

ลำดับเวลาเปรียบเทียบของการออกแบบกราฟิกโลกและไทย

ค.ศ. 1890–2025: การหดตัวของระยะห่างทางเวลา

และการกลายพันธุ์ทางรูปแบบ

A Comparative Chronology of Global and Thai Graphic Design,

1890–2025: Diminishing Time Lag and Stylistic Hybridization

กิตติธัช ศรีฟ้า*

Kittithat Srifa*

Corresponding Author E-mail: kittithat.sri@rmutr.ac.th

วันที่รับบทความ	28 เมษายน 2569
วันที่แก้ไขบทความ	18 พฤษภาคม 2569
วันที่ตอบรับบทความ	30 พฤษภาคม 2569

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้นำเสนอผลการศึกษาลำดับเวลาเปรียบเทียบของการออกแบบกราฟิกระหว่างบริบทโลกและบริบทไทย ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1890 ถึง 2025 ซึ่งครอบคลุมการเปลี่ยนผ่านจากยุคโครโมลิโธกราฟี (chromolithography) ถึงยุคปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (generative artificial intelligence) งานวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพแบบการวิจัยเอกสาร (documentary research) ร่วมกับการวิเคราะห์เปรียบเทียบ (comparative analysis) โดยพัฒนาเครื่องมือสองชุดหลักคือ ตารางลำดับเวลาเปรียบเทียบ (comparative chronological matrix) และโค้ดบุ๊ก (codebook) สำหรับจำแนกชิ้นงานกราฟิกใน 6 มิติ ได้แก่ เทคโนโลยีการผลิต ช่องทางสื่อ การจัดวางตัวอักษร อาร์ตไดเรกชัน เศรษฐกิจสื่อ และบทบาทสถาบัน วิเคราะห์ภายใต้กรอบทฤษฎีหลัก 5 กรอบ คือ การกำหนดของสื่อ (media determinism) ของแมคลูฮัน ความล่าช้าทางวัฒนธรรม (cultural lag) ของอ็อกเบิร์ต การแพร่กระจายนวัตกรรม (diffusion of innovations) ของโรเจอร์ส ความเป็นลูกผสม (hybridity) ของบาวา และซอฟต์แวร์ในฐานะคำสั่ง (software takes command)

* หลักสูตรการออกแบบสื่อดิจิทัล คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

*Digital Media Design, Faculty of Architecture and Design, Rajamangala University of Technology Rattanakosinopment Administration (NIDA)

ของมานวิช ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสัมพันธ์ระหว่างกราฟิกไทยกับกราฟิกโลกปรากฏอย่างน้อย 4 รูปแบบ คือ การรับโดยตรง การปรับใช้ การสร้างสรรค์ใหม่ และการสอดคล้องร่วมสมัย มิใช่เพียงรูปแบบ “ตามหลัง” แบบเส้นตรง (2) ระยะห่างทางเวลา (time lag) ของกราฟิกไทยมีลักษณะเป็นพลวัตและมีแนวโน้มหดตัวลงเป็นลำดับ จากระดับ 1–3 ทศวรรษในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 มาสู่ระดับ “ปีต่อปี” ในยุคสงครามเย็น และระดับใกล้เคียงเวลาจริง (real-time) ในยุคดิจิทัล (3) กราฟิกไทยมีลักษณะเด่นคือการกลายพันธุ์ทางรูปแบบ (stylistic hybridization) ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ลูกผสมที่เป็นเอกลักษณ์ 3 รูปแบบหลัก คือ ไทย-วิกตอเรียน (Thai-Victorian) อาร์ตเดโคการเมือง (Political Art Deco) และไทยเวอร์นาคิวลาร์ป๊อป (Thai Vernacular Pop) (4) การออกแบบกราฟิกไทยมีนัยทางการเมืองในฐานะเครื่องมือสร้างความชอบธรรมและสื่อสารอุดมการณ์ของรัฐและขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม ผลการวิจัยมีคุณูปการทั้งต่อการเรียนการสอนประวัติศาสตร์การออกแบบ การปฏิบัติงานออกแบบที่มีรากฐานทางวัฒนธรรม และการพัฒนาฐานข้อมูลอ้างอิงสำหรับวิชาการการออกแบบไทย

คำสำคัญ: ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก, ลำดับเวลาเปรียบเทียบ, การออกแบบกราฟิกไทย, ระยะห่างทางเวลา, การกลายพันธุ์ทางรูปแบบ

Abstract

This article presents a comparative chronological analysis of graphic design between global and Thai contexts from 1890 to 2025, encompassing the transition from chromolithography to generative artificial intelligence. The study employs a qualitative documentary research approach combined with comparative analysis, developing two principal instruments: a comparative chronological matrix and a six-dimensional codebook covering production technology, media channel, typography, art direction, media economy, and institutional role. The analysis is informed by five theoretical frameworks: McLuhan’s media determinism, Ogburn’s cultural lag, Rogers’ diffusion of innovations, Bhabha’s hybridity, and Manovich’s software-takes-command thesis. The findings indicate that (1) the relationship between Thai and global graphic design manifests in at least four patterns—direct adoption, adaptation, reinvention, and contemporaneous synchronization—rather than a linear “following” pattern; (2) Thailand’s time lag is dynamic and progressively diminishing, from 1–3 decades in the early twentieth century to a year-on-year level during the Cold War and to a near-real-time level in the digital era; (3) Thai graphic design is characterized by stylistic hybridization, producing three distinctive hybrid forms: Thai-Victorian, Political Art Deco, and Thai Vernacular Pop; and (4) Thai graphic design carries political significance as an instrument of state legitimation and

ideological communication for both governmental and social movements. The research contributes to design history pedagogy, culturally rooted design practice, and the development of reference databases for Thai design scholarship.

Keywords: graphic design history, comparative chronology, Thai graphic design, time lag, stylistic hybridization

1. บทนำ

การออกแบบกราฟิก (graphic design) มิใช่เพียงการจัดวางองค์ประกอบเพื่อความงาม หากเป็นระบบการสื่อสารเชิงวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีคิด โครงสร้างอำนาจ เศรษฐกิจสื่อ เทคโนโลยีการผลิต และรสนิยมสาธารณะของมนุษยชาติในแต่ละห้วงเวลาอย่างลึกซึ้ง นับตั้งแต่ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา การออกแบบกราฟิกเปลี่ยนแปลงควบคู่ไปกับระบอบเทคโนโลยีการผลิต (regime of production technology) โครงสร้างสื่อ (media structure) และโครงสร้างเศรษฐกิจวัฒนธรรม (cultural economy) ของแต่ละยุคอย่างเป็นพลวัต การเคลื่อนจากระบบเรียงพิมพ์โลหะร้อน (hot-metal typesetting) สู่การเรียงพิมพ์ด้วยแสง (phototypesetting) การจัดพิมพ์บนเดสก์ท็อป (desktop publishing) การออกแบบบนเว็บและอุปกรณ์เคลื่อนที่ ระบบดีไซน์ (design system) และปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์จึงมิใช่เพียงการเปลี่ยนเครื่องมือ หากเป็นการเปลี่ยนกระบวนการ บทบาทวิชาชีพ และวิธีสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจของงานออกแบบไปพร้อมกัน (Manovich, 2013; Meggs & Purvis, 2016)

แม้คำว่า “การออกแบบกราฟิก” จะถูกบัญญัติขึ้นอย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 1922 โดย วิลเลียม แอดดิสัน ดวิกกินส์ (William Addison Dwiggins) เพื่ออธิบายกิจกรรมการจัดระเบียบโครงสร้างของทัศนธาตุในการสื่อสาร (Meggs & Purvis, 2016) อย่างไรก็ตาม นักวิชาการประวัติศาสตร์การออกแบบจำนวนมากชี้ว่า เงื่อนไขการเกิดของกราฟิกดีไซน์สมัยใหม่ได้เริ่มต้นที่การตั้งชื่อ หากเริ่มต้นจากการเปลี่ยนผ่านเชิงโครงสร้างที่ทำให้บทบาทของงานภาพและตัวอักษรถูกแยกออกจากโลกศิลปะบริสุทธิ์ (fine art) และเคลื่อนเข้าสู่โลกศิลปะเพื่อการพาณิชย์ (commercial art) และระบบสื่อสารอย่างจริงจังในช่วงทศวรรษ 1890 (Jobling & Crowley, 1996) การกำหนดขอบเขตเริ่มต้นของการวิจัยที่ปี ค.ศ. 1890 จึงเป็นการกำหนดหมวดหมู่เชิงประวัติศาสตร์ที่เงื่อนไขทางสังคม เทคโนโลยี และสุนทรียศาสตร์หลอมรวมกันจนทำให้งานกราฟิกพัฒนาบทบาทจากการประดับตกแต่งไปสู่การสื่อสารมวลชน

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วรรณกรรมหลักด้านประวัติศาสตร์กราฟิกระดับสากล อาทิ Meggs' History of Graphic Design (Meggs & Purvis, 2016), Graphic Design: A New History (Eskilson, 2012), Graphic Design: A Concise History (Hollis, 2001) และ Graphic Design History: A Critical Guide (Drucker & McVarish, 2009) มีคุณูปการสำคัญในการวางเส้นเรื่องของพัฒนาการการ

ออกแบบกราฟิกอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม วรรณกรรมกลุ่มดังกล่าวยังเปิดพื้นที่ให้พัฒนาเพิ่มเติมในประเด็นสำคัญสองประการ ประการแรก ประวัติศาสตร์กราฟิกมักถูกจัดระบบผ่านศูนย์กลางยุโรปและอเมริกาเป็นหลัก ทำให้พัฒนาการของภูมิภาคอื่น โดยเฉพาะเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มักถูกกล่าวถึงในฐานะกรณีประกอบของกระแสหลักตะวันตกมากกว่าจะถูกวิเคราะห์ในฐานะพัฒนาการที่มีเงื่อนไขเฉพาะของตนเอง (Lynam, 2024; Minick & Ping, 1990; Zhuang, 2012) ประการที่สอง การอธิบายประวัติศาสตร์กราฟิกจำนวนมากยังยึดโยงกับหมวดสไตล์มากกว่าการวิเคราะห์ผ่านระบอบเทคโนโลยีการผลิตและโครงสร้างสื่อ

