

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

พฤติกรรมของคนเมา  
BEHAVIOUR OF THE ALCOHOLIC



นางสาวสุธิดา ธรรมโพธิกุล

Inv.  
เลข 735 พ  
2544

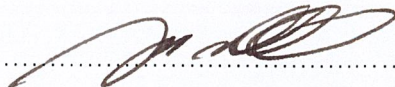
เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 44900  
วัน, เดือน, ปี..... 15 ส.ค. 2546

.b.....  
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชา ภาพพิมพ์ ภาควิชาจิตรศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2544

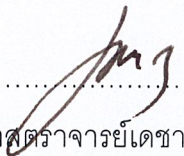
5/11/2001

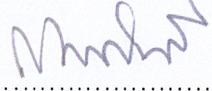
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปินพันธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

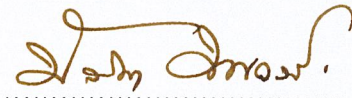
  
.....คนบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กุลธร เลื่อนฉวี)

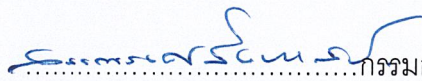
คณะกรรมการตรวจศิลปนิพนธ์

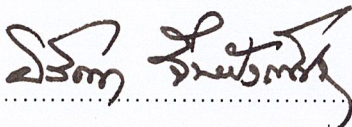
  
.....ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ ชานนารอด)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เดชา วราชน)


  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์สมศักดิ์ ปรีชญนิตย์)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัลลิกา มังกรวงษ์)

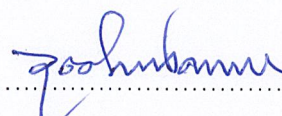
  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรณรงค์ สิงห์เสนี)

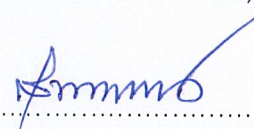
  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อลิตา จันผิงเพชร)

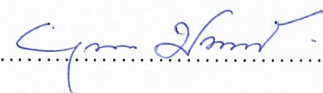
  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์)

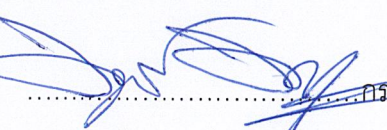
  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ปิยะวัฒน์ มังกรวงษ์)

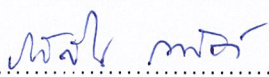
  
..... กรรมการ  
(อาจารย์กันจณา ต้าโสภี)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์วุฒิกกร คงคา)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์สุรพงษ์ สมสุข)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์ยุพา มหามาตร)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์อนุพงษ์ คุชาชีวะ)

  
..... กรรมการและเลขานุการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์รสลิน กาสต์)

  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์  
(อาจารย์อนุพงษ์ คุชาชีวะ)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	พฤติกรรมของคนเมา BEHAVIOUR OF THE ALCOHOLIC
ชื่อ	นางสาวสุธิดา ธรรมโพธิกุล
สาขาวิชา	ภาพพิมพ์
ภาควิชา	วิจิตรศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์อนุพงษ์ คชาชีวะ

### บทคัดย่อ

โครงการศิลปนิพนธ์ชุด "พฤติกรรมของคนเมา" สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนเมาในสังคมไทย ซึ่งเป็นค่านิยมของความโก้ สนุกสนาน หรือดื่มเพื่อหาทางออกจากความทุกข์ การแสดงออกของพฤติกรรมเหล่านี้ เป็นการแสดงออกของอาการที่น่ารังเกียจและน่าสมเพช งานศิลปนิพนธ์ชุดนี้จึงต้องการเสนอแนวคิดล้อเลียน เสียดสี ประชดประชันถึง ผลและโทษของการกินเหล้า ด้วยวิธีการถ่ายทอดผ่านตัวละคร โดยใช้รูปทรงของคนเป็นหลักสร้างขึ้นเป็นเรื่องราวต่อเนื่องให้ดูคล้ายกับการชมละครสั้นหนึ่งเรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ผ่านขั้นตอนกระบวนการทางภาพพิมพ์เทคนิคกัดกรด(Etching) และภาพพิมพ์หิน(Lithograph)ด้วยจำนวนผลงานทั้งหมด 4 ชิ้นผ่านเส้น รูปทรง แทนคำสัญลักษณ์ทางความคิด ด้วยลักษณะการจัดวางแบบแบ่งช่องในขนาดต่างๆกัน จากนั้นจึงวิเคราะห์ทัศนธาตุและวิเคราะห์การจัดวางองค์ประกอบโดยเลือกวิเคราะห์ผลงาน 2 ชิ้นจากจำนวนทั้งหมด เพื่อแสดงความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจตามหลักวิชาการทางศิลปะ

ผลงานศิลปะชุดนี้ได้ผ่านปัญหาและขบวนการแก้ปัญหาตลอดจนข้อเสนอนะ เพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้สนใจและเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไปในอนาคต

## กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอน้อมรำลึกถึงพระคุณอันล้นเหลือของบิดา มารดา และพี่สาว, พี่ชาย ที่เคารพรักยิ่ง ที่ให้การสนับสนุนทั้งทางด้านการปัจจัยเงินทุน แรงบันดาลใจและขอขอบคุณคณะอาจารย์ที่ปรึกษาทุกท่าน ที่คอยให้คำสั่งสอนชี้แนะ ชัดเจนลucid จนทำให้การจัดทำศิลปนิพนธ์ครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทที่ 1 บทนำ	1
- ความสำคัญของโครงการ	2
- วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
- ขอบเขตของโครงการ	3
บทที่ 2 ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์	4
- ที่มา	4
- อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง	6
- แนวความคิดสร้างสรรค์	8
บทที่ 3 วิธีดำเนินการสร้างสรรค์	9
- ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง	9
- กระบวนการสร้างสรรค์งานพิมพ์	18
บทที่ 4 วิเคราะห์การสร้างสรรค์	24
- วิเคราะห์ทัศนธาตุ	24
- การจัดองค์ประกอบ	27
บทที่ 5 บทสรุป	31
- บรรณานุกรม	
- ผลงานศิลปะ	
- ประวัติผู้เขียน	

## บทที่ 1

### บทนำ

คนในสังคมไทย ใช้ชีวิตอยู่คู่กับเหล้ามานานนม เราจะเห็นได้จากพฤติกรรมในการกิน การใช้ชีวิตของคนในสังคมไทย ตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงยุคปัจจุบัน พฤติกรรมดังกล่าวก็มิได้เลือนหายไป ดังบทกลอนซึ่งจะยกขึ้นมาเพื่อชี้ให้เห็นว่าคนไทยอยู่คู่กับเหล้าในทุกเทศกาล บทกลอนท่อนที่ยกมาเป็นบทกลอนบทหนึ่งในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน ความว่า

ครันถึงที่อยู่ เจ้าพลายแก้ว	เพื่อนบ่าวมาแล้วนั่งพร้อมหน้า
จึงชวนกันนั่งกินริมสุรา	เมามายพูดจากันอิงไป
เจ้าพลายแก้วจึงว่าเจ้าเกลอเอ๋ย	อย่าถือเลยที่นางพิมเรารักใคร่
รู้ว่าเป็นเมียเอ็งก็เกรงใจ	เอ็นดูเถิดจงให้เสียแก่เรา
ขุนช้างฟังว่าทำหน้าเก้อ	นิจจาเกลอหรือหาไม่ไม่ให้เจ้า
แม่เอ็งไม่รักกูจักเอา	ว่าแล้วกินเหล้าเมาตำราญ

(เป็นบทกลอนบทหนึ่งในเสภาเรื่องขุนช้าง  
ขุนแผน)

ในปัจจุบันสังคมของผู้ดื่มเหล้าส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย ซึ่งสังคมไทยถือว่าผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้า เป็นผู้นำครอบครัว ต้องเข้าสังคม ดังนั้นในการเข้าสังคมหรือคบหาสมาคมกันจะมีเหล้าเป็นตัวช่วย และเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกัน หรือมีไว้เพื่อชดเชยความเหนื่อยล้าจากการงานหรือเพื่อทำให้มีความเป็นชายเข้มแข็งขึ้น ในด้านตรงข้ามเหล้ากลับมีผลเสียต่อสุขภาพและระบบประสาทอย่างรุนแรง ซึ่งแน่นอนที่สุดอาการอย่างแรกคือ เมา อาการของคนเมาจะลืมนัดจินควบคุมความสามารถของตนเองไม่ได้ เป็นผลให้เกิดอาการและกิริยาที่นำทุเรศและน่าสมเพชแก่ผู้พบเห็น ทำให้เสียภาพพจน์ เพื่อนร่วมงานแสดงอาการล้อเลียน ถากถาง ทั้งยังเป็นอันตรายต่อร่างกายเราโดยตรง คือสาเหตุของโรคมะเร็งและโรคตับแข็ง เหล้านี้เป็นเพียงมอมมองบางส่วนเท่านั้น โดยแท้จริงแล้วเหล้ายังก่อให้เกิดปัญหาอีกมากมาย ไม่จำเป็นจะต้องเป็นผู้ชายเท่านั้น ปัจจุบันผู้หญิงซึ่งมีสิทธิเท่าเทียมชายก็หันมานิยมการดื่มเหล้า และสังสรรค์กันมากขึ้น ซึ่งจะดื่มมากหรือน้อยก็อีกเรื่องหนึ่ง แต่เหล้าก็มักมีไว้เพื่อความสำราญสร้างอารมณ์และสังสรรค์ในยามค่ำคืน จึงมีคำถามว่า “คนเราจะมีความสุขได้จากการดื่มเหล้าหรือ?”

## ความสำคัญของโครงการ

งานศิลปนิพนธ์ชุดพฤติกรรมของคนเมา สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนถึงพฤติกรรมอาการของคนเมาในสังคมไทยปัจจุบัน เนื้อหาเป็นการถากถาง และล้อเลียน โดยนำลักษณะมาจากสภาพความเป็นจริง ซึ่งสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป หรืออาจเป็นส่วนหนึ่งในวงเหล้า ซึ่งโดยหน้าจากเหล้าอาจให้ความรู้สึกโก้เก๋หากได้ดื่มกิน หากแต่เมื่อมองดูโดยลึกๆ ให้ละเอียดแล้ว เหล้าก่อให้เกิดผลเสียมากมายหากคึกคะนอง และขาดสติ

