

โครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้ง

ที่เกิดขึ้นจาก AI Art

Designing Interactive Art to present conflicts arising from AI Art



ภาคินพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาโครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2567

หัวข้อภาคนิพนธ์      โครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้น  
จาก AI Art

Designing Interactive Art to present conflicts arising from AI Art

หน่วยกิตของภาคนิพนธ์      3 หน่วยกิต

คณะผู้จัดทำ      นายรัฐพงษ์ ยศเครือ

อาจารย์ที่ปรึกษา      อาจารย์ภัทรพล เกิดปรางค์

ระดับการศึกษา      วิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา      แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะ      เทคโนโลยีสารสนเทศ

ปีการศึกษา      2567

อนุมัติให้จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชา  
แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

คณะกรรมการสอบจุลนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ทศพร อธิติเดชพงศ์)

..... กรรมการสอบ

(อาจารย์ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์ ภัทรพล เกิดปรางค์)

หัวข้อภาคนิพนธ์	โครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art
หน่วยกิตของภาคนิพนธ์	3 หน่วยกิต
คณะผู้จัดทำ	นายณัฐพงษ์ ยศเครือ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ภัทรพล เกิดปรางค์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2567

บทคัดย่อ

โครงการนี้จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอถึงปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อศิลปินและนักออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของกระบวนการทำงานออกแบบระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ นำเสนอผ่านรูปแบบของศิลปะปฏิสัมพันธ์ ด้วยการจำลองพื้นที่ห้องทำงานของผู้จัดทำ โดยอ้างอิงจากแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) มาใช้ในการออกแบบและจัดแสดงผลงาน และนำเสนอการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันของผู้คนบนอินเทอร์เน็ต ถ่ายทอดประสบการณ์ ความคิด และอารมณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความขัดแย้งและสามารถร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นลงบนผลงานชิ้นนี้ได้

คำสำคัญ: ทักษะคิด/ปัญญาประดิษฐ์/ศิลปะ

**Research Title:** DESIGNING INTERACTIVE ART TO PRESENT CONFLICTS  
ARISING FROM AI ART

**Researcher:** Mr. Nattapong Yotkhruea

**Degree:** Bachelor of Science

**Major:** Animation and Creative Media

**Advisor:** .....

(Mr. Pattarapon Koedprang)

29 / 6 / 67

### Abstract

This thesis aims to present the conflicts that arise from AI Art, which impact artists and designers. It also aims to create a work that illustrates the differences in the design process between humans and artificial intelligence. The presentation uses of interactive art, simulating the workspace of the creator. It references John Dewey's concept of "Art as Experience" in designing and exhibiting the work. Additionally, it showcases diverse opinions from people on the internet, conveying experiences, thoughts, and emotions, to help the audience become aware of the conflicts and participate in expressing their opinions on this conflict through this report.

**Keywords:** art, artificial intelligence, attitude



## กิตติกรรมประกาศ

จุลนิพนธ์นี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต รายวิชาโครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ โดยการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอถึง ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อศิลปินและนักออกแบบ และเป็นการ สร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของกระบวนการทำงานออกแบบระหว่างมนุษย์และ ปัญญาประดิษฐ์

ขอขอบพระคุณอาจารย์ภัทรพล เกิดปรานค์ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาในการดำเนินโครงการ คอย ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในการทำงาน คอยให้กำลังใจ ช่วยผลักดัน รับฟังและติชม จนทำให้ โครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่ช่วยติชมและให้คำแนะนำ ในการแก้ไขพัฒนาผลงานเพื่อให้โครงการนี้มีความเหมาะสมและสมบูรณ์

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา คอย ผลักดัน และให้ความช่วยเหลือกันมาโดยตลอด

ขอขอบคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน ให้ความช่วยเหลือและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ ในยามที่ท้อ ช่วยผลักดันจนทำให้โครงการนี้เสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษา และให้ความ ร่วมมือในทุก ๆ อย่าง และขอบคุณตัวเองที่พยายามและไม่ถ้อยท้อ ท ให้จุลนิพนธ์นี้บรรลุผลและสำเร็จ ได้ด้วยดี

ผู้จัดทำ

นาย นัฐพงษ์ ยศเครือ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	2
กลุ่มเป้าหมาย	2
ขอบเขต	2
ขั้นตอนการดำเนินงาน	3
ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่	
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
Generative AI	5
แนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ ของ จอห์น ดิวอี้	6
ทฤษฎีแสงและอารมณ์	7
ศิลปะดิจิทัล	10

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
รูปแบบทางศิลปะของภาพ	12
เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบภาพบุคคล	14
ศิลปะปฏิสัมพันธ์	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35
บทที่	
3 วางแผนการทำงานออกแบบและฉากสำหรับนำเสนอผลงาน	39
ดำเนินงานออกแบบในส่วนของภาพ	44
ดำเนินงานตัดต่อคลิปวิดีโอ	48
ดำเนินงานสร้างฉากสำหรับนำเสนอผลงาน	50
บทที่	
4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
วิธีการนำเสนองาน	55
บทที่	
5 สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการดำเนินงาน	64
ปัญหาและอุปสรรค	65
ข้อเสนอแนะ	65
บรรณานุกรม	66
ประวัติผู้จัดทำ	68

## สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพ John Whitney	11
2.2 ตัวอย่างภาพแบบเหมือนจริง	12
2.3 ตัวอย่างภาพแบบกึ่งนามธรรม	13
2.4 ตัวอย่างภาพแบบนามธรรม	14
2.5 นางสงกรานต์ตุงขเทวี	17
2.6 นางสงกรานต์โคราดเทวี	18
2.7 นางสงกรานต์ราภษเทวี	19
2.8 นางสงกรานต์มณฑาเทวี	19
2.9 นางสงกรานต์กิริณีเทวี	20
2.10 นางสงกรานต์กิมิทาเทวี	21
2.11 นางสงกรานต์มโหธรเทวี	21
2.12 เทพีหาบเงิน ประจำปี 2566	22
2.13 พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ	23
2.14 ลอยกระทงในอดีต จิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ วัดปทุมวนาราม กรุงเทพฯ	26
2.15 จิตรกรรมฝาผนังในพระวิหารหลวง วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมาราม กรุงเทพฯ	29
2.16 "Rotary Glass plates" ผลงานของ มาแซล ดูฌองป์ (Marcel Duchamp)	32
2.17 "Room" ผลงานของ มณเฑียร บุญมา	33



## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.18 "หนูนนม" ผลงานของ พินรี สันต์พิทักษ์	34
2.19 พื้นที่แห่งสีสันและปฏิสัมพันธ์หมายเลข 1 ผลงานของจิตพิมล เสรีรังสรรค์	36
2.20 พื้นที่แห่งสีสันและปฏิสัมพันธ์หมายเลข 2 ผลงานของจิตพิมล เสรีรังสรรค์	36
2.21 การปั้นมนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์ ผลงานของ JI XIANG FAN	37
2.21 การแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์	38
3.1 ภาพจากการสำรวจพื้นที่เมืองสมุทรปราการ	40
3.2 ภาพจากการสำรวจพื้นที่ตรอกวังหลัง	41
3.3 ภาพสเก็ชจากแนวคิด “Into the NEW and I am STILL”	42
3.4 ภาพสเก็ชการออกแบบผลงานในรูปแบบ Interactive Installation ครั้งที่ 1	43
3.5 ภาพสเก็ชการออกแบบผลงานในรูปแบบ Interactive Installation ครั้งที่ 2	44
3.6 ภาพสเก็ชศึกษาการเขียนภาพผู้หญิง	45
3.7 ภาพสเก็ชการออกแบบภาพบุคคล (Portrait)	46
3.8 ภาพที่ผ่านการลงสีเสร็จสมบูรณ์	46
3.9 ภาพที่ผ่านการนำไป Generate ด้วย AI	47
3.10 ใช้โปรแกรม Adobe After Effects ตัดต่อวิดีโอการวาดภาพ	48
3.11 ใช้โปรแกรม Adobe After Effects ตัดต่อวิดีโอการ generate ภาพ	48
3.12 การค้นหาข้อมูลและรวบรวมความคิดเห็นของผู้คนบนอินเทอร์เน็ต	49

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า	
3.13	ใช้โปรแกรม Adobe After Effects ตัดต่อวิดีโอการแสดงความคิดเห็น	49
3.14	ตัดเย็บผ้าใบไวโนลให้เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม	51
3.15	ตัดท่อเพื่อประกอบโครง	51
3.16	นำผ้าใบมาสวมกับโครงท่อ PVC	52
3.17	ถอดโครงเพื่อนำมาตัดเสริมความแข็งแรง	52
3.18	ประกอบโครงชิ้นใหม่และนำผ้าใบมาสวม	53
3.19	คลุมด้วยผ้าดำด้านในและตัดช่องสำหรับประตู	53
3.20	ตัดไม้อัดเพื่อใช้เป็นฐานโปรเจคเตอร์	54
3.21	ยึดฐานวางโปรเจคเตอร์ติดกับขอบประตู	54
4.1	ภาพสเก็ทซ์การจัดพื้นที่ของห้อง	55
4.2	ภาพสเก็ทซ์การจัดวางภายในห้อง ด้าน A	56
4.3	ภาพวาด Portrait ที่เสร็จสมบูรณ์	56
4.4	ภาพจาก AI ที่เสร็จสมบูรณ์	57
4.5	การแสดงผลภาพบนหน้าจอโน้ตบุ๊ก	58
4.6	การแสดงผลภาพบนหน้าจอวาดภาพ	58
4.7	การจัดวางด้าน A ที่เสร็จสมบูรณ์	59
4.8	การจัดวางภายในห้อง ด้าน B	60

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.9 คลิปวิดีโอการแสดงความคิดเห็นจากผู้คนบนอินเทอร์เน็ต	60
4.10 การจัดวางด้าน B ที่เสร็จสมบูรณ์	61
4.11 การจัดวางภายในห้อง ด้าน C และ D	62
4.12 การจัดวางด้าน C ที่เสร็จสมบูรณ์	62
4.13 การจัดวางด้าน D ที่เสร็จสมบูรณ์	63



# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เทคโนโลยีในยุคปัจจุบันมีการพัฒนาและเติบโตอย่างรวดเร็ว มีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้น ช่วยลดภาระในการทำงานและยังช่วยทำให้คุณภาพชีวิตดียิ่งขึ้นอีกด้วย การนำปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) หรือที่เรียกโดยย่อว่า เอไอ (AI) มาใช้งานอย่างหลากหลาย ทั้งในด้านของการแพทย์ อุตสาหกรรม และเกษตรกรรม มี AI ช่วยสร้าง (Generative AI) ถือกำเนิดขึ้นมามากมาย ซึ่งหนึ่งในนั้นคือ AI สร้างภาพ (Image Generator) ซึ่งมีความสามารถในการสร้าง (generate) รูปภาพออกมาจากข้อความ (prompt) ทั้งในรูปแบบของ text-to-image คือการ generate ภาพจากคำสั่งที่เป็นตัวอักษร และรูปแบบของ image-to-image เป็นการ generate ภาพ จากรูปภาพที่ผู้ใช้กำหนดให้ AI Image Generator นั้นเป็นที่รู้จักและใช้งานกันอย่างแพร่หลายโดย AI ที่เป็นตัวบุกเบิกนั้นก็คือ DALL-E ซึ่งเป็น Deep learning text-to-image models จากบริษัท OpenAI เปิดตัวครั้งแรกในปี ค.ศ. 2021 และต่อมาในปี ค.ศ. 2022 บริษัทอย่าง Stability.ai และ Midjourney, inc ก็ได้มีการเปิดตัว Stable Diffusion และ Midjourney ออกมาเช่นกัน ก่อให้เกิดกระแสของการนำ AI มาสร้างเป็นงานภาพประกอบที่เรียกกันว่าศิลปะปัญญาประดิษฐ์ (AI Art)

การนำ Generative AI มาใช้งานนั้นมีข้อดีมากมาย แต่ก็สามารถก่อให้เกิดผลเสียตามมาได้เช่นเดียวกัน ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากที่ AI Art กลายเป็นกระแสขึ้นมา ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างแก่เหล่าศิลปินและนักออกแบบ ตัวอย่างหนึ่งที่เราเห็นได้ชัดเจนคือปัญหาที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์ Artstation ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มสำหรับชุมชนศิลปะ (Art Community) ที่มีศิลปินมากมายเผยแพร่ผลงานรวมถึงกระบวนการ (process) การทำงานออกแบบของตัวเองลงบนแพลตฟอร์มนี้ ซึ่งเมื่อ Artstation ได้มีการสร้างคุณสมบัติ (feature) ใหม่ที่ชื่อว่า CreatedWithAI สำหรับเผยแพร่ผลงานที่สร้างจาก AI ทั้งยังเป็นพื้นที่ที่สามารถนำผลงานจาก AI มาขายได้อีกด้วย เหล่าศิลปินได้มีการประท้วงกันบนแพลตฟอร์มโดยการโพสต์ภาพ “NO TO AI GENERATED IMAGES” เพื่อให้ Artstation นำ feature ใหม่นี้ออกไป เนื่องจากศิลปินหลายคนมองว่างานที่มาจาก AI นั้นเป็นการขโมยงานทางอ้อมจากผลงานของศิลปินท่านอื่น ๆ มาใช้เป็นชุดข้อมูล (data-set) ในการฝึกฝน (train) อีกทั้งผลงานของ AI นั้นยัง

เป็นผลงานที่ไม่ได้มาจากความสามารถหรือความเชี่ยวชาญในด้านเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานศิลปะ รวมถึงความรู้และกระบวนการในการสร้างงานศิลปะอีกด้วย หลังเกิดการประท้วงโดยศิลปินมากมาย แต่ Artstation ก็ไม่ได้มีการตอบสนองต่อเสียงเรียกจากการประท้วง ศิลปินหลายคนจึงได้ทำการลบผลงานของตัวเองทั้งหมดและไม่เผยแพร่ผลงานลงบนแพลตฟอร์มนี้อีกเลย ซึ่งข้อมูลที่ศิลปินเหล่านี้เคยเผยแพร่ขึ้นถือเป็นองค์ความรู้ที่สำคัญที่สามารถใช้ในการศึกษาถึงกระบวนการทำงานออกแบบของผลงานจากบริษัทใหญ่ ๆ มากมาย ตัวอย่างเช่น Blizzard Entertainment, Riot Games, Electronic Arts หรือ Valve Software เป็นต้น

จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบน Artstation นั้นทำให้มีทั้งผู้คนที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยกับการนำ AI image generator มาใช้งานในเชิงพาณิชย์ เกิดการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาเรื่องนี้เป็นจำนวนมากบนอินเทอร์เน็ต ทางผู้วิจัยจึงมีความต้องการที่จะนำเสนอความขัดแย้งที่เกิดขึ้นผ่านผลงานในรูปแบบของศิลปะปฏิสัมพันธ์ โดยอ้างอิงจากแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ถึงความแตกต่างของกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ ด้วยเทคนิค Digital Painting และการ generate ภาพจาก AI เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้น เห็นถึงข้อดี – ข้อเสียจากการทำงานทั้งสองแบบ และสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นจากมุมมองของตัวเองลงบนผลงานชิ้นนี้ได้เช่นกัน

### วัตถุประสงค์

1. นำเสนอถึงปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art
2. สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะวิชาการเพื่อประโยชน์ทางสังคม

### กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาวัยรุ่นและผู้ใหญ่วัยทำงานเพศชาย - หญิง อายุ 20 – 40 ปี ผู้ที่ชื่นชอบและสนใจในการทำงานศิลปะ และผู้ที่มีความสนใจเกี่ยวกับ AI image generator

### ขอบเขต

1. ด้านเนื้อหาและแนวคิด
  - 1.1 ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจาก AI Art

- 1.2 ศึกษาการทำงานของ Stable Diffusion
- 1.3 ศึกษาแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ ของจอห์น ดิวอี้
- 1.4 ศึกษาเนื้อหาที่นำมาใช้ประกอบการทำงาน Digital Painting
2. ด้านเครื่องมือ
  - 2.1 Adobe Photoshop ใช้ในการทำงาน Digital Painting
  - 2.2 Adobe After Effect ใช้ในการตัดต่อวิดีโอ
  - 2.3 Stable Diffusion ใช้ในการ Generate ภาพแบบ image-to-image
3. ด้านการออกแบบ
  - 3.1 ภาพสเก็ชการศึกษาภาพ Portrait
  - 3.2 ภาพวาด Portrait จำนวน 3 ภาพ
  - 3.3 ภาพจาก AI จำนวน 9 ภาพ
  - 3.4 วิดีโอแสดงความคิดเห็นจากผู้คนบนอินเทอร์เน็ต
  - 3.5 วิดีโออธิบายที่มาของปัญหาและขั้นตอนการออกแบบ
  - 3.6 ฉากห้องสี่เหลี่ยม กว้าง 2 เมตร ยาว 2 เมตร สูง 2.5 เมตร

#### ขั้นตอนการดำเนินงาน

ในการจัดทำโครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. ค้นคว้าข้อมูลที่มาของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art บนเว็บไซต์ Artstation และสื่อสังคม (social media) อื่น ๆ รวมถึงแหล่งข่าวสารต่าง ๆ เพื่อทำความเข้าใจถึงสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น
2. ศึกษาแนวความคิดทางศิลปะสำหรับการออกแบบและนำเสนอผลงาน ทั้งเรื่องของ ทฤษฎีแสงที่มีผลต่ออารมณ์ และแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และ เข้าใจถึงเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอ สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ต่อบกับผลงานได้

3. รวบรวมแนวความคิดที่ใช้ในการทำงาน Digital Painting คำนึงจากความถนัดและประสบการณ์ของตัวเอง จึงเป็นการวาดภาพ Portrait โดยนำเสนอถึงความเป็นไทยด้วยการนำเอาบุคคลผู้ปรากฏอยู่ในตำนานพื้นบ้าน เรื่องเล่า หรือประวัติศาสตร์จากประเพณีต่าง ๆ ใน 3 ฤดู มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบภาพ
4. วางแผนการทำงานออกแบบและฉากสำหรับนำเสนอผลงาน โดยการสร้างห้องจำลองที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับห้องทำงานของตนเอง เพื่อใช้ในการถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่ผู้ชมที่เข้ามาในห้องได้เห็นภาพและเข้าใจถึงเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อออกไป
5. หลังจากการรวบรวมแนวคิดในการออกแบบและวางแผนในการนำเสนอผลงานแล้ว จึงดำเนินงานออกแบบในส่วนของภาพและวิดีโอที่ใช้ในการอธิบายผลงานและวิดีโอการแสดงความเห็นเกี่ยวกับ AI Art
6. ดำเนินงานสร้างฉากสำหรับนำเสนอผลงานด้วยการนำเอาท่อ PVC สีขาว ขนาด 1 นิ้วมาตัดและต่อประกอบกันเป็นรูปห้องสี่เหลี่ยม จากนั้นคลุมด้านในด้วยผ้าสีดำและคลุมด้านนอกด้วยผ้าใบวินิลสีขาวอีกชั้นเพื่อกันแสง
7. นำเสนอผลงานผ่านการจัดนิทรรศการแสดงผลงานรายวิชาโครงการด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ ภายใต้หัวข้อ “รินเนื้อ Thesis Exhibition”

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้ชมได้เข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้งาน AI image generator
2. ผู้ชมเห็นคุณค่าในการทำงานศิลปะมากยิ่งขึ้น
3. ผู้ชมได้เห็นถึงข้อดีและข้อเสียที่เกิดขึ้นจากการทำงานของมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งจำเป็นสำหรับการจัดทำโครงการ ออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art โดยเนื้อหาทั้งหมดที่ได้ ทำการศึกษาเพื่อนำมาใช้ประกอบการทำงานนั้น ได้แก่

- 2.1 Generative AI
- 2.2 แนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ ของ จอห์น ดิวอี้
- 2.3 ทฤษฎีแสงและอารมณ์
- 2.4 ศิลปะดิจิทัล
- 2.5 รูปแบบทางศิลปะของภาพ
- 2.6 เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบภาพบุคคล
- 2.7 ศิลปะปฏิสัมพันธ์
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 Generative AI