ในบริบทไทย องค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกยังมีลักษณะกระจุกกระจายตามแขนงย่อย งานศึกษาด้านประวัติการพิมพ์ (กำธร สติรกุล, 2545) พัฒนาการของแบบอักษรไทย (ประชา สุวิธานนท์, 2545) สิ่งพิมพ์เชิงพาณิชย์ในประวัติศาสตร์ (อนเนก นาวิกมูล, 2542) และพัฒนาการรูปแบบศิลปะการออกแบบ (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2558) ต่างมีองค์ความรู้สะสมอยู่ในระดับหนึ่งภายในแต่ละแขนง อย่างไรก็ตาม ยังขาดงานสังเคราะห์ระยะยาวที่จัดวางองค์ความรู้เหล่านี้อยู่ในลำดับเวลาเดียวกัน เพื่อเปรียบเทียบกับพัฒนาการของการออกแบบกราฟิกระดับโลกอย่างเป็นระบบ ผลที่ตามมาคือ ประวัติศาสตร์กราฟิกไทยมักถูกอธิบายในลักษณะของเรื่องเล่าตามหลังตะวันตก มากกว่าการวิเคราะห์ว่าในแต่ละยุคสมัย สังคมไทยรับ ปรับ ต่อต้าน หรือสร้างสรรค์รูปแบบเฉพาะของตนเองอย่างไร ภายใต้เงื่อนไขของเทคโนโลยีการผลิต โครงสร้างสื่อ เศรษฐกิจการพิมพ์ และโครงสร้างวิชาชีพที่แตกต่างจากสังคมต้นแบบ

นอกจากช่องว่างด้านเนื้อหาแล้ว ยังปรากฏช่องว่างเชิงระเบียบวิธีที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ งานประวัติศาสตร์กราฟิกไทยจำนวนมากยังไม่ได้กำหนดเกณฑ์คัดเลือกชิ้นงานหรือเหตุการณ์อย่างโปร่งใส ขาดตารางวิเคราะห์ที่จัดวางตัวแปรสำคัญ เช่น เทคโนโลยีการผลิต ช่องทางสื่อ การจัดวางตัวอักษร อาร์ตไดเรกชัน เศรษฐกิจสื่อ และบทบาทของสถาบัน ให้สัมพันธ์กับช่วงเวลาอย่างเป็นระบบ ปัญหาสำคัญของประวัติศาสตร์กราฟิกไทยจึงมิได้อยู่เพียงการขาดข้อมูล หากอยู่ที่การขาดระบบการจัดวางข้อมูลให้สัมพันธ์กับพัฒนาการของโลกปัญหาดังกล่าวจึงเป็นปัญหาเชิงโครงสร้างขององค์ความรู้ ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการตอบสนองทั้งในระดับกรอบแนวคิดและระเบียบวิธีวิจัย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

งานวิจัยนี้กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยไว้สามประการที่สอดคล้องกัน ประการแรก เพื่อวิเคราะห์ปฐมบทและปัจจัยกำหนด (determinants) ของการก่อรูปการออกแบบกราฟิกสมัยใหม่โดยศึกษาพัฒนาการเชิงประวัติศาสตร์และวิเคราะห์บริบทสังคมและเทคโนโลยีที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ (critical turning points) ในช่วงรอยต่อคริสต์ศตวรรษที่ 19 ประการที่สอง เพื่อสร้างและเปรียบเทียบลำดับเวลาเชิงลึก (comparative deep chronology) ของวิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกโลกและไทยระหว่าง ค.ศ. 1890–2025 โดยใช้การวิเคราะห์ระดับจุลภาค (micro-level analysis) ครอบคลุมทั้งกระแสหลัก (mainstream) และกระแสรอง (counter-culture) ในมิติบริบทสังคม เทคโนโลยี และสไตล์ และประการที่สาม เพื่อสังเคราะห์กลไกความสัมพันธ์และการปรับเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างบริบทโลกและบริบทไทย โดยพิสูจนทราบปรากฏการณ์ระยะ

ห่างทางเวลา (time lag) และกระบวนการกลายพันธุ์ทางรูปแบบ (stylistic hybridization) อันนำไปสู่การก่อรูปของอัตลักษณ์กราฟิกไทยในแต่ละช่วงเวลา

2. การทบทวนวรรณกรรมและกรอบแนวคิดทฤษฎี

การวิจัยนี้บูรณาการกรอบทฤษฎีจากสาขาวิชาที่หลากหลาย เพื่อให้สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยี สังคม และรูปแบบการออกแบบได้อย่างครอบคลุม โดยจัดวางทฤษฎีหลักไว้หำกรอบ ซึ่งทำหน้าที่เสริมกันในมิติที่แตกต่าง

2.1 การกำหนดของสื่อและซอฟต์แวร์ในฐานะคำสั่ง

แมคลูฮัน (McLuhan, 1964) เสนอข้อโต้แย้งสำคัญว่า “ตัวสื่อคือสาร” (the medium is the message) โดยเน้นว่าโครงสร้างของสื่อมีผลต่อโครงสร้างการสื่อสารและวิถีการรับรู้สารของสังคมอย่างลึกซึ้ง ทักษะดังกล่าวเชื่อมโยงกับงานของวิลเลียมส์ (Williams, 1974) ที่ขยายมุมมองว่าเทคโนโลยีสื่อต้องเข้าใจร่วมกับรูปแบบทางวัฒนธรรม (cultural form) ที่กำกับการใช้งานของมัน ทั้งสองกรอบช่วยอธิบายว่าเหตุใดเมื่อเทคโนโลยีการผลิตและการเผยแพร่เปลี่ยนไป รูปแบบและตรรกะการออกแบบจึงเปลี่ยนตามไปด้วย

ในยุคดิจิทัล มาโนวิช (Manovich, 2013) ขยายแนวคิดดังกล่าวผ่านวิทยานิพนธ์ “ซอฟต์แวร์ในฐานะคำสั่ง” (software takes command) โดยชี้ว่าซอฟต์แวร์มิใช่เพียงเครื่องมือสร้างงาน หากเป็น “ตัวกลางทางวัฒนธรรม” (cultural intermediary) ที่กำหนดความเป็นไปได้และข้อจำกัดของการออกแบบในระดับโครงสร้าง โบลเตอร์และกรูซิน (Bolter & Grusin, 1999) เสริมกรอบนี้ผ่านแนวคิด “การแปลงสื่อใหม่” (remediation) ที่อธิบายว่าสื่อใหม่มักรับและแปลงสื่อเก่าให้กลายเป็นรูปแบบใหม่ในจังหวะที่เร็วขึ้นเรื่อย ๆ

2.2 ความล่าช้าทางวัฒนธรรมและการแพร่กระจายนวัตกรรม

อ็อกเบิร์น (Ogburn, 1922) เสนอแนวคิด “ความล่าช้าทางวัฒนธรรม” (cultural lag) โดยอธิบายว่าวัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) เช่น เทคโนโลยีและโครงสร้างการผลิต มักเปลี่ยนแปลงได้รวดเร็ว ขณะที่วัฒนธรรมการปรับตัว (adaptive culture) ซึ่งรวมถึงค่านิยม บรรทัดฐาน และระบบการยอมรับในสังคม มักปรับตามช้ากว่า ส่งผลให้เกิดช่วงเวลาของการต่อรองก่อนที่รูปแบบใหม่จะกลมกลืนกับสังคมท้องถิ่น

โรเจอร์ส (Rogers, 2003) เสริมกรอบดังกล่าวผ่านทฤษฎี “การแพร่กระจายนวัตกรรม” (diffusion of innovations) ที่ชี้ว่าการแพร่กระจายของนวัตกรรมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสี่ประการ ได้แก่ ตัวนวัตกรรมเอง ช่องทางการสื่อสาร (communication channel) เวลา (time) และระบบสังคม (social system) ที่รองรับ ทฤษฎีนี้มีประโยชน์ต่อการอธิบายว่า เหตุใดสไตล์อย่างอาร์ตนูโว (Art Nouveau) และอาร์ตเดโค (Art Deco) จึงปรากฏในสยามช้ากว่ายุโรปประมาณ 1–3 ทศวรรษ ขณะที่กระแสร่วมสมัยอย่าง flat design ปรากฏในไทยใกล้เคียงเวลาจริงกับโลก

2.3 ความเป็นลูกผสมและพื้นที่ต่อรองในระหว่าง

บาบา (Bhabha, 1994) เสนอแนวคิด “ความเป็นลูกผสม” (hybridity) และ “พื้นที่ที่สาม” (third space) ในกรอบหลังอาณานิคมศึกษา (postcolonial studies) โดยชี้ว่าอัตลักษณ์

ทางวัฒนธรรมในสังคมที่อยู่ภายใต้แรงปะทะของวัฒนธรรมต้นทางและปลายทาง มักก่อรูปในพื้นที่ต่อรองในระหว่าง (in-between space) มากกว่าการดำรงอยู่แบบบริสุทธิ์ตายตัว แนวคิดดังกล่าวเป็นกรอบสำคัญในการอธิบายว่า เหตุใดงานกราฟิกไทยจึงปรากฏในรูปแบบลูกผสมที่ไม่สามารถจัดเข้ากลุ่มกระแสหลักของตะวันตกได้อย่างบริสุทธิ์ และก่อให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นที่มีคุณค่าในตัวเอง

2.4 ทบทวนวรรณกรรมประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกไทย

งานบุกเบิกของกำธร สติรกุล. (2545) เรื่อง ลายสือไทย 700 ปี เป็นเอกสารสำคัญที่วางรากฐานความเข้าใจประวัติการพิมพ์และอักษรวิธียไทย ขณะที่งานของอเนก นาวิกมูล (2542) ในชุดสิ่งพิมพ์คลาสสิก และ ประวัติการพิมพ์รูปถ่ายในประเทศไทย ได้รวบรวมหลักฐานขั้นต้นเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์เชิงพาณิชย์และโฆษณายุคแรกของไทย ประชา สุวิธานนท์ (2545) ในงาน แอบดูตัว: การเมืองเรื่องตัวพิมพ์ของไทย ได้นำเสนอการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ของตัวอักษรไทยที่เชื่อมโยงกับโครงสร้างอำนาจและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สำหรับงานสังเคราะห์ในยุคหลัง ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์ (2558) และจรรยา อรัญยนาถ (2561) เสนอภาพรวมของประวัติศาสตร์การออกแบบในมิติที่กว้างกว่า นอกจากนี้ ชาตรี ประกิตนันทการ (2552) ในงาน ศิลปะ-สถาปัตยกรรมคณะราษฎร เป็นกรอบสำคัญในการเข้าใจการเมืองของรูปแบบศิลปะในยุคหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 ซึ่งมีนัยต่อการอธิบายเรื่องอาร์ตเดโคการเมืองในงานวิจัยนี้ ขณะที่กิตติธัช ศรีฟ้า (2568) ได้เสนอกรอบ “ลำดับยุคการออกแบบกราฟิก” และพัฒนาการของตัวอักษรดิจิทัลที่เป็นจุดตั้งต้นของการสังเคราะห์ในงานวิจัยนี้

