

ปีที่ 4 ฉบับที่ 1

DEC
JOURNAL

วารสารวิชาการ DEC Journal (Online)

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ISSN: 2821-9082 (print) E-ISSN: 2821-9155 (online)

มกราคม
-
เมษายน
2568

รายนามคณะบรรณาธิการ วารสารวิชาการ DEC Journal

ที่ปรึกษา

- รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ซี่
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- รองศาสตราจารย์สน สีมাত্রัง
คณาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

- ศาสตราจารย์ ดร.พัทธา อุทิศวรรณกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอ็นทรเมธี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- Dr.Bridget Tracy Tan
Nanyang Academy of Fine Arts, University of the Arts, Singapore

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายัพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขควั่น

ผู้ช่วยเลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวมุกดา จิตพรมมา
- นางสาวกณิฉา คุณภัทรชนนทร

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์

จัดพิมพ์รูปเล่ม

- บริษัท โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์ จำกัด
113/13 ซอยวัดสุวรรณคีรี ถนนบรมราชชนนี
แขวงอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพมหานคร 10700

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์
คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายัพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาม จาตุรงค์กุล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรัชญา วันจันทร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สະมาภรณ์ คล้ายวิเชียร
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
- อาจารย์อำพรณี สะเดาะ
วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
- ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แพ่งเกษร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

- รองศาสตราจารย์ ดร.ธรมัส หินอ่อน
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ บ้านไกรทอง
วิทยาลัยการดนตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- อาจารย์ ดร.ณัฐพล วิสุทธิแพทย์
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล บุณยประพุกษ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จุฑาทิพย์ วงศ์กะพันธ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรพล ยวงเงิน
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- รองศาสตราจารย์ปณท ปลื้มชูศักดิ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ ดร.สุริยะ ฉายะเจริญ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
- ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิยะรัตน์ นันทะ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทบรรณาธิการ

วารสาร DCE Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ฉบับนี้ เป็นฉบับแรกของการเข้าสู่ฐานข้อมูล TCI จากการประเมินคุณภาพฯ รอบที่ 5 (รับรองคุณภาพวารสารเป็นเวลา 5 ปี ระหว่าง พ.ศ.2568-2572 กองบรรณาธิการต้องขอขอบคุณท่านผู้เขียนบทความที่ได้ส่งมาเผยแพร่ในวารสารนับตั้งแต่ปีที่ 1 จนถึงปีที่ 3 เป็นอย่างยิ่ง เพราะถ้าไม่ได้บทความจากท่าน วารสารของคณะมัณฑนศิลป์ก็คงจะไม่สามารถดำเนินการต่อได้

ช่วงการดำเนินการฉบับนี้ ในประเทศไทยมีเหตุการณ์แผ่นดินไหวเมื่อวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2568 มีจุดศูนย์กลางอยู่บริเวณประเทศเมียนมาร์ หากแต่สร้างแรงสั่นสะเทือนมาถึงกรุงเทพมหานคร ภาพตึกสูงไหวเอนไปมารวกับต้นหญ้าต้องลม เป็นสิ่งที่ทำให้คนไทยหวาดหวั่นกับสิ่งที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน มีอาคารของสำนักงานการตรวจเงินแผ่นดิน (สตง.) ถล่ม เพียงตึกเดียวในเหตุการณ์นี้ บรรณาธิการก็ขอให้วารสารนี้เป็นเสมือนสมุดบันทึกปรากฏการณ์ทางสังคม เพื่อคนรุ่นต่อไปจะได้ทราบและตระหนักถึงภัยทางธรรมชาติที่นับวันยิ่งรุนแรงขึ้น

ในฉบับนี้มีบทความวิจัย และวิชาการที่มีความน่าสนใจในกลุ่มสาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ จำนวน 7 บทความ ดังนี้

1. สภาวะความทรงจำสู่การรับรู้สุนทรีภาพของศิลปะพิกเซลในบริบทอัตลักษณ์ของพื้นที่ชุมชนพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี ของ อรรถเศรษฐ์ ปรีดาการณ นำเสนอการวิเคราะห์และพัฒนางานศิลปะพิกเซลที่ผสมผสานลวดลายและเรื่องราว สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนพนัสนิคม
2. สตรีมุสลิมในกระแสโลกสมัยใหม่: อัตลักษณ์ เสียง และการปรับตัว ของ คีตดา อีสรัน และ ภาวนา รัตนรังสิกุล ศึกษาสถานภาพและบทบาทของสตรีมุสลิมในบริบทของสังคมร่วมสมัย โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์สิทธิ หน้าที่ และคุณลักษณะของสตรีตามหลักศาสนาอิสลามเพื่อให้เข้าใจถึงบทบาทของงานศิลปะในการสื่อสารแนวคิดของสตรีมุสลิมต่อประเด็นศาสนา วัฒนธรรม และอัตลักษณ์
3. คุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้สวนป่าไทยกับการนำไปใช้ผลิตผลงานสร้างสรรค์ ของ ศุภพงศ์ สอนสังข์ และ สุพิชชา ไตรวิชัย นำเสนอแนวคิดในการจัดการไม้สวนป่าทั้งกระบวนการและการนำคุณสมบัติเด่นของไม้สวนป่าไปใช้ในงานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ
4. 204 ปี พระอภัยมณีวรรณคดีคำกลอน พัฒนาสู่ละครรำ, ภาพยนตร์, แอนิเมชัน (ชีวลักษณะ) และดนตรีพรรณนา ของ กิตติคุณ สดประเสริฐ และคณะ นำเสนอพัฒนาการ

จากวรรณคดีคำกลอนสู่ การแปรรูปวรรณกรรมเป็นละครรำ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ แอนิเมชัน (ชีวลักษณะ) และดนตรีพรรณนา

5. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ : พลวัตทางวัฒนธรรม ของ ธนัทย์ มงคลสินธุ์ นำเสนอการวิเคราะห์พลวัตทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกทางสังคมของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

6. ศึกษาแนวทางการสอนเพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดียจากทักษะ การออกแบบตัวละคร ของ นิชกานต์ ไชยจักร นำเสนอหลักการทฤษฎีการเรียนรู้การสอนและ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบ ตัวละครและสรุปองค์ความรู้

7. CI-VI-LIZE 2024: ร่องรอยอารยธรรมและศิลปะสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสังคม- สิ่งแวดล้อม ของ พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างความยั่งยืนทางนิเวศ สิ่งแวดล้อม ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 ในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาอารยธรรมกับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม

วารสาร DEC Journal ขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านที่ส่งบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิประจำ บทความที่ประเมินด้วยคุณภาพทางวิชาการ และผู้อ่านที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ พัฒนา แวดวงศิลปะ การออกแบบ รวมทั้ง การสร้างสรรค์ข้ามศาสตร์ ที่นับวันโลกขององค์ความรู้ ได้ผสานเข้าด้วยกันทำให้เกิดสิ่งใหม่ต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการวารสาร DEC Journal

สารบัญ / TABLE OF CONTENT

บทความวิจัย	หน้า
• สภาวะความทรงจำสู่การรับรู้สุนทรีภาพของศิลปะพิกเซลในบริบทอัตลักษณ์ของ พื้นที่ชุมชนพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี The State of Memory Towards the Aesthetic Perception of Pixel Art in the Context of the Identity of Phanat Nikhom Community, Chonburi Province อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์	10
• สตรีมุสลิมในกระแสโลกสมัยใหม่ : อัตลักษณ์ เสียง และการปรับตัว Muslim Women in the Modern World: Identity, Voice, and Adaptation คีตดา อีสรัน และ ภูวนาท รัตนรังสิกุล	34
• คุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้สวนป่าไทยกับการนำไปใช้ผลิตผลงานสร้างสรรค์ Characteristics and Properties of Thai Forest Plantation Woods and Their Application in Creative Works ศุภพงศ์ สอนสังข์ และ สุพิชชา โตวิวิชญ์	58
• 204 ปี พระอภัยมณีวรรณคดีคำกลอน พัฒนาสู่ละครรำ, ภาพยนตร์, แอนิเมชัน (ชีวลักษณะ) และดนตรีพรรณนา Phra Aphai Mani: 204 Years Spans Adaptations in Dance-Drama, Film, Animation and Symphonic Poem กิตติคุณ สดประเสริฐ, บำรุง พาทยกุล และ สุพรรณิ เหลือบุญชู	78

สารบัญ / TABLE OF CONTENT

	หน้า
• การศึกษาแนวทางการสอน เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดียจากทักษะการออกแบบตัวละคร Study of Teaching Approaches to Create Creative Works and Multimedia from Character Design Skills ณิกานต์ ไชยจักร	114
• CI-VI-LIZE 2024 : ร่องรอยอารยธรรมและศิลปะสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสังคม-สิ่งแวดล้อม CI-VI-LIZE 2024: Traces of Civilization and Art Reflecting Social-Environmental Changes พศุทธิ์ กรรณรัตนสูตร	138
บทความวิชาการ	
• กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่น ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ : พลวัตทางวัฒนธรรม Fashion Subcultures in Southeast Asia: Cultural Dynamics ธโนทัย มงคลสินธุ์	162

สภาวะความทรงจำสู่การรับรู้สุนทรียภาพของ ศิลปะพิกเซลในบริบทอัตลักษณ์ของ พื้นที่ชุมชนพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี

อรรถเศรษฐ์ ปรีดาการณ์¹

รับบทความ : 17 ธันวาคม 2567

แก้ไข : 7 มีนาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 21 เมษายน 2568

¹ อาจารย์ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม อีเมล : auttasead.pre@siam.edu

บทคัดย่อ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของสังคม กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบได้รับอิทธิพลจากเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอย่างมาก ศิลปะพิกเซล (Pixel Art) เป็นรูปแบบศิลปะดิจิทัลที่มีโครงสร้างเรียบง่ายสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและบริบททางวัฒนธรรมได้อย่างน่าสนใจ เหมาะแก่การประยุกต์ใช้เพื่ออนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในรูปแบบร่วมสมัยของชุมชนพหุชนิกัม จังหวัดชลบุรี พื้นที่ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดดเด่น โดยเฉพาะงานจักสานไม้ไผ่และวิถีชีวิตท้องถิ่น แต่กำลังเผชิญความท้าทายจากเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และพัฒนางานศิลปะพิกเซลที่ผสมผสานลวดลายและเรื่องราว สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนพหุชนิกัม เพื่อถ่ายทอดความเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับปัจจุบันสู่งานออกแบบร่วมสมัย การดำเนินการวิจัยประกอบด้วย การรวบรวมข้อมูลภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนผ่านการวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์ และการสำรวจภาคสนาม จากนั้นได้วางแผนการออกแบบและวาดภาพร่าง (sketch) ผลงานศิลปะพิกเซลโดยเลือกองค์ประกอบที่เป็นตัวแทนอัตลักษณ์ชุมชน กำหนดมุมมองภาพและจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม เลือกใช้ชุดสีที่สะท้อนบรรยากาศและเอกลักษณ์ท้องถิ่น แล้วสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลด้วยซอฟต์แวร์กราฟิก ตลอดจนจัดแสดงผลงานเพื่อเก็บความคิดเห็นจากผู้ชม ผลการศึกษาพบว่าศิลปะพิกเซลที่พัฒนาขึ้นสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ชมรับรู้ถึงความงามและคุณค่าของลวดลายดั้งเดิมผ่านรูปแบบดิจิทัลร่วมสมัย อีกทั้งเกิดความรู้สึกรักหวรรำลึกถึงอดีตควบคู่กับความประทับใจใหม่ในงานศิลปะ นอกจากนี้ การทดลองยังชี้ให้เห็นว่าปัจจัยด้านความละเอียดของกริดพิกเซล (ขนาดภาพ) และโทนสีมีผลต่อการรับรู้สุนทรียภาพของผู้ชม เช่น ภาพที่มีขนาดกริดใหญ่จะเผยรายละเอียดและความงามที่ยิ่งใหญ่ชัดเจน ขณะที่ภาพกริดขนาดเล็กสร้างบรรยากาศที่ใกล้ชิดเป็นส่วนตัวมากขึ้น ข้ออภิปราย ระบุว่า การผสมผสานแนวคิดความทรงจำทางวัฒนธรรมเข้ากับการออกแบบที่คำนึงถึงการรับรู้สุนทรียภาพช่วยให้ผลงานมีความลึกซึ้งทั้งเชิงเนื้อหาและอารมณ์ความรู้สึก บทสรุป ยืนยันว่าแนวทางการออกแบบศิลปะพิกเซลที่สะท้อนความทรงจำและอัตลักษณ์ชุมชนในครั้งนี้เป็นวิธีการบูรณาการในการอนุรักษ์และส่งเสริมคุณค่ามรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นในยุคดิจิทัล ทั้งยังเปิดโอกาสให้นำแนวทางดังกล่าวไปปรับใช้กับงานออกแบบอื่น ๆ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การสื่อสารอัตลักษณ์พื้นที่ หรือสื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันจะช่วยสร้างคุณค่าเพิ่มแก่ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : ศิลปะพิกเซล, ความทรงจำทางวัฒนธรรม, การรับรู้สุนทรียภาพ, อัตลักษณ์

The State of Memory Towards the Aesthetic Perception of Pixel Art in the Context of the Identity of Phanat Nikhom Community, Chonburi Province

Auttasead Preedakorn ¹

Received : December 17, 2024

Revised : March 7, 2025

Accepted : April 21, 2025

¹ Lecturer in Department of Animation and Creative Media, Faculty of Information Technology, Siam University
E-mail: auttasead.pre@siam.edu

Abstract

In the digital era where technology permeates all aspects of society, art and design practices have been profoundly influenced by these transformations. Pixel art, with its simple grid structure capable of conveying deep cultural contexts, has emerged as a digital art form well-suited for cultural heritage preservation in contemporary formats. Phanat Nikhom Community in Chonburi Province is rich in cultural identity—especially known for bamboo weaving crafts and local traditions—yet faces challenges from modern societal changes. This research aims to analyze and develop pixel art designs that integrate motifs and narratives reflecting the identity of Phanat Nikhom, in order to bridge the past and present through modern creative works. The methodology involved collecting historical and cultural information of the community via document research, interviews, and field surveys. The design process included planning and sketching pixel art compositions by selecting key identity elements of the community, determining appropriate visual perspectives and composition, choosing color palettes that reflect the local atmosphere, and then creating the pixel art works using graphic software. The works were exhibited to an audience and feedback was gathered. Results indicate that the developed pixel art effectively conveys the community's cultural identity and heritage; viewers could perceive the beauty and value of traditional patterns through a contemporary digital medium and felt a sense of nostalgia alongside a fresh appreciation for the art. Furthermore, the experimentation suggests that factors such as pixel grid resolution and color tone influence aesthetic perception: for instance, pieces with larger grids reveal grand and clear details, whereas smaller grids create a more intimate and personal ambiance. Discussion of the work reveals that integrating the concept of cultural memory with design attentive to aesthetic perception endows the creations with richness in both content and emotional resonance. In conclusion, this pixel art design approach that embodies cultural memory and community identity has proven to be a powerful means of preserving and enhancing the value of local cultural heritage in the digital age. It also demonstrates potential for application in other design contexts—such as cultural product design, place identity branding, or cultural tourism media—to further amplify the value of local wisdom and heritage on a broader scale.

Keywords: Pixel art, cultural memory, aesthetic perception, identity

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลส่งผลให้งานหัตถกรรมพื้นบ้านและมรดกวัฒนธรรมดั้งเดิมหลายอย่างเสี่ยงต่อการเลือนหาย ชุมชนพนสนิมคม จังหวัดชลบุรีเป็นตัวอย่างของพื้นที่ที่มีภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมโดดเด่น เช่น งานจักสานด้วยไม้ไผ่ที่สืบทอดลวดลายดั้งเดิมอันเป็นเอกลักษณ์มายาวนาน ลวดลายจักสานพื้นบ้านเช่น ลายพิกลลายไทย ลายพิกลร่วง ลายพิกลดาวล้อมเดือน และลายพิกลลายดอกแหม่น ที่ไม่เพียงมีความงามเชิงช่างฝีมือ แต่ยังสะท้อนวิถีชีวิตและความเชื่อของชุมชนมาหลายชั่วอายุ อย่างไรก็ตาม ความเจริญทางเทคโนโลยีและกระแสวัฒนธรรมใหม่ ๆ ได้เข้ามาท้าทายการคงอยู่ของอัตลักษณ์ดั้งเดิมเหล่านี้ การนำรูปแบบศิลปะดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอภูมิปัญญาท้องถิ่นในบริบทใหม่จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการอนุรักษ์และสื่อสารมรดกทางวัฒนธรรมไปสู่คนรุ่นใหม่ ศิลปะพิกเซล (Pixel Art) ถือเป็นศิลปะดิจิทัลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โครงสร้างของภาพถูกสร้างขึ้นจากจุดสีขนาดเล็ก (พิกเซล) เรียงต่อกันบนตารางกริดอย่างเรียบง่าย แต่สามารถถ่ายทอดความหมายเชิงลึกทางวัฒนธรรมได้ ศิลปะพิกเซลจึงเหมาะที่จะใช้เป็นสื่อเชื่อมโยงระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ด้วยการแปลงลวดลายพื้นบ้านดั้งเดิมให้อยู่ในรูปของดิจิทัลที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น ขณะเดียวกันยังคงรักษาคุณค่าทางวัฒนธรรมไว้ได้อย่างครบถ้วน แนวทางนี้ไม่เพียงช่วยอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการรับรู้สุนทรียภาพในมุมมองใหม่ที่สะท้อนความงามและคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นในยุคดิจิทัลอีกด้วย

บทความนี้นำเสนอผลการวิเคราะห์และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิกเซลที่สานอัตลักษณ์ของชุมชนพนสนิมคม จังหวัดชลบุรี โดยมุ่งเน้นให้ผลงานถ่ายทอดความทรงจำทางวัฒนธรรมของชุมชนควบคู่กับการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะให้แก่ผู้ชมร่วมสมัย ผลงานที่พัฒนาขึ้นได้ถูกนำไปจัดแสดงและประเมินความคิดเห็น เพื่อให้มั่นใจว่าแนวทางการออกแบบนี้สามารถสื่อความหมายอัตลักษณ์ของชุมชนได้ตรงตามเจตนา และเพื่อศึกษาศักยภาพของศิลปะพิกเซลในการเป็นสื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงและดึงดูดความสนใจของผู้คนในปัจจุบันได้

ความทรงจำในศิลปะและการออกแบบ

ความทรงจำ (Memory) เป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยความทรงจำไม่ได้หมายถึงการจดจำข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์เพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงการนำ

ประสบการณ์ส่วนตัว เรื่องราวทางวัฒนธรรม และเหตุการณ์ที่ส่งผลต่ออารมณ์มาถ่ายทอดผ่าน ศิลปะ ความทรงจำจึงเป็นรากฐานของความคิดสร้างสรรค์ที่ช่วยให้ศิลปินสามารถบอกเล่า เรื่องราวในอดีตและสร้างความสัมพันธ์กับผู้ชมในปัจจุบัน Goldstein (2014) ในกระบวนการ สร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบ ความทรงจำ (Memory) และการรับรู้สุนทรียภาพ (Aesthetic Perception) เป็นสองแนวคิดที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์และตีความงานศิลปะและ การออกแบบ ความทรงจำทำหน้าที่เหมือนสะพานที่เชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีตเข้ากับการ แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ ในขณะที่การรับรู้สุนทรียภาพช่วยให้ผู้ชมตีความและชื่นชมคุณค่า ความงามของผลงานในบริบทที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น แนวคิดทั้งสองนี้ช่วยเสริมพลังให้ศิลปินสามารถ สร้างผลงานที่สื่อสารเรื่องราวทางวัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกได้ลึกซึ้ง และสร้างความ เชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับผู้ชมได้อย่างแนบแน่น

Assmann (2011) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องความทรงจำทางวัฒนธรรม (Cultural Memory) ว่าเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยให้สังคมมนุษย์รักษาและถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรม ร่วมกันผ่านสัญลักษณ์ วัตถุ และพิธีกรรมต่าง ๆ ในบริบทของงานศิลปะ ความทรงจำมักปรากฏ ผ่านรูปทรง สัญลักษณ์ และสีที่ศิลปินเลือกใช้ในการสื่อความหมายของเรื่องราวหรืออารมณ์ที่ ผูกพันกับอดีต ตัวอย่างเช่น การใช้ลวดลายดอกพิกุลซึ่งเป็นสัญลักษณ์พื้นบ้านของชุมชน พนัสนิคม (ดังแสดงในภาพที่ 1) สามารถสื่อถึงเอกลักษณ์และเรื่องราวทางภูมิหลังของชุมชน ผ่านรูปทรงและลวดลายที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของพื้นที่นั้น ๆ

ภาพ 1

สิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ลวดลายดอกพิกุล พนัสนิคม

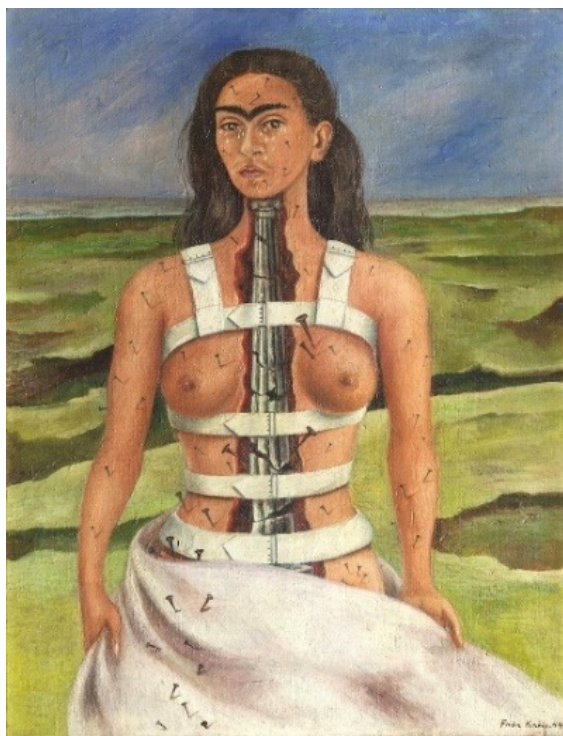


นอกจากนี้การเลือกใช้โทนสีที่ต่างกันอย่างส่งผลต่ออารมณ์และความทรงจำที่ถูกถ่ายทอดออกมา เช่น สีโทนอุ่นอาจสะท้อนความทรงจำที่อบอุ่นของครอบครัวหรือบ้านเกิด ขณะที่สีโทนเย็นสะท้อนถึงธรรมชาติหรือความสงบเยือกเย็น

นอกจากมิติทางสัญลักษณ์และสีแล้ว ความทรงจำส่วนตัวของศิลปินยังเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะหลายชิ้น ศิลปินมักถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัวหรือความทรงจำในชีวิตลงสู่งานเพื่อสื่อสารกับผู้ชม ตัวอย่างเช่น Frida Kahlo ถ่ายทอดความทรงจำส่วนตัวเกี่ยวกับความเจ็บปวดและความทุกข์ผ่านผลงานของเธออย่าง *The Broken Column* (1944) ซึ่งสะท้อนประสบการณ์ชีวิตหลังประสบอุบัติเหตุของเธอ (ดังภาพที่ 2)

ภาพ 2

The Broken Column



หมายเหตุ. จาก *The Broken Column*, by fridakahlo, Retrieved April 28, 2025, from (<https://www.fridakahlo.org/the-broken-column.jsp>). Copyright by Fridakahlo.

อีกตัวอย่างหนึ่งคือ Vincent van Gogh ที่ใช้สีและลวดลายแสดงความรู้สึกจากความทรงจำส่วนตัวเกี่ยวกับธรรมชาติและท้องฟ้ายามค่ำคืน เช่นในผลงานชื่อ *The Starry Night* (1889) ที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกโหยหาธรรมชาติยามราตรีของเขา (ดังภาพที่ 3)

ภาพ 3

The Starry Night



หมายเหตุ. จาก *The Starry Night*, by Moma, Retrieved April 28, 2025, from (<https://www.moma.org/collection/works/79802>). Copyright by Moma.

ยิ่งไปกว่านั้น ความทรงจำทางวัฒนธรรมส่วนรวมของสังคมก็ถูกถ่ายทอดผ่านงานศิลปะเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของชุมชนและอัตลักษณ์ของกลุ่มคน ตัวอย่างเช่นผลงานของศิลปินร่วมสมัยเชื้อสายเมารี Lisa Reihana ที่ชื่อ *GLISTEN* ซึ่งจัดแสดงในปี 2024 ณ National Gallery Singapore เป็นศิลปะจัดวางที่ผสมองค์ความรู้และวัสดุดั้งเดิมของชนเผ่าเมารีเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และเรื่องราวความทรงจำทางวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองแปซิฟิก (ดังภาพที่ 4)

ภาพ 4

GLISTEN ผลงานของ Lisa Reihana จัดแสดงที่ National Gallery Singapore



GLISTEN เป็นการจัดแสดงครั้งที่ 7 ของคณะกรรมการสิทธิการสวนบนดาดฟ้า Ng Teng Fong ผลงานประติมากรรมเคลื่อนที่นี้มาจากการวิจัยระยะยาวของเธอรานาที่เกี่ยวข้องกับความรู้ วัสดุ และเครื่องแต่งกายของชาวเมารีที่สืบทอดกันมา โดยการใช้เทคนิคดั้งเดิมของชาวเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ เช่น การทอผ้าซองเกต (Songket) และการทอแทนิโกะ (Tāniko) ของชาวเมารี Reihana ได้สร้างสรรค์งานที่ทันสมัยซึ่งสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมรอบข้าง ผลงานประติมากรรมนี้ยกย่องประเพณี แรงงาน และบทบาทสำคัญของนักทอผ้าของเกตและแทนิโกะ ในฐานะช่างฝีมือ ผู้สื่อสาร ผู้ถ่ายทอดความรู้ และคนกลางในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก เมื่อครั้งแรกที่มีการติดต่อกับวัฒนธรรมตะวันตก GLISTEN ชี้ให้เห็นถึงความหลากหลายของสตรีนิยมที่มีอยู่ในสังคมก่อนอาณานิคมและยังคงมีอยู่ในแปซิฟิกจนถึงปัจจุบัน

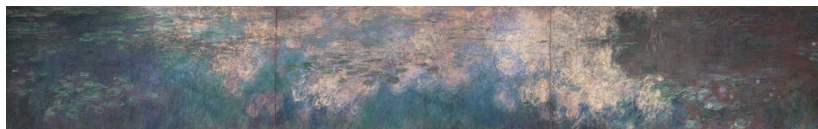
ผู้วิจัยพบว่า ศิลปะฟิสิกเซลยังคงมีบทบาทสำคัญในงานศิลปะร่วมสมัย แม้เทคโนโลยีจะก้าวหน้าไปมาก แต่การใช้ศิลปะฟิสิกเซลกลับทำให้ผลงานมีความโดดเด่นด้วยลักษณะเฉพาะที่สะท้อนความเป็นยุคก่อนหน้า การใช้ข้อจำกัดทางเทคนิคของฟิสิกเซลในการสร้างภาพที่มีความหมายลึกซึ้งทำให้ศิลปะฟิสิกเซลสามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกโหยหาอดีต ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ยังคงทำให้ศิลปะฟิสิกเซลเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

ผลงานของ Reihana เป็นตัวอย่างของการนำความทรงจำทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะที่สื่อถึงเรื่องราวและภูมิปัญญาของชุมชนดั้งเดิม ในลักษณะที่เข้ากับบริบทโลกยุคใหม่ได้อย่างแยบยล นอกจากนี้ตัวอย่างข้างต้นที่เกี่ยวข้องกับความทรงจำแล้ว ในประวัติศาสตร์ศิลปะที่ผ่านมา ศิลปินหลากหลายยุคได้ใช้แนวคิดความทรงจำควบคู่กับการสร้างสรรค์สุนทรียภาพในผลงานของตนด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในยุคศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ปลายศตวรรษที่ 19 ศิลปินอย่าง Claude Monet ได้ถ่ายทอดความประทับใจและความทรงจำที่มีต่อแสงและบรรยากาศของธรรมชาติลงในภาพวาดของเขา โดยใช้สีสดใสนและธรรมชาติ

สร้างอารมณ์ความรู้สึก เช่นผลงาน Water Lilies ซึ่งสะท้อนความสงบงามของผิวน้ำและสวนดอกไม้ (ดังภาพที่ 5)

ภาพ 5

Water Lilies



หมายเหตุ. จาก *Water Lilies*, by Moma, Retrieved April 28, 2025, from (<https://www.moma.org/collection/works/80220>). Copyright by Moma.

ส่วนในบริบทของศิลปะพื้นถิ่น ศิลปินมักใช้ภาพวิถีชีวิตหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นมาบอกเล่าเรื่องราวที่มีความหมายต่อชุมชน เช่น ภาพวาดสตรีทอาร์ตที่ผนังอาคารในตลาดเก่าของอำเภอพนัสนิคม ซึ่งแสดงถึงประเพณีและวิถีชีวิตท้องถิ่นผ่านงานศิลปะสมัยใหม่ (ดังภาพที่ 6)

ภาพ 6

ภาพวาดสตรีทอาร์ตชุมชน อ.พนัสนิคม



งานศิลปะเหล่านี้ใช้ทั้งองค์ประกอบด้านความทรงจำ (เรื่องเล่าและประเพณีพื้นบ้าน) ผสมกับการนำเสนอทางทัศนศิลป์ร่วมสมัย ทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อมโยงกับทั้งอดีตและปัจจุบันได้พร้อมกัน

ในยุคศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) ศิลปินบางคนถ่ายทอดแนวคิดเรื่องความทรงจำออกมาในเชิงสัญลักษณ์และนามธรรมมากขึ้น ดังเช่นผลงานชื่อ *The Persistence of Memory* (1931) โดย Salvador Dali ที่ใช้ภาพนาฬิกาหลอมละลายเป็นสัญลักษณ์สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับความไม่เที่ยงของความทรงจำและกาลเวลา (ดังภาพที่ 7)

ภาพ 7

The Persistence of Memory



หมายเหตุ. จาก *The Persistence of Memory*, by Moma, Retrieved April 28, 2025, from (<https://www.moma.org/collection/works/79018>). Copyright by Moma.

ตัวอย่างนี้ชี้ให้เห็นว่าศิลปินสามารถผสมผสานความทรงจำ (ในที่นี้คือแนวคิดเรื่องเวลาที่ผันแปรในความทรงจำ) เข้ากับจินตนาการเชิงสุนทรีย์ เพื่อสร้างผลงานที่กระตุ้นความคิดและความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

การรับรู้สุนทรียภาพของศิลปะพิกเซล

ศิลปะพิกเซล (Pixel Art) คือศิลปะดิจิทัลที่สร้างภาพขึ้นจากการจัดวางพิกเซลหรือจุดสีเล็ก ๆ บนโครงสร้างกริด คุณลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล คือมีความละเอียดของภาพจำกัดและใช้จำนวนสีที่จำกัด (เช่น 4, 8, 16 หรือ 32 สี) ซึ่งข้อจำกัดเหล่านี้กลับทำให้ภาพมีสไตล์ที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง แม้ศิลปะพิกเซลจะถือกำเนิดมาตั้งแต่ยุคกราฟิกคอมพิวเตอร์ปี 1980 แต่ปัจจุบันได้หวนกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งจากกระแสเกมอินดี้และสื่อย้อนยุค ผลงานพิกเซลเช่นในเกม Fez, Super Meat Boy, Papers, Please, Shovel Knight และ Terraria ประสบความสำเร็จและตอกย้ำให้ศิลปะพิกเซลเป็นที่ยอมรับในฐานะรูปแบบศิลปะดิจิทัลกระแสหลักในยุคใหม่

ศิลปะพิกเซลยังกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมสมัยนิยม (Popular Culture) ที่เปิดโอกาสให้นักออกแบบรุ่นใหม่ฝึกทักษะการสร้างสรรค์ได้โดยไม่ต้องอาศัยอุปกรณ์ขั้นสูงมากนัก อย่างไรก็ตามการสร้างงานพิกเซลที่มีคุณภาพยังคงต้องอาศัยฝีมือ ความอดทน และการฝึกฝนอย่างมาก (Azzi, 2017) ด้วยลักษณะการสร้างภาพทีละพิกเซล ศิลปะพิกเซลจึงสามารถนำเสนอรายละเอียดของลวดลายดั้งเดิมในรูปแบบร่วมสมัยได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้ง่าย เช่น ลวดลายกราฟิกบนเสื้อผ้า หรือของที่ระลึกทางวัฒนธรรม เป็นต้น การผสมผสานศิลปะพิกเซลเข้ากับลวดลายดั้งเดิมของพื้นถิ่นจึงเป็นแนวทางที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในบริบทของยุคดิจิทัล อีกทั้งยังช่วยยกระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ทันสมัยและเข้าถึงผู้คนในวงกว้างได้มากขึ้น

การรับรู้สุนทรียภาพ (Aesthetic Perception) หมายถึงความสามารถของมนุษย์ในการสัมผัส รับรู้ ตีความ และประเมินคุณค่าความงามของสิ่งที่มองเห็น โดยไม่เกี่ยวข้องกับการใช้สอยหรือประโยชน์เชิงปฏิบัติ แต่เน้นที่อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้นขณะชมสิ่งนั้นๆ Kant (2007) กล่าวว่า “สุนทรียภาพคือการตัดสินคุณค่าความงามผ่านการรับรู้ที่บริสุทธิ์ ปราศจากการตัดสินบนพื้นฐานของการใช้งาน” นั่นคือการชื่นชมความงามจะเกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลงาน (วัตถุทางศิลปะ) กับผู้ชม โดยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ส่วนตัว บริบททางสังคม และวัฒนธรรมของแต่ละบุคคลที่นำมาตีความสิ่งที่เห็นนั้น

สำหรับองค์ประกอบสำคัญในการสร้างประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพ ประกอบด้วย	
สี (Color)	ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึก เช่น สีแดงให้ความรู้สึก ตื่นเต้นเร้าใจ สีเขียวให้ความรู้สึกสงบเย็น
รูปทรง (Form)	รูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่ายมักให้ความรู้สึกทันสมัย ขณะที่รูปทรงธรรมชาติสื่อถึงความเป็นมิตรและ ผ่อนคลายมากกว่า
บริบทแวดล้อม (Context)	ที่งานศิลปะนั้นถูกนำเสนอ เช่น การชมงานระหว่าง ในพิพิธภัณฑ์กับพื้นที่สาธารณะ ก็อาจส่งผลต่อ การรับรู้คุณค่าความงามของผู้ชมแตกต่างกัน

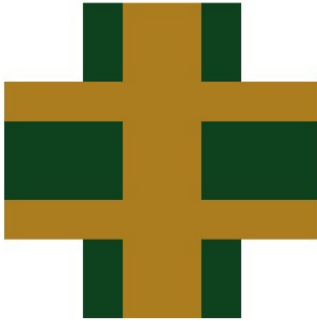
ในการออกแบบงานศิลปะพิกเซลสำหรับชุมชนพנסนิคม ผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบด้านสุนทรียภาพดังกล่าวควบคู่กับการรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิมของชุมชน ตัวอย่างเช่น การเลือกใช้โทนสีที่สะท้อนถึงบรรยากาศและเอกลักษณ์ของท้องถิ่น โดยเน้นสีที่พบได้ในงานจักสานไม้ไผ่และธรรมชาติแวดล้อมชุมชน เช่น สีทอง น้ำตาล และเขียว ซึ่งสื่อถึงวัสดุไม้ไผ่และความเชื่อมโยงกับธรรมชาติของท้องถิ่น

นอกจากนี้ยังได้ออกแบบลวดลายงานจักสานในรูปแบบพิกเซลที่ความละเอียดต่าง ๆ เพื่อศึกษาผลต่อการมองเห็นและการรับรู้รายละเอียดของผู้ชม ตั้งแต่กริดขนาดเล็ก 8×8 พิกเซลไปจนถึงกริดขนาดใหญ่ 64×64 พิกเซล (ดังแสดงใน ภาพที่ 8 และ ภาพที่ 9 แสดงลวดลายจักสานไม้ไผ่และภาพบ้านไม้ในตลาดเก่าของชุมชนที่สร้างด้วยพิกเซลขนาด 8×8, 16×16, 32×32 และ 64×64 ตามลำดับ)

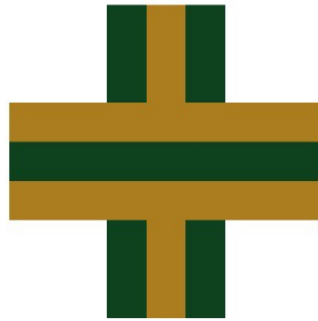
ภาพ 8

ภาพผลงานศิลปะพิกเซล สดุดายงานจักสานด้วยไม้ไผ่

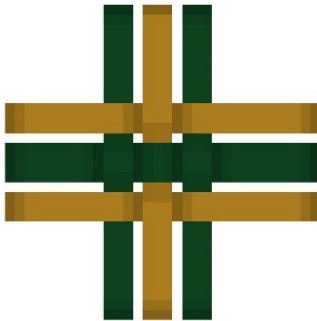
ขนาด 8x8, 16x16, 32x32, 64x64 Grid เรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา



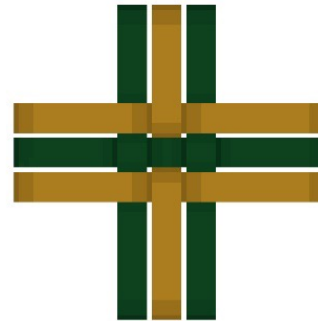
8x8



16x16



32x32



64x64

โทนสีที่ใช้ในภาพนี้คือการใช้คู่สีข้างเคียง
ได้แก่ สีเหลือง และสีเขียว เป็นหลัก



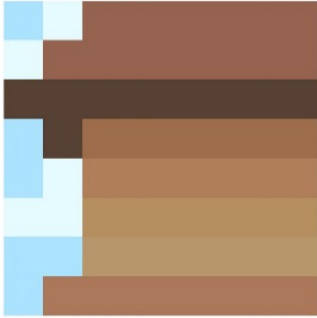
ลักษณะเด่นของภาพนี้คือการ
ลดทอนในภาพขนาดเล็ก และมีการเพิ่ม
รายละเอียดมากขึ้นในภาพขนาดใหญ่



ภาพ 9

ภาพผลงานศิลปะพิกเซล บ้านไม้ชุมชนตลาดเก่า

ขนาด 8x8, 16x16, 32x32, 64x64 Grid เรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา



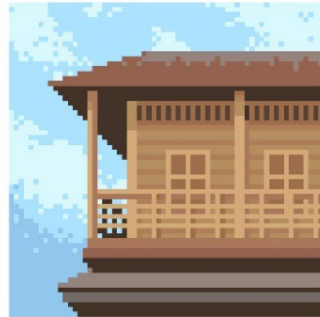
8x8



16x16



32x32



64x64

โทนสีที่ใช้ในภาพนี้คือการใช้สีโทนร้อน
และโทนเย็นตัดกันเพื่อให้ภาพดูน่าสนใจ



ลักษณะเด่นของภาพนี้คือการใช้วิธี
Color banding ในภาพขนาดเล็ก
และใช้การ Dithering ในภาพขนาดใหญ่



จากการทดลองพบว่าขนาด (ความละเอียดของกริด) ของภาพมีบทบาทสำคัญต่อการรับรู้ทางสุนทรียภาพของผู้ชมอย่างมาก ทั้งในด้านวิธีการมองเห็นและการตีความความหมายของภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Locher et al. (2010) ที่ชี้ว่าสุนทรียภาพและปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับงานศิลปะเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ และประสบการณ์ที่งดงามและมีความหมายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผลงานศิลปะประสบความสำเร็จในการตอบสนองผู้ชม โดยภาพพิกลขนาดใหญ่มอบความรู้สึกยิ่งใหญ่และน่าประทับใจ ขณะที่ภาพพิกลขนาดเล็กจะเชื่อเชิญให้ผู้ชมเพ่งพินิจใกล้ชิดและเกิดความรู้สึกเป็นกันเองมากขึ้น ทั้งนี้ นักออกแบบจึงจำเป็นต้องเลือกขนาดและมุมมอง (perspective) ของภาพที่เหมาะสมเพื่อสื่อสารแนวคิดและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อเสนอแนะของ Sansern (2020) ที่ระบุว่าขนาดของผลงานส่งผลต่อวิธีการมองเห็นและประสบการณ์ของผู้ชม ตลอดจนการเลือกมุมมองนำเสนอผลงานควรคำนึงถึงการสร้างความหมายและความประทับใจให้แก่ผู้ชมในระดับที่พอเหมาะ

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะพิกลผ่านขั้นตอนต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ ดังต่อไปนี้ เพื่อให้มั่นใจว่าผลงานที่ได้สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ดั้งเดิมของชุมชนควบคู่กับการนำเสนอเชิงสุนทรียะร่วมสมัยได้อย่างครบถ้วน (กระบวนการดังกล่าวเป็นการทดลองเชิงสร้างสรรค์ที่มีการปรับแก้ไขผลงานในแต่ละขั้นตามผลลัพธ์และข้อเสนอแนะที่ได้รับ)

การรวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ภูมิศาสตร์ และประเพณีของชุมชนพนัสนิคมโดยละเอียด โดยอาศัยการวิจัยเอกสาร (หนังสือ เอกสารวิชาการ และแหล่งข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับชุมชน) ควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้อาวุโสหรือผู้รู้ในท้องถิ่น และการสำรวจภาคสนามในพื้นที่จริง ทั้งนี้เพื่อเก็บรวบรวมองค์ประกอบที่เป็นเอกลักษณ์ทางกายภาพ วิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชุมชนอย่างครอบคลุม

การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์และคัดเลือกองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชนอย่างเด่นชัด เช่น รูปแบบสถาปัตยกรรมบ้านไม้เก่า บรรายากาศพื้นที่ตลาด สินค้าพื้นถิ่นที่มีชื่อเสียง ตลอดจนประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เพื่อนำองค์ประกอบเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบ

การวางแผนการออกแบบ วางแผนแนวคิดและหัวข้อของผลงานศิลปะพิกลที่จะสร้างสรรค์ โดยเลือกฉากหรือภาพหลักที่ต้องการนำเสนอให้สื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชน เช่น

ทิวทัศน์ของชุมชน ตลาดเก่า สถาปัตยกรรมบ้านเรือน วิถีชีวิตชาวบ้าน หรือกิจกรรมทางวัฒนธรรม จากนั้นกำหนดมุมมองในการนำเสนอฉากเหล่านั้นให้น่าสนใจและเหมาะสม (เช่น มุมมองแบบกว้างเพื่อแสดงบริบทของชุมชน หรือมุมมองระดับสายตาเพื่อความรู้สึกใกล้ชิด) พร้อมทั้งพิจารณาการใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น (เช่น ลวดลายหรือวัตถุสัญลักษณ์) ประกอบฉากเพื่อสะท้อนความเป็นพหุชนคมอย่างชัดเจน

การเลือกสีและโทนสี กำหนดชุดสีที่ใช้ในผลงานฟิกเซล โดยคำนึงถึงการสื่ออารมณ์และอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านสีเหล่านั้น เช่น เลือกใช้สีโทนไม้เก่า สีแสงไฟสลัวในตลาดเก่า หรือ สีเขียวของธรรมชาติรอบชุมชน ทั้งนี้เพื่อให้ภาพฟิกเซลที่สร้างขึ้นมีบรรยากาศสมจริงและสอดคล้องกับบริบทของพหุชนคมมากที่สุด จำนวนสีที่ใช้อาจจำกัดตามลักษณะเฉพาะของศิลปะฟิกเซล (เช่น 16 สี) จึงต้องคัดเลือกสีหลักอย่างรอบคอบ เพื่อให้ภาพยังคงถ่ายทอดรายละเอียดและอารมณ์ได้ดีภายใต้ข้อจำกัดดังกล่าว

การสร้างภาพฟิกเซล ลงมือสร้างสรรค์ผลงานตามภาพร่างที่วางไว้โดยใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกที่สนับสนุนการวาดภาพฟิกเซล เช่น Aseprite หรือ Adobe Photoshop ทำการสร้างรูปทรงและองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพทีละส่วนบนกริดฟิกเซล ตามโครงร่างที่ได้ออกแบบไว้แต่แรก ในขั้นตอนนี้ต้องจัดวางฟิกเซลแต่ละเม็ดอย่างประณีตให้เกิดเป็นรูปร่างของวัตถุและตัวละคร รวมถึงจัดองค์ประกอบ (composition) ของภาพโดยรวมให้น่าสนใจและสมดุลตามหลักการออกแบบ

การเติมสีและรายละเอียด เมื่อได้เค้าโครงของภาพฟิกเซลครบถ้วนแล้ว จึงทำการเติมสีลงในแต่ละส่วนของภาพตามชุดสีที่ได้เลือกไว้ จากนั้นเพิ่มรายละเอียดปลีกย่อยเพื่อเสริมความสมจริงและมิติให้กับภาพ เช่น เติมเงาและแสงสะท้อนบนวัตถุต่าง ๆ เพิ่มลวดลายเล็ก ๆ น้อย ๆ บนผืนผ้าใบหรือผลิตภัณฑ์จักสาน และเก็บรายละเอียดของพื้นผิวและรูปทรงของวัตถุ (เช่น ลวดลายสานของตะกร้า หรือหน้าต่างบานไม้ของตัวอาคาร) เพื่อให้ผลงานมีความลึกและชีวิตชีวมากยิ่งขึ้น

การจัดเตรียมและนำเสนอผลงาน เมื่อสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้เตรียมการจัดแสดงผลงานทั้งในรูปแบบดิจิทัลและสิ่งพิมพ์ โดยคำนึงถึงการนำเสนอที่สอดคล้องกับบริบทของชุมชน เช่น การจัดแสดงในพื้นที่ชุมชนจริงเพื่อให้คนท้องถิ่นได้ชม หรือการเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์เพื่อเข้าถึงผู้ชมวงกว้างในยุคดิจิทัล

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำผลงานศิลปะฟิกเซลที่สร้างสรรค์ขึ้น เข้าร่วมจัดแสดงในเวทีนิทรรศการระดับนานาชาติ ได้แก่ Understanding China – Exploring Jiangxi Traditional Chinese Culture and Art Workshop for International Students และ นิทรรศการ Innovative Dialogue: Sino-Thai Modern Design Exchange Exhibition and Design Workshop ณ School of Fine Arts, Yuzhang Normal University ประเทศจีน

ระหว่างวันที่ 1-6 พฤศจิกายน 2567 ซึ่งการจัดแสดงดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้ชมต่างวัฒนธรรม ได้สัมผัสและตีความผลงานในบริบทใหม่ ๆ ไปพร้อมกัน (ดังบรรยากาศการนำเสนอผลงานใน ภาพที่ 10)

ภาพ 10

การนำเสนอ ศิลปะพิกเซลในบริบทของการสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนพหุวัฒนธรรม จังหวัดชลบุรี



หลังการจัดแสดง ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ชมงานและคนในชุมชนเพื่อนำมาประเมินประสิทธิผลของผลงานที่สร้างขึ้นว่ามีความถูกต้องเหมาะสมในการสื่อความหมายตามที่ตั้งใจหรือไม่ รวมถึงใช้ข้อเสนอแนะที่ได้รับมาปรับปรุงผลงานสำหรับการต่อยอดในอนาคต เพื่อให้การสื่อสารผ่านศิลปะพิกเซลมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและสามารถสร้างความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมกับผู้ชมได้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ผลการสร้างสรรค์และอภิปรายผล

การนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนพหุวัฒนธรรมผ่านศิลปะพิกเซล จากขั้นตอนการออกแบบข้างต้น ผู้วิจัยได้พัฒนาผลงานศิลปะพิกเซลจำนวนหนึ่งเพื่อสื่อสารองค์ประกอบอัตลักษณ์ที่สำคัญของชุมชนพหุวัฒนธรรมออกมาเป็นภาพดิจิทัล โดยผลการสร้างสรรค์สามารถแบ่งออกตามประเด็นอัตลักษณ์ที่นำเสนอได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. อัตลักษณ์ด้านพื้นที่และสถานที่สำคัญ ผลงานชุดแรกมุ่งนำเสนอเอกลักษณ์ด้านภูมิประเทศและสถานที่ที่เป็นหัวใจของชุมชนพนัสนิคม นั่นคือ ย่านตลาดเก่าและแหล่งอาหารชื่อดัง ของชุมชน ภาพฟิกเซลได้ถ่ายทอดบรรยากาศของย่านการค้าตลาดเก่าที่มีร้านค้าและบ้านไม้โบราณเรียงรายตลอดสองฝั่งถนน ควบคู่กับการนำเสนออาหารพื้นถิ่นขึ้นชื่อหลายรายการของพนัสนิคม เช่น เกาเหลาเนื้อนายไ้ ก๋วยเตี๋ยวเป็ดเลิศรส ข้าวมันไก่ตลาดเก่า ผัดไทยเต้าหู้ ขนมหันถั่ว กุยช่วยทอด และหมูเย็น เป็นต้น ทั้งหมดถูกนำเสนอในรูปแบบฟิกเซลที่ผสมผสานภาพของอาหารเข้ากับฉากร้านหรือบรรยากาศของสถานที่จริง เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างอาหารกับสถานที่ที่มีชื่อเสียง (ดังแสดงใน ภาพที่ 11 และ ภาพที่ 12 ซึ่งนำเสนอภาพฟิกเซลร้านโชคเจริญและร้านค้าขายเครื่องจักสานในตลาดเก่า รวมถึงภาพอาหารพื้นถิ่นขึ้นชื่อในบรรยากาศร้านดั้งเดิม)

ผลงานในส่วนนี้ช่วยเน้นย้ำถึงอัตลักษณ์ด้านพื้นที่ของชุมชนพนัสนิคมที่มีตลาดเก่าเป็นศูนย์รวม และแสดงถึงความหลากหลายของอาหารการกินที่ได้รับการสืบทอดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น

ภาพ 11

ภาพผลงานศิลปะฟิกเซล ร้านโชคเจริญ และร้านค้าเครื่องจักสานในชุมชนตลาดเก่า
ขนาด 8x8, 16x16, 32x32, 64x64 Grid เรียงตามลำดับจากซ้ายไปขวา



ภาพ 12

ภาพผลงานศิลปะพิกเซล เกาเหลาเนื้อนายไห่ ก๋วยเตี๋ยวเป็ดเลิศรส ข้าวมันไก่ตลาดเก่า ผัดไทยเต้าหู้ ขนมหันถั่ว กุ้ยช่ายทอด หมูเย็น และอัตลักษณ์ด้านพื้นที่ของร้านอาหารต่าง ๆ



• ผัดไทยเต้าหู้ •



• ขนมหันถั่ว •



• กุ้ยช่ายทอด •



• หมูเย็น •

2. อัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตและหัตถกรรมดั้งเดิม ผลงานชุดถัดมานำเสนอวิถีชีวิตดั้งเดิม และงานหัตถกรรมพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน โดยมุ่งเน้นไปที่การจักสานไม้ไผ่ซึ่งเป็นภูมิปัญญาที่สร้างชื่อเสียงให้พนักสนิมมายาวนาน ภาพพิกเซลได้นำเสนอเครื่องจักสานไม้ไผ่ เช่น กระบุง ตะกร้า และภาชนะรูปทรงต่าง ๆ ในรูปแบบดิจิทัลที่คงรายละเอียดตลอดดั่งเดิมไว้อย่างครบถ้วน บนฉากหลังที่สื่อถึงสถานที่ผลิตงานฝีมือ (เช่น บรรยากาศศูนย์ส่งเสริมฝีมือจักสานหรือบ้านช่างจักสาน) ภาพเหล่านี้แสดงถึงความมั่งคั่งของงานฝีมือและวิถีชีวิตที่ผูกพันกับการจักสานของคนในชุมชน (ดังภาพที่ 13 ซึ่งเป็นตัวอย่างผลงานศิลปะพิกเซลนำเสนอเครื่องจักสานไม้ไผ่ สะท้อนอัตลักษณ์วิถีชีวิตของพนักสนิม) ผลงานดังกล่าวทำให้ผู้ชมได้เห็นคุณค่าและรายละเอียดความประณีตของงานจักสานผ่านสื่อดิจิทัล และตระหนักถึงความสำคัญของหัตถกรรมพื้นบ้านในฐานะส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชุมชน

ภาพ 13

ภาพผลงานศิลปะปักเชล เครื่องจักสานด้วยไม้ไผ่ แสดงถึงอัตลักษณ์ด้านวิถีชีวิตของชุมชนพนัสนิคม



3. อัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมชุมชน ชุดผลงานสุดท้ายเน้นการนำเสนอเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และมิติทางวัฒนธรรมที่หลอมรวมเป็นอัตลักษณ์ของชุมชนพนัสนิคม ภาพปักเชลถ่ายทอดบรรยากาศของชุมชนเมืองเก่าพนัสนิคมที่สะท้อนความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของผู้คนในพื้นที่ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น ฉากบ้านเรือนไม้โบราณที่ยังคงเรียงรายอยู่ในชุมชน ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชนต่าง ๆ (ชาวลาวเวียง

ที่อพยพมาจากเวียงจันทน์ในยุคก่อตั้งเมือง ผสมผสานกับชาวจีนและชาวไทยพื้นถิ่น) นอกจากนี้ ยังได้สอดแทรกภาพกิจกรรมประเพณีสำคัญของชุมชน เช่น งานบุญกลางบ้าน ที่เป็นจุดรวมตัวของคนในท้องถิ่น รวมถึงการนำเสนออาหารพื้นบ้าน (เช่น ขนมก้นถั่ว หมูเย็น ผัดไทยเต้าหู้ ที่ได้รับอิทธิพลจากหลายวัฒนธรรม) เพื่อสื่อให้เห็นถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ผสมผสานกันเป็นวิถีชีวิตดั้งเดิมของพนัสนิคม แม้ผลงานในส่วนนี้จะได้มีภาพประกอบเฉพาะเจาะจงแบบสองส่วนแรก (เนื่องจากเนื้อหาประวัติศาสตร์ถูกสอดแทรกอยู่ในฉากรวมของผลงานก่อนหน้านี้แล้ว) แต่การบรรยายและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่นำเสนอช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบททางประวัติศาสตร์ของชุมชนมากขึ้น เห็นภาพความกลมกลืนของผู้คนหลายเชื้อชาติศาสนา และประเพณีที่ร่วมกันสร้างอัตลักษณ์อันเป็นเอกลักษณ์ของพนัสนิคม

จากการจัดแสดงและเก็บข้อมูลปฏิกิริยาของผู้ชมต่อผลงานทั้งสามด้านข้างต้น พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเข้าใจความหมายและเรื่องราวที่ผลงานต้องการสื่อได้ตรงตามวัตถุประสงค์ ผู้ชมคนไทยให้ความเห็นว่าผลงานช่วยกระตุ้นความทรงจำถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นที่คุ้นเคยในรูปแบบใหม่ ขณะที่ผู้ชมชาวต่างชาติรู้สึกสนใจและซาบซึ้งในความงามของลวดลายและเรื่องราวทางวัฒนธรรมแม้จะไม่เคยมีพื้นฐานกับชุมชนนี้มาก่อน นอกจากนี้ ข้อเสนอแนะที่ได้รับยังชี้ว่าศิลปะพิชเชลที่ผสมเนื้อหาทางวัฒนธรรมเช่นนี้มีศักยภาพที่จะนำไปปรับใช้ในการสื่อสารเรื่องราวของชุมชนอื่น ๆ ได้เช่นกัน โดยเฉพาะในยุคที่สื่อดิจิทัลสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ง่าย การนำเสนอภูมิหลังทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่สนุกสนานและร่วมสมัยอย่างศิลปะพิชเชลถือเป็นแนวทางที่น่าสนใจและควรค่าต่อการต่อยอดต่อไป

สรุปและข้อเสนอแนะเชิงแนวคิด

งานวิจัยนี้ได้นำเสนอแนวทางการออกแบบศิลปะพิชเชลเชิงสร้างสรรค์ที่ผสมผสานความทรงจำทางวัฒนธรรม ของชุมชนเข้ากับ การรับรู้สุนทรียภาพ ของผู้ชมร่วมสมัย เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์ของชุมชนพนัสนิคมในบริบทที่เข้ากับยุคปัจจุบันได้อย่างลงตัว ผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์และจัดแสดงผลงานยืนยันว่าศิลปะพิชเชลสามารถเป็นสื่อกลางที่ทรงพลังในการอนุรักษ์และส่งเสริมมรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นได้จริง ภาพพิชเชลที่เรียบง่ายแต่เปี่ยมไปด้วยรายละเอียดเชิงสัญลักษณ์ ช่วยให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนผ่านมุมมองที่สนุกสนานและแปลกใหม่ ขณะเดียวกันคนในชุมชนหรือผู้ชมที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมใกล้เคียงก็รู้สึกภาคภูมิใจและหวงแหนถึงคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับการนำเสนอในรูปแบบใหม่ งานสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงเปรียบเสมือน กรอบแนวคิด (conceptual framework) ในการผสมผสานองค์ประกอบสามประการเข้าด้วยกัน ได้แก่ (1) มรดกความทรงจำของชุมชน

(เรื่องราว ลวดลาย และวิถีชีวิตดั้งเดิม), (2) การออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (การใช้สี รูปทรง องค์ประกอบ และเทคนิคพิกเซลที่ดึงดูดความรู้สึกผู้ชม), และ (3) สื่อดิจิทัลร่วมสมัย (รูปแบบ ศิลปะพิกเซล) องค์ประกอบทั้งสามประการนี้เมื่อทำงานประสานกันจะช่วยสร้างสรรค์ผลงานที่ทั้งคงคุณค่าดั้งเดิมและมีความน่าสนใจใหม่ ๆ สำหรับผู้ชมกลุ่มใหม่ ไปพร้อมกัน

แนวทางการออกแบบดังกล่าวมีศักยภาพในการประยุกต์ใช้กับงานสร้างสรรค์หลากหลายประเภทในอนาคต เพื่อเป็นการ ต่อยอด ผลงานวิจัยและชักชวนให้เกิดการนำความรู้นี้ไปใช้ (call-to-action) เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนอื่น ๆ ด้วยศิลปะพิกเซล การสร้างสื่อการเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนที่ผสมผสานความสนุกของพิกเซลอาร์ตกับเนื้อหาประวัติศาสตร์ท้องถิ่น หรือการออกแบบงานนิทรรศการและสื่อประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ดึงดูดใจผ่านรูปแบบพิกเซลที่เป็นมิตรต่อผู้ชมทุกวัย เป็นต้น แนวคิด “ความทรงจำสู่งานศิลปะพิกเซล” นี้สามารถปรับใช้ได้กับชุมชนอื่นที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อสร้างคุณค่าให้กับวัฒนธรรมในยุคดิจิทัล และกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่หันมาสนใจศึกษารากเหง้าและมรดกทางวัฒนธรรมของตนเองมากขึ้น อันจะนำไปสู่การอนุรักษ์ที่ยั่งยืนและการสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้ดำรงอยู่ต่อไปในสังคมไทยยุคใหม่

เอกสารอ้างอิง

- Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press.
- Azzi, M. (2017). *Pixel Logic: Pixel art tutorial*. n.p.
- Goldstein, E. B. (2014). *Cognitive psychology: Connecting mind, research, and everyday experience*. Wadsworth Publishing.
- Kant, I. (2007). *Critique of judgement* (J. H. Bernard, Trans.). Oxford University Press. (Original work published 1790)
- Locher, P., Overbeeke, K., & Wensveen, S. (2010). Aesthetic interaction: A framework. *Design Issues*, 26(2), 70–79. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00017
- Sansern, R. (2020). Pixel art in creative arts and design. *Art and Architecture Journal Naresuan University*, 11(1), 100–115.
- The Broken Column. (n.d.). *The Broken Column*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.fridakahlo.org/the-broken-column.jsp>
- The Persistence of Memory. (n.d.). *The Persistence of Memory*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/79018>
- The Starry Night. (n.d.). *The Starry Night*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/79802>
- Water Lilies. (n.d.). *Water Lilies*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.moma.org/collection/works/80220>

สตรีมุสลิมในกระแสโลกสมัยใหม่ : อัตลักษณ์ เสียง และการปรับตัว

คีตต์ตา อีสรัน ¹

ภูวนาท รัตนรังสิกุล ²

รับบทความ : 6 กุมภาพันธ์ 2568

แก้ไข : 4 มีนาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 21 เมษายน 2568

¹ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : keeta.i@psu.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : drphuvanart@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานภาพและบทบาทของสตรีมุสลิมในบริบทของสังคมร่วมสมัย โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์สิทธิ หน้าที่ และคุณลักษณะของสตรีตามหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งมีอิทธิพลต่อการสร้างอัตลักษณ์และการดำรงชีวิตของสตรีในสังคมมุสลิม งานวิจัยนี้ใช้แนวทางการศึกษาทางศิลปะร่วมกับการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้เข้าใจถึงบทบาทของงานศิลปะในการสื่อสารแนวคิดของสตรีมุสลิมต่อประเด็นศาสนา วัฒนธรรม และอัตลักษณ์

จากการศึกษาพบว่าการเปลี่ยนแปลงของบริบทโลกสมัยใหม่ โดยเฉพาะกระแสโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้สตรีมุสลิมเผชิญกับความท้าทายในการรักษาสมดุลระหว่างค่านิยมทางศาสนาและความเปลี่ยนแปลงทางสังคม งานศิลปะจึงกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการต่อรองอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมผ่านการนำเสนอภาพลักษณ์ที่หลากหลาย ทั้งในเชิงศาสนาและสังคม งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นช่องว่างทางวิชาการที่ยังขาดการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการใช้ศิลปะเป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมของสตรีมุสลิม โดยเฉพาะในบริบทของความขัดแย้งและการเปลี่ยนแปลง การวิเคราะห์อาศัยกรอบแนวคิด Feminism, Post-colonial Feminism และ Visual Culture เพื่ออธิบายกลไกการต่อรองอัตลักษณ์ทางเพศและศาสนาของสตรีมุสลิมผ่านศิลปะร่วมสมัย การศึกษานี้ไม่เพียงสะท้อนการเปลี่ยนผ่านของสังคมมุสลิม หากยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของศิลปะในฐานะพื้นที่แห่งการสื่อสารและการสร้างความหมายใหม่ในยุคสมัยปัจจุบัน

คำสำคัญ : สตรีมุสลิม, อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม, โลกาภิวัตน์, ศิลปะอิสลาม, สมดุลทางศาสนา

Muslim Women in the Modern World: Identity, Voice, and Adaptation

Keeta Isran ¹

Phuwanart Rattanaungsikul ²

Received : February 6, 2025

Revised : March 4, 2025

Accepted : April 21, 2025

¹ Students of the Department of Culture Based Design Arts (Ph.D), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
E-mail: keeta.i@psu.ac.th

² Assistant professor Dr., Culture Based Design Arts (Ph.D), Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
E-mail: drphuwanart@gmail.com

Abstract

This qualitative research aims to examine the status and roles of Muslim women in contemporary society by analyzing their rights, duties, and attributes based on Islamic principles, which significantly influence the construction of identity and daily life practices. The study employs an arts-based research approach combined with cultural content analysis to explore how art functions as a medium for expressing the ideas of Muslim women concerning religion, culture, and identity.