Generative AI นับเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยทุ่นแรงทำให้ประหยัดเวลาและเกิดประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น ถูกใช้งานในอุตสาหกรรมต่าง ๆ มากมาย เช่น ทางการแพทย์ได้นำ AI มาช่วยรังสี แพทย์วินิจฉัยภาวะผิดปกติของปอดและมะเร็งเต้านม ทางด้านการเกษตรยุคใหม่ (Smart Farming) นำ AI ที่สามารถช่วยในการตรวจวัดอุณหภูมิ ความชื้น และปริมาณแสง เพื่อควบคุมดูแลแปลงพืชพรรณได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้แรงงานของเกษตรกร ทำให้การทำงานหนักนั้นง่ายขึ้น ในขณะที่วงการอุตสาหกรรม การออกแบบสร้างสรรค์เองก็ได้นำ AI มาช่วยในการทำงานเช่นเดียวกัน จากรายงานเรื่อง “Generative AI for Creators” ของทีมห้องสมุด TCDC Resource Center ได้ให้ข้อมูลว่า Generative AI หรือ ปัญญาประดิษฐ์ประเภทหนึ่งที่ใช้อัลกอริทึม (algorithm) ในการเรียนรู้ชุดข้อมูลต่าง ๆ เพื่อสร้างผลลัพธ์ ใหม่ ๆ ที่คล้ายคลึงกันแต่แตกต่างจากข้อมูลต้นฉบับ เช่น รูปภาพ เพลง ข้อความ หรือสื่อในรูปแบบอื่น เป็นเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วซึ่งกำลังเป็นสิ่งที่ปฏิวัติวงการอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดย



Generative AI ได้กลายเป็นเครื่องมือสำหรับนักสร้างสรรค์และนักออกแบบในแวดวงอุตสาหกรรม ซึ่งช่วยพัฒนาแนวคิดและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นไปอย่างอัตโนมัติ สิ่งสำคัญคือผู้ใช้จะต้องมีความเข้าใจในขั้นตอนทำงานของเทคโนโลยี และการนำเทคโนโลยีนี้ไปใช้ในกระบวนการออกแบบได้อย่างเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด อีกทั้งต้องไม่ลืมพิจารณาถึงข้อจำกัดและความท้าทายของ Generative AI โดยเฉพาะ ข้อกังวลด้านจริยธรรมและทรัพย์สินทางปัญญา รวมทั้งการสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่อาจยังไม่สามารถ แทนที่สัญชาตญาณและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ได้

การพัฒนา Generative AI ได้รับแรงผลักดันจากความต้องการที่จะสร้างเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้น ในรูปแบบที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยวิธีการสร้างเนื้อหาในรูปแบบเดิมมักต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างมาก ซึ่งอาจไม่ได้ผลลัพธ์อย่างที่ต้องการ เนื่องจากมีข้อจำกัดหลาย ๆ ด้านจากการทำงานของมนุษย์ แต่ Generative AI สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ที่คล้ายกับเนื้อหาที่มีอยู่โดยนำเสนอรูปแบบและความเป็นไปได้ที่แปลกใหม่มากขึ้น การพัฒนา Generative AI นั้นขับเคลื่อนด้วยปัจจัยหลายประการ ได้แก่

1. ความต้องการเนื้อหาที่เป็นส่วนตัวและสร้างสรรค์มากขึ้น จากการเติบโตของโซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มดิจิทัลอื่น ๆ ซึ่ง Generative AI สามารถใช้เพื่อสร้างคำ เพลง หรืองานศิลปะใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนใคร
2. ความต้องการที่จะเพิ่มชุดข้อมูลที่มีอยู่ ซึ่งมีประโยชน์กับสถานการณ์ที่มีข้อมูลจำกัดสำหรับการฝึกโมเดล Machine Learning
3. ความต้องการในการจำลอง และสร้างแบบจำลองที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในด้านต่าง ๆ เช่น การสร้างแบบจำลองสภาพภูมิอากาศ การวิจัยทางฟิสิกส์และการค้นคว้าทางด้านยา ฯลฯ

Generative AI มีความก้าวหน้าอย่างมากในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาด้วยโมเดลต่าง ๆ เช่น GPT-3 (Generative Pre-trained Transformer 3) ที่สามารถสร้างข้อความที่สอดคล้องกัน เช่น การแปลภาษา การสร้างเนื้อหาหรือแม้แต่การเขียนเรื่องราวต่าง ๆ ได้ โดย Generative AI ได้กลายเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สร้างและนักออกแบบในแวดวงอุตสาหกรรม ซึ่งช่วยให้ศิลปินนักดนตรีนักออกแบบแฟชั่นและนักออกแบบกราฟิก ได้ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ และเกิดประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น

สิ่งสำคัญคือต้องมีความเข้าใจเรื่องวิธีการทำงานของเทคโนโลยี โดยนักสร้างสรรค์ต้องเรียนรู้วิธีสร้างข้อความ (Prompt) ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้ Generative AI สามารถสร้างผลงานได้อย่างถูกต้องและตรงตามความต้องการ สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือการสร้างความสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีเพราะแม้ว่า Generative AI จะเป็นเครื่องมือที่ทรงพลัง แต่ก็ไม่สามารถแทนที่สัญชาตญาณและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่จำเป็นในด้านการงานที่เป็นนวัตกรรมได้ (ทีมห้องสมุด TCDC Resource Center, 2566)

## 2.2 แนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ ของ จอห์น ดิวอี้

แนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของจอห์น ดิวอี้ นั้นเห็นว่าศิลปะไม่ได้เป็นสิ่งที่แยกออกไปจากชีวิตจริง อีกทั้งยังเปลี่ยนจากการให้ความสำคัญกับตัวงานศิลปะ (Art Object) มาเป็นการให้ความสำคัญกับประสบการณ์ศิลปะ (Art Experience) และเปลี่ยนจากการมองว่าศิลปะเป็นสิ่งที่ปิด มาเป็นการมองว่าศิลปะเป็นสิ่งที่เปิด กับธรรมชาติของเบนเนดโตโต โครเซ่ ที่ว่า ศิลปะเป็นการรู้การเข้าถึงโดยตรง (Intuition) และเป็นการแสดงออก (Expression) ไปในขณะเดียวกัน โดยที่การแสดงออกนั้นไม่จำเป็นต้องทำออกมาให้ปรากฏเห็นเป็นวัตถุหรือรูปลักษณะภายนอกแต่อย่างใด

คำว่า “ประสบการณ์” (Experience) ของดิวอี้ นั้นไม่ได้ใช้ตามความหมายที่นักปรัชญาประสบการณ์นิยมแต่เดิมใช้ คือการหมายถึงสิ่งที่เป็นตัวแทน (Represent) ของโลกภายนอก แต่ “ประสบการณ์” ของดิวอี้ นั้นหมายถึงการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันของสิ่งมีชีวิต กับสภาพแวดล้อมที่ดำเนินไปตลอดสาย ทำให้เกิดการกระทำและการเปลี่ยนผ่าน การคาดการณ์ การตอบสนอง ในลักษณะที่จะเป็นการช่วยสร้างกรอบและกำหนดโลกที่มีความหมายให้กับเรา ดิวอี้ต้องการชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของโลกกับสิ่งมีชีวิต และความสัมพันธ์ของตัวเรากับสิ่งแวดล้อมที่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง สำหรับดิวอี้ ประสบการณ์เป็นสิ่งพลวัต และเราทุกคนนั้นมีกระแสหรือลีลา (Rhythm) แห่งชีวิตที่กำหนดรูปแบบความเป็นไปของเรา และที่สำคัญคือประสบการณ์นั้นเป็นสิ่งที่สร้างงานศิลปะ และศิลปะนั้นก็สิ่งที่มีสัมพันธ์กับชีวิต

ในขณะที่คนทั่วไปมองว่าศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่แยกตัวออกไปหรือไม่สัมพันธ์กับประสบการณ์ทั่วไปของมนุษย์ ดิวอี้เห็นว่าการแยกศิลปะออกจากชีวิตจริงนั้นยิ่งทำให้ยากต่อการเข้าใจและทำให้ผู้คนเข้าถึงศิลปะได้ยากยิ่งขึ้น ไม่สามารถเข้าถึงสุนทรียะของศิลปะได้ ในความเห็นของดิวอี้ ประสบการณ์ทางสุนทรียะและประสบการณ์โดยปกติทั่วไปในชีวิตประจำวันนั้นเป็นสิ่งที่สืบเนื่องกัน (Continuity) และไม่สามารถแยกออกจากกันได้ (ลักษณะวัต ปาระรัตน์, 2551, น. 105-107)

### 2.3 ทฤษฎีแสงและอารมณ์

อารมณ์ (emotions) เป็นหนึ่งปัจจัยสำคัญในชีวิตของมนุษย์ มีหลายสิ่งที่ส่งผลต่ออารมณ์ของเราในแต่ละวัน และหนึ่งในนั้นคือแสงสว่าง (lighting) แสงสว่างจึงมีบทบาทสำคัญในชีวิตของมนุษย์ เนื่องจากช่วยให้ผู้คนสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้ การออกแบบแสงซึ่งส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึก ช่วยให้ผู้คนได้รับสุนทรียะในการรับชมและทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการนำเสนอผลงานจากโครงการนี้ซึ่งเป็นรูปแบบของศิลปะปฏิสัมพันธ์ได้ การออกแบบแสง (lighting design) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งสำหรับผู้ชม การทำงานโดยพื้นฐานของระบบแสงสว่างคือ ช่วยให้มองเห็นทุกสิ่งได้อย่างชัดเจน เพื่อทำความเข้าใจว่าเหตุใดแสงจึงส่งผลต่ออารมณ์ของผู้คน ควรเข้าใจก่อนว่าแสงส่งผลอย่างไรต่อร่างกาย ซึ่งร่างกายมนุษย์นั้นทำงานตามระบบทางชีววิทยา หนึ่งในนั้นคือระบบวงจรชีวิต ระบบนี้ใช้สัญญาณจากแสงไฟเพื่อควบคุมระบบอื่น ๆ ในร่างกายและมีอิทธิพลต่อกระบวนการต่าง ๆ เช่น การปล่อยสารเคมีเข้าสู่สมอง สารเคมีเหล่านี้ตอบสนองต่อความรู้สึกและอารมณ์ตลอดทั้งวัน ก่อนที่จะมีการสร้างแสงประดิษฐ์ (artificial light) แสงจากธรรมชาติในช่วงเวลากลางวันช่วยควบคุมนาฬิกาชีวภาพ (biological clocks) ของมนุษย์ ขณะที่ปัจจุบันนี้ร่างกายของมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากแสงประดิษฐ์จนเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงไปแล้ว แสงประดิษฐ์จึงส่งผลต่อจังหวะของนาฬิกาชีวภาพในหลาย ๆ ด้านทั้งเชิงบวกและเชิงลบ

สมาคมจิตวิทยาอเมริกัน หรือ The American Psychological Association (APA) นิยามอารมณ์ว่าเป็น “รูปแบบปฏิกิริยาที่ซับซ้อนอันเกี่ยวข้องข้องกับประสบการณ์ พฤติกรรมและองค์ประกอบทางกายภาพ” อารมณ์ของแต่ละบุคคลสะท้อนถึงความสามารถของมนุษย์ในการสัมผัสประสบการณ์

ส่วนตัวที่เกิดกับแต่ละสภาพของระบบประสาท อารมณ์เป็นสภาวะทางจิตที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งประสบการณ์เชิงบวกและเชิงลบ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างแสงและผู้ชมนั้นสามารถเกิดการโต้ตอบขึ้นได้สามระดับ คือ จิตวิทยาแสงสว่าง (Lighting Psychology) การรับรู้จากสภาพแวดล้อม (Environmental Cognition) และการตอบสนองทางอารมณ์ (Emotional Response) จิตวิทยาเกี่ยวกับแสงสว่างช่วยให้เข้าใจถึงการตอบสนองต่อแสงทั้งทางสติปัญญาและอารมณ์ของผู้คน ทำให้นักออกแบบรู้ว่าการเลือกใช้วิธีการจัดแสงที่ต่างกันส่งผลกระทบต่อผู้คนที่สามารถปรับแก้เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับพื้นที่ได้ดีที่สุด เกี่ยวเนื่องกับรูปแบบของแสงสว่างและความชอบส่วนตัว การตอบสนองทางอารมณ์นั้นถูกกระตุ้นโดยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับสภาพแวดล้อมหรือพื้นที่ที่กระทบกับแสงสว่าง นักวิจัยหลายคนพัฒนาแบบจำลองเพื่ออธิบายวิธีการที่เกิดขึ้นนี้ Kaplan อธิบายว่ามีปัจจัย 3 ประการที่กระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ คือ

1. ตัวแปรการรับรู้ เช่น สีและอุณหภูมิของแสง
2. อัตราข้อมูลที่กำหนดลักษณะเชิงพื้นที่
3. ลักษณะทางอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับบุคลิกภาพ

ความสว่างนั้นเป็นหน้าที่พื้นฐานของแสงในการทำให้มองเห็นสิ่งต่าง ๆ Davis และ Ginthner ได้ อธิบายว่า แสงจ้านั้นช่วยให้มนุษย์เข้าใจถึงสภาพแวดล้อมมากขึ้นทำให้พื้นที่โดยรอบมีความน่าพึงพอใจมากขึ้น และหากภายในห้องมีแสงสว่างไม่เพียงพอจะทำให้ความเพลิดเพลินต่อพื้นที่นั้นลดลง นอกจากนี้ ความเข้ม (hue) และความอิ่มตัวของสี (saturation) ยังเป็นตัวกำหนดว่าแสงสว่างนั้นจะส่งผลต่ออารมณ์อย่างไร Hue นั้นแสดงถึงสีของแสงในขณะที่ saturation แสดงถึงความเข้มข้นของสี สีของแสงที่ต่างกันทำให้เกิดผลกระทบที่ต่างกันด้วย เช่น แสงสีขาวให้ความรู้สึกเป็นที่ต้อนรับ แสงสีฟ้าหรือแสงกลางวันเพิ่มความตื่นตัวและประสิทธิภาพการทำงาน แสงสีเหลืองหรือสีโทนร้อนให้บรรยากาศที่ผ่อนคลาย (Ghalib & Shohdy, 2022, p. 84-89)

## 2.4 ศิลปะดิจิทัล

ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) เป็นหนึ่งในเทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะผ่านการใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ รูปแบบของผลงานศิลปะดิจิทัลนั้นสามารถแบ่งได้มากมาย เช่น จิตรกรรม ดิจิทัล (Digital Painting) ประติมากรรมดิจิทัล (3D Sculpture) ศิลปะเคลื่อนไหว (Motion Art) เป็นต้น โดยการทำงานออกแบบในโครงการนี้นั้นเป็นรูปแบบของ Digital Painting ซึ่งโปรแกรมสำหรับการทำงาน Digital Painting นั้นมีหลากหลายโปรแกรม หนึ่งในโปรแกรมที่เป็นที่รู้จักกันในแวดวงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และเป็นโปรแกรมที่ผู้จัดทำเลือกใช้ในการทำงานออกแบบสำหรับโครงการนี้ คือ Adobe Photoshop เนื่องด้วยคุณสมบัติที่สามารถจำลองเทคนิคการวาดภาพเสมือนใช้งานอุปกรณ์จริง ทั้งยังความสามารถในการปรับแต่ง (adjust) หรือการตัดต่อ (edit) ต่าง ๆ อีกมากมาย

“รูปภาพ” ที่สร้างสรรค์จากศิลปะดิจิทัล หรือดิจิทัลอาร์ต (Digital art) นั้นมีหลายลักษณะ แต่ที่พบเห็นบ่อยครั้งทางสื่อโทรทัศน์และสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ก็คือ รูปภาพการ์ตูนทั้งที่เป็น 2 มิติ และ 3 มิติ ทั้งนี้ “การ์ตูน” (Cartoon) จัดว่าเป็นรูปภาพประเภทหนึ่งที่ใช้ศิลปะดิจิทัล หรือดิจิทัลอาร์ต (Digital art) มาพัฒนาเป็นสื่อต่างๆ มากขึ้น (สกนธ์ ภูงามติ, 2559)

ดิจิทัลอาร์ต หรือ ศิลปะดิจิทัลมีประวัติศาสตร์อันยาวนานที่ครอบคลุมหลายทศวรรษ รูปแบบแรกสุดของศิลปะดิจิทัลสามารถย้อนกลับไปในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1960 เมื่อศิลปินเริ่มทดลองใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการสร้างทัศนศิลป์ หนึ่งในศิลปินคนแรกๆ ที่ทำงานกับเทคโนโลยีดิจิทัลคือ John Whitney ผู้ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างภาพเคลื่อนไหวนามธรรมในปี 1960 งานของ Whitney วางรากฐานสำหรับการพัฒนาอนิเมชันดิจิทัลและเป็นเวทีสำหรับศิลปินคนอื่น ๆ ในการสำรวจศักยภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

“ดิจิทัลอาร์ต” (Digital Art) เป็นงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่มีเทคนิคในการนำเสนอที่หลากหลาย วิวัฒนาการของเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ศิลปินหัวก้าวหน้าในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1970 เริ่มหันไปใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากการใช้งานของโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีความสะดวกและใช้งานง่าย จึงทำให้ดิจิทัลอาร์ตได้เข้ามามีบทบาทในปริทัศน์ของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) มากขึ้น นับแต่นั้น ผลงานที่เรียกว่าดิจิทัลอาร์ตนั้นมีลักษณะที่เกิดจากกระบวนการผลิตขึ้นด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล หรือจากการทำงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์ทำให้ใน

ช่วงแรก (ตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 1970) เกิดศัพท์ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์อาร์ต” (Computer Art) และ “มัลติมีเดียอาร์ต” (Multimedia Art) แต่หลังการสิ้นสุดของศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบันนี้ ดิจิทัลอาร์ต อยู่ภายใต้ร่มเงาของคำว่า “นิวมีเดียอาร์ต” (New Media Art) ซึ่งครอบคลุมถึงผลงานภาพยนตร์ (Film) วิดีโอ (Video) ซาวด์อาร์ต (Sound Art) และไฮบริดฟอร์ม (Hybrid Forms) (Christiane Paul, 2008, p. 7)



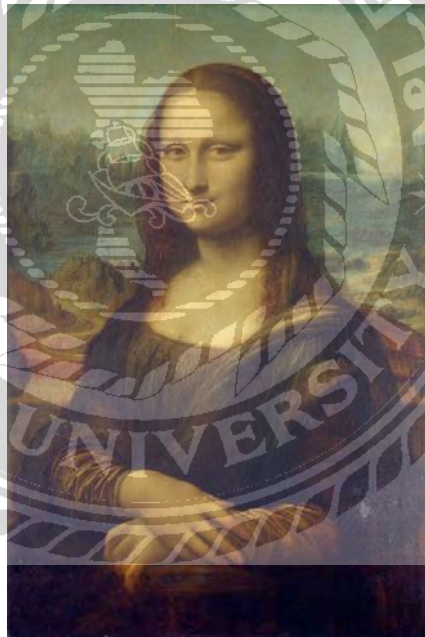
ภาพที่ 2.1 ภาพ John Whitney  
(ภาพจาก <https://www.awn.com>)

ทั้งนี้ช่วงหลังคริสต์ทศวรรษ 1990 การใช้งานคอมพิวเตอร์ง่ายขึ้นและมีการเขียนโปรแกรมที่สะดวกเหมาะกับการใช้ปรับแต่งภาพกราฟิกได้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม จึงทำให้ศิลปินจำนวนมากหันมาเลือกใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ศิลปินเลือกที่ใช้สื่อดิจิทัลควบคู่ไปกับสื่อแบบเดิมสำหรับเป็นเครื่องมือสร้างสรรค์ศิลปะที่เป็นรูปแบบใหม่และมีพื้นที่เฉพาะโดยตัวมันเอง เช่น การสร้างประติมากรรม 3 มิติ ในพื้นที่โลกดิจิทัล (Jean Robertson & Craig McDaniel, 2005, p. 16)

## 2.5 รูปแบบทางศิลปะของภาพ

รูปแบบทางศิลปะของภาพหรือ Art Style นั้นแบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลักๆ คือ ภาพแบบเหมือนจริง (Realistic) ภาพแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ภาพแบบนามธรรม (Abstract)

