



หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน

ทัศนศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑



สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

* กระทรวงศึกษาธิการ *

หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน

ทัศนศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑

ลิขสิทธิ์ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ ถนนราชดำเนินนอก เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๐๐
โทรศัพท์ ๐ ๒๒๘๘ ๕๗๓๓ - ๓๗

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา ดำเนินการจัดทำต้นฉบับ

ISBN 978-616-461-534-2

พิมพ์ครั้งที่ ๑

พ.ศ. ๒๕๖๘

จำนวน ๑๐,๐๐๐ เล่ม

จัดพิมพ์โดย องค์การค้าของ สกสค.

พิมพ์ที่โรงพิมพ์ สกสค. ลาดพร้าว

๒๒๔๙ ถนนลาดพร้าว แขวงสะพานสอง เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๑๐

โทรศัพท์ ๐ ๒๕๑๔ ๔๐๓๓ ต่อ ๓๑๘

www.suksapan.or.th



ประกาศสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

เรื่อง อนุญาตให้ใช้สื่อการเรียนรู้ในสถานศึกษา

ด้วยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ทัศนศิลป์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้พิจารณาแล้ว อนุญาตให้ใช้ในสถานศึกษาได้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๓ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗

ว่าที่ร้อยตรี

(ธนุ วงษ์จินดา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

คำนำ

หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ทศศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ เป็นหนังสือที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จัดทำขึ้นสำหรับนักเรียนและครูผู้สอน เพื่อใช้ในการเรียนการสอนรายวิชาพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ โดยคณะผู้จัดทำซึ่งประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้มีประสบการณ์และผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปศึกษา ด้านการจัดการศึกษา ตลอดจนศิลปินที่มีส่วนร่วมในการนำเสนอผลงานเพื่อการศึกษาค้นคว้า

หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ทศศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มุ่งเน้นให้นักเรียนเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนธาตุและการออกแบบ การสร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์และประเมินผลงานศิลปะของศิลปิน ตลอดจนการเปรียบเทียบรูปแบบงานทัศนศิลป์และการวิจารณ์งานทัศนศิลป์โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานหวังว่า หนังสือเรียนเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนศิลปะด้านทัศนศิลป์ได้เป็นอย่างดีและมีประสิทธิภาพ เป็นไปตามหลักการและบรรลุมูลตามความมุ่งหมายของหลักสูตร อย่างไรก็ตามหากมีข้อเสนอแนะประการใด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ยินดีรับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

ขอขอบคุณคณะผู้จัดทำ ผู้มีส่วนร่วมและศิลปินที่นำเสนอผลงานเพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า มา ณ โอกาสนี้ด้วย

ว่าที่ร้อยตรี



(ธน วังจันทนา)

เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทที่ ๑	ทัศนธาตุและการออกแบบ ๕
	องค์ประกอบของศิลป์หรือทัศนธาตุ ๖
	การออกแบบ (Design) ๔๐
บทที่ ๒	เบื้องหลังงานทัศนศิลป์ที่ศิลปินสร้าง ๖๕
บทที่ ๓	รูปแบบงานทัศนศิลป์ตะวันออกและตะวันตก ๑๐๓
	รูปแบบงานทัศนศิลป์ตะวันออก ๑๐๓
	รูปแบบงานทัศนศิลป์ตะวันตก ๑๒๑
	การเปรียบเทียบรูปแบบงานทัศนศิลป์ตะวันออกและตะวันตก ๑๔๘
บทที่ ๔	เข้าใจภาษาในทางทัศนศิลป์ (คำศัพท์ทางทัศนศิลป์) ๑๕๓
บทที่ ๕	สร้างสรรค์งานภาพการ์ตูนและภาพการ์ตูนล้อเลียน ๑๗๕
	การวาดภาพการ์ตูน (Cartoon Drawing) ๑๗๕
	การวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน (Caricature Drawing) ๑๗๗
บทที่ ๖	ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์ โดยใช้ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ ... ๑๘๕
บทที่ ๗	งานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียงและการตอบรับของสังคม ๑๙๑
	ผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินไทยที่มีชื่อเสียง ๑๙๑
	ผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินต่างประเทศที่มีชื่อเสียง ๒๐๘
บทที่ ๘	สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย-สากล ๒๑๗
	จากแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ชื่นชอบ
	การสร้างสรรค์งานจิตรกรรม (Painting) ๒๑๗
	การสร้างสรรค์งานประติมากรรม (Sculpture) ๒๒๑
	การสร้างสรรค์งานศิลปะสื่อผสม (Mixed Media) ๒๒๔



แนวการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับครูผู้สอน รายวิชาพื้นฐาน ทศศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

ทำไมจึงต้องสอนวิชาศิลปะ

ศิลปะ เป็นวิชาหนึ่งที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกด้วยความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในตนเอง

นักเรียนเรียนรู้อะไรในวิชาศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะ มีวิธีการทางศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นแขนงต่าง ๆ ซึ่งประกอบด้วยทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์

การเรียนรู้ในส่วนของทัศนศิลป์

ทัศนศิลป์ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยการใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนั้นยังสามารถวิเคราะห์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ด้วยความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ศ ๑.๑	๑. วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ	• ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
	๒. บรรยายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์	• ศัพท์ทางทัศนศิลป์
	๓. วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์	• วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์
	๔. มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์	• เทคนิค วัสดุ อุปกรณ์ กระบวนการในการสร้างงานทัศนศิลป์
	๕. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์	• หลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยเทคโนโลยี
	๖. ออกแบบงานทัศนศิลป์ได้เหมาะสมกับโอกาสและสถานที่	• การออกแบบงานทัศนศิลป์
	๗. วิเคราะห์และอธิบายจุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิค และเนื้อหา เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์	• จุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิค และเนื้อหาในการสร้างงานทัศนศิลป์
	๘. ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์โดยใช้ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	• ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ
	๙. จัดกลุ่มงานทัศนศิลป์เพื่อสะท้อนพัฒนาการและความก้าวหน้าของตนเอง	• การจัดทำแฟ้มสะสมงานทัศนศิลป์
	๑๐. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย สากล โดยศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ	• การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปิน
ศ ๑.๒	๑๑. วาดภาพระบายสีเป็นภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมในปัจจุบัน	• การวาดภาพล้อเลียนหรือภาพการ์ตูน
	๑. วิเคราะห์และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก	• งานทัศนศิลป์รูปแบบตะวันออกและตะวันตก
	๒. ระบุงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง และบรรยายผลตอบรับของสังคม	• งานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง
	๓. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม	• อิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์

แนวการสอนทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔

การนำเสนอการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ นี้ ครูผู้สอนควรนำเสนอความรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยการศึกษา สังเกต วิเคราะห์ สังเคราะห์ ทัศนธาตุ ทั้งในธรรมชาติ และผลงานทัศนศิลป์ของศิลปิน โดยหาจุดเน้นที่ศิลปินแสดงออกในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การออกแบบเพื่อสื่อความหมาย การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ แล้วจึงนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ และการวาดภาพที่แสดงสัญลักษณ์หรืองานกราฟิก การประเมินผลงานทัศนศิลป์ การเปรียบเทียบรูปแบบผลงานทัศนศิลป์ของชาติตะวันออกและรูปแบบตะวันตก ตลอดจนอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม

ทั้งนี้ครูผู้สอนอาจเลือกกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งให้ผู้เรียนปฏิบัติตามความเหมาะสมหรือตามสภาพแวดล้อมของผู้เรียน เป้าหมายท้ายสุดในการเรียนทัศนศิลป์ในชั้นนี้ ครูผู้สอนควรเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้งานศิลปะจากการสังเกต การวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบ เทคนิค วิธีการและกระบวนการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของศิลปินอื่น ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์และประเมินงานทัศนศิลป์

