

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย
กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่
กุมภาพันธ์ 2556

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย
กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่

กุมภาพันธ์ 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย
กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่
กุมภาพันธ์ 2556

เฉลิมรัฐ พิภูล. (2556). *โครงการวิจัยการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย ทัศนศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)*. ปรินญาณินพนธ์ ศป.ม.

(ทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

คณะกรรมการควบคุมรองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ชวลาวัลย์, รองศาสตราจารย์จิตรพี ชวลาวัลย์

ศิลปะนิพนธ์เรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย ทัศนศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง(ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554) เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มีความมุ่งหมาย เพื่อศึกษาถึงลักษณะของ “เนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง” โดยผ่านการแสดงออกทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุด ด้วยเทคนิคจิตกรรมสี่อะคลีริก ผู้วิจัยนำกลุ่มตัวอย่าง (ผลงานศิลปะ) มาจัดนิทรรศการ และได้สร้างแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยแบบสอบถามมี 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติร้อยละ ตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความงาม /สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ 2.ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง “การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย ทัศนศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน และ 3. ด้านเนื้อหาและความหมายเรื่อง “การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนทางการเมืองไทย ทัศนศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง(ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” กับการดำเนินชีวิต วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ดังนี้

1. ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00

2. จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.00 ปริญญาโท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และปริญญาเอก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

3. ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ(ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด(Concept) ทางการเมือง เรื่อง “การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนทางการเมืองไทย ” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91

4. ด้านความงาม / สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ย รองลงมา เป็นอันดับที่ 2 เท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86

5. ด้านเนื้อหาและความหมาย เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล: ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง”กับการดำเนินชีวิต มีค่าเฉลี่ยเป็นอันดับที่ 3 มีค่าเท่ากับ 4.00 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .99

จากการศึกษาข้อมูลที่ได้จากการทำวิจัยดังกล่าว จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องราวหรือเหตุการณ์ของการเมืองไทยผ่าน การ์ตูน ล้อ เพื่อเข้าใจถึงเสถียรภาพของรัฐบาลและสังคมไทยในช่วงเวลานั้นๆ และนำรูปแบบของงานวิจัยที่ได้ไปศึกษาปรับปรุงและพัฒนาสังคมไทยให้ดียิ่งขึ้นต่อไป



EDUCATION FOR THE SAKE OF AWARENESS : CASE STUDY TO
THE REFLECTION OF THAI POLITICS FROM POLITICAL COMICS JOKES.

(RESEARCH DURING IN 2009 - 2011)”



AN ABSTRACT
BY
CHALERMRUT PIKUL

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Art Degree in Visual Art: Modern Art
at Srinakharinwirot University

February 2013

Chalermrut pikul. (2013). *Education For The Sake Of Creativity: Case Study "The politics distraction of people that effect to the government : The reflection of thai politics from political comics jokes. (Research during in 2009 – 2011)"*. Master thesis, M.F.A. (Visual Art: Modern Art). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Somsak Chawalawan, Assoc. Prof Jitlapee Chawalawan.

An educational research project for creative purpose : Political caricatures, case study of reflection on Thai politics: from political caricatures (during 2009 – 2011), is a fine art thesis that use a qualitative research method. A main purpose of the research is to study meaning and matter of political caricatures through fine art expressions (visual art)

Representative samples in the research are a set of acrylic painting selected by a group of visual art experts. The selecting process was conducted by using a purposive sampling method. After selecting a set of acrylic painting, the researcher exhibited these representative samples (Art works) and the researcher also made 100 copies of questionnaire to enquire opinions of exhibition visitors. The research questionnaire has 2 sections. Section 1 is on basic information of people whose answer the questionnaire, for instance, gender and education level. Section 2 in the questionnaire is divided into 3 categories; the 1st category is about beauty and aesthetic side, the 2nd category is on the subject of using a visual art skill to communicate Political caricatures, case study of reflection on Thai politics: from political caricatures (during 2009 – 2011) concept to exhibition inspectors. The 3rd category in a relation to meaning and matter of Political caricatures, case study of reflection on Thai politics: from political caricatures (during 2009 – 2011) and way of life. Afterwards, the answered questionnaires of exhibition inceptors are analysed by using statistic to find a median.

Conclusion of data analysis

1. There are 100 of respondents that inspected the exhibition. Differentiated instruction by gender found that there are 58 females, which equal 58.00%, and 42 males, which equal 42.00%

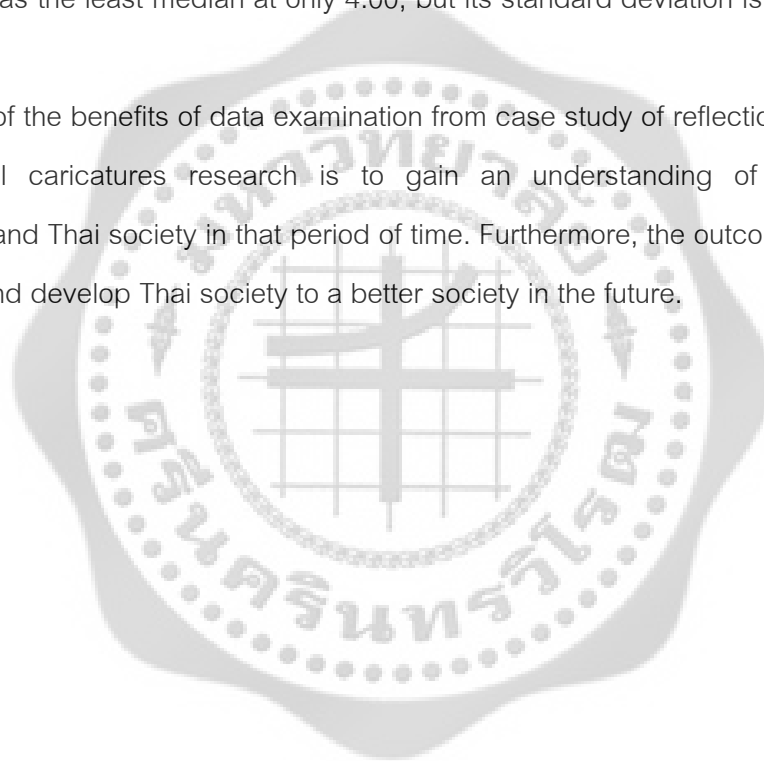
2. Differentiated instruction by education level reviewed that there are 69 undergraduates , which equal 69.00%, 21 graduates(Master degree), which equal 21.00% and 10 post-graduates(PHD), which equal 10.00%

3. Section 2 Category 2, using a visual art skill to communicate Political caricatures, case study of reflection on Thai politics: from political caricatures (during 2009 – 2011) concept to exhibition inspectors has the highest median at 4.16 and its standard deviation is 0.91

4. Section 2 Category 1, beauty and aesthetic side has the second highest median at 4.12, while its standard deviation is 0.86

5. Section 2 Category 3, matter and meaning on the subject of Untrustworthiness people have toward government: reflection of Thai politics: from political caricatures and ways of life has the least median at only 4.00, but its standard deviation is 0.86, which is the highest.

One of the benefits of data examination from case study of reflection on Thai politics: from political caricatures research is to gain an understanding of stability of Thai government and Thai society in that period of time. Furthermore, the outcome could be used to improve and develop Thai society to a better society in the future.



ปริญญาานิพนธ์
เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์: การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย
กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)
ของ
เฉลิมรัฐ พิกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์: ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2555

คณะกรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ
(ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาบัตรฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุน และความกรุณาอย่างยิ่ง
ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์ ประธานหลักสูตร อาจารย์
ถนอม ช่างักดี อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้จัดหลักสูตรสาขาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ และสละเวลาอันมี
ค่าเพื่อให้คำปรึกษา แนะนำที่เป็นประโยชน์ ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์เนศ วงษ์ยานนาวา
รองศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์ ดร .เกษม เพ็ญภินันท์ ดร .บัณฑิต จันทรโรจนกิจ ที่ได้ให้ความรู้ และ
แนวทางการศึกษาศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยแบบสหวิทยาการ ซึ่งเป็นประโยชน์กับผู้วิจัยใน
การศึกษาด้านทัศนศิลป์อย่างมากในปัจจุบันและต่อไปในอนาคต

ขอกราบขอบพระคุณมิตา มารดา นายสำเร็จ นางสมถวิล พิกุลและสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่
ให้ความสนับสนุน ช่วยเหลือด้วยความห่วงใย และที่ขาดเสียมิได้ คือคุณโบเพิน ไวยฉาย ผู้เป็นผู้เป็นที่
ปรึกษาและคอยเป็นกำลังใจเสมอมา ขอขอบคุณพี่น้องกัลยาณมิตรทุกคนที่ให้ความช่วยเหลืออย่าง
เต็มอกเต็มใจ

คุณค่า และประโยชน์จากปริญญาบัตรฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระรัตนตรัย ครู
อาจารย์ และผู้มีพระคุณผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้แก่ผู้วิจัย

เฉลิมรัฐ พิกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	7
ข้อตกลงเบื้องต้น	7
ความสำคัญของการวิจัย	8
ขอบเขตของการวิจัย	8
นิยามศัพท์เฉพาะ	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	12
ความหมายของของการ์ตูน	12
วิวัฒนาการของการ์ตูนกับการ์ตูนการเมือง	18
ความหมายของการวาดเขียน	23
ความไว้วางใจทางการ์ตูนการเมือง	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	33
บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	35
การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม	44
3 วิธีดำเนินการวิจัย	47
ประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	47
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล	49
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	49
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	68
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	68
ขอบเขตของการวิจัย.....	68
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	71
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	73
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ.....	76
ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม ทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงาน.....	76
อภิปรายผล.....	77
ข้อเสนอแนะ.....	78
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แบบประเมินความคิดเห็น.....	81
ภาคผนวก ข แบบภาพร่าง.....	82
ภาคผนวก ค ภาพผลงานจิตรกรรม.....	86
ภาคผนวก ง ภาพการจัดแสดงงาน.....	94
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	98

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$).....	63
2 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะ และตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษา เรื่อง “การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทยกรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$).....	64



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	11
2 Caricature ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขบขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่าง ให้เกินความเป็นจริง แต่ไม่มีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เป็นจุดสำคัญ.....	15
3 Comics ภาพที่มีเนื้อหาชวนขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ และมีถ้อยคำบรรยายประกอบ ตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่ชวนขบขันเสียส่วนใหญ่.....	16
4 สยามเมืองยิ้ม.....	36
5 บันไดชีวิตลงได้ทางเดียว.....	37
6 ขึ้นสู่อำนาจแบบเท้าเป๋อนโคลน ต่องลงจากอำนาจแบบมือเป๋อนเลือด.....	37
7 เด็กอ้ามहित ผู้ใหญ่อ้ามहितกว่า.....	38
8 ประเทศไทยลงทุนไปกับนายกมือเป๋อนเลือดมากเกินไป.....	39
9 เอาเงินคนเป็นมาซื้อคนตาย.....	39
10 เเทงบ, กลบเรื่องราวความเล็ดคกลางถนน.....	40
11 ขอชีวิตพ่อหนูคืน.....	40
12 จำบันได ที่เคยเหยียบเคยย่ำรึเปล่า.....	41
13 แนวรบในโลกไซเบอร์.....	42
14 ปกปิดข่าวโฆษณาชวนเชื่อ.....	42
15 4 แยกราชประสงค์.....	43
16 16 ไม่ยอมเป็นเหยื่อพันธนาการ.....	43
17 17 “ไม่มีชื่อ” ขนาด 100 x 80 cm.....	53
18 “ไม่มีชื่อ” ขนาด 100 x 80 cm.....	54
19 “ไม่มีชื่อ” ขนาด 120 x 100 cm.....	55
20 “เก้าอี้ของกลาง” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ.....	57
21 “ลงมากก็ไม่รอด” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ.....	58
22 “ปรองดองด้วยสันติวิธี” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ.....	59
23 “เตรียมเผา” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ.....	60
24 “ขอพื้นที่คืน” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ.....	61
25 “ครอบครองสื่อ” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ.....	62

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

หากกล่าวถึงการตูนซึ่งนับว่าเป็นการติดต่อสื่อสารรูปแบบหนึ่งของมนุษย์ และมีมาตั้งแต่ยุคต้นๆ ของอารยธรรมมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์รู้สึกสัมผัสต่อสิ่งรอบตัวด้วยจักขุประสาทเป็นหลัก ในสังคมทุกวัฒนธรรม ภาพเขียน งานปฏิมากรรมตำนานต่างๆ ล้วนมีมานานนับร้อยๆ ปี ก่อนจะถึงยุคของวรรณกรรมลายลักษณ์ทั้งหมดนี้เป็นรูปแบบของการติดต่อสื่อสาร การตูนก็เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารยุคแรกเริ่มของมนุษย์ อาจ สังเกตได้จากร่องรอยอารยธรรมของอียิปต์โบราณ กรีกหรือโรมัน (สุตริก จรรยาวัช “การตูนและการตูนการเมือง” บานไม่รู้โรย หน้า 34 - 35)

การตูนรับหน้าที่เป็นสื่อแสดงความรู้สึกนึกคิดเป็นด้านหลักอยู่หลายศตวรรษ จนกระทั่งถึงศตวรรษที่ 16 ภาพวาดที่ถูกใช้เป็นอาวุธในการเสียดสี เย้ยหยันจึงเริ่มขึ้น และเจริญเติบโตอย่างเต็มที่เมื่อผ่านไปอีกสองศตวรรษ สิ่งนั้นถูกเรียกว่า การตูนการเมือง (Editorial Cartoon) ซึ่งถือเป็นการตูนที่สร้างผลสะท้อนและทรงอิทธิพลมากที่สุด(ชัย ราชวัตร “การตูนนิสต์ผู้ยิ่งใหญ่แห่งยุค” ถนนหนังสือ หน้า 11)

การตูนการเมือง(Editorial Cartoon) ปรากฏให้เห็นเป็นประจำในหนังสือพิมพ์รายวันหลายฉบับ โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์ที่เน้นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมือง เป็นภาพวาดที่ดูซับซ้อนเรื่องราวหรือเหตุการณ์สำคัญประจำวันมาไว้ได้ทั้งหมด เกิดจากความคิดรวบยอดของศิลปินผู้มีพรสวรรค์ สามารถเจาะเข้าใจกลางของแต่ละปัญหา แต่ละเหตุการณ์ได้อย่างตรงเป้า

กล่าวคือ การตูนไม่ใช่งานวิจิตรศิลป์ ดังนั้นจะมีการเน้นในเรื่องของความงดงามน้อยกว่า ความมีพลังและความเป็นตัวของตัวเอง แต่ในความเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ศิลปะของแต่ละยุคสมัยย่อมรับใช้ยุคสมัยของมันเองเสมอ ดังนั้นการตูนย่อมสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตของสังคมในช่วงเวลานั้นๆ ได้ในระดับหนึ่ง โดยเฉพาะการตูนที่อ้างอิงเกี่ยวกับเศรษฐกิจ สังคม การเมืองเสมอ เช่นการตูนล้อการเมือง (สุตริก จรรยาวัช “การตูนและการตูนการเมือง” บานไม่รู้โรย หน้า 35)

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นบทบาทและความสำคัญของการตูนการเมือง(Editorial Cartoon) และยุคที่ถือว่าเป็นยุคเฟื่องฟูที่สุดของการตูนการเมืองก็คือ ช่วงปี 2516 – 2519 ยุคประชาธิปไตยเบิกบาน ในยุคนี้ความคิดทางการเมืองได้เปิดกว้าง และกลายเป็นยุคแห่งการแสวงหาความคิดของสังคมไทย

สำหรับในประเทศไทย กระแสความคิดของศิลปะแบบสังคมนิยมสังคมได้เริ่มก่อตัวและมีบทบาทอย่างเด่นชัดในแวดวงศิลปะของประเทศไทย ในช่วงระหว่างเหตุการณ์การต่อสู้ทางการเมืองในช่วง 16 ตุลาคม พ.ศ.2516 ถึง 6 ตุลาคม พ.ศ.2519 อันเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับยุคเฟื่องฟูของการตูนการเมือง

ในประเทศไทย ซึ่งเกิดจากสาเหตุและปัจจัยหลายประการด้วยกัน ทั้งจากการยอมรับอิทธิพลของอุดมการณ์แบบสังคมนิยมและปัจจัยทางด้านการเมืองและสังคมในสมัยนั้น สถานการณ์ในสังคมไทยนับตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาสู่ระบอบประชาธิปไตยในปี พ.ศ. 2475 เป็นต้นมานั้น ถือว่าประเทศไทยนั้นอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อทางการเมือง เกิดปัญหาทางสังคมและการเมืองอันเนื่องมาจากการก่อการปฏิวัติรัฐประหาร แ่งแย้งอำนาจซึ่งกันและกันของกลุ่มชนชั้นปกครองและนายทหาร กระแสแนวคิดแบบสังคมนิยมสังคม เริ่มปรากฏเด่นชัดขึ้นมาจากแวดวงของวรรณกรรมก่อน ปัญญาชนนักคิดนักเขียนหลายคนที่ไม่พอใจการปกครองในระบอบเผด็จการทางทหาร นักเขียนเหล่านั้นได้ปลุกกระแสของแนวความคิดแบบสังคมนิยม โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อในการต่อสู้ทางการเมืองและให้ความสำคัญต่อชนชั้นแรงงานและชาวไร่ชาวนา กลุ่มปัญญาชนที่เป็นผู้นำได้แก่นายกุหลาบ สายประดิษฐ์ หรือ ศรีบูรพา นายผี หรือนายอัศนีย์ พลจันทร นายบรรจง บรรเจิดศิลป์ และบุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อศิลปะแนวสังคมนิยมสังคมในประเทศไทยคือ นายจิตร ภูมิศักดิ์ ได้เขียนความเรียงเรื่อง “ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน ” ในปี พ.ศ. 2498 ซึ่งหนังสือเล่มนี้ได้กลายเป็นหนังสือเล่มสำคัญที่กระตุ้นความคิดของศิลปินและผู้สนใจศิลปะ ให้เห็นถึงความสำคัญของศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อมวลชนส่วนใหญ่ของประเทศและเรียกร้องให้ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อประโยชน์ของสังคมและมวลชน (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. 2537: 12-16)

แต่ยุคเบิกบานของประชาธิปไตยก็ดำรงอยู่ได้เพียงแค่ 3 ปี เมื่อเกิดเหตุการณ์ 6 ตุลา ประเทศไทยก็กลับเข้าสู่ระบอบการปกครองแบบเผด็จการอีกครั้งหนึ่ง ความล้มเหลวของการปกครองในระบอบประชาธิปไตยช่วงปี 2516 - 2519 นั้น ได้สวนทางกับรัฐธรรมนูญฉบับปี 2517 ซึ่งถือว่ามีความเป็นประชาธิปไตยมากที่สุด อีกทั้งยังให้โอกาสประชาชนได้มีส่วนร่วมทางการเมืองมากที่สุด

เหตุการณ์การเกิดกระแสของอุดมการณ์แบบสังคมนิยมสังคมหรือศิลปะเพื่อชีวิตในประเทศไทยนั้น สอดคล้องกับคำกล่าวของ วิรุณ ตั้งเจริญ ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า

“กระแสศิลปะเพื่อชีวิตและสังคม ซึ่งเริ่มต้นจากนักเขียนงานวรรณกรรมและบทกวี ช่วงหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองปีพุทธศักราช 2475 และช่วงปีพุทธศักราช 2500 ได้ส่งผลต่ออิทธิพลความคิดทางการเมือง สังคมและการสร้างสรรค์วรรณกรรม ดนตรีและศิลปะมาสู่นักแสวงหารุ่นใหม่ ช่วงก่อนและหลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 และถ้าพิจารณาเฉพาะงานทัศนศิลป์เพื่อชีวิตและสังคมแล้ว นับได้ว่าเกิดขึ้นหลังจากงานวรรณกรรมและความคิดแบบศิลปะสังคมนิยมที่แพร่หลายเข้ามาในช่วงเวลานั้น แล้วทัศนศิลป์แนวสังคมนิยมหรือทัศนศิลป์เพื่อชีวิตก็ฟักตัวขึ้นมาในสังคมไทย

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539 : 113-114)

การมีส่วนร่วมทางการเมืองของประชาชนในช่วงปี 2516 – 2519 เป็นไปอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะการเดินทางของนักศึกษาระดับปริญญาตรีหรือแม้กระทั่งการประท้วงของชนชั้นแรงงาน การไต่ถามหาหน้อกฎหมาย การนิยมใช้ความรุนแรงเข้าตัดสินปัญหาสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความไม่เชื่อมั่นของประชาชนต่อระบบการเมืองในขณะนั้น กล่าวคือประชาชนไม่ไว้วางใจในความสามารถของระบอบการเมืองว่าจะตัดสินใจแก้ไขปัญหาที่สังคมกำลังประสบอยู่ได้

ความล้มเหลวของการปกครองในระบอบประชาธิปไตย ในช่วงปี 2516 – 2519 ได้มีผู้วิเคราะห์สาเหตุไว้หลายประการ สาเหตุหนึ่งที่สำคัญคือ ประชาชนไม่รู้สึกไว้วางใจต่อระบอบการเมืองที่เป็นอยู่ โดยเฉพาะความอ่อนแอของรัฐบาลผสม(ลิขิต ธีรเวคิน “การเมืองการปกครองของไทย” หน้า 150)

เหตุการณ์ต่างๆ เหล่านี้ สามารถศึกษาได้จากการ์ตูนการเมือง(Editorial Cartoon) โดยเฉพาะในแง่ความไม่ไว้วางใจทางการเมือง เพราะการ์ตูนการเมืองนับว่าเป็นภาพสะท้อนความคิดของประชาชนที่มีต่อปรากฏการณ์ทางการเมืองในช่วงเวลานั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

สังเกตเห็นได้ตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะมนุษย์จะอยู่ในสถานที่แห่งใด ที่นั่นจะมีศิลปะแทรกซึมอยู่ด้วยเสมอตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านทัศนศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม

การที่มนุษย์มีความสัมพันธ์กับศิลปะนั้น จนบางครั้งมนุษย์เราก็กลิ้ม ละเอียด มองข้ามความสำคัญของศิลปะ และอาจมองว่าศิลปะเป็นสิ่งที่ยากเกินไปสำหรับมนุษย์ ศิลปะจึงกลายเป็นกิจกรรมของคนส่วนน้อย จำกัดอยู่ในวงแคบของตนเอง

ผู้วิจัยตระหนักถึงปัญหานี้เป็นอย่างดี จึงต้องการนำเสนอผลงานศิลปะเพื่อให้เกิดทัศนคติแบบใหม่ๆ แก่มนุษย์ ว่า “ศิลปะเป็นสิ่งที่ไม่ยากเกินความเข้าใจของมนุษย์ ” ดังคำพูดที่ว่า “ศิลปะมีส่วนผูกพันกับชีวิตความเป็นอยู่ของเราเป็นอย่างมาก ศิลปะพบอยู่ทุกหนทุกแห่งคล้ายกับอากาศที่เราหายใจเข้าไปทุกวัน”

อารี สุทธิพันธุ์ (ม.ป.ป.: 1)

กล่าวว่าเป็นความเหมือนที่แตกต่างของวิถีทางแห่งสังคมหนึ่งๆ ทั้งกับผองผู้คนบนพื้นฐานของเหตุและผล จนมีการกล่าวหาว่าข้อมูลคืออำนาจ นั้นหมายความว่าใครกุมข้อมูล ใ้มากกว่าย่อมเห็นอกว่า ทว่าผู้วิจัยนี้ถึงคำพูดของ“ไอท์ สไตท์” ที่ว่า“จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” การเข้าถึงข้อมูลนั้นไม่ยากอย่างที่คิด ในยุคข้อมูลข่าวสารโลกาภิวัตน์ การจัดการข้อมูลเป็นความรู้ต่างหากเป็นสิ่งที่ยากยิ่งกว่า ความไม่รู้ไซ้เป็นสิ่งน่าละอาย น่าเสียดายแล้วเสียใจไร้ซึ่งจินตนาการ การที่สังคมหนึ่งออกมาโดยเปิดเผยหรือไม่เปิดเผย ที่ไม่ละเลยต่อความจริง ความดีและความงาม คำว่าคนยกจิตใจระดับมนุษย์ปัญญาชน หรือวิญญูชนก็แล้วแต่จิตสำนึกต่อสังคมนั้นๆ การที่ไม่เห็นกับการกระทำ การเงี้ยบนิ่ง

การลงประชามติ การลงชื่อ การเคลื่อนไหว การแถลงการณ์ การต่อต้านอย่างสันติวิธี หรือกระทั่งการต่อต้านอย่างรุนแรง ล้วนแล้วแต่เป็นพลังขับเคลื่อนในปัจจุบัน เป็นวัฒนธรรมกลุ่ม ประชาคมองค์กรพันธมิตรต่างๆ แม้ว่าผู้วิจัยไม่ได้เข้าไปในขบวนการนั้นๆ หรือลงชื่อผู้ร่วมลงนามขบวนการใดเคลื่อนไหว เพื่อจุดมุ่งหมายของกลุ่มองค์กร แต่รู้ถึงสภาวะขณะหนึ่งนั้นตัวเอง คิดและควรทำอะไร เห็นด้วย ไม่เห็นด้วย อยู่เฉยๆ คัดค้าน หรือต่อต้านกับการกระทำนั้น ยกตัวอย่างชัดๆ ไม่เห็นด้วยกับการปฏิวัติรัฐประหารทุกครั้งที่เกิดขึ้นในบ้านเมืองนี้ หรือที่ไหนๆ ที่ไร้สิทธิเสรีภาพแห่งพลเมือง ถึงแม้ผู้วิจัยไม่เห็นด้วยกับการลงประชามติรับร่างรัฐธรรมนูญที่ผ่านมานั้น มิได้มุ่งหมายว่าผู้วิจัยขึ้นชอบนิยามคนโกงกิน มีผลประโยชน์ไม่ว่าใครก็ได้แต่ที่ชัดเจน แต่ผู้ วิจัยกล่าวถึงการเมืองเรื่องของอำนาจกลุ่มผลประโยชน์ในสังคมอยู่ร่วมกัน สังคมใดๆ ล้วนเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมืองทั้งสิ้น หากคำว่าการเมืองตามที่เข้าใจคืออำนาจและผลประโยชน์ ทุกคนมีส่วนได้ส่วนเสียว่าหากมองผู้คนขาด จิตสำนึกจริยธรรมของสังคมนั้นๆ ยากยิ่งต่ออุดมการณ์แห่งสังคมประชาคมจะเกิดขึ้น สังคมที่เกิดขึ้นไม่ว่าการเมือง ชาวบ้าน ชาวเมือง หรือให้เห็นเล็กกลุ่มที่ “ไม่เอากับเอา ” ทุกกรณีเคลื่อนไหว เรียกว่าปรากฏอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เชื้อน โรงงาน ไล่ว้อ สร้าง เป็นต้น

และเรื่องราวของสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ เป็นเรื่องราวของสิ่งที่อยู่คู่บ้านคูเมือง อยู่คู่สังคมของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยอดีตยาวนานพอๆ กับศิลปะ นั่นคือการเมือง (Political) เมื่อกล่าวถึงการเมืองนับว่าเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อศิลปะ นอกจากเรื่องราวของสภาพดินฟ้าอากาศ ศาสนาหรืออคตินิยมแล้วการเมืองก็มีส่วนหล่อหลอมศิลปะอยู่ไม่น้อย การเมืองอาจบิดหรือบีบให้ศิลปินเป็นเครื่องมือทางการเมือง ศิลปินอาจมีความคิดคล้ายตามไปกับการเมืองในยุคสมัยของตน เช่น การเมืองสลัลักษณะของชาตินิยมรุนแรง มีความศรัทธาต่อระบบสังคมนิยม ศิลปินก็จะนำเสนอเรื่องราวของระบบการเมืองผ่านผลงานการเขียนเรื่องหรือการวาดภาพ เพื่อให้ผู้ชมมีความสนใจในระบบการเมือง ในทางตรงกันข้าม ถ้ามิติทางการเมืองใดที่ศิลปินเกิดอคติ ไม่เห็นด้วย ก็อาจอาศัยศิลปะ เป็นตัวเฝ้าให้ประชาชนล้มระบบการเมือง โดยเฉพาะผลงานในด้าน วรรณกรรม อาจเป็นสิ่งยั่วยักที่มีผลมากที่สุด ส่งผลให้ประชาชน หลุกหลิกมาก่อการปฏิวัติ ล้มล้างรัฐบาล ด้วยความสามารถที่ศิลปินเน้นให้ประชาชนเห็นความเลวร้ายของระบบการเมืองในสมัยนั้น