1. ภาพแบบเหมือนจริง (Realistic) เป็นศิลปะที่ไม่ต้องใช้ความคิดที่สลับซับซ้อนในการดูภาพ เนื่องจากมีเนื้อหาสาระที่ปรากฏชัดเจน แต่ศิลปินและผู้ชมต้องมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ ด้วยการพิจารณาก็ดูที่ความงามที่เหมือนจริง ความถูกต้องตามหลักการเหมือนจริง เนื้อหาสาระที่เป็นความจริง มีอารมณ์และให้ความรู้สึก เช่น การแสดงออกถึงความสุข ความทุกข์ ความกังวล ความสดชื่น ฯลฯ เป็นต้น ผู้ดูไม่จำเป็นต้องสร้างจินตนาการก็สามารถเข้าใจในความงามนั้น ๆ ได้



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างภาพแบบเหมือนจริง

(ภาพจาก <https://renaissancerealismss9.wordpress.com>)

2. ภาพแบบกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) เป็นศิลปะที่เริ่มบิดเบือนไปจากศิลปะแบบเหมือนจริง ด้วยการตัดทอนรูปทรงของจริงให้อยู่ในรูปแบบเรียบง่าย แต่ยังมีเค้าโครงที่เหมือนจริงหลงเหลืออยู่ให้รู้ว่าเป็นรูปอะไร การสร้างศิลปะกึ่งนามธรรมนี้จะต้องมีจินตนาการในการสร้างสรรค์งานเพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่แปลก น่าสนใจ รวมทั้งให้อารมณ์และความรู้สึกไม่จำเจทั้งเนื้อเรื่องและรูปแบบจะไม่ชัดเจนเหมือนศิลปะแบบเหมือนจริง ดังนั้นผู้ชมงานศิลปะประเภทนี้จำเป็นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในลักษณะงานแบบกึ่งนามธรรมด้วยคุณค่าของงานจะเน้นโครงสร้างองค์ประกอบสีที่แปลกน่าสนใจ ตื่นเต้น และแนวความคิดหลายด้าน หลายทางที่ผู้ชมต้องจินตนาการด้วย



ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างภาพแบบกึ่งนามธรรม

(ภาพจาก <https://lofficielthailand.com>)

3. ภาพแบบนามธรรม (Abstract) เป็นศิลปะที่ไม่มีรูปของความจริงเหลืออยู่ เพราะถูกตัดทอนให้เหลือแต่เส้น - แสงที่ก่อให้เกิดความงาม อารมณ์และความรู้สึก ศิลปินต้องใช้จินตนาการสูง คือ จินตนาการให้เป็นภาพหรือรูปทรงที่ประหลาด ที่คนทั่วไปคาดไม่ถึง เป็นความคิดเพื่อฝัน รูปแบบของงานจะถูกตัดทอนจากภาพเหมือนจริงจนดูเรียบง่าย หรือบางครั้งดูสับสนจนยากที่จะเข้าใจ ศิลปะนามธรรมไม่ใช่ศิลปะที่ไม่มีเนื้อหา แต่เนื้อหาสาระ



ได้แสดงออกในรูปแบบนามธรรม คือ รูปร่าง รูปทรง เส้น แสง สี จึงยากที่จะเข้าใจ ศิลปิน ต้องมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงจะสามารถสร้างผลงานออกมาได้ โดยเฉพาะ เส้น แสง สี ที่สร้างความรู้สึกรู้สึกได้หลายรูปแบบ เช่น ความหนาว ความร้อน ความสดชื่น ความน่ากลัว ฯลฯ ศิลปะไม่จำเป็นจะต้องแสดงออกเป็นภาพเหมือนจริงเสมอไปก็ได้



ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างภาพแบบนามธรรม  
(ภาพจาก <https://www.widewalls.ch>)

## 2.6 เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบภาพบุคคล

เนื้อหาที่ใช้อ้างอิงในการออกแบบภาพบุคคล (Portrait) นั้นมีที่มาจากฤดูทั้ง 3 ของประเทศไทย ได้แก่ ฤดูร้อน ฤดูฝน และฤดูหนาว เพื่อนำเสนอเนื้อหาของภาพที่มีเอกลักษณ์ของความเป็นไทยแฝงเข้าไปกับผลงาน ทำการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีไทยในแต่ละฤดูและได้เลือก 3 บุคคล ซึ่งเป็นสตรีที่มีบทบาทปรากฏอยู่ในตำนานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ หรือเรื่องเล่าของแต่ละประเพณี บุคคลที่นำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบนั้น ได้แก่ นางมโหทรเทวีหนึ่งในนางสงกรานต์ที่อยู่ในตำนานวันสงกรานต์ซึ่งเป็น

หนึ่งในประเพณีฤดูร้อน เทพินางหอบเป็นบุคคลที่มีบทบาทหน้าที่อยู่ในพระราชพิธีที่ชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญหนึ่งในประเพณีฤดูฝน และนางนพมาศผู้มีความเกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของประเพณีลอยกระทงหนึ่งในประเพณีฤดูหนาว

### 2.6.1 นางสงกรานต์

นางสงกรานต์หนึ่งในผู้ที่ปรากฏในตำนานเรื่องเล่าของประวัติวันสงกรานต์อันเป็นประเพณีที่อยู่ในช่วงฤดูร้อนของไทย ประเพณีสงกรานต์ถือเป็นวันขึ้นปีใหม่ของไทย ซึ่งยึดถือปฏิบัติสืบเนื่องกัน มาแต่โบราณ และเป็นวัฒนธรรมประจำชาติที่ฝังลึกอยู่ในชีวิตของคนไทย คำว่า "สงกรานต์" มาจาก ภาษาสันสกฤต แปลว่า ผ่านหรือเคลื่อนย้าย หมายถึง การเคลื่อนไทยมาช้านาน การย้ายของพระ อาทิตย์เข้าไปจักรราศีใดราศีหนึ่งจะเป็นราศีใดก็ได้ แต่ความหมายที่คนไทยทั่วไปใช้ หมายถึงเฉพาะวันและเวลาที่พระอาทิตย์เคลื่อนเข้าสู่ราศีเมษในเดือนเมษายน เท่านั้น

ตำนานการเกิดสงกรานต์ ก่อนพุทธกาลมีเศรษฐีครอบครัวหนึ่ง อายุเลยวัยกลางคนก็ยังไร้ทายาทสืบสกุล ซึ่งทำให้ท่านเศรษฐีทุกข์ใจเป็นอันมาก ช่างรับบ้านเศรษฐีมีครอบครัวหนึ่ง หัวหน้าครอบครัวเป็นนักเลงสุรา ถ้าวันไหนรำสุราสุดขีดก็จะพูดเสียงดังแสดงวาจาเยาะเย้ยเศรษฐีสบประมาทในความมีทรัพย์มาก แต่ไร้ทายาทสืบสมบัติเสมอ วันหนึ่งเศรษฐี จึงถามว่ามีความขุนเคืองอะไรจึงแสดงอาการเยาะเย้ยและสบประมาท เต่านักดื่มจึงตอบ ถึงท่านมั่งมีสมบัติมากก็จริง แต่เป็นคนมีบาปกรรมท่านจึงไม่มีบุตรตายไปแล้วสมบัติก็ตกเป็นของผู้อื่นหมด สู้เราไม่ได้ถึงแม้จะยากจนแต่ก็มีบุตรคอยดูแลรักษายามเจ็บไข้และรักษาทรัพย์สมบัติเมื่อเราสิ้นใจ นับแต่นั้นมา เศรษฐียิ่งมีความเสียใจ จึงพยายามไปบวงสรวงพระอาทิตย์และพระจันทร์ เพียรพยายามตั้งจิตอธิษฐานขอบุตร ทำเช่นนี้เป็นเวลาติดต่อกันถึงสามปี ก็ไม่ได้บุตรดังที่ตนปรารถนาจนวันหนึ่งเป็นวันนักขัตฤกษ์สงกรานต์ ท่านเศรษฐีก็พาข้าทาสบริวารของตนมาที่โคนต้นไทรใหญ่ต้นหนึ่ง ที่อยู่บนฝั่งแม่น้ำที่อาศัยของนกทั้งหลาย ท่านเศรษฐีให้บริวารล้างข้าวสารด้วยน้ำสะอาดถึง 7 ครั้ง แล้วจึงหุงข้าวสารนั้น เมื่อสุกแล้วยกขึ้นบูชาพระไทร เทพเหล่านั้นเกิดความสงสาร จึงขึ้นไปเฝ้าพระอินทร์ ทูลขอบุตรแก่เศรษฐี พระอินทร์จึงบัญชาให้เทพบุตรองค์หนึ่งชื่อ "ธรรมบาล" ลงมาเกิดในครรภ์ของภรรยาเศรษฐี เมื่อครบกำหนดภรรยาเศรษฐีก็คลอดบุตรเป็นชาย เศรษฐีจึงตั้งชื่อว่า ธรรมบาลกุมาร เพื่อตอบสนองพระคุณเทพเทวา เศรษฐีจึงสร้างปราสาทสูง 7 ชั้น ถวายเทพต้นไทร

เมื่อธรรมบาลกุมารเจริญวัยขึ้น เป็นเด็กที่มีปัญญาเฉียบแหลม รอบรู้ และวัยเพียง 7 ขวบก็เรียนจบไตรเพท ยังมีเทพองค์หนึ่งชื่อ "ท้าวกบิลพรหม" ได้ยื่นกิตติศัพท์ทางสติปัญญาอันยอดเยี่ยมของเด็กน้อย จึงคิดทดลองภูมิปัญญาโดยการเอาชีวิตเป็นเดิมพันจึงถามปัญหา 3 ข้อ ถ้ากุมารน้อยแก้ปัญหานั้นทั้ง 3 ข้อได้ กบิลพรหมจะตัดศีรษะของตนบูชา ถ้าธรรมบาลแก้ไม่ได้ ก็จะต้องเสียชีวิตเพื่อยอมรับความพ่ายแพ้ปัญหานั้นมีว่า

1. ตอนเช้าราศีคนอยู่แห่งใด
2. ตอนเที่ยงราศีของคนอยู่แห่งใด
3. ตอนค่ำราศีของคนอยู่แห่งใด

เมื่อได้ฟังปัญหาแล้ว ธรรมบาลไม่อาจทราบคำตอบในทันทีได้ จึงผลัดวันตอบปัญหาไปอีก 7 วัน ครั้นเวลาล่วงจากนั้นไป 6 วัน ธรรมบาลกุมารก็ยังคิดหาคำตอบปัญหานั้นไม่ได้ จึงหลบออกจากปราสาทหนีเข้าป่า และไปนอนพักเอาแรงใต้ต้นตาล ขณะนั้นบนต้นตาลมีนกอินทรีคู่หนึ่งอาศัยอยู่ นางนกถามสามีว่า "พรุ่งนี้เราจะไปหาอาหารที่ไหน" นกสามีก็ตอบว่า "พรุ่งนี้เราไม่ต้องบินไปไกล เพราะจะได้กินเนื้อธรรมบาลกุมาร ซึ่งจะถูกท้าวกบิลพรหมตัดหัว เนื่องจากแก้ปัญหานั้นไม่ได้" นางนกถามว่า "ปัญหานั้นว่าอย่างไร" นกสามีตอบว่า ปัญหามีอยู่ 3 ข้อ และหมายถึง

ข้อหนึ่ง ตอนเช้าราศีของมนุษย์อยู่ที่หน้า คนจึงต้องล้างหน้าทุก ๆ เช้า

ข้อสอง ตอนเที่ยงราศีคนอยู่ที่อก มนุษย์จึงต้องเอาเครื่องหอมประพรมที่อก

ข้อสาม ตอนค่ำราศีคนอยู่ที่เท้า มนุษย์จึงต้องล้างเท้าก่อนเข้านอน

ธรรมบาลกุมาร ได้ยื่นการไขปัญหาของนกอินทรี และจำจนขึ้นใจ ทั้งนี้เพราะธรรมบาลรู้ภาษานก จึงกลับสู่ปราสาทอันเป็นที่อยู่แห่งตน รุ่งขึ้นเป็นวันครบกำหนดแก้ปัญหานั้น ท้าวกบิลพรหมมาฟังคำตอบ ธรรมบาลกุมารกล่าวแก้ปัญหานั้นตามที่นกอินทรีคุยกันทุกประการ ท้าวกบิลพรหมจึงเรียก ธิดาทั้ง 7 ของตน อันเป็นบริจาริกาหรือหญิงรับใช้ของพระอินทร์มาพร้อมกัน แล้วบอกว่าตนจะตัดเศียรบูชาธรรมบาลกุมาร แต่ถ้าเอาศีรษะฟ่อวางไว้บนแผ่นดินก็จะลุกไหม้ไปทั้งโลก ถ้าจะโยนขึ้นไปบนอากาศ อากาศจะแห้งแล้งฟ้าฝนจะหายไปสิ้น ถ้าทิ้งลงไปในมหาสมุทร น้ำในมหาสมุทรจะแห้งแล้งไปเช่นกัน จึงสั่งให้นางทั้ง 7 คน เอาพานมารองรับศีรษะแล้วจึงตัดศีรษะส่งให้นางทงษธิดาคนโต นางทงษจึงเอาพานรับเศียร

บิดาไว้แล้วแห่ประทักษิณรอบเขาพระสุเมรุ 60 นาที แล้วอัญเชิญไปไว้ในมณฑปถ้ำคันธธุลี เขาไกรลาส บูชาด้วยเครื่องทิพย์ พระเวสสุกรรมก็เนรมิตรองประดับด้วยแก้ว 7 ประการ ชื่อภควดี ให้เป็นที่ประชุม เทวดา เทวดาทั้งปวงก็เอาถาดมุนวดลงมาล้างในสระอโนดาต 7 ครั้ง แล้วก็แจกกันสวยทุก ๆ องค์ ครั้น ครบ 365 วัน โลกสมมุติว่าเป็นหนึ่งปีเป็นสงกรานต์ ธิดา 7 องค์ ของท้าวกบิลพรหมก็ผลัดเวรกันมาเชิญ พระเศียรของพระบิดาออกแห่ประทักษิณรอบเขาพระสุเมรุทุกปี แล้วจึงกลับไปเทวโลก (เว็บบทกรรม ศิลปากร หอสมุดแห่งชาติเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ นครพนม, ม.ป.ป.)

นางสงกรานต์ เป็นธิดาของท้าวกบิลพรหม หรือท้าวมหาสงกรานต์ และเป็นนางฟ้าอยู่บนสวรรค์ชั้นจาตุมหาราช (สวรรค์ชั้นที่ 1 ในทั้งหมด 6 ชั้น) ซึ่งมีหน้าที่ในการรับศรีษะของท้าวกบิลพรหม แห่รอบเขาพระสุเมรุในแต่ละรอบปี หรือในวันสงกรานต์นั่นเอง โดยมีเกณฑ์กำหนดที่ว่าวันสงกรานต์ คือ วันที่ 13 เมษายน ตรงกับวันใดก็ให้นางสงกรานต์ประจำวันนั้นเป็นผู้แห่ นางสงกรานต์มีทั้งหมด 7 องค์ ได้แก่

1. นางสงกรานต์ทุงษเทวี



ภาพที่ 2.5 นางสงกรานต์ทุงษเทวี  
(ภาพจาก โอเมิร์ชเวทย์)

ทงษเทวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันอาทิตย์ ทัดดอกทับทิม มีปีทมราค (แก้วทับทิม) เป็นเครื่องประดับ ภัักษาหารคืออุทุมพร (มะเดื่อ) อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือจักร พระหัตถ์ซ้ายถือสังข์ เสด็จไสยาสน์เหนือปฤษฏางค์ครุฑ

## 2. นางสงกรานต์โคราดเทวี



ภาพที่ 2.6 นางสงกรานต์โคราดเทวี  
(ภาพจาก โอเมิร์ชเวทย์)

โคราดเทวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันจันทร์ ทัดดอกปีป มีมุกดาหาร (ไข่มุก) เป็นเครื่องประดับ ภัักษาหารคือเตลสะ (น้ำมัน) อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือพระขรรค์ พระหัตถ์ซ้ายถือไม้เท้า เสด็จประทับเหนือพยัคฆ์ (เสือ)

3. นางสงกรานต์ร่ำกษสเทวี



ภาพที่ 2.7 นางสงกรานต์ร่ำกษสเทวี  
(ภาพจาก โอมรัชเวทย์)

ร่ำกษสเทวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันอังคาร ทัดดอกบัวหลวง มีโมรา (หิน) เป็นเครื่องประดับ ภัักษาหาคือโลहित (เลือด) อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือตรีศูล พระหัตถ์ซ้ายถือธนู เสด็จประทับเหนี่ยวราหะ (หมู)

4. นางสงกรานต์มัจฉาเทวี



ภาพที่ 2.8 นางสงกรานต์มัจฉาเทวี  
(ภาพจาก โอมรัชเวทย์)

มณฑาทะวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันพุธ ทัดดอกจำปา มีไพฑูรย์ (พลอยสีเหลืองแกมเขียว) เป็นเครื่องประดับ ภัักษาหาคืออนมและเนย อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือเหล็กแหลม พระหัตถ์ซ้ายถือไม้เท้า เสด็จไสยาสน์เหนือปฤษฎางค์คัสพะ (ลา)

#### 5. นางสงกรานต์กิริณีเทวี



ภาพที่ 2.9 นางสงกรานต์กิริณีเทวี  
(ภาพจาก โอเมิร์ชเวทย์)

กิริณีเทวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันพฤหัสบดี ทัดดอกมณฑาทะวี (ยี่หุบ) มีมรกตเป็นเครื่องประดับ ภัักษาหาคือถั่วและงา อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือพระขรรค์ พระหัตถ์ซ้ายถือปืน เสด็จไสยาสน์เหนือปฤษฎางค์ชัสสาร (ช้าง)

## 6. นางสงกรานต์กิมิทาเทวี



ภาพที่ 2.10 นางสงกรานต์กิมิทาเทวี  
(ภาพจาก โอเมิร์ชเวทย์)

กิมิทาเทวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันศุกร์ ดัดดอกจกกลนี้ มีบุษราคัมเป็นเครื่องประดับ  
รักษาหาคือกล้วยและน้ำ อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือพระขรรค์ พระหัตถ์ซ้ายถือพิณ เสด็จ  
ประทับยืนเหนือมเหิงสา (ควาย)

## 7. นางสงกรานต์มโหทรเทวี



ภาพที่ 2.11 นางสงกรานต์มโหทรเทวี  
(ภาพจาก โอเมิร์ชเวทย์)



มโหตรเทวีเป็นนางสงกรานต์ประจำวันเสาร์ ทัดดอกสามหาว (ผักตบชวา) มีนิลรัตน์เป็นเครื่องประดับ ภัักษาหารคือเนื้อทราย อาวุธคู่กาย พระหัตถ์ขวาถือจักร พระหัตถ์ซ้ายถือตรีศูล เสด็จประทับเหนือมยุราปักษา (นกยูง)

## 2.6.2 เทพีนางหาบ

เทพีนางหาบ หรือ เทพีคู่หาบทอง - หาบเงิน นั้นเป็นผู้ที่มีบทบาทในพระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ อันเป็นประเพณีที่จัดขึ้นในเดือนหกของทุกปี หนึ่งในประเพณีที่อยู่ในช่วงฤดูฝนของประเทศไทย การคัดเลือกเทพีคู่หาบทองและเทพีคู่หาบเงินนั้นกรรมการจะพิจารณาทั้งรูปลักษณ์ คือความเป็นกุลสตรีการแสดงมรรยาทตามประเพณี เนื่องจากเทพีคู่หาบจะต้องเข้าพระราชพิธีพืชมงคลซึ่งเป็นพิธีสงฆ์ในพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม และต้องมีสุขภาพแข็งแรง รูปร่างต้อง ใกล้เคียงกัน ทั้ง 4 คน โดยผู้ที่ได้รับตำแหน่งเป็นเทพีคู่หาบเงินและเทพีคู่หาบทองนั้น ถือได้ว่าเป็นการ ได้รับเกียรติอย่างสูงในการร่วมในราชพิธีที่สำคัญของชาวไทยในทุก ๆ ปี และเมื่อได้รับการ คัดเลือกให้เป็นเทพีคู่หาบเงินและเทพีคู่หาบทองแล้ว ต้องฝึกฝนอย่างหนักเป็นระยะเวลากว่า 3 เดือน เนื่องจากตำแหน่งเทพีนางหาบมีหน้าที่แบกคานหามกระบุงที่ใส่เมล็ดข้าวที่หนักกว่า 10 กิโลกรัม ให้ พระยาแรกนาไปรยเมล็ดข้าวลงยังลานแรกนา รวมถึงผู้ที่จะมาเป็นเทพีคู่หาบนั้น ยังต้องฝึกฝนทำโยน ทำนึ่ง รวมถึงการหมอบคลาน ให้ถูกต้องตามแบบฉบับราชประเพณีโบราณดั้งเดิมมากที่สุด



