

## การเรียนรู้แบบทวิวัจนผ่านการสร้างสรรค์สตอรี่บอร์ด

received 1 AUG 2019 revised 18 NOV 2019 accepted 12 DEC 2019

จักรพันธ์ เชาว์ปรีชา และวริกา วัฒนสุนทร

อาจารย์ประจำสาขาวิชาการคอมพิวเตอร์

วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

นครศรีธรรมราช วิทยาเขตภูเก็ต

ณิชา ไทวรรณเกษม

อาจารย์ประจำสาขาเอเชียศึกษา

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิทยาเขตภูเก็ต

### บทคัดย่อ

การเรียนรู้แบบทวิวัจน (dialogic pedagogy) คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนยอมรับและเข้าใจความเห็นที่แตกต่างระหว่างบุคคล ผู้สอนจำเป็นต้องหาโจทย์ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกและสร้างปฏิสัมพันธ์ต่อกัน สตอรี่บอร์ดเป็นศิลปะรูปแบบหนึ่งที่ถูกสร้างในที่สาธารณะ และสามารถเปิดโอกาสให้ผู้คนมีส่วนร่วมในการแสดงออกทางความคิด ทั้งทางเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และความเห็นส่วนตัวที่มีต่อปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ รอบตัว ปัจจุบันสตอรี่บอร์ดเริ่มเป็นที่สนใจในวงกว้างเนื่องจากสามารถสร้างผลกระทบและนำไปเผยแพร่ได้ง่าย เมื่อภาพวาดบนผนังถูกถ่ายรูปลงและแชร์ในโซเชียลมีเดีย ด้วยเหตุนี้จึงทำการวิจัยโดยใช้สตอรี่บอร์ดเป็นโจทย์ให้นักศึกษาได้พัฒนาอัตลักษณ์ของตนเอง และอัตลักษณ์ของกลุ่มผ่านการทำงานร่วมกัน การสร้างผลงานเริ่มตั้งแต่ขั้นตอนออกแบบร่าง ขั้นตอนการวาดภาพบนผนัง จนถึงช่วงเวลาหลังจากผลงานเสร็จสิ้น ผู้วิจัยใช้เทคนิคการเก็บข้อมูลพรรณนาโวหาร (ethnography) เพื่อบันทึกปรากฏการณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้มีส่วนร่วมในการสร้างผลงานสตอรี่บอร์ด และมุ่งศึกษากระบวนการสร้างอัตลักษณ์และการแสดงออกของแต่ละบุคคลในระหว่างการทำงานสร้างสรรค์ การเก็บข้อมูลใช้เวลาตั้งแต่ เดือนตุลาคม พ.ศ. 2561 จนถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2562 รวมเป็นเวลา 8 เดือน ผลการวิจัยพบว่า มีกระบวนการปะทะสังสรรค์ระหว่างนักศึกษาซึ่งให้ผลลัพธ์เป็นการพัฒนาอัตลักษณ์ในสองลักษณะ คือ 1. อัตลักษณ์ของบุคคล และ 2. อัตลักษณ์ที่พัฒนาภายใต้กรอบของสถาบัน ซึ่งเป็นกรอบสังคมที่บ่มเพาะความคิดของนักศึกษา ด้วยเหตุนี้บุคคลจึงพัฒนาอัตลักษณ์โดยมีการประนีประนอมความคิดของตนให้เข้ากับกรอบของสถาบัน นอกจากนี้จากการวิจัยยังพบว่า กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ดังกล่าว สามารถแบ่งออกเป็นสี่ขั้นตอนดังนี้ 1) การเลือกใช้สัญลักษณ์ เป็นกระบวนการแสดงความคิดและมุมมองของบุคคลโดยมีการเลือกใช้สัญลักษณ์และภาพต่าง ๆ แทนเหตุการณ์ที่ตนเองสนใจ 2) การระบุบทบาทตนเองในสังคม เป็นขั้นตอนที่นักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตงานศิลปะโดยหาขั้นตอนที่เหมาะสมกับทักษะของตนเอง 3) การแสดงออกเชิงศิลปะ เป็นขั้นตอนที่นักศึกษาได้ทดลองวาด ลงสี 4) การยืนยันตำแหน่งทางสังคมของตนเอง เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังผลงานเสร็จสิ้นไปแล้ว นักศึกษามีความภูมิใจในงานที่ตนเองได้มีส่วนร่วมและบอกกล่าวต่อผู้อื่นผ่านเรื่องเล่า ภาพถ่าย และการแชร์เนื้อหาทางโซเชียลมีเดีย

**คำสำคัญ :** สตอรี่บอร์ด, การเรียนรู้แบบทวิวัจน, การศึกษาศิลปะ

## Dialogic Pedagogy through Creating Street Art

**Jakraphan Chaopreecha and**

**Voravika Wattanasoontorn**

Lecturer, Department of Computing

College of Computing, Prince of Songkla

University, Phuket Campus

**Nicha Tovankasame**

Lecturer, Department of Asian Studies

Faculty of International Studies, Prince of

Songkla University, Phuket Campus

### Abstract

Dialogic pedagogy is a teaching method to encourage individual learners to understand and accept different opinions without conflicts. Instructors have to bring up issues that provide opportunities to the learners to express themselves and have an interaction among peers. Street art is a project which is open publicly to different people to participate in sharing their ideas of economic situation, political disputes, cultural issues, and personal opinions on the social phenomena. Presently, street art widely attracts many audiences and have a huge impact since it can be easily disseminated from the wall art to photograph that share in social media. In this regard, the research utilizes street art project to encourage students to develop their personal identity and collective identity. The project started from design process, wall drawing and painting, until the ending process. In order to gather the data during the project, the researchers use ethnographic methodology to study a space-time of the project in which interactions among participants and their identities in the art creation are emerged. It was an 8-month data collection from October 2018 to May 2019. The outcomes found that there was an interactional process among students, resulting in 2 types of identity development: 1) personal identity; 2) collective identity appearing as a place of contestation where the creation of identities is limited under the institution bounds. Participants then reconcile the conflicts by develop their project conforming to both their personal needs and requirements of the institution. Moreover, there are 4 stages of identity development: 1) the symbol designation is the process of self-expression through the use of symbol and images to represent the self-identity; 2) positioning the self in the social structure is the process that students finding their own manners and skills in creating artwork;

3) art expression is the process that students experience in the drawing and painting on the

wall; 4) affirmation of social position occurred in the ending process when students finished their artwork and expressing their proudness in participating in the artwork through sharing their story, photograph, and related content on social media.

**Keywords:** Street Art, Dialogic Pedagogy, Art Education

## 1. บทนำ

การสอนศิลปะและการออกแบบต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงาน ที่มีคุณค่าในเชิงสุนทรียศาสตร์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละบริบทสังคม ศิลปะในปัจจุบันกลายเป็นศิลปะร่วมสมัยที่เน้นการแสดงออกทางความคิด ศิลปินไทยจำนวนหนึ่งมีการพัฒนากระบวนการทางความคิดตามพัฒนาการสังคม ผลงานศิลปะจึงนำเสนอแนวคิดเชิงนามธรรมที่วิพากษ์สังคมไทยร่วมสมัย ได้แก่ ความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม ปัญหาสิ่งแวดล้อม และประเด็นสภาพทางเพศ (Poshyanon 2006, 49) เป็นต้น ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดศิลปะไทยร่วมสมัยที่มีความผสมผสานระหว่างเป็นความเป็นสากลและท้องถิ่น (Fillitz 2015, 310) และมีความผสมผสานระหว่างวัฒนธรรม (Akbut 2018, 121) ผลงานศิลปะร่วมสมัยจึงไม่ถูกจำกัดภายใต้รูปแบบและวัสดุเฉพาะ แต่อาจอยู่ในรูปแบบของการจัดแสดงชั่วคราว งานติดตั้ง หรืออยู่ในรูปแบบสื่อผสมที่มุ่งเน้นสื่อสารกับผู้ชมภายในระยะเวลาหนึ่ง ศิลปะยังถูกปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) เพื่อสื่อสารถึงคนจำนวนมากในคราวเดียวกัน และกลายเป็นศิลปะประชานิยม (pop art) ด้วยเหตุนี้ ศิลปะจึงถูกผนวกเข้ากับการบริโภค (Dirk 2006, 8; Schroeder 1997) กลายเป็นสินค้าไลฟ์สไตล์ที่ผู้บริโภคสามารถสร้างอัตลักษณ์ของตนเองผ่านการเสพสื่อศิลปะ อาทิ เสื้อผ้า เครื่องประดับ การรับประทานอาหาร การถ่ายรูป หรือการท่องเที่ยว

ด้วยเหตุนี้ ศิลปะจึงนำเสนอความหมายเชิงซ้อนเมื่อถูกสื่อสารถึงผู้ชม และผ่านการผลิตซ้ำผ่านสื่อ หรือกลายเป็นสินค้า ศิลปินจึงต้องเข้าใจระบบสัญลักษณ์อันซับซ้อนที่ปรากฏในวัฒนธรรมการบริโภค และสามารถสื่อสารความคิดนั้นผ่านการสร้างงานศิลปะ การเรียนศิลปะจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่การฝึกทักษะฝีมือช่าง ผู้เรียนศิลปะจึงควรถูกสนับสนุนให้แสดงออกแนวคิดของตนเองที่มีต่อประเด็นสังคมต่าง ๆ ผ่านการจัดสรร ร้อยเรียง และสร้างผลงาน (Chang et al. 2012, 24) เป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้สำรวจ ตรวจสอบ ศึกษาวิถีชีวิตประจำวันของตนเองซึ่งมีความเชื่อมโยงอย่างแนบแน่นกับบริบทสังคม

สตรีทอาร์ตเป็นรูปแบบศิลปะร่วมสมัยแบบหนึ่ง<sup>1</sup> ที่ศิลปินไทยเลือกใช้เพื่อนำเสนอความคิดของตนเองที่มีต่อปรากฏการณ์สังคมไทย และเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะประชานิยม (Pop Art) ที่แพร่หลายในประเทศไทย ศิลปินมีอิสระในการวิพากษ์สังคมทั้งในเชิงเศรษฐกิจ สังคม มานุษยวิทยา สุนทรียภาพและวัฒนธรรม (Chanawut 2017, 260) สตรีทอาร์ตเริ่มได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในช่วงครึ่งทศวรรษที่ผ่านมา เนื่องจากเกิดการแพร่หลายของดนตรีฮิปฮอป และถูกนำไปใช้เพื่อโปรโมทการท่องเที่ยวในหลายพื้นที่ อาทิ กรุงเทพฯ สงขลา ภูเก็ต เชียงใหม่ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้สตรีทอาร์ตจึงเป็นรูปแบบศิลปะที่คนจำนวนมากให้ความสนใจ และสามารถสื่อสารกับผู้ชมจำนวนมากภายนอกกรอบพื้นที่ และการควบคุมโดยหอศิลป์ พิพิธภัณฑ์ และสถาบันการศึกษา ด้านศิลปะ

<sup>1</sup> งานวิจัยชิ้นนี้ให้ความเห็นว่าสตรีทอาร์ตไทยเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะร่วมสมัยด้วยเหตุผลสองประการ ประการที่หนึ่งศิลปะสตรีทอาร์ตในไทยเป็นการผสมรูปแบบข้ามวัฒนธรรมจากตะวันตกสู่ไทย ประการที่สอง ศิลปินได้เปลี่ยนแปลงความหมายของสตรีทอาร์ตจากวัฒนธรรมต่อต้านในอเมริกาไปสู่วัฒนธรรมประชานิยมที่ตัวงานมีการวิพากษ์สังคม แบบประนีประนอมมากขึ้นตามบริบทสังคมไทย (Tengya 2016, 2436) และยังเปิดโอกาสให้คนจำนวนมากเสพผลงานในที่สาธารณะพร้อมทั้งตีความความหมายภาพตามความเห็นของตนเอง