2.5 ช่องว่างองค์ความรู้และกรอบแนวคิดของการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม สามารถระบุช่องว่างองค์ความรู้ได้สามประการ ประการแรกคือการขาดงานสังเคราะห์เชิงเปรียบเทียบที่จัดวางบริบทโลกและไทยในลำดับเวลาเดียวกัน ประการที่สอง คือการขาดเครื่องมือวิเคราะห์ระบบที่บูรณาการมิติเทคโนโลยี โครงสร้างสื่อ และสไตล์เข้าด้วยกัน และประการที่สาม คือการขาดกรอบทฤษฎีที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกราฟิกไทยกับกระแสโลกได้นอกเหนือไปจากกรอบ “ตามหลังตะวันตก” งานวิจัยนี้จึงพัฒนากรอบแนวคิดที่บูรณาการสามมิติหลัก ได้แก่ (1) บริบทสังคมและการเมือง (2) เทคโนโลยีและนวัตกรรมการผลิต และ (3) สไตล์และภาษาภาพ โดยใช้ทฤษฎีที่ทบทวนข้างต้นเป็นเครื่องมือวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทั้งสาม และสังเคราะห์ผลในรูปของลำดับเวลาเปรียบเทียบและการวิเคราะห์ระยะห่างทางเวลาและการกลายพันธุ์ทางรูปแบบ

3. ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (qualitative research methodology) ในรูปแบบการวิจัยเอกสาร (documentary research) ร่วมกับการวิเคราะห์เปรียบเทียบ (comparative analysis) ภายใต้กรอบประวัติศาสตร์เชิงโครงสร้าง (structural historiography) โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ขอบเขตและแหล่งข้อมูล

ขอบเขตด้านระยะเวลาครอบคลุมตั้งแต่ ค.ศ. 1890 ถึง 2025 พร้อมการศึกษาปฐมบทก่อน ค.ศ. 1890 พอสังเขปเพื่อปูพื้นฐาน ขอบเขตด้านพื้นที่ครอบคลุมบริบทโลกซึ่งมีศูนย์กลางในยุโรปและอเมริกาเหนือ และบริบทไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ถึงปัจจุบัน แหล่งข้อมูลที่ใช้แบ่งออกเป็นสามกลุ่มหลัก กลุ่มแรกคือ เอกสารวิชาการชั้นรอง (secondary sources) ได้แก่ ตำราประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิกที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลและภายในประเทศ กลุ่มที่สองคือ เอกสารชั้นต้น (primary sources) เช่น ภาพชิ้นงานต้นฉบับ สิ่งพิมพ์ราชการ นิตยสาร โปสเตอร์ ใบปิดภาพยนตร์ และโฆษณาสิ่งพิมพ์ในช่วงเวลาที่ศึกษา ซึ่งสืบค้นจากหอจดหมายเหตุแห่งชาติ หอภาพยนตร์ พิพิธภัณฑ์เฉพาะทาง และคอลเลกชันสาธารณะออนไลน์ที่ตรวจสอบย้อนกลับได้ และกลุ่มที่สามคือ บทความวิจัยและบทความวิชาการในวารสารระดับชาติและนานาชาติที่เกี่ยวข้องกับประเด็นย่อย

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยพัฒนาเครื่องมือเชิงระบบสองชุดหลัก ชุดแรกคือ ตารางลำดับเวลาเปรียบเทียบ (comparative chronological matrix) ที่จัดวางเหตุการณ์สำคัญทางเทคโนโลยี สังคมการเมือง และสไตล์การออกแบบในบริบทโลกและไทยให้สัมพันธ์กับช่วงเวลาเดียวกันแบบรายปี ชุดที่สองคือ โค้ดบุ๊ก (codebook) ที่ใช้สำหรับจำแนกชิ้นงานกราฟิกตามมิติการวิเคราะห์ 6 มิติ ได้แก่ (1) เทคโนโลยีการผลิต (production technology) ครอบคลุม 9 รหัสตั้งแต่ระบบพิมพ์หินถึงปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (2) ช่องทางสื่อ (media channel) (3) การจัดวางตัวอักษร (typography) (4) อาร์ตไดเรกชันและภาษาภาพ (art direction and visual language) (5) เศรษฐกิจสื่อและหน้าที่การสื่อสาร (media economy) และ (6) บทบาทสถาบัน วิชาชีพ และบริบทวัฒนธรรม (institutional role)

นอกจากนี้ งานวิจัยยังพัฒนาเกณฑ์เสริมเพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างบริบทโลกและไทย ประกอบด้วย เกณฑ์การจำแนกลักษณะความสัมพันธ์ 6 รูปแบบ (R01–R06) เกณฑ์การพิจารณาระยะห่างทางเวลา 5 ระดับ (TL0–TL4) และเกณฑ์การวิเคราะห์การกลายพันธุ์ทางรูปแบบ 7 รูปแบบ (H01–H07)

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลดำเนินไปในสามระดับที่ต่อเนื่องกัน ระดับแรกคือ การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของชิ้นงานแต่ละรายการตามโค้ดบุ๊ก ระดับที่สองคือ การเปรียบเทียบชิ้นงานภายในช่วงเวลาเดียวกันเพื่อหาลักษณะร่วมของยุค และระดับที่สามคือ การเปรียบเทียบข้ามช่วงเวลาและข้ามบริบทระหว่างโลกกับไทยเพื่อวิเคราะห์แนวโน้มระยะห่างทางเวลา การรับและปรับอิทธิพล และการกลายพันธุ์ทางรูปแบบ การสังเคราะห์ผลใช้กรอบทฤษฎีที่บทวนในบทที่ 2 เป็นเครื่องมือในการอธิบายเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลง ทั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ทุกชิ้นมีการอ้างอิงแหล่งข้อมูลที่ตรวจสอบย้อนกลับได้ (traceable references) เพื่อให้สามารถตรวจสอบและพัฒนาต่อยอดได้ในงานวิจัยถัดไป

3.4 จริยธรรมการวิจัย

เนื่องจากการเป็นกรวิจัยเอกสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับมนุษย์โดยตรง งานวิจัยนี้ปฏิบัติตาม จริยธรรมการอ้างอิงและการเคารพทรัพย์สินทางปัญญา โดยใช้ภาพประกอบและข้อมูลที่ได้รับ อนุญาตหรือเป็นไปตามหลักการใช้ที่เป็นธรรม (fair use) สำหรับการศึกษาวิจัย และอ้างอิงแหล่ง ที่มาตามมาตรฐาน APA 7th edition อย่างครบถ้วน

4. ผลการวิจัย

ผลการวิจัยนำเสนอใน 3 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกโลก ค.ศ. 1890–2025 จัดเป็น 4 ยุค (2) วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกไทยในช่วงเวลาเดียวกัน และ (3) ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบที่นำไปสู่การสังเคราะห์ข้อค้นพบหลักของงานวิจัย

4.1 วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกโลก ค.ศ. 1890–2025



จากการสังเคราะห์ผ่านตารางลำดับเวลาเปรียบเทียบ และกรอบทฤษฎีการกำหนดของสื่อ ผู้วิจัยจำแนก พัฒนาการการออกแบบกราฟิกโลกออกเป็น 4 ยุคหลัก โดยใช้จุดเปลี่ยนทางเทคโนโลยีและเหตุการณ์ทาง ประวัติศาสตร์เป็นเกณฑ์การแบ่ง

4.1.1 ยุคเริ่มต้นวิชาชีพและอาร์ตนูโว (ค.ศ. 1890–1914) ยุคนี้ได้รับการขนานนามว่าเป็น “ยุคทอง ของโปสเตอร์” (the golden age of poster) ซึ่งเป็น ผลของความสอดคล้องของปัจจัยสามประการ ประการ แรกคือบริบทสังคมยุคเบลล์เอพ็อก (Belle Époque) และการขยายตัวของชนชั้นกลางที่ก่อให้เกิดสังคมบริโภคนิยม (consumer society) ทำให้ “ถนน” กลายเป็นหอ ศิลป์ของประชาชน (Meggs & Purvis, 2016) ประการ ที่สองคือการปฏิวัติการพิมพ์หินสี (chromolithography revolution) โดยจูลส์ เซเรต์ (Jules Chéret) พัฒนา กระบวนการแยกสีแบบ 3 หิน ทำให้สามารถผลิตภาพ ขนาดใหญ่ที่มีสีสันสดใสได้ในต้นทุนที่ลดลง (Heller & Chwast, 2001; Eskilson, 2012) และประการที่สามคือ การก่อรูปของสไตล์อาร์ตนูโว (Art Nouveau) ที่มี ลักษณะเด่นคือเส้นโค้งเลียนแบบธรรมชาติและรูปทรง สตรี โดยศิลปินสำคัญอย่างอัลฟอนส์ มูคา (Alphonse Mucha) ได้สร้างเอกลักษณ์ผ่านโปสเตอร์ละครของชา ราร์ห์ แบร์นฮาร์ด (Sarah Bernhardt) (Jobling & Crowley, 1996)

ภาพที่ 1 โปสเตอร์ละคร “Gismonda” (ค.ศ. 1894) ออกแบบโดย Alphonse Mucha สำหรับนักแสดงซาร่าห์ แบร์นาร์ต สะท้อนเอกลักษณ์ของสไตล์อาร์ตนูโวผ่านรูปทรงสตรีที่สง่างาม ลวดลายธรรมชาติ และการพิมพ์หินสี (chromolithography). ที่มา: Meggs & Purvis (2016, p. 203). ภาพต้นฉบับสาธารณสมบัติจาก The Metropolitan Museum of Art Open Access (www.metmuseum.org).