ภาพที่ 2.12 เทพีหาบเงิน ประจำปี 2566

(ภาพจาก <https://www.sa.nu.ac.th>)

โดยประวัติพระราชพิธีจากข้อมูลของกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ ได้กล่าวว่า พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญเป็นพระราชพิธี 2 พิธีรวมกัน คือ พระราชพิธีพืชมงคล อันเป็นพิธีสงฆ์ อย่างหนึ่ง ซึ่งจะประกอบพระราชพิธีวันแรกในพระอุโบสถวัดพระศรีรัตนศาสดาราม กับ พระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ อันเป็นพิธีพราหมณ์ อย่างหนึ่ง ซึ่งจะประกอบพระราชพิธีในวันรุ่งขึ้น ณ มณฑลพิธีสนามหลวง

พระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญเป็นพระราชพิธีที่มีมาแต่โบราณตั้งแต่ครั้งกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี ซึ่งในสมัยกรุงสุโขทัยนั้น พระมหากษัตริย์ไม่ได้ลงมือไถนาเอง เป็นแต่เพียงเสด็จไปเป็นองค์ประธานในพระราชพิธีเท่านั้น

ครั้งถึงสมัยกรุงศรีอยุธยา พระมหากษัตริย์ ไม่ได้เสด็จไปเป็นองค์ประธาน เหมือนกับสมัยกรุงสุโขทัย และจะทรงจำศีลเจี๊ยะ 3 วัน แต่จะมอบอาญาสิทธิให้ เจ้าพระยาจันทกุมาร เป็นผู้แทนพระองค์ โดยทรงทำเหมือนอย่างออกอำนาจจากกษัตริย์ ซึ่งวิธีนี้ได้ใช้ตลอดมาถึงปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา

สมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ได้มีการประกอบพระราชพิธีนี้มาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 1 แต่ผู้ทำการแรกนาเปลี่ยนเป็นเจ้าพระยาพลเทพ คู่กันกับการยืมชิงช้า แต่พอถึงรัชกาลที่ 3 ให้ถือว่าผู้เดินชิงช้าผู้นั้นเป็นผู้แรกนา ในสมัยรัชกาลที่ 4 ได้ทรงโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้จัดมีพิธีสงฆ์เพิ่มขึ้นในพระราชพิธีต่างๆ ทุกพิธี ดังนั้น พระราชพิธีพืชมงคล จึงได้เริ่มมีขึ้น แต่บัดนั้นมา โดยได้จัดรวมกับพระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ และมีชื่อเรียกรวมกันว่า พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ



ภาพที่ 2.13 พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ

(ภาพจาก <https://www.moac.go.th>)

ความมุ่งหมายอันเป็นมูลเหตุให้เกิดมีพระราชพิธีนี้ขึ้น พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้พระราชทานพระบรมราชาธิบายไว้ในพระราชนิพนธ์เรื่อง พระราชพิธีสิบสองเดือน ว่า

"การแรกนาที่ต้องเป็นธุระของผู้ซึ่งเป็นใหญ่ในแผ่นดินเป็นธรรมเนียมนิยม มีมาแต่โบราณ เช่น ในเมืองจีนสี่พันปีล่วงมาแล้ว พระเจ้าแผ่นดินกึ่งทรงไถนาเองเป็นคราวแรก พระมหากษัตริย์ เลี้ยงตัวใหม่ ส่วนจดหมายเรื่องราวอันใดในประเทศสยามนี้ ที่มีปรากฏอยู่ในการแรกนาก็มีอยู่เสมอเป็นนิตย ไม่มีเวลาว่างเว้น ด้วยการซึ่งผู้นั้นเป็นใหญ่ในแผ่นดินลงมือทำเองเช่นนี้ ก็เพื่อจะให้เป็นตัวอย่างแก่ราษฎรชักนำให้มีใจหมั่นในการที่จะทำนา เพราะเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะได้อาศัยเลี้ยงชีวิตทั่วหน้า เป็นต้นเหตุของความตั้งมั่นและความเจริญไพบูลย์ แห่งพระนครทั้งปวง แต่การซึ่งมีพิธีเจือปนต่าง ๆ ไม่เป็นแต่ลงมือไถนาเป็นตัวอย่าง เหมือนอย่างชาวนาทั้งปวงลงมือไถนาของตนตามปกติก็ด้วยความหวาดหวั่นต่ออันตรายคือน้ำฝนน้ำท่ามากไปน้อยไป ดั่งเพลิงและสัตว์ต่าง ๆ จะบังเกิดเป็นเหตุอันตราย ไม่ให้ได้ประโยชน์เต็มภาคภูมิ และมีความปรารถนาที่จะให้ได้ประโยชน์เต็มภาคภูมิเป็นกำลัง จึงต้องหาทางที่จะแก้ไขและหาทางที่จะอุดหนุนและที่จะเสี่ยงทายให้รู้ล่วงหน้า จะได้เป็นที่มั่นอกมั่นใจโดยอาศัยคำอธิษฐานเอาความสัตย์เป็นที่ตั้งบ้าง ทำการซึ่งไม่มีโทษ นับว่าเป็นการสวัสดิมงคลตามซึ่งมาในพระพุทธศาสนาบ้าง บုชาเช่นสรวงตามที่มาทางไสยศาสตร์บ้าง ให้เป็นการช่วยแรงและเป็นที่ยึดมั่นใจตามความปรารถนาของมนุษย์ซึ่งคิดไม่มีที่สิ้นสุด"

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า ความมุ่งหมายของพิธีแรกนาอยู่ที่จะทำให้เป็นตัวอย่างแก่ราษฎรเพื่อชักนำให้มีความมั่นใจในการทำนา แม้จะเป็นความจำเป็นสำหรับบ้านเมืองในสมัยโบราณอย่างไร ถึงปัจจุบันนี้คงเป็นอยู่อย่างนั้น เพราะการเกษตรซึ่งมีการทำนา เป็นหลักนั้น เป็นสิ่งสำคัญแก่ชีวิตความเป็นอยู่และการเศรษฐกิจของประเทศทุกสมัย

ส่วนพิธีกรรมนอกเหนือจากการทำให้เป็นตัวอย่างตามที่ทรงจำแนกไว้ 3 อย่าง โดย 2 อย่างแรกที่ว่า "อาศัยคำอธิษฐานเอาความสัตย์เป็นที่ตั้งบ้าง ทำการซึ่ง ไม่มีโทษนับว่าเป็นการสวัสดิมงคลตามซึ่งมาในพระพุทธศาสนาบ้าง" นั้น ทรงหมายถึง พิธีพีฆฆมงคลอันเป็นพิธีสงฆ์ที่กระทำ ณ วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ส่วนอีกอย่างหนึ่งที่ว่า "บုชาเช่นสรวงตามที่มาทางไสยศาสตร์บ้าง" นั้น ทรงหมายถึง พิธีจรดพระนังคัล แรกนาขวัญ อันเป็นพิธีพราหมณ์

พระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ เป็นพิธีการเพื่อความเป็นสิริมงคลและบำรุงขวัญเกษตรกร กำหนดจัดขึ้นในเดือนหกของทุกปี ซึ่งระยะนี้เป็นระยะเหมาะสมที่จะเริ่มต้นการทำงาน อันเป็นอาชีพหลักของประชาชนคนไทย แต่ไม่ได้กำหนดวันที่แน่นอนไว้เหมือนกับวันในพระราชพิธีอื่น ส่วนจะเป็นวันใดในเดือนหก หรือเดือนพฤษภาคมที่มีฤกษ์ยามที่เหมาะสมต้องตามประเพณีก็ให้จัดขึ้นในวันนั้น

การจัดงานพระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ ได้กระทำเต็มรูปแบบประเพณี ครั้งสุดท้ายในปี พ.ศ. 2479 เว้นไปจนกระทั่งในปี พ.ศ. 2503 คณะรัฐมนตรีได้มีมติ ให้ฟื้นฟูพระราชประเพณีนี้ขึ้นใหม่ และได้กระทำติดต่อกันมาทุกปีจนถึงปัจจุบัน ด้วยเห็นว่าเป็นการรักษาพระราชประเพณีอันดีงาม มีผลในการบำรุงขวัญและจิตใจของคนไทย พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงมีพระราชกระแสให้ปรับปรุงพิธีการบางอย่างให้เหมาะสมกับยุคสมัย และเสด็จพระราชดำเนินมาเป็นองค์ประธานในพระราชพิธีนี้ทุกปี สืบมามิได้ขาด

เมื่อได้มีการฟื้นฟูพระราชประเพณีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ ขึ้นมาในระยะแรกนั้น พระยาแรกนา ได้แก่ อธิบดีกรมการข้าวโดยตำแหน่ง สำหรับเทพีทั้งสี่พิจารณาคัดเลือก จากภริยาข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ในกระทรวงเกษตรและสหกรณ์

ภายหลังพระยาแรกนา ได้แก่ ปลัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์โดยตำแหน่ง ส่วนผู้ที่มาทำหน้าที่เป็นเทพีคู่หาบทอง และคู่หาบเงินนั้น ได้ทำการพิจารณาคัดเลือกจากข้าราชการหญิงโสดในสังกัดกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ที่มีตำแหน่งตั้งแต่ข้าราชการพลเรือนสามัญชั้นโทขึ้นไป

พระราชพิธีพืชมงคล เป็นพิธีทำขวัญพืชพันธุ์ธัญญาหารที่พระมหากษัตริย์ทรงอธิษฐานเพื่อความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ธัญญาหารแห่งราชอาณาจักรไทย ข้าวนี้ถือว่าเป็นอาหารหลักของประชาชนในภาษาบาลีเรียกว่า บุพพัตถนะ หรือ บุพพัตถนะ หรือ บุพพัตถนะชาติ ส่วนพืชอื่นๆ ที่เป็นอาหารเรียกว่า อปรัตถนะ หรือ อปรัตถนะชาติ หมายถึง พืชจำพวกถั่ว งา เป็นต้น ถ้าเรียกควบทั้งสองอย่างก็เรียกว่า บุพพัตถนะปรัตถนะชาติ ที่หมายถึงพืชที่เป็นอาหารทุกชนิด

บุพพัตถนะปรัตถนะชาติที่นำเข้าพระราชพิธีพืชมงคลนั้น เป็นข้าวเปลือก มีทั้งข้าวเจ้า และข้าวเหนียว นอกจากนี้มีเมล็ดพืชต่างๆ รวม 40 อย่าง แต่ละอย่างบรรจุถุงผ้าขาว กับเปลือกมันต่าง ๆ พันธุ์พืชเหล่านี้เป็นของปลูกงอกได้ทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังมีข้าวเปลือกที่หวาน ในพิธีแรกนาบรรจุกระเช้าทองคำหนึ่ง และเงินคู่หนึ่ง เป็นข้าวพันธุ์ดีที่โปรดเกล้าโปรดกระหม่อม ให้ปลูกในโครงการส่วนพระองค์สวนจิตรลดา

และพระราชทานมาเข้าพระราชพิธีพืชมงคล พันธุ์ข้าวพระราชทานนี้ จะใช้หว่านในพระราชพิธีแรกนา ส่วนหนึ่ง อีกส่วนหนึ่งที่เหลือทางการ จะบรรจุซอง แล้วส่งไปแจกจ่ายแก่ชาวนาและประชาชนในจังหวัดต่างๆ ให้เป็นมิ่งขวัญและเป็นสิริมงคลแก่พืชผลที่จะเพาะปลูกในปีนี้

อนึ่ง นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2509 เป็นต้นมา คณะรัฐมนตรีได้ประชุมปรึกษาลงมติให้วันพระราชพิธีพืชมงคลนี้เป็น วันเกษตรกร ประจำปีอีกด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้มีอาชีพทางการเกษตรพึงระลึกถึงความสำคัญของการเกษตร และร่วมมือกันประกอบพระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญเพื่อเป็นสิริมงคลแก่อาชีพของตน ทั้งยังก่อให้เกิดประโยชน์แก่เศรษฐกิจของประเทศชาติ จึงได้จัดงาน วันเกษตรกรควบคู่ไปกับงานพระราชพิธีพืชมงคลตลอดมา (กรมศิลปากร, 2565)

### 2.6.3 นางนพมาศ

นางนพมาศที่รู้จักกันนั้นมีความเกี่ยวข้องกับประเพณีลอยกระทง หนึ่งในประเพณีที่จัดขึ้นในวันเพ็ญเดือน 12 หรือวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 12 ซึ่งเป็นประเพณีที่อยู่ในช่วงฤดูหนาวของประเทศไทย โดยนางนพมาศคือผู้หญิงในสมัยสุโขทัยที่เป็นผู้ประดิษฐ์คิดค้นการทำกระทงทรงดอกบัว จนกลายเป็นต้นแบบกระทงที่เราลอยกันในปัจจุบัน ซึ่งชุดความรู้นี้มาจากวรรณกรรมเล่มหนึ่งที่เชื่อกันว่าแต่งขึ้นในสมัยกรุงสุโขทัย นั่นคือวรรณกรรมเรื่อง ตำรับตำวศรีจุฬาลักษณ์



ภาพที่ 2.14 ลอยกระทงในอดีต จิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ วัดปทุมวนาราม กรุงเทพฯ

(ภาพจาก <https://www.silpa-mag.com>)

วรรณคดีเรื่อง นางนพมาศ นั้นเป็นที่เชื่อกันในวงกว้างว่าถูกแต่งขึ้นในสมัยสุโขทัย เนื่องจากกรมศิลปากรเป็นผู้จัดหนังสือเรื่องนางนพมาศไว้ในสมัยสุโขทัยแต่ในปัจจุบันมีหลักฐานหลายอย่างที่บ่งชี้ว่านางนพมาศเป็นวรรณกรรมช่วงต้นรัตนโกสินทร์ หากพิจารณาสำนวนโวหารอย่างละเอียดจะสังเกตได้ว่าเป็นหนังสือที่แต่งขึ้นในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ ระหว่างรัชกาลที่ 2 และ 3 หรือก่อนหลังไม่มาก เพราะหากนำสำนวนหนังสือเรื่องนี้ไปเปรียบเทียบกับหนังสือที่เชื่อกันว่าแต่งขึ้นในสมัยสุโขทัย อย่างไตรภูมิพระร่วง หรือหนังสือที่แต่งขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา ก็ จะเห็นความแตกต่างอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ยังมีเนื้อความที่แสดงให้เห็นว่าหนังสือเล่มนี้นั้นถูกแต่งในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ เช่น หนังสือเล่มนี้กล่าวถึงชื่อฝรั่งหลายชาติที่ยังไม่เข้ามาครั้งสุโขทัยเป็นราชธานี ป็นใหญ่ขนาดหนักที่ ยังไม่เกิดขึ้นในโลกแต่กลับปรากฏในหนังสือเล่มนี้ และฝรั่งชนชาติอเมริกัน ที่เพิ่งเป็นประเทศได้ไม่ถึง 200 ปี แต่กลับมีชื่ออยู่ในหนังสือเล่มนี้ที่น่าแปลกใจ

สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงเคยอธิบายหนังสือเรื่องนางนพมาศไว้แล้วว่า “แต่งในระหว่างรัชกาลที่ 2 กับที่ 3 ไม่ก่อนนั้นขึ้นไป และไม่เป็นสำนวนภายหลังนั้นลงมาเป็นแน่” (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2545) และทรงวิเคราะห์ว่าบางตอนอาจเป็นพระราชนิพนธ์ของ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3

ศาสตราจารย์ ดร. นิธิ เอียวศรีวงศ์ เป็นอีกหนึ่งท่านที่อธิบายไว้อย่างชัดเจนว่า “นางนพมาศมีข้อความอยู่หลายตอนที่แสดงว่าจะแต่งในสมัยสุโขทัยไม่ได้ เช่น การอ้างถึงอเมริกัน ป็นใหญ่ ฯลฯ นอกจากนี้สำนวนโวหารก็เห็นได้ชัดเจนว่าเขียนขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ ซ้ำยังเชื่อกันอีกด้วยว่าพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าฯ ได้ทรงพระราชนิพนธ์แทรกอยู่ประมาณครึ่งเรื่อง” (ศาสตราจารย์ ดร. นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2527) อย่างไรก็ตามกรมศิลปากรยังคงจัดหนังสือเรื่องนางนพมาศให้เป็น วรรณกรรมสุโขทัย โดยให้เหตุผลว่า “มิให้เกิดความสับสนแก่ผู้ศึกษาและไม่ขัดกับตำรับตำราว่าด้วย วิชาประวัติวรรณคดีไทยปัจจุบัน” (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2545)

ส่วนข้อมูลที่ว่านางนพมาศนั้นคือผู้ที่ประดิษฐ์กระทงหรือไม่นั้น ต้นทางของข้อมูลว่านางนพมาศริเริ่มประดิษฐ์กระทงทรงดอกบัวนั้นมาจากหนังสือเรื่อง “นางนพมาศ หรือตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์” โดยความตอนหนึ่งแล้วว่า

“...พอถึงการพระราชพิธีจองเปรียง ในวันเพ็ญเดือนสิบสอง เป็นนักชดถกฤษชั๊กโคมลอย โคม บรรดาประชาชนชายหญิงต่างตกแต่งโคมชั๊กโคมแขวนโคมลอยทุกตระกูลทั่วทั้งพระนคร แล้วก็ชวนกันเล่นมหรสพ สิ้นสามราตรีเป็นเยี่ยงอย่าง...ข้าน้อยก็กระทำโคมลอยคิดตกแต่งให้งาม ประหลาดกว่าโคมพระสมณก้านัลทั้งปวง จึงเลือกผกาเกสรศรีต่าง ๆ ประดับเป็นรูปดอกกระมุท บาน กลีบรับแสงพระจันทร์ ใหญ่ประมาณเท่ากงระแหะ ล้วนแต่พรรณดอกไม้ซ้อนสีสลับให้เป็น สดสวย แล้วก็เอาผลพฤษภชาติมาแกะจำหลักเป็นรูปมยุระคณานกวิหคหงส์ ให้จับจิกเกสร บุปผชาติอยู่ตามกลีบดอกกระมุท เป็นระเบียบเรียบร้อยวิจิตรไปด้วยสีย้อมสดสวยจะทอด ทัดนาอิ่งนัก ทั้งเสียบแซมเทียนรูปและประทีปน้ำมันเปรียงเจือด้วยไขข้อพระโค...”

เมื่อพระร่วงทอดพระเนตรเห็นกระถางหนึ่งดงามแปลกตา จึงตรัสถามนางนพมาศ นางจึงอธิบาย แนวคิดในการตกแต่งให้ทรงทราบ และทรงรับสั่งให้กษัตริย์ลำดับต่อไปถือเอากระถางของนางเป็น แบบอย่าง ความว่า

“...ครั้นสมเด็จพระร่วงเจ้าได้ทรงสดับ ก็ดำริสว่า ข้าน้อยนี้มีปัญญาฉลาดสมที่เกิดใน ตระกูลนักปราชญ์ กระทำถูกต้องควรจะได้เป็นเยี่ยงอย่างได้ จึงมีพระราชบริหารบำหยัด สาปสรรว่า แต่นี้สืบไปเบื้องหน้า โดยลำดับกษัตริย์ในสยามประเทศ ถึงการกำหนดนักชดถกฤษชั๊กวัน เพ็ญเดือนสิบสองพระราชพิธีจองเปรียงแล้ว ก็ให้กระทำโคมลอยเป็นรูปดอกกระมุท อุทิศ สักการบูชาพระพุทธบาทนันทานที่ ทรายเท่ากัลปาวสาน อันว่าโคมลอยรูปดอกกระมุทก็ปรากฏ มาจนเท่าทุกวันนี้ แต่คำโลกสมมุติเปลี่ยนชื่อเรียกว่า ลอยกระถางทรงประทีป เหตุดังนี้ ข้าน้อยผู้ ชื่อว่า นพมาศ ก็ถึงซึ่งมีชื่อเสียงปรากฏอยู่ในแผ่นดินได้อย่างหนึ่ง...”