ด้วยเหตุผลดังกล่าวสตรีทอาร์ตจึงถูกเลือกเป็นโจทย์ให้นักศึกษาได้ทดลองบอกเล่าตัวตน ความคิดที่มีต่อสังคม ผ่านการสร้างผลงานศิลปะ โครงการนี้ถูกริเริ่มในรายวิชาการออกแบบเรขศิลป์ (graphic design) และได้รับทุนจากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต เพื่อจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ โดยนักศึกษาและอาจารย์ทุกคณะ ทุกสาขาวิชาได้รับคำเชิญให้เข้าร่วมกิจกรรมการวาดภาพสตรีทอาร์ตตามความสมัครใจ เนื่องจากไม่ได้ปิดกั้น การแสดงออกทางความคิด งานที่เกิดขึ้นจึงเป็นพื้นที่ปะทะระหว่างอัตลักษณ์ของสถาบันกับผู้ร่วมสร้างงาน การต่อรองและประนีประนอมทางความคิดจึงเกิดขึ้นในกระบวนการสร้างผลงาน ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษา ปฏิภูมิ-เวลา ในช่วงที่นักศึกษาได้มีโอกาสแสดงออกแบบทวิวิจน์ (dialogic) คือ มีความเข้าใจและเคารพ ในตัวตน และการแสดงออกของผู้อื่น ทั้งยังสามารถดำรงสิ่งที่ตนเองต้องการแสดงออกในงานให้มากที่สุด

บทความนี้แบ่งเป็นสามส่วน ส่วนที่หนึ่งอธิบายกรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ความหมายของการเรียนรู้ แบบทวิวิจน์และความหมายของสตรีทอาร์ตในบริบทสังคมไทย ส่วนที่สองเป็นข้อมูลกรณีศึกษาที่เก็บระหว่าง โครงการ และส่วนที่สามเป็นบทสรุป

## 2. วิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้ใช้วิธีเก็บข้อมูลพรรณนา (ethnography) ในมุมมองทางมานุษยวิทยา เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการ ต่อรองอัตลักษณ์ของนักศึกษาที่ระบบ วิธีการนี้เป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยมุ่งทำความเข้าใจ ความซับซ้อนของตัวแปรที่สัมพันธ์กันทั้งหมดภายใต้บริบทหนึ่ง เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงแนวคิด หรือปัจจัย ที่ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคม การเก็บข้อมูลเชิงพรรณนาเริ่มแรกถูกใช้ในกลุ่มนักมานุษยวิทยาเก็บข้อมูล โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ นักวิจัยต้องฝังตัวในพื้นที่วิจัย (field) จนเป็นสมาชิกของชุมชนที่ศึกษา เพื่อได้รับข้อมูลที่เป็นจริงจากผู้ให้ข้อมูล เนื่องจากไม่มีความต่างของสถานะ ระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูล ข้อมูลที่ถูกบันทึกเพื่อวิจัยเป็นบทสนทนา พฤติกรรม ความเห็น ข้อถกเถียง รวมถึง พื้นหลัง วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของผู้ให้ข้อมูล การเก็บข้อมูลเชิงพรรณนายังถูกนำมาใช้ในการศึกษางานออกแบบ และศิลปะ<sup>2</sup> เนื่องจากเป็นวิธีที่สามารถทำความเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคมในหลายมิติ

<sup>2</sup> ศึกษาเพิ่มเติม Gell, Alfred. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1998. และ Gunn, Wendy, Ton Otto, and Rachel Charlotte Smith. *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury, n.d.

งานวิจัยนี้ต้องการอธิบายการก่อร่างความหมายของชิ้นงานผ่านปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มผู้ร่วมสร้างงาน จึงใช้กระบวนการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) และสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) แบ่งเป็นสามช่วงเวลา ดังนี้

2.1 เก็บข้อมูลจากการสังเกตและการสัมภาษณ์ ในช่วงการออกแบบร่างเดือนตุลาคม และพฤศจิกายน 2561

2.2 เก็บข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม จากกิจกรรมการวาดรูปสตรีทอาร์ตบนผนัง วันที่ 22 พฤศจิกายน ถึง 24 พฤศจิกายน 2561

2.3 เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักศึกษาเพื่อให้ทราบผลกระทบหลังการสร้างผลงาน ช่วงเดือนมกราคม ถึง พฤษภาคม 2562

### 3. กรอบแนวคิดวิจัย

3.1 สตรีทอาร์ต: จากวัฒนธรรมต่อต้านสู่ศิลปะเพื่อสังคม

ศิลปะบนท้องถนนนี้มีจุดเริ่มต้นจากการพ่นสีสเปรย์ไปบนผนัง ซึ่งอาจเป็นการทำลายทรัพย์สินในที่สาธารณะ โดยไม่ได้รับอนุญาต เริ่มต้นโดยกลุ่มแก๊งสเตอร์ (gangster) ในฟิลาเดลเฟียในทศวรรษ 2500 ที่ต้องการประกาศชื่อของตนเองผ่านกราฟฟิตี สตรีทอาร์ต และเผยแพร่ไปยังนิวยอร์กช่วงทศวรรษ 2510 พร้อม ๆ กับการเกิดวัฒนธรรมฮิปฮอป (Powers 1996, 139) การวาดสตรีทอาร์ตเดิมที่เป็นเทคนิคที่เรียกว่า แท็กกิง (tagging) ที่มีรูปแบบเป็นเพียงชื่อ โลโก้ หรือสัญลักษณ์ของกลุ่ม จากนั้นจึงถูกพัฒนาไปสู่กราฟฟิตี (graffiti) ที่มีรูปแบบซับซ้อนในการวางองค์ประกอบตัวอักษรกับการใช้สี รูปแบบกราฟฟิตียังขึ้นกับรูปแบบสถานที่ที่ถูกวาด (Tangnamō 2001) ได้แก่ โทรว์ (throw up) ที่ให้สีและรายละเอียดน้อย เพื่อสร้างงานขนาดใหญ่ในเวลาจำกัด พีซ (piece) รูปแบบที่ความสวยงามสมบูรณ์ เพื่อดึงดูดผู้ชม และใช้เวลานานในการวาด โฮลคาร์ (whole car) การวาดบนรถไฟทั้งโบกี้ก็เป็นการทำงานร่วมกันในกลุ่มศิลปินที่มีการวางแผนมาอย่างดี เมื่อเทคนิคกราฟฟิตีถูกพัฒนาสร้างรายละเอียดได้มากขึ้นภายใต้ข้อจำกัดของสถานที่และเวลา ศิลปินจึงสามารถสร้างสรรค์ งานศิลปะที่เรียกว่า สตรีทอาร์ต คือ ศิลปะบนผนังที่ใช้ทั้งภาพและตัวอักษรสื่อความหมาย สตรีทอาร์ตกับกราฟฟิตีจึงถูกแยกออกจากกันได้ยากเนื่องจากมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันอยู่ หรืออาจมีการผสมรูปแบบเข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตาม สตรีทอาร์ตจะมีลักษณะสำคัญที่ต่างจากกราฟฟิตี คือ การใช้สีหลากหลายชนิด อาทิ พู่กัน สีสเปรย์ สติกเกอร์

ในช่วงกลางทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา สตรีทอาร์ตและกราฟฟิตีถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รัฐบาลท้องถิ่นในบางพื้นที่จึงโปรโมทเมืองในการปกครองของตนเองให้เป็นพื้นที่ของสตรีทอาร์ต (Mcauliffe 2012, 197) รัฐบาลเหล่านี้มุ่งหวังให้เกิดเมืองสร้างสรรค์ (creative city) ที่ใช้ศิลปะบนท้องถนน ดึงดูดนักท่องเที่ยว ส่งเสริมกิจกรรมและปฏิสัมพันธ์ของคนในชุมชน ปรากฏการณ์นี้ส่งผลให้ความหมายของกราฟฟิตีและสตรีทอาร์ตถูกเปลี่ยนแปลงในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ซึ่งทำให้รูปแบบศิลปะนี้มีความคลุมเครือจากการทำผิดกฎหมายให้กลายเป็นถูกกฎหมาย กราฟฟิตีและสตรีทอาร์ตจึงถูกเปลี่ยนความหมายจากวัฒนธรรมต่อต้านไปสู่วัฒนธรรมประชานิยมในหลายบริบทสังคม เพราะเป็นศิลปะบนท้องถนนที่เข้าถึงผู้คนได้ง่าย และมีพลังในการสร้างแรงบันดาลใจ หลายชุมชนจึงใช้สตรีทอาร์ตเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว หรือสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คนในชุมชน<sup>3</sup> เช่น ผลงานของ Alexface ที่ถูกวาดในเมืองเก่าจังหวัดพังงาเพื่อบอกเล่าเรื่องวัฒนธรรม และการสืบทอดประเพณีท้องถิ่น (Openphuketmag 2019) หรือ การเข้าร่วมสร้างสรรค์งานในอำเภอสุโขทัย-ลก จังหวัดนครราชสีมา ของกลุ่มศิลปินนานาชาติ เพื่อฟื้นฟูการท่องเที่ยวในจังหวัดที่ประสบปัญหาความขัดแย้ง (Thaipost 2018)

รูปแบบของสตรีทอาร์ตจึงถูกนำมาใช้เป็นโซเชียลอาร์ต (social art) คำว่า โซเชียลอาร์ต หมายถึง งานศิลปะในพื้นที่สาธารณะที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชน ผู้คนอาจมีปฏิสัมพันธ์กับผลงานได้ในหลายระดับ ขึ้นกับทักษะ บทบาทหน้าที่ในชุมชน และความสนใจส่วนตัว Joseph Beuys ศิลปินด้าน performance art ได้สร้าง social sculpture ที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่ใช่ศิลปินเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ ผลงานดังกล่าวได้สร้างประเด็นถกเถียงในสังคมว่าทุกคนสามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้ ถึงแม้ไม่ได้เรียนศิลปะ หลักวิชามาจากสถาบัน แนวคิดนี้ถูกเผยแพร่ในสังคมและสร้างการเปลี่ยนแปลงกระบวนการสร้างศิลปะ

<sup>3</sup> สตรีทอาร์ตถูกนำเข้ามาสู่ประเทศไทยและเผยแพร่เฉพาะกลุ่มผู้นิยมวัฒนธรรมดนตรีฮิปฮอปและการเล่นสเก็ตบอร์ด ต่อมาเริ่มได้รับการยอมรับจากภาครัฐมากขึ้น เมื่อพบว่าสตรีทอาร์ตสามารถนำมาใช้ส่งเสริมการท่องเที่ยว ยกตัวอย่างกลุ่มจังหวัดท่องเที่ยวทางภาคใต้ก็ได้รับการสนับสนุนโดยภาครัฐ เกิดการสนับสนุนให้วาดสตรีทอาร์ตในหลายพื้นที่ โดยครั้งแรกได้รับอิทธิพลจากสตรีทอาร์ตในจอร์จทาวน์ ปีนัง มาเลเซีย ถูกวาดในปี พ.ศ. 2555 เมื่อได้รับความนิยมนักเริ่มแพร่หลายสู่โครงการภาพวาดสตรีทอาร์ตที่จังหวัดสงขลาในปี พ.ศ. 2558 (Thonglert 2017, 51) และในเมืองเก่า ภูเก็ตปี พ.ศ. 2559 ตามลำดับ ปัจจุบันสตรีทอาร์ตเพื่อการท่องเที่ยวยังพบเห็นได้ทั่วไปตามเมืองต่าง ๆ ทั่วประเทศไทย เช่น เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ลำปาง นครสวรรค์ กาฬสินธุ์ อุบลราชธานี ร้อยเอ็ด จันทบุรี ฯลฯ (TAT Chiang Mai 2019)