ในผลงานชุดนี้ข้าพเจ้าถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อพฤติกรรมและอาการของคนเมาด้วยความสะท้อนใจ ถากถาง ประชดประชัน ล้อเลียนเพื่อให้สังคมหันกลับมามองในส่วนเล็กๆ บางส่วนของสังคม มุมบางมุมของชีวิตคน ซึ่งหลายคนอาจมองข้ามไปด้วยความซาซึ้งและชินชา พฤติกรรมซึ่งคนแสดงออก ตามหลักจิตวิทยา เรียกว่า “พฤติกรรมการตอบสนอง” (Response) แต่พฤติกรรมจะเกิดขึ้นได้นั้น จะต้องมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากระตุ้น ซึ่งเราเรียกว่า “สิ่งเร้า” (Stimulant) ซึ่งมาเร้าอินทรีย์ (ร่างกาย) ให้เกิดพฤติกรรมการตอบสนอง (กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ 2542 :23) ในที่นี้ “เหล้า” คือสิ่งเร้า (รวมหมายถึงเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ทุกชนิด) ซึ่งคนไทยเรายู่คู่กับเหล้ามาตั้งแต่สมัยโบราณ ถึงแม้ว่าบางคนจะไม่ดื่มหรือดื่มไม่เป็นแต่ส่วนใหญ่ โดยเฉพาะผู้ชายไม่ว่าจะดีใจ ทุกข์ใจ เหล้าไม่เคยดีจากจะดื่มมากหรือน้อยก็มีไว้เพื่อความสำราญ ในยามคำคืนที่มักขาดไม่ได้ เหล้ามีไว้เพื่อชดเชยความเหนื่อยล้าจากการทำงาน คลายความเครียด ย่อมจิตใจให้เข้มแข็งขึ้น เป็นตัวช่วยในการคบค้าสมาคมกับผู้อื่น แต่ในทางตรงข้าม เหล้ากลับมีผลเสียต่อสุขภาพและระบบประสาทอย่างมาก อย่างแรกคือ เมา หากเมานักเรียกว่า “เมาค้าง” ซึ่งอาการเมาค้างก่อให้เกิดผลเสียต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับร่างกายโดยตรง หน้าที่การงาน ครอบครัว และเศรษฐกิจ อาการของคนเมาเมานัก เมาค้าง จะไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมและการกระทำในขณะนั้นได้ เพราะแอลกอฮอล์มีผลต่อระบบประสาทโดยตรง สำหรับข้าพเจ้าคนเมาที่มีพฤติกรรมที่น่าศึกษา ค้นหา การมองดูคนเมาสามารถบอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ได้มากมาย อาจจะเป็นนิสัย ปัญหาหรือความเครียดของบุคคลนั้นในขณะนั้น ซึ่งคนเมาจะปลดปล่อยอารมณ์และแสดงอาการซึ่งปกติไม่เคยแสดงออกได้อย่างเต็มที่ โดยมีเหล้าเป็นเครื่องย้อมใจ การแสดงออกตลอดจนอาการของคนเมา จะมีทั้งเรื่องราว กิริยาอาการ ตลกขบขันและน่าสมเพช คนเมาทำให้ข้าพเจ้ารู้สึกเหมือนดูละครชีวิตเรื่องหนึ่ง ซึ่งเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในสังคม

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้คนในสังคมตระหนักถึงผลและโทษของการกินเหล้า ซึ่งเป็นต้นเหตุของการเกิดอุบัติเหตุ เป็นสาเหตุของโรคตับแข็ง เป็นต้น
2. เพื่อสะท้อนให้เห็นค่านิยม ของคนไทยกับวัฒนธรรม การกินเหล้า การสังสรรค์ ซึ่งมีอยู่ในทุกชนชั้น กินได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่และทุกโอกาส จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะอีกด้านหนึ่งของคน โดยปราศจากการจัดสรรปั้นแต่ง พฤติกรรมหรือบุคลิก

## ขอบเขตของโครงการ

### 1. เนื้อหา

เพื่อถ่ายทอดถึงพฤติกรรมของคนกินเหล้า ดื่มเหล้าเมามาย ลงแดง คิวท่าทางล้อเลียนตลกขบขัน ผสมด้วยอาการขาดสติลืมตัว

### 2. แนวทางสร้างสรรค์

ลักษณะเป็นงานกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ใช้รูปทรงของคนและสัตว์มาผสมตัดแปลงด้วยเนื้อหาและจินตนาการของคนเฝ้าที่ต้องการสื่อถึงการประชดประชันและดูเหนือจริง แสดงถึงความคิด อารมณ์ขบขัน ล้อเลียนและเสียดสีคนจู้เหล้า จู้เมา โดยใช้เส้นและรูปทรงที่เรียบง่ายไม่ซับซ้อน

### 3. กรรมวิธี

กระบวนการภาพพิมพ์โลหะกัดกรด Etching

กระบวนการภาพพิมพ์พื้นราบ Lithograph

### 4. จำนวนผลงาน มี 4 ชิ้น

1. เมาเหมือนหมาปี 2002, 2002, Etching, Spitbite 33 X 344 CM
2. Compai, 2002, Etching, Spitbite, Lithograph 43 X 165 CM
3. Dream in the bottle, 2002, Lithograph 126 X 200 CM
4. The wight in 14<sup>th</sup> 2002, 2002, Etching, Spitbite, Lithograph 90 X 168 CM

## บทที่ 2

### ที่มาและแนวความคิดสร้างสรรค์

คนจีเหล่าเมายา คนเมาเหล่าเหมือนหมา กินเหล่าหัวราน้ำ เซ้าก็เมาเย็นก็เมา ฯลฯ มีคำพูดหรือประโยคในลักษณะเช่นนี้มากมายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คนส่วนใหญ่หากเป็นผู้ใหญ่ที่ตั้งอยู่ในศีลในธรรม มักตั้งข้อรังเกียจบุคคลประเภทนี้เพราะคนคิดเหล้ามักจะไม่ดูแลตัวเอง ดูสกปรก ไม่น่าเข้าใกล้ กลายเป็นบุคคลที่น่ารังเกียจในสังคมไป จากพฤติกรรมซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไปเกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์งานในลักษณะล้อเลียน และ ถากถางสังคม เพื่อให้สังคมย้อนมองกลับมาดูในมุมหนึ่ง เพราะบางครั้งพฤติกรรมที่คนกินเหล่าเหล่านี้แสดงออกมาในหลาย ๆ เรื่อง ก็เป็นปัญหาที่แก้ไม่ตกในสังคมไทย

### ที่มา

ด้วยพฤติกรรมการใช้ชีวิต การกินการอยู่ตลอดจนความเชื่อและค่านิยมระหว่างคนเมืองและคนชนบทที่มีความแตกต่างกันเห็นได้ชัด ซึ่งจากประสบการณ์ของข้าพเจ้าเอง เคยอาศัยอยู่ในชนบท จนมีโอกาสได้เข้ามาศึกษาต่อในเมืองกรุง เมืองซึ่งมีแต่ความเจริญ ความศิวิไลซ์ ทางด้านวัตถุ ซึ่งแน่นอนวัฒนธรรม การใช้ชีวิตประจำวัน ค่านิยม ตลอดจนพฤติกรรมการกินการอยู่ย่อมต่างกัน คนชนบทถือคติว่า “คนกินเพื่ออยู่” แต่คนเมืองถือคติว่า “อยู่เพื่อกิน” การได้กินของดี มีราคาคือกำไรชีวิต ซึ่งมีหนึ่งพฤติกรรมที่ข้าพเจ้าสะท้อนใจคือ การสังสรรค์กินเหล่า เมาเหล่า ปัจจุบันถือเป็นค่านิยมกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ไปเสียแล้ว ตามชนบทชาวบ้านเชื่อว่าการกินเหล่าจะช่วยรักษาและแก้โรคบางอย่างได้เช่น แก้กษัย แก้เลือดลม แต่ต้องดื่มในปริมาณที่พอดีไม่หักโหมซึ่งต่างจากคนในเมือง ซึ่งส่วนใหญ่กินเพื่อยกระดับตัวเอง กินเพื่อหลอกตัวเองว่ามีความสุข กินเพื่อประชดตัวเองและคนรอบข้าง กินเพื่อความโก้เก๋ แต่ไม่ว่าจะกินเหล่าด้วยจุดประสงค์ใดก็ตาม เหล้า เป็นตัวกลางข่มใจให้เกิดพฤติกรรมกริยาอาการแปลกใหม่ แทบทั้งสิ้น ทำให้ลืมตัวลืกลคนอง ไร้ยางอาย กล้าในสิ่งที่ควรและไม่ควร เป็นสาเหตุให้เกิดปัญหาทั้งกับสุขภาพร่างกายของตนเองโดยตรง ก่อความเดือดร้อน รำคาญใจให้แก่บุคคลรอบข้างเป็นปัญหาสังคม

ทุกการกระทำและพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปอันเนื่องมาจากการกินเหล่าจนเมามาอย่างต่อเนื่องจากคนใกล้ตัวและคนในสังคม สร้างความรู้สึกสะเทือนใจถึงสภาพสังคมปัจจุบันนี้กสมเพชในใจอยู่ตลอดเวลา พฤติกรรมที่เห็นมันทั้งน่าหัวเราะน่าละอายและน่าสมเพช เกิดเป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์งานเพื่อล้อเลียน เสียดสี ถากถางถึงพฤติกรรมเหล่านั้น เพื่อให้คนในสังคมได้ตระหนักว่าการกินเหล่า เป็นโทษ และให้ผลเสียมากกว่าผลดีที่ได้รับ

ระดับของคนเมา  
ตารางตัวอย่างวัดระดับความเมา  
ระดับความเมาและระดับแอลกอฮอล์ในเลือด

(ภาพตารางประกอบ)

ระยะเวลา	ระดับความเข้มข้นในเลือด(%)	ชนิดของเหล้า	อาการเมา
ระยะเริ่มจะเมา	0.2 0.4	เหล้าญี่ปุ่น (≈1 โกลหรือ 0.18 ลิตร) เบียร์ขวดใหญ่ (≈1 ขวด) วิสกี้ (ซิงเกิ้ล) (≈2 แก้ว)	อารมณ์ร่าเริง ผิวและหน้าแดง ครีมีใจ มีแรงเพิ่มขึ้นนิดหน่อย
ระยะเริ่มเมา	0.5 - 0.10	เหล้าญี่ปุ่น (≈1-2 โกลหรือ0.36 ลิตร) เบียร์ขวดใหญ่ (≈1-2 ขวด) วิสกี้ (ซิงเกิ้ล) (≈2-5 แก้ว)	เริ่มเมา มือเท้ากระชับกระเฉง ยังมีสติ อุณหภูมิต่ำในร่างกายสูงขึ้น
ระยะกำลังเมา	0.11 - 0.15	เหล้าญี่ปุ่น (≈ 3 โกล หรือ ครึ่ง ลิตร) เบียร์ขวดใหญ่ (≈3 ขวด) วิสกี้ (ซิงเกิ้ล) (≈6-7 แก้ว)	ชีพจรเต้นเร็วขึ้น ความกล้ามีมากขึ้น ส่งเสียงดัง ยืนส่ายไปมา
ถึงขั้นนี้ควรเลิก หากเกินขั้นนี้ก็จะก่อปัญหาได้ง่าย			
ระยะเมามาก	0.16 - 0.30	เหล้าญี่ปุ่น (≈ 5 โกล) เบียร์ขวดใหญ่ (≈5-7 ขวด) วิสกี้ (ซิงเกิ้ล) (≈5 แก้ว)	เดินโซเซ พูดซ้ำซาก หายใจดี คลื่นไส้, อาเจียน
ระยะเมาจนอ เจียร	0.31 - 0.40	เหล้าญี่ปุ่น (≈7 โกล หรือ 1.8 ลิตร) เบียร์ขวดใหญ่ (≈8-10 ขวด) วิสกี้ (≈1 ขวด)	ยืนไม่อยู่ สติสับสน พูดอ้อแอ้
ระยะเมาจนไม่มี สติ	0.41 - 0.50	เหล้าญี่ปุ่น (1.8 ลิตรขึ้นไป) วิสกี้ (≈1 ขวดขึ้นไป)	ถูกเขย่าก็ยังไม่ตื่น อุจจาระปัสสาวะรด หายใจลึก ๆ ซ้ำ ๆ เสียชีวิต