แต่กระนั้น ใจความหลักของหนังสือเล่มนี้ มิใช่การทำกระทง แต่เป็นหนังสือที่ว่าด้วยเรื่องหลัก 3 เรื่อง คือ 1. ลักษณะกุลสตรีในอุดมคติ คือมีสมบัติ 3 ประการ อันได้แก่ รูปสมบัติ ปัญญาสมบัติ และทรัพย์สมบัติ รวมไปถึง ลักษณะของกุลสตรี 5 ประการ อันได้แก่ (1) วาจาอ่อนหวาน มีสัมมาคารวะ (2) กิริยาละมุนละม่อม ไม่ดัดจริตเล่นตัว (3) ไม่อิจฉาริษยาพยาบาท (4) รู้จักบุญคุณของผู้มีเมตตา ดังคติโบราณว่า “ใครรัก ให้รักตอบ” และ (5) ให้เอาคนดีเป็นแบบอย่าง ดังคติโบราณว่า “ใครทำชอบ ให้ทำตาม” 2. แนวปฏิบัติตนเพื่อความเป็นยอดแห่งพระสนม ซึ่งว่าด้วยวิธีปฏิบัติตนและการถวายชีวิตและความจงรักภักดีต่อสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และ 3. คำพรรณนาโดยย่อของพระราชพิธีสิบสองเดือน ซึ่งมีเนื้อหาของพิธีกรรมคล้ายคลึงกับที่ปรากฏในกฎมณเฑียรบาลในกฎหมายตราสามดวง แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยมากกว่า ซึ่งอาจเป็นการพรรณนาเรื่องร่วมสมัยเสริมเข้าไป (ดร.ตรงใจ หุตางกูร, 2564)



ภาพที่ 2.15 จิตรกรรมฝาผนังในพระวิหารหลวง วัดราชประดิษฐสถิตมหาสีมาราม กรุงเทพฯ

(ภาพจาก <https://www.silpa-mag.com>)

ในส่วนของที่มาเกี่ยวกับคำว่า ลอยกระทง นั้นไม่มีหลักฐานยืนยันแน่ชัดว่า ลอยกระทงเริ่มขึ้นตั้งแต่เมื่อใด แต่คำว่าลอยกระทงเริ่มเด่นชัดขึ้นในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ทรงโปรดให้ฟื้นฟูประเพณีพิธีการสำคัญเพื่อความอุดมสมบูรณ์ของราชอาณาจักร และความจำเป็นด้านอื่นๆ จึงมีพระราชนิพนธ์หนังสือ ตำราท้าวศรีจุฬาลักษณ์ โดยจะสมมุติฉากในเรื่องเป็นสมัยสุโขทัย เกิดการทำ



กระทงด้วยใบตองแทนวัสดุอื่น ๆ เมื่อระยะเวลาผ่านไป การทำกระทงด้วยใบตองก็แพร่หลายไปที่ต่างๆ จนถึงปัจจุบัน

เมื่อพูดถึงลอยกระทง สิ่งแรกที่นึกถึงก็คือ นางนพมาศ และ สุโขทัย แต่ในศิลาจารึกและเอกสารต่างๆ ไม่มีคำว่า “ลอยกระทง” แต่จะมีประเพณีที่มีลักษณะคล้ายกับการลอยกระทง ในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงเรียกว่า “เผาเทียน เล่นไฟ” ซึ่งมีความหมายกว้าง ๆ ว่า ทำบุญไหว้พระ แม้แต่ในสมัยอยุธยา ทั้งเอกสารและวรรณคดี มีแต่ชื่อ ชักโคม ลอยโคม และ แขนวโคม ดังตัวอย่างจากจดหมายเหตุลาลูแบร์ ดังนี้

“ประชาชนพลเมืองจะแสดงความขอบคุณแม่คงคาด้วยการตามประทีปโคมไฟขนาดใหญ่ (ในแม่น้ำ) อยู่หลายคืน...เราจะเห็นทั้งลำแม่น้ำเต็มไปด้วยดวงประทีปลอยน้ำ...ไปตามกระแสธาร มีขนาดใหญ่ย่อมต่างกันตามศรัทธาปสาทะของแต่ละคน...โดยนัยเดียวกัน เพื่อแสดงความขอบคุณต่อแม่พระธรณี ที่อนุเคราะห์ให้เก็บเกี่ยวพืชพันธุ์ธัญญาหารได้อย่างอุดมสมบูรณ์ในวันต้นๆ ของปีใหม่ชาวสยามก็จะตามประทีปโคมไฟขึ้นอย่างมโหฬารอีกครั้งหนึ่ง”

ด้วยเหตุนี้ ลอยกระทงจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อไม่นาน และชัดเจนในยุคต้นรัตนโกสินทร์ เห็นได้จากหลักฐานพระราชพงศาวดารแผ่นดิน รัชกาลที่ 3 ฉบับเจ้าพระยาทิพากรวงศ์ และเรื่องนางนพมาศ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 3 (พัชรเวช สุขทอง, 2566)

## 2.7 ศิลปะปฏิสัมพันธ์

ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) คือศิลปะที่คุณสามารถมีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับผลงานได้ตอบสนองต่อการกระทำของผู้ได้ตอบ โดยทั่วไปนั้นงานดังกล่าวจะมีลักษณะเป็นภาพหรือเสียงเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัล และตอบสนองต่อการเคลื่อนไหว เสียง หรืออินพุต (ผ่านอินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์) ของผู้ได้ตอบ สิ่งนี้จะสร้างการไหลเวียนของข้อมูลแบบสองทิศทางระหว่างผู้ได้ตอบและงาน การกระทำของผู้ได้ตอบจึงเป็นส่วนสำคัญของศิลปะปฏิสัมพันธ์

ศิลปะกับปฏิสัมพันธ์ของผู้ดู วงการศึกษาศิลปะของไทยในปัจจุบัน ศิลปะร่วมสมัยหลายประเภทและหลายรูปแบบ ดูเหมือนว่าจะยังไม่เป็นที่เข้าใจในกลุ่มของนักศึกษาศิลปะเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่าง

ยังศิลปะประเภทที่ต้องใช้ปฏิสัมพันธ์จากผู้ดูคือ ศิลปะที่เรียกว่า Interactive Art งานศิลปะประเภทนี้ จะมีความแตกต่างจากงานศิลปะทั่ว ๆ ไปซึ่งจะส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ดู เป็นปฏิกิริยาที่เกิดขึ้น ภายใน คือ การโต้ตอบทางความรู้สึกหรือความคิดในแง่มุมมองต่าง ๆ แต่ศิลปะ interactive Art เป็น ประเภทของศิลปะที่ศิลปินมีความคิดและมีวัตถุประสงค์ให้ผู้ดูมีปฏิสัมพันธ์กับงานของเขาโดยตรง ไม่ว่าจะ เป็นการมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับงานทางกายภาพ เช่น การจับต้อง การกดปุ่ม การสัมผัสกับตัวงานด้วย วิธีการต่าง ๆ การเคลื่อนไหวไปในงาน บนงาน การใช้เสียง การสร้างเสียง หรือการมีส่วนร่วมกับงานที่เป็นไปตามกำหนดของศิลปิน หรือ เป็นลักษณะของการสร้างสรรค์งานร่วมกับศิลปินโดยอิสระ ซึ่ง ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ หรือความหมายใหม่ให้กับงานของศิลปิน งานประเภท Interactive Art จะมีความ สมบูรณ์และสัมฤทธิ์ผลได้จะต้องมีปฏิสัมพันธ์จากผู้ดูเป็นส่วนสำคัญ (สมพร รอดบุญ, 2554)

ศิลปะแนวนี้ส่วนใหญ่จะเป็นศิลปะประเภทอินสตอลเลชัน (Installation) ศิลปะเพอร์ฟอร์แมนส์ (Performance Art) และงานศิลปะที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อ นำ การใช้ระบบเซ็นเซอร์ที่รับสัญญาณ การเคลื่อนไหว และการใช้เสียง ส่วนประเภทที่เป็นที่นิยมกันมากในปัจจุบันคือการสร้างงานด้วยการใช้ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ อาทิ Virtual Internet Art

ศิลปะในแนวปฏิสัมพันธ์จากผู้ดูงานมีปรากฏในยุโรปในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 ประจักษ์ได้ใน ผลงานของ มาเซล ดูมองท์ (Marcel Duchamp) ที่มีชื่อว่า "Rotary Glass plates" เป็นงานที่ผลิตขึ้น ในช่วงศตวรรษของปี ค.ศ 1920 ซึ่งผู้ดูงานจะต้องมีส่วนร่วมในการทำให้งานเกิดการเคลื่อนไหว ในช่วง ศตวรรษของปี ค.ศ 1960 และ 1970 ศิลปะประเภทนี้เริ่มเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในยุโรปและ สหรัฐอเมริกา ศิลปินได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น วีดีโอ และระบบดาวเทียม (Satellite) ที่พัฒนาขึ้นใน ยุคนั้นมาเป็นสื่อในการสร้างผลงาน มีการถ่ายทอดแพร่ภาพสด การทำงานของศิลปินกับการมี ปฏิสัมพันธ์ของผู้ดูด้วย ส่วนการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานในแนวนี้เริ่มขึ้นในศตวรรษของปี ค.ศ 1990 เรื่อยมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งปฏิสัมพันธ์ของผู้ดูกับงานศิลปะที่ใช้สื่อดิจิทัล (Digital Media) ได้รับความสนใจและถูกนำมาใช้อย่างต่อเนื่องในวงการศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันแทบทุกมุมโลก



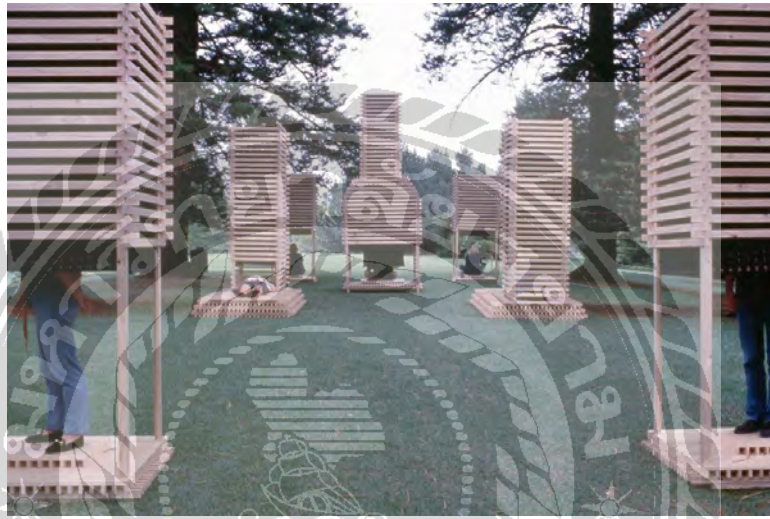
ภาพที่ 2.16 "Rotary Glass plates" ผลงานของ มาแซล ดูฌองป์ (Marcel Duchamp)  
(ภาพจาก <https://www.wikiart.org>)

นอกจากนี้แล้ว Interactive Art ส่งผลให้เกิดการพัฒนาในเรื่องของการทำงานศิลปะที่ข้ามศาสตร์ (Cross Disciplinary) ซึ่งศิลปินอาจทำงานร่วมกับสถาปนิก นักวิทยาศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ หรือศิลปินและบุคคลในสาขาต่าง ๆ ศิลปะแนวนี้มีได้ปรากฏในสาขาทัศนศิลป์เท่านั้น ในสายของภาพยนตร์ ดนตรี นาฏศิลป์และสาขาอื่น ๆ ก็ยังมีการสร้างสรรค์งานในเชิงปฏิสัมพันธ์ด้วย

ศิลปินไทยที่ทำศิลปะในแนวนี้มีหลายท่านด้วยกัน ผลงานของศิลปินซึ่งเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในระดับประเทศและระดับนานาชาติ รวมทั้งผลงานของศิลปินรุ่นใหม่บางท่านมาประกอบการอธิบายในบทความนี้ได้แก่ ผลงานของธรรมศักดิ์ บุญเชิด, มณเฑียร บุญมา, พินรี สันต์พิทักษ์, สุธี คุณาวิชยานนท์, บัณฑิต พูนสมบัติเลิศ และวิทยา จันมา ศิลปินแต่ละท่านมีแนวความคิด รูปแบบ เทคนิค วิธีการการใช้สื่อ และการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมปฏิสัมพันธ์กับงานของเขาในลักษณะที่แตกต่างกัน

ธรรมศักดิ์ บุญเชิดได้แสดงผลงาน Interactive Art เป็นครั้งแรก ณ หอศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในปี พ.ศ. 2533 ผลงานชิ้นนี้มีชื่อว่า “Lines on Walls” ศิลปินใช้กระดาษหนังสือพิมพ์ห่อหุ้มงานจิตรกรรมซึ่งเป็นรูปทรงแท่งสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความยาวและหนาแตกต่างกัน พื้นที่ของห้องแสดงงานถูกสร้างให้เป็นงานศิลปะที่เต็มไปด้วยแท่งกระดาษหนังสือพิมพ์ที่ถูกจัดวางบนผนังเป็นจังหวะ ผู้ดูได้รับการเชิญชวนให้ฉีกกระดาษหนังสือพิมพ์ที่ห่อหุ้ม

สี่เหลี่ยมเหล่านั้น งานจิตรกรรมหลากสีที่ถูกปกปิดไว้ปรากฏแทนที่กระดาษหนังสือพิมพ์ หลังจากนั้นผู้ดูจะนำกระดาษที่ฉีกแล้วทั้งหมดมากองรวมกันเป็นรูปทรงใหม่บนพื้นห้องและใช้ตะแกรงเหล็กวางทับซ้อนอยู่ด้านบนอีกทีหนึ่ง นับเป็นงานที่ผู้ดูมีส่วนร่วมในการสร้างสิ่งใหม่ ให้ความหมายใหม่กับงาน นำมาซึ่งความประหลาดใจและความสนุกสนานให้กับผู้ดูที่มาร่วมงานในช่วงเวลานั้น ความจริงแล้วผู้ดูแต่ละคนมิได้คาดคิดมาก่อนว่าจะต้องมีปฏิสัมพันธ์และทำงานร่วมกับศิลปินในลักษณะดังกล่าว



ภาพที่ 2.17 "Room" ผลงานของ มณเฑียร บุญมา  
(ภาพจาก <https://adaymagazine.com>)

"Room" ผลงานอินสตอลเลชันเฉพาะพื้นที่ (Site Specific Installation) ของมณเฑียร บุญมา สร้างขึ้นบนพื้นที่ของสวนพฤกษชาติในเมืองอะดิเลด (Adelaide) ประเทศออสเตรเลีย มณเฑียรใช้ไม้สน ประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างเหมือนห้องหรือสิ่งก่อสร้างที่มีความโปร่ง จำนวนทั้งหมด 7 ห้อง มีการเว้นพื้นที่ตรงส่วนล่างให้ผู้ชมสามารถเข้าไปยืน นอน และนั่งทำสมาธิเพื่อให้จิตสงบได้ พื้นที่แต่ละพื้นที่ค่อนข้างจะจำกัด ภายในตัวโครงสร้างที่เป็นสัญลักษณ์แทนคำโบลีในความคิดของมณเฑียร จะมีผ้าฝ้ายสีดำพิมพ์เป็นเครื่องหมายคำถามและเครื่องหมายตกใจสีทอง วัตถุประสงค์ของมณเฑียรคือต้องการให้ผู้ชมงานได้เข้าไปอยู่ภายในตัวงานและได้มองดูเครื่องหมายทั้งสอง ด้วยการพิจารณาและด้วยสติปัญญาการใช้เวลาในพื้นที่ดังกล่าวท่ามกลางความเงียบสงบของธรรมชาติที่อยู่โดยรอบ มีอิทธิพลอย่างมากในการนำผู้ชมไปสู่ความสงบ มีสมาธิและทำจิตใจให้บริสุทธิ์

งานของมณฑิยรชุดนี้ เป็นเสมือนการนำผู้ชมจากโลกภายนอกเข้าสู่โลกภายในอาจเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับชาวออสเตรเลียที่ได้สัมผัสกับความเชื่อและความศรัทธาในพุทธปรัชญาของมณฑิยร ปฏิสัมพันธ์จากคนต่างชาติ ต่างศาสนาและวัฒนธรรมครั้งนี้สามารถทำให้จุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ผลงานของมณฑิยรประสบความสำเร็จและได้รับผลตอบแทนที่ดียิ่ง



ภาพที่ 2.18 "หนุนนม" ผลงานของ พินรี สันต์พิทักษ์  
(ภาพจาก <https://mgonline.com>)

ส่วนงานหนุนนมของพินรี สันต์พิทักษ์ เป็นหนึ่งในงานประเภทอินสตอลเลชันที่ศิลปินได้ผลิตไว้เป็นจำนวนหลายชุด งานชิ้นนี้ใช้พื้นที่ทั้งหมดประมาณ 93 ตารางเมตร เป็นพื้นที่ของห้องแสดงงานซึ่งถูกแปรสภาพจากเดิมให้กลายเป็นพื้นที่ศิลปะที่เต็มไปด้วยรูปทรงของนมเป็นจำนวนมาก รูปทรงแต่ละรูปทรงมีความแตกต่างในรายละเอียด บางรูปทรงที่มีความกลม ความป้าน ความแหลมหลายลักษณะวัสดุที่ใช้เป็นผ้าใยแก้วและผ้าสังเคราะห์ที่มีสีนุ่มนวลเป็นส่วนมากและมีสีดำแทรกอยู่บ้างบางที่ เนื้อวัสดุมีความละเอียดอ่อนบางเบาชวนสัมผัส ปฏิสัมพันธ์จากผู้ชมเป็นสิ่งที่น่าสนใจมาก เมื่อผู้ชมเข้าไปอยู่ท่ามกลางงานและสัมผัสกับงานในลักษณะต่าง ๆ กัน "หนุนนม" เป็นผลงานที่มีชีวิตชีวา ผู้ชมบางคนจะนอนหนุนนม นั่งพิงหรือเอนกายพักผ่อนบนงานอย่างมีความสุข เป็นปฏิสัมพันธ์ที่นำผู้ชมไปสู่จินตนาการ ความทรงจำ และประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตเขาเหล่านั้นสามารถย้อนกลับไปสู่อดีตสมัยเยาว์วัย ผู้ชมทุกเพศ ทุกวัย เมื่อได้สัมผัสกับต้องงานแล้วดูจะมีความพึงพอใจ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กเล็ก ๆ จะมี

ความสนุกสนานเล่นกับงานเป็นพิเศษ งานของพินรีเต็มไปด้วยการเคลื่อนไหวอันเกิดจากปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม บทสนทนาเจิบ ๆ เกิดขึ้นภายในจิตใจระหว่างผู้ชมกับงานศิลปะและการสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างผู้ชมด้วยกันเองก็เป็นไปอย่างน่าสนใจ

ความหมายที่แฝงอยู่ในงานมีส่วนสำคัญในการโน้มน้าวให้ผู้ชมองลึกเข้าไปในจิตวิญญาณของผู้หญิงคนหนึ่ง ซึ่งเป็นทั้งปุถุชนธรรมดา เป็นแม่และเป็นศิลปินที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของตนเองในงานศิลปะ งานของพินรีมิใช่เป็นงานที่มีเนื้อหาสาระเฉพาะตน ทว่าผลงานชิ้นนี้ส่งผลถึงผู้หญิงอีกเป็นจำนวนมาก คุณค่าทางความคิด ความรู้สึก และการแสดงออกในงานล้วนท้าทายให้ผู้ชมได้ใช้สติปัญญา ความคิดในการอย่างลึกถึงจิตวิญญาณ ความรู้สึกของสตรีเพศหลายแง่มุม

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการสร้างสรรค์ผลงานในโครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art ต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นรูปแบบของศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อให้ ผู้ชมได้รับรู้ถึงปัญหาความขัดแย้งและสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานชิ้นนี้ ได้จึงมีความจำเป็นต้องศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการเพื่อนำมาต่อยอดทางความคิดและปรับ ใช้กับงานตัวเองได้งานวิจัยที่ได้ทำการศึกษาได้แก่