จุดเปลี่ยนสำคัญทางสุนทรียศาสตร์ปลายยุคนี้คือ ผลงานของอองรี เดอ ตูลูส-โลเทรค (Henri de Toulouse-Lautrec) ที่ได้รับอิทธิพลจากภาพพิมพ์ไม้แกะญี่ปุ่น (Japonisme) ผ่านการลดทอนสีและการตัดเส้นแบนราบ ซึ่งกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนผ่านไปสู่กราฟิกสมัยใหม่ในยุคถัดไป

4.1.2 ยุคโมเดิร์นนิสม์และสงครามโลก (ค.ศ. 1915–1945)

ยุคนี้ถูกผลักดันโดยสองแรงคู่ขนานคือ การปฏิวัติทางความคิดของขบวนการโมเดิร์นนิสม์ (modernism) และความรุนแรงของสงครามโลก ที่ทำให้ภาษากرافิกต้องตอบโจทย์การโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda) และการสร้างชาติ ผลผลิตทางความคิดสำคัญของยุคนี้ได้แก่ คอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) ของรัสเซีย เช่น ผลงาน “Beat the Whites with the Red Wedge” ของเอล ลิสซิตสกี (El Lissitzky, 1919)



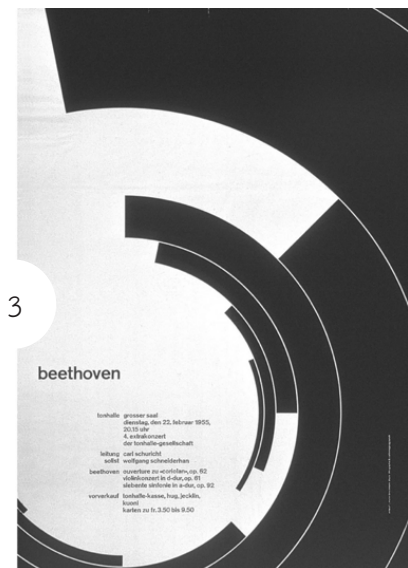
ภาพที่ 2 โปสเตอร์โฆษณาชวนเชื่อ “Beat the Whites with the Red Wedge” (ค.ศ. 1919) โดย El Lissitzky แสดงภาษาทัศนศิลป์แบบคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) ที่ใช้รูปทรงเรขาคณิตและสีคู่ตรงข้ามแดง-ขาว เพื่อสื่อสารอุดมการณ์ทางการเมืองในรัสเซียยุคปฏิวัติ. ที่มา: Eskilson (2012, p. 137). คอลเลกชันสาธารณะ Russian Tate Library.

เดอสไตล์ (De Stijl) ของเนเธอร์แลนด์ที่นำโดยปีต มอนเดรียน (Piet Mondrian) และเทโอ ฟาน ดูสเบิร์ก (Theo van Doesburg) และเบาเฮาส์ (Bauhaus) ในเยอรมนีที่ก่อตั้งโดยวอลเตอร์ โกรเปียส (Walter Gropius) ในปี ค.ศ. 1919 ซึ่งได้วางรากฐานปรัชญา “รูปแบบตามหน้าที่” (form follows function) (Eskilson, 2012; Lupton & Miller, 1999)

คู่ขนานกับโมเดิร์นนิสม์ สไตล์อาร์ตเดโค (Art Deco) ในช่วงปี 1920s–1930s ได้ใช้รูปทรงเรขาคณิต เส้นเฉียง ความสมมาตร และภาพความทันสมัย เป็นภาษาภาพของชนชั้นกลางผู้บริโภคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อทั้งโปสเตอร์ภาพยนตร์ บรรจุมัณต์ และอัตลักษณ์องค์กรในช่วงระหว่างสงคราม

4.1.3 ยุคหลังสงครามและยุคข้อมูลข่าวสาร (ค.ศ. 1946–1980)

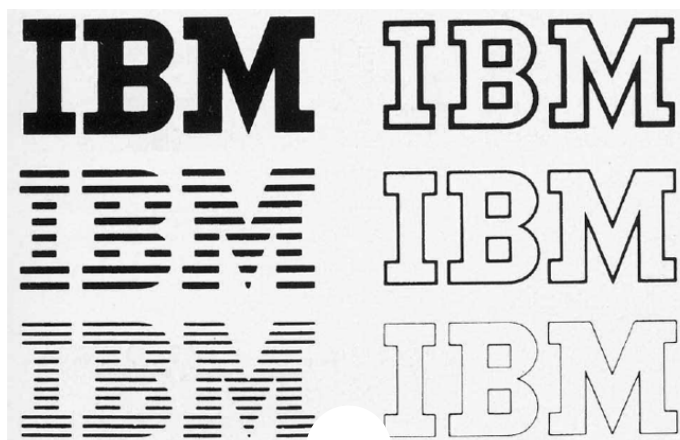
หลังสงครามโลกครั้งที่สอง โลกต้องการภาษาการสื่อสารใหม่ที่ “เป็นกลาง” (neutral) และ “ปราศจากอคติ” (objective) สิ่งนี้นำไปสู่การกำเนิดของ สวิสสไตล์ (Swiss Style) หรือ International Typographic Style ที่เน้นระบบกริด (grid system) ตัวอักษรไร้เชิง (sans-serif) และการลำดับชั้นข้อมูลที่ชัดเจน ในปี ค.ศ. 1955 โยเซฟ มุลเลอร์-บร็อคแมน (Josef Müller-Brockmann) ออกแบบโปสเตอร์คอนเสิร์ต Beethoven ที่ใช้รูปทรงนามธรรมและระบบกริดในการถ่ายทอดจังหวะดนตรี



ภาพที่ 3 โปสเตอร์คอนเสิร์ต “Beethoven” (ค.ศ. 1955) ออกแบบโดย Josef Müller-Brockmann สำหรับ Tonhalle Zürich แสดงความเป็นเลิศของสวิสสไตล์ที่ใช้ระบบกริด (grid system) และรูปทรงเรขาคณิตนามธรรมเพื่อถ่ายทอดจังหวะดนตรี แทนการใช้ภาพประกอบเสมือนจริง. ที่มา: Hollis (2006, p. 184); Museum für Gestaltung Zürich.,

ขณะที่ในปี ค.ศ. 1957 ฟอนต์ Helvetica (โดย Max Miedinger และ Eduard Hoffmann) และ Univers (โดย Adrian Frutiger) ถือกำเนิดขึ้นพร้อมกัน

และกลายเป็นภาษาตัวอักษรของยุคโลกาภิวัตน์ (Hollis, 2006; Meggs & Purvis, 2016) คู่ขนานกับสวิสสไตล์ ในสหรัฐอเมริกาเกิดสำนัก New York School ที่นำโดย พอล แรนด์ (Paul Rand) ผู้สถาปนาระบบอัตลักษณ์องค์กร (corporate identity) ผ่านโลโก้ของ IBM, ABC, UPS และ Westinghouse



ภาพที่ 4 วิวัฒนาการตราสัญลักษณ์บริษัท IBM ออกแบบโดย Paul Rand เริ่มจากแบบตัวอักษรทึบ (1956) สู่แบบเส้นแถบแนวนอน 8 เส้น (1972) ที่กลายเป็นต้นแบบของระบบอัตลักษณ์องค์กรสมัยใหม่. ที่มา: Meggs & Purvis (2016, p. 372); IBM Corporate Archive (www.ibm.com/design).

ทำให้กราฟิกดีไซน์เคลื่อนเข้าสู่ระบบเศรษฐกิจองค์กรอย่างเต็มตัว ในทศวรรษ 1960 เกิดการปฏิวัติทางวัฒนธรรม (cultural revolution) ที่ปฏิเสธความเย็นชาของสวิสสไตล์ผ่าน Push Pin Studios ของมิลตัน เกลเซอร์ (Milton Glaser) และซีมัวร์ ชวาสต์ (Seymour Chwast) ตามด้วยศิลปะไซคีเดลิก (psychedelic art) ในซานฟรานซิสโก และพังค์ (punk) ในลอนดอนช่วงปลายทศวรรษ 1970 ที่ใช้สุนทรียศาสตร์แบบ “ทำด้วยตัวเอง” (DIY) เพื่อต่อต้านวัฒนธรรมกระแสหลัก



ภาพที่ 5 ปกซิงเกิล “God Save the Queen” (ค.ศ. 1977) ของวง Sex Pistols ออกแบบโดย Jamie Reid โดยใช้เทคนิคการตัดแปะตัวอักษรแบบจดหมายเรียกค่าไถ่ (ransom note style) คัดทับพระบรมฉายาลักษณ์ สะท้อนสุนทรียศาสตร์พังค์ที่ต่อต้านวัฒนธรรมกระแสหลักและสถาบันทางสังคม. ที่มา: Poynor (2003, p. 28); Victoria and Albert Museum Collection.