หรือกระทั่ง นักคิด นักเขียนวรรณกรรม เห็นได้ว่าทุกแวดวงการตามนัยยะ “การเมือง” ตามความหมายที่ผู้วิจัยเข้าใจ และในเจตนาธรรมที่เคลือบแคลงสงสัยในประเด็นต่างๆ เช่นไม่มีความรู้ถ่องแท้ เอื้อประโยชน์และผลประโยชน์ทับซ้อน เป็นพวกพ้องบริวารเดียวกัน ในสังคมปัจจุบัน ก็ไม่ต่างจากการเมืองที่เป็น “การบ้านการเมือง ” เรื่องของอำนาจผลประโยชน์ทับซ้อน เป็นพวกพ้องบริวารเดียวกัน หากเป็นเช่นการเมืองจริงเป็นที่น่าเสียใจยิ่ง ทั้งหลายทั้งปวงใช้เนื้อแท้แรงงานวรรณกรรม เพราะดำก็คือดำ ขาวก็คือขาว แม้ว่าผู้วิจัยจะไม่ได้ร่วมลงนามแถลงการณ์ในประชาคม สมาคม เครือข่ายแนวร่วม

พันธมิตรใดๆ ในขบวนขับไล่ใคร เรียกร้อง ขึ้นเวทีกล่าวถ้อยคำใดๆ ตามสิทธิเสรีภาพหน้าที่พลเมืองที่ดี และไม่สำคัญยิ่งหย่อนว่าไม่ได้คิดต่างจากกลุ่ม องค์กรทั้งหลายเหล่านั้น ทว่าต่างที่วิธีการแสดงออก ผ่านงานคิดงานเขียน ในรูปแบบที่ผู้วิจัยพึงกระทำได้ภายใต้บริบทตัวเอง ผู้วิจัยอาจดูใจดำเกินไปไม่แสดงยินดียินร้ายกับใคร ไม่ได้หวั่นกลัวเกรงต่ออุปาทวีใดๆ ในการกระทำของผู้วิจัยผ่านออกมาทางจิตรกรรมนิพนธ์ มากกว่าความคิดงานอื่นใด แม้ไม่ใช่หนักเคลื่อนไหวสังคมของกลุ่มองค์กรใด ที่กล่าวมาทั้งหมดกลัวการเมืองจะทำลายทุกสิ่งทุกอย่าง หากหลงเคลิบเคลิ้มในเกียรติยศชื่อเสียงเป็นเรื่องมายาอคติ และเชื่อพลังกลุ่มมวลชนต่างๆ มีพลังต่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีต่อสังคมนั้นๆ

แม้แต่จินตนาการนักคิดนักเขียนส่วนหนึ่ง ซึ่งมีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม แล้วแต่จะคิดว่า ศิลปะรับใช้การเมือง หรือการเมืองรับใช้ศิลปะแต่ทว่าผู้วิจัยเชื่อว่า ศิลปะเพื่อชีวิตเพื่อประชาชน “ศิลปะ” จะแขนงไต่ล่องพันแล้วของตัว มันเอง เห็นการเมืองเรื่องอำนาจและผลประโยชน์ แต่คนทำงานศิลปะ ทั้งปวงไม่ได้บรรลุดังศาสดา ศิลปะนัยยะเพื่อปลดปล่อยสุนทรีย์ภาพ ความดี ความงามและความจริง

ในช่วงปลายปี พ.ศ.2552 ประเทศไทยได้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองครั้งยิ่งใหญ่อีกครั้งเมื่อรัฐบาลไทยภายใต้กา รนำทีมของพันตำรวจโท ดร .ทักษิณ ชินวัตร ต้องล่มสลายลงด้วยพลัง น้ำมือของ(กลุ่ม)ประชาชนที่พยายามประกาศเรียกตนเองว่า กลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย ทำการเรียกร้องให้รัฐบาลของพันตำรวจโท ดร . ทักษิณ ยุบสภาและบีบให้นายกทำการลาออกจากตำแหน่ง จนในที่สุดความพยายามกว่าสามเดือนของพวกเขาสำเร็จ ปิดฉากระบอบทักษิณและลี้ล้อ และในขณะเดียวกัน นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ซึ่งในเวลานั้นดำรงตำแหน่งหัวหน้าพรรคประชาธิปัตย์ ก็ได้รับการโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งเป็นนายกรัฐมนตรี ซึ่งในขณะนั้นประเทศไทยกำลังประสบกับปัญหาต่างๆ รุมเร้ามากมาย ทั้งภ าวะวิกฤตความมั่งคั่งของชาติทั้งเก่าและใหม่ ภาวะวิกฤตทางเศรษฐกิจซึ่งส่งผลกระทบต่อชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนทั่วประเทศ เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวข้างต้น รัฐบาลภายใต้ การบริหารงานของนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ จึงต้องริบดำเนินนโยบายในการแก้ไขปัญหา ซึ่งในระหว่าง ช่วงระยะเวลาการทำงานของรัฐบาลนั้น ต้องมีการนำเสนอมาตรการในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวทางเศรษฐกิจ และสังคมที่เกิดขึ้นในขณะนั้น รวมทั้งผลการดำเนินงานในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ให้ประชาชนรับทราบ โดยผ่านทางสื่อต่างๆ

และในปัจจุบัน หนังสือพิมพ์ถือเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการรายงานเหตุ การณ์ และการดำเนินงานของรัฐบาลให้ประชาชนรับทราบ โดยในการนำเสนอข่าวมีทั้งลักษณะแบบตรงไปตรงมา โดยเป็นการรายงานเหตุการณ์ที่มีเนื้อหาตามความเป็นจริงและการนำเสนอข่าวแบบอ้อม คือ การเสนอข่าวผ่านคอลัมน์ต่างๆ บทความ บทวิเคราะห์วิจารณ์ บทกวี หรือการนำเสนอผ่านการ์ตูน น ถึงแม้การเสนอข่าวผ่านการ์ตูนจะมีลักษณะของการนำเสนอออกมาในรูปแบบของความบันเทิง ซึ่งผู้อ่าน จะได้รับความตลกขบขันและความเพลิดเพลิน แต่แอบแฝงไปด้วยความคิดเห็นทางการเมือง เศรษฐกิจ

สังคมและการศึกษาเป็นต้น รวมทั้งมีการประชดประชัน เสียดสีสังคมหรือล้อเลียนบุคคลสำคัญทางการเมือง นอกจากนี้การ์ตูนการเมืองยังสะท้อนให้เห็นปัญหา หรือกระตุ้นปัญหาบางประการให้เป็นประเด็นทางการเมืองขึ้นมา รวมทั้งยังเป็นการสรุปเหตุการณ์ทางการเมืองด้วยภาพ หรือสัญลักษณ์ในการเสนอสมมติการณ์บางอย่างออกมา

นอกจากนี้การศึกษาถึงการตูนการเมืองในช่วงเวลาก่อนหน้านี้ (ช่วงปี 2516 - 2519) ย่อมสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบเกี่ยวกับความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนในสองยุค ว่ามีความแตกต่างหรือคล้ายคลึงกันอย่างไร ทำให้มองเห็นภาพพจน์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เสถียรภาพของรัฐบาลส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับความไว้วางใจของประชาชน ความล้มเหลวของระบอบประชาธิปไตยในรัฐบาลของนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ในช่วงปี 2552 - 2554 เป็นบทเรียนที่สำคัญที่เราควรจะได้ศึกษา เพื่อมิให้เกิดความผิดพลาดซ้ำอีกเมื่อมีโอกาสได้อยู่ในระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยแบบเต็มใบ การศึกษาถึงความไว้วางใจทางการเมือง โดยผ่านทางสื่อที่เรียกว่า การ์ตูนการเมือง(Editorial Cartoon) จึงนับว่ามีคุณค่าต่อการศึกษาอย่างยิ่ง

จากมูลเหตุของปัญหาความล้มเหลวทางการเมืองการปกครองของรัฐบาลและเหตุการณ์วุ่นวายในสังคม ในช่วงปี พ.ศ. 2552 - 2554 นับว่าเป็นบทเรียนสำคัญอีกครั้งหนึ่งที่เราควรศึกษา เพื่อมิให้เกิดความผิดพลาดซ้ำอีกครั้ง โดยประเด็นปัญหาที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาและนำเสนอมีดังต่อไปนี้

1. ศึกษาปัญหาด้านความรุนแรงจากเหตุการณ์ความรุนแรงทางการเมืองที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2552 - 2554 โดยศึกษาภาพสะท้อนทางการเมืองที่เรียกว่า การ์ตูนล้อการเมือง โดยศึกษาจากเรื่องราวและการนำเสนอถึงเหตุการณ์ในช่วงเวลานั้น
2. ศึกษาปัญหาด้านเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม จากปัญหาความล้มเหลวทางการเมืองและความไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาลในช่วงปี พ.ศ. 2552 - 2554 โดยศึกษาภาพสะท้อนทางการเมืองที่เรียกว่า การ์ตูนล้อการเมือง โดยศึกษาจากเรื่องราวและการนำเสนอถึงเหตุการณ์และความรู้สึกของประชาชนในช่วงเวลานั้น

โดยศึกษาจากตัวผลงานศิลปะและการสื่อความหมายทางศิลปะที่การ์ตูนล้อการเมืองต้องการนำเสนอ เพื่อนำผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยทั้งหมดไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อันเป็นรูปแบบของการสะท้อนภาพทางการเมือง สังคม ตามมุมมองและรูปแบบของผู้วิจัยเอง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาว่าการ์ตูนการเมือง พยายามสื่อความหมายสภาวะการณ์ทางการเมืองในลักษณะใด และยังส่งผลกระทบต่อความคิดของประชาชนอย่างไร โดยศึกษาจากภาพเหตุการณ์ทางการเมืองที่สะท้อนผ่านการ์ตูนออกมาในหลายๆ ด้าน เช่น ความรุนแรง ความโง่กิน ความเปลี่ยนแปลงของสังคม เป็นต้น
2. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ และนำเสนอแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสังคม
3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงปัญหาในหลายๆ ด้านที่เกิดขึ้นจากความล้มเหลวทางการเมืองปกครอง การเมือง ผ่านทาง การ์ตูนล้อการเมือง ว่าสะท้อนความรู้สึกของประชาชนในช่วงเวลานั้น
4. เพื่อการศึกษาการเมืองไทย โดยใช้ภาพการ์ตูนล้อการเมือง เป็นหน่วยสำหรับวิเคราะห์

ข้อตกลงเบื้องต้น

การ์ตูนการเมืองตามทฤษฎีการสื่อสารทางการเมือง เป็นสื่อในการสะท้อนภาพเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ทางการเมืองโดยเป็นการแสดงถึงความคิดเห็นต่างๆ ที่มีต่อการเมือง ในช่วงเวลานั้น ซึ่งแฝงไว้ในรูปของความบันเทิง แต่มีการให้ความรู้ทางการเมืองแก่ผู้รับสื่อ ตามทฤษฎีของฮาโรลด์ ดี ลาสเวลล์ (Lasswell, 1984)

การศึกษาและนำเสนอเรื่องของการ์ตูนการเมืองของไทยนี้ เป็นการสื่อความหมายในเรื่องราวภาพสะท้อนของการเมืองไทยในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ซึ่งเกิดเหตุการณ์ต่างๆ มากมายในหน้าประวัติศาสตร์การเมืองไทย การนำเสนอภาพสะท้อนของการเมืองไทยผ่านการ์ตูนการเมืองชุดนี้อาจเสมือนบันทึกหน้าประวัติศาสตร์ทางการเมืองชิ้นหนึ่ง และจะเป็นฐานข้อมูลสำหรับนักวิจัย ที่จะทำการศึกษาในเรื่องราวนี้ต่อไป

ในการสะท้อนความหมายจากภาพการ์ตูนการเมือง อาจสะท้อนได้หลากหลายความหมายตามความคิดของแต่ละบุคคล สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สะท้อนความหมายจากภาพการ์ตูนการเมือง โดยได้อ้างอิงจากเหตุการณ์ สถานการณ์จริงตามสื่อต่างๆ ที่ปรากฏออกมาในหลายๆ รูปแบบ ดังที่ผู้วิจัยจะอธิบายในบทต่อไป

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อตระหนักถึงความรู้สึกของประชาชนที่มีต่อเรื่องการเมือง เมื่อมีโอกาสได้อยู่ในระบบการปกครองแบบประชาธิปไตย
2. เพื่อเพิ่มมุมมองและทัศนคติของประชาชนที่มีต่อการตัดสินใจทางการเมืองตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เพื่อชี้ให้เห็นความไม่ไว้วางใจทางการเมือง ที่ประชาชนมีต่อรัฐบาลหรือระบบการเมือง ในห้วงเวลาดังกล่าว
4. เพื่อเพิ่มความน่าสนใจต่อการตัดสินใจทางการเมือง
5. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาศิลปะร่วมสมัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเมืองของไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำกัดช่วงเวลาตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ.2552 – 2554 ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นการดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีของนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ จนถึงวาระสุดท้ายของการดำรงตำแหน่ง และรวมถึงเหตุการณ์การวุ่นวายต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ดำรงตำแหน่งอยู่ การศึกษาวิเคราะห์ภาพการ์ตูน ผู้วิจัยเลือกศึกษาจากผลงานของนักเขียนบางคน คือศึกษาจากผลงานการ์ตูนล้อในหนังสือพิมพ์ โดยผู้วิจัยเลือกหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ มาเป็นหน่วยในการวิเคราะห์ เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ ภาพร่างต้นแบบผลงานขนาด 100 x 150 เซนติเมตร จำนวน 16 ชิ้น จากแนวความคิดเรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล: ภาพสะท้อนการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง” โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลงานออกเป็น 3 ชุดความคิดชุดละ 2 ชิ้น ได้แก่

1. ภาพสะท้อนความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางการเมืองและความรู้สึกที่ประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรง
2. ภาพสะท้อนปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน
3. ภาพสะท้อนปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรม ของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน

โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัยต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผลงานศิลปะที่คณะกรรมการผู้ตัดสิน (ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์) ได้ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากแนวความคิดเรื่อง “การ์ตูนล้อภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” เป็นผลงานภาพการ์ตูนล้อการเมือง โดยใช้ เทคนิคลายเส้นพิมพ์บนผ้าใบมาเป็นเทคนิคในการนำเสนอ ใช้การรวบรวมข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และผลงานวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. “การ์ตูนการเมือง” หรือ การ์ตูนบรรณาธิการ คือ ภาพการ์ตูนที่วาดและตีพิมพ์ลงสิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร โดยมีเนื้อหาล้อเลียนหรือวิพากษ์วิจารณ์สภาพ สังคม เศรษฐกิจและการเมือง จุดประสงค์เพื่อความสนุกสนานและความขบขัน ในบางครั้งอาจสอดแทรกถึงวิธีการแก้ปัญหา นั้นๆ จะมีคำบรรยายหรือไม่ก็ได้ โดยนักวาดการ์ตูนล้อการเมืองนั้น ถือว่าเป็นคอลัมนิสต์หรือบรรณาธิการคนหนึ่งของหนังสือพิมพ์ฉบับนั้นๆ เรียกว่า การ์ตูนนิสต์(Cartoonist)

“การ์ตูนการเมือง” คือภาพการ์ตูนที่ผู้เขียนได้เขียนขึ้นเป็นภาพบุคคลหรือแสดงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องหรือมีส่วนเชื่อมโยงกับการเมือง เศรษฐกิจ สังคมหรือเรื่องอื่นๆแต่ส่วนมากจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเมือง ซึ่งผู้เขียนได้สื่อความหมายในการแสดงความคิดเห็น หรือเพียงแค่เป็นการบอกเล่ารายกายเรื่องราวในภาพเท่านั้น ในลักษณะที่เป็นภาพตลก ภาพล้อเลียนที่ผู้เขียนตั้งใจให้ดูรู้สึขบขัน

2. “การเมืองไทย” อยู่ในระบอบราชาธิปไตยภายใต้รัฐธรรมนูญ และประชาธิปไตยระบบรัฐสภา ซึ่งมีนายกรัฐมนตรี เป็นประมุขของรัฐบาล และ พระมหากษัตริย์ ซึ่งทรงอยู่ภายใต้รัฐธรรมนูญ เป็นประมุขแห่งรัฐ ฝ่ายนิติบัญญัติและฝ่ายบริหารถ่วงดุลอำนาจซึ่งกันและกัน ส่วนฝ่ายตุลาการเป็นอิสระจากอีกสองฝ่ายที่เหลือ การเลือกตั้งในประเทศส่วนใหญ่อยู่ในระบบหลายพรรค

ฝ่ายบริหารมีนายกรัฐมนตรีเป็นประมุขแห่งอำนาจ ฝ่ายนิติบัญญัติของไทยอยู่ในระบบสภาคู่ แบ่งออกเป็นวุฒิสภาและสภาผู้แทนราษฎร ฝ่ายตุลาการ มีศาลเป็นองค์กรบริหารอำนาจ เป็นองค์กรที่มีอำนาจพิพากษาคดีตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย และกฎหมายไทย ส่วนใหญ่ ประเทศไทยมีระบบพรรคการเมืองอยู่ในระบบหลายพรรค กล่าวคือ ไม่มีพรรคการเมืองใดสามารถจัดตั้งรัฐบาลพรรคเดียวได้อย่างเด็ดขาด จึงต้องจัดตั้ง“รัฐบาลผสม” ปกครองประเทศ

3. “นักการเมือง” เป็นตัวแทนของประชาชนในการตัดสินใจบริหารประเทศ ซึ่งรวมถึงตำแหน่งรัฐมนตรี สมาชิกสภาที่ได้อำนาจมาจากเลือกตั้ง รัฐประหาร การเลือกตั้ง ข้อโกงหรือวิธีอื่น

4. “ผู้มีอำนาจทางการเมือง” คือชนชั้นผู้นำที่มีอำนาจ ซึ่งเป็นอำนาจทางการเมืองที่ได้มา จะด้วยความเห็นชอบจากประชาชนหรือไม่ก็ตาม จะใช้อำนาจนี้กำหนดระบบการเมืองให้เป็นไปตามความต้องการของตน

5. “ความไว้วางใจทางการเมือง ” คือความโน้มเอียงขั้นพื้นฐานในเชิงความรู้สึกหรือการประเมินค่าที่บุคคล (ประชาชน)มีต่อรัฐบาล (Basic evaluative or affective or orientation toward the government) มิติความไว้วางใจเริ่มจาก ความไว้วางใจอย่างสูง (High trust) จนไปถึงความไม่ไว้วางใจอย่างสูง(High distrust) หรือความระแวงทางการเมือง(Political cynicism)

6. “ความระแวงทางการเมือง ” คือทัศนคติในทางลบต่อรัฐบาล เป็นความเชื่อว่า รัฐบาลไม่ได้ทำหน้าที่หรือสร้างปัจจัยผลิตผลทางการเมืองออกมา ตามที่บุคคล (ประชาชน)คาดหวังเอาไว้ ซึ่งตรงข้ามกับความไว้วางใจทางการเมือง ซึ่งเป็นทัศนคติในทางบวกต่อรัฐบาล

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการศึกษาข้อมูล เอกสารเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับ

1. การศึกษาข้อมูลทางกายภาพ และเอกสารประกอบเบื้องต้น เกี่ยวกับ
 - คอลัมน์การ์ตูนล้อการเมืองของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ
 - ติดตามความเคลื่อนไหวทางการเมืองจากการลงสถานที่จริง
 - ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีแนวทางใกล้เคียงกัน
 - เอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการศึกษาทางการเมือง โดยนำข้อมูลเอกสารดังกล่าวมา

วิเคราะห์เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย

2. ออกแบบภาพร่าง

ทำการร่างแบบครั้งที่ 1 จากนั้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์และปรับปรุงรูปแบบ จากนั้นจึงทำการพัฒนาแบบร่างครั้งที่ 2

3. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

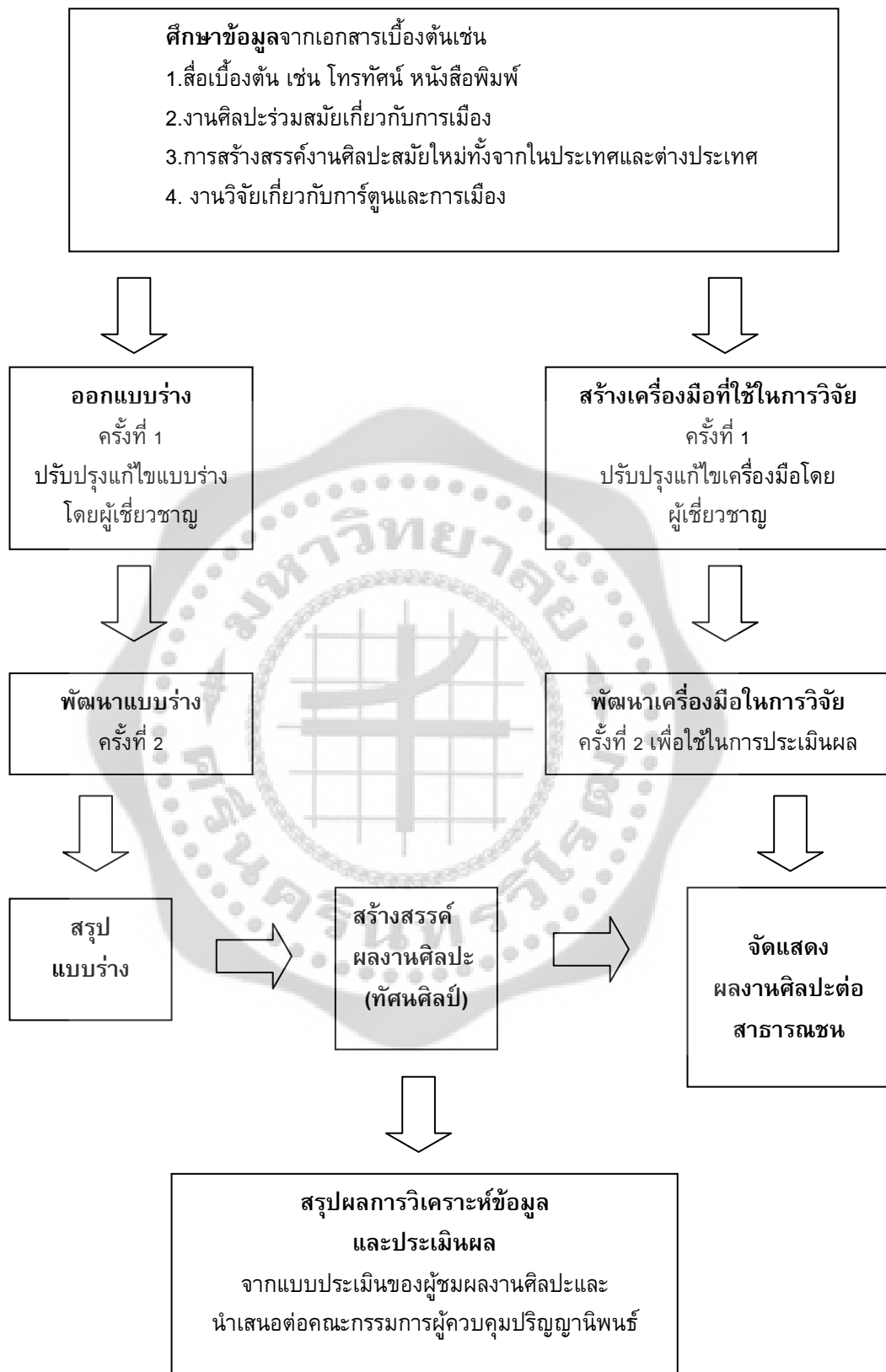
สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการวิจัยได้แก่ แบบประเมินผล ซึ่งแบ่งแบบประเมินเป็น 2 ส่วน คือ

3.1 แบบประเมินในส่วนของตัวผลงาน

3.2 แบบประเมินความเข้าใจของผู้ชมระหว่าง แนวความคิด กับ ตัวผลงานที่ นำเสนอ นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

4. สรุป และ ประเมินผล

จากการวิเคราะห์แบบประเมินของผู้ชมผลงานและนำเสนอต่อคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญาานิพนธ์ ทั้งนี้สามารถสรุปลักษณะของกรอบแนวคิดได้ดังภาพประกอบที่ 1 ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์กรณีศึกษา “การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ความหมายของของการ์ตูน
2. วิวัฒนาการของการ์ตูนกับการ์ตูนการเมือง
3. ความหมายของการวาดเขียน
4. ความไว้วางใจทางการเมือง
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
6. บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
7. การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

1. ความหมายของการ์ตูน

คำว่า การ์ตูน (Cartoon) มีรากศัพท์มาจากคำในภาษาละตินว่า Charta หรือ Cartone หมายถึง แผ่นกระดาษขนาดใหญ่ ซึ่งในสมัยโบราณมักใช้ในการเขียนภาพร่าง (Preliminary Drawing) สำหรับการออกแบบเพื่อนำไปใช้กับผ้าทอ กระเบื้องโมเสก ภาพฝาผนังหรืองานศิลปะที่สำคัญอย่างอื่น โดยภาพร่างนี้จะมีขนาดเท่างานตัวจริง

ส่วนคำที่เราใช้กันในความหมายของคำว่า การ์ตูน ในปัจจุบันนี้ ในสมัยโบราณนั้นใช้คำว่า Caricature โดยในปลายศตวรรษที่ 16 ในประเทศอิตาลี นายแอนนิบาเลและนายอากัสติน (Anibale and Agostine) สองพี่น้องตระกูลคาร์แรคซี (Caracci) มักจะเล่นเกมวาดภาพที่น่าขบขันของเพื่อนๆ เขาแอนนิบาเล คาร์แรคซี เป็นคนตั้งภาพตลกแบบนี้ว่า Caricature มาจากคำกริยาในภาษาอิตาเลียน หมายถึง การเติมสิ่งต่างๆ ลงไปให้มากขึ้น ในกรณีของภาพวาด หมายถึง การขยายรายละเอียดให้เกินจริง

มีผู้ให้ความหมายของคำว่า การ์ตูน เอาไว้มากมาย ผู้วิจัยของยกตัวอย่างมาดังนี้

การ์ตูน หมายถึงภาพเขียนล้อบุคคลหรือเหตุการณ์บางอย่าง โดยทั่วไปแล้วมักมีลักษณะขบขันจัดว่าเป็นงานศิลปะแบบหนึ่ง แม้จะเป็นการวาดภาพแบบไม่ละเอียดอ่อนหรือมิได้มีวัตถุประสงค์เพื่อจุดหมายทางศิลปะก็ตาม

(สุตกรัก จรรยาพงษ์ “การ์ตูนและการ์ตูนการเมือง” บานไม่รู้โรย ฉบับที่ 10 หน้า 34)

The Encyclopedia America ได้ให้ความหมาย การ์ตูน ว่า

A cartoon is a drawing, representational or symbolic, that makes a satirical, witty, or humorous point. It may or may not have a caption and may comprise more than one panel. Cartoon usually appear in periodical publications. Most frequently, their targets are in the field of political or public affairs, but they may be social customs, fashions, or sports events or personalities.

