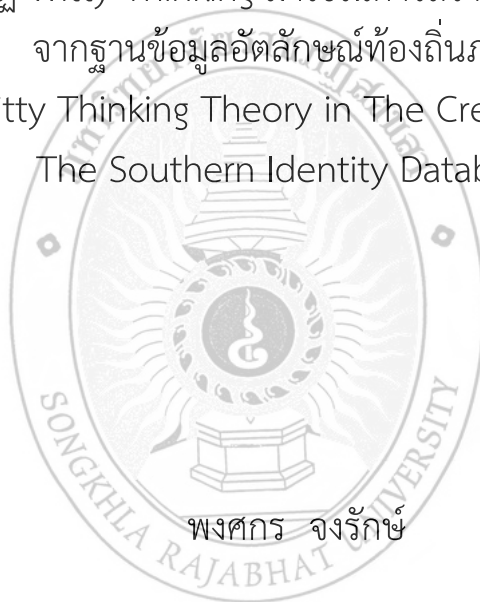




## รายงานการวิจัย

การนำทฤษฎี Witty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์  
จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้

The Use of Witty Thinking Theory in The Creation of Visual Art in  
The Southern Identity Database.



พงศกร จงรักษ์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณกองทุนวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2558

(ก)

ชื่องานวิจัย	การนำทฤษฎี Witty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้”
ผู้วิจัย	นาย พงศกร จงรักษ์
คณะ	ศิลปกรรมศาสตร์
ปี	2560

### บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ เพื่อเป็นแนวทางในเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ 2) ศึกษาแนวคิดแบบ Witty Thinking ในเทคนิควิธีคิดแบบกลไก 20 วิธีการ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ 3) เพื่อนำทฤษฎีที่สังเคราะห์ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ มาประยุกต์ใช้กับเทคนิคกลไกแนวคิดแบบ Witty Thinking มาวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ 4) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของสาธารณชน นักวิชาการ และศิลปิน ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์โครงการวิจัยชิ้นนี้

วิธีดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีที่สังเคราะห์ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้มาประยุกต์ใช้กับแนวคิดแบบ Witty Thinking ในเชิงการสร้างสรรค์ ด้วยวิธีคิดแบบกลไก 20 วิธีการ มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (Sketch) จำนวน 60 ชิ้น เพื่อศึกษาความคิดเห็นของสาธารณชน นักวิชาการ และศิลปิน ที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ โดยสรุปผลให้เหลือ 20 ผลงาน

สรุปผลการสร้างสรรค์คือ หัวข้อหนึ่งทะเลถูกเลือกมากที่สุด จำนวน 23 ชิ้น (38.3%) หัวข้อประเพณีเดือนสิบถูกเลือกเป็นลำดับที่ 2 จำนวน 12 ชิ้น (20%) หัวข้อผักหนามถูกเลือกเป็นลำดับที่ 3 จำนวน 11 ชิ้น (18.3%) หัวข้อมโนราห์ถูกเลือกเป็นลำดับที่ 4 จำนวน 9 ชิ้น (15%) และหัวข้อศรีวิชัย - ลังกาสูกะ ถูกเลือกเป็นลำดับที่ 5 จำนวน 5 ชิ้น (8.3%) กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจกับรูปแบบภาพผลงานที่ออกมา โดยใช้ความคุ้นเคยกับอัตลักษณ์ในท้องถิ่น เช่น หนึ่งทะเล หรือประเพณีเดือนสิบ มาตีความให้มีภาพพจน์ที่แตกต่างไปจากเดิม สอดคล้องกับวิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Witty Thinking

<b>Research Title</b>	The Use of Witty Thinking Theory in The Creation of Visual Art in The Southern Identity Database
<b>Researcher</b>	Pongsakorn Jongrak
<b>Faculty</b>	Faculty of Fine Art
<b>Year</b>	2017

### **Abstract**

The purposes of this study were: 1) to study the researches from related disciplines to synthesize the southern identities as a guideline for visual contents 2) to examine the uses of twenties-creative techniques from Witty Thinking as a guideline for the creative research and development project 3) to synthesize theories from the southern identity and apply with the Witty Thinking techniques for Research and Development 4) to test feedback from public, scholars, and artists towards the artworks and ideas from this research project.

This research study was carried out employing with the synthesized theories from the southern identities and the twenties-creative techniques from Witty Thinking methods to create 60 sketches to test feedback from public, scholars, and artists towards the artworks and ideas from this research project. At the end, the sketches were finalized at 20 pieces.

The research results were as follows. The shadow-play was the first chosen, 23 pieces (38.3%). The Tenth Lunar Month Festival was the second chosen, 12 pieces (20%). The Phaknhok (Sautéed, fresh or pickled vegetables served as a side dish to eat with spicy foods) was the third chosen, 11 pieces (18.3%). Manohra was the fourth chosen, 9 pieces (15%), and the fifth chosen was SriVijaya – Langkasuka, 5 pieces (8.3%)

The samples were interested in the sketch images format inspired by the local identities, such as shadow-play or the Tenth Lunar Month Festival etc. The creative artworks have been reinterpreted in a new different way that entirely compatible with the Witty Thinking

(ค)

## กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อ้อยทิพย์ พลศรี ที่อนุเคราะห์เป็นที่ปรึกษางานวิจัย  
ขอบคุณ ดร.เกรียงศักดิ์ รักษาเดช ที่อนุเคราะห์ช่วยแปล และให้คำปรึกษาด้านการใช้  
ภาษาอังกฤษ และการวิเคราะห์ในงานวิจัย  
ขอบคุณ คุณวิมล จู้สวัสดิ์ สำหรับการจัดเนื้อหาเอกสารรูปเล่ม  
ขอบคุณ ผู้ตอบแบบสอบถาม และผู้ให้สัมภาษณ์ในกระบวนการวิจัยทุกท่าน ดร. เกรียงศักดิ์  
รักษาเดช, ดร. สิทธิธรรม โรหิตะสุข, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม, อาจารย์อรรถพล เทพยา,  
อาจารย์ไพฑูรย์ ทองดี



พงศกร จงรักษ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

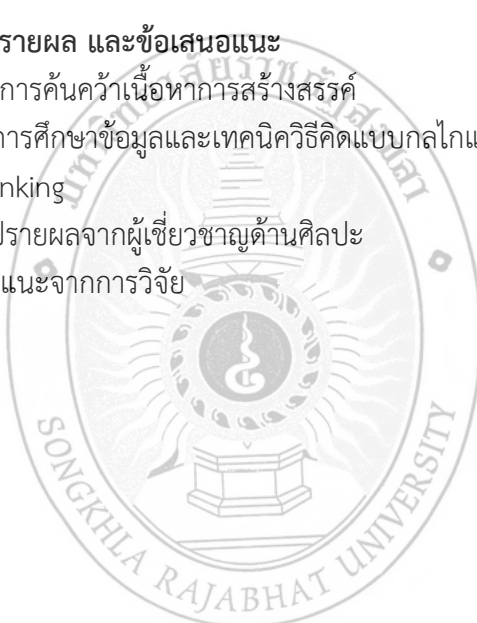
พฤษภาคม 256

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(ก)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(ข)
กิตติกรรมประกาศ	(ค)
สารบัญ	(ง)
สารบัญภาพ	(ฉ)
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.4 วิธีดำเนินการวิจัย	3
1.5 ประโยชน์ที่จะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.7 กรอบแนวคิดงานวิจัย	5
<b>บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>6</b>
2.1 ความหมายของทัศนศิลป์	6
2.2 ฐานข้อมูลอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ และมรดกทางวัฒนธรรม	7
2.3 ความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์	27
2.4 ทฤษฎี witty Thinking ในงานออกแบบ	28
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>45</b>
3.1 การค้นคว้าเนื้อหาการสร้างสรรค์	45
3.2 ศึกษาข้อมูลและเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking	46
3.3 การนำเนื้อหามาสร้างสรรค์โดยวิธีคิดแบบกลไก	47
3.4 การเผยแพร่ผลงาน	49
3.5 ศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาระณะชน	50
3.6 วิเคราะห์ผลตอบรับเพื่อสรุปผล	50

## สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล/ผลการทดลองและวิจารณ์ผล</b>	<b>51</b>
4.1 การนำเสนอหามาสร้างสรรค์ โดยวิธีคิดแบบกลไก	51
4.2 การสรุปเนื้อหาการสร้างสรรค์ โดยวิธีคิดแบบกลไก กับการเลือก ฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้	101
4.3 การสรุปการสร้างสรรค์ โดยวิธีคิดแบบกลไก กับการเลือกฐานข้อมูล อัตลักษณ์ภาคใต้	108
4.4 การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล/ผลการทดลองและวิจารณ์ผล	127
<b>บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	<b>130</b>
5.1 สรุปผล การค้นคว้าเนื้อหาการสร้างสรรค์	130
5.2 สรุปผลการศึกษาข้อมูลและเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking	131
5.3 การอภิปรายผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ	132
5.4 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	134
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>135</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	<b>136</b>



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การแสดงโมนารห์	13
2.2 การแสดงหนังตะลุง	17
2.3 การตั้งหมรับในเทศกาลเดือนสิบ	19
2.4 ลักษณะการวางผังเนื้อหาของภาคใต้	22
2.5 ลูกปิดโบราณที่ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันดามัน จังหวัดกระบี่	26
2.6 พระอวโลกิเตศวรโพธิสัตว์ ศิลปะศรีวิชัย	26
2.7 พระพิมพ์ดินดิบ ศิลปะศรีวิชัย	27
2.8 Uncle Sam Poster,World War1 and World War2,Jame Montgomery Flagg,USA,ค.ศ.1917	29
2.9 Identity for CJS Plant,CS&S,UK ปี ค.ศ.1982	29
2.10 Promotion of Father 's day at specialty gift store Brookstone Pentagam,USA, ค.ศ.1991	30
2.11 The Committee to unsell the war poster,Steve Horn ,USA,ค.ศ.1971	31
2.12 Jazz Festival Frankfurk Poster, Germany, ค.ศ.1999	31
2.13 Alcoholic Drink Ad , McCann Erickson,Israel ปี ค.ศ.2009	32
2.14 Identity for MindStone,The Partners,UK,ค.ศ.1994	33
2.15 Jazz Radio,McCann Erikson,Warsaw,ค.ศ.2009	33
2.16 Radio Times Promoting a "World around Us",Peter Brookes,UK, ค.ศ.1979	34
2.17 Logo for Jack Etter,Pennebaker Design,USA,ค.ศ.1990	34
2.18 Peace poster,Robert Brownjohn,USA,ค.ศ.1970	35
2.19 Keyhold identity for The Gefferye Museum,Lewis Moberly,UK, ค.ศ.1992	35
2.20 Book jacket for note of a Dirty Oldman for Melzer,Mendell & Oberer,Germany, ค.ศ.1979	36
2.21 Name and Identity for Kuwait Petroleum ' s European petrol-station chain,Wolff Olins,UK,ค.ศ.1986	36
2.22 Moving card for design consultancy,The Cade Partnership,UK, ค.ศ.1998	37
2.23 brochure promoting pressboard for ISTD the partners, uk ,ค.ศ.1993	38
2.24 Logo for Range of Toy For House of Fraser,Minale Tattersfield,UK, ค.ศ.1968	38
2.25 christmas greetings for paper outfit wiggins ,The Partner,UK, ค.ศ.1985	39

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.26 Israel Palestine 2004 ,Yossi Lamel,ค.ศ.2004	39
2.27 shigeo fukuda : exhibition Keio Department Store ,Japan,ค.ศ.1975	40
3.1 อุปกรณ์ในการวาดสเก็ต	47
3.2 กระบวนการสเก็ตภาพ	48
3.3 ผลงานภาพสเก็ต	48
3.4 ผลงานสร้างสรรค์	49
3.5 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณะ,	49
3.6 การสร้างแฟนเพจทาง www.facebook.com	50
4.1 ชื่อผลงาน "I want You" /ขนาด : 38x26 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	52
4.2 ชื่อผลงาน Face /ขนาด : 25.5 X 11.8 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	53
4.3 ชื่อผลงาน "shoot 'em up" /ขนาด : 25.5 X 11.8 ซม./ เทคนิค:วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ	54
4.4 ชื่อผลงาน “เงาหนึ่ง” /ขนาด : 19 X 13 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	55
4.5 ชื่อผลงาน “พระธาตุเดือนสิบ” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ	56
4.6 ชื่อผลงาน “Shadow Play” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	57
4.7 ชื่อผลงาน “Girl” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	58
4.8 ชื่อผลงาน “หนังตะลุงในจัมโบร์” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ	59
4.9 ชื่อผลงาน “หนังเล่น” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:หมึกดำกับวาดเส้นปากกา บนกระดาษ	60
4.10 ชื่อผลงาน “หลัง เกอนิก้า” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	61
4.11 ชื่อผลงาน “scream” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	62
4.12 ชื่อผลงาน “I Want You” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	63
4.13 ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักหนาะ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ	64



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.14 ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ 2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	65
4.15 ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ 3 ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	66
4.16 ชื่อผลงาน “วุ้น-หนังตะลุง 1” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	67
4.17 ชื่อผลงาน “วุ้น-หนังตะลุง 2” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	67
4.18 ชื่อผลงาน “หมักรับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	68
4.19 ชื่อผลงาน “พราน กับโนรา” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	68
4.20 ชื่อผลงาน “เปรต กับหมักรับ 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	69
4.21 ชื่อผลงาน “เปรต กับหมักรับ 2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	69
4.22 ชื่อผลงาน “4x100” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	70
4.23 ชื่อผลงาน “ขวด” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	71
4.24 ชื่อผลงาน “ลิเกอร์” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	72
4.25 ชื่อผลงาน “ทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	73
4.26 ชื่อผลงาน “ผักเหนาะในมือ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	74
4.27 ชื่อผลงาน “หน้า (อักษรศรีวิชัย)” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ	75
4.28 ชื่อผลงาน “มือตะลุง” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ	76
4.29 ชื่อผลงาน “ตะลุง1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ	77
4.30 ชื่อผลงาน “ตะลุง2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ	77
4.31 ชื่อผลงาน “อเมริกันทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ	78
4.32 ชื่อผลงาน “หมับแก้อ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ	79
4.33 ชื่อผลงาน “พรานไอ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ	80
4.34 ชื่อผลงาน “หนังตะลุงธัมไดร์” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	81

## สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.35 “เล็บโนรา” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ	82
4.36 ชื่อผลงาน “หนังตะลุงเดลิเวอร์รี่” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	82
4.37 ชื่อผลงาน “ผักเหนาะขนมจีน 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	83
4.38 ชื่อผลงาน “ถั่วฝักยาว ” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	84
4.39 ชื่อผลงาน “ผักเหนาะขนมจีน 2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	84
4.40 ชื่อผลงาน “ผัก” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกซึมบนกระดาษ	85
4.41 ชื่อผลงาน “ตะลุง” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกซึมบนกระดาษ	85
4.42 ชื่อผลงาน “10” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกซึมบนกระดาษ	86
4.43 ชื่อผลงาน “อักษรศรีวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ	87
4.44 ชื่อผลงาน “อักษรศรีวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ	88
4.45 ชื่อผลงาน “หนังตะลุง” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ	88
4.46 ชื่อผลงาน “เปรตกับพราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม	89
4.47 ชื่อผลงาน “เปรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม	90
4.48 ชื่อผลงาน “เปรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม	91
4.49 ชื่อผลงาน “in your head” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ	91
4.50 ชื่อผลงาน “สมรม” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ	92
4.51 ชื่อผลงาน “สมรม2” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ	92
4.52 ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ	93
4.53 ชื่อผลงาน “เดือน10หมายเลข2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ	94
4.54 ชื่อผลงาน “หมรับ2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ	95
4.55 ชื่อผลงาน “ผู้ใหญ่พูน(อายพูน)” /ขนาด:19x13 ซม./วาดเส้นปากกาลูกลื่นบนกระดาษ	96
4.56 ชื่อผลงาน “ผักเหนาะดีต่อใจ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ	97

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.57 ชื่อผลงาน “พราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	98
4.58 ชื่อผลงาน “นิกะ” /ขนาด:19x13 ซม./วาดเส้นปากกาลูกกลิ้งบนกระดาษ	99
4.59 ชื่อผลงาน “Face” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาลูกกลิ้ง บนกระดาษ	100
4.60 ชื่อผลงาน “หน้ากากพราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา หมึกดำบนกระดาษ	100
4.61 ชื่อผลงาน "จู้ จู้" /ขนาด : 19 X 13 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	109
4.62 ชื่อผลงาน “พระธาตุเดือนสิบ” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	110
4.63 ชื่อผลงาน “หนังตะลุงในธัมม์ไคร้” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้น ปากกาบนกระดาษ	111
4.64 ชื่อผลงาน “scream” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	112
4.65 ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักหนาะ 3 ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	113
4.66 ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	114
4.67 ชื่อผลงาน “เปรต กับหมรับ 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	114
4.68 ชื่อผลงาน “4x100” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ	115
4.69 ชื่อผลงาน “ทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	116
4.70 ชื่อผลงาน “ตะลุง1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ	117
4.71 ชื่อผลงาน “อเมริกันทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ	118
4.72 ชื่อผลงาน “หนังตะลุงธัมม์ไคร้” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	119
4.73 ชื่อผลงาน “ผักหนาะขนมจีน 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกา บนกระดาษ	120
4.74 ชื่อผลงาน “10” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกสีบนกระดาษ	121
4.75 ชื่อผลงาน “อักษรศรีวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิก บนกระดาษ	122
4.76 ชื่อผลงาน “เปรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม	123

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.77 ชื่อผลงาน “สมรม” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ	124
4.78 ชื่อผลงาน “เดือน10หมายเลข2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ	125
4.79 ชื่อผลงาน “ฝึกเหนาะดีต่อใจ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ	126
4.80 ชื่อผลงาน “Face” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาลูกลื่นบนกระดาษ	127



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภูมิปัญญาด้านศิลปกรรมจากท้องถิ่น นับเป็นหนึ่งในต้นทุนทางปัญญาของประเทศไทย การนำทุนทางวัฒนธรรมและสังคมมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการพัฒนาประเทศ เพื่อให้ภูมิปัญญาในท้องถิ่นไม่สูญหาย และถูกพัฒนาต่อยอดออกไปในแนวทางสร้างสรรค์ร่วมสมัย เป็นผลดีต่อการพัฒนาภูมิปัญญาของประเทศต่อไป

ในห้วง 3-4 ปี ที่ผ่านมา มีหลากหลายองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนที่ทำการศึกษาและวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา และสังเคราะห์อัตลักษณ์ไทยเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ในแนวทางของศิลปะและการออกแบบ กรณีตัวอย่างเช่น หนังสือ “อัตลักษณ์ไทยทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์ : ผลการสำรวจศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ไทย 4 ภูมิภาค” ตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ.2555 ซึ่งมาจากโครงการวิจัยและพัฒนาของสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (ISMED) สถาบันอิสระในการกำกับของกระทรวงอุตสาหกรรม ซึ่งค้นคว้ารวบรวมทรัพย์สินทางปัญญาด้านวัฒนธรรม สำหรับใช้สังเคราะห์เป็นโจทย์และเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) หรืองานวิจัยที่เจาะจงศึกษาในอัตลักษณ์ภาคใต้ เพื่อสังเคราะห์อัตลักษณ์ไทยในเชิงประวัติศาสตร์เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์อย่างงาน "การฟื้นฟูอารยธรรมศรีวิชัย - ลังกาสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม" ภายใต้โครงการพัฒนาบุคลากรกระทรวงอุตสาหกรรม ตามบริบทการเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม โดยสำนักงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม ซึ่งเผยแพร่ในช่วง พ.ศ.2556 ทั้งสองโครงการเป็นหนึ่งในความพยายามนำทุนทางวัฒนธรรม (Cultural assets) ของภาครัฐ เพื่อเป็นการศึกษานำร่อง (Pilot Project) ที่เป็นแนวทางในการนำอัตลักษณ์มาใช้ประโยชน์ในเชิงการออกแบบ (Design) และในกลุ่มของศิลปกรรม ด้านทัศนศิลป์ (Visual Art)

ผู้วิจัยมีความสนใจในทุนทางวัฒนธรรมจากการศึกษาเหล่านี้ โดยเฉพาะส่วนของเนื้อหาของการสร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ ซึ่งสามารถใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ว่า ถ้าเรานำฐานข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ จากการศึกษางานวิจัยหลายๆ ชิ้นมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) เพื่อนำอัตลักษณ์มาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ เป็นการศึกษา นำร่อง จะเป็นตัวอย่างในทางการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่น่าจะเป็นประโยชน์กับการศึกษา และสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในภูมิภาคภาคใต้ต่อไปในอนาคต

ในห้วงเวลาเดียวกัน ในอีกชุดความคิดหนึ่ง ประเด็นเรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นหนึ่งในประเด็นร่วมสมัยที่มีผู้วิพากษ์และตีความในทางการสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบอย่างสูง ในห้วง 3-4ปี ที่ผ่านมา เช่นประเด็นของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อบริบทของสังคม ความเชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาในงานทัศนศิลป์ต่อบริบทของท้องถิ่น และกระทั่งการผนวกความรู้อันเป็น

สากลเข้ากับท้องถิ่น สิ่งเหล่านี้เป็นประเด็นปัญหาในพัฒนาการของงานทัศนศิลป์ร่วมสมัยซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาไปในแนวทางของปัจเจกบุคคลมากกว่าความเชื่อมโยงกับบริบทท้องถิ่นและองค์ความรู้อันเป็นสากล

ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงประเด็นของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ คือหนึ่งในประเด็นสำคัญเรื่องของการพัฒนาการของผลงาน จากการค้นคว้าในทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจหนึ่งในวิธีคิดที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากลวิธีหนึ่ง คือ วิธีคิดแบบกลไก ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มของงานออกแบบกราฟิกวิธีหนึ่ง คือ แนวคิด Witty Thinking หรือการเรียกสั้นๆ ว่า Wit Thinking ถูกเขียนไว้ในหนังสือ A smile in The Mind : Witty Thinking in Graphic Design เขียนโดย Beryl McAlhone and David Stuart ตีพิมพ์ครั้งแรกปี ค.ศ.1998

แนวคิด Wit Thinking โดยได้นำเสนอเทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการของการสร้างสรรค์งานกราฟิกแบบ 2 มิติ ผ่านวิธีการวิเคราะห์ผลงานในรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับความคิดที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่พัฒนาได้” ของดร.เอ็ดวาร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono) นักจิตวิทยาผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ ผู้เขียนหนังสือ "Six Thinking Hats" เรื่อง Parallel thinking ซึ่งน่าสนใจยิ่งสำหรับการศึกษาเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในบริบทปัจจุบัน

จากประเด็นร่วมสมัยเหล่านี้ จึงนำมาสู่แนวคิดของการศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน และสังเคราะห์เป็นประเด็นสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ ให้ได้ผลงานวิจัย และผลงานสร้างสรรค์ประกอบงานวิจัยในทางทัศนศิลป์ ซึ่งจะเป็นการศึกษานำร่องและเป็นตัวอย่างในทางการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่น่าจะเป็นประโยชน์กับการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในภูมิภาคภาคใต้ต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์

1.2.2 เพื่อศึกษาเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking ในเทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์

1.2.3 เพื่อนำทฤษฎีที่สังเคราะห์ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ มาประยุกต์ใช้ในกลไกแนวคิด Wit Thinking มาวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) เป็นผลงานสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ และเผยแพร่เป็นการศึกษานำร่อง ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์

1.2.4 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของสาธารณชน นักวิชาการ และศิลปิน ที่มีต่อผลงาน และแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย

### 1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูล จากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในกรอบเวลา 4 ปี ที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์

1.3.2 เพื่อศึกษาเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking ในเทคนิควิธีคิด แบบกลไกใน 20 วิธีการ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์

1.3.3 เพื่อนำทฤษฎีที่สังเคราะห์ได้ จากเรื่องอัตลักษณ์มาประยุกต์ใช้ในกลไกแนวคิด Wit Thinking มาวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) เป็น ผลงานสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ และเผยแพร่เป็นการศึกษานำร่องในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ใน เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการ เป็นผลงานไม่น้อยกว่า 20 ชิ้น ผ่านรูปแบบวิธีการที่ หลากหลายทางทัศนศิลป์ โดยเผยแพร่ทั้งรูปแบบการร่วมแสดงผลงานในพื้นที่สาธารณะ และผ่าน ทางผ่านโซเชียลมีเดีย

1.3.4 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณชนจากการตอบแบบสอบถามไม่น้อย กว่า 100 คน และกลุ่มของนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ ศิลปิน จากการตอบ แบบสอบถาม และสัมภาษณ์ไม่น้อยกว่า 5 คน ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของ โครงการวิจัย

### 1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

1.4.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ตำรา งานวิจัย บทความ วารสาร สื่อสารสนเทศอื่นๆที่เกี่ยวข้องการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของ การสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในกรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึง ปัจจุบัน วิเคราะห์เป็นภาคเอกสาร

1.4.2 ศึกษาข้อมูลและเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking ในเทคนิควิธีคิด แบบกลไกใน 20 วิธีการ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์ วิเคราะห์เป็นภาคเอกสาร

1.4.3 ได้แนวทางของการนำทฤษฎีที่สังเคราะห์ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ภาคใต้ มา ประยุกต์ใช้ในกลไกแนวคิด Wit Thinking มาวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) เป็นการศึกษา นำร่องในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการ แบบกลไกแบบแนวคิด Witty Thinking สร้างสรรค์ มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (sketch) 60 ชิ้น

และพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ เป็นผลงานสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ 20 ชิ้น ตามหัวข้อกลไกแนวคิด Wit Thinking ใน 20 วิธีการ

#### 1.4.4 เผยแพร่ผลงาน

1.4.4.1 การเผยแพร่ทางตรง : เผยแพร่ในรูปแบบการร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมมาในพื้นที่ สาธารณะ (Art Exhibition)

1.4.4.2 การเผยแพร่ทางสื่อ ในรูปแบบภาพและเนื้อหาผลงานผ่านทางผ่านโซเชียลมีเดีย (Social Media)

1.4.5 ศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณะชนผ่านรูปแบบของการตอบแบบสอบถาม ไม่น้อยกว่า 100 คน และกลุ่มของนักวิชาการ และศิลปินผ่านรูปแบบของการตอบแบบสอบถามกับการสัมภาษณ์ ไม่น้อยกว่า 5 คน (ในพื้นที่จังหวัดสงขลา 2 คน และต่างจังหวัด 3 คน) ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย วิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลทั้งหมดและผลงาน

1.4.6 เรียบเรียงข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อคิดเห็นจากแหล่งต่างๆ จากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง ผู้เชี่ยวชาญ นักวิจารณ์ และศิลปินรุ่น เพื่อหาคำตอบงานวิจัย

### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ความคุ้มค่าทางด้านศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านและคติชน : เกิดการพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในแนวทางของศิลปกรรมร่วมสมัย ซึ่งถือได้ว่าเป็นนำทุนทางวัฒนธรรม (Cultural assets) ของประเทศมาใช้สร้างสรรค์ ให้สาธารณะชนมองเห็นคุณค่า และเป็นการเผยแพร่ศิลปกรรมร่วมสมัยในภาคใต้ในอีกทิศทางหนึ่ง

1.5.2 ความคุ้มค่าทางด้านทางด้านวิชาการ : เกิดองค์ความรู้ที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในกรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน รวมทั้งองค์ความรู้จากการศึกษาและวิเคราะห์เทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking ในเทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการ มาวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) เป็นผลงานสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ และเผยแพร่เป็นการศึกษานำร่อง ในการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์

1.5.3 ความคุ้มค่าทางด้านทางด้านผลงานศิลปะที่เผยแพร่ : ได้ผลงานทัศนศิลป์สร้างสรรค์เป็นผลงานมาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (sketch) 60 ชิ้น และผลงานสร้างสรรค์ในทางทัศนศิลป์ 20 ชิ้น ได้เผยแพร่ทางตรงในรูปแบบการร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมในพื้นที่สาธารณะ (Art Exhibition) / เผยแพร่ทางสื่อในรูปแบบภาพและเนื้อหาผลงานผ่าน ทางผ่านโซเชียลมีเดีย (Social Media) ในรูปแบบภาพ,เนื้อหาผลงาน และบทคัดย่อผลงานวิจัย

### 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดในการสร้างความงามใหม่ ให้ต่างไปจากเดิมหรือริเริ่มใหม่



1.6.2 ทักษะศิลป์ หมายถึง รูปแบบของศิลปกรรม ซึ่งอาจแสดงออกด้วยลักษณะที่เป็นรูปภาพ 2 มิติ หรือรูปทรง 3 มิติ รับรู้ได้ด้วยการเห็นและสัมผัสจับต้องได้

1.6.3 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม หมายถึง ลักษณะสำคัญที่แสดงหรือบ่งชี้ศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชุมชนและสังคม และอื่นๆ ที่โดดเด่นเป็นที่ยอมรับร่วมกันว่าสามารถนำมาเป็นบรรทัดฐานเพื่อเป็นตัวแทนของภูมิภาคนั้นได้

1.6.4 Witty Thinking หมายถึง หนึ่งในทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ เทคนิควิธีคิดแบบกลไก เพื่อสร้างสรรค์งานออกแบบหรืองานศิลปะ มีวิธีคิดอยู่ 20 วิธีการ

## 1.7 กรอบแนวคิดงานวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาและวิจัยเรื่อง “การนำทฤษฎี Witty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ (information) ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยได้แบ่งเป็นประเด็นของทฤษฎีในประเด็นดังนี้

- 2.1 ความหมายของทัศนศิลป์
- 2.2 ฐานข้อมูลอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ และมรดกทางวัฒนธรรม
- 2.3 ความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 2.4 ทฤษฎี witty Thinking
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ความหมายของทัศนศิลป์

จากการศึกษาความหมายของ “ทัศนศิลป์” เพื่อความเข้าใจในการดำเนินโครงการวิจัย ในนิยามความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้นิยามความหมายว่า “ศิลปกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแสดงออกด้วยลักษณะที่เป็นรูปภาพหรือรูปทรง รับรู้ได้ด้วยการเห็นและสัมผัสจับต้อง เช่น ภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ งานประติมากรรม และงานสถาปัตยกรรม” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554 : 562)

สำหรับในมุมมองจากนักวิชาการศาสตราจารย์ กัจจกร สุนพงษ์ศรี ได้อธิบายทัศนศิลป์ว่า “ทัศนศิลป์ (visual art) เป็นศัพท์บัญญัติที่ค่อนข้างใหม่สำหรับเรียกชื่อรวมงานศิลปะที่ใช้อวัยวะประสาทสัมผัสทางตา การมองเห็นเป็นเครื่องมือรับรู้สุนทรียภาพ ซึ่งมีงานศิลปะหลายประเภทด้วยกันให้มารวมกัน เพื่อสะดวกในการศึกษาและสื่อสาร ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. จิตรกรรม (painting)
2. ประติมากรรม (sculpture)
3. สถาปัตยกรรม (architecture)

งานศิลปะทั้งสามเป็นงานหลักใหญ่ (major art) ของงานศิลปะ เป็นงานที่มีศักยภาพขึ้นถึงระดับจิตรศิลป์ (fine art) และจัดให้อยู่ในสายมนุษยศาสตร์ที่มีอยู่เดิม ตั้งแต่ครั้งศิลปะกรีกโบราณ โดยเฉพาะสถาปัตยกรรมเป็นงานที่เกี่ยวข้องทั้งด้านสุนทรียภาพและเทคโนโลยีเข้ามาผสมผสานอยู่ ดังนั้น ในปัจจุบันจึงมีการจัดอยู่ในสายวิทยาศาสตร์ด้วยเหตุนี้จึงมีสถานภาพทั้งที่อยู่ในสายมนุษยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ในทางสุนทรียศาสตร์และปรัชญาศิลปะยังมีประเด็นศึกษาอยู่

4. ศิลปะภาพพิมพ์ (graphic art) นับเป็นงานศิลปะที่เข้ามามีบทบาทในวงการทัศนศิลป์ ภายหลังจิตรกรรมและประติมากรรม และเริ่มมีความสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน

5. ศิลปะผสมผสาน (mixed art) เป็นทัศนศิลป์แนวใหม่ นิยมสร้างขึ้นมาตั้งแต่กลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 มีวิธีการสร้างและเทคนิคกลวิธีที่หลากหลาย มีการนำวัสดุนาาชนิดมาใช้ รวมทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์เข้ามาผสมผสานเป็นงานชิ้นเดียวกัน บางประเภทได้นำการแสดงเข้าร่วม ดังนั้น จึงเรียกการสร้างลักษณะนี้ว่า สื่อผสม (mixed media) นอกจากนี้ยังมีการขยายการสร้างสรรคในมิติต่างๆหลากหลาย เช่น ภาพถ่าย วัตถุทัศน ภาพยนตร์และอื่นๆ ซึ่งเรียกรวมผลงานประเภทนี้ว่า ศิลปะผสม หรือศิลปะผสมผสาน (mixed art) นับเป็นการเปิดรองรับศิลปะแนวใหม่ที่ต่างจากเดิม เพื่อเหตุผลทางการศึกษาและเป็นที่เข้าใจทั่วไป (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2556 : 214)

กล่าวโดยสรุป ทัศนศิลป์ คือ ศิลปกรรมประเภทหนึ่งซึ่งแสดงออกด้วยลักษณะที่เป็นรูปภาพหรือรูปทรง รับรู้ได้ด้วยการเห็นและสัมผัสจับต้อง มีรูปแบบผลงาน ทั้งภาพจิตรกรรม ภาพพิมพ์ งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม รวมถึงทัศนศิลป์ในบทบาทใหม่ๆ เช่น ศิลปะภาพพิมพ์ และสื่อผสม

## 2.2 ฐานข้อมูลอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นภาคใต้ และมรดกทางวัฒนธรรม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้ ในขั้นต้นผู้วิจัยได้ศึกษา การให้ความหมายของคำว่า “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม” ซึ่งสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ได้อธิบายอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ไว้ดังนี้

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม หมายถึง ลักษณะสำคัญที่แสดงหรือบ่งชี้ศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม ภูมิปัญญาท้องถิ่น วิถีชุมชนและสังคม และอื่นๆ ที่โดดเด่นเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง สามารถนำมาเป็นบรรทัดฐานเพื่อเป็นตัวแทนของภูมิภาค ให้เป็นฐานความรู้ในการผลิตสินค้าและบริการ โดยยึดหลักการนำความคิดสร้างสรรค์ องค์ความรู้ด้านวัฒนธรรม ทรัพยากรสินทางปัญญา มาใช้ในการออกแบบ ผลิตสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 16)

ในประเด็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ผู้วิจัยได้ค้นคว้า และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในกรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์

ผู้วิจัยได้สืบค้นพบบางงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ ทั้ง 2 ฉบับ ผู้วิจัยได้สรุปประเด็นที่ได้จากฐานข้อมูลของการศึกษาทั้ง 2 เป็นประเด็นได้ ดังนี้

2.2.1 งานศึกษาในฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้ และการดำเนินโครงการจนจบสิ้นโครงการซึ่งได้ตีพิมพ์เป็นหนังสือเรื่อง “อัตลักษณ์ไทยทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์ : ผลการสำรวจศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ไทย 4 ภูมิภาค”

ซึ่งจัดทำโดยสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม สังกัดกระทรวงอุตสาหกรรม โดยเริ่มดำเนินโครงการและพัฒนาสร้างผลิตภัณฑ์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2555 – 2556 โดยในตัวโครงการมีวัตถุประสงค์ คือ สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ภายใต้การสนับสนุนจากสำนักงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรมจึงได้ริเริ่มดำเนินโครงการสร้างองค์ความรู้และบุคลากรด้านการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ภายใต้โครงการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม (Cultural Based Industry : Flagship Project) ของกระทรวงอุตสาหกรรม โดยกำหนดเป้าหมายเพื่อพัฒนาปัจจัยสนับสนุนสำคัญทั้ง 3 ประการ ได้แก่ การสร้างองค์ความรู้ด้วยการประมวล และจัดเก็บอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาคเพื่อเป็นฐานข้อมูลให้กับนักออกแบบและผู้ประกอบการ ในการนำไปใช้สร้างสรรค์อุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรมให้ทรงคุณค่าด้วยอัตลักษณ์หรือภูมิปัญญาไทย การพัฒนาบุคลากรด้านการออกแบบสร้างสรรค์โดยการจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมและค่ายสร้างสรรค์ (Creative Camp) เพื่อเตรียมความพร้อมบุคลากรในแต่ละภูมิภาค ให้เป็นผู้เชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์สินค้าเชิงวัฒนธรรม (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 6-7)

ในส่วนของการศึกษาด้านอัตลักษณ์ท้องถิ่นพื้นที่ภาคใต้ แบ่งได้ 55 อัตลักษณ์ตามหมวดหมู่ ดังนี้ (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 161)

#### 2.2.1.1 ทุนในการสร้างสรรค์ด้านศิลปวัฒนธรรม

- 1) สถาปัตยกรรม
  - (1) เรือนไทยมุสลิม
  - (2) ซิโนโปรตุกีส
  - (3) วัดมหาธาตุวรมหาวิหาร
  - (4) มัสยิดกรือเซะ
  - (5) มัสยิดตะโกละบาเนาะ
- 2) จิตรกรรม
  - (1) เรือกอ
  - (2) ผ้าพระบฏ
- 3) ภาษาและวรรณกรรม
  - (1) เพลงบอก
  - (2) ศรีปราชญ์
  - (3) สุทธิกรรมชาดก
- 4) นาฏศิลป์
  - (1) มโนราห์
  - (2) ร่องเง็ง
  - (3) ปัญจสีลัต
- 5) ดนตรี
  - (1) ลิเกฮูลู
  - (2) กาหลอ

(3) ซาไก

### 2.2.1.2 ทุนในการสร้างสรรค์ด้านทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม

1) สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ

- (1) กล้ายไม้รองเท้านารี
- (2) ดอกดาหลา
- (3) มุก (หอย)
- (4) ต้นปาล์ม
- (5) ชายฝั่งทะเล
- (6) ลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา

2) ประวัติศาสตร์

- (1) อาณาจักรตามพรลิงค์
- (2) ท้าวเทพกระษัตรี/ท้าวศรีสุนทร

### 2.2.1.3 ทุนในการสร้างสรรค์ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่น

1) หัตถกรรม

- (1) หนังตะลุง
- (2) จักสานเสื่อกระจูด
- (3) กรงนก
- (4) ป่าเต๊ะ/บาติก
- (5) ถมนคร
- (6) เสื่อปาหนัน
- (7) ผ้าทอเกาะยอ
- (8) ย่านลิเภา
- (9) ไม้เทพทาโร
- (10) ตาข่ายประมง (ลอบ-ไซ)
- (11) หมากตักน้ำ

2) ศิลปกรรม

- (1) ผ้าย้อมสีธรรมชาติบ้านคีรีวง
- (2) ลูกปัด
- (3) สุริยเทพ สิบสองนักษัตร

3) แพทย์แผนไทย

- (1) น้ำมันมะพร้าว
- (2) หมอชาวเล

4) เกษตรกรรม

- (1) ยางพารา
- (2) ลองกองต้นหยงมัส
- (3) สวนสมรม

#### 2.2.1.4 ทู่นในการสร้างสรรค์ด้านวิถีชุมชนและสังคม

- 1) การดำเนินชีวิต วิถีชีวิต
  - (1) บาบ้าย่าหย่า
  - (2) เครื่องแต่งกายมุสลิม
  - (3) วิวชน
- 2) ศาสนาและประเพณี
  - (1) สารทเดือนสิบ
  - (2) ประเพณีลากเรือพระ
  - (3) เครื่องสักการะ (ประเพณีรับเทียมดา)
- 3) ความเชื่อท้องถิ่น
  - (1) กลุ่มพระเครื่อง
  - (2) กริชและความเชื่อ
  - (3) จตุคามรามเทพ
  - (4) ชวามอแกน
- 4) อาหาร
  - (1) ข้าวย่าน้ำบูดู
  - (2) ผักเหนาะ
  - (3) การถนอมอาหาร

จากผลการสำรวจศึกษาอัตลักษณ์ คณะผู้ทำการวิจัยได้คัดเลือกอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และมีศักยภาพในเชิงการนำไปประยุกต์เป็นทุนในการสร้างสรรค์ จากอัตลักษณ์ของภาคใต้ จำนวน 55 อัตลักษณ์ กลั่นกรองจนได้อัตลักษณ์ที่น่าสนใจ จำนวน 4 หน่วยอัตลักษณ์ ได้แก่ มโนราห์ หนังตะลุง สารทเดือนสิบ และผักเหนาะ โดยพิจารณาจาก 4 ประเด็น คือ

- 1) สืบสานยาวนานไม่ซ้ำ
- 2) ได้รับการยอมรับในวงกว้าง
- 3) มีศักยภาพที่จะนำมาเป็นประโยชน์ในเชิงการสร้างสรรค์
- 4) มีศักยภาพทางด้านเศรษฐกิจ และได้นำมาสกัดเป็นองค์ประกอบต่างๆ

รวมทั้งสังเคราะห์เป็นตัวอย่างอัตลักษณ์สร้างสรรค์ ซึ่งใช้คุณค่าทั้งด้านรูปธรรม (Tangible) และนามธรรม (Intangible) เพื่อเป็นต้นตอแรงบันดาลใจแก่นักออกแบบและผู้สนใจ (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 181)

ในส่วนของรายละเอียด ทางสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมได้อธิบายอัตลักษณ์ทั้ง 4 ดังนี้

#### มโนราห์ หรือ โนรา

มโนราห์ หรือ โนรา เป็นการละเล่นพื้นเมืองภาคใต้ที่สืบทอดกันมานาน และนิยมกันอย่างแพร่หลายเป็นการละเล่นที่มีทั้งการร้อง การรำ บ้างก็เล่นเป็นเรื่องแสดงตามคติความเชื่อที่เป็นพิธีกรรม สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลจากการร่ายรำของอินเดียโบราณก่อนสมัยศรีวิชัย

มาจากพ่อค้าชาวอินเดีย สังเกตได้จากเครื่องดนตรีที่เรียกว่า เบญจสังคีต ซึ่งประกอบด้วย โหม่ง ฉิ่ง ทับกลอง ปี่ใน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีโนรา รวมถึงท่ารำของโนราหลายท่าที่ละม้ายคล้ายคลึงกับการร่ายรำของทางอินเดีย คาดว่าโนรากำลังกำเนิดขึ้นประมาณ พ.ศ. 1820 ตรงกับสมัยสุโขทัยตอนต้นเชื่อกันว่าโนราเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศไทยที่หัวเมืองพัทลุง ปัจจุบันคือ ตำบลบางแก้ว จังหวัดพัทลุง แล้วจึงแพร่ขยายไปยังหัวเมืองอื่นๆ ของภาคใต้ เรื่อยขึ้นไปจนถึงภาคกลาง และกลายเป็นละครชาตรีของภาคกลางและเพลงจังหวัดตะลุง ส่วนคำว่า มโนราห์เป็นคำที่เกิดขึ้นเมื่อสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยการนำเรื่องพระสุธน - มโนราห์ มาแสดงเป็นละครชาตรี เรียกว่า มโนราห์

ส่วนประกอบสำคัญในการแสดงมโนราห์ เครื่องแต่งกาย ประกอบด้วย

1) เทริด (เซิด) เป็นเครื่องประดับศีรษะของตัวนายโรงหรือโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง (โบราณไม่นิยมให้นางรำใช้) ทำเป็นรูปมงกุฎเตี้ย มีกรอบหน้า มีด้ายมงคลประกอบ

2) เครื่องลูกปิด จะร้อยด้วยลูกปิดสีเป็นลายมีดอกดวง ใช้สำหรับสวมลำตัวท่อนบนแทนแขนเสื้อประกอบด้วยชั้นสำคัญ 5 ชั้น คือ ป่า สำหรับสวมทับบนป่าซ่าย - ขวารวม 2 ชั้น ปิ้งคอก สำหรับสวมห้อยคอหน้า - หลัง รวม 2 ชั้น พานอก ร้อยลูกปิดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ใช้พันรอบตัวตรงระดับอก 1 ชั้น บางถิ่นเรียกว่า “พานโครง” หรือ “รอบอก”

3) ปีกนกแอ่น หรือ ปีกหน่ง มักทำด้วยแผ่นเงินเป็นรูปคล้ายนกนางแอ่น กำลังกางปีก ใช้สำหรับโนราใหญ่หรือตัวยืน เครื่องสวมติดกับสังวาลอยู่ที่ระดับเหนือเอวด้านซ้ายและขวาคล้ายตาทิศของละคร

4) ซับทรงทาบหรือตาบ สำหรับสวมห้อยไว้ตรงทรงอก นิยมทำด้วยแผ่นเงิน เป็นรูปคล้ายขนมเปียกปูน สลักเป็นลวดลาย และอาจฝังเพชรพลอยเป็นดอกดวงหรืออาจร้อยด้วยลูกปิด นิยมใช้เฉพาะตัวโนราใหญ่หรือตัวยืนเครื่อง ตัวนางไม่ใช้ซับทรง

5) ปีก หาง หรือหางหงส์ นิยมทำด้วยเขาควายเป็นรูปคล้ายปีกนก 1 คู่ซ่าย - ขวา ประกอบกัน ปลายปีกเชิดงอนขึ้นและผูกรวมกัน มีพู่ทำด้วยด้ายสีติดไว้เหนือปลายปีก ใช้ลูกปิดร้อยห้อยเป็นดอกดวงรายตลอดทั้งข้างซ่ายและขวาให้ดูคล้ายขนของนก ใช้สำหรับสวมคาดทับผ้านุ่งตรงระดับเอว ปล่อยปลายปีกยื่นไปด้านหลังคล้ายหางกิ้งกือ

6) ผ้านุ่ง เป็นผ้ายาวสี่เหลี่ยมผืนผ้า นุ่งทับชายแล้วรั้งไปเหนือไว้ข้างหลัง ปล่อยปลายชายให้ห้อยลงเช่นเดียวกับหางกระเบนเรียกว่า ปลาย ส่วนชายที่พับแล้วห้อยลงนี้เรียกว่า “หางหงส์” (แต่ชาวบ้านส่วนมากเรียกปีกว่า หาง หงส์) การนุ่งผ้าของโนราจะรั้งสูงและรัดรูปแน่นกว่านุ่งโจงกระเบน

7) หน้าเพลลา เหน็บเพลลา หน้าเพลลา หรือสนับเพลลา สำหรับสวมแล้วนุ่งผ้าทับ ปลายขาใช้ลูกปิดร้อย ทับหรือร้อยแล้วทาบ ทำเป็นลวดลายดอกดวง เช่นลายกรวยเชิงรักร้อย

8) หน้าผ้า ลักษณะเดียวกับชายไหว ถ้าเป็นของโนราใหญ่หรือนายโรงมักทำด้วยผ้าแล้วร้อยลูกปิดทาบเป็นลวดลาย ทำเป็นผ้า 3 แถบ คล้ายชายไหว ล้อมด้วยชายแครงก็มี ถ้าเป็นของนางรำอาจใช้ผ้าพื้นสีต่างๆ สำหรับคาดห้อยเช่นเดียวกับชายไหว

9) ผ้าห้อย คือ ผ้าสีต่างๆ ที่คาดห้อยคล้ายชายแครง โดยปกติจะใช้ผ้าที่โปร่งบาง สีสด แต่ละผืนจะเหน็บห้อยลงทั้งด้านซ่ายและด้านขวาของหน้าผ้า

10) กำไลต้นแขนและปลายแขน เป็นกำไลสวมต้นแขนเพื่อขบรัดกล้ามเนื้อให้ดูหยาบมัดหยาบและเพิ่มให้สง่างามยิ่งขึ้น

11) กำไล ลักษณะของกำไลโนรามักทำด้วยทองเหลืองทำเป็นวงแหวนใช้สวมข้อมือและข้อเท้าข้างละหลายๆ วงเช่น แขนแต่ละข้างอาจสวม 5 - 10 วงซ้อนกัน เวลาปรับเปลี่ยนท่าจะได้มีเสียงดังเป็นจังหวะเร้าใจยิ่งขึ้น

12) เล็บ เป็นเครื่องสวมนิ้วมือให้โค้งงามคล้ายเล็บกินนรี กินรี ทำด้วยทองเหลืองหรือเงิน อาจต่อปลายด้วยหวายที่มีลูกปัดร้อยสอดสีไว้พองาม ไม่สวมนิ้วหัวแม่มือเครื่องแต่งกายโนราตามรายการที่ 1 ถึง 12 รวมเรียกว่า “เครื่องใหญ่” เป็นเครื่องแต่งกายของตัวยืนเครื่องหรือโนราใหญ่ ส่วนเครื่องแต่งกายของตัวนางหรือนางรำเรียกว่า เครื่องนาง จะตัดเครื่องแต่งกายออก 4 อย่าง คือ เทริด โดยใช้ผ้าแถบสีสดหรือผ้าเช็ดหน้าคาครดแทน (อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันนางรำนิยมสวมเทริดด้วย) กำไลต้นแขน ซับทรวง และปีกนกแอ่น

13. หน้าพราน เป็นหน้ากากสำหรับตัวพรานซึ่งเป็นตัวตลก ใช้ไม้แกะเป็นรูปใบหน้า ไม่มีส่วนที่เป็นคาง ทำจุกยื่นยาว ปลายจุกงุ้มเล็กน้อย เจาะรูตรงส่วนที่เป็นตาทำให้ผู้สวมมองเห็นได้ถนัด จะทาสีแดงทั้งหมด เว้นแต่ส่วนที่เป็นฟันทำด้วยโลหะสีขาวหรือทาสีขาวหรืออาจเลี่ยมฟัน (มีเฉพาะฟันบน) ส่วนบนต่อจากหน้ามากใช้ขนเป็ดสีขาวติดทาบไว้ต่างผมหงอก

14) หน้าทาสี เป็นหน้ากากของตัวตลกหญิงทำเป็นหน้าผู้หญิง มักทาสีขาวหรือสีเนื้อ

### เครื่องดนตรีโนรา

ส่วนใหญ่เป็นเครื่องตีเพื่อให้จังหวะประกอบด้วย

1) ทับ (โทนหรือทับโนรา) ใช้เป็นคู่ จะให้เสียงต่างกันเล็กน้อย แต่ใช้คนตีเพียงคนเดียว เป็นเครื่องตีที่สำคัญที่สุด เพราะทำหน้าที่คุมจังหวะและเป็นตัวนำในการเปลี่ยนจังหวะทำนอง โดยคนตีจะต้องตีตามลีลาของผู้รำ ต้องนั่งให้มองเห็นผู้รำตลอดเวลา และต้องรู้เชิงของผู้รำด้วย

2) กลอง เป็นกลองทัดขนาดเล็ก แต่มีขนาดโตกว่ากลองหนังตะลุงเล็กน้อย จำนวน 1 ใบ ทำหน้าที่เสริมเน้นจังหวะและล่อเสียงทับ

3) ปี่ นิยมใช้ปี่ใน หรือบางคณะอาจใช้ปี่นอก ใช้เพียง 1 เล้า ก็สามารถให้กำเนิดเสียงได้ถึง 21 เสียง ซึ่งคล้ายคลึงกับเสียงพูดของคนมากที่สุด

4) โหม่ง คือ ฆ้องคู่ ฆ้องที่ให้เสียงแหลมเรียกว่า “เสียงโหม่ง” ฆ้องที่ให้เสียงทุ้มเรียกว่า “เสียงหมุ่ง” หรืออาจจะเรียกว่า ลูกเอก และลูกทุ้ม ซึ่งมีเสียงแตกต่างกัน

5) ฉิ่ง 1 คู่ เป็นเครื่องตีเสริมแต่งและเน้นจังหวะ

6) แตรระ แกระ หรือกรับ มีทั้งกรับอันเดียวที่ใช้ตีกระทบกับรางโหม่งและกรับคู่ และมีที่ร้อยเป็นพวงอย่างกรับพวง หรือใช้เรียวไม้หรือลวดเหล็กหลายๆ อันนำมามัดรวมกันตีให้ปลายกระทบกัน



### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงรูปธรรม

มโนราห์ มีตำนานเรื่องเล่าที่สนุกสนาน จนกลายเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นที่เกี่ยวข้องกับทำร้ายและการแต่งกายที่ทำให้เกิดความสะดุดตาซึ่งมีความแตกต่างไปจากการแสดงอื่นๆ ได้แก่ ชุดเครื่องแต่งกาย ซึ่งประกอบไปด้วย เทร็ดโนราห์ ชุดลูกปัด หางหงส์ เป็นต้น รวมทั้งส่วนประกอบอื่น เช่น ลวดลายสีสันทันจากเครื่องแต่งกาย วัสดุเสียงดนตรีที่มีจังหวะสนุกสนานเร้าใจ ผสมผสานกับลีลาและท่าร่าจันเป็นศิลปะแห่งความงามของภาคใต้

### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงนามธรรม

ความเชื่อเกี่ยวกับครุหมอมโนราห์เป็นความเชื่อว่า ผู้มีเชื้อสายมโนราห์จะมีตายเป็นคอยปกปักษ์รักษาชีวิตให้อยู่ร่มเย็นเป็นสุข ลูกหลานจึงต้องเคารพบูชาและจัดพิธีมโนราห์โรงครู เพื่อเซ่นบวงสรวงแก่ตายเป็นตามคำมั่นสัญญาที่ให้ไว้ หากผู้ใดปฏิบัติเอาอกเอาใจตายและระลึกถึงท่านอยู่เสมอชีวิตของผู้นั้นก็จะเจริญรุ่งเรือง แต่สำหรับผู้ที่ไม่เคารพบูชาจะถูกลงโทษและตักเตือนจากตายเป็นจันทำให้เจ็บไข้ได้ป่วยโดยไม่ทราบสาเหตุพิธีกรรมมโนราห์โรงครูจึงเปรียบเสมือนสื่อกลางที่จะเปิดประตูปรโลกกับปัจจุบันให้บรรจบกันภายในโรงพิธีเปิดโอกาสให้บรรพบุรุษตายายได้เจอลูกหลาน (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 182 - 184)



ภาพที่ 2.1 : การแสดงมโนราห์

ที่มา : student.chaiprakarn

### หนังตะลุง

หนังตะลุง จัดเป็นการละเล่นประเภทละครเงา (Shadow Play) เป็นการละเล่นพื้นบ้านที่เก่าแก่เป็นที่นิยมกันมากในภาคใต้ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งเดิมหนังตะลุงนิยมเล่นในงานสมโภชงานเฉลิมฉลองต่างๆ สร้างความสนุกสนาน ความบันเทิงควบคู่กับการสอดแทรกสาระเหตุการณ์บ้านเมือง รวมถึงการสอนธรรมะให้กับผู้ชมหนังตะลุงอาจจะได้รับอิทธิพลมาจากอินเดียเนื่องจากการเข้ามาขยายอำนาจทางวัฒนธรรม ศาสนาการค้าขาย เป็นต้น โดยเฉพาะ

ลัทธิพราหมณ์มีอิทธิพลต่อคนไทยมาก เราเคารพนับถือฤๅษี พระอิศวรพระนารายณ์ พระพรหม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องรามเกียรติ์มีบทบาทต่อคนไทยทั้งประเทศถือเป็นเรื่องขลังและศักดิ์สิทธิ์ การเล่นชนิดนี้แพร่หลายมากในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นการเล่นที่มีวัฒนธรรมอินเดียปนอยู่อย่างเห็นได้ชัด อาจสันนิษฐานได้ว่าหนังตะลุงในภาคใต้คงได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมต่างชาติมากกว่าจะคิดขึ้นเอง โดยสังเกตขึ้นตอนและขนบการเล่นของหนังตะลุง เช่น การออกรูปฤๅษีและรูปพระอิศวรของหนังตะลุงมักขึ้นต้นด้วย “โอม” ซึ่งเป็นคำแทนพระเจ้าสามองค์ของพราหมณ์ (โอม มาจาก อ+อุ+ม, อ = พระวิษณุ, อุ = พระศิวะ, ม = พระพรหม) หรือรูปหนังตัวสำคัญๆ มีชื่อเป็นคำสันสกฤต เช่น ฤๅษี อิศวร เทวดา ยักษ์ นุด(มนุษย์ = รูปที่เป็นพระราชโอรสของเจ้าเมือง) ชื่อตัวประกอบที่เป็นภาษาบาลีสันสกฤตก็มี เช่น ทาสีเสนา เป็นต้น หนังตะลุงตามตำนานหนังตะลุงมีเรื่องเล่าต่อๆ กันมาว่า เมื่อต้นรัตนโกสินทร์เดิมการเล่นหนังเล่นบนพื้นดินบนลานเตี้ยโล่งแจ้ง ไม่ยกโรงชิงจ่ออย่างทุกวันนี้ เล่นทั้งกลางวันและกลางคืน หนังที่เล่นกลางคืนก็จะใช้วิธีสูมไฟหรือใช้ไฟขนาดใหญ่ที่เรียกว่า “ไต้หน้าช้าง” สำหรับให้แสงสว่าง รูปหนังแกะด้วยหนังวัว หนังควาย ขนาดรูปหนังสูงแคอก ไม่ใช่ไม้ตัดคียบตัวหนังสำหรับจับเชิด แต่จะเชือกร้อยตรงส่วนหัวของตัวหนังสำหรับจับถือรูปตัวหนังใช้เวลาจะออกจากเชิดจะใช้คนถือออกเชิดเด่นคนหนึ่ง การเล่นหนังแบบนี้เรียกว่า “รำหนัง” การเล่นหนังลักษณะดังกล่าวออกจะยุ่งยากไม่น้อย เพราะต้องใช้คนมาก ตัวหนังก็มากและหนัก จนถึงขนาดเวลาไปเล่นต้องใส่เกวียนซีกลาก ต่อมาหนังแขกหรือหนังชาวเข้ามาเล่นในภาคใต้ หนังแขกนั้นเป็นหนังตัวเล็ก เล่นบนโรง ไม่ลำบากยุ่งยากอย่างที่เคยเล่นกันมา จึงมีผู้คิดเอาอย่างประยุกต์ประสมประสานเข้ากับหนังแบบเดิมโดยปลูกโรงยกพื้นสูง ใช้เสา 4 เสา หลังคาแบบเพิงหมาแหงน ใช้ผ้าขาวเป็นจอสำหรับเชิดรูป ผู้ดูก็ดูเพียงเงาของรูปซึ่งเกิดจากไฟส่องด้านหลังและฟังคำพากย์ ไม่ต้องดูลีลาท่าทางของผู้เชิด ส่วนตำนานชื่อเรียกหนังตะลุงระบุว่าผู้เป็นต้น คิดหนังแบบนี้ก็คือ นายหุ้ยหรือหุ้ย บุคคลผู้นี้บ้างว่าเป็นชาวบ้านควนมะพร้าว อำเภอเมืองพัทลุง จังหวัดพัทลุง บ้างว่าเป็นชาวบ้านดอนควน อำเภอเขาชัยสน จังหวัดพัทลุง หนังที่คิดขึ้นจึงชื่อว่า “หนังควน” ตามถิ่นกำเนิด ที่เรียก “หนังควน” เพราะสถานที่เล่นต้องเลือกที่บนเนิน ซึ่งชาวภาคใต้เรียกว่า “ควน” และเป็นชื่อเรียกก่อนจะมีคำว่า “หนังตะลุง” และมาเปลี่ยนเรียกหนังตะลุงกันในสมัยรัชกาลที่ 3 ตามที่หนังเข้ามาเล่นในกรุงเทพฯ และหนังสมัยนั้นเป็นหนังของคนพัทลุง เมื่อเข้ามาเล่นในกรุงเทพฯ ก็อาจจะเรียกเพี้ยนไปจากหนัง “พัทลุง” มาเป็น “ตะลุง” ก็เป็นไปได้

### ส่วนประกอบสำคัญในการแสดงหนังตะลุง

หนังตะลุงคณะหนึ่งเรียกว่า 1 โรงในสมัยก่อนคณะหนังตะลุงมีประมาณ 9 – 12 คน ประกอบด้วยนายหนังมีลูกคู่ครบตามเครื่องดนตรี และมีหมอทางไสยศาสตร์ประจำโรง ซึ่งเรียกว่าหมอกบโรงมีลูกคู่ครบตามเครื่องดนตรี คือ คนตีทับ 1-2 คน กลอง 1 คน ปี 1 คน โหม่ง คนฉิ่งอย่างละ 1 คน กรับ 1 คน โดยมีนายหนังเป็นทั้งคนพากย์ คนเชิด ผู้ประพันธ์เรื่องและเป็นหัวหน้าคณะบริหารงานทั้งหมดจากภาระดังกล่าว มีความสามารถอันสูงสุด คือ สามารถขับบทกลอนได้อย่างไพเราะ น้ำเสียงดี เสียงดัง ฟังชัด มีปฏิภาณไหวพริบ และเขาวรรณปัญญาอันยอดเยี่ยมสามารถพากย์ให้กับตัวหนังตะลุงแต่ละตัวให้เสมือนมีชีวิต ผ่านรูปแบบของเสียงต่างๆ ได้หลายเสียง

ร้องกลอนหลากหลายแบบหลากหลายชนิดการใช้บทเจรจาทั้งภาษาถิ่นและภาษากลางสอดแทรกความรู้และศีลธรรมจริยธรรมให้กับผู้ชม

### เครื่องดนตรีหนังตะลุง

เครื่องดนตรีประกอบการเล่นหนังตะลุง มีประมาณ 6 ชนิด คือ

- 1) กลอง 1 ลูก เป็นกลองขนาดเล็ก มีหนังหุ้มสองข้าง เส้นผ่านศูนย์กลางกว้างประมาณ 8 - 10 นิ้ว หัว - ท้ายเล็กกว่าตรงกลางเล็กน้อย ความยาวประมาณ 10-20 นิ้ว ใช้ไม้ตี 2 อัน
  - 2) ทับ 1 คู่ (2 ลูก) สำหรับคุมจังหวะและเดินทำนอง มีลักษณะคล้ายกลองยาว แต่ส่วนท้ายสั้นกว่าและขนาดย่อมกว่าหุ้มด้วยหนังบางๆ ทับทั้ง๒ลูกนี้มีขนาดต่างกันเล็กน้อยเพื่อให้ได้เสียงต่างกัน ใบหนึ่งเสียงเล็กแหลมเรียกว่า “หน่วยฉับ” อีกใบหนึ่งเสียงทุ้มเรียกว่า “หน่วยเทิง” ทับหน่วยฉับเป็นตัวยืน ทับหน่วยเทิงเป็นตัวเสริม เมื่อประมาณ 60 ปีที่ผ่านมาเนื้อเปลี่ยนจากมือทับ 2 คน เหลือเพียงคนเดียว โดยใช้ผ้าผูกทับไขว้กันเวลาเล่นบางคนวางทับไว้บนขา บางคนก็พาดขาจดทับเอาไว้ไม่ให้เคลื่อน
  - 3) ฉิ่ง 1 คู่ เป็นเครื่องตีเสริมแต่งและเน้นจังหวะ
  - 4) โหม่ง 1 คู่ ใช้สำหรับประกอบเสียงขับกลอน โดยทั้งคู่จะถูกแขวนตรึงขนานกันอยู่ในรางไม้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ตัวโหม่งทำด้วยทองเหลืองหรือทองแดง ถ้าหล่อกลมแบบซ็องขนาดซ็องวงเรียกว่า โหม่งหล่อ ถ้าทำเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแล้วคุณให้ส่วนที่จะตีสูงกลมขึ้นกลางแผ่นเรียกว่า โหม่งฟาก
  - 5) ปี 1 เล้า ใช้สำหรับประกอบเสียงดนตรีในการเล่น
  - 6) กรับ หรือ แกระ 1 คู่ สำหรับประกอบจังหวะโดยใช้เคาะกับรางโหม่ง
- ในปัจจุบันใช้เพลงไทยสากลและเพลงสากลเข้าประกอบด้วย โดยนำเครื่องดนตรีสากลเข้ามาประสม เช่น กลองดนตรีสากล ไวโอลิน กีตาร์ ออร์แกน แทนเครื่องดนตรีเดิม