ในแนวคิดโซเซียลอาร์ต<sup>4</sup> การสร้างสรรค์ไม่ได้หมายถึงการใช้ทักษะหรือเทคนิคที่ฝึกฝน เพื่อสร้างผลงานศิลปะ แต่เพียงอย่างเดียว แต่เป็นการได้ร่วมแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ (Fortunati 2005, 167) ศิลปะมีพลังในการสร้างความสัมพันธ์ร่วมระหว่างกลุ่มคน ช่วงเวลาที่ผลงานศิลปะกำลังทำงาน เพื่อสื่อสารแนวคิด ผู้ชมจะหลงลืมความเป็นจริงในชีวิตประจำวันและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนในพื้นที่แห่งนั้น (Rothenberg 1988, 65) ศิลปะจึงมีศักยภาพเป็นกลไกเพื่อสร้างความเป็นชุมชน หรือเชื่อมโยงเครือข่ายระหว่างผู้คน โซเซียลอาร์ตไม่ได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสุนทรียภาพในแบบศิลปะหลักวิชา ที่เน้นการถ่ายทอดผลงานด้วยทักษะฝีมือ แนวโน้มของสังคมที่เปลี่ยนไปโดยเปิดโอกาสให้ประชาชนได้แสดงความคิดเห็น อัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของตนเองโดยอิสระ เป็นสิ่งชี้วัดความสำเร็จของโซเซียลอาร์ต (Niziolek 2018, 137) ภายใต้บริบทของการเมืองและสังคม ศิลปะถูกใช้แทนสัญลักษณ์เพื่อบอกกล่าวปัญหาและความต้องการของกลุ่มคนในสังคม เนื่องจากศิลปะมีพลังในการสื่อสารจากระดับล่างขึ้นบน (bottom - up) (Niziolek 2010, 152) และถูกนำมาใช้เพื่อแทนภาษาของเหล่าคนชายขอบที่มีวัฒนธรรม เชื้อชาติ เพศ ความเชื่อทางศาสนา และภาษาเป็นของตนเอง (Niziolek 2011, 175)

จากแนวคิดที่กล่าวมา ผู้วิจัยมีความเห็นว่าสตรีทอาร์ตได้เปลี่ยนแนวคิดหลักจากวัฒนธรรมต่อต้านมาสู่โซเซียลอาร์ตกลายเป็นรูปแบบที่ผู้คนยอมรับทั่วไปในสังคม และการสร้างสรรค์สตรีทอาร์ตน่าจะเป็นโจทย์ที่เชื่อเชิญให้คนจำนวนมากในสังคมเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้าง เสพ ใช้สอย และรักษาถึงแม้กลุ่มคนที่เข้าร่วมจะไม่มีทักษะเชิงช่างในการทำงานศิลปะเลยก็ตาม ในส่วนถัดไปผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการเรียนรู้แบบทวิวัจน์เพื่อหาแนวคิดที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองอย่างเหมาะสม

### 3.2 สตรีทอาร์ตกับการเรียนรู้แบบทวิวัจน์ (dialogic pedagogy)

ในการสร้างสรรค์งานศิลปะและออกแบบ นักออกแบบต้องสามารถแสดงแนวคิดของตนเองออกมาอย่างอิสระ เพื่อให้เกิดชิ้นงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระในชั้นเรียนจึงเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอน บุคคลจะต้องมีพัฒนาการอัตลักษณ์สองด้านพร้อมกันคือ อัตลักษณ์ส่วนบุคคล (self-identity) และอัตลักษณ์ของกลุ่ม (collective identity) ซึ่งเกิดจากการปฏิบัติตามกฎระเบียบ จริยธรรม และข้อธรรมเนียมปฏิบัติของสังคมที่บุคคลเป็นสมาชิกร่วม (Golubović 2011, 30)

<sup>4</sup> ปัจจุบันมีคำที่ถูกใช้สอดคล้องกันหลายคำ ได้แก่ social art, socially engaged art และ community art คำเหล่านี้ใช้อธิบายถึงงานศิลปะที่ไม่ได้ถูกสร้างสรรค์โดยเพียงศิลปิน แต่เกิดจากการมีส่วนร่วมของประชาชนทั่วไป ผู้วิจัยมีความเห็นว่าคำเหล่านี้มีความหมายแตกต่างกัน เช่น community art เน้นความสำคัญและบทบาทของสมาชิกชุมชนที่เป็นเป้าหมายหลัก ศิลปินต้องสนับสนุนให้ชุมชนสามารถแสดงอัตลักษณ์ ความรู้สึก หรือวัฒนธรรมของตนเองผ่านศิลปะ (Tate 2019) socially engaged art เน้นศึกษาการประยุกต์วิธีการจากศาสตร์ต่าง ๆ เช่น ศึกษาศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และภาษาศาสตร์ เพื่อสร้างความร่วมมือระหว่างประชาชนกับศิลปิน (Helguera 2011, p. xiv) เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการสร้างความร่วมมือระหว่างนักศึกษาและอาจารย์หลายกลุ่ม จึงเลือกใช้คำว่า social art ซึ่งเป็นคำที่ให้ความสำคัญของพื้นที่ศิลปะที่เปิดโอกาสให้คนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมมาร่วมแสดงออกอย่างเปิดกว้าง (Rothenberg 1988, 66) มากกว่าการศึกษาวิธีการ หรือให้ความสำคัญกับชุมชนใดชุมชนหนึ่ง



แต่ในความเป็นจริงแล้วอัตลักษณ์ของบุคคลถูกสร้างขึ้นจากทั้งวัฒนธรรมที่ปรากฏในกรอบสังคม และความคิดที่เป็นปัจเจกของตนเอง เนื่องจากมีการประนีประนอมกับความเป็นตัวตนเมื่อต้องอยู่ร่วมในสังคม (Sökefeld 1999, 423) ดังนั้น กระบวนการเรียนรู้ตัวตนของบุคคลจึงเป็นกระบวนการมีส่วนร่วมกับสังคม มีการถ่ายทอดความคิด และการรับรู้ผลกระทบของการแสดงออกผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกร่วมสังคม (Furuness & Lysaker 2011, 187)

บทสนทนา (dialogue) เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ผู้คนในสังคมใช้ในการแสดงออกทางความคิดเป็นหลักการสื่อสารแบบทวิวัจนเป็นเครื่องมือในการสร้างประชาธิปไตย ที่เปิดโอกาสให้คนในสังคมได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นการตัดสินใจและแก้ปัญหาาร่วมกันแบบชอบธรรม (Siroros 2009, 82) บทสนทนานี้ต้องแสดงออกถึงอัตลักษณ์และความคิดโดยไม่มุ่งคุกคามหรือทำลายความเห็นของอีกฝ่ายหนึ่ง เป็นการยอมรับฟังความแตกต่าง ความหมายที่แท้จริงของคำและประโยคจะปรากฏระหว่างกระบวนการสื่อสาร ศาสตราจารย์เจตนา นาควัชระ ได้แปลคำว่า dialogue เป็นคำว่า ทวิวัจนในภาษาไทย (ทวิ: สอง, วัจน: ถ้อยคำ, Royal Institute 2001) ซึ่งมีได้หมายความว่า การสนทนาระหว่างบุคคล 2 คน แต่ยังรวมถึงการสื่อสารข้ามพรมแดนของวัฒนธรรมทั้งกายภาพ และจินตภาพ (Nakwatchara 2017, 39) สายพิณ กุลกนกวรรณ อัมธานี แปลงานเขียนของ เปาโล เฟรรี โดยเลือกใช้คำว่า สานสนทนา แทนคำว่า dialogue หมายถึง การสนทนาระหว่างบุคคล โดยแต่ละฝ่ายมิได้มุ่งหวังเอาชนะ หรือพยายามให้ความคิดของตนเองอยู่เหนือผู้อื่น (Freire 2017, 129) งานวิจัยชิ้นนี้เลือกใช้คำว่าทวิวัจน เนื่องจากเน้นการสื่อสารข้ามพรมแดนทางความคิด การสร้างงานศิลปะ และออกแบบมีการหยาบย้อมทั้งเทคนิค รูปแบบ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานข้ามระหว่างวัฒนธรรม

การเรียนรู้แบบทวิวัจนเป็นกระบวนการเรียนการสอนที่พัฒนาโดย มิคาอิล บัคทิน (Mihail Bakhtin) เกิดครั้งแรกในชั้นเรียนวรรณกรรมและการเขียน บัคทินเปิดโอกาสให้นักเรียนได้อธิบายความคิดของตนเองโดยอิสระ ครูผู้สอนสามารถถกเถียง และเรียนรู้จากความคิดที่หลากหลายของนักเรียนมากกว่าแสดงบทบาทเป็นผู้ตรวจสอบความถูกต้อง<sup>5</sup> (Duncum 2008, 254) ในกระบวนการนี้ นักเรียนเริ่มต้นจากการฝึกเขียนประโยคเรียงง่าย (parataxic) จากนั้นจึงใส่คำสันธานเพื่อแปลงประโยคดังกล่าวให้กลายเป็นประโยคซับซ้อน (hypotaxic) เมื่อความหมายของประโยคเปลี่ยนไปจากการใส่คำสันธาน นักเรียนจะเริ่มถกเถียงถึงความหมายที่แท้จริงที่ต้องการสื่อสาร (Matusov 2004, 9) การเรียนรู้แบบทวิวัจนจึงมุ่งสร้างกระบวนการถกเถียงและอันตรกิริยา (interaction) ของผู้เรียนโดยต้องลดบทบาทและอำนาจของผู้สอนให้มีความเท่าเทียมกันกับผู้เรียน (Mui 2013, 412) อย่างไรก็ตาม เป็นการยากที่ผู้สอนจะสนับสนุนผู้เรียนให้มีการแสดงออกอย่างอิสระ เนื่องจากในกระบวนการเรียนการสอน ผู้เรียนมักจะถูกวางกรอบให้อธิบายความหมายของสิ่งที่กำลังเรียนรู้ภายใต้กฎระเบียบของสถาบันทางสังคม (institutional bounds) (Aukerman 2013, 14)

<sup>5</sup> ในทางปฏิบัติบทบาทของครूमืออิทธิพลมากโดยเฉพาะในสังคมไทยที่นักเรียนถูกสอนให้เคารพและเชื่อฟังคำของครูผู้สอน ดังนั้นอำนาจ (authority) ของครูจึงแฝงอยู่ในทุกกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้และผู้เรียน ถึงแม้ผู้สอนจะพยายามให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างเต็มที่ แต่คำพูดของครูก็จะส่งผลต่อพฤติกรรม การตัดสินใจของผู้เรียนไม่มากนักน้อย ปรากฏการณ์ดังกล่าวยังพบในงานวิจัยชิ้นนี้และเป็นประเด็นหนึ่งที่นำมาถกเถียงในบทสรุปของงานวิจัย

สถาบันทางสังคมมักจะสร้างกรอบความคิดเพื่อควบคุมความประพฤติของคนในสังคม เช่น การสร้างจริยธรรมผ่านสถาบันศาสนา การสร้างขนบธรรมเนียมผ่านสถาบันครอบครัว หรือการสร้างข้อปฏิบัติของความเป็นพลเมืองดีผ่านสถาบันการศึกษา เป็นต้น

กรอบความคิดนี้มีผลให้ผู้เรียนมีความคิดคล้อยตามสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้ และอาจจะไม่มีโอกาสได้วิพากษ์หรือสร้าง และทำความเข้าใจความหมายของข้อปฏิบัติที่กำหนดโดยสถาบัน อาจารย์ผู้สอนจึงต้องหาวิธีการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการถ่ายทอดทวิวจน์

ศิลปะเองมีคุณสมบัติเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการถ่ายทอดทวิวจน์ โดยปราศจากความขัดแย้งต่อแนวคิดของสถาบันโดยตรง เนื่องจากศิลปะสามารถสื่อสารทั้งความงามและเนื้อหาผ่านการแสดงความหมายเชิงสัญลักษณ์ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ศิลปะไม่ได้สื่อสารแค่เรื่องของสุนทรียภาพ (aesthetic) แต่ยังประกอบด้วยเรื่องราวของบริบทสังคมซึ่งนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Desai & Chalmers 2016, 8) การสื่อสารผ่านวรรณกรรมและงานศิลปะจะถูกตีความภายใต้บริบทสังคมของทั้งศิลปินและผู้ชม กระบวนการสื่อสารระหว่างผู้คนสร้างระบบแนวคิดร่วมซึ่งเป็นรากฐานของสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง (Ideology)

