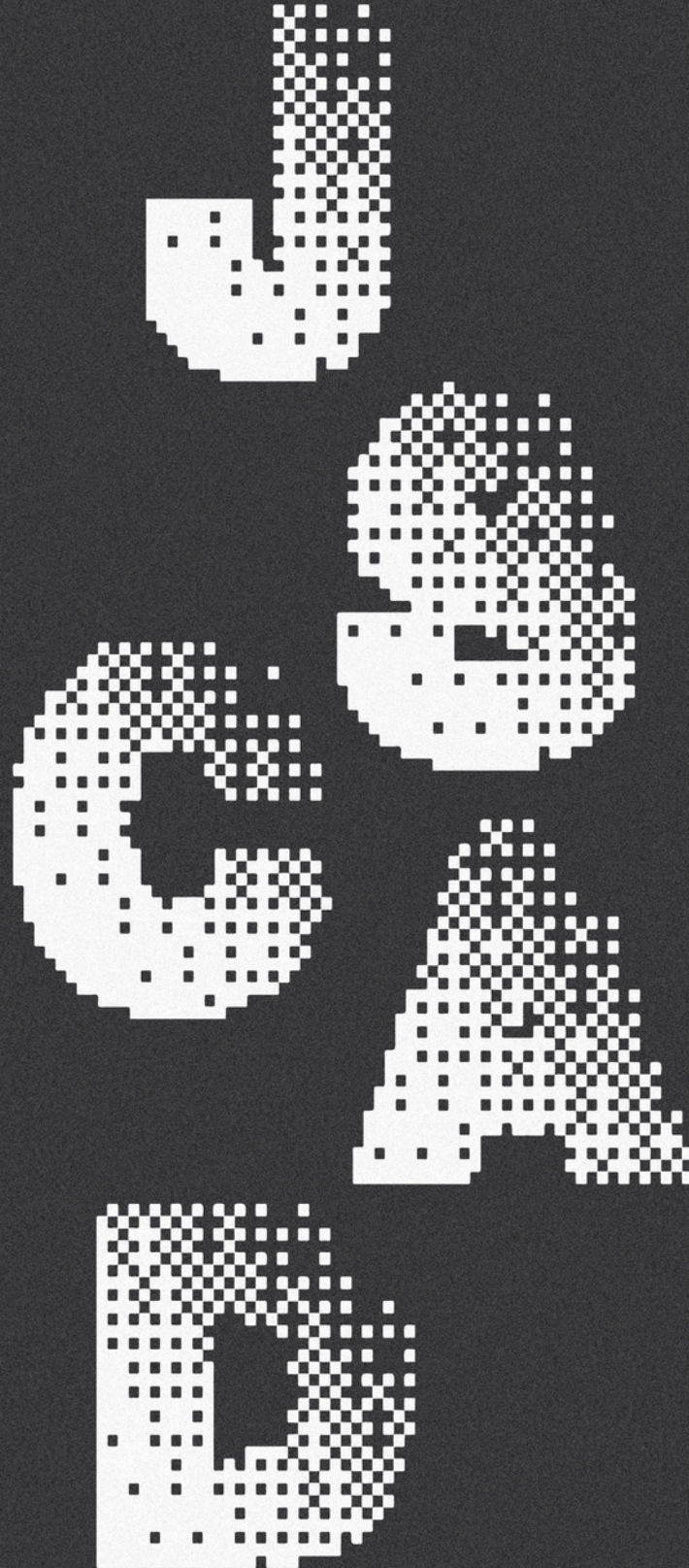


Journal of Sustainable Creative Art and Design :

Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

วารสารศิลปะสร้างสรรค์เพื่อสังคมและวัฒนธรรม
ภาควิชาการศึกษาศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยสุรนารี



ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ. 2569 (มกราคม - มิถุนายน)



วารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 พ.ศ.2569 Vol.1 No.1 2026

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบภารกิจที่สำคัญประการหนึ่งของมหาวิทยาลัย คือ การเผยแพร่ผลงานวิจัยที่ดำเนินการเสร็จสมบูรณ์แล้วสู่สาธารณะ โดยสามารถดำเนินการได้หลายวิธี เช่น บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความสร้างสรรค์ รวมถึงการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ซึ่งการเผยแพร่ด้วยการตีพิมพ์บทความวิจัย บทความวิชาการ บทความสร้างสรรค์ในวารสารวิชาการที่ได้รับรองมาตรฐานจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) จะช่วยยกระดับคุณภาพของบทความวิจัย บทความวิชาการ บทความสร้างสรรค์ให้สูงขึ้น และสามารถนำผลงานมาใช้เป็นตัวชี้วัดในการประเมินคุณภาพมหาวิทยาลัยได้ ด้วยเหตุนี้ คณะศิลปกรรมศาสตร์จึงได้จัดทำวารสารวิชาการที่มีคุณภาพตามเกณฑ์การพิจารณารับรองคุณภาพมาตรฐานศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ขึ้น และเพื่อให้การดำเนิน การดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย จึงขอแต่งตั้งที่ปรึกษาวารสาร บรรณาธิการ กองบรรณาธิการ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ พิจารณากลับกรองบทความ และกองจัดการดำเนินการจัดทำวารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาดังต่อไปนี้

ที่ปรึกษา

1. อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. รองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา
3. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา
4. คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยุโซ๊ะ (รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะศิลปกรรมศาสตร์)

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐิรม | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.สมพล ดำรงเสถียร | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | มหาวิทยาลัยบูรพา |

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธราพงศ์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อานัญ ศิริพิชญ์ตระกูล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอกพงศ์ อินเื้อ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นกตล สังวาลเพ็ชร | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธ สาดสังข์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิน ไพรวรรณ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

1. พิจารณากลั่นกรองประเมินบทความวิชาการ บทความวิจัย บทความสร้างสรรค์ ที่ส่งเข้ามาขอตีพิมพ์ลงในวารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน เพื่อให้ถูกต้องตามหลักวิชาการ มีคุณภาพ และความเหมาะสมสู่การตีพิมพ์เผยแพร่
2. กำหนดกรอบแนวทางการจัดทำวารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
3. ดูแลการเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ให้เป็นไปตามระเบียบ

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลั่นกรองบทความ (ภายใน)

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวดี โพธิเวชกุล | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนศักดิ์ ผดุงเศรษฐกิจ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วินัย หมั่นคติธรรม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัญพัชร ธนกุลวุฒิโรจน์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิบูล ไฉจิตรกรรม | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 7. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิน ไพรวรรณ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิธ สาดสังข์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 9. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เตชิต เเฉยพ่วง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 10. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ พันธุ์เทียน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 11. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พกามาศ จิรจารุภัทร | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 12. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณิสรา วศินารมณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 13. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 14. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 15. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นกตล สังวาลเพ็ชร | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 16. อาจารย์ ดร.ปราโมทย์ เทียงตรง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการ บทความวิจัย บทความสร้างสรรค์
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการ บทความวิจัย บทความสร้างสรรค์

3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปะสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณากลับกรองบทความ (ภายนอก)

- | | |
|--|--|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.วีระชาติ เปรมานนท์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2. ศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญกรัษต์ | มหาวิทยาลัยมหิดล |
| 3. ศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐา พันธุ์เจริญ | เกษียณอายุราชการ |
| 4. ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิสวรรณกุล | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 5. ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 6. ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 7. ศาสตราจารย์ ดร.ธงสรวง อิศรางกูร ณ อยุธยา | มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม |
| 8. ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 9. ศาสตราจารย์เอกชาติ จันทรอุไรรัตน์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 10. รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย จันทรสุวรรณ | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 11. รองศาสตราจารย์ ดร.โกวิทย์ ชันธศิริ | มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 12. รองศาสตราจารย์ ดร.จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง | เกษียณอายุราชการ |
| 13. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ | มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 14. รองศาสตราจารย์ ดร.บุญเสริม วัฒนกิจ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 15. รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 16. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 17. รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 18. รองศาสตราจารย์ ดร.ตฤณ กิตติการอำพล | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 19. รองศาสตราจารย์ ดร.สกนธ์ ภู่งามดี | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| 20. รองศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 21. รองศาสตราจารย์ ดร.ตระกูลพันธ์ พัทธเมธา | มหาวิทยาลัยราชชมคล้านนา |
| 22. รองศาสตราจารย์ ดร.สุรัชย์ ดอนประศรี | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 23. รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล | เกษียณอายุราชการ |
| 24. รองศาสตราจารย์เสาวภา ไพทยวัฒน์ | เกษียณอายุราชการ |
| 25. รองศาสตราจารย์วราวุฒิ โตอรวงศ์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 26. รองศาสตราจารย์โชติวัฒน์ ปุณโณปถัมภ์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 27. รองศาสตราจารย์ปิติวรรณ สมไทย | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 28. รองศาสตราจารย์ ดร.จินตนา สายทองคำ | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี | มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย |
| 30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ |
| 31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนพิบูลย์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐไท พรเจริญ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 33. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สกล ธีระขวัญ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี |

- | | |
|---|--|
| 34. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี พรธาราชพงศ์ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 35. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นภดล ทิพย์รัตน์ | มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ |
| 36. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพันธ์ศักดิ์ พุ่มอินทร์ | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 37. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประหยัด ศุภจิตรา | มหาวิทยาลัยทักษิณ |
| 38. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 39. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรรา โต๊ะบุรินทร์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 40. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง |
| 41. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกียรติพงษ์ ศรีจันทิก | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 42. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 43. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณัญ ศรีพิชญ์ตระกูล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |
| 44. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกษม อม้นตกุล | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 45. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เมตตา สุวรรณศรี | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 46. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุขุมล นิธิภัทรอนันต์ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 47. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประณต มีสอน | เกษียณอายุราชการ |
| 48. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปราโมทย์ ด้านประดิษฐ์ | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| 49. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รามสุร สีตลายัน | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 50. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัตน์ เลี้ยงสมบูรณ์ | เกษียณอายุราชการ |
| 51. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ เวชกามา | มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ |
| 52. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พชญ์ อัครพราหมณ์ | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 53. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนภรณ์ แสนอ้าย | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 54. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อโนทัย สัม | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 55. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุริวัลย์ สุธรรม | มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา |
| 56. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ วนิชวัฒนาวุฒิ | มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี |
| 57. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงไกร กงกะนันทน์ | มหาวิทยาลัยศรีปทุม |
| 58. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุจิภาส ภูชนนฤภัทร | มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา |
| 59. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สุริยุทธ | มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี |
| 60. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 61. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |
| 62. อาจารย์ ดร.รัชฎา บุญสอน | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ |
| 63. อาจารย์ ดร.มียอง ซอ | มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 64. อาจารย์ ดร.ดวงฤทัย โพคะรัตน์ศิริ | มหาวิทยาลัยมหิดล |
| 65. อาจารย์ ดร.แพรวา รุจิณรงค์ | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 66. อาจารย์ ดร.อุษา ประชากุล | มหาวิทยาลัยนครพนม |
| 67. อาจารย์ ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก | สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ |

หน้าที่

1. พิจารณาประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของบทความวิชาการ บทความวิจัย บทความสร้างสรรค์
2. ให้ข้อเสนอแนะในการปรับแก้บทความวิชาการ บทความวิจัย บทความสร้างสรรค์
3. ให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์และสนับสนุนการดำเนินงานการจัดทำวารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน

กองการจัดการ

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. นางสาวชญาภา แจ่มใส | หัวหน้าสำนักงานคนบดี |
| 2. นางสาวพัทธนันท์ ฤกษ์ณะภาพ | หัวหน้าฝ่ายพัฒนางานวิจัยและบริการวิชาการ |
| 3. นางสาวพิชญ์สินี มิตรทอง | เจ้าหน้าที่วิจัย |
| 4. นางสาวกัญญาณี พ่วงเสื่อ | นักวิชาการศึกษา |
| 5. นายฉัตร สุกรินทร์ | นักวิชาการศึกษา |
| 6. นางสาวศศนันท์ รัตนภรณ์พิศิษฐ์ | นักวิชาการศึกษา |
| 7. นางสาววรภรณ์ ไชยพร | นักวิชาการคอมพิวเตอร์ ชำนาญการ |
| 8. นางสาวภัทราภรณ์ สดแสงจันทร์ | นักประชาสัมพันธ์ |
| 9. นางสาวอรรณจิรา สงจันทร์ | นักวิชาการเงินและบัญชี ชำนาญการ |

หน้าที่

1. ประสานงานการปฏิบัติการงานอำนวยความสะดวก และสนับสนุนการดำเนินงานเกี่ยวกับการจัดทำวารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
2. ดำเนินการจัดทำวารสารวิชาการให้ถูกต้องตามหลักวิชาการและได้มาตรฐานตามศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI)
3. อื่นๆ ตามที่ได้รับมอบหมาย

กำหนดการเผยแพร่

ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม-ธันวาคม)

เจ้าของวารสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เลขที่ 1 ถนนอุทองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ 0 2160 189 94 ต่อ 119

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปะสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 พ.ศ.2569 ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ฉบับนี้ จำนวน 6 บทความ ประกอบด้วย การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง, โครงการศึกษาการแต่งกาย “ชาวม้ง” เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตริ, การวิเคราะห์ตัวละครบทละครเวทีเรื่อง “หอแต้วแตกคืออรุณ” ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง, การปรับตัวของจิตคณะช่างเอกเล่าขานในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19, การวิเคราะห์พัฒนาการการแต่งหน้าเพื่อสะท้อนบุคลิกและอารมณ์ตัวละครในละครเวทีเรื่อง กรงกรรม, โครงการออกแบบ Art toys จากหุ่นมานในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไทย

สำหรับวารสารในปีที่ 1 ฉบับที่ 2 พ.ศ.2569 กำลังเปิดรับผลงานเพื่อตีพิมพ์ จึงขอเชิญผู้สนใจ นักวิจัย อาจารย์และนักศึกษา ส่งผลงานในลักษณะของบทความวิชาการ บทความวิจัย หรือบทความสร้างสรรค์มาตีพิมพ์ในวารสารนี้ โดยบทความจะได้รับการประเมินคุณภาพจากกองบรรณาธิการ และพิจารณากลับกรอง (Peer review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิตามสาขาที่เกี่ยวข้องจากหลากหลายสถาบันจำนวน 3 ท่าน/บทความ บทความที่ได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารนี้จะมีส่วนร่วมในการพัฒนาสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องต่อไป

ในนามของกองบรรณาธิการ ขอกราบขอบพระคุณท่านอธิการบดี ท่านรองอธิการบดีฝ่ายวิจัยและพัฒนา ท่านผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา ท่านผู้ทรงคุณวุฒิ ท่านผู้นำเสนอบทความ และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้การสนับสนุนวารสารศิลปะสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน นี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนกนาถ มะยุไช้ะ)

รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะศิลปกรรมศาสตร์

บรรณาธิการวารสาร

ศิลปะสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน

สารบัญ

- 1** การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง
Creative Wear Fashion Design from Bioplastic Derived from Shrimp Shell Waste
กุลิสรา โขววิมุกติบุตร, สุวิธร์ สาดสังข์ , สุภาวดี จั๋ยสุขะ , ลีรัชชา ลำสีทอง,
มงคล อิงคุทานนท์, เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
- 11** โครงการศึกษาการแต่งกาย “ชาวหม้ง”เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตรี
A Study of Hmong Traditional Clothing for Application in Women’s bag Design
เบญจมินทร์ บัวเกตุ, สร้อยฟ้า แดงแก้ว
- 23** การวิเคราะห์ตัวละครบทละครเวทีเรื่อง “หอแต้วแตกดิออริจิ้น” ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง
A Character Analysis of the Stage Play “Hor Taew Tak: The Origin” through The Satir
Iceberg Model
คมสัน ทำเลนา, สุชาวดี ดุงสูงเนิน, ณัฐพล สุวรรณโพธิ์, พิมพ์ลักษณ์ สังขเนตร,
อนเชา รัตนโสภณ, อภิสร่า ยุทธโรจน์
- 38** การปรับตัวของจ๊วคณะแช่ล้งเอกเล่าซุนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19
Adaptation Strategies of the Chae Lang Ek Lao Chun Chinese Opera Troupe During
the COVID-19 Pandemic
กมลวัฒน์ ตรีเมฆ
- 46** การวิเคราะห์พัฒนาการการแต่งหน้าเพื่อสะท้อนบุคลิกและอารมณ์ตัวละคร ในละครเวทีเรื่อง
กรงกรรม
An Analysis of Character Makeup Development in Reflecting Personality and
Emotion in the Stage Play Krong Kam
พีรเดช เกษตรภิบาล, นิภาพร บุญสิงห์, ธัญญชนก คำตา, ธมนวรรณ ถิ่นเกาะยาว,
ภาคิน จันทุล, ภัทรวรินทร์ ลาวัลย์, อภิสร่า ยุทธโรจน์
- 54** โครงการออกแบบ Art toys จากหนุมานในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไทย
Art Toy Design Inspired by Hanuman from the Thai Literary Epic Ramakien
ธนารักษ์ รอดช้างเผือก



การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง Creative Wear Fashion Design from Bioplastic Derived from Shrimp Shell Waste.

กุลิสรา โขวิมุกติบุตร¹, สุวิธ สาดสังข์², สุภาวดี จุ้ยสุขะ³, สิริชชา สำลีทอง⁴,
มงคล อิงคุทานนท์⁵, เพ็ญศักดิ์ สุวรรณทัต⁶

Kulisara Sowvimuktibutr¹, Suwit Sadsunk², Supawadee Juysukha³,
Siracha Samleethong⁴, Mongkol Ingkutanon⁵, Permsak Suwannat⁶

^{1,2,3,4,5}สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

^{1,2,3,4,5}Department of Fashion and Lifestyle Product Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

⁷สาขาวิชาภูมิสถาปัตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

⁷Program in Creative Arts Department, Faculty of Fine and Applied Arts Chulalongkorn University

(Received : Jun 9, 2026 Revised : Jun 29, 2026 Accepted : Jun 30, 2026)

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงสร้างสรรค์เรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพของพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้งสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแฟชั่น พัฒนาและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากวัสดุดังกล่าว ตลอดจนส่งเสริมแนวคิดการออกแบบแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและการเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเหลือทิ้งทางชีวภาพอย่างยั่งยืน จากนั้นนำเศษเปลือกกุ้งมาพัฒนาเป็นพลาสติกชีวภาพจากไคโตซาน และทดลองขึ้นรูปเป็นวัสดุสำหรับงานออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนนำมาพัฒนาเป็นผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ ภายใต้แนวคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปร่างและโครงสร้างของสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล โดยเน้นการแสดงคุณลักษณะด้านความโปร่งแสง พื้นผิว และมิติของวัสดุชีวภาพ การวิจัยดำเนินการตามแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยศึกษาข้อมูลด้านวัสดุชีวภาพและแฟชั่นอย่างยั่งยืน สืบค้นความคิดเห็นจากกลุ่มผู้สนใจวัสดุชีวภาพและนักศึกษาแฟชั่น จำนวน 30 คน และทดลองพัฒนาพลาสติกชีวภาพจากไคโตซานที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง ก่อนนำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายต้นแบบ

ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และตัดสินใจเลือกซื้อจากความสวยงามของการออกแบบและคุณสมบัติของวัสดุเป็นหลัก ขณะที่ยังมีความกังวลด้านความสบายในการสวมใส่และกลิ่นของวัสดุ ผลการทดลองพบว่า พลาสติกชีวภาพจากไคโตซานสามารถพัฒนาเป็นแผ่นฟิล์มและลูกบิดชีวภาพที่มีความโปร่งแสง ยืดหยุ่น และขึ้นรูปได้อีกทั้งสามารถเติมสารเรืองแสงเพื่อเพิ่มคุณค่าทางสุนทรียภาพได้ ผลงานต้นแบบได้รับแรงบันดาลใจจากระบบนิเวศใต้ทะเลและเพลงท่อนเรืองแสง สามารถสะท้อนศักยภาพของวัสดุชีวภาพในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับของเหลือทิ้ง และประยุกต์ใช้เป็นวัสดุทางเลือกสำหรับการออกแบบแฟชั่นเชิงสร้างสรรค์และยั่งยืน

คำสำคัญ : เปลือกกุ้ง, พลาสติกชีวภาพ, ไคโตซาน, ครีเอทีฟแวร์, แฟชั่นยั่งยืน

ABSTRACT

This creative research aimed to investigate the potential of bio plastic derived from shrimp shell waste for fashion design applications, develop creative wear garments using the developed biomaterial, and promote environmentally sustainable fashion design through value-added utilization of biological waste. The research employed a creative research methodology consisting of a literature review on biomaterials and sustainable fashion, a consumer survey involving 30 participants, including fashion students and individuals interested in biomaterials, and experimental development of chitosan-based bio plastic extracted from shrimp shell waste. The developed material was fabricated into various forms and applied to the creation of a creative wear



collection inspired by marine ecosystems and bioluminescent plankton, emphasizing transparency, surface texture, and three-dimensional material characteristics.

The findings revealed that consumers highly valued environmentally friendly products and considered aesthetic design and material properties as the primary factors influencing purchasing decisions, while comfort and material odor remained major concerns. The material experiments demonstrated that the developed chitosan bio plastic could be fabricated into transparent bio plastic films and bio-beads with desirable flexibility, formability, and surface quality. Furthermore, the incorporation of fluorescent pigments successfully enhanced the material's aesthetic value through luminescent effects. The resulting creative wear prototypes effectively demonstrated the potential of shrimp shell bio plastic as an alternative sustainable material for experimental fashion design, while simultaneously adding value to seafood waste through the integration of biomaterial innovation, wearable art, and sustainable fashion concepts.

Keywords: Shrimp Shell Waste, Bio plastic, Chitosan, Creative Wear, Sustainable Fashion

บทนำ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมอาหารทะเลมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้เกิดวัสดุเหลือทิ้งจากกระบวนการแปรรูปสัตว์น้ำเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะเปลือกกุ้งซึ่งเป็นของเสียหลักจากอุตสาหกรรมอาหารทะเล แม้ว่าวัสดุดังกล่าวจะถูกกำจัดในรูปแบบขยะอินทรีย์เป็นส่วนใหญ่ แต่เปลือกกุ้งกลับเป็นแหล่งสำคัญของไคติน (Chitin) ซึ่งสามารถนำมาแปรรูปเป็นไคโตซาน (Chitosan) วัสดุชีวภาพที่มีคุณสมบัติเด่นด้านการย่อยสลายทางชีวภาพ ความเข้ากันได้ทางชีวภาพ และความไม่เป็นพิษต่อสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังสามารถนำไปพัฒนาเป็นวัสดุชีวภาพและผลิตภัณฑ์มูลค่าสูงได้ในหลากหลายอุตสาหกรรม (Ahmed et al., 2021; Gao et al., 2024)

ในขณะเดียวกัน อุตสาหกรรมแฟชั่นได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในด้านการใช้ทรัพยากร การใช้วัสดุสังเคราะห์ และการสร้างของเสียจากกระบวนการผลิต ส่งผลให้แนวคิดแฟชั่นยั่งยืน (Sustainable Fashion) และการพัฒนาวัสดุชีวภาพ (Biomaterials) ได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และส่งเสริมการพัฒนาวัสดุทางเลือกจากทรัพยากรหมุนเวียน (Fletcher, 2014)

แม้ว่าจะมีการศึกษาการสกัดไคโตซานจากเปลือกกุ้งและการนำไปประยุกต์ใช้ในการแพทย์ บรรจุภัณฑ์ และวัสดุชีวภาพอย่างกว้างขวาง แต่การนำพลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้งมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแฟชั่นและเครื่องแต่งกายยังคงมีการศึกษาค้นคว้าจำกัด โดยเฉพาะในบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ ซึ่งเป็นรูปแบบการออกแบบที่เปิดโอกาสให้เกิดการทดลองด้านวัสดุ โครงสร้าง และกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ทั้งยังสามารถแสดงอัตลักษณ์ของวัสดุผ่านพื้นผิว ความโปร่งแสง และรูปทรงที่แตกต่างจากวัสดุสิ่งทอทั่วไปได้อย่างชัดเจน

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาศักยภาพของพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง และนำมาพัฒนาเป็นวัสดุสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ โดยมุ่งเน้นการสร้างคุณค่าเพิ่มให้แก่วัสดุเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมอาหารทะเลควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่นร่วมสมัยที่สะท้อนแนวคิดความยั่งยืน นวัตกรรมวัสดุ และการออกแบบที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม อันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาวัสดุทางเลือกสำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคต รวมทั้งสนับสนุนการใช้ทรัพยากรตามแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพของพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้งสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแฟชั่น พัฒนาและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากวัสดุดังกล่าว ตลอดจนส่งเสริมแนวคิดการออกแบบแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและการเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเหลือทิ้งทางชีวภาพอย่างยั่งยืน



กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง มีกรอบแนวคิดที่มุ่งบูรณาการองค์ความรู้ด้านวัสดุชีวภาพ แนวคิดแฟชั่นยั่งยืน และกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาผลงานแฟชั่นร่วมสมัยที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้งทางชีวภาพ

การวิจัยเริ่มต้นจากการศึกษาศักยภาพของเศษเปลือกกุ้งในฐานะแหล่งวัตถุดิบสำหรับการผลิตพลาสติกชีวภาพจากไคโตซาน โดยพิจารณาคุณลักษณะของวัสดุในด้านโครงสร้าง พื้นผิว ความโปร่งแสง และความเหมาะสมต่อการนำมาใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย จากนั้นนำแนวคิดแฟชั่นยั่งยืนมาเป็นกรอบในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้ง ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์ ได้นำแนวคิดการออกแบบเชิงสร้างสรรค์มาใช้ในการทดลองวัสดุ การพัฒนาโครงสร้าง และการออกแบบรูปทรงเครื่องแต่งกาย โดยได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบและโครงสร้างของสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล ซึ่งสะท้อนผ่านลักษณะพื้นผิว ความโปร่งแสง และมีติของวัสดุชีวภาพ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ผลจากการบูรณาการองค์ประกอบดังกล่าวนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ที่แสดงศักยภาพของพลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้งในฐานะวัสดุทางเลือกสำหรับงานแฟชั่นร่วมสมัย อันก่อให้เกิดคุณค่าทั้งในด้านสุนทรียภาพ นวัตกรรมวัสดุ และความยั่งยืนทางสิ่งแวดล้อม



“ บูรณาการวัสดุชีวภาพ แนวคิดแฟชั่นยั่งยืน และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ สู่การพัฒนาแฟชั่นร่วมสมัยที่มีคุณค่าทั้งทางศิลปะ นวัตกรรม และสิ่งแวดล้อม ”

ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดงานวิจัย
ที่มา : กุลิสรา ไชววิมุกตปิบุตร และคณะ, 2568



ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ที่มุ่งศึกษาศักยภาพของวัสดุชีวภาพและประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยแบ่งการดำเนินงานออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ บทความวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับไคตินและไคโตซาน พลาสติกชีวภาพ แฟชั่นยั่งยืน การออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ ตลอดจนแนวคิดการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตได้ทะเล เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาวัสดุและการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับไคติน ไคโตซาน พลาสติกชีวภาพ แนวคิดแฟชั่นยั่งยืน และการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ รวมถึงศึกษารูปแบบของสิ่งมีชีวิตได้ทะเลเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ควบคู่กับการเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้บริโภคโดยใช้แบบสอบถามกึ่งโครงสร้างจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ซึ่งคัดเลือกด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากนักศึกษาสาขาการออกแบบแฟชั่นและผู้สนใจวัสดุชีวภาพ เครื่องมือวิจัยได้รับการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน รวมทั้งการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาสำหรับข้อมูลจากคำถามปลายเปิด

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองและพัฒนาวัสดุชีวภาพ

ผู้วิจัยนำเศษเปลือกกุ้งมาสกัดเป็นไคโตซานผ่านกระบวนการกำจัดแร่ธาตุ โปรตีน ี และการกำจัดหมู่อะซิติก ก่อนนำมาผสมกับกลีเซอรอลและเจลาตินในอัตราส่วนที่ต่างกัน เพื่อพัฒนาพลาสติกชีวภาพและทดลองขึ้นรูปเป็นแผ่นฟิล์มชีวภาพและลูกบิดชีวภาพ พร้อมศึกษาคุณสมบัติด้านความยืดหยุ่น ความแข็งแรง ความโปร่งแสง ความสามารถในการขึ้นรูป และการเรืองแสงของวัสดุ เพื่อนำผลการทดลองมาคัดเลือกสูตรที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายต้นแบบ

ผู้วิจัยนำผลการศึกษาข้อมูลผู้บริโภคและผลการทดลองวัสดุมาใช้ในการพัฒนาแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ ภายใต้แรงบันดาลใจจากระบบนิเวศได้ทะเลและแหล่งท่องเที่ยวเรืองแสง โดยประยุกต์ใช้พลาสติกชีวภาพร่วมกับเทคนิคการร้อยลูกบิดชีวภาพ การถักโครเชต์ (Crochet) การถักมาคราเม่ (Macramé) การขึ้นรูปวัสดุ และการจัดวางองค์ประกอบแบบซ้อนทับ (Layering) เพื่อสร้างผลงานต้นแบบ จากนั้นวิเคราะห์ผลโดยการสังเคราะห์ข้อมูลจากผลการศึกษาผู้บริโภค ผลการทดลองวัสดุ และผลการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อนำมาอธิบายศักยภาพของพลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้งในการประยุกต์ใช้เป็นวัสดุทางเลือกสำหรับการออกแบบแฟชั่นเชิงสร้างสรรค์และแฟชั่นยั่งยืน

ผลการงานวิจัย

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภค

ผลการศึกษาความคิดเห็นของผู้บริโภคจากแบบสอบถามกึ่งโครงสร้างซึ่งประกอบด้วยคำถามแบบมาตราส่วน (Likert Scale) และคำถามแบบเลือกตอบได้หลายข้อ (Multiple Response) เพื่อศึกษาทัศนคติ ความต้องการ และปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ผลิตจากพลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้ง จากกลุ่มผู้ชื่นชอบการใช้วัสดุทดแทนและวัสดุชีวภาพในงานออกแบบแฟชั่น และนักศึกษาแฟชั่นจำนวน 30 คน ที่มีความสนใจและเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายที่ผลิตจากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเปลือกกุ้ง (ไคโตซาน) พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่มีความตระหนักและให้ความสำคัญต่อผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในระดับสูง โดยผู้ตอบแบบสอบถามร้อยละ 40.0 ให้ความสำคัญในระดับมากที่สุด และร้อยละ 26.7 ให้ความสำคัญในระดับมาก สะท้อนให้เห็นว่าผู้บริโภคมีแนวโน้มเปิดรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่พัฒนาจากวัสดุทางเลือกและคำนึงถึงผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาความคิดเห็นต่อการใช้เครื่องแต่งกายที่ผลิตจากไคโตซาน พบว่าผู้บริโภคยังมีข้อกังวลหลายประการ โดยประเด็นที่ได้รับความกังวลสูงสุดคือ ความสบายในการสวมใส่ (ร้อยละ 70.0) รองลงมาคือ กลิ่นของวัสดุ (ร้อยละ 66.7) และความทนทานหรือการย่อยสลายของวัสดุ (ร้อยละ 33.3) แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาวัสดุชีวภาพสำหรับงานแฟชั่นควรให้ความสำคัญกับคุณสมบัติด้านการใช้งานจริงควบคู่ไปกับคุณสมบัติด้านสิ่งแวดล้อม



ผลการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกซื้อเครื่องแต่งกายโดยทั่วไป พบว่า ผู้บริโภคให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านการออกแบบมากที่สุด โดยดีไซน์มีคะแนนสูงสุด (ร้อยละ 83.3) รองลงมาคือ ราคา (ร้อยละ 80.0) และความสบายในการสวมใส่ (ร้อยละ 66.7) ขณะที่ปัจจัยด้านแบรนด์มีความสำคัญน้อยที่สุด (ร้อยละ 23.3) สะท้อนให้เห็นว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญกับคุณค่าและคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์มากกว่าชื่อเสียงของตราสินค้า

สำหรับปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อเครื่องแต่งกายประเภทเสื้อยืดที่ผลิตจากไคโตซาน พบว่า ความสวยงามและความโดดเด่นของการออกแบบเป็นปัจจัยสำคัญสูงสุด (ร้อยละ 93.3) รองลงมาคือ คุณสมบัติของวัสดุ (ร้อยละ 73.3) และราคา (ร้อยละ 66.7) ส่วนภาพลักษณ์ของแบรนด์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อในระดับต่ำ (ร้อยละ 30.0)



ภาพที่ 2 : ภาพสรุป ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภค

ที่มา : กุลิสรา ไชววิมุกตปิบุตร และคณะ, 2568

จากผลการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มผู้บริโภคมีแนวโน้มยอมรับและสนใจผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่พัฒนาจากวัสดุชีวภาพที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะเมื่อผลิตภัณฑ์มีการออกแบบที่สวยงามและมีเอกลักษณ์ อย่างไรก็ตาม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ควรให้ความสำคัญกับคุณสมบัติด้านความสบายในการสวมใส่ การลดกลิ่นของวัสดุ และการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับคุณสมบัติของไคโตซานแก่ผู้บริโภค เพื่อเพิ่มความเชื่อมั่นและโอกาสในการยอมรับผลิตภัณฑ์ในอนาคต

ผลการทดลองและพัฒนาวัสดุชีวภาพจากเศษเปลือกกุ้ง (Material Experimentation)

การพัฒนาพลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้งในงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาสูตรวัสดุที่มีคุณสมบัติเหมาะสมสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทเสื้อยืดที่ฟแวร์ โดยศึกษากระบวนการผลิตพลาสติกชีวภาพจากไคโตซานร่วมกับสารปรับคุณสมบัติ ได้แก่ กลีเซอริน (Glycerin) และเจลาติน (Gelatin) ซึ่งมีบทบาทในการเพิ่มความยืดหยุ่น ความคงตัว และความสามารถในการขึ้นรูปของวัสดุ