Findings reveal that in the context of globalization, Muslim women face challenges in balancing religious values with socio-cultural transformations. Art becomes a vital tool for negotiating identity through diverse representations of Muslim women in both religious and social dimensions. This study addresses a research gap by highlighting the lack of in-depth analysis on the use of art as a cultural space for Muslim women, particularly in contexts of conflict and change. The analysis is framed by Feminism, Post-colonial Feminism, and Visual Culture theories to explain the mechanisms through which Muslim women negotiate gender and religious identity via contemporary art. The research not only reflects the transformation within Muslim societies but also demonstrates the potential of art as a communicative platform and a space for creating new meanings in the modern era.

Keywords : Muslim women, Cultural identity, Globalization, Islamic art, Religious balance

ปรากฏการณ์ของอุดมคติอิสลามในโลกสมัยใหม่ อดีตในช่วงศตวรรษที่ 20 เกิดกระแสการฟื้นฟูอิสลาม (Islamic Revivalism) หรือการตื่นตัวทางศาสนา ซึ่งสามารถมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการโลกาภิวัตน์ของอิสลาม (Islamic Globalization) กระแสนี้ทำให้มุสลิมทั่วโลกเกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยอิสลามไม่ได้เป็นเพียงศาสนาเท่านั้น แต่ยังเป็นวิถีชีวิตที่ครอบคลุมแนวทางปฏิบัติและคุณค่าทางสังคม (วรรณกรรม สันนา, 2566) ศาสนาอิสลามจึงกลายเป็นกรอบในการดำเนินชีวิตของผู้ศรัทธา โดยกำหนดระเบียบแบบแผนและแนวทางการปฏิบัติที่มีอิทธิพลต่อการปรับตัวของมุสลิมในบริบทสมัยใหม่ การเปลี่ยนแปลงของโลกยุคใหม่ทำให้มุสลิมต้องเผชิญกับความท้าทายที่หลากหลาย ตั้งแต่การรักษาความเคร่งครัดทางศาสนา ไปจนถึงการผสมผสานองค์ความรู้สมัยใหม่เข้ากับหลักศาสนา อิสลามไม่ได้เน้นเพียงการศรัทธาในเชิงความเชื่อ แต่ยังให้ความสำคัญกับการปฏิบัติที่สะท้อนถึงความศรัทธาอย่างแท้จริง (เพ็ญจันทร์ ประดับมุข เซอเรอร์, 2566) คำสอนในอัลกุรอานและสุนนะฮ์ของศาสดามุฮัมมัดได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการดำเนินชีวิตตามหลักศาสนา โดยเชื่อว่าผู้ที่ยึดมั่นในคำสอนเหล่านี้จะไม่หลงทาง

การเป็นมุสลิมไม่ได้หมายถึงเพียงการปฏิญาณด้วยวาจาเท่านั้น หากแต่ต้องมาจากจิตใจที่ศรัทธาอย่างแท้จริง ซึ่งศรัทธานี้จะสะท้อนผ่านการปฏิบัติ ตามหลักการอิสลาม การยอมรับในเอกภาพของพระเจ้าและการเป็นศาสนทูตของศาสดามุฮัมมัด (ศ็อล ฯ) จะนำไปสู่การปฏิบัติตามคำสอนในคัมภีร์อัล-กุรอาน และแบบฉบับของศาสดา หรือที่เรียกว่า สุนนะฮ์ ดังที่ท่านศาสดาได้กล่าวว่า “แท้จริง ฉันได้ทั้งสองสิ่งไว้ คือคัมภีร์ของอัลลอฮ์และแบบฉบับของฉัน หากพวกท่านยึดมั่นในสองสิ่งนี้ พวกท่านจะไม่หลงทางเลย” ในบริบทของสตรีมุสลิม บทบาทและอัตลักษณ์ของพวกเธอถูกกำหนดโดยทั้งหลักศาสนาและโครงสร้างทางสังคม หน้าที่ของศาสนาในฐานะสถาบันทางสังคมสามารถอธิบายได้ตามแนวคิดของเอมิล เดอเคิร์ม (Durkheim, 1951) ซึ่งระบุว่าศาสนามีบทบาทสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ 1. หน้าที่ในการเตรียมและจัดระเบียบ (Discipline and Preparation) ศาสนาเป็นกลไกที่ฝึกฝนบุคคลให้มีระเบียบวินัยและเตรียมพร้อมสำหรับการดำรงชีวิตในสังคม พิธีกรรมทางศาสนาเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลพัฒนาอัตลักษณ์ของตนเอง 2. หน้าที่ในการยึดเหนี่ยวสังคม (Cohesive Function) ศาสนาและพิธีกรรมช่วยสร้างความเป็นปึกแผ่นของกลุ่มสังคม ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่สอดคล้องกัน ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันของผู้ศรัทธา 3. หน้าที่ในการผนวกและรื้อฟื้น (Revitalizing Function) ศาสนาเป็นกลไกที่ช่วยธำรงขนบธรรมเนียมประเพณี โดยทำให้หลักคำสอนในอดีตยังคงมีบทบาทในสังคมปัจจุบัน สิ่งนี้เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนมุสลิม 4. หน้าที่ในการสร้างความรู้สึกของคุณค่าและความสุขในการมีชีวิต (Euphoric Function) พิธีกรรมทางศาสนา

ไม่เพียงแต่ช่วยให้เกิดความสุขและความสงบทางจิตใจ แต่ยังทำหน้าที่ลดความตึงเครียดและความทุกข์ในสังคม (วิฑูร เสวตวิธิ, 2563) ในโลกสมัยใหม่ สตรีมุสลิมต้องเผชิญกับความท้าทายในการรักษาสมดุลระหว่างหลักศาสนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโลกาภิวัตน์มีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของสตรีมุสลิม ทั้งในด้านโอกาสทางการศึกษา การทำงาน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางสังคม อย่างไรก็ตาม สตรีมุสลิมยังคงต้องยึดมั่นในหลักศาสนา พร้อมทั้งปรับตัวให้เข้ากับบริบททางสังคมโดยไม่สูญเสียอัตลักษณ์ของตน บทบาทของศาสนาในสังคมมุสลิมยังคงมีความสำคัญต่อการกำหนดอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของสตรีมุสลิม แม้ว่าการเปลี่ยนแปลงของสังคมจะส่งผลต่อแนวคิดเกี่ยวกับสิทธิและบทบาทของพวกเธอ แต่ศาสนายังคงทำหน้าที่เป็นกรอบแนวทางในการดำเนินชีวิต (ทิพย์สุดา รังสินตรางี, 2562) การศึกษาบทบาทของศาสนาในชีวิตของสตรีมุสลิมจึงเป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจถึงกระบวนการปรับตัวของพวกเธอในโลกสมัยใหม่

อิสลามไม่ได้เป็นเพียงศาสนา แต่ยังเป็น “ธรรมนูญแห่งชีวิต” (Code of Life) ที่ครอบคลุมทุกแง่มุมของการดำเนินชีวิต ทั้งศีลธรรม กฎหมาย และวัฒนธรรม การเป็นมุสลิมจึงไม่ได้หมายถึงเพียงการปฎิญาณตัวยวจา แต่ต้องเป็นความศรัทธาที่แสดงออกผ่านการปฏิบัติตามคำสอนในคัมภีร์อัล-กุรอานและแบบฉบับของศาสดามุฮัมมัด (ซุนนะฮ) ในหลายประเทศที่ไม่ได้ใช้กฎหมายอิสลามเป็นหลัก การปฏิบัติตามหลักศาสนายังคงมีบทบาทสำคัญในการกำกับพฤติกรรมของมุสลิม อิสลามสามารถควบคุมสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่ากฎหมายบ้านเมืองในบางกรณี เนื่องจากแนวคิดทางศาสนามีแรงจูงใจที่ลึกซึ้งกว่ากฎหมายทางโลก (ทวิลักษณ์ พรหมขม, 2563) อย่างไรก็ตาม การรักษาสมดุลระหว่างหลักศาสนากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกเป็นความท้าทายที่สำคัญของมุสลิมยุคใหม่ โลกาภิวัตน์ส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและแนวคิด ซึ่งอาจท้าทายต่อค่านิยมดั้งเดิมของสังคมมุสลิม การปรับตัวของมุสลิมจึงต้องอาศัยแนวทางที่ยืดหยุ่น โดยยังคงรักษาแก่นแท้ของศาสนาไว้ ในขณะที่สามารถอยู่ร่วมกับสังคมสมัยใหม่ได้อย่างสมดุล เนื่องจาก ในสังคมสมัยใหม่ สตรีมุสลิมต้องรักษาสมดุลระหว่างหลักศาสนาและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โลกาภิวัตน์เปิดโอกาสให้พวกเธอเข้าถึงการศึกษาและบทบาททางเศรษฐกิจมากขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็สร้างแรงกดดันที่อาจท้าทายอัตลักษณ์ทางศาสนาและวัฒนธรรม ศาสนาจึงยังคงเป็นกลไกสำคัญในการควบคุมพฤติกรรมและสร้างเอกภาพในชุมชนมุสลิม (วิลาสินี สุขกา และ คณະ, 2562) ในหลายประเทศที่ไม่ได้ใช้กฎหมายอิสลามเป็นพื้นฐาน ปัญหาทางสังคม เช่น การจำหน่ายสุรา การค้าประเวณี และพฤติกรรมอื่น ๆ อาจถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ แต่ในมุมมองของอิสลาม สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อโครงสร้างสังคมและศีลธรรม อิสลามจึงไม่ได้เป็นเพียงศาสนา แต่ยังเป็น ธรรมนูญแห่งชีวิตที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตของสตรีมุสลิมอย่างลึกซึ้ง

การศึกษานี้เกิดจากความสนใจในบทบาทและอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมในบริบทโลก

สมัยใหม่ ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่ส่งผลต่อโครงสร้างทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม สตรีมุสลิมต้องเผชิญกับการปรับตัวในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง แต่ยังคงยึดมั่นในหลักศาสนา ประเด็นที่น่าสนใจคือ ศาสนาไม่ได้เป็นเพียงปัจจัยกำหนดวิถีชีวิตของสตรีมุสลิม แต่ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์ การต่อรองทางวัฒนธรรม และการปรับตัวต่อสังคมที่เปลี่ยนแปลง งานวิจัยนี้จึงมุ่งทำความเข้าใจว่าสตรีมุสลิมสามารถรักษาอัตลักษณ์ของตนได้อย่างไรภายใต้บริบทที่แตกต่าง และศาสนายังมีอิทธิพลต่อแนวทางการดำรงชีวิตของพวกเขาเพียงใดในโลกสมัยใหม่

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์และบทบาทของสตรีมุสลิมในบริบทของโลกสมัยใหม่ และการปรับตัวของสตรีมุสลิมภายใต้อิทธิพลของศาสนา วัฒนธรรม และกระแสโลกาภิวัตน์
2. เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลของศิลปะและสื่อวัฒนธรรมต่อการแสดงออกและการสร้างอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิม
3. เพื่อสำรวจปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงแนวคิดและวิถีชีวิตของสตรีมุสลิม และเสนอแนวทางที่ส่งเสริมความสมดุลระหว่างความเชื่อดั้งเดิมและการดำรงชีวิตในยุคปัจจุบัน

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาปรากฏการณ์และแนวคิดเกี่ยวกับสตรีมุสลิมในโลกสมัยใหม่สะท้อนให้เห็นถึงกระแสการฟื้นฟูอิสลามที่เกิดขึ้นในหลายพื้นที่ทั่วโลก มุสลิมจำนวนมากเริ่มให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ทางศาสนาและเรียกร้องให้มีการนำกฎหมายชารีอะห์ (Sharia Law) มาใช้ในระบบการปกครองมากขึ้น การตีความหลักคำสอนทางศาสนามีการเปลี่ยนแปลงจากการผูกขาดของนักวิชาการศาสนาไปสู่การมีส่วนร่วมของกลุ่มชนมุสลิมที่กว้างขึ้น ส่งผลให้เกิดการขับเคลื่อนแนวคิดทางสังคมและศาสนาในลักษณะที่หลากหลาย

ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และการเปลี่ยนแปลงของโลกสมัยใหม่ มุสลิมทั่วโลกจำเป็นต้องปรับตัว โดยการผสมผสานองค์ความรู้ทั้งทางศาสนาและทางโลกเข้าด้วยกัน อิทธิพลของทฤษฎียุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ได้นำมาสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับแนวทางการมองโลกและการเข้าถึง “ความจริง” (Truth) ของสิ่งต่าง ๆ ทฤษฎีนี้เน้นการรื้อสร้าง (Deconstruction)

แนวคิดที่เคยถูกยอมรับว่าเป็นแก่นแท้ของอัตลักษณ์และความหมาย ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

ในบริบทของสังคมไทย แนวคิดเหล่านี้มีผลกระทบต่อการกำหนดอัตลักษณ์ของมุสลิมไทย โดยเฉพาะสตรีมุสลิม ซึ่งต้องเผชิญกับความท้าทายในการรักษาความสมดุลระหว่างหลักศาสนากับกระแสสมัยใหม่ การทบทวนวรรณกรรมจึงมีความสำคัญในการทำความเข้าใจปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว รวมถึงแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ การปรับตัว และบทบาทของสตรีมุสลิมในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ระเบียบวิธีการวิจัยและการดำเนินงาน

เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ควบคู่กับการศึกษาทางศิลปะ (Arts-based Research) เพื่อสำรวจสถานภาพของสตรีมุสลิมและการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านมุมมองทางศาสนา วัฒนธรรม และศิลปะในบริบทโลกสมัยใหม่ โดยมีการดำเนินการวิจัยในลำดับขั้นตอนดังนี้

ตาราง 1

การวิเคราะห์ การสำรวจข้อมูลแนวคิดหลักการทางศาสนาอิสลามสมัยใหม่

อิสลามสมัยใหม่	อิสลามกับแนวคิด	แนวทาง/หน้าที่
กระแสการฟื้นฟูอิสลามคือ กระแสอิสลามบริสุทธิ์	ในบทความเรื่อง “โลกาภิวัตน์กับการเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์มุสลิม: พลวัตของกระแสอิสลามบริสุทธิ์ในสังคมมุสลิมไทย” โดย ฮาฟิซสา สาและ ผู้เขียนได้อธิบายแนวคิดเรื่อง “อิสลามบริสุทธิ์” (Pure Islam) ว่าเป็นการปฏิรูปและชำระล้างวิถีชีวิต ความเชื่อ และพิธีกรรมของชาวมุสลิม ให้กลับคืนสู่หลักการดั้งเดิมของศาสนาอิสลามอย่างแท้จริง โดยปราศจากการเพิ่มเติม ประยุกต์ หรือบิดเบือนจากหลักคำสอนดั้งเดิม แนวคิดดังกล่าวเป็นหนึ่งในกลไกการฟื้นฟูศาสนา (Islamic Revivalism) ที่ตอบสนองต่อกระแสโลกาภิวัตน์	Discipline and Preparation หน้าที่นี้เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติพิธีกรรมทางศาสนาโดยมุ่งเน้นให้บุคคลได้ฝึกฝนการมีระเบียบวินัยในตัวเอง และเตรียมตัวให้พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตในสังคม

อิสลามสมัยใหม่	อิสลามกับแนวคิด	แนวทาง/หน้าที่
กระแสการฟื้นฟูอิสลามในปัจจุบัน	ในบทความเรื่อง “อิสลามกับแนวคิดโลกวิสัยตามแนวคิดกระแสการฟื้นฟูอิสลาม โดยศราวุฒิ อารีย์” ผู้เชี่ยวชาญด้านเอเชียศึกษาชาวมุสลิม ได้อธิบายว่า แนวคิดว่าด้วยกระแสการฟื้นฟูอิสลามของนักคิดนักปฏิรูปสมัยใหม่ มุสลิมในโลกสมัยใหม่ ส่วนมากเป็นผู้ได้รับการศึกษา และรับอิทธิพลของระบบการศึกษาแบบตะวันตก จึงมีปัญญาชนมุสลิมรุ่นใหม่ตีความอิสลามและการดำรงชีวิตอยู่ระหว่างกระแสแนวคิดแบบโลกวิสัยและกระแสแนวคิดการเคลื่อนไหวทางสังคม	Cohesive Function ศาสนาและพิธีกรรมมีหน้าที่ในการสร้างความหมายของการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ โดยช่วยให้เกิดความร่วมมือและความรู้สึกที่เหมือนกัน รวมถึงการแสดงออกในแนวทางเดียวกัน ซึ่งเป็นการเสริมสร้างพลังในการรวมกลุ่มให้เกิดความสามัคคีในสังคม
แนวทางการฟื้นฟูอิสลาม	หลักการเรื่องความเป็นธรรมของชาริอะห์ โดยมุฮัมหมัด ซิมารอห์ การนำเอาหลักการสำคัญของศาสนาอิสลาม ว่าด้วยการมุ่งเน้นสร้างสังคมที่มีความยุติธรรม เป็นหลักในการวาดกรอบและควบคุมแนวคิดโลกวิสัย การนำหลักการอิสลามมาแก้ไขปัญหาความไม่เป็นธรรม	Revitalizing Function ศาสนาและประเพณีจะทำหน้าที่สร้างศรัทธาความยึดมั่นในขนบธรรมเนียมประเพณีในอดีตให้คงอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นกลุ่มสังคม
แนวคิดอิสลามสมัยใหม่	การผสมผสานมิติของกระแสสมัยใหม่นิยมแบบตะวันตกมาปรับใช้กับกระแสจารีตดั้งเดิมแบบอิสลาม การเผชิญหน้าตามกระแสความเป็นสมัยใหม่ ผ่านการสื่อสารและเทคโนโลยี ระบบการศึกษาสายสามัญ ที่นำไปสู่แบบแผนการดำเนินชีวิตของมุสลิม โดยชากี ย์ พิทักษ์คุมพล เปรียบเทียบความเปลี่ยนแปลงของกลุ่มตะวะฮ์ดัตติฮ์ กับเยาวชนในวัฒนธรรมสมัยใหม่ในสามจังหวัดชายแดนใต้ของไทย โดยใช้กรอบคิด “มุสลิมศึกษา” ผ่านระบบการศึกษา และกิจกรรมทางศาสนาในการเผยแพร่ความรู้ศาสนา	Euphoric Function พิธีกรรมทำให้เกิดความสุขในการมีชีวิตร่วมกัน พร้อมทั้งเป็นการลดความกดดันหรือความเครียดในจิตใจ ที่นำไปสู่กรอบคิดและแผนการดำเนินชีวิต

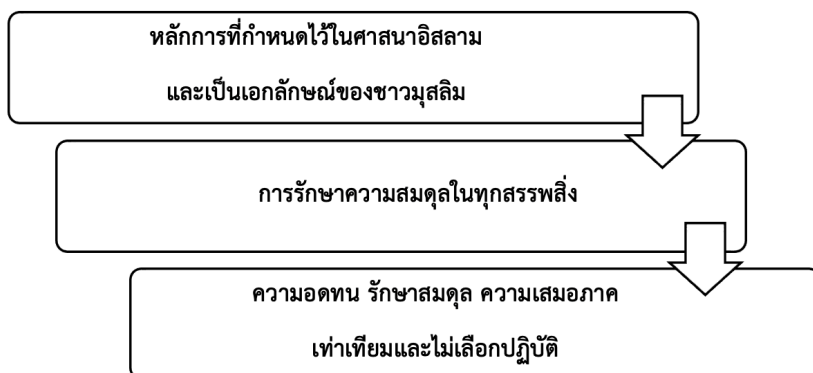
ผลการศึกษา

จากการศึกษาประเด็นแนวคิดหลักของศาสนาอิสลามสมัยใหม่ในบริบททางสังคม พบว่ามุสลิมต้องเผชิญกับความจำเป็นในการปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับวัฒนธรรมท้องถิ่น กระแสโลกาภิวัตน์ และกระแสการฟื้นฟูอิสลาม การรักษาอัตลักษณ์ทางศาสนาในสังคมที่เปลี่ยนแปลงจึงต้องอาศัยกระบวนการปรับตัวและการประนีประนอมเชิงวัฒนธรรม โดยยังคงสอดคล้องกับหลักคำสอนทางศาสนา โครงสร้างทางสังคมของมุสลิมยังคงถูกกำหนดโดยศาสนา ซึ่งมีบทบาทเป็นกลไกควบคุมพฤติกรรมผ่านกฎหมายศาสนาและข้อบังคับที่ระบุไว้ในคัมภีร์อัล-กุรอาน ศาสนาจึงไม่ได้เป็นเพียงศูนย์กลางทางจิตวิญญาณ แต่ยังเป็นสถาบันสังคมที่ตอบสนองความต้องการของชุมชนมุสลิมในการรักษาความเป็นระเบียบทางสังคมท่ามกลางอิทธิพลของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโลกสมัยใหม่

แนวคิด “อิสลามสายกลาง” (Middle Way Islam) ถือเป็นหลักการสำคัญที่ช่วยให้มุสลิมสามารถรักษาสมดุลระหว่างความเคร่งครัดทางศาสนาและการใช้ชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป อิสลามสายกลางให้ความสำคัญกับความสมดุลในทุกมิติของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นความสมดุลระหว่าง จิตวิญญาณกับวัตถุ ร่างกายกับจิตใจ สิทธิกับหน้าที่ ปึงเจกบุคคลกับสังคม ความเป็นจริงกับอุดมคติ และความคงที่กับการเปลี่ยนแปลง กล่าวโดยสรุป ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าสตรีมุสลิมในโลกสมัยใหม่ต้องปรับตัวโดยใช้แนวคิดอิสลามสายกลางเป็นแนวทางหลักในการดำรงชีวิต เพื่อให้สามารถรักษาอัตลักษณ์ทางศาสนา พร้อมทั้งตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกและสังคมมุสลิมได้อย่างสมดุล

ภาพ 1

แนวคิด “อิสลามสายกลาง”



อิสลาม : ศาสนาแห่งสันติภาพและบทบาทของสตรีมุสลิม

อิสลามเป็นศาสนาที่มีพื้นฐานบนหลักแห่งสันติภาพ และสอนให้มุสลิมธำรงรักษาสันติภาพในสังคม หลักคำสอนของอิสลามมาจาก คัมภีร์อัลกุรอาน คำสอนของศาสดามุฮัมมัด (อัลหะดีษ) และการตีความของนักวิชาการศาสนา (อุลามาฮ์) อิสลามยอมรับในความหลากหลายทางศาสนาและวัฒนธรรม และให้สิทธิเสรีภาพในการนับถือศาสนา โดยมุ่งเน้นให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสงบสุข

แนวคิดเกี่ยวกับสถานภาพของสตรีในอิสลาม

อิสลามได้กำหนดแนวทางเกี่ยวกับบทบาทและสถานภาพของสตรีไว้อย่างชัดเจน โดยเน้นทั้งการคุ้มครองสิทธิของสตรีและการส่งเสริมบทบาทที่เหมาะสมภายใต้หลักศาสนา แนวคิดหลักเกี่ยวกับสตรีมุสลิมมี ดังนี้

1. การปกป้องสถานภาพความเป็นสตรี อิสลามกำหนดมาตรการคุ้มครองสตรีจากการถูกเอารัดเอาเปรียบหรือกลายเป็นเพียงเครื่องมือทางการเมืองของสังคม และ ป้องกันไม่ให้สตรีตกเป็นเหยื่อของการแสวงหาผลประโยชน์จากบุคคลที่ละโมภ

2. ความเคารพต่อบทบาทของสตรีในฐานะแม่ (มารดา) อิสลามให้ความสำคัญกับบทบาทของมารดา เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความห่วงใย อาหาร และความละเอียดอ่อนมากกว่าบุรุษ และ ศาสนาอิสลามยกย่องบทบาทของแม่สูงสุด โดยมีคำกล่าวจากศาสดามุฮัมมัดว่า “สรวงสวรรค์อยู่ใต้เท้าของมารดา”

3. การถือว่าภารกิจของสตรีเป็นส่วนหนึ่งของการอิบาดะฮ์ (การเคารพภักดีต่อพระเจ้า) บทบาทของสตรีในการดูแลครอบครัว การเอาใจใส่สามี และการอบรมเลี้ยงดูบุตร ถือเป็นการปฏิบัติศาสนกิจ (อิบาดะฮ์) ที่ได้รับผลบุญจากพระเจ้า อิสลามไม่ได้มองว่าหน้าที่เหล่านี้เป็นเพียงภาระของสตรี แต่เป็นบทบาทที่มีเกียรติและส่งผลต่อความมั่นคงของสังคม

4. การสร้างครอบครัวแห่งความสุข อิสลามสนับสนุนให้ครอบครัวมีพื้นฐานจากความเชื่อมั่นและการให้เกียรติซึ่งกันและกัน การอยู่ร่วมกันของสามีและภรรยาต้องเป็นไปด้วยความรักและความเข้าใจ เพื่อสร้างสังคมที่แข็งแกร่ง

5. สิทธิในการทำงานของสตรีในอิสลาม อิสลามอนุญาตให้สตรีทำงานนอกบ้านได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ที่เหมาะสม เช่น การแต่งกายที่สุภาพเรียบร้อยและการทำงานที่ไม่ละเมิดศีลธรรมทางศาสนา สตรีสามารถมีบทบาททางเศรษฐกิจและสังคมได้โดยไม่สูญเสียศักดิ์ศรีและอัตลักษณ์ทางศาสนา

ภาพลักษณ์ของสตรีมุสลิมในอุดมคติ

ในเชิงศิลปะและจินตนาการทางวัฒนธรรม สตรีมุสลิมในอุดมคตินักถูกนำเสนอผ่านลักษณะของความงามที่มีความศักดิ์สิทธิ์และบริสุทธิ์ ภาพลักษณ์ของเธอแสดงถึงการผสมผสานระหว่างความแข็งแกร่งและความอ่อนโยน ในบางบริบทของงานศิลปะ อาจมีการแสดงถึงมิติทางจิตวิญญาณผ่านสัญลักษณ์ เช่น ความงามที่สมดุลระหว่างโลกแห่งวัตถุและจิตวิญญาณ อย่างไรก็ตาม แนวคิดเกี่ยวกับการให้รูปลักษณะแก่พระผู้เป็นเจ้า (อัลลอฮ์) นั้นขัดกับหลักการศาสนาอิสลาม ซึ่งถือว่าพระเจ้าทรงอยู่เหนือการเปรียบเทียบและไม่อาจถูกจำลองเป็นภาพใด ๆ การจินตนาการพระเจ้าในลักษณะของมนุษย์หรือสิ่งมีชีวิตจึงไม่ใช่แนวทางที่ได้รับการยอมรับในอิสลาม

การตีความสถานภาพของสตรีมุสลิมในสังคมสมัยใหม่

แนวคิดเกี่ยวกับสถานภาพของสตรีมุสลิมในอิสลามยังคงเป็นประเด็นที่มีการตีความแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ในบางประเทศที่ยึดถือกฎหมายอิสลามอย่างเข้มงวด บทบาทของสตรีอาจถูกจำกัดในบางด้าน แต่ในอีกหลายประเทศ สตรีมุสลิมสามารถมีส่วนร่วมทางสังคมและเศรษฐกิจได้อย่างเสรีมากขึ้น การปรับตัวของสตรีมุสลิมในโลกสมัยใหม่จึงต้องอยู่บนพื้นฐานของ “อิสลามสายกลาง” (Middle Way Islam) ที่เน้นความสมดุลระหว่างหลักศาสนาและการใช้ชีวิตในบริบทสังคมปัจจุบัน โดยให้ความสำคัญกับสิทธิ เสรีภาพ และศักดิ์ศรีของสตรีมุสลิม ในขณะที่ยังคงยึดมั่นในหลักคำสอนทางศาสนา

จินตนาการที่ปรากฏลักษณะของพระผู้เป็นเจ้าอัลลอฮ์ (ซุบห์ ฯ) หัวเป็นผู้หญิง ร่างเป็นม้า ความงามที่ปรากฏรูปสตรีมุสลิมในอุดมคติ

ภาพ 2

ภาพสตรีมุสลิมในอุดมคติเป็นภาพจินตนาการแนวอินเดีย จากภาพถ่ายของสมาน อู๋งามสิน



ภาพ “สตรีมุสลิมในอุดมคติ” สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของสตรีมุสลิมผ่านมิติทางศาสนา วัฒนธรรม และจิตวิญญาณ โดยได้รับอิทธิพลจากศิลปะแนวอินเดียมุสลิม ภาพนี้เชื่อมโยงกับเหตุการณ์สำคัญทางศาสนา คือ การเดินทางของศาสดามุฮัมมัด (อิสรอและมอีรอก) ในยามค่ำคืนจากนครมักกะห์สู่บัยตุลมักดิส (เยรูซาเล็ม) และขึ้นสู่ฟากฟ้าเพื่อรับบัญญัติการละหมาดจากพระเจ้า เหตุการณ์นี้ไม่เพียงแต่เป็นหลักศรัทธาสำคัญในอิสลาม แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์ระหว่างโลกแห่งจิตวิญญาณและโลกทางวัตถุ ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดบทบาทและสถานภาพของสตรีมุสลิมในสังคม

ในเชิงโครงสร้างสังคม อิสลามได้วางกรอบแนวทางเกี่ยวกับบทบาทของสตรีมุสลิม โดยให้ความสำคัญกับความสมดุลระหว่างศรัทธา วิถีปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมทางสังคม สตรีมุสลิมในอุดมคติจึงมิใช่เพียงผู้ที่ดำรงชีวิตตามหลักศาสนา แต่ยังเป็นผู้ที่เข้าใจความสัมพันธ์ของตนเองกับสังคมโดยรอบ รักษาคุณค่าและศีลธรรม ในขณะที่เดียวกันก็ยอมรับความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลงของโลก การวางบทบาทของสตรีมุสลิมภายใต้กรอบศาสนาอิสลามจึงเป็นกระบวนการที่มีความเชื่อมโยงกับระบบความเชื่อ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่ดำเนินไปอย่างสมดุล แนวคิดสตรีมุสลิมในศิลปะและอิทธิพลของโลกาภิวัตน์ ในบริบทของกระแสโลกาภิวัตน์ ภาพลักษณ์ของสตรีมุสลิมไม่ได้ถูกจำกัดอยู่เพียงแค่มิติทางศาสนา แต่ยังมีมิติทางสังคมและการเมืองที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และศาสนา

ภายใต้ระบบการปกครองที่วางอยู่บนรากฐานของ Political Participation หรือ การมีส่วนร่วมทางการเมือง สตรีมุสลิมมีบทบาทในการเจรจาต่อรองเพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างกลุ่มศาสนาและชุมชนทางชาติพันธุ์ แนวคิดนี้สะท้อนผ่านงานศิลปะที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมและแนวคิดแบบตะวันตก

ในแง่ของการศึกษาผ่านงานศิลปกรรม แนวคิดสตรีนิยม เป็นอีกหนึ่งประเด็นที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของสตรีมุสลิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดของ ซิโมน เดอ โบวัวร์ (Simone de Beauvoir, 1908–1986) นักคิดทางปรัชญาที่เสนอแนวคิดเรื่อง The Second Sex ซึ่งกล่าวถึงบทบาทของเพศหญิงในสังคมชายเป็นใหญ่ แนวคิดของเธอสะท้อนว่า ความเป็นสตรีมิได้ถูกกำหนดจากธรรมชาติทางชีวภาพเท่านั้น แต่เป็นผลมาจากกระบวนการทางสังคมและวัฒนธรรมที่หล่อหลอมขึ้น เมื่อแนวคิดนี้ถูกนำมาวิเคราะห์ร่วมกับสถานการณ์ของสตรีมุสลิม จะเห็นได้ว่ามีความซับซ้อนและความท้าทายในการปรับตัวของสตรีมุสลิมในสังคมที่เปลี่ยนแปลง ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ แนวคิด อัตถิภาวนิยม (Existentialism) ที่เน้นการตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของตนเอง และการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการเลือกและการตัดสินใจ ถูกนำมาใช้เพื่อสนับสนุนสิทธิและเสรีภาพของสตรี โดยเฉพาะการเรียกร้องความเท่าเทียมทางสังคมและวัฒนธรรม

อย่างไรก็ตาม การนำแนวคิดสตรีนิยมแบบตะวันตกมาใช้กับสังคมมุสลิม ต้องอยู่บนพื้นฐานของความเข้าใจในหลักคำสอนของศาสนาอิสลาม ซึ่งให้ความสำคัญกับสมดุลระหว่างสิทธิและหน้าที่ของบุคคล สตรีมุสลิมสามารถมีบทบาทในสังคมและเศรษฐกิจได้ แต่ต้องอยู่ในกรอบของศาสนบัญญัติ ซึ่งเป็นหลักการที่แตกต่างจากแนวคิดเสรีนิยมที่เน้นเรื่องสิทธิส่วนบุคคลโดยปราศจากข้อจำกัดทางศาสนา ศิลปะที่สะท้อนภาพลักษณ์ของสตรีมุสลิมมักเกี่ยวข้องกับ การสร้างอารมณ์ทางสุนทรียะ (Aesthetic Emotion) ซึ่งเป็นอารมณ์ที่เกิดจากการกระตุ้นผ่านภาพ เสียง หรือสัญลักษณ์ทางศิลปะ แนวคิดนี้นำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทของสตรีในสังคมและศาสนา เช่น สตรีควรมีเสรีภาพในการเลือกวิถีชีวิตของตนเองหรือไม่ การกำหนดบทบาทของสตรีตามหลักศาสนาเป็นข้อจำกัดหรือเป็นการปกป้อง ภายใต้กระบวนการคิดทางศิลปะ สตรีมุสลิมมิได้เป็นเพียง “ผู้ถูกกำหนดบทบาท” แต่เป็นผู้ที่สามารถมีส่วนร่วมในการกำหนดอัตลักษณ์ของตนเอง โดยผ่านการสื่อสารทางวัฒนธรรม งานศิลปะของสตรีมุสลิมบางชิ้นสะท้อนถึงความขัดแย้งระหว่างค่านิยมดั้งเดิมกับแนวคิดสมัยใหม่ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความท้าทายของสตรีมุสลิมในโลกปัจจุบัน

การนำเสนอภาพ “สตรีมุสลิมในอุดมคติ” ในรูปแบบศิลปะแนวอินเดียมุสลิม ไม่เพียงแต่เป็นการสะท้อนความงามเชิงวัฒนธรรม แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ของแนวคิดทางศาสนา จิตวิญญาณ และสังคมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ของสตรีมุสลิม ศิลปะมีบทบาทในการสร้างพื้นที่ให้กับการตีความและการตั้งคำถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมในโลกสมัยใหม่ ซึ่ง

ได้รับอิทธิพลจากกระแสโลกาภิวัตน์ สตรีนิยม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ในท้ายที่สุดแนวคิดอิสลามสายกลาง (Middle Way Islam) เป็นหลักการที่ช่วยให้สตรีมุสลิมสามารถดำรงอยู่ในโลกสมัยใหม่โดยไม่สูญเสียรากเหง้าทางศาสนา ขณะที่ยังสามารถมีบทบาทในสังคมได้อย่างสมดุล งานศิลปะที่สะท้อนภาพลักษณ์ของสตรีมุสลิมจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการสื่อสารแนวคิดเกี่ยวกับศรัทธา เสรีภาพ และอัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมให้กับโลกภายนอก ในขณะที่ยังคงรักษาแก่นแท้ของศาสนาและวัฒนธรรมเอาไว้

ตาราง 2

การวิเคราะห์ ผ่านแนวคิดและกระบวนทัศน์ในงานสร้างสรรค์

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ	มุสลิมการวิเคราะห์แนวคิดของสตรี
 Two Monks Looking up at a Dragon in a Tower Anonymous, Italian, Tuscan, early 15th century Italian 1500-1550 	ความเรียบง่ายของภาพทำให้เกิดฉากทัศน์ที่เรียบง่ายและควบคุมของ Fra Angelico ซึ่งนำอากาศที่มักจะสวยงามมาสู่ตัวแบบที่เรียบง่ายของเธอ แม้ว่าเธอจะไม่เคยบอกว่าเธอสามารถทำนายหรือเป็นตัวแทนของความคิดกลับแห่งศรัทธาที่ปกปิดไว้ได้ ความกล้าหาญส่วนตัวได้อย่างตรงไปตรงมา ในเพศสภาพ ปิตาธิปไตย และสตรีนิยมการศึกษาแนวคิดในเรื่องเพศสภาพและสตรีนิยม ข้อต่อรองทางสังคมที่แสดงออกผ่านงานศิลปะ ภายใต้ข้อเรียกร้องจากแนวคิดสตรีนิยม การนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับปฏิบัติการทางศาสนาของผู้หญิงมุสลิม ที่สามารถพัฒนาศักยภาพความเป็นผู้กระทำการภายใต้บริบท อิสลามแบบดั้งเดิม (Orthodox Islam) ความเคร่งศาสนาของผู้หญิงมุสลิม

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ	มุสลิมการวิเคราะห์แนวคิดของสตรี
 ผลงานของศิลปิน Lalla A. Essaydi หมายเหตุ. จาก Lalla Essaydi. โดย P.M. Lathrop, 2021 (https://awarewomenartists.com/en/artiste/lalla-essaydi/). Copyright by Perrin M. Lathrop.	
 ผลงานของศิลปิน Shirin Neshat (born 1957) is an Iranian visual artist who lives in New York	การสื่อสารภาพเหตุการณ์ผลจากกระแสโลกาภิวัตน์ความเปลี่ยนแปลงของโลก การตื่นตัวของศิลปิน ในฐานะช่างภาพและศิลปินวิดีโอ Shirin Neshat ได้รับการยอมรับจากผลงานภาพผู้หญิงอังกดงามของเธอที่ซ่อนทับด้วยอักษรเปอร์เซียทั้งหมด โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างสุนทรียะ บทกวี และอารมณ์ที่น่าตกใจ ด้วยแรงปะทะของการแสดงออกผ่านการสื่อสาร หนังสือเรื่อง Woman of Allah (1993) ได้สะท้อนปรัชญาของเพื่อนเกี่ยวกับเรื่องการพลีชีพ (Shahâdat) ในอิหร่านหลังการปฏิวัติ การวิเคราะห์ในประเด็นที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรักต่อพระเจ้าในศาสนาและความรุนแรงในความตาย ความตึงเครียดระหว่างความเห็นอกเห็นใจ และความรักที่มีต่อประเทศชาติ และความโหดร้าย ความรุนแรง และการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่น่าประหลาดใจและลึกซึ้ง เมื่อผลงานของ Shirin Neshat นำเสนอสิ่งเหล่านี้ในชุดผลงานภาพถ่าย ผ่านท่าทางเชิงสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดจิตวิญญาณแห่งความรักชาติในช่วงขบวนการสีเขียวในปี 2552 และเพื่อให้เป็นการรำลึกถึงผู้ที่สูญเสียชีวิต และยังเป็นเครื่องเตือนใจว่าประวัติศาสตร์

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ	มุสลิมการวิเคราะห์แนวคิดของสตรี
หมายเหตุ. จาก <i>Shirin Neshat, Iranian Visual Artist</i>, โดย Islamic Arts Magazine, 2011 (https://islamicartsmagazine.com/magazine/view/shirin_neshat_iranian_visual_artist/) . Copyright by islamicartmagazine.  หมายเหตุ. จาก <i>Shirin Neshat</i>, โดย S. Neshat, (n.d.) (https://nr.world/shirin-neshat/). Copyright by Shirin Neshat.	

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ	มุสลิมการวิเคราะห์แนวคิดของสตรี
 ภาพผลงาน ศิลปิน Alex Nabaum, Refugees' Path to Self-Reliance หมายเหตุ. จาก Alex Nabaum Illustration: Refugee' Path, โดย the-ispot, 2017 (https://www.theispot.com/whatsnew/2017/12/alex-nabaum-illustration-refugees-path.htm). An article detailing programs.). Copyright by Alex Nabaum.	ภาพประกอบของ Alex Nabaum โครงการที่กล่าวถึง ศิลปะการอพยพย้ายถิ่น เมื่อศึกษารูปแบบ Islamic feminism ในสตรีนิยมกระแสหลัก ในการเคลื่อนไหวของผู้หญิงมุสลิมที่อยู่ในขบวนการสตรีนิยม โดยจะเห็นว่า ขบวนการสตรีนิยมหลังอาณานิคม หรือ Post colonial feminist หรือ นักสตรีนิยมที่อยู่ในกระแสแนวคิดสตรีนิยมหลังโครงสร้างเรื่องการรื้อสร้างองค์ความรู้และเข้าไปปรับเปลี่ยนมุมมอง และแทนที่ด้วยนักคิดใหม่ วิธีการของกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม ถ้าเป็นแนวคิดสตรีนิยมหลังอาณานิคม ก็จะเป็นนักสตรีนิยมที่เป็นผู้หญิงมุสลิม ซึ่งส่วนใหญ่มาจากประเทศที่เคยอยู่ภายใต้อาณานิคม โดยเฉพาะในตะวันออกกลาง ที่อยู่ภายใต้อาณานิคมอย่างชัดเจน และเป็นการเมือง ไม่ว่าจะเป็นประเทศในภูมิภาค South East Asia เอง

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ	มุสลิมการวิเคราะห์แนวคิดของสตรี
 ตัวอย่างภาพภาพผลงาน ศิลปะ ChadriA fghan 20th century	อย่างมาเลเซีย อินโดนีเซีย หรือสิงคโปร์ ทำให้เกิด social movement หรือขบวนการการเคลื่อนไหวทางสังคมเกิดขึ้นในสังคมมากมาย ไม่ว่าจะเป็น sister in islam, Musuwah, KUPI รวมไปถึง วาริยะห์ ที่เป็นการเคลื่อนไหวของ LGBTQ มุสลิม และการเคลื่อนไหวอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ที่ส่งผลต่อในระบบการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องส่งผลถึงฐานคิดของนักขับเคลื่อนกิจกรรมในพื้นที่สาธารณะ ทั้งในองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรม และกลุ่มนักวิจัยที่เป็นกระแสหลักของการรื้อสร้างประกอบร่างแนวคิดและการขับเคลื่อนการมีส่วนร่วมในทุกมิติของการทำงาน
 ตัวอย่างภาพผลงาน Century-old images reveal life in Cairo in the early 1900s	การแต่งกายและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในกระบวนการเลื่อนไหลทางประวัติศาสตร์ และการเปลี่ยนแปลงของสังคม และการขยายตัวในสังคม ผู้ที่นับถือศาสนาอิสลามทั่วโลก ระหว่างปี 1900 ถึง 1936 เผยให้เห็นว่าชีวิตประจำวันในกรุงไคโรเป็นอย่างไรในช่วงเวลาที่มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว และยังแสดงให้เห็นถึงเสน่ห์ของ วัฒนธรรมและการแต่งกาย รอยต่อของเส้นเวลาการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวหลังจากตั้งคำถามกับทุกสิ่งที่ ได้รับจากการสอนให้เป็นจริงและชุดค่านิยมทางประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และความเชื่อ การก็ค้นพบสิ่งแปลกประหลาดที่เรียกว่า อิสลาม ส่งผลถึงการเรียนรู้ว่าอิสลามไม่ใช่ทั้งวัฒนธรรมหรือลัทธิ และไม่สามารถเป็นตัวแทนจากส่วนหนึ่งของโลกได้ ฉันทระหนักได้ว่าอิสลามเป็นศาสนาของโลกที่สอนเรื่องความอดทน ความยุติธรรม และเกียรติยศ และส่งเสริมความอดทน ความสุภาพเรียบร้อย และความสมดุล

ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ	มุสลิมการวิเคราะห์แนวคิดของสตรี
ผลงานของศิลปิน Fabian Muir หมายเหตุ. จาก Fabian Muir, โดย F. Muir, fabianmuir, 2014 (http://www.fabian-muir.com/). Copyright by Fabian Muir.	แนวคิดการตั้งแต่นั้นปี 2014 กลุ่มรัฐอิสลามแห่งอิรักและลิแวนต์ (ISIL) ได้คัดเลือกชายและหญิงมุสลิมตะวันตกให้เข้าสู่อุดมการณ์หัวรุนแรงมากขึ้น ว่าเหตุใดสตรีมุสลิมยุโรปตะวันตก โดยเฉพาะจากฝรั่งเศสและบริเตนใหญ่ จึงสมัครใจอพยพไปยังดินแดนของ ISIL เพื่อสนับสนุนกลุ่มอิสลามสุดโต่ง โดยจะประเมินการมีส่วนร่วมของผู้หญิงในขบวนการก่อการร้ายครั้งก่อน ๆ และเสนอแรงจูงใจที่เป็นไปได้ 5 ประการในการย้ายถิ่น ได้แก่ ความคับข้องใจต่อสังคมตะวันตก อุดมการณ์ ความสัมพันธ์ การเป็นเจ้าของ การยืนยันตัวตน และการสรรหาบุคลากรแบบกำหนดเป้าหมาย หลายประการ อย่างไรก็ตาม นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าโซเชียมลิตีและแคมเปญโฆษณาชวนเชื่อของ ISIL เป็นพลังที่แข็งแกร่งที่สุดที่ผลักดันผู้หญิงไปสู่แนวคิดการย้ายถิ่นฐานในโลกตะวันตก และต่อมาในอีกฝั่งเคลื่อนไหว ศิลปินสร้างรูปแบบงานศิลปะการถ่ายภาพที่วอลสตรีเลีย ในภาพก่อนที่รัฐสภาออสเตรเลียจะถอยจากการตัดสินใจอันเป็นที่ถกเถียงในการแบ่งแยกผู้หญิงที่สวมผ้าปิดหน้าในแกลเลอรีสาธารณะ ช่างภาพ Fabian Muir ได้ออกเดินทางเป็นระยะทาง 10,000 กม. เพื่อถ่ายภาพบุร์กาในทิวทัศน์ที่วอลสตรีเลีย

จากการศึกษาพบว่า แนวคิดเกี่ยวกับสถานภาพและบทบาทของสตรีมุสลิมในบริบทโลกสมัยใหม่เป็นประเด็นที่มีความซับซ้อน ซึ่งครอบคลุมทั้งมิติทางศาสนา วัฒนธรรม และโครงสร้างทางสังคม กระแสการฟื้นฟูอิสลาม (Islamic Revivalism) ในหมู่มุสลิมไทยสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการธำรงรักษาอัตลักษณ์ทางศาสนา ท่ามกลางอิทธิพลของโลกวิสัย (Secularism) และการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ แนวโน้มนี้ยังมุ่งเน้นการฟื้นฟูบทบาทของศาสนาในระบอบกฎหมาย จริยธรรม และวิถีชีวิตของมุสลิม โดยมีเป้าหมายในการสร้างความยุติธรรมและความเป็นระเบียบในสังคม หนึ่งในหลักแนวคิดสำคัญที่สะท้อนอัตลักษณ์ของศาสนาอิสลามในบริบทปัจจุบัน คือ “อิสลามสายกลาง” (Middle Way Islam) ซึ่งเน้นความสมดุลในทุกมิติของชีวิต ทั้งด้านจิตวิญญาณ วัตถุ ศีลธรรม และความสัมพันธ์กับสังคม แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่เสนอระบบคุณค่าที่ครอบคลุม แต่ยังหล่อหลอมวิถีชีวิตของมุสลิมให้ดำรงอยู่ร่วมกับสังคมสมัยใหม่ได้อย่างสันติและยืดหยุ่น ในด้านบทบาทของสตรี แนวคิดอิสลามสายกลางได้สะท้อนให้เห็นการให้คุณค่าต่อสตรีมุสลิมในฐานะผู้มีศักดิ์ศรีและหน้าที่สำคัญในสังคม โดยเน้นการสร้างสมดุลระหว่างสิทธิและหน้าที่ สตรีได้รับการยอมรับในบทบาททางครอบครัว เช่น การเป็นมารดาและผู้ถ่ายทอดคุณค่าทางศาสนา รวมถึงได้รับโอกาสในการมีบทบาทในภาคสังคมและเศรษฐกิจภายใต้กรอบของหลักศาสนาการให้คุณค่าดังกล่าวมิได้เป็นการลดทอนสิทธิสตรีตามแนวคิดสมัยใหม่ หากแต่เป็นการสร้างระบบบทบาทที่ต่างออกไปจากบุรุษ โดยเน้นการดำรงความสมดุลในระบบสังคมมุสลิม ซึ่งสามารถตีความได้ว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการต่อรองทางวัฒนธรรม ที่สตรีมุสลิมสามารถใช้ในการรักษาอัตลักษณ์ของตนเองในบริบทโลกสมัยใหม่

ในอีกแง่มุมหนึ่ง การศึกษาสถานภาพของสตรีมุสลิมในบริบทโลกสมัยใหม่พบว่า แนวคิดสตรีนิยมในบางบริบทถูกผสมผสานเข้ากับหลักการศาสนาอิสลาม โดยเฉพาะในกลุ่มมุสลิมที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดเสรีนิยมและกระแสโลกาภิวัตน์ นักสตรีนิยมมุสลิมจากประเทศที่มีประวัติอาณานิคมมักเรียกร้องสิทธิและเสรีภาพของสตรี โดยเน้นให้สตรีมีบทบาทมากกว่าการอยู่ในครอบครัว และสามารถมีส่วนร่วมทางสังคมอย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตาม การตีความบทบาทของสตรีภายใต้กรอบอิสลามยังเป็นประเด็นที่มีข้อถกเถียง โดยเฉพาะเมื่อนำแนวคิดสตรีนิยมบางกระแสมาเทียบกับหลักคำสอนทางศาสนา การเคลื่อนไหวของสตรีมุสลิมในหลายบริบทจึงมีลักษณะของการต่อรองเชิงวัฒนธรรมและศาสนา ซึ่งสะท้อนผ่านรูปแบบต่าง ๆ เช่น ศิลปะ วรรณกรรม และกิจกรรมทางสังคม ประเด็นเรื่องศรัทธา เสรีภาพ และอัตลักษณ์ทางเพศจึงกลายเป็นหัวข้อที่ถูกนำมาศึกษาในเชิงปรัชญาและสุนทรียศาสตร์ โดยเฉพาะในผลงานของศิลปินหญิงมุสลิมร่วมสมัย แม้ว่ากระแสความเปลี่ยนแปลงจะมีผลต่อการนิยามบทบาทสตรีใน

อิสลาม สตรีมุสลิมจำนวนมากยังคงยึดมั่นในหลักศรัทธา และใช้หลักอิสลามสายกลาง (Middle Way Islam) เป็นแนวทางในการปรับตัวให้สอดคล้องกับสังคมสมัยใหม่ แนวคิดสายกลางดังกล่าว ไม่เพียงเน้นความสมดุลระหว่างสิทธิและหน้าที่ แต่ยังเปิดโอกาสให้สตรีมีบทบาทในหลายมิติ ของชีวิต โดยไม่ละทิ้งรากฐานทางศาสนา นอกจากนี้ การศึกษามิติทางศิลปะยังแสดงให้เห็น ว่า อัตลักษณ์ของสตรีมุสลิมไม่จำกัดอยู่แค่ศาสนาหรือบทบาททางสังคมเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้อง กับการแสดงออกเชิงอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการส่วนบุคคล การเคลื่อนไหวทางศิลปะ ของสตรีมุสลิมจึงเป็นการสร้างพื้นที่ในการมีส่วนร่วมบนพื้นฐานของศรัทธาและวัฒนธรรม ดั้งเดิม ซึ่งส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจใหม่ต่อบทบาทของสตรีในโลกสมัยใหม่ กล่าวโดยสรุป การศึกษาศถานภาพของสตรีมุสลิมในยุคโลกาภิวัตน์สะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของอัตลักษณ์ และบทบาทที่ต้องดำรงอยู่ระหว่างศรัทธา ความเปลี่ยนแปลง และวัฒนธรรมกระแสหลัก อย่างไรก็ตามศาสนาอิสลามยังคงทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการหล่อหลอมระบบคุณค่า โดย เฉพาะแนวคิดสายกลางที่ช่วยให้สตรีสามารถดำรงตนได้อย่างมีศักดิ์ศรีและสมดุลในโลกที่กำลัง เปลี่ยนแปลง