เหล้าจึงควรดื่มพอครีมีออกครีมีใจ ซึ่งจะกลายเป็นเพื่อนที่ดีที่สุดเอนยามนั้น แต่ในช่วง “ระยะกำลังเมา” เพื่อนที่ดีที่สุดก็จะกลายเป็นเพื่อนที่เลวที่สุด จึงอย่าทำลายมิตรภาพด้วยตนเอง

(ดื่มเพื่อสุขภาพ “อุเอะ โนะ เซะชิชิเซะ เขียน “พนิดา” แปล 29-30)

### อิทธิพลที่ได้รับหรืองานศิลปะที่เกี่ยวข้อง

ข้าพเจ้ามีความรู้สึกสะท้อนใจกับพฤติกรรมการกินเหล้าของคนไทย ซึ่งจะเห็นได้ว่ามีมานานตั้งแต่ในยุคอดีตจนถึงปัจจุบัน จากการได้ศึกษาค้นคว้าทำให้พบหนังสือเล่มหนึ่งซึ่งข้อความบางตอนในหนังสืออ่านแล้วทำให้รู้สึกถึงพฤติกรรมการกินเหล้าได้เป็นอย่างดี เป็นบทกลอนของครูแจ่ม ซึ่งเขียนให้ข้อคิดเกี่ยวกับการกินเหล้าได้ชัดเจนดังจะกล่าวต่อไปนี้

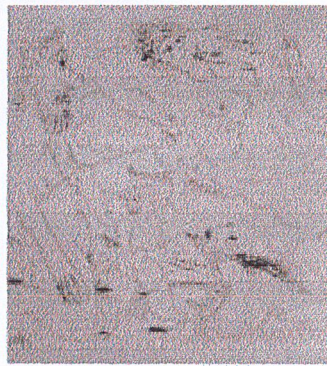
“ที่ใดมีคิมเหล้า	เมาแฮ
ที่นั่นมีการเซ	อยู่ด้วย
เหตุว่าสุราเม	ร้ายใช้ น้ำเพื่อน
คิมนักมากมากถ้วย	อาจสิ้นสติผลอ”

(“ครูแจ่ม” “กินคิม”, ศิลปวัฒนธรรม,2535:175)

จากบทกลอนข้างต้นเป็นอิทธิพลอย่างหนึ่งทำให้ข้าพเจ้ามีความสนใจในพฤติกรรมการกินเหล้าของคนไทยซึ่งมีมานานตั้งแต่สมัยอดีตเรื่อยมาจนปัจจุบันกลายเป็นวัฒนธรรมและค่านิยมของคนไทยไปเสียแล้ว แม้ว่าความหมายในบทความข้างต้น จะกล่าวถึงผลเสียของการกินเหล้าก็ตามซึ่งครูแจ่มได้เห็นถึงความสำคัญและได้เขียนบันทึกไว้เพื่อเตือนใจคนรุ่นหลัง

ในผลงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ ข้าพเจ้าได้รับแรงบันดาลใจและอิทธิพลจากศิลปินท่านหนึ่งชื่อ “ปาโบล ปิกัสโซ” ศิลปินผู้ชาวสเปน ช่วงระยะเวลาผลงานที่มีอิทธิพลต่อผลงานชุดนี้มากที่สุดอยู่ในช่วงราว ค.ศ.1966-1968 ซึ่งปิกัสโซ ยังเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินอีกมากมายอาทิ เช่น มอนดรียัน ศิลปิน ชาวฮอลแลนด์ คาซิมิร์ มาเลวิช จิตรกรชาวรัสเซีย เป็นต้น รูปแบบของงานที่ส่งผลโดยตรงคือ เส้นและรูปทรง ซึ่งงานของปิกัสโซ ให้เส้นที่ดูมีความรู้สึกพลิ้วไหว มีชีวิต อิสระ รูปร่างที่บิดเบี้ยวคล้ายผิวด้านของคน ยังคงมีรูปแบบตั้งอยู่บนพื้นฐานของสรีระคนจริง การจัดองค์ประกอบในภาพเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เมื่อมองบางมุมคล้ายการเขียนโดยไม่ตั้งใจ เขียนโดยไม่ใช้สายตามองภาพ แต่ใช้ความรู้สึกสัมผัสกันระหว่างตาที่มองแบบและมือซึ่งเขียนรูป ซึ่งเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งที่ข้าพเจ้าชื่นชอบ

ตัวอย่างภาพจากผลงานของ ปาโบล ปิกัสโซ ค.ศ. 1766-1968



### แนวความคิดสร้างสรรค์

เช้าก็เมา เย็นก็เมา เมาได้ทั้งวันทั้งปี เมาเหมือนหมา จี๋เห่าคอกทองแดง ถ้อยคำเหล่านี้สามารถบ่งบอกถึงพฤติกรรมของคนในสังคมไทยได้เป็นอย่างดีทุกยุคทุกสมัย ไม่ว่าจะเป็นในงานเทศกาล งานแต่งงาน งานบวช บวงสรวงเจ้า งานประเพณี และงานศพ หรือแม้ไม่มีเทศกาลก็สามารถไปตามแหล่งสถานบันเทิง ร้านค้า ซึ่งมีเหล่าชายกลาดเกลื่อนทั่วไป คนจี๋เห่าหรือคอกเห่าแต่ละคนจะรู้สึกว่าคุณมีความสุข ยิ่งใหญ่เหนือใคร ซึ่งตรงข้ามกับพฤติกรรมอาการที่แสดงออกมาขณะกำลังเมามาย จนถึงขั้นขาดสติ ลืมตัว ซึ่งมันมีทั้งความน่าสมเพช น่าสงสาร น่าหัวเราะขบขันปะปนกันไป ข้าพเจ้าต้องการแสดงออกในเชิงล้อเลียนและถากถางถึงพฤติกรรมของคนกลุ่มนี้ ในสังคมไทยว่า “นี่แหละ ! ความสุขของคนไทย”

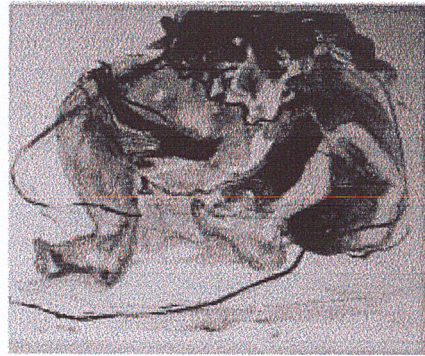
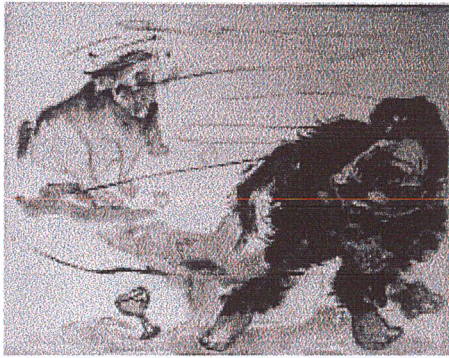
### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ด้วยความคิดที่ต้องการถากถางล้อเลียนสังคม ของคนติดเหล้า พฤติกรรมการแสดงออก หลังจากกินเหล้าจนเมามาย อาการลึ้มตัวขาดสติ จนน่าสมเพช น่าขบขัน เป็นแรงบันดาลใจให้ข้าพเจ้าสร้างสรรค์ ผลงานชุดนี้ขึ้นเพื่อให้สังคมตระหนักถึงโทษของการติดเหล้า

#### ภาพร่างและการพัฒนาภาพร่าง

##### ภาพร่างชุดที่ 1



##### ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

## ภาพร่างชุดที่ 1

จากการได้พบเห็นคนรอบข้างที่ชื่นชอบการกินเหล้าและการได้เข้าไปสัมผัสกับชีวิตจริงในวงเหล้าทำให้ข้าพเจ้าเห็นภาพของคนเมาที่ขาดสติ นำขบขัน คนเหล้านั้นสามารถทำอะไรก็ได้ ด้วยความคึกคะนองจากฤทธิ์ของแอลกอฮอล์ดังที่ได้กล่าวมาเป็นฐานข้อมูลแล้วนำมาผสมผสานกับจินตนาการที่ต้องการจะสื่อเลียนเสียคติ โดยใช้รูปโครงสร้างของคนเป็นหลักจากการสังเกตลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของคนเมาและอาการบางอย่างเช่น อาเจียนเลอะเทอะ ลงแดง มีนเมามารวมถึงสภาพแวดล้อมซึ่งจากการที่ข้าพเจ้าเป็นเด็กในต่างจังหวัดจึงมักพบเห็นพฤติกรรมการเมาแบบแปลกนำขบขันของชาวบ้านบางคนที่ชอบดื่มยาของเหล้า เหล้าขาว เหล้านี้ จึงเป็นแรงคลใจให้สร้างภาพร่างขึ้นมา ข้าพเจ้าได้จัดทำภาพร่างเป็นชุดเรื่องราวต่อเนื่องกันแสดงถึงพฤติกรรมของคนเมาแต่ละคน คล้ายกับการดูละครสั้นหนึ่งเรื่อง เป็นละครที่สร้างจากชีวิตจริง

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างในชั้นที่ 1, 2 และ 3 ไปขยายในผลงานจริงเพราะเรื่องราวของภาพร่างทั้ง 3 ชั้น มีความสัมพันธ์กันด้วยรูปทรงและน้ำหนักสีซึ่งมีความอ่อน-เข้มต่างกันตลอดจนเส้นที่ใช้มีลักษณะเคลื่อนไหว สื่อถึงคนเมาได้กลมกลืน แต่ในขั้นตอนนี้ข้าพเจ้ายังขาดข้อมูลแนวความคิดตลอดจนการสร้างรูปแบบยังอิงลักษณะจากภาพถ่ายมากเกินไป จินตนาการที่ต้องการสื่อถึงคนเมายังน้อยไป อาจด้วยเหตุผลที่ต้องคำนึงถึงเทคนิคขั้นตอนวิธีการทำ ซึ่งข้าพเจ้าได้ทดลองเทคนิคต่างๆ ขึ้นเพื่อนำมารองรับลักษณะพื้นผิวในบางจุดของงานอาทิเช่น การใช้กรดสาด ซึ่งในขั้นตอนนี้ยังไม่ได้ผลดีเท่าที่ควร

ภาพร่างชุดที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

## ภาพร่างชุดที่ 2

ในภาพร่างชุดที่ 2 ยังคงนำเรื่องราวและแนวคิดจากภาพร่างในชุดที่ 1 มาพัฒนาต่อเนื่องมีความตั้งใจศึกษาถึงวัฒนธรรมการดื่มกินสังสรรค์ของคนไทยมากขึ้น ทั้งจากการได้เข้าไปสัมผัสเองโดยตรงจากการพบเห็นทั่วไปในสถานบันเทิง และจากบทความในหนังสือที่กล่าวถึงคนเมา คำเปรียบเปรยต่าง ๆ ที่มีถึงคนเมาเช่น คนกินเหล้าเมาเหมือนหมาซึ่งจากคำเปรียบเปรยนี้เองทำให้ข้าพเจ้าจินตนาการถึงพฤติกรรมการดื่มกินของคนที่มีอาการเมาคล้ายสุนัข อาเจียนเรื้อราด ตามท้องถนน โดยนำมาผสมผสานกันเพื่อต้องการเสียดสีคนขี้เหล้า รูปทรงหลักของคนเริ่มมีการตัดทอนมากขึ้น ใช้จินตนาการมาผสมผสานให้มีความเหนือจริงมากขึ้น โครงสร้างที่ใช้มีลักษณะคลุมเครือเพื่อสื่อถึงความหม่นหมองและไม่เจริญหูเจริญตาของคนขี้เหล้า องค์ประกอบโดยรวมเน้นประธานตัวหน้าเป็นหลัก แสดงถึงความเด่นชัดของเรื่องราว สามารถเข้าใจได้ทันที เชื่อมด้วยเส้นโครงสร้างดำซึ่งมีลักษณะพลิ้วไหว ด้วยลักษณะที่หลากหลาย มีหลายขนาด ความเข้ม จางของหมึกโดยแทนค่าด้วยเทคนิคครดสดเพื่อสร้างบรรยากาศ