อย่างไรก็ตาม Ideology ไม่ใช่อุดมการณ์ร่วมแต่เป็นพื้นที่ขัดแย้งที่ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ถูกแย้งชิงใช้ประโยชน์ บิดเบือน และสะท้อนไปมาระหว่างคนในสังคม (Stewart 1983, 277) การสร้างงานศิลปะจึงไม่ใช่แค่การทำงานระหว่างศิลปินและวัตถุ แต่รวมถึงกระบวนการที่ศิลปินต้องทำความเข้าใจกับข้อถกเถียงของคนในสังคม และแสดงออกถึงความคิดเห็นของตนเองผ่านการจัดสรรทัศนธาตุ

ในการเลือกรูปแบบศิลปะมาใช้ในการเรียนแบบทวิวจน์ จำเป็นต้องเลือกรูปแบบที่ผู้เรียนมีความคุ้นเคย เข้าใจในกระบวนการสื่อความหมาย และเข้าใจความหมายแฝงที่เกิดจากการวางประกอบรูปร่างรูปทรง เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้ในกระบวนการสื่อสาร ผู้เรียนสามารถมุ่งเน้นไปที่กระบวนการคิด เพื่อแสดงออกมากกว่า การทำความเข้าใจเทคนิคและความหมาย ด้วยเหตุผลดังกล่าวกราฟฟิติและสตรีทอาร์ตจึงเป็นรูปแบบศิลปะหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนแบบทวิวจน์ เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมของวัยรุ่นที่มีความคุ้นเคย และความรู้สึกร่วม (Whitehead 2004, 32) ศิลปะบนท้องถนนเป็นสิ่งที่ผู้เรียนได้รับรู้ผ่านสื่อ และพบเห็นได้จริงในสภาพแวดล้อมทั่วไป งานวิจัยชิ้นนี้จึงมีความเห็นว่า สตรีทอาร์ตมีความเหมาะสมในการเป็นโจทย์การเรียนรู้แบบทวิวจน์ ด้วยเหตุผลสองประการ ประการที่หนึ่ง สตรีทอาร์ตสามารถนำมาใช้เป็นโซเชียลอาร์ต ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างงานศิลปะ การมีส่วนร่วมของคนที่มีความหลากหลายของพื้นฐานวัฒนธรรม ความคิดจะสร้างปฏิสัมพันธ์ของบุคคล และสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบทวิวจน์ ในช่วงขณะที่ความคิดในการแสดงออกของบุคคลมีการปะทะสังสรรค์ในช่วงเวลาสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการนี้ต่างจากการสร้างงานศิลปะอย่าง จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ฯลฯ ที่ศิลปินมุ่งเน้นแต่การทำงานเฉพาะของตน

ประการที่สอง สตรีทอาร์ตมีความอิสระในเชิงเทคนิค ผู้สร้างผลงานสามารถใช้ลายเส้น สี โดยไม่ต้องคำนึงถึงรูปแบบมาตรฐาน หรือความสมบูรณ์ของการให้แสงและเงาในแบบศิลปะหลักวิชา<sup>6</sup> ทัศนธาตุเหล่านั้นจะถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเช่นเดียวกับการสร้างประโยคสนทนา โดยที่ต่างคนต่างมีสิทธิในการแสดงออกด้วยภาษาต่าง ๆ กัน

งานวิจัยนี้จึงมุ่งทดลองนำสตรีทอาร์ตมาใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกแบบทวิวัจน และศึกษากระบวนการสร้างตัวตนของผู้เรียนในช่วงเวลาที่เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่ม ดังจะอธิบายในส่วนถัดไป

## 4. การเรียนรู้ผ่านการสร้างสรรค์สตรีทอาร์ต

### 4.1 จุดเริ่มต้นโครงการสตรีทอาร์ต

งานวิจัยนี้เกิดขึ้นเนื่องจากผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าไปมีส่วนร่วมในโครงการวาดภาพสตรีทอาร์ต บนผนังอาคารกีฬา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ต โครงการนี้เป็นโครงการสุดท้ายในรายวิชาออกแบบเรขศิลป์ที่เปิดสอนในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้การออกแบบกราฟิก เพื่อนำไปพัฒนาส่วนติดต่อผู้ใช้หรือออกแบบองค์ประกอบภาพที่เป็นส่วนประกอบของงานมัลติมีเดีย ด้วยเหตุนี้ นักศึกษาจำนวนมากที่ลงเรียนวิชานี้จึงไม่ได้เป็นกลุ่มที่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะ วาดเส้น และการใช้สีในการออกแบบมาก่อน แต่อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องสนับสนุนให้นักศึกษามีโอกาสแสดงความคิดเห็นของตนเอง และมีความมั่นใจในการออกแบบภายในระยะเวลาการเรียนการสอนที่สั้นกว่าโปรแกรมการศึกษาด้านการออกแบบในหลักสูตรปกติ การเรียนแบบทวิวัจนจึงถูกหยิบยกขึ้นมาเพื่อส่งเสริมการแสดงออกของนักศึกษาหลังจากนักศึกษาได้เรียนรู้พื้นฐานการออกแบบกราฟิก จุด เส้น ระบาย และการใช้สี

<sup>6</sup> ศิลปะหลักวิชา หมายถึง การสร้างสรรค์ศิลปะตามหลักวิชาตะวันตกที่มีการรับรู้ความงามของภาพวัตถุที่ถูกวาดเลียนแบบธรรมชาติจนเสมือนจริง ความงามในเชิงสุนทรียะแบบนี้เป็นการเผยแพร่อิทธิพลความคิดจากตะวันตกสู่พื้นที่อื่น ๆ ทั่วโลก จึงทำให้ถูกตั้งคำถามในยุคหลังอาณานิคม (post colonialism) ว่าศิลปะหลักวิชาอาจไม่ได้แสดงออกถึงความงามที่เป็นที่สุด แต่ยังมีกรรับรู้ความงามในรูปแบบอื่น ๆ ตามวัฒนธรรมท้องถิ่นต่าง ๆ ที่ควรแก่การให้คุณค่า

นอกจากนี้ สตรีทอาร์ตยังถูกหยิบยกมาเป็นโจทย์ด้วยเหตุผลว่าเป็นศิลปะที่สามารถผสมรวมแนวคิดและการแสดงออกของนักศึกษาแต่ละคนเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่านักศึกษาจะมีทักษะฝีมือที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามผู้สอนได้คำนึงถึงการปะทะสังสรรค์กันระหว่างผลงานและอัตลักษณ์ของนักศึกษา ซึ่งมีความไม่เท่าเทียมกันทั้งด้านฝีมือ และความกล้าในการแสดงออก เป้าหมายหลักของการทำงานชิ้นนี้จึงเป็นการส่งเสริมให้เกิดการอยู่ร่วมกันของกลุ่มผลงานดังกล่าว จากการสัมภาษณ์ ผู้สอนวิชาเรขศิลป์ได้กล่าวว่

“เพราะ [สตรีทอาร์ต] เป็นอาร์ตที่เราสามารถเอาอาร์ตของเราไปผสมกับของเพื่อนได้ แต่สุดท้ายก็จำเป็นต้องมีบางอันที่โดดเด่นออกมา มันอาจจะมีสัดส่วนเล็กใหญ่ [ของผลงานแต่ละคน] ไม่เท่ากัน สาเหตุเป็นเพราะว่า creativity ต้องเกิดจากสามองค์ประกอบ คือ imagination ฝีมือ และความกล้า เด็ก ๆ ที่มาร่วมงานบางคนมีฝีมือ ก็จะกล้าวาดใหญ่ ๆ บางคนมีฝีมือด้อยกว่า ก็จะวาดเล็ก ๆ แต่ก็ต้องมีความกล้าด้วย ที่นี้พอคนที่ฝีมือไม่ได้ดีมากนักได้เห็นงานของเพื่อนก็จะได้พัฒนาตนเอง มันเลยเป็นโจทย์ที่ดีที่จะให้เด็กได้ทดลองทำงานร่วมกันแล้วหาทางพัฒนาฝีมือ” (Jom 2018, Interview)

ไม่เพียงการปะทะสังสรรค์ระหว่างอัตลักษณ์ของนักศึกษา แต่สตรีทอาร์ตชิ้นนี้ยังเป็นพื้นที่ปะทะภายใต้กรอบของสถาบันการศึกษา (institutional bounds) ซึ่งเป็นกรอบสังคมหลักที่นักศึกษาต้องเรียนรู้กฎเกณฑ์และหลักปฏิบัติ เนื่องจากโครงการนี้ต้องการใช้งบประมาณสนับสนุนเพื่อซื้ออุปกรณ์ จึงต้องขออนุญาตไปยังสำนักงานวิทยาเขต อาจารย์ผู้สอนจำเป็นต้องปรับเป้าหมายของโครงการให้ช่วยโปรโมท และแสดงอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ดังนั้น การออกแบบร่างขั้นต้นและนำแบบร่างเข้าที่ประชุมวิทยาเขตเพื่อขออนุญาต จึงเป็นขั้นตอนสำคัญก่อนสร้างชิ้นงานจริง

เนื้อหาของสตรีทอาร์ตเป็นการนำเสนออัตลักษณ์ของนักศึกษาในแต่ละคณะมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตภูเก็ตมี 4 คณะวิชาได้แก่ วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ College of Computing (CoC) คณะเทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม Technology and Environment (TE) คณะวิเทศศึกษา Faculty of International Studies (FIS) คณะการบริการและการโรงแรม Faculty of Hospitality and Tourism (FHT) นอกจากนี้ยังมีภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ Department of Computer Engineering (CoE) ซึ่งถูกแยกออกมาจากคณะวิศวกรรมศาสตร์ที่วิทยาเขตหาดใหญ่ และภายหลังได้ยุบรวมเข้ากับ CoC

คณะวิชาเหล่านี้ถูกบริหารแบบรวมศูนย์กลางซึ่งเป็นการลดหน่วยงานที่ทำงานซ้อนทับกัน เช่น การเงิน การประกันคุณภาพ การจัดซื้อพัสดุ ให้รวมอยู่ในสำนักงานวิทยาเขตภูเก็ต (ภาพที่ 1)

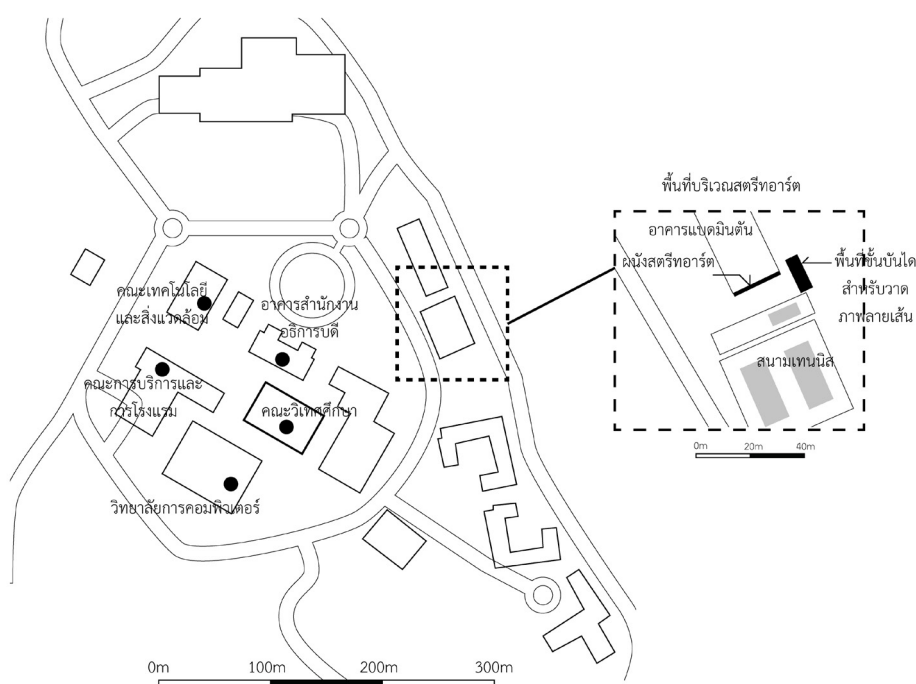
จากโครงสร้างสถาบันข้างต้น กรอบสังคมของสถาบันจึงเกิดจากระบบการบริหารมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และการแบ่งคณะวิชาซึ่งทำให้นักศึกษามีการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มตามความสนใจในวิชาชีพ เช่น นักศึกษาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศจะมีไลฟ์สไตล์ที่เน้นการใช้อุปกรณ์มือถือ สมาร์ทวอตช์ สมาร์ทโฟน สนใจเทคโนโลยีใหม่ ๆ การเขียนโปรแกรม นักศึกษาการบริการและการโรงแรมจะมีไลฟ์สไตล์ที่สนใจการท่องเที่ยว การถ่ายรูป การสื่อสารเพื่อนำเสนอแหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันการจัดการแบบรวมศูนย์กลางทำให้นักศึกษาได้ประกอบกิจกรรมร่วมระหว่างคณะฯ