### รูปหนังตะลุง

หนังตะลุงคณะหนึ่งๆ มีรูปหนังประมาณ 150 - 200 ตัว รูปหนังที่หนังตะลุงทุกคณะต้องมี ได้แก่ ฤๅษี พระอิศวร ปราลัยหน้าบท เจ้าเมือง พระ นาง ยักษ์ ตัวตลก และเทวดา นอกจากรูปดังกล่าวแล้ว แต่ละคณะ จะตัดรูปเบ็ดเตล็ดอีกส่วนหนึ่ง เช่น สัตว์ต่างๆ ต้นไม้ ภูเขา ภูตผี ยานพาหนะ อาวุธ เป็นต้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับนิยายที่ใช้แสดง รูปหนังจะจัดเก็บไว้ใน “แผงหนัง” โดยวางเรียงรูปหนังตะลุงที่มีความสำคัญในการแสดงหนังตะลุงมาก สามารถเรียงคนดูได้ คือ รูปตัวตลกหรือรูปกากมีความผูกพันกับชีวิตของชาวบ้านมากกว่าตัวละครอื่นๆ หนังคณะหนึ่งๆ มีตัวตลกไม่น้อยกว่า 10 ตัวขึ้นไป พูดภาษาถิ่นได้ การแต่งกายมักเปลือยท่อนบน หน้าตาจะผิดเพี้ยนจากคนจริงไปบ้าง แต่ละตัวมีเสียงพูดหรือสำเนียงโดยเฉพาะ ตัวตลกเอกลิขิตนำหนังคืนของอาจารย์ที่ตนกินอย่างเป็นระเบียบและตามศักดิ์ของรูป นั่นคือเอารูปเบ็ดเตล็ดและรูปตลกที่ไม่สำคัญซึ่งเรียกรวมกันว่า “รูปกาก” ไว้ล่างถัดขึ้นมาเป็นรูปยักษ์ พระ นาง เจ้าเมืองตัวตลกสำคัญ รูปปราลัยหน้าบท พระอิศวร และฤๅษีตามลำดับ ถ้ามีรูปศักดิ์ (ไว้บูชาไม่ใช่เล่น) รูปนี้จะเก็บแยกต่างหาก เช่น ใส่ในถุงผ้าซึ่งตัดเย็บขึ้นเฉพาะ เมื่อไปเล่นที่ไหนก็แขวนรูปนี้ไว้บนหัวเสาโรง

รูปหนังตะลุงที่มีความสำคัญในการแสดงหนังตะลุงมาก สามารถตรึงคนดูได้ คือ รูปตัวตลก หรือรูปกากมีความผูกพันกับชีวิตของชาวบ้านมากกว่าตัวละครอื่นๆ หนังคณะหนึ่งๆ มีตัวตลกไม่น้อยกว่า 10 ตัวขึ้นไป พูดภาษาถิ่นได้ การแต่งกายมักเปลือยท่อนบน หน้าตาจะผิดเพี้ยนจากคนจริงไปบ้าง แต่ละตัวมีเสียงพูดหรือสำเนียง โดยเฉพาะตัวตลกเอกนิยมนำหนังตีนของอาจารย์ที่ตนเคารพนับถือมาทำเป็นริมฝีปากล่าง เพื่อให้เกิดความขลังและศักดิ์สิทธิ์ หนังแต่ละคณะมีตัวตลกเอกไม่เกิน 6 ตัว เข้ากับเสียงและนิสัยของนายหนัง นอกนั้นเป็นตัวตลกประกอบ ทุกตัวต้องเรียกเสียงหัวเราะจากคนดูได้ตัวตลกเอกเรียกเสียงหัวเราะได้มากและแสดงตลอด

### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงรูปธรรม

หนังตะลุงมีลักษณะที่โดดเด่นในประเภทของงานจิตรกรรม และหัตถกรรม ที่แสดงคุณค่าของงานประณีตศิลป์ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนภาคใต้ผ่านนายหนัง และรูปหนังที่ให้ทั้งสาระและความบันเทิง คุณค่าที่โดดเด่นของหนังตะลุง คือ รูปหนังลวดลาย สีสันและเทคนิควิธีการแกะรูปหนังตะลุง รวมทั้งเทคนิคการแสดงหรือการเซ็ด หรือแม้แต่มุขตลก อารมณ์ขัน เป็นต้น

### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงรูปธรรม

ความเชื่อเกี่ยวกับนายหนังและการแสดงหนังตะลุงซึ่งมีความเชื่อหลายอย่าง เช่น การนับถือ ครูหมอ คือบูรพาจารย์ และบรรพบุรุษที่นายหนังแต่ละคนสืบเชื้อสายมาที่ยังมีความรักความห่วงใยลูกหลานคอยพิทักษ์รักษาดูแลทุกคนในวงเครือญาติให้อยู่อย่างปลอดภัย มีความเจริญในหน้าที่การงานความเชื่อเกี่ยวกับรูปหนังซึ่งเชื่อว่ารูปทุกตัวได้ผ่านพิธีกรรมตามความเชื่อ เช่น การเบิกปาก เบิกเนตร และการปลุกเสก ก่อนทำการแสดงรูปหนังจึงมีความขลัง และความศักดิ์สิทธิ์

ความเชื่อเรื่องการป้องกันปัดเป่าเสนียดจัญไร ขอความสวัสดิมีชัย สร้างเมตตามหานิยม เช่น ก่อนขึ้นโรงดินเวียน โรงทำพิธีปัดเสนียด ผูกหนวดราม (เชือกผูกจ้อ) เส้นสุดท้ายพร้อมว่าคาถาผูกใจคน ความเชื่อเกี่ยวกับการนำหนังหรือว่าจ้างไปแสดงซึ่งคนภาคใต้ ถือว่าการนำหนังตะลุงไปแสดงในงานมงคลหรือแก้บนนั้น เป็นการสร้างภาพลักษณ์หรือการแสดงถึงฐานะและความน่ายกย่องของผู้ว่าจ้าง เป็นต้น (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 188 - 191)



ภาพที่ 2.2 : การแสดงหนังตะลุง  
ที่มา : blogspot

### ประเพณีสารทเดือนสิบ

เป็นงานบุญประเพณีที่สำคัญของชาวปักษ์ใต้ โดยเฉพาะชาวนครศรีธรรมราชที่ได้รับอิทธิพลด้านความเชื่อมาจากศาสนาพราหมณ์ และได้มีการผสมผสานกับความเชื่อในทางพระพุทธศาสนาภายหลัง โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศลให้แก่ดวงวิญญาณของบรรพชน และญาติที่ล่วงลับซึ่งได้รับการปล่อยตัวมาจากนรกที่ตนต้องจองจำอยู่ เนื่องจากผลกรรมที่ตนได้เคยทำไว้ตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยจะเริ่มปล่อยตัวจากนรกในทุกวันแรม 1 ค่ำ เดือน 10 เพื่อมายังโลกมนุษย์โดยมีจุดประสงค์ในการมาขอส่วนบุญจากลูกหลานญาติพี่น้องที่ได้เตรียมการอุทิศไว้ให้เป็นการแสดงความกตัญญูทวดเวทิต่อผู้ล่วงลับ หลังจากนั้นก็จะกลับไปยังนรกในวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10 ช่วงระยะเวลาในการประกอบพิธีกรรมของประเพณีสารทเดือนสิบจะมีขึ้นในวันแรม 1 ค่ำ ถึงแรม 15 ค่ำ เดือน 10 ของทุกปี แต่สำหรับวันที่ชาวใต้มักจะนิยมทำบุญกันมากคือวันแรม 13-15 ค่ำ ประเพณีสารทเดือนสิบนอกจากจะมีความมุ่งหมายสำคัญอยู่ที่การทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้กับพ่อแม่ปู่ย่าตายาย และญาติพี่น้องผู้ล่วงลับไปแล้วแต่ด้วยเหตุที่วิถีชีวิตของชาวนครศรีธรรมราชเป็นวิถีชีวิตแห่งพระพุทธศาสนาในสังคมเกษตรกรรมจึงมีความมุ่งหมายอื่นร่วมอยู่ด้วยกล่าวคือ

1) เป็นการทำบุญอุทิศส่วนกุศล ให้กับพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ญาติพี่น้องหรือบุคคลอื่นผู้ล่วงลับไปแล้ว

2) เป็นการทำบุญ ด้วยการนำผลผลิตทางการเกษตรแปรรูปเป็นอาหารถวายพระสงฆ์ รวมถึงการจัดหมรับถวายพระในลักษณะของ “สลากภัต” นอกจากนี้ ยังถวายผลผลิตที่ยังไม่แปรรูปเพื่อเป็นเสบียงแก่พระสงฆ์ในช่วงเข้าพรรษาตลอดทั้งฤดูฝนเพื่อความเป็นสิริมงคลแก่ตนเอง ครอบครัว และเพื่อผลในการประกอบอาชีพต่อไป

3) เพื่อเป็นการแสดงออกถึงความสนุกสนานรื่นเริงประจำปี เช่น ชาวนครศรีธรรมราชได้จัด “งานเทศกาลเดือนสิบ” ที่ได้จัดขึ้นอย่างยิ่งใหญ่ทุกๆปี การทำบุญวันสารท

เดือนสิบมีการทำบุญที่วัด 2 ครั้ง ครั้งแรกวันแรม 1 ค่ำ เดือน 10 เรียกว่า วันรับเปรต ครั้งที่สองวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10 เรียกว่า วันส่งเปรตก่อนวันงานชาวบ้านจะเตรียมทำขนมที่เรียกว่า กระจยาสารท และขนมอื่นๆ แล้วแต่ความนิยมของแต่ละท้องถิ่นและเมื่อถึงวันงานชาวบ้านจะนำข้าวปลาอาหาร และข้าวกระจยาสารทไปทำบุญตักบาตรที่วัดประจำหมู่บ้านบางคนอาจถือโอกาสเข้าวัดเพื่อฟังธรรม และรักษาอุโบสถศีล เมื่อถวายพระสงฆ์เสร็จแล้วก็นำไปบูชาตามไร่นาโดยวางตามกิ่งไม้ต้นไม้อหรือพื้นที่ที่จัดไว้เฉพาะการปฏิบัติพิธีกรรมการทำบุญสารทเดือนสิบที่สำคัญมี 3 ขั้นตอน คือ

(1) การจัดหมรับ ถือเป็นหัวใจของการทำบุญสารทเดือนสิบ จะมีลักษณะของการจัดดังนี้ ชั้นล่างสุดจัดบรรจूसิ่งของประเภทอาหารแห้งลงไว้ที่ก้นภาชนะ ได้แก่ ข้าวสาร แล้วใส่พริก เกลือ หอม กระเทียม กะป็น้ำปลา น้ำตาล มะขามเปียก รวมทั้งบรรดา ปลาเค็ม เนื้อเค็ม หมูเค็ม กุ้งแห้ง เครื่องปรุงอาหารที่จำเป็น ชั้นที่สองจัดบรรจอาหารประเภท พืชผักที่เก็บไว้ได้นาน ใส่ขึ้นมาจากชั้นแรกได้แก่มะพร้าวขี้พร้าวห้มันทุกชนิด กล้วยแก่ข้าวโพดอ่อน ตะไคร้ลูกลีเนียงสะตอรวมทั้งพืชผักอื่นที่มีในเวลานั้นชั้นที่สามจัดบรรจूसิ่งของ ประเภทของใช้ใน ชีวิตประจำวัน ได้แก่ น้ำมันพืช น้ำมันมะพร้าว น้ำมันก๊าด ใต้ ไม้ขีดไฟ หม้อ กระทะ ถ้วยชาม เข็ม ด้าย หมากพลูกานพลู การบูร พิมเสน สีเสียด ปูน ยาเส้น บุหรี่ ยาสามัญประจำบ้าน รูป เทียน และชั้นบนสุดบรรจุ และประดับประดาด้วยขนมอันเป็นสัญลักษณ์ของสารทเดือนสิบเป็นสิ่งสำคัญของหมรับ ได้แก่ ขนมพอง ขนมลา ขนมกง (ขนมไข่ปลา) ขนมบ้า ขนมดีซ่า ขนมที่บรรพบุรุษ และญาติที่ล่วงลับได้นำไปใช้ประโยชน์

- ขนมพอง เป็นสัญลักษณ์แทนเรือแพที่บรรพบุรุษใช้ข้ามห้วงมหรณพ เหตุเพราะขนมพองนั้นแผ่ดั่งแพมีน้ำหนักเบา ย่อมลอยน้ำ และขี่ข้ามได้

- ขนมลา เป็นสัญลักษณ์แทนแพพรธณ เครื่องนุ่งห่ม เหตุเพราะขนมลามีรูปทรงดั่งผ้าถักทอ พับแผ่เป็นผืนได้

- ขนมบ้า เป็นสัญลักษณ์แทนลูกสะบ้า สำหรับใช้เล่นต้อนรับสงกรานต์ เหตุเพราะขนมบ้ามีรูปทรงคล้ายลูกสะบ้าการเล่นที่นิยมในสมัยก่อน

- ขนมดีซ่า เป็นสัญลักษณ์แทนเงิน เบี้ย สำหรับใช้สอย เหตุเพราะรูปทรงของขนมคล้ายเบี้ยหอย

- ขนมกง (ไข่ปลา) เป็นสัญลักษณ์แทนเครื่องประดับ เหตุเพราะรูปทรงมีลักษณะคล้ายกำไล แหวน

(2) การฉลองหมรับและการบังสุกุล ตรงกับวันแรม 15 ค่ำ เดือน 10 เป็นวันที่นำอาหารคาวหวานไปทำบุญเลี้ยงพระที่วัดครั้งใหญ่ ทำพิธีบังสุกุล อุทิศส่วนกุศลให้บรรพชน และตั้งเปรตเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้วิญญาณที่ไม่มีลูกหลานมาทำบุญให้ขณะเดียวกันก็ทำพิธีฉลอง สมโภชหมรับที่ยกมาซึ่งเชื่อกันว่าหากไม่ได้กระทำพิธีกรรมในวันนี้บรรพบุรุษพี่น้องที่ล่วงลับไปแล้วจะ ไม่ได้รับส่วนบุญส่วนกุศล ทำให้เกิดทุกข์ทวนหาด้วยความอดอยากลูกหลานที่ยังมีชีวิตอยู่ก็จะ กลายเป็นคนอกตัญญูไป

(3) การตั้งเปรตและการชิงเปรต หลังจากการฉลองหมรับและถวาย ภัตตาหารแล้ว ชาวบ้านนิยมนำขนมอีกส่วนหนึ่งไปวางไว้ตามโคนไม้ใหญ่ กำแพงวัด หรือศาลา เปรตเรียกว่า “ตั้งเปรต” เป็นการแผ่ส่วนกุศลให้เป็นสาธารณะทานแก่ผู้ล่วงลับที่ไม่มีญาติ เมื่อตั้ง

ขนมผลไม้ และเงินทำบุญเสร็จแล้ว ก็จะนำสายสิญจน์ที่ได้บังสุกุลแล้วมาผูกเพื่อแผ่ส่วนกุศลด้วย เมื่อพิธีเสร็จ ก็จะเก็บสายสิญจน์ ช่วงนี้เป็นช่วงที่เรียกว่า “ชิงเปรต” ทั้งผู้ใหญ่และเด็กจะวิ่งกันเข้าไปแย่งขนมกันอย่างคึกคัก เพราะความเชื่อที่ว่าของที่เหลือจากการเซ่นไหว้บรรพบุรุษถ้าใครได้ไปกินก็จะได้กุศลแรงเป็นสิริมงคลแก่ตนเองและครอบครัวช่วงเวลาดังกล่าวจึงมีทั้งความสนุกสนานและความตื่นเต้น

### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงรูปธรรม

การทำบุญสารทเดือนสิบเป็นการแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมทางด้านจิตใจของผู้ปฏิบัติที่สืบทอดกันมาอันเป็นค่านิยมที่สำคัญของชาวไทยได้โดยทั่วไปการจัดหมรับเป็นคุณค่าเชิงรูปธรรมที่บรรจุอาหารและข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ที่มีความหมายตามคติความเชื่อ โดยเฉพาะขนมทั้ง 5 ชนิด ได้แก่ ขนมพอง ขนมลา ขนมบ้า ขนมดีซำ ขนมกง (ไข่ปลา) รวมทั้งการชิงเปรตที่ถือว่าการละเล่นที่สร้างความสนุกสนานให้กับญาติพี่น้อง และผู้ร่วมมาทำบุญ

### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงนามธรรม

ประเพณีสารทเดือนสิบมีจุดมุ่งหมายสำคัญ เพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศลให้แก่ดวงวิญญาณของบรรพชนและญาติที่ล่วงลับที่ได้รับการปล่อยตัวมาจากนรกซึ่งเป็นการแสดงความกตัญญูกตเวทิต่อผู้ล่วงลับ และเป็นวันที่ญาติพี่น้องจะมาพบปะสังสรรค์กันพร้อมหน้ากัน กลายเป็นประเพณีที่มีคุณค่าทางจิตใจของคนภาคใต้ คือ ความรักความผูกพันของคนในครอบครัว และวิญญาณของบรรพบุรุษยังมีความรักความห่วงใยลูกหลาน คอยพิทักษ์รักษาดูแลทุกคนในวงเครือญาติให้ได้อยู่อย่างปลอดภัย มีความเจริญในหน้าที่การงาน การเอื้อเฟื้อแผ่กับวิญญาณเร่รอน ความเชื่อและศรัทธาในด้านศาสนาที่มีอยู่ในท้องถิ่นเพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจและกราบไหว้สักการบูชา



ภาพที่ 2.3 : การตั้งหมรับในเทศกาลเดือนสิบ

ที่มา : [ptcdh.info](http://ptcdh.info)

### ผักเหนาะ

เป็นผักพื้นบ้านซึ่งหมายถึงพืชพันธุ์ที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้นๆ เหมาะสมและสอดคล้องกับสภาพของท้องถิ่นและวิถีชีวิตของคนในชุมชน ชาวบ้านในท้องถิ่นผูกพันและพึ่งพาพืชผักเหล่านี้มานาน ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมการบริโภคของท้องถิ่น ผักพื้นบ้านหรือผักเหนาะ เต็มโตจากปัจจัยในธรรมชาติที่แวดล้อมอยู่และกระจายพันธุ์ด้วยสภาวะธรรมชาติในแต่ละฤดูกาล พบได้ในพื้นที่ต่างกัน ทั้งที่ราบลุ่มทุ่งนา ริมห้วยหนอง คลอง บึง ชายทะเล บริเวณป่าเขา เนินโคก บนควน หรือชาวบ้านนำมาปลูกไว้ใกล้บ้านเพื่อสะดวกในการเก็บมาบริโภค ผักพื้นบ้านเหล่านี้อาจมีชื่อเฉพาะตามท้องถิ่น ชาวบ้านมีประสบการณ์และเรียนรู้วิธีนำมาใช้ประโยชน์ทั้งที่เป็นอาหารและยาสมุนไพรตามกรรมวิธีเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งผักพื้นบ้านหรือผักเหนาะมีทั้งล้มลุกและพืชยืนต้น โดยนำส่วนต่างๆ อันได้แก่ ยอด ใบ ดอก ผล ลำต้น และราก ฯลฯ มาบริโภคในชีวิตประจำวัน

อาหารปักษ์ใต้มีวัฒนธรรมอาหารที่โดดเด่นไม่แพ้ภูมิภาคอื่น จุดเด่นอยู่ที่เป็นอาหารรสจัดเสียส่วนใหญ่นิยมรสอาหารที่เผ็ดจัด เค็ม เปรี้ยว แต่ไม่นิยมรสหวาน รสเผ็ดได้จากพริกขี้หนูสด พริกขี้หนูแห้ง และพริกไทยรสเค็มได้จากกะปิเกลือ รสเปรี้ยวได้จากส้มแขก น้ำส้ม ลูกโหนด ตะลิงปลิง ระกำ มะนาว มะขามเปียก และมะขามสด เป็นต้นอาหารหลายๆ อย่างของทางภาคใต้นั้นมีรสจัด อาทิ น้ำพริก (น้ำซุบ) แกงพุงปลา แกงคั่ว ขนمجิ้น ฯลฯ จึงมักมีผักรับประทานควบคู่ไปด้วยเพื่อลดความเผ็ดร้อนของอาหาร ซึ่งคนภาคใต้เรียกว่า ผักเหนาะ อาจเรียกชื่ออื่นอีก เช่น ผักเกร็ดผักเหนาะ ผักเกล็ดผักแกล้ม ผักจิ้ม หมายถึง ผักสด ผักลวกกะทิ หรือผักดอง ชาวใต้นิยมรับประทานควบคู่กับอาหารเผ็ด เช่น ชาวใต้นิยมกินผักเหนาะเพื่อให้ต่างรส แก้เอียนควา หรือลดรสชาติบางชนิดลง ทั้งยังให้คุณค่าทางโภชนาการและคุณค่าทางยาสมุนไพรเพิ่มขึ้น ปัจจุบันความนิยมกินผักเหนาะของชาวใต้นี้คงมีอยู่โดยทั่วไป โดยมีลักษณะการกินอยู่ 5 ลักษณะคือ

1) บริโภคสด เป็นวิธีการบริโภคที่ง่ายที่สุดและสะดวกในการบริโภคมากที่สุด โดยการนำส่วนต่างๆ ของพืชผักพื้นบ้าน เช่น ยอด ใบ ดอก ผล ลำต้น ล้างทำความสะอาด นำมารับประทานเป็นผักเหนาะกับน้ำพริก น้ำบูดู จิ้งจิ้ง ขนمجิ้น ข้าวยา แกงเผ็ด ผัดเผ็ด เป็นต้น นับเป็นการบริโภคที่ภาคใต้นิยมบริโภคกันมาก เพราะมีกรรมวิธีในการบริโภคไม่สลับซับซ้อน มีความสะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งการบริโภคสดยังให้รสชาติในการบริโภคมีทั้งรสเปรี้ยว รสหวาน รสฝาด รสขม รสเผ็ด รสฉุน รสมัน ซึ่งขึ้นอยู่กับชนิดของพืชนั้นๆ

2) วิธีลวก หรือที่ชาวบ้านเรียกว่า “ต้มจุ่ม” โดยการต้มน้ำให้เดือด ใส่เกลือป่นลงไปเล็กน้อย นำผักที่ต้มการลวกล้างให้สะอาดใส่ลงในน้ำเดือด เมื่อเห็นว่าผักสุกยกขึ้นให้สะเด็ดน้ำ จากนั้นจัดใส่ภาชนะรับประทานเป็นผักจิ้ม น้ำพริกนิยมรับประทานกับน้ำพริกกะปิ น้ำพริกโจร น้ำพริกกุ้งแห้ง น้ำพริกมะเขือ และน้ำพริกแมงดา

3) วิธีลวกราดกะทิบางพื้นที่เรียกว่า “ลวกทะ” โดยการนำหัวมาตั้งไฟ ใส่เกลือและน้ำตาลเล็กน้อย ตั้งไฟจนกะทิเดือดจึงยกลง นำมาในพืชผักพื้นบ้านที่ลวกแล้ว ผักลวกราดกะทิเป็นที่นิยมของชาวบ้านนำมารับประทานกับน้ำจิ้มพริกต่างๆ เช่น น้ำพริกกะปิ น้ำพริกกุ้งแห้ง เป็นต้น พืชที่นิยมลวกราดกะทิ ได้แก่ ยอดผักทอง ผักกูด หัวปลี ดอกแค มะเขือลาย มะเขือเปราะ ถั่วฝักครก หน่อไม้ ผักบุ้ง ถั่วฝักยาว มะเขือยาว เป็นต้น



4) วิธีตอง การตองผักเป็นวิธีการถนอมอาหารเพื่อเก็บไว้รับประทานได้ในระยะเวลานาน และเป็นการเปลี่ยนรสชาติจากการรับประทานในรูปแบบอื่นซึ่งทำให้เกิดการเบื่อหน่ายและจำเจ จึงมีการเปลี่ยนการถนอมโดยวิธีการทำเค็มหรือหมักหรือตองช่วยให้ได้ อาหารที่มีกลิ่นและรสชาติแปลกไปจากเดิม ทำให้เกิดอาหารชนิดใหม่ได้สารอาหารบางชนิดเพิ่มขึ้นนอกจากนี้ยังทำให้ของบางอย่างที่เป็นพิษหรือบริโภคนได้ หรือพืชผลบางอย่างที่ขมจัด เปรี้ยวจัด สามารถทำให้ลดความขม และความเปรี้ยวลง จนกลายเป็นสิ่งที่มีรสชาติอร่อยชวนรับประทาน

5) วิธีเผา ชาวบ้านส่วนใหญ่เรียกว่า “การหมก” เป็นวิธีการทำให้สุก โดยการเผา พืชผักพื้นบ้านที่ใช้วิธีหมก ได้แก่ สะตอ เพกา มะเขือยาว สำหรับสะตอแกะเฉพาะเม็ดบริโภคนผักเพกา เมื่อเผาแล้วต้องชุดเปลือกข้างทำความสะอาดจึงบริโภคนได้ มะเขือยาวลอกเปลือกออกเหาะน้ำปลาเล็กน้อย ชาวบ้านนิยมบริโภคนพืชผักโดยวิธีการเผากับน้ำพริกกะปิ

#### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงรูปธรรม

ผักเหนาะเป็นพืชผักพื้นบ้านที่กินได้มีอยู่มากหลายชนิด ซึ่งมีทั้งพืชยืนต้น พืชล้มลุก และพืชไม้เลื้อยบางชนิดมีตามฤดูกาล บางชนิดมีอยู่ตลอดทั้งปี เป็นผักที่ขึ้นบนบกและอยู่ในน้ำ ซึ่งมีทั้งผักใบ ผักดอก ผักลูก ผักยอด หัว ราก เป็นต้น ซึ่งมีลักษณะทางกายภาพด้านสี สัน รูปร่างลักษณะ และรสชาติที่แตกต่างกันไป เช่น ลูกฉิ่ง ลูกเนียง สะตอ ยอดหมู ผักกูด ขี้ใต้ ลูกเหรียง ใบเหลียง มะม่วงหิมพานต์ จิก ลูกประ เป็นต้น ซึ่งให้สุนทรีย์ภาพทางด้านรูปทรงและองค์ประกอบศิลป์ได้เป็นอย่างดี

#### ลักษณะเด่นและคุณค่าเชิงนามธรรม

สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถทางด้านภูมิปัญญาชาวบ้าน คุณค่าและประโยชน์ด้านสังคมสามารถเชื่อมโยงความหมายหรือคุณประโยชน์ของผักเหนาะให้สื่อความหมายสามารถก่อให้เกิดความรักความผูกพัน สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขและยั่งยืนตั้งแต่ด้านครอบครัว ด้านชุมชน ด้านความสัมพันธ์ระหว่างชุมชน การสืบทอดภูมิปัญญาจากบรรพบุรุษจากพ่อสู่ลูก ครอบครัวมีความรู้สึกผูกพันใกล้ชิด ก่อให้เกิดความรัก ความเข้าใจ ความผูกพันอันทรงคุณค่าเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมการกินผักจากบรรพบุรุษในด้านการกิน 3 อย่าง คือ กินข้าว กินกับ กินผัก หรือแม้กระทั่งความหมายและความเชื่อที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้วิถีชีวิต และวัฒนธรรมการบริโภคนผักของคนภาคใต้ ยังให้คติแง่คิดสอดแทรกไว้ในการดำรงชีวิตประจำวันผ่านวรรณกรรมเรื่องเล่าขานถึงคติความเชื่อต่างๆ ที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตวัฒนธรรมการบริโภคนผักได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสอดแทรกแง่คิดคติเตือนใจที่สะท้อนการดำเนินชีวิตที่ตั้งงามตามบริบทของท้องถิ่นนั้น (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 200 - 201)



ภาพที่ 2.4 : ลักษณะการวางผักเหนาะของภาคใต้  
ที่มา : bloggong.com

### 2.2.2 งานวิจัยที่ศึกษาในส่วนของโครงการพัฒนาบุคลากรกระทรวงอุตสาหกรรมตามบริบทการเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม “กรณีศึกษา: ทุนวัฒนธรรม ศรีวิชัย-ลังกาสุกะ”

ดำเนินโครงการโดยบริษัทอินตัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค จำกัด ออกเผยแพร่ในช่วงปี พ.ศ. 2555 - 2556 ตีพิมพ์เป็นฉบับย่อในนิตยสาร idesign ฉบับเดือนธันวาคม - มกราคม 2012 - 2013 ฉบับที่ 122

จากการศึกษาโดยสรุปคือ ในปี 2555 สำนักงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรมจัดทำโครงการพัฒนาบุคลากรกระทรวงอุตสาหกรรมตามบริบทการเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เพื่อให้บุคลากรและเครือข่ายผู้ประกอบการของกระทรวงอุตสาหกรรม มีความรู้ความเข้าใจในกรอบและแนวทางการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เพราะตระหนักว่า จุดเด่นของประเทศไทยไม่ใช่เรื่องต้นทุนแรงงานราคาถูกเหมือนเมื่อก่อน และไม่ใช่อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ต้องใช้ต้นทุนสูง แต่ต้องใช้ต้นทุนวัฒนธรรมที่มีค่ามากมายในบ้านตัวเอง

โครงการนี้นำร่องโดยการพัฒนาอุตสาหกรรมให้เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมศรีวิชัย และลังกาสุกะในภาคใต้ผสมผสานกับกรอบความคิดในการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยในตัวโครงการได้เขียนเป็นบทความอธิบายประวัติศาสตร์และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ เอาไว้ว่า

คำว่า “ลังกาสุกะ” ปรากฏในงานเขียนของ Paul Wheatley เรื่อง Historical Geography of Malay Peninsula Before A.D.1500 ซึ่งตีพิมพ์เผยแพร่ในปี ค.ศ.1961 นับแต่นั้นมา ชื่อของรัฐโบราณซึ่งอาณาจักรแห่งหนึ่งตั้งบนคาบสมุทรมลายู คือ ลังกาสุกะ (Langkasuka) หรือ ลัง-ยา-ชู (Lang-ya-shiu) ก็เริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นในแวดวงวิชาการ

แผนที่โบราณแสดงพื้นที่วัฒนธรรมฮัวบิเนียน (Houbinhian Culture) หรือ วัฒนธรรมเครื่องมือหิน (Stone Tool Culture) รวมพื้นที่ทางด้านเหนือของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และคาบสมุทรมลายูไปจนถึงมาเลเซีย และอินโดนีเซีย พบรูปเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่ถ้ำศิลป์ จังหวัดยะลา ที่เป็นรูปคน และบางรูปเหมือนรูปคนเป่าลูกดอก เรายังเห็นตัวจริงพวกเขาอยู่ทุกวันนี้

นักมานุษยวิทยาจึงเชื่อว่า คนพื้นเมืองที่น่าจะเป็นกลุ่มมองโกลลอยด์และออสตราลอยด์ กลุ่มชาติพันธุ์มองโกลลอยด์เป็นบรรพบุรุษชาวไทยและชาวมลายู รวมทั้งชนพื้นเมืองในเกาะต่างๆในสุมาตรา ฟิลิปปินส์ เป็นกลุ่มมองโกลลอยด์ที่ เรียกว่า ป็อ-นััน อยู่ที่เกาะซาราวัก ประเทศมาเลเซีย ปัจจุบันพวกเขายังรักษาวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม นับถือภูตผี มีการแกะสลักไม้เป็นรูปเทวรูป ส่วนกลุ่มชาติพันธุ์ออสตราลอยด์ (ออสตราลอยด์-เมลานีเซีย) ได้แก่ ชนพื้นเมืองผ่านนิกริโต้ เช่น เซมัง ซาไก และโอริง กลุ่มนี้เป็นชนพื้นเมืองดั้งเดิมบนคาบสมุทรมลายู (หลังจากนั้นเผ่าจีนจากมองโกลลอยด์ได้ อพยพลงมาแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลายเป็นบรรพบุรุษของผู้คนในกลุ่มชาติพันธุ์ชวา มลายู ไทย ลาว พม่า มอญ และเขมรในเวลาต่อมา)

พุทธศตวรรษที่ 7 เป็นต้นมา ภูมิภาคนี้มีความสำคัญด้านการค้ากับประเทศต่างๆ นอกภูมิภาค เช่น อินเดีย อาหรับ และจีน เกิดชุมชนบริเวณคาบสมุทรมลายูและโดยรอบอ่าวไทย ที่พัฒนาเป็นเมืองท่าจำนวนมาก และต่างอยู่ใต้อาณาจักรฟูนัน ซึ่งสถาปนาเป็นอาณาจักรแรกบนคาบสมุทรอินโดจีนและลุ่มน้ำเจ้าพระยา โดยรับแบบอย่างการสร้างอาณาจักรจากอินเดีย เพราะเวลานั้นมีชาวอินเดียเข้ามาตั้งถิ่นฐานค้าขายในแถบนี้มาก คนท้องถิ่นจึงรับอารยธรรมอินเดีย ทั้งความเชื่อและพิธีกรรมแบบฮินดู - พราหมณ์