ประติมากรรมนุ่ม พื้นที่แห่งสีสัน และการสร้างปฏิสัมพันธ์ ผลงานประติมากรรมนุ่มภายใต้แนวคิดเรื่องจินตนาการแห่งความบนพื้นที่แห่งความจริง สร้างสรรค์โดยจิตพิมล เสรีรังสรรค์ เป็น ผลงานที่ได้รับแรงบรรดาลใจมาจาก โจแอนนา วาสคอนเซลอส แวร์ซายส์ (Joanna Vasconcelos Versailles) ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่แสดงถึงความอ่อนนุ่ม และมีสีสันที่หลากหลายสดใส ด้วยการนำเอาเก้าอี้หุ้มด้วยฟองน้ำ มาใช้เป็นโครงสร้าง แล้วเย็บด้วยผ้าหลากสีและหลายชนิด รวมทั้งไหมพรมและเมล็ดพรรณพืช เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความรู้สึกที่นุ่มสบายให้แก่ผู้ชม (จิตพิมล เสรีรังสรรค์, 2558)





ภาพที่ 2.19 พื้นที่แห่งสีสันและปฏิสัมพันธ์หมายเลข 1 ผลงานของจิตพิมล เสรีรังสรรค์  
(ภาพจาก <http://www.thapra.lib.su.ac.th>)



ภาพที่ 2.20 พื้นที่แห่งสีสันและปฏิสัมพันธ์หมายเลข 2 ผลงานของจิตพิมล เสรีรังสรรค์  
(ภาพจาก <http://www.thapra.lib.su.ac.th>)

การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์ เป็นผลงานประติมากรรมที่ออกแบบมาเพื่อให้ผู้บริโภคนั้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับชิ้นงานได้ด้วยการแต่งแต้ม เติมสีสันให้กับของเล่นที่มีรูปทรงเป็นมนุษย์อวกาศ ผลงานออกแบบของ JI XIANG FAN ผู้มีความชื่นชอบในของเล่นศิลป์ (Art Toy) เนื่องจาก Art Toy เป็นศิลปะที่เป็นรูปแบบของเล่นและเหมาะสมสำหรับการใช้เป็นที่นำเสนอถึงสุนทรียะให้แก่ผู้บริโภคได้มากกว่าศิลปะแบบดั้งเดิม โดย JI XIANG FAN ได้ทำการสำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ Art Toy และแรงบันดาลใจ นำเอาความรู้สึกของวัยเด็กจากสภาพแวดล้อมในคุณหมิงมณฑลยูนนาน เบื้องหลังการสร้างสรรคหลักคือ จังหวะชีวิตที่เร่งรีบของผู้คนร่วมสมัย การรับข้อมูลข่าวสารเพียงด้านเดียว ส่วนใหญ่แล้วมีความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ไม่ลึกซึ้ง การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วผู้คนเต็มไปด้วยความอ่อนล้า ไร้เรี่ยวแรง ยังมีความคาดหวังที่จะได้รับความสุข ความรื่นเริงและเสียงหัวเราะในวัยเด็ก (JI XIANG FAN, 2563)



ภาพที่ 2.21 การปั้นมนุษย์อวกาศที่เสร็จสมบูรณ์ ผลงานของ JI XIANG FAN

(ภาพจาก [https://digital\\_collect.lib.buu.ac.th](https://digital_collect.lib.buu.ac.th))





ภาพที่ 2.21 การแสดงความรู้สึกผ่านของเล่นสร้างสรรค์  
(ภาพจาก [https://digital\\_collect.lib.buu.ac.th](https://digital_collect.lib.buu.ac.th))

### บทที่ 3

#### การออกแบบและพัฒนา

โครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเชิงวิชาการเพื่อประโยชน์ทางสังคม ถ่ายทอดผ่านรูปแบบของศิลปะปฏิสัมพันธ์ โดยอ้างอิงจากแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) จำลองสถานที่เสมือนเป็นห้องทำงานเล็ก ๆ มีหน้าจอสองจอวางคู่กันบนโต๊ะ โดยจอที่หนึ่งแสดงผลงานที่สร้างจาก AI ของ Stable Diffusion และจอที่สองแสดง ภาพวาดจากเทคนิค Digital Painting ผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop ด้วยทักษะการวาดภาพของผู้วิจัย เพื่อแสดงถึงความแตกต่างของทั้งสองผลงาน และอีกด้านหนึ่งภายในห้องจะเป็นการฉายภาพความคิดเห็น (comment) จากอินเทอร์เน็ต ที่แสดงออกเกี่ยวกับปัญหาเรื่อง AI Art ทางผู้จัดทำได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการดำเนินงาน โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

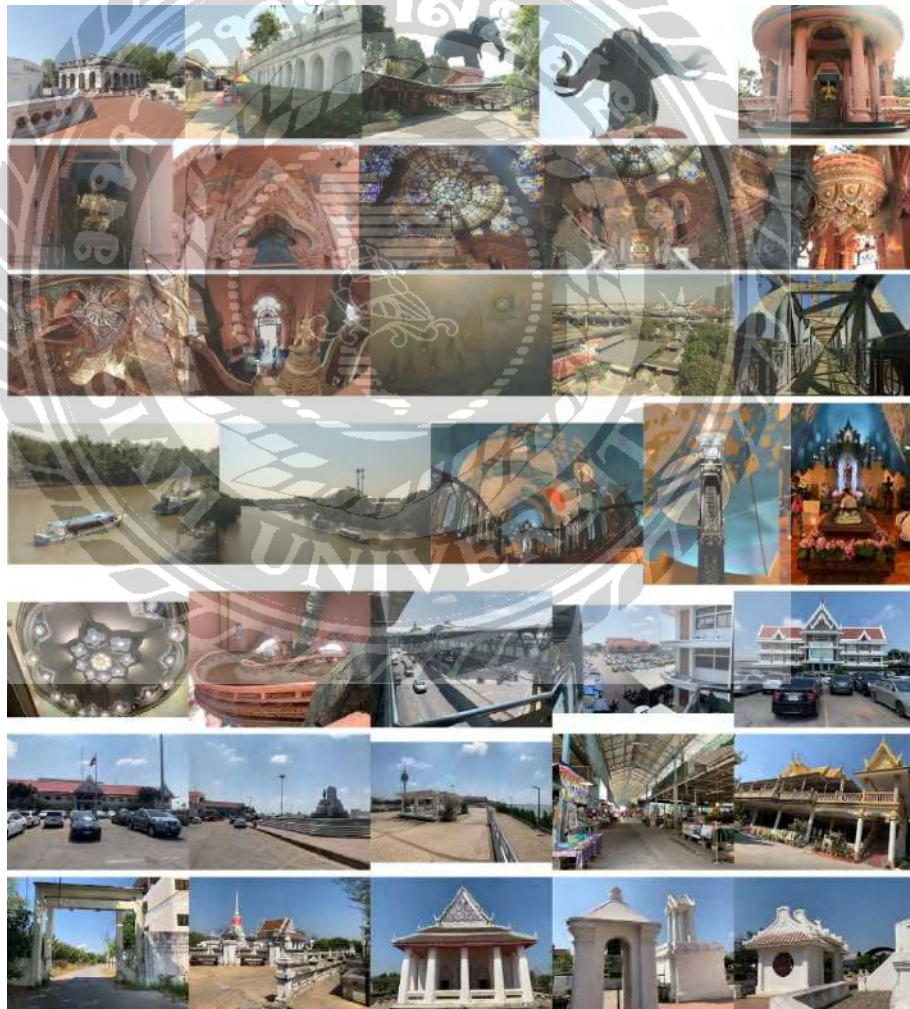
1. ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจาก AI Art
2. ศึกษาการทำงานของ Stable Diffusion
3. ศึกษาแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ ของจอห์น ดิวอี้
4. ศึกษาเนื้อหาที่นำมาใช้ประกอบการทำงาน Digital Painting

#### วางแผนการทำงานออกแบบและฉากสำหรับนำเสนอผลงาน

ช่วงแรกของการทำงานนั้นได้วางแผนในการนำเสนอถึงความแตกต่างของการบวนการทำงาน (process) ระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ โดยมีแนวคิด (concept) คือ Into the NEW and I am STILL ซึ่งเป็นภาพของศิลปิน (artist) ที่ยังคงทำงานศิลป์โดยอยู่ในสภาพแวดล้อม (Environment) ที่มีความแตกต่างจากสภาพปัจจุบัน โดยมีความเป็น Sci-Fi, Futuristic, Cyberpunk เนื้อหาของภาพนั้นต้องการที่จะแสดงออกถึงศิลปินที่ยังทำงานและใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลาง โลกใบใหม่ที่เปลี่ยนไปจากเดิม โดย

นำเสนองานด้วยการนำกระบวนการ (process) การทำงานออกแบบของทั้งมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ มาเปรียบเทียบกับให้ผู้ชมได้เห็นถึงที่มาและความแตกต่างของผลงานจากทั้งสองด้าน

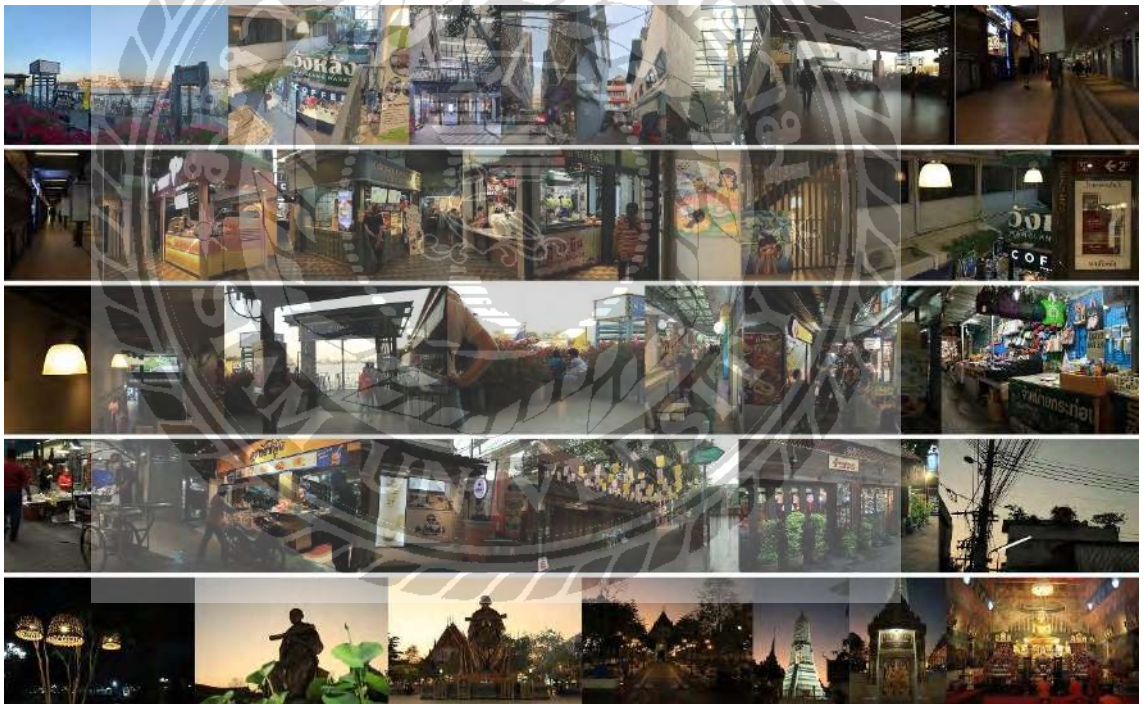
ทางผู้วิจัยได้ทำการหาข้อมูลของพื้นที่ชุมชนเพื่อนำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบ โดยทำการ ค้นหา ข้อมูลของราคาที่ดินที่มีอัตราการขยายตัวสูงที่สุด เพื่อให้เนื้อหาจากแนวคิดนั้นสอดคล้อง กับ สภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา ซึ่งข้อมูลจาก ศูนย์ข้อมูลอสังหาริมทรัพย์ (REIC) ระบุไว้ ว่า ณ ไตรมาส 4 ปี พ.ศ. 2566 พื้นที่ที่มีอัตราการขยายตัวของราคาที่ดินเพิ่มขึ้นสูงสุด ได้แก่ ที่ดินในโซน เมืองสมุทรปราการ - พระประแดง - พระสมุทรเจดีย์ โดยมีอัตราการเปลี่ยนราคามากขึ้นถึงร้อยละ 51.3 ทางผู้จัดทำจึงได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บภาพและนำไปใช้อ้างอิงในการออกแบบภาพประกอบ



ภาพที่ 3.1 ภาพจากการสำรวจพื้นที่เมืองสมุทรปราการ



หลังจากการลงพื้นที่จริงเพื่อเก็บภาพแถบอำเภอเมืองสมุทรปราการแล้ว ทางผู้วิจัยเห็นว่า ยังมี ความเข้าใจในพื้นที่แถบนี้ค่อนข้างน้อยเกินไป จึงเปลี่ยนพื้นที่ที่ใช้อ้างอิงการออกแบบภาพประกอบเป็น ชุมชน ตรอกวังหลัง เนื่องจากทางผู้วิจัยเคยใช้ชีวิตอาศัยอยู่ในพื้นที่แถบวังหลังมาก่อน จึงมีความเข้าใจในความ เปลี่ยนแปลงของพื้นที่และวิถีชีวิตของผู้คนได้มากกว่า อีกทั้งยังมีประวัติที่น่าสนใจและ เหมาะสมกับ แนวคิดการออกแบบ “Into the NEW and I am STILL” อีกด้วย โดยในปีพ.ศ. 2553 มีผู้นำชุมชนบาง คนร่วมกับกลุ่มนายทุนเข้ามาแสวงหาผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เพื่อจะนำที่ดินที่ ชาวบ้านเช่าอยู่อาศัย ไปทำธุรกิจ เนื่องจากที่ดินอยู่ใกล้ รพ.ศิริราชและแม่น้ำเจ้าพระยา จึงเป็นแหล่ง ท่องเที่ยวและเป็นย่าน ค้าขาย ชาวชุมชนจึงรวมตัวกันตั้งกลุ่มชื่อ “ชุมชนกลุ่มชาววังหลังตันโพธิ์” เพื่อคัดค้านและต่อต้านกลุ่ม นายทุนที่จะมาแสวงหาผลประโยชน์ โดยชาวตรอกวังหลังตันโพธิ์ ได้เจรจาขอเช่าพื้นที่ดังกล่าวโดยตรง กับกรมธนารักษ์



ภาพที่ 3.2 ภาพจากการสำรวจพื้นที่ตรอกวังหลัง

การสำรวจพื้นที่เพื่อเก็บภาพชุมชนตรอกวังหลัง หลังจากไม่ได้เข้ามาเยือนพื้นที่นี้เป็นเวลาหลายปี ทำให้สังเกตได้ถึงความเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง แล้วจึงนำเอาข้อมูลที่ได้นำมาใช้ในการออกแบบ ภาพประกอบ โดยเริ่มจากการสเก็ชภาพผ่านโปรแกรม Adobe Photoshop จากนั้นนำภาพสเก็ชไป

generate ด้วยรูปแบบ image-to-image ผ่านทาง AI ของ Stable Diffusion ทำให้ได้ภาพที่เป็น process ขั้นตอนของการทำงานออกแบบด้วยมนุษย์และ AI



ภาพที่ 3.3 ภาพสเก็ตช์จากแนวคิด “Into the NEW and I am STILL”

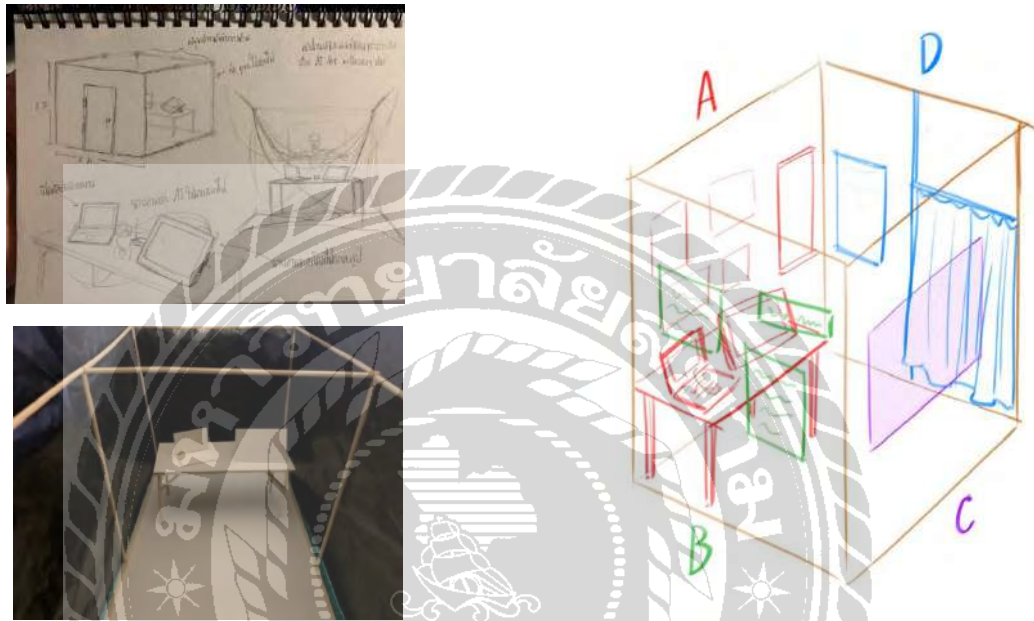


ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนเป็นรูปแบบของศิลปะ Interactive Installation โดยยังคง Concept เดิม เรื่อง Into the NEW and I am STILL ไว้อยู่ ทำการออกแบบโดยใช้ประตูแต่ละแบบมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงความเปลี่ยนแปลง เนื่องจากประตูนั้นสามารถแสดงถึงความแตกต่างในแต่ละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นประตูสังกะสี ประตูไม้ไผ่ ประตูไม้แท้ ประตูไม้เทียม ประตู PVC ประตูสแตนเลส ประตูกระจก และอีกมากมาย เมื่อผู้ชมมองทะลุผ่านช่องประตู เหมือนกับมองผ่านช่องว่างของช่วงเวลาต่างๆ เข้าไป จะเห็นถึง ผลงานภาพวาดที่สร้างขึ้นจากน้ำพักน้ำแรงของศิลปิน ที่ไม่ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไปแต่บทบาทของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะนั้นก็ยังคงอยู่ในทุกช่วงเวลา



ภาพที่ 3.4 ภาพสเก็ชการออกแบบผลงานในรูปแบบ Interactive Installation ครั้งที่ 1

สุดท้ายได้พัฒนาการนำเสนอผลงานด้วยการนำแนวคิดศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) ของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) มาใช้อ้างอิงในการทำงาน จำลองสภาพห้องทำงานของตนเองออกมาและบอกเล่าถึงประสบการณ์จากการทำงานออกแบบกับการใช้งาน AI Image Generative รวมถึงปัญหาความขัดแย้งที่พบจากการศึกษาเรื่องของ AI Art



ภาพที่ 3.5 ภาพสเก็ตซ์การออกแบบผลงานในรูปแบบ Interactive Installation ครั้งที่ 2

#### ดำเนินงานออกแบบในส่วนของภาพ

ในส่วนของภาพประกอบนั้น ดึงเอาสิ่งที่ตัวเองถนัดที่สุดจากประสบการณ์และความเชี่ยวชาญ สิ่งที่สั่งสมมาทั้งหมดบวกกับความชอบส่วนตัว จึงเป็นการออกแบบภาพ Portrait ผู้หญิง ด้วยเทคนิค Digital Painting ความที่ต้องการจะผสมผสานวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนไทย โดยเลือกที่จะถ่ายทอดถึงความเป็นไทยจากฤดูทั้ง 3 ของบ้านเรา ค้นหาข้อมูลและเลือกเอาประเพณีมาหนึ่งอย่างจากในแต่ละฤดู หยิบยกบุคคลซึ่งปรากฏอยู่ในประเพณีนั้นๆ 3 คน จาก 3 ประเพณี ใน 3 ฤดู ประกอบไปด้วย นางสาวกรรณต์มโหทรเทวีจากประเพณีสงกรานต์ในช่วงฤดูร้อน เทพีนางหาบจากพระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญในช่วงฤดูฝน และนางนพมาศจากประเพณีลอยกระทงในช่วงฤดูหนาว

- ขั้นแรกในการออกแบบนั้นจะเป็นการสเก็ตซ์เพื่อศึกษาการเขียนภาพผู้หญิงและทำการออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 3.6 ภาพสเก็ตซ์ศึกษาการเขียนภาพผู้หญิง





