

Article ID:
e261CR001

*Corresponding author:
Arin Jiajanpong
Jiajanpong_a@su.ac.th

Received: 20 May 2026
Revised: 19 June 2026
Accepted: 22 June 2026
Published: 29 June 2026

โครงการผลิตพอดแคสต์ขุดเปิดโลกศิลปะ ผ่านเรื่องเล่าจากศิลปิน

A Podcast Production Project: Exploring Art Through Artists' Stories

อนัญญา ตันติพาติ¹, อินทร์แก้ว โอภาณุเคราะห์กุล²,
อริน เจียจันทร์พงษ์^{3*}
*Ananya Tantipati¹, Inkaew Opanukrawkul²,
Arin Jiajanpong^{3*}*

¹นักศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
Bachelor of Communication Art Program Student,
Faculty of Information and Communication Technology, Silpakorn University

²กองบรรณาธิการ The101.world
Editorial Staff The101.world

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชานิเทศศาสตร์
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
Assistant Professor in Communication Art Program,
Faculty of Information and Communication Technology, Silpakorn University

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาการเข้ามาทำงานศิลปะ แนวคิด แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างงานและเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย และ (2) นำผลการศึกษามาผลิตเป็น วิดีโอพอดแคสต์ที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่การสื่อสารเรื่องราวศิลปะระหว่างศิลปินและผู้ชม ใช้แนวคิดศิลปะร่วมสมัย และการผลิตพอดแคสต์ เก็บข้อมูลจากการวิจัยเอกสารและการสัมภาษณ์เชิงลึกศิลปินร่วมสมัยของไทยจำนวน 2 คน ผลการศึกษาพบว่า ศิลปินร่วมสมัยเข้าสู่วงการการทำงานศิลปะด้วยเส้นทางที่หลากหลายโดยไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะผู้เรียนด้านศิลปะโดยตรง แต่สามารถพัฒนาผลงานผ่านประสบการณ์ชีวิต แนวคิดในการสร้างงานของศิลปินมาจากการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดตัวตนและความคิดต่อเรื่องต่าง ๆ มีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจากประสบการณ์ส่วนตัวและสถานการณ์ทางสังคม กระบวนการสร้างงานของศิลปินมีลักษณะของการทดลองและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ส่วนการเผยแพร่ผลงาน ศิลปินได้เชื่อมโยง ผลงานศิลปะเข้ากับชีวิตประจำวันของผู้คนผ่านช่องทางที่หลากหลาย ผลการศึกษาดังกล่าวได้นำมาผลิตเป็น

วิดีโอพอดแคสต์ 2 ตอน ใช้การเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาเกี่ยวกับผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินแต่ละคนจำนวน 3 ชิ้น มีโครงสร้างการดำเนินเรื่องคือ (1) จุดเริ่มต้นการเข้าสู่เส้นทางศิลปิน (2) จุดเปลี่ยนและผลงานที่ทำให้ศิลปินเป็นที่รู้จัก และ (3) ตัวตน แนวคิด และทิศทางการทำงานในปัจจุบันของศิลปิน แต่ละตอนมีความยาว 40-60 นาที เผยแพร่ผ่านยูทูปแชนแนลช่อง “ชีวิต(ศิลป์)ปะ? Podcast”

คำสำคัญ: พอดแคสต์, ศิลปะ, ศิลปะร่วมสมัย, ศิลปิน

Abstract

This creative research project aimed to: (1) examine the pathways through which Thai contemporary artists enter artistic practice, including their concepts, inspirations, creative processes, and modes of disseminating contemporary artworks; and (2) utilize the findings to produce a video podcast functioning as a communicative space connecting artists and audiences through artistic narratives. The project employed the conceptual frameworks of contemporary art and podcast production. Data were collected through documentary research and in-depth interviews with two Thai contemporary artists. The findings revealed that contemporary artists enter the field of artistic practice through diverse pathways, not limited to those with formal art education, but also through the development of artistic expression grounded in life experiences. The artists' creative concepts reflected the use of art as a medium for expressing personal identity and perspectives on various issues. Their artistic inspirations were derived from personal experiences and social contexts. The creative processes of the artists were characterized by continuous experimentation and self-directed learning. In terms of dissemination, the artists connected their artworks with the everyday lives of audiences through multiple communication channels. Based on these findings, two episodes of a video podcast were produced. Each episode employed conversational storytelling centered on three contemporary artworks by each artist. The narrative structure consisted of: (1) the beginning of the artist's career path, (2) turning points and artworks that brought public recognition, and (3) the artist's identity, concepts, and current artistic direction. Each episode ranged from 40 to 60 minutes in length and was published on the YouTube channel “ชีวิต(ศิลป์)ปะ? Podcast.”

Keywords: Podcast, Art, Contemporary Art, Artist

บทนำ

ศิลปะ (Art) คือการแสดงออกของมนุษย์ที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์ งานศิลปะไม่ต่างจากสิ่งบันทึกเรื่องราวรอบ ๆ ตัว โดยเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์ในชีวิตจริงและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและบริบททางสังคม (Leesuwan, 2006; Dewey, 1980) ศิลปะจึงไม่ได้มีหน้าที่เพียงแค่สร้างความสวยงามหรือประดับตกแต่ง แต่มีบทบาทกระตุ้นความคิดและความรู้สึก สร้างประสบการณ์ในการทำความเข้าใจตนเอง วิพากษ์วิจารณ์สังคม หรือนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงทางการเมือง รวมถึงเชื่อมโยงมนุษย์กับอดีต สะท้อนปัจจุบัน และคาดการณ์อนาคต เป็นการถ่ายทอดคุณค่าทางสังคม วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ ให้สืบต่อไป (Scianni, 2020)

สำหรับการแบ่งประเภทของงานศิลปะ หากแบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออกอาจแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม และดนตรีและนาฏกรรม (Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, n.d.) ในระยะถัดมาศิลปะยังถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสะท้อนสังคม ศิลปินสมัยใหม่เริ่มท้าทายศิลปะแบบดั้งเดิม (traditional art) โดยเสนอแนวคิดผ่านการประยุกต์สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์รูปแบบใหม่ ๆ เกิดสิ่งที่เรียกว่า ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ซึ่งให้ความสำคัญกับแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังผลงานมากกว่าความเป็นตัววัตถุ งานศิลปะได้กลายเป็นพื้นที่ที่เปิดที่ศิลปินสามารถสื่อสารความคิด ความรู้สึก และมุมมองต่อโลกอย่างเสรีผ่านรูปแบบที่หลากหลาย ยืดหยุ่น และไม่จำกัดกรอบเดิม เช่น ศิลปะจัดวาง (Installation Art) ศิลปะวิดีโอ (Video Art) ศิลปะการแสดง (Performance Art) หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชมก็กลายเป็นงานศิลปะ (Chowvanayotin et al., 2019)

สำหรับสังคมไทย แม้ในปัจจุบันจะมีรูปแบบงานศิลปะที่หลากหลายและผสมผสานอยู่ในสิ่งรอบ ๆ ตัว แต่ผู้คนจำนวนหนึ่งยังคิดว่าศิลปะเป็นเรื่องเข้าใจยาก เป็นของสูง เป็นเรื่องไกลตัว ปัจจัยส่วนหนึ่งอาจเป็นถึงความซับซ้อนของผลงาน โดยเฉพาะเมื่อศิลปินยังคงสื่อสารแนวคิดผลงานของตนด้วยภาษาที่เข้าใจยาก ผลการสำรวจพฤติกรรมของเยาวชนที่ใช้บริการหอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร อายุระหว่าง 15-24 ปี จำนวน 64 คน พบว่า แม้เยาวชนจะใช้บริการเพื่อชมงานศิลปะเป็นหลัก แต่การเข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเรียนรู้อย่างลึกซึ้งยังมีน้อย สะท้อนว่า สังคมไทยยังไม่ได้ให้คุณค่าและส่งเสริมความสำคัญของงานศิลปะในระดับที่มากเพียงพอ (Faculty of Learning Sciences and Education, n.d.) ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ คอลัมนิสต์ด้านศิลปะ ผู้เขียนหนังสือ “Art is art, Art is not art” อธิบายว่า ศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัว อยู่รอบตัวเราในชีวิตประจำวัน เพราะเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารเหมือนกับภาษา เพียงแต่ส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารด้วยภาพมากกว่าตัวหนังสือหรือถ้อยคำ เมื่อเป็นเช่นนี้ในแง่หนึ่งการทำความเข้าใจกับศิลปะคือการทำความเข้าใจกับคนอื่น และศิลปินก็คือคนทั่วไปเหมือนคนอื่น ๆ และคนทั่วไปก็สามารถเป็นศิลปินได้ถ้าอยากเป็น (Yodnil & Klaykoed, 2017)