การประเมินผล ครูผู้สอนควรพิจารณาการปฏิบัติงานและการเรียนรู้ของผู้เรียนในขณะที่ยเรียนในด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้ กระบวนการคิด ทักษะ การเรียนรู้คุณค่าและค่านิยมที่พึงประสงค์ของศิลปะ และสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ในเบื้องต้นดูคำแนะนำสำหรับครูผู้สอนในการประเมินผลการเรียนรู้ที่อยู่ท้ายบท เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินผลการเรียนรู้



ทัศนธาตุและการออกแบบ

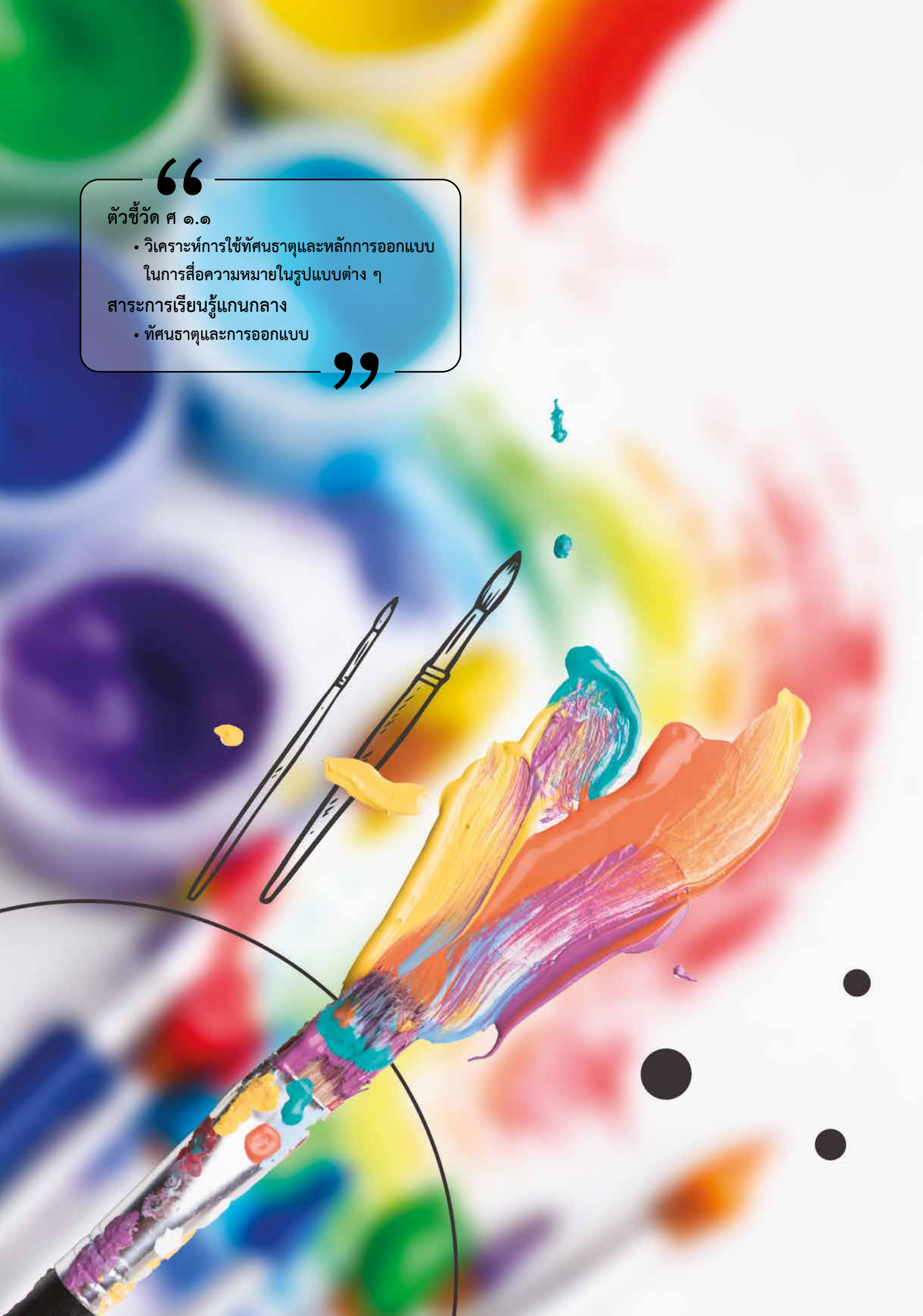
ทัศนธาตุ (Visual Elements)

ทัศนธาตุในทางศิลปะ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ในผลงานศิลปะ สามารถทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์และความรู้สึกประทับใจได้ การสร้างสรรค์งานศิลปะหรืองานออกแบบที่มีการจัดวางอย่างเหมาะสมลงตัว จะมีความงดงามและมีคุณค่าในงานศิลปะ ส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เราเรียกว่า **ทัศนธาตุ** ได้แก่ จุด เส้น สี พื้นผิว ระยะ น้ำหนัก แสงเงา และพื้นที่ว่างหรือช่องว่าง การนำเอาทัศนธาตุมารวมกันในการวาดภาพเราเรียกว่า **การจัดองค์ประกอบ** (Composition) ในทางศิลปะการจัดองค์ประกอบศิลป์ คือ การจัดวางส่วนประกอบหรือทัศนธาตุในการวาดภาพหรือระบายสี และงานทัศนศิลป์อื่น ๆ ดังนั้นเราต้องมีความรู้ความเข้าใจในคุณลักษณะและความสำคัญของทัศนธาตุ เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีการจัดองค์ประกอบศิลป์อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบในทางทัศนศิลป์ของงานศิลปะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ๗ อย่าง ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นผิว และพื้นที่ว่าง สิ่งเหล่านี้มีความสำคัญที่จะช่วยให้การสร้างสรรค์งานศิลปะของเราน่าสนใจและดึงดูดใจต่อผู้ที่ได้เห็น

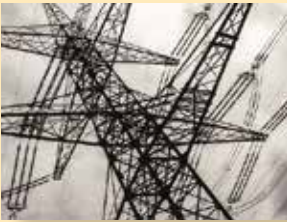


- “
- ตัวชี้วัด ศ ๑.๑
- วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ
- สาระการเรียนรู้แกนกลาง
- ทัศนธาตุและการออกแบบ
- ”



องค์ประกอบของศิลปะหรือทัศนธาตุ

ส่วนประกอบสำคัญในการสร้างงานทัศนศิลป์ เพื่อให้ผลงานมีความงาม เราจำเป็นต้องเข้าใจ และประยุกต์ใช้องค์ประกอบเหล่านี้



เส้น

คือจุดหลายจุดที่เคลื่อนที่เกิดเป็นเส้นต่าง ๆ



สี

คือองค์ประกอบที่โดดเด่น สีสร้างขึ้นจากแสง คุณสมบัติของสีมี ๓ ประการ คือ สีแท้ น้ำหนัก อ่อน-แก่ และความเข้ม



รูปร่าง

คือภาพแบน ๒ มิติ มีทั้งรูปร่างเรขาคณิต และรูปร่างอิสระ



รูปทรง

คือวัตถุที่มี ๓ มิติ กว้าง สูง และยาว สามารถดู และสัมผัสได้หลายด้าน



ค่าน้ำหนัก
อ่อน-แก่

คือน้ำหนักอ่อน-แก่ของสี



พื้นผิว

คือผิวของวัตถุอาจเหมือนจริงหรือเหมือนจริง แบบที่บอกเป็นนัยยะ (ความหมาย)



พื้นที่ว่าง

คือสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อลวงตา เพื่อให้เห็น ความตื้น-ลึก มีทั้ง ๒ มิติ ๓ มิติและที่ว่างบวก และที่ว่างลบ คือ ที่ว่างเป็นรูปเรียกว่า ที่ว่างบวก ที่ว่างที่ล้อมรอบวัตถุ เรียกว่า ที่ว่างลบ

๑. เส้น (Line)

เส้น คือ จุดหลาย ๆ จุดที่เคลื่อนไป เส้นเป็นส่วนสำคัญต่อการเชื่อมโยงของสิ่งต่าง ๆ และเส้นสามารถใช้เป็นตัวกำหนดรูปร่าง รูปทรง ตลอดจนสามารถบ่งบอกถึงการเคลื่อนไหว อารมณ์และอื่น ๆ เช่น