โดยต้องคำนึงถึงประเพณี อัตลักษณ์ และการปฏิบัติของมหาวิทยาลัย เช่น การทำประโยชน์เพื่อเพื่อนมนุษย์ (เป็นคำขวัญหลักที่นักศึกษานำมาเขียนในผลงานสตรีทอาร์ต) การพัฒนาท้องถิ่น ความเป็นนานาชาติ และการคำนึงถึงการแต่งกายและมารยาทภายใต้กฎระเบียบของมหาวิทยาลัย ด้วยเหตุนี้ นักศึกษาจึงมีอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้กรอบสังคมที่ซ้อนทับกันทั้งในระดับคณะฯ และระดับวิทยาเขต บางครั้งนักศึกษาต้องเลือกปฏิบัติให้เหมาะสมกับพื้นที่ เช่น นักศึกษาสามารถใส่เสื้อซิปที่เป็นสีประจำสาขาวิชาได้ในเวลาเรียน แต่หากต้องเข้าร่วมกิจกรรมของวิทยาเขตนักศึกษาต้องใส่ชุดที่ถูกต้องตามระเบียบของวิทยาเขตเท่านั้น



ภาพที่ 1 แผนผังแสดงหน่วยงานหลักในวิทยาเขต  
(© Jakraphan Chaopreecha 17/11/2019)

ในขั้นตอนปฏิบัติงาน พื้นที่ว่างข้างสนามเทนนิสในวิทยาเขตถูกเลือกให้เป็นพื้นที่สร้างผลงาน (ภาพที่ 2) ผนังมีขนาดยาวประมาณ 18 เมตร สูง 5 เมตร เป็นพื้นที่ที่ถูกทิ้งร้างไม่ได้ใช้งาน แต่เป็นจุดที่ผู้คนผ่านทางสามารถมองเห็นได้ชัดเจน ฝั่งขวาของผนังมีลักษณะเป็นขั้นบันไดที่สามารถใช้นั่งชมกีฬาได้ ซึ่งเหมาะสมจะปรับเป็นเวที นักศึกษาและอาจารย์จึงเลือกพื้นที่นี้ โดยคาดหวังว่าจะพัฒนาไปเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ใช้สำหรับประกอบกิจกรรมต่อไป ขั้นตอนออกแบบร่างเริ่มต้นเดือนพฤศจิกายน 2561 เริ่มจากการให้นักศึกษาวาดภาพในกระดาษ จากนั้นเลือกแบบเพื่อไปพัฒนาในคอมพิวเตอร์ในลักษณะของดิจิทัลเพ้นท์ โจทย์ในการร่างแบบคือ การสร้างคาแรคเตอร์ แทนคณะวิชาทั้งสี่คณะในวิทยาเขต ได้แก่ วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม และการบริการและการท่องเที่ยว คำขวัญประจำมหาวิทยาลัย “Our Soul is for the Benefit of Mankind” ถูกเลือกมาเป็นจุดสนใจหลักของงาน ส่วนเนื้อหาของงาน อาจารย์สนับสนุนให้นักศึกษามีโอกาสออกแบบคาแรคเตอร์ตามที่ตนเองชอบและสนใจ มีการสร้างคาแรคเตอร์หุ่นยนต์ชื่อ RD เพื่อแสดงแทนเทคโนโลยี และใช้รูปหมีแพนด้าเป็นตัวแทนคณะต่าง ๆ



ภาพที่ 2 แผนผังแสดงตำแหน่งของผลงานสตรีทอาร์ต

(© Jakraphan Chaopreecha 17/11/2019)

แต่ต้องมีการแต่งกายหรือแสดงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงคณะวิชา (ภาพที่ 3) พื้นที่เวทีด้านข้างถูกออกแบบให้วาดลายเส้นแบบดูเดิล (doodle) เป็นลายเส้นสีเดียวให้นักศึกษาได้ลองฝึกใช้สีสเปรย์ก่อนลงสีจริงในพื้นที่ผนังใหญ่

ศิลปินสตรีทอาร์ต อามาน (Amann) ถูกรับเชิญให้เป็นที่ปรึกษาของงาน เนื่องจากอาจารย์และนักศึกษายังขาดประสบการณ์ในเชิงเทคนิค การคำนวณปริมาณ และเลือกใช้สเปรย์ให้เหมาะสมกับพื้นที่

ศิลปินอามานเข้าใจแนวคิดที่ต้องการให้นักศึกษาได้แสดงออกอย่างเต็มที่ จึงไม่ได้วางบทบาทในการปรับแก้แบบร่าง เพียงแต่พยายามแนะนำการเลือกใช้สีเพื่อสร้างมิติ และรายละเอียดของงาน อามานแนะนำให้ใช้สีสเปรย์สำหรับงานกราฟฟิตี ซึ่งไม่ได้มีส่วนผสมของทินเนอร์ และเลือกหัวพ่นที่มีรายละเอียดเส้นแตกต่างกัน ได้แก่ เส้นหนาขอบคม เส้นขอบเบลอ และหัวพ่นความละเอียดน้อยสำหรับลงสีในพื้นที่ใหญ่ ๆ อามานยังได้สร้างความมั่นใจให้กับนักศึกษาโดยการบรรยายถึงแนวคิดศิลปะร่วมสมัยที่ศิลปินต่างใช้ความคิดมากกว่าทักษะฝีมือ รวมถึงการแสดงออกในช่วงเวลาที่เหมาะสม เพื่อสื่อสารผลงานของตนเองออกไปในสังคม และตั้งคำถามที่ตนเองสนใจต่อผู้พบเห็น (Amann 2018, Interview)



ภาพที่ 3 ภาพสตรีทอาร์ต คาแรคเตอร์รูปร่างมีแพนด้าแต่งชุดต่างๆ แสดงถึงคณะวิชาภายในวิทยาเขต

(© Jakraphan Chaopreecha 25/11/2018)

โครงการนี้มีการออกแบบร่างในช่วงเดือนตุลาคมและพฤศจิกายน 2561 เพื่อนำแบบร่างไปขออนุมัติจากทางมหาวิทยาลัย ในการคิดแบบร่างนักศึกษามีการประนีประนอมระหว่างความชอบส่วนตัว ความเห็นของอาจารย์กับการสื่อความหมายที่เป็นไปตามความต้องการของมหาวิทยาลัย การแสดงออกจึงไม่ได้นำเสนอความเป็นตัวตนอย่างเด็ดขาดและรุนแรง

“ตอนแรกอาจารย์ต้องการให้ออกแบบคาแรคเตอร์ที่สื่อถึงคณะทั้ง 4 ครับ แกละยกตัวอย่างแพนด้ามาครับ ซึ่งตอนแรกตัวผมก็พยายามคิดคาแรคเตอร์ไว้บ้างแล้วครับ ส่วนตัวอย่างได้แนวน่ารัก ปุกปุย น่าเอ็นดู ๆ ดูกวน ๆ ประจวบกับอาจารย์ยกแพนด้ามา ก็เลยนำแพนด้ามาใช้ซะเลยครับ โดยคร่าว ๆ ที่คิดไว้คือ คณะ College of Computing (CoC) บวกกับ Department of Computer Engineering (COE) เป็นหมีอ้วน ซึ่มโหน หน้าตาเหวี่ยง ๆ เหน็บโน้ตบุ๊ก สไตล์พวกเด็กคอมฯ คณะ Faculty of International Studies (FIS) หมีเนียน ๆ ใส่สูท ดูคุณชาย ๆ หน้อย ทีแรกอยากให้ถือพู่กันใหญ่ ๆ สื่อถึงสาขาจีน คณะ Faculty of Hospitality and Tourism (FHT) ทีแรกออกแบบมาเป็นกุกุกับอีกอย่างที่ว่าคือ ใส่สูท ถือแก้วน้ำสไตล์ ๆ เด็กการโรงแรม คณะ Technology and Environment (TE) หมีสายรักธรรมชาติ ไม่พันต้องใส่ชุดการ์ดรักโลก...ตัวละครมีความสื่อถึงตัวตนของเราครับ โดยส่วนตัวที่ชอบที่สุดก็คือ แพนด้า CoC ครับ ตามสไตล์เด็กคอมเซอร์ ๆ ซึ่มโหน หงุดหงิดง่าย วัน ๆ หัวเสียอยู่แต่กับภาษาคอมพิวเตอร์” (Taochīeo 2019, Interview)

เหมือง นักศึกษาปี 3 เป็นอีกคนหนึ่งที่ได้รับหน้าที่ออกแบบตัวละครหลัก

“RABDA เป็นกระต่ายรวมกับแพนด้าและหุ่นยนต์ เนื่องจากเคยเลี้ยงกระต่ายในวัยเด็ก และตอนนั้นหลินปิง แพนด้าที่สวนสัตว์เชียงใหม่กำลังเป็นที่นิยม ผมเห็นว่าสอดคล้องกับโจทย์งานกราฟฟิคนี้อาจจะเลือกเอามาใช้ แต่ก็มีมีการเปลี่ยนสีจากชมพูม่วงมาเป็นสีฟ้า ส่วนคาแรคเตอร์ฝั่งขวา อีกตัวไม่มีชื่อ ออกแบบตามโจทย์ของงานคือ สร้างมาสคอตที่มีความเป็นภูเก็ทและ ม.อ. [ชื่อย่อของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์] ผมจึงเลือกเอามังกรมาแทนสัญลักษณ์” (Mūrang 2019, Interview)

นอกจากนี้ยังมีส่วนของการออกแบบร่างลายเส้นที่เปิดโอกาสให้นำเสนอเรื่องราวทั่วไป นักศึกษาจำนวนหนึ่งจึงคิดจะวาดรูปเพื่ออธิบายคำสำคัญที่เป็นปัญหาในรอบรั้วมหาวิทยาลัย ได้แก่ สถานที่สักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ลิฟต์ของคณะที่ค้างเสียบ่อย ๆ ภูเขาที่พบได้รอบ ๆ อาคาร สตูดิโอรถจักรยานที่เป็นประเด็นขัดแย้งระหว่างนักศึกษา กับเจ้าหน้าที่ ชื่อวิชาที่นักศึกษามักจะสอบตก ชื่อสถานที่ในมหาวิทยาลัยที่ถูกตั้งชื่อให้ดูตลกขบขัน หรือไข่เลือดออกซึ่งระบาดอยู่ช่วงระยะเวลาหนึ่ง เป็นต้น นักศึกษายังเลือกเอาสื่อที่ตนเองรับรู้ผ่านมีเดียมาเขียนเป็นสัญลักษณ์ อาทิ รูปของนาฬิกา กลุ่มหมาป่าที่ติดอยู่ในถ้ำ เสือดำ หรือละครเรื่องเมีย 2018 ที่เพิ่งจบลงไป นักศึกษาให้เหตุผลว่า “เหตุการณ์เหล่านี้ถึงแม้จะไม่ได้เกิดขึ้นในภูเก็ท แต่รู้สึกว่ามีส่วนร่วมในเรื่องราว เพราะได้ยินได้ฟังทุกวัน มันก็ชวนให้คิดว่าในหนึ่งปีมีเรื่องราวอะไรผ่านพ้นไปบ้าง” (7 พฤศจิกายน 2561) สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของบุคคลมีความสัมพันธ์กับเรื่องราว (narratives) ที่พวกเขาได้รับรู้และมีส่วนร่วม