ลังกาสุกะนั้นเป็นรัฐพื้นเมือง มีความสัมพันธ์กับอาณาจักรฟูนันที่มีอำนาจเหนือกว่า แต่เมื่อฟูนันล่มสลาย ลังกาสูกะก็เป็นอิสระและมีความสำคัญสูงสุดบนคาบสมุทรมลายู สามารถควบคุมเส้นทางการค้าทั้งหมดบนคาบสมุทรและขยายอิทธิพลไปทางตะวันตกเหนือคอคอตกกระขึ้นไป

ปลายพุทธศตวรรษที่ 9 ลังกาสูกะขยายเขตกว้างออกไปครอบคลุมสองฝั่งคาบสมุทร ชื่อของลัง-ยา-ชู ปรากฏในบันทึกของภิกษุอัฉัง ในการเดินทางจากจีนไปอินเดีย ต้นพุทธศตวรรษที่ 10 ศาสนาพุทธแผ่ขยายเข้ามาในลังกาสุกะปรากฏหลักฐานเป็นศาสนสถานและโบราณวัตถุในจังหวัดสงขลา ปัตตานี และยะลา นอกจากนี้ วัฒนธรรมพราหมณ์ก็หยั่งรากลึกในภาคใต้ และยังคงเหลือกลิ่นอายตกทอดมาถึงชาวมุสลิมที่เป็นคนดั้งเดิม ในพิธีกรรมของมุสลิมบางส่วนที่นั่น ยังมีพิธีพราหมณ์ เช่น การบายศรี การสะเดาะเคราะห์ (ตะโล๊ะบันลือ) การขับไล่สิ่งชั่วร้าย ซึ่งในกลุ่มมุสลิมหัวใหม่จะไม่ปฏิบัติ แต่สืบทอดมาสู่บอมอ (หมอทางไสยศาสตร์) ของวัฒนธรรมฮินดู - พราหมณ์

ช่วงปลายศตวรรษที่ 12 มีศูนย์กลางอำนาจเกิดใหม่ คือ ศรีวิชัย ซึ่งมีอำนาจปกครองคาบสมุทรมลายูตอนใต้และชวา ต่อมาขยายเมืองท่ามาทางตอนบนของคาบสมุทร และมีอำนาจเหนือตามพรลิงค์ (นครศรีธรรมราช) มีศูนย์กลางอำนาจอยู่ที่บริเวณอ่าวบ้านดอน อำเภอยะลา จังหวัดสุราษฎร์ธานี ส่วนตอนล่างสุดมีปาเล็มบัง (มาเลเซีย) ซึ่งขยายอำนาจร่วมกับชวาของราชวงศ์ไศเลนทร์ ราชวงศ์ที่สร้างศาสนามหายานทั้ง 3 แห่ง คือ จันทิมันซู จันทิปาวัน และจันทิบุโรพุทโธ

อาณาจักรลังกาสุกะค่อยๆ ลดความสำคัญลงเมื่ออาณาจักรศรีวิชัยรุ่งเรือง และเมื่อสุโขทัยขยายอำนาจมาที่นครศรีธรรมราชและเมืองต่างๆ บนคาบสมุทรมลายู ในปี พ.ศ. 1836 มีอาณาจักรมัชปาหิตที่เริ่มขยายอำนาจปกครองสุมาตรา และดินแดนตอนล่างของคาบสมุทรมลายูเกือบทั้งหมด ลังกาสูกะสูญเสียอำนาจให้แก่อาณาจักรมัชปาหิตใน ปี พ.ศ. 1884 และลดบทบาททางการค้าลงเนื่องจากแม่น้ำต้นเขิน ศาสนาอิสลามเริ่มแผ่ขยายเข้ามาพร้อมพ่อค้าชาวอาหรับและอินเดีย พุทธศาสนามหายานเสื่อมความนิยม พญาอินทรีรา (เจ้าเมือง) จึงเข้ารับอิสลามและเป็นผลให้

ชาวเมืองเข้ารับอิสลามมากขึ้นเรื่อยๆ และท้ายที่สุดก็ถูกกองทัพมะละกาบุกโจมตี (พ.ศ.1998-2003) และได้รับความเสียหายยากแก่การฟื้นฟู ภายหลังจากสุกะจึงหาทำเลสร้างเมืองใหม่ที่ริมทะเลบริเวณ อ่าวปัตตานี เรียกว่า “ปัตตานี”

ลังกาสุกะที่รุ่งเรืองยาวนานกว่า 1,400 ปี สิ้นสุดลง ปัตตานี ซึ่งต่อมาคือ ปัตตานี เป็นจังหวัดหนึ่งของประเทศไทย

ส่วนอาณาจักรศรีวิชัย ซึ่งมีรัฐมหาอำนาจ มีบรรพบุรุษจากราชวงศ์ไศเลนทรวงศ์ ที่มาจากอินเดียกับราชวงศ์สุวรรณภูมิ (ชโยธา) ที่อยู่ในภาคใต้ โดยเริ่มต้นจากการที่เจ้าชายสุมิตร ผู้ทรงเป็นหลานตาของพระเจ้าอโศกมหาราช และหลานย่าของพระนางเวทิสาทวี ซึ่งสืบเชื้อสายมาจากศากยะวงศ์ของพระพุทธเจ้ามาอภิเษกกับเจ้าหญิงจันทราแห่งสุวรรณภูมิในช่วงพุทธศตวรรษที่ 3 และก่อตั้งราชวงศ์สุวรรณปุระ (ชโยธา) ในพุทธศตวรรษที่ 3 ทรงทำนุบำรุงพุทธศาสนารุ่งเรืองจนได้รับพระนามว่า “พระเจ้าศรีธรรมโศกมหาราช” มีพระโอรส 2 พระองค์ คือ เจ้าชายจตุคาม และเจ้าชายรามเทพ

ศรีวิชัยมีชื่อเรียกมากมาย อาทิ นครโพธิ์ ศรีวิชัย สัมโพธิ์ ชวาบาก ศรีโพธิ์ ชวกะ ศรีบุชา สันโพธิ์ และสัมชูดซี ชื่อทั้งหมดนี้มีความหมายเหมือนกัน คือคำว่า “โพธิ์” ซึ่งเป็นภาษาสันสกฤต หมายถึง “ชัยชนะ”

พุทธศตวรรษที่ 5-6 มีเอกสารจีนกล่าวถึงความมั่งคั่งของสุวรรณภูมิ และเป็นช่วงเวลาของพัฒนาการครั้งใหญ่ด้านการค้าทางทะเล ตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 7 ชโยธาเริ่มค้าขายกับต่างประเทศ มีท่าเรือเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก และรัฐพันพานเป็นรัฐสำคัญ (อำเภอเวียงสระ จังหวัดสุราษฎร์ธานี) โดยเฉพาะบริเวณอ่าวบ้านดอน ซึ่งเป็นท่าเรือใหญ่ และศรีวิชัย (ชโยธา) ก็เริ่มค้ากับต่างประเทศ

พุทธศตวรรษที่ 12 ศรีวิชัยสถาปนาราชวงศ์ไศเลนทร์ และวัฒนธรรมศรีวิชัยข้ามไปยังเกาะสุมาตรา ชวา และบอร์เนียว ในขณะที่นครโพธิ์รุ่งเรืองในฐานะศูนย์กลางพุทธศาสนามหายานและศูนย์กลางค้าข้ามทวีป และย่นำศิลปวัฒนธรรมไปเผยแพร่ที่ทริกัญชัย (ลำพูน) โดยผ่านทางพระนางจามเทวี

ศिलाจารึกที่ 23 เป็นหลักฐานชิ้นสำคัญที่ระบุถึงความรุ่งเรืองของอาณาจักรศรีวิชัย ในฐานะเมืองท่าการค้าในคาบสมุทรมลายูเป็นศูนย์กลางและจุดเชื่อมต่อการค้าทางทะเลข้ามทวีปของพ่อค้าจากอินเดีย จีน อาหรับ และเปอร์เซีย ศรีวิชัยได้ชื่อว่าเส้นทางเครื่องเทศ (Spice-Route) และเป็นศูนย์กลางสังคมวิถีพุทธศาสนามหายาน พระภิกษุจีนจะหยุดพักที่นี่เพื่อเรียนภาษาสันสกฤต ก่อนเดินทางไปอินเดีย ศรีวิชัยยังแผ่อิทธิพลปกครองคาบสมุทรมลายู เป็นวัฒนธรรมร่วมของไทย มาเลเซีย อินโดนีเซีย และกัมพูชา เป็นศูนย์กลางการค้าข้ามทวีปและศูนย์กลางพุทธศาสนามหายาน ซึ่งเป็นรากเหง้าวัฒนธรรมหลักของคนภาคใต้

หลังพุทธศตวรรษที่ 17 มีการเปลี่ยนแปลงเส้นทางข้ามทวีป เนื่องจากวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีการเดินทางเรือการค้ามีมากขึ้น ขนาดเรือลำใหญ่ขึ้น เดินทางได้ไกลขึ้นโดยไม่ต้องหยุดพัก และไม่ต้องอาศัยแรงลมเป็นหลัก ดังนั้นอิทธิพลศรีวิชัยจึงเปลี่ยนจากตอนกลางของคาบสมุทรมลายู ไปอยู่ที่ตอนล่างของคาบสมุทรมลายู หรืออาจมีทั้งที่ตอนกลาง (บริเวณชโยธา) และบริเวณตอนล่างของคาบสมุทรมลายู (อาจเป็นเกาะชวาหรือสุมาตรา) พร้อมๆกัน (อินดัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค, 2555 : 34 - 35)

จากผลการสำรวจศึกษาอัตลักษณ์ศรีวิชัย – ลังกาสูกะ คณะผู้จัดทำการวิจัยได้คัดเลือกอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และมีศักยภาพในเชิงการนำไปประยุกต์เป็นทุนในการสร้างสรรค์มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่สัมพันธ์กับ จำนวน 7 หน่วยอัตลักษณ์ ดังนี้คือ

1) วัฒนธรรมลูกปัด รอยลูกปัดบอกร่องรอยมนุษย์ ความที่ลูกปัดมีความคงทนสูง จึงบอกร่องรอยยาวไกลไปนับพันปี ลูกปัดเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ทางโบราณคดีที่บอกร่องรอยประเทศไทยตอนใต้นั้นเชื่อมโยงกับอารยธรรมเก่าแก่ทั้ง จีน อินเดีย ลังกา อินโดนีเซีย จนถึงอียิปต์และโรมัน และพิสูจน์ว่า คาบสมุทรมหาไต้ของไทยเคยเป็นแหล่งอุตสาหกรรมผลิตลูกปัดส่งออกในอดีตกาล

2) ลวดลายสถาปัตยกรรม การถอดลวดลายสถาปัตยกรรมศรีวิชัย ผสมผสานกับรูปแบบการแต่งกายจากชาว

3) อักษรประยุกต์ ในยุคก่อนที่ศาสนาพราหมณ์ – ฮินดูจะแผ่อิทธิพลมายังคาบสมุทรมหาไต้ ชาวศรีวิชัยพูดภาษาที่ภิกษุอั้งจั้ง เรียกว่า ภาษาคนหลุน แต่ไม่มีอักษรใช้

อย่างไรก็ตาม จารึกที่พบที่วัดหัวเวียง (ปัจจุบันคือ วัดเวียง) อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นอักษรปัลลวะ อายุราวพุทธศตวรรษที่ 11 - 12 ตัวอักษรปัลลวะที่ปรากฏในจารึกสามารถประยุกต์ใช้ให้ใกล้เคียงกับอักษรมอญ ซึ่งเป็นอักษรต้นแบบของพญญชนะไทยที่ใช้ในปัจจุบัน

4) ประติมากรรม เกร็ดลักษณะหนึ่งในประติมากรรมศรีวิชัย คือ พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวรในท่าตรีภังค์ กล่าวคือ เป็นท่าที่มีการบิดตัวเป็น 3 ส่วน คล้ายการหันหรือพลิกเท้า ทำให้เกิดลักษณะลายเส้นหรือรูปร่างโค้งมน แสดงถึงความโค้งมนตีในคติพุทธมหายาน ซึ่งคล้ายกับศิลปะชวาในภาคกลางของอินโดนีเซีย มีกลิ่นอายร่วมสมัยกับศิลปะแบบอินเดียสมัยปาละที่มีความอ่อนหวาน ไม่แสดงลักษณะกล้ำเนื้อที่ชัดเจนแบบงานศิลปะตะวันตก

ท่าตรีภังค์ ถือว่าเป็นแบบอย่างของการประสานกลมกลืนและสมดุลย์ของประติมากรรมทำยื่น ลักษณะเช่นนี้ปรากฏครั้งแรกในประติมากรรมกรีก และกลับมาอีกครั้งในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการของยุโรป เรียกว่า Contraposto

นอกจากประติมากรรมที่งดงามเหล่านี้ ชาวศรีวิชัยในยุคดังกล่าวยังนิยมทำดอกบัวด้วยทองคำเพื่อถวายเป็นพุทธบูชา

5) ตรีรัตน์และพระพิมพ์ดินดิบ ในช่วงต้นพุทธศตวรรษ ผู้คนไม่นิยมปั้นรูปเหมือนพระพุทธรองค์ จึงสร้างสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณ เรียกว่า ตรีรัตน์ มีลักษณะวงกลมหมายถึงดอกบัวหรือความว่างเปล่า การหลุดพ้น แขนซ้าย – ขวา ชูขึ้นด้านบน แยกปลายเป็นสามกลีบ หมายถึงไตรรัตน์ที่ผุดเกิดเมื่อพระพุทธรองค์ทรงประสูติ มีการสร้างตรีรัตน์ทั้งงานแกะสลักในสถาปัตยกรรม และลวดทอนรายละเอียด เมื่อทำเป็นลูกปัดและทอง

6) สไปซ์รูท (Spice Route) เครื่องเทศเคยเป็นอารยธรรมหลักของศรีวิชัย จนได้ชื่อว่า Spice Route ทุกวันนี้ เครื่องเทศเผ็ดร้อนที่นอกเหนือจากพริก ก็ยังคงแทรกอยู่ในรสชาติอาหารใต้ให้คุณค่าทางโภชนาการจากสมุนไพรต่างๆ

7) น้ำมันหอมจันทร์กะพ้อ ท่านพุทธทาสภิกขุ และอาจารย์ธรรมธาส ปานิชกล่าวว่า คนในนครโพธิ์หรือคนศรีวิชัยนิยมใช้ “น้ำมันจันทร์” ทาตัว จากการศึกษาและเทียบเคียงหลักฐานด้านจดหมายเหตุ ภูมิศาสตร์ และพืชพันธุ์นับจากอดีตจนกระทั่งปัจจุบัน “น้ำมันจันทร์” น่าจะหมายถึง น้ำมันดอกจันทร์กะพ้อ ตามลักษณะพูดสั้นๆของคนใต้

การทำตัวด้วยน้ำมันหอมโดยเฉพาะในงานพิธีเป็นความนิยมของชาวศรีวิชัย ตัวอย่างเช่น หากพระได้รับนิมนต์อ วันแรกจะทาน้ำมันตามตัวแล้วล้างน้ำออก เมื่อพ้นเวลาเที่ยงของวันที่สอง จึงออกจากวัดไปยังงาน ชาววาสก็ทาน้ำมันจันทน์กะพ้อ แต่ไม่จำเป็นต้องล้างออก (อินตัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค, 2555 : 36 - 39)



ภาพที่ 2.5 : ลูกปัดโบราณที่ศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมอันดามัน จังหวัดกระบี่  
ที่มา : [manager.co.th](http://manager.co.th)



ภาพที่ 2.6 : พระอวโลกิเตศวรโพธิสัตว์ ศิลปะศรีวิชัย  
ค้นพบที่วัดเวียง อำเภอลำปาง จังหวัดสุราษฎร์ธานี ปัจจุบันอยู่ที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร  
ที่มา : <https://upload.wikimedia.org>



ภาพที่ 2.7 : พระพิมพ์ดินดิบ ศิลปะศรีวิชัย

ที่มา : [oknation.net/blog/home](http://oknation.net/blog/home)

### 2.3 ความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ในองค์ความรู้ของการสร้างสรรค์ อารี สุทธิพันธุ์ ได้อธิบายประเภทของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในหนังสือมนุษย์กับจินตนาการ ไว้ดังนี้ ประเภทของความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้แก่ คือ ความคิดสร้างสรรค์ทางความคิด (Creative in thinking) ความคิดสร้างสรรค์ทางความงาม (Creative in beauty) และความคิดสร้างสรรค์ทางประโยชน์ใช้สอย (Creative in function)

ความคิดสร้างสรรค์ทางความคิด หมายถึง การที่บุคคลพยายามคิดหาแนวทางต่างๆ กัน ได้แก่ ความคิดภายใน (Insight thinking) ความคิดตามลำดับ (Sequential thinking) และความคิดพลิกแพลง (Strategic thinking) ซึ่งความคิดดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

ความคิดสร้างสรรค์ทางความงาม หมายถึง การสร้างความงามใหม่ แปรไปจากเดิม เช่น การสลับสีเสื้อผ้า การออกแบบลวดลายเสื้อผ้า หรือออกแบบตกแต่งเพื่อความงามอื่นๆ รวมถึงการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วย (อารี สุทธิพันธุ์, 2532 : 108 -109)

ส่วนในประเด็นของ “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ได้อธิบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่า ประกอบด้วยอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรมเป็นหัวใจสำคัญ โดย UNCTAD แบ่งเป็น 4 ประเภท ดังนี้

มรดกทางวัฒนธรรม (Heritage or Cultural Heritage) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมประวัติศาสตร์ โบราณคดี วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อและสภาพสังคม แบ่งออกเป็นกลุ่มการแสดงออกทาง

วัฒนธรรมแบบดั้งเดิม เช่น ศิลปะและงานฝีมือ เทศกาลงานเฉลิมฉลอง และกลุ่มที่ตั้งทางวัฒนธรรม เช่น โบราณสถานพิพิธภัณฑสถาน เป็นต้น

ศิลปะ (Arts) เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์บนพื้นฐานของศิลปะและวัฒนธรรม คือ กลุ่มงานศิลปะ เช่น ภาพวาด รูปปั้น วัตถุโบราณ และกลุ่มศิลปะการแสดง เช่น การแสดงดนตรี การแสดงละคร การเชิดหุ่นกระบอก เป็นต้น

สื่อ (Media) เป็นกลุ่มสื่อผลิตงานสร้างสรรค์ที่สื่อสารกับคนกลุ่มใหญ่ แบ่งออกเป็นงานสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ และงานโสตทัศนศึกษา เช่น ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น

ประโยชน์ใช้สอย (Functional Creation) เป็นกลุ่มของสินค้าและบริการที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้า แบ่งออกเป็นสามกลุ่ม คือ กลุ่มการออกแบบ กลุ่มสื่อสมัยใหม่ และกลุ่มบริการทางความคิดสร้างสรรค์ (สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม, 2555 : 16-17)

## 2.4 ทฤษฎี witty Thinking ในงานออกแบบ

ในทฤษฎีด้านความคิดสร้างสรรค์ ทฤษฎี Witty Thinking เป็นหนึ่งในทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับในแวดวงกรอกแบบกราฟิก ว่าเป็นหนึ่งในทฤษฎีที่ส่งเสริมวิธีการในการออกแบบ เพื่อให้ได้งานที่มีความคิดสร้างสรรค์

ในรากฐานของคำ พจนานุกรมฉบับ ศ.เศรษบุตตร ได้อธิบายความหมายของคำว่า “Wit” เป็นคำนาม หมายถึง “ความหลักแหลม, ไหวพริบ, จริต, เซาว์น, ปัญญา, สติ

ในแง่มุมทางทฤษฎี ปาพจน์ หนุณภักดี ได้จำกัดความกราฟิก “Wit” เป็นเทคนิควิธีคิดแบบกลไกที่สามารถทำให้เกิดสิ่งที่คนไทยเรียกว่า “มุก” นั่นเอง

สำหรับนิยามของ Wit ในเรื่องกราฟิกดีไซน์ได้กล่าวไว้ในหนังสือ A smile in the mind ว่า “กราฟิกแบบwitไม่ใช่ความแตกต่าง แต่เป็นสื่อกลางที่เกิดจากพื้นฐานทางเทคนิคเหมือนกัน”

ในงานออกแบบกราฟิกการใช้วิธีคิดแบบ wit เป็นที่นิยมมานานมาก กราฟิกดีไซน์เนอร์ที่มีชื่อเสียงก็ใช้กราฟิก Wit เป็นตัวให้บรรลุวัตถุประสงค์ของงานออกแบบ เช่นเดียวกับนักออกแบบที่มีชื่อเสียงในการใช้กราฟิก Wit เช่น Paul Rand หรือ Alan Fletcher วิธีแบบ Wit สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

**2.4.1 แบบผู้มีส่วนร่วม (Interative Graphic)** คือ การสร้างสรรค์ที่ใช้รูปแบบงานที่สื่อสารกับคนดู โดยใช้ภาพหรือมุมมองพุ่งตรงไปยังผู้ดู ที่ให้ความรู้สึกเหมือนกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ดูโดยตรง เหมือนผู้มีส่วนร่วมอยู่ในสถานการณ์ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์ Uncle Sam Poster, World War1 and World War2 ของเจมส์ มอนโกเมอรี แฟล็ก (Jame Montgomery Flagg) ค.ศ.1917 เรียกร้องให้คนสมัครเป็นทหารในสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยใช้นิ้วเพื่อให้ผู้ดูเข้าใจว่าตัวเองที่กำลังถูกพูดด้วย เป็นการทำให้ผู้ดูโปสเตอร์มีส่วนร่วมร่วมกับโปสเตอร์





ภาพที่ 2.8 : Uncle Sam Poster, World War 1 and World War 2, Jame Montgomery Flagg, USA, ค.ศ. 1917  
ที่มา : [wikimedia.org](http://wikimedia.org)

2.4.2 การแทนค่า (Substitute) หมายถึง การใช้สัญลักษณ์ หรือการให้ความหมายของบางสิ่งที่แทนค่าบางสิ่งลงไปอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อสร้างความหมายเฉพาะให้กับภาพ เช่น งานออกแบบอัตลักษณ์ CJS Plant ซึ่งใช้การแทนค่าความรักธรรมชาติด้วยด้วยรอยมือสีเขียว เหมือนการแทนค่าว่าความรักธรรมชาติได้ทิ้งหลักฐานด้วยลายมือของเรา



ภาพที่ 2.9 : Identity for CJS Plant, CS&S, UK ปี ค.ศ. 1982  
ที่มา : [iwishihadthoughtofthat](http://iwishihadthoughtofthat)

**2.4.3 การปฏิเสธ (rejection)** หมายถึง การที่เราใช้การปฏิเสธมาเป็นลูกเล่นลูกเล่นสำคัญ ซึ่งมีลูกเล่นของการเล่นกับความขัดแย้งเชิงปฏิเสธภายในภาพกับชุดผลงาน หรือรูปแบบของการประชดประชันผ่านผลงานนั่นเอง ยกตัวอย่างเช่น บรรจุภัณฑ์ชื่อ Not a Tie ออกแบบโดย Pentagam, USA ในปี ค.ศ.1991 ซึ่งเล่นกับธรรมเนียมที่ปกติคนจำนวนไม่น้อยมักจะให้ของขวัญในวันพ่อด้วยเนกไท กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ชื่อ Not a Tie หรือ อะไรก็ได้ที่ไม่ใช่เนกไท ซึ่งเป็นการประชดประชันนั่นเอง



ภาพที่ 2.10 : Promotion of Father 's day at specialty gift store Brookstone Pentagam,USA, ค.ศ.1991

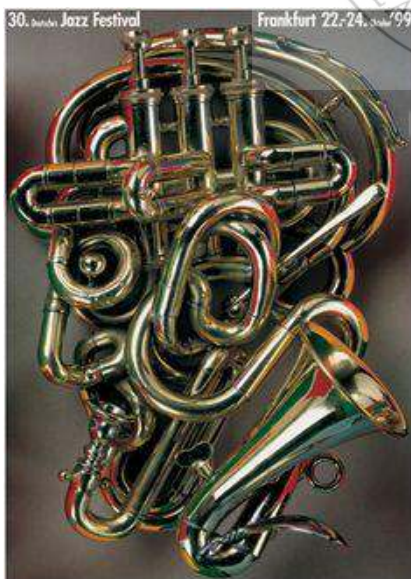
ที่มา : designify.me

**2.4.4 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)** เป็นการดึงไอคอนเก่ามาใช้ โดยอาจจะไม่ได้นำสิ่งเก่ามาใช้ทั้งหมด แต่อาจนำส่วนใดส่วนหนึ่งมาตีความเป็นอีกความหมายหนึ่ง เช่น เงามของฟอร์มของสิ่งเหล่านั้นมาใช้ได้ ยกตัวอย่างงานล้อเลียนงานออกแบบโปสเตอร์ “I want you for U.S. Army” (ต้นฉบับของเจมส์ มอนโกเมอร์รี่, USA ปี ค.ศ.1917) ซึ่งเอเจนซี่ John&Charles Houle, USA ได้ออกแบบใหม่ ใน ค.ศ.1971 ที่ใช้อังเคลแซมมาเป็นสัญลักษณ์หันมาหาคนดู แต่เปลี่ยนรูปแบบจากการเชิญคนดูเข้ามาร่วมรบ เป็นความต้องการออกจากสมรภูมิแทน ซึ่งใช้รูปแบบเดิม, โครงสร้างแบบเดิม, โทนสีแบบเดิม แต่ให้ความหมายเป็นตรงกันข้ามกัน



ภาพที่ 2.11 : The Committee to unsell the war poster, Steve Horn ,USA, ค.ศ.1971  
ที่มา : bp.blogspot

2.4.5 สภาวะและคุณลักษณะ (Quality) ในที่นี้ถูกนำมาจากคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ หรืออุปนิสัยของสิ่งนั้น อย่างเช่น นำเอานิสัยของเด็กที่ไม่มีระเบียบมาใช้ในการออกแบบที่แสดงภาพความเป็นเด็ก หรือถ้าออกแบบอัลบั้มรูปภาพอาจดึงเอาสภาวะลบลื่นมาใช้เหมือนคุณลักษณะของภาพถ่ายที่เลอะเลือน เช่น งานออกแบบโปสเตอร์โปรโมทเทศกาลการแสดงดนตรีแจ๊ส Jazz Festival Frankfurt ค.ศ.1978 ประเทศเยอรมันที่ใช้การพันกันของตัวโน้ตซึ่งเป็นสภาวะและคุณลักษณะของดนตรีแจ๊สที่เรียกว่าการอิมโพรไวส์



ภาพที่ 2.12 : Jazz Festival Frankfurt Poster, Germany, ค.ศ.1999  
ที่มา : s-media-cache-ak0

**2.4.6 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)** โดยพื้นฐานแล้วเวลาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง มันเหมือนการตั้งกล้องวิดีโอทิ้งไว้เพื่อถ่ายการเปลี่ยนแปลงของบางสิ่งบางอย่าง แต่มันก็ไม่ได้ตายตัวขึ้นอยู่กับสถานการณ์นั้นๆ ที่แน่นอนที่สุด การเล่าเรื่องตามลำดับเวลาย่อมมีต่อเนื่อง จาก 1 ไป 2 แล้วต่อไปเรื่อยๆ หรือการออกแบบที่เอาช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งที่ผู้ดูจะคาดการณ่ว่า มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้นและมีอะไรเกิดขึ้นต่อไป ตัวอย่างเช่น การออกโฆษณาเบียร์ Gold Star ในชุด Alcoholic Drink Ad (Thank God You are Man) ของ McCann Erickson, Israel ปี ค.ศ.2008 ที่เล่าเรื่องด้วยเวลาของผู้ชายและผู้หญิงในเรื่องการไปถึงจุดหมาย



ภาพที่ 2.13 : Alcoholic Drink Ad , McCann Erickson, Israel ปี ค.ศ.2009  
ที่มา : designerblog

**2.4.7 การจับคู่ (Pairs)** เป็นการจับคู่แล้วเกิดความหมายใหม่อย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมาจากการวางข้างๆ หรือเปรียบเทียบกัน การจับคู่เป็นศิลปะการสร้างความประหลาดใจจากความขัดแย้งกัน เป็นแก่นของ Wit โดยการเปรียบเทียบแบบกลับด้าน

การจับคู่จะต้องทำให้สิ่งที่ใช้งานอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกัน โดยเน้นให้เกิดความหมายที่ต่างจากเดิม เช่น งานออกแบบอัตลักษณ์แสดงความเป็นเอกลักษณ์ Identity for MindStone ด้วยตัวแสดงคือรอยหยักของสมองกับลายนิ้วมือโดยฟอร์มของทั้งสองมีสัญลักษณ์ที่มีส่วนคล้ายกัน



## MindStore

Developing the individual

ภาพที่ 2.14 : Identity for MindStone, The Partners, UK, ค.ศ. 1994  
ที่มา : media-cache

2.4.8 ภาษา (Language) ในที่นี้จะมีความหมายไปในทางของภาษาพิเศษมากกว่าภาษาปกติ อาทิเช่น อักษรเบลล์ ตัวโน้ต หรือภาษาที่นอกเหนือจากภาษาเขียนที่เราใช้กันในชีวิตประจำวัน เช่น งานออกแบบโปสเตอร์ Jazz Radio ของ McCann Erikson ซึ่งใช้ภาษาดนตรีคือตัวโน้ตเป็นตัวแสดงความรู้สึกในภาพที่ผู้คนภายในภาพอ้าปากออกมาเป็นตัวโน้ต



ภาพที่ 2.15 : Jazz Radio, McCann Erikson, Warsaw, ค.ศ. 2009  
ที่มา : cdnstatic.visualizeus

**2.4.9 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)** คือ การออกแบบของสองอย่างรวมกันในหนึ่งเดียว ที่ทำให้สามารถมองเป็นสองแง่ได้ เหมือนภาพหลอนทางสายตา ภาพลักษณะดังกล่าวไม่ใช่การคิดอย่างละครึ่ง ทั้งสองความคิดจะต้องเข้ากันได้สมบูรณ์ มีการเชื่อมโยงถึงกันในแง่มุมต่างๆ เช่น งานออกแบบชุด Radio Times Promoting a “World around Us” ซึ่งใช้ภาพการแสดงการออกแบบด้วยความกำกวมระหว่างรูปหน้าแมวกับหน้าหนู



ภาพที่ 2.16 : Radio Times Promoting a “World around Us”, Peter Brookes, UK, ค.ศ. 1979

ที่มา : cloudfront

**2.4.10 การแทนที่ (Substitution)** เป็นเทคนิคที่ถือได้ว่าคลาสสิกอย่างหนึ่งเลยทีเดียว คือ นักออกแบบจะเริ่มแทนที่ภาพย่อยหนึ่งลงในอีกภาพย่อยหนึ่งในภาพรวมทั้งหมด จนถึง การเริ่มต้นบิดเบือนภาพ ก็เป็นทำนองเดียวกันกับการมองเห็นปกติ แต่ออกไปไกลกว่าในทางความหมาย (แต่ความหมายตรงกันในบริบทหนึ่ง) เป็นการหลอมละลายของสองสิ่งที่ไม่สามารถร่วมกันได้ให้อยู่ด้วยกันได้ นักออกแบบจะบรรลุแก่นของ wit ทั้งในแง่ของการจดจำได้และความประหลาดใจ เช่น ออกแบบโลโก้ Jack Etter ซึ่งมีฟอร์มร่วมกันระหว่างมือกับเครื่องมือ



ภาพที่ 2.17: Logo for Jack Etter, Pennebaker Design, USA, ค.ศ. 1990

ที่มา : pennebaker

**2.4.11 การเพิ่ม (Addition)** นักออกแบบจะใช้วิธีการเพิ่มเติมลงไป เป็นวิธีที่ปรากฏกันมาก โดยเฉพาะการออกแบบโปสเตอร์ คือ การเปลี่ยนรูปทรงโดยการเพิ่มสิ่งใดสิ่งหนึ่งลงไปเล็กน้อย ในงานกราฟิกเปรียบเหมือนรูปแบบของกราฟิตี้ คือ มีสิ่งเดิมอยู่แล้วถูกเติมสีลงไปจนกลายเป็นเครื่องหมาย หรือป้ายเปลี่ยนเป็นแบบใหม่โดยมีความหมายเดิม หรือจะบอกว่าเหมือนการเปลี่ยนเจ้าของเดิมเป็นเจ้าของใหม่ก็ได้ เช่น โปสเตอร์เกี่ยวกับสันติภาพ(Peace poster) ที่ใช้การเติมตัวอักษร P,E,Z ลงไปให้อ่านได้คำว่า peace เพียงแต่ตัว Z ออกเสียงได้เหมือน ce



ภาพที่ 2.18 : Peace poster, Robert Brownjohn, USA, ค.ศ. 1970  
ที่มา : robertbrownjohn

**2.4.12 การเชื่อมโยง (Missing Link)** เกิดจากการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน จากวิธีการต่างๆ โดยสิ่งที่เกิดขึ้นจะต้องกับความรูสึกว่าสมจริง เหมือนกับการเห็นภาพหนึ่งแล้วไปนึกถึงมิติอีกภาพหนึ่ง เป็นการดึงเอาส่วนที่โดดเด่นของสิ่งที่ต้องการออกมาวางตำแหน่งใหม่ให้เข้ากันได้ เช่น งานออกแบบอัตลักษณ์พีธีรพันธ์ The Geffrye ซึ่งใช้ช่องกุญแจแทนการแอบดู



ภาพที่ 2.19 : Keyhole identity for The Geffrye Museum, Lewis Moberly, UK, ค.ศ. 1992  
ที่มา : pbs.twimg

**2.4.13 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)** คือ การวางตำแหน่งของการออกแบบให้อยู่ตรงกลางระหว่างความจริงและการหลอกลวง เป็นหน้าที่ขงนักออกแบบที่จะต้องสร้างสิ่งหนึ่งให้เลียนแบบสิ่งที่มีอยู่จริงให้ใกล้เคียงที่สุด โดยสิ่งนั้นอาจอยู่ในชีวิตประจำวันหรือไม่ก็ได้ เช่น การทำกราฟิกให้เหมือนธนบัตร หรือทำแพกเกจให้ดูเหมือนถังขยะจริงๆ เช่น การออกแบบปกหนังสือที่สื่อถึงคนแก่โดยแสดงให้เห็นฟอร์มของหนังสือมีความสมจริงเหมือนกันคนที่ห้อยยาน



ภาพที่ 2.20 : Book jacket for note of a Dirty Oldman for Melzer,Mendell & Oberer,Germany, ค.ศ.1979  
ที่มา : artspace.com

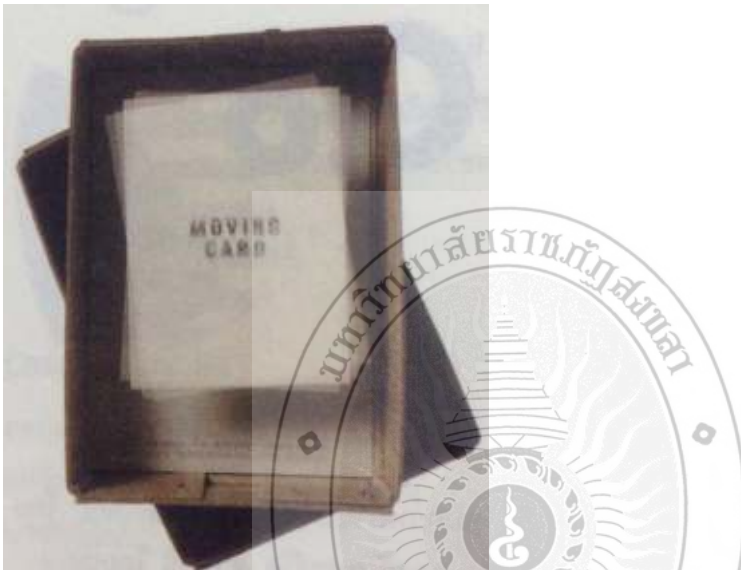
**2.4.14 คำพ้องเสียงและวลีท้าทายคำ (Puns And Rebuse)** เหมือนการใช้ประโยชน์จากการพ้องเสียง โดยนำมาใช้งานกับภาพและตัวอักษร คำพ้องเสียงอาจเป็นคำสองคำที่มีความแตกต่างระหว่างคำที่มีการออกเสียง เหมือนกันแต่ความหมายต่างกัน โดยความหมายนั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกัน แต่นักออกแบบนำมาจัดสรรให้เกิดความสอดคล้อง และแทนกันได้ เช่น โลโก้ของบริษัท Kuwait Petroleum เล่นกับการอ่านคำว่า คู-เวต(Ku-wait)หรือ อ่านอีกแบบว่า คิว-เอต(Kuw-ait)



ภาพที่ 2.21 : Name and Identity for Kuwait Petroleum 's European petrol-station chain,Wolff Olins,UK,ค.ศ.1986  
ที่มา : comune.gatteo.fo.