๑.๑ เส้นที่แสดงรูปร่างคนหรือวัตถุ โดยระบอบโดยรอบวัตถุ เราเรียกว่า Contour Line และเส้นที่ใช้ในการแรเงาเรียกว่า Hatching Line



รูปเส้น Contour Line



รูปเส้น Hatching Line

๑.๒ เส้นธรรมชาติ (Organic Line) และเส้นเรขาคณิต (Geometric Line)

- เส้นธรรมชาติส่วนใหญ่จะเป็นเส้นอิสระ คดโค้ง พบในธรรมชาติ เช่น ก้อนเมฆ เส้นผม ฯลฯ



เส้นธรรมชาติ

- เส้นเรขาคณิต (Geometric Line) ส่วนใหญ่จะเป็นเส้นตรง หรือโค้งตามแบบแผน



เส้นเรขาคณิต

- ๑.๓ เส้นแสดงความหมายหรือเส้นที่บอกเป็นนัย (Implied Line) เส้นนี้จะไม่ปรากฏในภาพแต่จะเชื่อมโยงด้วยจุด



เส้นที่บอกเป็นนัย

► เส้นในงานทัศนศิลป์

ในงานทัศนศิลป์ขนาดและรูปร่างของเส้นจะแตกต่างกัน เช่น เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นเกลียว เส้นเป็นคลื่น เส้นแนวนอน เส้นแนวตั้ง เส้นทแยง และอื่น ๆ ซึ่งมีความสำคัญขึ้นอยู่กับเราจะนำไปใช้ด้วยวิธีการอย่างไร เส้นชนิดต่าง ๆ มีผลต่อหลักจิตวิทยา เช่น

- **เส้นแนวนอน** (Horizon Line) คือ เส้นที่ลากจากซ้ายไปขวา หรืออีกนัยหนึ่งเรียกว่า “เส้นขวาง” อธิบายว่าเป็นเส้นตรงที่ขนานกับขอบฟ้า ซึ่งเป็นเส้นที่เราเห็นท้องฟ้าบรรจบกับพื้นโลก หรือท้องฟ้าบรรจบกับมหาสมุทร เส้นแนวนอนให้ความรู้สึกเกี่ยวกับความสงบ ความนิ่ง นอกจากนี้เส้นยังสามารถถ่ายทอดระยะทางและพื้นที่แสดงระยะใกล้ไกล ความลึก และความเป็น ๓ มิติ บนพื้นกระดาษหรือผืนผ้าใบ



ภาพชื่อ Christina's World โดย แอนดรูว์ ไวเอท (Andrew Wyeth)

เราสามารถมองเห็นเส้นแนวนอนในงานศิลปะ ซึ่งโดยทั่วไปจะเป็นเส้นตรง บางครั้งเส้นแนวนอนก็อาจมีส่วนโค้งแต่อยู่ในแนวนอนที่เห็นไม่ชัดเจน ภาพด้านบนแสดงตัวอย่างของเส้นขอบฟ้าที่บรรจบกับแผ่นดิน

- **เส้นแนวตั้ง** (Vertical Line) คือ เส้นที่เคลื่อนที่ในทิศทางขึ้นและลง หรือลงและขึ้น หรืออีกนัยหนึ่งคือ “เส้นตั้งฉาก” ตั้งฉากกับพื้นโลกและขอบฟ้า เส้นตั้งฉากให้ความรู้สึกเกี่ยวกับความแข็งแกร่ง พลัง และจิตวิญญาณ ตลอดจนแสดงความสูงและความโดดเด่น



ภาพวาดชื่อ Woman with a parasol โดย คลอด โมเนต์ (Claude Monet)

- **เส้นทแยง** (Diagonal Line) คือ เส้นตรงที่มีลักษณะเอียง สามารถไปในทิศทางใดก็ได้ เช่น ไปซ้ายหรือไปขวา แต่อาจทำมุมไปในทิศทางนั้น ๆ เส้นประเภทนี้มักให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว และมีชีวิตชีวาในการจัดองค์ประกอบของภาพ เนื่องจากดูรู้สึก “ไม่มั่นคง” นอกจากนี้เส้นทแยงมุมยังสามารถนำไปใช้ในการวาดภาพที่แสดงระยะ เพื่อดึงดูดความสนใจไปยังจุดโฟกัสเฉพาะ (Focal Point) หรือสร้างความเป็น ๓ มิติในงานศิลปะ



ภาพวาดชื่อ Le Pont de L'Europe โดย กุสตาฟว์ เคย์ลโบตต์ (Gustave Caillebotte)

- **เส้นโค้ง** (Curved Lines) มักจะถูกอธิบายว่าเป็นรูปแบบโค้งงอ อาจเป็นเกลียว หรือเป็นคลื่นก็ได้ นอกจากนี้เส้นโค้งยังให้ความรู้สึกที่ถ่ายทอดความเป็นธรรมชาติที่เรา มักจะเห็นในสรีระร่างกาย เช่น ความละมุนละไม ความนุ่มนวล ความอุดมสมบูรณ์ และความงดงาม



ภาพปั้นพระพุทธรูป

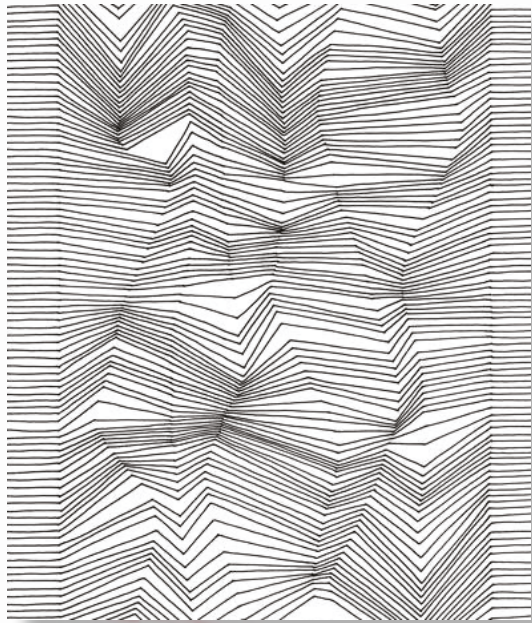
- **เส้นหยัก** (Zigzag Lines) มีคุณลักษณะตรงกันข้ามกับเส้นโค้ง ดูเป็นเหลี่ยมมุมและรูปเรขาคณิต รวมถึงความมีพลัง เนื่องจากเส้นเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หรือขึ้นและลง เส้นซิกแซกให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวาและมีจังหวะ ในการจัดองค์ประกอบภาพ มักนำมาใช้กับการปลูกเร้าอารมณ์ เช่น ความวุ่นวาย นอกจากนี้เส้นซิกแซกยังสามารถนำไปใช้ออกแบบลวดลายทุกชนิดในงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นภาพเหมือนจริงหรือภาพนามธรรม



ภาพชื่อ Silent Night with Birch Trees โดย ฟริซซ์อาร์ต (Frizz-Art)