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างในชั้นที่ 2 และ 3 ไปขยายในผลงานจริงเพราะรูปทรงของคนและ ส่วนประกอบโดยรวมมีความชัดเจน น้ำหนักความอ่อน-แก่ มีความสมบูรณ์ ตลอดจนเรื่องราวและ เนื้อหา มีการพัฒนาต่อเนื่องจากงานในชุดที่ 1 ยังคงมีปัญหาในเรื่องร่องรอยของคราบต่าง ๆ ที่ยังไม่ สมบูรณ์เนื่องด้วยผลของเทคนิคยังขาดความแม่นยำ ในการจับเวลาในเทคนิคกรดสคแต่ผลโดยรวม เมื่อพิมพ์ออกมามีความพอใจในระดับหนึ่ง ซึ่งในภาพร่างที่ 3 ข้าพเจ้าคิดจะลองทำเทคนิค LITHOGRAPH ในชุดที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลต่าง ของเทคนิคดังกล่าว

ภาพร่างชุดที่ 3



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



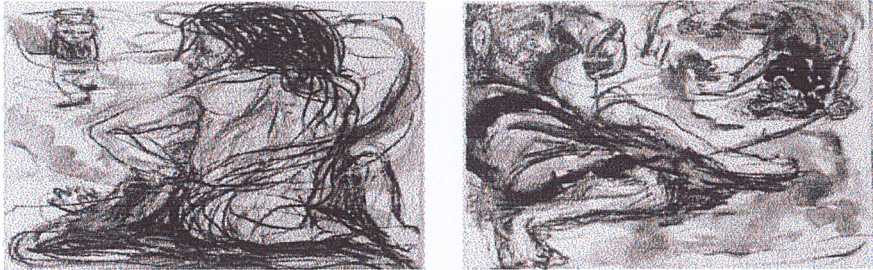
ภาพร่างจีนที่ 3

### ภาพร่างชุดที่ 3

ในภาพร่างชุดนี้แนวความคิดตลอดจนรูปแบบของโครงสร้างคนมา มีความคิดและการพัฒนามากขึ้น ใช้โครงสร้างของคนที่มีลักษณะของการตัดทอนผสมผสานกับจินตนาการทำให้งานมีแนวทางการสร้างสรรค์ชัดเจน ซึ่งในแต่ละช่องเป็นเหมือนการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งลักษณะจะเป็นงานชุด คือทำหลายชิ้นมาประกอบกันเป็น 1 ชุด ยังคงเน้นเรื่องราววกกลาง และล้อเลียน แฝงไว้ในภาพ โครงสีส่วนใหญ่เน้นสีดำ มอ ๆ มีรอยคราบเหล่านี้สีดำและสีเหลืองเน้นเพื่อให้ดูสะดุดตาเป็นจุดเด่น ควบคู่กับประฐานซึ่งเป็นรูปทรงของคนท่าทางขยุกขยิกให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ประกอบด้วยเส้นลอย ๆ สีดำ เป็นตัวเชื่อมระหว่างภาพทั้งหมด

ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างจีนที่ 2,3 ไปขยายเป็นผลงานจริงเพราะองค์ประกอบโดยรวมทั้งหมดมีความสมบูรณ์ ทั้งโครงสร้าง น้ำหนัก อ่อนแก่และเส้นสายที่เชื่อมโยงกับคราบต่าง ๆ ได้สร้างบรรยากาศในตัวงานในภาพร่างชุดที่ 3 นี้ ได้เลือกภาพร่าง 1 ชิ้น ไปทดลองเปลี่ยนเทคนิคเป็น Litho เพื่อทดลองคราบทูล และดินสอไข ซึ่งคิดว่าน่าตอบสนองผลจากภาพร่างได้ดีกว่าเทคนิค Etching และผลที่ได้จะกล่าวในหัวข้อต่อไป

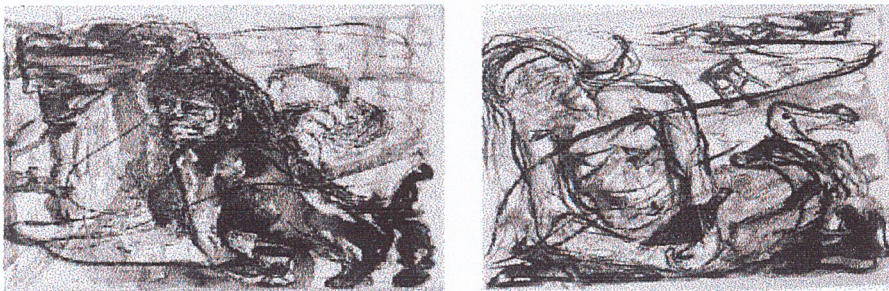
ภาพร่างชุดที่ 4



ภาพร่างชิ้นที่ 1



ภาพร่างชิ้นที่ 2



ภาพร่างชิ้นที่ 3

ภาพร่างชุดที่ 4

จากแนวความคิดทั้งหมดที่ต้องการสื่อถึงพฤติกรรมของคนเมา ด้วยอารมณ์ลากกลางเสียดสี และล้อเลียน โดยใช้รูปทรงของคนเป็นหลักมีการพัฒนาตัดทอนรูปทรงได้สมบูรณ์ขึ้น เนื้อหาของคน เมา มีความเข้มข้นชัดเจนกว่าทุกชิ้นซึ่งในภาพร่างชุดนี้ ข้าพเจ้าได้กลับมาใช้เทคนิค ETCHING และการกัดกรดสดเช่นเดิม เนื่องด้วยผลทางเทคนิคที่ปรากฏ แสดงออกได้ดีกว่า ร่องรอยคราบสีของ เหล้าทำได้กลมกลืนกว่าความพริ้วไหวของเส้นได้บรรยากาศสามารถแสดงออกได้ชัดเจนกว่าเทคนิค

LITHOGRAPH อาจเนื่องด้วยการทำเทคนิค LITHOGRAPH เป็นการทดลองทำเพียงครั้งแรกผลที่ปรากฏจึงยังไม่น่าพอใจนัก แต่หากได้พัฒนาต่อไป จะมีความสมบูรณ์มากขึ้น ในเทคนิค ETCHING และการการกัดกรดสดมีการพัฒนาที่ดีขึ้นเป็นลำดับจากชั้นแรกจนถึงชั้นสุดท้าย เห็นได้ชัดเจนสมบูรณ์ หากมองเจาะไปในใบหน้าและอากัปกิริยาของคนเมาเหล้าแต่ละคนซึ่งมีอาการแตกต่างกัน เช่น บางคนแค่มืออาการหน้าแดง แต่บางคนเมากจนสลบหลับคางเหล้า จากความคิดเหล่านี้บวกกับความรู้สึกส่วนตัวที่รู้สึกสมเพชเวทนา และตกลงขบขันกับลักษณะบางท่าทางจึงนำมาสร้างสรรคเป็นภาพร่างในชุดนี้ เรื่องราวยังคงมีความต่อเนื่องจากทุกชั้นคือทำเป็นชุดต่อเนื่องกันในแต่ละชั้น ความชัดเจนของคนเมาแสดงออกโดยตัวประธานซึ่งเป็นคนเมาชัดเจน ผสมกับเส้นซึ่งมีความยุ่งเหยิง สับสน กักรอยคราบเหล้า แทนค่าโดยใช้สีเหลืองพ่นออกจากปากของแต่ละคนคล้ายกับกำลังอาเจียน สร้างความรู้สึกเลอะเทอะสกปรกได้ดี

จากภาพร่าง 3 ชุดแรกจนถึงชุดนี้ ได้ข้อสรุปแนวคิดซึ่งกล่าวไว้ในบทที่ 2 และได้พัฒนารูปแบบตลอดจนได้ทดลองเทคนิคต่าง ๆ ในส่วนของรูปแบบได้ผสมผสานจินตนาการ ตัดทอนโครงสร้างของคนเมา ลดความเหมือนจริง พร้อมทั้งเพิ่มเติมสัญลักษณ์ หมา แมว แก้วเหล้า โด่ส้ม บางภาพเน้นเฉพาะบางส่วนของร่างกายลำตัว มือถือแก้วเหล้า ขาแขน คราบเหล้า คราบอ้วก เพื่อลดเรื่องราวที่มีความต่อเนื่องที่มากเกินไปในแต่ละช่วง ให้เกิดจังหวะและกระตุ้นจินตนาการของคนดูมากขึ้น ซึ่งงานจะเป็นชุด ชุดละ 6 ถึง 8 ชั้น เรียงต่อกันเป็นช่วง ๆ คล้ายกับการอ่าน เรื่องสั้นเป็นตอน

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก (Intaglio Process) หรือภาพพิมพ์โลหะกัดกรวด

ภาพพิมพ์ชนิดนี้เราใช้วิธีนี้แกะด้วยเครื่องมือ (เหล็กชุบปลายแหลม Needle) หรือใช้กัดกรวดทำให้เกิดร่องลึกบนแผ่นโลหะ แล้วนำหมึกพิมพ์ไปขังไว้ในร่องเหล่านี้ ส่วนผิวน้ำโลหะขจัดให้สะอาดภาพพิมพ์จึงเกิดขึ้นจากหมึกในร่องไปติดกับกระดาษ ซึ่งกระดาษเราควรทำให้มีความชื้นเสียก่อน (โดยนำไปแช่น้ำหรือฉีดให้เปียกทั้งแผ่น) แล้วผ่านเข้าไปในแรงอัดของเครื่องพิมพ์ ด้วยเหตุที่กระดาษเปียกน้ำจึงมีความชุ่มชื้นและอ่อนตัว สามารถดูดซับหมึกจากร่องได้มากกว่าปกติ การพิมพ์โดยวิธีนี้มักกระทำบนแผ่นโลหะหน้าเรียบ เช่น สังกะสี ทองแดง ฉะนั้น บางทีเราจึงเรียกภาพพิมพ์กระบวนการนี้ว่า “ภาพพิมพ์โลหะ”

กระบวนการภาพพิมพ์ร่องลึก แบ่งได้เป็น เทคนิคต่าง ๆ กันคือ

1. ไลน์ เอ็นเกรฟวิ่ง (Line Engraving)
2. คราย พ้อยท์ (Dry Point)
3. เอทซิ่ง (Etching)
4. สตีพเพิล, เกรยองเอ็นเกรฟวิ่ง (Stipple & Grayon Engraving)
5. เมซโซทินท์ (Mezzotint)
6. อะควาทินท์ (Aquatint)
7. ลิฟท์ กราวนด์ (Lift Ground)

กระบวนการสร้างสรรค์งานพิมพ์

ผลงานศิลปะในชุดนี้ข้าพเจ้าได้นำภาพร่างทั้ง 4 ชุด มาขยายด้วยกรรมวิธีภาพพิมพ์ โดยใช้กระบวนการภาพพิมพ์ 2 เทคนิคคือ ในภาพร่าง ชุดที่ 1, 2, และ 4 นำมาขยายเป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรวด (Etching) ส่วนภาพร่างในชุดที่ 3 นำมาขยายเป็นผลงานจริงด้วยเทคนิคภาพพิมพ์พื้นราบ (Lithograph)

