นิตยา แก้วคัลณา.

สืบสรรค์วรรณคดีไทยในบริบทสังคมไทยร่วมสมัย = Creative Perpetuation of Thai Literature in the Context of Contemporary Thai Society.

๑. วรรณกรรมไทย. ๒. วรรณกรรมไทย - ประวัติและวิจารณ์.

PL4200

ISBN 978-616-602-031-1

ลิขสิทธิ์ของ**รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา แก้วคัลณา**

สงวนลิขสิทธิ์

ฉบับพิมพ์ครั้งที่ ๑ เดือนกรกฎาคม ๒๕๖๖

จำนวน ๕๐ เล่ม

จัดพิมพ์และจัดจำหน่ายโดย**สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**

ท่าพระจันทร์: อาคารธรรมศาสตร์ ๖๐ ปี ชั้น U1 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ถนนพระจันทร์ กรุงเทพฯ ๑๐๒๐๐ โทร. ๐-๒๒๒๓-๙๒๓๒

ศูนย์รังสิต: อาคารโดมบริหาร ชั้น ๓ ห้อง ๓๑๗ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ๑๒๑๒๐

โทร. ๐-๒๕๖๔-๒๘๕๙-๖๐ โทรสาร ๐-๒๕๖๔-๒๘๖๐

http://thammasatpress.tu.ac.th, e-mail: unipress@tu.ac.th

พิมพ์ที่**โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**

ภาพปก: https://www.freepik.com

ราคาเล่มละ ๔๐๐.- บาท

สารบัญ

		หน้า
คำนำ		**(๙)**
บทนำ		**๑**
บทที่ ๑	**สืบสรรค์วรรณคดีไทย: แนวคิด และปรากฏการณ์ในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง**	**๔**
	๑.๑ นิยามของการสืบสรรค์	๕
	๑.๒ แนวคิดการสืบสรรค์กับปรากฏการณ์ความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงของวรรณคดีไทยในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง	๗
	๑.๓ บริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงต่อปรากฏการณ์การสืบสรรค์วรรณคดีไทย	๒๔
	๑.๓.๑ บริบทสังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์	๒๔
	๑.๓.๒ บริบทสื่อใหม่และเครือข่ายสังคมออนไลน์ (New Media and Social Network)	๒๗
	๑.๓.๓ บริบททุนนิยมและบริโภคนิยมกับอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรม (Cultural Industry)	๓๐
	๑.๓.๔ บริบทกระแสวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)	๔๑
	๑.๔ ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณคดีไทยรูปแบบใหม่กับอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้เสพ	๔๗
	๑.๕ บทบาทหน้าที่ใหม่ของวรรณคดีไทยในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง	๕๑
	๑.๕.๑ การตอบโต้กระแสโลกาภิวัตน์และการเป็นสื่อแทน “ความเป็นไทย”	๕๑
	๑.๕.๒ การตอบสนองผู้เสพกลุ่มใหม่	๕๓
	๑.๕.๓ การปรับหรือประยุกต์ใช้วรรณคดีให้เข้ากับสื่อใหม่	๕๖
	๑.๕.๔ การเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่นำมาสร้างเป็นรูปแบบใหม่เพื่อเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม	๕๘
	๑.๕.๕ การมีบทบาทใหม่ในวัฒนธรรมประชานิยม และ/หรือเป็นวรรณกรรมประชานิยม	๕๙
	คำถามท้ายบท	๖๒

บทที่ ๒ การสืบสรรค์วรรณคดีไทยในวรรณกรรมไทยร่วมสมัย ๖๓

๒.๑ การสืบสรรค์วรรณคดีไทยในกวีนิพนธ์และบทเพลงร่วมสมัย ๖๔

๒.๑.๑ การนำขนบวรรณศิลป์มาสืบสรรค์เป็นตัวบทใหม่ ๖๔

๑) การนำขนบฉันทลักษณ์มาสร้างเป็นตัวบทใหม่ ๖๔

๒) การนำขนบด้านบทพรรณนาหรือจินตภาพมาสร้างเป็นตัวบทใหม่ ๗๐

๓) การนำเนื้อเรื่องเดิมมาสร้างเป็นตัวบทใหม่ ๘๑

๔) การนำตัวละครเดิมมาใช้ในตัวบทใหม่ ๙๐

๕) การนำอนุภาคหรือวรรคทองจากตัวบทเดิมมาปรับใช้ในตัวบทใหม่ ๙๕

๒.๑.๒ การดัดแปลง ๑๐๕

๒.๑.๓ การล้อเลียน ๑๑๐

๒.๑.๔ การปรับเปลี่ยน ๑๑๖

๒.๑.๕ การพาดพิง ๑๒๐

๒.๑.๖ การปะติดความ ๑๒๔

๒.๑.๗ การตีความใหม่ ๑๒๙

๒.๒ การสืบสรรค์วรรณคดีไทยในบันเทิงคดีร่วมสมัย ๑๓๓

๒.๒.๑ การนำเหตุการณ์หรือเรื่องราวจากวรรณคดีไทยแต่อดีตมาขยายความใหม่ด้วยจินตนาการของผู้แต่ง ๑๓๓