หมายถึง การเขียนภาพลายเส้นหรือสัญลักษณ์ที่มุ่งเหน็บแนมคนใดคนหนึ่ง เพื่อแสดงอารมณ์ขันและทำให้เกิดความขบขันเป็นประการสำคัญ

จอห์น แมคคัทชีอิน (John Mccutcheon) นักเขียนการ์ตูนชื่อดังชาวอเมริกัน ได้ให้ความเห็นว่า การ์ตูนแตกต่างจากภาพชนิดอื่นๆ เพราะการ์ตูนมีหลักความคิด (Idea) เป็นสิ่งสำคัญ ความคิดนี้จะแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา เรียบง่าย ในลักษณะที่ผู้อ่านทราบได้ทันทีว่านี่คือ การ์ตูนไม่ใช่งานวิจิตรศิลป์ จะมีการเน้นความงดงามน้อยกว่าความมีพลังและความเป็นตัวของตัวเอง แต่จะมีความสามารถที่จะกล่าวถึงสิ่งต่างๆ ได้อย่างลึกซึ้ง ขบขันหรือเสียดสีที่มแทงก็ได้

ซวรัตน์ เชิดชัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2530: 684) ได้อธิบายว่า ภาพการ์ตูนเป็นรูปแบบการสื่อสารด้วยภาพที่สำคัญอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ใช้ประกอบเนื้อหาซึ่งไม่สามารถจะใช้ภาพถ่ายทอดได้โดยปกติ การ์ตูนเป็นผลิตผลอันเกิดจากการเขียนของนักเขียนการ์ตูน ส่วนมากของการ์ตูนมักจะเป็นภาพหยาบๆ มีรายละเอียดน้อย ส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์หรือจำลองบุคลิกลักษณะของบุคคล สิ่งของหรือเหตุการณ์ที่รู้จักกันอยู่แล้ว ปกติข่าวสารที่แสดงผ่านออกทางการ์ตูนมักมีลักษณะกระป๋องกระเปาะ แม้บางครั้งจะสื่อความหมายออกมาได้ไม่ชัดเจนเท่าไรนักก็ตาม แต่ก็ เป็นภาพที่จับความสนใจและมีอิทธิพลต่อทัศนคติหรือพฤติกรรมของผู้รับได้เป็นอย่างดี การ์ตูนถูกนำไปถ่ายทอดเนื้อหา ข้อมูล ได้แทบทุกชนิดตลอดมา เช่น การ์ตูนล้อการเมือง การ์ตูนขำขัน การ์ตูนเล่าเรื่อง และการ์ตูนประกอบเนื้อหา เป็นต้น

ในขณะเดียวกันคำว่า ภาพการ์ตูน ในวิชาวารสารศาสตร์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า ภาพการ์ตูนถือเป็นคอลัมน์ประเภทหนึ่งในหน้าบรรณาธิการ โดย มาลี บุญสินพันธ์

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2530: 572) ได้อธิบายถึงลักษณะของคอลัมน์การ์ตูนว่า ในปัจจุบันหนังสือพิมพ์นิยมเรื่อง ความหมายทางเหตุการณ์โดยภาพ ในที่นี้การ์ตูนที่ปรากฏในหนังสือฉบับบรรณาธิการ หมายถึง การ์ตูนภาพเดี่ยวล้อเลียนการเมืองหรือเหตุการณ์ นักเขียนการ์ตูนบางคนสามารถสื่อความคิดเกี่ยวกับข่าวคอลัมน์การ์ตูนเพียงภาพเดียวได้เป็นอย่างดี อาจจะเป็นความคิดที่สนับสนุนโต้แย้งหรือสะกิดสะเกา ส่วนมากจะแสดงออกในลักษณะของการเยาะเย้ย ล้อเลียน (Satire) มากกว่าที่จะระบุดอกมาตรงๆ เช่น การ์ตูนล้อการเมืองของประยูร จรรย์วาทษ์ เป็นต้น

นฤมล เรืองณรงค์ ได้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การ์ตูนการเมืองในช่วง 14 ตุลาคม พ.ศ.2516 ถึง 6 ตุลาคม พ.ศ.2529” ได้ให้นิยามความหมายของคำว่า การ์ตูนการเมือง หมายถึง ภาพการ์ตูนที่เกิดขึ้นจากผลทางการเมือง ทำหน้าที่แสดงความคิดเห็นให้ข้อสรุป ในรูปของการล้อเลียนตัวบุคคล การเสียดสี การประชดประชัน การเปรียบเทียบ เป็นการบันทึกเหตุการณ์ด้วยภาพ สร้างแง่คิดใหม่ให้กับผู้อ่านเกิดเป็นอารมณ์ขันหรือเกิดความรู้สึกสะเทือนใจ ฯลฯ ลักษณะของการวาดภาพจะมีลักษณะที่เกิดความจริงหรือเน้นจุดสำคัญบางจุด ซึ่งทำให้ผู้อ่านสามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็ว ลักษณะเด่นเจาะจงเข้าใจกลางของปัญหาแต่ละเหตุการณ์ได้อย่างตรงเป้า

จากการค้นคว้า ผู้วิจัยสามารถให้ความหมายของคำว่า การ์ตูน ได้ดังนี้

1. การ์ตูน เป็นภาพที่มีลักษณะชวนให้ขบขัน แต่เดิมที่ใช้เป็นภาพ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเมืองแบบเดียวกับบทนำของหนังสือพิมพ์ ตัวการ์ตูนจึงมักเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงทางการเมือง เช่นกัน
2. การ์ตูน เป็นภาพที่ผิดไปจากความจริงหรือน้อยกว่าความจริง หรือเกินความเป็นจริงไปเลย
3. การ์ตูน เป็นภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือเกิดอารมณ์ขัน หรือประชดประชันในกรณีใดกรณีหนึ่ง
4. การ์ตูน เป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความเป็นจริงอยู่บ้าง แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตที่กว้างขวางเหลือเกินก็ตาม

ผู้วิจัย จึงได้ข้อสรุปว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนขึ้นในลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ลักษณะการเขียนจะเป็นเส้นหยาบๆ เพียงแค่มองออกว่าต้องการสื่อถึงอะไร การ์ตูน ถือว่าเป็นวรรณกรรมประเภทที่ถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยรูปภาพ

เราจะพบกับคำว่า การ์ตูน (Cartoon) แล้วนั้น ยังมีอีก 2 คำที่เกี่ยวข้องกันกับคำว่า การ์ตูน คือคำว่า Caricature และคำว่า Comics ผู้วิจัยจึงขอนำเสนอคำทั้ง 2 คำนี้ด้วย

Caricature เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาเลียน มีรากศัพท์มาจากคำว่า Caricaturus มีความหมายว่า บรรลุหรือบรรลุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่า หมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขบขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกินความเป็นจริง แต่ไม่มีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น การวาดรูปคนคอยาวผิวดำหรือสูงแก้ง่าม ฯลฯ แต่ก็สามารถดูออกทันทีว่าเป็นใครหรืออะไร เพราะผู้วาดยังคงลักษณะเดิมเอาไว้ Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ คือนักเขียนมักใช้วาดประชดประชันสังคม โดยเฉพาะทางด้านการเมือง จนบางครั้งอาจเรียกได้ว่า Caricature คือ การ์ตูนล้อการเมือง



ภาพประกอบ 2 Caricature ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขบขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่าง ให้เกินความเป็นจริง แต่ไม่มีวัตถุประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็น จุดสำคัญ

การ์ตูน ในภาษาอังกฤษมีใช้ด้วยกัน 2 คำ คือ Cartoon และ Comics ซึ่งให้คำนิยามไว้ต่างกัน ดังนี้ คำว่า Cartoon มาจากภาษาฝรั่งเศสว่า Carton หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง ไว้เพื่อสร้างความขบขัน เช่น ภาพล้อทางการเมือง มีลักษณะการวาดอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยม แสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้ชัดเจนโดยง่ายหรืออาจมีคำบรรยายสั้นเพื่ออธิบายภาพ

Comics หมายถึง ภาพที่มีเนื้อหาขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ และมีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่ขบขันเสียส่วนใหญ่ ปัจจุบันเนื้อเรื่องเปลี่ยนแปลงรูปแบบออกไปหลายแนว เช่น อาชญากรรม สงคราม ผจญภัย ฯลฯ ภาพขบขันเหล่านี้ส่วนใหญ่ตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ จึงมีภาพขบขันลักษณะนี้ว่า Comics strips และเมื่อมีการรวบรวมนำมาจัดพิมพ์เย็บเล่ม จะเรียกว่า Comics books หรือ Funnies

อย่างไรก็ตาม คนทั่วไปมักจะเข้าใจว่า Cartoon, Caricature, Comics นั้นมีความหมายเหมือนกัน และเรียกรวมกันว่า Cartoon ดังนั้น ภาพวาดไม่ว่าจะวาดเพื่อขำขัน ล้อเลียนเสียดสี ประชดประชันหรือเป็นเรื่องราวต่างๆ เราเรียกรวมกันว่า Cartoon, Caricature, Comics เข้าด้วยกันและเรียกว่า Cartoon



ภาพประกอบ 3 Comics ภาพที่มีเนื้อหาชวนขบขัน โดยมีภาพเป็นชุดๆ และมีถ้อยคำบรรยายประกอบตามเนื้อเรื่อง แต่เดิมเนื้อเรื่องเป็นเรื่องที่ชวนขบขันเสียส่วนใหญ่

ประเภทของการ์ตูน

อลัน ดัน (Alan Dunn) การ์ตูนนิสต์ชาวอเมริกันได้แบ่งการ์ตูนที่แยกตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอของผู้เขียน ออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. The Comics Art หมายถึง การ์ตูนประเภทขำขัน โดยที่ผู้เขียนมีวัตถุประสงค์ที่จะให้ความบันเทิงแก่ ผู้อ่าน มักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความขบขันที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
2. The Social Cartoon หมายถึง การ์ตูนล้อสังคม โดยที่ผู้เขียนต้องการเสนอแง่คิดเกี่ยวกับสังคมและชีวิตประจำวันในแง่มุมต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้คนสามารถเผชิญหน้ากับปัญหาในชีวิตจริงของตนได้ดียิ่งขึ้น
3. The political Cartoon หมายถึง การ์ตูนการเมือง เป็นการ์ตูนที่ต้องการนำเสนอให้ผู้อ่านได้รับมากกว่าเพียงความสนุกสนาน ขบขัน แต่เป็นความพยายามที่จะทำให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่าน ด้วยแง่คิดต่างๆ ซึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมหรือเหตุการณ์บางอย่างได้อย่างหนึ่งก็ได้

นอกจากการแบ่งประเภทของการ์ตูนตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนการ์ตูนดังกล่าวแล้ว ยังสามารถแบ่งประเภทของการ์ตูนตามลักษณะของการนำเสนอ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. การ์ตูนการเมืองหรือการ์ตูนบรรณาธิการ (Political cartoon, Editorial cartoon) การ์ตูนการเมืองโดยส่วนใหญ่แล้วมักตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์ เป็นภาพเชิงแสดงความคิดเห็นหรือมุมมอง ซึ่งต้องการให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่านในเรื่องของเหตุการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นในแต่ละวันและเกี่ยวข้องกับบทความของบรรณาธิการในหนังสือพิมพ์ จึงมีผู้เรียก การ์ตูนการเมือง อีกคำหนึ่งว่า การ์ตูนบรรณาธิการ

2. การ์ตูนช่องเรื่องสั้นจบในตอน (Comic strip and Panels) เป็นการ์ตูนที่ผู้วาดเป็นคนกำหนดบุคลิกหรือสร้างบุคลิกขึ้นมาใหม่ อาจเป็นการ์ตูนวันต่อวันหรือวันเดียวจบ เป็นการ์ตูนที่มีคำพูดของตัวการ์ตูน จะอยู่ในวงกลมที่เรียกว่า บอลลูน(Balloons) ซ้ำๆ หัวของตัวที่กำลังพูด

3. การ์ตูนซ้ำชั้นรูปเดียวจบ (Gag cartoon) เป็นการ์ตูนที่เน้นความขบขันหรือตลกเป็นหลัก อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมช่องเดียว อาจมีคำบรรยายสั้นหรือไม่มีเลยก็ได้

4. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic, Serial cartoon) เป็นการ์ตูนเรื่องยาวต่อเนื่องกันไป อาจตีพิมพ์ลงในนิตยสาร หนังสือพิมพ์หรือรวบรวมเป็นเล่มอีกที่ต่างหาก

5. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated cartoon) เป็นการ์ตูนที่ไม่มีเรื่องราวในตนเอง ทำหน้าที่ประกอบกับข้อเขียนหรือบทความอื่นๆ การ์ตูนประกอบเรื่องยังสามารถแบ่งย่อยได้เป็น การ์ตูนโฆษณา (Commercial cartoon) และการ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual and cartoon)

6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated cartoon) เป็นภาพการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยการนำภาพหลายภาพมาเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วและบันทึกลงไว้บนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

7. การ์ตูนล้อเลียนตัวบุคคล (Critical cartoon) ส่วนใหญ่เป็นภาพล้อบุคคลสำคัญทางการเมือง ดังนั้น อาจนับได้ว่าเป็นการ์ตูนการเมืองชนิดหนึ่งก็ได้

ความแตกต่างของภาพการ์ตูนล้อกับสื่อชนิดอื่น

ภาพการ์ตูนล้อมีจุดเด่นในตัวเอง เหมาะแก่การนำมาใช้เป็นหน่วยวิเคราะห์สภาวะทางการเมืองในช่วงขณะใดขณะหนึ่ง โดยภาพการ์ตูนล้อมีความแตกต่างจากสื่ออื่นๆ ได้แก่

1. ภาพการ์ตูนล้อ เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมแพร่หลายและสามารถสร้างอิทธิพลต่อผู้อ่าน ความที่เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในที่นี้ ผู้วิจัยหมายถึง กระบวนการกลวิธีการนำเสนอที่ภาพการ์ตูนล้อได้มีส่วนลงตีพิมพ์อย่างหนังสือพิมพ์รายวัน เป็นต้น

2. ภาพการ์ตูนล้อสามารถให้ได้ทั้งความบันเทิงและสาระเนื้อหา ทำให้ผู้อ่านไม่เกิดความเครียดจากตัวสื่อ และยังสามารถเข้าได้ถึงทุกชนชั้นในสังคม

3. ภาพการ์ตูนล้อ เป็นสื่อที่ทันสมัย เพราะการเขียนภาพการ์ตูนล้อส่วนใหญ่มักตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์รายวัน นักเขียนการ์ตูนจึงต้องเขียนทุกวัน ติดตามสถานการณ์ เหตุการณ์ปัจจุบันและเลือกเอาหัวข้อที่น่าสนใจออกมานำเสนอเป็นหลัก

4. ภาพการ์ตูนล้อ นับว่าเป็นสื่อที่ใช้ศิลปะในการเขียนอย่างสูง ในที่นี้ผู้วิจัยหมายความว่า เป็นการเขียนที่สามารถหลีกเลี่ยงการควบคุม (Censor) ของกฎหมายได้ และยังสามารถถ่ายทอดความคิดและเจตนาของผู้เขียนได้ เป็นอย่างดี

5. โดยสัญชาตญาณของมนุษย์ การสื่อความหมายด้วยภาพ สามารถสร้างความเข้าใจและเข้าถึงจิตใจได้ง่ายกว่าการเขียนเป็นลักษณะอักษร

ภาพการ์ตูนล้อ สามารถสะท้อนความคิดเห็นต่อปรากฏการณ์ทางการเมืองแต่ละครั้งได้อย่างรวดเร็ว ทันทที ไม่จำเป็นต้องรอการเผยแพร่เพื่อให้ผู้ชมคล้อยตาม เช่น เพลง นวนิยาย เป็นต้น

2. วิวัฒนาการของการ์ตูนกับการ์ตูนการเมือง

บางคนว่ารูปรอยลายเขียนฝีมือมนุษย์สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ตามฝาผนังถ้ำ นั้นเป็นการ์ตูนยุคแรกเริ่ม แต่ ฟรานซิส กรอส (Francis Gross) ผู้เขียนตำราที่เกี่ยวกับการ์ตูนเป็นคนแรกของโลก (ค.ศ.1788) ได้อ้างว่า งานประติมากรรมของชาวกรีกโบราณอาจถือเป็นงานการ์ตูนได้เช่นกัน เพราะรูปทรงของงานเหล่านี้มีอากาการบิดเบี้ยว ผิดส่วนไม่เหมือนจริง (Non-realistic) ตรงตามลักษณะของการ์ตูน

อย่างไรก็ตาม ตามหลักฐานแล้วถือว่า Caricature มีกำเนิดมาจากสองพี่น้องตระกูลคาร์แรกซี ในช่วงปลายศตวรรษที่ 6 หลังจากนั้น ลูกศิษย์ของพวกเขาได้ทำให้ภาพเขียนแบบ Caricature แพร่หลายไปในยุโรปและได้แพร่หลายติดตามผู้อพยพไปยังดินแดนใหม่ในทวีปอเมริกาอีกด้วย เริ่มด้วยลูกศิษย์คนแรกชื่อ เบอ์นินี (Bernini) ได้นำ Caricature เข้าไปเผยแพร่ในฝรั่งเศส ช่วงกลางศตวรรษที่ 17 และ โทมัส บราวน์ (Thomas Browne) ได้นำจากฝรั่งเศสไปเผยแพร่ต่อในอังกฤษ ในช่วงต้นศตวรรษที่ 18

หลังจากการเผยแพร่เข้าไปในประเทศอังกฤษ ช่วงต้นศตวรรษที่ 18 นักเขียนการ์ตูนภาพล้อที่มีชื่อเสียงในยุคแรกๆ นั้นก็คือ วิลเลียม โฮการ์ต (William Hogarth. 1697 - 1764) การ์ตูนของวิลเลียมมีลักษณะเชิงเสียดสีพฤติกรรมคนร่วมสมัยและยังวิพากษ์วิจารณ์ขนบธรรมเนียมประเพณีของประเทศอังกฤษ จนวิลเลียม โฮการ์ต ได้รับการยกย่องให้เป็นผู้บุกเบิกศิลปะการ์ตูนในอังกฤษ

นักเขียนการ์ตูนภาพล้อชื่อดังอีกคนหนึ่งของอังกฤษคือ เจมส์ กิลเบอรี (James Gilley. 1757 - 1815) งานของเขามีอิทธิพลต่อพัฒนาการของภาพล้อมาเป็นการ์ตูนการเมืองที่แท้จริง เจมส์ กิลเบอรีเริ่มเขียนภาพล้อราชวงศ์อังกฤษในเรื่องของการใช้จ่ายสุรุ่ยสุร่าย การผิดศีลธรรมในเรื่องรักใคร่ของหมู่ชนชั้นสูง ผลงานของกิลเบอรี สามารถทำให้ราชวงศ์อังกฤษในสมัยพระเจ้าจอร์จ ที่ 3 สั่นสะเทือนได้เลยทีเดียว

กล่าวถึงส่วนในประเทศฝรั่งเศส ก็มีนักเขียนที่มีส่วนสำคัญ ในการเคลื่อนไหวระบอบกษัตริย์คือ โอนอเร่ โดมิแยร์ (Honore' Daumier. 1808 - 1879) โดมิแยร์ เริ่มเขียนภาพล้อเลียนและโจมตีกษัตริย์ของฝรั่งเศสในสมัยนั้น นั่นก็คือ พระเจ้าหลุยส์ ฟิลิป ผลงานของโดมิแยร์ รุนแรงจนส่งผลให้ตนเองต้องถูกจับและถูกลงโทษจำคุกถึง 6 เดือน ซึ่งในยุคนั้น ประเทศฝรั่งเศสกำลังเกิดการแปรผันทางการเมืองอย่างรุนแรง จากการก่อการปฏิวัติในกรุงปารีส

และการติดตามผู้อพยพไปยังดินแดนใหม่ในทวีปอเมริกา ส่งผลให้ประเทศอเมริกามีการ์ตูนปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรก ในหนังสือพิมพ์ชื่อ เดอะ เพนซิลวาเนีย เกเซตต์ (The Pennsylvania Gazette) ซึ่งตีพิมพ์โดยบรรณาธิการชื่อ เบนจามิน แฟรงคลิน (Benjamin Franklin) ในยุคที่อเมริกายังเป็นอาณานิคมของประเทศอังกฤษอยู่ เบนจามินเสนอทางรอดของอาณานิคมทั้งหลายว่า จะต้องร่วมมือเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยได้ตีพิมพ์เป็นภาพถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ แสดงถึงแต่ละดินแดนใน อเมริกา ได้ใช้ชื่อภาพว่า “Unite or die”

หลังจากนั้นในประเทศอเมริกาก็มีนักเขียนการ์ตูนเกิดขึ้นเรื่อยๆ และกลายมาเป็นนักเขียนการ์ตูนการเมือง ทำให้การ์ตูนล้อการเมืองได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะที่อเมริกาอยู่ในยุคที่กำลังเกิดความเปลี่ยนแปลงจากอาณานิคมไปสู่ความเป็นอิสรภาพ การ์ตูนได้รับการขนานนามว่าเป็น “Art of protest”

ต่อมาในสมัยสงครามเม็กซิโกถึงสงครามการเมืองในปี ค .ศ.1861 มีนักเขียนการ์ตูนมีชื่อ โทมัส นาสท์ (Thomas Nast) นาสท์เป็นผู้เริ่มใช้ระบบสัญลักษณ์รูปสัตว์แทนพรรคการเมืองต่างๆ เช่น รูปปลาแทนพรรคเดโมแครต รูปช้างแทนพรรครีพับลิกันหรือรูปเสือแทนพรรคแทมมานี เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว หากพูดถึงโดยเฉพาะการ์ตูนการเมือง ได้รับความนิยมแพร่หลายตั้งแต่ปี.ศ.1770 เป็นต้นมาและไม่ เคยเสื่อมความนิยมไปจากสังคมเลย จากการเริ่มแพร่หลายในอังกฤษ ในลักษณะของการพิมพ์แบบศตวรรษที่ 18 เป็นรูปแบบของการ์ตูนในหนังสือวารสารในศตวรรษที่ 19 และในศตวรรษที่ 20 นี้ ก็เป็นที่นิยมในลักษณะของการ์ตูนการเมืองแบบบทบรรณาธิการเช่นกัน

อิทธิพลของความเจริญทางเทคโนโลยีที่มีต่อการพัฒนาของการ์ตูนการเมือง เริ่มตั้งแต่การคิดประดิษฐ์เครื่องพิมพ์ขึ้น ต่อมาเริ่มมีการปรับปรุงวิธีการพิมพ์ ทำให้นักเขียนการ์ตูนมีโอกาสที่จะได้ลงตีพิมพ์ผลงานของตนไปสู่ ผู้อ่านได้อย่างแพร่หลาย ทำให้การ์ตูนการเมืองได้รับความนิยมสูงขึ้นตามลำดับ

แต่นอกจากเทคโนโลยีจะสร้างความเจริญก้าวหน้าให้กับการ์ตูนการเมืองแล้วนั้น เทคโนโลยียังสร้างคู่แข่งต่างๆ ตามมาด้วย เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ จึงดูเหมือนว่าปัจจุบัน การ์ตูนการเมืองไม่ค่อยจะอิทธิพลกับผู้อ่าน รวมทั้งผู้บริหารประเทศเสียเท่าไร เช่นเดียวกับในยุคคึกคักของการ์ตูนการเมืองในประเทศแถบตะวันตก เช่น ประเทศอังกฤษและอเมริกา

แต่อย่างไรก็ตาม การ์ตูนการเมือง ก็ยังคงมีเนื้อหาส่วนใหญ่ที่มุ่งวิพากษ์ผู้ปกครองบริหารหรือผู้มีอำนาจในประเทศ และยังสามารถสร้างร่วมกับสื่ออื่นๆ ได้ สามารถสร้างบรรยากาศทางการเมืองในประเด็นปัญหาที่สังคมกำลังเผชิญอยู่ รวมทั้งการนำไปสู่การสร้างประชามติและอาจทำให้เกิดคำตอบสำหรับการแก้ปัญหาเหล่านั้นในที่สุด

การ์ตูนล้อการเมืองในประเทศไทย

พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ทรงพระราชบัญญัติศัพท์คำว่า ภาพล้อ เพื่อให้ใช้สำหรับการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับการล้อเลียน เสียดสีการเมือง สังคม วัฒนธรรมและประเพณี สำหรับการ์ตูนทั่วไปนั้น ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนเรื่องยาว การ์ตูนซ้ำชั้น การ์ตูนโฆษณา การ์ตูนสำหรับเด็ก ฯลฯ ให้ใช้ศัพท์คำว่า การ์ตูน

นักเขียนการ์ตูนล้อการเมืองคนแรกของไทยคือ ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต(เปล่ง ไตรปิ่น พ.ศ. 2424 - 2485) โดยมีนามปากกาในการเขียนการ์ตูนว่า เปล่ง มีผลงานการ์ตูนล้อการเมืองลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์กรุงเทพเดลิเมต์ ตั้งแต่ พ.ศ. 2466 ในเวลาต่อมาก็มีนักเขียนชื่อธัญญะ อุทธกานนท์ ใช้ชื่อในการเขียนว่า ธัญญะ ได้เขียนภาพล้อลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ ยามาโต ของนายไอศิยาคาวา เจ้าของโรงพิมพ์ชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในเมืองไทย และยังมีอีกหลายคน ตามกันออกมา

พระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเองนั้น ก็ทรงสนพระทัยในการวาดภาพล้อ ถึงกับจัดให้มีการประกวดแข่งขันขึ้นในวัง ในช่วงระหว่าง ปี พ.ศ. 2568 – 2470 เมื่อพระองค์ทรงมีเวลาว่าง ก็จะทำทรงวาดภาพล้อเพื่อตักเตือนข้าราชการที่ประพฤติชั่วราชบังหลวง โดยลงตีพิมพ์ในหนังสือ ดุสิตสมิต เป็นประจำ

ล่วงมาในสมัยรัชกาลที่ 7 แม้จะอยู่ในสมัยการปกครองในระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ แต่ก็ยังมีการใช้ภาพล้อ ล้อเลียนฝ่ายปกครองได้อย่างเปิดเผยร้อน นักเขียนที่มีชื่อเสียงในสมัยนั้น ได้แก่ อิศระ อุทธกานนท์ เป็นต้น ยุคถัดจากนั้นประเทศเริ่มเข้าสู่ช่วงเศรษฐกิจตกต่ำ ส่งผลให้ธุรกิจสิ่งพิมพ์เริ่มซบเซา โรงพิมพ์ในช่วงเวลานั้นจำนวนมากต้องซบเซาลงไปด้วย จนกระทั่ง พ.ศ. 2475 เข้าสู่ยุคประชาธิปไตย นักเขียนการ์ตูนชื่อสวัสดิ์ จุฑารพ ได้เริ่มเขียนการ์ตูนอีกครั้ง เป็นการ์ตูนภาพจากวรรณคดีไทยเรื่อง สังข์ทอง ลงตีพิมพ์ในหนังสือ สยามราษฎร์ และในเวลาต่อมาก็ได้เริ่มสร้างเอกลักษณ์ตัวการ์ตูนเอก (Character) ขึ้นมาและตั้งชื่อว่า ขุนหมื่น โดยจำลองแบบมาจาก การ์ตูน ป๊อปปาย ยอดกะลาสีหนุ่มจากการ์ตูนชื่อดังทางฝั่งประเทศตะวันตก

ในช่วงเวลานี้ การนำเอาวรรณคดีมานำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนภาพได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ผู้วิจัขอยกตัวอย่างนักเขียนการ์ตูนที่สร้างผลงานแล้วได้รับความนิยมในช่วงนั้น ได้แก่ จำนง รอดอรุห์ ได้เขียนเรื่อง ระเด่นลันได ลงตีพิมพ์ในหนังสือ กรุงเทพ และเรื่อง พระยาน้อยชมตลาด ลงตีพิมพ์ในหนังสือ ไทยราษฎร์ และยังมีอีกนักเขียนอีกคนหนึ่งเกิดตามมาคือ ฉันท์ สุวรรณบุญ โดยเริ่มเขียนจากการ์ตูนเรื่อง ป๋อง – เป็รียว ลงตีพิมพ์ในหนังสือ สยามราษฎร์ โดยนักเขียนท่านนี้สร้างจุดเด่นให้กับตนเอง โดยการอาศัยบทกวีจากโครงโลกนิตมาเป็นแกนสำคัญในการเขียนการ์ตูน นอกจากนี้ ยังมีนักเขียนที่มีสามารถสร้างชื่อเสียงในช่วงนั้นอีก 3 คน ได้แก่ เหม เวชกรจิตต์ สุทนต์เสถียร แฉ เฉลิม วุฒิโฆษิต ซึ่งทั้ง 3 เดิมทีเป็น จิตรกรลายเส้น มีผลงานลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ตลอดจนหนังสือเล่มที่พิมพ์จำหน่ายเป็นครั้งคราวอีกด้วย นับได้ว่าในช่วงที่ประเทศเข้าสู่ยุคของประชาธิปไตยนั้น เป็นยุคของการ์ตูนเรื่องยาวมากกว่าภาพล้อ