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปรากฏการณ์อุดมคติแบบอิสลาม ในศตวรรษที่ 20 ความแท้จริงใน แนวคิดอิสลามสายกลางเกี่ยวกับการดำรงอยู่ในโลก ได้แสดงให้เห็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกันสาม ประการในข้อสรุปการอภิปรายผลซึ่งจะกลายมาเป็นศูนย์กลางของแนวคิดอัตถิภาวนิยมและ ปรากฏการณ์วิทยาในศตวรรษที่ 20 ความคิดและความเชื่อ “ภายใน” ซึ่งแยกและแตกต่าง จากวัตถุ “ภายนอก” ในโลกดุนยาของศาสนาอิสลาม ไม่มีการแบ่งแยกภายใน-ภายนอก เนื่องจากตัวตนไม่ใช่จิตใจหรือสติที่แยกจากร่างกาย แต่เป็นกิจกรรมของการดำรงอยู่ กิจกรรม เชิงสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงโครงสร้างเข้ากับโลกดุนยาในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- ทวิลักษณ์ พราภคม. (2563). “พร้อม” ที่จะ “ถูกมองเห็น”: การสวมฮิญาบของผู้หญิงมุสลิมในจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารเอเชียด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 26(1), 3-42.
- ทิพย์สุดา รังสิมนตราภี. (2562). อัตลักษณ์ของฮิญาบและอิสลามโพเจียในสังคมฝรั่งเศส. *วารสารเศรษฐกิจการเมืองบูรพา*, 6(2), 1-33.
- เพ็ญจันทร์ ประดับมุข เขอเรอร์. (2566). ประสบการณ์ความทุกข์ทรมานของแรงงานข้ามชาติและความอยู่ดีธรรมด้านสุขภาพ. *วารสารการศึกษาศาสตรมหาวิทยาการ*, 23(1), 141-155.
- วิฑูร เศรษฐวิธ. (2563). การส่งเสริมสุขภาพผ่านแนวทางของศาสนาอิสลาม. *วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต*, 15(2), 65-78.
- วิลาสินี สุขกา, กาญจนา มั่นสสวัสดิ์, และมนตรี อาภรณ์. (2562). การปรับตัวทางวัฒนธรรมของนักศึกษามุสลิมจากสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในจังหวัดสงขลา: กรณีศึกษานักศึกษามุสลิม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย. รายงานการวิจัย, คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย.
- สุธาสินี วรรณกร. (2566). *ฮาลาล : อัตลักษณ์แห่งศรัทธาและความงามในบริบทของผู้ไม่ใช่มุสลิม* [ปริญญานิพนธ์ปริญญาตรี]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Alex Nabaum Illustration: Refugee' Path. (2017). *Alex Nabaum Illustration: Refugee' Path* [Online image]. (<https://www.theispot.com/whatsnew/2017/12/alex-nabaum-illustration-refugees-path.htm>). An article detailing programs.
- Durkheim, E. (1951). *Suicide: A study in sociology* (J. Spaulding & G. Simpson, Trans.). Free Press. (Original work published 1897)
- Islamic Arts Magazine. (2011). *Shirin Neshat, Iranian Visual Artist* [Online image]. https://islamicartsmagazine.com/magazine/view/shirin_neshat_iranian_visual_artist/
- Lathrop, P.M. (2021). *Lalla Essaydi* [Online image]. <https://awarewomenartists.com/en/artiste/lalla-essaydi/>
- Neshat S. (n.d.). *Shirin Neshat* [Online image]. <https://nr.world/shirin-neshat/>

คุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้สวนป่าไทย กับการนำไปใช้ผลิตผลงานสร้างสรรค์

ศุภพงศ์ สอนสังข์¹
สุพิชชา โตวิวิชญ์²

รับบทความ : 19 กุมภาพันธ์ 2568
แก้ไข : 16 เมษายน 2568
ตอบรับตีพิมพ์ : 23 เมษายน 2568

¹ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวิชาสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : jirddesigngallery@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : supitcha.tovivich@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) องค์ความรู้ ทักษะ และแนวคิดในการจัดการไม้สวนป่าทั้งกระบวนการ 2) คุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้สวนป่าที่เหมาะสมต่อการใช้ผลิตผลงานสร้างสรรค์ และ3) แนวทางการนำคุณสมบัติเด่นของไม้สวนป่าไปใช้ในงานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ โดยใช้วิธีวิจัยแบบ Inductive คือการสรุปหลักการทั่วไปจากการสังเกตข้อมูลหรือกรณีย่อย ๆ หลาย ๆ กรณี โดยเป็นการสรุปจากส่วนย่อยไปหาส่วนรวม หรือจากเฉพาะเจาะจงไปสู่ทั่วไป ร่วมกับวิธีวิจัยแบบ Participatory Action Research (PAR) เก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เกษตรกร ผู้ประกอบการสวนป่า นักวิชาการป่าไม้ และนักสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานตั้งแต่ การประชุมกลุ่ม และการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ การสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาวิเคราะห์เนื้อหาด้วยวิธี Conventional Content Analysis ผลการวิจัยพบว่า องค์ความรู้สำคัญในการจัดการไม้สวนป่า ได้แก่ การเลือกชนิดไม้ที่เหมาะสมและปลูกให้มีความหลากหลาย การจำแนกชนิดไม้อย่างถูกต้อง การปลูก การดูแลรักษาอย่างเหมาะสม การเก็บเกี่ยวและแปรรูปอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนในการนำไม้ไปใช้งาน คุณลักษณะและคุณสมบัติสำคัญของไม้สวนป่าที่เหมาะสมต่องานสร้างสรรค์ เช่น เหนือของเนื้อไม้และลายเส้นที่เกิดจากทักษะการผ่าแปรรูปที่ถูกต้อง คุณภาพของไม้ที่ให้ความแข็งแรงเหมาะสมกับการใช้งาน ความคงขนาดและความคงทนตามธรรมชาติ แนวทางการนำคุณสมบัติเด่นของไม้สวนป่าไปใช้งาน มีความแตกต่างกันตามลักษณะงาน เช่น งานสถาปัตยกรรมเน้นที่ความยาวของไม้ คุณสมบัติเชิงกลและความคงทนต่อสภาพแวดล้อม งานผลิตภัณฑ์และเฟอร์นิเจอร์เน้นคุณลักษณะทางกายภาพ เนื้อไม้ที่มีความแข็งแรงเหมาะสมกับเครื่องมือ เครื่องจักร ความหลากหลายของลายไม้ และเนื้อสี ส่วนงานศิลปงานช่างฝีมือเน้นความสวยงามตามธรรมชาติของชนิดไม้ ข้อค้นพบสำคัญ คือ ความจำเป็นในการพัฒนาฐานข้อมูลคุณสมบัติของไม้สวนป่าในแต่ละช่วงอายุ การส่งเสริมการปลูกไม้ที่ตรงกับความต้องการของตลาด และการสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างผู้ปลูกและนักสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากไม้สวนป่าอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

คำสำคัญ : ไม้สวนป่า, คุณลักษณะของไม้, คุณสมบัติไม้, ผลงานสร้างสรรค์

Characteristics and Properties of Thai Forest Plantation Woods and Their Application in Creative Works

Suppapong Sonsang ¹

Supitcha Tovivich ²

Received : February 19, 2025

Revised : April 16, 2025

Accepted : April 23, 2025

¹ Doctoral's degree student, Department of Architecture, Faculty of Architecture, Silpakorn University
E-mail: jirddesigngallery@gmail.com

² Assoc. Prof. Dr., Faculty of Architecture, Silpakorn University E-mail: supitcha.tovivich@gmail.com

Abstract

This research aims to study 1) knowledge, skills, and concepts in the entire process of forest plantation management, 2) characteristics and properties of plantation wood suitable for creative works, and 3) approaches to utilizing distinctive properties of plantation wood in various creative works. The study employs inductive research methodology, drawing general conclusions from multiple specific observations, combined with Participatory Action Research (PAR). Data was collected from relevant stakeholders including farmers, forest plantation entrepreneurs, forestry academics, and creative professionals through group meetings, workshops, and in-depth interviews. Data analysis was conducted using Conventional Content Analysis. The findings reveal that key knowledge in plantation wood management includes selecting appropriate tree species with diversity, correct species identification, proper planting and maintenance, and efficient harvesting and processing, along with clear purpose definition for wood utilization. Important characteristics and properties of plantation wood suitable for creative works include wood color shades and grain patterns from proper processing techniques, wood grade strength appropriate for specific uses, and natural dimensional stability and durability. The approaches to utilizing plantation wood's distinctive properties vary by work type. Architectural works emphasize wood length, mechanical properties, and environmental durability. Product and furniture design focus on physical characteristics, appropriate wood hardness for tools and machinery, and variety of wood grain and color shades. While artistic crafts emphasize the natural beauty of wood species. Key findings highlight the necessity to develop a database of plantation wood properties at different ages, promote planting of market-demanded species, and establish networks connecting growers with creative professionals to promote efficient and sustainable utilization of plantation wood.

Keywords: Forest Garden Wood, Wood Characteristics, Wood Properties, Creative Works

ไม่เป็นทรัพยากรธรรมชาติที่มีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มาตั้งแต่อดีตกาล ไม่ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในหลากหลายด้าน ทั้งการก่อสร้างที่อยู่อาศัย เครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและงานหัตถกรรมต่าง ๆ เนื่องจากไม้มีคุณสมบัติที่โดดเด่น เช่น ความแข็งแรง ความทนทาน ความสวยงาม และสามารถแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้หลากหลายรูปแบบ (Beaudry, 2012; Hoadley, 2000) นอกจากนี้ ไม้ยังมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไปตามชนิดพันธุ์ อายุ และแหล่งที่มา ซึ่งช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากไม้ได้เป็นอย่างดี (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2564)

ไม้เป็นวัสดุที่ถูกให้คุณค่าและมีมูลค่าสูง มีความเหมาะสมต่อบริบททางสังคมในการนำมาใช้งาน เป็นวัสดุชนิดเดียวที่สร้างขึ้นใหม่ได้ ปลูกได้ เกิดการหมุนเวียนในระบบเศรษฐกิจแบบ BCG หรือ Bio-Circular-Green Economy อย่างมีประสิทธิภาพ (ปิติพงศ์ พึ่งบุญ และคณะ, 2563) ในแผนยุทธศาสตร์และแผนการส่งเสริมไม้เศรษฐกิจครบวงจร (2561-2579) ตามกรอบการดำเนินงานเชิงนโยบายของชาติที่สนับสนุน ส่งเสริม การมีส่วนร่วมของเกษตรกร ผู้ประกอบการ นักพัฒนา ให้ใช้การพัฒนาไม้เศรษฐกิจเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจจากฐานชีวภาพ (Green Economy) เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและยกระดับรายได้ของประชากรในประเทศ และเพื่อเชื่อมโยงในมิติด้านการจัดการสิ่งแวดล้อมและรับมือกับความแปรปรวนของสภาพภูมิอากาศโลก และเป็นมาตรการในการอนุรักษ์ดินและน้ำตามแนวทาง SDGs Goals ขององค์การสหประชาชาติ

การนำไม้จากป่าธรรมชาติมาใช้ประโยชน์อย่างยั่งยืนได้ส่งผลให้ทรัพยากรป่าไม้ลดน้อยลงอย่างน่าวิตก (Sedjo, 1999) ด้วยเหตุนี้จึงมีการส่งเสริมให้ปลูกสวนป่าเพื่อเป็นแหล่งวัตถุดิบไม้ทดแทน ซึ่งเป็นวิธีการที่ยั่งยืนและไม่ทำลายป่าธรรมชาติ (Ladrach, 2009) ไม้ที่ได้จากสวนป่าปลูกอาจมีคุณลักษณะและคุณสมบัติบางประการ ที่แตกต่างจากไม้ป่าธรรมชาติ เนื่องจากปัจจัยหลายประการ เช่น สภาพแวดล้อมในการเจริญเติบโต ระยะเวลาในการเจริญเติบโต รวมถึงชนิดของไม้ที่นำมาปลูก เป็นต้น (Mead, 2005; Nair, 2007)

ประเด็นความคิดสำคัญข้อหนึ่งที่พบใน Takenaka Carpentry Tools Museum เมืองโกเบ ประเทศญี่ปุ่น ได้กล่าวถึงไม้ในฐานะวัสดุสำหรับงานสร้างสรรค์ไว้ว่า “The right wood for the job. Don’t buy the logs. Buy the mountain.” ซึ่งสื่อความหมายที่มีนัยว่า ไม้ที่มีคุณลักษณะและคุณสมบัติที่เหมาะสมต่อการใช้งานหนึ่งท่อน อาจต้องเพินหา มาจากป่าทั้งป่า ซึ่งข้อความนี้ได้สะท้อนประกายความคิดที่ว่าเมื่อในวินนี้เราไม่สามารถไปแตะต้องไม้จากป่าในธรรมชาติได้แล้ว เราควรหันมาปลูกต้นไม้ และควรปลูกให้ได้คุณภาพตรงตามความต้องการได้ด้วย

ในด้านการเกษตร การปลูกไม้เศรษฐกิจในลักษณะสวนป่าเพื่อเป็นแหล่งวัตถุดิบไม้ นั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการเจริญเติบโตของต้นไม้ เช่น สภาพดิน สภาพภูมิอากาศ การจัดการดูแลรักษา เป็นต้น เพื่อให้ได้ไม้ที่มีคุณภาพดี มีอัตราการเจริญเติบโตที่เหมาะสม และให้ผลผลิตไม้ที่คุ้มค่า (Mead, 2005) ในด้านการออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน คุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้ที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อความเหมาะสม ในการนำไปใช้ผลิตผลงานสร้างสรรค์แต่ละประเภท (Shmulsky & Jones, 2019; Williston, 1976) ดังนั้น การศึกษาคุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้จากสวนป่าปลูกจึงมีความสำคัญ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ไม้ที่มีคุณลักษณะและคุณสมบัติเหมาะสมกับผลงานสร้างสรรค์แต่ละประเภท อันจะนำไปสู่การใช้ประโยชน์จากไม้ได้อย่างคุ้มค่าและยั่งยืนมากยิ่งขึ้น (Adamson, 2018; Walker, 2017)

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ ทักษะ และแนวคิดที่จำเป็นในการจัดการสวนป่าทั้งกระบวนการ เพื่อให้ได้ไม้ที่มีคุณภาพและคุณสมบัติที่เหมาะสมกับการนำไปใช้ในงานสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะคุณสมบัติของไม้จากสวนป่าที่เหมาะสมต่อการนำไปใช้ผลิตผลงานงานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ รวมถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณลักษณะและคุณสมบัติเหล่านั้น
3. เพื่อศึกษาองค์ความรู้ ทักษะ และแนวคิดของนักสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ ในการใช้ไม้สร้างสรรค์ผลงานรวมถึงแนวทางในการนำจุดเด่นของไม้สวนป่าเข้ามาใช้ทดแทนไม้จากป่าธรรมชาติในการสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับผลงาน

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยเรื่องคุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้สวนป่าไทยกับการนำไปใช้ผลิตผลงานสร้างสรรค์ ได้เลือกใช้วิธีการวิจัยแบบ Inductive research ร่วมกับวิธีการดำเนินงานวิจัยแบบ PAR (Participatory Action Research) ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยที่เริ่มต้นจากการสังเกตปรากฏการณ์เฉพาะ แล้วรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์และสร้างข้อสรุปหรือทฤษฎีที่สามารถอธิบายปรากฏการณ์ทั่วไปที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้ เป็นกระบวนการวิจัยที่ให้ความสำคัญกับ

การมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่ายในทุกขั้นตอนของการวิจัย ตั้งแต่การระบุปัญหา การวางแผน การปฏิบัติ การสังเกต การสะท้อนผล ไปจนถึงการปรับปรุงแก้ไข เพื่อสร้างองค์ความรู้และวิธีการปฏิบัติที่สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกคน

ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรประกอบด้วยเกษตรกร ผู้ประกอบการสวนป่า นักวิชาการป่าไม้ ช่างฝีมือ ศิลปิน นักร้องแบบ สถาปนิก วิธีการเลือกตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการศึกษานี้ คือ การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ร่วมกับการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) โดยในส่วนของเกษตรกรและผู้ประกอบการสวนป่า พิจารณาเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความหลากหลายในด้านของประเภทไม้ที่ปลูก สภาพพื้นที่ สภาพภูมิอากาศ และวิธีการจัดการสวนป่า สำหรับกลุ่มนักสร้างสรรค์พิจารณาเลือกจากผู้ที่ไม่ในงานสร้างสรรค์ของตนเองจนเกิดเป็นผลงานที่โดดเด่นในสาขานั้น ๆ เครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แนวคำถามสำหรับการสนทนากลุ่ม แบบบันทึกการสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบบประเมินการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และประเด็นสัมภาษณ์เชิงลึก

ขั้นตอนการวิจัย

ขั้นตอนการวางแผน

การดำเนินการวิจัยเริ่มจากการระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ได้แก่ เกษตรกร ผู้ประกอบการสวนป่า นักวิชาการป่าไม้ ช่างฝีมือ ศิลปิน สถาปนิก และนักร้องแบบ จากนั้นจัดประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดวัตถุประสงค์และวางแผนการดำเนินงาน โดยให้ผู้เข้าร่วมแนะนำตัวและแสดงความสนใจ ซึ่งผู้วิจัยได้นำประเด็นที่น่าสนใจมาจัดเป็นหัวข้อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีการกำหนดเนื้อหาแบบทั่วไป และเปิดโอกาสให้ซักถาม ในระหว่างกิจกรรมมีการบันทึกประเด็นที่ได้รับความสนใจ บันทึกภาพและวิดีโอ พร้อมทั้งสรุปเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ และร่วมกันกำหนดแนวทางการวิจัยในขั้นต่อไปทั้งในด้านขอบเขตเนื้อหาที่เหมาะสมกับระยะเวลา และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องมีการปฏิบัติจริง รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก

ขั้นตอนการปฏิบัติ

รวบรวมองค์ความรู้ ทักษะ และเทคโนโลยีที่เหมาะสมในการจัดการไม้ป่าปลูกทั้งกระบวนการ ผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง เป็นเนื้อหาการเรียนรู้ในประเด็นต่าง ๆ และหัวข้อย่อยที่สำคัญ ทั้ง 8 ประเด็น 37 หัวข้อ ได้แก่ 1) ชนิดไม้ 2) ชื่อสามัญ 3) ชื่อการค้า 4) ชื่อพฤกษศาสตร์ 5) วงศ์ 6) ถิ่นกำเนิด 7) การคัดเลือกแม่ไม้ 8) สวนป่าเชิงเดี่ยว 9) สวนป่าแบบผสม 10) วงเกษตร 11) การเจริญเติบโตของไม้ยืนต้น 12) การลิดกิ่ง 13) การตัดสางขยายระยะ 14) การโค่น ชักลาก รวมกอง 15) การคัดแยกท่อนซุง 16) การเคลื่อนย้ายไม้สวนป่า 17) การแปรรูปรูปแบบ อ.อ.ป. 18) การแปรรูปไม้แบบสากล 19) การแปรรูปไม้แบบเฉพาะเจาะจง 20) กายวิภาคของไม้ 21) เนื้อไม้ 22) ชั้นคุณภาพ 23) ตาหนีไม้ 24) ความถ่วงจำเพาะ 25) ความแน่น 26) ความเหนียว 27) ความแข็ง 28) ความแข็งแรง 29) ความคงทนตามธรรมชาติ 30) ความคงขนาด 31) คุณสมบัติการใช้งาน 32) การคำนวณราคาไม้ต้น 33) การคำนวณราคาไม้ซุง 34) การคำนวณราคาไม้แปรรูป 35) ไม้ในงานสถาปัตยกรรม 36) ไม้ในงานผลิตภัณฑ์ และ 37) ไม้ในงานศิลปะงานช่างฝีมือ ที่มีส่วนได้ส่วนเสียในการประชุมวางแผนดำเนินการได้ร่วมกันกำหนดไว้ทั้งในภาคทฤษฎี และในภาคปฏิบัติ โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการจำนวน 3 ครั้ง ครั้งละ 1 วัน แต่ละครั้งกำหนดผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่เกิน 10 คน

ดำเนินการเก็บข้อมูลจากสัมภาษณ์เชิงลึกช่างฝีมือ ศิลปิน นักออกแบบ และสถาปนิกถึงแนวคิด ความรู้ ทักษะ ในการนำไม้จากสวนป่ามาใช้ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์ โดยมีจำนวนผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 10 คน ที่ครอบคลุมทุกสาขาในงานสร้างสรรค์ตามที่กำหนดไว้ และสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง เช่น นักวิชาการป่าไม้ ผู้ประกอบการโรงเลื่อย และเกษตรกรสวนป่าจำนวน 3 ราย เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำมาทำการวิเคราะห์ผลด้วยเทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหาแบบ Conventional Content Analysis โดยการลงรหัส (Code) จากคำ วลี และประโยคที่สำคัญ

ขั้นตอนการสะท้อนผล

อ่านข้อมูลทั้งหมดอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจภาพรวมและบริบทของข้อมูล กำหนดหน่วยการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ซึ่งอาจเป็นคำ วลี ประโยค หรือย่อหน้า ที่สื่อความหมายสำคัญและเกี่ยวข้องกับคำถามวิจัย ให้รหัส (Coding) กับหน่วยการวิเคราะห์แต่ละหน่วย โดยใช้คำหรือวลีสั้น ๆ ที่สรุปใจความสำคัญของข้อมูล จากนั้นจัดกลุ่มรหัสที่มีความหมายใกล้เคียงกันเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างเป็นหมวดหมู่ (Category) ที่อธิบายประเด็นหลักของข้อมูล ทบทวนและปรับปรุงหมวดหมู่ให้มีความชัดเจน ครอบคลุม และไม่ซ้ำซ้อนกัน โดยอาจมีการรวมหมวดหมู่ย่อยเข้าด้วยกัน หรือแยกหมวดหมู่ใหญ่ออกเป็นหมวดหมู่ย่อยและหาความเชื่อมโยง

และความสัมพันธ์ระหว่างหมวดหมู่ต่าง ๆ เพื่อสร้างเป็นแบบแผนหรือแนวคิดที่อธิบายปรากฏการณ์ที่ศึกษา

ขั้นตอนการปรับปรุง

ตรวจสอบความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ด้วยวิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ได้แก่ การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) ด้านผู้วิจัย (Investigator Triangulation) และด้านทฤษฎี (Theory Triangulation) รวมถึงการให้ผู้ให้ข้อมูลหลักตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล (Member Check)

ผลการวิจัย

การเลือกชนิดไม้ที่เหมาะสมกับการใช้งาน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าไม้มีค่าราคาสูงที่เกษตรกรนิยมปลูกตามกระแสความต้องการของตลาด เช่น ไม้พยุง ไม้ชิงชัน ไม้สาทร ไม้กระพี้เขาควาย และไม้มะเกลือ แท้จริงแล้วไม่ได้รับความสนใจจากนักสร้างสรรคมากนัก เนื่องจากข้อจำกัดหลายประการ ทั้งราคาที่สูงเกินไป ความยากในการควบคุมลักษณะเนื้อไม้ให้สม่ำเสมอ และคุณสมบัติเชิงกลที่แข็งจนเกินไปสำหรับการนำไปใช้งาน ในทางตรงกันข้าม ไม้ที่มีคุณสมบัติเนื้อไม้แข็งปานกลางหรือมีเนื้ออ่อนกว่า เช่น ไม้สัก ไม้ประดู่ ไม้ตะเคียนทอง ไม้จำปาทอง ไม้มะฮอกกานี และไม้อะคาเซีย กลับเป็นที่ต้องการมากกว่า เพราะสามารถหาซื้อได้ง่าย มีปริมาณที่สม่ำเสมอในท้องตลาด อีกทั้งยังเหมาะสมกับการนำไปใช้ในงานสร้างสรรค์ที่มีความต้องการใช้ไม้ปริมาณมาก และในลักษณะงานที่ไม่ได้เน้นคุณสมบัติหรือลวดลายของเนื้อไม้ เช่น งานโครงสร้างในตกแต่งภายใน ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการทบทวนทิศทางการปลูกไม้เศรษฐกิจของเกษตรกร โดยให้ความสำคัญกับชนิดไม้ที่โตเร็วให้เนื้อไม้เยอะเป็นสัดส่วนมากขึ้นในแปลงปลูก เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของตลาด

การจำแนกชนิดไม้อย่างถูกต้องโดยใช้ชื่อวิทยาศาสตร์เป็นมาตรฐาน รวมถึงความรู้เรื่องวงศ์ของไม้ เป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการทำธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับไม้ เพราะจะช่วยให้เข้าใจคุณสมบัติของไม้แต่ละชนิด สามารถเลือกใช้ไม้ได้อย่างเหมาะสม และหาไม้ในวงศ์เดียวกันที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงมาทดแทนกันได้ ผลการวิจัยบ่งชี้ว่า ในอนาคตอันใกล้ องค์ความรู้ด้านการจำแนกชนิดไม้โดยใช้ชื่อวิทยาศาสตร์น่าจะถูกยกระดับให้เป็นมาตรฐานในการสื่อสารระหว่างผู้ประกอบการสวนป่า นักสร้างสรรค์ และภาคธุรกิจ เพื่อสร้างความมั่นใจแก่ผู้บริโภคว่าไม้ที่นำมาใช้นั้นมีความถูกต้องเหมาะสม และตรงตามวัตถุประสงค์ แม้ผู้บริโภคเองจะมีความรู้เรื่องไม้ไม่มากนัก

การปลูกและการจัดการสวนป่า ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเลือกรูปแบบการปลูกที่เหมาะสมกับตนเอง ไม่ว่าจะเป็นสวนป่าเชิงเดี่ยว สวนป่าผสม หรือระบบวนเกษตร เป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนี้ ยังพบข้อค้นพบที่น่าสนใจว่า การปลูกและดูแลไม้สวนป่าไม่ได้แตกต่างจากการดูแลไม้ผลหรือไม้สวนเศรษฐกิจชนิดอื่น ๆ เลย ความเชื่อที่ว่าปลูกต้นไม้แล้วปล่อยให้ธรรมชาติดูแลตัวเอชนั้นอาจไม่เหมาะสม หากต้องการนำเนื้อไม้ไปใช้ประโยชน์ ผู้ปลูกจำเป็นต้องเข้าใจลักษณะการเจริญเติบโตของไม้แต่ละชนิด และดูแลให้เหมาะสมตามช่วงระยะเวลา เช่น การตัดแต่งกิ่ง การตัดสายขยายระยะ เพื่อให้ได้ซุงที่มีคุณภาพ ไม้บางชนิดต้องการการดูแลเอาใจใส่แค่เพียงในระยะเริ่มต้น 2-3 ปีแรกแต่ในไม้บางชนิดอาจจำเป็นต้องดูแลไปตลอดระยะเวลาจนถึงการเก็บเกี่ยวอย่างไม่ในกลุ่มที่ปลูตันเปลาตรงให้ท่อนซุงยาว

การเก็บเกี่ยวและแปรรูป จำเป็นต้องมีการวางแผนและจัดการที่ดีในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การโค่น ชักลาก รวมกอง คัดแยกท่อนซุง ไปจนถึงการแปรรูปไม้ให้ได้ขนาดที่เหมาะสมกับการใช้งานและตรงกับความต้องการของตลาด ที่น่าสนใจคือ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเก็บเกี่ยวและแปรรูปไม้สวนป่ายังรวมถึงการเก็บเกี่ยวผลผลิตระหว่างทางด้วย เช่น ไม้ที่ถูกตัดโค่นจากการขยายระยะในสวนป่า ซึ่งแต่เดิมมักถูกมองว่าเป็นเพียงของเสียที่ต้องกำจัดทิ้ง แต่ในมุมมองของนักสร้างสรรค์ ไม้เหล่านี้กลับเป็นโอกาสที่จะสร้างมูลค่าเพิ่ม เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดเรื่องขนาดและรูปทรงเหมือนในอุตสาหกรรมไม้แปรรูปทั่วไป หากในอนาคตสามารถสร้างการเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายของผู้ประกอบการสวนป่ากับนักสร้างสรรค์ได้ ก็น่าจะช่วยสร้างโอกาสใหม่ ๆ ให้กับไม้สวนป่าที่เป็นผลผลิตระหว่างทาง และยกระดับมูลค่าทางเศรษฐกิจของไม้เหล่านี้ได้

ความรู้เรื่องกายวิภาคของไม้มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะสัดส่วนของแก่น กระพี้ และไส้ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการนำไปใช้ประโยชน์ อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการวิจัย พบว่าข้อมูลองค์ความรู้เรื่องกายวิภาคของไม้จากปารัฒมชาติค่อนข้างหายาก และแทบไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับกายวิภาคของไม้ชนิดต่าง ๆ ที่ปลูกในสวนป่าเลย ประเด็นนี้ถือเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากกายวิภาคของไม้ในแต่ละช่วงอายุมีความแตกต่างกัน ดังนั้น การนำไม้สวนป่าไปแปรรูปและใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ จึงจำเป็นต้องมีข้อมูลเกี่ยวกับกายวิภาคของไม้ในช่วงอายุที่เก็บเกี่ยวเพื่อใช้เป็นแหล่งอ้างอิงที่จะช่วยให้นักสร้างสรรค์สามารถนำไม้ไปใช้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ การมีข้อมูลกายวิภาคของไม้ป่าปลูกในแต่ละช่วงอายุ จะช่วยให้เข้าใจถึงขนาด คุณสมบัติ และข้อจำกัดของไม้แต่ละชนิด ทำให้สามารถเลือกใช้ไม้ได้อย่างเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และช่วยลดปัญหาการใช้อย่างผิดประเภท ซึ่งจะส่งผลต่อทั้งผู้ผลิตและผู้ใช้ไม้ในระยะยาว

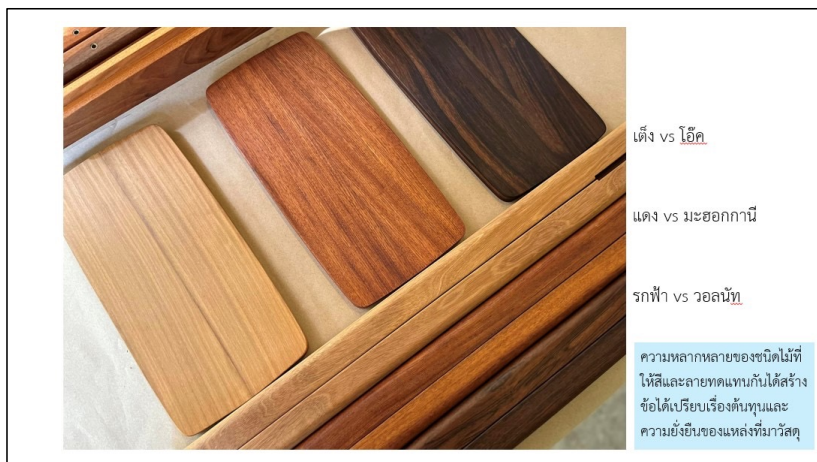
การศึกษากายวิภาคของไม้เป็นเรื่องที่สำคัญต่อทั้งผู้ปลูกและนักสร้างสรรค์ ไม้จากสวนป่าอายุ 20-30 ปี มีความแตกต่างอย่างชัดเจนจากไม้จากปารัฒมชาติที่มีอายุนับร้อยปี การรวบรวมข้อมูลเรื่องนี้เป็นสิ่งสำคัญในการวิจัยในระยะต่อไป ที่ควรมุ่งเน้นการศึกษาภาค

ตัดขวางและภาคตัดแบบต่าง ๆ ตามหลักการแปรรูปไม้แบบสากลของท่อนไม้ส่วนโคนจากไม้สวนป่าหลากหลายชนิด เพื่อให้ผู้ปลูกได้เข้าใจและมีความรู้ถึงคุณลักษณะของไม้สวนป่าที่จะนำไปปลูกตามเป้าหมายในการออกแบบสวนป่า นักสร้างสรรค์เองก็จะได้เห็นคุณลักษณะของไม้สวนป่าแต่ละชนิดที่มีความหลากหลายของเนื้อไม้ ตั้งแต่สี ลักษณะเส้น และลวดลายจากการผ่าแปรรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะกับลักษณะงานสร้างสรรค์ของตน

คุณลักษณะของเนื้อไม้ โดยเฉพาะสีและลวดลายเส้น เป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกใช้ไม้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากมีผลต่อความสวยงาม รสนิยม และมูลค่าของผลิตภัณฑ์ ผลสรุปงานวิจัยพบว่านักสร้างสรรค์ไทยส่วนใหญ่แบ่งลักษณะของลายไม้เป็น 2 ประเภท คือ ลายเส้นตรงและลายเส้นภูเขา(ลายเส้นระนาบรัศมี) ซึ่งเกิดจากกระบวนการผ่าไม้ในขั้นตอนการแปรรูปท่อนซุง โดยในงานช่างฝีมือ งานศิลปะ งานออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ และงานตกแต่งภายใน นักสร้างสรรค์มักต้องการไม้ที่มีลายเส้นภูเขา เพื่อสื่อถึงความเป็นธรรมชาติของไม้ ในขณะที่งานสถาปัตยกรรมนักสร้างสรรค์ต้องการไม้ที่มีลายเส้นตรง เพราะรู้ว่าเป็นลักษณะของไม้ที่คุณสมบัติเชิงกลที่เหมาะสมสำหรับงานโครงสร้าง ที่แข็งแรงของอาคาร สำหรับสีของเนื้อไม้ พบว่านักสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ชอบเนื้อไม้สีอ่อน เพราะสามารถนำไปย้อมหรือทำเป็นสีอื่น ๆ ได้ง่าย อย่างไรก็ตาม เมื่อได้เรียนรู้ว่าไม้พื้นถิ่นไทยหลายชนิดให้สีเนื้อไม้ที่สวยงามตรงกับความต้องการของตลาดโดยไม่จำเป็นต้องย้อมสี นักสร้างสรรค์จึงให้ความสนใจที่จะนำไม้จากสวนป่าที่มีความหลากหลายมาใช้งานของตนมากขึ้น เพราะเล็งเห็นว่าสามารถใช้สีในเนื้อไม้เป็นจุดเด่นของผลงานได้ ส่วนคำหิไม้ไม่ว่าจะเป็นกระพี้ ตาไม้ ไม้ รุมนอด รูตวง นักสร้างสรรค์ ส่วนหนึ่งถือเป็นข้อเสียในการลดทอนความงามความสมบูรณ์แบบและคุณสมบัติความแข็งแรง แต่ในบางกรณีอาจถือเป็นเสน่ห์ที่เพิ่มแรงดึงดูดให้กับผลงานได้ ซึ่งสามารถสะท้อนผลกลับไปสู่ผู้ปลูกให้เข้มงวดในการดูแลต้นไม้ช่วงเริ่มต้นการเจริญเติบโต

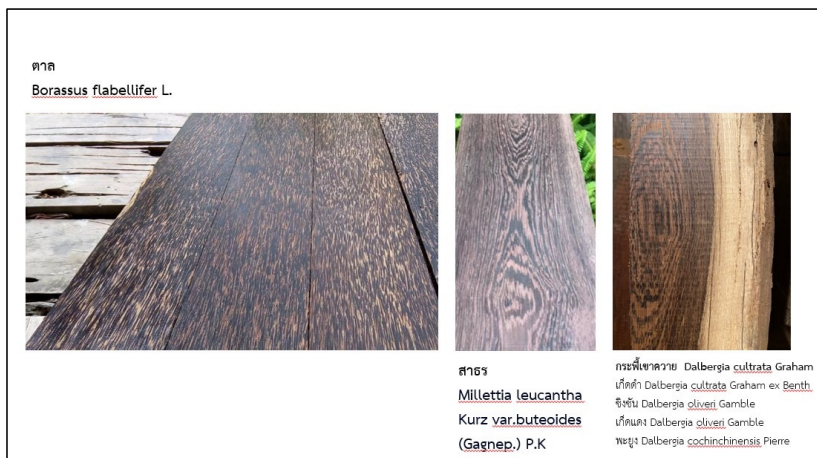
ภาพ 1

ชนิดไม้ที่พื้นถิ่นที่สามารถปลูกได้ในสวนป่าที่สามารถใช้ทดแทนไม้จากต่างประเทศได้



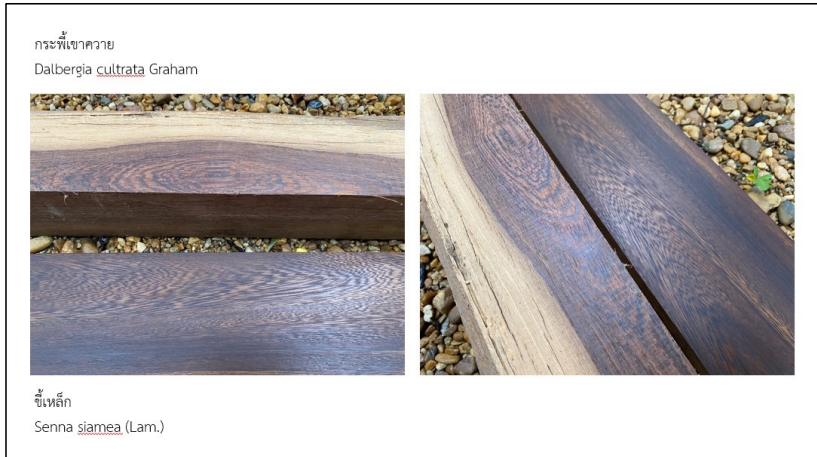
ภาพ 2

ลักษณะสีและลายเส้นไม้ต่างชนิดกันแต่มีคุณลักษณะคล้ายกัน



ภาพ 3

แนวทางการนำไม้จากสวนป่าในกลุ่มที่โตเร็วเช่นซีเหล็กไปใช้ทดแทนชนิดไม้ที่โตช้าอย่างไม้ตาลหรือกระพีเขาควาย



การจัดชั้นคุณภาพของไม้ตามความแกร่ง แบ่งเป็นไม้เนื้อแข็ง ปานกลาง และอ่อน ซึ่งจะช่วยให้เลือกใช้ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ จากผลการวิจัยพบว่า นักสร้างสรรค์ไทยส่วนใหญ่สนใจใช้ไม้ที่มีความแข็งปานกลาง เนื่องจากสะดวกในการใช้งานกับเครื่องมือหรือเครื่องจักร และสามารถนำไปผลิตผลงานที่มีความคงทนแข็งแรงเพียงพอตามวัตถุประสงค์การใช้งาน โดยนักสร้างสรรค์มักใช้การจัดชั้นคุณภาพของไม้เป็นเกณฑ์ในการเลือกไม้ให้เหมาะสมกับงานมากกว่าการใช้ตัวเลขวัดคุณสมบัติเชิงกลของไม้แบบวิชาการ เพราะสามารถสื่อสารกับผู้เกี่ยวข้องในงานได้ง่ายกว่า และสอดคล้องกับการเรียกขานชั้นคุณภาพของไม้จากผู้ใช้ไม้และผู้ค้าไม้ในตลาด อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยพบว่า การเรียกขานชั้นคุณภาพของไม้หลายชนิดจากผู้ใช้ไม้มีความแตกต่างกับข้อมูลทางวิชาการที่กรมป่าไม้ได้ศึกษาและเผยแพร่ เช่น ไม้สัก ซึ่งถูกกำหนดให้เป็นไม้เนื้อแข็งตามหลักวิชาการกรมป่าไม้ ทั้งที่มีค่าความแน่น ความถ่วงจำเพาะและความแข็งแรงประมาณ 50-60% ของไม้เนื้อแข็งชนิดอื่นเช่น ไม้เต็ง ไม้แดง แต่กลับมีค่าความคงทนตามธรรมชาติจากการทดลองปักดินสูงถึง 19 ปี ในขณะที่การนำไปใช้งานของช่างมองว่าไม้สักเป็นไม้เนื้อปานกลางที่เสี้ยนละเอียด ผ่า ตัด โส ชัดตักแต่งง่าย มีความแข็งที่ผิวไม้ปานกลางแต่มีความแข็งแรงสูง คือเหนียว ยึดหยุ่น และทนทาน

ในการนำไม้ไปใช้ในงานสร้างสรรค์แม้ว่าจะมีข้อมูลทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติเชิงกลตามตารางค่าคุณสมบัติต่าง ๆ ที่กรมป่าไม้จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการพิจารณาเลือกชนิดไม้มาใช้ แต่กลับไม่ค่อยมีผู้ใช้ไม้เข้าไปศึกษา ส่วนหนึ่งอาจเพราะมีนักสร้างสรรค์เพียงส่วนน้อยเป็นผู้ลงมือปฏิบัติงานไม้ด้วยตนเอง แต่จะมีช่างฝีมือหรือผู้รับจ้างผลิตที่อยู่ในอุตสาหกรรมแปรรูปไม้เป็นผู้จัดการให้ ซึ่งมักถูกระบุชนิดไม้ที่จะใช้มาตั้งแต่ต้น นักสร้างสรรค์ไม่ต้องกำหนดเอง อีกส่วนหนึ่งเป็นการใช้คุณสมบัติเชิงกลของไม้ในลักษณะประมาณการเทียบว่าไม้ชนิดไหนเหมาะสมกับงานแบบไหน ผ่านการส่งต่อองค์ความรู้และภูมิปัญญาของช่างฝีมืองานไม้ประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องคุณลักษณะทางกายภาพ เช่น สี หรือลายไม้ ความแข็งแรงอ่อนของไม้ที่เหมาะสมกับเครื่องมือ รวมถึงความคงทนตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกไม้ทั้งภายในและภายนอกอาคาร ก็จะใช้การเลือกชนิดไม้ที่มีความแข็งแรงและความหนาแน่นสูง มีการกัดกร่อนตามธรรมชาติต่ำ และทนต่อแมลงศัตรูทำลายไม้สูง มาเป็นเกณฑ์ในการเลือกไม้เป็นหลัก เช่น ไม้เนื้อแข็งมีสารเคมีตามธรรมชาติที่ช่วยต้านแมลงและเพิ่มความคงทน โดยมีสารทีโคควิโนน (Tectoquinone) และแอนทราควิโนน (Anthraquinone) นอกจากนี้ยังมีน้ำมันในเนื้อไม้ประกอบด้วย กรดลิโนเลอิก (Linoleic acid) และกรดโอเลอิก (Oleic acid) ที่ช่วยป้องกันการเข้าทำลายของปลวกและแมลง ทำให้เนื้อไม้มีความคงทนต่อสภาพอากาศ รวมถึงกรดไขมันที่ช่วยในการต้านเชื้อราและจุลินทรีย์ เพิ่มความทนทานต่อการผุ (วิชาญ เอียดทอง, 2557) โดยที่ไม่ได้มีค่าคุณสมบัติความหนาแน่นหรือความแข็งแรงที่สูงมาก ส่วนความคงขนาดของไม้สวนป่าที่มีการหดตัวและบวมได้มากกว่าไม้ธรรมชาตินั้น นักสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีความรู้ในการเผื่อระยะและใช้วิธีติดตั้งที่ยืดหยุ่นเพื่อชดเชยคุณสมบัติข้อนี้ให้ใช้งานได้ใกล้เคียงกับไม้จากป่าธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่านักสร้างสรรค์ส่วนใหญ่ต้องการให้มีการรวบรวมข้อมูลเรื่องคุณสมบัติเชิงกลของชนิดไม้สวนป่า (ที่มีอายุ 20-30 ปี) มาเป็นแหล่งอ้างอิงในการใช้งาน เพราะจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการสื่อสารกับลูกค้า และกระตุ้นการใช้ไม้ที่สามารถผลิตได้เองในประเทศ

ในงานสถาปัตยกรรม ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติเชิงกลและความคงทนของไม้ การแปรรูปไม้ตามหลักสากลที่สามารถดึงเอาคุณสมบัติการรับแรงโครงสร้างในลักษณะต่าง ๆ ออกมาใช้ และการออกแบบที่ช่วยแก้ปัญหาข้อจำกัดของไม้สวนป่า แม้ว่าการนำไม้จริงมาใช้งานสถาปัตยกรรมในปัจจุบันจะไม่ได้เน้นไปในส่วนของโครงสร้างมากนัก แต่การนำไม้มาใช้งานของการประดับตกแต่งภายนอกอาคารก็มีแนวโน้มที่ชัดเจนมากขึ้นว่าวัสดุไม้เริ่มกลับมาเป็นที่ต้องการ โดยคุณสมบัติที่สำคัญคือความคงทนตามธรรมชาติ ดังนั้น การปลูกไม้สวนป่าเพื่อรองรับงานสร้างสรรค์ในกลุ่มนี้จึงเน้นไปที่ชนิดไม้ที่ให้ลักษณะท่อนซุงที่ตรงยาว ทรงต้นมีกิ่งก้านน้อย ให้เนื้อไม้ปริมาณมาก และมีชั้นคุณภาพแข็งปานกลาง

ในงานผลิตภัณฑ์และเฟอร์นิเจอร์ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะทางกายภาพของไม้ เช่น สี ลวดลายเส้น มากกว่าคุณสมบัติเชิงกล เพราะมีผลต่อความสวยงามและมูลค่าของ ผลิตภัณฑ์ ทำให้การปลูกไม้สวนป่าเพื่อรองรับงานสร้างสรรค์ในกลุ่มนี้สามารถเลือกชนิดพันธุ์ ไม้ได้ค่อนข้างหลากหลาย และเลือกใช้การแปรรูปไม้ในลักษณะผสมผสานทั้งวิธีการแบบ องค์การอุตสาหกรรมป่าไม้ การแปรรูปไม้แบบสากลและการแปรรูปไม้แบบเฉพาะเจาะจง เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดในเรื่องความยาวของไม้ สามารถใช้ไม้ท่อนสั้นได้ ใช้ท่อนยาวก็ได้ เป็น ไม้ที่มีกิ่งก้านและชั้นเรือนยอดเดี่ยวที่สามารถปลูกผสมผสานร่วมกันกับไม้ที่มีเรือนยอดสูงเพื่อ ให้เกื้อกูลกันได้ในระบบสวนป่า รวมถึงไม้โตเร็วที่ให้เนื้อไม้ปริมาณมากและมีเนื้อไม้อยู่ในชั้น คุณภาพแข็งปานกลางถึงอ่อน ซึ่งสามารถนำมาใช้งานได้หลากหลายตามวัตถุประสงค์

ในงานศิลปะ งานช่างฝีมือ ให้ความสำคัญกับความสวยงามตามธรรมชาติของไม้ ทั้งสี ลวดลาย และตำหนิต่าง ๆ ที่อาจถือเป็นเสน่ห์เฉพาะตัว โดยเลือกใช้ไม้ให้เหมาะสมกับเครื่องมือและเทคนิคการทำงานฝีมือแต่ละประเภท ซึ่งสามารถสื่อแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้ แตกต่างกันไปตามวิถีคิดและการตีความของครูช่างหรือศิลปิน ดังนั้น ชนิดไม้ที่ควรเลือกมา ปลูกเพื่อรองรับงานในกลุ่มนี้ สามารถเลือกชนิดไม้มีค่าหายาก ที่มีลายสวยเนื้อละเอียดมี เอกลักษณะเฉพาะตัว เพื่อสร้างเรื่องเล่าและเพิ่มคุณค่ารวมถึงมูลค่าของงาน โดยไม่จำเป็นต้อง ปลูกในจำนวนมาก แต่ต้องเลือกปลูกให้ตรงกับสภาพพื้นที่ตามแหล่งพันธุ์กรรมของแม่ไม้ที่คุณลักษณะของเนื้อไม้ที่ดีและมีการดูแลเป็นพิเศษ รวมถึงใช้ทักษะการแปรรูปไม้แบบเฉพาะ เจาะจงผสมผสานการแปรรูปไม้แบบสากลเพื่อดึงเอาลวดลายและคุณสมบัติที่ตรงกับความคิด สร้างสรรค์ออกมาใช้ผลิตผลงาน

	ผลการวิจัย จากกระบวนการ เรียนรู้	ผลการวิจัยจาก การสัมภาษณ์เชิงลึก	การสะท้อนผล
ชนิดไม้	ควรปลูกไม้หลากหลายชนิด แบบผสมผสาน ทั้งไม้พื้น ถิ่นและไม้ต่างถิ่นบางชนิด ที่ปลูกได้ดีในไทย เพื่อให้มี ความหลากหลายและตอบ โจทย์การใช้งานที่แตกต่าง กัน	ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ปลูกไม้ แบบผสมผสานอย่างน้อย 8 ชนิด โดยเน้นไม้ท้องถิ่นเป็น หลักและอาจมีไม้ต่างถิ่นที่ ปลูกได้ดีในไทยร่วมด้วย เพื่อ ลดปัญหาโรคแมลงและเพิ่ม รายได้จากความหลากหลาย	ผลการวิจัยจากทั้งสองส่วนสอดคล้อง กันว่าควรปลูกไม้แบบผสมผสานหลาก หลายชนิด โดยเน้นไม้พื้นถิ่นเป็นหลัก และอาจมีไม้ต่างถิ่นบางชนิดร่วมด้วย เพื่อเพิ่มความหลากหลายทางชีวภาพ ลดความเสี่ยงจากโรคแมลง และตอบ สนองความต้องการใช้ประโยชน์ที่ หลากหลาย
ชื่อไม้	ชื่อสามัญ ชื่อการค้า และชื่อ พฤกษศาสตร์ของไม้มีความ แตกต่างกัน ทำให้เกิดความ สับสนในการสื่อสาร ควรมี การจัดทำฐานข้อมูลชื่อไม้ ที่เป็นมาตรฐาน	ในการสั่งชื่อไม้และการส่ง ออก จำเป็นต้องระบุทั้งชื่อ สามัญและชื่อวิทยาศาสตร์ เพื่อป้องกันความสับสน	ผลการวิจัยชี้ให้เห็นความจำเป็นในการ จัดทำและใช้ฐานข้อมูลชื่อไม้มาตรฐาน ที่ระบุทั้งชื่อสามัญ ชื่อการค้า และชื่อ วิทยาศาสตร์ เพื่อใช้ในการสื่อสาร อย่างถูกต้องตรงกันทั้งในเชิงพาณิชย์ และวิชาการ
การ คัดเลือก แม่ไม้	การคัดเลือกแม่ไม้ที่ดีทั้ง ลักษณะทางพันธุกรรมและ การเติบโตในถิ่นที่เหมาะสม จะช่วยให้ได้ไม้ที่มีคุณภาพดี ตรงตามต้องการ	แม่ไม้ที่ดีต้องมาจากทั้งพันธุ- กรรมที่ดีและแหล่งปลูกที่ เหมาะสม จึงจะได้ไม้ที่มี คุณภาพสูงสุด	ผลการวิจัยยืนยันความสำคัญของการ คัดเลือกแม่ไม้ที่ดีทั้งทางพันธุกรรม และการเติบโตในถิ่นที่เหมาะสม ซึ่ง จะส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของไม้ที่ ได้ ดังนั้นผู้ปลูกจึงควรให้ความสำคัญ กับปัจจัยนี้
รูปแบบ สวนป่า	สวนป่าเชิงเดี่ยว สวนป่าแบบ ผสม และวนเกษตร มีข้อดี ข้อเสียแตกต่างกัน ควรเลือก ให้เหมาะสมกับเป้าหมาย และบริบทของพื้นที่	ผู้เชี่ยวชาญแนะนำสวนป่า แบบผสมและวนเกษตร มากกว่าสวนเชิงเดี่ยว เพื่อ เพิ่มความหลากหลายและลด ความเสี่ยง แต่ต้องวางแผน ชนิดพันธุ์และการจัดการที่ดี	ผลการวิจัยแสดงให้เห็นข้อดีข้อเสีย ของสวนป่ารูปแบบต่าง ๆ โดยสวน ป่าแบบผสมและวนเกษตรได้รับ การแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญมากกว่า อย่างใดก็ตาม การเลือกรูปแบบสวนป่า ควรพิจารณาจากเป้าหมาย ค่ายภาพ ของพื้นที่ และความพร้อมในการ บริหารจัดการเป็นสำคัญ

	ผลการวิจัย จากกระบวนการ เรียนรู้	ผลการวิจัยจาก การสัมภาษณ์เชิงลึก	การสะท้อนผล
การจัด การสวน ป่า	การลิดกิ่ง การตัดสาขายาย ระยะ การโค่น ชักลาก และ รวมกอง มีผลต่อคุณภาพ ของไม้และความปลอดภัยใน การทำงาน ต้องทำอย่างถูก ต้องตามหลักวิชาการ	การจัดการสวนป่าที่ดีโดย เฉพาะการลิดกิ่งและตัดสาข อย่างเหมาะสม จะช่วยเพิ่ม คุณภาพของไม้และความคุ้ม ค่าในการลงทุน	ผลการวิจัยชี้ให้เห็นความสำคัญของ การจัดการสวนป่าอย่างถูกต้องตาม หลักวิชาการ โดยเฉพาะการลิดกิ่ง และการตัดสาขายาระยะ ซึ่งมีผล โดยตรงต่อคุณภาพของไม้และ ความ คุ้มค่าในการลงทุน ดังนั้นควรมีการ ให้ความรู้และกำหนดมาตรฐานการ ปฏิบัติที่เหมาะสมแก่ผู้ปลูกสวนป่า
การแปร รูปไม้	การแปรรูปไม่มีหลายรูป แบบ ทั้งแบบ อ.อ.ป. แบบ สากล และแบบเฉพาะ เจาะจง ซึ่งให้ผลลัพธ์ที่ แตกต่างกัน ควรเลือกวิธี ให้เหมาะสมกับชนิดไม้และ การใช้งาน	การแปรรูปไม่ได้คุณภาพ ดี ต้องอาศัยทั้ง ความรู้ ประสบการณ์ และเครื่องมือ ที่เหมาะสม โดยเฉพาะ การแปรรูปตามแนวเสี้ยนที่ ถูกต้อง	ผลการวิจัยแสดงให้เห็นความสำคัญ ของการเลือกรูปแบบการแปรรูปไม่ให้ เหมาะสมกับชนิดไม้และวัตถุประสงค์ การใช้งาน โดยต้องอาศัยองค์ความรู้ ทักษะ และเครื่องมือที่จำเป็น โดย เฉพาะการแปรรูปตามแนวเสี้ยนที่ ถูกต้องเพื่อให้ได้คุณภาพไม้ที่ดีที่สุด
คุณ- ลักษณะ และ คุณสมบัติ ของไม้	การจัดการสวนป่าทั้งระบบ อย่างถูกต้องตามหลักวิชาการ ส่งผลถึงคุณลักษณะและ คุณสมบัติของไม้ทั้งทาง กายภาพ เชิงกล และการ ใช้งาน มีความสำคัญต่อการ เลือกใช้ไม้ให้เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์ ควรมีการ ศึกษาและรวบรวมข้อมูล อย่างเป็นระบบ	คุณลักษณะของไม้ในเรื่อง สีและลายที่มีความหลาก หลาย รวมถึงเทคนิคการ ผ่าแปรรูปที่ถูกต้อง ส่งผล ต่อการนำไปใช้ประโยชน์ใน งานสร้างสรรค์กลุ่มผลิตภัณฑ์ คุณสมบัติของไม้มีผลโดยตรง ต่อการนำไปใช้ประโยชน์ใน งานออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน งานสถาปัตยกรรม	ผลการวิจัยยืนยันความสำคัญของ การทำความเข้าใจคุณสมบัติของไม้ใน ทุกมิติ ทั้งทางกายภาพ เชิงกล และ การใช้งาน ซึ่งมีผลต่อการเลือกใช้ไม้ ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะในงานออกแบบสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาวิจัยและ รวบรวมข้อมูลคุณสมบัติของไม้ชนิด ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นฐาน ข้อมูลสำหรับการใช้ประโยชน์ต่อไป
การใช้ ประโยชน์ ไม้	ไม้สวนป่าสามารถนำไปใช้ ประโยชน์ได้หลากหลาย ทั้ง ในงานสถาปัตยกรรม งาน ผลิตภัณฑ์ งานศิลปะ และ งานหัตถกรรม ขึ้นอยู่กับการ ออกแบบและเทคนิค ที่เหมาะสม	นักสร้างสรรค์ให้ความสำคัญ กับการเลือกไม้ให้เหมาะ สมกับงาน โดยพิจารณาจาก คุณลักษณะ คุณสมบัติ และ เรื่องราวของไม้ ซึ่งสามารถ สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน ได้	ผลการวิจัยชี้ให้เห็นศักยภาพของไม้ สวนป่าที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ อย่างหลากหลาย ทั้งในเชิงโครงสร้าง และความงาม ขึ้นอยู่กับการเลือก ใช้ให้เหมาะสมกับคุณลักษณะและ คุณสมบัติของไม้แต่ละชนิด รวมถึง การสร้างสรรค์ผลงานที่มีเรื่องราวและ คุณค่าเพิ่มเติม