วิธีการพิมพ์ โดยกระบวนการภาพพิมพ์โลหะกัดกรวด (Etching) แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. วิธีการเตรียมแม่พิมพ์ และทำแม่พิมพ์
  2. วิธีการพิมพ์ผลงาน
  3. วิธีการทำความสะอาดแม่พิมพ์
1. วิธีการเตรียมแม่พิมพ์ ประกอบด้วย อุปกรณ์ดังนี้
    - แผ่นโลหะทองแดง
    - กรดทองแดง

- น้ำยาคัดกรด หรือ วานิซ
- เหล็กซูดปลายแหลม
- ผงยางสน
- ดินสอไข
- น้ำมันสน
- ทินเนอร์
- น้ำปลา
- ผงซักฟอก
- ถูมมือยางกันกรด
- เทป กาว พลาสติก
- พู่กันจีน ค้ำไม้ไผ่

#### ขั้นตอนการปฏิบัติ

เริ่มด้วยนำแผ่นทองแดงมาตัดให้ได้ตามขนาดที่ต้องการทาวานิซเคลือบหน้าเพลทไว้ทั้ง 2 ด้าน เมื่อวานิชแห้งใช้เทปกาวพลาสติกปิดไว้ด้านหนึ่งเพื่อกันกรดและรักษาหน้าเพลท ใช้เหล็กซูดปลายแหลม ชูคขัด บนเพลท ตามแบบร่างและรอรอยที่ต้องการจากนั้นนำไปแช่ไว้นานเส้นจะดำและลึกลง เมื่อได้เส้นน้ำหนักและพื้นผิวที่ต้องการแล้วนำเพลทไปล้างวานิชออกด้วยน้ำมันสนหรือทินเนอร์ และผงซักให้สะอาด แล้วใช้น้ำปลากับผงซักฟอกล้างหน้าเพลทซ้ำอีกครั้ง เพื่อขจัดคราบกรดและเขม่าต่าง ๆ เมื่อสะอาดดีแล้วสังเกตได้จากสีของหน้าเพลทจะเป็นสีทองแดง นำไปตากให้แห้งสนิท เมื่อแห้งดีแล้ว นำไปโรยผงยางสนในตู้โรยผง ทิ้งไว้ประมาณ 1 ชั่วโมง โดยในระหว่าง 1 ชั่วโมง จะกดให้ลมเป่าผงยางสน 2 ครั้ง เพื่อให้ผงตกได้ทั่วทั้งหน้าเพลท (ขั้นตอนโรงผงจำเป็นอย่างยิ่งต้องสวมหน้ากากทุกครั้ง) จากนั้นนำเพลทไปขังนเตาไฟ เพื่อให้ผงติดกับหน้าเพลท เมื่ออย่างจนผงยางสนติดกับหน้าเพลทดีแล้ว นำไปเขียนไขด้วยดินสอไข เพื่อไล่น้ำหนักให้เกิดปริมาตร รู้สึกกลมขึ้น ในส่วนที่ต้องการความละเอียดส่วนการกัดกรดสด จะใช้น้ำกรดที่มีความเข้มข้นมาก เขียนโดยผู้กันลงบนเพลทโดยต้องผ่านการโรงผงก่อนเช่นกัน ผลที่ได้ลักษณะจะเป็นคราบจาง ๆ การจับเวลาการกัดกรดสดต้องไม่เกิน 15 นาที ไม่เช่นนั้น ตรงส่วนที่โดยกรดเข้มข้นจะดำมาก หรือไม่อาจไม่เกิดอะไรขึ้นเลยเนื่องจากเม็ดจากการโรยผง จะลุ่มจนไม่ทำปฏิกิริยาใด ๆ จึงควรระวังในการใช้กรดสด ต้องสวมถุงด้วยทุกครั้ง เมื่อได้น้ำหนักตามต้องการ นำเพลทไปล้างด้วยน้ำมันสน ทินเนอร์ ผงซักฟอก จากนั้นใช้น้ำปลาล้างหน้าเพลทอีกครั้งเพื่อขจัดคราบเขม่านำไปตากให้แห้ง ตะไบขอบเพลทก่อนพิมพ์เป็นการรักษาผิวสักกะหลาด

## 2. วิธีการพิมพ์ผลงาน ประกอบด้วยอุปกรณ์ดังนี้

- หมึกพิมพ์ Etching
- กระดาษพิมพ์งาน
- กระดาษรูป
- กระดาษลอกลายสำหรับเช็ดหมึก
- กระดาษขนาดใหญ่พอประมาณเพื่อใช้ตากงาน
- กระดาษกาวน้ำ
- สเปรย์ฉีดน้ำ

### ขั้นตอนการปฏิบัติ

นำเพลตงานซึ่งแห้งและผ่านการตะไบขอบแล้วมาอัดหมึกตามต้องการ โดยใช้หมึกเฉพาะของ Etching ซึ่งเนื้อสีไม่หนืดมากง่ายต่อการเช็ดหมึกออก โดยการเช็ดหมึกต้องค่อย ๆ เช็ดจนหน้าเพลตสะอาดที่สุด เช็ดขอบเพลตด้วยผ้าชุบทินเนอร์ให้สะอาด จากนั้นนำกระดาษพิมพ์งานมาทำ ความชื้นด้วยการฉีดสเปรย์น้ำให้เปียกทั่วทั้งแผ่น นำไปวางบนหน้าเพลตแม่พิมพ์ ใช้กระดาษรูปวางรองแม่พิมพ์บนแท่นและวางทับบนกระดาษพิมพ์งาน จากนั้นปรับแท่นพิมพ์ให้ได้ระดับ พิมพ์ผลงานสำเร็จนำไปจึงกับกระดาษตากงานซึ่งเตรียมไว้ ซึ่งทั้ง 4 ด้าน ด้วยกระดาษกาวน้ำ เพื่อกันกระดาษย่น และ บวมเนื่องจากกระดาษมีความชื้น ตากไว้จนแห้งสนิท จึงตัดออก นำไปติดการ์ดเป็นผลงานที่สมบูรณ์

## 3. วิธีการทำความสะอาดแม่พิมพ์ ประกอบด้วยอุปกรณ์ดังนี้

- น้ำมันสน
- ทินเนอร์
- ผงซักฟอก
- เศษผ้า

### ขั้นตอนการปฏิบัติ

หลังจากพิมพ์งานจนเสร็จสมบูรณ์ ใช้น้ำมันสนหรือทินเนอร์เช็ดล้างหมึกบนหน้าเพลตให้สะอาด ล้างตามด้วยผงซักฟอก ซ้ำอีกครั้ง เพื่อเป็นการรักษาหน้าเพลตไว้ เพื่อใช้ในการพิมพ์ครั้งต่อไป

เทคนิคซึ่งเลือกใช้ในงาน คือ

1. ทรายพ้อยท์ (Dry Point) ลักษณะคล้ายกับ เทคนิคไลน์ เอ็นเกรฟวิ่ง เป็นการแกะหรือขูดขีดลงบนแผ่นโลหะโดยตรง แตกต่างกับตรงอุปกรณ์ ทรายพ้อยท์ ใช้เหล็กปลายแหลม ขีดเขียนลงบนแผ่นโลหะที่ต้องการคล้ายการเขียนภาพลายเส้น ผลที่ได้จะเป็นเส้นดำบนพื้นขาวที่มีความประณีตนุ่มนวล จะสามารถคั้นน้ำลายละเอียดและน้ำหนักต่าง ๆ ได้อย่างละเอียด
2. อะควาทินท์ (Aquatint) ใช้ผงยางสนเป่าเป็นละอองให้เกาะทั้งผิวหน้าบนแผ่นโลหะที่ต้องการ จากนั้นนำไปย่างด้วยความร้อน เพื่อให้ผงยางสนจับเกาะติดกับแผ่นโลหะ จากนั้นใช้ดินสอไขร่าหรือลงน้ำหนักแล้วนำไปกัดกรดฟุ้งผสมอย่างเจือจาง (1:30) โดยในลักษณะการแช่จะไล่ไขหลายน้ำหนักและแช่ในชานันับเป็นวินาที และหลายครั้ง (3-4 น้ำหนัก) เพื่อให้เกิดความนุ่มนวลกลมกลืนของน้ำหนักที่ได้จะเข้มข้นเรื่อย ๆ ด้วยการแช่กรดให้นานขึ้นนั่นเอง (ไม่ควรแช่นานเกิน 10 นาที เมื่อนับเวลาทั้งหมด) เมื่อส่วนใดได้น้ำหนักที่เพียงพอจะปิดด้วยแอสฟัลต์ม (sphaHum) ก่อนนำไปแช่กรดในครั้งต่อไป
3. เอทซิง (Etching) เป็นการใช้น้ำกรดช่วยให้เกิดปฏิกิริยาเป็นร่องรอยบนแผ่นโลหะ โดยขั้นแรกจะต้องขัดผิวหน้าของโลหะให้เรียบเสมอกันจากนั้นใช้ แอสฟัลต์ม (Asphaltum) ปิดหน้าให้ทั่วกัน ผึ่งลมให้แห้งแล้วจึงนำไปเขียนภาพด้วยเหล็กแหลมหรือเหล็กขูด ตามความต้องการจากนั้นนำไปแช่ในน้ำกรด ซึ่งผสมไว้ด้วยอัตราส่วน 1: 15 โดยกรดจะทำปฏิกิริยากับโลหะ ตรงเฉพาะส่วนที่เราเขียนหรือขูดขีดลงไปเท่านั้น ดังนั้นเส้นที่ได้จะคล้ายกับการเขียนภาพลายเส้นด้วยปากกา อาจสร้างสรรค์ลักษณะผิวให้ต่างจากเส้น ก่อนการกัดกรดก็ได้ โดยใช้ลักษณะพื้นผิวของวัสดุต่างที่มีร่องรอย มากดที่บริเวณที่ต้องการ จากนั้นนำไปแช่กรด จะได้ลักษณะพื้นผิวตามต้องการ โดยความลึกและความคมของขอบจะขึ้นอยู่กับระยะเวลาในการแช่กรด
4. การกัดด้วยกรดสด (Spitbite) โดยการนำแผ่นโลหะ ไปผ่านกระบวนการโรยผงยางสนเช่นเดียวกับเทคนิค อะควาทินท์ (Aquatint) จากนั้นนำน้ำกรดซึ่งมีความเข้มข้นสูงมาระบายลงบนแผ่นโลหะที่ต้องการ โดยน้ำกรดจะกัดเฉพาะผิวหน้าแผ่นโลหะเท่านั้น สร้างน้ำหนักขาว เทา ดำ ซึ่งมีความนุ่มนวล เป็นรอยคราบ เจือจางเบา ๆ คล้ายกับการวาดด้วยสีหมึกหรือสีน้ำ ซึ่งมีความกลมกลืน ระยะเวลาที่ใช้ในการกัดกรดไม่ควรนาน (ควรนับเป็นวินาที) ทั้งนี้เพราะกรดที่ใช้ความเข้มข้นสูง หากใช้ระยะเวลาในการกัดนานจนเกินไปผลที่ต้องการจะไม่เกิด โดยจะกลายเป็นน้ำหนักดำ ที่บดแทน