ผู้วิจัยได้พัฒนาสูตรพลาสติกชีวภาพโดยปรับสัดส่วนของไคโตซาน กลีเซอริน และเจลาตินที่แตกต่างกัน ก่อนนำวัสดุไปขึ้นรูปเป็นแผ่นฟิล์มชีวภาพและลูกปัดชีวภาพ แล้วประเมินคุณสมบัติทางกายภาพจากการสังเกตและการทดลองใช้งานจริง ได้แก่ ความยืดหยุ่น ความโปร่งแสง ความแข็งแรง การขึ้นรูป และการเรืองแสง ผลการทดลองพบว่าสูตรที่มีปริมาณกลีเซอรินสูงให้แผ่นฟิล์มที่มีความยืดหยุ่น สามารถดัดโค้งและโค้งงอได้โดยไม่เกิดการแตกร้าวง่าย แต่เมื่อเพิ่มกลีเซอรินมากเกินไป วัสดุจะมีความอ่อนตัวและเสียรูปได้ง่าย ขณะที่สูตรที่เพิ่มเจลาตินในสัดส่วนที่เหมาะสมช่วยเพิ่มความแข็งแรงและความคงรูปของวัสดุ ทำให้สามารถตัด ขึ้นรูป และยึดติดกับโครงสร้างเครื่องแต่งกายได้ดียิ่งขึ้น โดยสูตรที่มีความสมดุลระหว่างกลีเซอรินและเจลาตินให้คุณสมบัติที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานแฟชั่น



ภาพที่ 3 : กระบวนการทดลองพลาสติกชีวภาพตามสูตรส่วนผสมที่แตกต่าง
ที่มาภาพ : กุลิสรา ไชววิมุกติบุต และคณะ, 2568

วัสดุชีวภาพที่ได้จากการทดลองสามารถขึ้นรูปได้ 2 ลักษณะ ได้แก่

1) **แผ่นฟิล์มไบโอพลาสติก (Bio plastic Film)** ด้านความโปร่งแสง พบว่าแผ่นฟิล์มไบโอพลาสติก มีลักษณะกึ่งโปร่งแสง (Semi-transparent) สามารถให้แสงผ่านได้ในระดับที่เหมาะสม ทำให้เกิดมิติของแสงและเงาบนพื้นผิววัสดุ เมื่อจัดวางซ้อนทับหลายชั้นสามารถสร้างความลึกของพื้นผิวและเอฟเฟกต์การสะท้อนแสง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล

2) **ลูกปัดชีวภาพ (Bio Beads)** ลูกปัดชีวภาพที่ผลิตจากการหล่อโคโตะซานในแม่พิมพ์ทรงกลม พบว่ามีความแข็งแรงเพียงพอสำหรับการร้อยประกอบเป็นองค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย สามารถรับแรงดึงจากการร้อยและการเคลื่อนไหวของชิ้นงานได้โดยไม่แตกหักง่าย อีกทั้งมีพื้นผิวเรียบ มันวาว และให้คุณค่าทางสุนทรียภาพที่เหมาะสมกับงานแฟชั่นเชิงสร้างสรรค์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองเติมสารเรืองแสงประเภท Fluorescent และ Phosphorescent Pigment ในอัตราส่วนร้อยละ 0.5-2 ของน้ำหนักวัสดุ พบว่าวัสดุสามารถดูดซับพลังงานแสงและปลดปล่อยแสงออกมาเมื่ออยู่ในสภาวะแสงน้อย โดยเฉพาะหลังได้รับการกระตุ้นด้วยแสงอัลตราไวโอเลต (UV) ซึ่งให้ระยะเวลาการเรืองแสงประมาณ 20-30 นาที ทั้งนี้ เมื่อเพิ่มปริมาณสารเรืองแสง ความเข้มของการเรืองแสงจะเพิ่มขึ้น แต่หากใช้ในปริมาณสูงเกินไปจะส่งผลให้ความโปร่งแสงของวัสดุลดลงและพื้นผิวมีความทึบมากขึ้น จึงจำเป็นต้องเลือกอัตราส่วนที่เหมาะสมเพื่อรักษาสสมบัติด้านสุนทรียภาพและการใช้งาน

ผลการทดลองแสดงให้เห็นว่าพลาสติกชีวภาพจากโคโตะซานสามารถพัฒนาเป็นวัสดุทางเลือกสำหรับงานออกแบบแฟชั่นได้ โดยมีคุณสมบัติเด่นด้านความยืดหยุ่น ความโปร่งแสง ความสามารถในการขึ้นรูป ความแข็งแรงในระดับที่เหมาะสมสำหรับงานตกแต่งเครื่องแต่งกาย และการสร้างเอฟเฟกต์การเรืองแสง ซึ่งล้วนเป็นคุณสมบัติที่สนับสนุนการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์และสะท้อนแนวคิดแฟชั่นอย่างยั่งยืนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ผลการออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย (Creative Design Development)

ภายหลังการคัดเลือกสูตรพลาสติกชีวภาพจากโคโตะซานที่มีคุณสมบัติเหมาะสม ผู้วิจัยได้นำวัสดุดังกล่าวมาพัฒนาเป็นผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ (Creative Wear) ภายใต้แนวคิดการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากระบบนิเวศใต้ทะเลและปรากฏการณ์แพลงก์ตอนเรืองแสง (Bioluminescent Plankton) ซึ่งสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติ นวัตกรรมวัสดุ และแนวคิดแฟชั่นอย่างยั่งยืน

กระบวนการออกแบบมุ่งเน้นการถ่ายทอดลักษณะทางกายภาพของสิ่งมีชีวิตใต้ทะเล อาทิ ความโปร่งแสง การสะท้อนแสง การเคลื่อนไหวอย่างอิสระ และโครงสร้างอินทรีย์ (Organic Form) ผ่านการประยุกต์ใช้พลาสติกชีวภาพจากโคโตะซานร่วมกับเทคนิคทางหัตถศิลป์และแฟชั่นร่วมสมัย ได้แก่ การร้อยลูกปัดชีวภาพ (Bio Beading) การถักมาคราเม่ (Macramé) การขึ้นรูปวัสดุ



โปรงแสง และการจัดวางองค์ประกอบแบบซ้อนทับหลายชั้น (Layering) เพื่อสร้างมิติของพื้นผิว แสง และเงา ให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวคล้ายสิ่งมีชีวิตในทะเลลึก

ผลการสร้างสรรค์ทำให้เกิดเครื่องแต่งกายต้นแบบที่สามารถแสดงศักยภาพของวัสดุชีวภาพได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านความโปรงแสง ความมันวาวตามธรรมชาติ และความสามารถในการขึ้นรูปเป็นองค์ประกอบสามมิติ โดยเฉพาะลูกปัดชีวภาพและแผ่นฟิล์มไบโอพลาสติกที่สามารถทำหน้าที่เป็นทั้งวัสดุตกแต่งและส่วนประกอบหลักของโครงสร้างเครื่องแต่งกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านสุนทรียภาพ ผลงานออกแบบเน้นการสร้างประสบการณ์ทางสายตาผ่านการสะท้อนและกระจายแสงของวัสดุ รวมถึงการใช้สารเรืองแสงที่ผสมอยู่ในไบโอพลาสติกเพื่อสร้างเอฟเฟกต์การเปล่งแสงในสภาวะแสงน้อย อันเป็นการถ่ายทอดแรงบันดาลใจจากแพลงก์ตอนเรืองแสงและสิ่งมีชีวิตใต้ทะเลได้อย่างสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบ

นอกจากนี้ ผลการทดลองยังพบว่าการผสมผสานระหว่างวัสดุชีวภาพจากโคโคซานกับวัสดุธรรมชาติและเทคนิคงานฝีมือทำให้เกิดคุณลักษณะเฉพาะของผลงานแต่ละชิ้น ทั้งด้านพื้นผิว สี สัน และความโปรงแสงที่แตกต่างกันตามกระบวนการผลิต ส่งผลให้เครื่องแต่งกายแต่ละชุดมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและไม่สามารถผลิตซ้ำได้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness) และคุณค่าของงานสร้างสรรค์มากกว่าการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ผลลัพธ์ของการออกแบบสะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของพลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้งในการเป็นวัสดุทางเลือกสำหรับงานแฟชั่นเชิงสร้างสรรค์ โดยสามารถเชื่อมโยงแนวคิดแฟชั่นยั่งยืน (Sustainable Fashion) ศิลปะแบบสวมใส่ได้ (Wearable Art) และนวัตกรรมวัสดุชีวภาพ (Biomaterial Innovation) เข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม นำไปสู่การสร้างคุณค่าใหม่ให้กับวัสดุเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมอาหารทะเล และเสนอแนวทางการพัฒนาแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมในอนาคต



ภาพที่ 4 : ผลงานการร่างต้นแบบและการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากพลาสติกชีวภาพ

ที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง 1 คอลเลกชัน จำนวน 5 ชุด

ที่มา : กุณิสรา ไชววิมุกตปิบุตร และคณะ, 2568



สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์จากพลาสติกชีวภาพที่สกัดจากเศษเปลือกกุ้ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาศักยภาพของวัสดุชีวภาพจากเปลือกกุ้งและพัฒนาเป็นผลงานเครื่องแต่งกายเชิงสร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดแฟชั่นยั่งยืน ผลการวิจัยพบว่าสามารถนำเศษเปลือกกุ้งมาแปรรูปเป็นพลาสติกชีวภาพจากไคโตซานและพัฒนาเป็นวัสดุสำหรับงานแฟชั่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวัสดุที่ได้สามารถขึ้นรูปได้หลากหลายลักษณะ ทั้งในรูปแบบแผ่นฟิล์มชีวภาพและลูกบิดชีวภาพ ซึ่งมีคุณสมบัติด้านความโปร่งแสง ความเงางาม และความยืดหยุ่น เหมาะสมต่อการนำมาใช้ประกอบประกอบในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย ผลการสร้างสรรคเครื่องแต่งกายต้นแบบแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของวัสดุชีวภาพในการประยุกต์ใช้กับงานแฟชั่นร่วมสมัย โดยการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิตใต้ท้องทะเลและปรากฏการณ์แสงสามารถถ่ายทอดคุณลักษณะของวัสดุผ่านรูปทรง พื้นผิว และการจัดองค์ประกอบเชิงศิลปะได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้เกิดผลงานครีเอทีฟแวร์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติ นวัตกรรมวัสดุ และการออกแบบร่วมสมัย

นอกจากนี้ งานวิจัยยังแสดงให้เห็นถึงแนวทางการเพิ่มมูลค่าให้กับวัสดุเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมอาหารทะเลผ่านกระบวนการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และแฟชั่นยั่งยืน (Sustainable Fashion) โดยช่วยลดปริมาณขยะชีวภาพและส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า อันนำไปสู่การพัฒนาวัสดุทางเลือกใหม่สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคต โดยสรุป พลาสติกชีวภาพจากเปลือกกุ้งมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นวัสดุแฟชั่นทางเลือกที่สามารถตอบสนองทั้งด้านสุนทรียภาพ การสร้างสรรค์ และความยั่งยืน ซึ่งสะท้อนบทบาทของการออกแบบแฟชั่นในฐานะเครื่องมือสำคัญในการเชื่อมโยงนวัตกรรมวัสดุ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการสร้างคุณค่าทางศิลปะร่วมสมัยเข้าด้วยกันอย่างเป็นรูปธรรม

อภิปรายผล

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าเศษเปลือกกุ้งสามารถนำมาแปรรูปเป็นพลาสติกชีวภาพจากไคโตซานและประยุกต์ใช้เป็นวัสดุสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครีเอทีฟแวร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยวัสดุที่พัฒนาขึ้นสามารถขึ้นรูปได้ทั้งในลักษณะแผ่นฟิล์มและลูกบิดชีวภาพ มีคุณลักษณะเด่นด้านความโปร่งแสง ความเงางาม และความสามารถในการสร้างพื้นผิวที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาวัสดุทางเลือกสำหรับงานออกแบบร่วมสมัยที่มุ่งสร้างมูลค่าเพิ่มจากทรัพยากรเหลือทิ้งและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

ผลการศึกษาดังกล่าว สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดุงซี รักษาพรหมณ์ และคณะ (2567) ที่รายงานไคโตซานซึ่งสกัดจากเปลือกกุ้งเป็นวัสดุชีวภาพที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์มูลค่าสูง เนื่องจากสามารถย่อยสลายได้ทางชีวภาพ มีความปลอดภัย และสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Ahmed et al. (2021) และ Gao et al. (2024) ที่อธิบายว่าไคโตซานเป็นวัสดุชีวภาพที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาเป็นวัสดุแห่งอนาคต เนื่องจากมีคุณสมบัติด้านการขึ้นรูป ความเข้ากันได้ทางชีวภาพ (Biocompatibility) และสามารถดัดแปรคุณสมบัติด้วยสารเติมแต่งเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานได้

ในด้านกระบวนการออกแบบ ผลการวิจัยพบว่าการศึกษาคูณสมบัติเฉพาะของวัสดุมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะคุณสมบัติด้านความโปร่งแสง การสะท้อนแสง ความยืดหยุ่น และความสามารถในการขึ้นรูป ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการกำหนดรูปแบบ โครงสร้าง และเทคนิคการสร้างสรรคผลงาน ทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ นกตล สังวาลเพชร (2558) ที่ชี้ให้เห็นว่าการทำความเข้าใจธรรมชาติของวัสดุและเทคนิคการใช้วัสดุอย่างลึกซึ้งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถแสดงศักยภาพของวัสดุได้อย่างเหมาะสม ขณะเดียวกันยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Fletcher (2014) ที่เสนอว่าแฟชั่นยั่งยืนควรเริ่มต้นจากการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับกระบวนการออกแบบ มากกว่าการทดแทนวัสดุเดิมเพียงอย่างเดียว การนำแรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิตใต้ทะเลและปรากฏการณ์แสงมาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคการร้อยลูกบิด การถักโครมาเม่ และการจัดวางโครงสร้างสามมิติ ช่วยให้วัสดุชีวภาพสามารถแสดงศักยภาพด้านรูปทรง พื้นผิว และมิติของแสงได้อย่างโดดเด่น ส่งผลให้ผลงานมีลักษณะเป็นทั้งเครื่องแต่งกายเชิงสร้างสรรค์และศิลปะแบบสวมใส่ได้ (Wearable Art) ทั้งยังสะท้อนแนวทางการออกแบบในกลุ่ม Biomaterial Fashion ซึ่งให้ความสำคัญกับการผสมผสานนวัตกรรมวัสดุเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ



อย่างไรก็ตาม ผลการทดลองยังพบข้อจำกัดของวัสดุในเชิงเทคนิคหลายประการ แม้ว่าวัสดุจะมีความยืดหยุ่นและสามารถขึ้นรูปได้ดี แต่ยังมีความแข็งแรงเชิงกลต่ำกว่าวัสดุสังเคราะห์ที่ใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่นทั่วไป อีกทั้งยังไวต่อความชื้น ส่งผลให้วัสดุอาจเกิดการเสียรูปหรือเสื่อมสภาพเมื่อใช้งานในสภาพแวดล้อมที่มีความชื้นสูง นอกจากนี้ อายุการใช้งานของวัสดุยังคงค่อนข้างจำกัดเมื่อเปรียบเทียบกับพลาสติกสังเคราะห์ จึงเหมาะสำหรับการใช้งานในลักษณะเครื่องแต่งกายครั้งเดียวทิ้ง งานแฟชั่นโชว์ นิทรรศการ หรือองค์ประกอบตกแต่ง มากกว่าการผลิตเครื่องแต่งกายสำหรับการใช้งานในชีวิตประจำวัน เมื่อเปรียบเทียบกับวัสดุชีวภาพประเภทอื่น เช่น พลาสติกชีวภาพจากแป้ง (Starch-based Bioplastic) เซลลูโลสแบคทีเรีย (Bacterial Cellulose) หรือเส้นใยไมซีเลียม (Mycelium Leather) พบว่าไคโตซานมีข้อได้เปรียบด้านความโปร่งแสง ความสามารถในการขึ้นรูป และคุณสมบัติด้านจุลชีพตามธรรมชาติ แต่ยังมีข้อจำกัดด้านความทนทานต่อแรงดึงและความชื้น ซึ่งอาจต้องอาศัยการพัฒนาสูตรวัสดุ การเสริมเส้นใยธรรมชาติ หรือการเคลือบผิวด้วยสารชีวภาพ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการใช้งานและยืดอายุของวัสดุในอนาคต

ในด้านการพัฒนาเชิงธุรกิจสร้างสรรค์ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าวัสดุชีวภาพจากเปลือกกุ้งมีศักยภาพในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับของเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมอาหารทะเล และสามารถต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) เช่น เครื่องแต่งกายครั้งเดียวทิ้ง เครื่องประดับแฟชั่น งานศิลปะสวมใส่ได้ และผลิตภัณฑ์แฟชั่นรักษ์โลก ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของอุตสาหกรรมแฟชั่นที่ให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) และการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า อย่างไรก็ตาม ก่อนนำไปใช้ในระดับอุตสาหกรรมยังจำเป็นต้องพัฒนากระบวนการผลิตให้มีความคงที่ เพิ่มความแข็งแรงของวัสดุ ลดความไวต่อสภาพแวดล้อม และศึกษาความเป็นไปได้ด้านต้นทุนการผลิต เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันเชิงพาณิชย์ ดังนั้น งานวิจัยนี้จึงแสดงให้เห็นว่าการบูรณาการองค์ความรู้ด้านวัสดุชีวภาพเข้ากับกระบวนการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย สามารถสร้างวัสดุทางเลือกที่มีคุณค่าทั้งในดำนวนวัตกรรม การสร้างสรรค์ และความยั่งยืน แม้ว่าวัสดุจะยังมีข้อจำกัดด้านสมบัติเชิงกล แต่ก็มีศักยภาพสูงในการต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์ที่ตอบสนองแนวโน้มอุตสาหกรรมแฟชั่นแห่งอนาคตและแนวคิดการพัฒนาอย่างยั่งยืนได้อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่าไบโอพลาสติกจากเปลือกกุ้งมีศักยภาพในการนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายประเภทครั้งเดียวทิ้งได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในลักษณะขององค์ประกอบตกแต่ง พื้นผิวสร้างสรรค์ และงานแฟชั่นเชิงแนวคิดที่มุ่งเน้นการสื่อสารแนวคิดทางศิลปะและความยั่งยืน ดังนั้น นักออกแบบแฟชั่นสามารถนำวัสดุชีวภาพจากของเหลือทิ้งทางอาหารมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและพัฒนาอัตลักษณ์ใหม่ให้กับผลงานแฟชั่นร่วมสมัย อันเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับกระแสการออกแบบเพื่อความยั่งยืนในปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม จากผลการทดลองพบว่าวัสดุไบโอพลาสติกจากไคโตซานยังมีข้อจำกัดด้านความแข็งแรง ความยืดหยุ่น และความทนทานต่อความชื้นเมื่อเทียบกับวัสดุสังเคราะห์ทั่วไป จึงควรมีการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรับปรุงสูตรวัสดุ รวมถึงการผสมผสานกับวัสดุชีวภาพหรือเส้นใยธรรมชาติประเภทอื่น เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านกายภาพและขยายขอบเขตการใช้งานให้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ควรมีการศึกษาต่อยอดเกี่ยวกับอายุการใช้งาน การเสื่อมสภาพ และกระบวนการย่อยสลายของวัสดุในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เพื่อประเมินศักยภาพในการนำไปใช้ในระดับอุตสาหกรรมแฟชั่นอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนสนับสนุนการพัฒนาวัสดุทางเลือกที่สามารถตอบโจทย์ทั้งด้านการออกแบบ สุนทรียภาพ และความยั่งยืนในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ



เอกสารอ้างอิง

- ตุงซี รักษาพรหมณ์, ศรีณย์ รักษาพรหมณ์, และ ณัฐภูมิ ราชูภิมินต์. (2567). การสกัดไคโตซานจากเศษเปลือกกุ้งขาวและการประยุกต์ใช้ในการปลูกพรรณไม้น้ำภายในโพลิน. *วารสารเกษตรพระวรุณ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 21(2), 77-82.
- นภดล สังวาลเพชร. (2558). การศึกษาวัสดุและเทคนิคศิลปะการปั้นปูนสดสกุลช่างเพชรบุรี. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*, 7(2), 4-10. <https://doi.org/10.53848/irdssru.v7i2.214362>.
- Ahmed, S., Ikram, S., Chatha, S. A. S., & Hussain, A. I. (2021). Chemical extraction and modification of chitin and chitosan from shrimp shells. *European Polymer Journal*, 159, 110709. <https://doi.org/10.1016/j.eurpolymj.2021.110709>.
- Fletcher, K. (2014). *Sustainable fashion and textiles: Design journeys* (2nd ed.). Routledge.
- Gao, M., Tang, H., & Zhu, H. (2024). Advances in extraction, utilization, and development of chitin /chitosan and its derivatives from shrimp shell waste. *Comprehensive Reviews in Food Science and Food Safety*, 23(5), e70008. <https://doi.org/10.1111/1541-4337.70008>.



โครงการศึกษาการแต่งกาย “ชาวม้ง” เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตรี A Study of Hmong Traditional Clothing for Application in Women's bag Design

เบญจมินทร์ บัวเกตุ¹, สร้อยฟ้า แดงแก้ว²

Benjamin Buaket¹, Soifah Daengkaew²

¹ นักออกแบบอิสระ

² สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

² Department of Fashion and Lifestyle Product Design (Lifestyle Product Design), Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.

(Received : May 21, 2026 Revised : Jun 29, 2026 Accepted : Jun 30, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบภูมิปัญญาและวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้งบ้านเข็กน้อย ในด้านรูปแบบ สี ลวดลาย และกระบวนการสร้างลวดลายบนเครื่องแต่งกาย เพื่อนำองค์ประกอบทางอัตลักษณ์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตรี โดยดำเนินการรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา บทความวิจัย และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง และนำมาวิเคราะห์ผลโดยเน้นถึงองค์ประกอบสำหรับการใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า การแต่งกายของชาวม้งสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านเครื่องแต่งกายในงานประเพณีต่าง ๆ เช่น งานปีใหม่ งานแต่งงาน และงานศพ ซึ่งมีรูปแบบและรายละเอียดแตกต่างกันตามโอกาสและความเชื่อของชุมชน ลวดลายบนเครื่องแต่งกายของชาวม้งมีโครงสร้างที่เกิดจากการจัดวางของเส้นตรงและเส้นโค้งจนเกิดเป็นลวดลายเรขาคณิต เช่น ลายดอกเหรียญ ลายดาว และลายดอกไม้ โดยลวดลายมักถูกปักซ้ำอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างความโดดเด่นและประณีตให้กับเครื่องแต่งกาย สีที่ปรากฏส่วนใหญ่เป็นสีพื้นเข้มร่วมกับสีโทนสด เช่น สีชมพูบานเย็น สีแดง สีคราม และสีดำ ซึ่งเป็นสีที่สะท้อนถึงความเชื่อเรื่องความมั่งคั่ง ความอุดมสมบูรณ์ และการคุ้มครอง ตามคติความเชื่อของชาวม้ง ในด้านกระบวนการสร้างลวดลาย พบว่าลวดลายถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคงานหัตถกรรมพื้นถิ่นได้แก่ การปักมือแบบโครสติช การจิกผ้า และการเขียนเทียน โดยลวดลายจะถูกปักแยกเป็นชิ้นส่วนก่อนนำมาประกอบเข้ากับตัวชุดในแต่ละส่วน กระบวนการดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาและทักษะด้านงานฝีมือที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน จากข้อมูลดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การแต่งกายและงานหัตถกรรมของชาวม้งบ้านเข็กน้อยเป็นงานศิลปะและงานหัตถกรรม ที่มีความงดงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งในด้านลวดลาย โทนสี และกระบวนการผลิต ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบด้านรูปแบบการแต่งกาย ลวดลาย และโทนสีหลัก ได้แก่ สีดำ สีแดง สีชมพูบานเย็น และสีคราม มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตรี 3 ประเภท ได้แก่ กระเป๋าถือคลัทช์ กระเป๋าสะพายข้าง กระเป๋าสตางค์ เพื่อถ่ายทอดทุนทางวัฒนธรรมสู่การพัฒนาแบบร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่มีความร่วมสมัย ให้สอดคล้องกับการใช้งานในปัจจุบันได้ ผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ ควบคู่กับการเผยแพร่ อนุรักษ์ และสืบสานอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวม้งให้คงอยู่ต่อไป

คำสำคัญ : การแต่งกายชาวม้ง, อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม, กระเป๋าสตรีร่วมสมัย

ABSTRACT

This research is qualitative research. The purpose is to study and analyze the wisdom pattern and dress culture of the Hmong people. Ban Khek Noi in terms of style, color, pattern, and the process of creating patterns on costumes. Identity is applied in the design of women's bags. The data was collected and analyzed from documents, textbooks, research articles, and related online media, and the results were analyzed by highlighting the elements for use in creative design. The results of the study showed that the dress of the Hmong reflects cultural identity through the costumes of various traditional events such as the New Year. Weddings and funerals



have different formats and details depending on the occasion and beliefs of the community. The patterns on the Hmong costume are structured by the arrangement of straight lines and curves to form geometric patterns such as coin patterns. The patterns are often repeated continuously to create a distinctiveness and sophistication for the costume. Appearance color: Most of them are dark background colors with bright colors such as fuchsia pink, red, indigo, and black, which are colors that reflect the beliefs of wealth, fertility, and protection. In the process of creating patterns. It was found that the patterns were created using traditional handicraft techniques such as cross-stitch hand embroidery, fabric pecking, and candle writing. The process demonstrates the wisdom and skill of the craft that has been passed down over a long time. From the above information, it can be concluded that the dress and handicrafts of the Hmong people in Ban Khek Noi are beautiful and unique arts and crafts in terms of patterns, color schemes, and production processes. Fuchsia pink and indigo are applied in the design of 3 types of women's bag products: clutch handbags, crossbody bags, and wallets to transfer capital through culture to develop contemporary prototype product drafts that are in line with current use. The results also show an approach to creating added value for products along with disseminating, preserving, and inheriting the cultural identity of the Hmong people.

Keywords: Hmong traditional attire, cultural identity, contemporary women's handbags

บทนำ

ชาวม้งเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ชนกลุ่มน้อยที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และตั้งถิ่นฐานกระจายอยู่ในหลายประเทศ สำหรับประเทศไทย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ถือเป็นชุมชนชาวม้งที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ (วิไลวรรณ เดชดอนบม, 2567) และมีวัฒนธรรมสำคัญ เช่น เทศกาลปีใหม่ม้งซึ่งสะท้อนถึงอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของชุมชน อีกทั้งยังเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมชาวม้งมีภูมิปัญญาด้านการทอผ้าและการเขียนเทียนบนผืนผ้า (วิศิษฐ์ โฆษิตานนท์, 2560) รวมถึงมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นด้านการแต่งกาย

การแต่งกายของชาวม้ง มีเอกลักษณ์และสะท้อนวัฒนธรรมที่โดดเด่น โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายสตรีที่ตกแต่งด้วยงานปักมือที่เรียกว่า Paj Ntaub หรือ “ผ้าดอกไม้” (จุไรรัตน์ ปานนิล, 2567) ซึ่งประกอบด้วยลวดลายเรขาคณิตและสีสันสดใส เช่น สีแดง สีชมพู สีคราม และสีดำ รวมถึงการใช้เทคนิคเขียนเทียนและการปักซ้อนเพื่อสร้างมิติให้กับลวดลาย (ศุภย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2567) ความเชื่อที่แฝงอยู่ในลวดลายเหล่านี้มักสะท้อนถึงความอุดมสมบูรณ์ การคุ้มครองจากสิ่งไม่ดี ระบบสังคม และรสนิยมทางศิลปะ ผ่านการเลือกใช้สี ลวดลาย เทคนิคการปักผ้า การเขียนเทียน และการตกแต่งด้วยเครื่องประดับเงิน ซึ่งล้วนเป็นสัญลักษณ์ของฐานะ ความมั่งคั่ง และความงามตามอุดมคติของชุมชน (สุนิดา ดุแสง, 2564)

ในปัจจุบันการแต่งกายแบบดั้งเดิมเริ่มถูกสวมใส่เฉพาะในช่วงเทศกาลหรือโอกาสสำคัญ แตกต่างจากอดีตที่นิยมสวมใส่ในชีวิตประจำวัน (องค์การบริหารส่วนตำบลเข็กน้อย, 2561) การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความเสี่ยงที่เอกลักษณ์การแต่งกายของชาวม้งอาจค่อย ๆ เลือนหายไป หากไม่มีการสืบสานและต่อยอดอย่างเหมาะสม การออกแบบเชิงวัฒนธรรมจึงเป็นแนวทางสำคัญในการอนุรักษ์และพัฒนาความงามดั้งเดิมให้สอดคล้องกับค่านิยมในปัจจุบัน เนื่องจากผู้บริโภครุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับสินค้าที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นและมีเรื่องราวทางวัฒนธรรม (กรมประชาสัมพันธ์, 2568) การนำองค์ประกอบทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบร่วมสมัย ช่วยเพิ่มคุณค่าทางศิลปะและทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถถ่ายทอดเรื่องราวของแหล่งกำเนิด ชนบทประเพณี ความเชื่อ และวิถีชีวิตของชุมชนได้อย่างชัดเจน (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546)

จากการศึกษาภูมิปัญญาและวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้ง พบว่าสามารถนำเอกลักษณ์ด้านลวดลาย สีสัน และเทคนิคดั้งเดิม เช่น งานปักมือ งานเขียนเทียน และการตกแต่งด้วยเครื่องเงินหรือลูกปัด มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อถ่ายทอดความหมายและสัญลักษณ์ทางความเชื่อของชาวม้งได้อย่างร่วมสมัย การนำองค์ประกอบจากการแต่งกายของชาวม้งมาพัฒนาเป็นงานออกแบบกระเป๋าสตรี ซึ่งเป็นทั้งของใช้ในชีวิตประจำวันและเครื่องประกอบการแต่งกายที่สะท้อนบุคลิกภาพ จึงสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภครุ่นใหม่ นักท่องเที่ยว และคนเมือง ที่นิยมสินค้าที่มีอัตลักษณ์ และเรื่องราวทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี กระบวนการพัฒนาดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์



(Creative Economy) ที่มุ่งยกระดับทุนทางวัฒนธรรมและงานหัตถศิลป์ชาติพันธุ์สู่การเป็น Soft Power ในอุตสาหกรรมแฟชั่นร่วมสมัย โดยพัฒนาจากการนำผืนผ้ามาใช้เป็นเพียงองค์ประกอบตกแต่งผลิตภัณฑ์สู่การประยุกต์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในการกำหนดรูปร่าง โครงสร้าง และสัณฐานวิทยาของผลิตภัณฑ์ (Product Semantics) ให้มีความร่วมสมัยและสามารถสื่อสารคุณค่าทางวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุนิศา โพธิ์แสนสุข, 2568) ดังนั้นการออกแบบกระเป๋าสตริโดยประยุกต์ใช้เอกลักษณ์การแต่งกายของชาวม้งจึงเป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยสืบสาน อนุรักษ์ และถ่ายทอดอัตลักษณ์ดั้งเดิมให้คงอยู่ต่อไป พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้คนได้เห็นและสัมผัสความงดงามของวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้งผ่านแฟชั่นในชีวิตประจำวันได้อย่างยั่งยืน ดังนั้นการออกแบบกระเป๋าสตริโดยประยุกต์ใช้เอกลักษณ์การแต่งกายของชาวม้งจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยสืบสาน อนุรักษ์ และถ่ายทอดอัตลักษณ์ดั้งเดิมให้คงอยู่ต่อไป พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้คนได้เห็นและสัมผัสความงดงามของวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้งผ่านแฟชั่นในชีวิตประจำวัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบภูมิปัญญาวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้งบ้านเข็กน้อย ในด้านรูปแบบ สี ลวดลาย และกระบวนการผลิตลวดลายบนเครื่องแต่งกาย
2. เพื่อออกแบบกระเป๋าสตริและแนวคิดและสร้างสรรค์แบบร่างผลิตภัณฑ์กระเป๋าสตริร่วมสมัยจากอัตลักษณ์ของเครื่องแต่งกายชาวม้ง

ระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านการศึกษา
ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการแต่งกายของชาวม้งในงานประเพณี รวมถึงที่มาและความหมายขององค์ประกอบทางอัตลักษณ์ ได้แก่ รูปแบบ ลวดลาย สี สัน และเทคนิคทางวัฒนธรรมที่ปรากฏบนเครื่องแต่งกาย
2. ขอบเขตด้านพื้นที่
ศึกษากลุ่มชาติพันธุ์ชาวม้ง บ้านเข็กน้อย ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์

ขั้นตอนการวิจัย

- ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบศิลปะ ภูมิปัญญา และวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้ง จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สื่อออนไลน์ และการลงพื้นที่สำรวจ เพื่อรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาและออกแบบ
- ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบภูมิปัญญาและวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวม้ง โดยนำผลการศึกษาที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกระเป๋าสตริร่วมสมัย
- ขั้นตอนที่ 3 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตริร่วมสมัย

ผลการวิจัย

จากข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา พบว่า ผ้าปักชาวเขาเผ่าม้งส่วนใหญ่ถูกนำมาผลิตเป็นชุดของชาวเขาเผ่าม้ง จึงได้นำชุดชาวเขาเผ่าม้งมาวิเคราะห์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตริ โดยมี รายละเอียดดังนี้

- 1) วิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายรูปแบบการแต่งกายประเพณีปีใหม่ชาวม้งบ้านเข็กน้อย
- 2) วิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายรูปแบบการแต่งกายประเพณีงานแต่งงานชาวม้งบ้านเข็กน้อย
- 3) วิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายรูปแบบการแต่งกายประเพณีงานศพชาวม้งบ้านเข็กน้อย
- 4) วิเคราะห์ลวดลาย เทคนิคบนผ้าและองค์ประกอบทางศิลปตามทัศนธาตุของประเพณีปีใหม่ชาวม้งบ้านเข็กน้อย
- 5) วิเคราะห์ลวดลาย เทคนิคบนผ้าและองค์ประกอบทางศิลปตามทัศนธาตุของประเพณีงานแต่งงานชาวม้งบ้านเข็กน้อย
- 6) วิเคราะห์ลวดลาย เทคนิคบนผ้าและองค์ประกอบทางศิลปตามทัศนธาตุของประเพณีงานศพชาวม้งบ้านเข็กน้อย
- 7) วิเคราะห์เทคนิคกระบวนการทำลวดลายชาวม้งบ้านเข็กน้อย

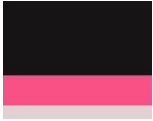


ตารางที่ 1 วิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายรูปแบบการแต่งกายประเพณีปีใหม่ชาวม้งบ้านเข็กน้อย