**2.4.15 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)** ความหมายของการเป็นไปตามตัวอักษรก็คือ สร้างสภาวะหรือลักษณะให้เป็นไปตามตัวอักษรที่กำกับไว้ ทั้งในแง่กายภาพของตัวอักษร ความหมายของตัวอักษรหรือสิ่งอื่นๆ ที่สอดคล้องลงตัวกับตัวอักษร เหมือนการบังเอิญมาเจอกันของสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน แต่ถูกนักออกแบบนำมาจัดสรรค์และวางตำแหน่งให้ลงตัว ตัวอย่างเช่น การออกแบบกราฟิกให้เหมือนลักษณะของตัวอักษรที่เขียนคือ Moving Card โดยทำให้ภาพดูเหมือนเคลื่อนไหว(Moving)

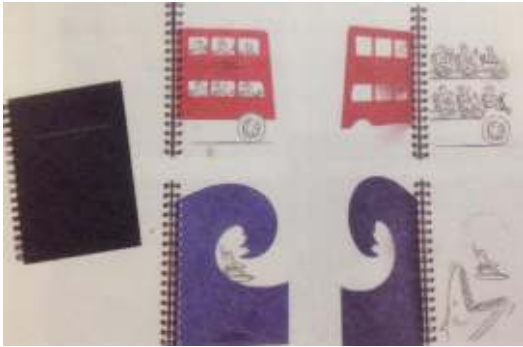


ภาพที่ 2.22 : Moving card for design consultancy, The Cade Partnership, UK, ค.ศ.1998

ที่มา : หนังสือ Graphic Design Principles หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์

**2.4.16 วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded)** มนุษย์มักตีความสิ่งที่อยู่ตรงหน้าตามความน่าจะเป็นของมัน ตรงนี้เองเป็นสิ่งที่นักออกแบบอาจวางอุบายใช้การคาดการณ์ของคนทั่วไปให้ผิดไป และเกิดความประหลาดใจหรือประทับใจ เหมือนเป็นกับดักที่นักออกแบบวางไว้ให้ผู้ดูเกิดความไขว้เขว

การวางอุบายให้คาดหวัง มักจะมีลักษณะของความเป็นลำดับเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น หนังสือเล่มหนึ่งทำหน้าที่ปกประหนึ่งว่าหนังสือเล่มนั้นเป็นวิธีการลดความอ้วน แต่ปรากฏว่าเมื่อเปิดเข้าไปดู กลับเป็นหนังสือวิธีการออกแบบกราฟิกดีไซน์ที่อ้างคำว่า “โลวแฟต” คือ เน้นแต่ดีไซน์ที่มีประโยชน์เหมือนการตัดสิ่งที่ไม่ควรละเว้นในการออกแบบไป จะทำให้เกิดความประหลาดใจต่อผู้ชม เช่น โบรชัวร์ที่นึกว่าเป็นหนังสือธรรมดา แต่พอเปิดออกมาเป็นอีกอย่างหนึ่ง



ภาพที่ 2.23 : brochure promoting pressboard for ISTD the partners, uk ,ค.ศ.1993

ที่มา : หนังสือ Graphic Design Principles หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์.

**2.4.17 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity)** เป็นการใส่ส่วนผสมของภาพที่ไม่น่าจะอยู่ด้วยกัน ทำให้เกิดความแปลกใจ แต่ก็กลมกลืน จากการทำให้สิ่งที่ดูธรรมดากลายเป็นสิ่งไม่ธรรมดา เหมือนภาพเด็กผู้หญิงเล็กๆ แต่มีขนาดแบบผู้ใหญ่

ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย คือ การนำสิ่งที่เข้ากันไม่ได้มาวางชิดกัน แต่ผู้ดูก็ยังสามารถเชื่อมโยงเรื่องราวได้ด้วยนัยยะที่นักออกแบบซ่อนตัวเชื่อมโยงเอาไว้ให้ เช่น งานโลโก้ของ Toy For House of Fraser ซึ่งใช้ภาพของหมี ซึ่งปกติหมีจะให้ความรู้สึกน่ารัก แต่เมื่อเติมขนาดที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยก็ทำให้เข้ากับคำว่า The Different Toy



ภาพที่ 2.24 : Logo for Range of Toy For House of Fraser, Minal Tattersfield, UK, ค.ศ.1968

ที่มา : [minaltattersfield.com](http://minaltattersfield.com)

**2.4.18 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy)** การยืมสัญลักษณ์ตามเทศกาลต่างๆ มาจัดสรรคให้ลงตัวกับเนื้อหาสาระที่ต้องการจะสื่อในงานออกแบบ เช่น ใช้สัญลักษณ์แบบโค้ด (code) หรือสัญลักษณ์ในเทศกาลวาเลนไทน์ วันปีใหม่ วันพระ เทศกาลแข่งขันกีฬาโอลิมปิก เป็นต้น เช่น ซองของการ์ดแสดงความยินดีที่ออกแบบตามเทศกาลคริสต์มาสที่แสดงสัญลักษณ์หรือลักษณะของเทศกาลเมื่อเราเปิดซองออกมา



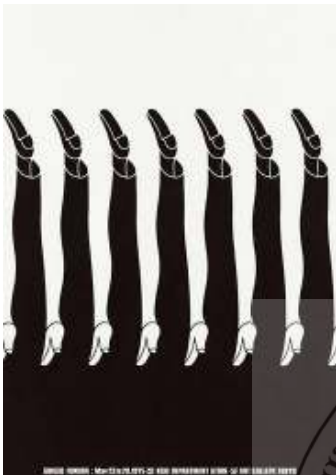
ภาพที่ 2.25 : christmas greetings for paper outfit wiggins ,The Partner,UK, ค.ศ.1985  
ที่มา : propella.com

2.4.19 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body) หน้าตาและร่างกายนั้นถูกนำมาใช้ในกราฟิกWitอย่างสม่ำเสมอ อยู่ที่ว่าเราจะเอาหน้าตาหรือร่างกายนั้นสื่อสารทางใด ความจริงมันมาจากพื้นฐานที่ว่าหน้าตาและร่างกายเป็นสิ่งที่บ่งบอกเอกลักษณ์ นิสัย และอารมณ์ของสิ่งนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น งานกราฟิกที่แสดงสงครามระหว่างอิสราเอลปาเลสไตน์ยังคงดำเนินต่อไปในช่วงปี ค.ศ.2004 แต่มีท่าทีว่าจะยุติในเวลาดังกล่าว ภาพการออกแบบกราฟิกนี้จึงสื่อถึงว่า ได้เป็นการกระชับความสัมพันธ์ที่มีคนตายเป็นจำนวนมากแล้ว ด้วยร่างกายที่ขาดตอนไป



ภาพที่ 2.26 : Israel Palestine 2004 ,Yossi Lamel,ค.ศ.2004  
ที่มา : media.tumblr.com

2.4.20 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space) เป็น การสลับspaceในงาน โดยสร้างที่ว่างทั้งสองส่วนให้เกิดความหมายได้ทั้งหมด ดังเช่นภาพที่มองได้สอง แบบ ตัวอย่างเช่น การออกแบบกราฟิกของShigeo Fukuda ที่ใช้เท้าของผู้ชายและผู้หญิง ในลักษณะ ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ ในลักษณะที่เป็นหนึ่งเดียวกัน



ภาพที่ 2.27 : shigeo fukuda : exhibition Keio Department Store ,Japan,ค.ศ.1975

ที่มา : media cache-

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาและวิจัยเรื่อง “การนำทฤษฎีWitty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ งานวิจัย ในประเด็นดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงคุณ จันทจร ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิสิฐรุฑ์ บุญไชย ดร.ไพรัช ติดยัต (2552: 393-394) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง คุณค่าอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการนำมา ประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ภาค ตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ โดยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ภาคใต้ ผู้วิจัยได้ให้ บทวิเคราะห์ว่า ภาคใต้ของประเทศไทยนั้นมีผู้คนหลากหลายกลุ่มชาติพันธุ์ หลากหลายภาษา และ วัฒนธรรมเข้ามาตั้งถิ่นฐานเป็นเวลาดิตต่อกันยาวนานกว่าพันปี ทำให้เกิดการพัฒนาการเปลี่ยนแปลง และการปรับตัวของผู้คนที่ประกอบด้วยคนไทยและอีกหลายกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ร่วมกันใน คาบสมุทรมุจรสามารถหล่อหลอมรวมกันเกิดเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ ทรงคุณค่าซึ่งมีอยู่หลายลักษณะ ได้แก่ ภูมิปัญญาในด้านการดำรงชีวิต ภูมิปัญญาในด้าน ความสัมพันธ์และการพึ่งพา ภูมิปัญญาในด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน ภูมิปัญญาในด้านสมุนไพร ภูมิปัญญา ในด้านทัศนคติ ภูมิปัญญาในด้านการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และอื่นๆ

ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านภาคใต้เป็นภูมิปัญญาและมรดกทางวัฒนธรรมของสังคม เกษตรกรรมที่ได้มีการสืบสานองค์ความรู้ ความสามารถและความชำนาญต่างๆ ถ่ายทอดมายังกลุ่ม

ชนรุ่นหลังกระทั่งถึงปัจจุบัน โดยศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านใดที่ไม่มีการสืบทอดและมีสิ่งอื่นที่ดีกว่าศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทนั้นก็จะเสื่อมสลายไป และหากศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านใดยังคงมีความสำคัญในวิถีชีวิตประจำวันแล้วก็จะยังคงอยู่และไม่เสื่อมสลายไปตามการเปลี่ยนแปลงของสังคม กล่าวโดยทั่วไปศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านภาคใต้เป็นการนำเอาวัสดุ วัตถุดิบ และทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่น โดยเฉพาะพืชพรรณที่มีอยู่อย่างมากมายหลากหลาย เช่น ไม้ไผ่ หวาย กก มะพร้าว ลิเกา กระจูด กล้วย ฐูปถาซี รวมถึงปาล์มนำมาตัดแปดแปลงเป็นเครื่องใช้สอยต่างๆ ในชีวิตประจำวัน

การค้นหาศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านภาคใต้ ซึ่งเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าอันกระบวนการศึกษาครั้งนี้ เริ่มต้นจากการสำรวจเพื่อค้นหาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นภาคใต้ในพื้นที่ 14 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดกระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา สตูล และสุราษฎร์ธานี ด้วยวิธีการสอบถามข้อมูลเบื้องต้นและการตรวจสอบข้อมูลผลิตภัณฑ์จากสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดในแต่ละจังหวัด

ผลการดำเนินการศึกษาทำให้ทราบว่าภาคใต้ทั้ง 14 จังหวัด มีผลิตภัณฑ์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายสามารถแยกประเภทของผลิตภัณฑ์พื้นบ้านภาคใต้ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะได้เป็น 4 ประเภท คือ ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทผ้า เครื่องจักสาน เครื่องปั้นดินเผา การหล่อหลอมโลหะ และหัตถกรรมงานฝีมืออื่นๆ ซึ่งบางผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่นคล้ายคลึงกันมาก โดยเฉพาะเครื่องจักสานและหัตถกรรมการทอผ้า

ผลิตภัณฑ์ประเภทผ้า ได้แก่ ผ้าไหม ผ้าฝ้าย ผ้าบาติก ผ้าขาม่า ผ้าทอหมื่นศรี และผ้ามัดย้อมลวดลายต่างๆ ซึ่งแหล่งการผลิตผ้าเหล่านี้พบได้เกือบทุกพื้นที่ของภาคใต้ โดยเฉพาะจังหวัดกระบี่ ชุมพร ตรัง นครศรีธรรมราช นราธิวาส ปัตตานี พังงา พัทลุง ภูเก็ต ยะลา ระนอง สงขลา และสุราษฎร์ธานี

ผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน มีความเกี่ยวเนื่องด้วยวัฒนธรรมการดำรงชีวิต คือ เครื่องมือเครื่องใช้ในครัวเรือนและการประกอบอาชีพ ซึ่งภาคใต้มีพื้นที่เป็นคาบสมุทรทำให้มีทรัพยากรทางธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ มีวัตถุดิบที่นำมาใช้ทำเครื่องจักสานหลากหลายชนิดโดยเฉพาะย่านลิเกาเป็นวัสดุทางธรรมชาติที่พบมากที่สุดในประเทศไทย และเครื่องจักสานภาคใต้ส่วนใหญ่จะสัมพันธ์กับสภาพภูมิศาสตร์ท้องถิ่นและชนบประเพณีของประชาชนเป็นอย่างดี ซึ่งเครื่องจักสานของภาคใต้มีรูปแบบ เอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน มีรูปแบบและวิธีการจักสานเป็นของตนเองตามความนิยมของท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ เครื่องจักสานที่พบในภาคใต้จากการรวบรวมข้อมูลและการวิจัยพบว่า พื้นที่ภาคใต้มีการใช้วัสดุประเภทไม้ไผ่ หวาย กก ใบเตย ย่านลิเกา ก้านมะพร้าว ก้านฐูปถาซี กระจูด กก และวัสดุอื่นๆ ในการจักสานทำให้มีเครื่องจักสานที่หลากหลายชนิด ได้แก่ แจกกัน กระจาด กระจาแปดรูปแบบต่างๆ เข่ง เสวียนหม้อ หมวก กระจุง โคมไฟ กระจดง กระจ่า ตะกร้า ช้อง ถังขยะ กล่องกระตาดาชำระ ฝาขัดแตะ เป็นต้น

ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ถึงแม้ว่าเครื่องปั้นดินเผาในภาคใต้จะไม่ใช่ที่แพร่หลายมากนักแต่ก็ยังมีกระป๋องอยู่เพื่อใช้ในการชีวิตประจำวัน สถานที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผาที่เป็นที่รู้จักกันดี คือ เครื่องปั้นดินเผาตึงหม้อ ตำบลตึงหม้อ อำเภอสิงหนคร และที่ตำบลบางกล้า อำเภอบางกล้า จังหวัดสงขลา โดยลักษณะการทำเครื่องปั้นดินเผาของภาคใต้แตกต่างไปจากพื้นที่อื่นๆ คือ มีการใช้แป้นหมุนและการเผาจะไม่เผากลางแจ้งจะใช้เตาเผา จึงทำให้เนื้อแข็งแรง โดยใช้ฟางทำ เราเรียก

วิธีนี้ว่าการเผาตาดทางภาคใต้จะหาดินจากบริเวณใกล้เคียงจากแหล่งที่ผลิต และนำดินมานวดผสมกับทรายที่เป็นลักษณะของภาคใต้โดยเฉพาะ แต่เป็นที่น่าเสียดายที่ทางภาคใต้มีแหล่งผลิตเครื่องปั้นดินเผาไม่น้อยมาก เนื่องจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้ผู้คนหันไปใช้ผลิตภัณฑ์อย่างอื่นกันหมด ซึ่งเครื่องปั้นดินเผาที่ผลิตเพื่อเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ในชุมชนในภาคใต้นั้น ได้แก่ แจกกันดินเผาประดับหอย หม้อ กระจ่าง อ่างน้ำ และเครื่องปั้นดินเผาตกแต่งบ้าน เป็นต้น

ผลิตภัณฑ์การหล่อหลอมโลหะ ส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบของเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์เครื่องใช้เท่านั้น ซึ่งพบได้น้อยมากมีเพียง 3 จังหวัดเท่านั้น คือ ตำบลควนปริง อำเภอเมือง จังหวัดตรัง (ผลิตก๊) และตำบลโคกสัก อำเภอบางแก้ว จังหวัดพัทลุง (ผลิตพริ้ว) ตำบลท่าเรือ อำเภอโคกโพธิ์ จังหวัดปัตตานี

สมพร ฐรี (2557 : 22) ได้ศึกษาวิจัย และเขียนเป็นบทความวิชาการเรื่อง “จิตรกรรมฝาผนังภาคใต้ คติความเชื่อในพุทธศาสนา” โดยได้เขียนสรุปในบทความวิชาการว่า

การวิเคราะห์ตีความภาพจิตรกรรมฝาผนังภาคใต้สมัยรัตนโกสินทร์ ช่วงรัชกาลที่1-6 ที่แสดงออกถึงความเชื่อความศรัทธาต่อพุทธศาสนาในภาคใต้ บริเวณฝั่งตะวันออกของทะเลอ่าวไทย ประกอบด้วยจังหวัดชุมพร สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช พัทลุง สงขลา สุราษฎร์ธานี นราธิวาส ปัตตานี ที่สืบสานพระพุทธศาสนาโดยการสร้างวัดขึ้นในชุมชนและเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อประดับตกแต่งภายในสถาปัตยกรรมตามความเหมาะสมกับขนาดพื้นที่ และเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจตามความเชื่อความศรัทธาของพุทธศาสนาของคนในภาคใต้ ดังปรากฏภาพเนื้อหาหลักตามแบบแผนช่างหลวงภาคกลางด้วย ภาพทศชาติ พุทธประวัติ ปรีชาธรรม และเนื้อหาเรื่องแห่เทพภาพประเพณีวัฒนธรรมและภาพวิถีชีวิต ดังเช่นภาพทำบุญ ฟังเทศน์ เพื่อเป็นการสะสมบุญในปัจจุบันชาติ เพื่ออนาคตชาติที่สอดคล้องกับความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรมที่มีจุดเชื่อมโยง 3 จุด คือ อดีตชาติ-ปัจจุบันชาติ-อนาคตชาติ ผสมผสานกับความเชื่อดั้งเดิมของภาคใต้ ซึ่งสรุปได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังของภาคใต้แสดงออกตามความเชื่อในพระพุทธศาสนา

สมพร ฐรี (2558 : 2967) ได้ศึกษาวิจัย และเขียนเป็นบทความวิชาการเรื่อง “การศึกษา รูปแบบพหุลักษณะของทัศนศิลป์ไทยในภาคใต้” โดยมีเนื้อหาศึกษาวิเคราะห์อิทธิพลร่วมของวัฒนธรรมที่หลากหลาย อันเป็นแรงบันดาลใจที่สำคัญต่อการแสดงออกของรูปแบบทัศนศิลป์ไทยในภาคใต้ เพื่อการวิเคราะห์รูปแบบลักษณะเฉพาะ เทคนิคเชิงช่าง คติความเชื่อ เนื้อหาเรื่องราว การจัดองค์ประกอบ ลวดลาย และอัตลักษณ์ที่สะท้อนสังคมศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย และเพื่อองค์ความรู้ในการวิจัยจัดทำหนังสือ “ทัศนศิลป์ไทยในภาคใต้” ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรมของภาคใต้ โดยวิธีการสังเกตศึกษา วิเคราะห์สังเคราะห์จิตรกรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และประติมากรรมไทยในวัดสมัยรัตนโกสินทร์ (รัชกาลที่1-3 จำนวน 5 วัด และรัชกาลที่ 4-6 จำนวน 13วัด) จากผลการศึกษาพบว่า

ปัจจัยที่มีอิทธิพลร่วมทางศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายมีผลต่อการแสดงออกของรูปแบบทัศนศิลป์ไทยในภาคใต้

1) ความเชื่อความศรัทธาต่อทัศนศิลป์ที่ปรากฏในวัดต่างๆของคนหลายกลุ่มในเขตพื้นที่ภาคใต้

2) ความเป็นผู้นำของผู้ปกครองบ้านเมือง

## 3) สถาปัตยกรรมศาสตร์และประวัติศาสตร์

จากการศึกษาในแต่ละรูปแบบของทัศนศิลป์ไทยมีการผสมผสาน 4 ลักษณะ ได้แก่

- 1) เกิดจากการจากผสมผสานทัศนศิลป์
- 2) เกิดจากการรวมตัวเป็นหนึ่งเดียวในงานชิ้นเดียวกัน
- 3) เกิดจากช่างท้องถิ่นมีส่วนร่วมหรือมีผลประโยชน์ในการสร้างวัด
- 4) เกิดจากการมีพื้นที่อยู่ในชุมชนที่หลากหลายทั้งวัฒนธรรม สังคม การอยู่อาศัย

การคมนาคม การเมืองการปกครอง ผู้คนทำให้เกิดพหุลักษณะในการแสดงออกของรูปแบบทัศนศิลป์ไทย ในภาคใต้ รูปแบบพหุลักษณะของทัศนศิลป์ไทยในภาคใต้ ประกอบด้วยรูปแบบช่างหลวงภาคกลาง รูปแบบศิลปะจีน รูปแบบศิลปะตะวันตก รูปแบบศิลปะประเพณีในรัชกาลที่ 4 รูปแบบศิลปะฮินดู-ชวา รูปแบบศิลปะมุสลิม และรูปแบบศิลปะท้องถิ่นภาคใต้ ซึ่งมีรูปแบบการผสมผสานความหลากหลาย และการประกอบกันของความโดดเด่นของเนื้อหาเรื่องราว เทคนิคเชิงช่าง การจัดองค์ประกอบ ลวดลาย และอัตลักษณ์ในผลงานจิตรกรรมไทย สถาปัตยกรรมไทย และประติมากรรมไทยของการ เชื่อมโยงความสัมพันธ์กันที่สะท้อนสังคมศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย ดังนี้

- 1) การผสมผสานทางทัศนศิลป์เป็นชิ้นเดียวกัน
- 2) การผสมผสานทัศนศิลป์แบบแยกส่วน
- 3) การผสมผสานคตินิยมแบบหนึ่งแต่ถ่ายทอดให้ปรากฏอีกแบบหนึ่ง
- 4) การใช้รูปแบบเดิมดัดแปลงให้เกิดประโยชน์ใช้สอยทางการสร้างสรรค์ใหม่

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สีดา สอนศรี (2526 : 35) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “โลกทัศน์ชาวใต้จาก ประเพณี” ได้เขียนสรุปในงานวิจัยว่า มรดกทางวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคใต้นั้นปรากฏอยู่ใน

1. แนวความคิด ความเชื่อถือ อุดมการณ์ และโลกทัศน์ ของชาวพื้นเมืองภาคใต้ ซึ่งส่วนใหญ่เน้นรับอิทธิพล จากพุทธศาสนา จากประสพการณ์ จากภูมิศาสตร์ จากคตินิยม ซึ่งเหล่านี้ จะปรากฏในวรรณคดีท้องถิ่น คำพังเพย คำสุภาษิต ปรีศนาคำทาย ลายแทง เพลงร้องเรือ การละเล่นพื้นเมือง ประเพณีเกี่ยวกับชีวิต เป็นต้น

2. พิธีกรรม คือ ขนบธรรมเนียมต่างๆ ที่ชาวพื้นเมือง ถือปฏิบัติต่อมาแต่บรรพบุรุษ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ขาดเสียมิได้ เป็นขานิยมที่ฝังแน่นลงไปจิตใจ พิธีกรรมดังกล่าว ได้แก่ ประเพณีสำคัญทางศาสนาในรอบปี เช่น สงกรานต์ เข้าพรรษา ออกพรรษา สารทเดือนสิบ เป็นต้น และประเพณีเกี่ยวกับชีวิต ซึ่งได้แก่ประเพณีเกี่ยวกับชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย

3. โบราณสถาน และโบราณวัตถุ ได้แก่ วัด เมืองโบราณ แหล่งโบราณคดี ศาสนสถาน พระพุทธรูป เครื่องดนตรี เงินตรา เป็นต้น ในภาคใต้มีโบราณสถาน และโบราณวัตถุมากมาย เพราะเป็นดินแดนที่เจริญรุ่งเรืองมาแต่โบราณกาล

4. การละเล่นพื้นเมือง เช่น เกมกีฬา ละครฟ้อนรำเพื่อการบันเทิง ซึ่งได้แก่ มโนราห์ มะโย่ง เพลงบอก ร้องเง็ง กาหลอ เป็นต้น

พรชนก พงศ์ทองเมือง (2555 : ง) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างและสื่อสารอัตลักษณ์ ประเพณีบุญเดือนสิบ จังหวัดนครศรีธรรมราช” ได้เขียนสรุปในบทคัดย่องานวิจัยว่า

1) สื่อสารอัตลักษณ์ประเพณีบุญเดือนสิบ จังหวัดนครศรีธรรมราช คือการรวมญาติ ความเชื่อเกี่ยวกับการได้สัมผัสญาติที่เสียชีวิตไปแล้วที่เรียกว่า “เปรต” หรือ “เปต” การแห่หมรับ และการนึ่งถึงอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ 5ชนิด

2) การสร้างอัตลักษณ์ประเพณีบุญเดือนสิบ ได้รับอิทธิพลด้านความเชื่อซึ่งมาจาก ศาสนาพราหมณ์ โดยมีการผสมผสานกับความเชื่อทางพุทธศาสนา ประกอบด้วยความเชื่อเรื่อง กรรม นรก สวรรค์ และวิญญาณ ความเชื่อเรื่องเปรต-เปตผี ซึ่งสัมพันธ์กับบรรพบุรุษ หรือญาติที่ ล่วงลับ โดยเริ่มจากการรวมตัวกันของญาติพี่น้อง ปลูกฝังความเชื่อแล้วถ่ายทอดไปยังลูกหลาน เพื่อ สร้างความรู้ความเข้าใจรุ่นต่อรุ่น จนเป็นแบบแผนสืบต่อกันมาและเป็นมรดกทางวัฒนธรรม

3) กระบวนการสื่อสารของประเพณีบุญเดือนสิบ จังหวัดนครศรีธรรมราช ประกอบด้วย ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ คือ หน่วยงานภาครัฐและเอกชน สถาบันครอบครัว โดยเน้นที่ ประเด็นสารในเรื่องความเชื่อ ความศรัทธา กิจกรรมตามประเพณี การรวมญาติ และการทำ ประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อมวลชนและสื่อบุคคล อย่างไรก็ตามจากการศึกษาพบว่ามีปัจจัยที่มีผลต่อการ สื่อสารอัตลักษณ์ประเพณีบุญเดือนสิบที่สำคัญคือ เรื่องของบุคคล สังคม วัฒนธรรม และ สิ่งแวดล้อม





## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาและวิจัยเรื่อง “การนำทฤษฎี Witty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้” ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัย และดำเนินการวิจัยตามกระบวนการ โดยมีรายละเอียดตามประเด็น ดังนี้

#### 3.1 การค้นคว้าเนื้อหาการสร้างสรรค์

โดยศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ตำรา หนังสือ บทความวารสาร สื่อสารสนเทศอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในกรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน และนำมาวิเคราะห์เป็นภาคเอกสาร ผู้วิจัยได้สืบค้นพบบางงานวิจัยเกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ จำนวน 2 ฉบับที่สำคัญ คือ

##### 3.1.1 หนังสือเรื่อง “อัตลักษณ์ไทยทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์ : ผลการสำรวจศึกษาและสังเคราะห์ อัตลักษณ์ไทย 4 ภูมิภาค”

ซึ่งจัดทำโดยสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม สังกัดกระทรวงอุตสาหกรรม โดยเริ่มดำเนินโครงการและพัฒนาสร้างผลิตภัณฑ์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2555 - 2556

จากผลการสำรวจศึกษาอัตลักษณ์ คณะผู้ทำการวิจัยได้คัดเลือกอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และมีศักยภาพในเชิงการนำไปประยุกต์เป็นทุนในการสร้างสรรค์ ได้จำนวน 55 อัตลักษณ์ของภาคใต้ กลั่นกรองจนได้อัตลักษณ์ที่น่าสนใจ จำนวน 4 หน่วยอัตลักษณ์ ได้แก่

- 1) มโนราห์
- 2) หนังตะลุง
- 3) สารทเดือนสิบ
- 4) ผักเหนาะ

##### 3.1.2 โครงการพัฒนาบุคลากรกระทรวงอุตสาหกรรมตามบริบทการเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม “กรณีศึกษา: ทุนวัฒนธรรม ศรีวิชัย - ลังกาสุกะ”

ดำเนินโครงการโดยบริษัทอินดัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค จำกัด ออกเผยแพร่ในช่วงปี พ.ศ.2555-2556 ตีพิมพ์เป็นฉบับย่อในนิตยสาร design ฉบับที่ 122 เดือนธันวาคม-มกราคม 2012-2013