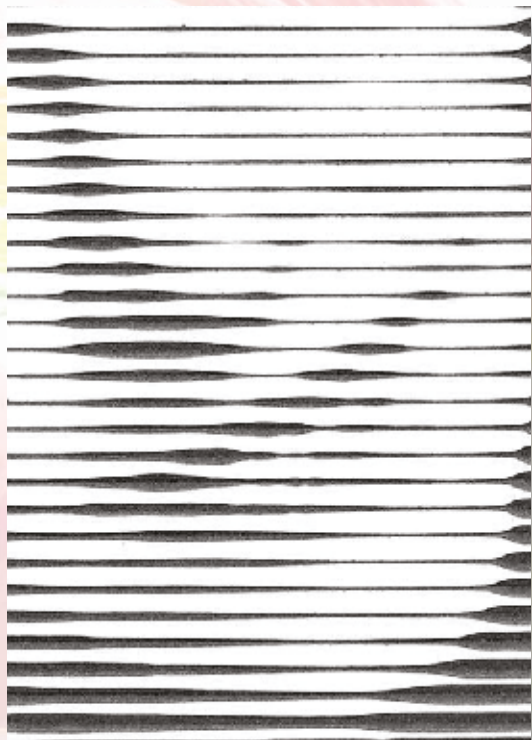
► เราจะใช้เส้นอย่างไรในงานศิลปะ

ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นในความสำคัญของเส้นหลัก ๆ ที่มีผลต่อหลักจิตวิทยา แต่ยังมีเส้นประเภทอื่น ๆ เช่น เส้นขาด เส้นประ ฯลฯ เส้นเหล่านี้สามารถนำไปใช้เกี่ยวกับขนาดและความยาวอย่างหลากหลายในแต่ละเป้าหมาย วิธีการใช้เส้นในงานศิลปะ มีดังนี้



๑. เส้นสั้นและเส้นยาว หมายถึง ขนาดและความยาวของเส้น เมื่อนำมาใช้ในงานศิลปะจะให้ความหมายแตกต่างกัน เส้นสั้นจะสื่อถึงการเคลื่อนไหว หรือจังหวะ ในขณะที่เส้นยาวสามารถนำมาใช้เพื่อสร้างโครงร่างหรือสื่อถึงระยะทางและความลึกได้

เส้นยาวและเส้นสั้น



๒. เส้นบางหรือเส้นหนา เส้นบางจะมีผลแตกต่างจากเส้นหนา ตัวอย่างเช่น เส้นบางจะทำให้องค์ประกอบของภาพนุ่มนวลกว่า เส้นบางจะสำคัญในแง่ของรายละเอียดปลีกย่อยและสามารถทำให้งานศิลปะมีความลึกเป็น ๓ มิติมากขึ้น ในแง่ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่พื้นหลังของภาพ อย่างไรก็ตามเส้นทั้งสองอย่างสามารถนำมาใช้ร่วมกันในงานศิลปะได้เช่นกัน

เส้นบางและเส้นหนา

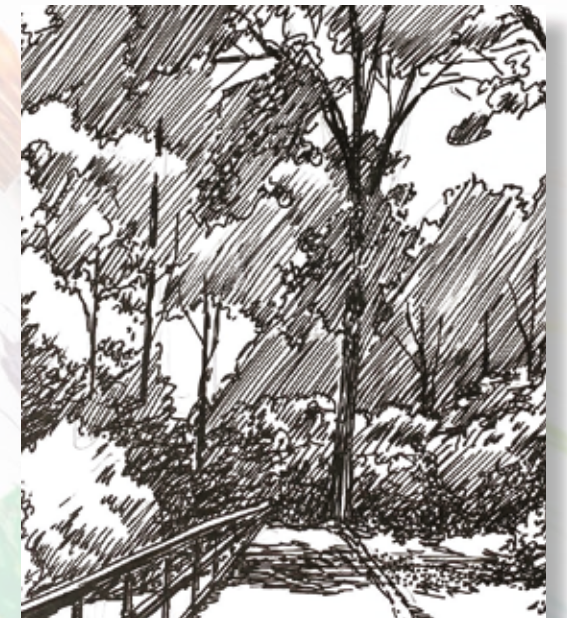
๓. เส้นที่แสดงรูปร่างหรือวัตถุโดยรอบขอบ โดยรอบวัตถุ เราเรียกว่า Contour Line คือ วิธีวาดเส้นตามธรรมชาติ โดยใช้สายตาจ้องจับอยู่ที่เส้นขอบของวัตถุที่กำลังวาด แล้วลากเส้นแสดงรูปร่างอย่างช้า ๆ ตามแนวรูปร่างที่เห็น โดยไม่ยกปลายดินสอขึ้นจากกระดาษและไม่มองกระดาษที่กำลังวาดอยู่ เส้นที่ปรากฏนั้นจะถือกันว่าเป็นคุณสมบัติของงานศิลปะ

เส้น Contour Line

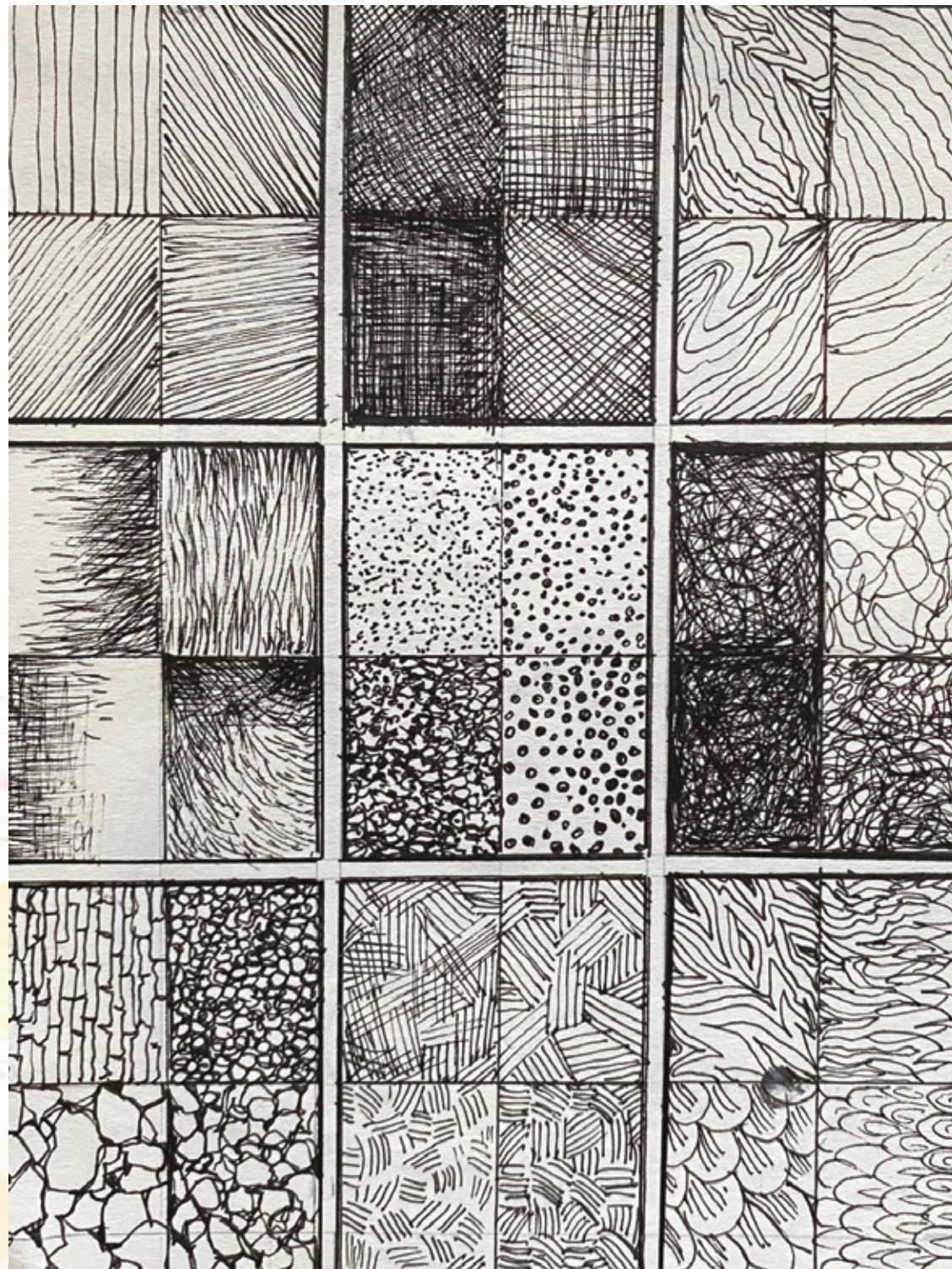


๔. เส้นแรเงา (Hatching Line) คือ การแรเงาเส้น คือการถ่ายทอดรูปทรงในงานศิลปะประเภท ๒ มิติ โดยถ่ายทอดเงาด้วยเส้นที่ลากขนานกันถี่ ๆ การเขียนเส้นเช่นเดิมซ้ำ ๆ กันในบริเวณเดียวกัน แต่ให้เส้นตัดกันจะเรียกว่าการแรเงาขวาง