เพศ	รูปแบบการแต่งกาย	วิธีการสวมใส่	รูปร่าง/รูปทรง	สี
หญิง	ศีรษะ	พันรอบศีรษะแล้ว ติดด้วยเข็มกลัด หรือผ้าคาด สวม หมวกผ้ากำมะหยี่ ประดับลายปัก และลูกปัด		
	เสื้อ	สวมทับตัว ในเสื้อ แขนยาวทรงตรง คอวี ปักลวดลาย ละเอียด		
	ช่วงเอว/สะโพก	ผ้าคาดเอวปักลาย พันรอบเอวและ ผูกด้านหลัง		
	กระโปรง	กระโปรงยาวทรง ตรง ปักลาย ละเอียดสวมจาก เอวลง		
	เครื่องประดับ	เครื่องประดับเงิน ห้อยเป็นชั้นคล้อง รอบคอและไหล่		
ชาย	เสื้อ	เสื้อแขนยาว คอ ติด กระดุมหน้า สวมคลุมทับตัวใน		
	ช่วงเอว	ผ้าปักผืนยาวห้อย ด้านหน้าพันรอบ เอว		

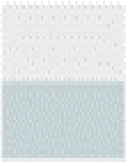
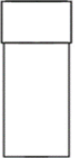


วารสารศิลปสร้างสรรค์และการออกแบบอย่างยั่งยืน
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มิถุนายน)

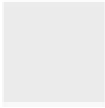
กางเกง		กางเกงขายาวทรง หลวม ปีกายที่ ปลายขา		
เครื่องประดับ		เครื่องประดับเงิน ห้อยเป็นชั้นคล้อง รอบคอ		

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายในประเพณีปีใหม่ของชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่า เครื่องแต่งกาย มีความโดดเด่นด้านรูปทรงการซ้อนทับของชิ้นผ้า เครื่องประดับเงิน และการใช้โทนสีชมพูเข้ม สีขาว สีดำ สีแดง และสีคราม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบด้านรูปทรง และโทนสีดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในรูปทรงของกระเป๋า

ตารางที่ 2 วิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายรูปแบบการแต่งกายประเพณีงานแต่งชาวม้งบ้านเข็กน้อย

เพศ	รูปแบบการแต่งกาย	วิธีการสวมใส่	รูปร่าง/รูปทรง	สี
หญิง	ศีรษะ	สวมบนศีรษะให้ ตั้งตรง มีการหนีบผมไว้ ภายใน		
	เสื้อ	สวมให้แนบลำตัว ติดชายเสื้อ ภายในผ้าคาดเอว		
	ช่วงเอว/สะโพก	พันรอบเอวและ รัดให้แน่น		
	กระโปรง	กระโปรงจีบเล็ก สวมจากเอวลง มี ผ้าปักหน้า กระโปรง		

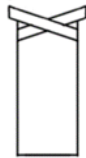
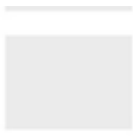
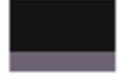


	ลำคอ เครื่องประดับ 	คล้องรอบคอ เรียงชั้นให้ปก หน้าอก		
ชาย	ศีรษะ 	สวมคลุมศีรษะ เหมือนหมวก		
	เสื้อ 	เสื้อแขนยาว คอ ติด กระดุมหน้า สวมคลุมทับตัวใน		
	ช่วงเอว 	พันรอบเอวและ ปล่อยชายห้อย หน้า		
	กางเกง 	กางเกงขายาว ทรงหลวม		
	เครื่องประดับ 	ลอคคอเงินขนาด เล็กคล้องรอบคอ แนบ		

จากตารางที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายในประเพณีงานแต่งของชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่าทั้งชายและหญิงใช้ผ้าสีดำและชมพูเข้มเป็นหลัก ตกแต่งด้วยลายปักและเครื่องประดับเงิน เครื่องแต่งกายมีรูปทรง ที่มีการจัดวางชิ้นผ้าแบบซ้อนทับ ลวดลายปักบริเวณเสื้อและผ้าหน้ากระโปรง การใช้โทนสีสันทัดโดดเด่น คือ สีดำ สีชมพูเข้ม สีแดง สีคราม และสีม่วง ดังนั้นผู้วิจัย จึงนำองค์ประกอบด้านรูปทรง เส้นสายแตกต่าง การซ้อนทับของชิ้นผ้า และโทนสีจากเครื่องแต่งกายในประเพณีงานแต่ง มาประยุกต์ใช้ในรูปทรงของกระเป๋า



ตารางที่ 3 วิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายรูปแบบการแต่งกายประเพณีงานศพชาวม้งบ้านเข็กน้อย

เพศ	รูปแบบการแต่งกาย	วิธีการสวมใส่	รูปร่าง/รูปทรง	สี
หญิง	ศีรษะ 	พันรอบศีรษะ คล้ายหมวก		
	เสื้อ 	ใส่ทับเสื้อด้านใน แบบเรียบ ไม่มี ลวดลาย		
	ช่วงเอว/สะโพก 	พันรอบเอว ผูก แน่นด้วยผ้าแดง		
	กระโปรง 	สวมจากเอวลง		
	เครื่องประดับ 	สวมทับบริเวณ ลำคอ		
ชาย	เสื้อ 	เสื้อแขนสั้นสีดำ หน้าสวมคลุมทับ ตัวใน		
	กางเกง 	กางเกงขายาวสีดำ มีลายปักที่ ด้านข้าง		



จากตารางที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบการแต่งกายในงานศพของชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่า เครื่องแต่งกายมีลักษณะเรียบง่าย สุกภาพ และสะท้อนความเคารพต่อผู้เสียชีวิต โดยเน้นรูปทรงที่ไม่ซับซ้อน การใช้ผ้าพื้นสีระชะ เสื้อเรียบไม่มีลวดลาย และการคาดผ้ารัดเอว ขณะที่ฝ่ายชายสวมเสื้อและกางเกงสีดำตกแต่งลายปักเพียงเล็กน้อย สีที่โดดเด่นคือสีดำและสีแดง ซึ่งสื่อถึงความสงบและความเคารพตามคติความเชื่อของชาวม้ง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบด้านรูปทรงที่เรียบง่าย เส้นสายจากการพันผ้า และการใช้โทนสีดำตัดกับสีแดง มาประยุกต์ใช้ในรูปทรงของกระเป๋า

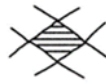
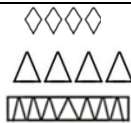
ตารางที่ 4 วิเคราะห์ลวดลายเทคนิคบนผ้าและองค์ประกอบทางศิลปะตามทัศนธาตุของประเพณีวันปีใหม่ชาวม้งบ้านเข็กน้อย

ลวดลาย	ความเชื่อ	เทคนิค	ทัศนธาตุ
ลายดอกไม้ 	ความอุดมสมบูรณ์	ปัก เย็บเทียน	
ลายเส้นแนวตั้งแนวนอน 	ความมั่นคงและการเติบโต แนวนอน หมายถึงความสงบและสมดุล	ปัก เย็บเทียน	
ลายขีดเรขาคณิต 	ความมีระเบียบ วินัย	ปัก เย็บเทียน	
ลายดาว 	เพื่อรำลึกถึงวีรกรรมของทหารที่ปกป้องรักษาชาติ	ปัก เย็บเทียน	
ลายดอกเหรีญ 	ความมั่งคั่ง โชคลาภ	ปัก เย็บเทียน	
ลายหัวใจ 	ความรัก ความอบอุ่น	ปัก เย็บเทียน	

จากตารางที่ 4 จากการวิเคราะห์ลวดลาย เทคนิค และองค์ประกอบทางศิลปะตามทัศนธาตุของการแต่งกายในประเพณีวันปีใหม่ชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่า ลวดลายที่โดดเด่น ได้แก่ ลายดอกไม้ ลายเส้นแนวตั้ง-แนวนอน ลายขีดเรขาคณิต ลายดาว ลายดอกเหรีญ และลายหัวใจ ซึ่งสะท้อนความเชื่อด้านความอุดมสมบูรณ์ ความมั่นคง ความมีระเบียบ โชคลาภ และความรัก โดยใช้เทคนิคการปักและการเย็บเทียนในการสร้างลวดลาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบด้านลวดลายเรขาคณิต เส้นสาย และโทนสีจากงานประเพณีปีใหม่มาประยุกต์ใช้บนกระเป๋า

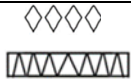


ตารางที่ 5 วิเคราะห์ลวดลาย เทคนิคบนผ้าและองค์ประกอบทางศิลปะตามทัศนธาตุของประเพณีงานแต่งงานแต่งงานบ้านเข็กน้อย

ลวดลาย	ความเชื่อ	เทคนิค	ทัศนธาตุ
ลายพวง 	ความผูกพันของ ครอบครัว	ปัก เขียนเทียน	
ลายดอกเหรียญ 	ความมั่นคง โชคลาภ	ปัก เขียนเทียน	
ลาย ลายขิดเรขาคณิต 	วามมีระเบียบ วินัย ความอดทน	ปัก เขียนเทียน	
ลายลายเส้นแนวตั้ง แนวนอน 	ความมั่นคงและการ เติบโต	ปัก เขียนเทียน	

จากตารางที่ 5 จากการวิเคราะห์ลวดลาย เทคนิค และองค์ประกอบทางศิลปะตามทัศนธาตุของการแต่งกายในประเพณีงานแต่งงานแต่งงานบ้านเข็กน้อย พบว่า ลวดลายที่โดดเด่น ได้แก่ ลายพวง ลายดอกเหรียญ ลายขิดเรขาคณิต และลายเส้นแนวตั้ง-แนวนอน ซึ่งสะท้อนถึงความผูกพัน ความมั่นคง ความอดทน และความเจริญเติบโต โดยใช้เทคนิคการปักและการเขียนเทียนในการสร้างลวดลาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบด้านลวดลาย การจัดวางเส้น และรูปแบบเรขาคณิตมาประยุกต์ใช้บนกระเป๋า

ตารางที่ 6 วิเคราะห์ลวดลาย เทคนิคบนผ้าและองค์ประกอบทางศิลปะตามทัศนธาตุของประเพณีงานศพชาวบ้านเข็กน้อย

ลวดลาย	ความเชื่อ	เทคนิค	ทัศนธาตุ
ลายดาว 	ความอุดมสมบูรณ์	ปัก	
ลายลาย ลายขิด เรขาคณิต 	ความมั่นคง	ปัก	
ลายลายเส้นแนวตั้ง แนวนอน 	ความมั่นคงและการ เติบโต	ปัก	



จากตารางที่ 6 จากการวิเคราะห์ลวดลาย เทคนิค และองค์ประกอบทางศิลปตามทัศนธาตุของการแต่งกายในประเพณีงานศพชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่า ลวดลายที่โดดเด่น ได้แก่ ลายดาว ลายขีดเรขาคณิต และลายเส้นแนวตั้ง-แนวนอน ซึ่งสะท้อนถึงความมั่นคง ความสงบ และความเชื่อทางวัฒนธรรม โดยใช้เทคนิคการปักในการสร้างลวดลายเป็นหลัก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบด้านเส้นสาย รูปทรงเรขาคณิตมาประยุกต์ใช้บนกระเป๋

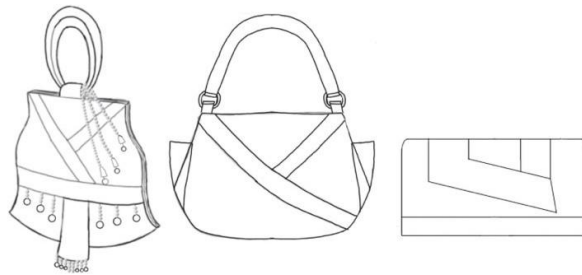
ตารางที่ 7 วิเคราะห์เทคนิคกระบวนการทำลวดลายชาวม้งบ้านเข็กน้อย

ขั้นตอน	วัสดุและอุปกรณ์	รูปตัวอย่าง
การปักแบบครอสติช	ผ้าครอสติช เข็มปัก ไหม แบบลาย กรรไกร	
การปักลายรูปทรงเรขาคณิต	เข็ม ด้ายสี กรรไกร	
การจิกผ้า	ผ้าสี เข็ม ด้าย กรรไกร	
ปักแนวตั้งแนวนอน	เข็ม สีด้าย กรรไกร	
เตรียมผ้าร่างลวดลายโดยใช้ดินสอออกแบบลายตามที่ต้องการ	ผ้าใยกล้วยง ดินสอ	
จุ่มลงบนเทียนและขี้ผึ้งวาดลวดลายบนผ้าหรือ ปั้นลวดลายลงผ้า	อุปกรณ์การเขียนเทียน	
นำผ้าที่เขียนลวดลายไปย้อมครามจากนั้นนำมาต้มน้ำลายเทียน	หม้อต้มน้ำย้อมและน้ำ	
ผ้าที่ย้อมเสร็จแล้ว		



จากตารางที่ 7 จากการวิเคราะห์เทคนิคกระบวนการทำลวดลายของชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่า เทคนิคที่โดดเด่น ได้แก่ การปักแบบครอสติช การปักลายรูปทรงเรขาคณิต การจักผ้า และการปักแนวตั้ง-แนวนอน ซึ่งล้วนสะท้อนถึงภูมิปัญญาและความประณีตของงานหัตถกรรมพื้นถิ่น นอกจากนี้ยังพบเทคนิคการเขียนเทียน ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างลวดลายบนผ้าก่อนนำไปย้อมคราม เพื่อให้เกิดลวดลายที่ชัดเจนและมีเอกลักษณ์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดจากเทคนิคการสร้างลวดลาย เส้นสาย และพื้นผิวของงานหัตถกรรมมาประยุกต์ใช้ร่วมกับกระเป๋า

จากผลการวิเคราะห์พบว่า การแต่งกายและงานหัตถกรรมของชาวม้งบ้านเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแต่ละประเพณีทั้งด้านรูปแบบ ลวดลาย สีเส้น และเทคนิคการผลิต ซึ่งสะท้อนถึงภูมิปัญญาและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน โดยลวดลายส่วนใหญ่เป็นลวดลายเรขาคณิต ลายดอกไม้ ลายดอกเหรีญ และลายเส้นแนวตั้ง-แนวนอน ที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคการปักมือและการเขียนเทียน รวมถึงการใช้โทนสีดำ สีแดง สีชมพู และสีครามที่แสดงถึงความเชื่อและความหมายทางวัฒนธรรม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำองค์ประกอบด้านรูปทรง เส้นสาย ลวดลาย สีเส้น และเทคนิคงานหัตถกรรมของชาวม้งมาผสมผสานกับแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตรีให้มีความเหมาะสมกับการใช้งานในปัจจุบัน พร้อมทั้งสะท้อนอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของชาวม้งบ้านเข็กน้อย



ภาพที่1. แบบร่างความคิดเริ่มต้น



ภาพที่2. การพัฒนาแบบครั้งที่1



ภาพที่3. การพัฒนาแบบครั้งที่3



อภิปรายผล

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลผ้าปักชาวเขาเผ่าม้ง เพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบกระเป๋าสตรี (กรณีศึกษาบ้านเข็กน้อย อ.เขาค้อ จ.เพชรบูรณ์) สามารถสรุปผลได้ดังนี้

จากการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์การแต่งกายของชาวม้งบ้านเข็กน้อย พบว่าเครื่องแต่งกายในแต่ละโอกาส มีความโดดเด่นทางทัศนธาตุที่แตกต่างกัน โดยในงานประเพณีปีใหม่และงานแต่งงานจะเน้นการใช้สีโทนสด เช่น สีชมพูบานเย็น และสีแดง ซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องความมั่งคั่งและความอุดมสมบูรณ์ ในขณะที่งานศพจะเน้นความเรียบง่ายและโทนสีเข้ม เพื่อแสดงความเคารพ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าบุปรังโครมล้านนาจากผ้าปักชาติพันธุ์ม้ง ของ นรเทพ โปธิเป็ง องค์ประกอบเหล่านี้ เมื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับลวดลายเรขาคณิต เช่น ลายดอกเหรียญและลายดาว พบว่า สามารถนำมาประยุกต์สู่การออกแบบกระเป๋าสตรีร่วมสมัยได้ โดยการดัดแปลงรูปทรงจากการซ้อนทับของผ้า และการสวมใส่ มาพัฒนาเป็นเส้นสายของผลิตภัณฑ์ ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานออกแบบ แต่ยังเป็นการสืบสานภูมิปัญญา การปักมือและการเขียนเทียนที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นให้เข้าสู่บริบทการใช้งานในชีวิตประจำวันของคนเมืองและนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ โครงการเผยแพร่อัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรม Soft Power มหาสารคาม ด้านอาหารและแฟชั่น ที่ระบุว่า การนำลวดลายผ้าพื้นถิ่นและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย สามารถช่วยเพิ่มมูลค่า ให้กับผลิตภัณฑ์ สร้างรายได้ให้ชุมชน และเป็นแนวทางในการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นควบคู่กับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยการผสมผสานแนวคิดสมัยใหม่เข้ากับทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสอดคล้อง กับวิถีชีวิตร่วมสมัย (สุนิดา โพธิ์แสนสุข, 2568)

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (14 สิงหาคม 2568). วัฒนธรรมเป็นสินค้า : การใช้อัตลักษณ์ท้องถิ่นสร้างเสน่ห์ให้ SME ในตลาดอาเซียน. Prd. <https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/31/iid/414046>
- กองส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยว การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2561). เที่ยวชุมชนลือผ้าไทย ผ้าปักม้ง บ้านเข็กน้อย จังหวัดเพชรบูรณ์. <https://www.kheknoi.go.th/docs/file/pdf-1519287227.pdf>
- จุไรรัตน์ ปานนิล. (2567). ข้อมูลงานวิจัยทางชาติพันธุ์ในประเทศไทย. Ethnicedb. https://ethnicedb.sac.or.th/research_detail.php?id=751
- นรเทพ โปธิเป็ง. (2567). การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าบุปรังโครมล้านนาจากผ้าปักชาติพันธุ์ม้ง. วารสารวิจัยเส้นใย ผ้า และแฟชั่น, 4(2). 1-13. <https://li05.tci-thaijo.org/index.php/Textile/article/view/1110/630>
- ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (2567). ข้อมูลงานวิจัยทางชาติพันธุ์ในประเทศไทย. https://ethnicedb.sac.or.th/research_detail
- สุนิดา ดูแสง. (2564). มิติด้านจิตวิญญาณในการปักผ้าชาติพันธุ์ม้ง. [การค้นคว้าอิสระปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพายัพ]. <https://mcd.payap.ac.th/info/wp-content/uploads/2016/11.pdf>
- สุนิดา โพธิ์แสนสุข. (2568). โครงการเผยแพร่อัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรม Soft Power มหาสารคาม ด้านอาหารและแฟชั่น. Sdg. https://sdg.rmu.ac.th/details_sdg?id=477
- วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2546). ศิลปะชาวบ้าน (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- วิไลวรรณ เดชอนบม. (6 มิถุนายน 2567). บ้านเข็กน้อย. Wikicomunity. <https://wikicomunity.devfunction.com/community/1928>
- วิศัลย์ โฆษิตานนท์. (17 ธันวาคม 2560). ชนเผ่าม้ง บ้านเข็กน้อย. wisonk. <https://wisonk.wordpress.com/2017/12/17>



การวิเคราะห์ตัวละครบทละครเวทีเรื่อง “หอแต้วแตกดิออริจิ้น” ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง A Character Analysis of the Stage Play “Hor Taew Tak: The Origin” through The Satir Iceberg Model

คมสัน ท่าเลน¹, สุชาวดี ดุงสูงเนิน², ณัฐพล สุวรรณโพธิ์³, พิมพ์ลักษณ์ สังขเนตร⁴, อนecha รัตน์โสภณ⁵, อภิสรา ยุทธโรจน์⁶
Khomsan Thamlana¹, Suchawadee Doongsungnean², Natthaphon Suwannapho³, Phimlak Sangkhanet⁴,
Anecha Rattanasophon⁵, Apisara Yuttharot⁶

สาขาวิชาศิลปการแสดง (ศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Program of Performing Arts (Drama and Creative Entrepreneurship), Faculty of Fine and Applied Arts,
Suan Sunandha Rajabhat University.

(Received : Mar 18, 2026 Revised : Jun 25, 2026 Accepted : Jun 29, 2026)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ตัวละครในบทละครเวทีเรื่อง หอแต้วแตกดิออริจิ้น ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งของเวอร์จิเนีย ซาเทียร์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ศึกษาตัวละครเอก 3 ตัว ได้แก่ เจ้แต้ว เจ้มดดำ และเจ้การ์ตูน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมตลกขบขันที่ปรากฏภายนอกของตัวละครทั้งสามเป็นเพียงกลไกการสื่อสารเพื่อการเอาตัวรอดที่ใช้ปกปิดความขัดแย้งภายในจิตใจ โดยเจ้แต้วแสดงพฤติกรรมแบบผู้ตำหนิเพื่อปกปิดความกดดันจากความคาดหวังของครอบครัว เจ้มดดำแสดงพฤติกรรมเรียกร้องความสนใจเพื่อชดเชยปมด้อยและความต้องการ การยอมรับ ขณะที่เจ้การ์ตูนใช้การประนีประนอมและการพ้อฝันเป็นกลไกหนีความโดดเดี่ยว ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ตัวละครตลกมิได้เป็นเพียงตัวละครมิติเดียว หากแต่มีโครงสร้างทางจิตวิทยาที่ซับซ้อนซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและการตัดสินใจของตัวละคร การประยุกต์ใช้ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งจึงช่วยเปิดมิติใหม่ในการวิเคราะห์ตัวละครตลกให้สามารถเข้าถึงแรงจูงใจภายในและความเป็นมนุษย์ที่ซ่อนอยู่ อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำหรับนักแสดงในการพัฒนาการสร้างบทบาทจากแรงจูงใจภายในสู่การแสดงออกภายนอก อันนำไปสู่การแสดงที่มีความสมจริงและลุ่มลึกยิ่งขึ้น อีกทั้งองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยสามารถประยุกต์ใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวละครและพัฒนาระบบการฝึกการแสดง โดยเฉพาะการสร้างตัวละครตลกที่มีความสมจริงทางจิตวิทยาและมีมิติความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง, การวิเคราะห์ตัวละคร, บทละครเวที, หอแต้วแตก ดิ ออริจิ้น

ABSTRACT

This research aims to analyze the characters in the stage play *Hor Taew Tak: The Origin* through Virginia Satir's Iceberg Theory. This qualitative research employs textual analysis as the main method. The study focuses on three main characters: Jae Taew, Jae Moddam, and Jae Cartoon. The findings indicate that the comedic behaviors of these characters function as survival communication patterns that conceal their internal psychological conflicts. Jae Taew exhibits blaming behavior to hide the pressure from family expectations. Jae Moddam displays attention-seeking behavior to compensate for feelings of inferiority and the need for acceptance, while Jae Cartoon uses placating behavior and fantasy to escape loneliness. The findings further reveal that comedic characters are not merely one-dimensional figures, but possess complex psychological structures that influence their behaviors and decisions. The application of the Iceberg Theory uncovers deeper human dimensions within these characters and offers a new perspective for analyzing comedic roles through their internal motivations and hidden psychological conflicts. Furthermore, the study provides an approach for actors to develop performances based on internal motivations rather than merely imitating external behaviors, leading to more realistic and multidimensional character portrayals. The knowledge gained from this research



can also be applied as a framework for character analysis and actor training, particularly in the development of comedic characters with greater psychological realism and human depth.

Keywords : Iceberg Theory, Character Analysis, Stage Play, *Hor Taew Tak: The Origin*

บทนำ

ในบริบทของอุตสาหกรรมบันเทิงไทยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ภาพยนตร์ตลกเรื่องหอแตรแตก ผลงานการกำกับของพจน์ อานนท์ ถือเป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมที่สำคัญและประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่องนับตั้งแต่เริ่มฉายภาคแรกในปี พ.ศ. 2550 (พจน์ อานนท์, 2550) โดยทำหน้าที่เสมือนจดหมายเหตุทางสังคมที่บันทึกเหตุการณ์และวิวัฒนาการทางภาษาของกลุ่ม LGBTQ+ ในแต่ละยุคสมัย เอกลักษณ์ที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้เป็นที่จดจำคือการเล่าเรื่องแบบตลกสถานการณ์และการสร้างบุคลิกตัวละครที่มีความเกินจริง อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในมิติเชิงศิลปะการแสดง (Acting Theory) (Forster, 1927) พบข้อสังเกตประการสำคัญว่า ตัวละครหลักในจักรวาลหอแตรแตกมักถูกนำเสนอในลักษณะ “ตัวละครแบน” (Flat Character) หรือตัวละครมิติเดียวที่มุ่งเน้นการแสดงออกทางพฤติกรรมภายนอก เพื่อตอบสนองต่อความตลกขบขันเป็นหลัก ปัญหาที่ทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อมีการนำบทประพันธ์มาดัดแปลงสู่รูปแบบละครเวทีในชื่อเรื่อง “หอแตรแตก ดิ ออริจิน” (ธันท์ธรณ์ จิตรา และ ระพี ช่างไทย, 2569) ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะที่ต้องการความต่อเนื่องของอารมณ์และพลังงานที่ส่งต่อถึงผู้ชมแบบสด

ปัญหาสำคัญที่ผู้วิจัยพบคือ นักแสดงโดยมากมีการยึดติดกับภาพจำจากภาพยนตร์ต้นฉบับ และมุ่งเน้นเพียงการเลียนแบบพฤติกรรมภายนอก เช่น การเลียนน้ำเสียง ท่าทาง หรือการแต่งกาย จนขาดความเข้าใจในแรงจูงใจภายใน ส่งผลให้การแสดงขาดความสมจริงทางจิตวิทยา และที่สำคัญที่สุดคือ ไม่สามารถสื่อสารความหมายแฝง (Subtext) หรือความเจ็บปวดที่ซ่อนอยู่ภายใต้อัตลักษณ์ตลกไปgotaได้ ซึ่งความบกพร่องนี้ทำให้ตัวละครขาดมิติความเป็นมนุษย์ที่ลึกซึ้ง และลดทอนศักยภาพของละครตลกที่ควรจะทำหน้าที่สะท้อนภาพความจริงของชีวิต (Stanislavski, 1936) เพื่อก้าวข้ามข้อจำกัดของการแสดงแบบผิวเผิน ผู้วิจัยจึงนำ ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง (The Satir Iceberg Model) ของ เวอร์จิเนีย ซาเทียร์ (Virginia Satir) นักบำบัดทางจิตวิทยาครอบครัว (Satir et al., 1991) มาใช้เป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ตัวละคร ทฤษฎีนี้เปรียบเทียบโครงสร้างภายในของมนุษย์เสมือนภูเขาน้ำแข็ง โดยส่วนที่พ้นน้ำคือ “พฤติกรรม” (Behavior) แต่สิ่งที่ขับเคลื่อนพฤติกรรมเหล่านั้น กลับเป็นรากฐานใต้น้ำที่ซับซ้อนประกอบด้วย รูปแบบการเอาตัวรอด (Coping Stances), ความรู้สึก (Feelings), การรับรู้หรือมุมมอง (Perceptions), ความคาดหวัง (Expectations) และความปรารถนาส่วนลึก (Yearnings) (Satir et al., 1991) ซึ่งภายใต้เสียงหัวเราะและพฤติกรรมที่เกินจริงของตัวละคร แท้จริงแล้วมีปมขัดแย้งทางจิตวิทยาและสภาวะจิตใจที่ถูกบีบคั้นจากสภาพสังคมซ่อนอยู่

การวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เรื่องหอแตรแตก ดิ ออริจิน โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อวิเคราะห์ตัวละครเอก 3 ตัว ได้แก่ เจ้แตร เจ้มดดำ และเจ้การ์ตูน ผ่านกรอบทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง 7 ระดับ (Satir et al., 1991) เพื่อถอดรหัสแรงจูงใจและนำไปสู่การออกแบบการแสดงที่ขับเคลื่อนจากภายในสู่ภายนอก กระบวนการนี้จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงแก่นของตัวละครที่มากกว่าแค่ภาพลักษณ์ LGBTQ+ ที่มีความตลก แต่คือการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีมิติทางอารมณ์และสะท้อนความเป็นมนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์ อันจะเป็นการสร้างองค์ความรู้ใหม่ในด้านการฝึกปฏิบัติการแสดงละครตลกที่มีรากฐานมาจากความสมจริงทางจิตวิทยา และยกระดับการตีความตัวละครในอุตสาหกรรมบันเทิงไทยให้มีความหลากหลายและทรงคุณค่าอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 1 โปสเตอร์ละครเวทีเรื่อง หอยเต้าแตกดิออริจิน
ที่มา: อินภัทรธรรณ จิตรชา และ ระพี ช่างไทย (2569)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ตัวละครบทละครเวทีเรื่อง หอยเต้าแตกดิออริจิน ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบทละคร (Textual Analysis) ร่วมกับทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง (The Satir Iceberg Model) เพื่อศึกษาโครงสร้างทางจิตวิทยาของตัวละครหลัก 3 ตัว ได้แก่ เจ๊แต้ว เจ๊มดดำ และเจ๊การ์ตูน โดยมุ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่ปรากฏภายนอกกับกระบวนการภายในของตัวละคร อันประกอบด้วยความรู้สึก มุมมองต่อตนเอง ความคาดหวัง และความปรารถนา เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับการสร้างตัวละครและการประยุกต์ใช้ในการแสดง มีรายละเอียดดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1.1) แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Source) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลต้นฉบับ ได้แก่ ข้อมูลที่ได้จากบทละครเวทีเรื่อง หอยเต้าแตกดิออริจิน

1.2) แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Source) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวข้องกับทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งของเวอร์จิเนีย ซาเทียร์และบทละครเวที เช่น ตำรา หนังสือ เอกสาร บทความวิชาการ วารสาร วิทยุทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับละครเวที เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ตัวละคร

2. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและการตีความเขียนเป็นรายงานสรุปผลการวิจัยและนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยบรรยายตามวัตถุประสงค์ในการวิจัย และจัดหมวดหมู่ข้อมูลตามองค์ประกอบของทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งของเวอร์จิเนีย ซาเทียร์ ได้แก่ พฤติกรรม (Behavior) ความรู้สึก (Feelings) มุมมองต่อตนเอง (Perceptions of Self) ความคาดหวัง (Expectations) และความปรารถนา (Yearnings)

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องการวิเคราะห์ตัวละครบทละครเวทีเรื่อง หอยเต้าแตกดิออริจิน ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง แบ่งผลการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ตัวละครหลักผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง

จากการศึกษาบทละครเวที หอยเต้าแตกดิออริจิน พบว่าตัวละครหลัก 3 ตัวละคร ได้แก่ เจ๊แต้ว เจ๊มดดำ และเจ๊การ์ตูน ซึ่งภายนอกดูเหมือนเป็นตัวละครตลกที่มีมิติเดียว (Flat Character) ตามขนบภาพยนตร์ แท้จริงแล้วมีโครงสร้างภูเขาน้ำแข็งที่ซับซ้อนซึ่งขับเคลื่อนพฤติกรรมตลกเหล่านั้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1.1 เจ๊แต้ว ภายใต้หน้ากากผู้สั่งการ (Blamer) คือความโหยหาการยอมรับ (Yearning for Acceptance) สิ่งที่น่าทึ่ง (Behavior) ได้แก่ เจ๊แต้วแสดงออกด้วยพฤติกรรมก้าวร้าว ชอบสั่งการ และวางอำนาจเหนือผู้อื่นอย่างชัดเจน เธอใช้ถ้อยคำรุนแรง เสียดสี และกดทับคนรอบข้างเพื่อรักษาพื้นที่ของตนเอง เช่น การไล่มดดำและการดูถูกว่า “ไปให้ไกลๆเลย! เหมือนน้ำบูดู!” (บทละคร



เวทีหอแก้วแตกดิออริจิน ฉาก 1 หน้า 3) หรือการประกาศตัวอย่างภาคภูมิว่าเป็น “นางโชว์ในตำนาน” ที่เหนือกว่าคนอื่น พฤติกรรมลักษณะนี้ทำให้เธอดูเป็นคนมั่นใจ หน้า เอาแต่ใจ และขาดความอ่อนโยน อย่างไรก็ตาม หากมองเพียงผิวเผิน อาจเข้าใจว่า เจ๊แต่เป็นคนหยิ่งโสหรือมีนิสัยก้าวร้าวโดยธรรมชาติ แต่เมื่อวิเคราะห์ผ่านโมเดลภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model) จะเห็นว่า พฤติกรรมภายนอกเป็นเพียงยอดภูเขาน้ำแข็งที่ลอยเหนือน้ำ ขณะที่ส่วนลึกลงไปประกอบด้วยความรู้สึก ความเชื่อ ความคาดหวัง และความปรารถนาที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใน

การวิเคราะห์ผ่านภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Analysis)

1. ระดับพฤติกรรม (Behavior) ในทัศนะของ Satir พฤติกรรมของ “ผู้ตำหนิ” (Blamer) คือการสะท้อนปฏิกิริยา “สู้” (Fight) เพื่อปกป้องตัวตน พฤติกรรมของเจ๊แต่สามารถจำแนกออกเป็นมิติที่ละเอียด ดังนี้

1.1 การสร้างกำแพงด้วยการโจมตีก่อน (Pre-emptive Strike) พฤติกรรมก้าวร้าวของเจ๊แต่ไม่ได้เกิดขึ้นอย่าง ไร้เหตุผล แต่เธอมักใช้ “ความแรง” เป็นเครื่องมือในการตัดวงจรความเปราะบาง เช่น การตำหนิและการดูหมิ่นผู้อื่นอย่าง ไร้เยื่อใย พฤติกรรมนี้คือการ “ผลักคนอื่นออกไปก่อนที่จะถูกคนอื่นมองทะลุเข้ามาถึงข้างใน” เป็นการชิงอำนาจนำ เพื่อให้ตนเองเป็นผู้กำหนดทิศทางของปฏิสัมพันธ์เพียงฝ่ายเดียว

1.2 ภาษาท่าทางและน้ำเสียงที่ใช้ข่มขู่ (Non-verbal Dominance) เจ๊แต่ยังมักใช้ น้ำเสียงที่แข็ง กระด้าง และทรงพลัง (Voice Tone) ควบคู่ไปกับการใช้สายตาที่จ้องจับผิดหรือเหยียดหยาม พฤติกรรมนี้เป็นการส่งสัญญาณทางสรีระว่า “ฉันคือผู้ควบคุม” เพื่อบีบให้คู่สนทนารู้สึก “ตัวเล็ก” และยอมจำนน (Submissive) ซึ่งจะช่วยลดโอกาสที่เธอจะถูกวิพากษ์วิจารณ์ หรือถูกทำให้เสียหน้า