ในยุคต่อมา มีนักเขียนชื่อ ประยูร จรรย์ยาววงศ์ ซึ่งเริ่มต้นการเข้าสู่เส้นทางนักเขียนการ์ตูนจากการ์ตูนเรื่องยาวเรื่อง จันทโครพ ลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ สุภาพบุรุษ ในช่วงปี พ.ศ. 2481 และมีผลงานการ์ตูนเรื่องยาวลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ฉบับต่างๆ อย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งประเทศเข้าสู่สภาวะสงครามโลกครั้งที่ 2 ประยูร จรรย์ยาววงศ์จึงหยุดการเขียนลงชั่วคราวเพราะติดขัดเรื่องสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ

หลังจบสงครามโลกครั้งที่ 2 ประยูร จรรย์ยาววงศ์คือหนึ่งในนักเขียนการ์ตูนที่กลับมาสร้างผลงานอีกครั้งและในครั้งนี้นี้ ประยูรเริ่มเขียนการ์ตูนล้อการเมืองอย่างจริงจัง โดยได้แรงบันดาลใจมาจากการเกิดเหตุการณ์ลอบปลงพระชนม์ รัชกาลที่ 8 ในปี พ.ศ. 2489 โดยประยูรเขียนภาพสะท้อนความรู้สึกเศร้าและสะเทือนใจของประชาชนที่เกิดขึ้นต่อเหตุการณ์ที่กล่าวไว้ข้างต้น การ์ตูนล้อของประยูร ในช่วงนี้ได้รับลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ สยามนิกร จากนั้นมาก็มีผลงานการ์ตูนล้อออกมาอย่างต่อเนื่องตามหน้าหนังสือพิมพ์ต่างๆ เป็นประจำ และในปีเดียวกันนั้น ประยูร ได้สร้างลักษณะตัวการ์ตูนเอก ชื่อว่า สุขเล็ก ลงตีพิมพ์ในหน้าหนังสือพิมพ์ไทยและประสบความสำเร็จ ได้รับความนิยมนอย่างสูงจากการล้อเลียนการเมืองจนได้รับรางวัลจากการประกวดการ์ตูนสันติภาพของโลก ที่นิวยอร์ก ในปี พ.ศ. 2503 และยังได้รับรางวัลแมกไซไซจากประเทศฟิลิปปินส์ในปี พ.ศ. 2514

จนกระทั่งประเทศเข้าสู่ช่วงเปลี่ยนแปลงทางการเมืองเรื่อยมาจนถึงยุคก่อน 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 ในระหว่างนั้นประเทศตกอยู่ภายใต้การปกครองของระบอบเผด็จการทางทหารตลอดมา ทำให้นักเขียนการ์ตูนล้อการเมือง ต้องคอยระมัดระวังการเขียน การนำเสนอความคิดเห็น ในช่วงระยะเวลานั้นก็มีนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ๆ เกิดขึ้นมา ตัวอย่างเช่น ต้ม หรือ ม .ล.รองฤทธิ์ ปราโมท เขียนการ์ตูนลงตีพิมพ์ในหนังสือสยามรัฐ อรุณ วัชรสวัสดิ์ วิจารย์ ตังคไพศาล เขียนการ์ตูนลงตีพิมพ์ในหนังสือสังคมศาสตร์ปริทัศน์ และชัย ราชวัตร เขียนการ์ตูนลงตีพิมพ์ในหนังสืออมหาราชฎูร์ เป็นต้น แต่ก็เป็นเพียงระยะเวลาสั้นๆแล้วก็หายไป เนื่องจากการถูกตีกรอบทางความคิดและการนำเสนอ อันมาจากระบอบการปกครองในสมัยนั้น ที่พอจะเรียกว่ายับยัดความเป็นมืออาชีพได้นั้น นอกจากประยูร จรรย์ยาววงศ์แล้ว ก็ยังมี แจ่ม พัฒนากุล ซึ่งใช้นามปากกาในตอนนั้นว่า นางยอแง เป็นต้น

ยุคทองของการ์ตูนล้อการเมืองไทย เริ่มต้นหลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 เมื่อมีหนังสือพิมพ์เพิ่มขึ้นใหม่อีกหลายฉบับทำให้มีการ์ตูนนิสต์การเมืองที่มีชื่อเสียงเกิดขึ้นอีกหลายคน เช่นชัย ราชวัตร กับคอลัมน์ผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ในไทยรัฐ, หมิ่น(ชูชาติ หมิ่นอินกุล) ในเดลินิวส์ อรุณ วัชรสวัสดิ์ ในกรุงเทพธุรกิจและThe Nation เขียว ไทยรัฐ ในไทยรัฐและ คู่ด้า เป็นต้น

การ์ตูนนิสต์ล้อการเมืองที่มีชื่อเสียงหลายคนของไทย ในปัจจุบัน ได้แก่ ขวด เดลินิวส์ ในเดลินิวส์ แอ็ด ในไทยโพสต์ และหมอ ในกรุงเทพธุรกิจ เป็นต้น

การตูนการเมืองในระบบการปกครองแบบต่างๆ

1. ระบบการปกครองแบบเบ็ดเสร็จ การตูนการเมืองในระบบนี้จะถูกควบคุมเข้มงวดและมักถูกผู้ปกครองใช้เพื่อเป็นกระบอกเสียงของตน สร้างมติสาธารณะตามที่ตนเองต้องการ ขณะเดียวกันก็ชี้ให้เห็นว่าระบบการปกครองของตนดีที่สุดใน

2. ระบบการปกครองแบบอำนาจนิยม ในระบบนี้สื่อมวลชนไม่มีอิสรภาพ เพราะต้องอยู่ภายใต้การควบคุมของเจ้าหน้าที่รัฐบาลอย่างเคร่งครัด แต่รัฐบาลไม่สามารถควบคุมการวิพากษ์วิจารณ์ของประชาชนได้อย่างสิ้นเชิง จึงมักมีการวิจารณ์ในแง่ความคิดและการระต่อต้านระบบ การตูนการเมืองมีบทบาทในการรวมพลังสร้างประชาชาติ ให้กำลังใจในการต่อสู้ของประชาชน

3. ระบบการปกครองแบบประชาธิปไตย รัฐบาลในระบบประชาธิปไตยต้องรับฟังและยอมรับฟัง และยอมรับคำวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาล การตูนการเมืองในระบบประชาธิปไตยจัดว่าเป็นการวิจารณ์อย่างอิสระ การวิจารณ์ผู้นำประเทศและนโยบายของเขาก็เพื่อที่ทุกคนจะรู้ว่ากำลังเกิดอะไรขึ้นในบ้านเมืองและควรมีวิธีแก้ไขอย่างไร

ในบางประเทศได้มีการให้บำเหน็จรางวัล แก่นักเขียนการตูนการเมืองที่วิจารณ์ได้ดีที่สุด เช่น รางวัลพูลิตเซอร์ (Pulitzer) และในประเทศอังกฤษนักเขียนการตูนที่เด่น เช่น ดาวิด โลว์ (David Low) ก็ได้รับการแต่งตั้งยศให้เป็นท่านเซอร์ อีกด้วย

ลักษณะและส่วนประกอบของการตูนการเมือง

การตูนการเมือง มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้อ่านได้รับการเข้าใจอย่างหนึ่งและเกิด ผลกระทบต่อความคิดอ่านของเขา โดยมากจะเป็นการกล่าวถึงปัญหาทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ในรูปการวิพากษ์วิจารณ์และอาจเสนอวิธีการแก้ปัญหาด้วย

ลักษณะของการตูนการเมือง เป็นการนำประเด็นที่ซับซ้อนมาย่อให้เหลือแต่สิ่งที่สำคัญเท่านั้น โดยมีได้แสดงปัญหาอย่างตรงไปตรง มา แต่จะใช้วิธีการเปรียบเทียบ เชื่อมโยงเข้ากับบางสิ่งบางอย่าง เพื่อให้ผู้อ่านได้จินตนาการของตนต่อไป

สุตริก จรรยาพงษ์ (2530: 40) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของการตูนการเมือง ว่าประกอบด้วย 3 ส่วนได้แก่

1. ส่วนที่เป็นภาพของความจริง คือประเด็นหรือข้อเท็จจริงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
2. ส่วนที่เป็นสาร เป็นการใช้ภาพแสดงให้เห็นถึงปฏิกิริยาที่ควรกระทำ
3. ส่วนที่นักเขียนจะใช้ศิลปะและเทคนิคของการตูน ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์คล้อยตาม เช่น ขบขัน เศร้าใจ ขุ่นข้อง หงุดหงิด ฯลฯ

ผู้วิจัยสรุปถึงลักษณะและส่วนประกอบของการ์ตูนการเมือง ได้ว่า เป็นการให้ความสำคัญกับประเด็นใดๆ และควรจะแสดงปฏิกิริยาอย่างไร เกิดขึ้นจากความสนใจและความรับผิดชอบของนักเขียนการ์ตูนต่อสิ่งที่เกิดขึ้นในชุมชนของเขา และกลายเป็นจริยธรรมในการผลิตผลงานของนักเขียนการ์ตูนการเมืองทั้งหลาย

3. ความหมายของการวาดเขียน

การวาดเขียน คือผลงานการสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยการวาดหรือเขียนเครื่องหมายลงบนพื้นระนาบรองรับด้วยวิธีการขีด เขียน ปาด ระบาย ฯลฯ โดยใช้สีเพียงสีเดียว แต่อาจทำให้เกิดน้ำหนักต่างๆ เป็น 3 มิติได้ ซึ่งตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายว่า คำว่า “วาด” หมายถึง เขียนหรือลากเส้นเป็นลวดลายหรือรูปภาพ เมื่อรวมคำทั้งสองคำเข้าด้วยกันเป็นคำว่า วาดเขียน หมายถึง การเขียนรูปภาพต่างๆ การวาดเขียนจึงเป็นผลงานของมนุษย์อย่างหนึ่ง มีกรรมวิธีที่แตกต่างกันไปจากศิลปะแขนงอื่นๆ ฉะนั้น การวาดเขียนจึงเป็นงานศิลปะที่มีพื้นแบนราบ 2 มิติ คือ กว้างและยาว

การวาดเขียน คือ การรับรู้และแสดงออกทางศิลปะในรูปแบบหนึ่ง จำเป็นต้องอาศัยพื้นฐาน 3 ประการ คือ

1. การเห็น ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับขนาด รูปทรง พื้นผิว สี สัน ชนิด ประเภท ฯลฯ ของคน สัตว์ สิ่งของและสิ่งแวดล้อม
2. ความรู้ความเข้าใจ ได้แก่ การรับรู้ในด้านเรื่องราว เนื้อหาสาระ เช่น ประวัติศาสตร์ วรรณคดี ภาษา ประเพณี ศาสนาและวัฒนธรรม
3. การแสดงออก คือ ลักษณะการถ่ายทอดความสามารถและความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในของแต่ละคน ให้ปรากฏออกมาภายนอกอย่างเห็นเด่นชัดและน่าสนใจ เช่น การเขียนภาพคนก็ให้รู้สึกว่าเป็นภาพคนที่มีชีวิตชีวา ไม่ใช่เป็นเพียงคนเหมือนจริงตามที่ตาเห็นเท่านั้น หรือหากลากเส้นตรงเส้นโค้ง เส้นคด ถ้าลากด้วยไม้บรรทัด วงเวียนหรือเครื่องมือใดๆ ช่วย ก็ย่อมรู้สึกว่าเป็นเส้นที่แข็งทื่อและกระด้างผิดกับการลากเส้นด้วยมือเปล่าอย่างอิสระ ย่อมจะเห็นน้ำหนักและลีลาของเส้นที่อ่อนไหวได้ดีกว่า ลักษณะของการแสดงออกที่ดีจึงควรเป็นไปในรูปของการแสดงความสามารถพิเศษ เฉพาะบุคคล ความคิดริเริ่มการวาดเขียน คือการจำลองแบบสิ่งที่มองเห็น โคนในขั้นแรก จะต้องฝึกฝึกฝนให้เหมือนแบบสิ่งที่มองเห็น จนบังเกิดความคล่องตัวเสียก่อน จากนั้นอาจจะวาดเขียนอย่างอิสระได้ แต่ภายหลังความคิดและความเชื่อดังกล่าวได้ค่อยๆ คลี่คลายไปสู่การทดลองปฏิบัติ เพื่อพิสูจน์ผล เพราะการมองเห็นของมนุษย์นั้นสามารถแยกออกได้หลายรูปแบบ ผู้มองเห็นอาจเน้นการมองเห็นเพียงส่วนหนึ่งด้านหนึ่งหรือเห็นเฉพาะแสง เฉพาะเงา ตลอดจนเห็นทั้งหมด ตามสภาพแห่งคุณสมบัติทางจักษุประสาท

ของมนุษย์ ดังนั้น มนุษย์ทุกคนจึงสามารถทำการวาดเขียนได้ตา มาตรฐานความสามารถของ แต่ละคน การวาดเขียนจึงเป็นรากฐานที่สำคัญของการแสดงออกทางศิลปะเพื่อสร้างสรรค์จินตนาการ ตลอดจน ลักษณะความคล่องตัว ความกล้าในการแสดงออกและความเชื่อมั่นในตัวเอง

ความสำคัญของการวาดเขียน

การวาดเขียน เป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่มีความสำคัญและสัมพันธ์กับงานศิลปะทุกแขนง เกือบจะ กล่าวได้ว่า ผู้ที่ประสบความสำเร็จในด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะแล้ว จำเป็นต้องมีความสามารถในการวาดเขียนก่อน ฉะนั้น สถาบันที่มีการเรียนการสอนศิลปะต่างๆ จึงได้พิจารณาทักษะการวาดเขียน เป็นแนวทางในการคาดคะเนความสามารถและความถนัดทางศิลปะด้วย

การวาดเขียน เป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้เกิดภาพเขียนและนับว่าเป็นวิธีการที่สะดวก ทำให้เกิดคุณค่าในการสร้างงานศิลปะ

การวาดเขียน เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดให้มองเห็นได้ในการสร้างสรรค์ต่างๆ อย่างมีกระบวนการ โดยเริ่มต้นมาจากความคิดในสมองของมนุษย์ซึ่งไม่สามารถมองเห็น จึงมีการเขียน เป็นภาพตามความคิดนั้นออกมาให้เห็นเป็นรูปร่าง รูปทรงของสิ่งที่คิดขึ้น ต่อจากนั้นจึงลงมือปฏิบัติ ตามรูปแบบที่เขียนไว้

การวาดเขียน เป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกแขนง ทั้งนี้เพราะการว่ ั้มือและวัสดุหรือ เครื่องมือในการเขียน ลากหรือวาดเพื่อกำหนดรูปร่าง ขนาด สัดส่วนหรือเพื่อแสดงสิ่งที่เห็น ที่รู้สึกออกมา ให้ปรากฏบนแผ่นวัสดุใดๆ ก็ดี เป็นความจำเป็นตามขั้นตอนการปฏิบัติงานของวิชาศิลปะทุกแขนง

การวาดเขียน สามารถบันทึกความประทับใจได้อย่างเฉียบพลัน มีความคล่องตัว เพราะ อุปกรณ์มีเพียงดินสอหรือปากกาและกระดาษก็สามารถสร้างงานศิลปะได้ ความคล่องตัวและความ สะดวกนี้ เป็นรองเพียงการถ่ายภาพเท่านั้น

การวาดเขียน ในแนวเหมือนจริง เขียนเฉพาะเหตุการณ์หรือสิ่งที่มองเห็น ผู้วาดต้องสำนึกอยู่ เสมอว่า การวาดเขียนไม่ใช่แค่ ็องมือทางนามธรรม และไม่ใช้การลอกเลียนแบบสิ่งที่มองเห็นโดย ครบถ้วน เพราะฉะนั้น การวาดเขียน คือ การถ่ายทอดสิ่งที่มองเห็นหรือประทับใจมาเป็นสัญลักษณ์ใน ธรรมชาติที่ไม่มีเส้น เมื่อรู้สึกในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ผู้วาดแปลความหมายเชิง 3 มิติในเงื่อนไขของเส้นรอบนอก โดยเห็นได้จากน้ำหนักของแสงและเงาหรือน้ำหนักสีในระดับค่าต่างๆ กัน

การวาดเขียน มีหน้าที่และความหมายหลายประการ ทั้งนี้ก็เพราะว่าสามารถเขียนเป็นรูป ด้านข้างแผ่นผ้าและรูปลักษณะ 3 มิติ ให้แลดูเหมือนกับความเป็นจริง แม้แต่การเขียนนั้น ในบางครั้ง ผู้วาดอาจจะใช้เขียนเพียง เส้นแต่อย่างเดียวก็น่าจะสามารถที่จะเขียนให้แลดูตื่น ลึก หนาและบางได้ด้วยวิธี แบบทัศนียวิทยา (Perspective)

การวาดเขียน เป็นผลจากความเข้าใจของมนุษย์ ที่ฉลาดเลือกถ่ายทอดวัตถุที่น่าสนใจต่างๆ จากสิ่งแวดล้อมให้เป็นภาพเป็นรูปแบบตามที่ต้องการ ดังนั้น การเสริมสร้างให้รู้จักดูด้วยการฝึกฝนจึงมีความสำคัญต่างๆ ต่อผู้ที่ศึกษาศิลปะเป็นอย่างมาก เป็นที่ยอมรับกันว่า การเขียนได้อย่างชำนาญโดยขาดความเข้าใจในการดู ย่อมไม่ช่วยให้การศึกษาศิลปะเจริญก้าวหน้าได้ เพราะการรู้จักดูช่วยให้มีความสังเกตดีขึ้น มองเห็นความเปลี่ยนแปลงของสัดส่วนตามที่ เป็นจริงเมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนที่เป็นภาพเขียนแล้ว ยิ่งกว่านั้นยังช่วยให้ผู้รู้จักดูได้พัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับระยะใกล้ ไกลและความตื้นลึก หนา บางของภาพเขียนด้วย

การวาดเขียน เป็นผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้วาด โดยมีความมุ่งหมายที่จะถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกและความคิดของตนไปยังผู้อื่น แต่การวาดเขียนไม่ได้แสดงออกมาตรงๆ เหมือนกระจกเงาถ่ายทอดภาพวัตถุ การวาดเขียนถ่ายทอดปรัชญาและความรู้สึกนึกคิดอื่นๆ ออกมาในรูปของสัญลักษณ์และลีลาต่างๆ อิทธิพลของศิลปะและการวาดเขียนที่มี ต่อมนุษย์ คือ การชักจูงใจให้ผู้ชมมีความรู้สึกนึกคิด คล้อยตามความรู้สึกของศิลปินหรือผู้วาด หรือทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัย เป็นต้น การวาดเขียนจึงเป็นกิจกรรมที่สร้างความรู้สึกรับรู้ได้หลายลักษณะ ขณะเดียวกันก็สร้างข้อสงสัยในภาพที่ปรากฏอยู่เสมอว่าสิ่งเหล่านั้นหมายถึงอะไร คืออะไร รูปแบบทางศิลปะและการวาดเขียนที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของศิลปินมากมายหลายลักษณะ หลายประเภทและหลายเทคนิค โดยลักษณะทางกายภาพมีความแตกต่างจากธรรมชาติ ด้วยเหตุผลที่ว่า ความงามทางการวาดเขียน เป็นสิ่งมีเหตุผล แนวความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของศิลปิน เข้าไปมีส่วนร่วมอยู่ ศิลปิน คือ คนที่หยิบยกจินตนาการจากธรรมชาติมาเปิดเผยให้คนทั่วไปได้รับรู้ด้วยวิธีการที่แตกต่างกันออกไป การสื่อสารทางการวาดเขียนแก่ผู้ชมของผู้วาดแต่ละคนย่อมมีขอบเขตการแสดงออกทางรูปแบบกันเป็นลักษณะเฉพาะอย่างวาดเขียนบางชิ้นแสดงออกในเนื้อหา ที่น่ากลัว น่าเกลียดชัง แต่ถ้างานชิ้นนั้นได้ถูกสร้างขึ้นด้วยความศรัทธาของความเป็นศิลปะแล้ว ก็เรียกได้ว่างานชิ้นนั้นมีคุณค่าทางความงามในทางสุนทรียภาพได้

ความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนภาพ

ถ้าภาษาเขียนเป็นสื่อที่สร้างความเข้าใจระหว่างมนุษย์ด้วยกัน ภาษาภาพหรือ อักษรเขียนภาพ ก็สามารถเป็นสื่อได้เช่นเดียวกัน จะต่างกันตรงที่ว่าภาษาเขียนใช้ตัวอักษร สระ พยัญชนะ ประกอบกัน อย่างมีหลักเกณฑ์ เช่น จะต้องอ่านจากซ้ายไปขวาหรืออ่านจากบนลงล่าง แต่ภาษาภาพหลักการเขียนภาพใช้ จุด เส้น รูปร่าง สีและลักษณะผิวประกอบกันตามที่ถูกสร้างต้องการให้เป็นรูปแบบมองเห็น ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องดูจากซ้ายไปขวาหรือจากบนลงล่างเช่นภาษาเขียน และที่สำคัญ ภาษาภาพไม่มีพจนานุกรมดังเช่นภาษาเขียน ดังนั้น ภาษาภาพและภาพเขียนจึงสามารถสร้างความหมายได้คล้ายกัน แต่มีกระบวนการและหลักเกณฑ์ที่ต่างกัน

การเขียนภาพ หมายถึง กรลาก ขูด ขีด เขียนด้วยเครื่องเขียน หรือวัสดุที่ต้องการบนแผ่นกระดาษ เพื่อเป็นรูปแบบตามต้องการ และรูปเขียนที่เกิดขึ้นนั้นอาจมีลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น ลักษณะเหมือนจริง (Realism) ลักษณะลดทอน (Distortion) และลักษณะความรู้สึก (Abstraction)

การเขียนภาพในภาษาไทยมีคำที่มีความหมายคล้ายคลึงหลายคำ เช่น การวาดเส้น วาดเขียน และการระบายสี ซึ่งความหมายเน้นวิธีการกระทำเป็นประการสำคัญ สำหรับรูปแบบเสร็จแล้วอาจจะแสดงกระบวนการเฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือกระบวนการผสมซึ่งในปัจจุบันไม่มีการแบ่งขอบเขตของการกระทำ ให้แน่นอนว่า อย่างนี้เรียกว่าการวาดเขียน อย่างนั้นเรียกว่าการระบายสี หรืออย่างนี้เรียกว่าการเขียนภาพ อย่างไรก็ตาม การเขียนภาพในที่นี้มีความหมายที่ด้านกระบวนการผสมหรือการวาดเขียนและการระบายสีรวมกัน ซึ่งอาจจะใช้เทคนิคต่างๆ ผสมก่อให้เกิดเทคนิคใหม่ขึ้นได้

การเขียนภาพมีความสำคัญต่อตัวผู้สร้างเองและต่อสังคมหลายประการ คือ

1. เป็นสื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งโดยเฉพาะระหว่างมนุษย์ด้วยกันและมนุษย์มีการปฏิบัติตาม เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคม เช่น ภาพสัญลักษณ์ เป็นต้น
2. เป็นสื่อเสนอแนะเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์ หรือความก้าวหน้าทางวิทยาการ การคมนาคม การเศรษฐกิจ ความมั่นคงของชาติ ระหว่างมนุษย์ด้วยกันในสังคมนั้น
3. เป็นสื่อขยายเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม เช่น เรื่องเกี่ยวกับศาสนา โบราณนิยาย หรือเรื่องอื่นซึ่งเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ เป็นต้น
4. เป็นสื่อแสดงความคิดเห็นของผู้สร้างที่มีต่อสังคม และยังเป็นสื่อสืบทอดทางวัฒนธรรม สังคมอีกด้วย

การวาดเขียนกับทฤษฎีการถ่ายทอด

เมื่อกล่าวถึงคำว่า ทฤษฎี ก่อนอื่นจะต้องมีความเข้าใจตรงกันเสียก่อนว่า ทฤษฎีเป็นข้อตกลงหรือเป็นความคิดในแขนงวิชาใดวิชาหนึ่งที่ทำทนายให้พิสูจน์สอบสวน ทฤษฎีไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้องเสมอไปที่จะต้องเชื่อและยอมรับกันอย่างมกมาย ทฤษฎีใดก็ตามหากพิสูจน์แล้วไม่ได้ผล ทฤษฎีนั้นก็สามารถูกเปลี่ยนแปลงได้ ด้วยเหตุนี้จึงมีทฤษฎีใหม่ เกิดขึ้นได้ ดั้เสมอ ทฤษฎีการถ่ายทอดที่ใช้ในการเขียนภาพก็เหมือนกัน เป็นแนวคิดที่ทำทนายให้ทดลองฝึกฝนปฏิบัติโดยตรง หากไม่ได้ผลก็แสวงหาทฤษฎีการถ่ายทอดใหม่กันต่อไป

การฝึกฝนทดลองปฏิบัติในทางทฤษฎีใดก็ตาม ถ้าหากได้ผลและเสนอแนะให้สร้างสรรค์รูปแบบและแนวความคิดใหม่ได้ ทฤษฎีนี้ก็ควรได้รับการยอมรับและช่วยกันปรับปรุงต่อไป และหากผลงานตามทฤษฎีนั้นมีลักษณะเฉพาะ มีความสำคัญ หากสร้างสื่อร่วมกันได้เป็นอย่างดีเติมไปด้วยคุณค่าทางเรื่องราวและคุณค่าทางรูปทรงแล้ว ผู้สร้างที่ถือทฤษฎีนั้นๆ ก็อาจจะรวมกันตั้งเป็นกลุ่มหรือเป็นลัทธิทางศิลปะขึ้น อันเป็นเหมือนของสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงทางด้านศิลปะของสังคม

อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีการถ่ายทอดที่นิยมทดลองฝึกฝนปฏิบัติกันมีอยู่ 4 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีการถ่ายทอดตามประสาทสัมผัส (Theory of Sensory Transformation) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ความจริงของการเขียนภาพอยู่ที่การถ่ายทอดโลกภายนอกที่มองเห็นตามประสาทสัมผัสให้เป็นรูปแบบ ด้วยการพิจารณาสังเกตดูอย่างละเอียด ซึ่งมีกระบวนการถ่ายทอดหลายประการ เช่น การเขียนภาพตามประสาทสัมผัส การเขียนภาพตามท่าทาง การเขียนภาพทางเสียงดนตรี และการเขียนภาพตามปริมาณน้ำหนักที่รับรู้ เป็นต้น

2. ทฤษฎีการถ่ายทอดตามปริมาณแสงเงา (Theory of Quantitative Light and Shade) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ความจริงของการเขียนภาพอยู่ที่การถ่ายทอดแสงและเงาที่รับรู้จากโลกภายนอกให้เป็นรูปแบบที่มองเห็น โดยแสดงความรู้สึกหนักเบา ความรู้สึก 3 มิติ ความรู้สึกใกล้ไกล ตามทิศทางของแสงสว่างที่ปรากฏ ซึ่งมีกระบวนการถ่ายทอดหลายประการ เช่น การเขียนภาพตามลักษณะแสงและเงา การเขียนภาพตามธรรมชาติที่เห็น การเขียนภาพตามความอ่อนแก่ การเขียนภาพตามแสงเงาที่คิดขึ้น