#### 4.2 สตรีทอาร์ต: พื้นที่ของการสื่อสารแบบทวิวัจน

การทำงานจริงอยู่ในช่วงวันที่ 21 ถึง 24 พฤศจิกายน 2561 นักร้านติดตั้งก่อนหน้าวันเริ่มงานได้สองวัน ในช่วงเย็นของวันแรกโปรเจคเตอร์ถูกนำมาฉายภาพร่างบนผนัง งานแบ่งเป็นสองส่วนคือ ผนังหลักที่จะวาดภาพสตรีทอาร์ต และพื้นที่อ้อมจันทร์ด้านข้างยกสูงประมาณหนึ่งเมตร พื้นที่ส่วนนี้จะถูกวาดเป็นลายดูเดิล (doodles) (ภาพที่ 4) ก่อนเพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสทำความคุ้นชินกับการใช้สีสเปรย์ นักศึกษาแบ่งเป็นสองกลุ่มเพื่อเตรียมงาน กลุ่มหนึ่งซึ่งเชื่อระหว่างนักร้านเพื่อไหมที่ยึดเกาะ อีกกลุ่มหนึ่งทาสีรองพื้นสีขาวบริเวณอ้อมจันทร์ นักศึกษาชายส่วนใหญ่เลือกทำหน้าที่ขึ้นไปทำงานบนนักร้าน

หลังพระอาทิตย์ตกดิน นักศึกษานำโปรเจคเตอร์มาฉายภาพร่างลงบนผนังเพื่อเตรียมให้นักศึกษาวาดเส้นร่างตาม ศิลปินอามานสาธิตการใช้หัวสเปรย์แบบต่าง ๆ เป็นเวลาสิบนาที ก่อนที่จะแบ่งกลุ่มย่อยเพื่อแยกย้ายเขียนเส้นร่าง สีดำใช้เป็นสีหลัก สีเหลืองถูกนำมาใช้สำหรับเขียนตัวหนังสือ เมื่อนักศึกษาหญิงทาสีรองพื้นบริเวณอ้อมจันทร์เสร็จ ลายเส้นดูเดิลเริ่มถูกพ่นด้วยสีเหลือง ในช่วงแรกมีการแจกแบบร่างเพื่อให้ผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วมได้วาดรูปตามแผนที่วางไว้ แต่ในทางปฏิบัติทุกคนเลือกที่จะวาดโดยอิสระ อาจารย์จากคณะวิศวกรรมศาสตร์ เข้ามาร่วมด้วย โดยพ่นชื่อย่อมหาวิทยาลัย PSU รูปสน็อกเกิล นาฬิกา และแก้วกาแฟ นักศึกษาเริ่มเข้ามาร่วมด้วยโดยวาดรูปใบหน้า แสตคน ลี นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกันที่เพิ่งเสียชีวิต ภาพหมูป่า เครื่องแอปเปิล และรูปนาฬิกาที่ถูกเรียงร้อยกันหลาย ๆ เรือน



ภาพที่ 4 ภาพสตรีทอาร์ตเมื่อเสร็จสมบูรณ์แล้ว  
(© Jakraphan Chaopreecha 17/11/2019)

ชื่อย่อคณะถูกนำมาเขียน เช่น TE, FHT, FIS นักศึกษาจึงเริ่มนึกถึงสาขาย่อยของตนเองและเขียนอักษรย่อลงไป เช่น SE, COE, IT<sup>7</sup> ทำให้นักศึกษาบางส่วนและอาจารย์ประจำวิชาถามขึ้นมาว่า ถ้าจะใส่ชื่อสาขาจำเป็นต้องใส่ให้ครบทั้งวิทยาเขตหรือไม่เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมกัน “อาจารย์มีสองทางเลือกให้คณะคือหนึ่งเขียนชื่อย่อของสาขาเพื่อนให้ครบทุกสาขา หรือสองลบชื่อย่อแล้วเขียน [สัญลักษณ์] อย่างอื่นแทน”<sup>8</sup> (21 พฤศจิกายน 2561) นักศึกษาจึงลงความเห็นร่วมกันว่าให้ลบชื่อสาขาย่อยออก เพราะเกรงว่าจะเขียนชื่อหลักสูตรได้ไม่ครบ และแทนที่อัตลักษณ์ของแต่ละคณะด้วยภาพสิ่งของที่สัมพันธ์กับการเรียนการสอน เช่น คอมพิวเตอร์ สำหรับคณะวิทยาการจัดการคอมพิวเตอร์ หลอดทดลองวิทยาศาสตร์ แผนที่โลก ดาวเทียม สำหรับคณะเทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อม ชุดเครื่องแบบของเซฟสำหรับคณะการบริการและการท่องเที่ยว และธงนานาชาติ สำหรับคณะวิเทศศึกษา เป็นต้น

การทำงานดำเนินไปจนถึงกลางคืนของวันที่ 24 พฤศจิกายน 2561 ซึ่งเป็นกระบวนการเก็บงานชิ้นสุดท้าย การร่วมผลิตงานสตรีทอาร์ตได้ถูกขยายรูปแบบจากการวาดรูปไปสู่กิจกรรมดนตรี และสังสรรค์ ชมรมดนตรีใช้อัฒจันทร์ที่ถูกวาดเสร็จสิ้นก่อนเป็นเวทีแสดง นักศึกษาต่างคณะ รวมถึงคณาจารย์ได้เดินผ่านมา เข้าร่วมร้องเพลง และมีส่วนร่วมในการลงสีในส่วนย่อย ๆ นักศึกษาคณะกรรมการบริการและการท่องเที่ยวคนหนึ่งให้ข้อมูลที่สะท้อนให้เห็นว่าการทำงานศิลปะได้กลายเป็นอัตลักษณ์ของตนเอง ถึงแม้จะเคยเป็นประสบการณ์ในอดีต และนักศึกษาได้หยิบยืมรูปแบบของกิจกรรมเพื่อบอกเล่าความเป็นตัวตนในอดีตต่อผู้อื่น

“อยากให้มีพื้นที่อย่างนี้มานานแล้วค่ะ เคยไปสอบเข้า [มหาวิทยาลัย] อยากเรียน interior design แต่สอบวาดรูปไม่ผ่าน เพราะตอนนั้นไปตีวาดรูปมาผิดประเภท ของมันชนศิลป์เค้าให้วาดภาพเหมือน แต่ที่ไปเรียนเป็นการวาด perspective วาดตึก วาดถนน” (Kōn 2018, Interview)

กระบวนการสุดท้ายจบลงหลังเที่ยงคืน โดยมีการเก็บรายละเอียดเพิ่มเติมเล็กน้อย นักศึกษาจึงถ่ายรูปร่วมกันและแยกย้ายกันกลับบ้าน อย่างไรก็ตามสตรีทอาร์ตได้เปลี่ยนการใช้สอยพื้นที่นี้ จากพื้นที่ร้างกลายเป็นพื้นที่กิจกรรม นักศึกษาแวะเวียนมาถ่ายรูป ลานบริเวณด้านหน้าภาพวาดกลายเป็นจุดเช็คอินใหม่ และมีการจัดกิจกรรมนักศึกษาผู้วิจัยได้มีโอกาสสัมภาษณ์นักศึกษากลุ่มหนึ่งหลังจากผลงานเสร็จสิ้นหลายเดือนถัดมา ซึ่งบทสนทนาแสดงให้เห็นว่านักศึกษามีการเลือกตำแหน่ง และบทบาทของตนเองในสังคม ในช่วงเวลาการผลิตงานสตรีทอาร์ต บทบาทนั้นนำมาสู่การพัฒนาอัตลักษณ์ที่มีส่วนผสมทั้งอัตลักษณ์ของกลุ่มและบุคคล โดยไม่สามารถแยกออกจากกันอย่างเด็ดขาดได้

<sup>7</sup> Software Engineering (SE), Computer Engineering (CoE) และ Information Technology (IT)

<sup>8</sup> งานวิจัยนี้ไม่ได้ตัดบทบาทของอาจารย์จากกระบวนการสร้างผลงาน เนื่องจากต้องการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกคนในวิทยาเขต ทั้งอาจารย์บุคลากร และนักศึกษา ซึ่งตรงกับประเด็นหลักของการสร้าง social art อย่างไรก็ตามกลับพบว่าสถานะทางสังคมของบุคคลผู้มีส่วนร่วมกลับมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการสร้างผลงาน นอกจากนี้อาจารย์ยังเป็นผู้ตั้งโจทย์การทำงาน เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วง บางครั้งจึงต้องวางสถานะเป็นผู้วางกรอบการทำงาน เนื่องจากการทำงานจริงต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดของเวลาและทุน การปะทะระหว่างความเห็นของอาจารย์และนักศึกษาก็เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในบางครั้ง

- กัน: “หนูออกแบบตรงบันไดที่มีหลาย ๆ ภาพปนกัน กันร่างในคอมพิวเตอร์แล้วไปวาดจริงที่บันไดเลย เป็นรูปนางเงือกที่มีผมเป็นต้นไม้ออกมา...ตอนนั้นหนูเคยออกแบบไว้ก่อนแล้วในหัวข้อแมงกระพรุน เป็นภาพที่อยู่ใต้น้ำมีปลา มองหงายขึ้นมา มีนางเงือกนั่งอยู่บนโขดหิน วาดนางเงือกเพราะว่าชอบ”
- เพ็ญ: “สิ่งที่ชอบและได้วาดลงไปคือรูปที่มึนหมูป่า เพราะตอนนั้นอินกับข่าวตามข่าวในโซเชียล พอไปถึงหน้างานก็วาดออกมาเลย ไม่ได้ร่างไว้ก่อน เพราะส่วนที่รับผิดชอบหลักคือ วาดสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นภูเก็ต เช่น เรือ ตึกตา”
- นัท: “ส่วนใหญ่ผมจะไปวาดแซม ๆ เช่น บอมเบอร์แมน แล้วก็เสาโทรลลิ่งของตลาดใหญ่ [ตลาดใหญ่] อาจารย์บอกว่าให้เติมความเป็นภูเก็ต แล้วตัวเองชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่นอยู่แล้ว เลยเอาเสาโทรลลิ่งไปใส่ นัทมองว่าพื้นที่ตลาดใหญ่เป็นพื้นที่ไร้พรมแดน มีความหลากหลายปะปนกัน ชาวต่างชาติ ตึกชิโนโปรตุกีส สตรีทอาร์ตมีงานฝีมือแล้วก็รู้สึกว่าเป็นพื้นที่ที่โอเฟ่น”
- นักวิจัย: “จำเป็นต้องมีทักษะทางศิลปะไหม”
- กัน: “ไม่จำเป็น ต้องรู้เรื่องศิลปะมาบ้าง แต่ตอนเริ่มทำงานที่อามานก็จะสอน ก็ทำตามพี่เค้า”
- นัท: “ผมว่าที่จำเป็นคือ แนวคิดทางศิลปะ”
- เพ็ญ: “บางคนมีความคิดดี บางคนวาดเก่ง ก็เลยน่าจะเอามารวมกัน อย่างน้องเหมียววาดรูปสวย แต่บางทีก็คิดไม่ออก ก็ต้องช่วยออกไอเดียบ้าง”
- นักวิจัย: “การช่วยวาดโดยไม่ได้ออกแบบถือว่าเป็นงานของตัวเองไหม?”
- เพ็ญ: “เรานับนะว่างานที่ลงสีก็เป็นงานของเราด้วย เพราะคนออกแบบไม่สามารถลงสีได้ทั้งหมด ถ้าเค้าทำไม่ได้งานก็ไม่เสร็จ เพราะฉะนั้นที่เราลงสีก็ถือว่าเป็นการสร้างงานด้วยกัน”
- นักวิจัย: “หลังจากเสร็จงานแล้วได้กลับไปดูไหม”
- นัท: “หลังจากนั้นก็กลับไปดู อยากรู้ว่ามีคนมาถ่ายรูปบ้างหรือปล่าว เพราะผมรู้สึกว่ามันสวยดีทุกครั้งที่ผ่านมา”
- กัน: “หนูรู้สึกว่าโปรเจกต์ใหญ่ที่หลายคนช่วยกันทำ แต่ละคนจะมีส่วนเล็ก ๆ ที่ได้ทำ ทุกคนถึงความภูมิใจเพราะมีพื้นที่ของแต่ละคน” (Nat, Kan, and Phlœng 2018, Interview)