1.3 การผูกขาดความถูกต้อง (Monopolizing the Truth) พฤติกรรมการ “ตัดบท” และไม่เปิดพื้นที่ให้คนอื่น โต้แย้ง ไม่ใช่เพียงนิสัยเสีย แต่เป็นกลไกการรักษภาพลักษณ์ “คนเหนือกว่า” ในระดับพฤติกรรม เธอจะแสดงออกราวกับว่าคำพูด ของเธอคือข้อยุติ การไม่ฟังผู้อื่นช่วยให้เธอไม่ต้องเผชิญกับข้อมูลที่อาจสั่นคลอนความเชื่อมั่นของเธอ หรือข้อมูลที่อาจบ่งชี้ว่าเธอ “ผิด” เพราะสำหรับผู้ตำหนิ การ “ผิด” เท่ากับการ “พ่ายแพ้”

1.4 ความย้อนแย้งระหว่างพฤติกรรม “จิกจก” กับ “การปกป้อง” หากสังเกตให้ลึก พฤติกรรมการสั่งการของ เจ๊แต่ยังมักมาในรูปแบบของการ “จัดแจง” (Managing) ชีวิตคนอื่นด้วยถ้อยคำรุนแรง แม้ดูเหมือนการใช้อำนาจบาตรใหญ่ แต่ในเชิง พฤติกรรมศาสตร์ มันคือการแสดงออกถึง “ความรับผิดชอบที่ล้นเกิน” (Over-responsibility) เธอรู้สึกว่าจะต้องคุมทุกอย่างให้ได้ตาม มาตรฐานที่พอ (หรือสังคม) วางไว้ ความก้าวร้าวจึงเป็นผลผลิตของความเครียดจากการต้องแบกโลกทั้งใบไว้คนเดียว

สรุป พฤติกรรมของเจ๊แต่คือ “การแสดงความแกร่งเพื่ออำพรางความกลัว” ทุกครั้งที่เธอตะคอก หรือแสดงความมั่นใจ มันคือการส่งข้อความซ่อนเร้นว่า “อย่าเข้ามาใกล้จุดที่ฉันอ่อนแอ” พฤติกรรมนี้จึงเปรียบเสมือนหนามของเม่นที่ดูแลหมคม่นากแล้ว แต่มิ่วเพื่อปกป้องเนื้ออ่อนที่อยู่ภายใต้หนามเหล่านั้นนั่นเอง

2. ระดับความรู้สึก (Feeling) ภายใต้เกราะกำบังของ “ผู้ตำหนิ” (Blamer) ที่ดูเหมือนคนไร้หัวใจ เจ๊แต่แบกรับคลัง อารมณ์ที่หนักอึ้งและซับซ้อนเกินกว่าที่คนรอบข้างจะจินตนาการถึง ดังนี้

2.1 ความกลัวการถูกปฏิเสธ (Fear of Rejection) ลึกที่สุดในใจของเจ๊แต่ คือความกลัวว่า “ตัวตนที่แท้จริง” ของเธออาจจะไม่เป็นที่ยอมรับ โดยเฉพาะจาก “ป้า” ความรู้สึกนี้รุนแรงจนกลายเป็นแรงขับให้เธอต้องสวมหน้ากากนางโชว์ผู้เก่งกาจ ตลอดเวลา เพราะเธอเชื่อว่า “ความรักมีเงื่อนไข” หากเธออ่อนแอหรือล้มเหลว เธอจะถูกทอดทิ้งให้โดดเดี่ยว

2.2 ความกดดันมหาศาล (Overwhelming Pressure) คำมั่นสัญญาที่ว่า “อ้าวจะเป็นนางโชว์ในตำนานอย่าง ที่ป้าต้องการให้ได้” (บทละครเวทีหอแก้วแตกดิออริจิน ฉาก 3 หน้า 6) คือการแสดงออกของความรู้สึก “หนักอึ้ง” เธอกำลังแบก ความฝันของคนอื่นไว้บนบ่าของตัวเอง ความรู้สึกนี้ไม่ใช่ความภูมิใจที่บริสุทธิ์ แต่แฝงไปด้วยความเหนื่อยล้า (Burnout) ที่แสดงออก ไม่ได้ เธอจึงต้องระบายความอัดอั้นนี้ผ่านการตำหนิหรือการระเบิดอารมณ์ใส่คนรอบข้าง (Displacement)

2.3 ความละอายใจที่ซ่อนเร้น (Internalized Shame) เจ๊แต่อาจมีความรู้สึกผิดหรือละอายใจลึก ๆ หากเธอ รู้สึกว่าตนเอง “ทำได้ไม่ดีพอ” ตามมาตรฐานที่ตั้งไว้ เมื่อความละอายใจนี้ถูกกระทบ (เช่น ถูกล้อเลียนหรือถูกทำร้าย) เธอจะเปลี่ยน ความรู้สึกละอาย (ซึ่งทำให้ตัวเองดูอ่อนแอ) ให้กลายเป็น ความโกรธ (Anger) ทันที เพื่อปกป้องศักดิ์ศรีของตนเอง ความโกรธของ เธอจึงเป็นเพียง “อารมณ์ทุติยภูมิ” (Secondary Emotion) ที่นำมาใช้กลบเกลื่อนความเจ็บปวดภายใน

2.4 ความเปราะบางที่โดดเดี่ยว (Isolating Vulnerability) การต้องทำตัวเป็น “ที่พึ่ง” หรือ “ผู้ควบคุม” หอพัก และคณะโชว์ ทำให้เจ๊แต่รู้สึกเธอ “ห้ามอ่อนแอ” ความรู้สึกนี้ทำให้เธอโดดเดี่ยว เพราะเธอไม่สามารถแบ่งปันความทุกข์กับใครได้



เลย แม้แต่กับคนที่สนิทที่สุด ความเปราะบางของเธอจึงถูกขังอยู่ในห้องลับที่ไม่มีใครเข้าถึง ยกเว้นในฉากที่เธอคุยกับโคโยเต้ ซึ่งเป็นเหมือนรอยร้าวที่เผยให้เห็นว่าเนื้อแท้ของเธอที่ต้องการการการปลอบโยนเช่นกัน

สรุปผลการวิเคราะห์สะท้อนว่า ภายใต้พฤติกรรมก้าวร้าวของเจ้แต่มีความรู้สึกกดดันและหวาดกลัวการไม่ได้รับการยอมรับจากบุคคลสำคัญในชีวิต ซึ่งส่งผลให้ตัวละครเลือกใช้รูปแบบการสื่อสารแบบผู้ตำหนิเพื่อปกป้องตนเอง

3. ระดับมุมมองต่อตนเอง (Perception of Self) ในระดับนี้ เจ้แต่มีภาพลักษณ์ต่อตนเองที่เกิดจากการหล่อหลอมด้วย "เงื่อนไข" สามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้านที่ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ได้แก่

3.1 ตนเองในฐานะ "ผู้แบกรับความคาดหวัง" (The Burdened Successor) เจ้แต่มองว่าคุณค่าของเธอไม่ได้ขึ้นอยู่กับ "การมีชีวิตอยู่" แต่ขึ้นอยู่กับ "ผลงาน" เธอรับรู้ตนเองว่าเป็นเครื่องมือในการทำคะแนนของป้าให้เป็นจริง มุมมองนี้สะท้อนผ่านประโยคที่ว่า "อ้าวจะเป็นนางโชว์ในตำนานอย่างที่ป้าต้องการให้ได้" (บทละครเวทีหอแก้วแตกคือจริง ฉาก 3 หน้า 6) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเธอวางนิยามของตนเองไว้ที่ ความสำเร็จเชิงประจักษ์ หากเธอไม่เป็น "ตำนาน" เธอก็แทบจะไม่มีตัวตนในสายตาตนเองเลย

3.2 ตนเองที่ "ต้องไร้เทียมทาน" (The Invulnerable Self) จากการที่เธอเลือกใช้ Coping Stance แบบ "ผู้ตำหนิ" (Blamer) ทำให้มุมมองต่อตนเองของเธอต้องแข็งแกร่งตลอดเวลา เธอเชื่อว่า "ฉันต้องถูกเสมอ" และ "ฉันต้องเหนือกว่า" เพื่อปกป้องตัวตนที่เปราะบางภายใน การมองตนเองว่าเป็น "นางโชว์รุ่นใหญ่" หรือ "ผู้กุมอำนาจในหอพัก" เป็นเกราะกำบังที่เธอสร้างขึ้นเพื่อบอกตัวเองว่าเธอปลอดภัยและไม่มีใครสามารถทำร้ายเธอได้

3.3 ความรู้สึกภายในที่ "ไม่คู่ควร" (Self-Inadequacy) ภายใต้ท่าทีที่มั่นใจ ลึก ๆ แล้วเจ้แต่อาจมองว่าตนเอง "ยังดีไม่พอ" หากยังไม่ได้รับคำชมหรือการยอมรับจากป้า ความกลัวที่จะทำให้พ่อผิดหวังคือตัวสะท้อนว่า เธอมองตนเองเป็น "ลูกที่อาจจะล้มเหลว" ได้ทุกเมื่อ ความเปราะบางนี้เองที่ทำให้เธอต้องแสดงออกด้วยความก้าวร้าว เพราะยังเธอรู้สึกว่าตนเองตัวเล็กข้างใน (Small Self) เธอจึงต้องทำให้ตัวใหญ่ข้างนอก (Big Ego) เพื่อชดเชย

สรุป เจ้แต่มองตนเองเป็น "นักรบที่ห้ามแพ้" บนเวทีชีวิตและการโชว์ เธอแบกรับศักดิ์ศรีของวงศ์ตระกูลและความคาดหวังของพ่อไว้จนบ่า ทำให้ภาพลักษณ์ในกระจกของเธอไม่ใช่คนที่มีความสุขทั่วไป แต่เป็นคนที่ต้อง "ชนะและถูกยอมรับ" เท่านั้นถึงจะมีสิทธิ์มีความสุข

4. ระดับความคาดหวัง (Expectation) ในโมเดลยูแกน้าแซ็ง ความคาดหวังแบ่งออกเป็น 3 มิติหลัก ซึ่งสำหรับเจ้แต่นั้นมีความเข้มข้นในทุกด้าน ดังนี้

4.1 ความคาดหวังต่อตนเอง (Expectation of Self) ว่า "ฉันต้องเป็นที่หนึ่งเพื่อการยอมรับ" เจ้แต่ไม่ได้คาดหวังแค่ให้ตนเองมีความสุข แต่เธอคาดหวังให้ตนเอง "เป็นตำนาน" ตามความต้องการของพ่อ ความคาดหวังนี้มีความเป็นเผด็จการสูง (Rigid Expectation) เธอเชื่อว่าคุณค่าของเธอผูกติดอยู่กับความสำเร็จเชิงประจักษ์เท่านั้น หากเธอทำไม่ได้ตามเป้าหมาย (เช่น การเป็นนางโชว์อันดับหนึ่ง) เธอจะมองว่าตนเองล้มเหลวในฐานะมนุษย์และลูกคนหนึ่ง ความกดดันนี้ทำให้เธอไม่สามารถให้อภัยความผิดพลาดของตนเองได้เลย

4.2 ความคาดหวังต่อผู้อื่น (Expectation of Others) ว่า "ทุกคนต้องอยู่ใต้ระเบียบของฉัน" เมื่อเธอเข้มงวดกับตนเองอย่างรุนแรง เธอจึงส่งต่อความคาดหวังนั้นไปยังคนรอบข้าง (มดดำ, การ์ตูน, และคนในหอ) เธอคาดหวังให้ทุกคนยอมรับในอำนาจของเธอโดยไม่มีข้อโต้แย้ง การที่เธอตำหนิผู้อื่นอย่างรุนแรงเมื่อถูกล้อเลียน ไม่ใช่เพียงเพราะโกรธ แต่เพราะเธอ คาดหวังให้คนอื่นมองเห็นภาพลักษณ์ "ผู้ชนะ" ที่เธอกำลังพยายามอย่างหนักเพื่อสร้างมันขึ้นมา เมื่อคนอื่นไม่ตอบสนองตามบทบาทที่เธอคาดหวัง เธอจึงรู้สึกสูญเสียการควบคุมและตอบโต้ด้วยความรุนแรง

4.3 ความคาดหวังที่เชื่อว่าคนอื่นมีต่อตนเอง (Expectation of Others toward Self) ว่า "ป้าต้องภูมิใจในความแกร่งของอ้าว" นี่คือส่วนที่ทรงพลังที่สุด เจ้แต่แบกรับ "ความคาดหวังที่คิดเอาเอง" (Perceived Expectation) ว่าพ่อจะรักเธอเฉพาะตอนที่เธอประสบความสำเร็จเท่านั้น เธอเชื่อว่าครอบครัวและสังคมคาดหวังให้เธอเป็นหัวเรือใหญ่ที่พึ่งพาได้ตลอดเวลา ความเชื่อนี้ทำให้เธอไม่กล้าถอดหน้ากาก "เจ้แต่ขี้ขลาด" ออก เพราะเธอกลัวว่าถ้าเธอแสดงความอ่อนแอหรือความพ่ายแพ้ออกมา เธอจะสูญเสียความรักและการยอมรับที่เธอเฝ้ารอมาตลอดชีวิต

5. ระดับความปรารถนา (Yearning) ในทัศนะของ Satir ความปรารถนาคือสิ่งที่อยู่ก้นบึ้งของจิตใจ เป็นพลังงานบริสุทธิ์ที่หล่อเลี้ยงชีวิต สำหรับเจ้แต่ ความโหยหาของเธอนั้นแหลมคมและเต็มไปด้วยความหวังที่ซ่อนเร้น ดังนี้



5.1 การเป็นที่ยอมรับในฐานะ "ตัวตนที่แท้จริง" (Acceptance for Being, Not Doing) ลึกที่สุดแล้ว เจ๊แต่ไม่ได้อยากเป็น "นางโซวโนตำนาน" เพียงเพื่อชื่อเสียง แต่เธอโยยหาให้พ่อมองเห็น "ตัวตนข้างใน" ที่ไม่ใช่แค่เครื่องผลิตผลสำเร็จตามความฝันของใคร เธอปรารถนาจะได้รับการยืนยันว่าแม่เธอจะไม่แค้น ไม่ได้เป็นตำนาน หรือเป็นเพียงลูกธรรมดาคนหนึ่ง เธอก็ยังมีค่าพอที่จะได้รับความรักจากพ่ออย่างเต็มหัวใจ

5.2 ความรักที่ไม่มีเงื่อนไข (Unconditional Love) พฤติกรรม "ผู้สั่งการ" ที่เธอใช้ เป็นผลมาจากความเชื่อที่ว่า "ความรักมีเงื่อนไข" (ฉันต้องเก่งถึงจะได้รับความรัก) ดังนั้น ความปรารถนาที่แท้จริงของเธอคือการได้สัมผัสกับความรักที่เธอไม่ต้อง "พยายาม" หรือ "แลกมา" ด้วยหยาดเหงื่อและน้ำตา เธอต้องการพื้นที่ปลอดภัยที่เธอสามารถถอนหายใจออกมา แล้วเป็นเพียง "อาแต้ว" ของป้าที่สามารถอ่อนแอได้โดยไม่ต้องกลัวว่าจะถูกทอดทิ้ง

5.3 ความเชื่อมโยงและความเป็นหนึ่งเดียว (Connection & Belonging) ฉากที่เธอถามโดยเด็กว่า "ลูกที่ดีต้องรักและกตัญญูพ่อแม่... นี่ทนนโดนเค้าตีมานานแล้วหรือ" (บทละครเวทีหอแต้วแตกคือจริง ฉาก 6 หน้า 20) คือการเชื่อมโยงในระดับจิตวิญญาณ มันคือความปรารถนาที่จะมีใครสักคนเข้าใจความเจ็บปวดของเธอโดยไม่ต้องพูดออกมา ในขณะที่เธอปลอมโคมัยเด็ก แท้จริงแล้วเธอกำลัง "ปลอมประโลมเด็กน้อยในใจตนเอง" (Inner Child) ที่ต้องทนแบกรับความกดดันมานานแสนนานเช่นกัน เธอโยยหาความเมตตา (Compassion) ที่เธอไม่เคยได้รับอย่างเพียงพอจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจในอดีต

5.4 ความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง (Self-Worth) เจ๊แต่โยยหาที่จะรู้สึก "พอดี" และ "ดีพอ" (Being Enough) โดยไม่ต้องมีเสียงคำหรืออำนาจในมือมาช่วยยืนยัน ความปรารถนาที่แสดงออกผ่านความพยายามในการดูแลคนในหอพัก แม้จะดูเหมือนการดูต่ำ แต่ลึกๆ คือการสร้าง "อาณาจักรที่เธอมีตัวตน" เพื่อชดเชยความรู้สึกไร้ค่าที่เธออาจเคยได้รับเมื่ออยู่ในกรอบความคาดหวังของครอบครัว

สรุป ความปรารถนาของเจ๊แต่จึงเป็นเหมือน "แสงสว่างริบหรี่ในถ้ำลึก" ทุกครั้งที่เธอตำหนิหรือสั่งการ คือเสียงตะโกนเพื่อปกปิดเสียงสะท้อนของความโยยหาความรัก หากความปรารถนาเรื่องการได้รับการยอมรับได้รับการเติมเต็ม เจ๊แต่ไม่จำเป็นต้องเป็น "นางโซวโนตำนาน" เพื่อแลกกับความรักอีกต่อไป แต่เธอจะสามารถเป็น "เจ๊แต่" ที่เปี่ยมด้วยความเมตตาและใช้อำนาจในมือเพื่อสร้างสรรค์มากกว่าการกดทับผู้อื่น

บทสรุปการวิเคราะห์ตัวละครเจ๊แต่

จากการวิเคราะห์ผ่าน โมเดลภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model) สรุปได้ว่าตัวละคร "เจ๊แต่" คือภาพสะท้อนของมนุษย์ที่เติบโตมาภายใต้ "เงื่อนไขแห่งความสำเร็จ" จนทำให้เธอต้องสร้างกลไกการเอาตัวรอดที่แข็งแกร่ง ดังนี้:

1. พฤติกรรมคือเกราะเหล็กและการชิงอำนาจ (Strategic Dominance) เจ๊แต่เลือกใช้ Coping Stance แบบ "ผู้ตำหนิ" (Blamer) โดยใช้ความก้าวร้าว น้ำเสียงข่มขู่ และการดูต่ำเป็นเครื่องมือในการ "ปกครอง" และ "ป้องกันตัว" พฤติกรรมเหล่านี้เปรียบเสมือน การโจมตีก่อนเพื่อไม่ให้ถูกทำลาย (Pre-emptive Strike) เธอไม่ได้ต่ำเพราะความสะใจเพียงอย่างเดียว แต่ต่ำเพื่อสร้างระยะห่าง (Distance) ไม่ให้ใครมองเห็นความอ่อนแอที่ซ่อนอยู่ภายใน และเพื่อรักษาการควบคุม (Control) ในโลกที่เธอรู้สึกว่าถ้าไม่คุม ทุกอย่างจะพังทลาย

2. ความรู้สึกคือพายุที่ถูกกักขัง (The Suppressed Storm) ภายใต้ท่าทีที่ดูเหมือน "นางพญา" เจ๊แต่แบกรับ ความกลัว การถูกปฏิเสธ และ ความกดดันจากการเป็นผู้สืบทอดความฝัน ของพ่ออย่างมหาศาล อารมณ์ที่แท้จริงของเธอคือความเหนื่อยล้า (Burnout) และความละอยใจลึกๆ ที่กลัวว่าตนเองจะดีไม่พอ เธอเปลี่ยนความเปราะบางเหล่านี้ให้กลายเป็น "ความโกรธ" ซึ่งเป็นอารมณ์ที่ทำให้เธอรู้สึกว่ามีอำนาจ การวินวินของเธอก็ไม่ใช่ความร้ายกาจ แต่เป็นเสียงร้องไห้ที่ถูกดัดแปลงเป็นเสียงตะคอกเพื่อรักษาศักดิ์ศรี

3. มุมมองต่อตนเองและความคาดหวังคือคุกที่ไร้กรงขัง (The Cage of Perfection) เจ๊แต่มองตนเองเป็น "เครื่องมือแห่งความสำเร็จ" มากกว่ามนุษย์ที่มีชีวิตจิตใจ เธอผูกคุณค่าของตนเองไว้กับผลงานและคำชมของพ่ออย่างเหนียวแน่น ความคาดหวังต่อตนเองที่ "ต้องเป็นตำนาน" กลายเป็นคุกที่ทำให้เธอยอมรับความผิดพลาดไม่ได้ เมื่อเธอเข้มงวดกับตนเองอย่างรุนแรง เธอจึงส่งต่อความคาดหวังที่เข้มงวดนั้นไปยังคนรอบข้างผ่านการดูต่ำ เพราะเธอเชื่อว่า "ความรักมีเงื่อนไข" และเธอต้องเป็นที่หนึ่งเท่านั้นถึงจะคู่ควรกับความรัก

4. ปลายทางคือความปรารถนาที่จะถูกรักในแบบที่เป็นเธอ (The Yearning for Essence) ก้นบึ้งที่ลึกที่สุดของภูเขาน้ำแข็งลูกนี้คือความโยยหา "ความรักที่ไม่มีเงื่อนไข" เจ๊แต่ปรารถนาพื้นที่ปลอดภัยที่เธอสามารถถอนหายใจ "นางโซวโนตำนาน"



ออก แล้วเป็นเพียงลูกคนหนึ่งที่พักแม่ในวันที่เราอ่อนแอหรือล้มเหลว ฉากที่เราปลอบประโลมโดยเด็กคือวินาทีที่เราเปิดเผยความต้องการความเมตตา (Compassion) ที่เราเองก็โหยหามาตลอดชีวิต



ภาพที่ 2 เจ้แต้ว ละครเวทีเรื่อง หอแต้วแตกคืออรใจ
ที่มา: ธนภัทรธรรม จิตรา และ ระพี ช่างไทย (2569)

1.2 เจ็ดคำ ภายใต้พฤติกรรม "เรียกร้องความสนใจ" (Attention Seeker) คือ "ปมด้อย" (Inferiority) สิ่งที่เราปฏิบัติ (Behavior) ได้แก่ เจ็ดคำแสดงพฤติกรรมข้อจ้อ ขอบแย้งขึ้น และพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตนเองเป็นจุดสนใจของเวที ไม่ว่าจะเป็นการขโมยวิกและชุดของน้ำปั่นมาใส่โชว์ การพูดแทรกในจังหวะสำคัญของผู้อื่น หรือการทำท่าทางเกินจริงเพื่อให้คนหัวเราะ พฤติกรรมเหล่านี้ดูภายนอกเป็นความตลกแบบไร้สาระ น่ารำคาญ และ "แตรแรง" ตามภาพลักษณ์ที่ผู้ชมเห็น แต่หากมองผ่านกรอบแนวคิดภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model) พฤติกรรมเหล่านี้เป็นเพียงยอดภูเขาน้ำแข็ง ขณะที่ส่วนลึกลงไปซ่อนความรู้สึกด้อยค่า ความเหงา และความต้องการการยอมรับที่รุนแรงกว่าที่เห็น

การวิเคราะห์ผ่านภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Analysis)

1. ระดับพฤติกรรม (Behavior)

ในเชิงจิตวิทยา พฤติกรรมของเจ็ดคำคือการใช้ "เสียงหัวเราะ" และ "ความโดดเด่น" เป็นเกราะกำบังความรู้สึกด้อยค่า สามารถจำแนกออกเป็นมิติ ดังนี้

1.1 การชิงพื้นที่ทางสายตาและเสียง (Visual and Auditory Dominance) เจ็ดคำมักปรากฏตัวด้วยเครื่องแต่งกายที่ "เกินพอดี" (Exaggerated Appearance) และใช้น้ำเสียงที่ดังกว่าปกติ พฤติกรรมนี้ไม่ใช่เพียงความรสนิยมส่วนตัว แต่คือกลไก "จองพื้นที่" เพื่อบังคับให้สายตาทุกคู่ต้องหันมามองเธอ เป็นการลดความเสี่ยงที่จะถูกมองข้าม (Invisible) ซึ่งเป็นสิ่งที่เธอหวาดกลัวที่สุด

1.2 กลยุทธ์การแย่งซีนและการแทรกแซง (Interruption Strategy) การพูดแทรกในจังหวะสำคัญของผู้อื่น หรือการแย่งบทพูด ไม่ใช่เพียงการไร้มารยาท แต่เป็นพฤติกรรม "ทำลายสปอตไลท์ของคนอื่นเพื่อส่องมาที่ตนเอง" เธอรู้สึกว่าหากพื้นที่สื่อสารตกไปอยู่ในมือคนอื่น ตัวเธอจะสูญเสียความสำคัญไปทันที พฤติกรรมนี้จึงเป็นการตอกย้ำตัวตนซ้ำ ๆ ว่า "ฉันยังอยู่ตรงนี้"

1.3 การเลียนแบบและขโมยอัตลักษณ์ (Identity Theft/Mirroring) พฤติกรรมการขโมยวิกและชุดของน้ำปั่นมาใส่โชว์ คือการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ชัดเจนที่สุดของการ "ขาดความมั่นใจในตัวตนพื้นฐาน" (Core Identity) เธอไม่ได้แค่อยากใส่ชุดสวย แต่เธอต้องการ "สวมรอยเป็นคนที่เป็นที่รัก" เธอเชื่อโดยไม่รู้ตัวว่า หากเธอมีรูปลักษณ์เหมือนคนที่ตนชื่นชอบ เธอจะได้รับความรักและการยอมรับแบบที่คนนั้นได้รับเช่นกัน

1.4 การแสดงพฤติกรรมตลกสับเอง (Self-Deprecating/Slapstick Humor) เจ็ดคำมักทำท่าทางเกินจริงหรือยอมทำเรื่องน่าอายเพื่อให้คนหัวเราะ พฤติกรรมนี้คือการ "ยอมเป็นตัวตลกเพื่อแลกกับการไม่ถูกทอดทิ้ง" เธอเรียนรู้ว่าเสียงหัวเราะคือรูปแบบหนึ่งของการยอมรับ แม้จะเป็นการหัวเราะเยาะหรือหัวเราะในความบ๊องของเธอ แต่มันก็ยังดีกว่าการเผชิญกับ "ความเงียบ" ซึ่งหมายถึงการไม่มีใครสนใจ



สรุป พฤติกรรมของเจมส์คือ "เสียงตะโกนของคนที่ยึดติดว่าตัวเองตัวเล็ก" ทุกการแข่งขัน ทุกชุดที่เวอร์วัง และทุกการขโมยของ คือพยายามที่จะเติมเต็มช่องว่างในใจ พฤติกรรมเหล่านี้เปรียบเสมือนการ "จุดพลุ" ที่สว่างไสวเพียงชั่วครู่เพื่อให้คนมอง แต่ภายในใจเธอยังคงต้องคอยจุดพลุลูกใหม่ไปเรื่อย ๆ เพราะเธอไม่เชื่อว่าแสงสว่างในตัวเองนั้นเพียงพอที่จะทำให้ใครจดจำ

2. ระดับความรู้สึก (Feeling) ภายใต้เกราะกำบังของ "ตัวตลก" และ "จอมแหย่ขัน" เจมส์ดำแบกรับอารมณ์ที่ซับซ้อนและเปราะบาง ดังนี้

2.1 ความริษยาที่เจือด้วยความนับถือ (Envy mixed with Admiration) ความรู้สึกที่มดดำมีต่อน้ำป่านไม่ใช่ความเกลียดชังที่บริสุทธิ์ แต่มันคือ "ความอิจฉาในสิ่งที่ตนเองไม่มี" เธอชื่นชมความสวยและความเป็นธรรมชาติของน้ำป่านอย่างรุนแรงจนกลายเป็นความเจ็บปวดที่มองเห็นตัวเอง "พร่อง" อยู่เสมอ ความรู้สึกนี้ผลักดันให้เธอต้องทำพฤติกรรมแหย่ขันเพื่อกลบเกลื่อนความรู้สึก "ด้อยต่ำ" (Inferiority) ในใจ

2.2 ความอ้างว้างอย่างลึกซึ้ง (Profound Loneliness) บทเพลงที่เธอร้องว่า "ในมุมมูมหนึ่ง ที่ซึมซาบ บางคนเหงาเหงาไม่มีเพื่อน" (บทละครเวทีหอแต้วแตกคืออิจัน ฉาก 4 หน้า 10) คือการสารภาพความรู้สึก "แปลกแยก" แม้เธอจะอยู่ท่ามกลางคนมากมายในหอพัก แต่เธอรู้สึกว่าไม่มีใครมองเห็น "ตัวตนที่แท้จริง" ของเธอเลย ทุกคนจดจำเธอได้เพียงในฐานะตัวตลกหรือคนบ้า ๆ บอ ๆ ความเหงาในใจที่เป็นเชื้อเพลิงให้เธอต้องสร้างความวุ่นวาย เพื่อให้แน่ใจว่าอย่างน้อยก็ยังมีคนรำคาญหรือคนพูดถึงเธอ ดีกว่าต้องอยู่กับความเงียบที่น่ากลัว

2.3 ความกลัวการเป็น "ส่วนเกิน" (Fear of Invisibility) ความรู้สึกที่ซับซ้อนมดดำมากที่สุดคือ "ความกลัวที่จะถูกลืม" หรือการไม่มีใครเห็นหัว เธอมีความรู้สึกไว (Sensitivity) ต่อการถูกละเลยอย่างมาก เมื่อใดที่สเปคตูลาร์ไปจับที่คนอื่น เธอจะรู้สึกเหมือนตัวเองกำลัง "จมน้ำ" และสูญเสียออกซิเจนทางอารมณ์ ความรู้สึกตระหนกนี้เองที่สั่งการให้เธอต้องพูดแทรกหรือทำท่าทางเกินจริงเพื่อเอาชีวิตรอดจากการเป็นคนไร้ตัวตน

2.4 ความน้อยเนื้อต่ำใจ (Self-Deprecation) ลึก ๆ แล้วมดดำมีความรู้สึกที่ตัวเอง "ไม่ดีพอ" (Unworthiness) เธอจึงไม่เชื่อมั่นว่าการเป็นตัวของตัวเองเฉย ๆ จะดึงดูดใจใครได้ ความรู้สึกนี้ทำให้เธอเหนื่อยล้าเพราะต้อง "แสดง" (Perform) ตลอดเวลา การที่ต้องอยู่คนเดียวแล้วร้องเพลงเศร้า คือช่วงเวลาที่ยอมรับการกับตัวเองว่าหน้ากาที่เธอสวมอยู่นั้นมันหนักอึ้งเพียงใด

สรุป ความรู้สึกของเจมส์ดาเปรียบเสมือน "เด็กที่ยืนร้องไห้อยู่กลางวงล้อมของผู้คนที่กำลังหัวเราะ" เธอใช้ความตลกเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร เพราะนั่นเป็นทางเดียวที่เธอคิดว่าจะทำให้คนรอบข้างไม่เดินจากเธอไป ทุกครั้งที่เธอแหย่ขัน มันคือการส่งสัญญาณขอความช่วยเหลือ ว่า "ช่วยมองฉันหน่อย อย่าทิ้งฉันไว้ในความมืดคนเดียวเลย"

3. ระดับมุมมองต่อตนเอง (Perception of Self) ในระดับนี้ มดดำมีภาพลักษณ์ต่อตนเองที่เปราะบางและถูกทำลายได้ง่าย (Fragile Self-Image) โดยสามารถแบ่งออกเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

3.1 ตนเองในฐานะ "เงาที่มองไม่เห็น" (The Invisible Shadow) มดดำมองว่าตัวตนที่แท้จริงของเธอนั้นไร้เสน่ห์และไม่มีพลังดึงดูดพอที่จะทำให้ใครจดจำ เธอจึงนิยามตนเองว่าเป็นเพียง "ส่วนเกิน" หรือ "ตัวประกอบ" ในชีวิตของผู้อื่น ความเชื่อที่ว่า "ถ้าฉันเป็นแค่ฉัน จะไม่มีใครรักฉัน" ทำให้เธอต้องพยายามปรุงแต่งตัวตนใหม่ตลอดเวลาเพื่อกลบฝังตัวตนเดิมที่เธอเกลียดชัง

3.2 การประเมินค่าตนเองผ่านบรรทัดฐานของผู้อื่น (Externalized Self-Worth) มดดำไม่มี "จุดยืนภายใน" (Internal Anchor) ที่จะบอกว่าตนเองมีค่าเพียงพอ เธอจึงใช้ น้ำป่าน เป็นไม้บรรทัดเพียงหนึ่งเดียวในการวัดค่าของตนเอง ในสายตาของมดดำ เธอไม่ได้มองเห็นน้ำป่านเป็นเพียงคนหนึ่ง แต่มองเป็น "อุดมคติที่เธอเอื้อมไม่ถึง" เมื่อเธอตั้งโจทย์ให้ตนเองว่า "ต้องเป็นแบบน้ำป่านเท่านั้นถึงจะดี" ผลลัพธ์ที่ตามมาคือเธอจะรู้สึกที่ตัวเอง "ล้มเหลว" ตั้งแต่ยังไม่ได้เริ่ม

3.3 ตนเองในฐานะ "ผู้ล้มเหลวที่ต้องดิ้นรน" (The Struggling Underdog) มุมมองที่มองว่าตนเอง "ด้อยค่า" หรือ "สู้ไม่ได้" ทำให้มดดำมีสภาวะทางจิตใจที่เรียกว่า ปมด้อย (Inferiority Complex) เธอจึงมองว่าโลกนี้คือสนามรบที่เธอเสียเปรียบตลอดเวลา การ "ขโมย" หรือ "แหย่ขัน" ในมุมมองของเธอจึงไม่ใช่การรังแกผู้อื่น แต่เป็นการ "ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด" (Survival) เพื่อให้ได้เศษเสี้ยวของความสนใจมาเติมเต็มตัวตนที่เหือดแห้ง

3.4 ความเชื่อเรื่อง "เปลือก" คือ "แก่น" (Confusion of Mask and Essence) การสวมชุดและวิกของน้ำป่านสะท้อนถึงมุมมองต่อตนเองที่บิดเบี้ยว เธอเชื่อว่าคุณค่าของมนุษย์อยู่ที่ "สิ่งที่ปรากฏภายนอก" มากกว่าเนื้อแท้ภายใน เธอจึงมอง