เส้นแรเงา



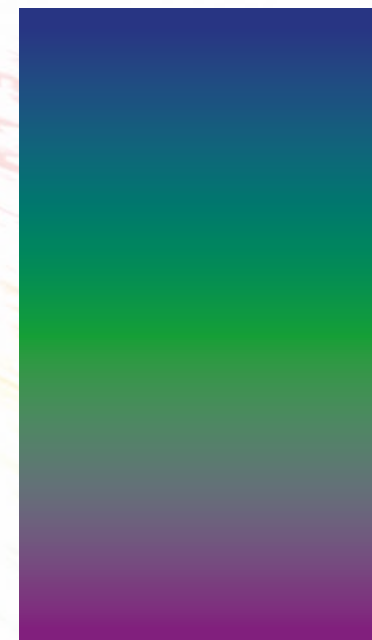
► เทคนิคการวาดเส้นลักษณะต่าง ๆ



๒. สี (Color)

สี คือ ส่วนประกอบในงานวาดภาพระบายสี ซึ่งมีคุณสมบัติอยู่ในตัวของมันเอง ๓ ลักษณะ คือ เป็นสีแท้ (Hue) เป็นสีสดหรือสีอิ่มตัว (Chroma หรือ Saturation) และค่าความอ่อน-แก่ของสี (Value)

- **สีแท้ (Hue)** หมายถึง เนื้อสีของแต่ละสีแสดงคุณสมบัติของสีออกมาให้เห็นตามลักษณะของเนื้อสี เช่น สีแดง น้ำเงิน สีเขียวและสีม่วง เป็นต้น
- **สีสดหรือสีอิ่มตัว (Chroma หรือ Saturation)** หมายถึง ความเข้มข้นหรือความสดของสี โดยปราศจากสีขาวหรือสีอื่นที่มาทำให้สีเจือจางหรือหม่นหมองไป
- **น้ำหนักความอ่อน-แก่ของสี (Value)** หมายถึง ระดับอ่อน-แก่ของสีที่ไล่กันขึ้นไปจากสีดำจนถึงสีขาว มีระดับความอ่อน-แก่ ตัวอย่างเช่น สีดำมีค่า = ๐ และสีขาวมีค่า = ๑๐



สีน้ำเงิน สีเขียว สีม่วง



สีแดง



สีอ่อน-แก่

ความเข้าใจในคุณลักษณะของสี จะช่วยให้เราสามารถสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ได้

► ความสำคัญของสี

สีเป็นเครื่องมือที่สำคัญและมีบทบาทมากต่องานวาดภาพและงานออกแบบ เราสามารถตั้งค่าโทนสีเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ดูให้มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก อย่างไรก็ตามการค้นหาสีที่จะผสมผสานกันอย่างลงตัว เราต้องใช้พื้นฐานความรู้เรื่องสีและการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ



คำอธิบายในวงจรสี

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน สี หมายถึง ลักษณะของแสงสว่าง ปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น ในปี ค.ศ. ๑๖๖๖ เซอร์ไอแซก นิวตัน (Sir Isaac Newton) ได้จัดกลุ่มสีออกเป็น ๓ กลุ่ม คือ

- **สีขั้นต้น** ได้แก่ สีเหลือง สีแดง สีนํ้าเงิน
- **สีขั้นที่ ๒** ได้แก่ สีส้ม สีม่วง และสีเขียว (สีที่เกิดจากการผสมกันของแม่สีขั้นที่ ๑)
- **สีขั้นที่ ๓** ได้แก่ สีส้มเหลือง สีส้มแดง สีแดงม่วง สีเขียวเหลือง สีเขียวนํ้าเงิน สีม่วงนํ้าเงิน (สีที่เกิดจากการผสมของแม่สีขั้นที่ ๑ และสีขั้นที่ ๒)

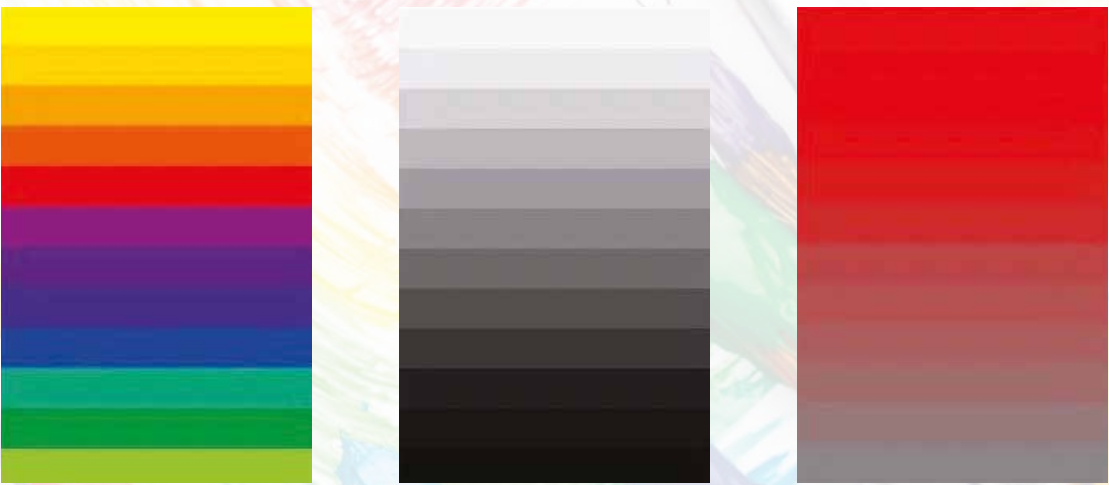
► ทฤษฎีสี

แนวคิดพื้นฐานในงานทัศนศิลป์คือความกลมกลืนของสี กลุ่มสีที่จะใช้ร่วมกันได้มีดังนี้

- **สีข้างเคียง** (Analogous Colors) คือ สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงล้อสี (สีเหล่านี้มีความกลมกลืนกัน ไม่เป็นสีที่อยู่ตรงกันข้ามกัน)
- **สีตรงกันข้าม หรือสีคู่ปฏิปักษ์** (Complementary Colors) คือ สีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงล้อสี เป็นสีที่ตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีแดงกับสีเขียว สีเหลืองกับสีม่วง เป็นต้น
- **สีคู่ตรงกันข้ามเอียง** (Split-Complementary Colors) คือ สีคู่ตรงกันข้ามที่อยู่เอียงมาทางซ้ายและขวาของสีคู่ปฏิปักษ์ สีคู่ลักษณะนี้เป็นสีคู่ที่ตัดกันแต่ไม่รุนแรง เช่น สีคู่ตรงกันข้ามเอียงสีเหลือง คือสีม่วงแดงและสีม่วงนํ้าเงิน สีคู่ตรงกันข้ามเอียงสีม่วง คือสีส้มเหลืองและสีเขียวเหลือง
- **ชุดสีสามเหลี่ยม** หรือชุดสีที่ประกอบด้วย ๓ สี (Triadic Colors) คือ เทคนิคการเลือกสีโดยใช้สามเหลี่ยมด้านเท่ามาทาบบนวงล้อสี
- **ชุดสีโทนเดียว** (Monochromatic Colors) คือ สีหลักสีเดียวที่มีความอ่อน - แก่