ภาพที่ 3.7 ภาพสเก็ตซ์การออกแบบภาพบุคคล (Portrait)

- ต่อมานำภาพจากการสเก็ตซ์ไปลงสี จากนั้นนำภาพที่เสร็จสมบูรณ์ไป generate ด้วย AI



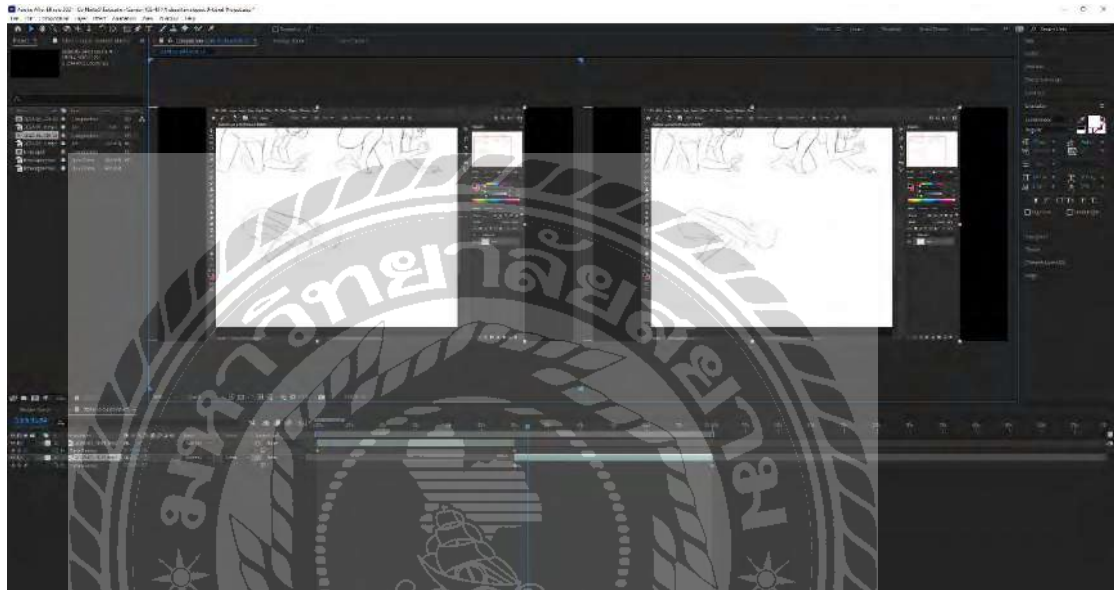
ภาพที่ 3.8 ภาพที่ผ่านการลงสีเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 3.9 ภาพที่ผ่านการนำไป Generate ด้วย AI

### ดำเนินงานตัดต่อคลิปวิดีโอ

อัตรวิดีโอหน้าจคอมพิวเตอร์ระหว่างทำการวาดภาพและการใช้โปรแกรม Stable Diffusion ในการ generate ภาพที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว นำไปตัดต่อด้วยโปรแกรม Adobe After Effects เพิ่มความเร็วเพื่อให้เห็นถึงกระบวนการในการทำงานของทั้งสองวิธี



ภาพที่ 3.10 ใช้โปรแกรม Adobe After Effects ตัดต่อวิดีโอการวาดภาพ



ภาพที่ 3.11 ใช้โปรแกรม Adobe After Effects ตัดต่อวิดีโอการ generate ภาพ





### ดำเนินงานสร้างฉากสำหรับนำเสนอผลงาน

อุปกรณ์และเครื่องมือทั้งหมดที่ใช้ในการสร้างฉากสำหรับแสดงผลงาน ได้แก่

#### อุปกรณ์

1. ท่อ PVC สีขาว ขนาด 1 นิ้ว จำนวน 8 เส้น
2. ผ้าใบไวนิลสีขาว ความกว้าง 1.5 เมตร ความยาว 24 เมตร จำนวน 1 ผืน
3. ข้อต่อสามทาง ขนาด 1 นิ้ว จำนวน 10 ตัว
4. ข้อต่อสามทางตั้งฉาก ขนาด 1 นิ้ว จำนวน 8 ตัว
5. ผ้าสีดำ ความกว้าง 1.5 เมตร ความยาว 30 เมตร จำนวน 1 ผืน
6. แผ่นไม้อัดขนาด A4 จำนวน 1 แผ่น

#### เครื่องมือ

1. เลื่อยสำหรับตัดท่อ PVC
2. เลื่อยฉลุ
3. สว่านไฟฟ้า
4. กรรไกร
5. ตลับเมตร
6. เหล็กฉากยึดมุม 4 ตัว
7. ดอกสว่านเจาะไม้ ขนาด 5 มิลลิเมตร
8. น็อตหัวสี่แฉก ขนาด 4.5 มิลลิเมตร ยาว 2 นิ้ว จำนวน 2 ตัว
9. น็อตหัวสี่แฉก ขนาด 4.5 มิลลิเมตร ยาว 1 นิ้ว จำนวน 10 ตัว

นำผ้าใบไวนิลมาตัดแบ่งเพื่อใช้คลุมฉาก โดยที่ด้านข้างแต่ละด้านมีขนาดความกว้าง 2 เมตร และสูง 2.5 เมตร จำนวน 4 ด้าน และด้านบนมีขนาดความกว้าง 2 เมตร และยาว 2 เมตร จากนั้นนำแต่ละด้านมาเย็บติดกันเป็นรูปทรงกล่องสี่เหลี่ยม



ภาพที่ 3.14 ตัดเย็บผ้าใบไวนิลให้เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยม

จากนั้นนำท่อ PVC มาวัดขนาดให้พอดีกับขนาดของผ้าใบ ทำการตัดและประกอบขึ้นมาเป็นโครงสำหรับสวมผ้าใบ



ภาพที่ 3.15 ตัดท่อเพื่อประกอบโครง



นำผ้าใบมาสวมกับโครงจากท่อ PVC เพื่อตรวจสอบความพอดี หลังจากทดลองสวมดูแล้วพบว่า มีปัญหาเรื่องความยาวแต่ละด้าน และความแข็งแรงของโครงสร้าง จึงทำการถอดออกมาวัดและตัดท่อ PVC เพื่อเสริมตรงกลางของฝั่งกำแพงในแต่ละด้าน



ภาพที่ 3.16 นำผ้าใบมาสวมกับโครงท่อ PVC

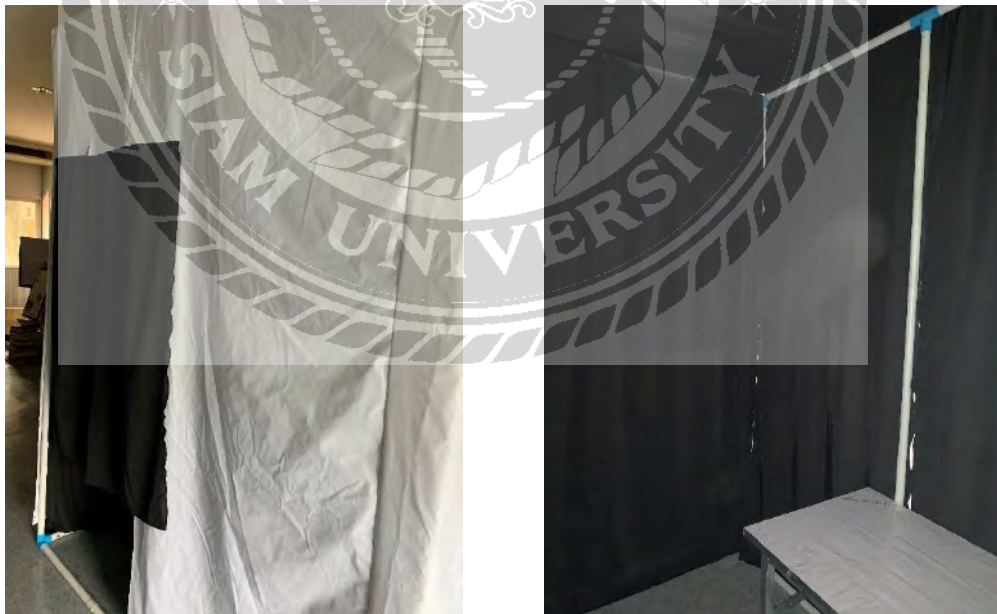


ภาพที่ 3.17 ถอดโครงเพื่อนำมาตัดเสริมความแข็งแรง

ทำการตัดท่อ PVC สำหรับใช้เป็นคานาประตูลงแล้วนำส่วนทั้งหมดมาประกอบขึ้นโครงอีกครั้ง ตามด้วยสวมผ้าใบเข้ากับโครงฉาก จากนั้นตัดผ้าใบตามช่องของประตูที่ทำไว้ จบด้วยการนำผ้าสีดามาคลุมด้านในแต่ละด้านของฉาก



ภาพที่ 3.18 ประกอบโครงขึ้นใหม่และนำผ้าใบมาสวม



ภาพที่ 3.19 คลุมด้วยผ้าดำด้านในและตัดช่องสำหรับประตู



ตัดไม้อัดเพื่อเป็นฐานวางโปรเจคเตอร์ ขนาดความกว้าง 14 เซนติเมตร ยาว 26 เซนติเมตร และตัดอีกหนึ่งแผ่นสำหรับเป็นสันด้านข้าง ขนาดความกว้าง 10 เซนติเมตร ยาว 14 เซนติเมตร นำมาประกบกันเป็นรูปตัว L ใช้สว่านเจาะรูใส่เหล็กฉากยึดมุมแล้วติดเข้ากับขอบประตูด้านบน



ภาพที่ 3.20 ตัดไม้อัดเพื่อใช้เป็นฐานโปรเจคเตอร์



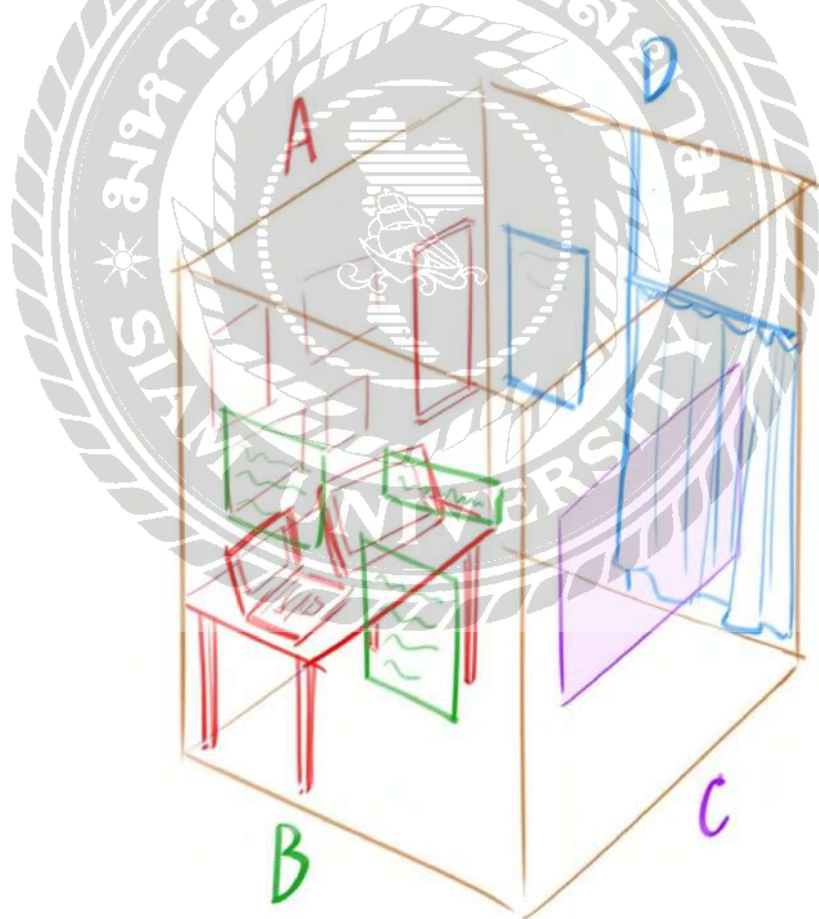
ภาพที่ 3.21 ยึดฐานวางโปรเจคเตอร์ติดกับขอบประตู

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

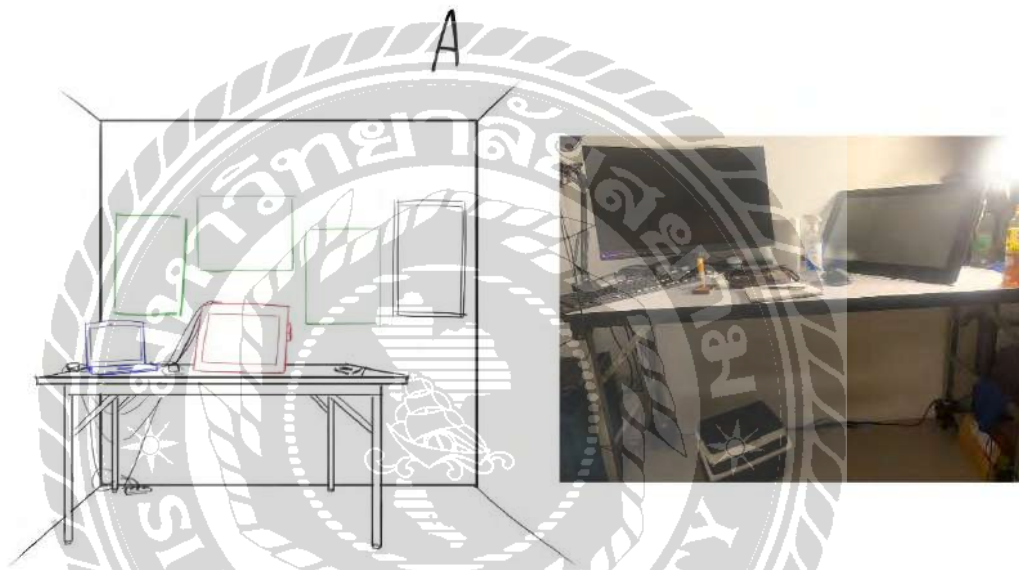
#### วิธีการนำเสนองาน

จากการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์ โดยการจำลองลักษณะของห้องทำงานนั้นอ้างอิงมาจากแนวคิด ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวในมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อปัญหาความขัดแย้งจาก AI Art ทางผู้จัดทำได้ค้นคว้าข้อมูลและศึกษากระบวนการทำงานของ AI และได้รับรู้ถึงความคิดเห็นที่ผู้คนบนอินเทอร์เน็ตแสดงออกมา ซึ่งภายในของฉากแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้าน A, B, C และ D



ภาพที่ 4.1 ภาพสเก็ทซ์การจัดพื้นที่ของห้อง

ด้าน A เมื่อเดินผ่านประตูเข้ามาจะอยู่ทางขวา เป็นพื้นที่สำหรับการแสดงผลงานเปรียบเทียบระหว่างการทำงานออกแบบของมนุษย์และ AI โดยจะมีโต๊ะทำงานหนึ่งตัวใช้วางโน้ตบุ๊กและหน้าจอวาดภาพ หน้าจอของโน้ตบุ๊กนั้นจะใช้แสดงผลงานภาพที่สร้าง (generate) จาก AI และคลิปวิดีโอกระบวนการในการใช้งาน Stable Diffusion ส่วนหน้าจอวาดภาพใช้แสดงผลงานภาพบุคคล (Portrait) และคลิปวิดีโอกระบวนการในการวาดด้วยเทคนิค Digital Painting รวมถึงนำภาพสเก็ตซ์ทั้งหมดมาติดบริเวณผนังด้าน A เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงที่มาของการทำงานทั้งหมด



ภาพที่ 4.2 ภาพสเก็ตซ์การจัดวางภายในห้อง ด้าน A

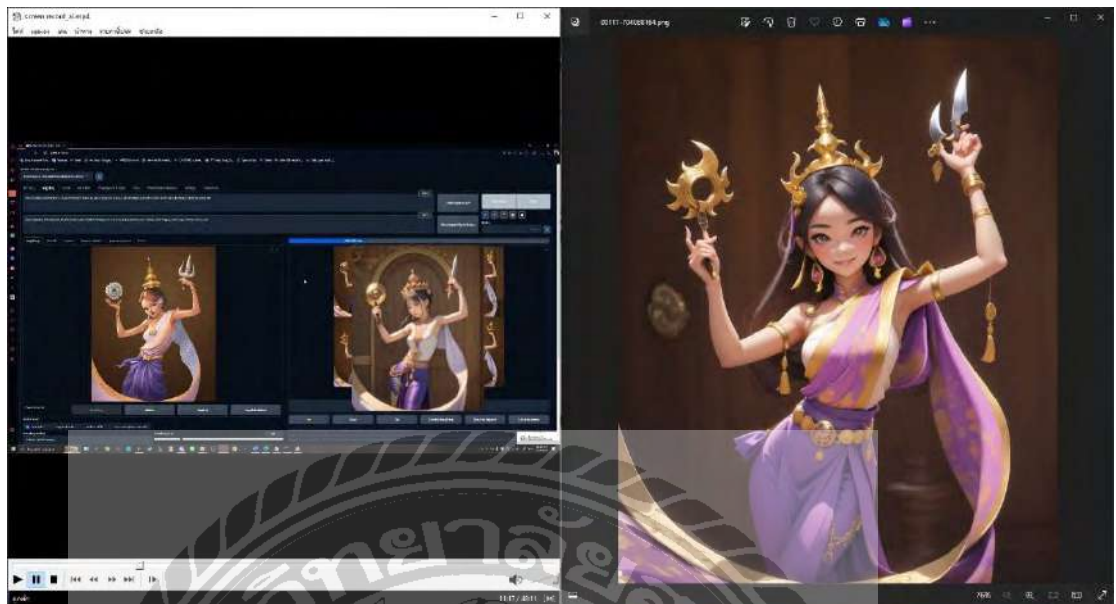


ภาพที่ 4.3 ภาพวาด Portrait ที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4.4 ภาพจาก AI ที่เสร็จสมบูรณ์