ตนเองเป็นเพียง "หุ่นโชว์" ที่ต้องแสวงหาเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับที่ผู้อื่นยอมรับมาสวมใส่ เพื่อลงตาให้โลก (และลงใจตนเอง) เชื่อว่าเธอมีคุณค่าเท่ากับเจ้าของชุดนั้นจริง ๆ

สรุปผลการวิเคราะห์สะท้อนว่า เจ็ดคำถามการรับรู้คุณค่าของตนเองในระดับต่ำ และมักประเมินตนเองผ่านการเปรียบเทียบกับผู้อื่น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมแสวงหาความสนใจและการยอมรับจากคนรอบข้าง

4. ระดับความคาดหวัง (Expectation) ในโมเดลภูเขาน้ำแข็ง ความคาดหวังคือรากฐานที่กำหนดปฏิกิริยาตอบโต้ต่อโลกสำหรับมดดำ ความคาดหวังของเธอถูกหล่อหลอมจากความกลัวการถูกละเลย ดังนี้

4.1 ความคาดหวังต่อตนเอง (Expectation of Self) ว่า "ฉันต้องถูกมองเห็นตลอดเวลา" มดดำวางมาตรฐานความสำเร็จของตนเองไว้ที่ "ปริมาณความสนใจ" (Attention Quota) เธอคาดหวังว่าในทุกพื้นที่ที่เธออยู่ เธอต้องเป็นจุดที่สายตาคนมองมา (The Focus of Attention) ความคาดหวังนี้มีความเป็นเผด็จการสูงมาก หากในวันนั้นไม่มีคนหัวเราะหรือพูดถึงเธอ เธอจะประเมินทันทีว่าตนเองล้มเหลว ความกดดันนี้ทำให้เธอไม่สามารถอยู่หนึ่ง ๆ หรือเป็นผู้ฟังที่ดีได้ เพราะการเฝ้าหมายถึงความพ่ายแพ้ในมุมมองของเธอ

4.2 ความคาดหวังที่เชื่อว่าคนอื่นมีต่อตนเอง (Perceived Expectation of Others) ว่า "คนจะสนใจฉันเฉพาะตอนที่ฉันบ๊อบ" นี่คือการจับผิดที่ซ่อนอยู่ มดดำมีความคาดหวัง (ที่คิดเอาเอง) ว่าโลกใบนี้ไม่มีที่ว่างให้ "ความปกติ" ของเธอ เธอเชื่อว่าคนรอบข้างคาดหวังให้เธอเป็นตัวตลกหรือคนแรง ๆ เท่านั้นถึงจะยอมรับเธอเข้ามาในวงสนทนา ความคาดหวังนี้บีบให้เธอต้องแสดงพฤติกรรม "แสดแรง" หรือการท้าทายทางเกินจริง เพื่อรักษาสมดุลความสัมพันธ์กับคนรอบข้างไว้

4.3 ความคาดหวังต่อผู้อื่น (Expectation of Others) ว่า "ต้องมีคนสักคนมองเห็นความสำคัญของฉัน" ความคาดหวังของมดดำต่อคนรอบข้างไม่ใช่ความเคารพเกรงใจเหมือนเจ้แตัว แต่เป็นความคาดหวังใน "การยืนยันตัวตน" (Validation) เธอกระหายคำชมหรือแม้แต่คำตำหนิ เพราะอย่างน้อยนั่นคือหลักฐานว่าเธอมีตัวตนอยู่จริง เมื่อคนอื่นชื่นชมน้าป่น เธอจึงรู้สึกผิดหวัง (Unmet Expectation) อย่างรุนแรง เพราะเธอคาดหวังว่าความสนใจเหล่านั้นควรแบ่งมาที่เธอด้วยบ้าง

5. ระดับความปรารถนา (Yearning) ภายใต้พฤติกรรมที่ดู "เยอะ" และ "ลั่น" มดดำโหยหาสิ่งที่เรียบง่ายแต่ทรงพลังที่สุดในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง ดังนี้

5.1 การถูกมองเห็นอย่างมีความหมาย (To Be Seen and Acknowledged) มดดำไม่ได้ต้องการแค่ "สายตา" ที่มองมาด้วยความตลกขบขัน แต่เธอโหยหา "การรับรู้ถึงการมีอยู่" (Acknowledgment of Existence) เธอต้องการให้คนรอบข้างมองทะลุผ่านวิกผมและชุดที่ขโมยมา เพื่อไปถึงมนุษย์ที่ซ่อนมดดำที่อยู่ข้างใน เธอปรารถนาจะได้รับการยืนยันว่า "ฉันเห็นเธอแล้ว และเธอก็สำคัญพอที่ฉันจะหยุดมอง"

5.2 ความรักที่ไม่มีเงื่อนไข (Unconditional Love) ตลอดชีวิตมดดำอาจรู้สึกว่าการรักเป็นสิ่งที่ต้อง "แลกมา" หรือ "ขโมยมา" ความปรารถนาหลัก ๆ ของเธอคือการได้รับความรักโดยที่เธอ "ไม่ต้องแสดง" (Being loved for being, not for performing) เธอโหยหาใครสักคนที่รักเธอแม้ในวันที่เธอไม่ได้แต่งตัวเวอร์วัง ไม่ได้พูดแทรก หรือไม่ได้ทำตัวตลก พื้นที่ปลอดภัยที่เธอสามารถเป็นเพียงคนธรรมดาแล้วยังมีคนรัก คือสิ่งที่เธอใฝ่ฝันถึงมากที่สุด

5.3 ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (Belonging) แม้จะอยู่กับกลุ่มเจ้แตัว แต่ลึก ๆ มดดำรู้สึกเหมือนตนเองเป็น "ส่วนเกิน" หรือ "คนนอก" ตลอดเวลา ความปรารถนาของเธอคือการได้เป็นส่วนหนึ่ง (Sense of Belonging) ที่แท้จริง ไม่ใช่แค่เป็นตัวแถมหรือตัวประกอบ ความตลกของเธอจึงเป็นการ "ตะโกนผ่านเสียงหัวเราะ" เพื่อขอกลับเข้าสู่กลุ่ม เพื่อให้แน่ใจว่าเธอจะไม่ถูกทิ้งไว้ข้างหลังอย่างโดดเดี่ยว

5.4 ความรู้สึกมีค่าและคู่ควร (Worthy of Attention) เธอกระหายที่จะรู้สึกว่าตนเองมี "คุณค่าในตัวเอง" (Intrinsic Worth) โดยไม่ต้องเอาไปเปรียบเทียบกับน้าป่นหรือใคร ความปรารถนานี้แสดงออกผ่านความพยายามอย่างขิ้น ซึ่งจริง ๆ แล้วมันคือการพยายามบอกตัวเองว่า "ฉันก็มีดีพอที่จะครองเวทีนี้ได้เหมือนกัน" เป็นการพยายามกู้คืนศักดิ์ศรีที่เธอรู้สึกว่าสูญเสียไปให้กับปมด้อยของตนเอง



บทสรุปการวิเคราะห์ตัวละครเจ็ดดำ

จากการวิเคราะห์ผ่าน โมเดลภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model) สรุปได้ว่า ตัวละคร "เจ็ดดำ" คือภาพแทนของมนุษย์ที่ต้องต่อสู้กับ "ปมด้อย" (Inferiority) และความกลัวที่จะถูกลืมอย่างรุนแรง พฤติกรรมการแสดงออกที่ดู "ลั่น" และ "ไร้สาระ" ในสายตาคนอื่น แท้จริงแล้วคือกลยุทธ์การเอาตัวรอดที่ซ่อนความอ่อนแอไว้ ดังนี้

1. พฤติกรรมคือการดิ้นรนเพื่อมีตัวตน (Survival through Attention) พฤติกรรมการเรียกร้องความสนใจ (Attention Seeker) ไม่ว่าจะเป็นการแต่งตัวเวอร์วัง การพูดแทรก หรือการขโมยอัตลักษณ์ของน้ำปั่น ไม่ได้มาจากสันดานที่ซอปรังแกผู้อื่น แต่มาจากความรู้สึก "ตัวเล็ก" และไร้คุณค่า (Invisible) ในใจ เธอใช้เสียงหัวเราะและเหตุการณ์วุ่นวายมาเป็นเครื่องมือขดเชยความรู้สึกด้อยค่า เพื่อให้แน่ใจว่าโลกจะยังคงหมุนรอบตัวเธอ และเธอจะไม่ต้องจมหายไปในความเงียบที่ไร้ใครจดจำ

2. ความว่างเปล่าภายใต้หน้ากากตัวตลก (The Hollow Self) ในระดับความรู้สึกและมุมมองต่อตนเอง มดดำติดอยู่ในกับดักของการเปรียบเทียบ เธอเห็นตัวเองเป็นเพียง "เงา" ที่ไร้เสน่ห์เมื่อเทียบกับบรรทัดฐานที่สูงส่งอย่างน้ำปั่น การสวมชุดและวิกของคนอื่นจึงเป็นความพยายามที่จะสวม "เปลือกแห่งความคู่ควร" เพราะเธอไม่เชื่อว่าตัวตนแท้จริงที่ปราศจากเครื่องปรุงแต่งจะได้รับความรักจากใครได้ ความสุขของเธอจึงเปรียบเสมือน "ฟลุ่" ที่สว่างวาบเพียงชั่วคราจากการเล่นตลก แต่กลับทิ้งความอ้างว้างอย่างลึกซึ้งไว้เมื่อการแสดงจบลง

3. ปลายทางคือความปรารถนาที่จะเป็น "คนสำคัญ" (The Yearning for Significance) ก้นบึ้งของภูเขาน้ำแข็งของมดดำคือความปรารถนาพื้นฐานสากลที่ต้องการ "การถูกมองเห็นอย่างมีความหมาย" และ "ความรักที่ไม่มีเงื่อนไข" เธอไม่ได้โหยหาแค่เสียงหัวเราะ แต่โหยหาสายตาที่มองมาด้วยความเข้าใจและยอมรับในสิ่งที่เธอเป็นจริง ๆ ไม่ใช่ในฐานะตัวประกอบหรือตัวตลก บทเพลงเศร้าที่เธอร้องยามลำพังคือ เสียงสะท้อนของหัวใจที่ต้องการพื้นที่ปลอดภัยและการมีตัวตนที่แท้จริง (Sense of Belonging)



ภาพที่ 3 เจ็ดดำ ละครเวทีเรื่อง หอแก้วแตกดอริจัน
ที่มา: ธันภัทรธรณ์ จิตรชา และ ระพี ช่างไทย (2569)

1.3 **เจ็การ์ตูน** ภายใต้ความ "โลกสวย" (Placator/Irrelevant) คือ "ความกลัวความโดดเดี่ยว" (Fear of Isolation) สิ่งปรากฏ (Behavior) ได้แก่ เจ็การ์ตูนทำหน้าที่เป็นผู้ประนีประนอม (Placator) ของกลุ่ม คอยห้ามทัพเมื่อเกิดความขัดแย้งระหว่างเจ็ดดำกับมดดำ ใช้น้ำเสียงอ่อนหวาน พยายามพูดให้ทุกคนใจเย็นลง และมักเลือกคำพูดที่ไม่ทำร้ายใคร แม้บางครั้งจะต้องลดทอนความต้องการของตนเอง นอกจากนี้ เธอยังแสดงพฤติกรรม "โลกสวย" ผ่านการพูดถึง "สวิตฮาร์ท" แฟนฝรั่งในอุดมคติอย่างเพ้อฝัน ราวกับเขาเป็นศูนย์กลางชีวิต เช่น "สวิตฮาร์ท... ฉันจะต้องสวยที่สุด สง่างามที่สุด (ซึ้งลง) เธอจะต้องรัก...และภูมิใจในตัวฉัน" (บทละครเวทีหอแก้วแตกดอริจัน ฉาก 4 หน้า 10) พฤติกรรมภายนอกจึงดูเหมือนหญิงสาวที่หมกมุ่นกับความรัก เพ้อฝัน และยอมทุกอย่างเพื่อความสัมพันธ์ แต่หากมองลึกลงไปผ่านโมเดลภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model) จะพบว่าความ "โลกสวย" นี้เป็นเพียงเกราะกำบังความกลัวที่รุนแรงกว่านั้นมาก

การวิเคราะห์ผ่านภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Analysis)

1. ระดับพฤติกรรม (Behavior) เจ็การ์ตูนสวมบทบาทเป็น "กาวใจ" และ "นักเพ้อฝัน" เพื่อรักษาสมดุลในกลุ่ม พฤติกรรมของเธอสามารถจำแนกออกเป็นมิติ ดังนี้



1.1 การยอมตามเพื่อรักษาสันติ (The Placating Gesture) ในขณะที่ใจแต่ใช้การตำหนิ และมดคำใช้การแย้ง ขึ้น เจ็การตุณกลับใช้ "การลดทอนตัวตน" (Self-Diminishing) เธอจะยอมรับผิดชอบคนอื่น ใช้น้ำเสียงที่นุ่มนวลผิดปกติ และมีท่าทางที่อ่อนน้อม (เช่น การประคองแขนเจ็แต่ หรือการเข้าไปกอดบลดบมดคำ) พฤติกรรมนี้คือการส่งสัญญาณว่า "ฉันไม่ใช่ภัยคุกคาม" เพื่อบิให้ความตึงเครียดในบทสนทนาลดลง แม้วนันจะหมายถึงการที่เธอต้องเก็บกดความรู้สึกที่แท้จริงไว้ก็ตาม

1.2 การสร้างโลกคู่ขนานผ่านคำพูด (Creative Diversion) เมื่อบรรยากาศเริ่มตึงเครียด เจ็การตุณมักจะตึงเรื่อง "สวืทฮาร์ท" หรือเรื่องสวงามในจินตนาการขึ้นมาพูด พฤติกรรมนี้คือรูปแบบของ "ผู้เฉไฉ" (Irrelevant) เธอไม่ได้พูดนอกเรื่องเพราะความหลงลืม แต่เป็นการ "ตึงสปดไล้ท้ออกจากความขัดแย้งที่เผชิญหน้าอยู่" ไปยังเรื่องที่ควบคุมได้และมีความสุขมากกว่า การพูดถึงแฟนฝรังจึงเป็นกลไกการเียวยาบรรยาภาศับพลัน (Instant Relief) เพื่อให้ตนเองไม่ต้องเผชิญกับความรุนแรงในโลกความจริง

1.3 พฤติกรรมการเป็น "ผู้ดูแลทางอารมณ์" (Emotional Caretaking) เจ็การตุณมักทำหน้าที่สังเกตอารมณ์คนรอบข้างอยู่ตลอดเวลา (Hyper-vigilant) เธอจะเข้าหาคนที่กำลังโกรธด้วยคำพูดที่ถนอมน้ำใจ พฤติกรรมนี้คือความพยายามที่จะ "คุมอุณหภูมิของกลุ่ม" เพราะเธอทนเห็นความแตกแยกไม่ได้ สำหรับเธอ ความขัดแย้งเท่ากับความไม่มั่นคง และความไม่มั่นคงนำไปสู่การถูกทอดทิ้ง เธอจึงต้องแสดงบทบาทผู้ประนีประนอมเพื่อรักษาความเป็น "กลุ่ม" ไว้ให้ได้

1.4 ความขัดแย้งระหว่าง "รอยยิ้ม" กับ "แวตตา" (The Mask of Happiness) หากสังเกตลึก ๆ พฤติกรรมโลกสวยของเธอมักมาพร้อมกับอาการ "ซึมลง" หรือ "เหม่อลอย" ในบางจังหวะ เช่น ฉากที่พูดถึงสวืทฮาร์ทแล้วซึมลง (บทละครเวทีหอแต่แตกดิออริจัน ฉาก 4 หน้า 10) พฤติกรรมนี้เผยให้เห็นว่าการ "ต้องสว" หรือ "ต้องสง่า" ไม่ใช่ความต้องการเพื่อตนเอง แต่เป็นพฤติกรรมการ "ปรุแต่งตนเองให้เป็นที่ต้องการ" (Being Lovable) ตลอดเวลา เธอแบกรับภาระที่ต้องทำตัวให้ "ไร้ที่ติ" เพื่อป้องกันไม่ให้คนรักหรือเพื่อน ๆ เติจากเธอไป

สรุป พฤติกรรมของเจ็การตุณคือ "การเดินร่าบนปลายเข็มเพื่อประคองทุกคนไม่ให้ล้ม" ทุกความลกสวยคือการสร้างเกราะป้องกันความเจ็บปวด และทุกการยอมตามคือการจ่ายภาษีทางอารมณ์เพื่อซื้อตัวอยู่ในความสัมพันธ์ต่อไป พฤติกรรมของเธอเปรียบเสมือน "ควันเทียนที่พยายามส่งกลิ่นหอมกลบกลิ่นเหม็นของความขัดแย้ง" แม้วาตัวเองจะต้องมอดไหม้ไปเรื่อย ๆ ก็ตาม

2. ระดับความรู้สึก (Feelings) ภายใต้หน้ากาก "นักประนีประนอม" และ "คนลกสวย" เจ็การตุณแบกรับอารมณ์ที่หนักอึ้งดังนี้

2.1 ความกลัวการถูกทอดทิ้งอย่างรุนแรง (Abandonment Anxiety) นี้คือความรู้สึกหลักที่ขับเคลื่อนชีวิตของเธอ ความอ่อนหวานและการยอมคนไม่ได้ มาจากนิสัยรักสงบเพียงอย่างเดียว แต่มาจากความรู้สึก "ใจหาย" ทุกครั้งที่เกิดความขัดแย้ง เธอรู้สึกวาคความโกรธของคนรอบข้างคือสัญญาณของการแตกแยก และการแตกแยกหมายถึงเธอจะต้องกลับไปอยู่ตัวคนเดียว ความกลัวนี้บิให้เธอต้องรีบ "ซ่อมแซม" ความสัมพันธ์ที่แม้ตนเองจะต้องเจ็บปวด

2.2 ความว้าเหว่ที่กัดกิน (Corrosive Loneliness) ความรู้สึกนี้จะปรากฏชัดในจังหวะที่เธอ "ซึมลง" มันคือวบหนึ่งที่ความจริงปะทะกับความฝัน เธอรู้สึกถึงความโดดเดี่ยวที่ไม่มีใครเข้าใจ ความว้าเหว่ของเธอคือความรู้สึกว่า "ไม่มีที่ใดที่เป็นของเธอจริง ๆ" เธอจึงต้องสร้างโลกของ "สวืทฮาร์ท" ขึ้นมาเป็นที่พักพิงใจ เพื่อหลีกหนีจากความเหงาในโลกความจริงที่เธอมองวามันช่างว่างเปล่า

2.3 ความรู้สึก "ไม่มั่นคง" และ "ไม่เพียงพอ" (Insecurity & Self-Doubt) ประโยคที่ว่า "เธอจะต้องรัก...และภูมิใจในตัวฉัน" สะท้อนความรู้สึก "ไม่แน่ใจในคุณค่าของตัวเอง" อย่างรุนแรง เธอรู้สึกวาทัวเธอในสภาพปกติอาจจะไม่น่าภูมิใจพอ เธอจึงรู้สึกกดดันที่ต้อง "สวดีที่สุด" หรือ "สง่าที่สุด" ตลอดเวลา ความรู้สึกนี้คือความกังวลลึก ๆ วาถ้าเธอไม่สมบูรณ์แบบ แฟนฝรังหรือแม้แต่เพื่อน ๆ ก็อาจจะมองข้ามหรือเลิกภูมิใจในตัวเธอ

2.4 ความเศร้าที่ถูกแช่แข็ง (Frozen Sadness) เจ็การตุณมีความเศร้าที่ตกตะกอนอยู่ภายใน แต่เธอเลือกที่จะไม่ "ละลาย" มันออกมา เพราะเธอกลัววาถ้าเริ่มร้องไห้ เธออาจจะไม่สามารถหยุดได้ หรืออาจจะทำให้บรรยากาศของกลุ่มเสียไป เธอจึงเลือกที่จะ "แช่แข็ง" ความเศร้าไว้ใต้รอยยิ้มและการพูดเพื่อฝัน ความลกสวยของเธอจึงเป็นเพียงกลไกการ "ซาชิน" (Numbing) ต่อความเจ็บปวดที่เธอไม่กล้าเผชิญตรง ๆ

สรุป ความรู้สึกของเจ็การตุณเปรียบเสมือน "คนที่กำลังยืนกอดตุ้กตาตัวโปรตอยู่ท่ามกลางบ้านที่กำลังถูกไฟไหม้" เธอรู้วาคไฟ (ความขัดแย้งหรือความจริงที่เจ็บปวด) กำลังลามเข้ามา แต่เธอเลือกที่จะหลับตาและสนใจแค่ตุ้กตาในมือ (ความฝันหรือสวืท



ฮาร์ท) เพราะนั่นคือสิ่งเดียวที่ทำให้เธอรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัยในเวลานั้น ความรู้สึกของเธอจึงไม่ใช่ความสุขที่แท้จริง แต่เป็น "ความโล่งใจชั่วคราว" จากการไม่ต้องเผชิญกับความจริงที่โหดร้าย

3. ระดับความเชื่อ (Perception / Belief) ในระดับนี้ เจ็กการ์ตูนมีระบบความเชื่อที่เปราะบางและยึดโยงกับภายนอก (External Locus of Evaluation) โดยสามารถแบ่งออกเป็นมิติ ดังนี้

3.1 ความเชื่อที่ว่า "ตัวตนเดียวคือความว่างเปล่า" (Identity through Connection) เจ็กการ์ตูนมีความเชื่อพื้นฐานว่า "ถ้าพึ่งตัวฉันเพียงคนเดียวไม่เพียงพอ" เธอไม่ได้มองตนเองเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ด้วยตัวเอง แต่เป็นชิ้นส่วนที่ต้องมี "อีกครึ่งหนึ่ง" (สวิตฮาร์ท) มาเติมเต็ม ความเชื่อนี้ทำให้เธอหวาดกลัวการอยู่คนเดียวอย่างรุนแรง เพราะสำหรับเธอ การไม่มีใครรักเท่ากับ "การไม่มีตัวตน" ในทางสังคมและจิตใจ

3.2 ความเชื่อเรื่อง "คุณค่าที่มีเงื่อนไขจากคนรัก" (Conditional Self-Worth) ประโยคที่ว่า "เธอจะต้องรัก... และภูมิใจในตัวฉัน" (บทละครเวทีหอแถวแตกคือริจิ้น ฉาก 4 หน้า 10) สะท้อนความเชื่อว่าคุณค่าของเธอไม่ได้มาจากความดีงามหรือความสามารถภายใน แต่มาจาก "สายตาที่คนรักมองมา" หากคนรักภูมิใจ เธอจึงจะรู้สึกมีเกียรติ หากคนรักรักเธอ เธอจึงจะรู้สึกว่าตนเองมีค่า ความเชื่อนี้ทำให้เธอตกอยู่ในสภาวะที่ต้องคอย "บริหารเสน่ห์" และ "รักษารูปลักษณ์" (ต้องสวยที่สุด สง่างามที่สุด) อยู่ตลอดเวลาเพื่อไม่ให้แหล่งที่มาของคุณค่านี้สูญหายไป

3.3 ความเชื่อเรื่อง "สันติภาพที่แลกมาด้วยการยอม" (Peace through Sacrifice) ในการเป็นผู้ประนีประนอม (Placator) เจ็กการ์ตูนเชื่อว่า "ความโกรธเป็นสิ่งอันตราย" และ "การขัดใจผู้อื่นจะนำไปสู่การถูกทอดทิ้ง" เธอจึงยอมลดทอนความต้องการของตนเอง ยอมเป็นฝ่ายขอโทษหรือยอมเป็นฝ่ายเงียบ เพราะเชื่อว่าความสงบสุขชั่วคราวสำคัญกว่าการปกป้องสิทธิของตนเอง ความเชื่อนี้ทำให้เธอกลายเป็น "พรมเช็ดเท้าทางอารมณ์" (Emotional Doormat) ของคนในกลุ่มโดยไม่รู้ตัว

3.4 ความเชื่อใน "โลกในอุดมคติ" เพื่อการอยู่รอด (Belief in Idealized Reality) เจ็กการ์ตูนเลือกที่จะเชื่อในจินตนาการ (สวิตฮาร์ท แฟนฝรั่ง) มากกว่าความจริงที่อาจจะโหดร้าย เธอเชื่อว่า "ถ้าฉันเชื่อมั่นมันดี มันก็จะดีเอง" การยึดเหนี่ยวกับสวิตฮาร์ทจึงไม่ใช่แค่เรื่องเพ้อฝัน แต่คือความเชื่อที่ว่านี่คือทางรอดเดียวที่จะทำให้เธอผ่านพ้นวันอันแสนเหนื่อยล้าไปได้ เป็นความเชื่อที่ใช้เป็นเกราะป้องกัน (Defense Mechanism) ไม่ให้จิตใจพังทลายจากความเป็นจริงที่เธออาจไม่จำเป็นต้องการ

4. ระดับความคาดหวัง (Expectation) ในโมเดลภูเขาน้ำแข็ง ความคาดหวังมักเป็นตัวกำหนดว่าเราจะจัดการกับความจริงอย่างไร สำหรับเจ็กการ์ตูน ความคาดหวังของเธอทำงานใน 3 มิติหลัก ดังนี้

4.1 ความคาดหวังต่อตนเอง (Expectation of Self) ว่า "ฉันต้องเป็นเหตุผลที่ทำให้เขามีความสุข" เจ็กการ์ตูนคาดหวังให้ตนเองเป็น "ผู้หญิงที่ไร้ที่ติ" ในสายตาของคนรัก เธอไม่ได้แค่คาดหวังให้ตนเองสวย แต่คาดหวังให้ตนเองมีความอ่อนหวาน มีวุฒิภาวะ (ในแบบที่เธอคิด) และมีความสง่างามตลอดเวลา ความคาดหวังนี้เป็นภาระที่หนักอึ้ง เพราะเธอไม่อนุญาตให้ตนเองแสดงอารมณ์ ความเหนื่อยล้า หรือความ "ไม่สวยงาม" ออกมา เพราะกลัวว่าภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนไปจะทำให้ความสัมพันธ์สั่นคลอน

4.2 ความคาดหวังต่อผู้อื่นหรือความสัมพันธ์ (Expectation of Others) ว่า "ความรักต้องเป็นบทกวีที่ไม่มีความขัดแย้ง" ความคาดหวังที่มีต่อ "สวิตฮาร์ท" หรือคนรอบข้างคือ "ความรักที่ราบรื่นและนุ่มนวล" (Harmonious Relationship) เธอกำหนดมาตรฐานความสัมพันธ์ไว้ว่าต้องไม่มีการทะเลาะเบาะแว้ง ดังนั้น เมื่อความเป็นจริงในหอพักเริ่มวุ่นวายหรือคนรักเริ่มห่างเหิน ความคาดหวังนี้จะสั่งการให้เธอ "ปิดตา" ข้างหนึ่ง และตอบเลียง ๆ หรือเปลี่ยนเรื่อง (Irrelevant) เพื่อรักษาโครงสร้างของความสัมพันธ์ในจินตนาการให้ยังคงสมบูรณ์แบบอยู่เสมอ

4.3 ความคาดหวังที่เชื่อว่าคนอื่นมีต่อตนเอง (Perceived Expectation of Others) ว่า "ทุกคนต้องการให้ฉันเป็นกาวใจ" เธอมักจะแบกความคาดหวัง (ที่คิดเอาเอง) ว่าเพื่อนในกลุ่มต้องการให้เธอเป็นที่พึ่งพิงทางอารมณ์และเป็นคนประนีประนอม (Placator) เธอจึงพยายามรักษาทบาท "เจ็กการ์ตูนผู้แสนดี" ไว้ตลอดเวลา แม้ในใจจะรู้สึกสั่นคลอนเพียงใดก็ตาม เพราะเธอเชื่อว่าหากเธอเลิกทำหน้าที่นี้ เธอจะหมดความสำคัญและกลายเป็นคนแปลกแยกในกลุ่มทันที

5. ระดับความปรารถนา (Yearning) ภายใต้น้ำหนักจากความเพ้อฝัน เจ็กการ์ตูนโหยหาสิ่งที่จิตวิญญาณมนุษย์ต้องการเพื่อความมั่นคงภายใน ดังนี้

5.1 ความปลอดภัยจากการไม่ถูกทอดทิ้ง (Safety from Abandonment) ความปรารถนาที่ทรงพลังที่สุดของการ์ตูนคือการได้รับหลักประกันว่า "จะไม่มีความรู้สึกโดดเดี่ยว" สำหรับเธอ ความโดดเดี่ยวไม่ใช่แค่การอยู่คนเดียว แต่หมายถึง



ความรู้สึกว่าตนเองไม่มีค่าพอที่จะอยู่ด้วย เธอจึงปรารถนาการมี "พันธะ" (Bonding) ที่แน่นหนา ไม่ว่าจะเป็นกับสวีสตาร์ทหรือเพื่อนในกลุ่ม เพื่อเป็นเกราะกำบังความหนาวเหน็บทางอารมณ์ที่เธอหวาดกลัวมาตลอดชีวิต

5.2 การมีตัวตนผ่านสายตาของ "คนสำคัญ" (To Be Seen and Valued by a Significant Other) ในขณะที่เจ็มด้าต้องการให้คนทั้งโลกมองเห็น (Visibility) แต่การดูโน้มน้าจากการถูกมองเห็นจาก "ใครสักคนที่เป็นโลกทั้งใบของเธอ" เธอปรารถนาจะเป็น "ที่หนึ่ง" และเป็น "ความภูมิใจ" ในสายตาของคนรัก การมีใครสักคนอยู่ข้าง ๆ จึงไม่ใช่แค่การมีเพื่อนคุย แต่คือการได้รับการยืนยันว่า "ฉันมีค่าพอที่จะถูกรักและถูกปกป้อง"

5.3 ความเป็นหนึ่งเดียวและการเป็นส่วนหนึ่ง (Belonging and Connection) การโยนหาความเชื่อมโยง (Connection) ของการดูโน้มน้าและเปราะบางมาก เธอต้องการพื้นที่ที่เธอไม่ต้อง "พยายาม" เพื่อให้ได้รับความรัก แต่เป็นพื้นที่ที่เธอรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งอย่างแท้จริง การประนีประนอม (Placating) ของเธอคือเสียงเรียกร้องลึก ๆ ว่า "อย่าผลักไสฉันออกไปเลย ฉันยอมทำทุกอย่างเพื่อให้เรายังเป็นพวกเดียวกัน"

5.4 ความสงบสุขทางใจ (Inner Peace/Harmony) ลึกที่สุดแล้ว เธอปรารถนาโลกที่ปราศจากความขัดแย้ง ความรุนแรง และการดูต่ำ (ซึ่งเป็นสิ่งที่เธอต้องเจอเป็นประจำในกลุ่ม) เธอโยนหาสภาวะแห่งความเกื้อกูลกัน การที่เธอเพ้อฝันถึงความรักที่แสนหวาน คือการสร้าง "สวรรค์ในจินตนาการ" เพื่อประคองจิตวิญญาณของเธอให้พ้นจากโลกความจริงที่เต็มไปด้วยการปะทะอารมณ์

บทสรุปการวิเคราะห์ตัวละครเจ็การ์ตูน

จากการวิเคราะห์ผ่าน โมเดลภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model) สามารถสรุปได้ว่าตัวละคร "เจ็การ์ตูน" คือภาพแทนของมนุษย์ที่หวาดกลัว "ความโดดเดี่ยว" (Fear of Isolation) อย่างสุดหัวใจ ความโลกลสวยที่เธอแสดงออกจึงไม่ใช่ความรู้ดีเพียงอย่างเดียว แต่เป็นยุทธวิธีการปรับตัวที่มีความหมายลึกซึ้ง ดังนี้

1. พฤติกรรมคือการจ่ายภาษีทางอารมณ์เพื่อรักษาความสัมพันธ์ เจ็การ์ตูนสวมบทบาท "ผู้ประนีประนอม" (Placator) และ "ผู้เฉยไฉน" (Irrelevant) เพื่อเป็นการใจให้กลุ่ม พฤติกรรมการยอมตามและการพูดเพ้อฝันถึง "สวีสตาร์ท" แท้จริงแล้วคือการโยนหาบรรยากาศที่ตึงเครียด เธอเลือกที่จะ "ลดทอนตัวตน" และเก็บกดความรู้สึกที่แท้จริงไว้ เพียงเพื่อให้แน่ใจว่าความขัดแย้งจะไม่รุนแรงจนนำไปสู่การแตกแยก ซึ่งจะทำให้เธอต้องเผชิญกับโลกที่เงียบงันเพียงลำพัง

2. ความสุขในจินตนาการเพื่อกลบฝังความว้าเหว ภายใต้รอยยิ้มและการเพ้อฝัน เจ็การ์ตูนแบกรับ "ความเศร้าที่ถูกแช่แข็ง" (Frozen Sadness) และความไม่มั่นใจในคุณค่าของตนเอง เธอเชื่อฝังลึกว่าตัวคนเดียว ๆ ของเธอนั้นว่างเปล่าและไม่เพียงพอ จึงจำเป็นต้องมี "ใครสักคน" (แม้จะเป็นเพียงภาพฝัน) มาเป็นหลักยึดเหนี่ยว จังหวะที่เธอ "(ซึมลง)" คือวินาทีที่รอยร้าวระหว่างความฝันกับความจริงปรากฏออกมาให้เห็นว่า ลึกๆ แล้วเธอกลัวว่าโลกที่เธอสร้างขึ้นอาจพังทลายลงในสักวัน

3. ปลายทางคือความปรารถนาใน "พื้นที่ปลอดภัย" ระดับลึกที่สุดของเจ็การ์ตูนคือการโยนหา "การไม่ถูกทอดทิ้ง" (To not be abandoned) และความรักที่ไม่มีเงื่อนไข เธอไม่ได้ต้องการเพียงแฟนในฝัน แต่ต้องการการยืนยันว่าเธอมีค่าพอที่จะถูกรักและปกป้อง ความสงบสุขทางใจที่เธอพยายามสร้างผ่านคำพูดโลกลสวย คือความพยายามสร้าง "สวรรค์จำลอง" เพื่อให้จิตวิญญาณของเธอนั้นยืนในโลกความเป็นจริงที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและเสียงคำทอ



ภาพที่ 4 เจ็การ์ตูน ละครเวทีเรื่อง หอแก้วแตกคืออริน
ที่มา: ธันภัทรธรณ์ จิตรชา และระพี ช่างไทย (2569)



2. การพัฒนาตัวละครหลักผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง (Satir Model)

จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยค้นพบประเด็นสำคัญที่ตอบโจทย์วัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

2.1 ความตลกเกิดจาก "ความเจ็บปวด" (Comedy comes from Pain)

ผลการวิเคราะห์ยืนยันแนวคิดของ Bella (2020) ที่กล่าวว่าตัวละครตลกมักขับเคลื่อนด้วยความเจ็บปวด ในกรณีของ "ห่อแต้วแตก ดิออริจิน" ความตลกไม่ได้เกิดจากมุกตลก (Jokes) แต่เกิดจาก "ความจริงจิ้งจอกในการเอาตัวรอด" ของตัวละคร 3 ตัวที่มีปมชีวิตแตกต่างกัน

2.1.1 เจ๊แต้ว ตลกเพราะ พยายาม เป็นนางพญาเพื่อกลบเกลื่อนความกลัว

2.1.2 เจ๊มดดำ ตลกเพราะ พยายาม แย่งซีนเพื่อกลบเกลื่อนปมด้อย

2.1.3 เจ๊การ์ตูน ตลกเพราะ พยายาม สร้างโลกสวยเพื่อกลบเกลื่อนความเหงา

2.2 การเปลี่ยนผ่านจากภาพยนตร์สู่ละครเวที (From Screen to Stage)

งานวิจัยนี้ได้แย้งข้อจำกัดเดิมที่ระบุว่าตัวละครห่อแต้วแตกเป็นเพียง "ตัวละครแบน" (Flat Character) เมื่อนำมาวิเคราะห์ด้วย Satir Model พบว่าตัวละครเวทีฉบับนี้ได้เอื้อให้เห็น "ภูเขาน้ำแข็งส่วนได้น้ำ" มากขึ้น โดยเฉพาะในฉาก Monologue หรือฉากที่ตัวละครอยู่ตามลำพัง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Li (2025) เรื่องการดัดแปลง IP ที่ต้องขยายมิติของตัวละครให้ลึกซึ้งขึ้น

2.3 แนวทางการแสดงแบบ "Inside-Out"

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า นักแสดงไม่ควรเริ่มต้นจากการเลียนแบบลักษณะทางกายภาพภายนอก ซึ่งเป็นเพียงยอδυภูเขาน้ำแข็ง แต่ควรเริ่มจากการทำความเข้าใจความปรารถนา (Yearning) ของตัวละครก่อน แล้วพฤติกรรมตลกที่เป็นธรรมชาติจะตามมาเองตามทฤษฎีของ Kemp (2019) เรื่อง Embodied Acting

ตารางที่ 1 สรุปพฤติกรรมตัวละครเจ๊แต้ว เจ๊มดดำ และเจ๊การ์ตูน

ตัวละคร	พฤติกรรมที่แสดงออกมา	สิ่งที่เก็บไว้ได้ภูเขาน้ำแข็ง
เจ๊แต้ว	ก้าวร้าวและชอบสั่งการ	เพื่อปกปิดความเปราะบางและความกดดันจากความคาดหวังของครอบครัวที่ต้องการให้เป็น “นางโชว์ในตำนาน”
เจ๊การ์ตูน	ประนีประนอมและเพ้อฝัน	เพื่อหลีกหนีจากความจริงเรื่องความโดดเดี่ยว
เจ๊มดดำ	เรียกร้องความสนใจและขี้อิจฉา	เพื่อชดเชยปมด้อยเรื่องรูปลักษณ์ และความปรารถนาที่จะถูกมองเห็น

อภิปรายผล

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมความตลกขบขันและความเกินจริงของตัวละครเจ๊แต้ว เจ๊มดดำ และเจ๊การ์ตูน มิได้มีหน้าที่เพียงสร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้ชมเท่านั้น หากแต่เป็นรูปแบบการสื่อสารเพื่อการเอาตัวรอดที่ใช้ปกปิดความเปราะบาง ความกลัว และปมขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ผลการศึกษาสะท้อนว่า “ความตลก” ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ที่เปิดโอกาสให้ตัวละครสามารถแสดงความรู้สึกภายในออกมาได้โดยไม่สูญเสียศักดิ์ศรี การพูดจาเสียดสี การโอ้อวดเกินจริง หรือการเพ้อฝัน จึงเป็นกลไกที่ช่วยลดแรงปะทะของความจริงที่ยากต่อการเผชิญหน้า และทำให้ความทุกข์สามารถถูกนำเสนอในรูปแบบที่สังคมยอมรับได้ ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Stanislavski (1936) ที่ให้ความสำคัญกับแรงผลักดันภายในและความจริงทางอารมณ์ของตัวละคร โดยผลการวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมภายนอกของตัวละครล้วนมีรากฐานมาจากความรู้สึก ความเชื่อ และความปรารถนาที่ซ่อนอยู่ภายใน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดการกระทำและการตัดสินใจของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังพบว่า ความเกินจริงของตัวละครทำหน้าที่เป็นการสร้าง “อัตลักษณ์ทางการแสดง” (Performed Identity) เพื่อปกป้องตัวตนภายในที่เปราะบาง การทำให้บุคลิกมีลักษณะโดดเด่น ชัดเจน และเกินจริง เป็นวิธีการควบคุมการรับรู้ของผู้อื่น และช่วยหลีกเลี่ยงการเปิดเผยความไม่มั่นคงที่ซ่อนอยู่ภายใน ช่องว่างระหว่างตัวตนที่แสดงออกกับตัวตนที่แท้จริงจึงกลายเป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดทั้งความขบขันและความเศร้าในเวลาเดียวกัน ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ



แนวคิดของ Bella (2020) ที่เสนอว่าตัวละครตลกที่มีประสิทธิภาพมักถูกขับเคลื่อนด้วยความเจ็บปวด ความไม่มั่นคง หรือความขัดแย้งภายในที่ถูกปิดไว้ภายใต้พฤติกรรมที่สร้างเสียงหัวเราะ ในด้านการสร้างตัวละคร ผลการศึกษาพบว่าการวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งช่วยให้สามารถมองเห็นความต้องการและความปรารถนาที่เป็นแรงผลักดันสำคัญของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของ Hagen (1973) ที่เน้นให้ผู้แสดงทำความเข้าใจแรงจูงใจและเป้าหมายของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ นพพล โกมารชุน (2562) ที่เสนอว่าหัวใจสำคัญของละครตลกไม่ได้อยู่ที่การสร้างมุกตลกเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากสถานการณ์กดดันที่ทำให้ตัวละครต้องดิ้นรนเอาตัวรอดอย่างจริงจัง จนก่อให้เกิดความขบขันตามธรรมชาติ

อีกทั้ง ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่าการดัดแปลงบทประพันธ์สู่ละครเวทีสามารถช่วยขยายมิติทางจิตวิทยาของตัวละครผ่านฉากและบทสนทนาที่เปิดเผยความรู้สึกภายใน ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ Li (2025) ที่กล่าวว่าการดัดแปลงทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property Adaptation) ควรมุ่งพัฒนาความลึกซึ้งของตัวละครให้มากกว่าต้นฉบับ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้ชม ผลการศึกษานี้จึงเสนอว่า ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งสามารถใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ตัวละครตลกและสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้นักแสดงพัฒนาบทบาทจากแรงจูงใจภายในสู่การแสดงออกภายนอกอย่างเป็นธรรมชาติ ตามแนวคิดของ Kemp (2019) อันนำไปสู่การสร้างตัวละครที่มีความสมจริงทางจิตวิทยาและมีมิติความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี. (2563). *การสร้างสรรค์ตัวละครที่มีความหลากหลายทางเพศในสื่อไทย* [วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ฉันทวรรณ จิตรา และระพี ช่างไทย. (ผู้กำกับ). (2564, 23 กันยายน). *หอยแฉะแตกคืออริจิ้น* [ละครเวที]. โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพมหานคร.
- นพพล โกมารชุน. (2562). *เทคนิคการกำกับการแสดงละครเวทีแนวตลกเสียดสีสังคม* [รายงานการวิจัย]. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ปรีชมน วัชรพล. (2564). *กระบวนการดัดแปลงภาพยนตร์สู่บทละครเวที: ความท้าทายและกลวิธีการเล่าเรื่อง* [วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- พจน์ อานนท์. (ผู้กำกับ). (2550). *หอยแฉะแตก* [ภาพยนตร์]. พระนครฟิลม์.
- พรรัตน์ ดำรง. (2561). *ละครกับการพัฒนาทักษะชีวิต: จิตวิทยาในการทำความเข้าใจตนเอง*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรชมพู ภัทรวงศ์โสภณ. (2566). *การศึกษากลไกการป้องกันตนเอง (Defense mechanisms) ของตัวละครในละครโทรทัศน์ไทย* [สารนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- สุภางค์ จันทวานิช. (2561). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 24). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Banmen, J. (2018). *Satir transformational systemic therapy: Applying the iceberg model*. Science & Behavior Books.
- Bella, S. (2020). *Psychology of comedy*. Routledge.
- Carnicke, S. M. (2021). *Modern acting techniques: Psychological truth in the 21st century*. Routledge.
- Forster, E. M. (1927). *Aspects of the novel*. Harcourt, Brace & Company.
- Hagen, U. (1973). *Respect for acting*. Macmillan.
- Hodge, A. (2010). *Actor training* (2nd ed.). Routledge.
- Kemp, R. (2019). *Embodied acting: What neuroscience tells us about performance*. Routledge.
- Li, Y. (2025). *IP adaptation in contemporary media markets: Innovation strategies and core preservation*. Academic Press.
- Satir, V., Banmen, J., Gerber, J., & Gomori, M. (1991). *The Satir model: Family therapy and beyond*. Science and Behavior Books.
- Stanislavski, C. (1936). *An actor prepares* (E. R. Hapgood, Trans.). Theatre Art



การปรับตัวของจ๊วคณะแช้งเอกลำซุนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 Adaptation Strategies of the Chae Lang Ek Lao Chun Chinese Opera Troupe During the COVID-19 Pandemic

กมลวัฒน์ ตรีเมฆ

Kamonwat Treemak

หอสมุดเมืองกรุงเทพมหานคร

Bangkok City Library

(Received : Jun 6, 2026 Revised : Jun 26, 2026 Accepted : Jun 29, 2026)

บทคัดย่อ

จ๊วหรืออุปรากรจีนเป็นศิลปะการแสดงที่มีบทบาทสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชนชาวไทยเชื้อสายจีน อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ได้ส่งผลกระทบต่อดำรงอยู่ของคณะจ๊วและการแสดงจ๊วในประเทศไทย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการปรับตัวของคณะจ๊วแช้งเอกลำซุนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 โดยศึกษาด้านการบริหารจัดการการจัดการแสดง และการพัฒนารูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับบริบทสังคมร่วมสมัย

การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร การสังเกตการณ์การแสดงการรับชมสื่อบันทึกการแสดงและสารคดี รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหารและบุคลากรของคณะจ๊วแช้งเอกลำซุนวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

ผลการศึกษาพบว่า คณะจ๊วมีการปรับตัวใน 4 ด้านสำคัญ ได้แก่ 1) การปรับระบบการบริหารจัดการ 2) การปรับรูปแบบการแสดงให้สอดคล้องกับมาตรการป้องกันโรค 3) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ได้แก่ จออิเล็กทรอนิกส์ แสดงคำบรรยายภาษาไทย ประกอบการแสดง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม และ 4) การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้แก่ผู้ชมรุ่นใหม่ การปรับตัวดังกล่าวช่วยให้คณะจ๊วยังคงดำเนินกิจกรรมการแสดงได้ภายใต้ข้อจำกัดของสถานการณ์พร้อมทั้งรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิมไว้ได้

การปรับตัวของคณะแช้งเอกลำซุนเป็นแนวทางการจัดการศิลปะการแสดงดั้งเดิมเพื่อการอนุรักษ์มรดก ทางวัฒนธรรมให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนในสังคมร่วมสมัย

คำสำคัญ : จ๊ว, การปรับตัว, อุปรากรจีน, คณะจ๊วแช้งเอกลำซุน, โควิด-19

ABSTRACT

Chinese opera is a traditional performing art that plays a significant role in preserving the cultural heritage and identity of Thai-Chinese communities. However, social changes, technological developments, and the COVID-19 pandemic have significantly affected the sustainability of Chinese opera performances in Thailand. This study aimed to investigate the adaptation strategies employed by the Chae Lang Ek Lao Chun Chinese Opera Troupe during the COVID-19 pandemic, focusing on management practices, performance organization, and the development of presentation formats in response to contemporary social conditions.

A qualitative research approach was employed. Data were collected through documentary research, performance observation, reviews of recorded performances and documentaries, and in-depth interviews with the troupe's management and performers. The data were analyzed using content analysis.

The findings revealed four major adaptation strategies. First, the troupe modified its management Second, performance practices to comply with public health regulations. Third, it integrated modern



technologies, including electronic stage displays, Thai subtitles, and supplementary performances, to enhance audience engagement. Four, the troupe utilized social media platforms for public relations and communication with younger audiences. These adaptations enabled the troupe to continue its performances despite pandemic-related restrictions while preserving the essential cultural identity of Chinese opera.

The adaptation of Chinese opera in Thailand represents a management approach for traditional performing arts and the preservation of cultural heritage, contributing to the long-term sustainability of traditional performing arts in contemporary society.

Keywords : Chinese Opera, Adaptation, Chae Lang Ek Lao Chun Chinese Opera Troupe, COVID-19 Pandemic

บทนำ

ศิลปะการแสดงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ ความเชื่อ วิถีชีวิต และภูมิปัญญาของผู้คนในแต่ละสังคม โดยจ้าวหรืออุปรากรจีนถือเป็นศิลปะการแสดงแขนงหนึ่งที่มีประวัติความเป็นมายาวนานและได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นในชุมชนชาวจีนและชาวไทยเชื้อสายจีนมาอย่างต่อเนื่อง จ้าวมิได้เป็นเพียงมหรสพเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทสำคัญในฐานะสื่อกลางของพิธีกรรมทางศาสนา การแสดงความกตัญญูต่อบรรพบุรุษ และการถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมของชุมชนอีกด้วย

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา จ้าวได้เข้ามามีบทบาทในสังคมไทยผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรมของชุมชนชาวไทยเชื้อสายจีน โดยเฉพาะการแสดงในเทศกาลสำคัญ งานประเพณี และงานสมโภชศาลเจ้า อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยี และพฤติกรรมผู้บริโภคของผู้คนในยุคดิจิทัล ส่งผลให้ความนิยมในการรับชมจ้าวลดลงอย่างต่อเนื่อง และจากวิทยานิพนธ์ ภาพสะท้อนจากวิถีชีวิตของอุปรากรจีน ได้กล่าวถึงปัจจัยในการเสื่อมความนิยมลงของจ้าว ในประเทศไทยว่า “ยังเกิดจากการถ่ายทอดความงามในจ้าวมีการเปลี่ยนแปลงจากอดีต 2 ลักษณะ การเปลี่ยนแปลงเชิงลดทอน อันได้แก่ การฝึกหัดและความประณีตในการแสดงย่อหย่อนลง จำนวนบุคลากรลดน้อยลงอีกด้วย” (ภาพสะท้อนจากวิถีชีวิตของอุปรากรจีน : นางสาวลิ้นจี่ บางขุนทด) สิ่งนี้จึงอาจเป็นอีกหนึ่งสาเหตุที่ทำให้ผู้ชมรุ่นใหม่หันไปเสพสื่อรูปแบบอื่นที่เข้าถึงได้ง่าย สะดวก ทั้งตอบสนองความต้องการได้รวดเร็วยิ่งขึ้น ทำให้คณะจ้าวจำนวนมากต้องเผชิญกับ ความท้าทายในการรักษารูปร่างผู้ชมและการดำรงอยู่ของศิลปะการแสดงแขนงนี้

กระทั่งสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ในช่วง พ.ศ. 2563 ยิ่งส่งผลกระทบต่อวงการศิลปะการแสดงอย่างรุนแรง เนื่องจากมาตรการควบคุมโรคของภาครัฐส่งผลให้กิจกรรมการแสดงต้องหยุดชะงัก คณะจ้าวหลายแห่งประสบปัญหาด้านรายได้ การจ้างงาน และการดำเนินกิจการ จนบางคณะต้องยุติการดำเนินงานชั่วคราวหรือถาวร

ภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว คณะจ้าวแช่งเจ็กเล่าขุนถือเป็นหนึ่งในคณะจ้าวที่สามารถปรับตัวและดำเนินกิจกรรม การแสดงต่อไปได้ โดยมีการปรับเปลี่ยนทั้งด้านการบริหารจัดการ การจัดการแสดง และการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอการแสดง เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรการด้านสาธารณสุขและความต้องการของผู้ชมในยุคปัจจุบัน ขณะเดียวกันยังคงรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิมของจ้าวไว้ได้อย่างเหมาะสม

แม้ว่าจะมีการศึกษาด้านประวัติศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของจ้าวอยู่จำนวนหนึ่ง แต่ยังมีงานวิจัยที่ศึกษากระบวนการปรับตัวของคณะจ้าวภายใต้สถานการณ์วิกฤต โดยเฉพาะในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ค่อนข้างจำกัด จึงยังขาดองค์ความรู้ที่อธิบายถึงแนวทางการบริหารจัดการ การปรับเปลี่ยนรูปแบบการแสดง และกลยุทธ์ในการรักษาผู้ชมของคณะจ้าวในบริบทสังคมร่วมสมัย

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการปรับตัวของคณะจ้าวแช่งเจ็กเล่าขุนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 เพื่อทำความเข้าใจแนวทางการรับมือกับวิกฤต การพัฒนารูปแบบการแสดง และการดำรงอยู่ของศิลปะการแสดงดั้งเดิมในสังคมปัจจุบัน อันจะนำไปสู่การสร้างความรู้ด้านการจัดการศิลปะการแสดงและเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนต่อไป



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการแสดงคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน
2. เพื่อศึกษาแนวทางการปรับตัวของคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การปรับตัวของจ๊วคณะแชล้งเจ็กเล่าซุนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการแสดงและแนวทางการปรับตัวของคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุนในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์การแสดงผ่านสื่อออนไลน์และการแสดงภาคสนาม ตลอดจนการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับผู้บริหารและบุคลากรของคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน เพื่อศึกษาการปรับตัวด้านการบริหารจัดการ การจัดการแสดง และการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอการแสดง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยจัดหมวดหมู่ข้อมูล เปรียบเทียบ และสังเคราะห์ประเด็นสำคัญตามวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับการดำรงอยู่และการปรับตัวของศิลปะการแสดงจ๊วในบริบทสังคมร่วมสมัยภายใต้ภาวะวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

ผลการงานวิจัย

1. รูปแบบการแสดงของคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน

ผลการศึกษาพบว่า คณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุนเป็นคณะอุปรากรจีนเก่าแก่คณะหนึ่งของประเทศไทย ที่ยังคงรักษารูปแบบการแสดงตามขนบดั้งเดิมของจ๊วไว้ ทั้งในด้านการดำเนินเรื่อง การขับร้อง การรำ การแต่งกาย การแต่งหน้า และการบรรเลงดนตรีประกอบการแสดง โดยเนื้อหาที่นำมาแสดงส่วนใหญ่เป็นวรรณกรรมและเรื่องราวที่เป็นที่รู้จักในสังคมไทย เช่น เปาบุ้นจิ้น สามก๊ก ไซอิ๋ว และขุนศึกตระกูลหยาง ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ คณะจ๊วยังมีการพัฒนารูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมร่วมสมัย โดยนำเทคโนโลยี ด้านแสง สี เสียง และจอภาพอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการสร้างฉากและบรรยากาศการแสดง รวมทั้งจัดทำคำบรรยายภาษาไทย (Subtitle) เพื่อช่วยให้ผู้ชมชาวไทยสามารถเข้าใจเนื้อหาและรายละเอียดของการแสดงได้มากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การแสดงจ๊วสามารถเข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายกลุ่มมากขึ้น

2. แนวทางการปรับตัวของคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน

ผลการศึกษาพบว่า คณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุนมีการปรับตัวต่อสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 และการเปลี่ยนแปลงของสังคมในหลายด้าน ประกอบด้วย

2.1 การปรับตัวด้านการบริหารจัดการ

ในช่วงการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 คณะจ๊วได้รับผลกระทบจากการยกเลิกการแสดงและการปิดพื้นที่จัดกิจกรรม ส่งผลให้ขาดรายได้เป็นระยะเวลาหลายเดือน อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารคณะยังคงดูแลบุคลากรภายในคณะอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านที่พักอาศัย ค่าใช้จ่ายในการดำรงชีวิต และการรักษาความพร้อมของคณะ เพื่อให้สามารถกลับมาดำเนินการแสดงได้ เมื่อสถานการณ์คลี่คลาย ดังจะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ของ คุณพงศกร อนันต์กวี ผู้บริหารคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน โดยมีใจความ ดังนี้

คุณพงศกร : เราก็เข้าใจว่าโควิดมันกินบอดอย่างเดียวกันนะ แต่ไม่ใช่เลยมันกินสรว้อย กินหวาน กินนาฬิกา กินผมไปหมดตัวเลย ผมต้องขายทุกอย่างเพื่อที่จะเยียวยาให้ทีมงานผมมีรายได้ประทังชีวิตต่อไป แต่ก็สาหัสพอควรครับ

จากบทสัมภาษณ์ข้างต้น จึงทำให้เรารู้ว่าในช่วงที่สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ยังคงแพร่ระบาดรุนแรงอยู่ คุณพงศกร ผู้บริหารคณะจ๊วแชล้งเจ็กเล่าซุน ยังคงยืนหยัดเพื่อให้คณะนั้นดำรงอยู่ต่อไป ตั้งแต่ช่วงการบังคับใช้มาตรการฉุกเฉินระหว่างเดือนมีนาคมจนถึงปลายเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2563 นอกจากจะไม่มีรายได้เข้ามาแล้ว คุณพงศกร ยังต้องดูแล ผู้คนในคณะกว่า 50 ชีวิต ทั้งเรื่องที่อยู่อาศัย การกินอยู่ ตลอดจนค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ในระยะเวลา 3 เดือน ที่รวมแล้วเป็นจำนวนเงินไม่ต่ำกว่าหนึ่งล้านบาท การแสดงจ๊วจึงไม่ใช่เพียงแค่การหารายได้ประทังชีพแต่คือชีวิต ชีวิตที่ต้องดำเนินต่อ ชีวิตที่ต้องดิ้นรนทำอาชีพแสดงเพื่อเลี้ยงปากเลี้ยงท้องตนเอง



คุณพงศกร : สำหรับนักแสดงจ้าวพวกเขาฝึกร้อง ฝึกรำมานาน การที่จะออกไปประกอบอาชีพอื่น ๆ นั้นยาก ให้เขาไปขายของก็ขายไม่เป็น ให้ไปขับรถจักรยานยนต์รับจ้างก็ขายไม่เป็น เพราะ ทั้งชีวิตพวกเขาถูกฝึกมาแต่การแสดงจ้าว การจะปรับตัวออกไปประกอบอาชีพอื่นนั้นจึงเป็นไปได้ยาก

จากบทสัมภาษณ์ข้างต้นจะเห็นได้ว่า ในช่วงการประกาศใช้มาตรการฉุกเฉินนั้น การประทับประคองดูแลคณะของคุณพงศกรนั้นค่อนข้างยากลำบากพอสมควร แต่เหตุการณ์นี้เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่ดีของนายจ้าง ที่ไม่ทอดทิ้งลูกน้องตนถึงแม้ว่าตนจะตกที่นั่งลำบาก แต่ก็ยังคงหาวิธีการในการประทับประคองให้คณะ และบุคลากรของตนดำเนินอยู่ต่อไปได้

2.2 การปรับตัวด้านการจัดการแสดง

เมื่อสามารถกลับมาทำการแสดงได้ คณะจ้าวได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการดำเนินงานให้สอดคล้องกับมาตรการป้องกันโรคของภาครัฐ โดยมีการจัดพื้นที่แต่งหน้าและเตรียมการแสดงให้เว้นระยะห่าง การสวมอุปกรณ์ป้องกันระหว่างการแสดง การจำกัดจำนวนผู้ชม การคัดกรองผู้เข้าชม และการปรับเวลาแสดงให้เหมาะสมกับข้อกำหนดด้านสาธารณสุข ส่งผลให้สามารถดำเนินกิจกรรมการแสดงได้อย่างปลอดภัยภายใต้สถานการณ์วิกฤต โดยหลังจากการปลดล็อกของมาตรการอันเข้มงวดตลอดระยะเวลา 3 เดือน ผ่อนคลายลง ศาลเจ้าก็กลับมาว่าจ้างคณะจ้าวกลับไปแสดงอีกครั้ง ภายใต้การปฏิบัติตามมาตรการกฎหมาย ที่ทางรัฐบาลกำหนดไว้และต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ดังจะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ของบุคลากรหลาย ๆ คน ในคณะแช่งเจ็กเล่าขุน

บุคลากรในคณะ : ปกติจ้าวจะมีระยะเวลาแสดง 4 ชั่วโมง เริ่มแต่งหน้าแต่งตัวก็สัก 18.30 น. เป็นต้นไป แล้วก็เริ่มการแสดงตอน 19.30 น. - 23.00 น. ซึ่งมันตรงกับช่วงระยะเวลาที่รัฐบาลกำหนดเราจะต้องออกไปไหนไม่ได้เลย จึงจำเป็นต้องเลื่อนเวลา การแต่งหน้า แต่งตัวและทำการแสดงให้เร็วขึ้น โดยจากเดิมเราจะเริ่มแต่งหน้า แต่งตัวตอน 18.30 น. ก็ต้องปรับขึ้นมาให้เร็วขึ้น เป็น 16.00 น. อีกทั้งจากเดิมที่เราจะนั่งแต่งหน้าติด ๆ กันหลังเวทีในตอนนั้นทุก ๆ คน ต้องนั่งเว้นระยะห่างกันทำให้พื้นที่หลังเวทีไม่พอเราต้องหาที่อื่น ๆ เพื่อใช้ในการแต่งหน้าส่วนตัว

จากบทสัมภาษณ์ของบุคลากรในคณะ การจะกลับมาเปิดทำการแสดงได้อีกครั้งหนึ่ง ทางคณะจ้าวแช่งเจ็กเล่าขุน ต้องเคารพและปฏิบัติตามมาตรการกฎหมายที่ทางรัฐบาลกำหนดไว้ โดยนักแสดงจำเป็นต้องนั่งเว้นระยะห่างกันในการแต่งหน้า ทั้งในเต็นท์ หลังเวที ทางเดินด้านหลัง และด้านข้างของเวที รวมไปถึงหลังม่านของเวทีทุก ๆ คน ต้องนั่งแต่งหน้า เว้นระยะห่างกันคนละ 1 เมตร มาตรการนี้เป็น 1 ใน 17 มาตรการที่คณะจ้าวจะต้องยึดถือและปฏิบัติตาม อีกสิ่งหนึ่งที่ถูกเพิ่มเข้ามาในการทำการแสดง คือ หน้ากากเฟซชีว

บุคลากรในคณะ : ถ้าเราไม่สวมเฟซชีว เราไม่สามารถขึ้นทำการแสดงได้ เพราะ รัฐบาลเขาไม่อนุญาตให้ขึ้นแสดง หากปราศจากเครื่องป้องกัน เวลาแสดงจะลำบากหน่อยด้วยลมมันไม่ค่อยเข้า หายใจลำบากและเสียงมันไม่ค่อยออกสักเท่าไรทำให้ต้องใช้พลังสูงมากทั้งในการร้องและการรำ



ภาพที่ 1 : การใส่เฟซชีวของนักแสดงบนเวที

ที่มา : เพจ จ้าวเซ็นเตอร์ แช่งเจ็กเล่าขุน , 2563



จากบทสัมภาษณ์ของบุคลากรในคณะ ปัญหาของการสวมเฟซชีว คือความไม่สบายตัวเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อตัวนักแสดง แต่ยังมีอีกปัญหาที่ของหน้ากากเฟซชีวที่ส่งผลกระทบอย่างมากต่อนักแสดง คือ เสียง ความชัดเจน และสุขภาพเสียงของนักแสดง เพราะโดยปกติเมื่อนักแสดงเปล่งเสียงแค่ 50% ไมโครโฟนก็สามารถดูดซับเสียงได้แล้ว แต่เมื่อต้องสวมใส่หน้ากากเฟซชีว ต่อให้ทำการแกะเสียง 100% ไมโครโฟนก็ไม่สามารถดูดซับเสียงได้เต็มที่ ซึ่งนักแสดงไม่อาจใช้เสียงเต็ม 100% ได้ เพราะอาจทำให้เกิดอาการเจ็บคอและไม่สามารถแสดงในวันต่อไปได้ นักแสดงจึงจำเป็นต้องร้องในระดับเดิม และเพิ่มระดับความดังของลำโพงขึ้น รวมถึงการตั้งเก้าอี้ผู้ชมให้ขยับขึ้นมา อีกระยะหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมได้ยินเสียงนักแสดงได้ชัดเจนขึ้น อีกทั้งการจัดเก้าอี้ที่ต้องเว้นระยะห่างกัน 1 เมตร ทำให้จำนวนผู้ชมนั้นถูกจำกัดเพียง 100 ที่นั่งเท่านั้น แต่มาตรการเหล่านี้ ไม่มีผลต่ออรรถรสของผู้ชม เพราะถึงเก้าอี้จะรองรับได้เพียง 100 ที่นั่ง แต่รอบนอกก็ยังมีประชาชนที่มารับชมการแสดงกันอย่างเนืองแน่น ผู้ชมทุกคนยังคงสนุกสนานไปกับการแสดงงิ้วดังเดิม



ภาพที่ 2 : การเว้นระยะห่างในการรับชมการแสดง
ที่มา : เพจ ใจรักงิ้ว 中国戏曲 We Love Chinese Opera , 2563

2.3 การปรับตัวด้านรูปแบบการนำเสนอ

คณะงิ้วได้นำองค์ประกอบใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้ในการแสดง เพื่อสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้ชมรุ่นใหม่มากขึ้น ได้แก่ การใช้จออิเล็กทรอนิกส์ประกอบฉาก การใช้ระบบแสง สี เสียงสมัยใหม่ การจัดทำคำบรรยายภาษาไทย รวมถึงการเพิ่มการแสดงพิเศษ เช่น งิ้วเปลี่ยนหน้าและการแสดงมายากล ซึ่งช่วยสร้างความตื่นตาตื่นใจและเพิ่มความเข้าใจในการรับชม

การเข้ามาของสื่อโทรทัศน์ และสื่อโซเชียลส่งผลกระทบ ทั้งสร้างความเปลี่ยนแปลง ในวงการธุรกิจอย่างกว้างขวาง ศิลปะการแสดงดั้งเดิมอย่าง งิ้ว ก็ต้องปรับตัวเพื่อสามารถเปิดทำการแสดงและอยู่รอดต่อไปเช่นกัน คณะงิ้วแช่แข็งเกล้าขุน เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของการปรับตัวของการแสดงเก่าแก่ ที่พร้อมปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของยุคสมัยอยู่เสมอ ตั้งแต่ก่อนการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 จนถึงวันที่เกิดการระบาดใหญ่ คณะงิ้วแช่แข็งเกล้าขุน มีการนำเสนอการแสดงแบบใหม่ อาทิการแสดงมายากล การแสดงงิ้วเปลี่ยนหน้า ทั้งการทำคำบรรยายภาษาไทยประกอบการแสดง การบรรยายข้อมูลการแสดง

ในช่วงเวลาอันยากลำบาก รวมไปถึงงานฉากที่มีการนำจอภาพอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการสร้างฉากที่สามารถเคลื่อนไหวได้ สิ่งนี้สะท้อนถึงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของคณะ ที่ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้กลับมารับชมการแสดงงิ้วอีกครั้งหนึ่ง ทั้งทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจบทรื่อง ซึ่งใช้ภาษาจีนในการดำเนินเรื่องอีกด้วย

คุณพงศ์กร อนันต์ภวิน (กรุณา บัวคำศรี. (2563). งิ้วกับการแสดงรับวิถีใหม่ NEW NORMAL รายการรอบโลก DAILY ผู้บริหารของคณะงิ้วแช่แข็งเกล้าขุน กล่าวว่า ไม่ว่าจะเป็น การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ ซึ่งก็คือจอตัววิ่งที่ใช้สำหรับขึ้น ชับไตเตล แปลเป็นภาษาไทย เพื่อให้คนไทยและวัยรุ่นได้เข้าใจเนื้อเรื่องที่แสดงอยู่ รวมไปถึงแสง สี เสียง ที่ตระการตามากขึ้น ทั้งเพิ่มการแสดงที่ดึงดูดความสนใจอย่างการแสดงเปลี่ยนหน้างิ้ว กับการแสดงมายากลมาช่วยเสริม อีกสิ่งที่ยากหลังจากนี้ คือทำอย่างไรจึงจะสามารถอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมการแสดง “งิ้ว” ให้คงอยู่ต่อไป ไม่ว่าจะเป็นลีลาการร่ายรำ ท่วงทำนอง เสียงดนตรีประกอบ การแต่งกาย และการแต่งหน้าของตัวละคร ทั้งหมดนี้คือความงดงาม ที่บรรพบุรุษของคนไทยเชื้อสายจีน ได้รังสรรค์เอาไว้ การจะต่อสู้หรือ



จะอยู่รอดได้ในยุคสมัยใหม่ จั๋วจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเพื่อให้อยู่รอดในสังคมผ่านการติดต่อชนบหรือพิธีการ ที่ไม่จำเป็นอีกต่อไปออก และศึกษาทดลองการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาผสมผสานเพื่อสร้างสรรค์งานชิ้นใหม่ขึ้น แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ดั้งเดิมของจั๋วอยู่ การคับทที่ที่จะใช้แสดงก็จะคับทที่คนไทยหรือคนส่วนใหญ่ในสังคมรู้จัก เช่น เปาบุ้นจิ้น สามก๊ก ไซอิ๋ว เป็นต้น ฉาก ไฟ แสง สี เสียง อันตระกาลตาเสื้อผ้าอาภรณ์ประยุกต์แบบใหม่ รวมถึงการแสดงคั่นเรื่องอย่างมายากล และจั๋วเปลี่ยนหน้าทั้งหมดนี้ก็คือความแปลกใหม่ที่จั๋วนำมาปรับใช้เพื่อดึงความสนใจให้ประชาชน ทั้งคนรุ่นก่อนกับคนรุ่นใหม่หันกลับมาสนใจการแสดงโบราณชุดนี้อีกครั้ง แม้การแสดงแบบใหม่ยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร แต่ก็สามารถแสดงให้เห็นถึงจุดยืนของจั๋วในสังคมปัจจุบันได้ว่า จั๋วไม่ใช่การแสดงที่ล้าหลังอีกต่อไป พวกเขาพยายามปรับตัวให้เข้ากับสังคมยุคสมัยใหม่เพื่อก้าวเดินไปบนห้วงเวลาเดียวกับผู้คน แม้จะต้องผ่านช่วงวิกฤตที่ยากลำบากพวกเขาก็ยังสามารถ หยัดยืนได้เสมอ อาชีพจั๋วทำให้คนไทยหลายพันคนมีเงินทองหาเลี้ยงครอบครัวได้