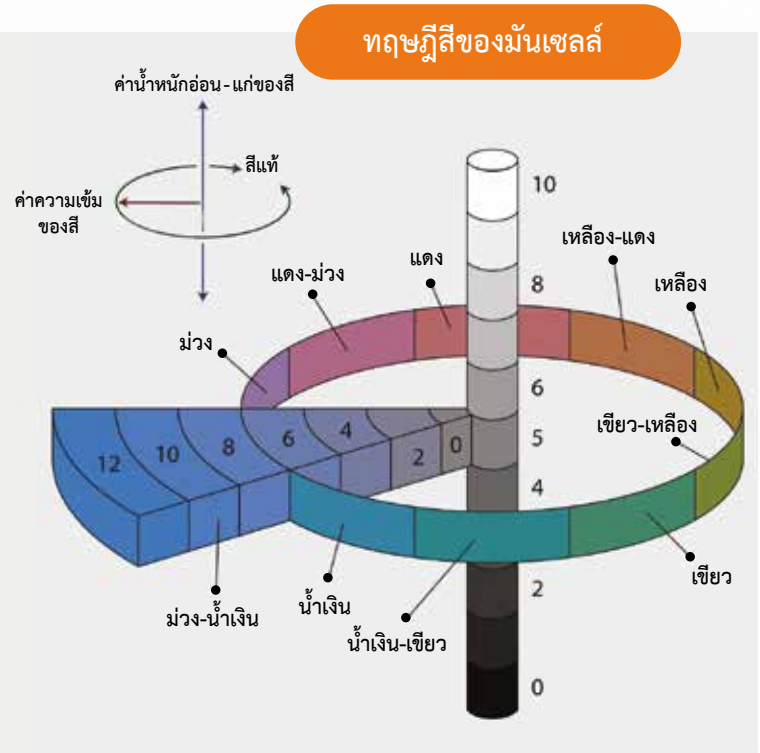
การวัดสีระบบมันเซลล์ (Munsell Color System) เป็นระบบการวัดสีที่จะบอกค่าของสีเป็น ๓ ตัวแปร ได้แก่

- **สีแท้** (Hue) คือ คุณสมบัติที่ระบุว่าเป็นสีใดสีหนึ่ง และมีความแตกต่างจากสีอื่น เช่น สีแดง สีนํ้าเงิน สีเขียว สีเหลือง และสีม่วง
- **น้ำหนักอ่อน - แก่ของสี** (Value) ตั้งแต่สีขาวจนถึงสีดำ โดยมีค่าน้ำหนักตั้งแต่ ๑ ถึง ๙ สีขาวมีค่า = ๐ และสีดำมีค่า = ๑๐
- **ค่าความเข้มของสี** (Chroma) หรือความสดหรือความอึมตัวของสี เป็นระดับสีเข้ม-จาง



สีแท้ (Hue) น้ำหนักอ่อน - แก่ของสี (Value) ค่าความเข้มของสี (Chroma)

ทฤษฎีสีของมันเชลล์ (Munsell Color Theory) สร้างขึ้นในศตวรรษที่ ๒๐ โดยศาสตราจารย์ อัลเบิร์ต เอช มันเชลล์ (Professor Albert H. Munsell) โดยตั้งค่าเป็นมาตรฐานส่วนของตัวเลข ในทฤษฎีสีของมันเชลล์ สีแท้ (Hue) น้ำหนักอ่อน - แก่ของสี (Value) และค่าความเข้มของสี (Chroma) จะมีความสัมพันธ์กับการมองเห็นร่วมกันกับสีอื่น ๆ ดังภาพ ๓ มิติ ด้านล่างนี้



จากภาพ เราจะเห็นการแผ่กระจายของสีแดงเปลี่ยนจากความสดหรืออิมตัวของสีจากสูงไปต่ำ และทางด้านขวามือความสดของสีจะเพิ่มขึ้นโดยวัดจากแกนกลางกระจายออกไปด้านนอก ซึ่งเป็นวิธีที่มีประโยชน์ในการแสดงถึงค่าความสดหรืออิมตัวของสีในงานศิลปะ



ตัวเลขที่แสดงในภาพด้านบนนี้
หมายถึงความสดหรือความอิมตัวของสีที่วัดได้จากทฤษฎีสีของมันเชลล์

ทฤษฎีสีของมันเชลล์มีประโยชน์ต่อการเก็บมุมมองของภาพในบรรยากาศ ตัวอย่างเช่น ภาพทิวทัศน์ ความสดใสของสีจะเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพภูมิอากาศ และระยะใกล้ไกลของผู้วาดภาพ

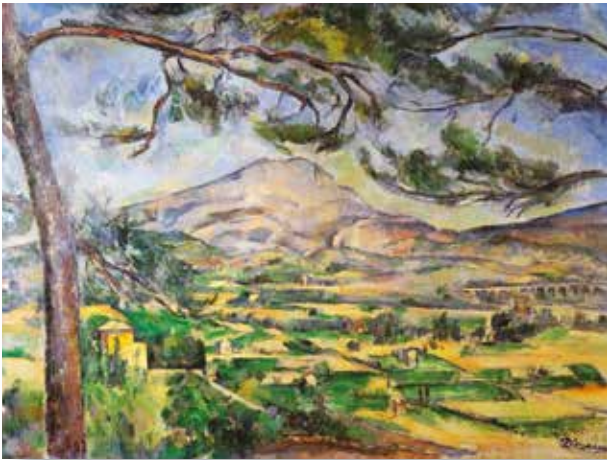


ภาพชื่อ “ช่วงเวลาที่ได้รตรอง” โดย เจเนซ ลาแธม (Genece Latham)

ตัวอย่างในภาพ สีมืดมีความกลมกลืนและสมดุลกัน ผู้วาดควบคุมองค์ประกอบทั้ง ๓ ของคุณลักษณะสี ได้แก่ สีแท้ สีสดหรือสีอิมตัว และค่าความอ่อนแก่ของสี ดังนี้

- ใช้สีอ่อน-แก่ ๕ ระดับ
คือ สีดำ สีน้ำตาลเข้ม สีน้ำตาลอ่อน และสีสว่าง
(สีดำและสีน้ำตาลเข้ม = ๐-๔ สีช่วงเส้นกึ่งกลาง = ๔-๘ สีสว่าง = ๘-๑๐)
- ใช้สีสดหรือสีอิมตัว ๓ ระดับ
คือ ใช้สีสว่างเบื้องหน้า ใช้สีปานกลางในระยะกลาง และใช้สีที่ระยะไกลออกไป
- ใช้สีแท้ ๓ สีเป็นหลัก
คือ สีส้ม สีฟ้า สีเหลือง และสีน้ำตาล เพื่อให้เกิดความกลมกลืน

จากตัวอย่าง เป็นภาพวาดที่ใช้สีแท้ชั้นที่ ๒ เราจะเห็นความสดของสีที่เบี่ยงหน้าของภาพและความสดใสของสีจะลดน้อยลงในระยะที่ไกลออกไป เมื่อมองในภาพขาว-ดำ เราจะเห็นค่าความอ่อน-แก่ของสี



ภาพชื่อ Mont Saint Victoire โดย ปอล เซซาน (Paul Cézanne)

การใช้สีในการออกแบบ คือ การสื่อสารที่สามารถบ่งบอกอารมณ์ของงานได้มากที่สุด สีเป็นองค์ประกอบสำคัญและมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร สามารถทำให้ผู้คนสนใจในตัวงาน สีเป็นภาษาอย่างหนึ่งที่ไม่ต้องมีตัวอักษรแต่บอกความรู้สึกและสามารถรับรู้ได้ ทำไมคนเห็นสีแดงแล้วรู้สึกมีพลัง เห็นสีเทาแล้วรู้สึกเศร้า นั่นเพราะสีมีความเชื่อมโยงกับความรู้สึกของผู้คนและทำให้คนทั่วไปเข้าใจความหมายของการออกแบบ ดังนั้นในการออกแบบเราจะต้องเข้าใจหลักจิตวิทยา ความหมาย และสัญลักษณ์ของสีตลอดจนความหมายของสีในมุมมองของสังคม วัฒนธรรมที่แตกต่างกันตามอิทธิพลและความเชื่อ

การประยุกต์ใช้สีในงานออกแบบ ชุดสีหรือที่เรียกว่า Color Palette คือ ประเภทสีที่ถูกเลือกใช้ในการทำงานออกแบบ ในแต่ละสีจะถูกนำมาเพิ่มเข้าด้วยกันกับชุดสี เพื่อทำให้เห็นชัดเจนและมีความสวยงามมากยิ่งขึ้น