## กระบวนการภาพพิมพ์พื้นราบ หรือภาพพิมพ์หิน (Lithograph)

กรรมวิธีพิมพ์หินคิดค้นสำเร็จโดย ซีเน็ป เฟลเดอ์ (Alois Senefelder 1771-1834) ด้วยหลักการที่ว่า “ใจติดกับใจและใจไม่ติดกับน้ำ” (อัครนิย ชูอรุณ ศ.บ., ทฤษฎีสติลปะภาพพิมพ์ไม้, กรุงเทพฯ, ชุติมาการพิมพ์, 12 - 13, 2517)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเขียนมีส่วนประกอบของใจทั้งสิ้น มีอยู่ 3 ชนิด คือ

1. หมึกแท่งพิมพ์หิน (Tusche) ลักษณะคล้ายแท่งช็อกโกแลต เมื่อใช้เขียนต้องผสมหรือละลายน้ำ วิธีการใช้อย่างเดียวกับหมึกแท่งที่คนจีนใช้เขียนหนังสืออาจผสมกับน้ำมันสนหรือทินเนอร์ก็ได้ ผลของคราบที่เกิดจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้
2. เกรยงพิมพ์หิน (Litho Grouyou) เป็นแท่งถ่านที่มีสีเหลืองมันคล้ายกับถ่านเกรยงที่ใช้เขียนภาพลายเส้นทั่วไป แต่จะมีความเหนียวมากกว่าเพราะมีส่วนผสมของไขมันเป็นส่วนใหญ่ วิธีการใช้เช่นเดียวกับการเขียนภาพลายเส้น โดยเกรนที่ได้จะมีความนุ่มหรือหยาบขึ้นอยู่กับผู้ใช้
3. ดินสอพิมพ์หิน (Litho Pencil) คือดินสอที่มีไส้เป็นส่วนผสมของไขมัน เปลือกไม้แผ่นยาว ๆ หุ้มไว้ หากต้องการใช้ก็ลอกแผ่นไม้ออกวิธีใช้คล้ายกับการเขียนดินสอบนภาพลายเส้นนั่นเอง

โดยก่อนจะลงหมึกพิมพ์ต้องชะโลมน้ำให้ทั่วเพลทเสียก่อนเพราะน้ำจะไปรักษาผิวหน้าเพลทกันไม่ให้หมึกไปเกาะติดบนเพลท หมึกจะไปติดเฉพาะส่วนที่เป็นใจที่เราเขียนไว้เท่านั้น ซึ่งคุณภาพของเพลทมีความสำคัญกับลักษณะของสีแปร่งถ่านเกรยงที่ปาดไว้ตลอดจนรอยคราบของหมึกแท่ง (Tusche) เป็นอย่างมาก หากคุณภาพของเพลทที่ใช้คือย่ำ ความงามของอุปกรณ์ที่ใช้ก็จะดูย่ำตามไปด้วย

## คำศัพท์เทคนิคภาพพิมพ์

- Acid คือ น้ำกรดที่ใช้สำหรับกัดผิวหน้าของแม่พิมพ์ ในเทคนิคแม่พิมพ์โลหะ (Etching) เพื่อให้เกิดเส้นหรือน้ำหนัก กรดที่ใช้ทั่วไปได้แก่ กรดไนตริก กรดไฮโดรคลอริก กรดเฟริกคลอไรด์และกรดทองแดง
- Chine colle chine คือ กระดาษชนิดหนึ่งที่มีเนื้อสีน้ำตาล ผิวเนียน ขาวมาก สามารถนำมา ประติดด้วยกาวแป้งเปียกลงบนกระดาษภาพพิมพ์ก่อนที่จะนำไปพิมพ์เพื่อให้ได้น้ำหนักของพื้นที่แตกต่างออกไป

- Edition คือ งานภาพพิมพ์ชิ้นหนึ่ง ๆ สามารถพิมพ์จำนวนพิมพ์ (Edition) ได้ตั้งแต่หนึ่ง ชิ้นของผลงานไปจนถึงหลายพันชิ้น การพิมพ์ผลงานจำนวนมากอาจทำความเสียหายแก่แม่พิมพ์ ทำให้คุณภาพของงานออกมาได้ไม่ดีหรือมีมาตรฐานไม่เพียงพอ ดังนั้นเพื่อรักษาคุณภาพของงานจึงมักกำหนดจำนวนพิมพ์ของผลงานไว้ราว 30-40 ชิ้น ส่วนงานภาพพิมพ์ซึ่งใช้แม่พิมพ์หลายแม่พิมพ์มีความยุ่งยากและใช้เวลามากจำนวนพิมพ์จึงกำหนดให้น้อยลงไปอีก
- Spitbite คือ วิธีการหนึ่งของแม่พิมพ์โลหะโดยขั้นแรกนำแม่พิมพ์ไปผ่านกรรมวิธีโรยยางสนเช่นเดียวกับการเตรียมแม่พิมพ์สำหรับเทคนิค Aquatint จากนั้นใช้น้ำกรดที่มีอัตราส่วนผสมที่เข้มข้นมาละลายลงบนแม่พิมพ์ที่เตรียมไว้ น้ำกรดจะค่อย ๆ กัดผิวหน้าของแม่พิมพ์สร้างน้ำหนักขาวเทาดำ มีลักษณะนุ่มนวลคล้ายการวาดภาพด้วยหมึกดำหรือสีน้ำ
- The Original Print คือ ภาพพิมพ์ต้นฉบับ ซึ่งสำเร็จตามกระบวนการต่าง ๆ สามารถพิมพ์ให้เหมือนเดิมได้อีกหลายภาพ
- Needle คือ เหล็กแหลม หรือปากกาไต้เหล็กแหลมสำหรับใช้ขีดขีดร่องรอยบนแม่พิมพ์
- Drypoint คือ เทคนิคที่มีลักษณะกระบวนการสร้างเส้นและรูปทรงต่าง ๆ โดยการเขียนด้วยเหล็กแหลม ขูด ขีด ลงบนหน้าเพลทโดยตรง ไม่ต้องผ่านการกัดกรด การออกแรงกดเหล็กแหลมในการขีดเขียน ทำให้ได้เส้นซึ่งมีความลึกต่างกันตามความต้องการ ซึ่งลักษณะ เส้นที่ได้จะมีความอ่อนนุ่มคล้ายกำมะหยี่ มีความสดและน้ำ
- Lithography หรือ Planographic Process คือ กระบวนการภาพพิมพ์ผิวราบแบน ลักษณะเป็นการวาดเส้นด้วยไขลงบนแท่นหินหรือเพลท อะลูมิเนียม คล้ายสังกะสี ซึ่งเป็นแบบพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเป็นพิเศษ คุณลักษณะที่สำคัญของงานพิมพ์ชนิดนี้คือ จะต้องร่างแบบหรือทำแม่พิมพ์ ด้วยอุปกรณ์ซึ่งมีส่วนผสมของไขเป็นหลัก เพราะไขมันจะไม่ติดกับน้ำ น้ำจึงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้

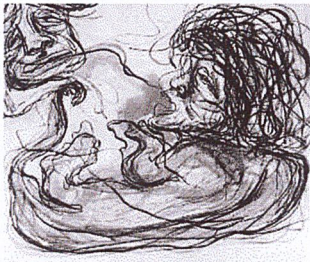
## บทที่ 4

### วิเคราะห์การสร้างสรรค์

ในงานศิลปะนิพนธ์ชุดนี้ มีรูปลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นเป็นภาพรวมเกิดจากการประกอบกันของส่วนย่อย ๆ เกิดจากการเลียนแบบและแทนความหมายในรูปทรงนั้น ๆ เป็นสัญลักษณ์ หรือการบ่งถึงความหมายโดยนัยที่ต้องการสื่อถึงสิ่งเหล่านี้

#### วิเคราะห์ทัศนธาตุ

ลักษณะรูปทรง (FORM) เป็นองค์ประกอบหลักที่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปลักษณะ มีทั้งที่ปรากฏในลักษณะ 2 มิติ คือ ส่วนกว้างและยาวและที่ปรากฏเป็นลักษณะ 3 มิติ คือ กว้าง ยาว และหนาหรือสั้น



ก. รูปทรงของคนผสมกับสุนัขแทนความหมายอาการของคนเมา ซึ่งมักจะเรียกกันติดปากว่า “เมาเหมือนหมา” เพื่อจุดประสงค์ในการถากถางคนที่ชอบกินเหล้า



ข. รูปทรงของสุนัข เป็นการล้อเลียน คนเมา ไร้สติ สื่อให้เห็นถึงอารมณ์ขบขันที่ต้องสอดแทรกไว้ในตัวงาน

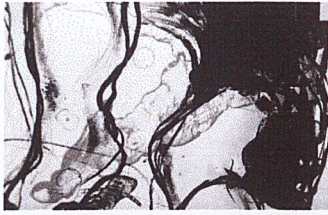


ค. รูปทรงของแก้วเหล้า แก้วเป็นภาชนะในการกินเหล้า จึงใช้เป็นสัญลักษณ์ของคนที่ชอบการสังสรรค์ ชื่นชอบการกินเหล้า จนไม่ยอมให้แก้วหลุดหรือห่างจากมือ

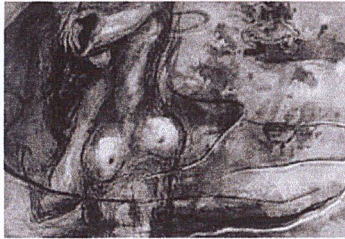


ง. รูปทรงของคน เป็นรูปทรงที่บิดเบี้ยว แทนความหมายของคนเมาที่ตาพร่ามัว มองเห็นภาพลวงตา สติเลือนลาง ไม่น่าเข้าใจ สื่อแทนภาพของคนที่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากสังคม คนรอบข้าง

ลักษณะพื้นผิว (TEXTURE) ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกัน เป็นเสมือนตัวแทนของมวลภายในวัตถุ หรือพื้นที่นั้น ๆ



ก. รอยคราบ ซึ่งเน้นเพียงร่องรอยจาง ๆ จากการกัดด้วยกรด สด แทนความหมายของคราบเหล่านี้ก็จะมีอาการเสมอ



ข. พื้นผิวเรียบ มีความกลม มีปริมาตร ทำให้งานดูมีน้ำหนัก ความลึกของระยะ



ค. ร่องรอยของเส้นผมที่มีความยุ่งเหยิง สับสนแทนเส้นผมของคนที่ชอบกินเหล้า ดินเหล้าจนไม่ดูแลรักษาตัวเอง เส้นผมจึงหยิกไม่น่าดู

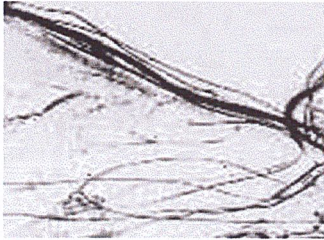
ลักษณะเส้น (LINE) เส้นมีอิทธิพลกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกันเช่น เส้นตั้งให้ความรู้สึกมั่นคงสงบนิ่งเส้นนอนให้ความรู้สึกราบเรียบ เว้งว้าง เส้นเฉียงให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคงสงบนิ่ง เส้นนอนให้ความรู้สึกราบเรียบเว้งว้าง เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไม่มั่นคง เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มเจ้าเล่ห์ เส้นขยุกขยิกให้ความรู้สึกสับสนยุ่งเหยิง



ก. เส้นขยุกขยิก แทนความสับสน ของคน ปัญหาความไม่แน่นอนในชีวิต



ข. เส้นโค้ง มีน้ำหนักเข้มและเอาเส้นเล็กและหนาต่าง  
กัน ให้ความไม่ใส่ใจ และชีวิตที่ไม่มั่นคงของคน