ในด้านองค์ความรู้ ทักษะ และแนวคิดในการจัดการไม้สวนป่าทั้งกระบวนการ พบว่าทั้งผู้ปลูกและนักสร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับการเลือกชนิดไม้ที่ตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งานหรือความต้องการของตลาด โดยแนะนำให้ปลูกแบบผสมผสาน 8 ชนิดขึ้นไปเพื่อควบคุมโรคแมลงแบบชีววิธี ทั้งไม้พื้นถิ่นและไม่ต่างถิ่นบางชนิดที่ปลูกได้ดีในประเทศไทย โดยกำหนดระยะสำหรับไม้ใช้เนื้อไม้ที่ระยะ 8x8 เมตรหรือ 25 ต้นต่อไร่ จนครบอายุขึ้นต้นที่ 30 ปี จะทำให้ได้ไม้ที่มีขนาดและคุณภาพเหมาะสมในการใช้งาน ทั้งยังได้มูลค่าสูงในทางเศรษฐศาสตร์ ต้องจำแนกชนิดไม้อย่างถูกต้องโดยใช้ชื่อวิทยาศาสตร์เป็นมาตรฐาน รวมถึงความรู้เรื่องวงค์ของไม้ เพื่อช่วยให้เข้าใจคุณสมบัติและเลือกไม้ทดแทนกันได้เหมาะสม ในด้านการปลูกและการจัดการสวนป่า ต้องเลือกรูปแบบการปลูกที่เหมาะสมกับศักยภาพของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นสวนป่าเชิงเดี่ยว สวนป่าผสม และระบบวนเกษตร โดยเข้าใจลักษณะการเจริญเติบโตของไม้แต่ละชนิด เพื่อวางแผนการจัดการให้ได้ไม้ที่มีคุณภาพ ในขั้นตอนการเก็บเกี่ยวและแปรรูป ต้องมีการวางแผนและจัดการที่ดีตั้งแต่การโค่น ชักลาก รวมกอง คัดแยกท่อนซุง และแปรรูปไม้ให้ได้ขนาดที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงการใช้ประโยชน์และความต้องการของตลาด

ผลวิจัยในเรื่องคุณลักษณะและคุณสมบัติของไม้สวนป่าที่เหมาะสมต่องานสร้างสรรค์ พบว่าความรู้เรื่องกายวิภาคของไม้มีความสำคัญ โดยเฉพาะสัดส่วนของแก่น กระพี้ ที่ส่งผลต่อคุณภาพของเนื้อไม้และการใช้ประโยชน์ คุณลักษณะของเนื้อไม้ โดยเฉพาะสีและลวดลาย เป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกไม้เพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะมีผลต่อความสวยงาม รสนิยม และมูลค่าของผลิตภัณฑ์ การจัดชั้นคุณภาพของไม้ตามความแกร่ง แข็ง ปานกลาง และอ่อน จะช่วยให้เลือกไม้ได้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ ในเรื่องคุณสมบัติเชิงกล แม้นักสร้างสรรค์ส่วนใหญ่จะไม่ได้ใช้ประโยชน์โดยตรง แต่ก็มีผลต่อการนำไปใช้งาน เช่น ความแข็งแรง ความเหนียวความยืดหยุ่นมีผลต่อการรับแรงโครงสร้างและการตัดโค้งงอ ความแข็งแรงที่พอเหมาะจะทำให้การทำงานด้วยเครื่องมือเป็นไปได้ง่าย ความคงทนตามธรรมชาติเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกไม้ทั้งภายในและภายนอกอาคาร ส่วนความคงขนาดของไม้สวนป่าที่มีการหดตัวและบวมได้มากกว่าไม้ธรรมชาตินั้น จำเป็นต้องเผื่อระยะและใช้วิธีติดตั้งที่ยืดหยุ่น

ผลการวิจัยในส่วนงานสร้างสรรค์ที่นำคุณสมบัติเด่นของไม้สวนป่าไปใช้ พบว่าในงานสถาปัตยกรรม ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติเชิงกลและความคงทนของไม้ การแปรรูปไม่เหมาะสม และการออกแบบที่ช่วยแก้ปัญหาข้อจำกัดของไม้สวนป่า ในงานผลิตภัณฑ์และเฟอร์นิเจอร์ ให้ความสำคัญกับคุณลักษณะทางกายภาพของไม้ เช่น สี ลายไม้ มากกว่าคุณสมบัติเชิงกล เพราะมีผลต่อความสวยงามและมูลค่าของผลิตภัณฑ์ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องขนาดที่เล็กกว่าไม้ธรรมชาติ จึงเหมาะกับการทำผลิตภัณฑ์ขนาดเล็กหรือใช้เทคนิคการประกอบ เพราะไม้ขนาด

เล็กเข้าด้วยกัน ในงานหัตถกรรมและงานฝีมือ ให้ความสำคัญกับความสวยงามตามธรรมชาติของไม้ ทั้งสี ลวดลาย และตำหนิต่าง ๆ ที่อาจถือเป็นเสน่ห์เฉพาะตัว โดยเลือกใช้ไม้ให้เหมาะสมกับเครื่องมือและเทคนิคการทำงานฝีมือแต่ละประเภท ส่วนในงานศิลปะ ไม้สวนป่าสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลาย ทั้งจากรูปทรง พื้นผิว สีสน ลวดลาย และตำหนิตามธรรมชาติของไม้ ซึ่งสามารถสื่อแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกได้แตกต่างกันไปตามวิถีคิดและการตีความของศิลปิน ทั้งนี้ปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการนำไม้จากสวนป่ามาใช้ทดแทนไม้จากป่าธรรมชาติในงานสร้างสรรค์ คือเรื่องการพัฒนาทักษะ เครื่องมือ และวิธีการ ในการแปรรูปและผลิตชิ้นงานสร้างสรรค์ซึ่งย่อมมีความแตกต่างจากความคุ้นเคยเดิมเนื่องด้วยคุณลักษณะและคุณสมบัติที่แตกต่างกันของอายุ และขนาดของท่อนไม้

จากผลการวิจัยทั้งหมดนี้ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาไม้สวนป่าเพื่อทดแทนไม้จากป่าธรรมชาติเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูง แต่ต้องอาศัยการบูรณาการองค์ความรู้และความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งเกษตรกรผู้ปลูก นักวิชาการ และนักสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาระบบการจัดการสวนป่าที่มีประสิทธิภาพ ควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคนิคและวิธีการใหม่ ๆ ในการแปรรูปและใช้ประโยชน์จากไม้สวนป่า โดยเฉพาะการสร้างฐานข้อมูลคุณสมบัติของไม้แต่ละชนิดในช่วงอายุต่าง ๆ การพัฒนาเครื่องมือและเทคโนโลยีที่เหมาะสม รวมถึงการสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างผู้ผลิตและผู้ใช้ไม้ ซึ่งจะนำไปสู่การใช้ประโยชน์จากไม้สวนป่าอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการอนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้ของประเทศ

ข้อเสนอแนะ

ควรส่งเสริมการออกแบบสวนป่าแบบผสมผสานให้ตรงตามศักยภาพของผู้ปลูก โดยคำนึงถึงความหลากหลายของชนิดพันธุ์ไม้ที่ตรงตามความต้องการของตลาด และการใช้ประโยชน์จากไม้ทุกส่วนอย่างคุ้มค่า เช่น การปลูกไม้หลากหลายชนิดในสัดส่วนที่เหมาะสม โดยเน้นไม้ที่มีมูลค่าให้ผลตอบแทนสูงควบคู่ไปกับไม้ที่ตลาดมีความต้องการในเชิงปริมาณ และมีการวางแผนการใช้ประโยชน์จากไม้แต่ละส่วนของต้นไม้ตั้งแต่การออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อลดการสูญเสียและเพิ่มรายได้ให้กับผู้ประกอบการ และสนับสนุนการสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างผู้ปลูก นักสร้างสรรค์ และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมไม้และงานสร้างสรรค์ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ ข้อมูลความต้องการของตลาด และร่วมกันพัฒนานวัตกรรมผลิตภัณฑ์ไม้ที่มีมูลค่าเพิ่มสูง โดยอาจจัดตั้งเป็นคลัสเตอร์ไม้สวนป่าเพื่องานสร้างสรรค์ และมีการจัดกิจกรรมเชื่อมโยงเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดประชุม สัมมนา การจับคู่ธุรกิจ และการจัดแสดงผลงานร่วมกัน

เอกสารอ้างอิง

- ปิติพงศ์ พึ่งบุญ, ชัยวัฒน์ ศิริพัฒนกุล, และธนาวุฒิ ศรีสุวรรณ. (2563). การพัฒนาระบบนิเวศน์ไม้เศรษฐกิจแบบครบวงจร. *วารสารวิจัยและพัฒนา วช.*, 43(1), 1-14.
- วิชาญ เอียดทอง. (2557). *ไม้สักและการปลูกสร้างสวนป่า*. ภาควิชาวนวัฒนวิทยา คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2564). *ไม้: วัสดุสร้างสรรค์ที่ยั่งยืน*. <https://www.creative.or.th/wood-sustainable-creative-material/>
- Adamson, G. W. (2018). Wood properties and uses of plantation-grown teak (*Tectona grandis*). *Forests*, 9(6), 323.
- Beaudry, M. C. (2012). The material world revealed: Archaeological approaches to the study of wood. In M. C. Beaudry & T. G. Parno (Eds.), *Archaeologies of mobility and movement* (pp. 21-40). Springer.
- Hoadley, R. B. (2000). *Understanding wood: A craftsman's guide to wood technology*. Taunton Press.
- Ladrach, W. E. (2009). Management of teak plantations for solid wood products. *International Forestry Review*, 11(4), 464-473.
- Mead, D. J. (2005). *Forests for wood production*. Agroforestry: Trees in sustainable agriculture, 1-27.
- Nair, C. T. S. (2007). Changes in forest management and their impact on wood availability and supply. *International Forestry Review*, 9(1), 514-523.
- Sedjo, R. A. (1999). The potential of high-yield plantation forestry for meeting timber needs. *New Forests*, 17(1-3), 339-359.
- Shmulsky, R., & Jones, P. D. (2019). *Forest products and wood science: An introduction*. John Wiley & Sons.
- Walker, J. C. (2017). *Primary wood processing: Principles and practice*. Springer.
- Williston, E. M. (1976). Wood characteristics and their effect on drying quality. *Forest Products Journal*, 26(10), 23-29.

204 ปี พระอภัยมณีวรรณคดีคำกลอน พัฒนาสู่ละครเวที, ภาพยนตร์, แอนิเมชัน (ชีวลักษณะ) และดนตรีพรรณนา

กิตติคุณ สดประเสริฐ¹

บำรุง พาทยกุล²

สุพรรณิ เหลือบุญชู³

รับบทความ : 7 มีนาคม 2568

แก้ไข : 18 เมษายน 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 23 เมษายน 2568

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปดุขปฏิบัติ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
อีเมล : kittikhun.s1962@gmail.com

² อาจารย์สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ อีเมล : Bumrung_ptk@hotmail.com

³ รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ อีเมล : Supunneel@yahoo.com

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ในการศึกษาในหลักสูตรศิลปดุष्ฎิบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางคศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในหัวข้อ รังสรรค์ศิลป์ดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร วัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อศึกษาวรรณคดีคำกลอนของสุนทรภู่เรื่อง พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร 2. เพื่อศึกษาพัฒนาการจากวรรณคดีคำกลอนสู่ การประรูปรวรรณกรรมเป็นละครร่า ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ แอนิเมชัน (ชีวลักษณ์) และดนตรีพรรณนา กระบวนการวิจัย ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยแบบเชิงคุณภาพ โดยทำการเก็บข้อมูลจาก เอกสารทางประวัติศาสตร์ หนังสือวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ข้อมูลจากเอกสารภาพยนตร์เก่า ข้อมูลจากการสังเกตการณ์ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างจากบุคคลผู้ให้ข้อมูล เช่น ป๊อบ คงลายทอง ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงดนตรีไทย ประจำปี พ.ศ. 2563 สมนึก แสงอรุณ ศิลปินศิลปาธรสาขาดนตรี ประจำปี พ.ศ. 2567 หัวหน้าวงโจงกระเบน ดนตรีไทยร่วมสมัย ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดงดนตรีสากล (ประพันธ์ดนตรีคลาสสิก) ประจำปี พ.ศ. 2564 ณรงค์ ปรากฏเจริญ คณบดีวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล อาจารย์สอนการประพันธ์เพลงร่วมสมัย และนักประพันธ์เพลงร่วมสมัยผู้มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ดนู อันตระกูล ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะดุष्ฎิ ประจำปี พ.ศ. 2547 สุริยัน รามสูตรผู้อำนวยการเพลง ผู้เรียบเรียงเสียงประสานวงดุริยางค์ สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ทีฆา โพธิเวส ผู้อำนวยการเพลง และนักเรียบเรียงเสียงประสาน กองดุริยางค์ตำรวจ กระทรวงมหาดไทย และ บุรณี รัชไชยบุญ ผู้กำกับ และผู้กำกับเทคนิคการแสดง คอนเสิร์ตละครเวที โอเปร่า และภาพยนตร์ กรรมการผู้จัดการ และกรรมการบริหาร บริษัท โอเวอร์ซัน สตูดิโอ จำกัดจากการรวบรวมข้อมูล และดำเนินการวิจัยโดยอาศัยแนวคิดทฤษฎี การประรูปรวรรณคดี และแนวคิดทฤษฎีการประพันธ์เพลง จากการกระทำข้อมูลพบว่า สุนทรภู่ได้รับการยกย่องให้เป็นกวีเอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ และยูเนสโกได้ยกย่องสุนทรภู่ให้เป็นบุคคลผู้มีผลงานดีเด่นด้านวัฒนธรรม พระอภัยมณีเป็นวรรณคดีเรื่องเอกที่มีความยาว 64 ตอนใช้เวลาแต่ง 24 ปี พระอภัยมณีจึงได้รับการยอมรับว่าเป็นบทกวีที่ยาวที่สุดในโลก คือมีความยาวถึง 12,706 บท ยาวกว่า อีเลียด และโอดิสซีย์ ของโฮเมอร์ที่มีความยาว 12,500 บท ตลอดช่วงเวลา 204 ปี คุณค่าของ พระอภัยมณี ทำให้มีผู้นำมาพัฒนาทำการประรูปรวรรณกรรมให้เป็น ละครร่า ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ แอนิเมชัน (ชีวลักษณ์) และดนตรีพรรณนา ฯลฯ โดยพบว่าตอนนางผีเสื้อสมุทรมีผู้นิยมประรูปรวรรณกรรมนำมาสร้างเป็นการแสดงประเภทต่าง ๆ มากที่สุด จากคุณค่าของพระอภัยมณีจึงเป็นแรงจูงใจให้ผู้วิจัยเลือกตอนนางผีเสื้อสมุทรมาประพันธ์เป็นบทเพลงประเภทดนตรีพรรณนา รังสรรค์ศิลป์ดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร

คำสำคัญ : สุนทรภู่, พระอภัยมณี, นางผีเสื้อสมุทร, ละครร่า, ภาพยนตร์, ภาพยนตร์โทรทัศน์, แอนิเมชัน, ดนตรีพรรณนา

Phra Aphai Mani: 204 Years Spans Adaptations in Dance-Drama, Film, Animation and Symphonic Poem

Kittikhun Sodprasert ¹

Bamrung Phattayakul ²

Supunnee Leuaboonsahoo ³

Received : March 7, 2025

Revised : April 18, 2025

Accepted : April 23, 2025

¹ Student of Doctor of Fine Arts Program in Music, Graduate School, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts
E-mail: kittikhun.s1962@gmail.com

² Lecturer in Program in Music, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts E-mail: Bamrung_ptk@hotmail.com

³ Assoc. prof. Program in Music, Bunditpatanasilpa Institute of Fine Arts E-mail: Supunnee@yahoo.com

Abstract

This article forms parts of a doctoral dissertation in Musical Arts, Graduate School, Bunditpatanasilpa Institute, focusing on Thai Artistic Creation of Phra Aphai Mani Symphonic Poem the Musical Theme of Nang Phisuea Samut (Sea Ogress). Research Objectives: 1. To study the poet literature of Sunthorn Phu's Phra Aphai Mani, focusing on the episode of Nang Phisuea Samut. 2. To investigate the development from poetic literature to its transmutation in various forms, including dance-drama, film, television film, animation, and programmatic music. Research Methodology: The researcher employed a qualitative research approach, collecting data from historical documents, the literary work Phra Aphai Mani, electronic resources, information from archival film footage, observation data, and semi-structured interviews with key informants. These informants included: Peep Konglaithong National Artist in Performing Arts (Thai Classical Music) for the year 2020, Somnuek Saeng - Arun, Silpathorn Artist in Music for the year 2024 and head of the Chongkraben Contemporary Thai Music Ensemble, Narongrit Dhamabuttra National Artist in Performing Arts (Classical Music Composition) for the year 2021, Narong Prangcharoen, Dean of College of Music, Mahidol University, specializing in contemporary music composition and a renowned international contemporary composer, Danu Huntrakul, Silpathorn Artist in Performing Arts (Western Classical Music) for the year 2004, Suriyan Ramsut, Conductor and Arranger of the music division, Fine Arts Department, Teekha Photives, Conductor and Arranger of the Royal Thai Police band, Ministry of Interior, and Buranee Ratchaibun, Director and Technical Director for concerts, Theatrical Performances, Opera, Films, Managing Director and Executive Director Ovation Studio Co. Ltd. Drawing upon literary transmutation theories and music composition theories for data analysis, the research finding indicate that Sunthorn Phu is revered as the Leading poet of the Rattanakosin era and UNESCO has recognized him as an individual with outstanding cultural contributions. Phra Aphai Mani, a magnum opus comprising 64 cantos and taking 24 years to complete, is acknowledged as the world's longest epic poem, totaling 12,706 verses, surpassing Homer's Iliad and Odyssey, which contain 12,500 verses. Over a period of 204 years, the enduring value of Phra Aphai Mani has inspired numerous adaptations and transmutations into various artistic mediums, including dance-drama, film, television film, animation, and programmatic music. Notably, the Nang Phisuea Samut episode has been most frequently adapted for diverse

performance genres. The inherent artistic merit of Phra Aphai Mani served as the primary motivation for the researcher to select the Nang Phisuea Samut episode as the basis for composing a programmatic music piece titled Thai Artistic Creation of Phra Aphai Mani Symphonic Poem the Musical Theme of Nang Phisuea Samut (Sea Ogress).

Keywords: Sunthorn Phu, Phra Aphai Mani, Nang Phisuea Samut, Classical Thai dance-drama, Cinema, Television Film, Animation, Symphonic Poem

พระอภัยมณี เป็นวรรณคดีไทยที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นมณีอันเลอค่าของสุนทรภู่ โดยเริ่มแต่งตอนที่ 1 ประมาณในปี พ.ศ. 2364 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย รัชกาลที่ 2 โดยเริ่มแต่งขณะติดคุกโทษฐานทำร้ายร่างกายญาติผู้ใหญ่ของแม่จันภรรยาคนแรก สิ้นสุดการแต่งตอนที่ 64 ประมาณปี พ.ศ. 2388 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 โดยใช้เวลาแต่งประมาณ 24 ปี โดย 64 ตอนนี้เป็นแต่งโดยสุนทรภู่โดยตรง และสำนักพิมพ์ส่วนใหญ่ในปัจจุบันตีพิมพ์เพียง 64 ตอนที่เป็นการประพันธ์ของสุนทรภู่เท่านั้น พระอภัยมณีได้รับความนิยมจากผู้อ่านอย่างสูงในยุคนั้นโดยเฉพาะกรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ ไม่ทรงอนุญาตให้สุนทรภู่จบเรื่องพระอภัยมณี สุนทรภู่แต่งไว้ 64 ตอน เกินกว่าตอนที่ 64 นั้น สุนทรภู่จึงให้ผู้อื่นช่วยกันแต่งต่อไป วรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีมีความโดดเด่นในแง่ใดบ้าง จึงได้รับการยกย่องให้เป็น มณี แห่งวรรณคดีไทย ความดีเด่นและโดดเด่นของพระอภัยมณีคือ ความแหวกแนว แปลกใหม่จากองค์ประกอบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ด้านโครงเรื่องที่ต่างจากเรื่องจักร ๆ วงศ์ ๆ ที่ผู้อ่านเคยอ่านกล่าวคือ
 - 1.1 สองเจ้าชายไม่ยอมเรียนไตรภพเยี่ยงเจ้าชายทั้งหลายแต่องค์หนึ่งเรียนดนตรี และอีกองค์หนึ่งเรียนกระบี่กระบอง
 - 1.2 สองเจ้าชายถูกเนรเทศ จึงออกผจญภัยก่อนชีวิต และไม่กล่าวถึงหรือกลับไปบ้านเกิดเมืองนอนอีกเลย
 - 1.3 สองเจ้าชายเป็นกษัตริย์ที่ครองบ้านเมืองอื่นที่ไม่ใช่บ้านเกิด และจบเรื่องด้วยการหักมุมด้วยการให้พระอภัยมณีออกบวช เพราะตลอดเรื่องพระอภัยมณีทำบาปไว้มีใช้น้อย
2. ด้านเนื้อหา เนื้อหาในพระอภัยมณีมิใช่สูตรสำเร็จที่ผู้อ่านคาดเดาได้ เพราะสุนทรภู่สร้างพระอภัยมณีจากค้นคว้ารวบรวมจากหลายด้านแล้วนำมาผสมผสานกับจินตนาการของตนเองอย่างเยียบแหลม และเพราะความคาดเดาไม่ได้นี้เองที่ทำให้ผู้อ่านจึงต้องติดตามตลอดจนจบเรื่อง
3. ด้านการแบ่งเนื้อหา สุนทรภู่แต่งให้มีลักษณะเป็นตอนหรือเป็นชุดอย่างชัดเจน ซึ่งถือเป็นเรื่องใหม่มากในยุคนั้น วรรณคดีในยุคนั้นผู้แต่งมักแต่งต่อเนื่องยาวเป็นเนื้อเดียว แต่สุนทรภู่จะมีการเกริ่นหรือแนะนำตัวละครเช่น การเกริ่นน่านางผีเสื้อสมุทรในตอนที่ 2

๑ จะกล่าวถึงสุรสีห์เสือน้ำ
ได้เป็นใหญ่ในพวกปีศาจพราย

อยู่ห้องถ้ำวังวนชลสาย
สกนธกายโตใหญ่เท่าไอยรา

(สุนทรภู่, 2507)

ระหว่างตอนนางผีเสื้อสมุทร สุนทรภู่ก็ให้มีตอนของศรีสุวรรณแทรกเข้ามา (insert episode) ระหว่างที่พระอภัยมณีถูกนางผีเสื้อสมุทรลักพาตัวและศรีสุวรรณกับสามพราหมณ์กลับ พอตื่นมาพระเชษฐาหายไปจึงออกติดตามและกลายเป็นตอนของศรีสุวรรณอย่างกลมกลืน โดยผู้อ่านแทบไม่รู้สึกรู้สา

4. อิทธิพลด้านเนื้อหาจากวรรณคดีต่างชาติเช่น พระเอกเป่าปี่พิเศษ ได้จากไช่ฮั่น และเรื่องราวส่วนใหญ่เกิดขึ้นในทะเลรวมถึงอิณินหารต่าง ๆ ได้จากนิยายอาหรับราตรี ฉบับของ Sir Richard F. Burton เป็นต้น

4.1 ไช่ฮั่น เป็นวรรณกรรมที่แพร่หลาย แม้คุณค่าทางวรรณคดีไม่โดดเด่นเท่ากับสามก๊ก แต่เพราะมีเนื้อเรื่องที่กระชับชัดเจน, ใช้ภาษาเรียบง่าย, บทกวีที่แทรกไพเราะเหมาะแก่เนื้อเรื่อง เช่น เพลงปี่ของเตียวเหลียง นอกจากนี้ยังโดดเด่นที่เนื้อหาของไช่ฮั่น เป็นกลศึกหรือชั้นเชิงการบริการ การใช้คนและภูมิปัญญาอื่น ๆ ที่แปลกแตกต่างจากเรื่องสามก๊ก สำหรับการแปลเป็นฉบับภาษาไทยนั้น ชื่อตัวละคร, สถานที่ และคำทับศัพท์ภาษาจีนทั้งหมดใช้ภาษาชกเกี้ยนถิ่นเอ๋มิง เช่นเดียวกับเรื่องสามก๊ก แต่มีการปรับให้สะดวกในการออกเสียงของคนไทย เตียวเหลียงเจ้าของกลยุทธ์เพลงปี่เตียวเหลียง วางแผนเป่าปี่เพื่อให้ทหารของมือป้าอ่อง หมดกำลังใจในการต่อสู้ ระลึกถึงครอบครัวบ้านละทิ้งหน้าที่มาเข้ากับฝ่ายตน ก็เป่าปี่ลอยลมไปยังกองทัพของมือป้าอ่อง ที่มีเนื้อหาว่า “เดือนยี่ฤดูหนาวหน้าน้ำค้างตกเย็นทั่วปั้งสี่ทิศ จะดูฟ้าก็สูง แม่น้ำก็กว้าง ฤดูนั้นคนทั้งปวงได้ความเวหนานัก ที่จากบ้านมาต้องกระทำศึกอย่างนั้น บิดามารดาแลบุตรภรรยาอยู่ภายหลังก็เย็นคอคอยอยู่แล้ว ถึงมีเรือกสวนแลไร่นาก็ทิ้งร้างไว้ไม่มีผู้ใดกระทำ เพื่อนบ้านที่เขาไม่ต้องไปทัพอยู่พริกพริ้มกัน ก็อุ่นสุรากินเล่นเป็นสุข น่าสงสารผู้ที่จากบ้านชองมาหลายปีนั้น ที่บิดามารดาแก่ชราอยู่ป่วยเจ็บล้มตายเสียหาได้เห็นใจบิดามารดาไม่ แลตัวเล่าก็ต้องกระทำศึกอยู่ฉะนี้ ถ้าเจ็บป่วยล้มตายก็จะกลิ้งอยู่กลางแผ่นดินแต่ผู้เดียว บุตรภรรยาแลญาติพี่น้องก็มิได้ปฏิบัติรักษากันเป็นผีหาญาติมิได้ ถ้าแต่งตัวออกบวชครั้งไรก็มีแต่ฆ่าฟันกัน กระดุกแลเนื้อถมแผ่นดินลงทุกครั้ง ดูสังเวชนัก (ศิลปะวัฒนธรรม, 2565)

4.2 กัณวีรย์ สันติกุล (2542) ได้กล่าวไว้ว่า อาหรับราตรีฉบับที่เป็นผลงานแปลของเบอร์ตัน เป็นฉบับที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมมากที่สุด เหตุที่เป็นเช่นนี้ไม่ใช่เพียงแค่สำนวนแปลที่อ่านเข้าใจง่าย สนุกสนาน มีเสน่ห์และมีความเป็นตะวันตกออกอยู่มากในเรื่องเท่านั้น หากผลงานของเบอร์ตันยังมุ่งรักษาความถูกต้องตามต้นฉบับในด้านเนื้อหา และนับเป็นงานที่กล่าวถึงวิถีชีวิตของชาวอาหรับไว้อย่างมาก ทำให้ผู้อ่านเห็นโลกของชาวตะวันตก รู้จักชีวิตของผู้คนในดินแดนอาหรับไปพร้อม ๆ

กับการ อ่านงานของเบอร์ตัน ฉากและการดำเนินชีวิตของตัวละครในลักษณะต่าง ๆ
ที่เบอร์ตันสร้างไว้ในงานของเขา เป็นภาพที่เขาถ่ายทอดมาจากประสบการณ์ที่เขาได้
มีโอกาสสัมผัสกับวิถีชีวิตและผู้คนในโลกอาหรับและบางส่วนก็เป็นจินตนาการของเขา

5. อิงเรื่องจริงจากเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในประเทศไทยเช่น นางละเวงตีเมืองฝล็ก
โดยส่งกองทัพมา 9 ท้าพ คล้ายสงคราม 9 ท้าพในปี พ.ศ. 2328 ในรัชกาลที่ 1 (แสงเพชร, 2558)
เป็นต้น

6. แทรกวิถีชีวิตและวัฒนธรรมต่างชาติที่ร่วมสมัยของยุคนั้น เช่น การแต่งกาย วัฒนธรรม
การกินอาหารแบบฝรั่ง การบรรยายถึงเรือเดินสมุทรขนาดใหญ่ของโจรสลัด เป็นต้น

7. ด้านตัวละคร มีตัวละครที่หลากหลายและโดดเด่น แต่ละตัวละครมีเอกลักษณ์ และ
อัตลักษณ์ชัดเจนโดยเฉพาะตัว พระอภัยมณี ที่เป็นพระเอกของเรื่อง มีลักษณะที่แปลกแยก
จากวรรณคดี และนิทานพื้นบ้านโบราณคือ เป็นนักดนตรี ไม่จับอาวุธ รบไม่เป็น ค่อนข้างซี้ซั๊ด
แต่ในเวลาเดียวกันก็ค่อนข้างซึ้งและเจ้าชู้จิตใจหมกมุ่นแต่สตรี

ตัวอย่างในตอนที่พระอภัยมณีโดนศรีสุวรรณน้องชายตาหนิวซ้ำลัด

พระอภัยมณี

๑ พระเชษฐาว่ากรรมแล้วน้องเอ๋ย	อย่าอยู่เลยเรามาไปไพบรห
มีทันทั่งอำมาตย์ญาติวงศ์	ทั้งสององค์ออกจากจังหวัดวัง
พระพี่ชายชวนเดินดำเนินหน้า	อนุชาโฉมงามมาตามหลัง
พระออกนอกนคราเข้าป่าร้าง	ครั้นเหนื่อยนั่งสนทนาปรึกษา
อันตัวเราพี่น้องทั้งสองนี้	ไม่มีที่พึ่งใครในไพร่สณฑ์
ทั้งโภชนาอาหารกันดารครัน	ยังนับวันก็แต่กายจะวายปราณ ฯ

(สุนทรภู่, 2507)

ศรีสุวรรณ

๑ พระอนุชาว่าพี่นี้ซ้ำลัด	เป็นชายชาติช่างงาไม่กล้าหาญ
แม้มีชีวิตยังไม่บรรลัฉาย	ก็เชชวนชอกชอนสัจใจไป
เมื่อพบพานบ้านเมืองที่ไหนมั่ง	พอประทังกายอยู่อาศัย
มีความรู้อยู่กับตัวกลัวอะไร	ชีวิตไม่ปลดปลงคงได้ดี ฯ

(สุนทรภู่, 2507)

กลอนจากตอนนีเห็นได้ชัดว่าศรีสุวรรณเป็นคนเข้มแข็งและไม่กลัวความลำบาก จากกลอนสองบาทสุดท้ายที่กล่าวว่า มีความรู้อยู่กับตัวกลัวอะไร ชีวิตไม่ปลดปลงคงได้ดี ในขณะที่พระอภัยมณีพรีาแต่กลัวลำบาก มองหาแต่ที่พึ่งแต่ไม่พยายามพึ่งตนเองก่อน แล้วก็ทอดอาลัยว่า แบบนี้ตายแน่ ซึ่งแสดงความซึ้งลาดและอ่อนแอต่อหน้าน้องชาย ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าพระอภัยมณีเป็นคนโอ้อวดว่าตนนั้นเก่งคือตอนที่พระอภัยบรรยายสรรพคุณของตนตรีผ่านเพลงปี่ซึ่งในอีกมุนั้น การอธิบายให้สามพราหมณ์เข้าใจถึงคุณประโยชน์ของตนตรินั้นเป็นเรื่องดี เพียงพระอภัยมณีจะไม่รื้อที่ว่าจะแสดงศักยภาพของตนเมื่อมีโอกาส ในกลอนที่ไพเราะอย่างยิ่งของสุนทรภู่ในช่วงนี้ก็ยังแฝงความอวดบมเชิงของตัวพระอภัยมณีอยู่ในที่เช่นกัน

พระอภัยมณี

๑ พระฟังความพราหมณ์น้อยสนองถาม	จึงเล่าความจะแจ้งแถลงไข
อันดนตรีมีคุณทุกอย่างไป	ย่อมใช้ได้ดังจินดาคำบุรินทร์
ถึงมนุษย์ครุฑาเทวราช	จตุบาทกลางป่าพนาสินธุ์
แม่นปีเราเป่าไปให้ได้ยิน	ก็สุดสิ้นโทโสที่โกรธา
ให้ใจอ่อนนอนหลับลึมสติ	อันลัทธิดนตรีดีหนักหนา
ซึ่งสงสัยไม่สิ้นในวิญญาน์	จงนิทราเถิดจะเป่าให้เจ้าฟัง
แล้วหยิบปี่ที่ท่านอาจารย์ให้	เข้าฟังพฤกษาไทรดั่งใจหวัง
พระเป่าเปิดนิ้วเอกวิเวกดัง	สำเนียงวังเวงแว่วแจ้วจับใจ ฯ

(สุนทรภู่, 2507)

ความเจ้าชู้จิตใจหมกมุ่นอยู่แต่สตรีความเจ้าชู้และจิตใจที่หมกมุ่นอยู่แต่เรื่องสตรีนั้นอาจเป็นประเด็นเดียวที่พระเอกอย่างพระอภัยมณีมีความเหมือนพระเอกในวรรณคดีไทยหลาย ๆ คนซึ่งแสดงอยู่ในเพลงปี่ที่เป่าให้สามพราหมณ์ฟัง ในกลอนถ้าเปรียบเทียบเป็นเพลงขับร้อง ก็มีลักษณะเป็นเพลงรักที่แซมซ้ำกินใจแต่เร้าความรู้สึกพิศวาสอยู่ลึก ๆ

๑ ในเพลงปี่ว่าสามพี่พราหมณ์เอย	ยังไม่เคยชมเชิดพิสมัย
ถึงร้อยรสุปผาสุมาลย์	จะชื่นใจเหมือนสตรีไม่มีเลย
พระจันทร์จรัสสว่างกลางโคม	ไม่เทียมโฉมนางงามเจ้าพราหมณ์เอย
แม่นได้แก้วแล้วจะคอยประคองเคย	ถนอมเชยชมโฉมประโลมลาน
เจ้าพราหมณ์ฟังวังเวงแว่วเสียง	สำเนียงเพียงการเวกกังวานหวาน
หวาดประหวัดสตรียุติดาล	ให้ซาบซ่านเสียวสดับจนหลับไป

ศรีสุพรรณนั้นนั่งอยู่ข้างพี่
พระแก้มเป่าแปลงเพลงวังเวงใจ

ฟังเสียงปี่วาทับก็หลับไหล
เป็นความบวงสรวงพระไทรที่เนินทราย ฯ
(สุนทรภู่, 2507)

การบรรยายลักษณะของม้านิลมังกรโดยละเอียด เขียนเป็นเพ็ชร เกล็ดเป็นนิล ลิ่นเป็น ปาน หัวเหมือนพ่อซึ่งเป็นมังกร ความเป็นม้าเหมือนแม่ เป็นต้น

ในฐานะที่พระสุนทรโวหาร (สุนทรภู่) เจ้ากรมพระอาลักษณ์ฝ่ายพระราชวัง ซึ่งเป็นผู้รับ การยกย่องให้เป็น กวีเอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น และพระอภัยมณีซึ่งเป็นวรรณกรรมชิ้นเอก ยังได้รับการยอมรับว่าเป็นบทกวีที่ยาวที่สุดในโลก เพราะมีความยาวถึง 12,706 บท ซึ่งยาว กว่ามหากาพย์ อีเลียด (Iliad) และโอดิสซีย์ (Odyssey) ของ โฮเมอร์ (Homer) กวีชาวกรีกที่มี ความยาว 12,500 บท ดังนั้นในปี พ.ศ. 2529 ซึ่งตรงกับครบรอบ 200 ปีวันคล้ายวันเกิดของ ท่านสุนทรภู่ ท่านจึงได้รับการยกย่องจากยูเนสโก (UNESCO) ให้เป็นบุคคลผู้มีผลงานดีเด่น ทางด้านวัฒนธรรมระดับโลกในบทความนี้ ผู้วิจัยจึงเน้นประเด็นสำคัญที่ การสืบทอด การดัดแปลง วรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ออกมาเป็นหลายรูปแบบจาก บทละครรำโดยกรมศิลปากร สู่ ภาพยนตร์โรงใหญ่, ภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์, แอนิเมชัน และดนตรีพรรณนา ซึ่งเป็นผลงาน ประพันธ์ของผู้วิจัย เพื่อให้ผู้อ่านได้เห็นแรงจูงใจ และบันดาลใจของผู้สร้างสรรค์ในแต่ละ ช่วงเวลาจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวรรณคดีคำกลอนของสุนทรภู่เรื่อง พระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร
2. เพื่อศึกษาพัฒนาการจากวรรณคดีคำกลอน การแปรรูปวรรณกรรมให้เป็นละครรำ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ แอนิเมชัน และดนตรีพรรณนา

อุปกรณ์และวิธีการดำเนินการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยการสืบค้นจากสื่อออนไลน์ การสังเกตการณ์จาก การชมสื่อภาพยนตร์ และข้อมูลจากวิทยานิพนธ์ รัชสรรค์ศิลป์ดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัย มณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร โดย กิตติคุณ สดประเสริฐ (2567)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้อ่านโดยเฉพาะนักเรียนนักศึกษาในปัจจุบันเกิดความสนใจและได้รับแรงบันดาลใจจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร และเกิดความสนใจในการแปรรูปวรรณกรรมเป็นสื่อหรือศิลปะแขนงอื่น ซึ่งอาจเกิดการต่อยอดในการแปรรูปวรรณกรรมของสุนทรภู่ไปสู่ศิลปะแขนงอื่น ๆ ให้กว้างขวางยิ่งขึ้นในอนาคตอันเป็นการจรรโลงงานวรรณกรรมของสุนทรภู่ให้ยั่งยืนต่อไป

ขอบเขตเนื้อหา

จากที่ได้นำเสนอข้อมูลในช่วงบทนำที่ว่าด้วยนิทานคำกลอนพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการของบทประพันธ์พระอภัยมณีในสื่อรูปแบบต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

จากนิทานคำกลอนหนังสือสมุดไทยสู่ละครรำ

ดังได้กล่าวไว้เบื้องต้น พระอภัยมณีเป็นบทประพันธ์ของสุนทรภู่ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจากผู้อ่าน โดยเริ่มมีการตีพิมพ์จำหน่ายครั้งแรกโดยหมอมสิมทราวปี พ.ศ. 2413 ในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยออกจำหน่ายครั้งละ 1 เล่ม สมุดไทย ราคาเล่มละ 25 สตางค์ โดยสะกดย่อว่า พระอภัยมณี และในสมัยรัชกาลที่ 5 นี้เองที่เริ่มมีการนำเรื่องพระอภัยมณีมาเล่นเป็นละครรำ ซึ่งมีหลายคณะ เช่น

- คณะละครของเจ้าพระยาเทเวศร์วงศ์วิวัฒน์
- คณะละครของเจ้าพระยามหินทรศักดิ์ธำรง (เพ็ง เพ็ญกุล) มีหลวงพัฒนพงศ์ภักดี

เป็นผู้แต่งบทละคร

จากการสำรวจและรวบรวมข้อมูลของหอพระสมุด ได้รายชื่อโรงละคร และคณะละครทั้งฝ่ายเจ้านายและของสามัญชนใน ร.ศ. 116 (พ.ศ.2440) รวมได้ 16 คณะ และมี 7 คณะที่แสดงเรื่องพระอภัยมณี ซึ่งสมัยนั้นถือเป็นการแสดงละครที่มีขนาดใหญ่เทียบได้กับละครเรื่องอิเหนา ซึ่งต้องมีการเตรียมการและต้นทุนสูงมากพอๆกัน เมื่อเข้าสู่รัชกาลที่ 6 มีบันทึกไว้ว่าคณะละครวังสวนกุหลาบซึ่งอยู่ในพระอุปถัมภ์ของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าอัษฎางค์เดชาวุธ กรมหลวงนครราชสีมาได้เคยแสดงพระอภัยมณีในแบบละครนอกแบบหลวงโดยใช้ผู้หญิงแสดงทั้งหมด เมื่อกรมศิลปากรก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2454 หลังการเสด็จสวรรคตของ พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 5 กรมศิลปากรให้กรมมหรสพมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัด

แสดงละคร เริ่มมีการกิจ และบทบาทด้านการแสดงนาฏศิลป์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2476 จนถึงปัจจุบัน และภายใต้การกำกับดูแลของสำนักการสังคีตซึ่งสังกัดกรมศิลปากร มีการแสดงหลากหลายประเภท อาทิ รายการดนตรีไร้รส หรือชุดหลากหลายลีลานาฏะดนตรี ชุดขับขานวรรณคดี รายการศรีสุขนาฏกรรม และการจัดทำละครเรื่องพระอภัยมณีเพื่อออกแสดงเป็นประจำ ณ โรงละครแห่งชาติจึงเป็นหน้าที่โดยตรงเช่นกัน ระหว่างปี พ.ศ. 2499 - 2511 เป็นช่วงเวลาที่ ธนิต อยู่โพธิ์ ดำรงตำแหน่งอธิบดีกรมศิลปากร เป็นช่วงที่เริ่มมีการจัดการแสดงละครเรื่องพระอภัยมณี โดยมี ท่านผู้หญิง แ้ว สนิทวงศ์เสนี อดีตตัวละครเอกของคณะละครวังสวนกุหลาบมาเป็น ผู้เชี่ยวชาญควบคุมการแสดง โดยท่านเข้ามารับหน้าตั้งแต่ปี พ.ศ. 2491 ก่อน ธนิต อยู่โพธิ์ เข้ารับ ตำแหน่งอธิบดีกรมศิลปากรถึง 8 ปี และเป็นท่านผู้หญิงแ้ว สนิทวงศ์เสนี ที่เป็นผู้จัดการแสดง ละครเรื่อง พระอภัยมณีขึ้น หลักฐานที่เก่าที่สุดของบทละครเรื่อง พระอภัยมณี คือตอน พระอภัยมณีพบนางละเวง โดยท่านผู้หญิง แ้ว สนิทวงศ์เสนี เป็นผู้จัดทำบทละครและควบคุม การฝึกซ้อมทั้งหมด โดยได้จัดการแสดงเมื่อปี พ.ศ. 2495 นอกจากนั้นท่านผู้หญิงแ้วฯ ยังได้ จัดทำบทละครขึ้นอีกสองตอนได้แก่ พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อ และพระอภัยมณีพบนาง สุวรรณมาลี (ณัฐพล เขียวเสน, 2562)

ภายหลังจากยังมีอาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิของกรมศิลปากรอีกหลายท่านที่ได้จัดทำบทละคร เรื่อง พระอภัยมณีขึ้นอีก อาทิ

มนตรี ตราโมท ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) ประจำปี พ.ศ. 2528, เสรี หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) ประจำปี พ.ศ. 2531, ปัญญา นิตยสุวรรณ, วันทนี ม่วงบุญ, สมรัตน์ ทองแท้

กรมศิลปากรได้จัดการแสดงละครเรื่อง พระอภัยมณี ขึ้นสองประเภทด้วยกันคือ 1 ละครนอก และ 2 ละครกึ่งพันทาง ซึ่งทั้งสองประเภทมีความแตกต่างกันดังนี้คือ

1. ละครนอก ละครนอกนั้นยังแบ่งออกเป็นอีกสองประเภทคือ

1.1 ละครนอกแบบหลวง มีความประณีต ละเอียดยึดในการดำเนินเรื่องที่เข้มข้นตาม บทละคร ละครนอกแบบหลวงนั้นดั้งเดิมใช้นักแสดงเป็นหญิงล้วน ภายหลังจึง ปรับเปลี่ยนเป็นชายจริงหญิงแท้

1.2 ละครนอกแบบชาวบ้าน มีขนาดเล็กกว่าในแง่จำนวนผู้แสดง บทละครยืดหยุ่นกว่า และมักแทรกบทตลกสองแง่สองง่ามมากมายเพื่อเป็นจุดขาย

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

- ละครนอกแบบหลวงสามารถยึดในความถูกต้องของบทประพันธ์ ความงดงามตามระเบียบแบบแผนของการร่ายรำได้อย่างเต็มที่ เป็นเพราะมีหน่วยงานของรัฐเป็นผู้สนับสนุนในเรื่องของทุนในทุก ๆ ด้าน และการแสดงเป็นงานเผยแพร่ศิลปะการละครและดนตรี ผู้จัดทำบทละครและผู้ควบคุมการฝึกซ้อมจึงมิได้เป็นผู้แบกต้นทุนที่สูงในแต่ละครั้ง

- ละครนอกแบบชาวบ้าน จัดแสดงโดยผู้จัดซึ่งมักเป็นเจ้าของคณะละครที่แสดงให้ประชาชนทั่วไปในพื้นที่ใกล้เคียง หรือแม้แต่อาจจะต้องเดินทางไปยังพื้นที่ ๆ มีการจำจวนด้วยเหตุและปัจจัยนี้ ละครนอกแบบชาวบ้านจึงมีความจำเป็นที่ต้องใช้กลวิธี ทุกวิถีทางที่จะมัดใจผู้ชมจากการแสดงของคณะละคร ดังนั้นลักษณะการแสดงของคณะละครนอกแบบชาวบ้านจึงมีความยืดหยุ่นมากตั้งแต่บทละครจนไปถึงการแสดงที่สามารถพลิกแพลงไปตามบริบททางสังคมของท้องถิ่นที่ไปแสดง หรือบริบททางสังคมการเมืองในเวลานั้นที่สามารถหยิบยกมาเป็นลูกเล่นเพื่อความตลกเฟลิดเฟลินมากกว่าที่จะยึดมั่นในแบบแผน ที่เป็นเช่นนี้เพราะ คณะละครนอกแบบชาวบ้าน เจ้าของคณะเป็นผู้แบกรับต้นทุนทุกอย่าง ค่าตอบแทนจากการขายบัตรเข้าชมจึงเป็นปัจจัยหลัก การแสดงแต่ละครั้งต้องคุ้มทุน คณะละครนอกแบบชาวบ้านจึงมีความเสี่ยงเป็นปัจจัยหลัก คณะละครนอกแบบชาวบ้านมีเหลืออยู่น้อยมากเนื่องด้วยการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ยังคงเหลืออยู่และพวยกเป็นตัวอย่างได้ อาทิ

ป้าตัว คณะอุตมศิลป์ บ้านละครและดนตรีสี่ชั่วอายุคน, คณะละครชาตรีโปร่งน้ำใจ, คณะละครเท่งตุ๊ก, จักรวาลมงคลศิลป์ (ปริตตา เฉลิมนเฝ้า กอนันตกุล, 2565)

คณะละครชาวบ้านที่ยกตัวอย่างนี้กำลังประสบปัญหาทางเศรษฐกิจอย่างมากอันมีเหตุปัจจัยมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จึงเป็นเรื่องที่น่าเสียดายหากคณะละครนอกแบบชาวบ้านเหล่านี้ต้องสูญหายไปจากวัฒนธรรมไทย

2. ละครนอกกิ่งพันทาง

ละครพันทางเป็นละครที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับตัวละครชาติต่าง ๆ การแต่งกายในการแสดงเป็นไปตามเชื้อชาติในเรื่อง บทเพลงที่ใช้มีสำเนียงท่วงทำนองไปตามเชื้อชาติ อีกทั้งผู้แสดงก็พูดด้วยสำเนียงตามเชื้อชาติ (เสาวณิต วิงวอน, 2555)

ละครรำเรื่อง พระอภัยมณี มีตัวละครสำคัญเป็นชนหลายเชื้อชาติเช่น นาง ละเวง, อุศเรน, บาทหลวง เป็นฝรั่ง เจ้าละมาน เป็นแขก นอกจากนั้นทางดนตรียังใช้เพลงร้องและเพลงหน้าพาทย์ ออกภาษา ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนั้นละครรำเรื่อง พระอภัยมณี จึงเป็น ละครกิ่งพันทาง ด้วยเหตุผลในเบื้องต้นในขอบเขตงานของสำนักการสังคีต กรมศิลปากร บทละครรำเรื่อง พระอภัยมณี นั้นมีทั้งบทละครที่พิมพ์เผยแพร่และไม่มีการพิมพ์เผยแพร่ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2495 - 2561 มีจำนวน 57 สำนวน เป็นประเภทบทละครนอก 40 สำนวน และเป็นประเภทบทละครกิ่งพันทาง 17 สำนวนในการนำเอานิทานคำกลอนมาจัดทำบทเป็นละครรำโดยสำนักการสังคีตกรมศิลปากรนั้นยังมีรายละเอียดอีกหลายประเด็น เช่น การสืบทอดเนื้อหา, การสืบทอดตัวละคร และ การสืบทอดกลอนเดิมของสุนทรภู่ ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ใน 41 ตอนแรกที่สำนักการสังคีตกรมศิลปากรได้สืบทอดสามประเด็นหลักนี้ด้วยเห็นในความสำคัญที่ต้องรักษาความถูกต้องในสามประเด็นนี้ไว้ (ณัฏฐพล เชียวเสน, 2562)

1. การดัดแปลงเพื่อความเหมาะสม

การดัดแปลงนั้นมีความจำเป็นเมื่อมีการนำเอาตัวหนังสือในนิทานคำกลอนมาเขียนเป็นบทละคร ทำให้เรื่องราวและตัวละครในเรื่องกลับมีชีวิตขึ้นมาและเคลื่อนไหวได้ นั่นคือประเด็นแรกที่เกิดความเปลี่ยนแปลง จึงต้องมีการปรับและดัดแปลงบ้างเพื่อให้กลมกลืนกับบริบทของความเป็นละคร เช่น การปรับเปลี่ยนถ้อยคำ, การตัดต่อกลอนเดิม, เพื่อความกระชับ เนื่องด้วยการตีความมิได้อยู่ที่ผู้อ่านหนังสืออีกต่อไป แต่ถูกตีความด้วยการเคลื่อนไหวของตัวละครผ่านผู้กำกับกับการฝึกซ้อม

2. การดัดแปลงให้กลายเป็นบทละคร

การดัดแปลงประเด็นนี้ถือเป็นการปรับใหญ่ที่มีความท้าทาย แต่บุคลากรในสำนักการสังคีตกรมศิลปากรนั้น มีผู้ทรงคุณวุฒิในหลายด้านที่สามารถดัดแปลงปรับปรุงงานที่ถือว่ายากมาก ให้กลายเป็นบทละครต้นแบบได้อย่างงดงามและแนบเนียน เพราะเมื่อปรับบทประพันธ์ให้กลายเป็นบทละครแล้ว ยังมีสิ่งที่ต้องเพิ่มเติมเพื่อให้เข้ากับความเป็นละครดังนี้

2.1 การบรรจุบทเพลง เมื่อเป็นละคร บทเพลงเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนให้ละครมีสีสันและสื่อสารทางด้านอารมณ์ ซึ่งบทเพลงที่เพิ่มเข้ามามีสองประเภทได้แก่

- บทเพลงหน้าพาทย์ เพื่อใช้บรรเลงให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ และพฤติกรรมของตัวละครนั้น ๆ ตามท้องเรื่อง บทละครนอกที่มีขนาดยาวมักใช้บทเพลงหน้าพาทย์หลายเพลงเพื่อใช้ในการแบ่งองค์ แบ่งฉากในการการแสดง เช่น คุุพพาทย์ ร้ว เชิด ฉิ่ง โอด เป็นต้น

- บทเพลงร้อง เพื่อสื่อสารและถ่ายทอดอารมณ์ในการดำเนินเรื่องและตัวละครที่แสดง ตัวอย่างบทเพลงร้องเช่น ดวงพระธาตุ, นาคราช, เทพทอง เป็นต้น หรือเพลงออกภาษาที่ตัวแสดงเป็นชาวต่างชาติเช่น ฝรั่งอุตรน ไซเพลง โยสลัม เป็นต้น และสำนักการสังคีตกรมศิลปากรยังบรรจุเพลงร้อง หุ่นกระบอก สำหรับบรรยายเปิดเรื่อง หรือระบุให้อ่านทำนองเสนาะในช่วงเพลงร้องอีกด้วย

2.2 การเพิ่มบทเจรจา ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการแสดงละคร ซึ่งมีทั้ง บทเจรจา ร้อยกรองตามกลอนจากในเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ และ บทเจรจาร้อยแก้ว ซึ่งนำเอากลอนจากในเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มาดัดแปลงเพื่อให้เจรจาด้วยภาษาพูดปกติที่ทำให้ประชาชนทั่วไปเข้าใจง่ายเมื่อเป็นการแสดงละครเต็มรูปแบบ การตีความของผู้กำกับจึงต้องตีความให้ตัวหนังสือกลายมาเป็นภาพที่มีความใกล้เคียงจินตนาการของผู้ประพันธ์ คือ สุนทรภู่ องค์ประกอบต่อมา คือ

2.3 ฉาก การออกแบบและสร้างฉากที่ค้นต่าง ๆ เพื่อให้ดูสมจริงตามจินตนาการและวัตถุประสงค์ของสุนทรภู่ ความสมจริงนี้ยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้แสดงตีบทได้ดีขึ้น เพราะรู้สึกว่าได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมในเรื่องจริง ๆ และ

ยังต้องตีความจากเนื้อเรื่องเพื่อแบ่งเป็นฉากย่อยให้เหมาะสมและสะดวกในการแสดง และการกำกับอีกด้วย

- 2.4 การกำกับเวที เมื่อมีตัวละคร มีฉากต่าง ๆ มีดนตรี มีเพลงร้อง มีบทเจรจา การกำกับสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีย่อมต้องมีแสงไฟและสีของไฟที่เข้ากับฉาก เสียงของสิ่งแวดล้อมตามเนื้อเรื่องเพื่อให้สมจริง และการเปิด ปิดม่านเพื่อแบ่งเนื้อหาให้เข้าใจง่ายจึงเป็นอีกองค์ประกอบสำคัญอันขาดไม่ได้

3. การปรับตัดแปลงเนื้อหา

การปรับตัดแปลงเนื้อหาละครนอกเรื่อง พระอภัยมณี ของสำนักการสังคีตกรมศิลปากร มีหลายกลวิธี อาทิ

- 3.1 การตัดทอนเนื้อหาเพื่อกระชับเวลา เช่นตอน สุดสาครถูกซีเปลือยลักตอกเหว พระฤษีมาช่วยสุดสาครแล้วจึงเทศนา มีการตัดช่วงที่บรรยายถึงซีเปลือยเดินทางเข้าเมืองการเวกออกไป แต่ต่อไปที่ สุดสาครไปตามซีเปลือยเพื่อยึดไม้เท้าคืนจากซีเปลือยที่เมืองการเวก
- 3.2 การเพิ่มเหตุการณ์จากบทประพันธ์มาเป็นละคร การเพิ่มเหตุการณ์เล็กน้อยเป็นสิ่งที่สามารถทำได้ และช่วยให้ละครมีสีสันมากขึ้นโดยไม่กระทบกับเนื้อหาดั้งเดิม เช่น บทละครนอกเรื่อง พระอภัยมณี ในปี พ.ศ. 2529 จัดแสดงโดยสำนักการสังคีตกรมศิลปากร ในเนื้อเรื่องเป็นช่วง บวชสุดสาคร มีการเพิ่ม พิธีทำขวัญนาค ก่อนสุดสาครจะบวชเป็นฤๅษีซึ่งกลวิธีนี้ถือเป็น ลูกเล่น ที่ช่วยเพิ่มสีสันให้ละครอีกด้วย
- 3.3 มีการสลับเหตุการณ์ซึ่งเป็นดุลยพินิจของผู้จัดทำบทละครและผู้กำกับ ย่อมมองเห็นการสลับเหตุการณ์ที่จะกระชับเนื้อเรื่อง และยังสามารถรักษาการดำเนินเรื่องราวของสุนทรภู่ไว้ได้เช่น การจัดการแสดงละครนอกเรื่อง พระอภัยมณีตอน พบสามพราหมณ์ ในปี พ.ศ. 2555 ในบทละครสลับเอาการแนะนำตัวละคร นางผีเสื้อสมุทรขึ้นมาให้ผู้ชมรู้จักตัวละครตัวนี้ก่อน แล้วจึงกลับมาที่บทประพันธ์เดิม พระอภัยมณีกับศรีสุวรรณพเนจรจนมาพบกับสามพราหมณ์ แล้วจึงดำเนินตามเนื้อเรื่องจนนางผีเสื้อสมุทรมาลักตัวพระอภัยมณี กลวิธีของผู้จัดทำบทละครทำให้การปรากฏตัวของนางผีเสื้อสมุทรโดดเด่นและมีพลัง แต่ไม่กระทบต่อบทประพันธ์ต้นฉบับ

4. การดัดแปลงด้านตัวละครเป็นแนวคิดและกลวิธีที่ทำทลายต่อการวิพากษ์วิจารณ์ของผู้สร้างสรรค์อย่างมาก แต่บุคลากรของสำนักการสังคีตกรมศิลปากรประกอบไปด้วยครู อาจารย์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่สามารถปรับแต่งดัดแปลงตัวละครหรือองค์ประกอบที่เหมาะสมกับความเป็นละครได้อย่างสมเหตุผลและสร้างความสุขให้กับผู้ชม เช่น

- 4.1 การเพิ่มตัวละคร, การลดตัวละคร, การเปลี่ยนลักษณะตัวละคร รวมถึงการเพิ่มระบำประเภทต่างเข้ามาเพื่อให้นักแสดงตัวหลักมีโอกาสดำเนินกวี เป็นกลวิธี และลูกเล่น

ที่เรียบมของครูอาจารย์ในสำนักการสังคีตกรมศิลปากร ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่านับจากปี พ.ศ. 2495 - 2561 (ปัจจุบัน พ.ศ. 2568) นับได้ถึง 66 ปี การจัดทำบทละครรำ และการจัดการแสดงของสำนักการสังคีตกรมศิลปากรถือเป็นต้นแบบที่ผู้สร้างสรรค์ในแนวอื่นใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ตั้งที่ผู้วิจัยจะกล่าวถึงในลำดับถัดไป

จากละครรำสู่ภาพยนตร์

ก่อนที่จะมีผู้นำเรื่อง พระอภัยมณี มาสร้างเป็นภาพยนตร์นั้น มีหลักฐานการนำเอาพระอภัยมณีมาบันทึกลงแผ่นเสียงในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยห้าง Beka Grand Record No. 25055 เป็นการอ่านกลอนเสนาะโดยผู้อ่านสองท่านคือ นายชวน และ นายทองคำ ไม่ปรากฏปีที่บันทึกเสียงบนแผ่นเสียงเพียงคาดว่าอยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2447 - 2453 (พูนพิศ อมาตยกุล, 2552) ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าแผ่นเสียงโบราณแผ่นนี้ดูเหมือนเป็นความพยายามที่จะจัดทำในรูปแบบคล้ายละครวิทยุในปัจจุบันจึงใช้ผู้อ่านกลอนเสนาะสองท่าน ต่างกับละครวิทยุที่เป็นละครพูดด้วยภาษาพูดปกติ ซึ่งละครวิทยุเกิดขึ้นภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งมีหลักฐานในปี พ.ศ. 2497 ละครวิทยุที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือเรื่อง ล่องไพร บทประพันธ์ของ น้อย อินทนนท์ จากแหล่งข้อมูลมีได้ระบุอย่างชัดเจนว่าละครวิทยุเรื่องล่องไพรนั้นจัดทำโดยคณะละครคณะใดกล่าวแต่เพียงว่า คณะที่มีชื่อเสียงที่สุดคือคณะ กันตนา ซึ่งแยกตัวออกมาจากคณะ กันตถาวร และยังมีละครคณะผกาวัลลี ซึ่งมักจะเล่นละครจากบทประพันธ์ของ สด กรุมโรหิต เช่น เรื่องระย้า เป็นต้น และจากการสืบค้น ไม่มีหลักฐานการนำเอาพระอภัยมณีมาเล่นเป็นละครวิทยุเช่นกัน

จากละครรำที่สำนักการสังคีตกรมศิลปากรเป็นต้นแบบการนำพระอภัยมณีมาสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรก 14 ปีต่อมาคือในปี พ.ศ. 2509 การพัฒนาต่อยอดจากละครรำจึงได้เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกโดย ตีอกบมภาพยนตร์ ซึ่งอำนวยการสร้างโดย ล้อต๊อก หรือ จำอากาศตรี สวง ทรัพย์สำรวย ศิลปินแห่งชาติประจำปี พ.ศ. 2538 สาขาศิลปะการแสดง (นักแสดงตลก) และ สมจิตต์ ทรัพย์สำรวย ภรรยาได้สร้างภาพยนตร์เรื่องพระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทรเป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากคำกลอนของสุนทรภู่มาเป็นบทเจรจาด้วยภาษาพูดปกติของตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร (พ.ศ. 2509)

ปีที่สร้าง : พ.ศ. 2509

สร้างโดย : ตีอกบมภาพยนตร์

ประเภท : ผจญภัย ชีวิต แฟนตาซี

กำกับการแสดง : รังสี ทัศนพยัคฆ์

บทประพันธ์ : พระสุนทรโวหาร (สุนทรภู่)

บทภาพยนตร์ : มหศักดิ์ ทัศนพยัคฆ์

ถ่ายภาพ : ชีระ แอคะรัจน์

อำนวยการสร้าง : ล้อต๊อก (สงว ทรัพย์สำรวย-สมจิตต์ ทรัพย์สำรวย)

วันเข้าฉายครั้งแรก : 18 มีนาคม พ.ศ. 2509

ฉายที่ : โรงภาพยนตร์เฉลิมบุรี

ระบบถ่ายทำ : ภาพยนตร์ 16 มม. ให้เสียงพากษ์สด

นักแสดงนำ : มิตร ชัยบัญชา (พระอภัยมณี) เพชรา เขาวราษบุตร์ (นางผีเสื้อสมุทร
จำแลง) ศรีสละ ทองธารา (นางผีเสื้อสมุทรในร่างรากษส) มาณี มณีวรรณ (นางเงือก) กิ่งดาว
ดารณี (นางสุวรรณมาลี)

นักแสดงสมทบ : เปรมชัย ประภากร, อตินันท์ สิงห์หิรัญ, สุนัข คิวเหลียม, สมพงษ์
พงษ์มิตร, สำราญ เหมือนประสิทธิเวช, ทองแถม เขียวแสงใส, ขวัญ สุวรรณะ, ก๊กเฮง
(เฉลิมศักดิ์ ทุกขณะสุด), อบ บุญติ, เทียว ธารา, ด.ช.ตุ๊ดตู่ ทัศนพยัคฆ์, ด.ช.ตุ๊ดตู่ ทัศนพยัคฆ์
(รังสี ทัศนพยัคฆ์, 2509)

นักแสดงสมทบจากข้อมูลที่สืบค้นได้จากรายการไทยบันเทิง ไม่ปรากฏรายละเอียดว่า
นักแสดงสมทบแต่ละท่านสมทบทางเป็นตัวละครใด แม้ตัวผู้วิจัยซึ่งเคยได้ชมทางสถานีโทรทัศน์
กองทัพบกช่อง 7 ขาวดำ (ก่อนเปลี่ยนเป็น ททบ.5 ในปัจจุบัน) ผู้วิจัยไม่สามารถจำได้เรื่องด้วย
เป็นเวลานานกว่า 50 ปี

ข้อสังเกต ไม่มีเครดิตของผู้ประพันธ์ดนตรี เพราะไม่มีการประพันธ์ดนตรีประกอบใน
ยุคนั้น เพลงประกอบในฉากต่าง ๆ มักเลือกจากแผ่นเสียงเพลงบรรเลงของฝรั่งนำมาวางให้
เข้ากับฉากและบรรยากาศซึ่งกฎหมายลิขสิทธิ์ในยุคนั้นยังไม่เข้มงวด ภาพยนตร์ไทยยุคแรก ๆ
จึงแทบจะไม่มีคำว่าจ้างนักประพันธ์ดนตรี

การสร้างพระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทรเป็นภาพยนตร์ครั้งที่ 2 มีระยะเวลาห่างจาก
การสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรก 36 ปี

พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร (พ.ศ. 2545)

ปีที่สร้าง : พ.ศ. 2545

โดยบริษัท : Software Supplies International

ประเภท : ผจญภัย ชีวิต, แฟนตาซี

อำนวยการสร้าง : วิโรจน์-สุภาพร ปรีชาว่องไวกุล

กำกับการแสดง : ชลัท ศรีวรรณ

ผู้ช่วยผู้กำกับ : ชัยยุทธ ชูศักดิ์ไพบุลย์

บทประพันธ์ : พระสุนทรโวหาร (สุนทรภู่)

บทภาพยนตร์ : หยดน้ำ

ผู้จัดการกองถ่าย : เอก อัครเมธา

ถ่ายภาพ : สุพจน์ อานาจศิริธร

ตัดต่อ ลำดับภาพ : อรุพงษ์ รักษาสัตย์

ดนตรี : Music Warrior (Wordpress.com. n.d.)