จากผลการสำรวจศึกษาอัตลักษณ์ศรีวิชัย – ลังกาสูกะ คณะผู้จัดทำกรวิจัยได้คัดเลือกอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และมีศักยภาพในเชิงการนำไปประยุกต์เป็นทุนในการสร้างสรรค์มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่สัมพันธ์กับ จำนวน 7 หน่วยอัต ได้ตามหัวข้อ ดังนี้

- 1) วัฒนธรรมลูกปัด
- 2) ลวดลายสถาปัตยกรรม
- 3) อักษรประยุกต์
- 4) ประติมากรรม
- 5) ตรีรัตน์และพระพิมพ์ดินดิบ
- 6) สไปซ์รูท (Spice Route)
- 7) น้ำมันหอมจันทร์กะพ้อ

งานวิจัยทั้ง 2 ฉบับ จึงเป็นฐานข้อมูลเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ เพื่อใช้สังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลเหล่านี้พัฒนาสร้างสรรค์โดยวิเคราะห์เทียบเคียงกับเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยสรุปคือ รวมเป็น 11 หน่วยอัตลักษณ์หลักจากงานวิจัยรวมทั้ง 2 ฉบับ และอีก 51 หน่วยอัตลักษณ์ย่อย

### 3.2 ศึกษาข้อมูลและเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking

ในเทคนิควิธีคิดแบบกลไก 20 วิธีการ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์ วิเคราะห์เป็นภาคเอกสาร วิธีแบบ Witสามารถแบ่งออกได้ เป็นหัวข้อหลัก 20 ข้อดังนี้

- 1) แบบผู้มีส่วนร่วม (Interative Graphic)
- 2) การแทนค่า (Substitute)
- 3) การปฏิเสธ (rejection)
- 4) การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)
- 5) สภาวะและคุณลักษณะ (Quality)
- 6) การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)
- 7) การจับคู่ (Pairs)
- 8) ภาษา (Language)
- 9) ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)
- 10) การแทนที่ (Substitution)
- 11) การเพิ่ม (Addition)
- 12) การเชื่อมโยง (Missing Link)
- 13) การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)
- 14) คำพ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebase)
- 15) การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)

- 16) วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded)
- 17) ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Economy)
- 18) การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (The Face and The Body)
- 19) เล่นกับหน้าตา และร่างกาย(The Face and The Body)
- 20) ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)

### 3.3 การนำเนื้อหาามาสร้างสรรค์โดยวิธีคิดแบบกลไก

ผู้วิจัยได้นำฐานข้อมูลที่ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ภาคใต้ มาเป็นเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ในหัวข้อ ฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้จะต้องมีความเหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์ในแนวคิด Wit Thinking ตามหัวข้ออื่นๆ ใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการของWit

3.3.1 สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ(sketch) จาก 20 วิธีการของWitty Thinking หัวข้อละ 3 ชิ้น รวมเป็น 60 ชิ้น เพื่อคัดสรรผลงานที่เหมาะสม

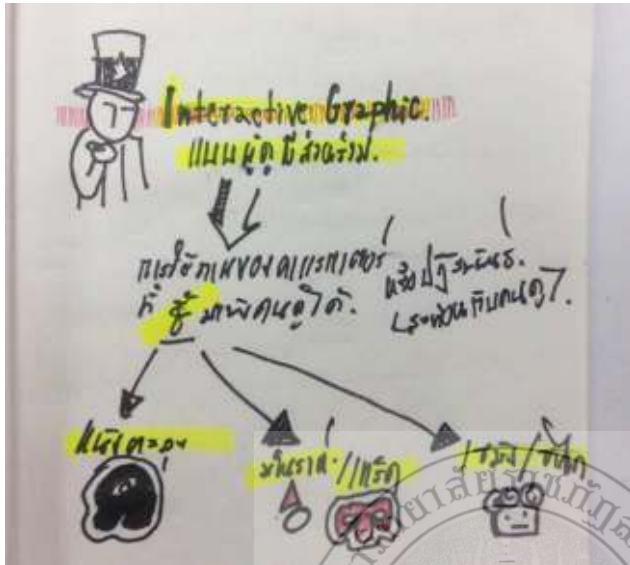
#### 3.3.1.1 การเตรียมอุปกรณ์เพื่อการสเก็ตภาพร่าง



ภาพที่ 3.1 : อุปกรณ์ในการวาดสเก็ต

ที่มา : พงศกร จงรักษ์ ผู้ถ่ายภาพ

### 3.3.1.2 การสร้างMind Mappingเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีคิดแบบWitty Thinking



ภาพที่ 3.2 : กระบวนการสเก็ตภาพ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์ ผู้ถ่ายภาพ

### 3.3.1.3 การสร้างภาพสเก็ตผลงาน



ภาพที่ 3.3 : ผลงานภาพสเก็ต  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์ ผู้ถ่ายภาพ

### 3.3.2 พัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลงานทัศนศิลป์ 20 ชิ้น



ภาพที่ 3.4 : ผลงานสร้างสรรค์  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์ ผู้ถ่ายภาพ

### 3.4 การเผยแพร่ผลงาน

3.4.1 การเผยแพร่ทางตรง : เผยแพร่ในรูปแบบการร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมในพื้นที่  
สาธารณะ (Art Exhibition)รูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงผลงานร่วม



ภาพที่ 3.5 : การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณะ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์ ผู้ถ่ายภาพ

3.4.2 การเผยแพร่ทางสื่อ ในรูปแบบภาพและเนื้อหาผลงานผ่านทางผ่านโซเชียลมีเดีย (Social Media) โดยการสร้างแฟนเพจกลุ่มทาง [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ชื่อ “2D South”



ภาพที่ 3.6 : การสร้างแฟนเพจทาง [www.facebook.com](http://www.facebook.com)  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์ ผู้ถ่ายภาพ

### 3.5 ศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณชน

สร้างเครื่องมือและศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณชนในรูปแบบของการตอบแบบสอบถาม ซึ่งใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ไม่น้อยกว่าจำนวน 100 คน และกลุ่มของนักวิชาการ และศิลปินผ่านรูปแบบของการตอบแบบสอบถาม กับการสัมภาษณ์ ไม่น้อยกว่า 5 คน (ในพื้นที่จังหวัดสงขลา 2 คน และต่างจังหวัด 3 คน)

### 3.6 วิเคราะห์ผลตอบรับเพื่อสรุปผล

การเรียบเรียงข้อมูลโดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อคิดเห็นจากแหล่งต่างๆ จากแบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาคำตอบงานวิจัย และสรุปผลการวิจัย

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล/ผลการทดลองและวิจารณ์ผล

ในการศึกษาและวิจัยเรื่อง “การนำทฤษฎี Witty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้” ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล/ผลการทดลองและวิจารณ์ผล ดังนี้

#### 4.1 การนำเนื้อหาามาสร้างสรรค์ โดยวิธีคิดแบบกลไก

ผู้วิจัยได้นำฐานข้อมูลที่ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ภาคใต้ มาเป็นเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ในหัวข้อฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้จะต้องมีความเหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์ในแนวคิด Wit Thinking ตามหัวข้ออื่นๆ ใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการของ Wit มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ (sketch) จาก 20 วิธีการของ Witty Thinking หัวข้อละ 3 ชิ้น เพื่อคัดสรรผลงานที่เหมาะสมวิธีแบบ Wit ตามหัวข้อหลัก 20 ข้อดังนี้

##### 4.1.1 แบบผู้มีส่วนร่วม (Iterative Graphic)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบผู้มีส่วนร่วม มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น ดังนี้

## 4.1.1.1 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 1 แบบผู้ดูมีส่วนร่วม (Interactive Graphic)



ภาพที่ 4.1 : ชื่อผลงาน “I want You” /ขนาด : 38x26 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



## 4.1.1.2 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 แบบผู้ดูมีส่วนร่วม (Interactive Graphic)



ภาพที่ 4.2 : ชื่อผลงาน "shoot 'em up" /ขนาด : 25.5 X 11.8 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกาขนกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.1.3 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 แบบผู้ดูมีส่วนร่วม (Interactive Graphic)



ภาพที่ 4.3 : ชื่อผลงาน "จู้ จู้" /ขนาด : 19 X 13 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.2 การแทนค่า (substitution)

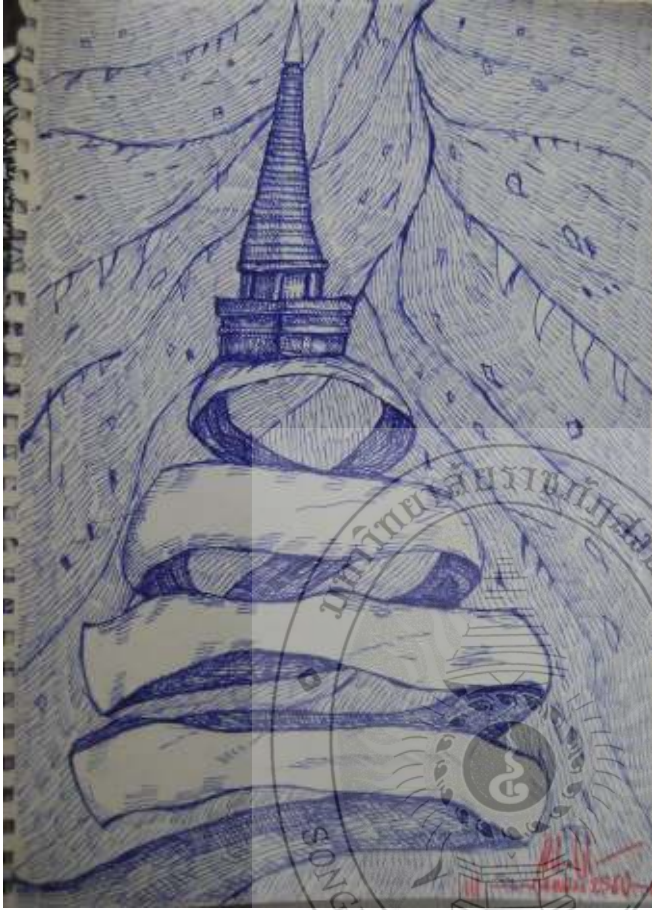
การสร้างสรรคผลงานแบบการแทนค่า มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.2.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 การแทนค่า (substitution)



ภาพที่ 4.4 : ชื่อผลงาน “เงาหนัง” /ขนาด : 19 X 13 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.2.2 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 การแทนค่า (substitution)



ภาพที่ 4.5 : ชื่อผลงาน “พระธาตุเดือนสิบ” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.2.3 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 3 การแทนค่า (substitution)



ภาพที่ 4.6 : ชื่อผลงาน “Shadow Play” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.3 การปฏิเสธ (rejection)

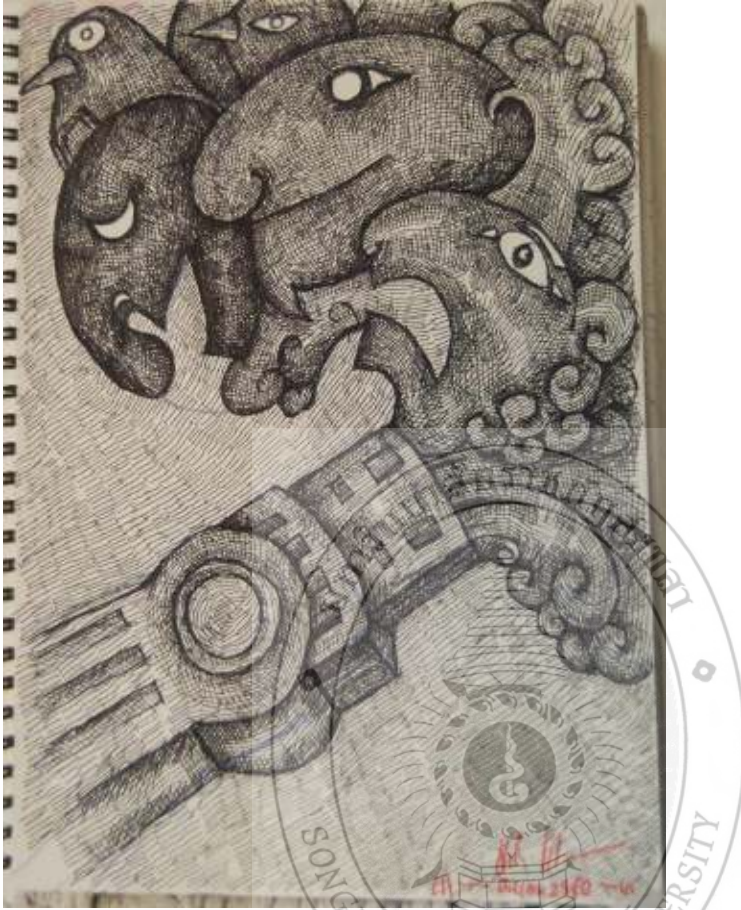
การสร้างสรรค์ผลงานแบบการปฏิเสธ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.3.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 การปฏิเสธ (rejection)



ภาพที่ 4.7 : ชื่อผลงาน “Girl” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.3.2 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 การปฏิเสธ (rejection)



ภาพที่ 4.8 : ชื่อผลงาน “หนังตะลุงในอิมไดร์” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาวนกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.3.3 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 3 การปฏิเสธ (rejection)



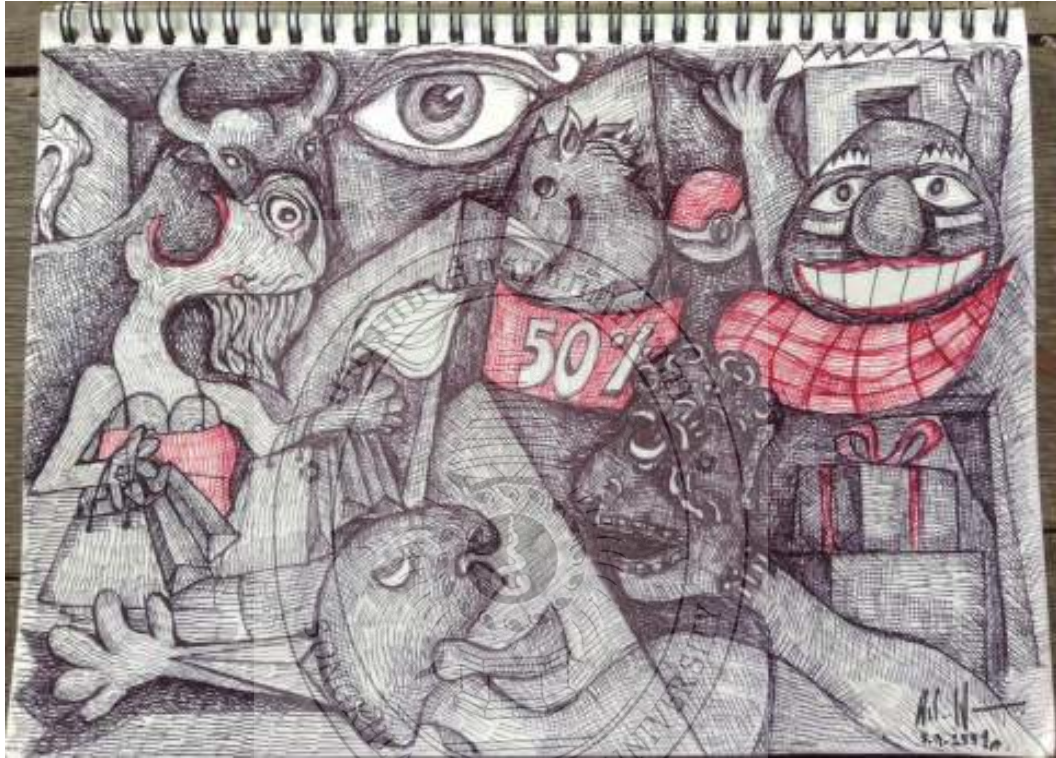
ภาพที่ 4.9 : ชื่อผลงาน “หนังเล่น” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:หมึกดำกับวาดเส้นปากกابนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



#### 4.1.4 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบการยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.4.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)



ภาพที่ 4.10 : ชื่อผลงาน “หลัง เกอนิก้า” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาทนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.4.2 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 2 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)



ภาพที่ 4.11 : ชื่อผลงาน "scream" /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.4.3 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 3 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)

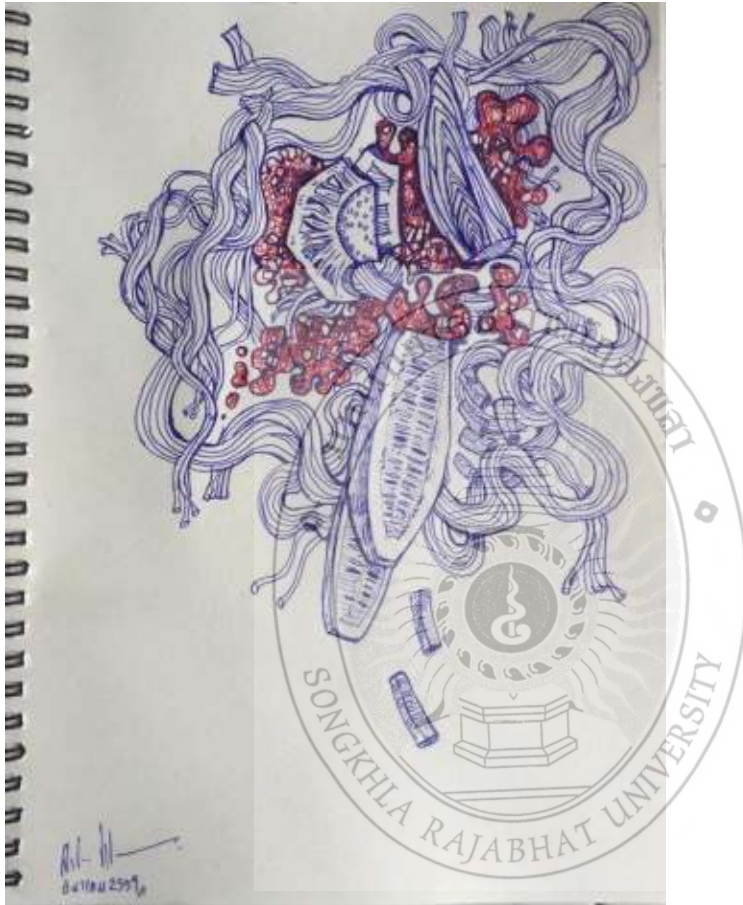


ภาพที่ 4.12 : ชื่อผลงาน “I Want You” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.5 สภาวะและคุณลักษณะ (quality)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบสภาวะและคุณลักษณะ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.5.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 สภาวะและคุณลักษณะ (quality)



ภาพที่ 4.13 : ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบรณะดาซ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.5.2 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 สภาวะและคุณลักษณะ (quality)



ภาพที่ 4.14 : ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ 2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.5.3 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 3 สภาวะและคุณลักษณะ (quality)

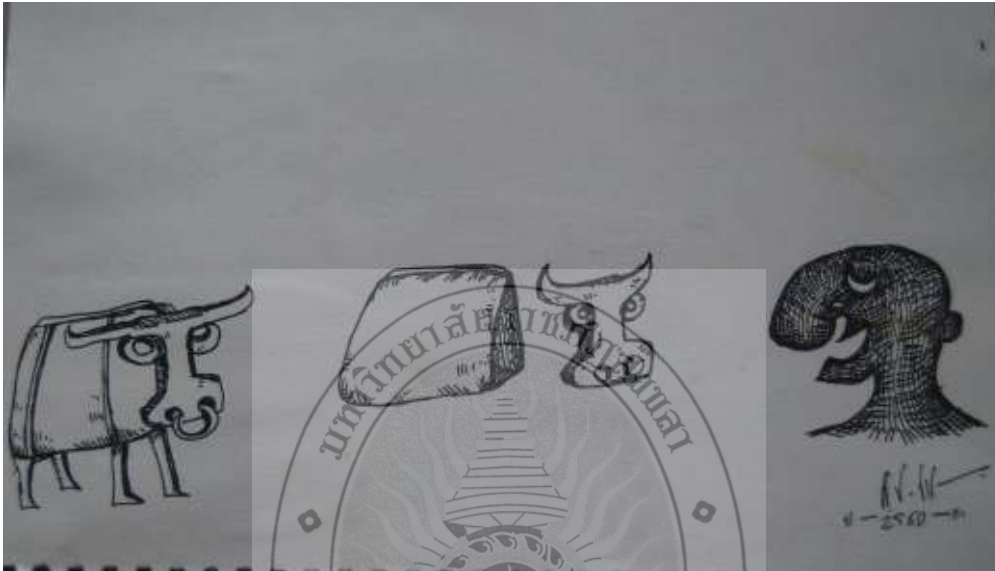


ภาพที่ 4.15 : ชื่อผลงาน “ชนมจีนฝึกเหนาะ 3” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.6 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)

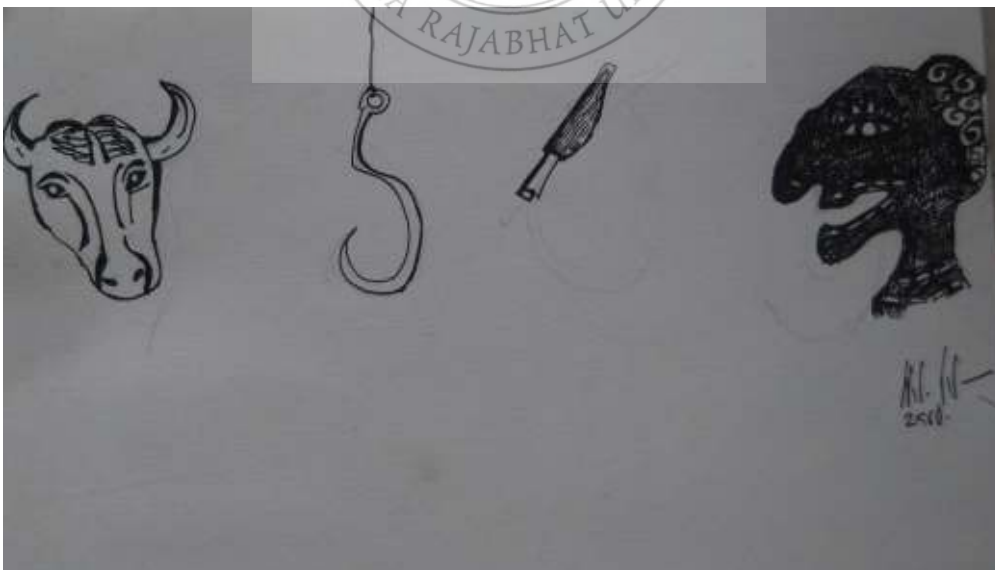
การสร้างสรรค์ผลงานแบบการเล่าเรื่องตามเวลา มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.6.1 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 1 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)



ภาพที่ 4.16 : ชื่อผลงาน “วัว-หนังตะลุง 1” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

##### 4.1.6.2 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)



ภาพที่ 4.17 : ชื่อผลงาน “วัว-หนังตะลุง 2” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.6.3 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 3 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)

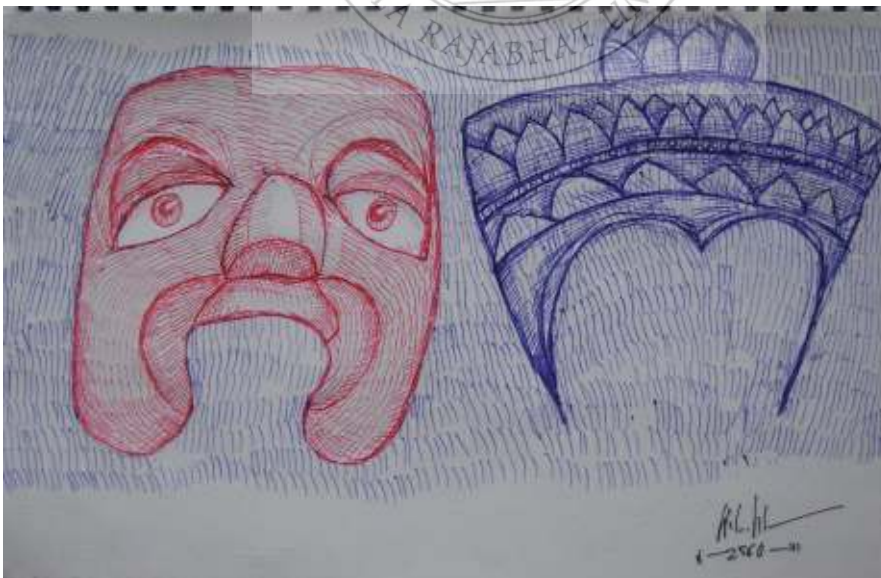


ภาพที่ 4.18 : ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาทบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.7 การจับคู่ (Pairs)

การสร้างสรรคผลงานแบบการจับคู่ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.7.1 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 1 การจับคู่ (Pairs)



ภาพที่ 4.19 : ชื่อผลงาน “พราน กับโนรา” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาทบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



## 4.1.7.2 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 2 การจับคู่ (Pairs)



ภาพที่ 4.20 : ชื่อผลงาน “เปรต กับหมรับ 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.7.3 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 3 การจับคู่ (Pairs)

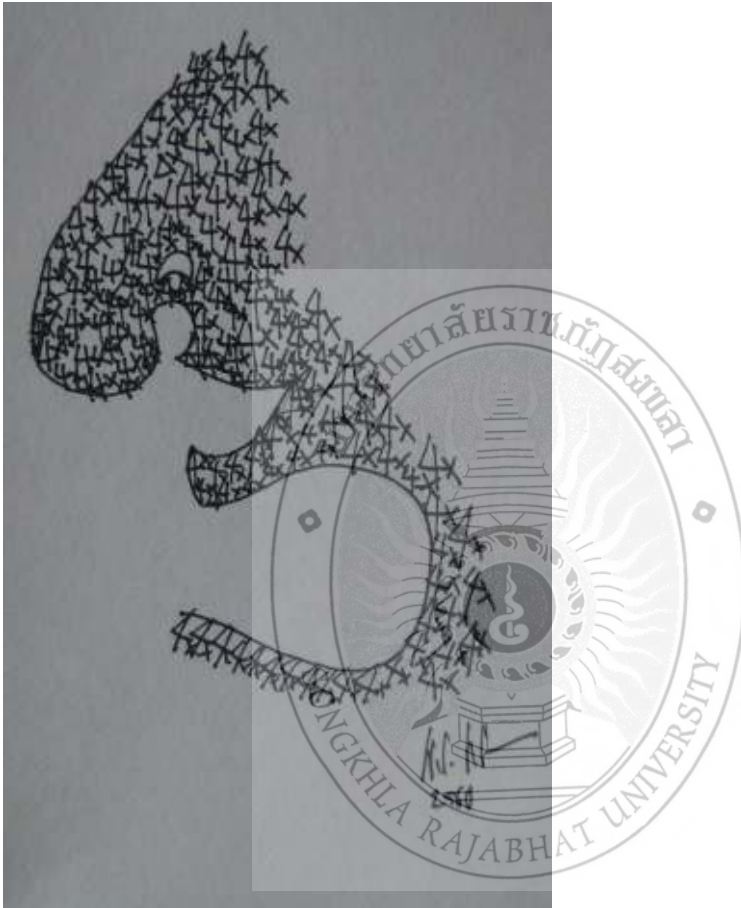


ภาพที่ 4.21 : ชื่อผลงาน “เปรต กับหมรับ 2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.8 ภาษา (Language)

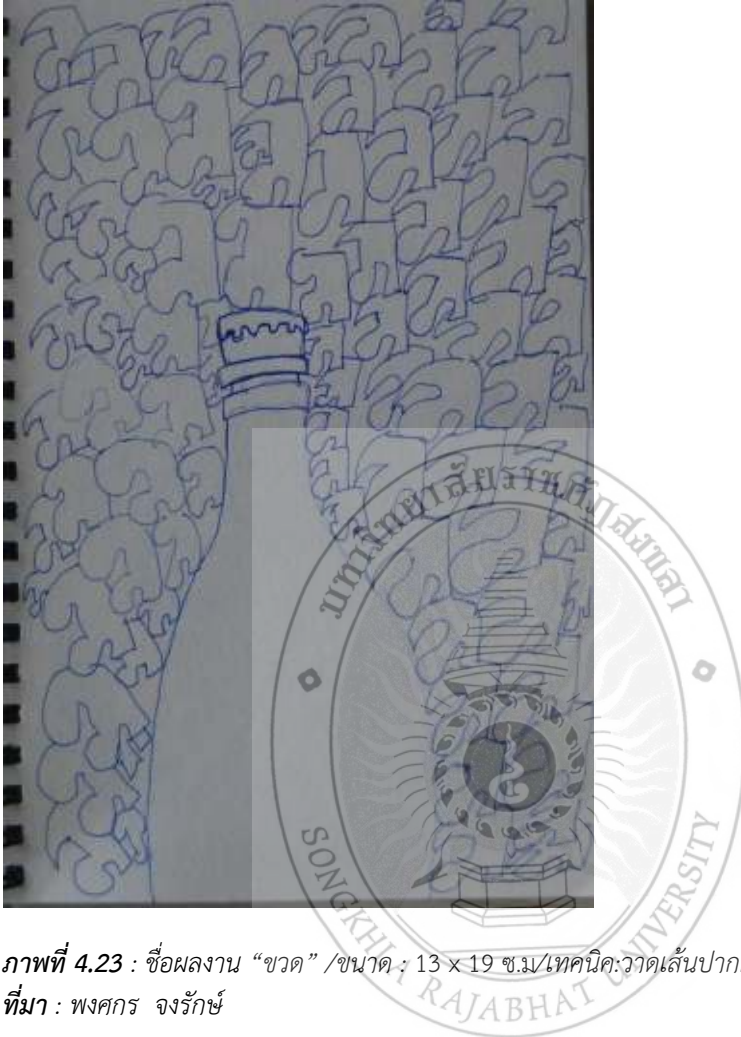
การสร้างสรรค์ผลงานแบบภาษา มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.8.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 ภาษา (Language)



ภาพที่ 4.22 : ชื่อผลงาน “4x100” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.8.2 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 ภาษา (Language)



ภาพที่ 4.23 : ชื่อผลงาน “ชวด” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.8.3 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 3 ภาษา (Language)

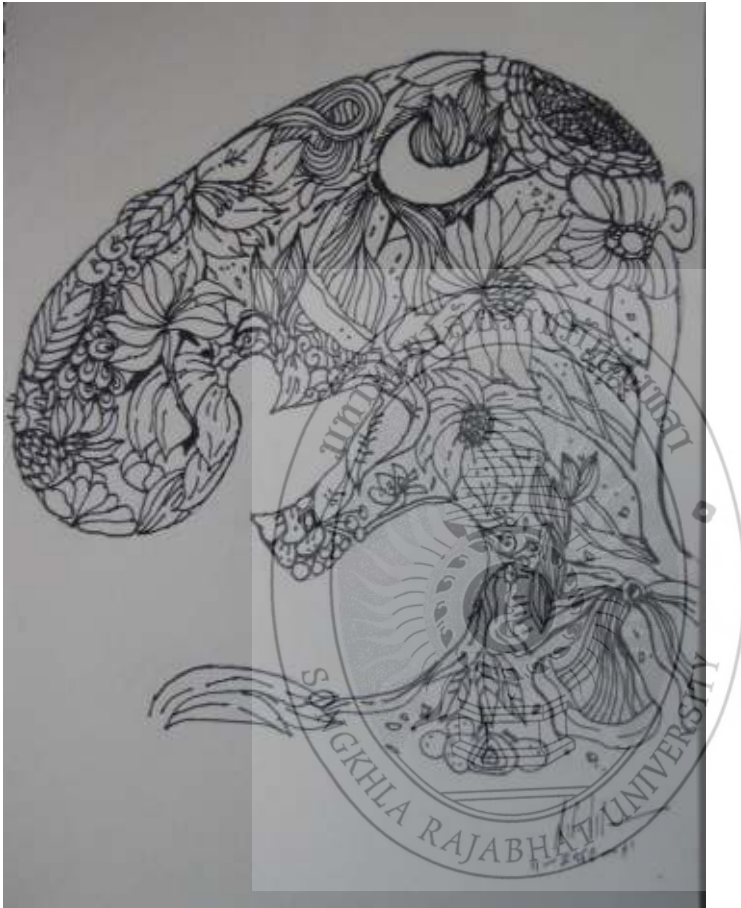


ภาพที่ 4.24 : ชื่อผลงาน “ลิกอร์” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.9 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)

การสร้างสรรคผลงานแบบความกำกวมของภาษาภาพ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.9.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)



ภาพที่ 4.25 : ชื่อผลงาน “ทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.9.2 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)



ภาพที่ 4.26 : ชื่อผลงาน “ผักเหนาะในมือ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาทบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.9.3 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 3 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)