ภาพที่ 4.5 การแสดงผลภาพบนหน้าจอเน็ตบุ๊ก



ภาพที่ 4.6 การแสดงผลภาพบนหน้าจอวาดภาพ

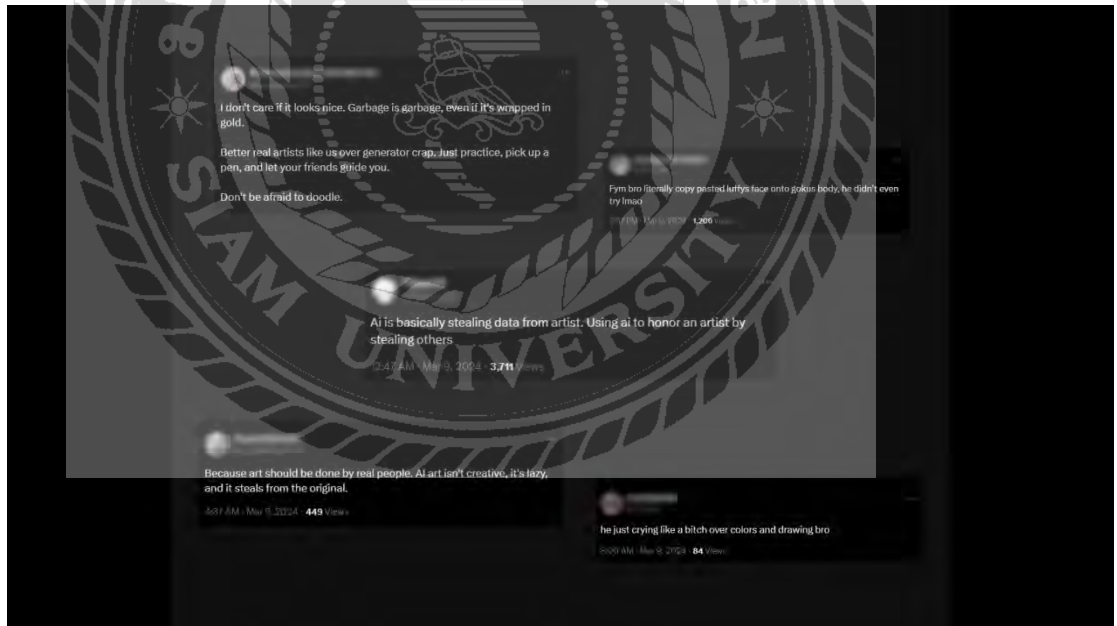


ภาพที่ 4.7 การจัดวางด้าน A ที่เสร็จสมบูรณ์

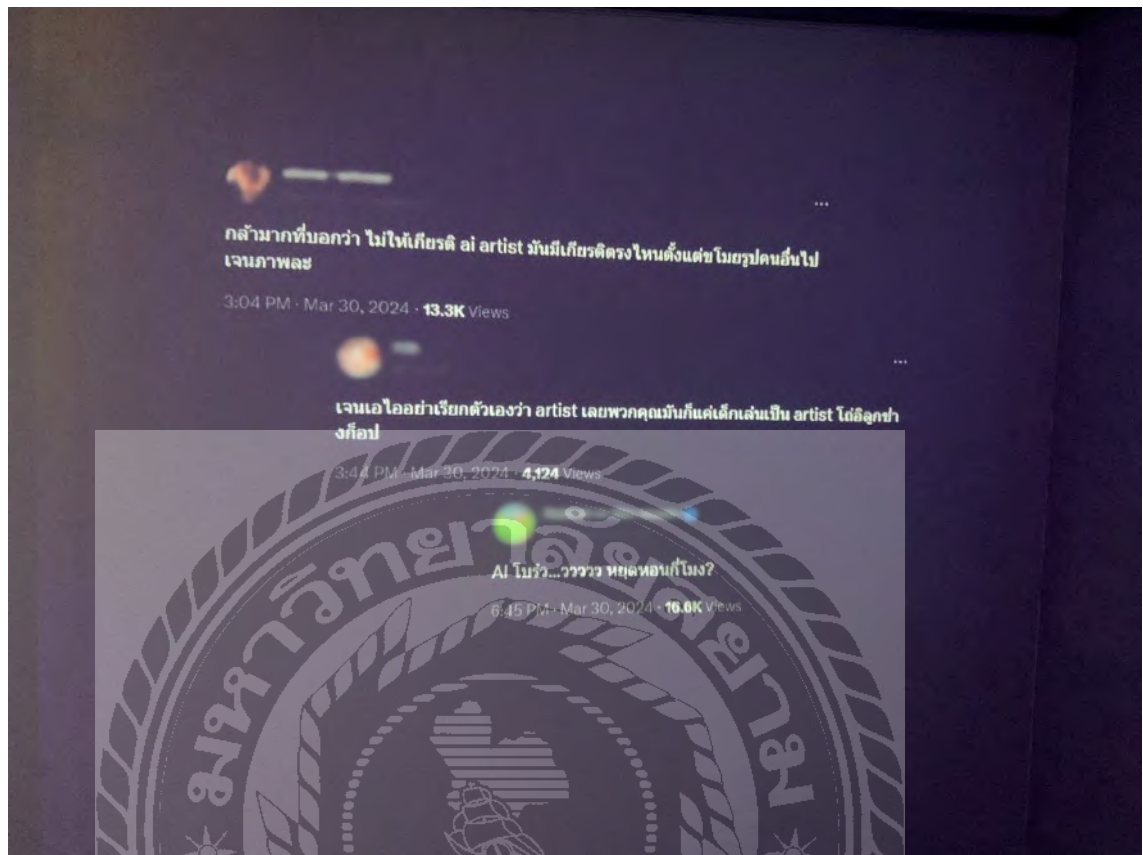
ด้าน B เมื่อเดินผ่านประตูเข้ามาจะอยู่ข้างหน้า ใช้สำหรับการฉายคลิปวิดีโอการแสดงความ  
 คิดเห็นจากผู้คนบนอินเทอร์เน็ตผ่านโปรเจคเตอร์ เป็นด้านแรกที่ผู้ชมมองเห็นหลังจากเข้ามาในห้อง เพื่อ  
 กระตุ้นอารมณ์ด้วยความคิดเห็นและมุมมองที่แตกต่างกันให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมและคล้อยตาม



ภาพที่ 4.8 การจัดวางภายในห้อง ด้าน B



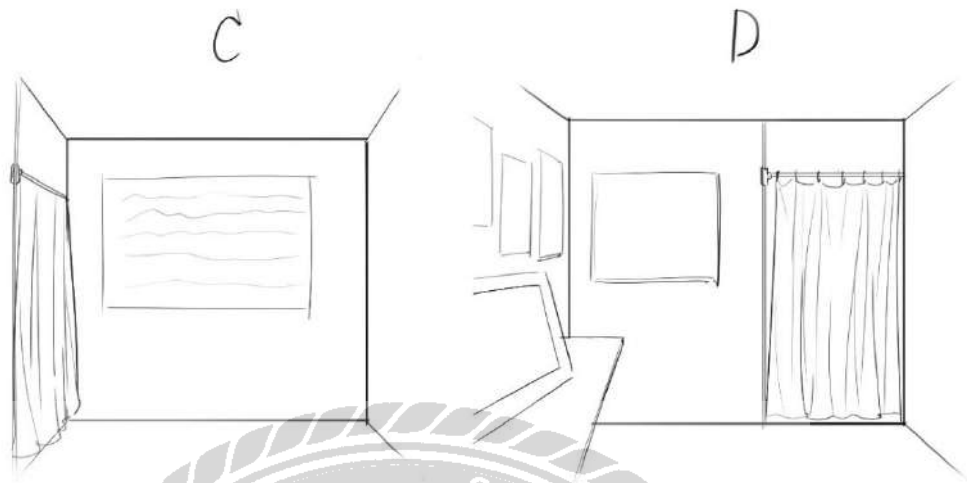
ภาพที่ 4.9 คลิปวิดีโอการแสดงความคิดเห็นจากผู้คนบนอินเทอร์เน็ต



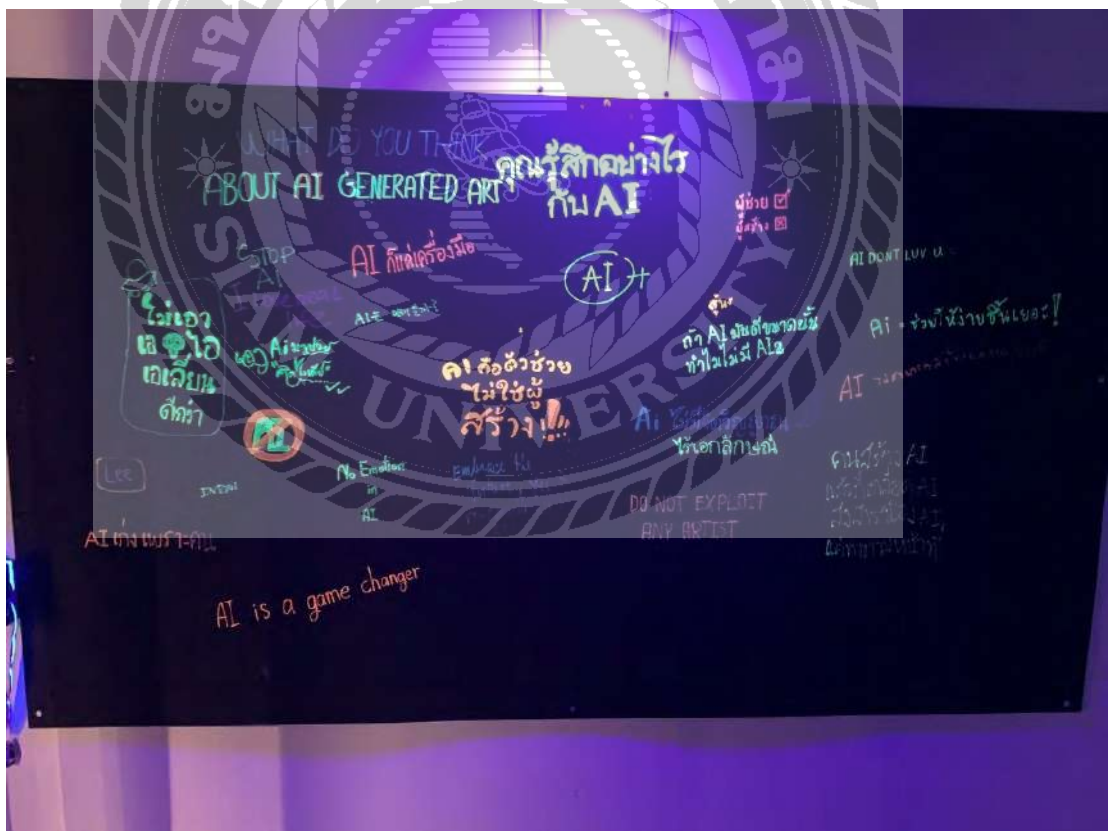
ภาพที่ 4.10 การจัดวางด้าน B ที่เสร็จสมบูรณ์

ด้าน C เมื่อเดินผ่านประตูเข้ามาจะอยู่ทางซ้าย เป็นพื้นที่แสดงความคิดเห็นสำหรับผู้ชม โดยมี กระดานติดอยู่กับผนัง ให้ผู้ชมสามารถเขียนเพื่อถ่ายทอดความคิด มุมมอง หรือประสบการณ์ที่ตนเองมีเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจาก AI Art ส่วนด้าน D นั้น คือทางเข้าออกของห้องแสดงผลงาน

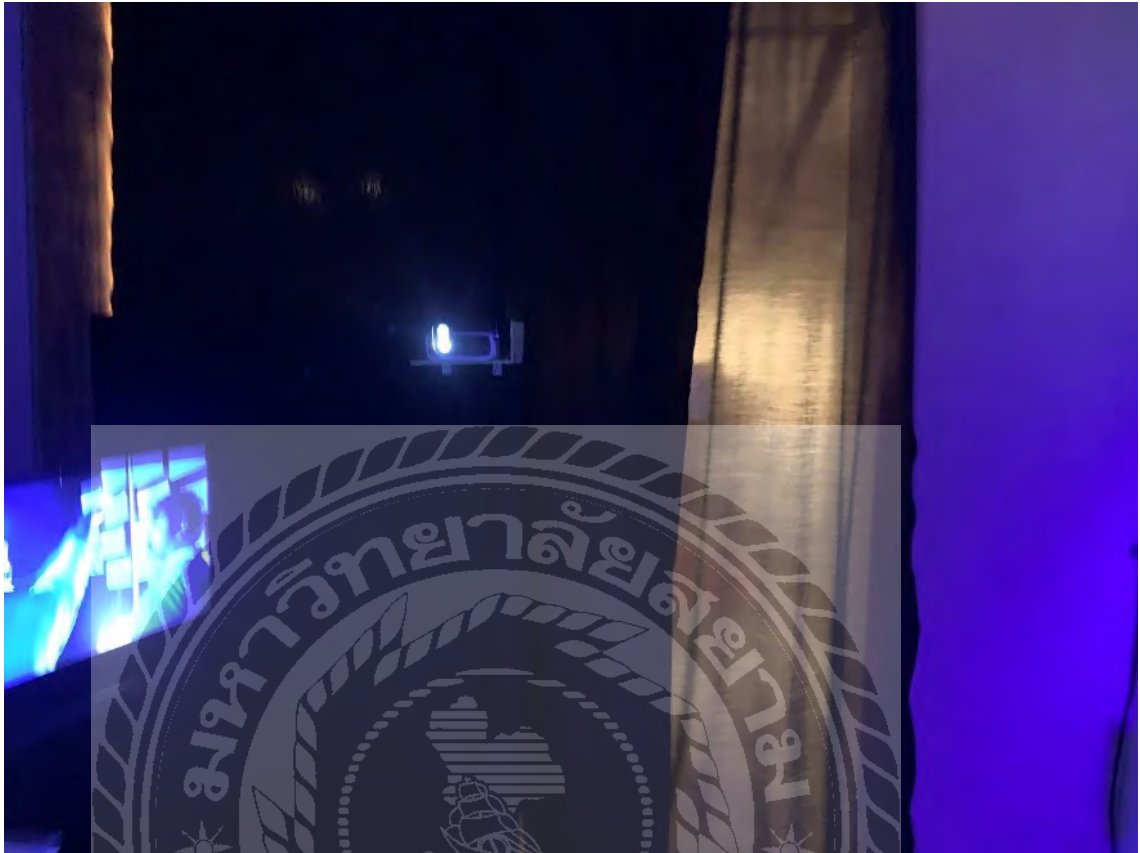




ภาพที่ 4.11 การจัดวางภายในห้อง ด้าน C และ D



ภาพที่ 4.12 การจัดวางด้าน C ที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4.13 การจัดวางด้าน D ที่เสร็จสมบูรณ์

สรุปเนื้อหาผลการปฏิบัติงานตามโครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art สำเร็จออกมาเป็นฉากจำลองห้องทำงาน โดยวางแผนการออกแบบเนื้อหา ด้านให้ผู้ชมที่ผู้ชมที่ได้มองเห็นหลังจากเข้ามาในห้องคือด้าน B ข้อความที่แสดงออกทั้งด้วยอารมณ์และด้วยเหตุผลจากความคิดเห็นที่แตกต่างกันของผู้คนบนอินเทอร์เน็ต เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมได้มีอารมณ์ร่วมและรับรู้ถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้น สิ่ง que เข้ามาในระยะสายตาคือด้าน A โต้ะทำงานที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของกระบวนการทำงานออกแบบจากทั้งมนุษย์และ AI เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงขั้นตอน ความยาก - ง่าย และข้อดี - ข้อเสียของการทำงานทั้งสองแบบ และสุดท้าย คือด้าน C ซึ่งเป็นพื้นที่ให้ผู้ชมแสดงความคิดเห็นในมุมมองของตัวเองหลังจากได้รับชมผลงานชิ้นนี้

## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

#### สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการออกแบบศิลปะปฏิสัมพันธ์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art นี้ได้แรงบันดาลใจมาจากปัญหาที่ผู้วิจัยได้รับผลกระทบทางอ้อมในฐานะนักศึกษาที่ต้องการฝึกฝนและเรียนรู้การทำงานจากเทคนิค Digital Painting ในแวดวงอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ โดยเรียนรู้จากกระบวนการทำงานออกแบบของศิลปินและนักออกแบบจากบริษัทใหญ่ในอุตสาหกรรมเกมระดับโลก อย่าง Riot Games และ Blizzard Entertainment ศิลปินและนักออกแบบหลายคนได้มีการเผยแพร่ข้อมูลถึงกระบวนการทำงานของตนเองลงบนเว็บไซต์ Artstation แต่เนื่องด้วยการเข้ามาของ AI บน เว็บไซต์นี้เอง ทำให้ศิลปินและนักออกแบบหลายคนไม่พอใจจากการถูก AI ขโมยผลงานทางอ้อมและนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ จึงได้ทำการลบผลงานทั้งหมดของตนที่เคยเผยแพร่บน Artstation ความรู้และเทคนิคในการทำงานต่าง ๆ ที่เคยเข้าถึงได้นั้นหายไป ศิลปินที่ตัวผู้วิจัยได้ติดตามมาเป็นเวลาหลายปีก็หยุดใช้งานและลบผลงานตัวเองออกเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีอีกหลายกรณีที่การนำผลงานจาก AI Image Generator มาใช้งานนั้นก่อให้เกิดปัญหาในวงกว้าง ถึงแม้ AI จะช่วยแก้ปัญหาและช่วยพัฒนาการทำงานได้ในหลาย ๆ ด้าน แต่จากประสบการณ์และการศึกษาข้อมูลที่ผ่านมาของผู้วิจัยทำให้รู้ว่าการใช้งาน AI นั้นสร้างผลเสียได้ในหลายด้านเช่นกันและยากให้ผู้คนได้รับรู้ถึงปัญหาเหล่านี้ โครงการนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจาก AI Art ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อศิลปินและนักออกแบบ รวมถึงสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของกระบวนการทำงานออกแบบระหว่างมนุษย์และ AI ด้วยการออกแบบโดยอาศัยแนวคิด ศิลปะคือ ประสบการณ์ (Art as Experience) ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นำเสนอถึงประเด็นความคิดเห็นที่ขัดแย้งกันของผู้คนบนอินเทอร์เน็ต และกระบวนการทำงานออกแบบที่แตกต่างกันของมนุษย์ และปัญญาประดิษฐ์ผ่านทางรูปแบบของศิลปะ Interactive Installation ซึ่งผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงปัญหา ข้อดี – ข้อเสียในการใช้งาน AI Image Generator ได้

### ปัญหาและอุปสรรค

1. ขนาดของห้องจำลองสำหรับแสดงผลงานนั้นมีพื้นที่ค่อนข้างกว้างในระดับหนึ่ง จึงอาจไม่สามารถจัดแสดงในพื้นที่แคบได้
2. ความสว่างของพื้นที่จัดแสดงสามารถมีผลต่อความคมชัดของการฉายคลิปวิดีโอผ่านโปรเจคเตอร์ได้
3. มีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาของงานหลายครั้ง เนื่องจากการนำเสนอเนื้อหาต้องมีความเป็นกลางและทำให้ผู้ชมสามารถมีอารมณ์ร่วมไปด้วยได้
4. การปรับแก้เนื้อหาของงานหลายครั้งทำให้มีเวลาในการทำงานออกแบบภาพน้อยลง

### ข้อเสนอแนะ

1. งานศิลปะปฏิสัมพันธ์ยังสามารถพัฒนาในเรื่องของการรับรู้ด้านอื่นๆ เพื่อเพิ่มอรรถรสให้แก่ผู้เข้าชมได้ดียิ่งขึ้น
2. เนื้อหาในส่วนของการออกแบบภาพนอกเหนือจากภาพบุคคลจะยิ่งช่วยทำให้เห็นถึงความแตกต่างและประสิทธิภาพการทำงานระหว่างมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์

## บรรณานุกรม

กรมศิลปากร. (2563). *กำเนิดวันสงกรานต์*.

<https://www.finearts.go.th/nakhonphanomlibrary/view/12438-กำเนิดวันสงกรานต์>

กระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2565). *ประวัติพระราชพิธีพืชมงคลจรดพระนังคัลแรกนาขวัญ*.

[https://www.moac.go.th/royal\\_ploughing-history](https://www.moac.go.th/royal_ploughing-history)

จิตพิมล เสรีสร้างสรรค์. (2558). *ประติมากรรมนูน : พื้นที่แห่งสีสัน และการสร้างปฏิสัมพันธ์*.

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ณัฐกมล ถุงสุวรรณ. (2565). *เอกสารประกอบผลงานสร้างสรรค์ “Thai Stylized”*.

[http://dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/9205/1/เอกสารประกอบผลงาน  
สร้างสรรค์%20Thai%20Stylize.pdf](http://dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/9205/1/เอกสารประกอบผลงานสร้างสรรค์%20Thai%20Stylize.pdf)

ตรงใจ หุตางกูร. (2564). *หรือนางนพมาศในประวัติศาสตร์ มิได้ทำกระทง แต่เป็นวีรสตรีผู้ค้าปลีงก์?*

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/284>

ทีมห้องสมุด TCDC Resource Center. (2566). *Generative AI for Creators*.

<https://www.cea.or.th/th/single-research/Generative-AI#>

นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2527). *ปากไก่และใบเรือ*. อมรินทร์การพิมพ์.

พัชรเวช สุขทอง. (2566). *ลอยกระทง เกิดขึ้นในสมัยสุโขทัยจริงหรือ? ศิลปวัฒนธรรม*.

[https://www.silpa-mag.com/history/article\\_12692](https://www.silpa-mag.com/history/article_12692)

ลักษณะวัต ปาระรัตน์. (2551). *สุนทรียศาสตร์*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง

สมพร รอดบุญ. (2554). *ศิลปะกับปฏิสัมพันธ์ของผู้ดู*. สุจิตต์

สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2545). *ไม่มีนางนพมาศ ไม่มีลอยกระทง สมัยสุโขทัย (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. มติชน

Ghalib, I., & Shohdy, M. (2022). *Lighting and Emotions: A Brief Review*.

[https://jdsaa.journals.ekb.eg/article\\_301606\\_55ade3f60b21618adaaaae614a804467.pdf](https://jdsaa.journals.ekb.eg/article_301606_55ade3f60b21618adaaaae614a804467.pdf)

JI XIANG FAN. (2563). การออกแบบ Art Toy ที่ผสมผสานอารมณ์ความรู้สึกของวัยเด็กเข้ากับการออกแบบเชิงปฏิสัมพันธ์. มหาวิทยาลัยบูรพา

Paul, C. (2008). *Digital Art*. Thames & Hudson

Robertson, J., & McDaniel, C. (2005). *Themes of Contemporary Art: Visual Art After 1980*. Oxford University Press.