ภาพที่ 3 : การนำเสนอคำบรรยายภาษาไทยผ่านจออิเล็กทรอนิกส์
ที่มา : เพจ จั๋วเซ็นเตอร์ แชล้งเจ็กเล่าซุน , 2563



ภาพที่ 4 : การแสดงพิเศษสร้างความตื่นตาตื่นใจ
ที่มา : เพจ จั๋วเซ็นเตอร์ แชล้งเจ็กเล่าซุน , 2563



2.4 การปรับตัวด้านการประชาสัมพันธ์

คณะจึงได้ขยายช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook และ YouTube เพื่อเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร และคลิปการแสดงแก่ผู้ชม โดยมุ่งสร้างการรับรู้และเข้าถึงกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ที่ยินยใช้สื่อดิจิทัลเป็นช่องทางหลักในการรับข้อมูล ข่าวสารและความบันเทิง

ในสังคมที่สื่อต่าง ๆ สามารถเข้าถึงได้ง่ายมนุษย์ไม่จำเป็นที่จะต้องรับชมการแสดงมหรสพ นอกบ้านอีกต่อไป เพียงปลายนิ้วจรดลงบนหน้าจอโทรศัพท์ก็สามารถเปิดดูสื่อที่สนใจได้ อาทิ ภาพยนตร์ ซีรีส์ นิยาย เพลง เป็นต้น ผนวกกับงานเทศกาลศาลเจ้า หรืองานสมโภชต่าง ๆ มักมาในรูปแบบของงานจร คือ การจัดงานเพียงไม่กี่วันก็จบลง ทำให้ความสนใจของคนรุ่นใหม่ที่มีต่อการแสดงมหรสพเหล่านี้นลดน้อยลง ทั้งผู้สูงอายุในสังคมที่เป็นผู้ชมหลักของการแสดงก็มีขีดจำกัดเรื่องของอายุและสุขภาพ ประกอบกับการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ยิ่งทำให้การออกจากที่พักเป็นสิ่งที่มีความเสี่ยงสูง แต่ต่อให้ผู้สูงอายุสามารถออกมาชมการแสดงได้อย่างปกติ จำนวนประชากรเพียงกลุ่มเดียว ก็ไม่เพียงพอต่อการอยู่รอดของจิ๋ว เพราะ คนรุ่นใหม่ มีเพียงส่วนน้อยเท่านั้น ที่จะเดินเข้ามาหาจิ๋ว จิ๋วจึงจำเป็นที่จะต้องเดินเข้าไปหาผู้ชมใหม่ ๆ เอง โดยเริ่มจากการเจาะกลุ่มตลาด ในสื่อโซเชียลก่อน ซึ่งเราสามารถพบเห็นได้ทั้งใน Facebook, YouTube และแอปพลิเคชันอื่น ๆ โดยที่จะเห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ เพจรู้ภาษากับอุปกรณ์จีน หรือเพจจิ๋วเซ็นเตอร์ (เพจของคณะจิ๋วแหล่งเจ้าขุน) ฯลฯ ที่นำเสนอข้อมูลเกร็ดการชมจิ๋ว มาเผยแพร่ให้ผู้ชมได้ติดตาม หรือคลิปวิดีโอการแสดงของคณะจิ๋วที่มีการบันทึกเอาไว้และนำมาเผยแพร่ลงบนโซเชียล

โดยสรุป คณะจิ๋วแหล่งเจ้าขุนสามารถปรับตัวทั้งด้านการบริหารจัดการ การจัดการแสดง การพัฒนารูปแบบ การนำเสนอ และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ ส่งผลให้สามารถดำรงอยู่และสืบทอดศิลปะการแสดงจิ๋วภายใต้สถานการณ์ การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 และบริบทสังคมร่วมสมัยได้อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งยังรักษากษัตริย์ลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมของอุปกรณ์จิ๋วไว้ได้อย่างเหมาะสม

อภิปรายผล

คณะจิ๋วแหล่งเจ้าขุน ยังคงรักษารูปแบบการแสดงจิ๋วตามขนบดั้งเดิมไว้ ทั้งด้านการขับร้อง การร่ายรำ การแต่งกาย การแต่งหน้า และดนตรีประกอบการแสดง ขณะเดียวกันก็มีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่และพัฒนารูปแบบการนำเสนอเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทสังคมร่วมสมัย ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ศิลปะการแสดงดั้งเดิมสามารถดำรงอยู่ได้ ผ่านกระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรม (Cultural Adaptation) ซึ่งเป็นกระบวนการที่วัฒนธรรมมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือวิธีการนำเสนอให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยยังคงรักษาแก่นสารและอัตลักษณ์สำคัญของตนเองไว้ (Moran, Harris, & Moran, 2014)

การนำเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น จออิเล็กทรอนิกส์ ระบบแสง สี เสียง และซับไตเติลภาษาไทย มาใช้ในการแสดง สะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการลดข้อจำกัดด้านภาษาและการรับรู้ของผู้ชมรุ่นใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ อรอนงค์ อินสะอาด (2563) ที่พบว่า การธำรงอัตลักษณ์ของจิ๋วแต่จิ๋วในสังคมไทยจำเป็นต้องอาศัยการปรับเปลี่ยนรูปแบบ การสื่อสารและการนำเสนอให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ทั้งนี้ การปรับตัวดังกล่าว มิได้เป็นการลดทอนคุณค่าของจิ๋ว แต่เป็นกระบวนการสร้างความต่อเนื่องทางวัฒนธรรมระหว่างอดีตและปัจจุบัน

การปรับตัวด้านการบริหารจัดการและการจัดการแสดงภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 โดยปรับกระบวนการทำงานให้สอดคล้องกับมาตรการด้านสาธารณสุขและข้อกำหนดของภาครัฐ การปรับตัวดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการรับมือกับภาวะวิกฤตขององค์กรทางศิลปวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ UNESCO (2020) ที่ระบุว่า การอยู่รอดของมรดกทางวัฒนธรรมในช่วงวิกฤตการณ์ระดับโลกจำเป็นต้องอาศัยความยืดหยุ่นในการบริหารจัดการและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการดำเนินงานทางวัฒนธรรม

นอกจากนี้ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่การแสดง ถือเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างการรับรู้และขยายฐานผู้ชมในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ที่มีพฤติกรรมการรับสื่อผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์เป็นหลัก สอดคล้องกับแนวคิดของ Jenkins (2006) ที่อธิบายว่า สื่อดิจิทัลและวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงผู้ผลิตและผู้บริโภควัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ทำให้มรดกทางวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น



การดำรงอยู่ของจิ๋วในสังคมร่วมสมัยมิได้ขึ้นอยู่กับการอนุรักษ์รูปแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และสถานการณ์วิกฤตต่าง ๆ กรณีของคณะจิ๋วแหว่งแจ็กเล่าชวน จึงสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการสร้างสรรค์ระหว่างอนุรักษ์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมกับการพัฒนานวัตกรรมทางการแสดง อันเป็นปัจจัยสำคัญต่อการสืบทอดและธำรงรักษาศิลปะการแสดงดั้งเดิมให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างยั่งยืนในสังคมปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กรุณา บัวคำศรี. (2563). *จิ๋วกับการแสดงรับวิถีใหม่ NEW NORMAL*. [รายการโทรทัศน์]. รายการรอบโลก DAILY. PPTV HD 36.
- กรุงเทพธุรกิจ. (18 กรกฎาคม 2563). *จิ๋วไร้ศาล? มรดกทางวัฒนธรรมที่ถูกซ่อนในชอกหลืบ*. Bangkokbiznews. <https://www.bangkokbiznews.com/social/1126>
- ลิ้นจี่ บางขุนทด. (2563). *ภาพสะท้อนจากวิถีชีวิตของอุปรากรจีน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- อรอนงค์ อินสะอาด. (2563). การธำรงอัตลักษณ์และความทรงจำร่วมจากวรรณกรรมจีนสำหรับการแสดงจิ๋วแต่จิ๋วในสังคมไทย. *มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*, 37(2). 258-278.
- บีบีซีไทย. (2562). *จิ๋ว : ศิลปะโบราณที่ขาดการสืบสาน ตำนานที่รอวันปิดฉาก*. bbc. <https://www.bbc.com/thai/thailand-47249203>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Moran, R. T., Harris, P. R., & Moran, S. V. (2014). *Managing Cultural Differences: Global Leadership Strategies for Cross-Cultural Business Success (9th ed.)*. New York: Routledge.
- UNESCO. (2020). *Culture & COVID-19: Impact and Response Tracker*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.



การวิเคราะห์พัฒนาการการแต่งหน้าเพื่อสะท้อนบุคลิกและอารมณ์ตัวละคร ในละครเวทีเรื่อง *กรงกรรม*

An Analysis of Character Makeup Development in Reflecting Personality and Emotion in the Stage Play *Krong Kam*

พีรเดช เกษตรภิบาล¹, นิภาพร บุญสิงห์², ธนัญชนก คำตา³, ธมนวรรณ ถิ่นเกาะยาว⁴,

ภคิน จันทูล⁵, ภัทรวรินทร์ ลาวัลย์⁶, อภิสรา ยุทธโรจน์⁷

Pheeradet Kasetphiban¹, Nipaporn Boonsing², Thananchanok Kamta³, Tamonwan Thinkohyao⁴,

Phasin Janthoon⁵, Pattaravarin Lawan⁶, Apisara Yuttharot⁷

สาขาศิลปะการแสดงละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Performing Arts Program Acting Arts and Creative Entrepreneurship,

Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

(Received : Mar 18, 2026 Revised : Jun 25, 2026 Accepted : Jun 29, 2026)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการการแต่งหน้าในการแสดงละครเวทีเรื่อง *กรงกรรม* เพื่อศึกษาบทบาทของการออกแบบการแต่งหน้าในการสะท้อนบุคลิก ลักษณะนิสัย อารมณ์ และพัฒนาการของตัวละครตลอดการดำเนินเรื่อง โดยมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบ สีส้น และเทคนิคการแต่งหน้าที่สัมพันธ์กับบริบททางอารมณ์ สังคม และความขัดแย้งภายในของตัวละคร การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิเคราะห์การแสดง (Performance Analysis) ภาพบันทึกการแสดง และการวิเคราะห์เชิงทัศนศิลป์ เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบการแต่งหน้ากับการสร้างความหมายในการแสดง ผลการศึกษาพบว่า การแต่งหน้าในละครเวทีเรื่อง *กรงกรรม* มีบทบาทสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ของตัวละคร สะท้อนพัฒนาการทางอารมณ์ และสนับสนุนการเล่าเรื่องผ่านการใช้สี รูปแบบ และรายละเอียดบนใบหน้าที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์และความขัดแย้งที่ตัวละครเผชิญ นอกจากนี้ การออกแบบการแต่งหน้ายังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ผู้ชมรับรู้สถานะทางสังคม สภาพจิตใจ และการเปลี่ยนแปลงภายในของตัวละครได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นว่าการออกแบบการแต่งหน้าเพื่อการแสดงมิได้ทำหน้าที่เพียงเสริมความงามหรือความสมจริงเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการสร้างความหมายทางด้านการแสดงที่สามารถถ่ายทอดพัฒนาการของตัวละครและสนับสนุนการสื่อสารทางอารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการแต่งหน้าเพื่อการแสดงละครเวทีร่วมสมัยต่อไป

คำสำคัญ : การแต่งหน้าในละครเวที, พัฒนาการตัวละคร, การสื่อสารอารมณ์, *กรงกรรม*, ศิลปะการแสดง

ABSTRACT

This study aims to analyze the development of makeup design in the stage play *Krong Kam* in order to examine the role of makeup design in reflecting the personalities, characteristics, emotions, and character development throughout the narrative. The study focuses on changes in makeup styles, color schemes, and techniques that correspond to the characters' emotional conditions, social contexts, and internal conflicts. This qualitative research employs performance analysis, visual documentation of the performances, and aesthetic analysis to explain the relationship between makeup design and meaning-making in theatrical performance. The findings reveal that makeup design in *Krong Kam* plays a significant role in constructing character identity, reflecting emotional development, and supporting narrative communication through the use of colors, styles, and facial details that change according to the situations and conflicts experienced by the characters.



Furthermore, makeup design functions as a symbolic communication tool that enables audiences to perceive the characters' social status, psychological conditions, and internal transformations more clearly. The knowledge gained from this study indicates that theatrical makeup serves not only as an aesthetic or realistic component of performance, but also as a process of meaning-making that effectively conveys character development and emotional expression. The findings may also be applied as a guideline for makeup design in contemporary stage productions.

Keywords : theatrical makeup, character development, emotional expression, Krong Kam, performing arts

บทนำ

ศิลปะการละครเป็นกระบวนการถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด และอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ผ่านองค์ประกอบหลายมิติ ได้แก่ บทละคร การแสดง ฉาก แสง สี เสียง เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างความหมายและความสมจริงในการรับรู้ของผู้ชม โดยเฉพาะ “การแต่งหน้า” ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบเพื่อการแสดง (Design for Performance) ที่ช่วยกำหนดลักษณะทางกายภาพของตัวละคร และสนับสนุนการสื่อสารทางอารมณ์บนเวที (Burris-Meyer & Cole, 1979; Corson, 1990)

ในเชิงโครงสร้างการเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องพัฒนาการของตัวละคร (Character Development) เป็นหัวใจสำคัญของศิลปะการละคร ดังที่ Aristotle ได้อธิบายไว้ว่าโครงเรื่อง (plot) และการกระทำ (action) เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลง (Aristotle, 1987) กล่าวคือ ตัวละครจะมีความหมายก็ต่อเมื่อมีการเคลื่อนไหวและพัฒนาผ่านเหตุการณ์และความขัดแย้งภายในเรื่อง ขณะที่ Konstantin Stanislavski ชี้ให้เห็นว่าการแสดงออกภายนอกของนักแสดงต้องสัมพันธ์กับสภาวะภายในของตัวละคร (Stanislavski, 1989) อารมณ์ ความคิด และแรงจูงใจภายในจำเป็นต้องสะท้อนผ่านท่าทาง สีหน้า และน้ำเสียงอย่างมีเหตุผล ดังนั้น การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และจิตใจของตัวละครจึงจำเป็นต้องมีรูปแบบทางกายภาพและสัญญาณภายนอกเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ได้อย่างชัดเจนบนเวที

แนวคิดสัญญาณวิทยาทางการละครของ Patrice Pavis อธิบายว่าองค์ประกอบทางภาพบนเวที เช่น เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ฉาก และแสงไฟ ทำหน้าที่เป็นระบบสัญญาณ (semiotic system) ที่สร้างความหมายร่วมกับการแสดง (Pavis, 1998) องค์ประกอบเหล่านี้จึงสามารถสะท้อนสถานะทางสังคม บุคลิกภาพ และพัฒนาการของตัวละครได้อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นกลไกสำคัญในการสื่อสารความหมายต่อผู้ชม

นวนิยายเรื่อง กรงกรรม ของ จุฬามณี เป็นวรรณกรรมที่สะท้อนโครงสร้างครอบครัวไทยในบริบทชนบทช่วงพุทธศักราช 2510 ซึ่งค่านิยมจารีต ศีลธรรมเรื่องบาปบุญ และบทบาททางเพศมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของตัวละครอย่างชัดเจน (จุฬามณี, 2558) โดยเฉพาะตัวละครหลัก ได้แก่ “ย้อย” มารดาผู้ยึดมั่นในศีลธรรมและอำนาจภายในครอบครัว “เรณู” หญิงสาวผู้ถูกตีตราทางสังคมและต้องต่อสู้กับแรงกดดันรอบด้าน และ “พิโล” ผู้สะท้อนความทะเยอทะยานและความขัดแย้งภายในครอบครัว ตัวละครทั้งสามมีพัฒนาการทางอารมณ์และอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ตั้งแต่ความเคร่งครัด ความอึดอัด ความขมขื่น ไปจนถึงการต่อต้านและการเปลี่ยนผ่านทางจิตใจ ซึ่งปรากฏผ่านเหตุการณ์สำคัญตลอดทั้งเรื่อง อันสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงของตัวละครผ่านการกระทำ (Aristotle, 1987) และแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างภายในกับภายนอกของการแสดง (Stanislavski, 1989)

เมื่อวรรณกรรมดังกล่าวถูกนำมาสร้างเป็นละครเวที การแต่งหน้าจึงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดพัฒนาการของตัวละครเหล่านี้ เนื่องจากการแสดงสดต้องอาศัยการสื่อสารทางสายตาที่ชัดเจน องค์ประกอบทางภาพบนเวทีจึงทำหน้าที่เป็นสัญญาณที่ช่วยเสริมความหมายของการแสดง (Pavis, 1998) การออกแบบการแต่งหน้าของ “ย้อย” อาจสะท้อนความเคร่งครัดและอำนาจทางศีลธรรมผ่านโทนสีและรูปแบบที่เรียบขม ขณะที่ “เรณู” อาจมีการเปลี่ยนแปลงของโทนสีและรายละเอียดบนใบหน้าเพื่อสะท้อนความทุกข์ ความเหนื่อยล้า หรือการเปลี่ยนสถานะทางสังคม ส่วน “พิโล” อาจแสดงออกถึงความทะเยอทะยานหรือความไม่มั่นคงทางอารมณ์ผ่านรายละเอียดของการแต่งหน้าและทรงผมที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงเหตุการณ์ ทั้งนี้ การแต่งหน้าจึงมิได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านความงาม หากแต่เป็นเครื่องมือสื่อสารพัฒนาการของตัวละครอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการ



แสดงที่ต้องสะท้อนสภาวะภายในออกสู่ภายนอก (Stanislavski, 1989) และแนวคิดสัญญาวิทยาที่มองว่าองค์ประกอบทางภาพเป็นภาษาทางการละครรูปแบบหนึ่ง (Pavis, 1998)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์พัฒนาการการแต่งหน้าเพื่อสะท้อนบุคลิกและอารมณ์ตัวละครในละครเวทีเรื่อง กรงกรรม โดยทำการศึกษาตัวละครย่อย เรณู และพิไล เพื่อทำความเข้าใจบทบาทของการแต่งหน้าในฐานะองค์ประกอบเชิงศิลปะและเชิงสัญญาที่มีส่วนสำคัญต่อการสร้างความหมายของตัวละครในบริบทสังคมไทยช่วงพุทธศักราช 2510 ตลอดจนเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบการแต่งหน้าสำหรับละครเวทีที่อิงบริบททางสังคมและช่วงเวลาอย่างถูกต้อง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนด้านศิลปะการละครและการออกแบบการแสดงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและออกแบบลักษณะการแต่งหน้าของตัวละคร ย้อย เรณู และพิไล ในละครเวทีเรื่อง กรงกรรม

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มุ่งศึกษาและพัฒนาแนวทางการออกแบบการแต่งหน้าของตัวละครหลักทั้งสาม ได้แก่ “ย้อย” “เรณู” และ “พิไล” ในการนำเสนอรูปแบบละครเวทีเรื่อง กรงกรรม โดยเน้นการวิเคราะห์เชิงความหมายและการตีความองค์ประกอบทางภาพที่เกี่ยวข้องกับการแสดง มีรายละเอียดดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล วิธีดำเนินการวิจัยประกอบด้วยการวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Analysis) และการวิเคราะห์การแสดง (Performance Analysis) เป็นหลัก ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ บทละครต้นฉบับ เนื้อหาจากนวนิยาย บันทึกภาพหรือสื่อบันทึกการแสดง ตลอดจนเอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการแต่งหน้าเพื่อการแสดงละครเวที ภายหลังการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกองค์ประกอบการแต่งหน้าออกเป็นหมวดหมู่ ได้แก่ โทนสี การลงพื้นผิวผิวหน้า การเน้นรายละเอียดบริเวณดวงตา คิ้ว แก้ม และริมฝีปาก จากนั้นนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) เพื่ออธิบายลักษณะเฉพาะและพัฒนาการของการแต่งหน้าในตัวละครแต่ละตัวให้สัมพันธ์กับบุคลิกภาพ อารมณ์ และสถานะทางสังคม
2. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงทัศนศิลป์ (Visual Analysis) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบการแต่งหน้ากับบุคลิก อารมณ์ และพัฒนาการของตัวละครการวิเคราะห์เชิงทัศนศิลป์มุ่งพิจารณาองค์ประกอบสำคัญของการออกแบบการแต่งหน้า ได้แก่ การใช้สี (Color) รูปทรงและเส้น (Shape and Line) น้ำหนักแสงและเงา (Value and Contrast) พื้นผิว (Texture) และการเน้นจุดเด่นบนใบหน้า (Facial Emphasis) โดยวิเคราะห์ว่าองค์ประกอบดังกล่าวส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชมและการสื่อความหมายของตัวละครอย่างไร
3. การตีความข้อมูล ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์จากความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการแต่งหน้ากับองค์ประกอบของตัวละคร ได้แก่ บุคลิกภาพของตัวละคร สถานะทางสังคม สภาวะทางอารมณ์ และความขัดแย้งและพัฒนาการของตัวละครตลอดเรื่อง จากนั้นนำผลการวิเคราะห์มาเปรียบเทียบกับข้อมูลจากบทละคร การแสดง และภาพบันทึกการแสดง เพื่อให้การตีความมีความสอดคล้องกับบริบทของเรื่องและเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการศึกษา นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำภาพวาดเฟสชาร์ต (Face Chart) ประกอบการวิเคราะห์ เพื่อแสดงรายละเอียดเชิงรูปธรรมของการออกแบบการแต่งหน้าในแต่ละช่วงพัฒนาการของตัวละคร ภาพดังกล่าวทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารแนวคิดการออกแบบอย่างเป็นระบบ และใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการสรุปผลการศึกษาให้มีความชัดเจนและสามารถตรวจสอบได้

ผลงานวิจัย

การออกแบบการแต่งหน้าของตัวละคร ย้อย เรณู และพิไล ในละครเวทีเรื่อง กรงกรรม มิได้ทำหน้าที่เพียงเสริมความงามหรือความสมจริงของตัวละครเท่านั้น หากแต่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนบุคลิกภาพ สถานะทางสังคม และพัฒนาการทางอารมณ์ของแต่ละตัวละครอย่างมีนัยสำคัญ ความแตกต่างด้านโทนสี เทคนิคการเน้นโครงหน้า และรายละเอียดของดวงตาและริมฝีปาก แสดงให้เห็นถึงการออกแบบที่สอดคล้องกับบทบาทและความเปลี่ยนแปลงภายในของตัวละครตลอดการดำเนินเรื่อง อีกทั้งการจัดทำเฟสชาร์ตประกอบการวิเคราะห์ยังช่วยยืนยันให้เห็นโครงสร้างและกระบวนการออกแบบอย่างเป็นรูปธรรม อันนำไปสู่การทำความเข้าใจบทบาทของการแต่งหน้าในฐานะเครื่องมือสื่อสารทางทัศนศิลป์บนเวทีอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น



1.ตัวละครย่อย

ย่อยเป็นมารดาผู้มีอำนาจสูงสุดในครอบครัวและยึดมั่นในศีลธรรมอย่างเคร่งครัด บุคลิกของเธอสื่อถึงความเด็ดขาด มั่นคง และสามารถควบคุมสถานการณ์ภายในบ้านได้อย่างชัดเจน การปรากฏตัวของตัวละครมักมาพร้อมท่าทางยืนตัวตรง สีหน้าเรียบนิ่ง และน้ำเสียงหนักแน่น ซึ่งสะท้อนความเชื่อมั่นในความถูกต้องของตนเอง ความขัดแย้งสำคัญของตัวละครเกิดจากการยึดถือกฎเกณฑ์และค่านิยมทางศีลธรรมอย่างเข้มงวด จนส่งผลให้เกิดแรงกดดันต่อสมาชิกในครอบครัว

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครดังกล่าว การออกแบบการแต่งหน้าจึงมุ่งเน้นการสื่อสารภาพลักษณ์ของความเป็นอำนาจ ความน่าเชื่อถือ และความเข้มแข็งทางบุคลิกภาพ โดยเลือกใช้โทนสีน้ำตาลเข้ม แดงอิฐ และสีหม่น ซึ่งตามหลักจิตวิทยาของสี (Color Psychology) (Eiseman, 2000) เป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกมั่นคง หนักแน่น และเป็นทางการ ช่วยสะท้อนสถานะของตัวละครในฐานะผู้นำครอบครัว ในด้านรูปทรง การกำหนดคิ้วให้มีลักษณะตรงหรือโก่งเล็กน้อยพร้อมปลายคม ช่วยสร้างความรู้สึกเด็ดขาดและความมั่นใจ เนื่องจากเส้นตรงในงานออกแบบทัศนศิลป์มักสื่อถึงความมั่นคง ความเป็นระเบียบ และการควบคุม ขณะที่การใช้พื้นผิวหน้าแบบแมตต์ (Matte Finish) ช่วยลดความรู้สึกอ่อนโยนหรืออ่อนหวาน และเสริมภาพลักษณ์ของความจริงจังให้เด่นชัดยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การกำหนดให้ดวงตามีเส้นขอบชัดเจน ร่วมกับการใช้ริมนิปากเข้มที่มีขอบคม ยังช่วยเน้นความหนักแน่นในการสื่อสารและการตัดสินใจของตัวละคร ส่วนการรวบผมหรือเกล้าผมแบบเรียบตึงเป็นองค์ประกอบที่ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของการควบคุมตนเองและการรักษาระเบียบ ซึ่งสอดคล้องกับบทบาทของย่อยในฐานะศูนย์กลางอำนาจภายในครอบครัว

ยกตัวอย่าง ฉากที่ 1

ย่อย : เออ ! มาไปนั่งคิดนอนคิด แล้วก็ปรึกษากับเตี้ยแกแล้ว ม้าจะให้แกแต่งงานกับเพี้ยเพี้ย เอ้า ทำไมทำหน้าอย่างนั้นวะไอ้ชา มาอุตสาห์คว่าเพรมาให้ แกอย่าทำเป็นโง่ไปหน่อยเลย เพี้ยเพี้ยเค้าเป็นคนดีนะ เตี้ยวอยู่ ๆ กันไปก็รักกันเองแหละ เป็นต้น เหตุผลเพราะตัวละครย่อยได้ตัดสินใจแทนไปแล้วโดยไม่ไดถามความเห็นของลูก จากการวิเคราะห์บทสนทนาจึงทำให้รู้ว่าตัวละครนี้เป็นใหญ่ในบ้าน



ภาพที่ 1: ภาพสเก็ตการแต่งหน้าทำผมของย่อยที่มาจากการวิเคราะห์บทละคร
ที่มา: ผู้วิจัย

2.ตัวละครเรณู

เรณูเป็นหญิงสาวผู้ถูกติตราทางสังคมจากภูมิหลังและภาพลักษณ์ที่แตกต่างจากบรรทัดฐานของชุมชน อย่างไรก็ตาม ในช่วงต้นของเรื่องเธอปรากฏในฐานะหญิงสาวที่มีเสน่ห์ มีความมั่นใจ และมีชีวิตชีวา บุคลิกดังกล่าวสะท้อนผ่านการแต่งกายและการแต่งหน้าที่โดดเด่นกว่าตัวละครหญิงคนอื่นในเรื่อง โดยเฉพาะการใช้ริมนิปากสีแดงซึ่งกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญของตัวละคร ในบริบทของสังคมชนบท สีแดงมิได้สื่อเพียงความงามเท่านั้น แต่ยังสะท้อนความโดดเด่น ความเป็นตัวของตัวเอง และความแตกต่างจากกรอบค่านิยมที่สังคมกำหนด จึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เรณูกลายเป็นเป้าหมายของการตัดสินและอคติจากคนรอบข้าง

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครดังกล่าว การออกแบบการแต่งหน้าในช่วงต้นเรื่องจึงเน้นการสร้างภาพลักษณ์ของหญิงสาวที่มีเสน่ห์และความมั่นใจ โดยเลือกใช้โทนสีอบอุ่น (Warm Tone) และกำหนดให้ริมนิปากสีแดงสดเป็นจุดเด่นของใบหน้า เนื่องจากตามหลักจิตวิทยาของสี สีแดงสามารถสื่อถึงพลัง ความมั่นใจ ความมีชีวิตชีวา และความดึงดูดทางอารมณ์ ขณะที่การใช้พื้นผิวหน้าแบบกึ่งแมตต์ (Semi-Matte Finish) ช่วยคงความเป็นธรรมชาติและความอ่อนเยาว์ของตัวละคร ดวงตาได้รับการตกแต่งอย่างบางเบา



และใช้วิศวกรรมชาติเพื่อสื่อถึงความบริสุทธิ์ ความจริงใจ และความเรียบง่ายของบุคลิกภายใน เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไปและตัวละครต้องเผชิญแรงกดดัน ความขัดแย้ง และการถูกกีดกันจากสังคม รูปแบบการแต่งหน้าจึงเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการทางอารมณ์ โดยลดความสดของสีริมฝีปากลงเป็นโทนแดงหม่นหรือพีชเข้ม เพื่อสะท้อนสภาวะทางจิตใจที่สุขุมและหม่นเศร้ามากขึ้น ขณะเดียวกันการลดความสว่างของผิวหน้าและเพิ่มมิติของแสงเงาช่วยสื่อถึงภาวะทางอารมณ์และประสบการณ์ชีวิตที่ตัวละครเผชิญในช่วงท้ายเรื่อง เมื่อเรณูสามารถยืนหยัดต่อสู้กับอคติและสร้างคุณค่าให้แก่ตนเองได้สำเร็จ การออกแบบการแต่งหน้าจึงปรับให้มีความสมดุลและอบอุ่นมากขึ้น เพื่อสะท้อนความเข้มแข็ง ความมั่นคงทางอารมณ์ และการยอมรับตนเองที่เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ การเปลี่ยนทรงผมจากลักษณะปล่อยสบายในช่วงต้นเรื่องเป็นการรวบผมหรือจัดทรงที่เรียบร้อยมากขึ้น ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการแสดงที่สะท้อนการเติบโต การปรับตัว และการนิยามอัตลักษณ์ของตนเองใหม่ของตัวละครเรณูได้อย่างชัดเจน

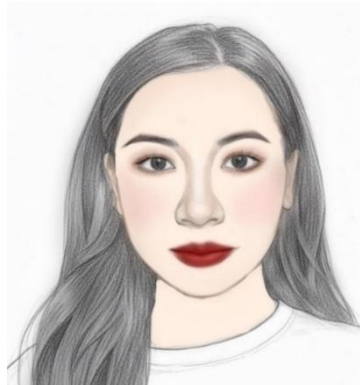
ยกตัวอย่าง ฉากที่ 1

ย้อย: เมีย !!! จริงหรือไอ้ใช้ !!! (เข้าไปมองเรณูใกล้ ๆ) นี่แกเอาผู้หญิงอย่างนี้ทำเมียหรือ? เป็นถึงทหารกองบินที่ 4 แห่งตาคสิ แต่เสือกมีเมียเป็น...กะหรี่เนี่ยนะ

กมล: (เข้าไปดึงแขนย้อย) ม้า ทำไมไม่พูดกับซ้อเค้าแบบนั้นล่ะ

ย้อย: ก็คูมันแต่งตัว-แต่งหน้าเข้าลิ มองปรี๊ดเดียวก็รู้ว่ากะหรี่ แล้วเจอกันที่ตาคสิ คงไม่พ้นทำงานรับแขกในบาร์แน่ ๆ อ้อ...แล้วมึงก็ไม่ต้องสะเออะเรียกมันว่า “ซ้อ” ด้วย กูไม่อยากนับญาติกับมัน

เรณู: ม้านี้ฉลาดจังเลยนะจ๊ะ แค่นินมาจากตาคสิก็ทักทักไปก่อนเลยว่าฉันเป็นกะหรี่ เหตุผลเพราะเป็นฉากที่ตัวละครเรณูเปิดตัว และถูกตัดสินจากตัวละครย้อยในทันทีที่เห็น



ภาพที่ 2: ภาพสเก็ตการแต่งหน้าทำผมของเรณูที่มาจากการวิเคราะห์บทละคร ในช่วงเริ่มเรื่อง
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 3: ภาพสเก็ตการแต่งหน้าทำผมของเรณูที่มาจากการวิเคราะห์บทละคร ในช่วงกลางเรื่อง
ที่มา: ผู้วิจัย



3.ตัวละครฟิล

ตัวละครฟิลเป็นตัวละครที่สะท้อนความทะเยอทะยาน ความริษยา และความไม่มั่นคงทางอารมณ์อย่างเด่นชัด โดยมีพฤติกรรมที่มุ่งแสวงหาสถานะ การยอมรับ และความเหนือกว่าผู้อื่นอยู่เสมอ การแสดงออกของตัวละครมีลักษณะรุนแรง ตรงไปตรงมา และเปลี่ยนแปลงตามสภาวะอารมณ์อย่างรวดเร็ว ความขัดแย้งสำคัญของฟิลเกิดจากความต้องการได้รับการยอมรับ และความรู้สึกไม่มั่นคงภายใน ซึ่งส่งผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมแข่งขัน เปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น และตอบสนองต่อสถานการณ์ด้วยอารมณ์ที่รุนแรงกว่าตัวละครอื่นในเรื่อง

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครดังกล่าว การออกแบบการแต่งหน้าจึงมุ่งเน้นการสื่อสารบุคลิกที่โดดเด่น มั่นใจ และเปี่ยมไปด้วยพลังทางอารมณ์ โดยเลือกใช้โทนสีเข้ม เช่น สีแดง เบอร์กันดี และพลาซึม ซึ่งตามหลักจิตวิทยาของสีเป็นกลุ่มสีที่สามารถสื่อถึงความปรารถนา อำนาจ ความทะเยอทะยาน และความเข้มข้นทางอารมณ์ สีเหล่านี้ยังช่วยสร้างจุดสนใจทางสายตาและทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นเมื่อปรากฏบนเวที ในด้านรูปทรงและองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ การใช้คิ้วทรงโก่งเด่นและมีมุมชัดเจนช่วยสร้างความรู้สึกมั่นใจ เด็ดเดี่ยว และพร้อมเผชิญหน้า ขณะที่การกรีดเส้นดวงตาให้มีความคมชัดและใช้โทนสีเข้มบริเวณดวงตาช่วยเพิ่มความรู้สึกแข็งแกร่งและความเข้มข้นทางอารมณ์ของตัวละคร นอกจากนี้ การใช้เทคนิคคอนทัวร์เพื่อสร้างมิติของโครงหน้าอย่างชัดเจนยังช่วยเสริมภาพลักษณ์ของความเย้ายวนและความต้องการแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกของฟิลที่มักพยายามควบคุมสถานการณ์และแข่งขันกับคนรอบข้าง การเลือกใช้ริมฝีปากสีแดงเข้มหรือสีแดงไว้นี้ยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความมั่นใจ ความปรารถนา และความร้อนแรงทางอารมณ์ ขณะที่พื้นผิว ผิวหน้าแบบแมตต์ช่วยลดความอ่อนโยนของภาพลักษณ์ และเน้นความจริงจังของตัวละครมากยิ่งขึ้น ส่วนการจัดแต่งทรงผมให้มีรูปทรงชัดเจนหรือมีวอลลุ่มเป็นพิเศษ ช่วยสร้างความโดดเด่นทางสายตาและสะท้อนความต้องการเป็นศูนย์กลางความสนใจ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของตัวละครฟิล ดังนั้น การออกแบบการแต่งหน้าของฟิลจึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความสวยงามให้แก่ตัวละครเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยถ่ายทอดความทะเยอทะยาน ความริษยา และความไม่มั่นคงทางอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ภายใน ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้บุคลิกและความขัดแย้งของตัวละครได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ยกตัวอย่าง ฉากที่ 3

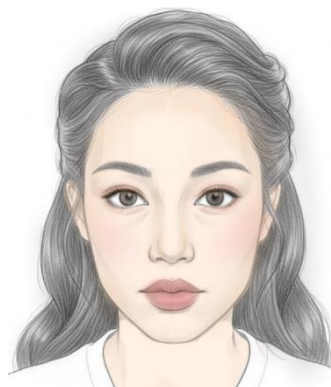
ฟิล : (เบือนหน้าหนี ไม่อยากฟัง) แล้วนี่อาซากับเตี้ยไม่อยู่หรือ?