ภาพที่ 4.27 : ชื่อผลงาน “หน้า (อักษรศรีวิชัย)” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.10 การแทนที่ (Substitution)

การสร้างสรรคผลงานแบบการแทนที่ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.10.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 (Substitution)



ภาพที่ 4.28 : ชื่อผลงาน “มือตะลุง” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาทึบมีกดำนกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



## 4.1.10.2 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 (Substitution)



ภาพที่ 4.29 : ชื่อผลงาน “ตะลุมง1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.10.3 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 (Substitution)



ภาพที่ 4.30 : ชื่อผลงาน “ตะลุมง2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.11 การเพิ่ม (Addition)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบการเพิ่ม มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.11.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 การเพิ่ม (Addition)



ภาพที่ 4.31 : ชื่อผลงาน “อเมริกันทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.11.2 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 2 การเพิ่ม (Addition)



ภาพที่ 4.32 : ชื่อผลงาน “หม่อมแกไอ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.11.3 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 การเพิ่ม (Addition)



ภาพที่ 4.33: ชื่อผลงาน “พรานไอ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.12 การเชื่อมโยง (Missing Link)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบการเชื่อมโยง มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.12.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 การเชื่อมโยง (Missing Link)



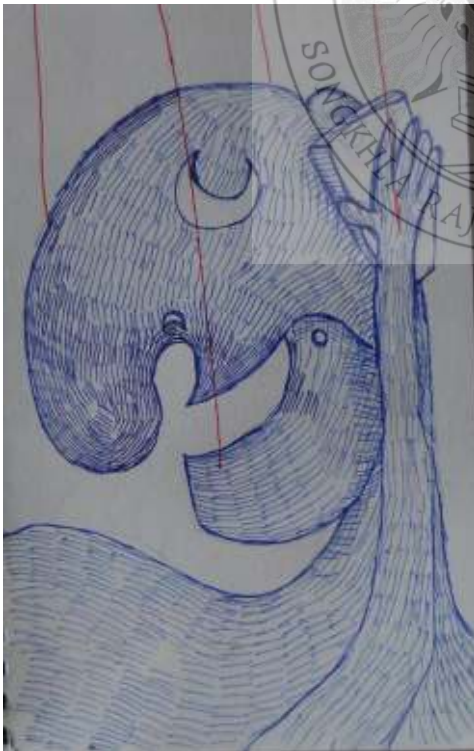
ภาพที่ 4.34 : ชื่อผลงาน “หนังสือลุงอัมไตร์” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.12.2 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 การเชื่อมโยง (Missing Link)



ภาพที่ 4.35 : “เล็บโนรา” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาทหมักดำบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.12.3 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 การเชื่อมโยง (Missing Link)

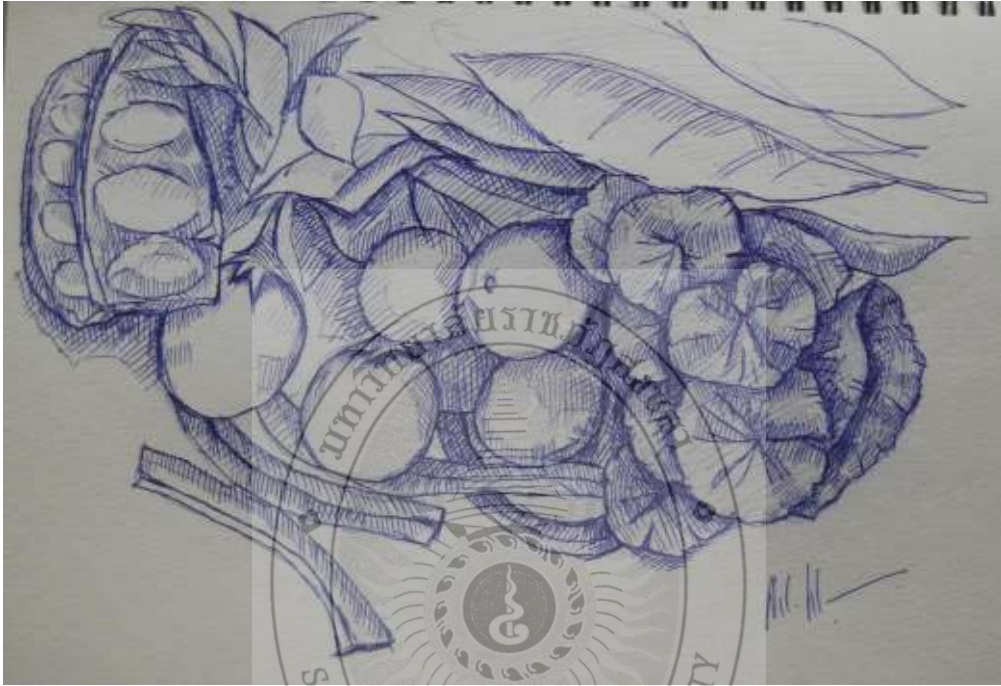


ภาพที่ 4.36 : ชื่อผลงาน “หนังตะลุงเดลิเวอร์รี่” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาวนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.13 การเขียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบการเขียนแบบอย่างสมจริง มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.13.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 การเขียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)



ภาพที่ 4.37: ชื่อผลงาน “ผักเหาะขนมจีน 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.13.2 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 2 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)



ภาพที่ 4.38: ชื่อผลงาน “ถั่วฝักยาว ” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกานกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.13.2 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 3 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)



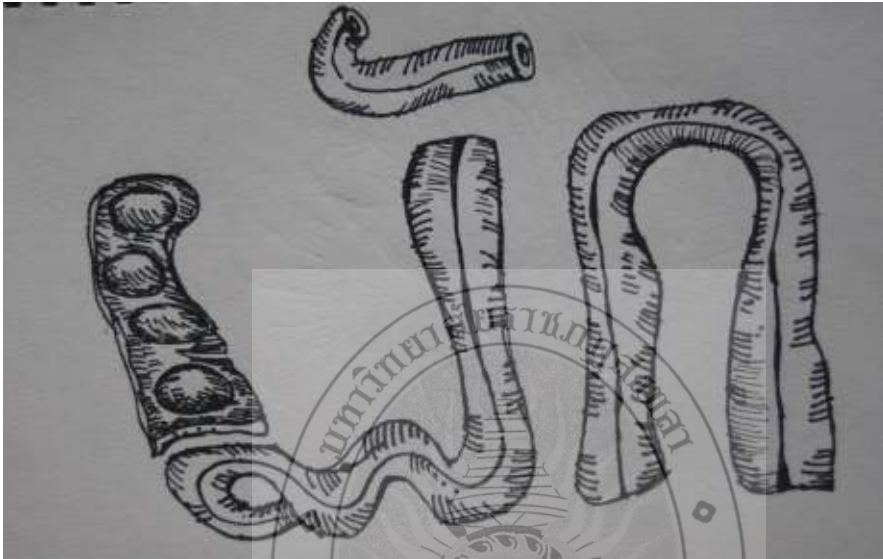
ภาพที่ 4.39: ชื่อผลงาน “ผักเหนาะขนมจีน 2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกานกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



#### 4.1.14 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebus)

การสร้างสรรคผลงานแบบพ้องเสียงและวลีท้ายคำ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.14.1 ผลงานสเก็ตชิ้นที่ 1 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebus)



ภาพที่ 4.40 : ชื่อผลงาน “ผัก” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกซึมบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

##### 4.1.14.2 ผลงานสเก็ตชิ้นที่ 2 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebus)



ภาพที่ 4.41 : ชื่อผลงาน “ตะลึง” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกซึมบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.14.3 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 3 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse)



ภาพที่ 4.42 : ชื่อผลงาน “10” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาน้ำึกซึมบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.115 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบการเป็นไปตามตัวอักษร มีต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

##### 4.1.15.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)



ภาพที่ 4.43 : ชื่อผลงาน “อักษรรศวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.15.2 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)



ภาพที่ 4.44 : ชื่อผลงาน “อักษรรวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.15.3 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)



ภาพที่ 4.45 : ชื่อผลงาน “หนังสือ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.16 วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบวางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

4.1.16.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded)



ภาพที่ 4.46 : ชื่อผลงาน “เปเรตกับพราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.16.2 ผลงานสเก็ตซ์ชั้นที่ 2 วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง  
(Expectation Confounded)



ภาพที่ 4.47 : ชื่อผลงาน “เปรตกับหมีบ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.16.3 ผลงานสเก็ตซ์ชั้นที่ 3 วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง  
(Expectation Confounded)



ภาพที่ 4.48 : ชื่อผลงาน “เปรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.17 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity)

การสร้างสรรคผลงานแบบความไม่เกี่ยวข้องกันเลย มีต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.1.17.1 ผลงานสเก็ตซ์ชั้นที่ 1 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity)



ภาพที่ 4.49 : ชื่อผลงาน “in your head” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.17.2 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity)



ภาพที่ 4.50 : ชื่อผลงาน “สมรม” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

## 4.1.17.3 ผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 2 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity)



ภาพที่ 4.51 : ชื่อผลงาน “สมรม2” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



#### 4.1.18 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบการเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

4.1.18.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy)



ภาพที่ 4.52 : ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.18.2 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy)



ภาพที่ 4.53 : ชื่อผลงาน “เดือน10หมายเลข2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.18.3 ผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ  
(Economy)



ภาพที่ 4.54 : ชื่อผลงาน “หมรับ2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.19 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body)

การสร้างสรรค์ผลงานแบบเล่นกับหน้าตา มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

4.1.18.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body)



ภาพที่ 4.55 : ชื่อผลงาน “ผู้ใหญ่พูน(อ้ายพูน)” /ขนาด:19x13 ซม./วาดเส้นปากกาลูกกลิ้งบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.19.2 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 2 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body)



ภาพที่ 4.56 : ชื่อผลงาน “ฝึกเหนาะดีต่อใจ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.19.3 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 3 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body)



ภาพที่ 4.57 : ชื่อผลงาน “พราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.1.20 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)

การสร้างสรรคผลงานแบบที่ว่างบวกและที่ว่างลบ มีต้นแบบ (sketch) 3 ชิ้น

4.1.20.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)



ภาพที่ 4.58 : ชื่อผลงาน “นิกะ” /ขนาด:19x13 ซม./วาดเส้นปากกาถูกลิ้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.20.2 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)



ภาพที่ 4.59 : ชื่อผลงาน “Face” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาอุกถึนบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

4.1.20.3 ผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 3 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)



ภาพที่ 4.60 : ชื่อผลงาน “หน้ากากพราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาหมึกดำบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



## 4.2 การสรุปเนื้อหาการสร้างสรรค์ โดยวิธีคิดแบบกลไก กับการเลือกฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้

ตามที่ได้ผู้วิจัยได้นำฐานข้อมูลที่ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ภาคใต้ มาเป็นเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ในหัวข้อฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้จะต้องมีความเหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์ในแนวคิด Wit Thinkingตามหัวข้อนั้นๆ ใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการของWit มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ(sketch) จาก 20 วิธีการของWitty Thinking หัวข้อละ3 ชิ้น เพื่อคัดสรรผลงานที่เหมาะสม

สรุปวิธีแบบWit ตามหัวข้อหลัก 20 ข้อ กับการเลือกหัวข้อฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้ ดังนี้

### 4.2.1 แบบผู้มีส่วนร่วม(Interative Graphic) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

4.2.1.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 แบบผู้มีส่วนร่วม (Interative Graphic) ชื่อผลงาน "I want You" /ขนาด : 38x26 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ

4.2.1.2 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 2 แบบผู้มีส่วนร่วม (Interative Graphic) ชื่อผลงาน "shoot ' em up" /ขนาด : 25.5 X 11.8 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ

4.2.1.3 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 3 แบบผู้มีส่วนร่วม (Interative Graphic) ชื่อผลงาน "จู้ จู้" /ขนาด : 19 X 13 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนึ่งทะเลงู 1 ชิ้น
- หัวข้อ มโนราห์ 2 ชิ้น

### 4.2.2 การแทนค่า (substitution) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

4.2.2.1 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 การแทนค่า (substitution)ชื่อผลงาน “เงาหนึ่ง” /ขนาด : 19 X 13 ซม./ เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ

4.2.2.2 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 2 การแทนค่า (substitution) ชื่อผลงาน “พระธาตุเดือนสิบ” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ

4.2.2.3 ผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 3 การแทนค่า (substitution) ชื่อผลงาน “Shadow Play” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนึ่งทะเลงู 2 ชิ้น
- หัวข้อ เดือนสิบ 1 ชิ้น

### 4.2.3 การปฏิเสธ (rejection) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

4.2.3.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 การปฏิเสธ (rejection) ชื่อผลงาน “Girl” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.3.2 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 2 การปฏิเสธ (rejection) ชื่อผลงาน “หนังตะลุงในรัมไตร์” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.3.3 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 3 การปฏิเสธ (rejection) ชื่อผลงาน “หนังเล่น” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:หมึกดำกับวาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนังตะลุง 2 ชิ้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชิ้น

### 4.2.4 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

4.2.4.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage) ชื่อผลงาน “หลัง เกอนิก้า” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.4.2 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 2 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage) ชื่อผลงาน “scream” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.4.3 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 3 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage) ชื่อผลงาน “I Want You” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนังตะลุง 2 ชิ้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชิ้น

### 4.2.5 สภาวะและคุณลักษณะ (quality) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

4.2.5.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 สภาวะและคุณลักษณะ (quality) ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.5.2 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 2 สภาวะและคุณลักษณะ (quality) ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ 2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.5.3 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 3 สภาวะและคุณลักษณะ (quality) ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ 3 ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ ผักเหนาะ 3 ชิ้น

#### 4.2.6 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.6.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time) ชื่อผลงาน “วิว-หนังตะลุง 1” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.6.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time) ชื่อผลงาน “วิว-หนังตะลุง 2” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.6.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time) ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนังตะลุง 2 ชั้น
- หัวข้อ เดือนสิบ 1 ชั้น

#### 4.2.7 การจับคู่ (Pairs) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.7.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 การจับคู่ (Pairs) ชื่อผลงาน “พราน กับโนรา” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.7.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 การจับคู่ (Pairs) ชื่อผลงาน “เปรต กับหมรับ 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.7.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 การจับคู่ (Pairs) ชื่อผลงาน “เปรต กับหมรับ 2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ เดือนสิบ 2 ชั้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชั้น

#### 4.2.8 ภาษา (Language) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.8.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 ภาษา (Language) ชื่อผลงาน “4x100” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.8.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 ภาษา (Language) ชื่อผลงาน “ขวด” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.8.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 ภาษา (Language) ชื่อผลงาน “ลิกอร์” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนังตะลุง 1 ชั้น
- หัวข้อ ศรีวิชัยล้าง-กาสุกะ 2 ชั้น

#### 4.2.9 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.9.1 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 1 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity) ชื่อผลงาน “ทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.9.2 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 2 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity) ชื่อผลงาน “ผักเหนาะในมือ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.9.3 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 3 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity) ชื่อผลงาน “หน้า (อักษรศรีวิชัย)” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุง 1 ชั้น
- หัวข้อ ผักเหนาะ 1 ชั้น
- หัวข้อ ศรีวิชัยลึง-กาสุกะ 1 ชั้น

#### 4.2.10 การแทนที่ (Substitution) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.10.1 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 1 (Substitution) ชื่อผลงาน “มือตะลุง” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ

4.2.10.2 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 2 (Substitution) ชื่อผลงาน “ตะลุง1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ

4.2.10.3 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 3 (Substitution) ชื่อผลงาน “ตะลุง2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุง 3 ชั้น

#### 4.2.11 การเพิ่ม (Addition) : ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.11.1 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 1 การเพิ่ม (Addition) ชื่อผลงาน “อเมริกันทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ

4.2.11.2 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 2 การเพิ่ม (Addition) ชื่อผลงาน “หมับแก้อ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ

4.2.11.3 ผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 3 การเพิ่ม (Addition) ชื่อผลงาน “พรานไธ” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุง 1 ชั้น
- หัวข้อ เดือนสิบ 1 ชั้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชั้น

#### 4.2.12 การเชื่อมโยง (Missing Link): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

12.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 การเชื่อมโยง (Missing Link) ชื่อผลงาน “หนังสือตลกขำขัน” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

12.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 การเชื่อมโยง (Missing Link) ชื่อผลงาน “ลับโนรา” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ

12.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 การเชื่อมโยง (Missing Link) ชื่อผลงาน “หนังสือตลกเดลิเวอรี่” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนังสือตลก 2 ชั้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชั้น

#### 4.2.13 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.13.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil) ชื่อผลงาน “ผักเหนาะขนมจีน 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.13.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil) ชื่อผลงาน “ถั่วฝักยาว” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

4.2.13.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil) ชื่อผลงาน “ผักเหนาะขนมจีน 2” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ ผักเหนาะ 3 ชั้น

#### 4.2.14 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.14.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse) ชื่อผลงาน “ผัก” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกสีบนกระดาษ

4.2.14.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse) ชื่อผลงาน “ตลก” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกสีบนกระดาษ

4.2.14.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse) ชื่อผลงาน “10” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกสีบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ ผักเหนาะ 2 ชั้น
- หัวข้อ เตือนสติ 1 ชั้น

#### 4.2.15 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.15.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally) ชื่อผลงาน “อักษรศรีวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ

4.2.15.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally) ชื่อผลงาน “อักษรศรีวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ

4.2.15.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally) ชื่อผลงาน “หนังตะลุง” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนังตะลุง 1 ชั้น
- หัวข้อ ศรีวิชัยล้าง-กาสะ 2 ชั้น

#### 4.2.1. วางอูบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.16.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 วางอูบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded) ชื่อผลงาน “เปรตกับพราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม

4.2.16.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 วางอูบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded) ชื่อผลงาน “เปรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม

4.2.16.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 วางอูบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded) ชื่อผลงาน “เปรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ เตือนสืบ 3 ชั้น

#### 4.2.17 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.17.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity) ชื่อผลงาน “in your head” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ

4.2.17.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity) ชื่อผลงาน “สมรม” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ

4.2.17.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity) ชื่อผลงาน “สมรม2” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch) คือ

- หัวข้อ หนึ่งทะเล 1 ชั้น
- หัวข้อ ผักเหนาะ 2 ชั้น

#### 4.2.18 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy): ต้นแบบ(sketch) 3 ชั้น

4.2.18.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy) ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ

4.2.18.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy) ชื่อผลงาน “เดือน10หมายเลข2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ

4.2.18.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy) ชื่อผลงาน “หมรับ2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch) คือ

- หัวข้อ หนึ่งทะเล 1 ชั้น
- หัวข้อ เดือนสิบ 2 ชั้น

4.2.19 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body): ต้นแบบ (sketch) 3 ชั้น

4.2.19.1 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 1 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body) ชื่อผลงาน “ผู้ใหญ่พูน(อายพูน)” /ขนาด:19x13 ซม./วาดเส้นปากกาถูลื่นบนกระดาษ

4.2.19.2 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 2 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body) ชื่อผลงาน “ผักเหนาะดีต่อใจ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ

4.2.19.3 ผลงานสเก็ทชั้นที่ 3 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body) ชื่อผลงาน “พราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch) คือ

- หัวข้อ หนึ่งทะเล 1 ชั้น
- หัวข้อ ผักเหนาะ 1 ชั้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชั้น

#### 4.2.20 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space):

ต้นแบบ(sketch) 3 ชิ้น

4.2.20.1 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 1 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space) ชื่อผลงาน “นิเกะ” /ขนาด:19x13 ซม./วาดเส้นปากกาถูกลื่นบนกระดาษ

4.2.20.2 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 2 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space) ชื่อผลงาน “Face” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาถูกลื่นบนกระดาษ

4.2.20.3 ผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 3 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space) ชื่อผลงาน “หน้ากากพราน” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาหมึกดำบนกระดาษ

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุง 2 ชิ้น
- หัวข้อ มโนราห์ 1 ชิ้น

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)จากชิ้นงานทั้งหมด 60 ชิ้น คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุงถูกเลือกมาสร้างสรรค์มากที่สุด จำนวน 23 ชิ้น = 38.3 %
- หัวข้อ เตือนสติถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 12 ชิ้น = 20 %
- หัวข้อ ผักเหนาะถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 11 ชิ้น = 18.3 %
- หัวข้อ มโนราห์ถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 4 จำนวน 9 ชิ้น = 15 %
- หัวข้อ ศรีวิชัย-ลังกาสุกะถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่5 จำนวน 5 ชิ้น= 8.3 %

### 4.3 การสรุปการสร้างสรรค์ โดยวิธีคิดแบบกลไก กับการเลือกรฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้

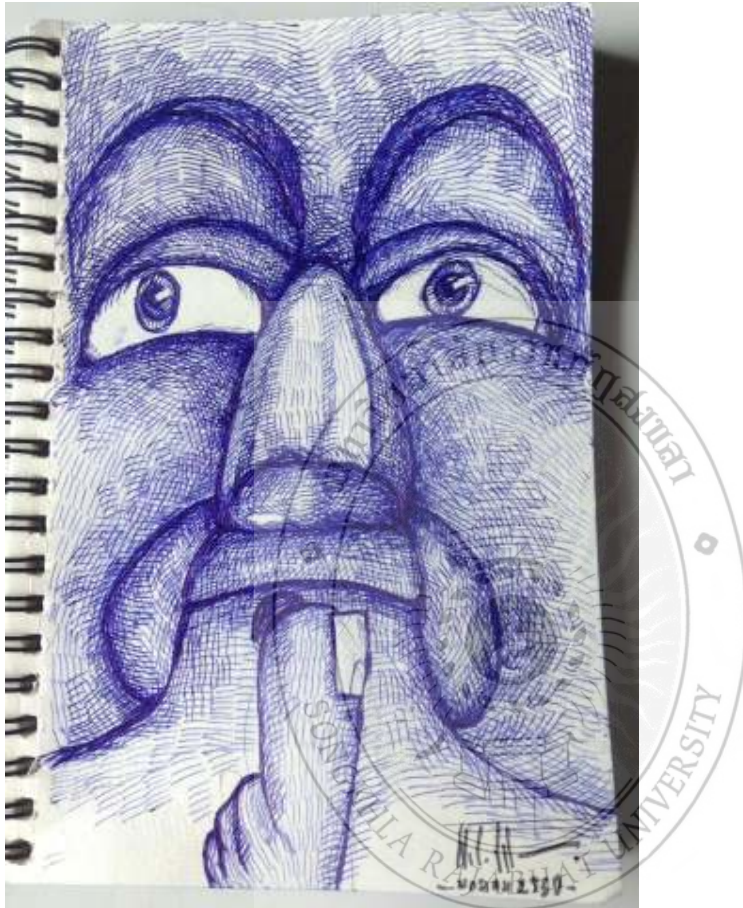
ตามที่ได้วิจัยได้นำฐานข้อมูลที่ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ภาคใต้ มาเป็นเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ในหัวข้อฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้จะต้องมีความเหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์ในแนวคิด Wit Thinkingตามหัวข้อนั้นๆ ใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการของWit มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ(sketch) จาก 20 วิธีการของWitty Thinking หัวข้อละ3 ชิ้น เพื่อคัดสรรผลงานที่เหมาะสม

ในกระบวนการต่อมาจึงนำมาเป็นผลงานสร้างสรรค์จำนวน 20 ชิ้น โดยใช้กระบวนการของการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณะชนจากการตอบแบบสอบถามไม่น้อยกว่า 100 คน และกลุ่มของนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ ศิลปิน จากการตอบแบบสอบถามและสัมภาษณ์ไม่น้อยกว่า 5 คน ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย ได้ผลลัพธ์ออกมา คือ



### 4.3.1 แบบผู้มีส่วนร่วม (Interactive Graphic)

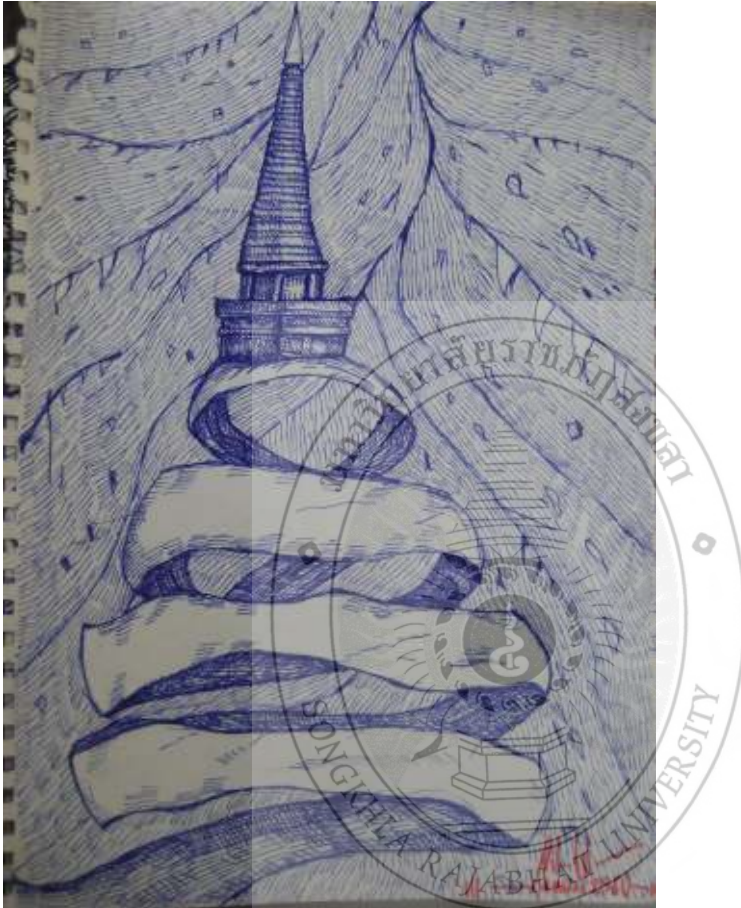
จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.61 : ชื่อผลงาน "จู้จู้" /ขนาด : 19 X 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาทบกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.2 การแทนค่า (substitution)

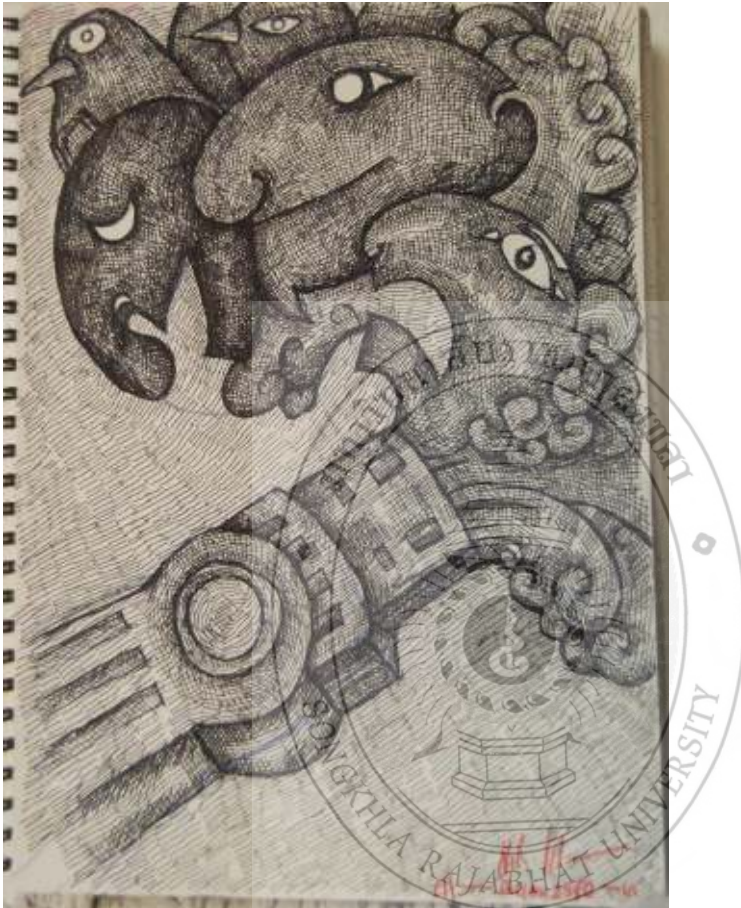
จากผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 49.1 %



ภาพที่ 4.62 : ชื่อผลงาน “พระธาตุเดือนสิบ” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

### 4.3.3 การปฏิเสธ (rejection)

จากผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.63 : ชื่อผลงาน “หนังสือลงในอัมไตร์” /ขนาด : 25.5 x11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาศ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.4 การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)

จากผลงานสเก็ตช์ชิ้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 40.9 %



ภาพที่ 4.11 : ชื่อผลงาน “scream” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกابนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.5 สภาวะและคุณลักษณะ (quality)

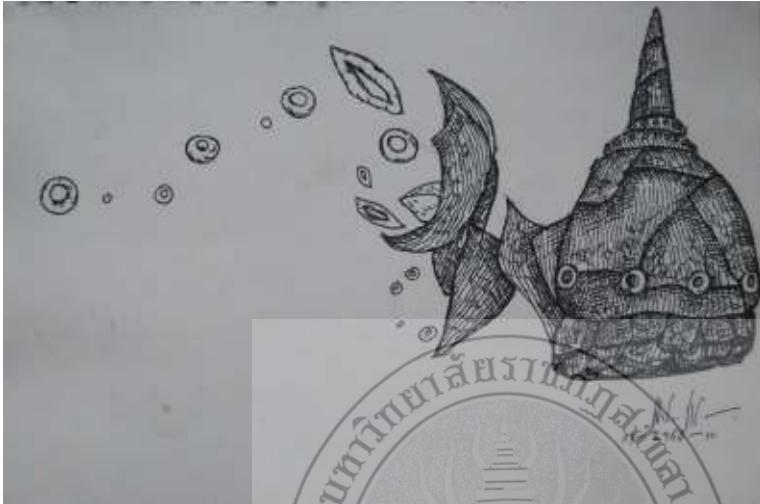
จากผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 43.3 %



ภาพที่ 4.65 : ชื่อผลงาน “ขนมจีนผักเหนาะ 3” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกานกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.6 การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)

จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 40.6%



ภาพที่ 4.66 : ชื่อผลงาน “หมรับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.7 การจับคู่ (Pairs)

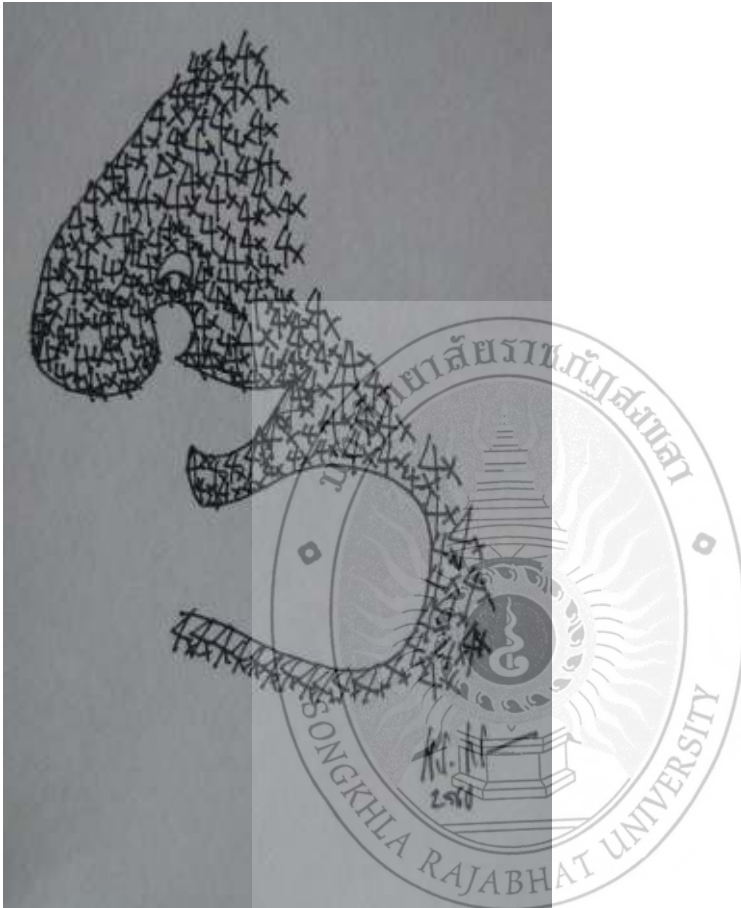
จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.67 : ชื่อผลงาน “เปรต กับหมรับ 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.8 ภาษา (Language)