๓. รูปร่าง (Shape)

รูปร่าง คือ ภาพที่เกิดจากเส้นที่เชื่อมโยงติดต่อกัน โดยมีทิศทางที่ปลายทั้งสองมาบรรจบกัน รูปร่างจะแตกต่างกันตามทิศทางของเส้น มีลักษณะแบนไม่มีความหนา เป็น ๒ มิติ รูปร่างเป็นส่วนประกอบของงานศิลปะ แบ่งออกเป็น ๓ ลักษณะใหญ่ คือ รูปร่างอิสระ รูปร่างเรขาคณิต และรูปร่างนามธรรม (ดัดแปลง)

รูปร่าง	ลักษณะของรูปร่าง	ตัวอย่างงานศิลปะ
รูปร่างอิสระ	รูปร่างอิสระ เป็นรูปร่างที่พบเห็นได้ในสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ เช่น สัตว์ พืช ฯลฯ ประกอบด้วย ส่วนโค้งของกลีบดอกไม้ ความพล้วของเส้น ความละเอียดอ่อน หรือรูปร่างของก้อนเมฆ ฯลฯ ส่วนใหญ่จะไม่เท่ากัน จึงทำให้รู้สึกไม่มั่นคง	
รูปร่างเรขาคณิต	รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างที่แสดงออกในรูปแบบเรขาคณิต ส่วนใหญ่จะสร้างขึ้นโดยมนุษย์และสามารถวัดได้ เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยมต่าง ๆ รูปห้าเหลี่ยม รูปแปดเหลี่ยม และวงกลม ฯลฯ	
รูปร่างนามธรรมหรือดัดแปลง	รูปร่างดัดแปลง ส่วนใหญ่มักจะเป็นรูปร่างเรขาคณิต มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ เช่น รูปแบบภาพป้ายต่าง ๆ เช่น ป้ายห้องน้ำ ฯลฯ	



ภาพวาดแนวคิวบิสม์ (Cubism) ชื่อ “ภาพเหมือนของดอรา มาร์” (Portrait of Dora Maar) ของปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) (๑๙๓๖) ปิกัสโซมีชื่อเสียงจากการวาดภาพดัดแปลงรูปร่างมนุษย์ โดยให้เป็นรูปร่างเรขาคณิตหรือรูปร่างอิสระ ในภาพปิกัสโซถ่ายทอดให้เห็นบุคคลในภาพ ซึ่งก็คือผู้หญิงชื่อ ดอรา มาร์ ที่โพสท่าสง่างาม ใบหน้าของดอราแสดงให้เห็นด้านหน้าและด้านข้าง พร้อมด้วยสีของลูกตา สีแดงและสีเขียวที่ตัดกันอย่างมีชีวิตชีวา แต่มีมุมมองที่ตาแตกต่างกันทั้งสองทิศทาง

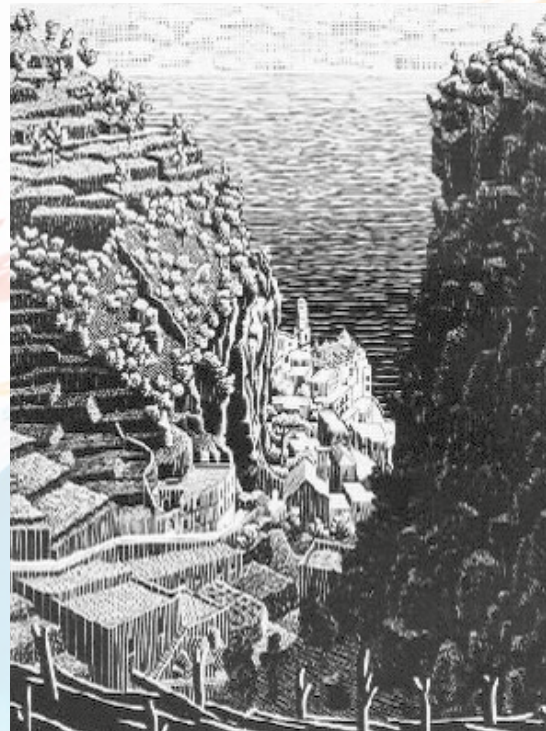
ภาพชื่อ Woman with book
โดย ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)

ภาพงานประติมากรรมสมัยใหม่ ที่ทำด้วยทองสัมฤทธิ์ในรูปร่างเรขาคณิตชื่อ “นกในอวกาศ” (Bird in Space) เป็นตัวอย่างผลงานที่ยิ่งใหญ่ของศิลปินชื่อคอนสแตนติน บร็องกูซี (Constantin Brancusi) เขาสร้างรูปแบบในลักษณะอิสระเพื่อกระตุ้นพลังและเคลื่อนไหว โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลีลาท่าทางของสัตว์ต่าง ๆ ในธรรมชาติ

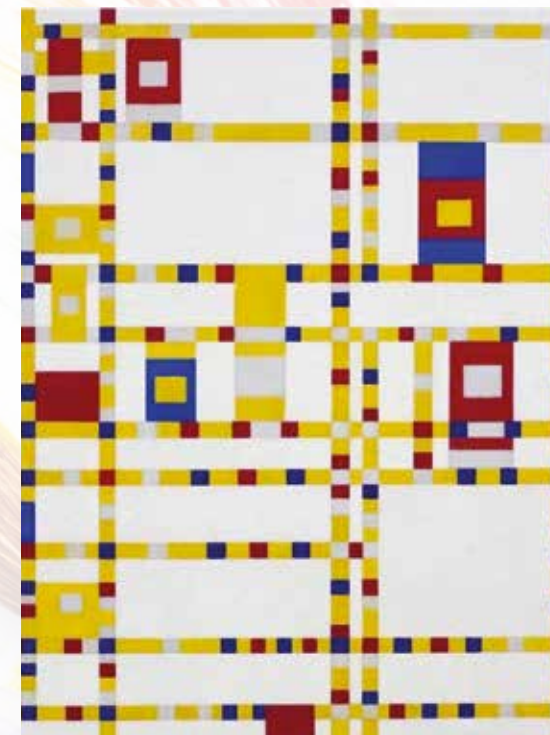
ภาพงานประติมากรรมชื่อ Bird in Space
โดย คอนสแตนติน บร็องกูซี (Constantin Brancusi)



ภาพพิมพ์แกะไม้ โดย เอ็ม.ซี. เอสเชอร์ (M.C. Escher) (๑๙๓๒) แสดงให้เห็นภูมิทัศน์บนชายฝั่งอามาลฟี ประเทศอิตาลี ในลักษณะของรูปแบบงานศิลปะลัทธิเหนือความจริง (Surrealism)



ภาพชื่อ Coast of Amalfi โดย เอ็ม.ซี. เอสเชอร์ (M.C. Escher)



ภาพจิตรกรรมชื่อ “บรอดเวย์ บูกี้” (Broadway Boogie) (๑๙๔๐) เป็นภาพจิตรกรรมสมัยใหม่ที่มีชื่อเสียงของปีต มอนเดรียน (Piet Mondrian) ศิลปินใช้รูปร่างเรขาคณิต เช่น ภาพสี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้าในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยจัดองค์ประกอบภาพด้วยรูปสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ประกอบด้วยสีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง สีขาว สีเทาและสีดำ ให้ดูเป็นจังหวะที่ส่งผลต่อการมองเห็นด้วยสายตา เหมือนการจราจรบนท้องถนนในนครนิวยอร์ก

ภาพงานจิตรกรรมชื่อ Broadway Boogie
โดย ปีต มอนเดรียน (Piet Mondrian)



ภาพงานจิตรกรรมชื่อ Colonial Cubism
โดย สจ๊วต เดวิส (Stuart Davis)