นักแสดงนำ : สุรัชย์ แสงอากาศ (พระอภัยมณี) ภาสกร ภมรบุตร (ศรีสุวรรณ) จุฬารัตน์ กฤติยารัตน์ (นางเงือก) พนิดา วรบุตร, พรณจันทร์ อักษรกุล กฤษณ์, สุวรรณภาพ

นักแสดงรับเชิญ : บินท์ บรรลือฤทธิ์ (เสือเมฆ) จิระศักดิ์ แสงโชติ (กษัตริย์เมืองชาว) วียะดา อุมารินทร์ (มเหสีเมืองรมจักร) อำภา ภูษิต (มเหสีเมืองรัตน) ปณิตดา วงศ์ผู้ดี, อนันต์ สัมมาทรัพย์, นิติ สัมมาทรัพย์, เอก อัครเมธา, กล้วย เชิญยิ้ม, ด.ช.รัชกร ยมจินดา

นักแสดงรับเชิญกิตติมศักดิ์ : อาจารย์ เสรี หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติประจำปี พ.ศ. 2531 สาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร)

เมื่อมีการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์และต่างยุคต่างสมัย ผู้เขียนบทและผู้กำกับการแสดงในแต่ละยุคจึงมีมุมมองในการตีความและการนำเสนอที่แตกต่างออกไป ในภาพยนตร์ซึ่งสร้างในปี พ.ศ. 2545 ผู้เขียนบทและผู้กำกับการแสดงมองในมุมที่ นางผีเสื้อสมุทรเป็นผู้ลักพาตัวและล่อลวงพระอภัยมณี ส่วนนางเงือกนั้นผู้เขียนบทและผู้กำกับการแสดงมองว่าเป็นผู้มาช่วยชีวิตของพระอภัยมณีไว้จากการใช้ชีวิตคล้ายถูกคุมขังโดยนางผีเสื้อสมุทร เป็นการนำเสนอมุมมองที่สร้างความบันเทิงแก่ผู้ชมที่แตกต่างออกไป ซึ่งในช่วงเวลาต่อมาจึงมีการตีความที่แตกต่างไปได้อีกแต่คงยังอยู่ในบริบทของเรื่องราวที่สุนทรภู่แต่งไว้ นอกจากการตีความใหม่ ยังมีสิ่งที่ต่างออกไปคือ ในการสร้างครั้งที่ 2 นี้ผู้สร้างมีการว่าจ้างทีมงานดนตรีชื่อ Music Warrior เป็นผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ภาคนี้นักนำพระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทรมาสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ครั้งแรก

พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร (พ.ศ. 2514)

ปีที่สร้าง : พ.ศ. 2514

สร้างโดย : ไซโยภาพยนตร์

อำนวยการสร้าง : สมโพธิ์ แสงเดือนฉาย

กำกับการแสดง : สุพรรณ บูรณพิมพ์

บทภาพยนตร์ : รพีพร

ฝ่ายศิลปกรรม : ชูรัตน์ แสงเดือนฉาย

กำกับเทคนิค : สมโพธิ์ แสงเดือนฉาย

ถ่ายภาพ : วิวัฒน์ ศิลปะสมศักดิ์ (ผู้จัดการออนไลน์, 2564)

นักแสดงนำ : เนาวรัตน์ พงษ์ไพบูลย์ ศิลปินแห่งชาติประจำปี พ.ศ. 2536 สาขา
วรรณศิลป์ (พระอภัยมณี) คมน์ อรรถเดช (ศรีสุวรรณ) รัตนภรณ์ (น้อย) อิทรก่าแหง (นาง
ผีเสื้อสมุทรจำแลง) ปัญญา ผลบุญชู (นางผีเสื้อสมุทรในร่างรากษส) ปริม ประภาพร (นางเงือก)
ด.ช.ปัญญา แคล้วคล่อง (สินสมุทร) ตามนั ดัสกร (อุศเรน)

รจนา นามวงศ์, ขวัญตา บัวเปลี่ยนสี, เทพ เทียนชัย, สีเผือก สิริสุริยา, ถวัลย์ ศิริวัฒน์,
ภิกพ ภูภิญโญ, ฉกรรจ์ พิงสังข์, จ่านงค์ บำเพ็ญทรัพย์, เมฆ มรกต, จ้อ หน่าจ้อย, ซีเปลือย

ออกอากาศทางช่อง 7 สีในปี พ.ศ. 2514 ทุกวันศุกร์ หลังข่าวภาคค่ำ

การสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์ในครั้งนี้ ผู้กำกับการแสดงยึดถือตามแบบแผน
ของสำนักการสังคีตกรมศิลปากร การถ่ายทำยังเป็นระบบฟิล์ม 16 ม.ม. แตกต่างเพียงบทเจรจา
ใช้ภาษาพูดปกติ

หมายเหตุ : ไม่มีการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

การนำพระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทรมาสร้างเป็นภาพยนตร์โทรทัศน์เป็นครั้งที่ 2

พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร (พ.ศ. 2529)

ปีที่สร้าง : พ.ศ. 2529

สร้างโดย : บริษัท ดาราวีดิโอ

กำกับการแสดง : ไพรัช สังวริบุตร

บทโทรทัศน์ : ปราณประมุข

นักแสดงนำ : ศุภชัย เอียวนันต์ (พระอภัยมณี) วัชรฯ สังข์สุวรรณ (ศรีสุวรรณ) อำภา
ภูษิต (นางผีเสื้อสมุทร จำแลง) ดุสิต มาลี (นางผีเสื้อสมุทรในร่างรากษส) ดวงพร เอกศาสตร์
(นางเงือก) ทศนีย์ สีดาสมุทร (นางแก้วเกษรา) อุทุมพร ศิลาพันธ์ (นางสุวรรณมาลี) อลิษา ขจร
ไชยกุล (นางละเวง) อัครวิ รัตนประชา (อุศเรน) สันติภาพ บุญนาค (สามพราหมณ์) จี๊ด (สาม
พราหมณ์) สร ไพรัชวัลย์ (สามพราหมณ์) กรุง เนติลักษณ์ (สินสมุทร) เอก พิทยานรเศรษฐ์
(สุดสาคร) ปาน คณะยัมแป้น (ถั่วแระ เขียวยิ้ม) พูลสวัสดิ์ ธีมากร (นายด่าน) (ไพรัช สังวริบุตร,
2529)

การสร้างโดยดาราวิดีโอในปี พ.ศ. 2529 เทคโนโลยีได้ก้าวเข้าสู่ยุคถ่ายทำด้วยระบบ
Video Camera ซึ่งเป็นระบบที่ถือว่าทันสมัยกว่ายุคที่ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. ช่วงแรกออก
อากาศทุกวัน จันทร์ - อังคาร ทางช่อง 7 สีหลังข่าวภาคค่ำ ภายหลังได้ย้ายวันออกอากาศมา
เป็นวันเสาร์-อาทิตย์ ในตอนเช้าเวลา 08.00น.

หมายเหตุ ไม่มีการประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์

การนำพระอภัยมณีตอน สุดสาคร มาสร้างเป็น แอนิเมชัน (ชีวลักษณะ)

ณ.คอน ลับแล (2016) การสร้างแอนิเมชันในประเทศไทยนั้นเริ่มต้นเมื่อ 70 ปีที่ผ่านมา ซึ่งเป็นภาพยนตร์โฆษณาสินค้าความยาวไม่เกิน 30 วินาทีเป็นส่วนใหญ่อันเป็นการผลิตโดยอาจารย์ สรรพสิริ วิริยสิริ เช่น ยามห่องบริบูรณ์บัลลังก์ แป้งน้ำควินา เป็นต้น ต่อมา มีการสร้างแอนิเมชันเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ ความยาว 12 นาที สร้างโดย อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ออกฉาย ณ โรงภาพยนตร์ ศาลาเฉลิมไทย เมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2498 เป็นการฉายรอบพิเศษเฉพาะสื่อมวลชนและประชาชนผู้สนใจเท่านั้น อีก 2 ปีต่อมาคือในปี พ.ศ. 2500 เหตุมหัศจรรย์ จึงได้นำมาฉายคู่กับภาพยนตร์เรื่อง ทูรบุรุษ ภาพยนตร์ของ ส. อาสนจินดา

อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง เกิดเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2472 จบการศึกษาที่วิทยาลัยเพาะช่าง ท่านมีความต้องการที่จะสร้างแอนิเมชันมาตั้งแต่ท่านเริ่มหัดเขียนรูปในตอนเป็นเด็ก ท่านได้พบกับ อาจารย์ เสน่ห์ คล้าย เคลื่อน ผู้อาวุโสกว่า และมีอุดมการณ์ที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องยาวโดยฝีมือคนไทย ดังนั้นเมื่อ อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง เข้าไปเรียนต่อที่ วิทยาลัยเพาะช่าง ท่านจึงตามหา อาจารย์ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เพื่อสานต่ออุดมการณ์ที่มีร่วมกัน แต่อาจารย์ เสน่ห์ ท่านได้เสียชีวิตไปเสียก่อน อาจารย์ ปยุต จึงต้องเดินตามอุดมการณ์ต่อเพียงผู้เดียว ระหว่างที่ท่านเป็นอาจารย์ในวิทยาลัยเพาะช่างจากช่วงปี พ.ศ. 2511 - 2519 ท่านก็ยังทำแอนิเมชันเกี่ยวกับโฆษณาควบคู่กับงานสอนตลอดมา หลังปี พ.ศ. 2519 ท่านได้ลาออกจากการเป็นอาจารย์ของวิทยาลัยเพาะช่างเพื่อที่จะทำตามอุดมการณ์ให้สำเร็จนั่นคือ การสร้างแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของประเทศไทยคือเรื่อง สุดสาคร ซึ่งเป็นตอนหนึ่งจากวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี บทประพันธ์ของ สุนทรภู่ ท่านใช้เวลาทุ่มเทมากกว่า 2 ปีใช้จำนวนภาพที่วาดทั้งสิ้นกว่า 66,000 ภาพโดยมีบุตรสาว คุณนันทนา เงากระจ่าง เป็นผู้ช่วยในการสร้างแอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร ท่านทุ่มเทกับแอนิเมชันเรื่องนี้จนท่านต้องเสียดวงตาข้างซ้ายไป แต่ท่านก็ได้รับผลตอบแทนด้านศิลปะอย่างคุ้มค่า ด้วยท่านได้รับการเคารพและยกย่องในฐานะศิลปินท่านแรกที่สร้างแอนิเมชันเรื่องยาว ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้คนรุ่นหลังกล้าที่จะสร้างแอนิเมชันหลายเรื่องต่อมา

แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 13 เมษายน พ.ศ. 2522 ณ โรงภาพยนตร์ เอเธนส์ ราชเทวี สามารถทำรายได้กว่า 2 ล้านบาทซึ่งถือว่าสูงในยุคนั้น

ในปี พ.ศ. 2541 มูลนิธิหนังไทย ได้ก่อตั้งรางวัล ปยุต เงากระจ่าง เป็นเหรียญรางวัลเพื่อเป็นเกียรติและเป็นรางวัลแก่ผู้ที่ทำหนังสั้นในทุก ๆ ปี

อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ถึงแก่กรรมวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2553 ศิริอายุ 81 ปี

สุดสาคร (พ.ศ. 2519)

สร้างโดย : ปยุต เงากระจ่าง (ผู้ได้รับขนานนามว่า วอลท์ดิสนีย์เมืองไทย) แอนิเมชัน

เรื่อง สุดสาคร ปีที่สร้าง ราวกลางปี ฉายครั้งแรกวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2522 ณ โรงภาพยนตร์ เอเธนส์ ราชเทวี ประเภท : แพนตาซี ผจญภัย กำกับโดย อาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง เขียนบท อาจารย์ ประสิทธิ์ พิมล อำนวยการสร้าง จีวรธรณ กัมปนาทแสนยากร ควบคุมการลงเส้น นันทนา เงากระจ่าง ควบคุมการลงสี เปรมฤดี สุทธิสุนทร ถ่ายภาพ ชูชัย คอนรัตน์ เพลง และดนตรี ส่งา อารัมภีร์ เสรี หวังในธรรม ปรีชา เมตไตรย์ เพลง เพลินชมไพร คำร้องทำนอง อร่าม ขาวสะอาด บันทึกเสียง Sound Effects ห้องบันทึกเสียงรามอินทราควบคุมการบันทึกเสียง เกษม มิลินทจินดา

จากการที่ผู้วิจัยได้ชมแอนิเมชันเรื่องสุดสาคร มีข้อสังเกตหนึ่งประเด็นคือ ผู้สร้างสรรค์ อาจารย์ ปยุต เงากระจ่างและทีมงาน มีความพยายามที่จะสื่อสารท่าเคลื่อนไหวของตัวละคร ด้วยท่าร้ายรำ และดนตรีประกอบใช้ดนตรีไทย ปี่พาทย์มโหรี เป็นหลัก จึงมองเห็นว่าเป็นแอนิเมชันที่มีความพยายามผสมผสานท่าของละครลำลงไปอย่างงดงามแม้กลวิธีการสร้างอาจยังสู้กลวิธีการสร้างของฝรั่งเศสวันตกที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานในการสร้างแอนิเมชัน แต่ผู้วิจัยก็เข้าใจถึงวัตถุประสงค์และความพยายามที่น่าชื่นชม ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นพัฒนาการอีกด้านที่นำเอาตอนหนึ่งจากพระอภัยมณีมาสร้างเป็นแอนิเมชันด้วยฝีมือของคนไทย

จากวรรณคดีสู่สร้างสรรค์ศิลปดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร The Artistic Creation of Phra Aphai Mani Symphonic Poem the Musical Theme of Nang Phisuea Samut (Sea Ogress)

Symphonic Poem (อ) [ซิม ฟอ นิค โฟ เอ็ม] ซิมโฟนิคโฟเอ็ม, บทบรรเลงดุริยางคนิพนธ์ บทเพลงสำหรับวงดุริยางค์ที่มีนัยของเรื่องราวอยู่เบื้องหลัง เป็นที่นิยมในยุคโรแมนติกตอนปลาย (ณัชชา โสคติยานุรักษ์, 2547, น. 303)

ผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างบทเพลงที่เป็นดนตรีพรรณนา 3 บทเพลง คือ

1. Four Seasons, The (อ) [เญอะ ฟอ ซี เลินส์] หรือ Le quattro stagioni ชื่อไวโอลินคอนแชร์โต ลำดับผลงานที่ 8 หมายเลข 1-4 แต่งโดยวีลดีแต่งเมื่อประมาณปี ค.ศ. 1725 แต่ละบทสะท้อนแต่ละฤดูกาลดังนี้ หมายเลข 1 อยู่ในกุญแจเสียง E เมเจอร์ มีชื่อว่า Spring (ฤดูใบไม้ผลิ) หรือ La primavera หมายเลข 2 อยู่ในกุญแจเสียง G ไมเนอร์ มีชื่อว่า Summer (ฤดูร้อน) หรือ L'estate หมายเลข 3 อยู่ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ มีชื่อว่า Autumn (ฤดูใบไม้ร่วง) หรือ L'autunno หมายเลข 4 อยู่ในกุญแจเสียง F ไมเนอร์ มีชื่อว่า Winter (ฤดูหนาว) หรือ L'inverno (ณัชชา โสคติยานุรักษ์, 2547, น. 113)

2. Pastoral (อ) [พัช เตอ เริล] ชื่อเรียกซิมโฟนีหมายเลข 6 ในกุญแจเสียง F เมเจอร์ ลำดับผลงานที่ 68 แต่งโดยเบโทเฟน เมื่อปี ค.ศ.1808 มี 5 ตอนแต่ละตอนมีคำบรรยายเกี่ยวกับชนบทเบโทเฟนใช้ชื่อว่า Sinfonia Pastorale No.6

ซึ่งบทเพลงซิมโฟนีหมายเลข 6 เป็นบทเพลงที่บรรยายถึงธรรมชาติของป่าในประเทศออสเตรีย คำว่า Pastoral (ปาสโตรอล) หมายถึงบทชมธรรมชาติ หรือแม้แต่ใช้เสียงดนตรีเล่าเรื่องที่เป็นนิทานหรือนิยาย โดยผู้แต่งเพลงจะมีแนวทำนองที่เฉพาะเจาะจงให้กับตัวละครหรือกับส่วนประกอบอื่น ๆ ในเนื้อเรื่อง เช่น บทเพลงเชเชราซาด (Scherazade)

3. Scheherazade [เชอ เฮ เรอ ซาด, เซ เรอซาด] ชื่อเพลงชุดสำหรับวงดุริยางค์ แต่งโดยริมสกี-คอร์ซากอฟ เมื่อปี ค.ศ. 1888 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอาหรับราตรี (Arabian Nights) ชื่อเพลงเป็นชื่อของหญิงสาวนักเล่านิทานในเรื่องได้ชื่อว่าเป็นผลงานที่แสดงความสามารถในการวางเสียงให้กับวงดุริยางค์ได้ไพเราะมาก

Tone poem (อ) [โทน โฟ เอ็ม] โทนโปเอ็มมาจากภาษาเยอรมันว่า Tondichtung ริชาร์ด สเตราสส์ (Richard Strauss; 1864-1949) นิยมใช้คำว่าโทนโปเอ็มกับบทเพลงของตนที่แต่งในรูปของซิมโฟนิคโปเอ็ม ใช้ในความหมายเดียวกับ Symphonic poem (ณัชชา โสคติยานุรักษ์, 2547)

ดนตรีพรรณนาประเภท Tone Poem (หรือ Symphonic Poem เป็นความหมายเดียวกัน) ผลงานลำดับที่ 35 ซึ่งแต่งโดย นิโคไล ริมสกี - คอร์ซากอฟ นักแต่งชาวรัสเซียในศตวรรษที่ 19 ซึ่งคอร์ซากอฟ ได้แปรจากวรรณกรรมของ ริชาร์ด เบอร์ตัน นักแต่งนิยายชาวอังกฤษ ในเรื่อง 1001 Night มาเป็น Tone Poem ที่มี 4 ท่อน (Four ท่อน) โดยใช้สังคีตลักษณ์แบบซิมโฟนีที่มี 4 ท่อนโดยทั้ง 4 ในท่อนถูกสร้างขึ้นจากทำนองหลักเพียงสองทำนองคือ ทำนองหลักขององค์ราชา หรือสุลต่านซึ่งเป็นทำนองสั้น ๆ เด็ดขาดใช้ในต้นคู่กระโดดคู่สี่เพอร์เฟ็คเป็นหลักมักถูกบรรเลงด้วยกลุ่มเครื่องดนตรีเสียงต่ำ

ภาพ 1

ทำนองหลักขององค์ราชา



หมายเหตุ. จาก Scheherazade_ (Rimsky-Korsakov), โดย Wikipedia, Retrieved April 2, 2025, from ([https://en.wikipedia.org/wiki/Scheherazade_\(Rimsky-Korsakov\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scheherazade_(Rimsky-Korsakov)))

และทำนองของเซเฮราซาดซึ่งเป็นผู้เล่านิทานก็มักถูกบรรเลงด้วยเสียงเดี่ยวไวโอลินที่อ่อนหวาน

ภาพ 2

ทำนองหลักของเซเฮราซาด



หมายเหตุ. จาก *Scheherazade* (Rimsky-Korsakov), โดย Wikipedia, Retrieved April 2, 2025, from ([https://en.wikipedia.org/wiki/Scheherazade_\(Rimsky-Korsakov\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scheherazade_(Rimsky-Korsakov)))

โดยทำนองทั้งสองนี้เป็นทำนองหลักที่จะปรากฏในทั้งสี่ท่อน และถูกดัดแปลง ผันแปรให้เป็นทำนองใหม่ในที่เหมาะสม บทเพลงจบลงในท้ายท่อนที่สี่ด้วยทำนองหลักของสุลต่านซึ่งบรรเลงโดยกลุ่มเครื่องสายเสียงต่ำในบุคลิกที่ช้าเคร่งขรึมแต่อ่อนโยนสลับกับเสียงเดี่ยวไวโอลินและจบด้วยเสียงของไวโอลินเดี่ยวจนเงียบและหายไป ดอน กีโฮเต้ (Don Quixote) Fantastic Variations on a Theme of Knightly Character โดยเป็นผลงานลำดับที่ 35 โดย ริชาร์ด สเตรส นักแต่งเพลงชาวเยอรมันในศตวรรษที่ 19 โดย สเตรส ได้แปรรูปวรรณกรรมมาจากนิยายของ มิเกล เดอ เซอร์วานเตส นักแต่งนิยายชาวสเปน ซึ่งเป็นเรื่องของชายชราคนหนึ่งที่คิดว่าตนเองเป็นอัศวินชื่อ ดอน กีโฮเต้ และออกเดินทางไปปราบอธรรมกับผู้รับใช้อัศวินชื่อ ซานโซ ปานซ่า โดยที่ชายชราไม่รู้ตัวว่าตนเองนั้นหลงอยู่ในโลกแห่งจินตนาการจนแยกโลกแห่งความจริงกับจินตนาการไม่ออก สเตรส ได้สร้างบทเพลง Tone Poem เรื่องนี้ด้วยสังคีตลักษณ์แบบ Theme and Variations จุดเด่นคือ สเตรส สร้างบทเพลงทั้งเพลงซึ่งมีความยาวเกือบ 50 นาทีด้วยทำนองหลัก (Theme) เพียงทำนองเดียว และทำนองใหม่ที่อยู่ใน 11 Variations บทเพลงนี้ ริชาร์ด สเตรส ได้วางตัวละครหลักไว้ให้กับสองเครื่องดนตรีคือ ตัวดอน กีโฮเต้ ใช้เสียงของการเดี่ยวเซลโล่ (Solo Cello) แทนเสียงพูดของ ดอน กีโฮเต้ ในกฎแจเสียง D minor ซึ่งเป็นทำนองหลักของทั้งเพลง

ภาพ 3

ทำนองของ ดอน กีโฆเต้



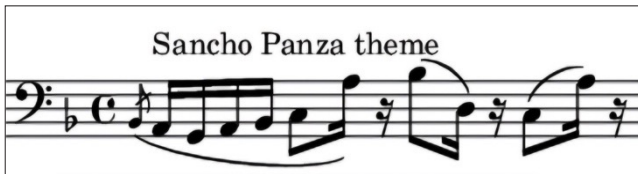
หมายเหตุ. จาก *Don Quixote (Strauss)*, โดย Wikipedia, Retrieved April 2, 2025, from ([https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_\(Strauss\)\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_(Strauss)))

และใช้เสียงของการเดี่ยวไวโอล่า (Solo Viola) แทนตัวตน และเสียงพูดของ ซานโซ ปานซ่า

ภาพ 4

ทำนองของ ซานโซ ปานซ่า

[https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_\(Strauss\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_(Strauss))



หมายเหตุ. จาก *Don Quixote (Strauss)*, โดย Wikipedia, Retrieved April 2, 2025, from ([https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_\(Strauss\)\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_(Strauss)))

ส่วนทำนองที่ผันแปรอีกหลายครั้ง สเตราส์เฉลี่ยให้กับเครื่องดนตรีในวงออเคสตราเพื่อดำเนินตามรายละเอียดในเนื้อเรื่องตามความเหมาะสม แต่เสียงเดี่ยวเชลโลซึ่งเป็นตัว ดอน กีโฆเต้ จะมีบทบาทเด่นตลอดเวลา สลับกับเสียงเดี่ยวไวโอล่าซึ่งเป็นตัว ซานโซ ปานซ่า ในตอนจบของนิยาย ชายชราสามารถกลับสู่โลกแห่งความจริงหลังจากทะเลาะ และต่อสู้กับ ซานโซ ปานซ่า และชายชราแพ้เขาจึงคืนสติได้ แต่เขาก็เหนื่อยเกินไปที่จะรักษาชีวิตไว้ ในบทสุดท้าย ริชาร์ด สเตราส์ ใช้กลวิธีผันแปรทำนองโดยใช้กลวิธีเปลี่ยนกุญแจเสียงจาก D minor ให้สว่างขึ้นเป็น D Major และลดอัตราความเร็วให้ช้าลงกลับกลายเป็นทำนองที่อ่อนหวานแต่เศร้าสร้อย

ภาพ 5

การผันแปรทำนองโดยใช้กลวิธีเปลี่ยนกุญแจเสียงจาก D minor ให้สว่างขึ้นเป็น D Major



หมายเหตุ. จาก Don_Quixote_(Strauss), โดย Wikipedia, Retrieved April 2, 2025, from ([https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_\(Strauss\)\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_(Strauss)))

ดังนั้นการแปรวรรณกรรม เรื่อง พระอภัยมณี ให้เป็นละครรา ภาพยนตร์ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และแอนิเมชัน ใช้ระยะเวลาเดินทางยาวนานถึง 72 ปีนับจากปี พ.ศ. 2495 จนถึงวันพฤหัสบดีที่ 12 กันยายน พ.ศ. 2567 เวลา 13.00น. การแสดงผลงานบทเพลงสร้างสรรค์ชื่อ รังสรรค์ศิลป์ดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร The Artistic Creation of Phra Aphai Mani Symphonic Poem The Musical Theme of Nang Phisuea Samut (Sea Ogress) ได้เผยแพร่สู่สาธารณะชนเป็นครั้งแรก (World Premiere) ด้วยการแสดงสด และเฟสบุคไลฟ์ (Facebook live) ในการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์ ระดับศิลปดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาดุริยางค์ศิลป์ บัณฑิตศึกษา สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ ห้องบันทึกเสียงชั้น 3 อาคารริมน้ำ กองดุริยางค์ทหารเรือ แรงบันดาลใจครั้งแรกผู้วิจัยเฝ้ามองหาเนื้อเรื่องจากนิทานพื้นบ้านเพื่อนำมาแต่งเป็นบทเพลงประเภทดนตรีพรรณนาซึ่งเล่าเรื่องราวทั้งหมดด้วยเสียงของดนตรีโดยไม่ต้องใช้ผู้แสดงเช่นละครหรือภาพยนตร์ เมื่อผู้วิจัยนำแนวคิดนี้มาขอคำปรึกษาจากอาจารย์ บุณย์ รัชไชยบุญ ผู้กำกับละครเวที และผู้ช่วยผู้กำกับการแสดงระดับนานาชาติที่มีชื่อเสียง ท่านจึงให้คำแนะนำให้ผู้วิจัยแต่งบทเพลงดนตรีพรรณนาโดยใช้เรื่องพระอภัยมณี และเมื่อผู้วิจัยเริ่มทำการเก็บข้อมูลและสืบค้นจึงพบความน่าสนใจที่สุดคือตอนนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งมีเนื้อเรื่องที่มีทั้ง การผจญภัย เนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรักที่เกิดจากความไม่เต็มใจระหว่างคนกับยักษ์และจบลงด้วยความสูญเสีย และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวกับโลกแห่งจินตนาการที่กว้างไกลของ สุนทรภู่ เช่น ปวีเศษของพระอภัยมณีที่มีคุณวิเศษมากมาย และในที่สุดพระอภัยมณีก็ได้ไขหนึ่งนในเพลงปั่นปัดชีพนางผีเสื้อสมุทรอ้างอิงถึงบทความที่มาจากงานวิจัยของ อੰณพ พูบำรุง เรื่อง เหยื่ออาชญากรรมจากพระอภัยมณี

อੰณพ พูบำรุง (2533) ได้แบ่งเหยื่ออาชญากรรมออกเป็น 7 ประเภทคือ (1) เหยื่ออาชญากรรมที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอาชญากร (2) เหยื่อที่กระตุ้นให้เกิดอาชญากรรม (3) เหยื่อที่จงใจให้เกิดอาชญากรรม (4) เหยื่อที่มีความอ่อนแอทางชีวภาพ (5) เหยื่อที่มีความอ่อนแอ

ทางสังคม (6) เหตุที่เกิดจากความยินยอม (7) เหตุการเมือง ซึ่งในตอน นางผีเสื้อสมุทร
อันธพได้กล่าวถึงเหตุประเภทที่ 2 คือเหตุที่กระตุ้นให้เกิดอาชญากรรม ซึ่งในเนื้อเรื่องหมายถึง
ตอนที่พระอภัยมณีต้องเลือกที่จะฆ่านางผีเสื้อสมุทรด้วยเพลงปี่มรณะ เพราะนางผีเสื้อสมุทร
ได้ทำลายชีวิตผู้คนไปมากที่หน้าเกาะแก้วพิสดาร แต่ในการตีความของผู้วิจัยนั้นผู้วิจัยเพิ่ม
ประเภทที่ 4 เข้าไปคือ เหตุที่มีความอ่อนแอทางชีวภาพ ซึ่งผู้วิจัยหมายถึงพระอภัยมณีตอนที่
ถูกนางผีเสื้อสมุทรในร่างรากาสสลักพาตัว และถูกบังคับให้เป็นสามีของนาง ซึ่งแม้นางจะแปลง
ร่างเป็นมนุษย์แล้ว แต่พลกำลังก็ยังเป็นพลกำลังของยักษ์ ดังนั้นกรณีนี้พระอภัยมณีจึงเป็นเหตุ
ที่มีความอ่อนแอทางชีวภาพเช่นเดียวกัน และในขณะเดียวกันทั้งพระอภัยมณีและนางผีเสื้อ
สมุทรต่างก็เป็น เหตุที่กระตุ้นให้เกิดอาชญากรรม ดังนั้นจากประเด็นของความรักที่เกิดจาก
ความลุ่มหลงของนางผีเสื้อสมุทร และความไม่เต็มใจของพระอภัยมณีที่ทำให้การร่วมชีวิต
ระหว่างมนุษย์และยักษ์ต้องจบลงด้วยความสูญเสีย จึงทำให้เนื้อเรื่องในตอนนี้นั้นจึงมี
น้ำหนักมากพอที่จะแต่งเป็นดนตรีพรรณนาเพื่องานสร้างสรรค์ครั้งนี้ อีกทั้งเป็นตอนที่ถูกนำ
มาสร้างเป็นภาพยนตร์ถึงสองครั้ง ภาพยนตร์โทรทัศน์ และละครโทรทัศน์สองครั้ง เป็นละคร
เพลงสองครั้ง ครั้งแรกปี พ.ศ. 2530 ครั้งที่สอง ปี พ.ศ. 2566 และการแสดงของสำนักการ
สังคีตกรมศิลปากรได้แสดงตอนนี้หลายครั้ง

การประพันธ์ดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร ครั้งนี้ผู้วิจัย
เลือกสังเกตลักษณะของดนตรีพรรณนาที่มี 5 ท่อนและแต่ละท่อนมีเรื่องราวคล้ายกับการแบ่ง
เป็นองค์ต่าง ๆ ของละคร ผู้วิจัยได้ขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ดร.บำรุง พาทยกุล
และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม รองศาสตราจารย์ สุพรรณิ เหลือบุญชู ในประเด็นที่จะใช้ทำนอง
เพลงไทยมาเป็นวัตถุดิบในการประพันธ์ดนตรีพรรณนาบทนี้ อีกทั้งจากการสัมภาษณ์บุคคล
ผู้ให้ข้อมูลซึ่งเป็นผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านดนตรีไทย และเป็นผู้มีความชำนาญด้านเพลงปี่โดย
เฉพาะคือ อาจารย์ ปิ๊บ คงลายทอง ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ดนตรีไทย) ประจำปี
พ.ศ. 2563 และ ร้อยเอก สมนึก แสงอรุณ ศิลปินศิลปาร สาขาดนตรี ประจำปี พ.ศ. 2567
ผู้วิจัยได้รับข้อมูลตรงกันทุกท่านว่า ในการแสดงละครเรื่อง พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร
สำนักการสังคีต กรมศิลปากร ใช้บทเพลงไทยสามเพลงเป็นหลักคือ

1. บทเพลงพัตสาสองชั้น

แนวของปี่ใน จากข้อมูลของอาจารย์ ปิ๊บ คงลายทอง บทเพลงพัตสาสองชั้นนี้แต่ดั้งเดิม
ใช้บรรเลงในงานมงคล เป็นบทเพลงที่อยู่ในกลุ่มเพลงเวียนเทียน ใช้ในการเปลี่ยนเครื่องทรง
พระแก้วมรกต ซึ่งในละครเรื่อง พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทรของสำนักการสังคีต
กรมศิลปากร ในยุคแรก ๆ ได้ใช้เพลงพัตสาสองชั้นทางปี่ในเพียงเพลงเดียว ทั้งตอนกล่อมสาม
พราหมณ์ และตอนสังหารนางผีเสื้อสมุทร

2. บทเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนสองชั้นแนวของปีโน

เมื่อครั้งอาจารย์ เสรี หวังในธรรม ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (ศิลปะการละคร) ประจำปี พ.ศ. 2531 เข้ารับตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองการสังคีต กรมศิลปากร (สำนักงานการสังคีตในปัจจุบัน) และยังทำหน้าที่ผู้กำกับละคร เขียนบทละคร ท่านเป็นผู้ที่เปลี่ยนเพลงที่ใช้สังหารนางผีเสื้อสมุทร ในพระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร โดยท่านนำเอาบทเพลง พราหมณ์เก็บหัวเหวนสองชั้นทางปีโน มาใช้แทนเพลงพิชชาสองชั้นทางปีโน ฉากที่พระอภัยมณีเป่าปี่เพื่อสังหารนางผีเสื้อสมุทร เพราะเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนเป็นเพลงที่อยู่ในกลุ่มเพลงที่ใช้ในวงปี่พาทย์นางหงส์ซึ่งใช้ในงานอวมงคล เพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนจึงมาแทนที่เพลงพิชชาในฉากสังหารนางยักษ์โดยแนวคิดของ อาจารย์ เสรี หวังในธรรม ตั้งแต่นั้นจนถึงปัจจุบัน

3. บทเพลงสังขาร หรือเพลงหุ่นกระบอก เป็นบทเพลงที่ใช้บรรเลงต่อจากที่นางผีเสื้อสมุทรเสียชีวิต วงปี่พาทย์จะขึ้นเพลงสังขารโดยใช้ซออู้บรรเลงเดี่ยวมาขึ้นมาเมื่อครั้งสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ได้ยินเสียงซออู้บรรเลงเดี่ยวอยู่ข้างถนนโดยฉกตามบอดคนหนึ่งในขณะที่พระองค์เดินผ่านจึงได้นำมาเล่นในละครหุ่นกระบอกก่อนภายหลังจึงนำมาใช้ในฉากหลังนางผีเสื้อสมุทรเสียชีวิตเพื่อส่งต่อไปยังท่อนोट บทเพลงทั้งสามเพลงนี้ในละครราของสำนักงานการสังคีตฯ เป็นการบรรเลงประกอบละครในแบบดนตรีไทยตามหลักวิชาและตามขนบจริงๆ แต่ในงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย การนำทำนองเพลงไทยทั้งสามเพลงมาใช้นั้น ผู้วิจัยนำทำนองทั้งสามเพลงมาใช้ในแง่ วัตถุประสงค์ ท่านนั้นมีได้นำมาใช้ตามหลักของดนตรีไทย และไม่มีการใช้เครื่องประกอบจังหวะไทย จึงมิได้พึ่งพา หน้าที่ของดนตรีไทยเช่นกัน เพื่อนำทำนองเพลงไทยทั้งสามเพลงมาร้อยเรียงให้กลมกลืนกับ สังคีตลักษณ์ของตะวันตก และกลมกลืนสอดคล้องกับ หลักการประสานเสียงของดนตรีตะวันตก

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักแต่งเพลงคลาสสิกตะวันตกชาวไทย 3 ท่านที่มีชื่อเสียงระดับนานาชาติ ได้แก่

1. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ฤทธิ์ ธรรมบุตร ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดง (ประพันธ์เพลงคลาสสิก) นักแต่งเพลงผู้มีชื่อในเสียงระดับนานาชาติ

2. ดร.ณรงค์ ปรารงค์เจริญ คณบดีวิทยาลัยดุริยางค์ศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล นักแต่งเพลงคลาสสิกผู้มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ

3. อาจารย์ ดนู อันตระกุล ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดง ประจำปี พ.ศ. 2547

โดยใช้คำถามเดียวกันว่า การนำทำนองของเพลงไทยเดิมมาใช้ในงานประพันธ์ชิ้นใหม่ อาจารย์นำทำนองเพลงไทยทั้งบทเพลงมาใช้เลยหรือไม่ หรือนำมาใช้ด้วยกลวิธีอื่น ซึ่งทั้งสามท่านตอบตรงกัน

ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งสามท่านส่วนใหญ่จะนำส่วนย่อยของท่านองเพลงนั้น ๆ มาใช้เป็น วัสดุดิบใหม่ของบทเพลง

ดร.ณรงค์ ปรางค์เจริญ ได้ให้คำแนะนำไว้ว่า “ส่วนมาก ผมจะนำมาใช้เป็นแค่ Material (วัสดุดิบ) เฉย ๆ ไม่นำเอาทั้งหมดมาเป็นเนื้อหาหลัก เหมือนเราทำอาหาร เรามีผักกับหมูเป็น วัสดุดิบ แต่เราจะปรุงเป็นอะไรมันเรื่องของเรา”

อาจารย์ ณัฐ อ้นตระกูล ได้ให้คำแนะนำไว้ว่า “ก็เอาส่วนย่อยของท่านองมาเป็น Material แล้วก็พัฒนาต่อในแนวที่เราถนัด การใช้บันไดเสียงดนตรีสากลก็ทำให้สำเนียงเปลี่ยนไปแล้ว เพราะเสียง Scale บนระนาดกับบนเปียโนก็ไม่เท่ากัน และการย้ายคีย์หรือที่เรียกว่า Modulation แบบต่าง ๆ ก็ยิ่งทำให้การนำท่านองเพลงไทยมาพัฒนามันสนุกขึ้นนะ”

ดังนั้นการนำเอาท่านองเพลงไทยทั้งสามเพลงมาสร้างเป็นบท Symphonic Poem นั้นผู้วิจัยนำมาใช้ในสองแบบด้วยกัน คือ

1. นำมาใช้แบบตรงไปตรงมาคือ เพลงพิชชาสองชั้นแนวของปีโน โดยให้บทเพลงนี้อยู่ในช่วงที่พระอภัยมณีเป่าปี่กล่อมสามพราหมณ์ โดยใช้เสียงของปีโน Oboe แทนปีโน แต่ดนตรีประกอบที่วงออเคสตราบรรเลงนั้นใช้หลักการประสานเสียงของตะวันตก และไม่ใช้เครื่องประกอบจังหวะของไทยอีกหนึ่งบทเพลงที่ผู้วิจัยใช้ท่านองตรง ๆ คือบทเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนสองชั้นแนวของปีโน ในช่วงที่พระอภัยมณีเป่าปี่เพื่อสังหารนางผีเสื้อสมุทร โดยใช้เสียงปีโน Oboe แทนเสียงปีโน และในขณะเดียวกันเสียงเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนในช่วงนี้ก็คือเสียงของตัวพระอภัยมณีเองด้วย เพียงบทเพลงนี้ผู้วิจัยในฐานะผู้ประพันธ์ดนตรีจึงได้ออกแบบให้บทเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนนี้ บรรเลงล้อรับกันคนละหนึ่งประโยคกับกลุ่มเครื่องดนตรี Viola ที่บรรเลงเพลงพิชชาเฉพาะช่วงจังหวะซ้ำที่ผู้วิจัยได้ผันแปรท่านองเพลงพิชชาด้วยกลวิธีเปลี่ยนกุญแจเสียงจากเดิมจากกุญแจเสียง Major มาเป็น minor เพื่อให้แทนเสียงของนางผีเสื้อสมุทรที่ขอร้องให้พระอภัยมณีหยุดเป่าปี่ การบรรเลงสองท่านองควบคู่กันนี้เพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนจะค่อย ๆ มีบทบาทมากขึ้นและเหลือเพียงเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวนที่ยังบรรเลงอยู่จนทั้งวง Orchestra เล่นโน้ตยาวเสียงเดียวกันและหายไปหมายถึงนางผีเสื้อสมุทรได้สิ้นชีวิตลงแล้ว

2. การนำเอาเฉพาะส่วนย่อย (Fragments) ที่ผู้ประพันธ์เห็นว่าเหมาะสมกับแต่ละช่วงในบทเพลง มาผันแปรออกไปด้วยกลวิธีของการแต่งเพลง และเรียบเรียงเสียงประสานตามทฤษฎีดนตรีตะวันตกดังนี้

- 2.1 การนำเอาส่วนย่อยเพียงหนึ่งวลีมาใช้เพื่อพัฒนาต่อ เช่นผู้วิจัยได้นำเอาส่วนย่อยของบทเพลงสังขารซึ่งประกอบด้วยโน้ตคู่ perfect 5th แล้วต่อด้วยคู่ minor 3rd มาใช้เป็นต้นประโยคเพลง จากนั้นผู้วิจัยจึงต่อประโยคเพลงที่ประพันธ์ต่อจนเป็นเพลงที่ใช้แทนเสียง คนเล่านิทานซึ่งจะปรากฏเป็นช่วงๆในบทเพลง 5 ท่อนนี้

ภาพ 6

ตัวอย่างโน้ตท่อนที่ 1 ห้องที่ 4 - 8



ภาพ 7

ตัวอย่างโน้ตท่อนที่ 1 ห้องที่ 12 - 21



2.2 การนำเอาทำนองเพลงในท่อนที่เหมาะสมมาบรรเลงแบบถอยหลัง (Reversed Melody) ผู้วิจัยใช้ทำนองเพลงพัดชาแนวระนาดเอก บรรเลงถอยหลังจากโน้ตสุดท้ายกลับมาจนถึงโน้ตแรกของบทเพลง

ภาพ 8

ตัวอย่างโน้ตท่อนที่ 1 ห้องที่ 69 - 105



ซึ่งกลวิธีนี้จำเป็นต้องลอกโน้ตใหม่ทั้งหมดเพื่อให้นักดนตรีคือ Bassoon Solo (เสียงของท้าวสุทศน์พระบิดากำลังให้อาวาสองเจ้าชาย) เล่นตามปกติแต่เสียงก็คือเพลงพัดชาแนวระนาดเอกบรรเลงถอยหลัง

2.3 การใช้ทฤษฎี Harmonic Upside Down หรือ Negative Harmony โดย Ernst Levy เป็นทฤษฎีเปรียบเทียบเหมือนการมองวัตถุที่มีเงาสท้อนในน้ำซึ่งเราจะเห็นเงากลับหัวโน้ตเพลงเช่นกัน นอกจากกลับหัวแล้วกฎเสียงยังเปลี่ยนอีกด้วย เพราะเงานั้นจะสะท้อนขึ้นคู่เดียวกันเช่น ภาพบันไดเสียง C Major ขาขึ้น มองสะท้อนในน้ำจะเห็นเป็น C Lydian mode ในขาลง

ภาพ 9

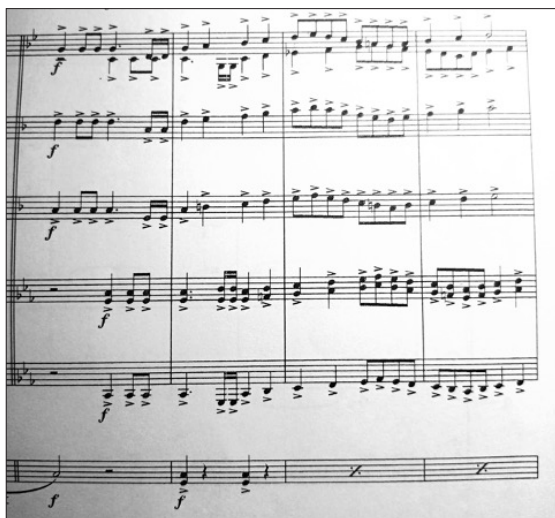
ตัวอย่างโน้ตบันไดเสียง C Major ขาขึ้น และ C Lydian mode ในขาลง



3. การนำทำนองส่วนย่อยที่แปลงเป็นกฎเสียง minor มาบรรเลงไล่กันเรียกว่า Canon ในช่วงที่ท้าวสุทศน์โกรธและขับสองเจ้าชายออกจากเมืองรัตนนคร

ภาพ 10

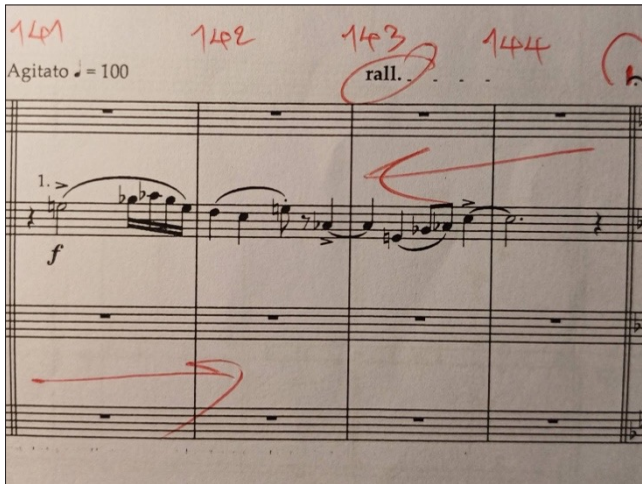
ตัวอย่างท่อนที่ 1 ห้องที่ 177 - 180



4. การนำเอาทำนองช่วงต้นของเพลงพัดชาแนวซีใน มาเป็นสำเนียงด้วย Whole tone Scale และเพิ่มจังหวะให้เร็วขึ้น โดย Solo Oboe ซึ่งแทนตัวของพระอภัยมณี ในท้ายท่อนที่ 2 ท่อนที่ 141 - 144 ที่ตกใจเมื่อพบว่าตนเองอยู่ในถ้ำกับนางยักษ์

ภาพ 11

ตัวอย่างท่อนที่ 2 ท่อนที่ 141 - 144



5. การผันแปรทำนองเดิมด้วยการเปลี่ยนอัตราจังหวะจาก 44 มาเป็น 34 เป็น Tempo di Waltz โดยยังใช้ทำนองเพลงพัดชา ผันแปรทำนอง สลับกุญแจเสียง Major แทนการเต้นระบำ ยั่วยวนพระอภัยมณี และผันแปรทำนองเป็นกุญแจเสียง minor แทนการปฏิเสธของพระอภัยมณี

6. ผันแปรทำนองด้วยการใช้กลวิธีการประพันธ์ด้วยทฤษฎี 12 Tones หรือ Serialism โดย Arnold Schoenberg นักประพันธ์ดนตรีชาวเยอรมันผู้ซึ่งเป็นเจ้าของแนวคิดและกลายมาเป็นทฤษฎีการประพันธ์ดนตรีศตวรรษที่ 20 ในที่สุดเจตนาหลัก ๆ ของทฤษฎีการประพันธ์นี้ คือโน้ตทุกตัวในหนึ่ง Octave ซึ่งมีโน้ตที่ระยะห่างกันครึ่งเสียงอยู่ 12 ตัวโน้ตมีความสำคัญเท่าเทียมกันทุกตัว และเมื่อนำมาประพันธ์เป็นเพลง ผู้ประพันธ์ต้องนำเอาโน้ต 12 ตัวนี้มาเรียงสลับกันให้เป็น Pattern ของตัวเองเพื่อให้เกิดกลุ่มตัวโน้ตที่มีเสียงกระด้าง (Dissonance) เท่านั้น โดยผู้วิจัยใช้ทฤษฎีนี้เพียงครั้งเดียวคือในตอนต้นของ 5th ท่อนโดยยังคงใช้โครงสร้างจังหวะของเพลงพัดชา เพียงแต่ทำนองนั้นได้ใช้กลุ่มตัวโน้ตที่ถูกจัดขึ้นตามชุด Chromatic Scale ตามกลวิธีของ Schoenberg และเลือกกลุ่มตัวโน้ตมาใช้ประพันธ์เพลง ประโยชน์เพื่อให้สร้างความตึงเครียด

ของบรรยากาศในเรื่องที่ตัวพระอภัยมณีต้องตัดสินใจใช้เพลงปี่ใช้สังหารนางผีเสื้อสมุทรเพื่อ
หยุดความสูญเสียของอีกหลายชีวิต

ภาพ 12

ตัวอย่างท่อนที่ 5 ห้องที่ 370 - 374



ซิมโฟนิค โฟเอ็ม พระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร ใน 5 ท่อนสำหรับวงซิมโฟนีออร์เคสตรา
Phra Aphai Mani episode Nang Phisuea Samut Symphonic Poem in 5 ท่อน for
Symphony Orchestra

Instrumentation: 2 Flutes, 2 Oboes 2 con Piccolo, 2 Clarinets in Bb, 2 Bassoons,
2 Horns in F, 3 Trumpets in Bb, 3 Trombones, Timpani, Snare drum, Cymbals &
Bass drum, Tambourine & Triangle, Glockenspiel, Harp, Violins 1- 2, Violas,
Violoncellos, Double bass

ท่อนที่ 1 PRELUDE : ปฐมบท

- [B] RATTANA CITY OF KING SUTASSANA: รัตนานครโดยมีพระเจ้าสุทนต์เป็น
กษัตริย์ปกครอง
- [C] THE APPEARANCE OF KING SUTASSANA: พระเจ้าสุทนต์เสด็จ ณ ท้อง
พระโรง
- [D] KING SUTASSANA GIVES ADVICE: พระเจ้าสุทนต์ให้โอวาท

- [E] JOURNEY FOR STUDY: พระอภัยมณีและศรีสุวรรณออกเดินทางเพื่อไปศึกษา
- FAREWELL TO RATTANA NAGARA: จากลารัตนานคร

ตอนที่ 2 The Gloomy Adventure of Phra Aphaimani and Srisuwan การผจญภัยอันมืดมนของพระอภัยมณีและศรีสุวรรณ

- THE GLOOMY ADVENTURE OF PHRA APHAI MANI: การผจญภัยอันมืดมนของพระอภัยมณี
- [B] ENCOUNTER THREE BRAHMINs: พบพราหมณ์ทั้ง 3
- [C] BRAHMINs DEMONSTRATES EXTRAORDINARY TALENTs: พราหมณ์ทั้ง 3 แสดงอิทธิปาฏิหาริย์
- [D] PHRA APHAI MANI ENCHANT HIS MUSIC AND HE WAS KIDNAPING: พระอภัยมณีบรรเลงเพลงปี (เพลงพัดชาทางปีโน) และถูกลักพาตัว