4.1.4 ยุคดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์ (ค.ศ. 1980–2025)

การก้าวเข้าสู่ทศวรรษ 1980 ถือเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาแทนที่กระบวนการผลิตแบบอนาล็อกอย่างสิ้นเชิง การมาถึงของไตรภาคีแห่งการทำสื่อสิ่งพิมพ์ (the trinity of desktop publishing) ในช่วงปี ค.ศ. 1984–1985 ได้แก่ Apple Macintosh ภาษา PostScript ของ Adobe ที่พัฒนาโดย จอห์น วอร์น็อก (John Warnock) และซอฟต์แวร์ Aldus PageMaker ทำให้เกิดกระบวนการ WYSIWYG (what you see is what you get) ที่ปฏิวัติบทบาทวิชาชีพอย่างสิ้นเชิง (Manovich, 2013)

ทศวรรษ 1990 เป็นยุคของการทดลองทางทัศนศิลป์ที่ไร้ขีดจำกัด ผ่านนิตยสาร Emigre ของ รูดี แวนเดอร์แลนส์ (Rudy VanderLans) และซูซานา ลิกโค (Zuzana Licko) ที่นำเสนอสุนทรียะแบบ Lo-Res และ Bitmap Fonts เดวิด คาร์สัน (David Carson) ในนิตยสาร Ray Gun ที่ใช้สไตล์ “กรันจ์” (grunge) และ Deconstruction ตามมาด้วยสเตฟาน แซกไมสเตอร์ (Stefan Sagmeister) ที่นำการทดลองทางวัสดุและร่างกายมาเป็นภาษาภาพ (Poynor, 2003) ขณะเดียวกัน การกำเนิดของ World Wide Web ในปี ค.ศ. 1991 ทำให้กราฟิกดีไซน์ต้องเผชิญกับสื่อใหม่ที่ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้

ทศวรรษ 2000s–2010s เป็นยุคของการปฏิสัมพันธ์และมินิมอล (interactive and minimal) ผ่านการขยายตัวของสมาร์ทโฟนและความจำเป็นในการออกแบบ UX/UI การเปลี่ยนผ่านจาก skeuomorphism ไปสู่ flat design ที่เห็นชัดในการเปลี่ยนผ่านระหว่าง iOS 6 และ iOS 7 ในปี ค.ศ. 2013 สะท้อนการลดทอนความซับซ้อนเพื่อเอื้อต่อการรับรู้บนหน้าจอขนาดเล็กและความเร็วในการประมวลผล และในยุคล่าสุด ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2020 เป็นต้นมา การเข้ามาของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ DALL-E, Midjourney และ Stable Diffusion ได้ท้าทายบทบาทของผู้สร้างสรรค์ (creator) และนิยามใหม่ของศิลปะ (Epstein et al., 2023) เช่นกรณีผลงาน “Théâtre D’opéra Spatial” ของเจสัน อัลเลน (Jason Allen) ในปี ค.ศ. 2022 ที่ชนะการประกวดศิลปะของ Colorado State Fair



ภาพที่ 6 ผลงาน “Théâtre D’opéra Spatial” (ค.ศ. 2022) โดย Jason Allen สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรม Midjourney ผลงานนี้ชนะรางวัลประเภทศิลปะดิจิทัลจากงาน Colorado State Fair กลายเป็นจุดเปลี่ยนของการอธิบายเรื่องนิยาม และสถานะของ .

“ผู้สร้างสรรค์” (creator) ในยุคปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์. ที่มา: Epstein et al. (2023). อ้างอิงตามที่เจ้าของผลงานเผยแพร่ใน Discord ของ Midjourney

4.2 วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกไทย ค.ศ. 1890–2025

วิวัฒนาการการออกแบบกราฟิกไทยสามารถจำแนกออกเป็น 4 ยุคที่สอดคล้องกับช่วงเวลาของบริบทโลก แต่มีเงื่อนไขขับเคลื่อนเฉพาะตัวที่แตกต่างจากบริบทตะวันตก

4.2.1 ยุคก่อนรูปกราฟิกสมัยใหม่ (พ.ศ. 2433–2475 / ค.ศ. 1890–1932)

ในขณะที่โลกตะวันตกขับเคลื่อนกราฟิกผ่านระบบทุนนิยมโฆษณา สยามในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวกลับขับเคลื่อนผ่านการปฏิรูประบบราชการ การจัดตั้งระบบ

กระทรวง ทบวง กรม ในปี พ.ศ. 2435 (ค.ศ. 1892) สร้างความต้องการระบบเอกสารและสิ่งพิมพ์ราชการที่เป็นมาตรฐาน เช่น ราชกิจจานุเบกษา ประกาศ แบบเรียน และธนบัตร สิ่งพิมพ์เหล่านี้มิได้เป็นเพียงวัตถุทางเอกสาร หากเป็นโครงสร้างของความเป็นรัฐชาติสมัยใหม่ที่ทำให้รูปแบบการสื่อสารแบบตะวันตกแทรกซึมเข้ามาในชีวิตประจำวัน

ในมิติสุนทรียศาสตร์ ชนชั้นนำสยามรับเอาสไตล์วิกตอเรียนและอาร์ตนูโวเข้ามาผสานกับสัญลักษณ์ไทย ปรากฏชัดในแบบร่างตราครุฑพ่าห์สำหรับตราตั้งห้างร้าน (Royal Warrant) ในปี พ.ศ. 2463 ที่ออกแบบโดยสมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ และในนิตยสารดุสิตสมิต (พ.ศ. 2461–2466) ซึ่งเป็นต้นแบบของสิ่งพิมพ์เชิงวรรณกรรมและกราฟิกสมัยใหม่ของไทย ขณะเดียวกันโฆษณาบบารุงโลหิต “ตราสตรีพม่า” และโฆษณาสินค้านำเข้าอื่น ๆ ได้สะท้อนภาพลักษณ์สตรีไทยยุคใหม่ที่ผสมรูปลักษณ์ตะวันตกกับเครื่องแต่งกายและรสนิยมท้องถิ่น

ภาพที่ 7 แบบร่างตราครุฑพ่าห์สำหรับตราตั้งห้างร้าน (Royal Warrant) ปี พ.ศ. 2463 ออกแบบโดยสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ แสดงรูปแบบ “ไทย-วิกตอเรียน” (Thai-Victorian) ที่ผสมกรอบลวดลายแบบยุโรปกับสัญลักษณ์ไทยและโครงสร้างตราประทับแบบราชสำนัก ที่มา: หอจดหมายเหตุแห่งชาติ; เผยแพร่ใน เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล (2555).



ภาพที่ 8 หน้าปกนิตยสาร “ดุสิตสมิต” (Dusit Samit) ฉบับพิเศษเฉลิมพระชนมพรรษา ปี พ.ศ. 2464 สะท้อนการประสานสุนทรียะอาร์ตนูโวกับลวดลายและตัวอักษรไทยในยุครัชกาลที่ 6 อันเป็นตัวอย่างต้นแบบของรูปแบบ “ไทย-วิกตอเรียน”. ที่มา: หอสมุดวชิรญาณ สำนักหอสมุดแห่งชาติ; อ้างถึงใน อเนก นาวิกมูล (2542).



4.2.2 ยุคคณะราษฎรและสงครามโลก (พ.ศ. 2475–2495 / ค.ศ. 1932–1952) การเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ส่งผลต่อภาษากากราฟิกไทยอย่างลึกซึ้ง คณะราษฎรใช้กราฟิกเป็นเครื่องมือสร้างชาติและสื่อสารอุดมการณ์ใหม่ ปรากฏผ่านสัญลักษณ์พานรัฐธรรมนูญ การออกแบบธนบัตร ตราประจำกระทรวง และสิ่งพิมพ์

ทางการ ที่ใช้รูปทรงเรขาคณิตของอาร์ตเดโคในการ “ชำระล้าง” ความวิจิตรของศิลปะศักดินาเดิม (ชาติรี ประกิตนันทการ, 2552) นโยบายรัฐนิยมในยุคจอมพล ป. พิบูลสงครามได้ขยายบทบาทของกราฟิกในการสร้างพลเมืองสมัยใหม่ผ่านสื่อโฆษณาความเป็นไทย เช่น เครื่องแต่งกาย มารยาท และอักษรวิธี (ณัฐวุฒิ สุทธิสงคราม, 2522)

ในมิติเศรษฐกิจสื่อ ช่วงนี้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมเปียร์ไทย เช่น เปียร์สิงห์และเปียร์ว่าวปักเป้า ที่เริ่มจำหน่ายในช่วงหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง สะท้อนการก่อรูปของการโฆษณาเชิงพาณิชย์ในระบบทุนนิยมสมัยใหม่ของไทย ขณะที่หน้าปกหนังสือ “ไทยในปัจจุบัน” (พ.ศ. 2483) และหนังสือภาพ “เมืองไทย” ฉบับ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2484 แสดงสไตล์ศิลปะแบบสังคมนิยมเชิงวีรชน (heroic realism) ที่ได้รับอิทธิพลจากสไตล์การโฆษณาชวนเชื่อระดับสากล



ภาพที่ 9 หน้าปกหนังสือภาพ “เมืองไทย” ฉบับพิเศษ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2484 (ค.ศ. 1941) แสดงรูปแบบ “อาร์ตเดโคการเมือง” (Political Art Deco) ผ่านการใช้รูปทรงเรขาคณิต ภาพสามัญชนในอิริยาบถวีรชน และการ “ชำระล้าง” ความวิจิตรของศิลปะศักดินาเดิม เพื่อรับใช้อุดมการณ์รัฐนิยมของคณะราษฎร. ที่มา: หอจดหมายเหตุแห่งชาติ; วิเคราะห์ใน ชาติรี ประกิตนันทการ (2552).

4.2.3 ยุคไทยป๊อปและสงครามเย็น (พ.ศ. 2495–2523 / ค.ศ. 1952–1980)



ภาพที่ 10 ใบปิดภาพยนตร์ไทยเรื่อง “ดอง” (พ.ศ. 2514) ออกแบบและกำกับโดย เปี้ยก โปสเตอร์ แสดงเอกลักษณ์ของรูปแบบ “ไทยเวอร์นาคูลาร์ป๊อป” (Thai Vernacular Pop) ผ่านการใช้สีคู่ตรงข้ามที่รุนแรง การจัดวางองค์ประกอบที่อัดแน่น (horror vacui) และเทคนิคการวาดภาพประกอบมือ ซึ่งเป็นภาษาภาพที่นักออกแบบทั่วโลกในปัจจุบันยอมรับในฐานะอัตลักษณ์เฉพาะตัวของไทย. ที่มา: หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน); ศิริวัฒน์ พรพรรณนา (2529).