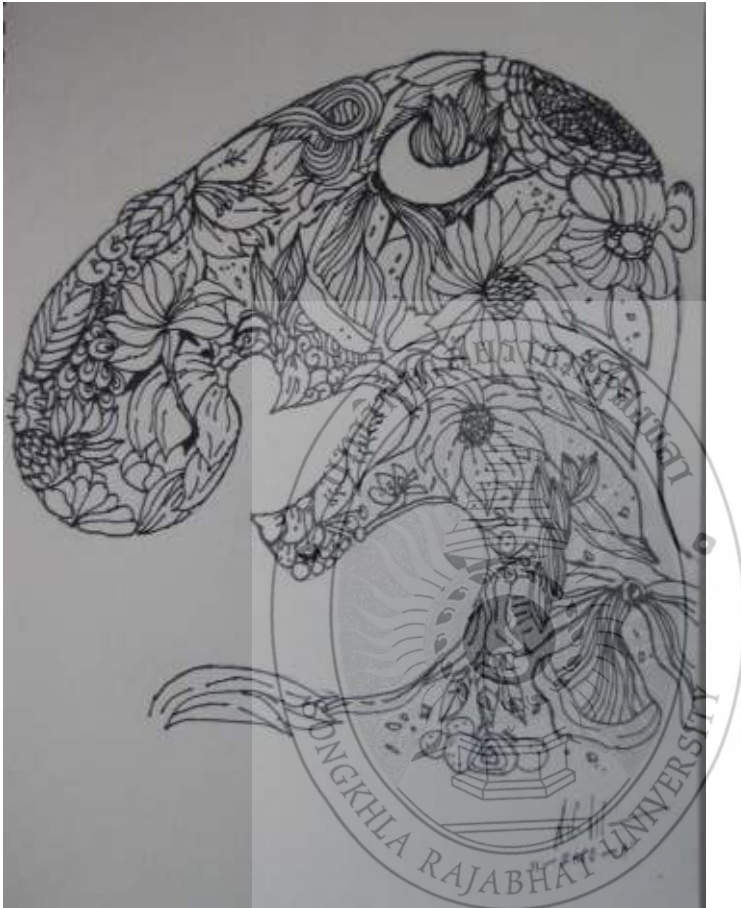
จากผลงานสเก็ตซ์ชิ้นที่ 1 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 49.1 %



ภาพที่ 4.68: ชื่อผลงาน “4x100” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.9 ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiguity)

จากผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 1 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.69 : ชื่อผลงาน “ทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



#### 4.3.10 การแทนที่ (Substitution)

จากผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.70 : ชื่อผลงาน “ตะลุง1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาหมึกดำบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.11 การเพิ่ม (Addition)

จากผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 1 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 49.1 %



ภาพที่ 4.71 : ชื่อผลงาน “อเมริกันทองพูน” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปะติดบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.12 การเชื่อมโยง (Missing Link)

จากผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 1 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.72 : ชื่อผลงาน “หนังตะลุงอัมไตร์” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.13 การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)

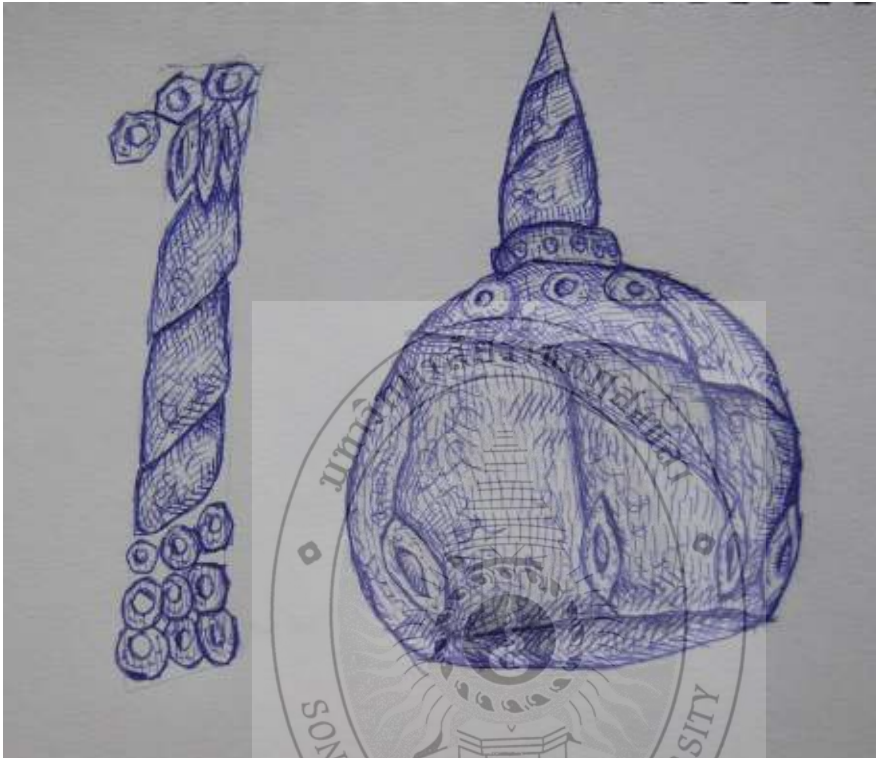
จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.73 : ชื่อผลงาน “ผักเหนาะขนมจีน 1” /ขนาด : 13 x 19 ซม./วาดเส้นปากกาบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.14 พ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse)

จากผลงานสเก็ตช์ขึ้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.74 : ชื่อผลงาน “10” /ขนาด : 13 x 19 ซม./เทคนิค:ปากกาทึบสีน้ำเงินบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.15 การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)

จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.75 : ชื่อผลงาน “อักษรรวิชัย1” /ขนาด : 29.7 x 21 ซม./เทคนิค:ปากกาเมจิกบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.16 วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded)

จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้ จำนวน 41.6%



ภาพที่ 4.76 : ชื่อผลงาน “เพเรตกับหมับ” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:เทคนิคผสม  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.17 ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Incongruity)

จากผลงานสเก็ตซ์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 42.6%



ภาพที่ 4.77 : ชื่อผลงาน “สมรม” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:ปากกาลูกลื่นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์



#### 4.3.18 การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (Economy)

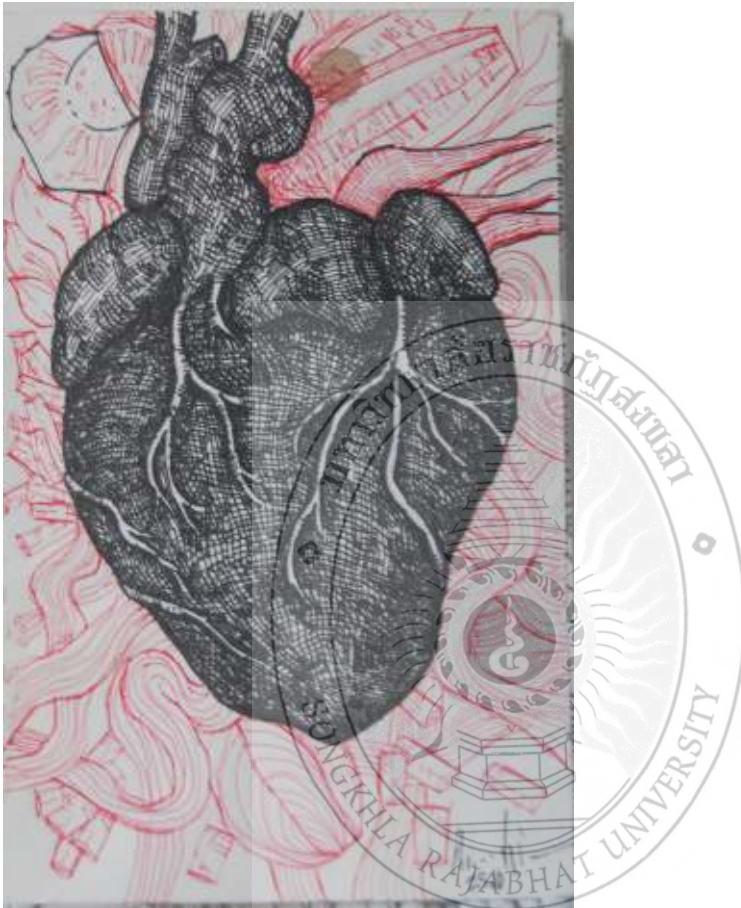
จากผลงานสเก็ตช์ขั้นที่ 2 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 70 %



ภาพที่ 4.78 : ชื่อผลงาน “เดือน10หมายเลข2” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.19 เล่นกับหน้าตา และร่างกาย (The Face and The Body)

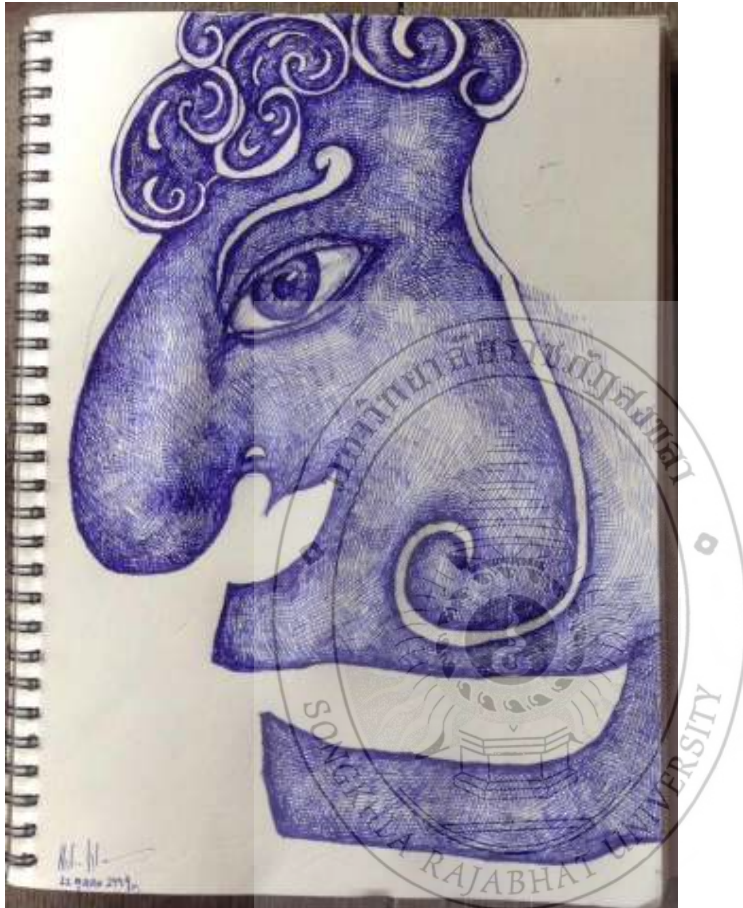
จากผลงานสเก็ตช์ชั้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 48.3%



ภาพที่ 4.79 : ชื่อผลงาน “ฝึกเหนาะดีต่อใจ” /ขนาด : 19 x 13 ซม./เทคนิค:วาดเส้นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.3.20 ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)

จากผลงานสเก็ตซ์ขึ้นที่ 3 มาพัฒนาเป็นงานสร้างสรรค์ มีผู้เลือกผลงานชิ้นนี้  
จำนวน 58 %



ภาพที่ 4.80 : ชื่อผลงาน “Face” /ขนาด : 25.5 x 11.8 ซม./เทคนิค:วาดเส้นปากกาลูกลื่นบนกระดาษ  
ที่มา : พงศกร จงรักษ์

#### 4.4 การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล/ผลการทดลองและวิจารณ์ผล

ตามที่ได้ผู้วิจัยได้นำฐานข้อมูลที่ได้จากเรื่องอัตลักษณ์ภาคใต้ มาเป็นเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างตามจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling) ในหัวข้อฐานข้อมูลอัตลักษณ์ภาคใต้จะต้องมีความเหมาะสมกับการนำมาสร้างสรรค์ในแนวคิด Wit Thinkingตามหัวข้อนั้นๆ ใช้เทคนิควิธีคิดแบบกลไกใน 20 วิธีการของWit มาสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ(sketch) จาก 20 วิธีการของWitty Thinking หัวข้อละ3 ชิ้น รวมเป็น 60 ชิ้นงาน เพื่อคัดสรรผลงานที่เหมาะสม

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch) จากชิ้นงานทั้งหมด 60 ชิ้น คือ

- หัวข้อ หนึ่งตระกูลถูกเลือกมาสร้างสรรค์มากที่สุด จำนวน 23 ชิ้น = 38.3 %
- หัวข้อ เตือนสติถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 12 ชิ้น = 20 %
- หัวข้อ ผักเหนาะถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 11 ชิ้น = 18.3 %
- หัวข้อ มโนราห์ถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 4 จำนวน 9 ชิ้น = 15 %
- หัวข้อ ศรีวิชัย-ลังกาสุกะถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 5 จำนวน 5 ชิ้น = 8.3 %

ในกระบวนการต่อมาจึงนำมาเป็นผลงานสร้างสรรค์จำนวน 20 ชิ้น โดยใช้กระบวนการของการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณะชนจากการตอบแบบสอบถามไม่น้อยกว่า 100 คน และกลุ่มของนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ ศิลปิน จากการตอบแบบสอบถาม และสัมภาษณ์ไม่น้อยกว่า 5 คน ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย ได้ผลลัพธ์ออกมา คือ

- หัวข้อ หนึ่งตระกูลถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด จำนวน 7 ชิ้น = 35 %
- หัวข้อ เตือนสติถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 6 ชิ้น = 30 %
- หัวข้อ ผักเหนาะถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 4 ชิ้น = 20 %
- หัวข้อ มโนราห์ถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นลำดับที่ 4 จำนวน 2 ชิ้น = 10 %
- หัวข้อ ศรีวิชัย-ลังกาสุกะถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่างเป็นลำดับที่ 5 จำนวน 1 ชิ้น = 5 %

บทวิเคราะห์สรุปจากกลุ่มของนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ ศิลปิน จากการตอบแบบสอบถาม และสัมภาษณ์ไม่น้อยกว่า 5 คน คือ 1) ดร.เกรียงศักดิ์ รักษาเดช 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุวัฒน์ เสงี่ยม 3) ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข 4) อาจารย์อรุณพล เทพยา และ 5) อาจารย์ไพฑูรย์ ทองดี ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย แบ่งเป็นหัวข้อด้านต่างๆดังนี้

#### 4.4.1 ด้านเนื้อหา

4.4.1.1 ในด้านเนื้อหาในกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีความน่าสนใจที่ผู้วิจัยเลือกประเด็นในการศึกษาอัตลักษณ์จากฐานข้อมูลของงานวิจัยต่างๆ ออกมานำเสนอเป็นผลงานศิลปะ

4.4.1.2 ผู้ตอบแบบสำรวจส่วนใหญ่ไม่อาจเข้าใจในบริบทย่อยๆ ของเนื้อหาย่อยในภาพชุดต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ตีความสร้างสรรค์ออกเป็นภาพผลงาน

4.4.1.3 หัวข้อหนึ่งตระกูลเป็นเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุด เพราะเป็นหนึ่งในฐานของเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างมีความคุ้นเคยในเนื้อหา และมีความรู้สึกสนุกกับการตีความอัตลักษณ์ของผู้วิจัย

4.4.1.4 ในหัวข้อของศรีวิชัย ลังกาสุกะ เป็นเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกนำเสนอ

น้อยที่สุด

#### 4.4.2 ด้านรูปแบบ

4.4.2.1 ผลงานโดยภาพรวม เป็นรูปแบบผลงานที่นำเสนอในรูปแบบเหนือจริงเป็นหลัก (Surrealism)

4.4.2.2 ผลงานมีรูปแบบที่ซ้ำๆ กัน หรือคล้ายกันในหลายๆ ชิ้นงาน

4.4.2.3 กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีทัศนะว่า ในการเลือกอัตลักษณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์มีผลต่อตัวแปรที่นำมาสู่การเลือกตามหัวข้อในทฤษฎี Witty Thinkng การเลือกมาเพียงอัตลักษณ์เดียว อาจสร้างสรรค์รูปแบบผลงานได้ง่ายกว่า และมีผลต่อการเลือกของกลุ่มตัวอย่าง

4.4.2.4 ในรูปแบบของผลงานในบางหัวข้อมีความคลุมเครือในแง่ที่สามารถเป็นได้ทั้งงานมากกว่าหัวข้อเดียวในทฤษฎี Witty Thinking

#### 4.4.3 ด้านเทคนิค

ด้านเทคนิค ผลงานแทบทั้งหมดใช้กระบวนการของเทคนิควาดเส้นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีเอกลักษณ์ของงานวาดเส้นที่เห็นร่องรอยของขีดเล็กๆ ในภาพสามารถสร้างเอกภาพในภาพรวมได้

#### 4.4.4 ด้านอื่นๆ

4.4.4.1 ด้านกระบวนการของการวิจัย กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีทัศนะที่สนใจในการเอาวิธีการขององค์ความรู้ในการออกแบบมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ แต่ถ้าจะเพิ่มเติมสำหรับการนำงานวิจัยไปใช้ต่อก็คือ การมีกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ในรูปแบบเดียวกับกระบวนการของงานออกแบบ เพื่อการบันทึกข้อมูลด้านการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

4.4.4.2 กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีทัศนะที่เป็นทางบวกที่ชื่นชมความน่าสนใจในการนำเอาวิธีการของการออกแบบมาใช้ในงานทัศนศิลป์ แต่ในประเด็นของตัวแปรกับกลุ่มตัวอย่างจะยังไม่แน่ชัดนัก

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาและวิจัยเรื่อง “การนำทฤษฎี Witty Thinking มาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จากฐานข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นภาคใต้” ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัย และดำเนินการวิจัยตามกระบวนการ โดยมีรายละเอียดสรุปผล อภิปรายผลตามประเด็น ดังนี้

#### 5.1 สรุปผล การค้นคว้าเนื้อหาการสร้างสรรค์

โดยศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ตำรา หนังสือ บทความวารสาร สื่อสารสนเทศอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ในกรอบเวลา 4 ปีที่ผ่านมาถึงปัจจุบัน และนำมาวิเคราะห์เป็นภาคเอกสาร ผู้วิจัยได้สืบค้นพบบงานวิจัยเกี่ยวข้องกับการศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลจากเนื้อหาของการสร้างสรรค์ จำนวน 2 ฉบับที่สำคัญ คือ

##### 5.1.1 หนังสือเรื่อง “อัตลักษณ์ไทยทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์ : ผลการสำรวจศึกษาและสังเคราะห์ อัตลักษณ์ไทย 4 ภูมิภาค”

ซึ่งจัดทำโดยสถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม สังกัดกระทรวงอุตสาหกรรม โดยเริ่มดำเนินโครงการและพัฒนาสร้างผลิตภัณฑ์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2555 - 2556

จากผลการสำรวจศึกษาอัตลักษณ์ คณะผู้ทำการวิจัยได้คัดเลือกอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และมีศักยภาพในเชิงการนำไปประยุกต์เป็นทุนในการสร้างสรรค์ ได้จำนวน 55 อัตลักษณ์ของภาคใต้ กลั่นกรองจนได้อัตลักษณ์ที่น่าสนใจ จำนวน 4 หน่วยอัตลักษณ์ ได้แก่

- 1) มโนราห์
- 2) หนังตะลุง
- 3) สารทเดือนสิบ
- 4) ผักเหนาะ

##### 5.1.2 โครงการพัฒนาบุคลากรกระทรวงอุตสาหกรรมตามบริบทการเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม “กรณีศึกษา: ทุนวัฒนธรรม ศรีวิชัย - ลังกาสุกะ”

ดำเนินโครงการโดยบริษัทอินดัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค จำกัด ออกเผยแพร่ในช่วงปี พ.ศ.2555-2556 ดีพิมพ์เป็นฉบับย่อในนิตยสาร idesign ฉบับที่ 122 เดือนธันวาคม-มกราคม 2012-2013

จากผลการสำรวจศึกษาอัตลักษณ์ศรีวิชัย – ลังกาสูกะ คณะผู้จัดทำการวิจัยได้คัดเลือกอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น และมีศักยภาพในเชิงการนำไปประยุกต์เป็นทุนในการสร้างสรรค์มาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยที่สัมพันธ์กับ จำนวน 7 หน่วยอัต ได้ตามหัวข้อ ดังนี้

- 1) วัฒนธรรมลูกปัด
- 2) ลวดลายสถาปัตยกรรม
- 3) อักษรประยุกต์
- 4) ประติมากรรม
- 5) ตรีรัตน์และพระพิมพ์ดินดิบ
- 6) สไปซ์รูท (Spice Route)
- 7) น้ำมันหอมจันทร์กะพ้อ

งานวิจัยทั้ง 2 ฉบับ จึงเป็นฐานข้อมูลเนื้อหาของการสร้างสรรค์ (Creative Content) ที่สัมพันธ์กับภูมิภาคภาคใต้ เพื่อใช้สังเคราะห์อัตลักษณ์จากข้อมูลเหล่านี้พัฒนาสร้างสรรค์โดยวิเคราะห์เทียบเคียงกับเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โดยสรุปคือ รวมเป็น 11 หน่วยอัตลักษณ์หลักจากงานวิจัยรวมทั้ง 2 ฉบับ และอีก 51 หน่วยอัตลักษณ์ย่อย

## 5.2 สรุปผลการศึกษาข้อมูลและเทคนิควิธีคิดแบบกลไกแบบแนวคิด Wit Thinking

ในเทคนิควิธีคิดแบบกลไก 20 วิธีการ เพื่อเป็นแนวทางในการวิจัยและพัฒนาในเชิงการสร้างสรรค์ (Research and Development) ในทางทัศนศิลป์ วิเคราะห์เป็นภาคเอกสาร วิธีแบบ Witสามารถแบ่งออกได้ เป็นหัวข้อหลัก 20 ข้อดังนี้

- 1) แบบผู้มีส่วนร่วม (Interative Graphic)
- 2) การแทนค่า (Substitute)
- 3) การปฏิเสธ (rejection)
- 4) การยืมความหมายของสิ่งเก่ามาใช้ (Homage)
- 5) สภาวะและคุณลักษณะ (Quality)
- 6) การเล่าเรื่องตามเวลา (Narrative From The Time)
- 7) การจับคู่ (Pairs)
- 8) ภาษา (Language)
- 9) ความกำกวมของภาษาภาพ (Ambiquity)
- 10) การแทนที่ (Substitution)
- 11) การเพิ่ม (Addition)
- 12) การเชื่อมโยง (Missing Link)
- 13) การเลียนแบบอย่างสมจริง (Trompe l'oeil)
- 14) คำพ้องเสียงและวลีท้ายคำ (Puns And Rebuse)
- 15) การเป็นไปตามตัวอักษร (Talking it Literally)

- 16) วางอุบายให้คาดหวัง ในสิ่งหนึ่งแต่พบกับอีกสิ่งหนึ่ง (Expectation Confounded)
- 17) ความไม่เกี่ยวข้องกันเลย (Economy)
- 18) การเป็นไปตามเทศกาลหรือตามเศรษฐกิจ (The Face and The Body)
- 19) เล่นกับหน้าตา และร่างกาย(The Face and The Body)
- 20) ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space and Negative Space)

สรุปประเด็นการเลือกหัวข้ออัตลักษณ์อัตลักษณ์ในหัวข้อ มาสร้างภาพต้นแบบ (sketch)จากชิ้นงานทั้งหมด 60 ชิ้น คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุงถูกเลือกมาสร้างสรรค์มากที่สุด จำนวน 23 ชิ้น = 38.3 %
- หัวข้อ เตือนสติถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 12 ชิ้น = 20 %
- หัวข้อ ผักเหนาะถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 3 จำนวน 11 ชิ้น = 18.3 %
- หัวข้อ มโนราห์ถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่ 4 จำนวน 9 ชิ้น = 15 %
- หัวข้อ ศรีวิชัย-ลังกาสุกะถูกเลือกมาสร้างสรรค์เป็นลำดับที่5 จำนวน 5 ชิ้น= 8.3 %

ในกระบวนการต่อมาจึงนำมาเป็นผลงานสร้างสรรค์จำนวน 20 ชิ้น โดยใช้กระบวนการของการศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มสาธารณะชนจากการตอบแบบสอบถามไม่น้อยกว่า 100 คน ซึ่งได้ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถามว่า 87คน เป็นนักศึกษาศิลปะ ที่อยู่ในช่วงวัย 18-24 ปี ที่เหลือ 13 คน เป็นอาจารย์ที่อยู่ในช่วงวัย 30-40 ปี และกลุ่มของนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ ศิลปิน จากการตอบแบบสอบถาม และสัมภาษณ์ไม่น้อยกว่า 5 คน ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย ได้ผลลัพธ์ออกมา คือ

- หัวข้อ หนึ่งตะลุงถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด จำนวน 7 ชิ้น = 35 %
- หัวข้อ เตือนสติถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นลำดับที่ 2 จำนวน 6 ชิ้น = 30 %
- หัวข้อ ผักเหนาะถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นลำดับที่ 3จำนวน 4 ชิ้น = 20 %
- หัวข้อ มโนราห์ถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง เป็นลำดับที่ 4 จำนวน 2 ชิ้น = 10 %
- หัวข้อศรีวิชัย-ลังกาสุกะถูกเลือกจากกลุ่มตัวอย่างเป็นลำดับที่ 5 จำนวน1ชิ้น= 5 %

### 5.3 การอภิปรายผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ

บทวิเคราะห์สรุปจากกลุ่มของนักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ ศิลปิน จากการตอบแบบสอบถาม และสัมภาษณ์ไม่น้อยกว่า 5 คน คือ 1) ดร.เกรียงศักดิ์ รักษาเดช 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภานุวัฒน์ เสียงยม 3) ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข 4) อาจารย์อรรถพล เทพยา และ5) อาจารย์ไพฑูรย์ ทองดี ที่มีต่อผลงานและแนวคิดในการสร้างสรรค์ของโครงการวิจัย แบ่งเป็นหัวข้อด้านต่างๆดังนี้



### 5.3.1 ด้านเนื้อหา

5.3.1.1 ในด้านเนื้อหาในกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีความน่าสนใจที่ผู้วิจัยเลือกประเด็นในการศึกษาอัตลักษณ์จากฐานข้อมูลของงานวิจัยต่างๆ ออกมานำเสนอเป็นผลงานศิลปะ

5.3.1.2 ผู้ตอบแบบสำรวจส่วนใหญ่ไม่อาจเข้าใจในบริบทย่อยๆ ของเนื้อหาย่อยในภาพชุดต่างๆ ที่ผู้วิจัยได้ตีความสร้างสรรค์ออกเป็นภาพผลงาน

5.3.1.3 หัวข้อหนึ่งตระกูลเป็นเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกมากที่สุด เพราะเป็นหนึ่งในฐานของเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างมีความคุ้นเคยในเนื้อหา และมีความรู้สึกสนุกกับการตีความอัตลักษณ์ของผู้วิจัย

5.3.1.4 ในหัวข้อของศรีวิชัย ลังกาสูกะ เป็นเนื้อหาที่กลุ่มตัวอย่างเลือกนำเสนอ น้อยที่สุด

### 5.3.2 ด้านรูปแบบ

5.3.2.1 ผลงานโดยภาพรวม เป็นรูปแบบผลงานที่นำเสนอในรูปแบบเหนือจริงเป็นหลัก (Surrealism)

5.3.2.2 ผลงานมีรูปแบบที่ซ้ำๆ กัน หรือคล้ายกันในหลายๆ ชิ้นงาน

5.3.2.3 กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีทัศนะว่า ในการเลือกอัตลักษณ์มาใช้ในการสร้างสรรค์มีผลต่อตัวแปรที่นำมาสู่การเลือกตามหัวข้อในทฤษฎี Witty Thinking การเลือกมาเพียงอัตลักษณ์เดียว อาจสร้างสรรค์รูปแบบผลงานได้ง่ายกว่า และมีผลต่อการเลือกของกลุ่มตัวอย่าง

5.3.2.4 ในรูปแบบของผลงานในบางหัวข้อมีความคลุมเครือในแง่ที่สามารถเป็นได้ทั้งงานมากกว่าหัวข้อเดียวในทฤษฎี Witty Thinking

### 5.3.3 ด้านเทคนิค

ด้านเทคนิค ผลงานแทบทั้งหมดใช้กระบวนการของเทคนิควาดเส้นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีเอกลักษณ์ของงานวาดเส้นที่เห็นร่องรอยของขีดเล็กๆ ในภาพสามารถสร้างเอกภาพในภาพรวมได้

### 5.3.4 ด้านอื่นๆ

5.3.4.1 ด้านกระบวนการของการวิจัย กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีทัศนะที่สนใจในการเอาวิธีการขององค์ความรู้ในการออกแบบมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ แต่ถ้าจะเพิ่มเติมสำหรับการนำงานวิจัยไปใช้ต่อก็คือ การมีกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) ในรูปแบบเดียวกับกระบวนการของงานออกแบบ เพื่อการบันทึกข้อมูลด้านการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย

5.3.4.2 กลุ่มของผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ นักวิชาการ มีทัศนะที่เป็นทางบวกที่ชื่นชมความน่าสนใจในการนำเอาวิธีการของการออกแบบมาใช้ในงานทัศนศิลป์ แต่ในประเด็นของตัวแปรกับกลุ่มตัวอย่างจะยังไม่แน่ชัดนัก

## 5.4 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

5.4.1 ทฤษฎีwitty thinkingอาจไม่เหมาะสมกับงานสร้างสรรค์ในด้านทัศนศิลป์ทุกหัวข้อ แต่มีหัวข้อที่สร้างชุดความคิดที่น่าสนใจ ในการสร้างสรรค์สามารถเลือกหัวข้อในการสร้างสรรค์ได้

5.4.2 ในกระบวนการสร้างสรรค์ ถ้ามีผู้สร้างสรรค์ต่างกันออกไป จะได้ผลการทดลองที่แตกต่างกันตามทักษะและมุมมองของอัตวิสัยของผู้สร้างสรรค์แต่ละคน



## บรรณานุกรม

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). **การคิดเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : ซัคเซสมิเดีย.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชะลูด นิยมเสมอ. (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ปาพจน์ หนูนักดี. (2545). **Graphic Design Principles หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนดีไอคิว.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). **ทัศนศิลป์วิจัย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อีแอนดีไอคิว.
- สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม. (2555). **อัตลักษณ์ไทยทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์ : ผลการสำรวจศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ไทย 4 ภูมิภาค**. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลาง และขนาดย่อม.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2532). **มนุษย์กับจินตนาการ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นอ่อน.
- อินตัสเทรียล ดีไซน์ เน็ทเวิร์ค จำกัด. (2555). **กรณีศึกษา: ทุนวัฒนธรรมศรีวิชัย-ลังกาสุกะ, นิตยสาร idesign ฉบับเดือนธันวาคม-มกราคม 2012-2013 ฉบับที่ 122**. กรุงเทพฯ : ไอดีดีไซน์ พับลิชซิง.
- Beryl McAlhone and David Stuart. (1998). **A smile in The Mind : Witty Thinking in Graphic Design**. Phaidon Press: Michigan.
- Carole Gray and Julian Malins. (2004). **Visualizing research : a guide to the research process in art and design**. England : Ashgate Publishing Limited.
- Edward de Bono. (2008). **Six Thinking Hats**. London : Penguin.

## ประวัติผู้วิจัย

### หัวหน้าโครงการวิจัย

นายพงศกร จงรักษ์  
Mr. PONGSAKORN JONGRAK  
พนักงานมหาวิทยาลัย

### หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก

โปรแกรมวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา  
ถนนกาญจนวนิช ตำบลเขารูปช้าง อำเภอเมือง จังหวัดสงขลา 90000  
โทร 086-2838593  
Email : sapan666@hotmail.com

### ประวัติการศึกษา

- 2550 ศป.ม. ทักษะศิลป์ (ทักษะศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร)
- 2545 ศศ.บ. ทักษะศิลป์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

### ประสบการณ์ด้านงานวิจัย

ปี	โครงการวิจัย	แหล่งทุน	สถานภาพในโครงการ
2550- 2553	การจัดทำสื่อบูรณาการความรู้ ความรัก ความห่วงใย สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ และ ศิลปะพื้นบ้านลุ่มน้ำทะเลสาบ สงขลา	สำนักงานนโยบายและ แผนทรัพยากรธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม และสิ่งแวดล้อมทาง ธรรมชาติ	ผู้ช่วยวิจัย