ค. เส้นเฉียง ลักษณะของเส้นเฉียงมีความต่างกันมีเข็ม  
บ้าง จางบ้าง ลึกนูน และเป็นคราบบ้าง แทนอาการ  
ของความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่งกับที่

### การจัดองค์ประกอบภาพ

ในชิ้นงานทางศิลปะแต่ละชิ้นเป็นการนำองค์ประกอบส่วนย่อย ๆ ซึ่งแต่ละส่วนมีคุณสมบัติและคุณลักษณะที่แตกต่างกัน ศิลปินจำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจโดยคำนึงถึงอัตราส่วนและเลือกใช้ส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ เมื่อให้เกิดความสมบูรณ์ และความเหมาะสม ซึ่งองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เป็นสิ่งที่สามารถสัมผัสรับรู้ได้ ด้วยการมองเห็น จากนั้นก็จะไปกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกัน จุดเครื่องแกงแต่ละอย่างย่อมมีรสชาติต่างกัน

(ผ.ศ. ประเสริฐ ศิลรัตน์ : สุนทรียภาพทัศนศิลป์ กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2542)

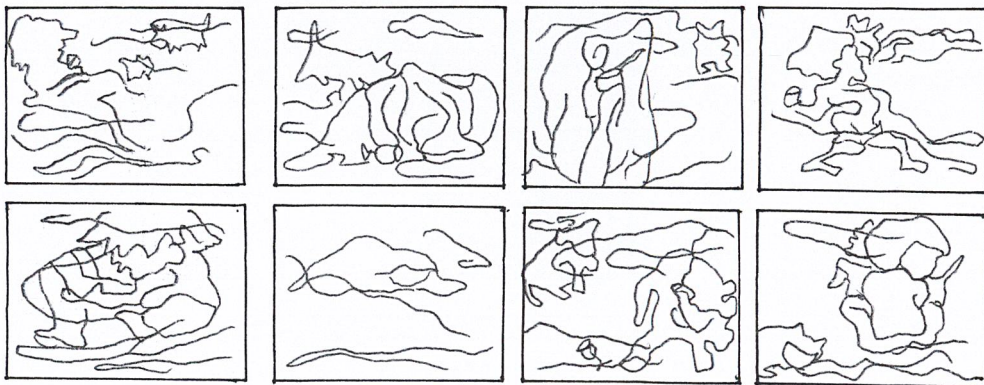
### ผลงานชิ้นที่ 1.



เมาเหมือนหมา ปี 2002, 2002, Etching, Spitbite

33 X 344 CM

### ภาพผลงาน



### ภาพโครงสร้าง

### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

เกิดจากน้ำหนักของรูปทรงและน้ำหนักความเข้มจางของสีค่า ซึ่งในมีหลากหลายน้ำหนักกระจายอยู่ทั้งภาพก่อให้เกิดความกลมกลืนกันทั้งภาพ เมื่อนำมาประกอบเป็นชุดรวมกันความกลมกลืนจึงเกิดขึ้น ด้วยน้ำหนักเส้นสีและรูปทรงเนื้อหาเรื่องราวมีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันเทคนิคกรรมวิธีเป็นเทคนิคเดียวกัน ความกลมกลืนจึงเห็นได้ชัดเจน

### 2. ความหลากหลาย (Variety)

ในงานชิ้นนี้ มีความหลากหลายของรูปทรง ซึ่งมีทั้งขนาดเล็กและใหญ่ คล้ายของจริงและมาจากการผสมผสานกันของจินตนาการเช่น คนกับสุนัข น้ำหนักเข้มและอ่อน รอยคราบของสีเหลืองจาง ๆ เส้นที่มีความต่างทั้งความถี่ขนาดของเส้นเล็ก คม และกว้างไม่เท่ากันของรายละเอียดในภาพแต่ละชิ้นสร้างให้เกิดความหลากหลายเมื่อมองเป็นชุดเดียวกันเรื่องราวที่เกิดจึงมีมากขึ้น

### 3. ความสมดุลย์ (Balance)

มีความสมดุลย์กันของน้ำหนักอ่อน-แก่ ทั่วทั้งภาพ การเว้นระยะช่วงห่างระหว่างภาพเท่ากัน เพื่อต้องการพักสายตาคนดูและเพื่อความเรียบร้อย รูปจากของคนที่มีทั้งชายและขวแม่จะมีขนาดต่างกันเทคนิคพื้นผิวต่างกัน แต่ยังคงความสมดุลย์ที่ลงตัว ด้วยเนื้อหาเรื่องราวอาการแต่ละท่าทางน้ำหนักความอ่อนแก่ของสีและรอยคราบมีความถ่วงดุลย์กันทั้ง 2 ข้างแม่จะมีขนาดและปริมาตรไม่เท่ากัน

### 4. สัดส่วน (Proportion)

รูปทรงในภาพแต่ละชิ้นมีขนาดต่างกัน แต่สัดส่วนโดยรวมไม่มีความขาดตา รูปทรง ทั้งสองสามารถวางเยื้องกันได้พอดี โดยมีเส้นเป็นตัวเชื่อมให้เกิดความต่อเนื่องกันของสัดส่วน 2 ชนิด

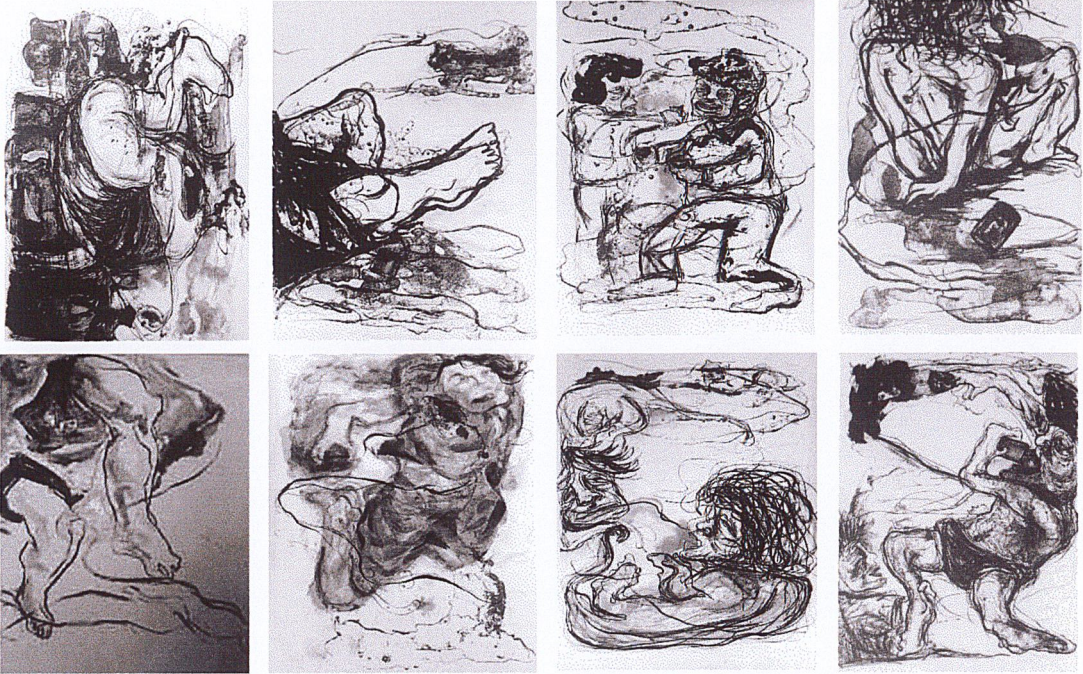
### 5. ความเป็นเด่น (Dominance)

รูปทรงคนด้านหน้าเป็นประธานของงานได้ชัดเจนด้วยรูปทรงเส้นและน้ำหนัก มองแล้วสามารถรู้ได้ทันทีว่าเป็นประธานของภาพ

### 6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ตัวเส้นสีดำเป็นตัวบ่งบอกถึงความเคลื่อนไหว รูปทรงของคนและสุนัขซึ่งมีความเอนเอียงไม่มั่นคง และความสับสนของเส้นซึ่งมีมากมาย สื่อให้เห็นถึง อาการเคลื่อนไหว ของวัตถุ และความไม่อยู่นิ่ง

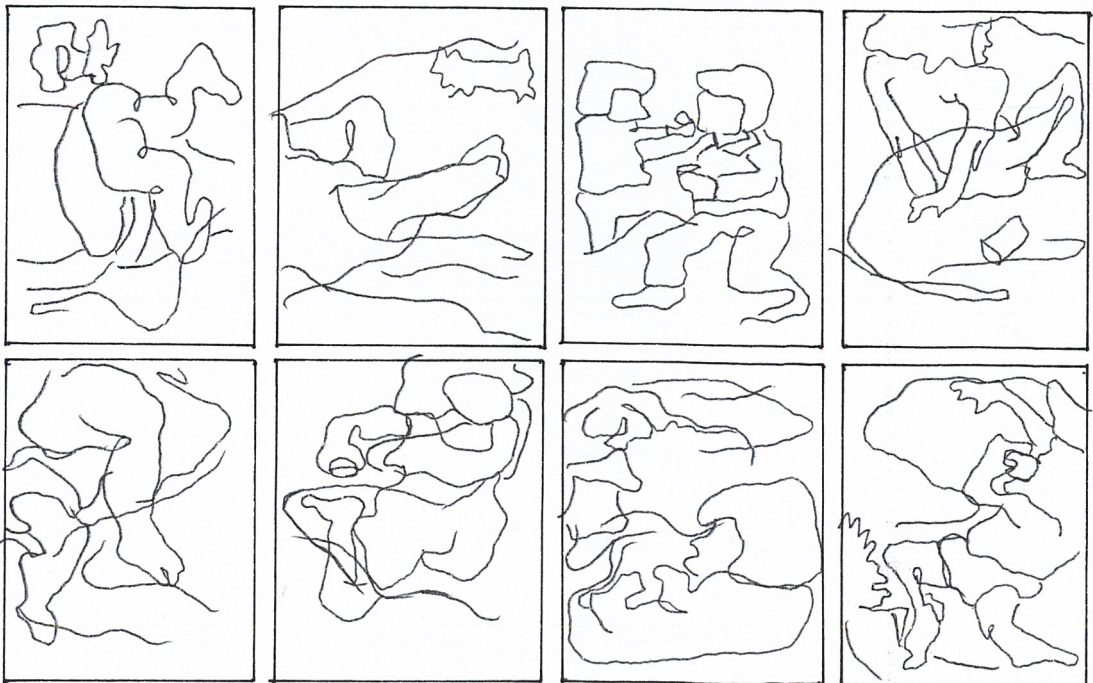
ผลงานชิ้นที่ 2



Dream in the botter, 2002, Lithograph

126x200 X CM

ภาพผลงาน



ภาพโครงสร้าง

### 1. ความกลมกลืน (Harmony)

เกิดจากรูปทรงทั้งด้านหน้าและหลังซึ่งสัมพันธ์กัน น้ำหนักอ่อนแก่ของตัววัตถุและพื้นผิว มีความกลมกลืน เชื่อมด้วยคราบของสีเหลืองและเส้นภาพในแต่ละช่องส่งผลต่อเนื่องซึ่งกันและกันมีช่วงระยะห่างระหว่างภาพเพื่อพักสายตาและเพื่อความเป็นระเบียบลักษณะคล้ายคูเรื่องสั้น 1 ชุด