ในช่วงสงครามเย็น ไทยได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากสหรัฐอเมริกาอย่างเข้มข้น ผ่านสื่อโฆษณา ภาพยนตร์ และสินค้าอุปโภคบริโภค โฆษณาผงซักฟอก “แพ็บ” ในช่วงทศวรรษ 2490–2500 แสดงอิทธิพลของการออกแบบโฆษณาแบบอเมริกัน ขณะที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเฟื่องฟูสุดในช่วงทศวรรษ 2500–2520 โดยมีนักแสดงคู่อย่างมิตร ชัยบัญชา และเพชรรา เชาวราชฎร์ เป็นไอคอนของยุค ใบปิดภาพยนตร์ที่วาดมือโดยศิลปินป้ายอย่างเป๊ยก โปสเตอร์ ในผลงานเรื่อง “ดวง” (พ.ศ. 2514) ได้กลายเป็นภาษาภาพเฉพาะตัวที่นักออกแบบกราฟิกระดับโลกในปัจจุบันยอมรับ (ศิริวัฒน์ พรธนา, 2529) ลักษณะเด่นของกราฟิกในยุคนี้คือ การใช้สีคู่ตรงข้ามที่รุนแรง การจัดวางองค์ประกอบที่อัดแน่น (horror vacui) การวาดภาพประกอบที่เน้นอารมณ์ และการสื่อสารเชิงเรื่องเล่า ซึ่งสอดคล้องกับสุนทรียะของวัฒนธรรมป๊อปท้องถิ่นและรสนิยมของผู้ชมชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงานในเมือง

4.2.4 ยุคกราฟิกไทยร่วมสมัย (พ.ศ. 2523–2568 / ค.ศ. 1980–2025)

การเข้ามาของระบบเดสก์ท็อปพลิเคชันในไทย ช่วงปลายทศวรรษ 2520 (ปลาย ค.ศ. 1980s) เริ่มต้นการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล โดยสำนักพิมพ์และนิตยสารเริ่มทยอยปรับเข้าสู่ระบบพอนด์ดิจิทัลในช่วงทศวรรษ 2530 (1990s) จุดเปลี่ยนสำคัญคือการกำเนิดของนิตยสาร a day ฉบับปฐมฤกษ์ในเดือนกันยายน ค.ศ. 2000 ภายใต้การนำของวงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์ (2545) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการกำเนิดวัฒนธรรมอินดี้ (independent culture) ของไทย และมีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมสิ่งพิมพ์ไทยร่วมสมัยอย่างกว้างขวาง



11

(ภาพที่ 11 หน้าปกนิตยสาร a day ฉบับปฐมฤกษ์ (กันยายน พ.ศ. 2543) ภายใต้บรรณาธิการบริหาร วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์ และอาร์ตไดเรกเตอร์ในยุคก่อตั้ง ถือเป็นสัญลักษณ์ของการกำเนิดวัฒนธรรมอินดี้ (independent culture) ของไทยและการก่อรูปของนิตยสารทางเลือกที่ใช้กระบวนการออกแบบดิจิทัลเต็มรูปแบบ. ที่มา: บริษัท เดย์ โพเอทส์ จำกัด; อ้างถึงใน วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์ (2545).

ในระดับองค์กร การปรับปรุงตราสัญลักษณ์ของบริษัทใหญ่ เช่น ปูนซีเมนต์นครหลวง (อินทรี) สะท้อนวิวัฒนาการของการออกแบบตัวอักษรไทยในยุคดิจิทัล ที่ลดทอนรายละเอียดเพื่อให้ใช้งานได้ในหลายแพลตฟอร์ม ในยุคล่าสุด แนวโน้มของตัวอักษรไทย “ไม่มีหัว” (loopless Thai type) และการรื้อฟื้นสุนทรียะข้างถนน (Thai vernacular) เพื่อตีความใหม่ในงานออกแบบร่วมสมัย ได้สะท้อนการต่ออัตลักษณ์ไทยร่วมสมัยในเวทีโลก ขณะเดียวกัน นักออกแบบไทยรุ่นใหม่ก็



เริ่มใช้เครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ในกระบวนการออกแบบ ทำให้ระยะห่างทางเวลา กับบริบทสากลในมิตินี้แทบเป็นศูนย์

ภาพที่ 12 ภาพเปรียบเทียบหน้าจอรระบบปฏิบัติการ iOS 6 (ซ้าย — แบบ Skeuomorphism ที่จำลองพื้นผิววัสดุจริง) และ iOS 7 (ขวา — แบบ Flat Design ที่ลดทอนรายละเอียดเป็นเรขาคณิตเรียบ) เปิดตัวในปี ค.ศ. 2013 สะท้อนการเปลี่ยนภาษาภาพของอินเทอร์เน็ตดิจิทัลที่นัก

ออกแบบไทยปรับใช้แทบจะพร้อมกันกับนักออกแบบทั่วโลก เป็นตัวอย่างของระยะห่างทางเวลาในระดับใกล้เคียงเวลาจริง (real-time lag). ที่มา: Apple Inc. Newsroom Archive; วิเคราะห์ใน Manovich (2013).

4.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบ

การเปรียบเทียบลำดับเวลาเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Chronological Matrix) ระหว่างบริบทโลกและไทย นำไปสู่ข้อค้นพบสำคัญสามประการที่เป็นแก่นกลางของงานวิจัยฉบับนี้

4.3.1 รูปแบบความสัมพันธ์ที่หลากหลาย

ผลการเปรียบเทียบพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างกราฟิกไทยกับกราฟิกโลกมิได้เป็นเส้นตรงแบบ “ตามหลัง” เพียงรูปแบบเดียว หากปรากฏลักษณะความสัมพันธ์อย่างน้อย 4 รูปแบบ ได้แก่ (ก) การรับโดยตรง (adopt) เช่น การนำองค์ประกอบแบบวิกตอเรียนมาใช้ในสิ่งพิมพ์ราชการช่วง พ.ศ. 2433–2453 (ข) การปรับใช้ (adapt) เช่น การนำอาร์ตเดโคมาลดทอนความวิจิตรของลายไทยในยุคคณะราษฎร (ค) การสร้างสรรค์ใหม่ (reinvent) เช่น การพัฒนาใบปิดภาพยนตร์ไทยวาดมีอที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและไม่มีต้นแบบโดยตรงในตะวันตก และ (ง) การสอดคล้องในเวลาเดียวกัน (sync) ในยุคดิจิทัลที่กราฟิกไทยและโลกพัฒนาคู่ขนานแทบจะพร้อมกัน ข้อค้นพบนี้ขยายความเข้าใจประวัติศาสตร์กราฟิกไทยจากกรอบเดิมที่มักอธิบายในฐานะ “การตามหลังตะวันตก” ไปสู่กรอบที่หลากหลายและสะท้อนพลวัตของการสร้างสรรค์ในบริบทไทยอย่างเป็นรูปธรรม

4.3.2 ปรากฏการณ์การหดตัวของระยะห่างทางเวลา

ผลการเปรียบเทียบพบว่า ระยะห่างของการรับอิทธิพลด้านรูปแบบ แนวคิด หรือเทคโนโลยี จากบริบทสากลเข้าสู่บริบทไทยมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง โดยจำแนกได้เป็น 3 ระดับ คือ (ก) ระดับห่างมาก (high lag) ในช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่สไตล์อย่างอาร์ตนูโวและอาร์ตเดโคใช้เวลา 1–3 ทศวรรษกว่าจะปรากฏเด่นชัดในสยาม (ข) ระดับห่างปานกลาง (medium lag) ในยุคสงครามเย็นที่อิทธิพลเดินทางถึงไทยในระดับ “ปีต่อปี” และ (ค) ระดับใกล้เคียงเวลาจริง (real-time lag) ในยุคดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตที่นักออกแบบไทยเข้าถึงเครื่องมือและกระแสเดียวกันกับสากลในทันที ข้อค้นพบนี้ชี้ว่า โครงสร้างเทคโนโลยีสื่อและเครือข่ายข้อมูลเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้จังหวะการรับอิทธิพลระหว่างโลกกับไทยหดตัวลง สอดคล้องกับทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมของโรเจอร์ส (Rogers, 2003) และแนวคิด remediation ของโบลเตอร์และกรูชิน (Bolter & Grusin, 1999)

4.3.3 กระบวนการกลายพันธุ์ทางรูปแบบ

ผลการวิเคราะห์ยังพบว่า การรับอิทธิพลของไทยมิได้เกิดในลักษณะถ่ายโอนรูปแบบสากลโดยตรงทั้งหมด หากเกิดผ่านกระบวนการคัดเลือกและดัดแปลงตามเงื่อนไขวัฒนธรรม ภาษา โครงสร้างการอ่าน และบริบทสื่อภายในประเทศ จนก่อให้เกิดรูปแบบเฉพาะถิ่น (localized style) ที่มีเอกลักษณ์เด่นอย่างน้อย 3 รูปแบบ

รูปแบบแรกคือ ไทย-วิกตอเรียน (Thai-Victorian) ที่ปรากฏในสมัยรัชกาลที่ 5-6 ผ่านการนำกรอบลวดลายดอกไม้แบบวิกตอเรียนและองค์ประกอบอาร์ตนูโวมาผสมผสานกับตัวอักษรไทย และสัญลักษณ์ไทย เช่น ช้างเผือก ครุฑ และพระอินทร์ ในสิ่งพิมพ์ราชการ ตราตั้งห้างร้าน และโฆษณาสินค้านำเข้า

รูปแบบที่สองคือ อาร์ตเดโคการเมือง (Political Art Deco) ที่ปรากฏในยุคคณะราษฎร หลัง พ.ศ. 2475 ผ่านการนำเส้นสายเรขาคณิตของอาร์ตเดโคมา “ชำระล้าง” ความวิจิตรของศิลปะศักดินาเดิม โดยเปลี่ยนจากลายกนกเป็นเส้นตรง และเปลี่ยนจากเทพเจ้าเป็นสามัญชน เพื่อรับใช้บริบททางการเมืองของระบอบใหม่ (ชาติรี ประกิตนันทการ, 2552)

รูปแบบที่สามคือ ไทยเวอร์นาคิวลาร์ป๊อป (Thai Vernacular Pop) ที่ปรากฏในใบปิดภาพยนตร์ไทยและศิลปะข้างถนน ผ่านการผสมหลักการจัดองค์ประกอบสากลเข้ากับสุนทรียะ “ความกลัวที่ว่าง” (horror vacui) แบบไทย การใช้สีคู่ตรงข้ามที่รุนแรง และการจัดวางที่อัดแน่น รูปแบบนี้ได้รับการยอมรับจากนักออกแบบทั่วโลกในปัจจุบันในฐานะภาษาภาพเฉพาะตัวของไทย ข้อค้นพบทั้งสามประการนี้สรุปได้ว่า “ความเป็นไทยในงานกราฟิก” ในหลายช่วงเวลาปรากฏในฐานะผลลัพธ์ของการผสมผสานเชิงรุก มากกว่าการยึดรูปแบบต้นแบบเพียงด้านเดียว

5. อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยขอเสนอประเด็นอภิปรายผลที่มีนัยสำคัญทางวิชาการ โดยเชื่อมโยงข้อค้นพบเข้ากับกรอบแนวคิดทฤษฎี จำแนกเป็น 4 ประเด็นหลัก

5.1 เทคโนโลยีในฐานะปัจจัยกำกับรูปแบบ

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า การเปลี่ยนผ่านของรูปแบบกราฟิก (stylistic shift) ในแต่ละช่วงเวลามีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับการเปลี่ยนแปลงของเครื่องมือและกระบวนการผลิตสื่อ กล่าวคือ เทคโนโลยีมิได้ทำหน้าที่เป็นเพียงพาหะ (vehicle) ของสาร หากยังมีบทบาทในการกำหนดเงื่อนไขของการรับรู้ รูปแบบการจัดวาง และสุนทรียภาพของงานสื่อสารด้วย แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทัศนะของแมคลูฮัน (McLuhan, 1964) ที่เสนอว่า “ตัวสื่อคือสาร” จึงสามารถอธิบายได้ว่า เมื่อเทคโนโลยีการผลิตและการเผยแพร่เปลี่ยนไป รูปแบบและตรรกะการออกแบบย่อมเปลี่ยนตามไปด้วย

ในบริบทสากล ตัวอย่างปรากฏชัดในยุคอาร์ตนูโว ที่ความสมบูรณ์ของกระบวนการพิมพ์ หินสีเอื้อให้เกิดการสร้างสรรค์เส้นสายและลวดลายที่ต่อเนื่องและซับซ้อน ขณะที่ในยุคโมเดิร์นนิสึม และสวิสสไตล์ ระบบการพิมพ์เชิงอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีการเรียงพิมพ์ด้วยแสงสนับสนุนแนวคิดการจัดระบบข้อมูลด้วยตารางกริดและตัวอักษรไร้เชิง เมื่อเข้าสู่ยุคเดสก์ท็อปพิชชีงและ

ยุคเครื่องมือปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ บทบาทของนักออกแบบเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่อีกครั้ง จาก “ผู้ลงมือผลิต” ไปสู่ “ผู้กำกับกระบวนการ” (process director) ที่ใช้ภาษาคำสั่ง (prompting) ในการสั่งการเครื่องมืออัจฉริยะ (Manovich, 2013; Eskilson, 2012)

สำหรับบริบทไทย ผลการวิจัยสะท้อนความสัมพันธ์ในลักษณะเดียวกัน โดยเฉพาะการเปลี่ยนผ่านจากระบบการเขียนและคัดลอกแบบจารีตไปสู่ระบบตัวพิมพ์ตะกั่ว (letterpress) ในสมัยรัชกาลที่ 4-5 ที่ทำให้ “ตัวอักษร” ต้องถูกจัดการในฐานะหน่วยย่อย (modular unit) ส่งผลให้สุนทรียภาพของเส้นสายต่อเนื่องแบบลายมือค่อย ๆ ลดบทบาทลง และในยุคปัจจุบัน การเคลื่อนของกราฟิกไทยสู่แพลตฟอร์มหน้าจอได้ก่อให้เกิดแนวโน้มการใช้ตัวอักษรไทยแบบไม่มีหัวที่ตอบโจทย์ความอ่านง่ายบนหน้าจอความละเอียดต่ำ (กิตติธัช ศรีฟ้า, 2568) โดยสรุป เทคโนโลยีทำหน้าที่เป็น “เงื่อนไขของความเป็นไปได้” (conditions of possibility) ที่กำกับขอบเขตการทดลองและรูปแบบที่เกิดขึ้นได้จริงในแต่ละยุค

5.2 ความล่าช้าทางวัฒนธรรมและการหดตัวของมิติเวลา

ผลการเปรียบเทียบเชิงเวลาพบว่า การรับอิทธิพลในบริบทไทยมีลักษณะสอดคล้องกับแนวคิดความล่าช้าทางวัฒนธรรม (cultural lag) ของอ็อกเบิร์น (Ogburn, 1922) เมื่อพิจารณาผ่านกรอบทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมของโรเจอร์ส (Rogers, 2003) สามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า การแพร่กระจายของรูปแบบกราฟิกจากศูนย์กลางตะวันตกสู่ปลายทางอย่างไทยขึ้นอยู่กับช่องทางการสื่อสาร เวลา และระบบสังคมที่รองรับ ในระยะแรกของการรับอิทธิพลสากลในสยาม (ปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20) ช่องทางหลักคือการเดินทางทางเรือ การส่งสิ่งพิมพ์ทางไปรษณีย์ และการจ้างที่ปรึกษาชาวต่างชาติ ทำให้การถ่ายทอดรูปแบบใช้เวลาในระดับ 1-3 ทศวรรษ

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้พบแนวโน้มสำคัญเพิ่มเติมคือ “การหดตัวของระยะความล่าช้า” (diminishing time lag) ที่ดำเนินไปอย่างเป็นขั้นตอน 3 ระดับ ตามที่นำเสนอในผลการวิจัยปรากฏการณ์นี้อธิบายได้ว่าเกิดจากการเปลี่ยนฐานโครงสร้างการแพร่กระจายวัฒนธรรม จากยุคที่การไหลเวียนของภาพต้องพึ่งพาการขนส่งทางกายภาพ ไปสู่ยุคที่ข้อมูลถูกส่งผ่านด้วยเครือข่ายดิจิทัล สอดคล้องกับทัศนะของโบลเตอร์และกรูซิน (Bolter & Grusin, 1999) เกี่ยวกับ remediation ที่อธิบายว่าสื่อใหม่มีกรับและแปลงสื่อเก่าให้กลายเป็นรูปแบบใหม่ในจังหวะที่เร็วขึ้นเรื่อย ๆ ประเด็นนี้จึงไม่ได้ปฏิเสธแนวคิด cultural lag หากแต่ชี้ว่าความล่าช้าเป็นปรากฏการณ์ที่แปรผันตามโครงสร้างสื่อและเทคโนโลยีในแต่ละยุค มากกว่าจะเป็นค่าคงที่ทางวัฒนธรรม การทำความเข้าใจความสัมพันธ์โลก-ไทยในประวัติศาสตร์กราฟิกจึงควรพิจารณาทั้งจังหวะเวลา (time) และโครงสร้างการแพร่กระจาย (diffusion structure) ควบคู่กัน

5.3 การกลายพันธุ์ทางรูปแบบและอัตลักษณ์ลูกผสม

ผลการวิจัยยืนยันว่า “ความเป็นไทย” ในงานออกแบบกราฟิกมิได้มีลักษณะหยุดนิ่งหรือเป็นแก่นแท้ที่ตายตัว หากเป็นพลวัตที่ก่อรูปผ่านกระบวนการผสมผสานและการแปลงรูปแบบอย่าง

ต่อเนื่อง เมื่อพิจารณาในกรอบความคิดเชิงวัฒนธรรมและหลังอาณานิคมศึกษา แนวโน้มดังกล่าวสามารถอธิบายร่วมกับแนวคิดความเป็นลูกผสม (hybridity) ของบhaba (Bhabha, 1994) ที่ชี้ว่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมักก่อรูปในพื้นที่ที่ต่อรองในระหว่าง (in-between space) มากกว่าการดำรงอยู่แบบบริสุทธิ์ตายตัว ในกรณีงานออกแบบกราฟิกไทย จึงสามารถมองได้นักออกแบบทำหน้าที่เป็น “ผู้แปลความหมาย” (translator) และ “ผู้ประสานรูปแบบ” (mediator) ระหว่างแนวทางสากลกับความคุ้นชินของสังคมไทย จนเกิดรูปแบบลูกผสมที่สามารถสื่อสารได้จริงในบริบทของตน

รูปแบบลูกผสมทั้งสามที่ค้นพบ ได้แก่ ไทย-วิกตอเรียน อาร์ตเดโคการเมือง และไทยเวอร์นาคลูร์ป๊อป มีลักษณะร่วมที่สำคัญคือ การประสานสุนทรียะสากลกับเงื่อนไขท้องถิ่นได้อย่างมีพลวัต โดยมีใช้การลอกเลียนแบบเชิงรับ (passive imitation) หากเป็นการผสมผสานเชิงรุก (active hybridization) ที่นักออกแบบไทยใช้เพื่อสื่อสารความหมายเฉพาะของบริบทตน ข้อค้นพบนี้ขยายความเข้าใจประวัติศาสตร์กราฟิกไทยจากกรอบเดิมที่มีกรอบอธิบายในฐานะการตามหลังตะวันตกไปสู่กรอบที่ให้คุณค่ากับความสามารถในการปรับตัวและการสร้างสรรค์เฉพาะถิ่น

5.4 นัยทางการเมืองของการออกแบบกราฟิก

ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่า การออกแบบกราฟิกในประเทศไทยมิได้ดำรงอยู่ในฐานะศิลปะเพื่อความงามเท่านั้น หากมีบทบาทเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารอุดมการณ์ (ideology) การสร้างความชอบธรรม (legitimation) และการกำกับความหมายสาธารณะ (public meaning production) ในหลายช่วงเวลา ตั้งแต่การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ในสมัยรัชกาลที่ 5 เพื่อทำให้รัฐสมัยใหม่มีภาพลักษณ์ที่เป็นระเบียบและทันสมัย การใช้สัญลักษณ์และภาษาภาพในยุคคณะราษฎรเพื่อสื่อสารโครงการสร้างชาติและความเป็นพลเมืองสมัยใหม่ ไปจนถึงการใช้กราฟิกเพื่อการรณรงค์ในสื่อสังคมออนไลน์ร่วมสมัย