3. ทฤษฎีการถ่ายทอดตามความสัมพันธ์ของรูปและพื้น (Theory of Correlative Figure and Ground) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ความจริงของการเขียนภาพอยู่ที่มีความสัมพันธ์ของบริเวณที่เป็นรูปและบริเวณที่เป็นพื้นบนแผ่นรองรับ ในอัตราส่วนที่กลมกลืนและสมดุลกัน โดยมีความรู้สึกอันหนึ่งอันเดียว ซึ่งมีกระบวนการถ่ายทอดหลายประการ เช่น การเขียนรูปและพื้น การเขียนรูปโครงสร้างภายใน การเขียนแบบเปิดและการเขียนรูปแบบผสม เป็นต้น

4. ทฤษฎีการถ่ายทอดตามจินตนาการ (Theory of Imaginative Transformation) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ความจริงของการเขียนภาพอยู่นอกเหนือประสาทสัมผัสจำกัดของมนุษย์ ซึ่งการถ่ายทอดอาจมีเค้าโครงของโลกภายนอกที่เห็นหรือนอกเหนือจากสิ่งที่เห็นตามอำนาจจิตของแต่ละบุคคลที่สามารถสร้างภาพขึ้นตามนิมิต ซึ่งมีกระบวนการถ่ายทอดหลายประการ เช่น การเขียนภาพตามความคิดคำนึง การเขียนภาพตามความฝัน และการเขียนภาพตามปรากฏการณ์อุปติขึ้น

สรุปความหมายการวาดเขียนและการวาดเส้น

การวาดเขียนหรือการวาดเส้นเป็นวิธีสื่อความหมายทางการเห็นขั้นแรกเริ่มที่สุดวิธีหนึ่งของมนุษย์ ด้วยปัจจัยขั้นพื้นฐานที่สุด คือ เส้นและร่องรอยต่างๆ และด้วยเครื่องมือที่ง่ายที่สุดที่จะหยิบขวยมาได้จากใกล้ตัว อาจเป็นถ่านก้อนหนึ่ง เศษไม้ชิ้นหนึ่งหรือแม้แต่นิ้วมือของตนเอง เด็กๆ จะเริ่มขีดวาดหรือละเลงด้วยอะไรก็ตาม ที่จะทำให้เกิดร่องรอยขึ้นตั้งแต่ยังไม่รู้ความ ชนดั้งเดิมขีดเขียนเส้นและร่องรอยลงบนเปลือกไม้ แผ่นหินหรือผนังถ้ำด้วยเหตุผลที่อาจเดาได้หลายประการ และที่น่าเป็นไปได้ประการหนึ่งก็คือ มนุษย์ต้องการแสดงอะไรบางอย่างที่เป็นส่วนตนเองออกมาให้ปรากฏ ไม่ว่าจะด้วยความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ ความรู้สึกหรือแม้แต่เพียงร่องรอยง่ายๆ ที่ทำขึ้นมาด้วยมือตัวเอง

เชื่อกันว่า การแสดงออกเป็นสิ่งจำเป็นทางด้านจิตของมนุษย์เช่นเดียวกับการขยับถ่าย ซึ่งเป็นความจำเป็นทางด้านร่างกาย ทุกคนจะถูกระงับอยู่ตลอดเวลาให้แสดงปฏิกิริยาที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อม ให้ปรากฏด้วยวิธีต่างๆ กัน มีทั้งการแสดงออกตามปกติธรรมดาและการแสดงออกที่มีความหมายทางสร้างสรรค์ซึ่งอย่างหลังผู้วาดไปแปลประสบการณ์ทางจิตของตนออกมาเป็นสัญลักษณ์ ที่ตนเองและผู้อื่นสามารถรับรู้ได้ ยิ่งกว่านี้แต่ละคนยังต้องการที่จะรับรู้สาระที่เป็นตัวร่วมของชีวิตทั้งหลายที่ฝังลึกอยู่ภายในของมนุษย์ด้วยกัน ต้องการสื่อสารความรู้สึกของกันและกันนอกเหนือไปจากการติดต่อสื่อสารความหมายที่กระทำด้วยภาษาและท่าทางในชีวิตประจำวัน ศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงออกซึ่งสาระของชีวิต จึงเป็นสิ่งจำเป็นทางด้านจิตมนุษย์ตลอดมา

กล่าวได้ว่า ศิลปะประกอบขึ้นด้วยจินตนาการกับทักษะ จินตนาการซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญประการแรกของศิลปะนั้น หมายถึง พลังทางจิตที่สร้างสรรค์สิ่งที่ไม่เคยมีอยู่ในโลกให้มีขึ้นหรือสร้างสรรค์สิ่งที่มีอยู่แล้วให้มีความหมายพิสดารยิ่งขึ้น

จินตนาการเกิดขึ้นจากการผสมกันระหว่างวัตถุภายนอกกับความรู้สึกภายในของผู้วาด หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า จินตนาการ คือ การก่อรูปของความคิดจากหลาย ๆ ความคิด จนเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้น หรือจากการผสมผสานของประสบการณ์เก่าๆ จนเป็นสิ่งใหม่ที่มีเอกภาพขึ้น จินตนาการถึงแม้จะกล่าวกันว่าไร้ขอบเขตแต่ก็เป็นสิ่งที่มีระเบียบ มีกฎเกณฑ์ในตัวเองมีการก่อกำเนิดและเติบโต เช่นเดียวกับสิ่งทั้งหลายที่อยู่ภายใต้กฎของจักรวาล จินตนาการที่จะถ่ายทอดหรือแสดงออกมา ในศิลปะเป็นจินตนาการที่สร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่มีโครงสร้าง มีความหมาย ไม่ใช่จินตนาการเลียนแบบหรือความคิดเพื่อเจ้อเลือนลอย จะเห็นได้ชัดเจนในงานจิตรกรรมไทย ที่จิตรกรจินตนาการถึงจักรวาลสวรรค์ นรก หิมพานต์ รวมทั้งความงามและความประสานกันของรูปทรงทั้งหลาย ประติมากร ราชวกรีกสร้างวินัสขึ้นจากความงามในจินตนาการ ประติมากรสมัยสุโขทัยสร้างพระพุทธรูปปฏิมากรที่มีความงามล้ำเลิศและทั้งทางรูปและทางนาม จากจินตนาการที่คลี่คลายมาจากหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา

การถ่ายทอดจินตนาการซึ่งเป็นจิตภาพภายในให้ปรากฏ เป็นจิตภาพภายนอกหรือเป็นรูปทรงที่สัมผัสได้นั้นจะต้องอาศัยทักษะหรือความสามารถในการสร้างรูปทรงและการแสดงออกของผู้วาด ซึ่งมีอยู่หลายขั้นตอนเป็นปัจจัยสำคัญตั้งแต่การหาเรื่องหรือนำอะไรมาเป็นจุดเริ่ม เช่น คน ทิวทัศน์หรือรูปที่เป็นแบบนามธรรม จะสร้างเรื่องนั้นให้เป็นรูปทรงอย่างไร ด้วยวัสดุ ด้วย วิธีการอย่างไร ไปจนถึงการใช้ฝีมือในการสร้างรูปซึ่งถือว่าเป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งของทักษะ

การจะได้มาซึ่งทักษะเหล่านี้ ผู้วาดหรือผู้ปฏิบัติจะต้องมีทัศนคติที่ถูกต้องและได้รับการฝึกฝนที่ถูกต้องทาง ความคิดหรือจินตนาการกับการกระทำหรือทักษะจะต้องเติบโตควบคู่กัน แต่ ละฝ่ายสนับสนุนซึ่งกันและกันให้เจริญขึ้น เมื่อจินตนาการแก่กล้าขึ้นทักษะก็จะถึบตัวสูงขึ้น เพื่อสนองตอบต่อจินตนาการ ทักษะในการแสดงออกชัดเจนและรุนแรงขึ้นเท่าไรก็จะช่วยผลักดันจินตนาการให้ขยายตัวกว้างไกลและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้วาดที่พบความสำเร็จในการสร้างสรรค์จะมีกรเติบโตของทั้ง 2 ฝ่ายนี้้อย่างสมดุลกัน

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า การวาดเส้น เป็นเครื่องมือหรือวิธีการที่เหมาะสมที่สุด สำหรับการฝึกฝน เพื่อความเจริญเติบโตอย่างสมดุลระหว่างความคิดกับการกระทำในศิลปะ การวาดเขียนเป็นการใช้ทัศนธาตุทางศิลปะที่ไม่ต้องอาศัยสีอย่างในงานจิตรกรรม หรืออาศัยปริมาตรที่กิน ครอบงำเนื้อที่อย่างในงานประติมากรรม แต่สามารถใช้เป็นโครงสร้างทางเทคนิคและรูปทรงได้ไม่แพ้ ทัศนศิลป์สาขาอื่น อาจแสดงออกด้วยลักษณะ 2 มิติหรือ 3 มิติ ด้วยชั้นเชิงของการใช้เส้น หรือด้วยการ เพิ่มน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงาหรือลักษณะผิวลงไปเพียงเล็กน้อย

กล่าวในเชิงวิชาการวาดเขียนหรือวาดเส้น คือ การลากหรือการวาดเส้นลงไปบนพื้นผิวของ วัสดุอย่างหนึ่ง เพื่อให้เกิดร่องรอยหรือรูปร่างขึ้น หรือเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกหรือความคิดให้ปรากฏ แก่สายตา เช่น การวาดดินสอหรือปากกาลงบนกระดาษ การลากกิ่งไม้ขีดลงบนพื้นทราย การวาดปลาย เหล็กแหลมลงบนแผ่นโลหะเคลือบขี้ผึ้ง การวัดวัดที่ค้อมหมักลงบนผ้าไหมและแม้แต่การวาดดวงไฟใน อากาศของปีกส์ไซให้เบ็นรูปร่าง แล้วบันทึกไว้ด้วยการถ่ายภาพ

ในการวาดเขียน ผู้วาดจะผสมผสานวัตถุหรือสิ่งที่เลือกสรรมาจากธรรมชาติเข้ากับการตอบสนอง ทางกาย ซึ่งได้แก่ ความรู้สึกสัมผัสที่เขามีต่อรูปทรง ที่ว่าง เส้นลักษณะ ผิว ฯลฯ และการตอบสนองทาง จิต ซึ่งได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึกหรือจินตนาการที่เกิดจากการรับรู้ในสิ่งที่สัมผัสซึ่งเป็นผลมาจากทัศนคติ และประสบการณ์ที่เขามีต่อสิ่งนั้น

งานวาดเส้นเป็นศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะของตนเอง สามารถตอบสนองความจำเป็นในการ แสดงออกได้ไม่ยิ่งหย่อนกว่างานจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์ ยิ่งกว่านั้นวิธีการหรือลักษณะเฉพาะของการ วาดเส้นมีปรากฏเป็นโครงสร้างอยู่ในงานทัศนศิลป์ประเภทอื่นอีก เช่น รอยพู่กันในงานจิตรกรรม เส้นรูป นอกและเส้นรูปในงานประติมากรรม ร่องรอยทั้งหลายในงานพิมพ์ ตลอดจนเส้นโครงสร้างและเส้นรูป นอกในงานสถาปัตยกรรมเหล่านี้ ล้วนมาจากความคิดที่เป็นโครงสร้างของการวาดเส้นทั้งสิ้น อาจกล่าวได้ เต็มปากว่า การวาดเขียนเป็นพื้นฐานอย่างยิ่งของแก่นทัศนศิลป์ทุกสาขา

ดังนั้น ถ้าเข้าใจการวาดเขียน สามารถใช้เส้นเป็นสื่อของการแสดงออกได้ก็เท่ากับเข้าใจ ศิลปะและสร้างงานศิลปะได้ ทั้งยังเป็นวิธีการเบื้องต้นที่สะดวกและรวดเร็วในการทำมโนภาพให้ปรากฏ เป็นภาพที่เห็นได้และเป็นวิธีการสำคัญในการสะสมความรู้ความเข้าใจ ความเห็นแจ้งในชีวิตและ ความรู้สึกทางสุนทรียภาพไว้ในประสบการณ์อีกด้วย

การวาดเขียนเป็นวิธีการที่เหมาะสมที่สุดในการแปลความหมายหรือแทนค่าสิ่งทั้งหลายใน ธรรมชาติ ตั้งแต่ความหมายทางความรู้สึกหรืออารมณ์ที่ตอบโต้ กับรูปทรงไปจนถึงความหมายหรือค่า ของการประสานกันอย่างซับซ้อนของทัศนธาตุต่างๆ ซึ่งมีอยู่ในรูปทรงของสิ่งนั้นๆ เนื่องจาก วาดเส้นใช้ ทัศนธาตุเพียงธาตุเดียวคือ เส้น เส้นเพียงอย่างเดียวจะต้องแสดงสาระทั้งภายนอกและภายในของสิ่งที่ ปรากฏได้ครบถ้วน อาจทำได้ด้วยการตัดทอนส่วนที่ซ้ำหรือไม่สำคัญออก เน้นแก่นของความจริงให้ชัดขึ้น

ไม่ใช่เสนอออกมาโดยตรงแบบเหมือนกับธรรมชาติทั้งหมด ผู้วาดย่อมสิ่งที่เขารับรู้ซึ่งมีรายละเอียดมากมาย ทั้งด้านรูปทรงและทัศนธาตุให้เหลือเพียงแก่นเพียงเส้น เพื่อให้ผู้ดูจะได้รับความหมายที่เข้มข้นและตรงชัด ทั้งยังเป็นการหลีกเลี่ยงการลอกเลียนแบบจากของจริงได้มากกว่าวิธีการในทัศนศิลป์สาขาอื่น

การจะจับสาระของสิ่งต่างๆ ที่ผู้วาดต้องการแสดงให้ได้อย่างแท้จริงนั้น ผู้วาดจะต้องมีการมอง ให้เป็นอันดับแรกเสียก่อน ฝึกการเห็นให้ถี่ถ้วนเห็นทุกมุมทุกด้านแม้แต่ส่วนที่ไม่ได้มองเห็น ทั้งรูปร่าง ภายนอกและโครงสร้างภายในจนถึงกับเห็นชีวิต วิญญาณ หรือเห็นแจ้งในสิ่งนั้น การฝึกมองเห็นนี้ จะต้องกระทำควบคู่กันไปกับการปฏิบัติกรวาดเขียน การเห็นประกอบกับการวาดจะช่วยพัฒนาซึ่งกัน และกันให้ก้าวหน้าพร้อมกันไป เช่นเดียวกับที่ได้ฝึกแล้วในเรื่องจินตนาการกับทักษะ

ผลงานที่เกิดขึ้นจากการวาดเขียนนั้นจะแสดงทั้ง ข้อเท็จจริง หรือความจริงเชิงวัตถุและความจริงของชีวิต หรือความจริงเชิงจิตที่สัมพันธ์กันอยู่ในสิ่งทั้งหลาย เป็นเอกภาพของการแสดงออกของ โครงสร้างที่มาจากประสบการณ์และทัศนคติของผู้วาดที่มีต่อโลก แม้แต่ผลงานการวาดเขียนที่มี จุดประสงค์เพื่อการศึกษาข้อเท็จจริงจากธรรมชาติสำหรับเพิ่มพูนทักษะหรือใช้เป็นข้อมูลในการสร้าง งานอื่นก็มีคุณค่า ในการแสดงออกของเนื้อหา ด้านจริงของชีวิตหรือความจริงเชิงจิต ในบางแง่ ถ้าหาก การศึกษานั้นได้กระทำอย่างถูกต้องด้วยรู้จุดมุ่งหมายและด้วยการเห็นแจ้งของผู้ปฏิบัติ

นอกจากนั้น การวาดเขียนยังเป็นวิธีการที่แสดงออกได้อย่างสนุกขับพลันและตรงจากใจ โดย เกือบจะปราศจากการควบคุมทั้งทางเทคนิคและความคิด จนทำให้หลายสิ่งที่ถูกกักขังไว้ในจิตได้สำนึก หลุดออกเป็นอิสระ ปรากฏให้สามารถรับรู้ได้ในผลงาน

ถ้าจะเปรียบงานจิตรกรรมที่มีการประสานกันของรูปทรง และโครงสร้างที่ซับซ้อน ว่าเป็นมโนภาพ งานวาดเขียนก็คือ การเที่ยวด้วยเครื่องดนตรีอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีเส้นและคุณค่าไม่ยิ่งหย่อนไปกว่า กัน ถ้าจะเปรียบกับงานวรรณกรรมวาดเส้นก็เป็นเรื่องสั้นหรือบทกวีสั้นๆ ที่ให้ความหมายลึกซึ้งกินใจ งานวาดเขียนจึงเหมือนกับหัวใจของศิลปะที่บรรจุเข้าไปในใจของผู้ดู ทำหน้าที่เป็นต้นพลังของจินตนาการ ที่จะคลี่คลายต่อไปอีกได้ไกลเท่าไกล

ถ้าจะถือว่ารูปร่างในงานศิลปะคือสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายของเนื้อหาที่อยู่ภายในเส้น และร่องรอยในงานวาดเขียนก็เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายของรูปทรงและสุนทรีภาพที่เกิดขึ้น จากตัวเส้นเอง โดยทั่วไปสัญลักษณ์ในงานวาดเขียนจะมีช่วงความแตกต่างเปลี่ยนแปลงไปมาจาก สัญลักษณ์ที่พ้องกับของจริงในธรรมชาติ เพื่อแสดงความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งที่ใกล้เคียงกันค่อย ถอยห่างจากของจริงมากขึ้น จนถึงสัญลักษณ์เป็นทัศนะของผู้วาดเองล้วนๆ เป็นรูปที่ผู้วาดสร้างขึ้น มาใหม่ทั้งหมด แต่ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ที่อิงของจริงมากน้อยเพียงไรหรือไม่ก็ตาม เส้นในงานวาด เขียนที่ดีย่อมจะแสดงความจริง(Reality) ออกมาให้ประจักษ์ไม่ใช่แต่เพียงแสดงแต่ของจริง

ที่กล่าวมาแล้วแต่ต้น จะเห็นได้ว่า วาดเขียนไม่ใช่การฝึกฝีมือให้เขียนรูปได้แบบ เนียนเหมือนของจริง แต่เป็นการฝึกแปลมโนคติหรือความคิดออกมาเป็นรูปทรงที่สัมผัสได้อย่างรวดเร็ว ชัดเจนและเข้มข้น เป็นวิธีการสังเกตและการมองเห็นที่คมชัดและจับไวด้วยวิธีการวาดเขียนเท่านั้น จะทำให้เห็นสิ่งต่างๆ ได้ทั้งด้วยตาเนื้อและตาใจ และด้วยการเห็นที่ชัดแจ้งแล ะลึกซึ้งเท่านั้นที่จะทำให้วาดเขียนได้อย่างมีความหมายสมบูรณ์ด้วยศิลปะและสุนทรีย์ะ การเห็นกับการวาดจึงเป็นคู่ที่แยกจากกันไม่ได้ ที่สำคัญการวาดเขียนเป็นวิธีการฝึกการโต้ตอบระหว่างอารมณ์ของผู้วาดกับสิ่งที่เขามองเห็นหรือสิ่งที่เขารู้สึก ฝึกการแสดงผลของการโต้ตอบนี้ นออกมาเป็นรูปทรง และที่สำคัญที่สุดก็คือ การวาดเขียนเป็นวิธีการแสดงออกหรือเป็นสื่อทางทัศนศิลป์ที่เสร็จสมบูรณ์ในตัว มีลักษณะพิเศษที่สามารถจูงใจทั้งผู้สร้างและผู้ชมให้เข้าถึงความจริงของโลก ของชีวิต ของจิตและของการประสานกันอย่างเรียบง่ายของทัศนธาตุทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติและในงานศิลปะ

4. ความไว้วางใจทางการเมือง

“ความไว้วางใจทางการเมือง” คือความโน้มเอียงขั้นพื้นฐานในเชิงความรู้ สึกหรือการประเมินค่าที่บุคคลหรือประชาชนที่มีต่อรัฐบาล(Basic evaluative or affective or orientation toward the government) มิติความไว้วางใจเริ่มจาก ความไว้วางใจอย่างสูง(High trust) จนไปถึงความไม่ไว้วางใจอย่างสูง(High distrust) หรือความระแวงทางการเมือง(Political cynicism) “ความระแวงทางการเมือง” คือทัศนคติในทางลบของประชาชนที่มีต่อรัฐบาลต่อรัฐบาล เป็นความเชื่อว่า รัฐบาลไม่ได้ทำหน้าที่หรือสร้างปัจจัยผลิตผลทางการเมืองออกมา ตามที่บุคคล(ประชาชน)คาดหวังเอาไว้ ซึ่งตรงข้ามกับความไว้วางใจทางการเมือง ซึ่งเป็นทัศนคติในทางบวกต่อรัฐบาล

วัฒนธรรมของความไว้วางใจเป็นสิ่งจำเป็นในโลกยุคปัจจุบัน นั่นก็คือควรมีการจัดการดูแลคุณภาพประชาธิปไตย (democratic quality control circle) ซึ่งต้องมีการวางแผน (plan) ลงมือปฏิบัติ (do) ตรวจสอบ(check) ปรับปรุงแผนใหม่เพื่อทำให้ดีขึ้นกว่าเดิม (action) ในทางการเมืองผู้ที่ได้รับการเลือกตั้งตามระบอบประชาธิปไตยหากมีปัจจัยนำเข้า (input) มาดีก็เหมือนกับการคัดเลือกวัตถุดิบมาทำการผลิตมาดี เข้าสู่ กระบวนการ (process) ของการผลิตหรือการทำหน้าที่ทางการเมืองที่ดี ซึ่งหมายถึงการทำหน้าที่ของรัฐบาล ฝ่ายนิติบัญญัติและฝ่ายตุลาการ ก็จะทำให้เกิดผลดี(output) ได้ดี ทำให้ได้ผลสำเร็จทางการเมืองในระดับหนึ่งและมีฝ่ายค้าน(ควรเรียกว่าฝ่ายสร้างสรรค์ทางการเมือง) ก็จะช่วยให้การเมืองแบบประชาธิปไตยเป็นไปได้ด้วยดี แต่อย่างไรก็ตามจำเป็นต้องมีผู้บริหารรัฐบาลประกอบด้วย นายกรัฐมนตรี , รัฐมนตรี , รัฐมนตรีช่วย ฯลฯ ที่มีวิสัยทัศน์ในการทำงาน และสามารถปฏิบัติงานได้ตามเป้าหมายที่วางไว้ ย่อมทำให้ ประชาธิปไตยเป็นไปได้ด้วยดี แต่หากการนำวัตถุดิบ หรือวิธีการได้อำนาจมาอย่างไม่ถูกต้องย่อมไม่สามารถปฏิบัติงานให้ได้ตามกระบวนการและผลลัพธ์ที่

ได้มา เพราะผู้ได้อำนาจมาอย่างไม่ถูกต้องอาจไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง เพราะอาจทำตามผู้มีอำนาจเหนือกว่าและเมื่อได้รับอำนาจ อย่างไม่ถูกต้องมา ก็จะทำให้ผู้ที่อยู่ในอำนาจมีความไม่สงบในจิตใจหรือขาดสมาธิในการเป็นผู้นำของประเทศ และเกรงกลัวว่าจะมีผู้ต่อต้าน หรือผู้ที่รู้เท่าทัน ทำให้เกิดปฏิกิริยาที่ไม่พอใจจนกระทั่งมองผู้ที่คัดค้านหรือเห็นต่างเป็นศัตรูไป ซึ่งในทางการเมืองนั้นเราควรมองว่าคนในประเทศไทยล้วนแต่เป็นมิตรกับเรา และวิธีการเข้าสู่ อำนาจนั้นไม่ควรมืองค์กรใดๆ เข้ามาครอบงำการเมืองไทยเพื่อแสวงหาประโยชน์ทางการเมือง แต่ควรจะรวมตัวกันร่วมพัฒนาประเทศไทยให้เจริญ ดีกว่ามาขัดแย้งกันเองซึ่งไม่เกิดประโยชน์ บางครั้งการตรวจสอบจุกจิกหยุมหยิมมากเกินไป จะทำให้ชาติบ้านเมืองเสียหาย ซึ่งหมายถึงให้มองประโยชน์ส่วนรวมเหนือประโยชน์ส่วนตัว มองความก้าวหน้าของประเทศดีกว่าการปิดแข่งปิดขากัน มองเรื่องใหญ่มากกว่ามองเรื่องเล็ก , ใช้จิตใต้แบบประชาธิปไตยที่มองโลกในแง่บวกดีกว่ามองโลกในแง่ร้าย ฯลฯ ก็จะช่วยให้สังคมไทยมีวัฒนธรรมที่มีความเชื่อถือไว้วางใจผู้อื่น ลดการคิดลบหรือคอยจ้องหาหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นอย่างไม่ยุติธรรม ซึ่งเรื่องนี้คิดว่าในต่างประเทศที่มีการพัฒนาประชาธิปไตยเมื่อการเลือกตั้งเสร็จแล้วเขาก็ให้การเคารพสิทธิมหาชน ในทุกองค์การราชการก็จะไม่กล้า ก้าวก่ายแทรกแซงทางการเมือง การที่องค์กรแต่งตั้งมาอย่างไม่สง่างามและได้รับการยอมรับของประชาชนก็จะกลายเป็นที่เคลงเคลงของประชาชนได้ หรือมีข้อสงสัยว่าองค์กรนั้นๆ ได้รับคำสั่งจากใคร และกลายเป็นการฝืนมติมหาชนได้ หากจะตัดสินใจใดๆ ก็มองเรื่องประเด็นใหญ่ของความผิดพลาด แต่ควรส่งเสริมให้คนแก้ไขความผิดพลาด แต่ไม่ใช่ลักษณะจับผิด แต่ควรบอกว่าวิธีที่ถูกเป็นอย่างไร และไม่ตัดสินใจแบบสองมาตรฐาน เรื่องนี้เป็นความเสี่ยงอย่างมากขององค์การแบบราชการที่ต้องระมัดระวังในการวางตัวเป็นกลาง , ไม่กระทำแบบลับ , ลวง , พราง หรือเข้าฝักเข้าฝัก ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือผู้ที่ให้ผลประโยชน์กับตนเอง ทำให้ความเป็นกลางและน่าเชื่อถือไม่ดี ต้องแก้ไขการตบตาหลอกลวง หรือใช้กลลวงทำให้เป็นภาพลวงตาหากยังไม่มั่นใจในการตัดสินใจก็ควรยุติการตัดสินใจเพื่อลดทอนความผิดพลาด

ผู้วิจัยสรุปถึงความหมายของ ความไว้วางใจทางการเมืองและ การส่งเสริมวัฒนธรรมความไว้วางใจทางการเมือง ควรมีลักษณะเช่นนี้

1. การสร้างศรัทธาในประชาธิปไตยที่เป็นทิศทางเดียวกันและเป็นสากล มิใช่ประชาธิปไตยของความคิดของบุคคลเพียงบางกลุ่ม แต่เป็นประชาธิปไตยที่ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย
2. นักการเมืองควรลดพฤติกรรมที่เป็นลักษณะการขู่ขู่ โกง เช่นการซื้อเสียง , การส่งเสริมการทุจริตของ กต. องค์การอิสระ ตุลาการ ศาลรัฐธรรมนูญ
3. ส่งเสริมนักการเมืองแบบมืออาชีพ มิใช่ทหารที่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการเมืองทำให้ภาพพจน์เสียหาย

4. ไม่ควรส่งเสริมการโค่นอำนาจรัฐด้วยวิถีการรัฐประหารเพราะเท่ากับเป็นการ ประหาร เสรีภาพความเสมอภาค และภราดรภาพของประชาชน

5. นักการเมืองควรเป็นผู้มีบุคลิกน่าเชื่อถือ มีความซื่อสัตย์ ไม่เป็นคนใช้เล่ห์เหลี่ยมกลโกง หากใช้เล่ห์เหลี่ยมก็ควรเป็นเรื่องที่ไม่ทำให้ประเทศชาติเสียหาย