จากการสำรวจข้อมูลระหว่างกระบวนการทำงานพบว่า พื้นที่ทำงานศิลปะเป็นพื้นที่ปะทะของความคิดเห็น และมีลักษณะเด่นที่สังเกตได้สามประการ 1) ในกระบวนการสร้างงานทุกคนต่างมีหน้าที่เท่าเทียมกัน คือ มุ่งสร้างผลงานให้สำเร็จโดยไม่ได้นิ่งนอนใจถึงสถานะว่าเป็นอาจารย์ นักศึกษา หรือศิลปิน ทุกคนจึงมีสิทธิ์พูดคุยก่อความเห็นระหว่างกระบวนการทำงาน 2) อย่างไรก็ตามแม้ผู้ร่วมสร้างผลงานจะมีสิทธิ์ในการออกความเห็นเท่าเทียมกัน น้ำหนักของความคิดเห็นกลับแตกต่างกันเนื่องจากสถานะทางสังคม นักศึกษามักไม่กล้าคัดค้านและมักคล้อยตามทางเลือกที่อาจารย์เสนอให้ ในขณะที่ด้วยกันอาจารย์ก็ให้ความเชื่อถือศิลปินที่ได้รับเชิญมาเป็นที่ปรึกษาโครงการ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ปรากฏการณ์นี้เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมไทยที่มีความเกรงใจและให้ความเคารพผู้มีอาวุโส และผู้มีความรู้จึงไม่อาจทำให้ความสัมพันธ์ของผู้ร่วมสร้างผลงานเท่าเทียมกันในแนวระนาบได้โดยง่าย 3) ความกล้าในการแสดงออกของนักศึกษาในการสร้างผลงานศิลปะมีความแตกต่างกันไปตามทักษะที่ตนเองมี ถึงแม้กระบวนการทำงานจะเปิดโอกาสให้ทุกคนมีอิสระ แต่นักศึกษาที่ไม่มีความมั่นใจในการวาดและออกแบบก็จะเลือกทำหน้าที่เติมสี ตัดเส้น หรือวาดรายละเอียดเล็ก ๆ เพื่อให้ภาพรวมสมบูรณ์ อย่างไรก็ตามนักศึกษากลับได้เรียนรู้การยอมรับความสามารถของตนและผู้อื่น และพยายามหาบทบาทในกระบวนการสร้างงานที่เหมาะสมกับตนเองซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้แบบทวิวัจน

## 5. ผลการวิจัย

ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์สตรีทอาร์ต อัตลักษณ์ของนักศึกษาได้ถูกพัฒนา และถูกส่งเสริมให้แสดงออกถึงความคิดอย่างอิสระ อย่างไรก็ตามการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นกระบวนการซับซ้อนซึ่งสามารถวิเคราะห์แบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

5.1 การเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงความเป็นอัตลักษณ์ของบุคคล สัญลักษณ์เหล่านี้ถูกเลือกจากประสบการณ์ เหตุการณ์ หรือสื่อที่บุคคลได้เคยมีส่วนร่วม โดยมีการสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาจากสิ่งที่มีอยู่เดิม ได้แก่ นักศึกษาบอกเล่าความหลากหลายของวัฒนธรรมผ่านภาพประตูโทริอิ เป็นการผสมวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ตนเองรับรู้ผ่านสื่อโดยบอกเล่าสัญลักษณ์นี้ในบริบทของความเป็นภาคใต้ที่ตนเองอาศัยอยู่

5.2 การระบุมบทบาทของตนเองในโครงสร้างสังคม ซึ่งโครงสร้างนี้ถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลาของการสร้างสรรค์สตรีทอาร์ต การสร้างสรรค์ดังกล่าวมีลักษณะเช่นเดียวกับพิธีกรรมซึ่งถูกแปรเปลี่ยนไปเป็นช่องทาง (threshold) เปิดโอกาสให้บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมเป็นสมาชิกชุมชน (Turner 1969) การเข้าร่วมนี้บุคคลจำเป็นต้องเลือกหน้าที่ตามที่ตนเองมีความสามารถ ได้แก่ การผสมสี การวาดรูป การเย็บผม การวิจารณ์ภาพ หรือกระทั่งการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น การเล่นดนตรี การเล่นดนตรีจึงไม่ใช่แค่เพียงการร่วมสนุกแต่เป็นการขยายขอบเขตของช่องทางให้ผู้ที่มีความสามารถด้านอื่น ๆ นอกจากศิลปะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

5.3 การแสดงออกเชิงศิลปะผ่านระบบสัญลักษณ์ สำหรับบุคคลที่มีความสามารถในเชิงศิลปะ สามารถเลือกที่จะวาดภาพที่มีความเป็นสัญลักษณ์บ่งบอกประสบการณ์ หรือความเห็นของบุคคล สัญลักษณ์นี้มีการปะทะต่อตรง และผสมผสานกันจนเกิดการประนีประนอมระหว่างบุคคลกับสถาบัน และบุคคลกับบุคคล

ได้แก่ ภาพหมีแพนด้าที่สวมชุดอันมีสัญลักษณ์ของสถาบัน หมีแพนด้าที่เกิดจากความชอบส่วนบุคคลถูกหลอมรวมเข้ากับสัญลักษณ์สถาบัน ซึ่งไม่ใช่การจำยอมแต่เป็นการประนีประนอม เพื่อให้สัญลักษณ์หลักของตนเองได้ดำรงอยู่ในพื้นที่ของการแสดงออก นอกจากนี้สัญลักษณ์ยังถูกจัดในโครงสร้างที่มีลำดับชั้น (hierarchical structure) ถึงแม้จะมีความพยายามให้นักศึกษาได้แสดงออกอย่างเท่าเทียมกัน เพราะบุคคลมีความแตกต่างในเรื่องการแสดงออก ความกล้า และเทคนิคฝีมือที่จะให้ผู้อื่นยอมรับ อย่างไรก็ตาม สิ่งนี้เท่าเทียมกันกลับกลายเป็นโอกาสในการกลายเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน หรือการร่วมสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่ม ซึ่งนักศึกษาเองก็ให้ความสำคัญมากกว่าเพื่อร่วมสร้างผลงานอันเป็นเป้าหมายสูงสุด

5.4 การยืนยันตำแหน่งของตนในโครงสร้างสังคม นักศึกษามีการผลิตซ้ำการมีส่วนร่วมในผลงานของตนเองโดยการถ่ายภาพ แชรผ่านโซเชียลมีเดีย หรือจัดและร่วมกิจกรรมในพื้นที่ที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วยสตรีทอาร์ต กระบวนการนี้เป็นกระบวนการในสังคมร่วมสมัยที่มีการบอกกล่าวซ้ำและอาจจะให้ความหมายเพิ่มเติมเมื่อเรื่องราวการมีส่วนร่วมได้ถูกบอกเล่าในโลกออนไลน์ พื้นที่ของโลกออนไลน์ยังกลับมารื้อความหมายให้กับพื้นที่สตรีทอาร์ตเมื่อเวลาได้ผ่านไป แต่ภาพของการมีส่วนร่วมยังสามารถพบเห็นได้ในพื้นที่เสมือนจริง

กระบวนการทั้งสี่ขั้นตอนนี้ทำให้การสร้างสรรคสตรีทอาร์ตกลายเป็นพื้นที่ว่างชั่วคราว (temporal space) ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้แสดงออก และยอมรับความคิดที่แตกต่างจนถึงหลอมรวมเอาสัญลักษณ์ของผู้อื่นและสถาบันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตน

## 6. อภิปรายผล

การใช้สตรีทอาร์ตเพื่อเป็นโจทย์ให้นักศึกษาได้แสดงออก โดยยอมรับและเรียนรู้ความเห็นของผู้อื่นเป็นวิธีการที่เหมาะสม เนื่องจากรูปแบบการทำงานเป็นพื้นที่ที่ยอมรับความแตกต่าง (inclusive) ให้ผู้มีส่วนร่วมได้เลือกวางตำแหน่งตนเองให้เหมาะสมกับความสามารถ และแนวทางการแสดงออก อย่างไรก็ตามการพัฒนาอัตลักษณ์ของบุคคลไม่สามารถแยกออกจากอัตลักษณ์กลุ่มได้อย่างเด็ดขาด ความสมดุลระหว่างการพัฒนาอัตลักษณ์ทั้งสองรูปแบบจึงมีสัดส่วนแตกต่างกันตามบุคลิกและความคิดของปัจเจกบุคคล การประนีประนอมระหว่างอัตลักษณ์ของสถาบันและอัตลักษณ์บุคคล เป็นปัจจัยหลักที่เกิดขึ้นในโครงการนี้ ซึ่งนักศึกษาสามารถปรับตัวโดยนำอัตลักษณ์สถาบันมาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์บุคคล

การเรียนรู้แบบทวิวัจนในสังคมไทยไม่ได้เป็นกระบวนการที่ปราศจากความสัมพันธ์ในแนวตั้งโดยสิ้นเชิง เนื่องจากสังคมไทยมีการให้ความเคารพผู้อาวุโส ผู้มีความรู้ และคำนึงถึงสถานะทางสังคม การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลภายใต้กรอบสังคมไทยจึงไม่สามารถทำให้ปราศจากการเมือง (apolitical) อย่างไรก็ตาม นักศึกษาประสบผลสำเร็จในการพัฒนาอัตลักษณ์กลุ่ม และอัตลักษณ์บุคคล รวมทั้งมีความพึงพอใจที่ได้มีส่วนร่วมในการร่วมแรงสร้างผลงานถึงแม้ตนเองจะไม่ได้ถูกวางบทบาทเป็นผู้ออกแบบผลงานหลัก

งานวิจัยนี้พบว่า การทำงานมีผลลัพธ์ที่เกิดจากลักษณะสังคมไทยที่มีการประนีประนอมซึ่งกันและกัน และไม่ได้ทำการโต้แย้งต่อความเห็นของบุคคลอื่นอย่างชัดเจน แม้บางครั้งอาจแสดงการต่อต้านโดยอ้อม โดยการซ่อนข้อความหรือภาพที่สื่อความหมาย การประนีประนอมนี้เป็นลักษณะเด่นของสังคมไทย ทั้งยังปรากฏในสตรีทอาร์ตและกราฟฟิตี้ไทยทั่วไปที่ไม่ได้วิพากษ์ วิจาร์ณสังคมอย่างรุนแรง ต่างจากกราฟฟิตี้ในประเทศต้นกำเนิด