ประสงค์ : ทำงานที่โรงสี

ฟิล : จริงด้วย อีกหน่อยโรงสีก็คงเป็นของอาซา เท่ากับว่าร้านนี้ในอนาคตอาจจะเป็นของเฮียสินะ จั๊นฉั่นในฐานะเมียของเฮียจะช่วยทำทุกอย่างเอง (รับจัดแจง) เอาจี๊ดดีกว่า เฮียไปต้มข้าวต้มไป เตี้ยฉั่นเฝ้าร้านให้

ประสงค์ : (ลังเล กลัวย้อยว่า เพราะรู้สินดานแม่ตัวเองดี) จะดีเหรอ?

ฟิล : ผัวเมียช่วยกันทำมาหากินมันไม่ดีตรงไหนล่ะ ไปลิเฮีย เตี้ยฉั่นเฝ้าร้านให้ อู๊ย ลูกค้ายามาพอดี มา ๆ เตี้ยฉั่นขายเอง (เสนอหน้าไปที่หน้าร้าน) รับอะไรดีจ๊ะป้า? เหตุผลเพราะจากบทสนทนาแสดงให้เห็นถึงเล่ห์เหลี่ยม เสแสร้ง พยายามที่จะอยากรับรู้บุคลิกและความ



ภาพที่ 4: ภาพสเก็ตการแต่งหน้าทำผมของฟิลที่มาจากการวิเคราะห์ตัวละคร

ที่มา: ผู้วิจัย



ตารางที่ 1 เปรียบเทียบลักษณะการแต่งหน้าตัวละครในละครเวทีเรื่อง กรงกรรม

องค์ประกอบ	ย้อย	เรณู	พิไล
โทนสีหลัก	โทนสุภาพ น้ำตาล เทา โทนธรรมชาติ	ช่วงตันโทนอ่อน สดใส / ช่วงหลังโทน หม่น ซีดลง	โทนชัดเจน เด่นกว่าสองตัวละคร
พื้นผิวผิวหน้า	เรียบ เน้น สุกภาพ ไม่เน้น ความเงา	เปลี่ยนตามอารมณ์ จากสดใสเป็น หม่นหรืออ่อนล้า	เรียบเนียน มีความพิถีพิถัน
คิ้ว	เขียนคม ชัด ได้รูป แสดง ความเด็ดขาด	ได้รูปธรรมชาติ ไม่แข็งมาก	คมชัด แสดงความมั่นใจ
ดวงตา	ไม่เน้นหวาน เน้นความสุขุม	เน้นความอ่อนโยน ช่วงหลังอาจดู เศร้าหรือคล้ำ	เน้นชัดเจน คม สะดุดตา
แก้มและริม ฝีปาก	สีสุภาพ ไม่ฉูดฉาด	สีอ่อนลงตามพัฒนาการทางอารมณ์	สีชัดกว่า แสดงความโดดเด่น
ทรงผม	เรียบร้อย สะท้อนความ เคร่งครัด	เรียบง่าย สอดคล้องสถานะหญิงสาว ชนบท	จัดแต่งประณีตกว่า สะท้อนความ ทะเยอทะยาน
ภาพลักษณ์ที่ สื่อสาร	อำนาจ ศีลธรรม ความ เคร่งครัด	ความทุกข์ พัฒนาการทางอารมณ์ ความเปลี่ยนแปลง	ความทะเยอทะยาน ความต้องการ การยอมรับ

อภิปรายผล

ผลการศึกษาลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครย้อย เรณู และพิไล ในละครเวทีเรื่อง กรงกรรม พบว่า การออกแบบการแต่งหน้ามีความสัมพันธ์โดยตรงกับบุคลิกภาพ บทบาททางสังคม และพัฒนาการทางอารมณ์ของตัวละครแต่ละตัวอย่างชัดเจน โดยองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น สี รูปทรง เส้น น้ำหนักแสงเงา และพื้นผิว ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายของตัวละครผ่านภาพลักษณ์ภายนอก ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การแต่งหน้าในละครเวทีมิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความสวยงามหรือความสมจริงให้แก่ตัวละครเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นระบบสัญญาณ (Sign System) ที่ช่วยถ่ายทอดข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิก อารมณ์ และสถานะทางสังคมของตัวละครแก่ผู้ชมได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดด้านสัญญาณวิทยาของ Roland Barthes (1977) ที่เสนอว่าองค์ประกอบทางภาพสามารถทำหน้าที่เป็น “สัญญาณ” ในการสร้างและถ่ายทอดความหมายทางวัฒนธรรมได้ การเลือกใช้สี รูปทรง และรายละเอียดของการแต่งหน้าจึงไม่ได้เป็นเพียงการตกแต่งรูปลักษณ์ภายนอกแต่เป็นกระบวนการสื่อสารความหมายที่ช่วยให้ผู้ชมตีความตัวละครได้ตั้งแต่การปรากฏตัวครั้งแรกบนเวที เมื่อพิจารณาในเชิงการออกแบบเพื่อการแสดง พบว่าการกำหนดรูปแบบการแต่งหน้าของตัวละครแต่ละตัวมีความสอดคล้องกับหลักการออกแบบตัวละครที่ Richard Corson (1990) เสนอไว้ว่า การแต่งหน้าเพื่อการแสดงควรสะท้อนลักษณะเฉพาะ บทบาท และพัฒนาการของตัวละครอย่างเป็นระบบ เพื่อสนับสนุนการสื่อสารทางการแสดงและเสริมความน่าเชื่อถือของบทบาท ผลการศึกษาครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงของสีผิว ความเข้มของโทนสี และรายละเอียดบนใบหน้าสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงพัฒนาการทางอารมณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในกรณีของเรณู ซึ่งรูปแบบการแต่งหน้ามีการเปลี่ยนแปลงตามสภาวะทางอารมณ์และประสบการณ์ชีวิตที่ตัวละครเผชิญ นอกจากนี้ ผลการศึกษายังสอดคล้องกับแนวคิดด้านจิตวิทยาของสีของ Eiseman (2000) ที่อธิบายว่าสีสามารถส่งผลต่อการรับรู้และการตีความทางอารมณ์ของผู้ชมได้ โดยการใช้โทนสีเข้มในตัวละครย้อยและพิไลช่วยสื่อถึงอำนาจ ความเด็ดขาด และความเข้มแข็งทางอารมณ์ ขณะที่โทนสีอ่อนและการเปลี่ยนแปลงของสีริมฝีปากในตัวละครเรณูช่วยสะท้อนพัฒนาการทางอารมณ์และการเปลี่ยนแปลงของอัตลักษณ์ตลอดการดำเนินเรื่อง ขณะที่องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เช่น เส้น รูปทรง และความเปรียบต่าง มีบทบาทสำคัญในการสื่อสารบุคลิกของตัวละคร (Dondis, 1973) ข้อค้นพบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการออกแบบการแต่งหน้าเป็นกระบวนการสร้างความหมายที่เชื่อมโยงทั้งมิติทางสุนทรียศาสตร์และการเล่าเรื่องเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตาม การศึกษาครั้งนี้มีข้อจำกัดเนื่องจากมุ่งวิเคราะห์เฉพาะละครเวทีเรื่อง กรงกรรม ซึ่งมีบริบททางสังคม วัฒนธรรม และช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่เฉพาะเจาะจง ส่งผลให้ผลการศึกษาอาจไม่สามารถอธิบายรูปแบบการออกแบบการ



แต่งหน้าในละครเวทีทุกประเภทได้ นอกจากนี้ การตีความความหมายขององค์ประกอบทางทัศนศิลป์ยังมีลักษณะเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพที่อาจแตกต่างกันไปตามมุมมองของผู้วิจัยและบริบทของผู้ชม ดังนั้น งานวิจัยในอนาคตอาจขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่การออกแบบการแต่งหน้าในละครเวทีร่วมสมัย ละครเพลง หรือการแสดงรูปแบบอื่น เช่น ภาพยนตร์ ซีรีส์ และสื่อดิจิทัล เพื่อเปรียบเทียบบทบาทของการแต่งหน้าในบริบทการแสดงที่แตกต่างกัน รวมถึงศึกษาการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อการออกแบบการแต่งหน้า เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ด้านการออกแบบเพื่อการแสดงให้มีความครอบคลุมและสามารถประยุกต์ใช้ได้ในวงกว้างยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- จุฬามณี. (2559). *กรงกรรม*. สำนักพิมพ์แสงดาว.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2549). *สังคมไทยกับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม*. สำนักพิมพ์สายธาร.
- ศิริพรรณ ตันติวิทยา. (2554). *ความงามกับบริบททางสังคมไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2560). *ทฤษฎีการสื่อสาร*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. Fontana Press.
- Corson, R. (1990). *Stage makeup*. Prentice Hall.
- Dondis, D. A. (1973). *A primer of visual literacy*. MIT Press.
- Eiseman, L. (2000). *Pantone guide to communicating with color*. Grafix Press.
- Esslin, M. (1987). *The field of drama*. Methuen.
- Fortier, M. (2002). *Theory/theatre: An introduction*. Routledge.
- Pavis, P. (1998). *Dictionary of the theatre: Terms, concepts, and analysis*. University of Toronto Press.
- Stanislavski, K. (1989). *An actor prepares*. Methuen Drama.



โครงการออกแบบ Art toys จากหนุมานในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไทย Art Toy Design Inspired by Hanuman from the Thai Literary Epic Ramakien

ธนารักษ์ รอดช้างเผือก

Thanaruk Rodchangphuek

สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสินค้าไลฟ์สไตล์ (การออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
Department of Fashion and Lifestyle Product Design (Lifestyle Product Design), Faculty of Fine and Applied Arts,
Suan Sunandha Rajabhat University.

(Received : Mar 9, 2026 Revised : Jun 30, 2026 Accepted : Jun 30, 2026)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์และลักษณะเด่นของตัวละครหนุมานจากวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไทยและนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ Art Toy โดยการสืบค้นข้อมูลและศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการลงพื้นที่ศึกษาลักษณะตัวละครหนุมานจากจิตรกรรมฝาผนังวัดพระแก้ว หนุมาน มีองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ที่โดดเด่น ทั้งด้านสี รูปทรง ลวดลายและเครื่องแต่งกาย ซึ่งสะท้อนเอกลักษณ์ศิลปะไทยและสามารถต่อยอดสู่การออกแบบ Art Toy จากผลการวิเคราะห์เอกลักษณ์ที่ได้นำสู่กระบวนการออกแบบด้วยการผสมผสานองค์ประกอบของศิลปะไทยเข้ากับรูปแบบ Art Toy สมัยใหม่ ได้ผลงานการออกแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการสามารถเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ และสะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมไทยได้อย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็นการต่อยอดวรรณคดีไทยให้เชื่อมโยงกับสังคมร่วมสมัย ผ่านรูปแบบงานออกแบบที่สอดคล้องกับความนิยมในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถสร้างคุณค่าทางศิลปะและมูลค่าเชิงสร้างสรรค์ในด้านของงานออกแบบและของสะสมได้อีกด้วย

คำสำคัญ : อาร์ตทอย, หนุมาน, รามเกียรติ์, วรรณกรรมไทย

ABSTRACT

This research is qualitative research. The objective of this study is to examine the identity and distinctive characteristics of Hanuman from the Thai literary epic Ramakien and apply them to Art Toy design. The research was conducted through data collection and studies from documents, textbooks, and related research, including field studies of Hanuman characters from the mural paintings at the Temple of the Emerald Buddha (Wat Phra Kaew). The study found that Hanuman possesses distinctive visual art elements in terms of color, form, patterns, and costume, which reflect the identity of Thai art and can be further developed into Art Toy design appropriately. From the analysis of these identities, the results led to a design process through the integration of Thai artistic elements with contemporary Art Toy styles, resulting in design works that respond to the interests of the younger generation and creatively reflect the value of Thai culture. In addition, this research extends Thai literature to connect with contemporary society through design forms that correspond with current trends. Furthermore, it can also create artistic value and creative value in the fields of design and collectible products.

Keywords: Art Toy, Hanuman, Ramakien, Thai Literature



บทนำ

รามเกียรติ์เป็นวรรณคดีสำคัญที่มีอิทธิพลต่อสังคมและวัฒนธรรมไทยมาอย่างยาวนาน โดยได้รับอิทธิพลมาจากมหากาพย์ รามายณะของอินเดีย ก่อนจะถูกดัดแปลงให้สอดคล้องกับบริบทของสังคมไทยจนกลายเป็นวรรณคดีที่สะท้อนเอกลักษณ์ทาง ศิลปวัฒนธรรมของชาติ (กรมประชาสัมพันธ์, 2569) หนึ่งในตัวละครที่โดดเด่นและได้รับความนิยมมากที่สุดคือ “หนุมาน” พญา วานรผู้มีความกล้าหาญ ซื่อสัตย์ และเปี่ยมไปด้วยพลังอำนาจ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการช่วยพระรามต่อสู้กับฝ่ายอธรรม (ศุภ นามานุษยวิทยาสิริธร, 2564) บุคลิกของหนุมานไม่เพียงสะท้อนถึงความเข้มแข็งและความเสียสละ แต่ยังแสดงถึงไหวพริบ ความ คล่องแคล่ว และความเป็นผู้นำ ทำให้หนุมานกลายเป็นตัวละครที่อยู่ในความทรงจำของผู้คนทุกยุคสมัย (สำนักงานราชบัณฑิตย สภา) ด้วยความโดดเด่นทั้งในด้านรูปลักษณ์และความหมายเชิงสัญลักษณ์ หนุมานจึงถูกนำมาสร้างสรรค์ในงานศิลปะและงาน ออกแบบหลากหลายแขนง ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม การแสดงโขน รวมไปถึงผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยในเชิงพาณิชย์ เช่น ของที่ระลึก เสื้อผ้า เครื่องประดับ และของสะสมต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับแนวคิด สมัยใหม่ได้อย่างน่าสนใจ (ThaiJO, 2567)

ในปัจจุบัน Art Toy ได้กลายเป็นรูปแบบงานออกแบบที่ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มคนรุ่นใหม่ เนื่องจากการ ผสมผสานระหว่างศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปินเข้าด้วยกัน Art Toy ไม่ได้เป็นเพียงของเล่น แต่ยัง เป็นสื่อในการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมผ่านการออกแบบตัวละคร ส่งผลให้ Art Toy กลายเป็นทั้งงาน ศิลปะ ของสะสม และสินค้าที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจในวงการสร้างสรรค์ (Thaiger, 2567)

จากแนวคิดดังกล่าว จึงเกิดการนำตัวละครหนุมานจากวรรณคดีรามเกียรติ์มาพัฒนาเป็นผลงาน Art Toy ในรูปแบบร่วม สมัย โดยมุ่งเน้นการออกแบบที่ผสมผสานเอกลักษณ์ของศิลปะไทยเข้ากับรูปแบบการออกแบบสมัยใหม่ เพื่อสร้างผลงานที่มีความ โดดเด่น เข้าถึงคนรุ่นใหม่ และสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทยได้อย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ และต่อยอดวรรณคดีไทยให้สามารถเชื่อมโยงกับสังคมร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม ผ่านรูปแบบงานออกแบบที่สอดคล้องกับความ นิยมในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาตัวละครหนุมานจากเรื่องรามเกียรติ์ไทย
2. เพื่อออกแบบ Art toys จากเอกลักษณ์ของหนุมาน

ระเบียบวิธีวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1. ศึกษาประวัติ ความเป็นมา ลักษณะเด่น และบทบาทของตัวละครหนุมานในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ รวมถึง ความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมไทย เพื่อนำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลงานให้มีความ สอดคล้องกับแนวคิดของโครงการ
2. ศึกษาแนวคิด รูปแบบ และกระบวนการออกแบบ Art Toy ทั้งในด้านลักษณะทางศิลปะ การออกแบบคาแรกเตอร์ รูปทรง สี สัน และองค์ประกอบร่วมสมัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลงาน Art Toy ที่มีความสร้างสรรค์และสามารถสื่อสาร แนวคิดทางวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนการวิจัย

- ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครหนุมานและการออกแบบ Art toys
- ขั้นตอนที่ 2 นำผลการศึกษาที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ

ผลการงานวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร หนุมาน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ลักษณะภายนอกของ หนุมาน เพื่อศึกษาความหมายและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย
2. วิเคราะห์ความสามารถพิเศษของหนุมาน เพื่อศึกษาพลังอำนาจ ความคล่องตัว และไหวพริบของตัวละคร



3. วิเคราะห์อาวุธประจำกายของหนุมาน เพื่อศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ด้านพลังและความศักดิ์สิทธิ์

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ลักษณะภายนอกของตัวละครหนุมาน

ลักษณะ/รูปร่าง	ความหมาย	รูปตัวอย่าง
กายเผือก	หนุมานเป็นพญาวานรเผือกโดยมีลักษณะตามร่างกายเป็นสีขาว เปรียบถึงความซื่อสัตย์และความบริสุทธิ์	
เขี้ยวแก้ว	เขี้ยวแก้วจะอยู่บริเวณตรงกลางเพดานปาก เขี้ยวแก้วทำให้หนุมานมีพลังอำนาจและวาจาประกาศิต คือสามารถพูดสิ่งใดก็เป็นอย่างนั้นตามวาจาที่หนุมานกล่าว	
กุนทลขนเพชร	ต่างหูขนเพชร ที่เป็นหนึ่งในของวิเศษและติดตัวมาตั้งแต่หนุมานกำเนิด	
ลายม้วนกลม	ลายม้วนกลม เป็นลักษณะการวาดลายไทยบริเวณขนของหนุมานให้เป็นลายเส้นโค้งม้วนเป็นวงกลม เพื่อสื่อถึงลักษณะทางกายภาพของลิงที่มีขนม้วนเป็นปุย และทำให้รู้สึกถึงความอ่อนช้อยและพลิ้วไหวตามแบบลายไทย	

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์องค์ประกอบทางรูปลักษณ์และลวดลายมีความหมายเชิงวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ชัดเจน ร่างกายสีขาวสะท้อนถึงความซื่อสัตย์ เขี้ยวแก้วและกุนทลขนเพชรแสดงให้เห็นถึงพลังเหนือธรรมชาติและสถานะความพิเศษในการใช้ฤทธิ์



ตารางที่ 2 วิเคราะห์ความสามารถพิเศษของตัวละครหนุมาน

ความสามารถ	ความหมาย	รูปตัวอย่าง
สีหน้าแปดมือ	การแปลงกายที่มีสีหน้า และมีแขนถึงแปดข้าง ซึ่งเป็นลักษณะที่ปรากฏเมื่อหนุมานสำแดงฤทธิ์เดช	
หาวเป็นดาวเป็นเดือน	เป็นการแสดงอิทธิฤทธิ์ของหนุมานที่แสดงให้เห็นว่าตนเองมีพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ เมื่อหนุมานหาวจะมีแสงสว่างวาววับในปากเป็นรูปดาว ดวงเดือน ดวงตะวัน	
เหาะเหินเดินอากาศ	เป็นความสามารถในการบินหรือเคลื่อนที่ไปในอากาศของหนุมานเนื่องจากเป็นบุตรของพระพาย เทพแห่งลม	
ขยายร่าง	เป็นอิทธิฤทธิ์ที่ทำให้หนุมานมีความสามารถในการเพิ่มขนาดตัวให้ใหญ่โตขึ้นได้	
ยืดหาง	หนุมานสำแดงเดชโดยการยืดหางยาวและใหญ่โตแบบไม่มีที่สิ้นสุด	
หายตัว	หนุมานสามารถทำให้ตนเองกลายเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นได้เหมือนกับอากาศ ซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษของหนุมาน	
แปลงกาย	หนุมานสามารถเปลี่ยนรูปร่างหรือแปลงกายได้ขึ้นอยู่กับสถานการณ์กับบริบทในการสู้รบ หรือการใช้กลยุทธ์เพื่อหลอกศัตรูและแปลงกายได้ทุกรูปแบบ	



คงกระพันชาตรี	หนุมานมีร่างกายที่แข็งแกร่งและ พลังกำลัมหาศาล ไม่เป็นอันตรายจาก อาวุธและการโจมตีทุกประเภท	
อมตะ	เมื่อหนุมานประสบอันตรายถึงแก่ชีวิต เพียงแค่ลมพัดผ่าน ก็จะมีฟื้นคืนชีพ กลับมาใหม่ได้	

จากตารางที่ 2 การวิเคราะห์องค์ประกอบความสามารถเหนือธรรมชาติหลายรูปแบบ ทั้งการแปลงกาย หายตัว เหาะเหิน
เดินอากาศ ยึดหดร่างกาย รวมถึงความแข็งแกร่งและความเป็นอมตะ ซึ่งทั้งหมดทำให้เห็นความสามารถจากตัวละครที่ไม่ได้ชนะ
เพียงด้วยกำลัง แต่ใช้ไหวพริบร่วมด้วย ทำให้หนุมานเป็นตัวละครที่มีบทบาทด้านพลังวิเศษ ความฉลาด และความเป็นเหมือนมนุษย์

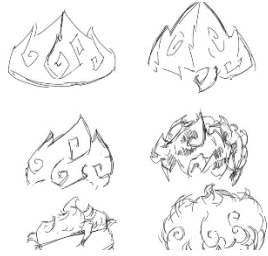
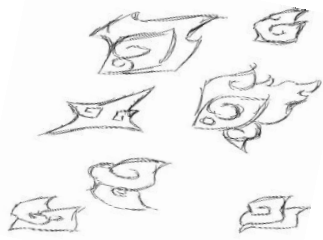
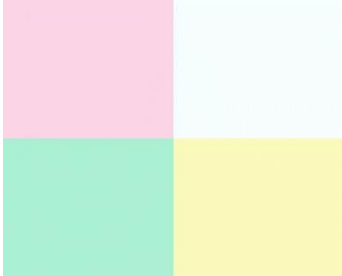
ตารางที่ 3 วิเคราะห์อาวุธประจำกายของตัวละครหนุมาน

ประเภทอาวุธ	ความหมาย	รูปตัวอย่าง
ตรีเพชร	อาวุธประจำตัวของหนุมานซึ่งมีลักษณะ เป็นสามง่าม โดยจะออกมาจากร่างกาย เมื่อต้องการใช้งาน และจะใช้เมื่อต่อสู้กับ ยักษ์ที่มีฤทธิ์มาก	
คทาเพชร	เป็นส่วนสันหลังของร่างกายหนุมานและ แข็งแรงเหมือนดังเพชร	
จักรแก้ว	เป็นหนึ่งในอาวุธศักดิ์สิทธิ์ของพระอิศวร ได้หลอมรวมเป็นพลังสำคัญในการให้ กำเนิดหนุมาน พลังของจักรแก้วหลอม รวมอยู่ในร่างกายและจิตวิญญาณของ หนุมาน	

จากตารางที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบอาวุธทั้ง 3 ประเภท ได้แก่ ตรีเพชร คทาเพชร และจักรแก้ว ซึ่งเป็นพลังสำคัญที่ทำให้
ให้หนุมานถือกำเนิดและมีความแข็งแกร่งหลอมรวมอยู่ในร่างกายและจิตวิญญาณของหนุมานอย่างสมบูรณ์



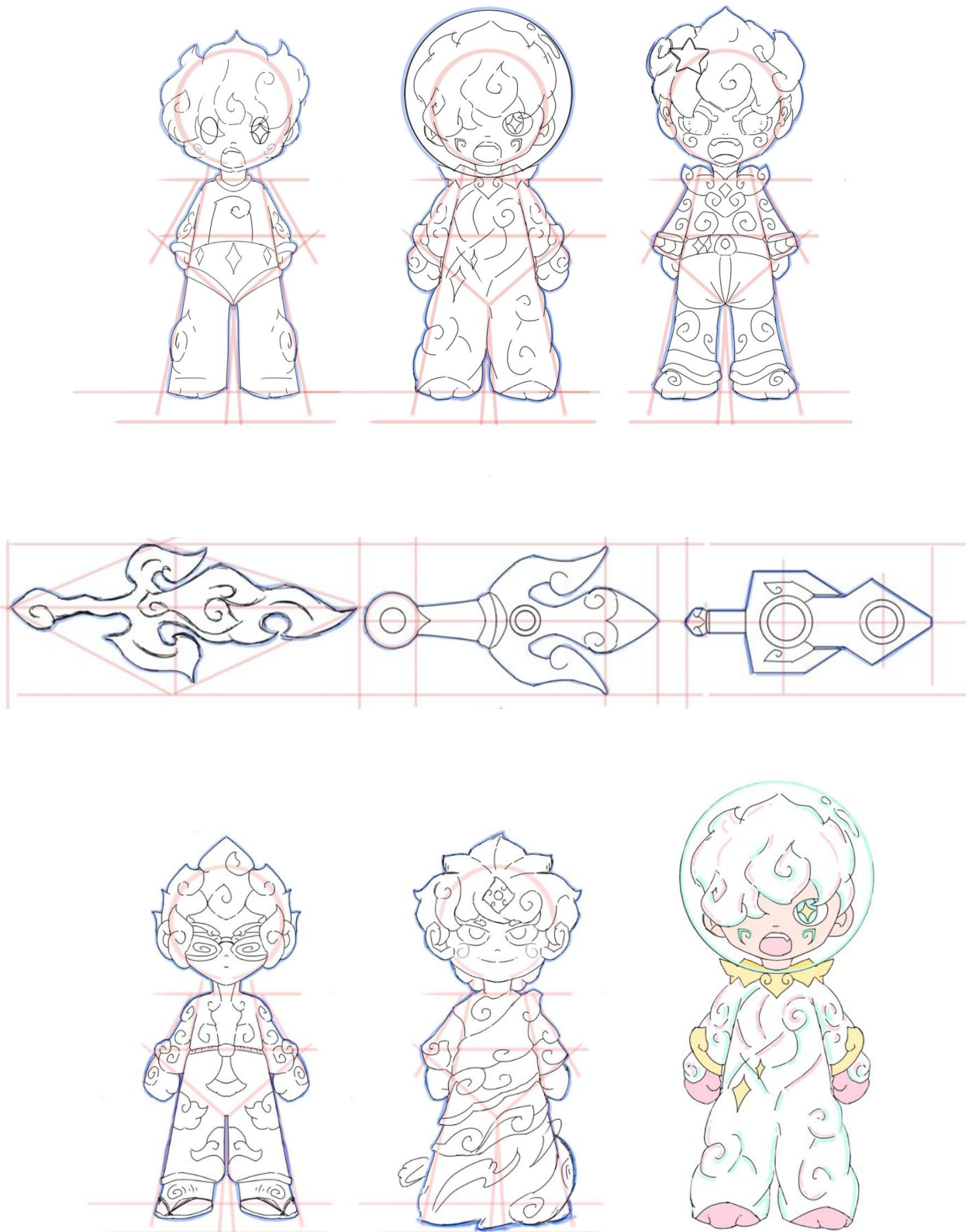
จากผลการวิเคราะห์หน้าสู่การออกแบบ โดยนำองค์ประกอบ ได้แก่ สีระชะ ลวดลายม้วน ต่างหูเพชร ตีรีเพชร และสีสัน

ต้นแบบ	ลักษณะ	ถอดแบบ
	ปรับทรงผมเพิ่มลวดลายให้มีความเป็นทรงผมที่ม้วนหยิก เหมือนผมจริง	
	เพิ่มลักษณะของลวดลาย กนก ให้มีความม้วนปยุ่มากขึ้นเหมือนขนตามร่างกาย	
	ลดทอนรายละเอียดและปรับรูปทรงให้มีความแปลกใหม่แต่ยังมีความเป็นเอกลักษณ์ไทย	
	เพิ่มลักษณะของลวดลายและปรับรูปทรงให้มีความเป็นอิสระมากขึ้นเหมือน ลม แบบไม่ตายตัว	
	ถอดแบบจากสีดั้งเดิมและนำมาปรับให้มีความเป็นสีพาสเทล ให้ดูแปลกใหม่ร่วมสมัย	

สรุปองค์ประกอบในการออกแบบ จากการวิเคราะห์องค์ประกอบที่นำมาใช้ในการออกแบบ พบว่ามีการนำลักษณะเด่นของศิลปกรรมไทยจากตัวละครทูลกระหม่อม ได้แก่ รูปทรงศีรษะ ลวดลายม้วนจากลายกระหนก และอาวุธ มาทำการถอดแบบและลดทอนรายละเอียด เพื่อให้เกิดรูปแบบที่มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น โดยยังคงอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของศิลปะไทยไว้ มีการปรับใช้โทนสีดั้งเดิม ได้แก่ สีแดง สีเขียว และสีทอง ให้เป็นโทนสีพาสเทล เช่น สีชมพู สีเขียวมินต์ และสีเหลืองอ่อน เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่มีความอ่อนโยน ทันสมัย และเหมาะสมกับแนวทางการออกแบบ Art Toy ในรูปแบบร่วมสมัย



แบบร่าง





อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง “โครงการออกแบบ Art Toy จากหุ่นมานในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไทย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตัวละครหุ่นมานและนำอัตลักษณ์ของตัวละครมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ Art Toy การออกแบบผลงานเป็นการผสมผสานศิลปะไทยกับแนวคิดร่วมสมัย ทำให้เกิด Art Toy ที่มีเอกลักษณ์ น่าสนใจ และสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นไทยให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถต่อยอดเป็นผลงานเชิงศิลปะและผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ได้ในอนาคต

จากผลงานการออกแบบ สามารถแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบสำคัญของหุ่นมาน ได้แก่ สีขาว ซึ่งแสดงถึงความบริสุทธิ์ ความซื่อสัตย์ และความจงรักภักดี รวมถึงลวดลายไทย และพลังอำนาจ อันเป็นเอกลักษณ์สำคัญของตัวละครหุ่นมานในวรรณกรรมรามเกียรติ์ (ศุภย์มานุษยวิทยาสรีนธร, 2564) เมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบให้มีความร่วมสมัย โดยใช้วิธีการตัดทอนรูปทรงและนำสัญลักษณ์มาใช้แทนรายละเอียดแบบดั้งเดิม สามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ความเป็นไทยผ่านรูปแบบงานออกแบบร่วมสมัยที่เรียบง่าย ทันสมัย และเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับแนวคิดการออกแบบสมัยใหม่ได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ Art Toy ร่วมสมัยในประเทศไทย ที่มองว่า Art Toy เป็นทั้งงานศิลปะ ของสะสม และสื่อสร้างสรรค์ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและวัฒนธรรมผ่านการออกแบบตัวละครได้ (KTP Thailand, 2567) ซึ่งจากผลงานการออกแบบสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ความเป็นไทยให้เข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงสามารถต่อยอดเป็นผลงานเชิงศิลปะและผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กรมประชาสัมพันธ์. (20 มีนาคม 2569). รามเกียรติ์ มหาเทพแห่งสงครามและความรัก. Prd. https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/id/31/iid/487024?utm_source=chatgpt.com
- ไรอัน เทอร์เนอร์. (4 กรกฎาคม 2567). ทอย สตอรี่: ของเล่นศิลปะจากประเทศไทยเฟื่องฟูด้วยความคิดสร้างสรรค์ของนักสะสมผู้ใหญ่. Thethaiger. https://thethaiger.com/news/business/thai-art-toys-sector-thrives-with-19-7-billion-baht-revenue-in-2023?utm_source=chatgpt.com
- ศุภย์มานุษยวิทยาสรีนธร. (2564). หุ่นมาน. ฐานข้อมูลวรรณคดีไทย. https://thailitdir.sac.or.th/character-detail.php?n_id=4573
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (ม.ป.ป.). หุ่นมาน. <http://legacy.orst.go.th/?knowledges>
- อรุณี เจริญทรัพย์, และเมตตา ศิริสุข. (2567). ภาพตัวแทนหุ่นมานในมิติสังคมวัฒนธรรมสมัยใหม่ในเมืองลพบุรี. *Journal of Roi Kaensam Academi*, 9(6), 237–258. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/270243>
- KTP. (4 ตุลาคม 2567). Art Toy ศิลปะในรูปของเล่น ทำไมจึงเป็นที่ต้องการ. <https://www.ktpthailand.com/content/13460/art-toy>