ตอนที่ 3 At the cave of Phisuea Samut ณ ถ้ำของนางผีเสื้อสมุทร

- [H] SEDUCTION: การยั่วชวน
- [L] ROMANCE: บทอัศเจรีย์

ตอนที่ 4 MEDITATION OF NANG PHISUEA SAMUT AND RUNAWAY OF PRA APHAI MANI : การจำศีลของนางผีเสื้อสมุทร และการหลบหนีของพระอภัยมณี

- [N] THE ESCAPE, CHASING AND DESTRUCTION: การหลบหนี การไล่ล่า และการทำลายล้าง
- THE ASCETIC TAUGHT NANG PHISUEA SAMUT: พระฤๅษีสั่งสอนนางผีเสื้อสมุทร
- [S] NANG PHISUEA SAMUT ASKING FOR SYMPATHY: นางผีเสื้อสมุทรร้องขอความเห็นใจ

ตอนที่ 5 The Ascetic taught Nang Phisuea Samut พระฤๅษีสอนนางผีเสื้อสมุทร

- [B] THE DEAD OF NANG PHISUEA SAMUT: การสิ้นชีพของนางผีเสื้อสมุทร
- [E] THE STORY COME TO AND ENDED: ปังฉิมบท

บทดนตรีพรรณนา บทนี้ได้นำทำนองที่นำมาร้อยเรียงจนครบทั้ง 5 ท่อนผู้วิจัยได้ใช้ทำนองเพลงไทย 3 บทเพลง ที่สำนักการสังคีตกรมศิลปากรได้ใช้มาตั้งแต่ต้น ได้แก่

1. บทเพลงสังขาร หรือเพลงหุ่นกระบอก บทเพลงนี้ผู้วิจัยตั้งใจให้เป็นเสียงของผู้เล่านิทาน ดังนั้นระหว่างบทเพลง 5ท่อนจะได้ยินทำนองเพลงสังขารเป็นช่วง ๆ โดยเฉพาะทำนองที่ 5 ผู้วิจัยใช้ทำนองเพลงสังขารมาเป็นส่วนจบท่อน (Closing material) เรื่องราว

วนกลับมาที่ตัวผู้เล่าเรื่องซึ่งถ้าเป็นภาพยนตร์ ภาพจัดกลับมายิ่งใหญ่ที่นั่งเล่นทานแลกเงิน เพื่อยังชีพแล้วภาพค่อย ๆ มีดลง

2. บทเพลงพาดซาสองชั้น ทั้งทางปีและทางระนาด ทำนองของบทเพลงนี้ ผู้วิจัยนำมาใช้ทั้งในแบบทางตรงและในแบบผันแปรทำนอง ในแบบทางตรงคือ นำทางปีในทั้งเพลงมาให้ ปี Oboe เป่าตอนที่เป่ากล่อมสามพราหมณ์ ในแบบผันแปร ผู้วิจัยใช้วิธีผันแปรทำนองหลากหลาย รูปแบบตามหลักทฤษฎีดนตรีสากลตะวันตกเพื่อให้เกิดเป็นทำนองใหม่เพื่อใช้กับเหตุการณ์ตามเนื้อเรื่องทั้ง 5 ท่อน

3. บทเพลงพราหมณ์เก็บหัวเหวน ทางปีโน ใช้ในท่อนที่ 5 ซึ่งเป็นท่อนสุดท้าย โดยนำเอาส่วนแรกของทำนองเพียง 4 จังหวะ มาแทรกอยู่ในตอนต้นเป็นระยะ กระทั่งพระอภัยมณีปลงตกและตัดสินใจได้เด็ดขาดว่า ต้องเป่าเพลงปี่มธนะ เพื่อหยุดหายนะที่นางผีเสื้อสมุทรกำลังจะฆ่าผู้คนเพิ่มอีกมากมาย จึงต้องจำใจสังหารหนึ่งชีวิตเพื่อรักษาอีกหลายชีวิต ซึ่งเป็นฉากที่สะเทือนใจที่สุดของตอนนี้ ทางด้านตัวละครในเรื่อง ผู้วิจัยมีความจำใจที่ไม่กล่าวถึงตัวละครบางตัวเพื่อกระชับเวลาของบทเพลง เช่น ตัดตอนของศรีสุวรรณออกทั้งหมด ไม่กล่าวถึงสินสมุทร, ครอบครวนางเงือก และนางสุวรรณมาลี เพื่อเน้นที่พระอภัยมณีและนางผีเสื้อสมุทรให้มากที่สุด เพราะถ้าเก็บทุกตัวละคร บทเพลงอาจมีความยาวกว่าหนึ่งชั่วโมง

การนำทำนองเพลงไทยเดิม 3 เพลงนี้มาใช้ ผู้วิจัยนำมาใช้ตามวัตถุประสงค์ที่ 1 ของงานวิจัย เพื่อศึกษาลักษณะทำนองเพลงไทยในสี่สัณฐานเสียงตะวันตก ผู้วิจัยศึกษา เก็บข้อมูลสัมภาษณ์ และมีส่วนร่วมเข้าร่วมแสดงคอนเสิร์ต หลังจากรวบรวมข้อมูล และกระทำข้อมูล จึงได้บทเพลง บทดนตรีพรรณนา รังสรรค์ศิลปดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร Thai Creation of Phra Aphai Mani The Musical Theme of Nang Phisuea Samut (Sea Ogress) ที่มีความยาวทั้งสิ้นประมาณ 45 นาที

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า

1. สุนทรภู่กวีเอกแห่งกรุงรัตนโกสินทร์ได้รับการยกย่องให้เป็นกวีระดับโลก (World Class Poet)

2. ผลงานของสุนทรภู่เรื่องพระอภัยมณี เป็นผลงานชิ้นสำคัญที่ทำให้ท่านได้รับการยกย่องให้เป็นกวีระดับโลก

3. พระอภัยมณีเป็นบทกวีที่มีความยาวที่สุดในโลก คือมีความยาวถึง 12,706 บท ซึ่งยาวกว่า อีเลียด และโอดิสซีย์ ของ โฮเมอร์ ซึ่งมีความยาว 12,500 บท

4. พระอภัยมณีมีการดำเนินเรื่องไม่เหมือนวรรณคดีคำกลอนของกวีท่านอื่น คือมีการแบ่งเป็น 64 ตอนชัดเจน ซึ่งบทกวีอื่น ๆ นั้นจะดำเนินเรื่องต่อเนื่องกันไป
5. จากข้อ 4 เมื่อมีผู้ริเริ่มนำบทกวีมาพัฒนาเป็นละคร จึงง่ายต่อการดำเนินเรื่อง
6. พระอภัยมณีตอนนางผีเสื้อสมุทร เป็นตอนที่ถูกนำมาแสดงในรูปแบบละคร ภาพยนตร์ และภาพยนตร์ชุด มากครั้งที่สุดนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2495 - 2566

สรุปอภิปรายผล

72 ปีที่ตัวหนังสือจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่มีการพัฒนาการในการสร้างสรรค์มาอย่างต่อเนื่องและหลากหลายประเภทของศิลปะ การแสดงมิใช่แค่เพียง ละครนอก ละครใน ละครพันทาง และกึ่งพันทาง จนมาเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ ละครโทรทัศน์ แอนิเมชัน มาจนถึงดนตรีพรรณนา และยังมีอีกหลายแขนงของศิลปะ เช่น ภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดหัวลำโพง หนังสือร้อยแก้ว การตูนคอมมิค จนถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นแสดงถึงการได้รับความนิยมและการยอมรับอย่างท่วมท้นโดยประชาชนตลอดระยะเวลา 72 ปี สมกับคำว่า มณี อันล้ำค่าในความเป็นวรรณคดีที่มีจุดเด่นที่

1. เนื้อเรื่องมีความแปลก และล้ำสมัยสำหรับยุคโบราณ
2. จากข้อที่ 1 จึงทำให้พระอภัยมณีมีความทันสมัยสำหรับคนทุกยุค
3. มีความงดงามทางด้านคำกลอนที่ไพเราะยอดเยี่ยม
4. ที่สำคัญ ในเนื้อเรื่องมักแฝงคำสอนที่เรียบง่าย และสามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตจริง

ข้อเสนอแนะ

ด้านข้อเสนอแนะผู้วิจัยไม่มีสิ่งใดที่ต้องเสนอแนะ เพราะเห็นว่าผู้ทำงานศิลปะในทุก ๆ ประเภทยังมีแรงบันดาลใจ และความท้าทายที่จะนำพระอภัยมณีมาสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่นต่อไปอีกยาวนาน

เอกสารอ้างอิง

- กัญวิทย์ สันติกุล. (2542). *อาหรับนิทานของเสฐียรโกเศศ : การศึกษาข้ามวัฒนธรรม* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติคุณ สดประเสริฐ. (2567). *รังสรรค์ศิลป์ดนตรีพรรณนา เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- ณ.คอน ถับแล. (2016). *สูตรสาคร* (1979). <https://raremeat.blog/สูตรสาคร-1979>
- ณัชชา โสคติยานุรักษ์. (2547). *พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพล เขียวเสน. (2562). การสืบทอดและการดัดแปลงเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่เป็นบทละครราชองครักษ์ศิลปการ. *วารสารดำรงวิชาการ*, 18(1), 173–200.
- ปรีดา เฉลิมเผ่า กอนันต์กุล. (2565). *ป้าตัว คณะอุดมศิลป์ บ้านละครและดนตรีสี่หัว*. <https://article.culture.go.th/index.php/blog/3-column-layout-4285-2022-02-14-14-35-23>
- ผู้จัดการออนไลน์. (2564). *ปิดตำนานและรวมผลงานของ สมโพธิ แสงเดือนฉาย*. <https://mgronline.com/drama/detail/9640000085369>
- พูนพิศ อมาตยกุล. (2552). *แผ่นเสียงอ่านหนังสือพระอภัยมณี*. https://www.webcitation.org/query?id=1256567698196957&url=www.geocities.com/tonchababshop/new_page_11.htm
- ไพรัช สังวริบุตร (ผู้กำกับ). (2529). *พระอภัยมณี* [ละครโทรทัศน์]. ดาราวิดีโอ.
- รังสี ทัศนพยัคฆ์ (ผู้กำกับ). (2509). *พระอภัยมณี* [ภาพยนตร์]. ด็อกกัมภาพยนตร์.
- ศิลปวัฒนธรรม. (2565). *เพลงปี่ของพระอภัยมณี สุนทรภู่ยืมไอเดียจากพงศาวดารจีนใช้ฮั่น*. https://www.silpa-mag.com/culture/article_54961
- สุนทรภู่. (2507). *พระอภัยมณีคำกลอนของสุนทรภู่ ฉบับหอสมุดแห่งชาติ*. ศิลปบรรณาการ.
- เสาวณิต วิงวอน. (2555). *วรรณคดีการแสดง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ภาควิชาวรรณคดี และคณะกรรมการฝ่ายวิจัย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- แสงเพชร. (2558). *ประวัติศาสตร์สงครามเก้าทัพ*. ไทยควอลิตี้บุ๊คส์.
- Wordpress.com. (n.d.). *การตีพิมพ์ เผยแพร่ และดัดแปลงผลงาน*. Retrieved April 29, 2025, from <https://sunthonphu.wordpress.com/การตีพิมพ์เผยแพร่และดัด/>
- Don Quixote (Strauss). (n.d.). In *Wikipedia*. Retrieved April 2, 2025, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_\(Strauss\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Don_Quixote_(Strauss))
- Scheherazade (Rimsky-Korsakov). (n.d.). In *Wikipedia*. Retrieved April 2, 2025, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Scheherazade_\(Rimsky-Korsakov\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scheherazade_(Rimsky-Korsakov))

การศึกษาแนวทางการสอน เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย จากทักษะการออกแบบตัวละคร¹

ณิชกานต์ ไชยจักร²

รับบทความ : 13 มีนาคม 2568
แก้ไข : 10 เมษายน 2568
ตอบรับตีพิมพ์ : 23 เมษายน 2568

¹ งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากหน่วยงานวิจัยและนวัตกรรม สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น อีเมล : nichakan@tni.ac.th

บทคัดย่อ

เนื่องจากปัจจุบันการเรียนการสอนต้องออกแบบเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้เรียนและ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ ควรจัดการเรียนการสอนตามความต้องการของผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มุ่งศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละครและสรุปองค์ความรู้ ผลวิจัยพบว่าควรผสมผสานหลักการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ 1) การเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) 2) การจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) และ 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) จากนั้นสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนโดยแบ่งเป็น 3 กิจกรรมหลัก กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงานฝึกวิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเอง และสังคมโดยใช้หลักการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators) หลักการคิดแก้ปัญหา (Problem Solvers) การสืบเสาะค้นหา (Enquirers) กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย ฝึกทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) และกิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่าง 38 คน เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และสนใจสร้างผลงาน Concept art มากที่สุด รองลงมาคือ Animation, Game Design, Corporate Identity, อาร์ตทอย (Art Toy) และ ปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap) ตามลำดับ ทั้งนี้สิ่งสำคัญผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียนและให้ความสนใจแก่ผู้เรียนรายบุคคลพร้อมพัฒนาผลงานรายบุคคลตามศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง

คำสำคัญ : กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์, การจัดการเรียนการสอน, การออกแบบตัวละคร

Study of Teaching Approaches to Create Creative Works and Multimedia from Character Design Skills ¹

Nichakan Chaiyajak ²

Received : March 13, 2025

Revised : April 10, 2025

Accepted : April 23, 2025

¹ This research was supported by a research grant from the Research and Innovation Unit, Thai-Nichi Institute of Technology.

² Lecturer at Faculty of Information Technology Thai-Nichi Institute of Technology (TNI) E-mail : nichakan@tni.ac.th

Abstract

Currently, education must be designed to suit learners and promote students' creativity, leading to the creation of new innovations. Therefore, teaching should be tailored to meet learners' needs, developing them with essential future skills. This research is an experimental study aimed at exploring teaching theories and designing learning activities that foster creative character design, and summarizing the body of knowledge.

The research found that a combination of three instructional approaches is recommended: 1) Project-Based Learning, 2) Creative-Based Learning, and 3) Brain-Based Learning. Subsequently, learning activities were developed, divided into three main components: Activity 1 involved selecting topics to create projects, practicing analysis, exploration, and addressing personal and social needs, utilizing principles of effective collaboration, problem-solving, and inquiry. Activity 2 focused on developing ideas, evaluating approaches to extend characters into creative works and multimedia, and enhancing thinking skills. Activity 3 aimed to refine projects through personalized learning. Among the 38 participants, 19 (50%) chose topics related to character design, with the greatest interest in creating concept art, followed by animation, game design, corporate identity, art toys, and keycaps. Crucially, instructors must serve as mentors, providing individualized attention and fostering personal development based on each student's potential.

Keywords: creativity promotion activities, teaching management, character design

เนื่องจากปัจจุบันการเรียนการสอนต้องออกแบบเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้เรียน ยิ่งถ้าผู้เรียนอยู่ในระดับอุดมศึกษาผู้เรียนจะต้องได้รับการศึกษาและได้ฝึกการทำงานอย่างจริงจัง เพื่อจะได้นำวิชาความรู้และประสบการณ์ในชั้นเรียนไปประกอบวิชาชีพ จึงจำเป็นที่จะต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ (ธารทิพย์ ช้วนา และ ชวัญชัย ช้วนา, 2561) และควรจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ไม่เน้นกรอบการเรียนรู้แต่เน้นการต่อยอดองค์ความรู้ สร้างความรู้ใหม่ ไม่อยู่ในกรอบหลักสูตรแบบเดิม เป็นการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนมากขึ้นและเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Essential Skills) (ชวลิต ขอดศิริ และ วชิรา เครือคำอ้าย, 2567)

ทั้งนี้หลักสูตรเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น มุ่งเน้นการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถทำงานในสถานประกอบการภาคธุรกิจ โดยมีความชำนาญในการออกแบบระบบมีลต์มีเดีย การใช้เครื่องมือช่วยในการพัฒนาและออกแบบรวมทั้งประกอบธุรกิจส่วนตัวทางด้านเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย โดยสามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ 1) นักพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 2) นักเขียนโปรแกรมเกม 3) นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 4) ผู้สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ 5) ผู้สร้างแอนิเมชัน 3 มิติ 6) นักวาดภาพดิจิทัล 7) ผู้ตัดต่อวีดิทัศน์ 8) ผู้ออกแบบเนื้อหาออนไลน์ 9) นักออกแบบกราฟิก 10) ผู้ประกอบการธุรกิจพาณิชย์ดิจิทัล 11) ผู้ประกอบธุรกิจส่วนตัวทางด้านเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย (สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น, 2566) จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่านักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรเทคโนโลยีมีลต์มีเดียจะเป็นผู้ที่สนใจในงานด้านผู้สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ แอนิเมชัน 3 มิติ และนักวาดภาพดิจิทัลค่อนข้างมาก ประกอบกับนักศึกษามีทักษะพื้นฐานการออกแบบตัวละครและวาดภาพดิจิทัลเพียงแต่ยังขาดหลักแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาแนวคิดต่อยอดสู่ผลงานที่หลากหลายและน่าใจ

ดังที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) กับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาเทคโนโลยีมีลต์มีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา MTE-439: Creative Conceptual Design เพื่อศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร และสรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบการเรียนการสอนในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ภายในสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น หรือหน่วยงานภายนอกได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร
3. เพื่อสรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยกำหนดสภาพแวดล้อม หรือควบคุมตัวแปรที่เกี่ยวข้องเพื่อเปรียบเทียบค่าที่เกิดขึ้น หรือเพื่อให้ได้คำตอบที่ดีที่สุดในสภาพการณ์ที่นักวิจัยควบคุมได้ อาจจะเป็นการวิจัยในห้องปฏิบัติการหรือทดลองในสภาพการณ์และสถานที่จริง (สมพร สุธิ์, 2567) โดยผู้วิจัยสร้างตัวแปรอิสระจากทฤษฎีและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบต่าง ๆ สร้างเป็นกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเดียวกันเพื่อทดลองและประเมินผลความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพร้อมความต้องการที่หลากหลายภายใต้การเรียนการสอนในชั้นเรียนเดียวกัน กลุ่มประชากรคือนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา MTE-439: Creative Conceptual Design จำนวน 38 คน ทุกคนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์และสรุปโครงสร้างกิจกรรมการสอนในแต่ละสัปดาห์
3. ออกแบบกิจกรรมการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา
4. ทดสอบการเรียนการสอนตามกิจกรรมการสอน
5. วิเคราะห์และบันทึกผลการสอนในทุกกระบวนการ
6. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน
7. สรุปองค์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพ 1

ภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย



จากกรอบแนวความคิดการตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ คือ การเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบตัวละครสู่ผลงานเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) การเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน 2) การจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ 3) การจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน จากนั้นนำไปสู่การออกแบบออกแบบกิจกรรมการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้วยองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 แบบ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ในการทดสอบการเรียนการสอนตามกิจกรรมการสอนที่ออกแบบ เพื่อสรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ตัวแปรตามที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา คือ 1) กิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา 2) องค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาภาคเอกสารจากตำรา งานวิจัยและบทความทางวิชาการต่าง ๆ ผู้วิจัยศึกษารูปแบบการเรียนการสอนหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การสร้างกิจกรรมการสอนพบหลักการทฤษฎีที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานวิจัยได้ดังนี้

1.1) ภาพรวมของทฤษฎีต่อการดำเนินการวิจัยเป็นดังต่อไปนี้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Co-operative Learning) โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้แบบร่วมมือคือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เป็นวิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมผู้เรียนเกิดทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) การสืบเสาะค้นหา (Enquirers) การคิดแก้ปัญหา (Problem Solvers) รวมทั้งการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators) ภายใต้การทำงานเป็นทีมจากการลงมือปฏิบัติและนำความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์แก้ปัญหา โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช หรือที่ปรึกษาในการเรียนรู้ซึ่งการเรียนรู้ที่ได้นี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้ผู้วิจัยจะจัดการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) และการจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) โดยผู้วิจัยมีเป้าหมายเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีแนวคิดในการสร้างผลงานเชิงสร้างสรรค์ Creative Thinking และยังสามารถเลือกศึกษาและสร้างผลงานตามที่ตนเองสนใจได้ด้วยกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)

1.2) การออกแบบกระบวนการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการเรียนการสอนในอนาคตของ OECD Learning 2030 โดยมีแนวทางที่สามารถสรุปและนำไปปฏิบัติจริงได้ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา : การสร้างแรงจูงใจ คุณค่าของการเรียนรู้
2. เนื้อหาเข้มข้น : ทำทนายผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนคิดได้ลึกซึ้งขึ้น
3. เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส : เน้นการเรียนรู้เชิงลึกและคุณภาพ
4. เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง : ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยง มีขั้นตอน
5. เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน : แนวทางการสอนสอดคล้องกับการประเมินผล มีวิธีการประเมินใหม่ ๆ
6. เนื้อหาควรเน้นที่การผสมผสาน : ความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และคุณค่า นำไปใช้ได้
ในบริบทอื่น ๆ

7. เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน : ผู้เรียนควรได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์ และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเองด้วยการสนับสนุนจากคุณครู (The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), 2023)

จากหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้กำหนดเป้าหมายการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และคุณค่าในตนเอง
2. สร้างการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานโดยผู้เรียนได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
3. สร้างการจัดการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสร้างความท้าทายแก่ผู้เรียน
4. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง
5. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยงมีขั้นตอน
6. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการค้นหาความรู้ และเพิ่มทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ
7. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการสร้างผลงานเชิงความคิดสร้างสรรค์
8. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในด้านการสร้างผลงานอย่างมีคุณภาพยกระดับมาตรฐานผลงานให้เทียบเคียงผลงานมืออาชีพ เพื่อให้บุคคลภายนอกเห็นถึงผลงานและศักยภาพของผู้เรียน

จากหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเป้าหมายการสอนผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนดังผลการวิจัยในตอนี่ 2 ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 2 ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ 3 กิจกรรมหลักดังนี้ กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงานผิกวิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมีลิขสิทธิ์ กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงานผิกวิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม

- 1.1 ผู้เรียน : เลือกหัวข้อจากความถนัดและความสนใจ
ผู้สอน : วิเคราะห์หัวข้อแยกประเภทงานเพื่อสร้างกลุ่มย่อย
- 1.2 ผู้เรียน : ศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจ
ผู้สอน : แนะนำแนวทางการศึกษากำหนดโจทย์และเป้าหมายให้แก่ผู้เรียนฝึกให้

วิเคราะห์ ค้นหาแนวทางสร้างผลงาน

- 1.3 ผู้เรียน : เข้ากลุ่มย่อย นำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดภายในกลุ่ม แล้วสรุปผลประเมินแนวคิดหัวข้อสร้างผลงานของตนเองวิเคราะห์และประเมินแนวคิดพร้อมทั้งพัฒนาแนวคิดของตนเองเพื่อนำเสนอในครั้งต่อไป

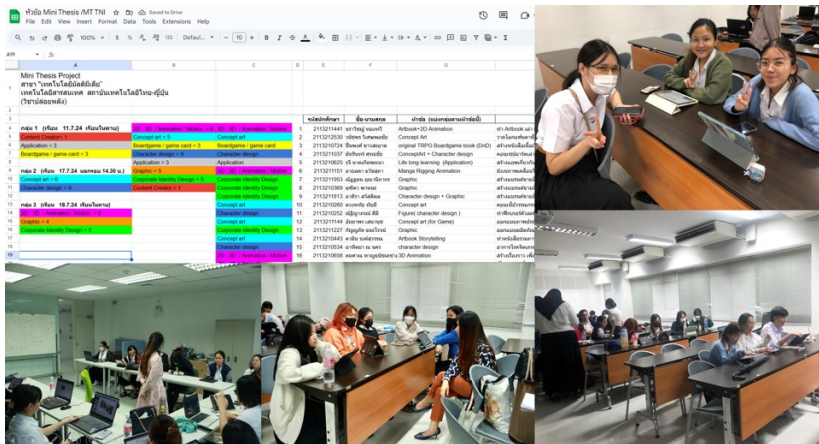
ผู้สอน : ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด

- 1.4 ผู้เรียน : นำเสนอหัวข้อตนเองต่อผู้สอนรูปแบบกลุ่มย่อย แต่เป็นการนำเสนอผลงานแบบรายบุคคลและประเมินงานรายบุคคล โดยผู้เรียนต้องเสนอแนวคิดของการค้นหาแนวทางการออกแบบที่สามารถตอบสนองต่อความสนใจความถนัดของตนเองและเป็นประโยชน์แก่สังคม

ผู้สอน : สร้างโจทย์ที่ท้าทายให้ผู้เรียนรายบุคคล กระตุ้นให้คิดลึกซึ้ง เน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและมีคุณภาพพร้อมให้คิดอย่างเชื่อมโยง มีระบบขั้นตอน

ภาพ 2

ภาพแสดงบรรยากาศการคัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน



จากภาพประชากรคือนักเรียนในรายวิชา MTE-439: Creative Conceptual Design จำนวน 38 คน มีผู้สนใจสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร 19 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จากหัวข้ออื่น ๆ ที่นักศึกษาสนใจ เช่น Application บอร์ดเกม (Board game) สร้างสรรค์และผลิตเนื้อหาบนสื่อหรือคอนเทนต์ (Content) Motion graphic Info-graphic และ เว็บไซต์ (Website)

กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิด ประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย

2.1 ผู้เรียน : วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม ปรับแก้แนวคิดและคุณภาพผลงานตนเอง

ผู้สอน : ประเมินและตรวจสอบผลงานอย่างละเอียด เสนอแนะแนวทางการออกแบบอย่างละเอียดแบบรายบุคคล และที่สำคัญคือฝึกผู้เรียนให้ใช้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 1) การคิดคล่อง (Fluency) 2) การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3) การคิดละเอียดลออ (Elaboration) 4) การคิดริเริ่มหรือคิดค้นแบบ (Originality) (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2556)

2.2 ผู้สอน : สรุปลการพัฒนาแนวคิดการออกแบบตัวละคร (Character design) สู่การต่อยอดสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบตัวละคร โดยกลุ่มตัวอย่าง 38 คน มีผู้เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และเทียบจากจำนวนผู้เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน สามารถแบ่งประเภทผลงานย่อยได้ดังนี้ 1) Concept art มากที่สุด จำนวน 8 คน ร้อยละ 42.10 รองลงมาคือ 2) Animation จำนวน 4 คน ร้อยละ 21 3) Game Design จำนวน 3 คน ร้อยละ 15.78 4) Corporate Identity จำนวน 2 คน ร้อยละ 10.52 5) อาร์ตทอย (Art Toy) จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.2 และ 6) ปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap) จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.2 ตามลำดับ

ภาพ 3

ภาพตัวอย่างการพัฒนาแนวคิด ประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย



กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

ผู้เรียน : ปรับแก้ผลงานให้สวยงามและสมบูรณ์ พร้อมสร้างต้นแบบผลิตผลงาน

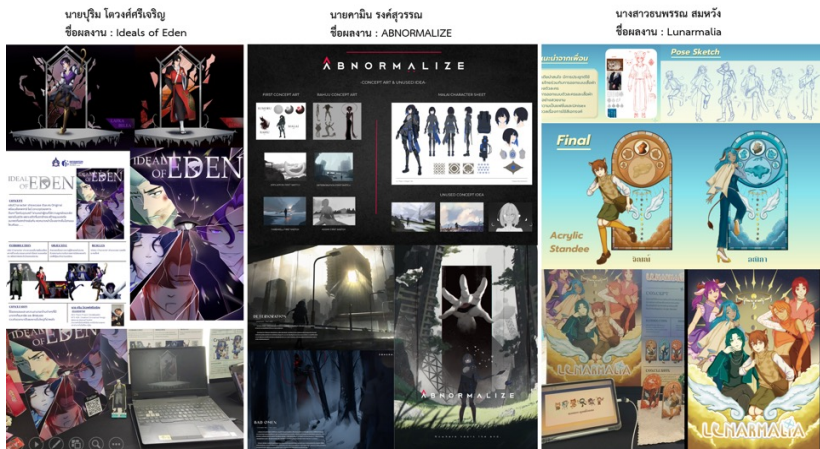
ผู้สอน : ให้คำแนะนำโดยมุ่งพัฒนาผลงานรายบุคคลตามระดับของศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียน

1) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Concept art

จากกระบวนการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับตัวละครแต่ละตัวและถ่ายทอดผ่านการแต่งกายรวมถึงเชื่อมโยงสถานที่แหล่งที่อยู่และนำหลักการเล่าเรื่อง (Story-telling) มาประกอบด้วยบางส่วน 1) ปุริม โตวงศ์ศรีเจริญ : เน้นตัวละครจากแต่ละช่วงเวลาและการสื่อสารตัวละครจากโทนสีของภาพเพราะเป็นคนทีถนัดด้านพิกัดเสียงพร้อมนำเสนอผ่านวิดีโอโปรโมทตัวละคร 2) คามิน รงค์สุวรรณ : เรื่องราวไฟก๊สที่การเดินทางของเด็กสาวนามว่า มาลีย์ ที่ออกเดินทางจากเชียงใหม่ไปทะเลที่สงขลาเพื่อทำความปรารถนาสุดท้ายของแม่ให้เป็นจริง ระหว่างทางจะเป็นภาพสถานที่หลักของแต่ละเมือง แต่จะเป็นรูปแบบที่พังทลายเพราะโดนทำลายจากราหู ซึ่งเรื่องราวที่คามินสร้างขึ้นมีความซับซ้อนและน่าสนใจพร้อมให้แง่คิดช่วงท้ายของเรื่อง 3) ธนพรรณ สมหวัง : ออกแบบตัวละครที่อ้างอิง จากปิ่นกษัตริ์และนำลายไทยมาประยุกต์ใช้กับเสื้อผ้าของตัวละคร พร้อมนำตัวละครที่ออกแบบมาจัดทำเป็น Acrylic Standee ดังภาพต่อไปนี้

ภาพ 4

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Concept art

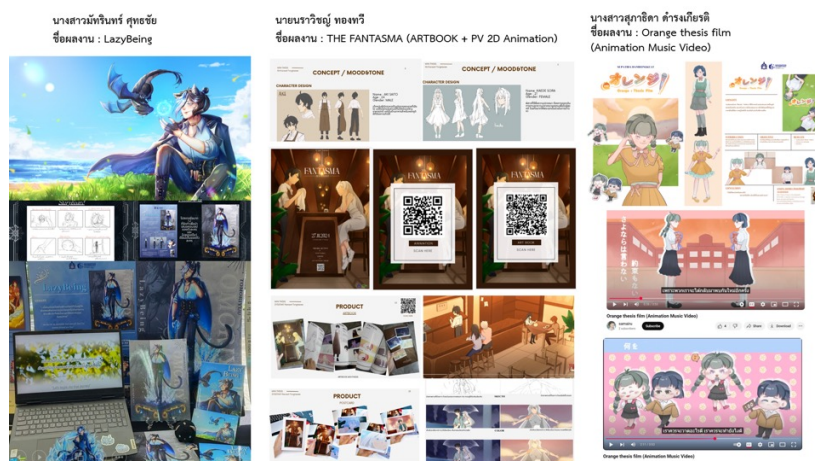


2) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Animation

จากกระบวนการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเริ่มสร้างตัวละครและให้ความสำคัญกับลักษณะนิสัย และบทบาทของการดำรงชีวิตของตัวละครเป็นอย่างมาก จากนั้นจึงนำเรื่องราวเหล่านั้นถ่ายทอดในรูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดย 1) มัทรินทร์ ศุทธชัย : เล่าถึงเรื่องราวของคนที่ต้องการอยู่กับตัวเองอย่างสงบไม่ต้องการรับรู้เรื่องราวที่ทำให้จิตใจเศร้าหมองหรือแรงกดดันจากสังคม 2) นราวิชัย ทองทวี : เรื่องราวของความรักที่เกิดขึ้นระหว่างคนและผีในร้านอาหารและการตามหาเป้าหมายของตนเอง 3) สุภาจิตา ดำรงเกียรติ : เรื่องราวความผูกพันของตัวละคร 2 คน ที่เป็นเพื่อนกันและเป็นการกำลังใจให้กันและกันมาโดยตลอดจนเติบโตประสบความสำเร็จในความฝันพร้อมส่งต่อพลังบวกให้กับผู้ชมผลงาน Animation นี้ โดยผลงานของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 เรื่องเป็นดังต่อไปนี้

ภาพ 5

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Animation



3) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Game Design

ผลงาน Game Design จะมีความพิเศษในส่วนของระบบเกม เพราะนอกจากจะออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้ว ต้องคำนึงถึงฉากและการเชื่อมโยงบทบาทกับตัวละครอื่น ๆ เช่นคำปล้ำงาน อาวุธประจำตัวหรือสกิลการต่อสู้ เหล่านี้มีผลต่อการออกแบบตัวละคร พร้อมทั้งต้องสร้างภาพเพื่อการโปรโมทเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งทั้ง 2 เกมมีความน่าสนใจแตกต่างกัน

- 1) อรณิชา จันทน์ศรี : ออกแบบภาพตัวเกม ตัวละครและฉากต่าง ๆ รูปแบบ 2d pixel art
- 2) อัยยาพร เสนานุช : จุดเด่นคือการเสนอกีฬาไทย เชปักตะกร้อ โดยดำเนินเรื่องราวจากตัวละครชื่อภาคิน ที่เกิดความสนใจในเชปักตะกร้อจึงตัดสินใจเข้าร่วมชมรมเชปักตะกร้อของโรงเรียนและตั้งใจฝึกฝนให้เก่งกาจเพื่อเอาชนะคู่แข่งที่แข็งแกร่ง

ภาพ 6

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Game Design

นางสาวอรณิชา จันทน์ศรี

ชื่อผลงาน : Wuxing : The Great Fighter



นางสาวอัยยาพร เสนานุช

ชื่อผลงาน : Sepak Takraw



4) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Corporate Identity

ผลงานทั้ง 2 เรื่องนำเสนอสินค้าผ่านตัวละครดังนี้ 1) อาคิรา สวัสดิวัตน์ : แบรินตลิป balm ที่มีจุดเด่นคือ แบรินตลิปขาย Art toy ควบคู่ไปกับสินค้า ด้วยโดยสีของลิปจะเป็นสีธีมสีของดอกไม้ของแต่ละภาคของประเทศไทยพร้อมผสมผสานประเพณีของแต่ละภาคคือ ยี่เป็ง ชิงเปรต โยนบัว ผิดาโชน และกองข้าว โดยสื่อสารผ่านการแต่งกายของ Art toy 2) ญัณฐมน อุณานิภากร : สร้างแบรนด์เสื้อผ้าที่ออกแบบให้มันดีไซน์น่ารักและอ่อนโยนต่อผิวโดยใช้ดอกฝ้าย มาออกแบบตัวละครเป็นตัวแทนของแบรนด์ที่ใช้วัสดุธรรมชาติและใส่ใจสิ่งแวดล้อม

ภาพ 7

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Corporate Identity



5) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งานอาร์ตทอย (Art Toy)

ผลงานอาร์ตทอย (Art Toy) จะมีความซับซ้อนมากกว่าการออกแบบตัวละครอื่น ๆ เพราะต้องเริ่มจากแนวคิด ร่างแบบตัวละครสู่การออกแบบตัวละคร 2 มิติ และขึ้นโครงสร้างขนาดตัวละคร 3 มิติ จากนั้นปรี้นผลงานด้วยเครื่องปรี้น 3D Printer เพื่อนำไปตกแต่งลงสีตัวละครตามที่ออกแบบไว้ และถ้าต้องการสื่อสารเรื่องราวด้วยบรรยากาศโดยรอบของตัวละคร ต้องออกแบบฐานหรือฉากโดยรอบ ทั้งนี้ผลงานของณัฐญาณันท์ ติมี ชื่อผลงาน : Creation ด้วยกลุ่มตัวอย่างมีความสนใจต่อ Figure (หุ่นจำลอง) และการออกแบบตัวละครเป็นพื้นฐาน จึงทำสนใจต่อยอดจากตัวละครไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน figure จากนั้นจึงต่อยอดสู่การพัฒนา ร่วมกับกระเบื้องลายครามด้วยเหตุผลของความสนใจส่วนตัวและต้องการนำเสนอประวัติความเป็นมาของลายครามจากประเทศจีนสู่ประเทศไทย ถือได้ว่าเป็นการนำเสนอวัฒนธรรมทั้ง 2 ประเทศ

ภาพ 8

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งานอาร์ตทอย (Art Toy)

นางสาวณัฐญาณันท์ ติมี ชื่อผลงาน : Creation



6) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งานปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap)

ผลงานออกแบบตัวละครสู่ปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap) มีขั้นตอนที่ต้องออกแบบตัวละคร 2 มิติ ก่อน โดยส่วนใหญ่ตัวละครจะเป็นครึ่งตัว แนวคิดของตัวละครหลัก ห่อเจริญกุล คือ ใช้ตัวละครสื่อสาร Key Message “Don’t lose hope อย่าหมดหวัง” ชิ้นงานที่ให้อารมณ์ความรู้สึกจากรูปร่าง หน้าตา และเรื่องราวของตัวหลักเป็นสิ่งที่แค้ได้มองก็ฮิลใจ เป็นของที่ตั้งใจไว้ได้ สะสมได้และสามารถใช้ได้จริง

ภาพ 9

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งานปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap)



ตอนที่ 3 โมเดลองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

ตลอดการวิจัยผู้วิจัยได้จัดบันทึกผลที่เกิดขึ้นและสังเกตการณ์ต่าง ๆ เมื่อตรวจงานนักศึกษาพร้อมรับฟังข้อคิดเห็นต่าง ๆ ตามหลักการของทฤษฎีที่ได้วางแผนไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เมื่อขั้นตอนการสร้างผลงานทั้ง 3 กิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยได้สรุปโมเดลองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงานได้ดังต่อไปนี้

ภาพ 10

โมเดลกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร



จากโมเดล กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยผสมผสานหลักการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบตัวละครสู่ผลงานเชิงสร้างสรรค์ 1) การเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Base Learning) 2) การจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Base Learning) 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Base Learning) โดยวางแผนการจัดกิจกรรม 3 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม ทฤษฎีและแนวทางหลักการใช้คือ

1) ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators) โดยฝึกให้นักศึกษาเข้ากลุ่มย่อย แลกเปลี่ยนแนวคิด กล้าแสดงความคิดเห็นและรับฟังปรับปรุงแก้ไข

2) ฝึกการคิดแก้ปัญหา (Problem Solvers) โดยฝึกให้นักศึกษามองเห็นถึงปัญหาแล้วนำหลักการออกแบบแก้ไขหรือส่งเสริมให้งานน่าสนใจ

3) ฝึกการสืบเสาะค้นหา (Enquirers) โดยฝึกให้นักศึกษาทดลองค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง หาคำตอบแนวทางวิธีการสร้างผลงานให้น่าสนใจและเหมาะสมด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงาน
มัลติมีเดีย

ฝึกทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) โดยให้นักศึกษาคิดนอกกรอบ คิดอย่างมี
Concept เชื่อมโยงแนวคิดและผลงาน ไม่ยึดต่อผลงานที่เคยทำ กล้าเลือกและลองสิ่งใหม่ ทั้งนี้
ผู้สอนต้องฝึกผู้เรียนให้คิดจากพื้นฐานองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 1) การคิดคล่อง
(Fluency) 2) การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3) การคิดละเอียดลออ (Elaboration) 4) การคิด
ริเริ่มหรือคิดค้นแบบ (Originality)

กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

ฝึกกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning) ผู้สอนจะต้องเป็นที่
ปรึกษาให้กับผู้เรียน ต้องให้ความสนใจแก่ผู้เรียนรายบุคคลพร้อมพัฒนาผลงานรายบุคคลตาม
ศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียน และพบว่าแนวทางการนำตัวละครพัฒนาสู่ผลงานมัลติมีเดีย
ประเภทผลงานที่ใช้ทักษะการออกแบบตัวละครได้ 1) Concept art 2) Animation 3) Game
Design 4) Corporate Identity Design 5) Art Toy 6) Keycap

สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนการสอน 3 เรื่องเป็นฐานการจัดการเรียนการสอน 1) การเรียนการสอน
แบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) 2) การจัดการเรียนรู้การสอน
แบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) 3) การจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain
Based Learning) โดยผู้วิจัยมีเป้าหมายเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีแนวคิดในการสร้างผลงานเชิง
สร้างสรรค์ Creative Thinking และออกแบบกระบวนการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ใช้แนวทาง
การเรียนการสอนในอนาคตของ OECD Learning 2030 โดยมีแนวทางที่สามารถสรุปและนำไป
ปฏิบัติจริงได้ดังนี้ 1) ผู้เรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา 2) เนื้อหาต้องเข้มข้น 3) เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส
4) เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง 5) เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน 6) เนื้อหาควร
เน้นที่การผสมผสาน 7) เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน (The Organisation for Economic
Co-operation and Development (OECD), 2023) โดยเป้าหมายการสอนเพื่อพัฒนา
ผู้เรียนให้ฝึกค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ค้นหาความรู้ และเพิ่ม
ทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยงมีขั้นตอน
เพื่อสร้างผลงานเชิงความคิดสร้างสรรค์และมีคุณภาพยกระดับมาตรฐาน สอดคล้องกับแนวทาง
การสร้าง กระบวนทัศน์การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากการกระตุ้น (Mastering Growth) ของ
วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2563) ประกอบด้วย 1) จัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ

ธรรมชาติผู้เรียน 2) ใช้สื่อดิจิทัลสนับสนุน 3) ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรง 4) ให้ผู้เรียนนำ Concept ไปปฏิบัติ 5) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 6) ผู้สอนให้คำแนะน่วิธีการเรียนรู้ 7) ประเมินและติดตามความก้าวหน้า 8) วิจัยและพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

จากผลการดำเนินการวิจัยตามการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร ซึ่งจากแนวคิดการวิจัยสู่กระบวนการสอนตามแผนพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างที่เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน จากจำนวนผู้เรียน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 50 จากหัวข้ออื่นๆ ทั้งนี้จากฐานความสนใจในการออกแบบตัวละครของตนเองร่วมกับทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์สู่การพัฒนาตัวละครเป็นผลงานมัลติมีเดียเมื่อผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนจากกิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม กิจกรรม 2 พัฒนาแนวคิด ประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ โดยฝึกกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) พบว่าผู้เรียนสามารถต่อยอดความชอบจากตัวละครร่วมกับทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์สู่การสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายประเภทประกอบด้วย 1) Concept art 2) Animation 3) Game Design 4) Corporate Identity Design 5) Art Toy 6) Keycap ดังนั้นผลที่ได้สอดคล้องตามระดับของความคิดสร้างสรรค์ของ เทย์เลอร์ (Taylors) ในระดับที่ 2 และ 3 ได้ โดยเทย์เลอร์ (Taylors) ได้แบ่งระดับไว้ที่ 5 ระดับดังนี้ 1) ระดับสร้างสรรค์ของการแสดงออก (Expressive Creativity Level) ระดับเป็นการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์ที่ทุกคนมีอยู่แล้วโดยธรรมชาติเพียงกล้าแสดงออกมา 2) ระดับสร้างสรรค์ทางเทคนิค (Technical Creativity Level) เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ความรู้ทางวิชาการและทางเทคนิค ซึ่งบุคคลอาจต้องใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้มาช่วยให้การแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้มากมายโดยไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ 3) ระดับสร้างสรรค์ของสิ่งประดิษฐ์ (Inventive Creativity Level) ระดับนี้จะปรากฏผลงานสิ่งประดิษฐ์ที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์มีความคิดของตนเองสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ด้วยรูปแบบและวิธีการที่ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์แบบเดิม โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากใครแม้ว่างานนั้นจะมีคนอื่นคิดแล้วก็ตาม 4) ระดับสร้างสรรค์ของนวัตกรรม (Innovative Creativity Level) เป็นการปรับปรุง ดัดแปลง โดยใช้ความคิดและวิธีการเพื่อนำเสนอความคิดริเริ่มสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ มีความทันสมัย แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่แตกต่างจากผู้อื่น 5) ระดับสร้างสรรค์ของปรากฏการณ์ (Emergent Creativity Level) ระดับนี้เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นสูงสุดมีลักษณะอัจฉริยะ ค้นพบที่ยังไม่มีใครพบมาก่อน (Taylor, 1959, อ้างถึงใน Leslie, 2014, อ้างถึงใน ปัญญา วรวิเศษชัย, 2565) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าจากกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 กิจกรรมสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละครของผู้เรียนได้ พร้อมทั้งในส่วนของกิจกรรมย่อยที่เกี่ยวข้องต่อคุณภาพของผลงานตัวละครที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

เช่น ให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจ ฝึกให้วิเคราะห์ ค้นหาแนวทางสร้างผลงานแล้วนำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดภายในกลุ่ม จากนั้นสรุปผลประเมินแนวคิดของตนเอง พร้อมทั้งพัฒนาแนวคิด ผู้สอนจะสร้างโจทย์ที่ท้าทายหยิบยกตัวอย่างที่มีคุณภาพให้ผู้เรียนศึกษาแบบรายบุคคลเพื่อกระตุ้นให้คิดลึกซึ้ง เน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและมีคุณภาพพร้อมให้คิดอย่าง เชื่อมโยง มีระบบขั้นตอนและทำการตรวจสอบคุณภาพของผลงานอย่างเข้มงวดเป็นระยะ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบตัวละครของ Seegmiller (2008) ที่มีกระบวนการออกแบบตัวละคร 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์และการลดความซับซ้อนของปัญหาที่ใช้สร้างแนวคิด 3) เลือกแนวคิดที่ดีที่สุด 4) การวาดตัวละคร และ 5) การประเมินผลลัพธ์ และกระบวนการเรียนการสอนสอดคล้องต่อกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์งานออกแบบตัวละครของ จรรยา เทะโยธิน (2564) ซึ่งมี ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 4 เป็น 1) การสร้างตัวละคร ที่ต้องคำนึงถึงเรื่องราว 2) การแสดงออกของตัวละคร ที่ต้องให้ความสำคัญทั้งใบหน้าและท่าทาง 3) ขั้นตอนการออกแบบที่ต้องค้นหาข้อมูล กำหนดค่าสีตามแนวคิดละ 4) องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

จากผลการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้สรุปโมเดลกิจกรรมการเรียนสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร โดยการผสมผสานหลักการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบตัวละครสู่ผลงานเชิงสร้างสรรค์ โดยจัดกิจกรรม 3 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเอง และสังคม โดยฝึกให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ฝึกการคิดแก้ปัญหา ฝึกการสืบเสาะค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมีลัทธิเดียวโดยฝึกผู้เรียนด้านทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) ทั้งนี้ผู้สอนมีเป้าหมายฝึกผู้เรียนให้คิดจากพื้นฐานองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ การคิดคล่อง การคิดยืดหยุ่น การคิดละเอียดลออ การคิดริเริ่มหรือคิดค้นแบบ กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ โดยฝึกกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย ของ ญัรวรรณ เฉลิมสุข และคณะ (2566) ประกอบด้วย ขั้นตอน 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจและแสวงหาความรู้ (การรับรู้) กระบวนการสร้างสรรค์ ปัญหาการสร้างงานศิลปะ เทคนิคการสร้างผลงาน และแนวทางการเลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนด้วยการสืบค้นข้อมูลใน ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมและเข้าถึงความรู้ (การรับรู้) พิจารณาด้วยความมีสติจนเข้าใจ วิเคราะห์และตีความโดยการออกแบบคิดกระบวนการเพื่อแก้ปัญหาหนึ่ง ๆ ผู้สอนให้ผู้เรียนพิจารณาข้อมูลรูปแบบที่จะนำเสนอขั้นตอนที่ 3 การกระตุ้นความคิดขยาย

ความรู้ (การตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้) (Stimulation of Ideas, Expanding Knowledge) คิด และตั้งสมมติฐาน ขั้นตอนที่ 4 การริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน (การฝึกปฏิบัติ, การกระทำอย่าง ชำนาญ) (Originality Creative) ทำการทดสอบสมมติฐานจนสามารถพบคำตอบ ลงมือปฏิบัติ ผลงานและฝึกฝนทักษะ เพื่อทดสอบเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสม ขั้นตอนที่ 5 พัฒนาประยุกต์ ผลงาน (การประยุกต์) (Applied Development) ลงมือปฏิบัติสร้างผลงานจากเทคนิคและ วิธีการ ที่เหมาะสมที่สุด เพื่อนำมาประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวคิด เฉพาะตน ขั้นตอนที่ 6 วิพากษ์วิจารณ์-ประเมินผล (Assessment) เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนกับผู้เรียน

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวทางการสอนเพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์และงาน มัลติมีเดียจากทักษะการออกแบบตัวละคร เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง ออกแบบการเรียน การสอนโลกใหม่ด้วยการผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลเพื่อมุ่งพัฒนานักศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ (Designing a New World of Teaching and Learning by Combining Personalized Learning Processes to Focus on Developing Students' Creative Thinking) ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากหน่วยงาน วิจัยและนวัตกรรม สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2567 ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณคณะกรรมการผู้พิจารณาทุนสนับสนุนการจัดทำโครงการวิจัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. กิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 กิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับหลักการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เพียงการออกแบบตัวละคร แต่การเรียนการสอนนั้นจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) จัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) และการจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning)
2. สิ่งสำคัญคือผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องจะต้องเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียน ต้องให้ความสนใจแก่ผู้เรียนรายบุคคลพร้อมพัฒนาผลงานรายบุคคลตามศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- จรรยา เทตะโยธิน. (2564). แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา ‘เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.*, 32(1), 1–15. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/view/248380>
- ชลิต ขอดศิริ และ วชิรา เครือคำอ้าย. (2567). การจัดการเรียนรู้แนวใหม่เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งโลกอนาคต. *วารสารปาริชาติ*, 37(2), 314–316. <https://doi.org/10.55164/pactj.v37i2.268976>
- ณัฐวรรณ เถลิสมสุข, อนิรุทธิ์ สติมัน, ธาปณีย์ ธรรมเมธา, และน้ำมนต์ เรืองฤทธิ์. (2566). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานวิชาศิลปศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 25(3), 117–128.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2559). การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา Creative Thinking Development and Evaluation in Schools. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 27(1), 1–14.
- ธารทิพย์ ขั้วนา และ ขวัญชัย ขั้วนา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทาง การศึกษา : สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 5(2), 325–342.
- ปัญจนาวุ รววัฒนชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ Fundamental Knowledge in Creative Thinking. *ครุศาสตร์สาร / Journal of Educational Studies*, 16(1), 1–14.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2563). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)*. จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น. (2566). *เทคโนโลยีมีลิติมิเดีย*. https://www.tni.ac.th/it/major_mt
- สมพร สุธี. (2567). *การวิจัยทางศิลปะ : กระบวนการสังเคราะห์สู่นวัตกรรม*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Seegmiller, D. (2008). *Digital character painting using Photoshop CS3* (2). Charles River Media.
- The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (n.d.). *Future of Education and Skills 2030/2040*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html>

CI-VI-LIZE 2024 : ร่องรอยอารยธรรมและศิลปะ สะท้อนการเปลี่ยนแปลงสังคม-สิ่งแวดล้อม

พศุตม์ กรรณรัตนสูตร ¹

รับบทความ : 24 มีนาคม 2568
แก้ไข : 23 เมษายน 2568
ตอบรับตีพิมพ์ : 29 เมษายน 2568

¹ อาจารย์ประจำ สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา อีเมล : pasutt.ka@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาและค้นคว้า ความสัมพันธ์ระหว่างความยั่งยืนทางนิเวศสิ่งแวดล้อมกับพัฒนาการของอารยธรรมมนุษย์ (2) วิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 ในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาอารยธรรมกับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม และ (3) แสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์เกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนในสังคมปัจจุบัน วิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการวิเคราะห์ตีความเชิงสัญลักษณ์ วิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ และวัสดุที่ปรากฏในผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 เพื่อเข้าใจการสื่อความหมายเชิงนัย การทบทวน เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงแนวคิดเรื่องการพัฒนาอย่างยั่งยืนและบทบาทของศิลปะในการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม การศึกษากรณีเปรียบเทียบกับผลงาน CI-VI-LIZE 2024 กับงานศิลปะร่วมสมัยอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ (1) ความสัมพันธ์ระหว่างความยั่งยืนทางนิเวศสิ่งแวดล้อมกับพัฒนาการของอารยธรรมมนุษย์ โดยอารยธรรมโบราณหลายแห่งล่มสลายเพราะการจัดการทรัพยากรผิดพลาด ขณะที่ยุคอุตสาหกรรมเร่งการทำลายสิ่งแวดล้อม แต่มนุษย์มีศักยภาพปรับตัวผ่านแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน (2) การวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 ตั้งคำถามต่อทิศทางของอารยธรรมผ่านชื่อและวัสดุที่ผสมผสานระหว่างธรรมชาติกับผลผลิตอุตสาหกรรม โครงสร้างคล้ายซากปรักหักพังผสมเทคโนโลยีร่วมสมัยเตือนถึงความเสี่ยงของการล่มสลายหากมนุษย์ละเลยสิ่งแวดล้อม (3) บทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์เกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อม CI-VI-LIZE 2024 สร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่กระตุ้นความตระหนักต่อปัญหาสิ่งแวดล้อม เป็นพื้นที่ถกเถียงประเด็นความยั่งยืน และสร้างเครือข่ายผลักดันการเปลี่ยนแปลงผ่านการผสมผสานมิติประวัติศาสตร์ สังคมวิทยาและนิเวศวิทยา

คำสำคัญ : ศิลปะร่วมสมัย, อารยธรรมยั่งยืน, นิเวศสิ่งแวดล้อม, สัญลักษณ์วิทยา, การพัฒนาอย่างยั่งยืน

CI-VI-LIZE 2024: Traces of Civilization and Art Reflecting Social-Environmental Changes

Pasutt Kanrattanasutra ¹

Received : March 24, 2025

Revised : April 23, 2025

Accepted : April 29, 2025

¹ Art Lecturer in Painting Department, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University
E-mail: pasutt.ka@ssru.ac.th

Abstract

This article aims to (1) study and explore the relationship between ecological sustainability and the development of human civilization, (2) analyze the semiotic meaning and significance of the sculpture CI-VI-LIZE 2024 in the context of the relationship between civilization development and environmental sustainability, and (3) demonstrate the role of contemporary art in raising awareness and stimulating criticism about environmental and sustainability issues in today's society. This research employs qualitative research methodology through semiotic interpretation analysis, analyzing the meaning of symbols and materials appearing in the sculpture CI-VI-LIZE 2024 to understand its connotative meaning, reviewing literature and research related to the relationship between art, society, and environment, including concepts of sustainable development and the role of art in creating social change, and comparative case studies of CI-VI-LIZE 2024 with other contemporary artworks related to environmental and sustainability issues. Research findings (1) Reveal the relationship between ecological sustainability and human civilization development, showing that many ancient civilizations collapsed due to mismanagement of resources, while the industrial era accelerated environmental destruction, though humans have the potential to adapt through sustainable development concepts, (2) The semiotic analysis of CI-VI-LIZE 2024 shows how it questions the direction of civilization through its name and materials that blend natural elements with industrial products; its structure resembling ancient ruins combined with contemporary technology warns of collapse risks if humans neglect the environment, and (3) Contemporary art's role in raising awareness about environmental issues is demonstrated as CI-VI-LIZE 2024 creates aesthetic experiences that stimulate awareness of environmental problems, provides a space for sustainability discussions, and builds networks driving change through the integration of historical, sociological, and ecological dimensions.