ผู้สร้างสรรค์มีโอกาสทำหน้าที่เป็นทีมงานในกิจกรรมศิลปะ รวมถึงในฐานะนักศึกษานิเทศศาสตร์ที่ทำหน้าที่ผลิตสื่อซึ่งเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งเคยพบคำถามหรือทัศนคติจากผู้เข้าร่วมงานและบุคคลรอบข้าง เช่น “ทำไมถึงแพง แคร่รูปวาดเอง” หรือ “เรียนศิลปะแล้วจะไปทำงานอะไรได้” เหล่านี้สะท้อนถึงทัศนคติของสังคมไทยที่ยังมองว่าศิลปะเป็นสิ่งไม่จำเป็น ขณะเดียวกันศิลปินหลายคนยังเผชิญกับความท้าทายในการทำให้ศิลปะเป็นอาชีพสร้างรายได้อย่างยั่งยืน ผลงานศิลปะจึงไม่เพียงแต่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังต้องอาศัยการสื่อสารเพื่อสร้างคุณค่าและความยั่งยืนทางสังคมและเศรษฐกิจ (Pojanapitak & Jiajanpong, 2023)

ด้วยเหตุนี้ การเข้าถึงและการสื่อสารกับผู้ชมงานศิลปะจึงมีความสำคัญ การสื่อสารถึงแนวคิด แรงบันดาลใจ และกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินจะช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้คุณค่าและความหมายของผลงานได้อย่างแท้จริง และเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมการสนับสนุนศิลปินทั้งในรูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรม การติดตามผลงาน หรือการซื้อผลงานศิลปะ ซึ่งทั้งหมดนี้มีส่วนช่วยสร้างตลาดและทำให้ศิลปินสามารถดำรงอยู่เป็นอาชีพที่ยั่งยืนได้ (Inwong et al., 2022; Pojanapitak & Jiajanpong, 2023) จึงเป็นที่มาที่ผู้สร้างสรรค์เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการสร้างพื้นที่สื่อสารที่เข้าถึงง่ายและเป็นมิตรมากขึ้นระหว่างศิลปินและสาธารณชน โดยการใช้พอดแคสต์ (Podcast) ซึ่งเป็นช่องทางสื่อที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน โดยพอดแคสต์มีคุณสมบัติที่ทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกรับฟังได้ทุกที่ทุกเวลาและฟังควบคู่ไปกับการทำกิจกรรมอื่นได้ เป็นสื่อยุคดิจิทัลที่เข้ากับวิถีชีวิตยุคใหม่ และมีรูปแบบการนำเสนอที่สามารถเล่าเรื่อง (Storytelling) ด้านหนึ่งจึงถูกนำมาใช้สนับสนุนการเรียนรู้เช่นในสถาบันการศึกษา (Berry, 2006; Fernandez et al., 2015) ดังนั้นงานสร้างสรรค์นี้จะเล่าเรื่องเกี่ยวกับแนวคิดและการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย และเปิดให้ศิลปินได้แสดงตัวตน ถ่ายทอดมุมมองในเรื่องศิลปะและสังคม ใช้การพูดคุยในภาษาที่เป็นกันเอง นำเสนอเป็นวิดีโอพอดแคสต์ (Video Podcast) ชุด “เปิดโลกศิลปะผ่านเรื่องเล่าจากศิลปิน” ซึ่งจะทำให้ผู้รับสารสามารถทำความเข้าใจถึงสิ่งที่เรียกว่าศิลปะได้ง่ายขึ้นผ่านเรื่องเล่า แรงบันดาลใจ และประสบการณ์จริงจากศิลปินโดยตรง และทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดมากขึ้น สามารถส่งเสริมให้ศิลปินและผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทยเข้าถึงสังคมวงกว้างได้มากขึ้น ลดช่องว่างระหว่างศิลปินและผู้ชมงานได้อย่างเป็นรูปธรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเข้ามาทำงานศิลปะ แนวคิด แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างงานและเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย
2. เพื่อนำผลการศึกษามาผลิตเป็นวิดีโอพอดแคสต์ที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่กลางในการสื่อสารเรื่องราวศิลปะระหว่างศิลปินและผู้ชม

ขอบเขตการสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์นี้เป็นการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการเข้ามาทำงานศิลปะ แนวคิด แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างงานและเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยเฉพาะศิลปะเซรามิก (Ceramic Art) ศิลปะการวาดภาพประกอบ (Illustration) และศิลปะคอลลาจ (Collage Art) ของศิลปินไทยรุ่นใหม่ มุ่งเน้นการทำให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับชีวิตประจำวันของผู้คน พร้อมสะท้อนว่า ศิลปะเป็นอาชีพที่เลี้ยงชีพและสร้างความยั่งยืนในชีวิตจริงได้ จัดทำในรูปแบบพอดแคสต์เชิงเล่าเรื่อง (Storytelling Podcast) นำเสนอเป็นวิดีโอพอดแคสต์ จำนวน 2 ตอน เผยแพร่บนยูทูบแชแนล แต่ละตอนมีความยาวประมาณ 40-60 นาที

การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

งานสร้างสรรค์นี้ใช้ทฤษฎี แนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบในการออกแบบเนื้อหา รายการ รูปแบบการสื่อสาร และกระบวนการผลิตรายการพอดแคสต์ ดังนี้

1. แนวคิดศิลปะร่วมสมัย

ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง ศิลปะที่เกิดขึ้นในบริบทโลกปัจจุบันโดยไม่จำกัดรูปแบบหรือสื่อที่ใช้ แต่ให้ความสำคัญกับแนวคิดเบื้องหลัง การตั้งคำถามต่อสังคม และการสื่อสารกับผู้ชม เนื้อหามักสะท้อนประเด็นร่วมสมัย เช่น ปัญหาสังคม อัตลักษณ์ วัฒนธรรม หรือการวิพากษ์โครงสร้างอำนาจ โดยศิลปินไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างงานเท่านั้น แต่เป็นผู้ตั้งคำถามและออกแบบประสบการณ์ทางศิลปะให้ผู้ชมมีส่วนร่วม (Chowwanayotin et al., 2019) การเกิดขึ้นของศิลปะร่วมสมัยเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในโลกตะวันตกช่วงศตวรรษที่ 20 เกิดกลุ่มศิลปินที่ต้องการท้าทายกับธรรมเนียมปฏิบัติแบบดั้งเดิมรวมไปถึงต่อต้านศิลปะกระแสหลักที่ถูกคุณค่าเชิงพาณิชย์ฉาบเคลือบคุณค่าของความงามทางศิลปะ ส่งผลให้แนวคิดต่อวัตถุศิลป์ (art object) เปลี่ยนแปลงไป เกิดการละลายการแบ่งประเภทศิลปะตามธรรมเนียมเดิม เช่น ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างศิลปะกับวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) เกิดศิลปะพันธุ์ผสม เช่น การนำฟอร์นิเจอร์ที่เป็นเรื่องการออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยมาผสมกับประติมากรรมที่เป็นจิตรศิลป์กลายเป็นเรื่องปกติ (Kunavichayanont, 2018)

สำหรับการสร้างสรรค์งานศิลปะ การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแปลงความคิดให้เป็นผลงานโดยอาศัยความรู้ ความชำนาญ และจินตนาการของศิลปิน ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจึงสะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการถ่ายทอด การสร้างสรรค์งานศิลปะจึงไม่เพียงแต่มุ่งเน้นความสวยงาม แต่ยังเป็น การสื่อสารและแสดงออกถึงประสบการณ์ ความคิด และอัตลักษณ์ของผู้สร้าง ในการสร้างงานศิลปะร่วมสมัย ศิลปินมักเริ่มจากแนวคิดที่ตนเองต้องการถ่ายทอดก่อนการเลือกสื่อ เทคนิค หรือวิธีการสื่อสารความคิดผ่านตัวผลงานที่เหมาะสมโดยไม่จำเป็นต้องยึดติดกับผลงานเชิงวัตถุ เพราะเห็นว่าคุณค่าของศิลปะอยู่ที่การตีความ ความสัมพันธ์กับบริบททางสังคม และเสรีภาพทางความคิดที่สะท้อนผ่านผลงาน (Chowwanayotin et al., 2019) ปัจจุบันเมื่อเกิดแพลตฟอร์มดิจิทัลยังส่งผลต่อการสร้างและนำเสนอผลงานศิลปะสู่สาธารณะของศิลปิน โดยศิลปินจะต้องคิดงานเชิงเนื้อหาและวิธีนำเสนอผลงานตั้งแต่แรก รวมถึงเทคนิคการสร้างงานเพื่อให้สอดคล้องกับแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นเนื่องจากแต่ละพื้นที่ที่ใช้นำเสนอผลงานมีวัตถุประสงค์ คุณค่า และผู้ชมงานแตกต่างกัน ทั้งนี้ แพลตฟอร์มดิจิทัลกลายเป็นโอกาสของศิลปินรุ่นใหม่และศิลปินร่วมสมัยในการใช้ช่องทางเผยแพร่ผลงานและสร้างตนเองให้เป็นที่รู้จักต่อสาธารณะได้กว้างขวางขึ้นโดยไม่มีค่าใช้จ่ายหากใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของตน และยังดึงดูดผู้สนับสนุนและผู้ชมให้ติดตามผลงานของตนได้ง่ายขึ้นและมากขึ้น เพิ่มการขายผลงานศิลปะให้กับศิลปิน ทำให้ศิลปะกลายเป็นชีวิตประจำวันจากการกระจายบอกต่อทางสื่อสังคมออนไลน์ และช่วยสร้างผู้ชมงานศิลปะหน้าใหม่ (Pojanapitak & Jiajanpong, 2023)