### 2. ความหลากหลาย (Variety)

ขนาดของรูปทรงภายนอก ขนาดของเส้น ขนาดของวัตถุ และค่าความอ่อน-แก่ ของน้ำหนักภาพ มีความแตกต่างชัดเจน สร้างให้เกิดความรู้สึกหลากหลายในงาน ในแต่ละช่องแต่ละภาพ เนื้อหาเป็นเรื่องของคนในสังคมไทย ซึ่งขึ้นมาแต่ละคนมีพฤติกรรมอาการอย่างไรบางคนปรากฏเฉพาะช่วงเวลา บางคนมีเฉพาะช่วงลำดับความหลากหลายจึงมีชัดเจน ปรากฏ ไม่ราบเรียบจนเกินไป ดูน่าสนใจขึ้น

### 3. ความสมดุลย์ (Balance)

ทั้งภาพมีความสมดุลกันด้วยรูปทรง ใช้รูปทรงคนเป็นหลัก สัญลักษณ์ของรูปทรงแก้วเหล่าน้ำหนักของเส้นสี แม้การวางภาพทั้ง 2 ด้าน จะไม่เท่ากันแต่เมื่อมองโดยรวมการถ่วงดุลย์กันของน้ำหนักโดยรวมทั่วทั้งภาพมีความสมดุลย์

### 4. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนของตัวประธานภาพและรองประธานในภาพแต่ละช่องมีขนาดต่างกันวางเรียงกันในลักษณะทแยงมุม เชื่อมด้วยเส้นสีดำ บางภาพวางในลักษณะปะทะสายตาโดยตรง วางไว้กลางภาพเมื่อนำมาจัดวางโดยรวมจึงทำให้เกิดความพอเหมาะไม่เหลือมลักันจนเกินไป

### 5. ความเป็นเด่น (Dominance)

ประธานยังคงชัดเจนเนื่องจากวางไว้ด้านหน้าของภาพเส้นสีและน้ำหนักมีความคมชัดดูได้ง่ายในแต่ละภาพในงานชุดนี้มีประธานเป็นตัวเด่นชัดเจนวางอยู่ด้านหน้า ด้วยรูปทรงที่มีขนาดใหญ่ น้ำหนักสีที่มีความเข้มจัดตัดกับระยะหลังที่มีน้ำหนักอ่อนเมื่อนำมาวางเรียงต่อกันเป็นชุด ความเป็นเด่นของภาพจึงไม่ได้อยู่ที่รูปทรงของประธานแต่อยู่ที่น้ำหนักสี โดยรวมของภาพเส้นสีดำที่มีความชัดเจนน้ำหนักของสีคำจึงมีความเป็นเด่นในงาน

### 6. การเคลื่อนไหว (Movement)

ตัวเส้นสีดำยังคงเป็นส่วนช่วยในการแสดงถึงความเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี ระหว่างภาพทั้งหมด รอยคราบและท่าทางที่ไม่มั่นคงของรูปทรงคนบ่งบอกถึงอาการของคนเมาชัดเจน มองดูแล้วรู้สึกเหมือนจะล้มทั้งยืน แสดงออกถึงความเคลื่อนไหว ซึ่งในทุกภาพจะมีเส้นสีดำเป็นตัวเชื่อมระหว่างกัน แสดงถึงความเคลื่อนไหวสอดคล้องกันทั้งหมด

## บทที่ 5

### บทสรุป

การสร้างสรรคผลงานในช่วงทำศิลปนิพนธ์นี้ ทุกขั้นตอนผ่านความคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว บวกกับความคิดส่วนตัวที่ต้องการสื่อถึงพฤติกรรมของคนมาในสังคมไทย ที่ยังคงเป็นปัญหาอยู่ในปัจจุบัน ดังคำเปรียบเปรย ซึ่งได้เปรียบอาการของคนมา กับสุนัขว่า “หมาเหมือนหมา” เบื้องหลังอาจเกิดขึ้นจากภาวะเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ เพื่อถากถางและล้อเลียนให้คนเหล่านั้นได้ย้อนมองดูพฤติกรรมที่มาจากชาติของตนเอง หรืออีกนัยหนึ่งสังคมจะรับรู้ต้นเหตุของพฤติกรรมต่าง ๆ ก่อนที่คนจะมา จนแสดงอาการต่าง ๆ ออกมา ซึ่งการทำงานในขั้นต้นอาจเกิดปัญหาติดขัดบ้าง ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของ การหาข้อมูลภาพร่างหรือขั้นตอนการปฏิบัติงานทางเทคนิคที่มีความซับซ้อน ซึ่งตอนมีการแก้ไขและปรับปรุงอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ผลงานมีการพัฒนาไปในทิศทางที่กำหนดไว้

การสร้างสรรคผลงานศิลปนิพนธ์ในชุดนี้เป็นเพียงช่วงระยะเวลาหนึ่งของการศึกษา ไม่ได้หมายความว่า การสร้างสรรคผลงานจะสิ้นสุดเพียงเท่านั้นแต่เป็นเสมือนจุดเริ่มต้น ซึ่งมีแนวทางและความคิดที่สามารถนำไปจินตนาการและพัฒนางานต่อได้

**ปัญหาและข้อเสนอแนะ** ผลงานในชุดนี้อาจยังไม่สมบูรณ์ในทุกขั้นตอน แต่โดยภาพรวมนั้นถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีระดับหนึ่ง ซึ่งหากต้องการสร้างสรรคผลงานต่อไปในอนาคต จำเป็นต้องมีความชัดเจนในเรื่องของเนื้อหา รูปแบบการนำเสนอผลงานตลอดจนเทคนิค กรรมวิธีในการทำเทคนิคกรดสด ซึ่งต้องใช้ความแม่นยำ ในเรื่องของการจับเวลาและการผสมอัตราส่วนของน้ำและตัวกรดในความเข้มข้นที่เหมาะสมต่อการกัดกรด ทั้งนี้เพื่อให้ได้ร่องรอยของคราบที่มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การทำศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ เป็นสิ่งที่เอื้อประโยชน์ต่อการสร้างสรรคผลงานในอนาคต ข้าพเจ้าหวังว่าเอกสารประกอบศิลปนิพนธ์ชุดนี้ จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจและต้องการสร้างสรรคงานศิลปะที่มีความสมบูรณ์สืบไป

## บรรณาณุกรม

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณย์.จิตวิทยาทั่วไป.กรุงเทพฯ:กรมศิลปากร,2542

อุเอะโนะ ชะชิชิชะ.พินคา แปล.ดื่มเพื่อสุขภาพ.กรุงเทพฯ:สุขภาพใจ,2541

ครูแจ้.ศิลปวัฒนธรรม.กรุงเทพฯ:มติชน,2535

อัศนีษฐ์ ชูอรุณ.ทฤษฎีศิลปะภาพพิมพ์ไม้.กรุงเทพฯ:ชุติมา,2517

จรรยา โกมรรัตนานนท์.ศิลปะคืออะไร.กรุงเทพฯ:ต้นอ้อ,2543

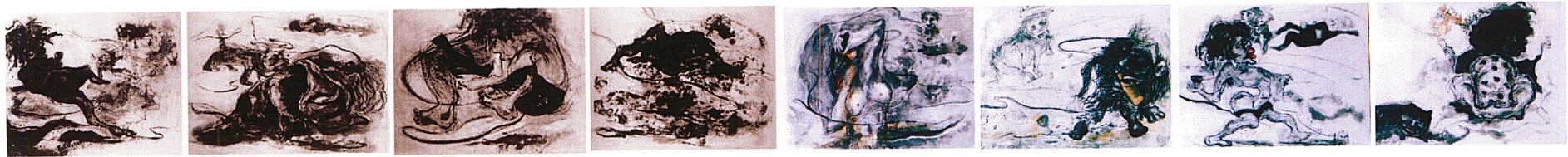
ประเสริฐ คีลรัตนานา ผ.ศ..สุนทรียะทางทัศนศิลป์.กรุงเทพฯ:โอเดียนสโตร์,2542

## โครงการศิลปนิพนธ์ ชุด “พฤติกรรมของคนเมา”

### ชื่อผลงาน

1. เมาเหมือนหมาป่า 2002, 2002, Etching, Spitbite 33 X 344 CM
2. Compai, 2002, Etching, Spitbite, Lithograph 43 X 165 CM
3. Dream in the botter, 2002, Lithograph 126 X 200 CM
4. The wight in 14<sup>th</sup> 2002, 2002, Etching, Spitbite, Lithograph 90 X 168 CM

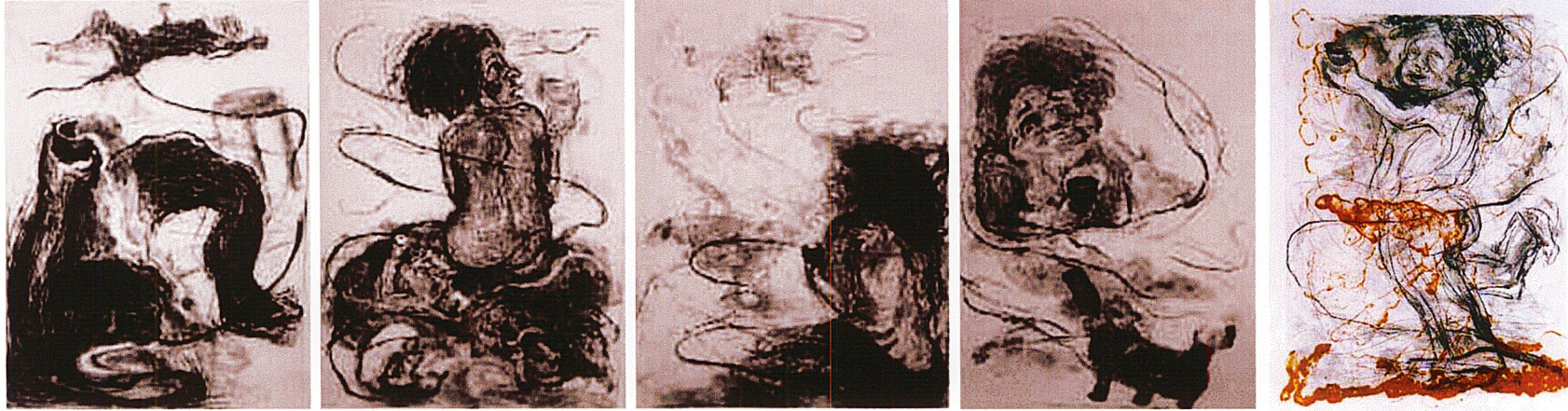
ผลงานศิลปะ



เมฆเหมือนหมาป่า 2002, 2002

Etching, Spitbite

33 X 344 cm



Compai, 2002,

Etching, Spitbite, Lithograph

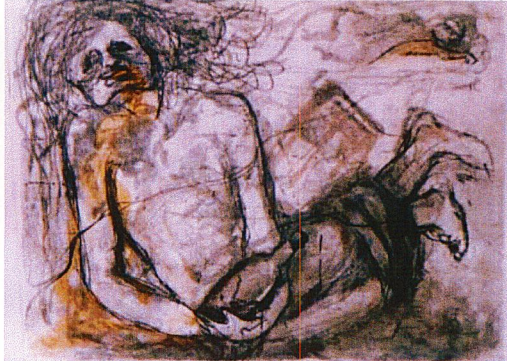
43 X 165 cm



Dream in the bottle, 2002

Lithograph

126 X 200 cm



The wight in 14<sup>th</sup> 2002, 2002  
Etching, Spitbite, Lithograph  
90 X 168 cm