Keywords: Contemporary Art, Sustainable Civilization, Ecological Environment, Semiotics, Sustainable Development

ปัจจุบันสังคมโลกกำลังเผชิญกับวิกฤตสิ่งแวดล้อมที่รุนแรงและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากการพัฒนาที่ขาดความสมดุล การเติบโตของประชากร การขยายตัวของเมือง และระบบอุตสาหกรรมที่เน้นการบริโภคทรัพยากรอย่างฟุ่มเฟือย (ประเวศ วะสี, 2565) ปรากฏการณ์โลกร้อน มลพิษทางอากาศและน้ำ การสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ และการเสื่อมโทรมของระบบนิเวศทั่วโลก ล้วนเป็นปัญหาที่ทวีความรุนแรงและส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์และความอยู่รอดของสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ (Holling, 2020) ในขณะเดียวกัน สังคมกำลังเผชิญกับความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่สร้างทั้งโอกาสและความเหลื่อมล้ำ (ชัชชม อรรถภิญโญ, 2567) ท่ามกลางวิกฤตเหล่านี้ มนุษยชาติกำลังค้นหาแนวทางที่จะสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนากับความยั่งยืน และศิลปะได้กลายเป็นสื่อกลางสำคัญในการสะท้อนความขัดแย้งและการแสวงหาทางออกของวิกฤตร่วมสมัย (สุธี คุณาวิชยานนท์, 2566)

วิกฤตสิ่งแวดล้อมในปัจจุบันมีความเชื่อมโยงโดยตรงกับการพัฒนาของอารยธรรมมนุษย์ Diamond (2019) ได้วิเคราะห์สาเหตุการล่มสลายของอารยธรรมโบราณหลายแห่ง พบว่าปัจจัยสำคัญประการหนึ่งคือความเสียหายทางสิ่งแวดล้อมและการตอบสนองทางวัฒนธรรมต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ในทำนองเดียวกัน ปรากฏการณ์โลกร้อน การสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ และมลพิษในปัจจุบันล้วนเป็นผลมาจากกิจกรรมของมนุษย์และรูปแบบการพัฒนาที่ไม่คำนึงถึงขีดจำกัดของระบบนิเวศ (สุริชัย หวันแก้ว, 2564) จุดเด่นของผลงาน CI-VI-LIZE 2024 อยู่อยู่ที่การสร้างความตึงเครียดระหว่างความเป็นระเบียบและความไร้ระเบียบ ระหว่างการสร้างและการทำลาย (อภิศักดิ์ โสมอินทร์, 2566) โครงสร้างตารางเหล็กที่สร้างขึ้นอย่างเป็นระบบแสดงถึงความเป็นระเบียบและการควบคุม ในขณะที่วัสดุที่ดูเหมือนเศษซากที่หลากสีที่ถูกจัดวางภายในช่องตารางกลับสะท้อนให้เห็นถึงความไร้ระเบียบและการแตกสลาย สื่อถึงความขัดแย้งระหว่างความต้องการในการพัฒนาและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่ตามมา

แนวคิดแอนโทรโปซีนที่เสนอโดย Steffen และคณะ (2021) ให้กรอบความคิดที่ทรงพลังในการทำความเข้าใจผลงานชิ้นนี้ ยุคแอนโทรโปซีนเป็นยุคธรณีวิทยาใหม่ที่มนุษย์กลายเป็นแรงขับเคลื่อนหลักในการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศโลก CI-VI-LIZE 2024 สะท้อนยุคสมัยนี้ผ่านการแสดงให้เห็นถึงรอยเท้าทางนิเวศวิทยาของอารยธรรมมนุษย์และการแทรกซึมของวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นในทุกพื้นที่ของโลก (เกษม เพ็ญภินันท์, 2566) เสนอแนวคิดการอยู่ร่วมกับปัญหา (staying with the trouble) ที่เรียกร้องให้มนุษย์พัฒนาความสัมพันธ์แบบใหม่กับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ และระบบนิเวศโลก ประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 สอดคล้องกับแนวคิดนี้โดยไม่เพียงแต่แสดงให้เห็น

เห็นความเสื่อมโทรม แต่ยังชี้ให้เห็นความเป็นไปได้ของการฟื้นฟูผ่านสี่สันติสุขของเศรษวิสัยที่ยังคงถูกเก็บรักษาไว้ท่ามกลางโครงสร้างที่เสื่อมสลาย

ในบริบททางประวัติศาสตร์ ประติมากรรมชิ้นนี้ชวนให้เราพิจารณาถึงวงจรของอารยธรรมต่าง ๆ ที่เคยรุ่งเรืองแล้วล่มสลาย จากอารยธรรมเมโสโปเตเมีย อียิปต์ กรีก โรมัน ไปจนถึงอาณาจักรมายา และขอม ซึ่งล้วนมีจุดเริ่มต้น การเติบโต และการล่มสลายที่มักเกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม (นิธิ เอียวศรีวงศ์, 2565) การจัดวางชิ้นส่วนวัสดุที่แตกต่างกันในแต่ละช่องของตารางเหล็กสนิม เปรียบเสมือนการจัดเก็บหลักฐานทางโบราณคดีที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมและเทคโนโลยีที่แตกต่างกันในแต่ละยุคสมัย (สมศักดิ์ สมบูรณ์, 2567) CI-VI-LIZE เป็นการเล่นคำที่มาจากคำว่า Civilize (ทำให้เจริญ) ซึ่งมีรากศัพท์มาจาก Civilization (อารยธรรม) โดยแยกออกเป็นส่วนๆ เพื่อตั้งคำถามถึงองค์ประกอบและความหมายที่แท้จริงของความเป็นอารยะ ในยุคที่การพัฒนาทางเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมนำมาซึ่งปัญหาสิ่งแวดล้อมที่รุนแรง (วิโรจน์ ศรีวิชัย, 2566)

การวิจัยครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 ในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาอารยธรรมกับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม โดยใช้กรอบแนวคิดเรื่องการล่มสลายของอารยธรรมและแนวคิดแอนโธโรพocen พร้อมทั้งศึกษาบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์เกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อม (พิชัย เกรียงไกรเพชร, 2567) ผ่านการวิเคราะห์ผลงาน CI-VI-LIZE 2024 ที่น่าสนใจและมีนัยสำคัญต่อการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ อารยธรรม และระบบนิเวศ งานวิจัยนี้จะมีส่วนช่วยขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและส่งเสริมการพัฒนาที่ยั่งยืนในสังคมปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและค้นคว้า ความสัมพันธ์ระหว่างความยั่งยืนทางนิเวศสิ่งแวดล้อมกับพัฒนาการของอารยธรรมมนุษย์
2. เพื่อวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม “CI-VI-LIZE 2024” ในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาอารยธรรมกับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม
3. เพื่อแสดงบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์เกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนในสังคมปัจจุบัน

ขอบเขตการวิจัย

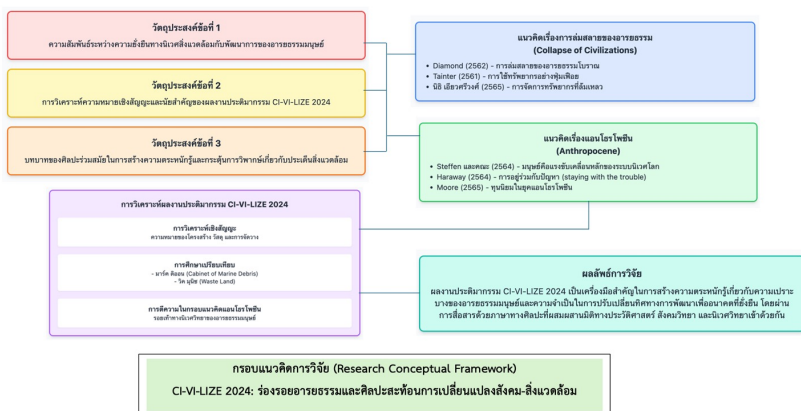
การวิจัยนี้มุ่งศึกษาและวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างความยั่งยืนทางนิเวศสิ่งแวดล้อมกับพัฒนาการของอารยธรรมมนุษย์ ครอบคลุมการวิเคราะห์องค์ประกอบทางกายภาพของผลงาน ได้แก่ วัสดุ โครงสร้าง และการจัดวาง รวมถึงบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

การดำเนินการวิจัย/การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัย ประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะ สังคม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงแนวคิดเรื่องการพัฒนาที่ยั่งยืนและบทบาทของศิลปะในการสร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคม การศึกษากรณีตัวอย่างเปรียบเทียบ (Comparative Case Study) เปรียบเทียบผลงาน CI-VI-LIZE 2024 กับงานศิลปะร่วมสมัยอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน เพื่อวิเคราะห์แนวโน้มและพัฒนาการของการสื่อสารประเด็นดังกล่าวผ่านงานศิลปะ

กรอบแนวคิดการวิจัย (Research Conceptual Framework)

CI-VI-LIZE 2024: ร่องรอยอารยธรรมและศิลปะสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสังคม-สิ่งแวดล้อม



แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

จากบทความเรื่อง CI-VI-LIZE 2024: ร่องรอยอารยธรรมและศิลปะสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสังคม-สิ่งแวดล้อม ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดทฤษฎีที่สำคัญ 2 แนวคิดหลัก ดังนี้

1.แนวคิดเรื่องการล่มสลายของอารยธรรม (Collapse of Civilizations)

แนวคิดนี้ศึกษาสาเหตุและปัจจัยที่นำไปสู่การล่มสลายของอารยธรรมต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ โดยมีนักวิชาการสำคัญที่ ศึกษาประเด็นนี้ได้แก่

Diamond (2019) วิเคราะห์การล่มสลายของอารยธรรมโบราณหลายแห่ง เช่น อารยธรรมอีสเตอร์ อารยธรรมมายา และอารยธรรมไวคิงในกรีนแลนด์ โดยระบุปัจจัยสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ ความเสียหายทางสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ความขัดแย้งกับเพื่อนบ้าน พันธมิตรทางการค้าที่ล้มเหลว และการตอบสนองทางวัฒนธรรมต่อปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม

นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2565) ชี้แจงว่าการล่มสลายของอารยธรรม มักเกิดจากการจัดการทรัพยากรธรรมชาติที่ ล้มเหลว โดยเฉพาะเมื่ออารยธรรมขยายตัวเกินขีดความสามารถในการรองรับของระบบนิเวศ (carrying capacity) และมีโครงสร้างทางสังคมที่ซับซ้อนเกินไป (social complexity) ซึ่งต้องการทรัพยากรจำนวนมากในการบำรุงรักษา

Tainter (2018) นำเสนอว่าอารยธรรมที่ล่มสลายมักมีการใช้ทรัพยากรอย่างฟุ่มเฟือยในช่วงรุ่งเรือง และ ไม่สามารถปรับตัวได้ทันเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางสิ่งแวดล้อมอย่างรุนแรง โดยสถาบันทางสังคมที่แข็งตัวและระบบความเชื่อที่ไม่ยืดหยุ่นมักเป็นอุปสรรคต่อการปรับตัว

การล่มสลายของอารยธรรมหมายถึงการสิ้นสุดของระบบสังคมที่ซับซ้อน ซึ่งมักเกิดจากปัจจัยหลายประการที่เชื่อมโยงกัน ทั้งภายในและภายนอก Jared Diamond (2019) ในหนังสือ Collapse ระบุสาเหตุหลัก 5 ประการ ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ความขัดแย้งกับเพื่อนบ้าน การค้าที่ลดลง และการตอบสนองทางวัฒนธรรมที่ไม่เหมาะสม อารยธรรมล่มสลายเมื่อผลตอบแทนต่อความซับซ้อนทางสังคมลดลง วงจรความขัดแย้งทางสังคมและวัฏจักรเศรษฐกิจการเมือง เช่นเดียวกับประวัติศาสตร์อารยธรรมมายา อียิปต์โบราณ และโรมัน ที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการเสื่อมถอยที่คล้ายคลึงกัน แนวคิดนี้มีความสำคัญต่อการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ร่วมสมัย เพราะช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และผลกระทบระยะยาวของการพัฒนาที่ไม่คำนึงถึงข้อจำกัดทางทรัพยากร

2. แนวคิดเรื่องแอนโทรโพซีน (Anthropocene)

แนวคิดนี้เสนอว่าโลกได้เข้าสู่ยุคธรณีวิทยาใหม่ที่มนุษย์กลายเป็นแรงขับเคลื่อนหลักในการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศโลก

Steffen และคณะ (2021) นำเสนอคำว่า แอนโทรโพซีน โดย Paul Crutzen และ Eugene Stoermer ในปี ค.ศ. 2000 เพื่ออธิบายยุคสมัยที่กิจกรรมของมนุษย์ส่งผลกระทบต่อธรณีวิทยา ระบบนิเวศ และสภาพภูมิอากาศของโลกอย่างมีนัยสำคัญ

Moore (2022) นำเสนอแนวคิดทุนนิยมในยุคแอนโทรโพซีน (Anthropocene capitalism) ที่ชี้ให้เห็นว่าแอนโทรโพซีนไม่ได้เป็นผลจากมนุษย์ทุกคนเท่าเทียมกัน แต่เป็นผลจากระบบเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยการแสวงหากำไรและการเติบโตอย่างไม่มีขีดจำกัด

สุริชัย หวันแก้ว (2564) ประยุกต์แนวคิดแอนโทรโพซีนในบริบทของสังคมไทย โดยเสนอว่าการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวิทยาในประเทศไทยเป็นผลจากการพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวทางตะวันตกที่เน้นการเติบโตทางวัตถุ และเรียกร้องให้มีการทบทวนนโยบายการพัฒนาและฟื้นฟูภูมิปัญญาท้องถิ่น

แนวคิดแอนโทรโพซีนมีความสำคัญในการวิเคราะห์งานศิลปะที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม เนื่องจากเป็นกรอบที่ทำให้เข้าใจผลกระทบของการกระทำของมนุษย์ต่อโลก และบทบาทของศิลปะในการสะท้อน วิพากษ์ และนำเสนอทางออกสำหรับวิกฤตที่เกิดขึ้น ทั้งสองแนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 เพื่อทำความเข้าใจความหมายและนัยสำคัญของผลงานในบริบทของความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาอารยธรรมกับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อม

ศิลปินที่เกี่ยวข้อง

1. มาร์ค ดิออน (Mark Dion)

Mark Dion เป็นศิลปินร่วมสมัยชาวอเมริกันที่มีชื่อเสียงจากการผสมผสานศิลปะกับความรู้ทางวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะด้านนิเวศวิทยาและธรรมชาติวิทยา ผลงานของ Mark Dion มักอยู่ในรูปแบบการจัดแสดงวัตถุ (installation) ที่จำลองพิพิธภัณฑ์หรือห้องปฏิบัติการทางวิทยาศาสตร์ เน้นการจัดหมวดหมู่และการเก็บรักษาวัตถุทางธรรมชาติ (Corrin, 2020) ผลงานที่โดดเด่น เช่น The Library for the Birds of New York (2016) เป็นงานจัดวางที่ประกอบด้วยต้นไม้ขนาดใหญ่ที่มีหนังสือและวัตถุเกี่ยวกับนกวางอยู่โดยรอบ พร้อมนกจริงที่บินไปมาในพื้นที่จัดแสดง ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมมนุษย์ (Baker, 2019) อีกผลงานสำคัญคือ Cabinet of Curiosities ซึ่งเป็นชุดผลงานที่จำลองตู้จัดแสดงวัตถุแบบโบราณที่นิยมในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 16-18 รวบรวมวัตถุทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่หลากหลาย ตั้งคำถามเกี่ยวกับระบบการจัดหมวดหมู่ความรู้และวิธีที่มนุษย์ทำความเข้าใจโลก ความเกี่ยวข้องกับผลงาน CI-VI-LIZE 2024 แนวทางของ Dion มีความเชื่อมโยงในแง่ของการใช้

รูปแบบการจัดวางวัตถุในโครงสร้างที่เป็นระบบ (grid) เพื่อสะท้อนความพยายามของมนุษย์ในการจัดระเบียบและทำความเข้าใจโลก รวมถึงการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมมนุษย์ในยุคที่มนุษย์กำลังส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศโลกอย่างมหาศาล

ภาพ 1

Cabinet of Marine Debris (2014), Mark Dion



หมายเหตุ. จาก Mark Dion-Cabinet of Marine Debris, โดย Tanya Bonakdar Gallery, Retrieved April 20, 2025, from (<https://www.tanyabonakdargallery.com/artists/34-mark-dion/works/9650-mark-dion-cabinet-of-marine-debris-2014/>)

2. วิค มุนิซ (Vik Muniz)

วิค มุนิซ เป็นศิลปินบราซิลเกิดในปี 1961 ที่เซาเปาลู ผู้มีชื่อเสียงในการสร้างภาพจากวัสดุที่ไม่ใช่สื่อศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น ช็อกโกแลต น้ำเชื่อม ฝุ่น และขยะ ในภาพยนตร์สารคดี

ภาพ 2

The Gypsy Magna-Pictures of Garbage (2010), Vik Muniz



หมายเหตุ. จาก Mark Dion-Cabinet of Marine Debris, โดย Tanya Bonakdar Gallery, Retrieved April 20, 2025, from (<https://www.tanyabonakdargallery.com/art-ists/34-mark-dion/works/9650-mark-dion-cabinet-of-marine-debris-2014/>)

Waste Land (2010) เป็นผลงานศิลปะที่ทรงพลังของวิก มุนิซ (Vik Muniz) ศิลปินชาวบราซิล ที่ทำงานร่วมกับคนเก็บขยะจากบริเวณ Jardim Gramacho ซึ่งเป็นบ่อขยะที่ใหญ่ที่สุดในริโอ เดจาเนโร โครงการนี้นับเป็นภาพยนตร์สารคดีที่ได้รับรางวัลซึ่งกำกับโดย Lucy Walker มุนิซใช้วัสดุจากบ่อขยะสร้างภาพขนาดใหญ่ที่เป็นภาพเหมือนของคนเก็บขยะ เป็นการผสมผสานศิลปะกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม Phillips (2012) ระบุไว้ว่า ผลงานนี้ ตั้งคำถามเกี่ยวกับ สิ่งที่ถูกทิ้งและคุณค่าในสังคมบริโภคนิยม โครงการได้เปลี่ยนชีวิตผู้เข้าร่วมโดยส่วนแบ่งรายได้

จากการขายผลงานศิลปะถูกมอบให้กับสหกรณ์ผู้เก็บขยะ โดย Kester (2011) ยกย่องว่าเป็นตัวอย่างสำคัญของการปฏิบัติทางศิลปะแบบมีส่วนร่วมที่เปลี่ยนแปลงชุมชน มุนิซสร้างผลงานจากวัสดุรีไซเคิลและถ่ายภาพผลงานขาย โดยมอบรายได้ให้แก่คนงาน Katherine Hart (2016) บรรณาธิการหนังสือ Vik Muniz: Seeing is Believing อธิบายว่างานของเขาพูดถึงประเด็นเรื่องการบริโภค มลพิษ และระบบชนชั้น ขณะที่ Charles Stainback (2018) ในบทความ The Photography of Vik Muniz วิเคราะห์ว่ามุนิซท้าทายความเข้าใจเกี่ยวกับภาพถ่ายโดยใช้วัสดุที่เปราะบางและชั่วคราว ผลงานของเขาได้จัดแสดงในสถาบันสำคัญทั่วโลก รวมถึง MoMA, Metropolitan Museum of Art, และ Tate Modern

การวิเคราะห์ตีความในกรอบแนวคิดแอนโทรโพซิน

การวิเคราะห์ CI-VI-LIZE 2024 ในกรอบแนวคิดแอนโทรโพซินช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของมนุษย์ในฐานะปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศโลก ตามที่ Steffen และคณะ (2021) ได้เสนอไว้ ผลงานชิ้นนี้สะท้อนให้เห็นถึงรอยเท้าทางนิเวศวิทยา (ecological footprint) ของอารยธรรมมนุษย์ ผ่านโครงสร้างอุตสาหกรรมที่แทรกซึมเข้าไปในทุกพื้นที่ ผลการวิเคราะห์ไม่ได้เสนอมุมมองที่มองมนุษย์เป็นผู้ทำลายเพียงอย่างเดียว แต่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์มีศักยภาพทั้งในการทำลายและการสร้างสรรค์ ที่เรียกร้องให้มนุษย์พัฒนาความสัมพันธ์แบบใหม่กับสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ และระบบนิเวศโลก ผ่านแนวคิดการอยู่ร่วมกับปัญหา (staying with the trouble) ที่เน้นการสร้างความสัมพันธ์เกื้อกูลกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

ภาพ 3

ผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024



บทบาทของศิลปะในการสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อม

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า CI-VI-LIZE 2024 ไม่ใช่เพียงวัตถุทางศิลปะที่สวยงาม แต่เป็นเครื่องมือในการสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์เกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน การที่ผลงานสามารถแปลงแนวคิดที่ซับซ้อนและนามธรรมให้กลายเป็นประสบการณ์ทางกายภาพที่สัมผัสได้ช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งกว่าการรับรู้ข้อมูลเพียงอย่างเดียว

ประเด็นนี้สอดคล้องกับงานของ Mark Dion ที่ใช้รูปแบบการจัดวางวัตถุในโครงสร้างที่เป็นระบบเพื่อตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมมนุษย์ และวิธีที่มนุษย์พยายามจัดหมวดหมู่และทำความเข้าใจโลก เช่นเดียวกับงานของ Wanthorn Waimilier (Chang, 2024) ที่ใช้วัสดุอุตสาหกรรมและโครงสร้างตารางในการสร้างงานที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับวัสดุ

การวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024

ประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 นำเสนอระบบสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนซึ่งเชื่อมโยงประเด็นการพัฒนาอารยธรรมกับความยั่งยืนของสิ่งแวดล้อมผ่านองค์ประกอบทางกายภาพและโครงสร้างที่มีความหมายแฝง

1. โครงสร้างตาราง การจัดระเบียบและความเป็นเหตุเป็นผล

โครงสร้างตารางสี่เหลี่ยมเหล็กสีน้ำตาลแดงสนิมของผลงานเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความพยายามของมนุษย์ในการจัดระเบียบโลกธรรมชาติ ตารางแสดงถึงระบบคิดแบบตรรกะตามแบบวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เป็นรากฐานของอารยธรรมสมัยใหม่ การจัดแบ่งพื้นที่เป็นช่องสี่เหลี่ยมที่เท่ากันสื่อถึงกระบวนการจำแนก แยกแยะ และจัดหมวดหมู่ที่เป็นหัวใจของความคิดแบบตะวันตกและวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ การจัดหมวดหมู่เป็นเครื่องมือแห่งอำนาจที่มนุษย์ใช้ในการควบคุมและเข้าใจโลกธรรมชาติ

ความเป็นระเบียบของตารางมีความไม่สมบูรณ์ด้วยร่องรอยสนิมและการผุกร่อน สื่อถึงการเสื่อมสลายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ของโครงสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้น สนิมบนเหล็กเป็นสัญลักษณ์ของกาลเวลาและความเสื่อมถอย แสดงให้เห็นว่าแม้วัสดุที่แข็งแกร่งที่สุดที่มนุษย์สร้างขึ้นก็ไม่สามารถต้านทานการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติได้ในระยะยาว

2. เศษวัสดุหลากหลายสีในช่องตาราง ความหลากหลายและการเสื่อมสลาย

เศษวัสดุหลากหลายสีที่ฝังอยู่ในแต่ละช่องของตารางเหล็ก ประกอบด้วยวัสดุ ได้แก่ โลหะ, ซีเมนต์, ดินเบา, หล่ออลูมิเนียม, เซรามิค, พลาสติก เป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายซับซ้อน วัสดุเหล่านี้หมายถึงผลผลิตทางวัฒนธรรมและวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นผ่านประวัติศาสตร์ ความหลากหลายของวัสดุ เช่น ซีเมนต์ ดินเบา อลูมิเนียม เซรามิค สะท้อนถึงยุคสมัยต่าง ๆ ของเทคโนโลยีมนุษย์

จากยุคหินสู่ยุคโลหะและวัสดุสังเคราะห์สมัยใหม่ วัสดุต่าง ๆ ถูกจัดวางในโครงสร้างหลักสนิม
เสมือนการเสื่อมสภาพของทรัพยากรธรรมชาติท่ามกลางการพัฒนาอุตสาหกรรม และการ
บันทึกช่วงเวลาของสังคมร่วมสมัย สืบเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายทางวัฒนธรรม โดยสีฟ้าน้ำเงิน
ในบริบทนี้สื่อถึงความบริสุทธิ์และความเปราะบางของธรรมชาติ

ลักษณะที่แตกหักและไม่สมบูรณ์ของเศษวัสดุเป็นสัญลักษณ์ของความเสื่อมสลายและการล่มสลาย
ขึ้นส่วนเหล่านี้คล้ายซากปรักหักพังทางโบราณคดี การจัดวางวัสดุในช่องตารางคล้ายกับการ
เก็บวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์ เปรียบเสมือนการบันทึกและเก็บรักษาร่องรอยของอารยธรรมที่
กำลังสูญหายไป

3. ชื่อผลงาน การถอดรหัสและการอ้างอิง

ชื่อ CI-VI-LIZE 2024 เป็นสัญลักษณ์เชิงภาษาที่มีหลายชั้นความหมาย การแยกคำว่า
Civilize ออกเป็นส่วน ๆ (CI-VI-LIZE) เป็นการตั้งคำถามถึงความเป็นปึกแผ่นของแนวคิดเรื่อง
“การทำให้เจริญ” หรือ “ความเป็นอารยะ” โดยเฉพาะในบริบทของผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม
การแยกคำออกเป็นส่วน ๆ เป็นการรื้อสร้าง (deconstruction) ที่เผยให้เห็นความไม่ลงรอย
และความขัดแย้งในแนวคิดที่ดูเหมือนจะเป็นเอกภาพ

เลข 2024 แทนปีปัจจุบันที่ผลงานถูกสร้างขึ้น และสื่อถึงการกำหนดกรอบเวลาที่เฉพาะเจาะจง
บ่งบอกถึงช่วงเวลาวิกฤตที่มนุษยชาติกำลังเผชิญกับการตัดสินใจสำคัญเกี่ยวกับอนาคตของ
อารยธรรมและสิ่งแวดล้อม เลข 2024 เป็นการอ้างอิงถึงสิ่งที่มนุษยชาติควรแก้ไขปัญหาล้าง
แวดล้อมก่อนที่จะถึงจุดไม่อาจย้อนกลับ

4. ความหมายของครีวม การวิพากษ์ความสัมพันธ์ระหว่างอารยธรรมกับธรรมชาติ

ภาพรวม “CI-VI-LIZE 2024” นำเสนอการวิพากษ์วิจารณ์เชิงสัญลักษณ์ต่อแนวคิดเรื่อง
ความก้าวหน้าและการพัฒนาที่เป็นรากฐานของอารยธรรมสมัยใหม่ ผลงานตั้งคำถามต่อการแยก
ขาดระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะสำคัญของความคิดแบบตะวันตก ตามที่
Latour (2022) ได้เสนอไว้ว่า การแบ่งแยกระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมเป็นสาเหตุสำคัญ
ของวิกฤตสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน

โครงสร้างตารางหลักสนิมที่บรรจุเศษซากสีส้มต่าง ๆ ของวัสดุหลากหลายชนิด สื่อถึงความ
พยายามของมนุษย์ในการควบคุมและจัดระเบียบโลกธรรมชาติ แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็น
ถึงความล้มเหลวของความพยายาม ร่องรอยสนิมและความเสื่อมสภาพเป็นสัญลักษณ์ของ
กระบวนการธรรมชาติที่ยังคงดำเนินต่อไปแม้ในโครงสร้างที่มนุษย์สร้างขึ้น แสดงให้เห็นว่า
ธรรมชาติยังคงมีอำนาจเหนือการสร้างสรรค์ของมนุษย์

ผลงานชิ้นนี้เสนอแนวคิดเรื่องอารยธรรมที่ยั่งยืน หมายถึงการพัฒนาที่ไม่ได้ตั้งอยู่บน
การทำลายล้างธรรมชาติ แต่เป็นการบูรณาการระหว่างความต้องการของมนุษย์กับข้อจำกัด
ของระบบนิเวศ เศษชิ้นส่วนหลากสีสรรของเซรามิค แทนการสื่อถึงความหวังและความเป็นไป

ได้ของการฟื้นฟูความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

นัยสำคัญของผลงานในบริบทปัจจุบันสะท้อนผ่านการเชื่อมโยงกับแนวคิดแอนโทรโปซีน (Anthropocene) ซึ่งเป็นยุคธรณิวิทย์าที่มนุษย์มีอิทธิพลต่อระบบนิเวศโลกอย่างมีนัยสำคัญ ประติมากรรมนี้เตือนให้ตระหนักถึงรอยเท้าทางนิเวศวิทยา (ecological footprint) ของอารยธรรมมนุษย์ และเรียกร้องให้เราพิจารณาถึงทางเลือกที่ยั่งยืนกว่าสำหรับอนาคต

5. CI-VI-LIZE 2024 กับบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน

ประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 เป็นตัวอย่างของศิลปะร่วมสมัยที่ทำหน้าที่กระตุ้นการวิพากษ์และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างอารยธรรมมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ผลงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่าศิลปะสามารถเป็นสื่อกลางในการนำเสนอประเด็นซับซ้อนเกี่ยวกับความยั่งยืนผ่านรูปแบบที่กระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์และตระหนักถึงวิกฤตที่กำลังเผชิญ

6. การเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

CI-VI-LIZE 2024 ไม่ได้ดำรงอยู่อย่างโดดเดี่ยว มีความเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่กว้างขึ้น ในยุคแอนโทรโปซีนที่มนุษย์กลายเป็นปัจจัยหลักในการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศโลก ผลงานชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งของการสนทนาเกี่ยวกับบทบาทของมนุษย์ในการสร้างและทำลายโลกธรรมชาติ การเชื่อมโยงกับบริบทที่กว้างขึ้นนี้แสดงให้เห็นว่าประเด็นที่นำเสนอไม่ได้เป็นเรื่องส่วนตัวหรือเฉพาะถิ่น แต่เป็นส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์ระดับโลกที่ทุกคนมีส่วนเกี่ยวข้อง การตระหนักถึงความเชื่อมโยงนี้ช่วยสร้างความรู้สึกรับผิดชอบร่วมกันและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา

7. การสร้างพื้นที่สำหรับการสนทนาและการแลกเปลี่ยน

ผลงานศิลปะร่วมสมัยอย่าง CI-VI-LIZE 2024 มิใช่เป็นแค่วัตถุทางศิลปะ หากเป็นการสนทนาและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความซับซ้อนและความคลุมเครือในตัวผลงานเปิดโอกาสให้เกิดการตีความที่หลากหลายและการถกเถียงเกี่ยวกับความหมายและนัยสำคัญ ในประเด็นที่ซับซ้อนอย่างความยั่งยืนและสิ่งแวดล้อม เพราะไม่มีคำตอบสำเร็จรูปหรือวิธีแก้ปัญหาคำตายตัว การแลกเปลี่ยนมุมมองและประสบการณ์ที่แตกต่างช่วยให้เกิดความเข้าใจที่รอบด้านและนำไปสู่ทางออกที่สร้างสรรค์และยั่งยืนมากขึ้น

8. การศึกษาเปรียบเทียบ : CI-VI-LIZE 2024 กับงานศิลปะร่วมสมัยว่าด้วยสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน

การวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างผลงาน CI-VI-LIZE 2024 กับงานศิลปะร่วมสมัยอื่น ๆ ที่นำเสนอประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน เผยให้เห็นแนวโน้มและพัฒนาการในวิธีการสื่อสารของศิลปิน ตลอดจนเทคนิคและกลยุทธ์ในการกระตุ้นความตระหนักรู้ต่อวิกฤตสิ่งแวดล้อมที่โลกกำลังเผชิญ

8.1 CI-VI-LIZE 2024 โดย พศุตม์ กรรณรัตนสูตร และ Cabinet of Curiosities โดย มาร์ค ดืออน

ผลงาน CI-VI-LIZE 2024 มีความคล้ายคลึงกับ Cabinet of Curiosities ของมาร์ค ดืออน ในแง่ของการใช้โครงสร้างการจัดวางแบบตาราง และการรวบรวมวัตถุที่หลากหลายเพื่อสื่อความหมาย ทั้งสองผลงานใช้การจัดหมวดหมู่และการจัดแสดงเป็นเครื่องมือในการตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความแตกต่างที่สำคัญของผลงานคือ Cabinet of Curiosities จำลองรูปแบบการจัดแสดงแบบพิพิธภัณฑ์ยุคแรกเริ่มที่มนุษย์พยายามเก็บรวบรวมและจัดหมวดหมู่ธรรมชาติ CI-VI-LIZE 2024 แสดงโครงสร้างที่มีความเชื่อมโยงชัดเจนผ่านสนิมและการผุพัง สื่อถึงความล้มเหลวของความพยายามในการควบคุมธรรมชาติในระยะยาว งานของดืออนมุ่งวิพากษ์วิธีการศึกษาและจัดหมวดหมู่ธรรมชาติของมนุษย์ ขณะที่ CI-VI-LIZE 2024 มุ่งเน้นวิพากษ์ผลกระทบของอารยธรรมต่อสิ่งแวดล้อมและความไม่ยั่งยืนของการพัฒนา

8.2 CI-VI-LIZE 2024 โดย พศุตม์ กรรณรัตนสูตร และ Waste Land (2010) โดย วิค มูนิช

Waste Land ของวิค มูนิชเป็นโครงการศิลปะที่สร้างภาพขนาดใหญ่จากขยะรีไซเคิลในบราซิล มีความคล้ายคลึงกับ CI-VI-LIZE 2024 ในแง่ของการใช้วัสดุที่ถูกทิ้งขว้างหรือเสื่อมสภาพมาสร้างงานศิลปะที่สื่อถึงประเด็นสิ่งแวดล้อม จุดที่แตกต่างกันคือ “Waste Land” เน้นมิติทางสังคมและการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยทำงานร่วมกับคนเก็บขยะในริโอเดอจาเนโร นำเสนอทั้งประเด็นสิ่งแวดล้อมและความเหลื่อมล้ำทางสังคม ในขณะที่ CI-VI-LIZE 2024 เน้นการสร้างประติมากรรมเดี่ยวที่มีลักษณะเป็นอนุสรณ์หรือการบันทึกทางประวัติศาสตร์ ไม่ได้มีกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน แต่มุ่งสร้างผลกระทบผ่านการรับชมและตีความของผู้ชม

ตาราง 1

การเปรียบเทียบ CI-VI-LIZE 2024 ของ พศุตม์ กรรณรัตนสูตร กับ มาร์ค ดืออน และ วิค มูนิช

ประเด็นเปรียบเทียบ	CI-VI-LIZE 2024 (พศุตม์ กรรณรัตนสูตร)	Cabinet of Curiosities (มาร์ค ดืออน)	Waste Land (วิค มูนิช)
รูปแบบผลงาน	ประติมากรรมจัดวาง (Installation Sculpture)	ชุดผลงานที่จำลองตู้จัดแสดงวัตถุแบบโบราณที่นิยมในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 16-18	ภาพถ่ายของงานศิลปะที่สร้างจากขยะและภาพยนตร์สารคดี
วัสดุที่ใช้	โลหะ, ซิเมนต์, ดินเผา, หล่อลูมิเนียม, เซรามิค, พลาสติก ขนาด 49x198x198 ซม.	วัตถุทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่หลากหลาย จัดแสดงในตู้ไม้กระฉาก โลหะ	วัสดุรีไซเคิลและขยะจากบ่อขยะ Jardim Gramacho

ประเด็น เปรียบเทียบ	CI-VI-LIZE 2024 (พศุทธิ์ กรณธันสูตร)	Cabinet of Curiosities (มาร์ค ดืออน)	Waste Land (วิก มูนิช)
โครงสร้างหลัก	โครงสร้างตารางเหล็กที่มีร่องรอยสนิมและการเสื่อมสภาพ	จัดแสดงที่มีการจัดวางวัตถุในโครงสร้างที่เป็นระบบ	ภาพขนาดใหญ่ที่สร้างจากการจัดวางขยะบนพื้น แล้วถ่ายภาพจากมุมสูง
แนวคิดหลัก	วิพากษ์ความสัมพันธ์ระหว่างอารยธรรมกับธรรมชาติและการตั้งคำถามต่อความยั่งยืนของการพัฒนา	ตั้งคำถามเกี่ยวกับระบบการจัดหมวดหมู่ความรู้และวิธีที่มนุษย์ทำความเข้าใจโลก	การสร้างคุณค่าให้กับสิ่งที่ถูกทิ้งและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่ถูกทิ้งและคุณค่าในสังคมบริโภคนิยม
การใช้สัญลักษณ์	- ตารางเหล็กสื่อถึงการจัดระเบียบและควบคุมธรรมชาติของมนุษย์ - สนิมและการเสื่อมสภาพสื่อถึงความล้มเหลวของการควบคุม - วัสดุต่างๆถูกจัดวางในโครงสร้างเหล็กสนิม เสมือนการเสื่อมสภาพของทรัพยากรธรรมชาติท่ามกลางการพัฒนาอุตสาหกรรม และการบันทึกช่วงเวลาของสังคมร่วมสมัย	- จัดแสดงสื่อถึงความพยายามของมนุษย์ในการเก็บรวบรวมและจำแนกธรรมชาติ - การจัดเรียงวัตถุในระบบแสดงถึงการจัดระเบียบความรู้	- ภาพเหมือนขนาดใหญ่ของคนเก็บขยะที่สร้างจากขยะ - การเปลี่ยนขยะให้เป็นงานศิลปะที่มีมูลค่า - การสร้างคุณค่าให้กับสิ่งและคนที่สังคมมองข้าม
การตีความในกรอบแนวคิดแอนโธโรพีน	สะท้อนรอยเท้าทางนิเวศวิทยาของอารยธรรมมนุษย์ ชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของมนุษย์ทั้งในการทำลายและการสร้างสรรค์	สะท้อนการเปลี่ยนแปลงจากการสะสมวัตถุแบบโบราณสู่การศึกษาอย่างเป็นระบบในวิทยาศาสตร์สมัยใหม่	ชี้ให้เห็นผลกระทบของการบริโภคและทิ้งขว้าง แสดงให้เห็นวัฏจักรของวัสดุและปัญหาสิ่งแวดล้อมในสังคมบริโภคนิยม
การมีส่วนร่วมของชุมชน	เป็นงานเดี่ยวที่ไม่มีกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนมุ่งสร้างผลกระทบผ่านการรับชมและตีความของผู้ชม	มุ่งเน้นประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชมกับผลงาน ไม่มีกระบวนการร่วมกับชุมชน	ทำงานร่วมกับคนเก็บขยะที่ Jardim Gramacho โดยให้พวกเขามีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน รายได้จากการขายผลงานศิลปะถูกมอบให้กับสหกรณ์ผู้เก็บขยะ
การอ้างอิงประวัติศาสตร์	ลักษณะของเศษวัสดุคล้ายซากปรักหักพังทางโบราณคดีชวนให้นึกถึงอารยธรรมที่ล่มสลาย	อ้างอิงรูปแบบตู้สะสมของแปลกหรือ cabinet of curiosities ในยุโรปศตวรรษที่ 16-18	ไม่เน้นการอ้างอิงประวัติศาสตร์ แต่มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาในปัจจุบันและการเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้คน
การเผยแพร่	จัดแสดงในพื้นที่นิทรรศการศิลปะร่วมสมัย	จัดแสดงในพื้นที่นิทรรศการหรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะ	ภาพถ่ายจัดแสดงในแกลเลอรีทั่วโลก และถูกบันทึกเป็นภาพยนตร์สารคดีที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์

ประเด็น เปรียบเทียบ	CI-VI-LIZE 2024 (พุทธม์ กรณรัตน์สูตร)	Cabinet of Curiosities (มาร์ค ด็อน)	Waste Land (วิก มุนิช)
มิติทางสังคม	มุ่งเน้นการวิพากษ์วิจารณ์เชิงแนวคิดเกี่ยวกับความไม่ยั่งยืนของการพัฒนา	วิพากษ์ระบบความรู้และการจัดหมวดหมู่แบบตะวันตกที่พยายามควบคุมธรรมชาติ	เน้นประเด็นความเหลื่อมล้ำทางสังคม ชีวิตของคนเก็บขยะ และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้เข้าร่วมโครงการอย่างเป็นรูปธรรม
ผลกระทบ	กระตุ้นการวิพากษ์และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างอารยธรรมมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม	ตั้งคำถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติกับวัฒนธรรมมนุษย์	เปลี่ยนชีวิตผู้เข้าร่วมโครงการอย่างเป็นรูปธรรม สร้างความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาขยะ คุณค่าของวัสดุรีไซเคิล และชีวิตของคนเก็บขยะ
จุดเด่น	การนำเสนอแนวคิดซับซ้อนผ่านรูปทรงและโครงสร้างที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์	การจัดวางวัตถุในโครงสร้างที่สร้างประสบการณ์เหมือนเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ทำให้ผู้ชมตั้งคำถามกับวิธีการจำแนกและเข้าใจโลก	การผสมผสานศิลปะกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และการสร้างคุณค่าให้กับสิ่งที่ถูกทิ้งและคนขายของ
วิธีการสื่อสาร	มุ่งเน้นการตีความเชิงปัญญาและการวิพากษ์ผ่านสัญลักษณ์	มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ในการชมผลงานที่จำลองรูปแบบของพิพิธภัณฑ์	เน้นการมีส่วนร่วมและการเปลี่ยนแปลงชีวิตจริงผ่านกระบวนการสร้างงานศิลปะ

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง CI-VI-LIZE 2024 : ร่องรอยอารยธรรมและศิลปะสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสังคม-สิ่งแวดล้อม นำเสนอความสัมพันธ์อันซับซ้อนระหว่างศิลปะร่วมสมัย อารยธรรม และวิกฤตสิ่งแวดล้อมผ่านการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา โดยผลงานประติมากรรมที่ศึกษาได้ถ่ายทอดแนวคิดวิพากษ์ของอารยธรรม ทั้งการเกิดขึ้น เติบโต และล่มสลาย สอดคล้องกับทฤษฎีของ Diamond (2019) ที่อธิบายการล่มสลายของอารยธรรมโบราณและเชื่อมโยงสู่บริบทสังคมโลกปัจจุบัน

การใช้โครงสร้างตารางหลักที่เป็นสนิมและเสื่อมสภาพในผลงาน CI-VI-LIZE 2024 สื่อถึงความพยายามควบคุมธรรมชาติของมนุษย์และความล้มเหลวในระยะยาว การเปรียบเทียบกับงานของศิลปินร่วมสมัยอย่างมาร์ค ด็อน และวิก มุนิช พบว่าทั้งสามศิลปินใช้วัสดุและพื้นที่วิพากษ์ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ แต่ CI-VI-LIZE 2024 ไม่มีมิติเชิง

ประวัติศาสตร์และการมองอนาคตที่ชัดเจนกว่า โดยเฉพาะการตั้งคำถามต่อความหมายของคำว่า “อารยะ” ในยุคที่อารยธรรมกำลังทำลายสิ่งแวดล้อม

ผลงานนี้จึงไม่ใช่เพียงวัตถุทางศิลปะ แต่เป็นข้อความทางวัฒนธรรมที่เปิดให้ตีความได้หลายระดับ แตกต่างจากงานของวิค มูนิชที่สื่อสารประเด็นทางสังคมอย่างตรงไปตรงมา CI-VI-LIZE 2024 เน้นกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และความตระหนักรู้ผ่านการตีความเชิงปัญญา สะท้อนแนวโน้มศิลปะร่วมสมัยที่กำลังเคลื่อนจากการวิพากษ์เชิงแนวคิดสู่การสร้างผลกระทบทางสังคมที่เป็นรูปธรรม ภายใต้กรอบแนวคิดแอนโธรโพซีน ผลงานนี้แสดงให้เห็นว่ามนุษย์เป็นแรงขับเคลื่อนหลักในการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศโลก ขณะเดียวกันก็นำเสนอมุมมองที่มีความหวัง ไม่ได้มองมนุษย์เป็นเพียงผู้ทำลาย แต่ชี้ให้เห็นศักยภาพทั้งในการทำลายและสร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดการอยู่ร่วมกับปัญหา

สรุปผลการวิจัย

1. ความสัมพันธ์ระหว่างความยั่งยืนทางนิเวศสิ่งแวดล้อมกับพัฒนาการของอารยธรรมมนุษย์

ผลการศึกษาพบว่า อารยธรรมมนุษย์และความยั่งยืนทางนิเวศสิ่งแวดล้อมมีความสัมพันธ์เชิงพึ่งพาและเชิงขัดแย้งในเวลาเดียวกัน การวิเคราะห์หลักฐานทางประวัติศาสตร์และงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง แสดงให้เห็นว่าอารยธรรมโบราณหลายแห่งล่มสลายอันเนื่องมาจากการจัดการทรัพยากรธรรมชาติที่ผิดพลาด เช่น อารยธรรมมายา อียิปต์โบราณ และเมโสโปเตเมีย ซึ่งเผชิญกับวิกฤตสิ่งแวดล้อมจากการตัดไม้ทำลายป่า การชลประทานที่ไม่เหมาะสม และการทำเกษตรกรรมเกินขีดความสามารถของระบบนิเวศ

การพัฒนาอารยธรรมในยุคอุตสาหกรรมได้เร่งการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมอย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการปล่อยก๊าซเรือนกระจก มลพิษทางน้ำและอากาศ และการสูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ วงจรความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาทางเศรษฐกิจ การบริโภคทรัพยากร และผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมแสดงให้เห็นถึงความเสี่ยงของโมเดลการพัฒนาแบบทุนนิยมอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งเน้นการเติบโตทางเศรษฐกิจโดยละเลยขีดจำกัดของทรัพยากรธรรมชาติ

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงความหวังจากศักยภาพของมนุษย์ในการปรับตัวและเรียนรู้จากความผิดพลาดในอดีต การเกิดขึ้นของแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน เศรษฐกิจหมุนเวียน และการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพ สะท้อนให้เห็นความพยายามของมนุษยชาติใน

การแสวงหาจุดสมดุลใหม่ระหว่างการพัฒนาอารยธรรมกับการรักษาระบบนิเวศให้ยั่งยืน ซึ่งจะ
เป็นกุญแจสำคัญสู่การอยู่รอดของทั้งอารยธรรมมนุษย์และโลกธรรมชาติในอนาคต

2. การวิเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยสำคัญของผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024

การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์พบว่า ผลงานประติมากรรม CI-VI-LIZE 2024 มีการสื่อความหมาย
ผ่านองค์ประกอบและสัญลักษณ์หลายประการ ตั้งแต่ชื่อผลงานที่แยกคำว่า CIVILIZE ออกเป็น
CI-VI-LIZE สะท้อนถึงการตั้งคำถามต่อความหมายและทิศทางของคำว่า อารยธรรม (civilization)
ในบริบทของวิกฤตสิ่งแวดล้อมปัจจุบัน

วัสดุที่ใช้ในการสร้างผลงานมีนัยสำคัญเชิงสัญลักษณ์ โดยผสมผสานระหว่างวัสดุจาก
ธรรมชาติ เช่น ไม้ หิน และดิน กับวัสดุที่เป็นผลผลิตของอุตสาหกรรม เช่น พลาสติก โลหะ
และซีเมนต์ สะท้อนถึงความขัดแย้งและการทับซ้อนกันระหว่างธรรมชาติกับสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น
การจัดวางวัสดุในลักษณะที่แสดงการพังทลายหรือการกัดกร่อน สื่อถึงความเปราะบางของ
อารยธรรมที่ยืนอยู่บนฐานของการทำลายสิ่งแวดล้อม

โครงสร้างของประติมากรรมที่มีลักษณะคล้ายซากปรักหักพังของสิ่งก่อสร้างโบราณ
ผสมผสานกับเทคโนโลยีร่วมสมัย สามารถตีความได้ว่าเป็นการเชื่อมโยงอดีต ปัจจุบัน และ
อนาคต เพื่อเตือนใจถึงความเสี่ยงของการล่มสลายของอารยธรรมหากมนุษย์ยังคงละเลยการ
ดูแลสิ่งแวดล้อม รวมทั้งบางส่วนของผลงานมีส่วนที่เปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาหรือสภาพ
แวดล้อม เป็นสะท้อนแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงและวัฏจักรของธรรมชาติที่ดำเนินไปอย่าง
ต่อเนื่อง แม้อารยธรรมมนุษย์จะดับสูญ

3. บทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้างความตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์ เกี่ยวกับประเด็นสิ่งแวดล้อม

ศิลปะร่วมสมัยได้แสดงบทบาทสำคัญในการยกระดับประเด็นสิ่งแวดล้อมสู่การรับรู้
ของสาธารณชน โดยการศึกษาผลงาน CI-VI-LIZE 2024 พบว่าศิลปะมีอำนาจในการสร้างความ
ตระหนักรู้และกระตุ้นการวิพากษ์สิ่งแวดล้อมผ่านกลไกสำคัญ 4 ประการ

3.1 ศิลปะสามารถสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม
และเข้าใจปัญหาสิ่งแวดล้อมในระดับที่ลึกซึ้งเกินกว่าการรับรู้ข้อมูลวิชาการเพียงอย่างเดียว
เมื่อความงามทางศิลปะผสานกับเนื้อหาด้านสิ่งแวดล้อม ผู้ชมจะเกิดการรับรู้ผ่านอารมณ์และ
ความรู้สึกที่ส่งผลต่อจิตสำนึกอย่างยั่งยืน

3.2 ศิลปะนำเสนอมุมมองใหม่และตั้งคำถามต่อวิถีชีวิตและระบบเศรษฐกิจสังคมที่ค้ำจุน
ซึ่งอาจนำไปสู่การทบทวนและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทั้งในระดับบุคคลและนโยบายสังคม

3.3 ศิลปะเปิดพื้นที่สาธารณะสำหรับการถกเถียงและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ
ประเด็นสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน ผ่านกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับผลงานศิลปะ

3.4 ศิลปะช่วยสร้างชุมชนและเครือข่ายของผู้สนใจประเด็นสิ่งแวดล้อม นำไปสู่การรวมพลังผลักดันการเปลี่ยนแปลงในวงกว้าง

ผลงาน CI-VI-LIZE 2024 มีการผสมผสานมิติทางประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา และ นิเวศวิทยาเข้าด้วยกัน ทำให้สื่อสารความซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลงานนี้ไม่เพียงสะท้อนวิกฤตที่เรากำลังเผชิญ แต่ยังชี้ให้เห็นถึงความ เป็นไปได้ของการสร้างอารยธรรมที่ยั่งยืน ซึ่งเป็นจุดสมดุลระหว่างการพัฒนากับการอยู่ร่วมกับ ธรรมชาติอย่างกลมกลืน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย มีข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการสร้าง ความตระหนักรู้และการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อม 3 ประการ ดังนี้

1. ควรมีการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และนักกิจกรรมด้าน สิ่งแวดล้อม เช่น หน่วยงานภาครัฐ กระทรวงวัฒนธรรม กระทรวงทรัพยากรฯ สถาบันการศึกษา, องค์กรศิลปะ, มูลนิธิด้านสิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2. ควรมีการสนับสนุนให้ศิลปินพัฒนาวิธีการสร้างงานที่ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นผู้สนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ จากภาครัฐ หรือเอกชน เช่น กองทุนส่งเสริมศิลปะ ร่วมสมัย, หอศิลป์และแกลเลอรี, บริษัทเอกชนที่มีนโยบาย ESG, องค์กรระหว่างประเทศด้านศิลปะ และสิ่งแวดล้อม

3. ควรมีการส่งเสริมการศึกษาและการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน เช่น สถาบันการศึกษาศิลปะ, พิพิธภัณฑ์และหอศิลป์, สื่อมวลชนด้านศิลปวัฒนธรรม, ภัณฑารักษ์และนักวิจารณ์ศิลปะ

เอกสารอ้างอิง

- เกษม เพ็ญภินันท์. (2566). ปรัชญาสิ่งแวดล้อมและการพัฒนาที่ยั่งยืน. *วารสารสังคมศาสตร์*, 45(2), 56-78.
- ซัชชม อรรถนิญญ์. (2567). ความขัดแย้งระหว่างการพัฒนาและการอนุรักษ์ในสังคมไทยร่วมสมัย. *วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา*, 43(1), 121-145.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2565). *อารยธรรมและการเสื่อมสลาย : บทเรียนจากประวัติศาสตร์โลก*. มติชน.
- ประเวศ วะสี. (2565). วิธีสู่ความยั่งยืน: บูรณาการระหว่างเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 48(2), 145-168.
- พิชัย เกรียงไกรเพชร. (2567). วัสดุศาสตร์กับการพัฒนาอารยธรรมมนุษย์. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 42(3), 234-258.
- วิโรจน์ ศรีวิชัย. (2566). ศิลปะและการวิพากษ์สังคมในยุคโลกไร้พรมแดน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์*, 25(2), 78-95.
- สมศักดิ์ สมบูรณ์. (2567). *ร่องรอยอารยธรรม : การสืบค้นและตีความหลักฐานทางโบราณคดี*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุธี คุณาวิชยานนท์. (2566). ศิลปะร่วมสมัยกับวิกฤตสิ่งแวดล้อม. *วารสารหอศิลป์*, 6(1), 45-67.
- สุริชัย หวันแก้ว. (2564). *มนุษย์กับการเปลี่ยนแปลงทางนิเวศวิทยา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Baker, J. (2019). Ecology in Mark Dion's art. *Journal of Art and Ecology*, 7(2), 34-56.
- Chang, L. (2024). Material studies in contemporary sculpture: A case study of Wanthorn Waimilier. *Journal of Fine and Applied Arts*, 26(1), 89-105.
- Corrine, P. (2020). Art in the Anthropocene: A conversation with Mark Dion. *Journal of Art and Environment*, 12(3), 45-67.
- Diamond, J. (2019). *Collapse: How societies choose to fail or succeed*. Matichon Press.
- Holling, C. (2020). Resilience and adaptability of social-ecological systems. *Journal of Environmental Education*, 11(2), 23-45.
- Kester, G. (2011). *The one and the many: Contemporary collaborative art in a global context*. Duke University Press.
- Latour, B. (2022). We have never been modern: The separation of nature and culture. *Journal of Social Sciences*, 41(3), 85-108.

- Moore, J. (2022). Capitalism in the Anthropocene: Ecology and capital accumulation. *Journal of Political Economy*, 10(1), 45-68.
- Muniz, V. (2010). *The Gypsy Magna-Pictures of Garbage [Photograph]*. Waste Land Movie. Retrieved April 20, 2025, from <http://www.wastelandmovie.com/gallery.html>
- Phillips, P. C. (2012). Vik Muniz: Seeing is believing. *Art in America*, 100(5), 152-159.
- Steffen, W., Broadgate, L., & Crutzen, P. (2021). Anthropocene: A conceptual framework for 21st century challenges. *Journal of Environmental Science*, 15(3), 25-48.
- Tainter, J. (2018). The collapse of complex societies: Causes and social impacts. *Journal of Social Sciences*, 40(2), 112-135.
- Waimilier, W. (2022). Art and sustainability: A special interview. *Journal of Art and Culture*, 18(4), 23-38.
- Tanya Bonakdar Gallery. (n.d.). *Mark Dion - Cabinet of Marine Debris*. Retrieved April 20, 2025, from <https://www.tanyabonakdargallery.com/artists/34-mark-dion/works/9650-mark-dion-cabinet-of-marine-debris-2014/>
- Waste Land Movie. (2013). *Gallery-The Gypsy Magna-Pictures of Garbage*. <http://www.wastelandmovie.com/gallery.html>

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่น ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ : พลวัตทางวัฒนธรรม

ธโนทัย มงคลสินธุ์¹

รับบทความ : 4 มีนาคม 2568
แก้ไข : 23 เมษายน 2568
ตอบรับตีพิมพ์ : 28 เมษายน 2568

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการออกแบบแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ อีเมล : thanotai.m@bu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเน้นการวิเคราะห์พลวัตทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ และการแสดงออกทางสังคมของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยได้ทำการรวบรวม ศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในภูมิภาคนี้จำนวน 8 กลุ่ม จาก 8 ประเทศ ได้แก่ กลุ่มเคมิง-สตีวในประเทศกัมพูชา กลุ่มสก็อตเทอร์ริสท์ในประเทศอินโดนีเซีย กลุ่มสกินเฮดในประเทศมาเลเซีย กลุ่มฟังก์ในประเทศเมียนมาร์ กลุ่มแจเจม่อนในประเทศฟิลิปปินส์ กลุ่มอาเบ็งในประเทศสิงคโปร์ กลุ่มเด็กแว้นและสก็อยในประเทศไทย และกลุ่มแจ้จ๊วในประเทศเวียดนาม ที่ทั้งหมดเกิดขึ้นจากปัจจัยทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ จากการศึกษาและวิเคราะห์พบว่ากลุ่มวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงกระแสแฟชั่น แต่ยังเป็นช่องทางในการต่อต้านสังคม สะท้อนให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียม และเป็นเวทีสำหรับเยาวชนในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ทรงผม และรสนิยมทางดนตรี รูปแบบการแต่งกายของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของภูมิภาคนี้ ส่วนใหญ่จะผสมผสานอิทธิพลจากวัฒนธรรมท้องถิ่นและชาติตะวันตกเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เกิดรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของภูมิภาค นอกจากนี้ ในเนื้อหาของบทความนี้ ยังชี้ให้เห็นถึงบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์ในการขยายตัวและเปลี่ยนแปลงของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในบริบทของโลกยุคดิจิทัลอีกด้วย

คำสำคัญ : วัฒนธรรมย่อย, แฟชั่น, เอเชียตะวันออกเฉียงใต้, อัตลักษณ์, พลวัตทางวัฒนธรรม

Fashion Subcultures in Southeast Asia: Cultural Dynamics

Thanotai Mongkolsin ¹

Received : March 4, 2025

Revised : April 23, 2025

Accepted : April 28, 2025

¹ Asst. Prof. Dr., Fashion Design Department, School of Fine and Applied Arts, Bangkok University
E-mail: thanotai.m@bu.ac.th

Abstract

This academic article focuses on fashion subcultures in Southeast Asia, with a focus on analyzing the cultural dynamics that influence the formation of identity and social expression within these subgroups. The study compiles, investigates, and analyzes data from eight distinct subcultures across eight countries: Kmeng Steav in Cambodia, Scooterist in Indonesia, Skinhead in Malaysia, Burmese Punk in Myanmar, Jejemon in the Philippines, Ah beng in Singapore, Wan Boy and Skoy Girl in Thailand, and Tre Trau in Vietnam. These subcultures emerged as a response to social, political, and economic factors. The study's findings indicate that these subcultures are not merely fashion trends but also serve as a means of social resistance, reflecting inequality and providing a platform for youth to express their identities through fashion styles, hairstyles, and music preferences. The fashion styles within these subcultures are predominantly a blend of local and Western cultural influences, resulting in unique forms that reflect the cultural identity of the region. Moreover, the article highlights the role of social media in expanding and transforming fashion subcultures within the context of the digital age.