สำหรับงานสร้างสรรค์นี้ ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นไปที่ศิลปินที่สร้างงานศิลปะร่วมสมัย 3 แขนงที่อยู่รอบตัวในชีวิตประจำวัน คือ 1) ศิลปะเซรามิก ซึ่งศิลปินต้องมีความรู้ในเรื่องดิน กลุ่มแร่ การผสมสีในดิน การขึ้นรูป การเผา การก่อเตา และสารเคมีเพื่อทำเนื้อเคลือบ (Health Addict, 2019) 2) ศิลปะการวาดภาพประกอบ ที่ศิลปินต้องตีความเนื้อหาจากตัวอักษรให้เป็นภาพประกอบที่สามารถบอกเล่า ส่งเสริมเนื้อหา เพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อความหมายทั้งเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องนั้นทั้งหมดอย่างสอดคล้องกัน ใช้ทักษะการวาดด้วยลายเส้น การระบายสี การพ่นสี หรือการทำภาพประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นต้น (Suntornchot, 2011) และ 3) ศิลปะคอลลาจ ซึ่งเป็นการปะติดปะต่อภาพที่ต่างกัน มีที่มาต่างกัน และเรื่องราวที่ต่างกันให้มารวมกันจนเกิดเป็นเรื่องราวใหม่ ๆ เปรียบเสมือนการสร้างเรื่องราวและการเดินทางใหม่ให้กับภาพ (Chaiwong, 2022)

2. แนวคิดการผลิตพอดแคสต์

พอดแคสต์เป็นสื่อเสียงในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถเลือกรับฟังได้ตามเวลาที่สะดวกของผู้ฟังโดยไม่จำเป็นต้องฟัง ณ ขณะนั้น (Real-time) เหมือนกับสื่อวิทยุ เป็นผลจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล

ที่ทำให้ผู้ฟังมีอำนาจในการควบคุมเวลาและสถานที่ในการเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างเสรี พอดแคสต์ยังมีการจัดเก็บเป็นตอน (Episodes) ที่สามารถเลือกฟังย้อนหลังหรือดาวน์โหลดไว้ล่วงหน้าได้จึงเหมาะสมกับวิถีชีวิตของผู้คนยุคดิจิทัล นอกจากนี้ยังเป็นการกระจายเสียงที่เปิดโอกาสให้ทุกคนผลิตเนื้อหาได้เอง และสามารถเผยแพร่ไปยังผู้ฟังที่มีความสนใจเฉพาะทาง ถือเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างอำนาจในการสื่อสารจากที่เคยจำกัดอยู่ในมือของผู้ผลิตรายใหญ่มาเป็นระบบที่เปิดให้บุคคลทั่วไปสามารถผลิตและเผยแพร่เนื้อหาได้อย่างเท่าเทียม สามารถสร้างพื้นที่ให้กับกลุ่มเนื้อหาหรือกลุ่มผู้ฟังที่มักถูกมองข้ามจากสื่อหลัก (Berry, 2006)

พอดแคสต์มีคุณสมบัติเชิงบวกที่ทำให้แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ อย่างน้อย 4 ประการ คือ 1) มีความยืดหยุ่นในการฟัง สามารถเลือกฟังในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับตนเอง 2) ความเป็นกันเองของเนื้อหาที่ผู้ผลิตสามารถใช้รูปแบบและสไตล์ของรายการ รวมถึงโทนเสียงและภาษาที่ไม่เป็นทางการ เป็นการพูดคุยแทนการบรรยาย ซึ่งสร้างความใกล้ชิด สมจริง และน่าสนใจมากขึ้นกับผู้ฟัง 3) มีลักษณะเป็นการเจาะกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ และ 4) ผู้ผลิตมีความอิสระในการผลิต สามารถบันทึกเสียงและเผยแพร่เนื้อหาด้วยอุปกรณ์พื้นฐาน เช่น ไมโครโฟนและซอฟต์แวร์ตัดต่อเสียงเบื้องต้น พอดแคสต์จึงเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดกับผู้ฟังได้อย่างเป็นธรรมชาติ เพราะเป็นการพูดคุยกับผู้ฟังโดยตรง เนื้อหาเป็นการแบ่งปันชีวิตในหลากหลายประเด็นซึ่งถูกควบคุมน้อยกว่าสื่อกระจายเสียงดั้งเดิม (Berry, 2006) มีงานวิจัยพบว่า พอดแคสต์มีศักยภาพในทางบวกในการใช้เป็นช่องทางสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้เฉพาะทางในมหาวิทยาลัยเมื่อใช้การพูดคุยที่มีน้ำเสียงเป็นมิตร ผู้พูดมีการอธิบายกระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย และมีการจัดวางเนื้อหาอย่างมีโครงสร้าง (เริ่มต้น-กลาง-จบ) สามารถนำมาใช้สนับสนุนความเข้าใจในบทเรียน เช่น การแสดงภาพสถานการณ์จริง การนำเสนอแนวคิดผ่านการสนทนาระหว่างผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เป็นต้น (Fernandez et al., 2015)

สำหรับกระบวนการผลิตพอดแคสต์ นทธัญ แสงไชย Station Director ของ Salmon Podcast (Saengchai, 2024) และงานวิจัยเรื่องแนวทางการผลิตรายการกระจายเสียงผ่านรูปแบบรายการพอดแคสต์ในประเทศไทยของ อาลี ปรียากอร์ และกุลทิพย์ ศาสตรระจุ (Priyakorn & Sartararujji, 2018) เสนอแนวทางการผลิตพอดแคสต์ใกล้เคียงกัน ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลักคือ

1. ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production) เป็นช่วงการเตรียมแนวคิดและวางแผนก่อนลงมือผลิต ประกอบด้วย 1) การกำหนดแนวคิดและวัตถุประสงค์ของรายการ เป็นการตั้งชื่อรายการและกำหนดแท็กไลน์ (Tagline) คือคำสั้น ๆ ที่สะท้อนแนวคิดหลักของรายการ 2) กำหนดกลุ่มผู้รับสารเป้าหมาย 3) การวางโครงสร้างและบท (Script) ของรายการ 4) การคัดเลือกแขกรับเชิญ และ 5) การเลือกหัวข้อและแก่นเรื่อง (Theme) มีหลักการคือ “หัวข้อที่ดีคือหัวข้อที่เราอยากเล่า” เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความจริงใจและเป็นธรรมชาติ

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) เป็นกระบวนการบันทึกเสียงและถ่ายทอดเนื้อหาผ่านเสียงและการสนทนาเป็นหลัก ประกอบด้วย 1) การบันทึกเสียง 2) การใช้เสียงประกอบและดนตรีประกอบ 3) การเล่าเรื่องและการโต้ตอบ และ 4) การสร้างบรรยากาศในรายการ

และ 3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ประกอบด้วย 1) การตัดต่อและปรับเสียง (Editing & Mixing) เป็นขั้นตอนสำคัญในการจัดเรียงเนื้อหาและปรับแต่งเสียงให้มีความต่อเนื่อง ฟังสบาย ใช้โปรแกรมเช่น Audacity และ Adobe Audition สำหรับการปรับระดับเสียง ตัดเสียงรบกวนและใส่เสียงประกอบ หรือ CapCut และ Adobe Premiere Pro สำหรับการตัดต่อเวอร์ชันภาพของพอดแคสต์ (Visual Podcast) ที่เผยแพร่บนยูทูปหรือแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ สามารถเพิ่มกราฟิก โลโก้ และภาพอื่น ๆ เพื่อเสริมความน่าสนใจของรายการ 2) การเผยแพร่และโปรโมต เช่น Spotify Youtube หรือ Apple Podcasts ซึ่งรวมถึง

การออกแบบภาพปกและเนื้อหาสำหรับการโปรโมตที่สื่อถึงรายการ และ 3) การติดตามผลและพัฒนา เป็นการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ฟังกลุ่มเป้าหมายเพื่อปรับโทนเสียง เนื้อหา และรูปแบบรายการเพื่อนำเสนอในตอนต่อ ๆ ไป ให้ตอบโจทย์ความสนใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร

พอดแคสต์ยังเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมในการประยุกต์หลักการเล่าเรื่องเข้ามาใช้ โดยการเล่าเรื่องด้วยเสียงมีจุดแข็ง เช่น การกระทำต่าง ๆ เกิดขึ้นโดยตรงในหูของผู้ฟังซึ่งเป็นการมอบประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสมากกว่าการอ่านหรือเห็นภาพ สร้างความสนิสนม สมจริง เข้าถึงชีวิตของผู้เล่าอย่างใกล้ชิด สามารถเชื่อมต่อหรือสลับเวลาและสถานที่ในเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว และทำให้ถ่ายทอดความขัดแย้งภายในตัวผู้เล่ากับโลกภายนอกได้ง่ายขึ้น (Preger, 2021) การเล่าเรื่องยังช่วยให้แต่ละตอนมีโครงสร้าง สามารถสร้างแรงผลักดัน ความตึงเครียด เพิ่มอารมณ์ และจบลงด้วยบทสรุปที่จดจำง่าย และช่วยสร้างพื้นที่สำหรับการสนทนาที่ลึกซึ้ง (Nelson, 2026)

สำหรับการทำวิดีโอพอดแคสต์ มีขั้นตอนการบันทึกภาพด้วยกล้องเพิ่มขึ้น จึงต้องใช้หลักการทางภาพเข้ามาประกอบ ได้แก่ 1) การจัดองค์ประกอบภาพ ซึ่งรวมถึงแสง สี ฉาก วัตถุ และตำแหน่งของผู้พูด เพื่อสื่ออารมณ์และความหมายโดยไม่ต้องใช้คำพูด 2) การจัดวางกล้อง โดยทั่วไปใช้แนวคิดกล้องในมุมมองของผู้สังเกต (Observational Camera) มาจากแนวทางสารคดีเชิงสังเกต (Observational Documentary) ที่เน้นให้กล้องเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ไม่แทรกแซงการกระทำของผู้ร่วมรายการ โดยกล้องจะถูกวางในมุมกว้าง (Wide Shot) เพื่อจับภาพรวมของการสนทนา สลับกับมุม Medium Close-Up (MCU) เพื่อเก็บอารมณ์และสีหน้าของแขกรับเชิญและผู้ดำเนินรายการ และ 3) มุมมองของกล้อง โดยทั่วไปใช้มุมมองระดับสายตา (Eye-Level-Perspective) วางกล้องอยู่ในระดับเดียวกับสายตาผู้พูดเพื่อสร้างความรู้สึกเท่าเทียมและเป็นธรรมชาติ ลดความห่างเหินระหว่างแขกรับเชิญและผู้ดำเนินรายการกับผู้ชม (Bordwell & Thomson, 2013; Nichols, 2017; Thomson & Bowen, 2009)

3. วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาผลงานวิดีโอพอดแคสต์ที่มีลักษณะการเล่าเรื่องใกล้เคียงกับโครงการของผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำมาถอดเป็นแนวทางอ้างอิง (Reference) สำหรับการออกแบบเนื้อหารายการและรูปแบบการนำเสนอให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ 1) รายการศิลปะละ (Silpala, 2023) ใช้การถ่ายทอดเรื่องราวศิลปะผ่านการสนทนาอย่างเป็นกันเองในพื้นที่ที่สะท้อนความเป็นศิลปะ เช่น ห้องนั่งเล่นที่มีงานศิลปะตกแต่งอยู่รอบ ๆ ให้ความรู้สึกกับผู้ชมว่า ศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัว สามารถพูดคุยและเข้าถึงได้ง่าย 2) รายการ Arttrovert (2024) ใช้การเล่าเรื่องโดยนำศิลปินมาพูดคุยในลักษณะ “เพื่อนคุยกับเพื่อน” บรรยายภาพของรายการและการเล่ามีลีลาที่ผ่อนคลาย ใช้มุมกล้องแบบกว้างเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในวงสนทนาด้วย และ 3) รายการโตมายังไง (Toh Mai Yang Ngai, 2023) ใช้สิ่งของ 3 ชิ้นเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องชีวิตของแขกรับเชิญ แต่ละชิ้นแทนช่วงเวลาสำคัญของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต การวางโครงเรื่องอย่างมีลำดับแบบนี้ช่วยให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจพัฒนาการทางความคิด ประสบการณ์ และการเติบโตของบุคคลได้อย่างเป็นลำดับผ่านสิ่งของที่มีคุณค่าทางความทรงจำ มีการใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ให้สัมภาษณ์ถ่ายทอดประสบการณ์อย่างอิสระ และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกต่อยอดจากคำตอบเพื่อเพิ่มความลึกของเนื้อหา

สรุป สำหรับแนวคิดศิลปะร่วมสมัยและการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผู้สร้างสรรค์จะนำมาใช้ในการออกแบบเนื้อหารายการและการตั้งประเด็นสัมภาษณ์ศิลปินร่วมสมัยของไทยที่เป็นแขกรับเชิญในรายการ ส่วนแนวคิดการผลิตพอดแคสต์และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้สร้างสรรค์จะนำมาใช้ในการออกแบบรูปแบบรายการ โครงสร้างการเล่าเรื่อง และกระบวนการการผลิตวิดีโอพอดแคสต์

แนวคิดในการสร้างสรรค์

จากการทบทวนทฤษฎี แนวคิด และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดแนวคิดในการสร้างสรรค์รายการวิดีโอพอดแคสต์ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. **แนวคิดเนื้อหา** จากผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องที่พบว่าศิลปะร่วมสมัยมีลักษณะเด่นกับการให้ความสำคัญกับแนวคิดเบื้องหลัง การตั้งคำถามต่อสังคมมากกว่าการยึดติดกับวัตถุศิลป์ เป็นการสื่อสารและแสดงออกถึงประสบการณ์ ความคิด และอัตลักษณ์ของผู้สร้าง (Chowvanayotin et al., 2019) และพอดแคสต์มีศักยภาพในทางบวกในการใช้เป็นช่องทางสนับสนุนการถ่ายทอดองค์ความรู้เฉพาะทางจากการใช้การพูดคุยการจัดวางเนื้อหาอย่างมีโครงสร้าง สามารถนำเสนอแนวคิดเรื่องใดเรื่องหนึ่งผ่านการสนทนาระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (Fernandez et al., 2015) จึงมีความเหมาะสมในการใช้สื่อสารเรื่องศิลปะร่วมสมัยผ่านประสบการณ์ของศิลปิน โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดแนวคิดและวัตถุประสงค์ของรายการคือ “ถ่ายทอดแนวคิดศิลปะใกล้ตัวผ่านเรื่องเล่าของศิลปิน” กำหนดประเด็นในแต่ละตอนครอบคลุมในเรื่องการเข้ามาทำงานศิลปะ แนวคิด แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างงานและเผยแพร่ผลงานของศิลปิน เพื่อให้ผู้ชมเห็นว่าศิลปะสามารถอยู่ในชีวิตประจำวันได้ทุกที่ กำหนดกลุ่มเป้าหมายหลักคือ คนวัยทำงานอายุ 25-35 ปี ที่สนใจศิลปะและงานสร้างสรรค์ สอดคล้องกับผลวิจัยของ Bugsabong & Sartararuji (2024) ที่สำรวจพฤติกรรมผู้ฟังพอดแคสต์ในประเทศไทยพบว่า จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน ผู้ฟังพอดแคสต์ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 25-35 ปี มีพฤติกรรมการฟังพอดแคสต์ในระยะเวลาสั้น โดยรับฟังขณะเดินทางหรือช่วงพักจากการทำงาน และส่วนใหญ่ให้ความสนใจต่อประเภทรายการบันเทิง วาไรตี้ เรื่องเล่าที่ให้ความเพลิดเพลินและให้ข้อมูลแนวคิดใหม่ ๆ

2. **แนวคิดการผลิต** จากผลการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผู้สร้างสรรค์กำหนดแนวทางการเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาเกี่ยวกับผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปิน 2 คน คือ 1) ภาววรรณ ทองวานิช ศิลปินเชรามิกและศิลปินวาดภาพประกอบ มีพื้นฐานด้านศิลปะจากการเรียนด้านการออกแบบ และ 2) เมธัส แก้วดำ ศิลปินคอลลาจ ไม่ได้มีพื้นฐานจากการเรียนศิลปะโดยตรง ทั้งนี้การคัดเลือกแขกรับเชิญที่มีภูมิหลังแตกต่างกันจะทำให้เห็นความหลากหลายในมุมมองและการเข้ามาทำงานศิลปะ กำหนดบทบาทของแขกรับเชิญทั้ง 2 คน ทั้งในฐานะเป็นผู้ให้ข้อมูลเชิงสร้างสรรค์ และผู้สะท้อนมุมมองหรือทัศนคติเชิงศิลปะ เพื่อให้การสัมภาษณ์มีมิติทั้งด้านเนื้อหาและอารมณ์ร่วมของผู้ชม