6. ไม่ควรปลุกระดมประชาชนให้เกิดความเข้าใจผิดในเรื่องประชาธิปไตย เช่นไม่ส่งเสริมการ ลากตั้งเข้ามา แต่ส่งเสริมการเลือกตั้ง ปล່อยให้กลไกประชาธิปไตยเดินไปธรรมชาติ ฝ่ายค้านควรอดทน รอคอย หากรัฐบาลทำไม่ดีก็อยู่ไม่นาน ไม่ควรใช้ความคิดของตนเองโดยไม่มีประชาชนหนุนนำเป็น จำนวนมากยอมรับ แต่นักการเมืองด้วยกันก็ควรเคารพเสียงส่วนน้อย

ผู้วิจัยได้หยิบเอาประเด็นของความไว้วางใจทางการเมืองมาใช้ในการวิเคราะห์แบบสอบถาม ที่ได้รับมาจากผู้เข้าร่วมชมงาน โดยที่ผู้วิจัยได้ใช้ลักษณะของความไว้วางใจและความไม่ไว้วางใจทางการเมือง มาเป็นหลักในการในการประเมินกลุ่มตัวอย่างผลงานที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมา เพื่อวิเคราะห์หาข้อสรุปถึง พื้นฐานของความรู้สึกถึงความน่าไว้วางใจของประชาชนที่มีต่อความมั่นคงในการปกครองของรัฐบาล ในช่วงเวลาดังกล่าว

5. ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พงศธร สัจจชลพันธ์(2527: 39) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาความไว้วางใจทางการเมือง และความรู้สึกมีประสิทธิภาพทางการเมืองของชนชั้นนำในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ซึ่งเคยเป็นเขตอิทธิพลของ พรรคคอมมิวนิสต์แห่งชาติ ในจังหวัดสกลนคร ” จากการได้ศึกษางานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยพบว่า เป็น การศึกษาเปรียบเทียบระดับความไว้วางใจทางการเมืองและความรู้สึกมีประสิทธิภาพทางการเมืองใน 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงปี พ.ศ. 2519 – 2524 ที่มีการปฏิบัติการของพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย ใน หมู่บ้านแห่งนี้กับช่วงปี พ.ศ. 2525 – 2526 ที่พรรคคอมมิวนิสต์แห่งชาติหมดอิทธิพลกับหมู่บ้านแห่งนี้ แล้ว และเป็นช่วงที่รัฐบาลนำการพัฒนาเข้าสู่หมู่บ้านนี้เป็นจำนวนมาก

ผลการวิจัยโดยใช้วิธีการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ผลปรากฏว่า ความไว้วางใจทางการเมือง ของชนชั้นนำในหมู่บ้าน ในช่วงปี พ.ศ. 2525 – 2526 สูงกว่าในช่วงปี พ.ศ. 2519 – 2524 ไม่ว่าจะ เป็น ความไว้วางใจต่อผู้มีสิทธิอำนาจทางการเมือง ระบบการปกครองและระบบทางการเมือง

สายทิพย์ สุกติพันธ์ ทำการวิจัยเรื่อง “การเรียนรู้ทางการเมืองของเยาวชนไทย ศึกษาเฉพาะ กรณีนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ” โดยศึกษาในแง่คิดของ ความสนใจทางการเมือง ความรู้สึกมีประสิทธิภาพทางการเมือง ความไว้วางใจทางการเมืองและความเห็นต่อประสิทธิภาพใน การปฏิบัติหน้าที่ของรัฐบาล โดยที่ตัวแปร คือ เพศ ระดับชั้นเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและฐานะ ทางเศรษฐกิจ สังคมและครอบครัว

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเฉลี่ยมีความสนใจทางการเมืองอยู่ในระดับต่ำ มีความรู้สึกมีประสิทธิภาพทางการเมืองค่อนข้างสูงและมีความไว้วางใจทางการเมืองอยู่ในระดับกลาง นักเรียนชายมีระดับความสนใจมากกว่านักเรียนหญิง แต่มีความไว้วางใจทางการเมืองต่ำลง นักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ามีแนวโน้มจะมีระดับความรู้สึกที่มีประสิทธิภาพทางการเมืองสูงกว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนน้อยกว่าทั้ง 4 ประการ

ธีรพล เกษมสุวรรณ ศึกษาเกี่ยวกับความรู้สึกเห็นทางการเมืองกับการมีส่วนร่วมทางการเมืองในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 รายใช้ประชากรในเขตกรุงเทพมหานคร แบ่งออกตามประเภทอาชีพต่างๆ โดยกำหนดตัวแปรอิสระคือ เพศ อายุ เชื้อชาติ การศึกษา อาชีพ รายได้และระยะเวลาที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ

ผลการศึกษาพบว่าโดยทั่วไปประชากรในกรุงเทพมหานคร ที่ความรู้สึกเห็นทางการเมืองในระดับปานกลางถึงค่อนข้างสูง ผู้มีการศึกษาระดับกลางจะรู้สึกเห็นทางการเมืองสูงกว่า ขณะที่ผู้มีการศึกษาสูงจะรู้สึกเห็นทางการเมืองต่ำ ผู้ที่มีรายได้ต่ำมีแนวโน้มจะเห็นทางการเมืองลดต่ำลง ผู้หญิงจะรู้สึกไร้อำนาจทางการเมือง ไร้อำนาจทางการเมือง การเมืองและไร้บรรทัดฐานทางการเมืองสูงกว่าผู้ชาย ผู้มีอายุสูงจะรู้สึกไร้อำนาจทางการเมืองสูง

สุชาติ ราษฎร์สุดดี ทำการวิจัยเรื่อง "ภาพพจน์เกี่ยวกับอำนาจทางการเมืองของนักเรียนไทยศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาและระดับชั้นมัธยมในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีจุดประสงค์ศึกษาภาพพจน์ของเด็กที่มีต่อรัฐบาลและบทบาทต่างๆ อันเกี่ยวกับอำนาจทางการเมือง ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาก็คือ เพศ อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและฐานะเศรษฐกิจของครอบครัว

ผลการวิจัยพบว่า ภาพพจน์ที่เด็กมีต่อรัฐบาลโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง เด็กมีอายุมากขึ้นจะยังมีภาพพจน์ในทางสนับสนุนต่อรัฐบาลลดลง นักเรียนชายมีภาพพจน์ในเชิงสนับสนุนต่อรัฐบาลมากกว่านักเรียนหญิง เด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำกว่า มีภาพพจน์ในเชิงสนับสนุนมากกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูงกว่า

สำหรับภาพพจน์ที่เด็กมีบทบาทต่างนั้น พบว่า เมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น ภาพพจน์ที่ดีต่อผู้ปกครองและครูมีแนวโน้มสูงขึ้น แต่มีแนวโน้มต่ำลงสำหรับตำรวจ ทหาร เด็กที่มีอายุมากขึ้นจะเชื่อในอำนาจและความเหมาะสมของผู้นำในคณะปฏิวัติมากขึ้น ส่วนผู้แทนราษฎรเป็นบทบาทที่ไม่มีลักษณะเด่นในการเรียนรู้อำนาจของเด็ก และภาพพจน์ที่มีมักเป็นไปในทางลบเสียส่วนใหญ่

6. บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเล่มนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเอาคอลัมน์นิสต์การ์ตูนล้อการเมือง มาเป็นตัวอย่างในการทำวิจัย คือ นายศักดา แซ่เอียว หรือที่ผู้อ่านรู้จักกันในนามปากกาว่า เชีย รังสิต มีผลงานการ์ตูนล้อการเมืองตีพิมพ์อยู่ในหน้าที่ 3 ประจำหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ สาเหตุที่ผู้วิจัยได้เลือกเอาผลงานของศักดา แซ่เอียว เนื่องด้วยผู้วิจัยพิจารณาถึงหลักในการนำเสนอแนวความคิดและเรื่องราวที่ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบเฉพาะตัว กล่าวคือ ผลงานต่างๆ ที่ลงตีพิมพ์จะเน้นไปที่เรื่องราวของการนำเสนอที่ค่อนข้างกระชับ เน้นความสดของเหตุการณ์หรือสถานการณ์ นำเสนอแบบวันต่อวัน เหตุการณ์ต่อเหตุการณ์ หากได้ติดตามผลงานของศักดา อย่างต่อเนื่อง ผลงานของเขาที่ลงตีพิมพ์อยู่ทุกวันจะเปรียบเสมือนกับบันทึกประวัติศาสตร์ทางการเมืองที่มาในรูปแบบของการ์ตูนล้อการเมือง อีกทั้งความน่าสนใจในเรื่องของวิธีการนำเสนอที่มีความตรงไปตรงมา มุ่งเน้นเป้าหมายในการนำเสนอไปที่ ข้อผิดพลาดและปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากฝีมือของรัฐบาลในช่วงเวลานั้นๆ เป็นตัวแทนของทัศนคติทางลบของประชาชนที่มีต่อรัฐบาลผ่านออกมาจากตัวละครที่เขาสร้างขึ้นเสียส่วนใหญ่ มีการสอดแทรกมุขตลก ประชดประชัน เสียดสีล้อเลียนตามรูปแบบของการ์ตูนล้อการเมืองและยังให้ความหมายหรือแฉคิดผ่านทางสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อให้ผู้อ่านได้ขบคิด ตีความหมายและเกิดเป็นความเข้าใจต่อเสถียรภาพทางการเมืองของประเทศไทยในขณะนั้น

นายศักดา แซ่เอียว เกิดเมื่อวันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2497 เป็นชาวกรุงเทพมหานคร จบการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนวัดนวลนรดิศ (รุ่นที่ 80) และจบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาครุศาสตร์บัณฑิต (ศิลปะศึกษา) จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และในปี พ.ศ. 2521 ศักดา เริ่มเข้าทำงานที่หนังสือพิมพ์อาทิตย์รายวัน โดยดำรงตำแหน่งบรรณาธิการและฝ่ายศิลป์ในเวลาเดียวกัน ถัดจากนั้น 1 ปี ศักดาก็เริ่มเขียนการ์ตูนอย่างจริงจัง และได้ลงตีพิมพ์ในหนังสือสยามนิกรรายสัปดาห์ และหนังสือพิมพ์ไทยรายวัน ปี พ.ศ. 2524 ศักดาได้ย้ายเข้าไปทำงานและมีผลงานลงตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์มาตุภูมิรายวัน ปี พ.ศ. 2530 ทำงานที่สำนักพิมพ์สยามรัฐ โดยดำรงตำแหน่งเป็นนักเขียนการ์ตูนล้อการเมือง และมีผลงานลงตีพิมพ์ทั้งในหนังสือพิมพ์สยามรัฐรายสัปดาห์ และสยามรัฐรายวัน ในปี พ.ศ. 2533 ศักดาได้รับเชิญ จากยูนิสให้เดินทางไปยังประเทศอเมริกา เพื่อร่วมประชุมแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม และยังได้เชิญไปเป็นอาจารย์บรรยายพิเศษในวิชาวาดภาพการ์ตูนและภาพล้อที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในปีเดียวกัน ปี พ.ศ. 2534 ศักดาได้ย้ายเข้ามาทำงานร่วมกับหนังสือพิมพ์บ้านเมืองและมีผลงานลงตีพิมพ์ และท้ายที่สุดศักดาได้เข้ามาร่วมมือกับหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ ได้ทำการเขียนคอลัมน์การ์ตูนล้อการเมือง ลงประจำใน หน้า 3 ของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐและยังคงสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันนี้

นอกจากการเป็นคอลัมนิสต์การ์ตูนล้อการเมืองในหนังสือพิมพ์ต่างๆ แล้วนั้น ศักดา แซ่เอียว ยังมีบทบาทในเรื่องของการขับเคลื่อนประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ โดยศักดา ได้เข้าร่วมการประชุม ณ วัดแจ้งศิริสัมพันธ์ เมื่อวันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2553 เป็นต้น

ในการศึกษาวิเคราะห์ผลงานตัวอย่าง ผู้วิจัยเลือกศึกษาจากผลงานของนักเขียนบางคน กล่าวคือผู้วิจัยได้เลือกผลงานของศักดา แซ่เอียว ซึ่งถือได้ว่าเป็นคอลัมนิสต์การ์ตูนล้อการเมืองชั้นแนวหน้า ซึ่งมีผลงานมากมายและลงตีพิมพ์อย่างต่อเนื่องนับปัจจุบันและยังเป็นที่ยอมรับของประชาชน (ส่วนหนึ่ง) ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า ผลงานของศักดา น่าจะเพียงพอที่จะเป็นหน่วยวิเคราะห์และเปรียบเทียบความไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาลในช่วงเวลานั้นๆ

ผู้วิจัยได้ใช้ข้อมูลทั้งทางภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารหรือสื่อต่างๆ เพื่อแบ่งลักษณะของการนำเสนอผลงานของศักดา เพื่อนำมาตั้งเป็นหน่วยวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะการนำเสนอผลงานของศักดา ได้แก่

1. ภาพสะท้อนความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางการเมืองและความรู้สึกที่ประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรง
 2. ภาพสะท้อนปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน
 3. ภาพสะท้อนปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน
- ผู้วิจัยจึงขอยกตัวอย่างผลงานของศักดา แซ่เอียว โดยแบ่งตามลักษณะการนำเสนอในรูปแบบที่กล่าวมาข้างต้นดังต่อไปนี้

1. ภาพสะท้อนความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางการเมืองและความรู้สึกที่ประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรง

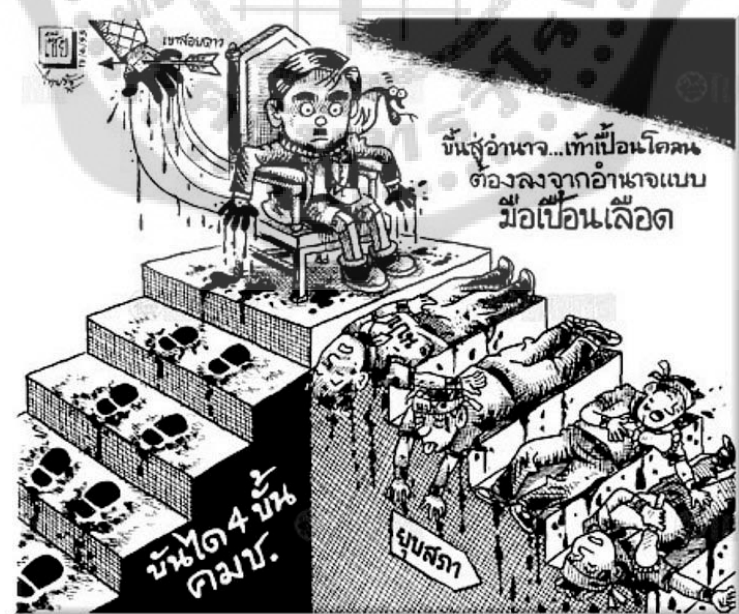


ภาพประกอบ 4 สยามเมืองยิ้ม

ภาพนี้ถ่ายทอดความรุนแรงจากเหตุการณ์สลายกลุ่มผู้ชุมนุม เป็นเหตุให้มีผู้เสียชีวิตมากมาย โดยภาพนี้สื่อออกมาในแนวประชดประชันและขัดแย้งกับคำโปรยด้านบน ในภาพที่มีศพของประชาชน นอนเรียงรายจมกองเลือดอยู่บนผืนธงชาติไทย ซึ่งให้อารมณ์และความรู้สึกแย้งกับคำที่ว่า สยามเมืองยิ้ม



ภาพประกอบ 5 บันไดชีวิตลงได้ทางเดียว



ภาพประกอบ 6 ขึ้นสู่อำนาจแบบเท่าเพื่อนโคลน ต้องลงจากอำนาจแบบมือเปื้อนเลือด

2 ภาพนี้มีความคล้ายคลึงกันอยู่ในด้านของการนำเสนอเรื่องราว เป็นเรื่องราวของการก้าวไปสู่จุดสูงสุดของนายอภิสิทธิ์ที่ว่างต้องผ่านสิ่งใดมาบ้าง และผลที่ตามมาถ้าจะต้องลงจากจุดๆ นั้น 2 ภาพนี้สะท้อนความรุนแรงจากกองทัพและชั้นบันไดเป็อนเลือด ที่ใช้เป็นที่หนุนเก้าอี้นายก โดยคนที่นั่งอยู่จุดบนสุดนั้นต้องระวังต่อการลงจากเก้าอี้ เพราะทางลงของทั้ง 2 ภาพ มีสิ่งที่เหมือนกันอยู่ คือ ยุบสภา และต้องคอยระวังกับข้อกล่าวหาที่จะตามมาอีกมากมาย ดังคำโปรยทั้ง 2 ภาพที่ว่า “บันไดชีวิตลงได้ทางเดียว” และ “ขึ้นสู่อำนาจแบบทำเป็อนโคลน ต้องลงจากอำนาจแบบมือเป็อนเลือด”



ภาพประกอบ 7 เด็กอำมหิต ผู้ใหญ่อำมหิตกว่า

ในส่วนของภาพนี้ไม่ได้เสนอภาพความรุนแรงผ่านกองเลือด กองศพ เหมือนกับ 3 ภาพแรก แต่ถ้าหากพิจารณาจากสีหน้าและท่าทางของตัวละครแต่ละตัวที่อยู่ในภาพ จะสื่อให้เห็นถึงความน่ากลัวและความรุนแรงจากสิ่งที่เรียกว่าผลประโยชน์และอำนาจ โดยท่าทางของแต่ละคนนั้นล้วนแสดงถึงความไม่ไว้ใจซึ่งกันและกันและพร้อมที่จะหักหลังได้ทุกเมื่อ ทั้งๆ ที่เป็นพวกเดียวกันเอง ดัง คำโปรยด้านบนที่ว่า “เด็กอำมหิต ผู้ใหญ่อำมหิตกว่า”



ภาพประกอบ 8 ประเทศไทยลงทุนไปกับนายกมือเปื้อนเลือดมากไป

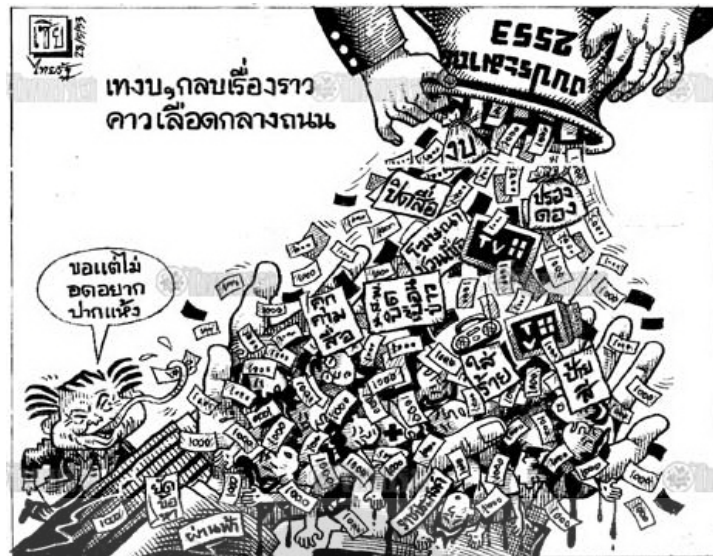
ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงการเปรียบเทียบของความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งนายกรัฐมนตรีกับปัญหาวิกฤติของประเทศจากเหตุการณ์ความรุนแรงในการชุมนุม ซึ่งแสดงให้เห็นออกมาว่า ไม่ว่าปัญหาที่จะตามมานั้นมากขนาดไหน ก็ยังไม่มีค่าพอที่จะต้องลงจากตำแหน่งที่ได้รับมา และใช้คำโปรยที่ว่า “ประเทศไทยลงทุนไปกับนายกมือเปื้อนเลือดมากไป” เพื่อใช้ประชดประชันต่อเหตุการณ์ดังกล่าว

2. ภาพสะท้อนปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและความไวใจของประชาชน

การ์ตูน เชีย 21/12/53



ภาพประกอบ 9 เอาเงินคนเป็นมาซื้อคนตาย



ภาพประกอบ 10 เทงบ, กลบเรื่องราวคาวเลือดกลางถนน

2 ภาพนี้ให้ความรู้สึกและมีเนื้อหาในการนำเสนอที่คล้ายกัน จากภาพทั้ง 2 นั้นได้วิพากษ์วิจารณ์เชิงเสียดสีถึงการใช้งบประมาณอย่างสิ้นเปลือง เพื่อลบล้างข้อผิดพลาดจากเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการสลายการชุมนุม มีการใช้งบประมาณของแผ่นดินเพื่อปกปิดเรื่องความรุนแรงที่เกิดขึ้นในรัฐบาลชุดนี้ โดยภาพทั้ง 2 นี้ ไม่ได้เน้นในเรื่องของตัวละคร แต่มุ่งเน้นในเรื่องของการกระทำมากกว่า มีการใช้ภาพสัญลักษณ์แทนความหมายเฉพาะ ทำให้ผู้อ่านพอตีความได้ว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เพื่ออะไร ทำทางการเงินลงมาปิดกองซากศพ แสดงให้เห็นถึงการปกปิดความจริง อันเป็นสาเหตุให้เกิดความไม่ไว้วางใจทางการเมืองเกิดขึ้น



ภาพประกอบ 11 ขอชีวิตพ่อหนูคืน

ภาพนี้เป็นภาพที่ไม่ได้นำเสนอถึงความโหดร้ายหรือรุนแรง แต่ให้ความรู้สึกสลดต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง เป็นภาพที่สื่อให้เห็นถึงความสูญเสียคนในครอบครัว เน้นความรู้สึกของผู้ที่สูญเสียเป็นหลัก คนที่นั่งร้องไห้ในภาพก็เปรียบเสมือนผลกระทบที่ตามมาหลังจากเหตุการณ์นองเลือดในครั้งนั้น



ภาพประกอบ 12 จำบ้านไต่ ที่เคยเหยียบเคยย่ำรีเปล่า

ภาพนี้เป็นภาพการเรียกร้องถึงสิทธิประโยชน์ที่ประชาชนควรได้รับอย่างถูกต้องและที่เป็นสิทธิประโยชน์ที่รัฐบาลชุดนี้รับช่วงต่อมาจากรัฐบาลชุดที่แล้ว แต่ไม่สามารถบริหารจัดการได้อย่างลงตัว ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมามากมาย คำสัญญาเหล่านี้ที่ให้ไว้ก่อนจะได้ตำแหน่ง กลับทำไม่สำเร็จหลังจากได้ทุกอย่างไปแล้ว ทำให้ประชาชนต้องออกมาเรียกร้องเรียกสิทธิ ดังคำโปรย “จำบ้านไต่ ที่เคยเหยียบเคยย่ำรีเปล่า”

3. ภาพสะท้อนปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยและความไวใจของประชาชน

การ์ตูน เซีย 11/12/53



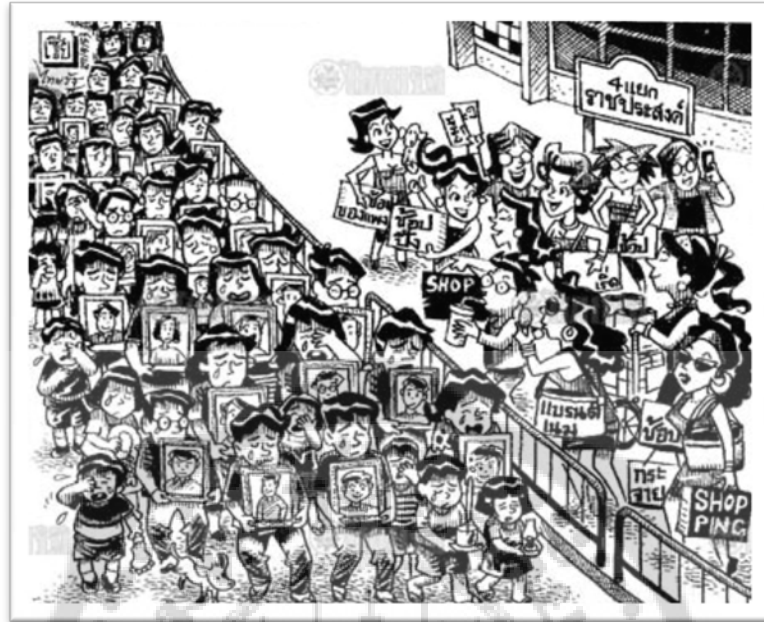
ภาพประกอบ 13 แนวรบในโลกไซเบอร์



ภาพประกอบ 14 ปกปิดข่าวโฆษณาชวนเชื่อ

2 ภาพนี้สะท้อนให้เห็นปัญหาด้านกาใช้อำนาจครอบครองหรือบิดเบือนสื่อ เพื่อไม่ต้องการให้ความจริง หลุดไปสู่สังคม แต่ภาพทั้ง 2 ภาพนี้มีจุดที่ต่างกันอยู่ โดยที่ภาพบนเป็นภาพของกลุ่มคนที่น่าจะมาจากหน่วยงานของรัฐบาล กำลังตะเกียกตะกายพยายามปกปิดหรือบิดเบือนความจริงจากสื่อเหล่านั้นอยู่ แต่ดูเหมือนว่า จะปิดยังไงก็ปิดไม่หมด เพราะสื่อที่เห็นเป็นสื่อที่มีอยู่โลกออนไลน์ ทำให้มีความจริงส่วนหนึ่งหลุดรอดออกมาแล้วถูกเปิดเผยต่อสังคม และในเมื่อความจริงบางส่วนได้ถูกเปิดเผยออกมาสู่สังคม สิ่งที่รัฐบาลต้องตามมาแก้ไขก็จะเป็นดังภาพล่าง ที่ รัฐบาลสามารถใช้อำนาจในการปกปิดสื่อ

ทั่วไป เช่น คำโกหก โฆษณาชวนเชื่อ ยึดอำนาจจากสื่อปกติ บิดเบือนข่าวสาร เพื่อป้องกันภาพลักษณ์ให้กับตนเอง ในการนำเสนอตัวเองผ่านสังคม



ภาพประกอบ 15 4 แยกจากประตูตึก

ภาพนี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปรียบเทียบอย่างง่าย ๆ ของคนที่สนใจและคนที่ไม่สนใจการเมือง แต่คนที่ไม่สนใจการเมือง อาจจะเป็นคนที่หมดศรัทธาหรือความไว้วางใจต่อรัฐบาลแล้วก็เป็นได้



ภาพประกอบ 16 ไม่ยอมเป็นเหยื่อพันธุนาการ

ภาพนี้สะท้อนให้เห็นถึงความเห็นทางสังคม เป็นความเห็นที่สะท้อนความหวังเล็กๆ ในอนาคต โดยเป็นภาพของเด็กที่ถูกมัดข้อมือ เปรียบเสมือนโซ่ตรวนที่ติดมาโดยที่ไม่รู้ตัว แต่ก็กำลังพยายามที่จะต้องการอิสรภาพและเสรีภาพด้วยการแสดงออกผ่านรูปร่างมือ ที่กลายเป็นนกพิราบ สัญลักษณ์ของเสรีภาพ และสันติภาพ ใจคำโปรยที่ชวนให้มีความสนใจ “ไม่ยอมเป็นเหยื่อพันธนาการ”

7. การสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

การออกแบบเครื่องมือ และแบบสอบถาม (Questionnaire Design) การเก็บรวบรวมข้อมูลจะใช้เครื่องมือหรือแบบฟอร์ม ซึ่ง เครื่องมือหรือแบบฟอร์ม หมายถึงสิ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับเครื่องมือจะมีลักษณะอย่างไรจะขึ้นอยู่กับว่าลักษณะของข้อมูลและลักษณะของงานวิจัยว่าเป็นแบบใดรวมถึงวิธีการที่จะเก็บข้อมูลด้วยว่าจะเก็บโดยวิธีใดเช่น จะสำรวจและสังเกตการณ์หรือทดลอง เพราะแบบของการวิจัยต่างกัน ลักษณะของข้อมูลก็จะต่างไป เมื่อข้อมูลมีลักษณะต่างกัน เครื่องมือก็จะต่างกันไปตามลักษณะของข้อมูล และในแต่ละข้อมูลก็ยังสามารถสร้างเครื่องมือในการเก็บได้หลายชนิดและในแต่ละชนิดก็จะมีข้อดีข้อเสียแตกต่างกันไถ้ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องเลือกสร้างเครื่องมือให้เหมาะสมกับข้อมูลที่จะเลือกเก็บงานวิจัย ดังนั้น ผู้วิจัยจะต้องออกแบบขึ้นมาเพื่อให้สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลที่ต้องการได้อย่างครบถ้วน ถูกต้อง เพียงตรง มีความเชื่อถือได้ สามารถที่จะจำแนกความแตกต่างได้ และมีความเป็นปรนัยด้วยเครื่องมือในการเก็บข้อมูลทุกัญมิ