Keywords : Subculture, Fashion, Southeast Asia, Identity, Cultural Dynamics

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asia - SEA) เป็นภูมิภาคตัวอย่างของ ข้อดีและข้อเสียจากโลกาภิวัตน์ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทั้งในด้านภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ โดยประกอบด้วย 11 ประเทศ (ASEAN, 2022) ซึ่งแบ่งออกเป็นสองภูมิภาคย่อย คือ ภูมิภาคแผ่นดินใหญ่และภูมิภาคหมู่เกาะ ซึ่งมีลักษณะทางสังคมและเศรษฐกิจที่แตกต่างกัน โดยภูมิภาคแผ่นดินใหญ่ เน้นเกษตรกรรมและการค้าทางทะเล ส่วนภูมิภาคหมู่เกาะ เน้นการเดินทางทางน้ำและได้รับอิทธิพลจากประวัติศาสตร์อาณานิคมตะวันตก และการค้าขาย ในด้านวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความหลากหลายอย่างมาก โดยมีความของหลากหลายภาษาและวิถีชีวิตที่ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมอย่างยืดหยุ่น ตั้งแต่วิถีประมงจนถึงชุมชนเกษตรกรรม วัฒนธรรมในภูมิภาคนี้ ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากประเทศจีน และอินเดีย รวมถึงศาสนาที่แพร่กระจายเข้ามาผ่านการค้าและการล่าอาณานิคม ซึ่งมีผลสำคัญต่อการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในภูมิภาคนี้ (Andaya, 2025) ในส่วนของ การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย (Subculture) ซึ่งหมายถึงกลุ่มทางสังคมที่มีค่านิยม พฤติกรรม หรือความเชื่อที่แตกต่างจากวัฒนธรรมหลักนั้น วัฒนธรรมย่อยได้พัฒนาไปตามสถานการณ์ทางสังคมและการเมือง เช่น การแสดงออกในรูปแบบการแต่งกาย ดนตรี และภาษาที่มีความเฉพาะเจาะจง การเกิดขึ้นของวัฒนธรรมย่อยสามารถอธิบายผ่านการศึกษาวุฒิสถาปัตยกรรมของกลุ่มชนชั้นแรงงานและเยาวชนในศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบัน ความหมายของคำนี้รวมไปถึงกลุ่มที่มีความหลากหลายทั้งทางเพศและความเชื่อทางจิตวิญญาณ (Muggleton & Weinzierl, 2004) ด้วยการแพร่กระจายของเทคโนโลยีและสื่อสารมวลชนในยุคดิจิทัล วัฒนธรรมย่อยไม่ได้จำกัดอยู่ในระดับท้องถิ่นหรือประเทศเท่านั้น แต่ยังแพร่หลายไปทั่วโลก (Cutler, 2002) ดังนั้น วัฒนธรรมย่อยในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงไม่จำกัดเพียงแค่การแสดงออกของกลุ่มคนเฉพาะในสังคมนั้น แต่ยังเป็นการสะท้อนแนวความคิดและภูมิปัญญาต่อการเปลี่ยนแปลงในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อต้องการบ่งบอกถึงอัตลักษณ์ที่แตกต่างจากกระแสหลักของกลุ่มคนในภูมิภาคนี้ต่อโลกยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นจุดประสงค์ของการเขียนบทความวิชาการนี้

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (Southeast Asia - SEA)

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEA) มีเนื้อที่ตั้งแต่ทางตะวันออกของประเทศอินเดีย ไปจนถึงประเทศจีน ครอบคลุมพื้นที่ 10.5% ของทวีปเอเชีย และ 3% ของพื้นที่ทั้งหมดของโลก

มีประชากรมากกว่า 675 ล้านคน คิดเป็น 8.5% ของประชากรโลกทั้งหมด (ASEAN, 2022; Narine, 2022) เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ประกอบด้วย 11 ประเทศ ในทางภูมิศาสตร์ได้แบ่งออกเป็น 2 ภูมิภาคย่อย ได้แก่ 1) ภูมิภาคแผ่นดินใหญ่ ซึ่งประกอบด้วยเมียนมาร์ (Myanmar) ไทย (Thailand) ลาว (Laos) กัมพูชา (Cambodia) และเวียดนาม (Vietnam) ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแผ่นดินใหญ่ของทวีปเอเชีย โดยมีพรมแดนติดกับมหาสมุทรอินเดียและแปซิฟิก มีศาสนาพุทธเป็นศาสนาหลักในภูมิภาคนี้ (Rowntree, Lewis, Price, & Wyckoff, 2010) และมีอัตราการกลายเป็นเมือง (Urbanization) ต่ำที่สุดในโลก นอกจากนี้ยังเผชิญกับความไม่มั่นคงทางการเมือง เช่น การรัฐประหารในประเทศเมียนมาร์ (Koga, 2022) และ 2) ภูมิภาคหมู่เกาะหรือภูมิภาคทางทะเล ได้แก่ บรูไน (Brunei) อินโดนีเซีย (Indonesia) มาเลเซีย (Malaysia) ฟิลิปปินส์ (Philippines) สิงคโปร์ (Singapore) และติมอร์เลสเต (Timor-Leste) (Center for Southeast Asian Studies, n.d) ซึ่งเป็นกลุ่มประเทศที่มีประวัติการตกเป็นเมืองขึ้นของการล่าอาณานิคมจากชาติตะวันตก และยังคงเผชิญกับปัญหาสิ่งแวดล้อมและความขัดแย้งในภูมิภาค ศาสนาต่าง ๆ ถูกนำเข้าสู่ภูมิภาคนี้ผ่านการค้าขายและอิทธิพลของชาติตะวันตก ศาสนาอิสลามกลายเป็นศาสนาหลักของมาเลเซียและอินโดนีเซียในช่วงศตวรรษที่ 17 (Ehambarathan, Murugasu, & Hall, 2023)

เอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นภูมิภาคที่มีสภาพอากาศและระบบนิเวศคล้ายกัน โดยมีอุณหภูมิอบอุ่นและทรัพยากรป่าไม้และทะเล มีทั้งภูมิภาคแผ่นดินใหญ่ที่มีแม่น้ำและที่ราบอุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การเกษตร และภูมิภาคหมู่เกาะที่มีเกาะมากมาย ซึ่งการเดินทางทางน้ำเป็นสิ่งสำคัญ การเดินทางทางน้ำมีบทบาทสำคัญต่อการหล่อหลอมวัฒนธรรมของหมู่เกาะด้านวัฒนธรรมและวิถีชีวิตมีความหลากหลายสูง โดยประชากรสามารถปรับตัวกับสภาพแวดล้อมได้ เช่น ชาวทะเลอาศัยบนเรือ ชุมชนเกษตรกรรมอยู่บนที่ราบลุ่ม และคนชายฝั่งประกอบอาชีพประมงและค้าขาย (Andaya, 2025)

อารยธรรมจากจีนและอินเดียมีอิทธิพลต่อเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตั้งแต่สองพันกว่าปีก่อน โดยจีนมีอิทธิพลต่อเวียดนาม โดยเฉพาะแนวคิดขงจื๊อ ศาสนาพุทธ และลัทธิเต๋า (Andaya, 2025) ส่วนของการนับถือศาสนาเข้าสู่ภูมิภาคนี้ ผ่านการล่าอาณานิคมและการค้าขาย เป็นต้นว่า ชาวโปรตุเกสนำศาสนาคริสต์มาสู่เกาะมะละกาและบางส่วนของอินโดนีเซีย (ASEAN, 2022) ส่วนอินเดีย ส่งอิทธิพลผ่านการค้า โดยศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธ แพร่หลายในดินแดนที่มีประชากรตั้งถิ่นฐานหนาแน่น (Andaya, 2025) ในช่วงศตวรรษที่ 15 ศาสนาพุทธแพร่หลายในเมียนมาร์ ไทย ลาว และกัมพูชา ขณะที่ศาสนาอิสลามเข้ามาสู่ภูมิภาคนี้ ผ่านพ่อค้าชาวมุสลิม และภายในปี ค.ศ.1650 อิสลามได้กลายเป็นศาสนาหลักในมาเลเซียและอินโดนีเซีย ปัจจุบันอินโดนีเซียมีประชากรมุสลิมมากที่สุดในโลก (ASEAN, 2022) อิทธิพลทางประวัติศาสตร์และศาสนา เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ยังคงยึดมั่นในแนวคิดอนุรักษนิยม

ทางสังคม (Social Conservatism) นี้ (Rowntree, Lewis, Price, & Wyckoff, 2010) ซึ่งเป็นปรัชญาทางการเมืองที่มุ่งเน้นการรักษาค่านิยมดั้งเดิม เช่น โครงสร้างครอบครัว ความรักชาติ บทบาทและความสัมพันธ์ทางเพศ เป็นต้น กฎหมายและนโยบายต่าง ๆ มักสะท้อนแนวคิดนี้ ไม่กี่ปีที่ผ่านมาความแตกแยกทางการเมืองและอุดมการณ์ในภูมิภาคนี้ทวีความรุนแรงขึ้น (Croissant & Lorenz, 2018)

ตัวอย่างของกระแสอนุรักษ์นิยมในภูมิภาค ได้แก่ อินโดนีเซียออกกฎหมายในปี ค.ศ.2022 ห้ามมีเพศสัมพันธ์นอกสมรส รวมถึงนักท่องเที่ยวต่างชาติ ซึ่งสะท้อนถึงแนวโน้มที่เข้มงวดขึ้น (Frost, 2022) ต่างกับสิงคโปร์ที่ยกเลิกกฎหมายห้ามรักร่วมเพศ แต่ยังคงรักษานิยามดั้งเดิมของการแต่งงาน ทำให้คู่รักเพศเดียวกันไม่ได้รับสิทธิทางกฎหมาย (Goh, 2022) ส่วนเวียดนามยกเลิกบทลงโทษสำหรับการจัดพิธีแต่งงานของคู่รักเพศเดียวกัน แต่ไม่ได้รับรองทางกฎหมาย (Tuoi Tre News, 2013) ส่วนกฎระเบียบทางสังคมในภูมิภาคนี้ สิงคโปร์มาเลเซียและบรูไน ยังมีการลงโทษด้วยการ鞭笞 ซึ่งเป็นมรดกตกทอดจากการปกครองของอังกฤษ ในจังหวัดอาเจะห์ (Aceh) ประเทศอินโดนีเซีย มีการใช้กฎหมายชาเรียห์ (Sharia Law) ในการลงโทษผู้กระทำความผิด ด้วยการ鞭笞 (Rowntree, Lewis, Price, & Wyckoff, 2010; SarDesai, 2013) นอกจากนี้ยังมีกฎระเบียบเกี่ยวกับการแต่งกายที่เคร่งครัด เพื่อรักษาธรรมเนียมการแต่งกายที่เรียบร้อย โดยเฉพาะมาเลเซียและสิงคโปร์ เป็นต้น (Singapore Statutes Online, 2020)

จะเห็นได้ว่า ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยมีมากกว่า 1,000 ภาษา ซึ่งเกิดจากการอพยพของชนเผ่าจากตอนใต้ของจีนมายังภูมิภาคนี้ (Andaya, 2025) อีกทั้ง ภูมิภาคนี้ยังมีวิถีชีวิตที่หลากหลายตามสภาพแวดล้อม นอกจากนี้สตรีในภูมิภาคนี้มีสถานะเท่าเทียมกับบุรุษมากกว่าประเทศอื่น ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เมื่อ 2,000 ปีก่อน อิทธิพลจากจีนและอินเดียเริ่มมีผลต่อวัฒนธรรมในภูมิภาคนี้ โดยเฉพาะเวียดนามได้รับอิทธิพลจากจีน ขณะที่พื้นที่อื่น ๆ ได้รับอิทธิพลจากอินเดียผ่านการค้า ทำให้เกิดการรับเอาศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธเข้ามาในวัฒนธรรมท้องถิ่น และอิทธิพลจากประเทศผู้ล่าอาณานิคมทางตะวันตก ทำให้เกิดศาสนาคริสต์และกฎระเบียบทางสังคมต่าง ๆ ต่อมาถึงปัจจุบัน

ความหมายของวัฒนธรรม (Culture) และวัฒนธรรมย่อย (Subculture)

วัฒนธรรมในทางมานุษยวิทยา คือ กระบวนการที่มนุษย์จัดระเบียบและให้ความหมายแก่ประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดและสื่อสารในเชิงสัญลักษณ์ผ่านสิ่งต่าง ๆ เช่น พิธีกรรม

ภาพ 1

แผนที่แสดงแต่ละประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

South East Asia Countries



หมายเหตุ. From *Introduction to Southeast Asia: 11 Countries, 620 million people!*, by B. V. Latadmin, 2012 (<https://latitudes.nu/introduction-to-southeast-asia-11-countries-593-million-people/>). Copyright 2012 Latitudes Media.

ประเพณี และการปฏิบัติที่สะท้อนความคิด ความเชื่อ และโลกทัศน์ของมนุษย์ (Geertz, 1973) เอ็ดเวิร์ด ไทเลอร์ (Edward Tylor) มองว่าวัฒนธรรมเป็นความซับซ้อนที่ประกอบด้วยความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ และประเพณี ซึ่งสะท้อนการพัฒนาจากธรรมชาติไปสู่อารยธรรม (Tylor, 1920) ในศตวรรษที่ 20 เกิดทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการศึกษาและเข้าใจวัฒนธรรม เช่น ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ทฤษฎีหน้าที่นิยม และทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม ซึ่งมองว่า วัฒนธรรมเป็นกระบวนการของการตีความความหมายและมีความหลากหลายตามมุมมองต่าง ๆ (Clifford & Marcus, 1986; Rosaldo, 1993; Stocking, 1968; Winthrop, 1991)

เมื่อเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมแล้ว ต่อมาเป็นการศึกษาความหมายของวัฒนธรรมย่อย (Subculture) หมายถึงกลุ่มที่มีลักษณะแตกต่างจากบรรทัดฐานหลักของสังคม ซึ่งอาจเกิดจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น ชนชั้น เชื้อชาติ หรือภาษา และมักถูกมองว่าเป็นปฏิปักษ์กับค่านิยมกระแสหลัก กลุ่มวัฒนธรรมย่อยมีลักษณะชั่วคราว ไม่เป็นทางการ และขาดความสัมพันธ์ทางเครือญาติที่มั่นคง (Thornton, 1997) สัญลักษณ์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมย่อย ได้แก่ รูปแบบการพูดและการแต่งกาย (Gordon, 1947) โดยเริ่มต้นจากการศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมเมืองในช่วงปี 1940-1950 และมุ่งเน้นไปที่พฤติกรรมเบี่ยงเบนและอาชญากรรม (Cohen, 1955) วัฒนธรรมย่อยเป็นส่วนสำคัญในการทำความเข้าใจพฤติกรรมที่มองว่าเป็นเรื่องปกติในกลุ่มเฉพาะ (Becker, 1963) ในช่วงปี 1970-1980 การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยเน้นที่พฤติกรรมและการแต่งกายของเยาวชนและชนชั้นแรงงาน เช่น กลุ่มพังค์ (Punk) และสกินเฮด (Skinhead) (Gelder & Thornton, 1997; Cohen, 1972) ในช่วงปี 1990-2000 วัฒนธรรมย่อยมีความหมายกว้างขึ้น รวมถึงกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศและความเชื่อทางจิตวิญญาณ (Muggleton & Weinzierl, 2004) นอกจากนี้ ในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modernism) การระบุตัวตนจากชนชั้น เชื้อชาติ เพศ และถิ่นกำเนิดได้ลดลง ทำให้เกิดการก่อตัวของตัวตนแบบเฝ้าที่มีลักษณะชั่วคราวและเปลี่ยนแปลงและวัฒนธรรมย่อยในปัจจุบันได้แพร่ขยายไปทั่วโลกผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อมวลชน เช่น วัฒนธรรมฮิปฮอป (Cornyetz, 1994; Cutler, 2002)

จากทั้งหมดที่กล่าวมา ผู้เขียนสรุปนิยามของวัฒนธรรมย่อย หมายถึง กลุ่มทางสังคมที่มีค่านิยม พฤติกรรม หรือความเชื่อที่แตกต่างจากวัฒนธรรมหลัก (Mainstream Culture) ของสังคม โดยมักมีการแสดงออกผ่านการแต่งกาย ดนตรี ภาษา หรือวิถีชีวิต ที่ต่างกับกลุ่มคนส่วนใหญ่ในสังคม

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นปรากฏการณ์ที่บ่งบอกถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสังคมของภูมิภาคนี้ ซึ่งมีประวัติศาสตร์และอิทธิพลจากอารยธรรมตะวันตกและตะวันออก การผสมผสานของวัฒนธรรมเหล่านี้ได้นำไปสู่การเกิดขึ้นของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นที่มีอัตลักษณ์แตกต่างจากกระแสหลัก เช่น รูปแบบการแต่งกายเพื่อแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางเพศ แนวความคิด ความเชื่อ มุมมอง และชนชั้น รวมถึงการนำเสนอรูปแบบการแต่งกายที่มีการปรับเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม การศึกษากลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในภูมิภาคนี้ ไม่เพียงแต่เป็นการศึกษาผลกระทบจาก

การแพร่กระจายของแฟชั่นจากต่างประเทศ แต่ยังรวมถึงการนำเสนอมุมมองเกี่ยวกับการใช้รูปแบบการแต่งกาย เป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางสังคมและอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

1. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยเคม้ง สเตียว (Kmeng Steav) ในประเทศกัมพูชา

เคม้ง สเตียว เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในกัมพูชาที่เกิดจากปัจจัยทางสังคมและครอบครัว โดยส่วนใหญ่คนในกลุ่มนี้จะเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่ขาดความอบอุ่นจากครอบครัว เพราะพ่อแม่ต้องไปทำงานต่างพื้นที่หรือต่างประเทศ ส่งผลให้ไม่มีเวลาเลี้ยงดูและอบรมสั่งสอน กลายเป็นเด็กเถร ไม่คิดถึงอนาคต ไม่ได้เรียนหนังสือ ต้มเหล้าและดิดยา บางครั้งเข้าไปเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม อย่างไรก็ตาม กลุ่มวัฒนธรรมนี้ได้ให้ความสำคัญกับการแต่งกายผ่านรูปแบบการแต่งกายที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ สำหรับผู้ชายนิยมใส่เสื้อเชิ้ต กางเกงยีนส์ทรงสกินนี่ (Skinny jeans) หมวก และทำสีผมเป็นสีทองหรือสีอื่นต่าง ๆ ส่วนผู้หญิงนิยมใส่เสื้อสายเดี่ยว กางเกงยีนส์ทรงสกินนี่ กางเกงขาสั้น และแต่งหน้าให้ดูขาวและแต่งคิ้วให้หนากว่าปกติ เพื่อความโดดเด่น การแต่งกายเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มที่ช่วยให้พวกเขาแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของตนเองในสังคม ถึงแม้ว่าเคม้ง สเตียวถูกมองในแง่ลบจากสังคม

ภาพ 2

แผนที่แสดงแต่ละประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้



หมายเหตุ. From *สุภาพบุรุษยุค 2025* 🙄 + *กฎเกณฑ์ชีวิต: เติบโตให้ดีกว่า* Steav Dance Bek Sloy TikTok, by N. Kiminoto, 2025 (<https://www.youtube.com/watch?v=JU39lo3YBZM>). Copyright 2025 Youtube.

แต่กลุ่มวัฒนธรรมนี้ก็พยายามสร้างตัวตนและเรียกร้องการยอมรับจากสังคม ผ่านรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แตกต่างจากกระแสหลักของสังคมในกัมพูชา (V. Lim, personal communication, March 7, 2025)

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า ความเป็นมาของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้สะท้อนถึงปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม และความล้มเหลวของระบบครอบครัวที่ส่งผลต่อเยาวชนในกัมพูชา นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมย่อยนี้ไปยังกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ ทำให้แนวคิดและรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในห้องถิ่น แต่สามารถแพร่กระจายไปยังพื้นที่อื่น ๆ ได้ นับเป็นพลวัตทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในกัมพูชาจากกลุ่มเคมีง สเตียว

2. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยสกู๊ตเตอร์ริสต์ (Scooterist) ในประเทศอินโดนีเซีย

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยสกู๊ตเตอร์ริสต์เริ่มขึ้นในปี ค.ศ. 1950 ที่เมืองบันดุง ประเทศอินโดนีเซีย โดยมีต้นกำเนิดจากรถสกู๊ตเตอร์ที่ออกแบบสำหรับสตรีในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ซึ่งเป็นยานพาหนะที่ขับซึ่งง่ายและเหมาะสำหรับการเดินทางระยะใกล้ โดยไม่ต้องสวมชุดป้องกันหรือหมวกกันน็อก (Vespa, n.d.) รถจักรยานยนต์ชนิดนี้ได้รับความนิยมจากวัยรุ่นและกลุ่มวัฒนธรรมย่อย เช่น มอดส์ (Mods) และสกู๊ตเตอร์ริสต์ในบันดุง ผ่านการออกแบบที่ทันสมัยของเวสป้าและแลมเบรตต้าจากอิตาลี (Cox, n.d.) ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์ชีวิตแบบอิตาลีในยุคนั้น ค.ศ.1980–1990 (Mendetails, n.d.) วัฒนธรรมย่อยสกู๊ตเตอร์ริสต์แพร่หลายผ่านภาพยนตร์และวัฒนธรรมสมัยนิยม (Pop culture) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 โดยตราสินค้าเวสป้าเป็นสัญลักษณ์ร่วมกับแฟชั่นของกลุ่มมอดส์ที่นิยมตกแต่งสกู๊ตเตอร์ด้วยอุปกรณ์เสริม (Vespa, n.d.) ในอินโดนีเซีย รถเวสป้าได้รับความนิยมตั้งแต่ปี ค.ศ. 1967 โดยกลุ่มผู้ช้ในเมืองบันดุงได้ดัดแปลงรถให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสไตล์ฟังก์และภาพยนตร์แมดแม็กซ์ ด้วยการใช้ชิ้นส่วนอะไหล่จากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งการตกแต่งด้วยลวดลายการย้อมผ้าบาติก ผู้ขี่สกู๊ตเตอร์มักสวมเสื้อกั๊กและเสื้อแจ็คเก็ตยีนส์ที่ปักลวดลายเพื่อแสดงอัตลักษณ์ของชมรม โดยยีนส์ท้องถิ่น เช่น ตราสินค้ำวิงแมน (Wingman) ตราสินค้ำพ็อตมีตส์ป๊อป (Pot Meets Pop) และ ตราสินค้ำลี (Lea) เป็นต้น ที่ได้รับความนิยม (Cox, n.d.)

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยสกู๊ตเตอร์ริสต์ มีแนวคิดต่อต้านกระแสวัฒนธรรมหลักผ่านการสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มจากความชื่นชอบรถเวสป้าที่นำมาปรับแต่งด้วยอะไหล่หรือวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ ผ่านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และภูมิปัญญาพื้นถิ่น เพื่อไม่ให้เข้ากับคนอื่นผสมผสานกับความภูมิใจในอัตลักษณ์ของเมืองบันดุงที่มีชื่อเสียงในเรื่องของเทคนิคการย้อมผ้าบาติก การผลิตและตัดเย็บเสื้อผ้าจากผ้ายีนส์ ผ่านพลวัตทางวัฒนธรรมออกมาเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้ที่ดูแปลกตาและน่าสนใจ

ภาพ 3

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยสก็๊ตเตอร์ริสท์



หมายเหตุ. From *See the wild, customized creations of Indonesia's 'rebel riders*, by M. Fadli, 2019 (<https://www.nationalgeographic.com/culture/article/see-wild-creations-indonesia-vespa-rebel-riders>). Copyright 2019 National Geographic. (รูปซ้าย) และ From *Mad Max mods: Moped fans gather on Indonesian beach to show off their tricked-out scooters*, by DAILY MAIL REPORTER, 2013 (<https://www.dailymail.co.uk/news/article-2352679/Pimp-Vespa-Moped-fans-gather-Indonesian-beach-tricked-scooters.html>). Copyright 2013 Dailymail. (รูปขวา)

3. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยสกินเฮด (Skinhead) ในประเทศมาเลเซีย

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยสกินเฮดเริ่มต้นที่กรุงกัวลาลัมเปอร์ (Kuala Lumpur) ประเทศมาเลเซีย โดยได้รับอิทธิพลจากกลุ่มสกินเฮดที่ต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ (Skinheads Against Racial Prejudice - SHARP) ที่ต่อต้านฟาสซิสต์และการเหยียดเชื้อชาติในนิวยอร์ก ปี ค.ศ. 1987 กลุ่มนี้มุ่งหวังในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านดนตรีและมุมมองทางการเมือง แม้จะมีบางกลุ่มที่ยึดถือแนวคิดฟาสซิสต์ แต่ไม่ใช่ว่าทุกคน ดนตรีฟังก์ในมาเลเซียสนับสนุนการต่อต้านฟาสซิสต์และการแสดงออกทางการเมือง รูปแบบการแต่งกายของสกินเฮดในมาเลเซียนิยมเสื้อผ่าตราลินคอล์นส์เดล (Lonsdale) และรองเท้าด็อกเตอร์มาร์ตินส์ (Dr. Martens) ซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์ทางสังคมและการต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ และยังนิยมสวมเสื้อเชิ้ตแขนสั้นหรือเสื้อที่มีลายเรียบ ๆ สวมกางเกงยีนส์หรือกางเกงหนัที่เคลื่อนไหวได้สะดวก รวม

ถึงการโกนผมสั้นเกรียนซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม โดยรูปแบบเครื่องแต่งกายนี้สะท้อนถึงการต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติและการยึดถือค่านิยมแบบลูกผู้ชาย ผู้หญิงในกลุ่มนี้นิยมสวมใส่ผ้าคลุมฮิญาบ (Hijab) และแต่งกายรูปแบบด้วยโทนสีเข้มกับลายสก๊อต (Tartan) สวมรองเท้าหนังตราสินค้าเดียวกับผู้ชาย รวมถึงมีบทบาทในการสนับสนุนกิจกรรมทางการเมืองและสังคม เช่นเดียวกับผู้ชาย (Ferrarese, 2015; Cox, n.d.)

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้สะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มผ่านมุมมองและแนวคิดทางสังคมและการเมืองภายในประเทศ โดยแสดงออกผ่านรูปแบบการแต่งกาย ทรงผม และแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมตะวันตก มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการแต่งกาย มุมมองทางสังคมและการเมืองให้สอดคล้องกับโลกในยุคปัจจุบัน ทั้งหมดล้วนเป็นพลวัตทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้

ภาพ 4

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยสกินเฮด



หมายเหตุ. From Malay Skinheads: This is Malaysia, Meet the Malaysian skinheads who are fighting off the subculture's fascist stereotypes and striving to laud the 1960s scene's original anti-racist ideals, by M. Ferrarese, 2023, Globe Media Asia (<https://southeastasiaglobe.com/skinheads-malaysia-marco-ferrarese-south-east-asia-globe/>). Copyright 2023 Globe Media Asia.

4. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยพังก์เมียนมาร์ (Burmese Punk) ในประเทศเมียนมาร์

ในศตวรรษที่ 21 เยาวชนในเมียนมาร์ต้องเผชิญกับความรุนแรงทางการเมืองและปัญหาทางเศรษฐกิจ กลุ่มวัฒนธรรมย่อยพังก์ในเมียนมาร์กลายเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านความไม่เท่าเทียมและการทุจริต โดยเฉพาะในเมืองย่างกุ้ง ดนตรีพังก์เป็นช่องทางสำหรับ

เยาวชนที่ถูกกีดกันในการแสดงออกทางสังคมและการเมือง (Targosz, 2017) เช่น วงรีเบลไรออต (Rebel Riot) ใช้ดนตรีฟังก์ในการประท้วงรัฐบาลทหารและปัญหาสังคม นอกจากนี้ กลุ่มฟังก์ในเมียนมาร์มักจัดกิจกรรมแจกจ่ายอาหารให้กับผู้ไร้บ้านแทนการสนับสนุนสงคราม (Food Not Bombs) เพื่อสื่อให้สังคมเข้าใจถึงความต้องการอาหารและสิทธิมนุษยชน ไม่ใช่สงคราม การแต่งกายของกลุ่มฟังก์ในเมียนมาร์ผสมผสานระหว่างรูปแบบฟังก์สากลและวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น การสวมเสื้อยืดวงดนตรีฟังก์ กางเกงยีนส์ขาด และลองยี (Longyi) หรือ ผ้าโสร่ง กางเกงยีนส์ขาด และรองเท้าบูท เพื่อแสดงถึงการต่อต้านและการแสดงออกทางการเมือง (Pirawadee, 2017)

ภาพ 5

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยฟังก์เมียนมาร์



หมายเหตุ. From Myanmar punk band The Rebel Riot release new live video, by Unite Asia, 2016 (<https://uniteasia.org/myanmar-punk-band-rebel-riot-release-new-live-video/>). Copyright 2016 Unite Asia.

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า กลุ่มฟังก์ในเมียนมาร์จะเป็นกลุ่มคนขนาดเล็กที่มีจุดยืนที่แตกต่างจากวัฒนธรรมกระแสหลัก แต่กิจกรรมของพวกเขา มีอิทธิพลต่อทัศนคติทางการเมืองของเยาวชนเมียนมาร์เป็นอย่างมาก ดนตรีฟังก์เป็นพื้นที่สร้างอัตลักษณ์และวิถีชีวิตทางเลือก

เปิดโอกาสให้เยาวชนต่อรองกับแนวคิดหลักเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชาติและชาติพันธุ์ ในบริบทของเมียนมาร์ พังก์ร็อกสามารถถูกมองว่าเป็นวัฒนธรรมต่อต้าน (counterculture) ที่เป็นพื้นที่ทดลองสำหรับการเคลื่อนไหวทางการเมืองที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น ฉะนั้นการเป็นพังก์ในเมียนมาร์ไม่ใช่แค่รูปแบบการดำเนินชีวิตหรือรับอิทธิพลวัฒนธรรมตะวันตก แต่เป็นการแสดงออกถึงการต่อต้าน ทั้งหมดที่กล่าวมานั้นเป็นพลวัตทางวัฒนธรรมจากกลุ่มพังก์ของเมียนมาร์

5. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยเจเจมอน (Jejemon) ในประเทศฟิลิปปินส์

กลุ่มวัฒนธรรมเจเจมอน (Jejemon) เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในฟิลิปปินส์ที่เกิดจากกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ใช้ภาษาและรูปแบบการแต่งกายที่ไม่เป็นทางการ เพื่อสร้างความแตกต่างจากคนอื่น (The Freeman, 2016) อธิบายรากศัพท์ของเจเจมอน มาจากเจเจ (jeje) หรือการพิมพ์ข้อความที่ใช้สัญลักษณ์และตัวเลขแทนตัวอักษรเพื่อความสวยงาม และมอน (mon) มาจากโปเกมอน (Pokémon) หมายถึง สัตว์ประหลาด (monster) สมัยก่อนจะหมายถึงกลุ่มคนที่ใช้รูปแบบการพิมพ์ข้อความที่กล่าวไป แต่ต่อมาได้ขยายความหมายไปถึงกลุ่มคนที่มีรูปแบบการแต่งตัวเฉพาะมาจากชนชั้นล่าง และมีพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม โดยกลุ่มนี้ใช้ภาษาเจเจเนส (Jejenese) เป็นการเขียนที่มีการผสมผสานตัวเลขและสัญลักษณ์เข้าไปในคำเพื่อดึงดูดความสนใจ เช่น การใช้ตัวเลขแทนตัวอักษรในคำ “h3ll0” แทนคำว่าฮัลโล (hello) (Kwentong, 2016) รูปแบบการแต่งกายของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้ จะผสมผสานองค์ประกอบจากหลายรูปแบบการแต่งกาย เช่น ฮิปฮอป ร็อก อีโม-คอร์ เมทัล และเพลงพื้นเมืองของฟิลิปปินส์ เช่น รองเท้าแตะเลียนแบบตราสินค้าฮาวายานีส (Havaianas) กางเกงตัวโคร่งแบบฮิปฮอป เสื้อยืดวงดนตรี การใช้เครื่องสำอางอย่างอายไลเนอร์และมาสคาร่า และหมวกทรัคเกอร์เพื่อลักษณะเฉพาะตัว จุดเด่นของกลุ่มนี้นิยมใช้หมวกทรัคเกอร์ (Trucker cap) สีส้นสะดุดตา สะท้อนถึงการแสดงออกที่ต้องการความโดดเด่น แม้ว่าจะสร้างความไม่สะดวกในการสวมใส่ก็ตาม (Mongaya, 2010)

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้จะถูกมองว่าไร้สนิมและไม่เป็นที่ยอมรับ ส่งผลให้เกิดการตีตราทางสังคมและการแบ่งแยกชนชั้น อย่างไรก็ตาม แนวคิดที่สร้างสรรค์ทางภาษาและรูปแบบการแต่งกายของกลุ่มเจเจมอน ไม่ได้เป็นเพียงการนำเอารูปแบบวัฒนธรรมต่างชาติหรือกระแสแฟชั่นมาปรับใช้ให้เข้ากับความเป็นพื้นถิ่นของตน แต่เป็นความพยายามทำให้ตัวเองโดดเด่นที่สวนทางกับกระแสหลักของสังคมในปัจจุบัน นับเป็นพลวัตทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในฟิลิปปินส์

ภาพ 6

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเจเจมอน



หมายเหตุ. From *The Jeje Culture and Why It Must Be Crushed*, by K. Kalsada, 2016 (<https://kwentongkalsada.wordpress.com/2016/05/14/the-jeje-culture-and-why-it-must-be-crushed/>). Copyright 2016 Wordpress.

6. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยอาเบ็ง (Ah Beng) ในประเทศสิงคโปร์

อาเบ็ง (Ah Beng) และอาเหลียน (Ah Lian) มาจากภาษาฮกเกี้ยน ใช้เรียกวัยรุ่นชาย และหญิงตามลำดับ เชื้อสายจีนในประเทศสิงคโปร์ ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ.1990 เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะด้านแฟชั่น ภาษา และรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) ในเชิงลบ เพื่อสื่อถึงกลุ่มคนเชื้อสายจีนสิงคโปร์ที่พูดภาษาจีนเป็นหลักและนิยมแฟชั่นสไตล์เอเชียตะวันออก (iPixel, 2024) คำนี้มีภาพลักษณ์เฉพาะคือ รสนิยมที่ดูฉาบฉวยและไม่มีความหรูหรา เช่น การใส่เสื้อผ้ายาวที่ไม่เข้าชุดกันที่ดึงดูดสายตา การย้อมผมสีสดใส (Chan, 2011) เครื่องประดับขนาดใหญ่ ลายเสือดาว ชื่นชอบการเที่ยวกลางคืน เช่น ไนต์คลับ คาร์โอบีเกะ และมักสนใจรถยนต์หรือมอเตอร์ไซด์ที่แต่งซิ่ง นิยมใช้ภาษาซิงลิช (Singlish) ซึ่งมีอิทธิพลต่อภาษาถิ่นของสิงคโปร์ แม้ว่าในอดีตกลุ่มวัฒนธรรมนี้จะถูกมองในแง่ลบ แต่ปัจจุบันกลุ่มนี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านขนบธรรมเนียมทางสังคม และแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยใน

สิงคโปร์ โดยสื่อสังคมออนไลน์มีบทบาทในการเปลี่ยนมุมมองของสังคม (iPixel, 2024) อาเบ้ง นับเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่ขับเคลื่อนด้วยการบริโภคนิยมมากกว่าที่จะมีอุดมการณ์ทางการเมือง (Chan, 2011)

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมนี้เกิดขึ้นจากกลุ่มวัยรุ่นชาวจีนในสิงคโปร์ มีลักษณะเฉพาะในด้านแฟชั่น ภาษา และรูปแบบการแต่งกายที่เคยถูกมองในแง่ลบ แต่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมสื่อ แฟชั่น และภาษาในสังคม ปัจจุบันจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงจากภาพจำเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านชนบทแบบเดิม ที่เน้นการบริโภคนิยมมากกว่าการยึดมั่นในอุดมการณ์ทางการเมือง เป็นส่วนหนึ่งของความหลากหลายและพลวัตทางวัฒนธรรมในสิงคโปร์

ภาพ 7

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอาเบ้ง



หมายเหตุ. From “Singapore English and styling the Ah Beng,” by D. W. Brown & T. S. Jie, 2014, *World Englishes*, 33(1), p. 65 (<https://doi.org/10.1111/weng.12070>). Copyright 2014 World Englishes.

7. กลุ่มวัฒนธรรมย่อยเด็กแว้นและสก็อย (Wan Boy & Skoy Girl) ในประเทศไทย

กลุ่มเด็กแว้น หมายถึง กลุ่มวัยรุ่นชายที่ขี่จักรยานยนต์เป็นกลุ่มในเวลากลางคืน โดยมักมีการแต่งกายเช่น กางเกงยีนส์ทรงกระบอกหรือขากระบอก 3 ส่วน เสื้อพิมพ์ลายวงดนตรี รองเท้าแตะ หรือรองเท้าผ้าใบ และทรงผมรากโทร ซึ่งเป็นทรงผมสั้นด้านข้างและยาวด้านหลัง เด็กแว้นมีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น ขี่จักรยานยนต์เร็วหนีตำรวจเพื่อแสวงหาความสนุกและยอมรับจากกลุ่มหรือเพศตรงข้าม (Keangwattan, 2021) ส่วนสก็อยคือ กลุ่มวัยรุ่นหญิงที่ชื่นชอบขี่จักรยานยนต์ของเด็กแว้น มีรูปแบบการแต่งกายที่เน้นเสื้อยัดรูป กางเกงขาสั้นเอวต่ำ และรองเท้าแตะแบบหุ้มส้น นิยมแต่งหน้าให้ขาว และใช้เครื่องสำอางมาก เช่น ทาปากสีแดงจัด ทำผมเป็นจุก 2 ข้างหรือซอยปลายผมให้บาง ดัดฟันหรือใส่คอนแทคเลนส์แฟชั่น บางคนเจาะสะดือ จมูก หรือมีรอยสักตามร่างกาย ที่สำคัญคือ มักจะมีรอยแผลจากท่อไอเสียหรืออุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ที่เกิดขึ้น (Tantimala, 2013) กลุ่มนี้สะท้อนการแสวงหาความตื่นเต้นและการยอมรับจากสังคม แม้จะถูกมองว่าเป็นกลุ่มที่ถูกทอดทิ้งจากสังคม (Keangwattan, 2021) การรวมตัวกันเพื่อทำหายกฎเกณฑ์และความปลอดภัยบนท้องถนน ใช้เพื่อพิสูจน์ความสามารถ

ภาพ 8

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยเด็กแว้นและสก็อย



หมายเหตุ. From “#อีก็ สก็อย vs เด็กแว้น #ธาตุทองชาวด์ โย่ว #Y2K | โย่วัว Fun Family” โดย Fun Family, 2023 (<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wM-CaQawjXXI>). Copyright 2023 Youtube.

การมีตัวตน และการยอมรับ เด็กแว้นเป็นผลมาจากความเหลื่อมล้ำในสังคม การขาดโอกาส และความรุนแรงที่ฝังอยู่ในทุกมุมของชีวิต (Putnark, 2018)

ตามทัศนะของผู้เขียนเห็นว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยนี้ ต้องการแสวงหาความหมายและตัวตนในสังคมที่ไม่ยอมรับพวกเขา เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมที่ไม่เข้ากับมาตรฐานของสังคม อาจเป็นผลมาจากปัญหาการเรียน พัฒนาการทางจิตใจ และการขาดการยอมรับ สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้เกิดการสื่อสารและการนัดหมายรวมตัวของกลุ่ม เพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นพลวัตของวัฒนธรรมที่นำไปสู่รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยที่มีเอกลักษณ์ของไทย ซึ่งสามารถพบเห็นได้จนถึงปัจจุบัน

ภาพ 9

รูปกลุ่มวัฒนธรรมย่อยแจ๊ว



หมายเหตุ. From What is “Trẻ trâu”? Are people with “Trẻ trâu” behavior bad? by T. Q. Nhi., 2022, voh (<https://voh.com.vn/song-dep/tre-trau-la-gi-435969.html>). Copyright 2022 VOH Online.

ตาราง 1

ตารางวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพลวัตทางวัฒนธรรมของ 8 กลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

8 กลุ่มวัฒนธรรมย่อย	สาเหตุของการเกิดพลวัตทางวัฒนธรรม					
	การเมือง	ครอบครัว	สังคม	เศรษฐกิจ	วัฒนธรรมตะวันตก	สื่อสังคมออนไลน์
1. เคมิงสเตียว		●	●			●
2. สก๊อตเตอร์ริสท์			●		●	●
3. สกินเฮด	●		●		●	●
4. ฟังก์เมียนมาร์	●		●		●	●
5. เจเจมอน			●		●	●
6. เอเบ็ง			●	●	●	●
7. เด็กแว้นและสก็อย			●			●
8. แจ้ใจ			●	●	●	●

บทวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพลวัตทางวัฒนธรรมของ 8 กลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

การวิเคราะห์ 8 กลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ชี้ให้เห็นว่าพลวัตทางวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มได้รับอิทธิพลจาก 5 ปัจจัยหลัก ได้แก่ การเมือง ครอบครัว สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมตะวันตก รวมถึงบทบาทสำคัญของสื่อสังคมออนไลน์ที่ช่วยให้วัฒนธรรมย่อยแพร่กระจายและพัฒนาไปในทิศทางที่กว้างขึ้น กลุ่มที่มีปัจจัยคล้ายคลึงกัน ได้แก่ กลุ่มเคมิง-สเตียวของกัมพูชาและเด็กแว้น-สก็อยของไทยที่ได้รับผลกระทบจากปัญหาครอบครัวและสังคม ทำให้กลุ่มนี้ต้องการแสดงตัวตนและเป็นที่ยอมรับจากสังคมภายนอกผ่าน

การแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแต่งกาย การแต่งรถ และภาษาเฉพาะ ฯลฯ กลุ่มสก็อตเตอร์ริสท์ของอินโดนีเซียและเจเจมอนของฟิลิปปินส์ที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมตะวันตก เช่น อิตาลีและอเมริกา ทั้งจากสื่อบันเทิงต่าง ๆ ส่วนกลุ่มสกินเฮดของมาเลเซียและฟังก์เมียนมาร์ที่เกิดจากปัจจัยทางการเมือง การต่อต้านแนวคิดของรัฐบาลและการกดขี่ และกลุ่มอาเบ็งของสิงคโปร์กับแจ้จ๊วของเวียดนามที่ได้รับผลกระทบจากบริโภคนิยมและสภาพเศรษฐกิจ โดยนิยมแต่งกายด้วยตราสินค้าแฟชั่นที่หรูหรา ทั้งตราสินค้าแท้และปลอม เพราะส่วนหนึ่งประเทศของตัวเองเป็นฐานการผลิตของอุตสาหกรรมเสื้อผ้าของตราสินค้าแฟชั่นทั้งแท้และปลอม แม้แต่กลุ่มจะมีอัตลักษณ์เฉพาะที่สะท้อนบริบทของประเทศตนเอง แต่ปัจจัยที่ส่งผลต่อพลวัตทางวัฒนธรรมของทุกกลุ่มมีความคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ที่ช่วยส่งเสริมการแสดงออกและขยายอิทธิพลของวัฒนธรรมย่อยไปในวงกว้าง โดยสรุปทวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพลวัตทางวัฒนธรรมของ 8 กลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ตามตารางด้านล่างนี้

บทสรุป

จากข้อมูลทั้งหมด พบว่าพลวัตทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สะท้อนถึงกระบวนการที่กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นได้พัฒนาและแสดงออกผ่านการผสมผสานของอิทธิพลจากทั้งตะวันตกและตะวันออก โดยเฉพาะการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มที่มีความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม ผ่านรูปแบบการแต่งกาย ทรงผม และรสนิยมทางดนตรี ทั้ง 8 กลุ่มวัฒนธรรมย่อยทางแฟชั่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ไม่เพียงแต่ต้องการสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย แต่ยังใช้เป็นเครื่องมือในการต่อต้านกระแสหลักในสังคมและตอบโต้ความไม่เท่าเทียมทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ กลุ่มวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้ยังได้ขยายตัวและแพร่กระจายผ่านการใช้อินเทอร์เน็ตในยุคดิจิทัล ซึ่งทำให้กลุ่มวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้สามารถเชื่อมโยงและแบ่งปันแนวคิดทางวัฒนธรรมได้ทั่วโลก การขยายตัวของแฟชั่นในภูมิภาคนี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในระดับท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังแสดงถึงการปรับตัวและการสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึงพลวัตของการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมทั้งตะวันตกและตะวันออกในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้วย

เอกสารอ้างอิง

- 1102Style. (2025). Phong cách Gucci trẻ trâu. 1102Style. <https://1102style.vn/phong-cach-gucci-tre-trau/>
- Andaya, B. W. (2025). *Introduction to Southeast Asia*. Asia Society. <https://asiasociety.org/education/introduction-southeast-asia>
- ASEAN. (2022). *About ASEAN*. Association of Southeast Asian Nations. <https://asean.org/about-asean>
- Becker, H. (1963). *Studies in the sociology of deviance*. Collier-Macmillan.
- Berichten, V. L. (2012). *Introduction to Southeast Asia: 11 countries, 620 million people!* Latitudes Media. <https://latitudes.nu/introduction-to-southeast-asia-11-countries-593-million-people/>
- Brown, D. W. & Jie, T. S. (2014), Singapore English and styling the Ah Beng. [Online image]. *World Englishes*, 33(1), p. 65. (<https://doi.org/10.1111/weng.12070>).
- Center for Southeast Asian Studies. (n.d.). *Southeast Asia country information and resources*. University of Wisconsin–Madison. Retrieved April 28, 2025, from <https://seasia.wisc.edu/southeast-asia-country-information-and-resources/>
- Chan, S. K. R. (2011, March). The Ah Beng subculture: The influence of consumption on identity formation among the Malaysian Chinese. https://doi.org/10.1163/9781848882119_010
- Clifford, J., & Marcus, G. E. (Eds.). (1986). *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*. University of California Press.
- Cohen, P. (1955). A general theory of subcultures. In K. Gelder & S. Thornton (Eds.), *The subcultures reader* (pp. 44–54). Routledge.
- Cohen, P. (1972). *Subcultural conflict and working-class community*. Working Papers in Cultural Studies, University of Birmingham.
- Cornyetz, N. (1994). Hip-hop and racial desire in contemporary Japan. *Social Text*, 4, 113–139.
- Cox, C. (n.d.). *The world atlas of street fashion*. Laurence King Publishing.
- Croissant, A., & Lorenz, P. (2018). *Comparative politics of Southeast Asia: An introduction to governments and political regimes*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

- Cutler, C. (2002). *Crossing over: White youth, hip-hop, and African American English* (Doctoral dissertation, New York University).
- Ehambaranathan, E., Murugasu, Sh., & Hall, M. (2023). The Effect of Thailand's Subcultures on Other Southeast Asia States' Countercultures. *Journal of Advanced Research in Social Sciences*, 6(3), 108-121. <https://doi.org/10.33422/jarss.v6i3.1079>
- Daily Mail Reporter. (2013, July 8). *Pimp my Vespa! Moped fans gather on Indonesian beach with their very tricked out scooters* [Online image]. Daily Mail. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-2352679/Pimp-Vespa-Moped-fans-gather-Indonesian-beach-tricked-scooters.html>
- Ehambaranathan, E., Murugasu, S., & Hall, M. (2023). The effect of Thailand's subcultures on other Southeast Asia states' countercultures. *Journal of Advanced Research in Social Sciences*, 6(3), 108–121. <https://doi.org/10.33422/jarss.v6i3.1079>
- Fadli, M. (2019). *See the wild, customized creations of Indonesia's 'rebel riders* [Online image]. <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/see-wild-creations-indonesia-vespa-rebel-riders>
- Ferrarese, M. (2023). *Malay Skinheads: This is Malaysia, Meet the Malaysian skinheads who are fighting off the subculture's fascist stereotypes and striving to laud the 1960s scene's original anti-racist ideals* [Online image]. <https://southeastasiaglobe.com/skinheads-malaysia-marco-ferrarese-south-east-asia-globe/>
- Frost, R. (2022, December 7). Indonesia bans sex outside of marriage: Will new laws affect tourists too? *Euronews*. <https://www.euronews.com/travel/2022/12/07/indonesia-bans-sex-outside-of-marriage-will-new-laws-affect-tourists-too>
- Fun Family. (2023, April 12). *#E-Ki (trendy girl) Skoy vs Temple Boy #Thatthong-Sound Yo! #Y2K | Yaibua Fun Family* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=wMCaQawjXXI>
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books.
- Gelder, K., & Thornton, S. (Eds.). (1997). *The subcultures reader*. Routledge.
- Goh, Y. H. (2022, November 29). Parliament repeals Section 377A. *The Straits-Times*. <https://www.straitstimes.com/singapore/politics/parliament-re>

- peals-section-377a-endorses-amendments-protecting-marriage-definition
- Huỳnh, A. (2022, April 7). Liệu Khả Bảnh có phải là một trendsetter hay fashion icon? *StreetVibe*. <https://streetvibe.vn/lieu-kha-banh-co-phai-la-mot-trend-setter-hay-fashion-icon/>
- Ipixel. (2024, December 29). *Ah Lian and Ah Beng: Singapore's unique subcultures*. Ipixel Creative. <https://ipixel.com.sg/kaobeiking/ah-lian-and-ah-beng-singapore-unique-subcultures/>
- Keangwattan, P. (2021). The “Dek Waan” (biker gangs): From social problems to becoming good citizens. *Constitutional Court Journal*, 23(68), 131–144.
- Kiminoto, N. (2024, October 8). *Breakdance style 2025 🦋🥰 + Pro Vespa head. But the frame has no engine Steav Dance Bek Sloy TikTok / Nin Kiminoto* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JU39lo3YBZM>
- Koga, K. (2022). *Managing great power politics: ASEAN, institutional strategy, and the South China Sea*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-981-19-2611-2>
- Kwentong, K. (2016, May 14). *The Jeje culture and why it must be crushed*. WordPress. <https://kwentongkalsada.wordpress.com/2016/05/14/the-jeje-culture-and-why-it-must-be-crushed/>
- Latadmin, B. V. (2012). *Introduction to Southeast Asia: 11 Countries, 620 million people!* [Online image]. Latitudes Media. <https://latitudes.nu/introduction-to-southeast-asia-11-countries-593-million-people/>
- Mendetails. (n.d.). *MDs' LIFE | La Dolce Vita: Living a blissful life in the Italian way in the modern context*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.mendetails.com/life/la-dolce-vita-lifestyle-jul23/>
- Mongaya, K. (2010, May 16). *Philippines: The Jejemon craze*. Global Voices. <https://globalvoices.org/2010/05/16/philippines-the-jejemon-craze/>
- Muggleton, D., & Weinzierl, R. (Eds.). (2004). *The post subcultures reader*. Routledge.
- Narine, S. (2022). *Explaining ASEAN: Regionalism in Southeast Asia*. Lynne Rienner Publishers. <https://doi.org/10.1515/9781626373440>
- Nhiên, M. (2016, November 8). *Trẻ trâu nghĩa là gì và có từ khi nào?. Tuổi Trẻ*. <https://tuoitre.vn/tre-trau-nghia-la-gi-va-co-tu-khi-nao-1215592.htm>

- Pirawadee. (2017, January 24). *Burmese punk*. Medium. <https://chompupc.medium.com/burmese-punk-32b29a91e168>
- Putnark, V. (2018, April 18). *The street racer as a youth culture*. *The Matter*. <https://thematter.co/social/street-racing-as-culture/49808>
- Rosaldo, R. (1993). *Culture and truth*. Beacon Press.
- Rowntree, L., Lewis, M., Price, M., & Wyckoff, W. (2010). *Diversity amid globalization: World regions, environment, development*. Prentice Hall.
- SarDesai, D. R. (2013). *Southeast Asia: Past and present*. Westview Press.
- Singapore Statutes Online. (2020). *Miscellaneous Offences Act 1906*. <https://sso.agc.gov.sg/Act/MOPONA1906>
- Stocking, G. W. (1968). *Race, culture, and evolution: Essays in the history of anthropology*. The Free Press.
- Tantimala, C. (2013). Phoss Skoyp (Skoy language): The culture of incident Skoy language. *Journal of the Institute of Culture and Arts*, 14(2), <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/15175>
- Targosz, T. B. E. R. N. A. R. D. (2017). *Never mind the generals: Burmese punk rock scene as a vehicle for manifesting changing notions of Burmese identity*. Prace Etnograficzne. https://www.academia.edu/75814034/Never_Mind_the_Generals_Burmese_Punk_Rock_Scene_as_a_Vehicle_for_Manifesting_Changing_Notions_of_Burmese_Identity
- The Freeman. (2016, April 12). *Jejemon phenomenon*. Philippine Star. <https://www.philstar.com/the-freeman/cebu-lifestyle/2016/04/12/1572422/jejemon-phenomenon>
- Thornton, S. (1997). General introduction. In K. Gelder & S. Thornton (Eds.), *The subcultures reader* (pp. 1-7). Routledge.
- Trần, Q. N. (2022, May 27). What is “Trẻ trâu”? Are people with “Trẻ trâu” behavior bad? *VOH Online*. <https://voh.com.vn/song-dep/tre-trau-la-gi-435969.html>
- Tuoi Tre News. (2013, October 3). Vietnam to remove fines on same-sex marriage. *Tuoi Tre News*. <https://tuoitrenews.vn/news/society/20131003/vietnam-to-remove-fines-on-same-sex-marriage/9567.html>
- Tylor, E. (1920). *Primitive culture* (Vol. 1). J. P. Putnam's Sons.
- Unite Asia. (2016). *Myanmar punk band The Rebel Riot release new live video*.

[Online image]. <https://uniteasia.org/myanmar-punk-band-rebel-riot-release-new-live-video/>

Vespa. (n.d.). *From the origins to myth*. Retrieved April 28, 2025, from https://www.vespa.com/us_EN/timeline/

Winthrop, R. H. (1991). *Dictionary of concepts in cultural anthropology*. Greenwood Press.

หลักเกณฑ์การวัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ หัตถศิลป์และหัตถกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คนต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดยวารสารวิชาการ DEC Journal รับต้นฉบับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิจัย บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ บทคัดย่อความยาว 250 - 300 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง ที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

2. การจัดเตรียมต้นฉบับ

2.1 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษร 14 pt เมื่อรวมภาพประกอบและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า ในการจัดเตรียมบทความ

2.2 ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่ด้านล่าง กึ่งกลางของหน้ากระดาษ A4

2.3 ชื่อเรื่องของบทความ ไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร รวมเว้นวรรค ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ตั้งกัต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาของที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช้หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทยต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (key-words) ของเรื่อง แต่ไม่ควรเกิน 5 คำ ขนาดตัวอักษร 14

2.8 องค์ประกอบของบทความ

2.8.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ส่วนนำ

- ชื่อเรื่อง

- ชื่อผู้เขียนบทความ

(ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)

- ที่อยู่ผู้เขียนบทความ/สังกัด

(คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัดและอีเมลผู้เขียนบทความ)

2. บทคัดย่อ บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่องประเด็นสำคัญของบทความบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหา

- บทนำ (introduction)

- เนื้อหาในแต่ละประเด็น

- ส่วนสรุปประเด็น (conclusion)

เพื่อแสดงสิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดยเรียบเรียงอย่างต่อเนื่อง
นำไปสู่ความคิดเห็นของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และอีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

- บทนำ (ความสำคัญของที่มา ปัญหาของงานวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย)
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
- ผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- สรุปผลการศึกษา
- กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการแล้วนำเสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer reviewer) จำนวน 3 ท่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับบทความ ให้เป็นผู้พิจารณาเผยแพร่วรรณกรรมตามเกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิชาการ DEC Journal ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบ ตามลำดับอย่างเคร่งครัด โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นเสมือนพื้นที่กลางในการนำเสนองานวิชาการด้านศิลปะ การออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้อง จากการสร้างสรรค์ การวิจัย การเขียนงานวิชาการ ให้กับนักวิชาการ นักออกแบบ ศิลปิน อาจารย์ นิสิต นักศึกษา รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการให้อยู่ในหลักเกณฑ์ ยึดถือความถูกต้อง คุณภาพของผลงาน ความโปร่งใส และปฏิบัติตามจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยยึดแนวหลักการ

กองบรรณาธิการวารสารจึงได้กำหนดแนวทางปฏิบัติของบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่มให้อยู่ในหลักเกณฑ์การเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (Author) บรรณาธิการวารสาร (Editor) และผู้ประเมินบทความ (Peer-Reviewer) ให้ทำความเข้าใจและนำไปปฏิบัติตาม ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่ค่านิ่งถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกันไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย

7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ

9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด

11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่ หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาก่อนกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์กร ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด

6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ

7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร

8. บรรณาธิการต้องไม่ทำให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ

2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน

3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ

4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช่ความเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ

5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิวิจารณ์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ

6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่คุณเขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสม แต่ควรยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

areerungruang_s@silpakorn.edu

บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 08-1619-3228

ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsjournal>



วารสารวิชาการ DEC Journal
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนพระราม 5 แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832
โทรสาร: 02-225-4350