รูปแบบรายการในแต่ละตอนเป็นการสัมภาษณ์ศิลปิน 1 คน ผ่านการสนทนาที่เจาะลึกทั้งมิติของตัวตน ผลงาน และมุมมองเรื่องศิลปะผ่านงานศิลปะที่ศิลปินคนนั้น ๆ ได้สร้างขึ้นจำนวน 3 ชิ้น มีโครงสร้างการดำเนินเรื่องคือ 1) จุดเริ่มต้นการเข้าสู่เส้นทางศิลปิน 2) จุดเปลี่ยนและผลงานที่ทำให้ศิลปินเป็นที่รู้จัก และ 3) ตัวตน แนวคิด และทิศทางการทำงานในปัจจุบันของศิลปิน เพื่อให้เห็นพัฒนาการทางความคิด ประสบการณ์ และการเติบโตของศิลปินได้อย่างเป็นลำดับผ่านผลงานศิลปะชิ้นสำคัญในแต่ละช่วงของศิลปิน ใช้การเล่าเรื่องและการโต้ตอบด้วยเทคนิค Slow Burn Narrative คือ มีปมความขัดแย้งและการคลี่คลายในตอนท้ายเพื่อให้เรื่องราวของศิลปินมีพลัง ผู้ชมสามารถจดจำได้ มีการสรุปปิดเรื่องเพื่อให้ข้อคิดพร้อมเชื่อมโยงกลับไปสู่ผู้ชม

ในการผลิตรายการใช้การบันทึกภาพและเสียงที่เน้นการสร้าง “บรรยากาศแห่งศิลปะ” รูปแบบของรายการใช้การพูดคุยเชิงสนทนา ใช้ภาษาแบบเป็นกันเอง คล้ายการนั่งคุยในห้องศิลปะเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายและมีส่วนร่วมกับเรื่องราวของศิลปิน จัดวางกล้องในมุมมองของผู้สังเกต เป็นภาพมุมกว้างจับภาพรวมของการสนทนา สลับกับมุม Medium Close-Up เพื่อบันทึกสีหน้า ท่าทาง และอารมณ์ และใช้มุมมองระดับสายตาสร้างความรู้สึกเป็นธรรมชาติและลดระยะห่างระหว่างผู้พูดกับผู้ชม มีการใช้เสียงประกอบคือเสียงบรรยากาศจริง (Ambient Sound) ผสมกับดนตรีประกอบเป็นพื้นหลังที่มีโทนนุ่มนวลเพื่อสร้างภาพจำทางเสียง

ในขั้นตอนหลังการผลิต กำหนดให้แต่ละตอนมีความยาว 40-60 นาที ซึ่งเป็นความยาวที่เหมาะสมกับการสนทนาเชิงลึกเพื่อให้ได้เนื้อหาสาระที่ครบถ้วน สร้างยูทูปแชนแนลช่อง “ชีวิต(ศิลปะ)? Podcast” เพื่อเผยแพร่รายการ มีการโปรโมตรายการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่มีกลุ่มผู้อ่านสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายหลักของรายการ พร้อมออกแบบภาพปกและเนื้อหาโพรมิตที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของศิลปินที่เป็นแขกรับเชิญในแต่ละตอน นอกจากนี้มีการติดตามประเมินผลหลังการเผยแพร่รายการเพื่อประเมินประสิทธิภาพของวิดีโอพอดแคสต์ชุดนี้ทั้งในแง่ความเข้าใจต่อเนื้อหาและการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับผู้ฟัง โดยการใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและการผลิตพอดแคสต์จำนวน 5 คน และใช้แบบสอบถามมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) กับผู้ชมด้วยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เลือกเฉพาะกลุ่มเป้าหมายหลักที่ได้กำหนดไว้คือ คนวัยทำงานอายุ 25-35 ปี ที่สนใจศิลปะและงานสร้างสรรค์ จำนวน 50 คน เพื่อประเมินรายการ ผ่านทาง Google Form ในเพจลูกศิลป์ สื่อฝึกปฏิบัติของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.ศิลปากร (<https://www.facebook.com/share/p/17f871sRVf/?mibextid=wwXlfr>) ซึ่งเป็นเพจที่มีผู้ติดตามสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายหลักของรายการและเป็นช่องทางการโปรโมตรายการ เป็นระยะเวลา 6 วัน ตั้งแต่วันที่ 10 มีนาคม - 16 มีนาคม 2569 ในประเด็น 1) การรับรู้เกี่ยวกับศิลปินร่วมสมัย 2) ความสามารถของพอดแคสต์ในการสื่อสารเรื่องราวศิลปะ 3) ผลต่อมุมมองด้านศิลปะในชีวิตประจำวัน และ 4) ความพึงพอใจด้านการผลิตรายการ

กระบวนการสร้างสรรค์และการวิเคราะห์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์วีดิโอพอดแคสต์ชุดเปิดโลกศิลปะผ่านเรื่องเล่าจากศิลปิน ผ่านยูทูปแชนแนลช่อง “ชีวิต(ศิลปะ)? Podcast” แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการผลิต ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดโครงสร้างเนื้อหาของแต่ละตอนจากแนวคิดการเล่าเรื่อง และกำหนดประเด็นคำถามสำหรับการสัมภาษณ์แขกรับเชิญจากแนวคิดเนื้อหาครอบคลุมประเด็นสำคัญ ได้แก่ การเข้าสู่เส้นทางการทำงานศิลปะ แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน แรงบันดาลใจ กระบวนการทำงาน และการเผยแพร่ผลงาน รวมถึงมุมมองต่อศิลปะในชีวิตประจำวัน จากนั้นได้จัดทำสคริปต์เบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินรายการและถ่ายทำโดยไม่ใช้บทพูดตายตัวเพื่อเปิดโอกาสให้ศิลปินสามารถเล่าเรื่องราวได้อย่างเป็นธรรมชาติ แบ่งรายการเป็น 5 ช่วงหลัก คือ 1) เปิดรายการ 2) ช่วงที่ 1 จุดเริ่มต้นแรงบันดาลใจ และเส้นทางสำคัญ เล่าผ่านผลงานชิ้นแรก 3) ช่วงที่ 2 การเติบโต การสร้างงาน/อาชีพ เล่าผ่านผลงานชิ้นที่ 2 4) ช่วงที่ 3 ตัวตนและอนาคต พร้อมมุมมองศิลปะใกล้ตัว เล่าผ่านผลงานชิ้นที่ 3 และ 5) สรุปและปิดรายการ มีคำถามหลักรวม 11 คำถาม แทรกด้วยคำถามย่อย ๆ อีกจำนวนหนึ่งเพื่อดำเนินการสนทนาให้ต่อเนื่อง ได้ความลึกของเนื้อหาที่น่าสนใจ (ดูตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ตัวอย่างสคริปต์วิดีโอพอดแคสต์ตอนที่ 1 (ฉบับย่อ) แกร์รับเชิญ ภควรรณ ทองวานิช (ยุ้ย) ศิลปินเซรามิก และศิลปินวาดภาพประกอบ

Video	Sound
Intro / Jingle ดนตรี ชื่อรายการ Tagline	
เปิดรายการ	เปิดรายการ แนะนำรายการ แนวคิดรายการ แนะนำศิลปิน Host: สวัสดีค่ะ พบกับพอดแคสต์ “ชีวิตร(ศิลป์)ปะ?” พอดแคสต์ที่จะพาทุกคนไปรู้จักกับศิลปินศิลปะผ่าน 3 ชิ้นงานของพวกเขา อยู่กับน้ำซิง เป็นผู้ดำเนินรายการ วันนี้จะพาไปพูดคุยกับอดีตอินทรีสาวที่ได้ตัดสินใจไปเรียนการปั้นที่ญี่ปุ่น พร้อมกับมาเปิดสตูดิโอเซรามิกและสร้างงานศิลปะภาพประกอบ พี่ยุ้ย ภควรรณ ทองวานิช เจ้าของสตูดิโอ Atelier Pakawan ค่ะ Host: สวัสดีค่ะพี่ยุ้ย อยากให้พี่ยุ้ยแนะนำตัวกับผู้ฟังหน่อยค่ะว่า พี่ยุ้ยเป็นใครมาจากไหน ทำอะไรมาบ้าง
ช่วงที่ 1 จุดเริ่มต้น แรงบันดาลใจ และเส้นทางสำคัญ (ผลงานชิ้นแรก - งานชิ้นแรกของศิลปินหรือผลงานที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการทำศิลปะ)	เกริ่นศิลปะที่ทำคืออะไร Host: คำถามที่ 1: พี่ยุ้ยช่วยแนะนำเกี่ยวกับศิลปะที่พี่ยุ้ยทำหน่อยได้มั๊ยคะ ว่ามันเป็นศิลปะในรูปแบบไหน (คำถามย่อย: งานของพี่ยุ้ยอยู่ในลักษณะไหน เซรามิก Illustration หรือการผสมผสาน?) Host: คำถามที่ 2: จุดเริ่มต้นที่ทำให้พี่มาทำงานศิลปะคืออะไรคะ หรือช่วงไหนที่ทำให้รู้ว่านี่แหละคือสิ่งที่อยากทำ (คำถามย่อย...) Host: คำถามที่ 3: พอเริ่มลงมือทำจริง ๆ ตอนนั้นงานชิ้นแรก ๆ ของพี่ยุ้ยเป็นยังไงบ้างคะ จำได้ใหม่ว่ารู้สึกยังไงกับมัน (คำถามย่อย: งานชิ้นแรกประสบความสำเร็จเลยไหม) • ถ้าใช่ คิดว่าเป็นเพราะอะไร (โดยทั่วไปมันไม่น่าจะเป็นเรื่องง่ายหรือเปล่าที่ทำงานชิ้นแรกแล้วสำเร็จเลย มีเคล็ดลับอะไร...) • ถ้าไม่ แล้วทำยังไงต่อ (กว่าจะมาถึงผลงานที่ทำให้คนรู้จักใช้เวลานานไหม ช่วงนั้นทำอะไรบ้าง) Host: พูดถึงช่วงแรกไปแล้วเรามาดู คำถามที่ 4: ผลงานชิ้นแรก Collection Twisted ที่ส่งไปประกวด Happening Marker 2019 มีความเป็นมาอย่างไร และได้แรงบันดาลใจมาจากอะไรคะ (คำถามย่อย: ทำไมพี่ยุ้ยถึงเลือกใช้เทคนิคสีน้ำ สีไม้ และดิจิทัลผสมกัน?) Host: คำถามที่ 5: มีผลงานชิ้นไหนหรือศิลปินคนไหนที่เป็นแรงบันดาลใจในงานของพี่
ช่วงที่ 2 การเติบโต การสร้างงาน/อาชีพ (ผลงานชิ้นที่ 2 - ผลงานเด่นหรือผลงานที่ทำให้คนเริ่มรู้จักตัวศิลปิน)	Host: คำถามที่ 6: ผลงานเด่นหรืองานชิ้นไหนที่ทำให้คนเริ่มรู้จักพี่ยุ้ยมากขึ้น (ปกหนังสือ 2 เล่มแรก) Host: คำถามที่ 7: หลังจากงานนี้ทำให้พี่เป็นที่รู้จัก พี่ยุ้ยเลือกไปเส้นทางไหนมากกว่ากันคะ ระหว่างวางจัดนิทรรศการกับสายงาน Art Fair