เมื่อพิจารณาผ่านงานของชาตรี ประกิตนันทการ (2552) ที่วิเคราะห์ศิลปะ-สถาปัตยกรรมคณะราษฎรในฐานะสัญลักษณ์ทางการเมืองในเชิงอุดมการณ์ พบว่าการออกแบบกราฟิกในช่วง พ.ศ. 2475–2493 เป็นส่วนหนึ่งของโครงการขนาดใหญ่ในการสร้างทัศนวิสัยใหม่ของรัฐและพลเมือง โดยใช้รูปทรงเรขาคณิต พานรัฐธรรมนูญ และตัวอักษรเรียบง่ายเพื่อ “ลบ” ภาพจำของระบอบเดิมและ “สถาปนา” ภาพลักษณ์ของระบอบใหม่ การออกแบบจึงทำหน้าที่ทั้งในมิติเชิงสุนทรียะและมิติเชิงอำนาจที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างรัฐและกระบวนการสร้างความหมายสาธารณะอย่างแยกไม่ออก ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนแนวคิดเรื่อง “การเมืองของรูปแบบ” (politics of form) ที่ชี้ว่าทางเลือกเชิงรูปแบบ (stylistic choice) ในงานออกแบบมิได้เป็นกลาง หากเป็นการแสดงออกของจุดยืนเชิงอุดมการณ์ ดังที่เห็นได้จากการใช้แบบอักษรและสัญลักษณ์ที่แตกต่างกันระหว่างรณรงค์ของรัฐกับสื่อรณรงค์ของขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคม การอธิบายในประเด็นนี้ช่วยขยายกรอบการอ่านประวัติศาสตร์กราฟิกไทยจาก “วิวัฒนาการของสไตล์” ไปสู่ “วิวัฒนาการของบทบาททางสังคมและการเมืองของกราฟิก” ซึ่งมีนัยสำคัญต่อการทำความเข้าใจเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงเชิงรูปแบบในบริบทไทย

6. สรุปผลและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้สังเคราะห์ลำดับเวลาเปรียบเทียบของการออกแบบกราฟิกระหว่างบริบทโลกและบริบทไทย ตั้งแต่ ค.ศ. 1890 ถึง 2025 โดยใช้ตารางลำดับเวลาเปรียบเทียบและโค้ดบุ๊กการวิเคราะห์ 6 มิติเป็นเครื่องมือหลัก ผลการวิจัยสรุปได้ใน 4 ประเด็นสำคัญ ประการแรก การเปลี่ยนผ่านของรูปแบบกราฟิกในแต่ละยุคสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการผลิต โดยเทคโนโลยีกำหนดที่เป็นเงื่อนไขของความเป็นไปได้ที่กำกับขอบเขตการทดลองและการสร้างสรรค์ ประการที่สอง ความสัมพันธ์ระหว่างกราฟิกไทยกับกราฟิกโลกอธิบายได้ทั้งด้วยปรากฏการณ์ความล่าช้าทางวัฒนธรรมและแนวโน้มการหลุดตัวของระยะห่างทางเวลาที่แปรผันตามโครงสร้างสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละยุค ประการที่สาม “ความเป็นไทย” ในงานกราฟิกก่อรูปผ่านกระบวนการกลายพันธุ์ทางรูปแบบในลักษณะอัตลักษณ์ลูกผสมเชิงรุก ที่ผลิตรูปแบบเฉพาะถิ่นอย่างไทย-วิกตอเรียน อาร์ตเดโคการเมือง และไทยเวอร์นาคิวลาร์ป๊อป และประการที่สี่ กราฟิกไทยมีมิติทางการเมืองที่เกี่ยวพันกับการผลิตความหมายสาธารณะและโครงสร้างอำนาจในแต่ละช่วงเวลา

6.2 ข้อเสนอแนะเชิงการนำไปใช้ประโยชน์

ผลการสังเคราะห์ตารางลำดับเวลาเปรียบเทียบของงานวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นสื่อการสอนเสริมในรายวิชาประวัติศาสตร์การออกแบบและรายวิชาที่เกี่ยวข้อง โดยช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ระหว่างบริบทสังคม-การเมือง เทคโนโลยีการผลิต และรูปแบบการออกแบบในระนาบเดียวกัน แทนการเรียนรู้แบบแยกส่วนตามชื่อยุคหรือสไตล์ ในด้านการปฏิบัติงานออกแบบ นักออกแบบที่สนใจการพัฒนางานออกแบบที่มีรากฐานทางวัฒนธรรมสามารถใช้ข้อค้นพบเรื่องการกลายพันธุ์ทางรูปแบบเป็นกรอบอ้างอิงในการคิดงาน โดยเฉพาะรูปแบบลูกผสมที่ปรากฏในประวัติศาสตร์กราฟิกไทยทั้งสาม ซึ่งเป็นตัวอย่างของการประสานสุนทรียะสากลกับเงื่อนไขท้องถิ่นได้อย่างมีพลวัต ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้ที่ให้ผลลัพธ์เชิงคุณภาพ มักอยู่บนพื้นฐานของการทำความเข้าใจ “เหตุแห่งรูปแบบ” มากกว่าการคัดลอกองค์ประกอบเชิงผิวเผิน

6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

งานวิจัยฉบับนี้มีข้อจำกัดในการใช้เอกสารขั้นต้นและชั้นรองเป็นหลัก การวิจัยต่อเนื่องจึงควรขยายฐานหลักฐานไปสู่หลักฐานเชิงวัตถุ (material culture) จากแหล่งจดหมายเหตุเฉพาะทางและคอลเลกชันส่วนบุคคล นอกจากนี้ การวิจัยต่อเนื่องยังสามารถพัฒนาในห้าทิศทางหลัก ได้แก่ (1) การศึกษาเชิงลึกแบบกรณีศึกษาของนักออกแบบ สำนักออกแบบ หรืองานสิ่งพิมพ์เด่นในแต่ละช่วงเวลา (2) การศึกษากราฟิกในชีวิตประจำวัน (everyday/vernacular graphics) เช่น ป้ายร้าน ฉลากท้องถิ่น และงานพิมพ์พื้นบ้าน (3) การศึกษาผลกระทบของปัญญาประดิษฐ์ต่อกระบวนการออกแบบในเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก (4) การศึกษาวาทกรรมทางภาพ (visual discourse) ในสื่อกราฟิกการเมืองร่วมสมัยบนแพลตฟอร์มดิจิทัล และ (5) การขยายกรอบ

การเปรียบเทียบไปสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อสร้างความเข้าใจประวัติศาสตร์กราฟิกใน
มิติภูมิภาคที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กำธร สติกรกุล. (2545). *ลายสือไทย 700 ปี* (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: องค์การค้าของคุรุสภา.
- กิตติธัช ศรีฟ้า. (2568). ตัวอักษรดิจิทัล: พัฒนาการและการสื่อสารในยุคเทคโนโลยี. *วารสารนิเทศ
สยามปริทัศน์*, 24(1), 316–333.
- _____. (2568). ลำดับยุคการออกแบบกราฟิก: จากฝีมือมนุษย์สู่ปัญญาประดิษฐ์. *วารสาร
นิเทศสยามปริทัศน์*, 24(2), 244–269.
- จรุงยศ อธิณยนาค. (2561). *ประวัติศาสตร์การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ชาตรี ประกิตนันทการ. (2552). *ศิลปะ-สถาปัตยกรรมคณะราษฎร: สัญลักษณ์ทางการเมืองในเชิง
อุดมการณ์*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ชาตรี ประกิตนันทการ. (2563). *สถาปัตยกรรมไทยหลังรัฐประหาร 19 กันยา 49*. กรุงเทพฯ: ฟา
เดียวกัณ.
- ณัฐวุฒิ สุทธิสงคราม. (2522). *จอมพล ป. พิบูลสงคราม กับงานสร้างชาติ*. กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา.
- ประชา สุวิธานนท์. (2545). *แอบดูตัว: การเมืองเรื่องตัวพิมพ์ของไทย*. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ไพโรจน์ ชมูณี. (2547). *หลักการออกแบบกราฟิก*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- วงศ์ทอง ชัยณรงค์สิงห์. (2545). *a day stories*. กรุงเทพฯ: a book.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). *การออกแบบกราฟิก*. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.
- ศิริวัฒน์ พรธนา. (2529). *การออกแบบเลขศิลป์สิ่งพิมพ์สำหรับนิทรรศการก้าวหน้า*. กรุงเทพฯ: *ภาพยนตร์ไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]*. มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะมัณฑนศิลป์,
สาขาวิชาประยุกต์ศิลปศึกษา.
- ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2558). *ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2566). *เจาะเทรนด์โลก 2024*. กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์.
- อเนก นาวิกมูล. (2542). *ประวัติการพิมพ์ในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: สารคดี.
- _____. (2542). *สิ่งพิมพ์คลาสสิก*. กรุงเทพฯ: มติชน.

ภาษาอังกฤษ

- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Drucker, J., & McVarish, E. (2009). *Graphic design history: A critical guide*. Pearson Prentice Hall.
- Dwiggins, W. A. (1922). *New kind of printing calls for new design*. The Merrymount Press.
- Epstein, Z., Hertzmann, A., Herman, L., Mahari, R., Frank, M. R., & Groh, M. (2023). *Art and the science of generative AI*. Science, 380(6650), 1110–1111. <https://doi.org/10.1126/science.adh4451>
- Eskilson, S. (2012). *Graphic design: A new history* (2nd ed.). Yale University Press.
- Heller, S., & Chwast, S. (2001). *Graphic style: From Victorian to digital* (2nd ed.). Harry N. Abrams.
- Hollis, R. (2001). *Graphic design: A concise history* (2nd ed.). Thames & Hudson.
- Hollis, R. (2006). *Swiss graphic design: The origins and growth of an international style, 1920–1965*. Laurence King Publishing.
- Jobling, P., & Crowley, D. (1996). *Graphic design: Reproduction and representation since 1800*. Manchester University Press.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Lupton, E., & Miller, J. A. (1999). *The Bauhaus and design theory*. Thames & Hudson.
- Lynam, I. (2024). *Fracture: Japanese graphic design 1875–1975*. Set Margins’.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs’ history of graphic design* (6th ed.). John Wiley & Sons.
- Minick, S., & Ping, J. (1990). *Chinese graphic design in the twentieth century*. Thames & Hudson.
- Ogburn, W. F. (1922). *Social change with respect to culture and original nature*. B. W. Huebsch.
- Poyner, R. (2003). *No more rules: Graphic design and postmodernism*. Yale University Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Williams, R. (1974). *Television: Technology and cultural form*. Fontana.
- Zhuang, J. (2012). *Independence: The history of graphic design in Singapore since the 1960s*. The Design Society.
-