ความสำคัญของแบบสอบถาม

แบบสอบถามคือชุดของคำถามที่เป็นทางการสำหรับรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่างการทำแบบสอบถามที่ดี นั้น เป็นเรื่องของการใช้ศิลปะ (Art) ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะและ ประสบการณ์ผู้ทำวิจัย ในการที่จะสร้างสรรค์รูปแบบและข้อความ ของแบบสอบถาม ที่เมื่อได้ออกมาแล้วจะทำให้ผู้ตอบอยากที่จะตอบข้อมูล โดยหลักการที่สำคัญของแบบสอบถามมี 3 ประการ

1. แปลงความต้องการข้อมูลจากวัตถุประสงค์มาเป็นคำถาม
2. รบกวณผู้ตอบให้น้อยที่สุด
3. ตัวอย่างตอบข้อมูลคลาดเคลื่อนจากความจริงน้อยที่สุด

ขั้นตอนในการทำแบบสอบถามมีดังนี้

1. กำหนดถึงข้อมูลที่ต้องการ
2. กำหนดวิธีการที่จะสอบถาม
3. เขียนคำถามที่จะสอบถาม
4. ออกแบบคำถามที่จะผู้ตอบยินดีตอบ

5. ตัดสินใจเกี่ยวกับคำตอบของคำถาม
6. ตัดสินใจเกี่ยวกับถ้อยคำหรือเนื้อความที่ใช้ในคำถาม
7. จัดเรียงคำถามให้สอดคล้องกัน
8. กำหนดรูปแบบของคำถาม
9. ทบทวนตรวจสอบแบบสอบถาม
10. นำแบบสอบถามไปการทดสอบ

เครื่องมือที่ดีต้องมีคุณสมบัติ

1. ต้องมีความเที่ยงตรง (Validity) คือ สามารถวัดได้ในสิ่งที่ต้องการวัดได้ตรงตามจุดมุ่งหมาย ซึ่งเครื่องมือจะเที่ยงตรงในการวัดอย่างหนึ่งและไม่เที่ยงตรงในการวัดอีกอย่างก็ได้ ความเที่ยงตรงมี 3 แบบคือ

1.1 เที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content) คือ เครื่องมือจะต้อง มีเนื้อหาสาระในการวัดสอดคล้องกับสาระที่ต้องการศึกษา ซึ่งตรวจสอบได้โดยทำตารางเปรียบเทียบ เนื้อหาของเครื่องมือกับเนื้อหาของสิ่งที่ต้องการศึกษา หรืออาศัยดุลพินิจของผู้รู้หรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเรื่องนั้น

1.2 เที่ยงตรงตามโครงสร้าง (Construct) คือ ลักษณะพฤติกรรมที่จะถามของเครื่องมือจะสอดคล้องกับพฤติกรรมที่เป็นเป้าหมายที่ต้องการวัด นั่นคือผู้วิจัยจะต้องศึกษาตัวแปรหรือพฤติกรรม จากทฤษฎีว่ามีโครงสร้างอย่างไร แล้วสร้างคำถามให้ครอบคลุมพฤติกรรมที่ระบุไว้ในทฤษฎี มักจะใช้ทดสอบแบบนี้กับเครื่องมือที่จะใช้วัดสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น วัดทัศนคติ

1.3 เที่ยงตรงตามเกณฑ์ (Criterion) คือ โดยพิจารณาจากระหว่างผลที่วัดได้จากเครื่องมือ กับสภาพที่เป็นจริงในขณะนั้น ซึ่งแบ่งเป็นจะเที่ยงตรงตามสภาพ และเที่ยงตรงตามคำทำนาย

2. ต้องมีความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึง มีความเชื่อมั่นว่าจะวัดสิ่งที่ต้องการได้ว่าจะได้ผลที่คงที่ เช่น ความสูงที่ของคะแนนที่วัดจาก ตัวอย่างในกลุ่มเดียวกันด้วยเครื่องมือเดิมในเวลาที่แตกต่างกัน

3. มีความเป็นปรนัย (Objectivity) ความเป็นปรนัยคือความแจ่มชัด มีการให้คะแนนที่แน่นอน และชัดเจนในการแปล ดังนั้นคุณภาพของความเป็นปรนัยจะทำให้เครื่องมือมีความเที่ยงตรงและเชื่อมั่นสูง เพราะจะสามารถวัดได้ตามสภาพที่เป็นจริง ไม่ว่าใครจะวัดก็ตามจะได้ผลเท่ากัน

4. มีอำนาจจำแนก (Discrimination) ต้องสามารถชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างหรือเหมือนกันของกลุ่มที่มีต่อตัวแปรหรือสิ่งที่วัดมาได้ ตามลักษณะของสิ่งที่ต้องการวัดที่เป็นไปตามสภาพความเป็นจริง

5. มีประสิทธิภาพ (Efficiency) เครื่องมือที่นำไปใช้วัด เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเครื่องมือวัดที่อาจมีอยู่เดิมได้ผลดีกว่าหรือควรจะเท่ากับเครื่องมือเดิมความสัมพันธ์ระหว่างความเที่ยงตรง(Validity) กับความเชื่อมั่น (Reliability) ถ้าการวัดทำได้อย่างเที่ยงตรงจะทำให้การวัดมีความเชื่อมั่นด้วยแต่ถ้าการวัดไม่มีความเชื่อมั่นมันก็ไม่สามารถที่จะมีความเที่ยงตรงได้ (บทที่ 7 การออกแบบเครื่องมือ และแบบสอบถาม *Questionnaire Design*. ม.ป.ป.: online)



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัย เรื่อง “การตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย เพื่อที่จะนำเสนอให้เห็นถึงกระบวนการของการปฏิบัติงานเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีเหตุและผล เพื่อที่จะนำมาซึ่งการทำงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดและเนื้อหาของผลงาน

ในส่วนของวิธีการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยไว้ ดังนี้

1. ประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำกัดช่วงเวลาตั้งแต่ เริ่มต้นการดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีของ นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ จนถึงวาระสุดท้ายของการดำรงตำแหน่งและยังรวมถึงเหตุการณ์วุ่นวายต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ดำรงตำแหน่งอยู่

การศึกษาวิเคราะห์ภาพการ์ตูน ผู้วิจัยเลือกศึกษาจากผลงานของนักเขียนบางคน คือ อศึกษา จากผลงานของเซีย ไทยรัฐสัปดาห์ เสียดาย) ซึ่งถือว่าเป็นนักเขียนชั้นแนวหน้า ซึ่งมีผลงานอื่นอีกมากมาย และผลงานตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง เป็นที่ยอมรับของประชาชน (ส่วนหนึ่ง) ผู้วิจัยคาดว่าผลงานเหล่านี้ น่าจะเพียงพอที่จะเป็นหน่วยวิเคราะห์เปรียบเทียบการเมืองในช่วงเวลาดังกล่าว

เพื่อให้การวิจัยในครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

ประชากร

ประชากร ได้จาก ข้อมูลทางภาคทฤษฎีและข้อมูลภาพประกอบจากสื่อสิ่งพิมพ์และรายงาน เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแล้วจึงนำมาวิเคราะห์สรุป เป็นภาพร่าง ภาพร่างต้นแบบ เป็นผลงานขนาด 60 X 80 เซนติเมตร จำนวน 6 ชิ้น จากแนวความคิดเรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชน ที่มีต่อรัฐบาล: ภาพสะท้อนการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง” โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลงานออกเป็น 3 ชุด ความคิดชุดละ 2 ชิ้น ได้แก่

1. ภาพสะท้อนความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางการเมืองและความรู้สึกที่ประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรง
2. ภาพสะท้อนปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน
3. ภาพสะท้อนปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัยต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผลงานศิลปะที่คณะกรรมการผู้ตัดสิน (ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์) ได้ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากแนวความคิดเรื่อง “การตูนล้อภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” เป็นผลงานสีอะคริลิกบนผ้าใบ (Acrylic on canvas) ขนาด 100 x 120 เซนติเมตร จำนวนทั้งสิ้น 3 ชิ้น ใช้การรวบรวมข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และผลงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลงานออกเป็น 3 ชุดความคิด ได้แก่

1. ภาพสะท้อนความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางการเมืองและความรู้สึกที่ประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรง
2. ภาพสะท้อนปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน
3. ภาพสะท้อนปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยและความไว้วางใจของประชาชน

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาคั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ได้แก่ แบบประเมินผลจากผู้ชมผลงาน

ขั้นตอนสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

แบบประเมิน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกของผู้ชมประมาณ 100 คน ที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยแบบประเมินมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. ด้านของการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ
 - สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ(Exhibition)
 - วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)
 - พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ

2. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงาน

- สีสันของวัตถุกับแนวความคิด
- จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบประเมิน มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบประเมินเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข

เบื้องต้น

2. ปรับปรุงแก้ไข และตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บรวบรวม

ข้อมูลต่อไป

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานไปจัดแสดง
2. แจกแบบประเมินให้กับผู้มาเข้าร่วมชมงาน
3. ตรวจสอบจำนวนและความถูกต้องของแบบประเมินที่ได้รับคืน เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์

ข้อมูลต่อไป

จากวิธีการเก็บข้อมูลดังกล่าว คือ วิธีการช่วยในการวิเคราะห์ให้ผู้วิจัยทราบถึง ปัญหาในงานวิจัย อีกทั้งทฤษฎีดังกล่าวยังช่วยสนับสนุนซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้วิจัยสร้างกระบวนการงานศิลปะได้อย่างมีขั้นตอน มีจุดมุ่งหมายและยังเกิดประสิทธิภาพสูงสุดอีกด้วย

4. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งประกอบด้วยสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์

- 1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย (พวงรัตน์

ทวีรัตน์. 2540: 137)

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
	n	แทน	ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนจากสูตร (พวงรัตน์ ทวีรัตน์ . 2540: 143)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	n	แทน	จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของความคิดเห็นแต่ละตัวยกกำลังสอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการทำการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้ชมที่ได้จากการดูผลงานและจากแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกร่วมที่มีต่อผลงานศิลปะตามแนวความคิดเรื่อง “การฟื้นฟูการเมือง ภาพสะท้อนทางการเมืองของไทย ” โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนและเกณฑ์การแปลความหมาย ซึ่งกำหนดค่าคะแนน แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	ระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	ระดับมาก
3	หมายถึง	ระดับปานกลาง
2	หมายถึง	ระดับน้อย
1	หมายถึง	ระดับน้อยที่สุด

กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้

4.51 - 4.50	ผลการประเมิน	ระดับมากที่สุด
3.51 - 3.50	ผลการประเมิน	ระดับมาก
2.51 - 2.50	ผลการประเมิน	ระดับปานกลาง
1.51 - 1.50	ผลการประเมิน	ระดับน้อย
1.00 - 1.50	ผลการประเมิน	ระดับน้อยที่สุด

5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้มารวบรวมและวิเคราะห์และศึกษาว่าการ์ตูนการเมือง ทำให้เข้าใจสถานการณ์ทางการเมืองในอีกมิติหนึ่งอย่างไร และมีผลกระทบต่อความคิดของประชาชนอย่างไร และนำมาศึกษาเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์และนำเสนอ แนวความคิดจากแรงบันดาลใจ ให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสังคม



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัย “การตุ๋นลื้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

n	แทน	จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
SD	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
%	แทน	ร้อยละ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปรผลข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้จัดนิทรรศการศิลปะโดยนำผลงานศิลปะออกแสดง ณ และได้สร้างแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงานศิลปะจากหัวข้อการศึกษา “ความไม่ไว้วางใจทางการเมือง ของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล” จำนวน 1 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 อธิบายผลงานศิลปะและแรงบันดาลใจ



ภาพประกอบ 17 “ไม่มีชื่อ” ขนาด 100 x 80 cm.

แนวความคิด : เป็นภาพที่ต้องการสะท้อนความรู้สึกด้านหนึ่งที่เกิดขึ้นของประชาชน โดยผู้วิจัยใช้ภาพนี้เป็นสื่อแทนความรู้สึกของความเบื่อหน่ายและเริ่มไม่ไว้ใจต่อการปกครองทางการเมืองของไทย รวมไปถึงความเบื่อหน่ายต่อสื่อต่างที่พยายามนำเสนอเรื่องราวของการเมือง เป็นภาพตัวแทนของประชาชนที่กำลังหมดศรัทธาต่อความเข้มแข็งของความเป็นประชาธิปไตยในบ้านเรา



ภาพประกอบ 18 “ไม่มีชื่อ” ขนาด 100 x 80 cm.

แนวความคิด : เป็นภาพสะท้อนความรู้สึกอีกด้านหนึ่งของประชาชน ที่อยู่ตรงข้ามกับภาพก่อนหน้านี้ นั่นคือความรู้สึกสนใจและอยากติดตามความเคลื่อนไหวทางการเมือง และยังถูกสื่อต่างๆ หลายข้างหลากฝ่ายที่พยายามจะยึดข้อมูลให้กับผู้เสพ จนประชาชนกลายเป็นผู้เสพที่ไม่สนใจว่าความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นเป็นอย่างไร



ภาพประกอบ 19 “ไม่มีชื่อ” ขนาด 120 x 100 cm.

แนวความคิด: เป็นภาพล้อถึงเรื่องราวต่างที่เกิดขึ้นในช่วงการปกครองปี พศ.2552 – 2554 นับตั้งแต่การก้าวขึ้นนั่งตำแหน่งนายกรัฐมนตรีผ่านการรัฐประหาร การใช้อำนาจมืดทางการเมือง การหักหลัง การมีผลมีโยชน์เข้าร่วม สิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยนำเอามาเสนอผ่านตัวละคร ด้วยสีหน้าท่าทางและการกระทำในภาพ

จากผลงานทั้ง 3 ชิ้น ที่ผู้วิจัยได้อธิบายความหมายเอาไว้ข้างต้น อาจกล่าวได้ว่าเป็นผลงานที่ได้แรงบันดาลใจมาจาก การตุณล้อการเมืองตามหน้าหนังสือพิมพ์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาถึงแนวทางของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ ที่ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ปัญหา ข้อผิดพลาดและจุดอ่อนของรัฐบาล เป็น

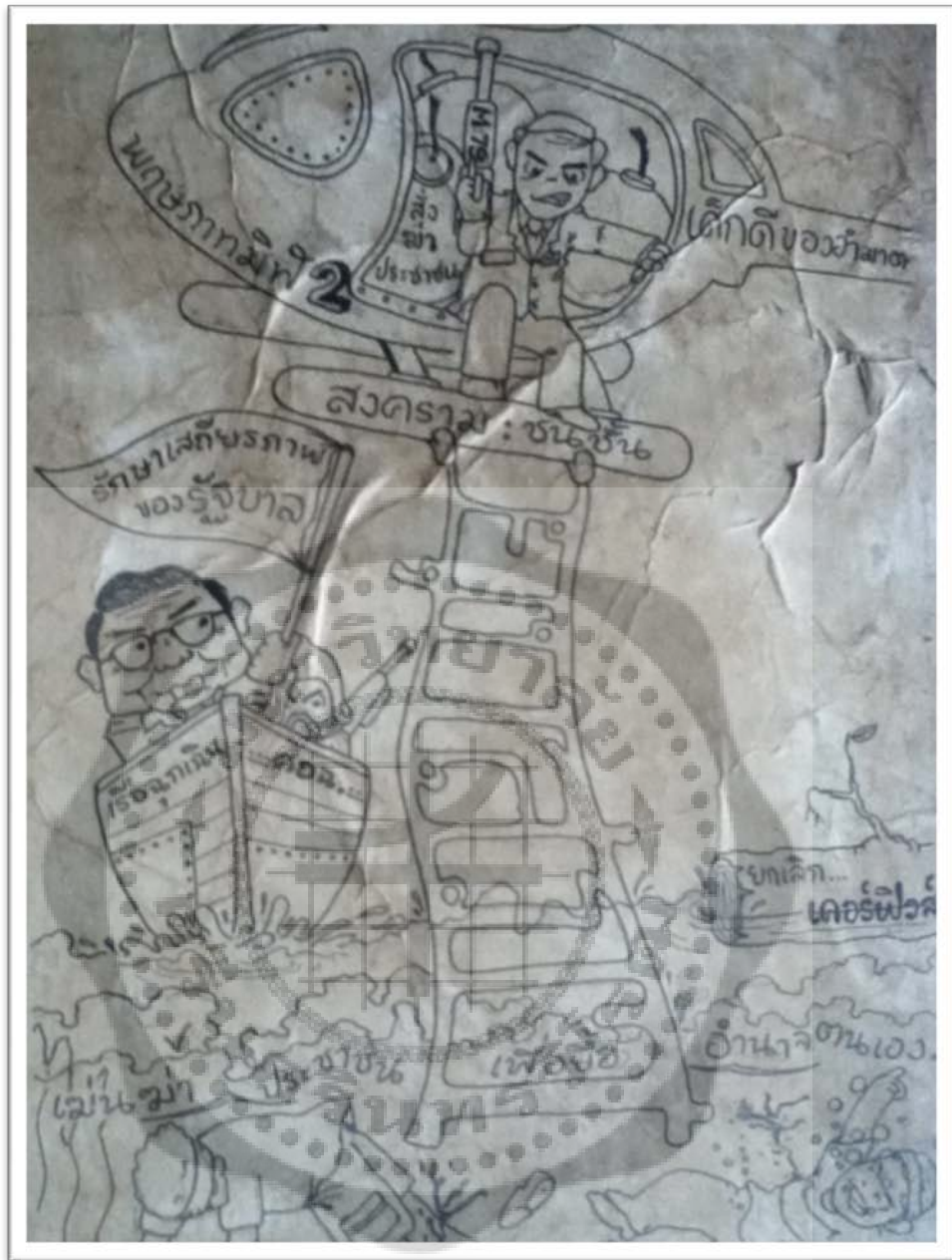
ผลงานในเชิงเสียดสี ล้อเลียนสังคมและการเมืองของไทย โดยผ่านสีหน้า ท่าทางของตัวละคร และสัญลักษณ์ประกอบอื่นๆที่มีนัยยะหรือความหมายในเชิงเปรียบเทียบ เช่น นกพิราบ ที่มี ความหมายทางสากลว่า สันติภาพ แต่ในเชิงเสียดสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอาจเป็น นกพิราบตาย นั่นอาจ หมายถึง สันติภาพที่ไม่มีอยู่จริงหรือเป็นสันติภาพปลอมๆ เป็นต้น ลักษณะของผลงานเป็นผลงาน จิตรกรรมเชิงลายเส้นการ์ตูน โดยมีลักษณะของตัวละคร ฉาก องค์ประกอบที่ถูกลดทอน หรือเพิ่มเข้า มาให้ดูเกินจริง กลายเป็นสัดส่วนตามรูปแบบของการ์ตูน

ผลงานในรูปแบบที่ 2 เป็นผลงานที่ต่างออกไปจากผลงานในช่วงแรก โดยสิ่งที่เห็นได้ชัดเจน ที่สุดนั่นก็คือ ผลงานชุดที่ 2 นั้น เป็นงานวาดเขียนลายเส้นเพียงอย่างเดียว และผลงานชุดนี้มุ่งเน้น ความเป็นการ์ตูนล้อการเมืองมากขึ้น โดยเน้นรูปแบบของตัวงานและรูปแบบของการนำเสนอ มีการ ปรับปรุงลายเส้นและนำเอาลักษณะเด่นของการ์ตูนล้อการเมืองมาใช้ในงานให้มากขึ้น เช่น การ์ตูนล้อ มีลักษณะเด่นที่เป็นภาพลายเส้นอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยม มีตัวละครหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง เน้น ความสำคัญของเนื้อหาที่จะนำเสนอและมักจะเหลือพื้นที่ว่าง (space) เพื่อให้ข้อความหรือบทความที่ ต้องการสื่อให้ผู้อ่านรับรู้และเพื่อเป็นการขยายความเข้าใจต่อรูปภาพอีกด้วย และที่ผลงานชุดที่ 2 เป็น งานวาดเขียนลายเส้นนั้น เพราะ ผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมหรือผู้อ่านได้รับบรรยากาศความเป็นการ์ตูนล้อ การเมืองที่ปรากฏให้เห็นตามหน้าหนังสือพิมพ์ อย่างเป็นอยู่ทุกๆ วันนั่นเอง



ภาพประกอบ 20 “แก้อื้อของกลาง” 80 x 60 cm. ฉายเส้นบนกระดาษ

แนวความคิด : ได้แนวความคิดมาจากเหตุการณ์ทางการเมืองในช่วงเวลานั้น นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ถูกกล่าวหาว่า ตันต้องการตำแหน่งนายกรัฐมนตรีถึงขนาดยอมสั่งฆ่าประชาชนจากเหตุการณ์ ความรุนแรงของการชุมนุมของกลุ่มคนเสื้อแดง จากภาพเป็นการแสดงการเปรียบเทียบถึงความสำคัญ ระหว่างตำแหน่งนายกรัฐมนตรีที่แทนด้วยแก้อื้อตัวใหญ่ กับชีวิตของประชาชนซึ่งมีนายอภิสิทธิ์กำลัง หยิบศพขึ้นมาเพื่อถ่วงน้ำหนัก



ภาพประกอบ 21 “ลงมาก็ไม่รอด” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ

แนวความคิด : จากเหตุการณ์ความรุนแรงของการชุมนุมที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดการเรียกร้องให้มีการยุบสภา โดยในภาพเป็นการเปรียบเทียบกับเหตุการณ์ 14 ตุลา โดยมีนายอภิสิทธิ์นั่งถือปืนอยู่บนเฮลิคอปเตอร์



ภาพประกอบ 22 “ปรองดองด้วยสันติวิธี” 80 x 60 cm. ฉายเส้นบนกระดาษ

แนวความคิด : จากเหตุการณ์ที่รัฐบาลต้องการยุติความรุนแรงกับกลุ่มผู้ชุมนุม โดยเรียกว่า การปรองดองด้วยสันติวิธี แต่สุดท้ายรัฐบาลก็ยังสั่งยิงกลุ่มผู้ชุมนุมอยู่ดี จากภาพเป็นรูปนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ กำลังยื่น กพิราบที่แสดงถึงความสันติให้กลับกลุ่มผู้ชุมนุม แต่เบื้องหลังของนายอภิสิทธิ์ กลับเต็มไปด้วยศพของกลุ่มผู้ชุมนุม



ภาพประกอบ 23 “เตรียมเผา” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ

แนวความคิด: ผลจากเหตุการณ์การชุมนุมของกลุ่มคนเสื้อแดง ทำให้เกิดมีผู้เสียชีวิตมากมาย ทั้งฝ่ายผู้ชุมนุมและเจ้าหน้าที่ทหาร ตำรวจ และยังถูกเพิ่มข้อหาว่าเป็นผู้ก่อการร้าย ผู้ล้มล้างสถาบัน โดยมีนายอภิสิทธิ์ กำลังเตรียมลงมือเผาศพเหล่านั้น เป็นการล้างความผิดในสิ่งที่ตนได้ทำลงไป



ภาพประกอบ 24 “ขอพื้นที่คืน” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ

แนวความคิด : จากเหตุการณ์ความรุนแรงของการชุมนุมที่แยกราชประสงค์ เจ้าหน้าที่ทหารและตำรวจได้รับคำสั่งให้ทำการขอพื้นที่คืนจากกลุ่มผู้ชุมนุม แต่ต้นเกิดความรุนแรงขึ้นเสียก่อน และเพื่อไม่ให้เรื่องนี้กระจายออกไปโดยสื่อต่างชาติ รัฐบาลและทหารต้องทำการปกปิดเรื่องอื้อฉาวนี้เอาไว้



ภาพประกอบ 25 “ครอบครองสื่อ” 80 x 60 cm. ลายเส้นบนกระดาษ

แนวความคิด : ได้แนวความคิดมาจาก หน่วยงานที่จัดตั้งขึ้นเพื่อจัดการปัญหาความไม่สงบ อันเนื่องมาจากการชุมนุม โดยภาพได้สื่อให้เห็นถึง การเข้าครอบครองสื่อและครอบครองการนำเสนอ สื่อ โดยมีนายใหญ่ของหน่วยงานนั้น นั่งครอบครองอำนาจของสื่อเอาไว้ทั้งหมด

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา ดังปรากฏผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ดังตาราง 2

ตาราง 1 จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$)

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	%
เพศ		
หญิง	58	58.00
ชาย	42	42.00
	100	
ระดับการศึกษา		
ปริญญาตรี	69	69.00
ปริญญาโท	21	21.00
ปริญญาเอก	10	10.00
	100	

จากตาราง 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00

จำแนกตามระดับการศึกษาพบว่า มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.00 ปริญญาโท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และปริญญาเอก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูน ล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ
2. ด้านการใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ทางเส้น สี แสง เงา เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน

3. ด้านหลักคำสอนทางด้านเนื้อหา เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล: ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” ดังปรากฏผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ดังตาราง 3

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถาม

ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง “การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย

กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน

($n=100$)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปลความหมาย
ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ				
1	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)	4.44	0.67	มากที่สุด
2	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)	4.41	0.79	มากที่สุด
3	บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Context of Art)	4.15	0.83	มากที่สุด
4	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art)	4.15	0.76	มากที่สุด
5	ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space)	3.98	0.99	มากที่สุด
6	แสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงาน	3.70	1.08	มากที่สุด
7	พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ	4.06	0.88	มากที่สุด
8	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ	4.03	0.86	มากที่สุด
รวมด้านความงาม		4.12	0.86	มากที่สุด

ตาราง 2 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปล ความหมาย
	ด้านการใช้ทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)			
9	การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด	4.47	0.78	มากที่สุด
10	ขนาดของวัตถุกับแนวความคิด	3.55	1.24	มากที่สุด
11	สีเส้นของวัตถุกับแนวความคิด	3.80	1.09	มากที่สุด
12	จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด	3.96	1.08	มากที่สุด
13	ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด	4.09	0.88	มากที่สุด
14	ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ	4.39	0.78	มากที่สุด
15	มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ	4.34	0.77	มากที่สุด
16	สื่อการ์ตูนการเมืองสามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ	4.64	0.68	มากที่สุด
	รวมด้านการใช้ทักษะ	4.16	0.91	มากที่สุด
	ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองกับการดำเนินชีวิต			
17	ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองเป็นแนวทางเพื่อลดความความไม่เข้าใจต่อการเมือง	3.81	1.08	มากที่สุด
18	ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองเป็นประโยชน์ต่อตนเองและคนรอบข้าง และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน	4.05	0.95	มากที่สุด
19	ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองสามารถลดปัญหาความความไม่เข้าใจของตนเองได้	3.97	0.96	มากที่สุด
20	มีความเข้าใจในด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม	4.16	0.96	มากที่สุด
	รวมด้านเนื้อหาและความหมาย	4.00	0.99	มากที่สุด
	รวม	4.11	0.91	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะมีความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .91 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี) เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91 รองลงมาด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86 และด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด มีค่าเท่ากับ 4.00 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .99 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ เกี่ยวกับสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.44 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67 รองลงมาวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation) บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art) รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art) พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และพื้นที่ว่าง (space) และแสงสว่าง โดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.70 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน เกี่ยวกับเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง สามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.64 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.68 รองลงมา การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด สีเส้นของวัตถุกับแนวความคิด และขนาดของวัตถุกับแนวความคิด มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.55 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.24 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านความหมายและเนื้อหา เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล: ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี) ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง เป็นแนวทางเพื่อลดความความไม่เข้าใจต่อการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .96 รองลงมา คือด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และคนรอบข้าง และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองสามารถลดปัญหาความความไม่เข้าใจของตนเองได้และมีความเข้าใจในด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.81 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “การตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552 - 2554)” สามารถสรุปการดำเนินงาน และผลของการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