ตารางที่ 1 ตัวอย่างสคริปต์วิดีโอพอดแคสต์ตอนที่ 1 (ฉบับย่อ) แกรับเชิญ ภควรรณ ทองวานิช (ยุ้ย) ศิลปินเซรามิก และศิลปินวาดภาพประกอบ (ต่อ)

Video	Sound
Intro / Jingle ดนตรี ชื่อรายการ Tagline	
ช่วงที่ 3 ตัวตนและอนาคต พร้อมมุมมองศิลปะใกล้ตัว (ผลงานชิ้นที่ 3 - งานที่รู้สึกว่ สะท้อนตัวตนของพี่มากที่สุด)	Host: คำถามที่ 8: ผลงานไหนที่พี่รู้สึกว่ “เป็นตัวเองที่สุด” หรือสะท้อน ตัวตนของพี่มากที่สุด (งาน Haru / In Transition) Host: คำถามที่ 9: ศิลปะมีอิทธิพลในชีวิตของพี่ยังบ้าง Host: คำถามที่ 10: คิดว่ศิลปะอยู่ใกล้ตัวเราจริงไหม พอจะยกตัวอย่างให้ฟัง ได้ไหมคะ Host: คำถามที่ 11: ความในและสิ่งที่จะทำต่อ
สรุปและปิดรายการ (Outro)	แกรับเชิญฝากผลงาน ช่องทางติดตามและมีผลงานชิ้นไหนหรือศิลปินคนไหน อยากแนะนำให้ผู้ฟังรู้จักมัย Host: วันนี้ขอขอบคุณพี่ยุ้ยมาก ๆ นะคะ แล้วก็ฝากทุกคนติดตามช่องของเรา ด้วยนะคะ ไว้เจอกันใหม่คราวหน้า ในพอดแคสต์ “ชีวิต(ศิลปะ)” สวัสดีค่ะ

ผู้สร้างสรรค์เลือกสถานที่ถ่ายทำให้อัดคล้องกับตัวตนและบริบทการทำงาน of ศิลปินที่เป็นแกรับเชิญ เช่น การจัดสตูดิโอที่ใช้ถ่ายทำให้เข้ากับศิลปิน และเตรียมอุปกรณ์ถ่ายทำและบันทึกเสียงให้เหมาะสมกับรูปแบบวิดีโอพอดแคสต์

2. ขั้นตอนการผลิต เป็นการถ่ายทำวิดีโอพอดแคสต์ จากแนวคิดการเล่าเรื่องและผลิตทำให้ผู้สร้างสรรค์เน้นการสร้างบรรยากาศการสนทนาในรายการที่เป็นธรรมชาติและผ่อนคลายเหมือนการพูดคุยในพื้นที่ศิลปะเพื่อให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดเรื่องราวและมุมมองของตนเองได้อย่างเต็มที่ ในการถ่ายทำใช้มุมกล้องแบบภาพมุมกว้างเพื่อแสดงภาพรวมของฉาก (ดูภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 การถ่ายทำวิดีโอพอดแคสต์ใช้มุมกล้องแบบภาพมุมกว้าง
ที่มา: Ananya Tantipati (2026)

นอกจากนี้ใช้มุมกล้อง Medium Close-Up เพื่อเน้นสีหน้าและอารมณ์ของศิลปินระหว่างการสนทนา (ดูภาพที่ 2) รวมถึงการถ่ายภาพประกอบ (B-Roll) และภาพตัดสลับ (Cutaway) เช่น ภาพผลงานศิลปะและกระบวนการทำงานของศิลปินเพื่อเสริมการเล่าเรื่องให้มีมิติ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการจัดวางมุมกล้องแบบ Medium Close-Up
ที่มา: Ananya Tantipati (2026)

3. ขั้นตอนหลังการผลิตและการเผยแพร่ ผู้สร้างสรรค์ได้คัดเลือกเนื้อหาจากการสัมภาษณ์นำมาเรียบเรียงลำดับเรื่องตามโครงสร้างการเล่าเรื่องที่กำหนดไว้จากแนวคิดในการสร้างสรรค์ โดยเน้นความต่อเนื่องและความเข้าใจง่าย มีการปรับปรุงคุณภาพเสียง ใส่ดนตรีประกอบ และกราฟิกพื้นฐาน เช่น ชื่อรายการ ชื่อศิลปิน และชื่อตอน เพื่อเสริมอารมณ์และบรรยากาศของรายการ โดยยังคงโทนการนำเสนอที่เรียบง่าย เป็นธรรมชาติ เพื่อให้สอดคล้องกับรายการที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะ

เมื่อชิ้นงานวิดีโอแล้วเสร็จ ได้มีการเผยแพร่ผ่านยูทูปบนแพลตฟอร์มเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมได้หลากหลายกลุ่ม สอดคล้องกับพฤติกรรมการรับสื่อในยุคดิจิทัลที่สามารถเลือกเข้าถึงเนื้อหาได้ตามความสนใจ โดยผลงานสร้างสรรค์มีจำนวน 2 ตอน ในยูทูปช่อง “ชีวิต(ศิลปะ)ปะ? Podcast” ดังนี้ (ดูภาพที่ 3)

1) Episode 1 ความยาว 74 นาที:

<https://youtu.be/LcaROdD5iSY?si=M0OKagzFVtmCuNsj>

2) Episode 2 ความยาว 42 นาที:

<https://youtu.be/YhxeG-x6fWw?si=GdkkE1FVifVKCh>



ภาพที่ 3 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์วิดีโอพอดแคสต์ผ่านแพลตฟอร์ม Youtube Episode 1 และ Episode 2
ที่มา: Ananya Tantipati (2026)