นอกจากนี้การเรียนรู้แบบทวิวัจนไม่ใช่เพียงฝึกการแสดงออกและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น แต่ยังหมายถึงการรู้จักเรียนรู้และยอมรับตนเองทั้งในด้านความสามารถ ทักษะ และความคิด ในกระบวนการทำงานนักศึกษาหลายคนยอมที่จะเป็นพนักงานสนับสนุน เช่น ลงสี ตัดเส้น เนื่องจากยอมรับว่าเพื่อนหลายคนมีทักษะในการออกแบบสูงกว่า ในกระบวนการนี้นักศึกษาได้เรียนรู้การยอมรับตนเองและพัฒนาอัตลักษณ์บุคคลควบคู่กันไปเมื่อนักศึกษาวางบทบาทที่เหมาะสมกับตนเองได้

การสร้างสตรีทอาร์ตมีจุดประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้แสดงออกความคิดของตนเอง อย่างไรก็ตามการทำงานทุกชิ้นย่อมมีเป้าหมายที่ชัดเจนคือ ผลสำเร็จของงาน ดังนั้นอาจารย์และศิลปินรับเชิญต่างต้องวางบทบาทตนเองเบื้องหลัง เพื่อให้ผลงานเสร็จตามต้องการ ทั้งการจัดสรรเงินทุน ควบคุมระยะเวลา การแสดงออกความเห็นของศิลปินและอาจารย์ดังกล่าวอาจจะมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักศึกษา อาจารย์จึงจำเป็นต้องระมัดระวังในการมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบและสร้างผลงาน แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเป็นผู้สร้างพื้นที่ ศิลปะและต่อรองกับผู้ให้ทุนและสาธารณชน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและยอมรับผลงานที่เกิดขึ้นสาธารณะชนเนื่องจากการทำงานส่วนหนึ่งเป็นการด้นสด (improvisation) และเปิดโอกาสให้หลายฝ่ายเข้ามามีส่วนร่วมในช่วงเวลาสร้างผลงานจริงซึ่งอาจจะมีรายละเอียดบางส่วนที่ไม่สามารถควบคุมผลลัพธ์ได้

งานวิจัยนี้ยังพบว่า การใช้เทคนิคการใช้ข้อมูลเชิงพรรณนา (ethnography) สามารถนำไปปรับใช้ และขยายผลเพื่อทำความเข้าใจผลลัพธ์ของการสร้างสตรีทอาร์ตในพื้นที่ชุมชนอื่น ๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มคนที่แตกต่างกันในชุมชน อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังไม่ได้ทำการศึกษาภูมิหลังทางวัฒนธรรม (Cultural Background) ของผู้มีส่วนร่วมในการทำงานสตรีทอาร์ตในเชิงลึก เพียงใช้ข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อเข้าใจปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มคนภายใต้ช่วงเวลาจำกัดของเหตุการณ์หนึ่ง การทำความเข้าใจพื้นหลังของผู้มีส่วนร่วม ทั้งด้านการรับสื่อความเห็นเชิงสังคม และแนวคิดในการแสดงออกในพื้นที่ส่วนรวมจะช่วยให้ทำความเข้าใจผลลัพธ์ของการสร้างสมดุลระหว่างอัตลักษณ์ตัวตน และอัตลักษณ์กลุ่มได้ดียิ่งขึ้น

## References

---

- Akbut, W. *Læ Læo Khwāmrū Suk Rūamsamai Kō Prākot: Sinlapa Rūamsamai 101*. [The Emergence of Contemporary Feeling: Contemporary Art 101]. Bangkok: Common Books, 2018.
- Amann. Interview by Chaopreecha, J. Prince of Songkla University, Phuket Campus, November 7, 2018.
- Aukerman, M. “Rereading Comprehension Pedagogies: Toward a Dialogic Teaching Ethic that Honors Student Sensemaking”. *An International Online Journal*, 1 (2013): 1 - 31.
- Chanawut, C. “Kānsuksā Khunkhā Dān ‘attalak Khōng Sinlapa Khāng Thanon Phūa Kānsāng Mūnlakhā Sū Sētthakit Sāngsan”. [The Study of Street Art’s Identities for Creating Creative - economic Value]. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 49, no. 3 (2017): 247 - 267.
- Chang, EunJung, Lim, Maria, and Kim, Minam. “Three Approaches to Teaching Art Methods Courses: Child Art, Visual Culture, and Issued-based Art Education”. *Art Education*, 65, no. 3 (2012): 17 - 24.
- Desai, Dipti, and Chalmers, Graeme. “Notes for a Dialogue on Art Education in Critical Times”. *Art Education*, 60, no. 5 (2016): 6 - 12.
- Dirk, Paesmans J. “Art in the Age of Digital Distribution”. In *New Media Art*, edited by Mark Tribe and Uta Grosenick, London: Tashen, 2006: 6 - 25.
- Duncum, P. “Thinking Critically about Critical Thinking: towards a Post-critical, Dialogic Pedagogy for Popular Visual Culture”. *International Education through Art*, 4, no. 3 (2008): 247 - 257.

- Freire, P. “Kānsuksā Khōng Phū Thūk Kotkhī: Chabap Khrop Rōp Hāsip Pī”. [Pedagogy of the Oppressed: 50<sup>th</sup> Anniversary]. Translated by Saiphin Kulkanokwan Hamdani. Bangkok: SuanNguenMeeMa, 2017.
- Fillitz, T. “Anthropology and Discourses on Global Art”. *Social Anthropology*, 23, no. 3 (2015): 299 - 313.
- Fortunati, A. “Utopia, Social Sculpture, and Burning Man”. In *After Burn: Reflection on Burning Man*, edited by Lee Gilmore and Mark Van Albuquerque: The University of New Mexico Press, 2005: 151 - 169.
- Furuness, Shelly, and Lysaker, Judith T. “Space for Transformation: Relational, Dialogic Pedagogy”. *Journal of Transformative Education*, 9, no. 3 (2011): 183 - 197.
- Gell, A. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1998.
- Golubović, Z. “An Anthropological Conceptualisation of Identity”. *Synthesis Philosophica*, 51, no. 1 (2011): 25 - 43.
- Gunn, Wendy, Ton Otto, and Rachel Charlotte Smith. *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury, n.d.
- Helguera, P. *Education for Socially Engaged Art: A Materials and Techniques Handbook*. New York: Jorge Pinto Books, 2011.
- Jom, K. Interview by Jakraphan, C., Prince of Songkla University, Phuket Campus, November 14, 2018.
- Kōn. Interview by Jakraphan, C., Prince of Songkla University, Phuket Campus, November 24, 2018.
- Matusov, Eugene. “Guest Editor’s Introduction: Bakhtin’s Dialogic Pedagogy”. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42, no. 6 (2004): 3 - 11.



- Mcauliffe, Cameron. "Graffiti or Street Art? Negotiating the Moral Geographies of the Creative City". *The Journal of Urban Affairs Association*, 34, no. 2 (2012): 189 - 206.
- Mūrang. Interview by Jakraphan, C., Prince of Songkla University, Phuket Campus, January 18, 2019.
- Mui, Ma So. "Dialogic Pedagogy in Hong Kong: Introducing Art and Culture". *Arts & Humanities in Higher Education*, 12, no. 4 (2013): 408 - 423.
- Nakwatchara, J. "Thawiwatkhāmchāt: Kranīsuksāchǎeng‘atchawaprawatthāngwichākān". [Cross-Cultural Dialogue: Case Studies from an Intellectual Autobiography]. *Songklanakarin: Journal of Social Sciences and Humanities*, 23, no. 1 (2017): 5 - 43.
- Nat, Kan, and Phlǎeng. Interview by Jakraphan, C., Prince of Songkla University, Phuket Campus, May 1, 2018.
- Niziolek, Katarzyna. "Art as a Means to Produce Social Benefits and Social Innovations". *Art and the Challenge of Markets*, 2 (2018): 117 - 143.
- Niziolek, Katarzyna. "One World, Many People. Towards Art for Multiculturalism". *POGRANICZE Studia Społeczne*, 18 (2011): 156 - 178.
- Niziolek, Katarzyna. Art and Civil Society: From Protest to Cooperation. *LIMES: Cultural Regionalistics*, 3, no. 2 (2010): 145 - 160.
- Openphuketmag. "Pǎet Wāpa Sām Čhut Chek ‘Infin Wǎ Wǎ @ Phangngā Sanē Mūrang Rǒng . Thī Mai Penrǒng Khrai". [Three Check-in Locations at Phangngā: The Charm of Minor City as it Never be the Second]. Openphuketmag (April 1, 2019). Accessed May 5, 2019. <http://www.openphuketmag.com/2019/04/01/เปิดวาร์ป-3-จุดเช็คอินฟี>.
- Poshyanon, A. "Khwāmpen Thai: Hok Thotsawat Hǎeng Sinlapa Samai Mai Lǎ Rūamsamai". [Thainess: 6 Decades of Modern Art and Contemporary Art]. *An Exhibition in Honor of Majesty the King: The Art in the Reign of King Rama IX, 6 Decades of Thai Art*, 2006.
- Powers, Lynn A. "Whatever Happened to the Graffiti Art Movement?". *Journal of Popular Culture*, 29, no. 4 (1996): 137 - 142.

- Rothenberg, D. Social Art/ Social Action. *TDR*, 32, no. 1 (1988): 61 - 70.
- Royal Institute. "Photchanānukromchabaprāṭchabanthittayasathān 2011". [Royal Institute Dictionary]. Accessed March 3, 2019. <http://www.royin.go.th/dictionary>.
- Schroeder, Jonathan E. "Andy Warhol: Consumer Researcher". *Advances in Consumer Research*, 24 (1997): 476 - 482.
- Siroros, P. "Prachāthipatai Bāep Sān Sēwanā Khwām Chūa Khwām FanLæ Khwāmpenpaidai Nai Sangkhom Thai". [Dialogical Democracy: Beliefs, Dreams, and Possibilities in Thai Society]. *Journal of Management*, 26, no. 1 (2009): 75 - 90.
- Stewart, S. "Bakthin's Anti-linguistics". *Critical Inquiry*, 10 (1983): 265 - 281.
- Sökefeld, M. "Debating Self, Identity, and Culture in Anthropology". *Current Anthropology*, 40, no. 4 (1999): 417 - 447.
- Tangnamō, S. "Graffiti - Krāpfiti Kān Takōn Kōngrōng Hā Sērīphāp Khōng Khonthī Rai Tūaton". [Graffiti: The Expression of Freedom from the Marginalized]. Oknation (2001). Accessed April 25, 2019. <http://www.oknation.net/blog/ashitastudio/2007/07/06/entry-1>.
- Taočhīeo. Interview by Jakraphan, C., Prince of Songkla University, Phuket Campus, January 16, 2019.
- TAT Chiang Mai. "Street Art...Art on the Walls EP.2". TAT Chiang Mai (March 9, 2019). Accessed November 4, 2019. <https://www.facebook.com/tatchiangmai/posts/2562687770472132>.
- Tate. "Art Term: Community Art". Tate (2019). Accessed November 4, 2019. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/community-art>.
- Tengya, M. "čhāk Watthanathamkrāpfitī Sū Ngān Sattrī Tha'āt Nai Prathēt Thai". [From Graffiti Cultures to Street Arts in Thailand]. *Veridian E-Journal*, 9, no. 2 (2016): 2424 - 2436.
- Thaipost. "Sīsan Chāidāen Tai Mūr Sattrī Tha'āt Thai Tāng Chāt Sāng čhut Shek 'in Sungai - kalōk". [The Color of Southern-Thai Borderland: Foreign and Thai Street Artists Create Check-in Points at 'Sungai - kolōk']. Thaipost (December 24, 2018). Accessed May 15, 2019. <https://www.thaipost.net/main/detail/24929>.

Thonglert, G. “Phāp Sattrī Tha‘āt Phūa Kānsīrsān Kānthōngthīeo Nai Khēt Phūnthī Yān Mūang Kao Pīnang Læ Song Khlā”. [Street Art for Communication in Tourism in the Old Towns, Penang and Songkla]. *The Review of Communication*, 1, no. 2 (2017): 49 - 62.

Turner, V. *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. New York: Routledge, 1969.

Whitehead, Jessie L. “Graffiti: the Use of the Familiar”. *Art Education*, 57, no. 6 (2004): 25 - 32.