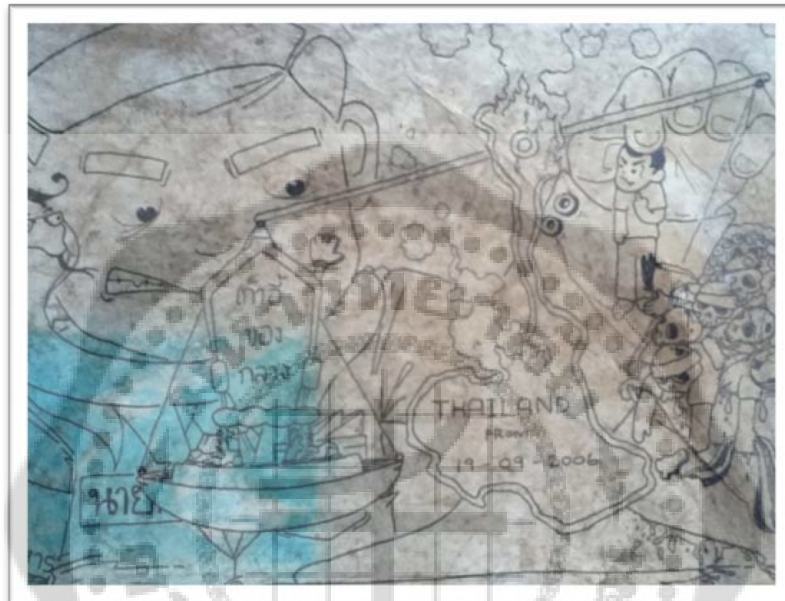
1. เพื่อศึกษาลักษณะและความสำคัญของการใช้ล้อการเมือง ในการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองว่ามีวิธีการแสดงออกอย่างไร และการ์ตูนการเมืองในสังคมไทยสามารถสะท้อนภาพการเมืองออกมาอย่างน้อยเพียงใดและในรูปแบบใด
2. เพื่อศึกษาว่าการ์ตูนการเมือง ทำให้เข้าใจภาพการณ์ทางการเมืองในอีกมิติหนึ่งอย่างไร และมีผลกระทบต่อความคิดของประชาชนอย่างไร โดยศึกษาจากภาพเหตุการณ์ทางการเมืองที่สะท้อนผ่านการ์ตูนออกมา
3. เพื่อศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ และนำเสนอแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสังคม
4. เพื่อแสดงให้เห็น การเป็นตัวแทนของการ์ตูนการเมือง ในการสะท้อนความคิดเห็นของประชาชนต่อปรากฏการณ์ทางการเมืองในขณะนั้นและระบบการเมืองโดยส่วนรวม
5. เพื่อการศึกษาการเมืองไทย โดยใช้ภาพการ์ตูนล้อการเมือง เป็นหน่วยสำหรับวิเคราะห์

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร คือ ภาพร่างต้นแบบผลงานขนาด 100 x 120 เซนติเมตร จำนวน 6 ชิ้น จากแนวความคิดเรื่อง “การตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษา : จากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552-2554)” โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลงานออกเป็น 3 ชุดความคิดชุดละ 2 ชิ้น ได้แก่

1. ภาพสะท้อนความรุนแรงจากเหตุการณ์ทางการเมืองและความรู้สึกที่ประชาชนต่อเหตุการณ์ความรุนแรง
 2. ภาพสะท้อนปัญหาทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและความไวใจของประชาชน
 3. ภาพสะท้อนปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศไทยและความไวใจของประชาชน
- โดยผู้วิจัยใช้ข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และงานวิจัยต่างๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน

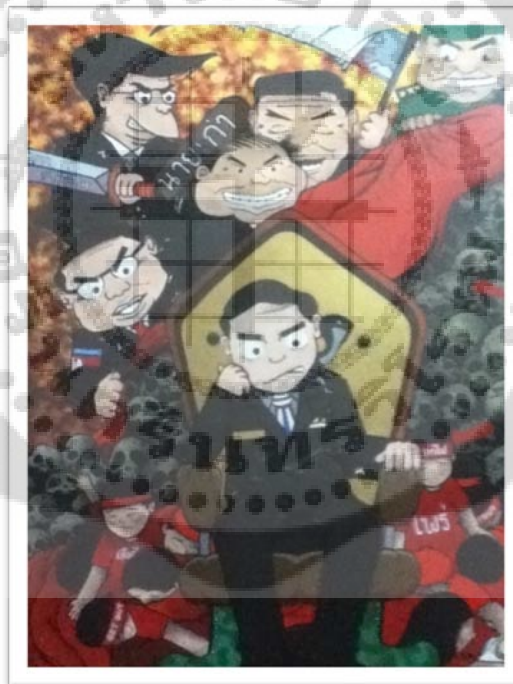
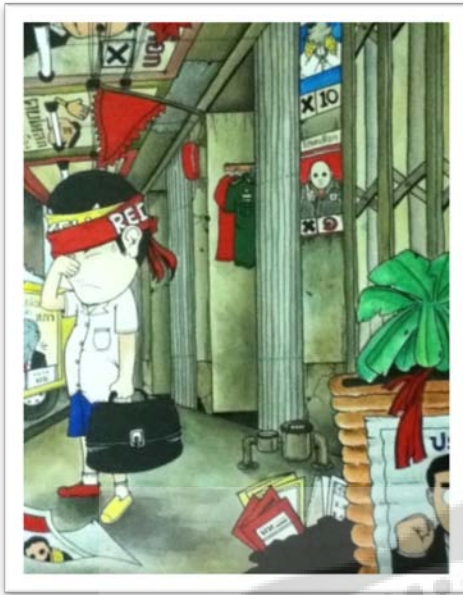
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผลงานศิลปะที่คณะกรรมการผู้ตัดสิน (ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์) ได้ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากแนวความคิดเรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง ” จำนวน 1 ชุด โดยเป็นผลงานศิลปะ ตามแนวคิดของการศึกษา ใช้การรวบรวมข้อมูลทั้งภาคทฤษฎีและข้อมูลทางกายภาพที่ปรากฏตามเอกสารสิ่งพิมพ์และผลงานวิจัย



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย



กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น 2 ตอนได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง “ความว่าง” ในพระพุทธศาสนา จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านของการรับรู้ความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ

- สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)
- วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)
- บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art)
- รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art)
- ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space)
- แสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงาน
- พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ
- รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ

2. ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการตุลาการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ ดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน

- การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด
- ขนาดของวัตถุกับแนวความคิด
- สีของวัตถุกับแนวความคิด
- จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด
- ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ
- มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ
- เนื้อหาและความหมายสามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ

3. ด้านเนื้อหาและความหมายของการตุลาการเมืองกับการดำเนินชีวิต

- ด้านเนื้อหาและความหมายของการตุลาการเมือง เป็นแนวทางเพื่อลดความความไม่เข้าใจต่อการเมือง

- ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองเป็นประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน
- ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง สามารถลดปัญหาความความไม่เข้าใจของตนเองได้
- มีความเข้าใจในด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานศิลปะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 1 ชุดโดยเป็นผลงานศิลปะจิตรกรรม นำไปจัดแสดงผลงานศิลปะ ณ หอศิลป์กรมศิลปากร หอศิลป์จิตรกรรม ศรินครินทรวិโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร โดยใช้ชื่องานว่า MASTER DREEGREE SHOW 2012 ระหว่างวันที่ 23-31 มกราคม พ.ศ.2555
2. แจกแบบประเมินให้กับผู้มาเข้าร่วมชมงานศิลปะเพื่อแสดงความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะ ในหัวข้อศึกษาเรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี”
3. รวบรวมแบบประเมิน ในช่วงระหว่างวันที่ 23-31 มกราคม พ.ศ.2555 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คนเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความเห็นของผู้ชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์
2. ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะ ใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย และความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา

ผลจากแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน จำแนกตามเพศ พบว่า เพศหญิง จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 58.00 เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00

จำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า มีระดับการศึกษาปริญญาตรี จำนวน 69 คน คิดเป็นร้อยละ 69.00 ปริญญาโท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 21.00 และปริญญาเอก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 (ตาราง 2)

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ 2. ด้านการใช้ทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี) เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน และ 3. ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองกับการดำเนินชีวิต

ผลจากแบบสอบถามพบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะมีความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .91 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

จากตาราง พบว่า ผู้ชมผลงานศิลปะมีความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะโดยภาพรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .91 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91 รองลงมาด้านความงาม / สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86 และด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด มีค่าเท่ากับ 4.00 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .99 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน

เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านความงาม / สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ เกี่ยวกับสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.44 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.67 รองลงมาวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation) บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art) รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art) พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่าง วัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space) และแสงสว่าง โดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงานมีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 3.70 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน เกี่ยวกับเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง สามารถแสดงออกหรือนำเสนอได้ในรูปแบบของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.64 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .68 รองลงมา การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอ ผลงานศิลปะ มีความเข้าใจเรื่องความว่างผ่านผลงานศิลปะ ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิดสีสันของวัตถุกับแนวความคิด และขนาดของวัตถุกับแนวความคิด มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.55 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.24 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ

ด้านความหมายและเนื้อหา เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล: ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี) ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง เป็นแนวทางเพื่อลดความไม่เข้าใจต่อการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .96 รองลงมา คือด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมือง เป็นประโยชน์ต่อตนเอง และคนรอบข้าง และสามารถนำไปใช้ได้จริง ในชีวิตประจำวัน ด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองสามารถลดปัญหาความไม่เข้าใจของตนเองได้และมีความเข้าใจในด้านเนื้อหาและความหมายของการ์ตูนล้อการเมืองมากขึ้นกว่าเดิม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด เท่ากับ 3.81 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.08 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ (ตาราง 3)

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ

จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามทางด้านของการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ เมื่อพิจารณาจากข้อมูลทางสถิติแล้ว ตามความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเข้าร่วมชมภาพศิลปะ ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรตัวอย่างของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในทางบวกต่อประเด็นที่ว่า ภาพเขียนศิลปะที่นำมาแสดงนั้นมีความเป็นสุนทรียศาสตร์ โดยผู้วิจัยได้กำหนดองค์ประกอบที่สำคัญไว้ ดังนี้

1. สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ
2. วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์
3. พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ

ซึ่งองค์ประกอบที่ผู้เข้าชมผลงานศิลปะมีความคิดเห็นในระดับปานกลาง หรือไม่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของผู้วิจัยต่อความเป็นสุนทรียศาสตร์มากที่สุด คือ องค์ประกอบทางด้านวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ แต่ทั้งนี้ เมื่อพิจารณารายข้อในองค์ประกอบดังกล่าว จะพบว่า ผลงานของผู้วิจัยสามารถสื่อให้ผู้ชมเกิดสุนทรียภาพ ในผลงานได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถสื่อให้เห็นถึงอารมณ์ ความรู้สึก จินตนาการและแฝงไปด้วยเนื้อหาสาระได้ตรงตามหัวข้อหรือแนวคิดของการวิจัยในครั้งนี้ รวมทั้งสามารถทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงพฤติกรรมและลักษณะของนักการเมืองในช่วงเวลาดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงาน

จากการศึกษาความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับประเด็นทาง ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงานของผู้วิจัย พบว่า ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเข้าร่วมชมภาพศิลปะ มีความคิดเห็นในทางบวกต่อประเด็นที่ว่า ภาพเขียนศิลปะผลงานของผู้วิจัยนั้นมีความสัมพันธ์กันระหว่างแนวคิดในเบื้องต้นคือ มีความรู้สึกถึงความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล เฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี กับผลงานที่ผู้วิจัยนำเสนอ ซึ่งผู้วิจัยได้แยกองค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงานออกเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้

1. สีสັນของวัตถุกับแนวความคิด
2. จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด
3. ขนาดของศิลปะกับแนวความคิด
4. ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ

ซึ่งเมื่อพิจารณาตามรายองค์ประกอบแล้ว พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงานของผู้วิจัยในครั้งนี้ ผู้เข้าร่วมชมผลงานมีความเห็นว่าเห็นด้วยในองค์ประกอบ ที่ 1, 2 และ 4 มีความสัมพันธ์กับแนวความคิดที่ผู้ วิจัยต้องการที่จะนำเสนอต่อผู้ชมงานศิลปะ ในขณะที่องค์ประกอบ ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด ผู้เข้าร่วมชมภาพศิลปะไม่มีความเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบ ดังกล่าวนี้แต่อย่างใด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย กรณีศึกษา เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” ซึ่งเป็นหัวใจหลักในพระพุทธศาสนาเพื่อการสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานทางทัศนศิลป์นั้นผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

ด้านทักษะ คือ การใช้ทักษะทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำเสนอโดยอาศัยแนวความคิด (Concept) ทางพระพุทธศาสนา เรื่อง “ความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี)” เพื่อสื่อสารกับผู้ดูผลงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.16 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.91 โดยผ่านกระบวนการถ่ายทอดสู่ผู้ชมงานศิลปะในหัวข้อดังกล่าว ด้วยภาพ ผลงานสีอะคริลิก บนผ้าใบ (Acrylic on canvas) ขนาด 80 x 100 เซนติเมตร จำนวนทั้งสิ้น 3 ชิ้น

ด้านความงามและสุนทรีย์ ยศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.12 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.86 ผู้วิจัยได้แบ่งผลงานออกเป็น 3 ชุดความคิด ได้แก่

1. ประชาชนที่รับสื่อแล้วรู้สึกพอใจ
2. ประชาชนที่รับสื่อแล้วรู้สึกไม่พอใจ
3. ประชาชนที่รับสื่อแล้วไม่มีความรู้สึกใดๆ

เมื่อพิจารณาจากผลการศึกษาดังกล่าวพบว่า ทั้งสองประเด็นที่ผู้วิจัยทำการศึกษานั้นผู้เข้าชมงานศิลปะ มีความรู้สึกในทางบวกต่อภาพเขียนที่ผู้วิจัยนำเสนอ คือผู้ชมผลงานศิลปะสามารถเข้าใจความต้องการ หรือแนวคิดที่ผู้วิจัยต้องการจะนำเสนอผ่านผลงานศิลปะใน 3 ชุดความคิดได้เป็นอย่างดี

ด้านเนื้อหาและความหมาย จากการศึกษาวิจัย เรื่อง เรื่องความไม่ไว้วางใจทางการเมืองของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล : ภาพสะท้อนทางการเมืองไทยจากการ์ตูนล้อการเมือง (ศึกษาเฉพาะช่วงนายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี) ในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อ ศึกษาลักษณะและความสำคัญของการใช้สื่อการ์ตูนการเมือง ในการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองว่ามีวิธีการแสดงออกอย่างไร และการ์ตูนการเมืองในสังคมไทยสามารถสะท้อนภาพการเมืองออกมาอย่างน้อยเพียงใดและในรูปแบบใดการ์ตูนการเมือง รวมทั้งทำให้เกิดความเข้าใจสภาวะการณ์ทางการเมืองในอีกมิติหนึ่ง ซึ่งมีผลกระทบต่อความคิดของประชาชน โดยศึกษาจากภาพเหตุการณ์ทางการเมืองที่สะท้อนผ่านการ์ตูนออกมา ตลอดจนแนวทางการสร้างสรรค์ และนำเสนอแนวความคิดจากแรงบันดาลใจให้ออกมาเป็น การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยต่อสังคม และศึกษาการเมืองไทยโดยใช้ภาพการ์ตูนล้อการเมือง เป็นหน่วยสำหรับวิเคราะห์ให้เห็นการเป็นตัวแทนของการ์ตูนการเมืองในการสะท้อนความคิดเห็นของประชาชนต่อปรากฏการณ์ทางการเมืองในขณะนั้นและระบบการเมืองโดยส่วนรวม ซึ่ง ผู้วิจัยแยกการศึกษาวินิจฉัยออกเป็น 2 ประเด็นด้วยกันคือ

1. ความรู้ทางด้านสุนทรีย์ศาสตร์กับผลงานศิลปะ และ
2. ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงาน

ข้อเสนอแนะ

1. ผู้เข้าชมงานศิลปะมีความตระหนักถึงความสำคัญ และมีความเข้าใจถึงเรื่องราวการเมืองไทยมากขึ้นกว่าเดิมหลังจากการเข้าชมผลงานศิลปะทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ทางทัศนศิลป์ เป็นความรู้สึกในจิตใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อวัตถุ (Object of Art) และผลงานศิลปะ (Work of Art) จากการมองเห็นและสัมผัสงานทัศนศิลป์แบบร่วมสมัย

2. จากคำนิยามของการ์ตูนล้อเลียนการเมืองคือ เป็นการ์ตูนที่มุ่งสะท้อนเหตุการณ์ทางการเมืองด้วยลักษณะล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันเรื่องราวของตัวบุคคลหรือสถานการณ์ของบ้านเมือง เป็นการ์ตูนที่แสดงออกถึงการวิพากษ์วิจารณ์การเขียนภาพที่ตรงประเด็นและ ชัดเจน โดยการเขียนภาพที่ทำให้ผู้อ่านสามารถรับสัญลักษณ์ที่แปลกใหม่แล ะเข้าใจ ประเด็นที่วิจารณ์ได้ ภาพการ์ตูนมักจะมีคำอธิบายประกอบหรืออาจจะใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อเพื่อความเข้าใจก็ได้ ซึ่งในลักษณะของการ์ตูนดังกล่าวนี้ถือได้ว่าเป็นการสื่อสารทางการเมืองโดยอาศัยบทบาทของสื่อมวลชน และศิลปินในการให้ความรู้ทางการเมืองและบทบาทในการพัฒนาประชาธิปไตย ดังนั้นการ์ตูนล้อการเมืองในแง่ของความ เป็นศิลปะ น่าจะมีการเสริมบทบาททางการเมืองและประชาธิปไตยให้ผู้ชมงานศิลปะทราบ และเกิดความตระหนักในระบบประชาธิปไตย อันจะทำให้เป็นผลดีต่อการพัฒนาการเมือง และพัฒนาระบอบประชาธิปไตยในลำดับต่อมา

3. งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าศิลปะร่วมสมัยที่มีเนื้อหาและการนำเสนอผลงานศิลปะที่เกี่ยวกับพุทธศาสนา สามารถเป็นแนวทางต่อให้กับผู้วิจัย ใน 2 กลุ่มได้แก่ 1. กลุ่มของการวิจัยในสาขาศิลปกรรมศาสตร์ และ 2. กลุ่มของการวิจัยในสาขารัฐศาสตร์ เนื่องจากเนื้อหาของงานวิจัยเป็นการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องราวของระบบการเมืองในยุคปัจจุบัน ส่วนตัวผลงานศิลปะ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะร่วมสมัย ในลักษณะของจิตรกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั้งในและต่างประเทศ

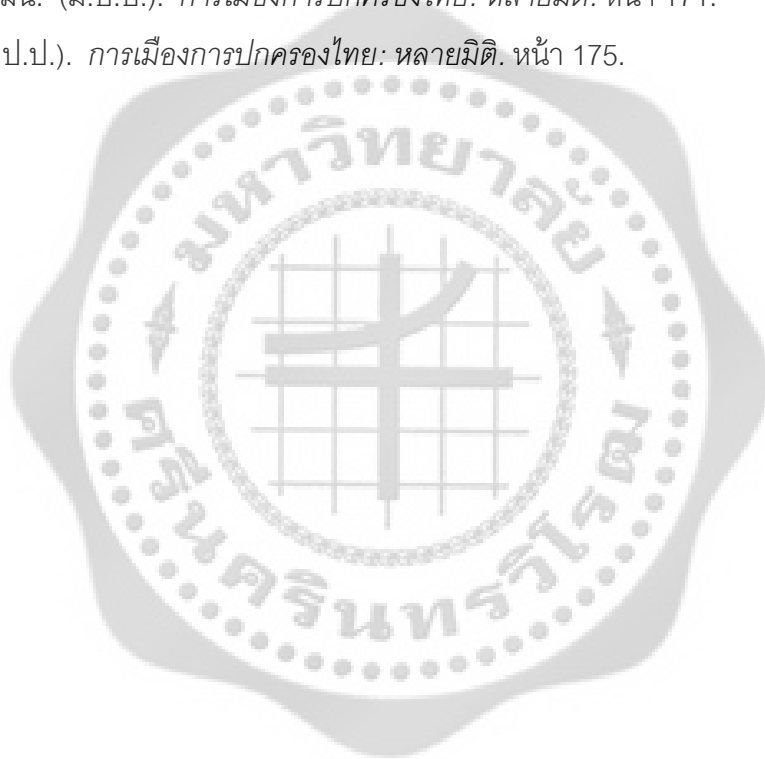
4. เนื่องจากภาพการ์ตูนล้อการเมือง เป็นสิ่งที่แสดงถึงเหตุการณ์ทางด้านการเมือง และให้ความรู้ทางการเมือง โดยที่ผู้อ่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นหนังสือพิมพ์ทั่ว ๆ ไป ตลอดจนสื่อมวลชนในแขนงอื่น ๆ เช่น โทรทัศน์ ก็ควรที่จะนำเสนอการ์ตูนล้อการเมืองเพิ่มขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาทางการเมืองแก่ประชาชนอย่างทั่วกัน

อย่างไรก็ตามจากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ แม้ว่าผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ภาพการ์ตูนที่เลือกศึกษาจากผลงานของนักเขียนบางคน คือศึกษาจากผลงานของประยูร จรรย์วาทย์ และ ศักดา แซ่เอียว (เซีย ไทยรัฐ) ซึ่งถือว่าเป็นนักเขียนชั้นแนวหน้า ซึ่งมีผลงานอื่นๆ อีกมากมายและงานตีพิมพ์อย่างต่อเนื่อง เป็นที่ยอมรับของประชาชน (ส่วนหนึ่ง) แต่อาจจะยังไม่ครอบคลุมในประเด็นที่นักเขียนการ์ตูนการเมืองท่านอื่น ๆ ได้เขียนไว้ เช่น ชัย ราชวัตร เป็นต้น



บรรณานุกรม

- อารี สุทธิพันธ์. (2535). *ศิลปนิยม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- . (2513). *ศิลปนิยม*. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- . (2528). *ศิลปนิยม*. กรุงเทพฯ: กระดาษสา.
- เทพศิริ สุขโสภา. (2518). *ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ*. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- ชลูด นิมเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- นิรวาณ คุระทอง. (2553). *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*. กรุงเทพฯ: LET'S Comic.
- โกวิท วงศ์สุรวัฒน์. (ม.ป.ป.). *การเมืองการปกครองไทย: หลายมิติ*. หน้า 171.
- . (ม.ป.ป.). *การเมืองการปกครองไทย: หลายมิติ*. หน้า 175.







ภาคผนวก ก
แบบประเมินความคิดเห็น

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบประเมินความเข้าใจของผู้ชมผลงานศิลปะ โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ท่านเห็นว่าเหมาะสมทั้งนี้เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้ไปประเมินผลเพื่อการพัฒนาทางด้านศิลปะ: (ทัศนศิลป์) ต่อไป

หมายเหตุ

คำว่าผลงานศิลปะ (Work of Art) หมายถึง ผลงานทั้งหมดที่น่าเสนอ

คำว่าวัตถุ (Object of Art) หมายถึง ชิ้นงานหนึ่ง ๆ ในผลงานทั้งหมด

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ

ชาย หญิง

2. วุฒิการศึกษา

ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะ

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
ด้านความงาม/สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) กับผลงานศิลปะ						
1.	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)					
2.	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)					
3.	บรรยากาศและสภาพแวดล้อมโดยรอบของผลงานศิลปะ (Work of Art)					
4.	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุ (Object of Art)					
5.	ความเหมาะสมของผลงานศิลปะระหว่างวัตถุ (Object of Art) และ พื้นที่ว่าง (space)					
6.	แสงสว่างโดยรอบที่ใช้ในการจัดแสดงผลงาน					
7.	พื้นที่สำหรับเดินชมผลงานศิลปะโดยรอบ					
8.	รูปแบบวิธีการจัดวางวัตถุในผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับผลงานศิลปะ (ArtWork)						
9.	การสร้างรูปทรงของวัตถุกับแนวความคิด					
10.	ขนาดของวัตถุกับแนวความคิด					
11.	สีสันทันของวัตถุกับแนวความคิด					
12.	จำนวนและผลงานศิลปะกับแนวความคิด					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
		5	4	3	2	1
13.	ขนาดของผลงานศิลปะกับแนวความคิด					
14.	ความสัมพันธ์ของแนวความคิดกับการนำเสนอผลงานศิลปะ					

ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้กรุณาเสียสละเวลาตอบแบบสอบถาม

นายเฉลิมรัฐ พิกุล

นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิตย์

สาขาวิชาทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ภาคผนวก ข
แบบภาพร่าง









ภาคผนวก ค
ภาพผลงานจิตรกรรม



สื่อครีลิคบนผ้าใบ ขนาด 100 x 80 cm.

แนวความคิด : เป็นภาพที่ต้องการสะท้อนความรู้สึกด้านหนึ่งที่เกิดขึ้นของประชาชน โดยผู้วิจัยใช้ภาพนี้เป็นสื่อแทนความรู้สึกของความเบื่อหน่ายและเริ่มไม่ไว้วางใจต่อการปกครองทางการเมืองของไทย รวมไปถึงความเบื่อหน่ายต่อสื่อต่างๆ ที่พยายามนำเสนอเรื่องราวของการเมือง เป็นภาพตัวแทนของประชาชนที่กำลังหมดศรัทธาต่อความเข้มแข็งของความเป็นประชาธิปไตยในบ้านเรา



สื่อครีติกบนผ้าใบ ขนาด 100 x 80 cm.

แนวความคิด : เป็นภาพสะท้อนความรู้สึกอีกด้านหนึ่งของประชาชน ที่อยู่ตรงข้ามกับภาพก่อนหน้านี้ นั่นคือความรู้สึกสนใจและอยากติดตามความเคลื่อนไหวทางการเมือง และยังถูกสื่อต่างๆ หลายข้างหลากฝ่ายที่พยายามจะยัดข้อมูลให้กับผู้เสพ จนประชาชนกลายเป็นผู้เสพที่ไม่สนว่าความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นเป็นอย่างไร



สื่อครีติกบนผ้าใบ ขนาด 100 x 80 cm.

แนวความคิด : เป็นภาพล้อถึงเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นในช่วงการปกครองปี พ.ศ.2552 – 2554 นับตั้งแต่การก้าวขึ้นนั่งตำแหน่งนายกรัฐมนตรีผ่านการรัฐประหาร การใช้อำนาจมืดทางการเมือง การหักหลัง การมีผลประโยชน์เข้าร่วม สิ่งเหล่านี้ผู้วิจัยนำเอามาเสนอผ่านตัวละคร ด้วยสีหน้าท่าทางและการกระทำในภาพ



ภาคผนวก ง
ภาพการจัดแสดงงาน







ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายเฉลิมรัฐ พิกุล
วันเดือนปีเกิด	7 มกราคม พ.ศ.2528
สถานที่เกิด	156 ม.2 ต.องครักษ์ อ.องครักษ์ จ.นครนายก 26120
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	156 ม.2 ต.องครักษ์ อ.องครักษ์ จ.นครนายก 26120
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2547	ชั้นมัธยมศึกษา จากโรงเรียนองครักษ์ อ.องครักษ์ จ.นครนายก
พ.ศ.2552	ศิลปกรรมศาสตร์ (ศป.บ.) ทัศนศิลป์ ศิลปะจินตทัศน์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ.2555	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ศิลปะสมัยใหม่ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ.2552	ช่างภาพประจำ บริษัท โปรแอก แอคทีวิตี้ จำกัด
พ.ศ.2553	เจ้าหน้าที่ฝ่ายผลิตสื่อและช่างภาพ โรงเรียนรุ่งอรุณ
พ.ศ.2554 - ปัจจุบัน	รับงานอิสระ