สำหรับการวิเคราะห์ผลงาน จากการติดตามประเมินผลหลังการเผยแพร่รายการถึงประสิทธิภาพของงานสร้างสรรค์ในแง่ความเข้าใจต่อเนื้อหาและการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างศิลปินกับผู้ฟังจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและด้านการผลิตพอดแคสต์รวม 5 คน ได้แก่ 1) นทัญญู แสงไชย Station Director ของ Salmon Podcast 2) รชนีกร ศรีฟ้าวัฒนา Creative ของ Salmon Podcast 3) วิภว์ บุรพาเดชะ บรรณาธิการบริหาร happening สื่อศิลปะสร้างสรรค์ 4) ดุสิตา อัมมารมณีนท์ หัวหน้ากองบรรณาธิการ happening และ 5) ทรงพล จันลา Creative Specialist ของ The Standard มีข้อสรุปว่า ในด้านเนื้อหา รายการสามารถถ่ายทอดตัวตนแนวคิด และแรงบันดาลใจของศิลปินได้อย่างชัดเจนและมีนัยสำคัญ เนื่องจากการสื่อสารศิลปะร่วมสมัยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การเข้าใจที่มาและเหตุผลของกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน การเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องศิลปะร่วมสมัยและผลงานศิลปินสามารถทำให้รายการหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในด้านการเล่าเรื่อง การใช้รูปแบบการสัมภาษณ์ช่วยเปิดพื้นที่ให้ศิลปินได้อธิบายความคิดของตนเองได้อย่างเป็นธรรมชาติ การเล่าเรื่องผ่านชีวิต ประสบการณ์ และการใช้ผลงานศิลปะ 3 ชิ้นของศิลปินเป็นแกนกลางในการเล่าเรื่องยังช่วยลดความซับซ้อนของเนื้อหาศิลปะให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่ายขึ้น สามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่องและทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าการเป็นเรื่องราวใกล้เคียงตัว เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ดี ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เนื่องจากศิลปะเป็นสื่อที่พึ่งพาการมองเห็นเป็นหลัก การเล่าเรื่องผ่านพอดแคสต์จึงจำเป็นต้องมีการแปลงภาพเป็นคำให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เช่น การดำเนินการสนทนาให้ศิลปินอธิบายรายละเอียดของผลงาน องค์ประกอบทางศิลปะ และบรรยากาศงาน เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถจินตนาการตามได้อย่างครบถ้วน ดังนั้นผู้ดำเนินรายการควรพัฒนาทักษะการตั้งคำถามเชิงลึกเพื่อให้บทสนทนามีความลึกซึ้งหรือมีมิติมากขึ้น และควรออกแบบการสรุปช่วงท้ายรายการเพื่อช่วยให้ผู้ชมตกผลึกเนื้อหาที่ได้รับจากรายการได้อย่างเป็นระบบ เช่น อาจเป็นคำถามที่กระตุ้นความคิดของผู้ชมเพื่อช่วยให้ตอนจบมีความน่าจดจำ

ขณะที่ด้านการผลิต ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า เฟรมเรต (Frame Rate) ยังไม่สม่ำเสมอ การปรับสีของภาพ และคุณภาพเสียงที่ยังไม่ชัดเจนเพียงพอซึ่งส่งผลกระทบต่อประสบการณ์การรับชมของผู้ชม

ส่วนการประเมินจากกลุ่มผู้ชมเป้าหมายรวมจำนวน 58 คน สรุปประเด็นสำคัญได้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่เห็นว่ารายการสามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงศิลปะได้ง่ายขึ้นทั้งในเชิงเนื้อหาและบรรยากาศการรับชม และส่วนใหญ่เห็นว่ารายการทำให้รู้สึกว่าการเป็นเรื่องราวใกล้เคียงตัวมากขึ้น โดยมีความพึงพอใจในด้านการผลิตรายการในระดับมากที่สุดและระดับมาก

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์

1. การเข้ามาทำงานศิลปะ แนวคิด แรงบันดาลใจ กระบวนการสร้างงานและเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทย

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกศิลปินไทยรุ่นใหม่ 2 คน ที่สร้างงานศิลปะร่วมสมัย มีข้อค้นพบว่า ศิลปินไทยที่ทำงานศิลปะร่วมสมัยเข้าสู่วงการศิลปะด้วยเส้นทางที่หลากหลาย ไม่จำกัดเฉพาะผู้ที่มิพื้นฐานด้านการศึกษาศิลปะโดยตรง แต่เกิดจากประสบการณ์ชีวิต การค้นหาตัวตนและบริบทแวดล้อมที่แตกต่างกัน ซึ่งสะท้อนลักษณะของศิลปินร่วมสมัยที่เปิดกว้างต่อการแสดงออกของปัจเจกบุคคล ส่วนแรงบันดาลใจของศิลปินศิลปะร่วมสมัยมาจากหลากหลายแหล่งทั้งประสบการณ์ส่วนตัว สิ่งรอบตัว วัฒนธรรม รวมถึงประเด็นทางสังคมและการเมืองซึ่งถูกนำมาตีความและถ่ายทอดผ่านผลงานในรูปแบบเฉพาะตัวของศิลปิน กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานพบว่า ศิลปินมีลักษณะร่วมคือใช้การทดลอง การเรียนรู้และพัฒนาผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งเชิง

เทคนิคและทางความคิดควบคู่กัน สะท้อนให้เห็นถึงคุณสมบัติของศิลปะร่วมสมัยที่ไม่ยึดติดกับรูปแบบตายตัว ขณะที่การเผยแพร่ผลงานและมุมมองต่อศิลปะในชีวิตประจำวันพบว่า ศิลปินเห็นว่าศิลปะสามารถเข้าถึงได้ในชีวิตประจำวัน และสามารถปรากฏในรูปแบบที่หลากหลายทั้งในพื้นที่จัดแสดง สื่อออนไลน์ หรือวัตถุในชีวิตประจำวัน และสามารถเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแนวคิดและตั้งคำถามในประเด็นต่าง ๆ ต่อสังคมได้

2. การนำผลการศึกษามาผลิตเป็นวิดีโอพอดแคสต์ที่ทำหน้าที่เป็นพื้นที่การสื่อสารเรื่องราวศิลปะระหว่างศิลปินและผู้ชม

ผู้สร้างสรรค์นำผลการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรม มาออกแบบและผลิตชิ้นงาน โดยเลือกใช้รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านบทสนทนาเพื่อเปิดพื้นที่ให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดตัวตนและประสบการณ์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ออกแบบโครงสร้างเนื้อหาวิดีโอพอดแคสต์โดยใช้ผลงานศิลปะร่วมสมัย 3 ชิ้น ของศิลปินเป็นแกนในการดำเนินเรื่อง ผลิตเป็นชุดวิดีโอพอดแคสต์เผยแพร่ผ่านยูทูปแชนแนลช่อง “ชีวิต(ศิลปะ)? Podcast” จำนวน 2 ตอน มีข้อค้นพบว่า การประยุกต์ใช้แนวคิดการผลิตพอดแคสต์ในฐานะเครื่องมือในการสื่อสารความหมายของศิลปะ ได้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการแปลความหมายของศิลปะจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ การออกแบบโครงสร้างเนื้อหาของวิดีโอพอดแคสต์ดังกล่าวยังสามารถสะท้อนพัฒนาการทางความคิด เทคนิควิธีการทำงานของศิลปินในแต่ละช่วงเวลาได้ชัดเจน ทำให้การเล่าเรื่องมีลำดับและเข้าใจได้ง่าย สอดคล้องกับผลการเฝ้ารายการจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่มีความเข้าใจศิลปะมากขึ้น และมองว่าศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัว และยังสอดคล้องกับการประเมินรายการจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ที่เห็นว่ารายการสามารถถ่ายทอดแรงบันดาลใจและตัวตนของศิลปินได้อย่างชัดเจน และการเล่าเรื่องชีวิตและแรงบันดาลใจของศิลปินช่วยให้เนื้อหาของรายการมีความน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

การออกแบบบรรยากาศรายการให้มีลักษณะเป็นกันเองคล้ายการสนทนาในชีวิตประจำวัน ยังทำให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่าย สอดคล้องกับลักษณะของศิลปะร่วมสมัยที่ต้องการพื้นที่ในการอธิบายและถ่ายทอดประสบการณ์อย่างลึกซึ้ง และสอดคล้องกับแนวคิดของรายการที่ต้องการสื่อว่า “ศิลปะเป็นเรื่องใกล้ตัว” นอกจากนี้ การกำหนดให้รายการมีความยาวประมาณ 40-60 นาที ทำให้สามารถรักษาความครบถ้วนของเนื้อหาและเปิดพื้นที่ให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ได้อย่างเต็มที่

อย่างไรก็ดี ประสบการณ์ของผู้ดำเนินรายการในการสัมภาษณ์เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้รายการสั้น ไหล มีความเป็นธรรมชาติ ได้เนื้อหาที่มีความลึก รวมถึงเรื่องคุณภาพเสียงและสภาพแวดล้อมของการบันทึกเสียง เพราะ “เสียง” เป็นองค์ประกอบสำคัญของพอดแคสต์ จึงมีข้อค้นพบว่า การพัฒนาคุณภาพเสียงเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ไม่สามารถละเลยได้เนื่องจากมีผลต่อความต่อเนื่องของรับสารและความน่าเชื่อถือของเนื้อหา สอดคล้องกับที่ Sukittanon (2023) ชี้ว่า ตัวชี้วัดสำคัญ 2 ใน 5 ของพอดแคสต์คือผู้ดำเนินรายการ และเทคนิคและการผลิต ซึ่งเป็นตัวชี้วัดที่จะพยากรณ์ความมีชื่อเสียงของพอดแคสต์

บทสรุป

โครงการผลิตพอดแคสต์ชุดเปิดโลกศิลปะผ่านเรื่องเล่าจากศิลปินเป็นการประยุกต์ใช้แนวคิดศิลปะร่วมสมัยร่วมกับแนวคิดการผลิตพอดแคสต์ งานสร้างสรรค์ชุดนี้สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารเรื่องราวของศิลปะร่วมสมัยได้พอสมควรในด้านการสร้างความเข้าใจ การเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้ชม ช่วยลดความซับซ้อน ความเข้าใจยากของศิลปะที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม สอดคล้องกับแนวคิดของ Berry (2006) ที่ชี้ว่าสื่อพอดแคสต์เป็นพื้นที่ทางเลือกในการสื่อสารที่เปิดโอกาสให้เกิดการถ่ายทอดเนื้อหาเชิงลึกและ