๒.๒.๒ การนำขนบวรรณศิลป์มาสืบสรรค์เป็นตัวบทใหม่ ๑๓๖

๑) การนำโครงเรื่องจากวรรณคดีไทยมาปรับใช้ในตัวบทใหม่ ๑๓๖

๒) การนำฉากจากวรรณคดีไทยมาสืบทอดและเป็นฐานในการปรับแปลงในตัวบทใหม่ ๑๓๗

๒.๒.๓ การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยมาสืบทอดหรือปรับใช้ในตัวบทใหม่ ๑๔๕

๑) การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยมาสืบทอดโดยคงขนบการสร้างตัวละครตามต้นแบบ ๑๔๕

๒) การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยมาปรับเปลี่ยน ๑๔๖

๓) การนำตัวละครจากวรรณคดีไทยมาสร้างเรื่องใหม่ ๑๔๗

๒.๒.๔ การนำแนวคิดหรือเนื้อเรื่องจากวรรณคดีไทยมาสร้างเป็นโครงเรื่องในตัวบทใหม่ ๑๔๙

□□□

๒.๒.๕ การนำอนุภาคจากวรรณคดีไทยมาสืบทอดหรือปรับใช้ในตัวบทใหม่ ๑๕๒
๒.๒.๖ การล้อเลียนขนบการแต่งของวรรณคดีไทย ๑๕๕
๒.๒.๗ การพาดพิง ๑๕๗
๒.๒.๘ การตีความใหม่ ๑๕๙
คำถามท้ายบท ๑๖๒

บทที่ ๓ การสืบสรรค์วรรณคดีไทยในสื่อสมัยใหม่ ๑๖๓
๓.๑ การแปรรูปวรรณคดีไทยเป็นนิทานภาพ ๑๖๔
๓.๒ การแปรรูปวรรณคดีไทยเป็นการ์ตูนคอมมิค ๑๖๗
๓.๓ การแปรรูปวรรณคดีไทยเป็นการ์ตูนหรือภาพยนตร์แอนิเมชัน ๑๗๗
๓.๔ การแปรรูปวรรณคดีไทยเป็นละครโทรทัศน์ ละครเวที และภาพยนตร์ ๑๘๗
คำถามท้ายบท ๒๐๙

บทที่ ๔ การสืบสรรค์วรรณคดีไทยในศิลปกรรมร่วมสมัย ๒๑๐
๔.๑ การสืบทอดวรรณคดีไทยในศิลปะแบบดั้งเดิม ๒๑๐
๔.๒ การสร้างสรรค์ศิลปะรูปแบบใหม่ที่อิงกับวรรณคดีไทย ๒๓๓
๔.๓ การผสมผสานศิลปะเก่า - ใหม่เข้าด้วยกันโดยคงอิงกับวรรณคดีไทย ๒๓๗
คำถามท้ายบท ๒๔๔

บทที่ ๕ การสืบสรรค์วรรณคดีไทยในสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ๒๔๕
๕.๑ การนำวรรณคดีไทยมาสืบทอดหรือผลิตซ้ำ ๒๔๖
๕.๒ การนำเนื้อเรื่องหรือองค์ประกอบของตัวบทวรรณคดีไทยมาปรับใช้
หรือสร้างใหม่หรือตีความใหม่ ๒๕๔
๕.๓ การนำวรรณคดีไทยมาแต่งต่อเติมเป็นแฟนฟิกชัน (Fan Fiction) ๒๖๙
๕.๓.๑ การนำเนื้อเรื่องมาแต่งต่อเติมตามจินตนาการของผู้แต่ง ๒๗๐
๕.๓.๒ การนำตัวละครมาแต่งต่อเติมจากเรื่องเดิมหรือสร้างใหม่ ๒๗๓
๕.๔ การแต่งล้อเลียน (Parody) ๒๗๕
คำถามท้ายบท ๒๘๒

บทที่ ๖ สืบสรรค์วรรณคดีไทย: ประเด็นการศึกษาและความคิดเห็น **๒๘๓**

๖.๑ มิติของการสืบสรรค์ในบริบทยุคอดีตกับโลกสมัยใหม่ ๒๘๓

๖.๒ วรรณคดีไทยในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมในบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง ๒๘๖

๖.๓ วรรณคดีไทยในสื่อร่วมสมัย ๒๙๐

๖.๔ วรรณคดีไทยในศิลปกรรมร่วมสมัย ๒๙๔

๖.๕ วรรณกรรมออนไลน์กับปรากฏการณ์วัฒนธรรมร่วมสมัย ๒๙๙

๖.๖ วรรณคดีแบบฉบับกับความนิยมนำมาสืบสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ๓๐๔

๖.๗ ผลกระทบจากการสืบสรรค์วรรณคดีไทย: ด้านบวกและด้านลบ ๓๑๒

คำถามท้ายบท ๓๑๗

บทสรุป **๓๑๘**

บรรณานุกรม **๓๒๑**

ดัชนี **๓๔๗**

□□□