เข้าถึงผู้ฟังได้อย่างใกล้ชิด และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการศึกษาในเรื่องการออกแบบและผลิตสื่อเพื่อเป็นพื้นที่กลางในการสื่อสารศิลปะระหว่างศิลปินและผู้ชม ทั้งนี้ การพัฒนาทักษะการดำเนินรายการโดยเฉพาะการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อทำให้บทสนทนาที่มีความลื่นไหล เป็นธรรมชาติ จะทำให้สามารถเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัยผ่านการสนทนากับแขกรับเชิญได้อย่างเต็มที่ และการเล่าเรื่องที่ออกแบบช่วงเปิดรายการและปิดรายการให้มีความน่าสนใจและน่าจดจำจะช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชมตั้งแต่ต้นจบรายการ ขณะที่คุณภาพทางเทคนิคการผลิต และการควบคุมจังหวะของเนื้อหาผ่านการเล่าเรื่องในรายการเป็นปัจจัยสำคัญในการยกระดับความเป็นมืออาชีพของรายการพอดแคสต์ รวมถึงการแบ่งเนื้อหาออกเป็นช่วงหรือตัดเนื้อหาสำคัญไปเผยแพร่ในรูปแบบคลิปสั้นจะช่วยเพิ่มการเข้าถึงรายการจากแพลตฟอร์มต่าง ๆ อย่างเชื่อมโยง

References

- Arttrovert. (2024, June 20). *Artist on Artist: "Songsin Tiewsomboon" Through the Perspective of "Nichapap"* (Artist on Artist “ทรงศีล ทิวสมบุญ” ผ่านมุมมองของ “นิชาภาพ”) [Video]. YouTube.
<https://youtu.be/GiOgb4weCho>
- Berry, R. (2006). Will the iPod kill the radio star? Profiling podcasts as radio. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 12(2), 143–162.
https://www.researchgate.net/publication/249827460_Will_the_iPod_Kill_the_Radio_StarProfiling_Podcasting_as_Radio
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Bugsabong, O. & Sartararui, K. (2024). Digital lifestyle: Behavior of podcast listeners in Thailand (วิถีชีวิตดิจิทัล: พฤติกรรมของผู้ฟังรายการพอดแคสต์ในประเทศไทย). *Silpakorn University e-Journal (Social Sciences, Humanities, and Arts)*, 44(6), 1-12.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sujthai/article/view/266745/184894>
- Chaiwong, C. (2022, October 27). *cerebrum_artoriginal: Storytelling Through Collage - Between Humanity and the Divine*. (cerebrum_artoriginal ภาพคอลลาจบอกเล่าชีวิตผู้คนและทวยเทพ). GroundControl. <https://groundcontrolth.com/blogs/cerebrum>
- Chowvanayotin, P., Phaosavasdi, K., & Phenpinant, K. (2019). A Form of Contemporary Art Creation; Tino Sehgal (รูปแบบการสร้างสรรคผลงานศิลปะร่วมสมัย กรณีศึกษา Tino Sehgal). *Veridian E-Journal*, 12(4), 588-605. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/182478/149962>
- Dewey, John. (1980). *Art as Experience*. *Perigee*. Retrieved December 29, 2025, from <https://archive.org/details/deweyjohnartasanexperience/mode/2up>
- Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. (n.d.). *Classification of works of art* (การแบ่งประเภทของงานศิลปะ). Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. Retrieved May 18, 2026, from https://www.finearts.cmu.ac.th/e_doc/58/2_02_Category_of_art.pdf
- Faculty of Learning Sciences and Education. (n.d.). *Rediscovering the Value of Art in a Changing World* (Art Is All Around). (คุณค่าของงานศิลปะที่ถูกมองข้ามในยุคสมัยที่สังคมเปลี่ยนแปลงไป (Art is all around)). Retrieved December 29, 2025, from <https://lsed.tu.ac.th/published-message-content-07>
- Fernandez, V., Sallan, J. M., & Simo, P. (2015). Past, present, and future of podcasting in higher education. In M. Li and Y. Zhao (Eds.), *Exploring Learning & Teaching in Higher Education* (pp. 305-330). New Frontiers of Educational Research.
https://www.researchgate.net/publication/293487615_Past_Present_and_Future_of_Podcasting_in_Higher_Education

- Health Addict. (2019, October 3). *Discovering the Art of Ceramics: The Allure of Clay Through a New Generation Potter*. (รู้จักกับ “ศิลปะเซรามิก” มนต์เสน่ห์แห่งศาสตร์ศิลป์ กับช่างปั้นเจนนฯ ใหม่). Health Addict. <https://www.healthaddict.com/content/รู้จักกับ-“ศิลปะเซรามิก”%E2%80%9Dมนต์เสน่ห์แห่งศาสตร์ศิลป์-กับช่างปั้นเจนนฯ-ใหม่>
- Inwong, O., Sasom, T., & Srela, T. (2022). Process of Upgrading on Products and Art Works in Commerce of Lanna Artists (กระบวนการยกระดับสินค้าและผลงานด้านศิลปะในเชิงพาณิชย์ของศิลปินในกลุ่มจังหวัดล้านนา). *PaññaPanithan Journal*, 7(1), 139-152. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/PPJ/article/view/259135/175094>
- Kunavichayanont, S. (2018). *Modern & Contemporary Art: the Western World & Thailand*. (ศิลปะสมัยใหม่ และร่วมสมัย: ตะวันตกและไทย). J Print. <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/863>
- Leesuwan, V. (2006). *Art Studies 2: What Is Art?*. (ศิลปวิชาการ 2 : ศิลปะคืออะไร). Professor Silpa Bhirasri Memorial Foundation.
- Nelson, C. L. (2026, May 13). *The Essential Guide to Podcast Storytelling*. Cue. <https://www.cueproductions.com/post/podcast-storytelling-guide>
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3rd ed.). Indiana University Press.
- Pojanapitak, T. & Jiajanpong, A. (2023). *A Study of Digital Platform Development for Fine Arts Presentation* (การศึกษาแนวทางพัฒนาฐานข้อมูลทางดิจิทัลเพื่อตอบสนองการนำเสนอผลงานศิลปกรรม) (Research Report). Thailand Science Research and Innovation (TSRI) funds. <https://opac.lib.su.ac.th/record=b1469756>
- Preger, S. (2021). *Storytelling in Radio and Podcasts: A Practical Guide*. Palgrave Macmillan.
- Priyakorn, A. & Sartararujji, K. (2018). The Creation Process of the Podcast Programming in Thailand (แนวทางการผลิตรายการกระจายเสียงผ่านรูปแบบรายการพอดแคสต์ในประเทศไทย). *Journal of Communication Arts*, 36(3), 47-58. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jcomm/article/view/153250/111893>
- Saengchai, S. (2024). *Podcast Class – Script* (Course handout for 803462 Selected Topic in Journalism, Semester 2, Academic Year 2024). Unpublished manuscript.
- Scianni, K. (2020). *Introduction to Art*. Coastline College. <https://documents.coastline.edu/Distance%20Learning/Open-Edu-Resources/ART%20C105.pdf>
- Silpala. (2023, September 21). *EP.25: “Namt Must Have Been Sitting Here Drawing Monet Who Was Probably Sitting Here Painting His Wife . . .”* (EP.25 นามต์ที่มาแ่หนะมานั่งวาดโมนเ่ตที่นั่นวาดรูปเมียอยู่แ่่นๆ . . .) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/QCbQbrNytwM>
- Sukittanon, S. (2023). Framework for Study Audio Media in Digital Era: from Radio to Podcast and Transmedia Storytelling (กรอบคิดการศึกษาสื่อเสียงในยุคดิจิทัล: จากวิทยุกระจายเสียงสู่พอดแคสต์และการเล่าเรื่องข้ามสื่อ). *Journal of communication and integrated media*, 11(1), 58-80. <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/masscomm/article/view/264584/178579>
- Suntornchot, P. (2011). The Art of Illustration (ศิลปะการวาดภาพประกอบ). *Kullastree*, 41(968), 174-176. <https://suphanburicampus.dusitac.th/report/phichet/p14.pdf>
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the shot* (2nd ed.). Focal Press.
- Toh Mai Yang Ngai. (2023, September 15). *Toh Mai Yang Ngai EP.0: Jui-Kulthida Rungruangkiat and Growing Up Through Love and Fandom* (โตมายังไง EP.0: ครูจ๊วย-กุลธิดา รุ่งเรืองเกียรติ กับ การเติบโตจากความรักรและความตึง) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/27NhjzsumTA>
- Yodnil, G. & Klaykoed, K. (2017, April 6). *Breaking the Myth of High Art with Phanu Boonpipattanapong*. (เมื่อศิลปะไม่ใช่ของสูง’ กับ ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์). The MATTER. <https://thematter.co/entertainment/art-is-art-art-is-not-art-interview/21660>