ศิลปะป๊อปอาร์ต (Pop Art) ชื่อ “อาณานิคมของลัทธิคิวบิสม์” (Colonial Cubism) (๑๙๕๒) โดยสจ๊วต เดวิส (Stuart Davis) ใช้รูปร่างเรขาคณิตในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยการให้รูปร่างทับซ้อนกัน โดยใช้สีน้ำเงิน สีแดง สีส้ม สีดำและสีขาว ทำให้เกิดการลวงตาเหมือนภาพเผล่ออกมาจากผืนผ้าใบ



ภาพงานจิตรกรรมชื่อ The Sadness of the King (La Tristesse du roi)
โดย อ็องรี มาติส (Henri Matisse)

งานจิตรกรรมชื่อ “The Sadness of the King” (La Tristesse du roi) โดยศิลปิน อ็องรี มาติส (Henri Matisse) ผู้สร้างสรรค์ศิลปะแนวใหม่ด้วยการออกแบบภาพจากการตัดกระดาษด้วยกรรไกร โดยใช้สีฉูดฉาดจัดจ้าน เพื่อค้นหาความสมดุลระหว่างสีและรูปทรง งานศิลปะชิ้นนี้สร้างขึ้นภายหลังจากการผ่าตัดที่กระทบกระเทือนจิตใจที่ทำให้เขาต้องนั่งรถเข็น ในระยะหลังเขาสร้างงานศิลปะตัดกระดาษ ภาพนี้คือภาพอัตชีวประวัติของเขาซึ่งเป็นการอำลาอย่างเจ็บปวดจากสิ่งที่เขาชื่นชอบ (ผู้หญิง ดนตรี และการเต้นรำ) เขาใช้เทคนิคการตกแต่งภาพด้วยการตัดกระดาษ ๒๐ สี ให้มีสีสดใส ๑๑ สี รวมสีขาว สีดำ และสีขั้นที่สองในแม่สี บนกระดาษขนาดใหญ่ โดยเริ่มจากชิ้นเล็ก ๆ และชิ้นใหญ่ที่ซับซ้อนกัน เขาต้องการให้สีมีปฏิสัมพันธ์กันในภาพ

๔. รูปทรง (Form)

รูปทรง คือ รูปทรงตามลักษณะธรรมชาติ มีลักษณะเป็น ๓ มิติ มีความกว้าง ความสูง ต่ำ หนา บาง สัมผัสได้จริง รูปทรงมีความสำคัญในงานศิลปะ ซึ่งบ่งบอกได้ว่าศิลปินใช้วิธีการอย่างไรในการสร้างสรรค์งานศิลปะจาก ๒ มิติ ให้เป็น ๓ มิติ ศิลปินจะเป็นผู้สร้างรูปทรงบนพื้นผิวกระดาษหรือผืนผ้าใบที่แบนราบ โดยใช้แสงเงาบริเวณรูปร่างของวัตถุและบริเวณว่าง เพื่อให้ปรากฏเหมือนความเป็นจริง นอกจากนี้รูปทรงยังเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างทางกายภาพและกินระยะวางพื้นที่ เช่น งานประติมากรรม หรืองานสถาปัตยกรรม รูปทรงก็คือรูปร่างที่ถูกนำมาประกอบกันให้มีความยาว ความกว้างและความลึก รูปทรงแบ่งออกเป็น ๒ ลักษณะใหญ่ คือ รูปทรงธรรมชาติหรือรูปทรงอิสระ และรูปทรงเรขาคณิต

รูปทรง	ลักษณะของรูปทรง	ตัวอย่างงานศิลปะ
	รูปทรงอิสระ สิ่งที่พบเห็นได้ในธรรมชาติ รูปร่างไม่สม่ำเสมอ ไม่เท่ากัน มีลักษณะอิสระหรือโค้งงอ	
	รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงทางเรขาคณิต มีรูปที่แน่นอนที่แสดงออกในรูปแบบเรขาคณิต เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยมต่าง ๆ รูปห้าเหลี่ยม รูปแปดเหลี่ยมและวงกลม รวมทั้งรูปกรวยเหลี่ยม กรวยต่าง ๆ และรูปทรงกระบอก ฯลฯ	

เมื่อมองดูธรรมชาติรอบ ๆ ตัว เราจะเห็นรูปร่างและรูปทรงของสิ่งต่าง ๆ เช่น ก้อนหิน เปลือกหอย ต้นไม้ ฯลฯ เช่นเดียวกันในงานศิลปะก็จะปรากฏรูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปร่าง รูปทรงธรรมชาติ อย่างไรก็ตามต้องจำไว้เสมอว่าทั้งสองอย่างสามารถปรากฏในงานศิลปะชิ้นเดียวกันได้ ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรมหรืองานประติมากรรม

รูปทรงในงานจิตรกรรม

แม้ว่างานจิตรกรรมจะมีรูปทรงเป็นร้อย ๆ รูปที่แสดงให้เห็นวิธีการนำรูปทรงมาใช้ ทั้งในภาพเหมือนจริงและภาพนามธรรม รูปทรงจะถูกนำมาใช้ในการวาดเพื่อแสดงให้เห็นเป็นภาพ ๓ มิติ



ภาพวาดมือ Drawing โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)

ศิลปินที่มีชื่อเสียง เช่น เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) และ อัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer) ได้ประยุกต์ใช้รูปทรงในงานวาดภาพลายเส้น เลโอนาร์โดแสดงเทคนิคการวาดมือที่ปรากฏ ๒ มือพาดผ่านลำตัวโดยใช้แสงและเงาในรูปร่างคนตามหลักกายวิภาค ภาพวาดชื่อ “การศึกษามือของผู้หญิง” (A Study of a Woman’s Hand) (๑๔๙๐) ในภาพจะสังเกตเห็นว่าเขาใช้วิธีการแรเงาให้มีน้ำหนักอ่อน-แก่ที่ข้อนิ้วและข้อมือ โดยใช้เส้นแรเงาที่หลากหลาย และถ่ายทอดผิวให้ดูนุ่มนวลด้วยวิธีระบายสีให้สว่างบริเวณที่แสงส่องและแรเงาให้มืดในบริเวณที่แสงส่องไม่ถึง



ภาพวาดชื่อ “มือที่อธิษฐาน” (Praying Hands) (๑๕๐๘) โดยศิลปินชื่อ อัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer) ใช้วิธีเดียวกันกับเลโอนาร์โด ด้วยการใช้อุปสรรคธรรมชาติวาดโดยใช้เทคนิคปากกาและหมึก ในภาพจะสังเกตเห็นได้มีการใช้แสงเงาและน้ำหนักอ่อน-แก่ในการสร้างสรรคงานศิลปะ สามารถทำให้ภาพเหมือนจริงได้

ภาพชื่อ Praying Hands โดย อัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer)



ภาพชื่อ Harlequin’s Carnival โดย โจน มิโร (Joan Miro)

ภาพวาดชื่อ “งานรื่นเริงสีสรรค์” (Harlequin’s Carnival) (๑๙๒๔-๑๙๒๕) ศิลปินชาวสเปนชื่อ โจน มิโร (Joan Miro) สร้างสรรคผลงานศิลปะแบบนามธรรม ด้วยการออกแบบรูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และรูปทรงเรขาคณิต ระบายด้วยสีน้ำมันที่เต็มไปด้วยความมีชีวิตชีวา สืบเนื่องจากรูปกรวยที่อยู่กึ่งกลางภาพข้างหน้า ใช้เส้นตัดกัน

รูปทรงในงานประติมากรรม

หากเปรียบเทียบรูปทรงในงานจิตรกรรมและงานประติมากรรม งานประติมากรรมจะเป็นรูปแบบ ๓ มิติ และเป็นจริงมากกว่างานจิตรกรรม รูปทรงในงานประติมากรรมแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ ประติมากรรมแบบเปิดและประติมากรรมแบบปิด

งานประติมากรรมแบบเปิด (Opening Sculpture) คือ ประติมากรรมที่ไม่ใช่มวลของแข็ง แต่มีช่องว่างเปิดหรือมีส่วนที่ยื่นออกมา หรือมีเส้นและโครงสร้างแทนมวลของแข็ง ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของงานศิลปะ บางอย่างจะปรากฏในรูปแบบที่เปลี่ยนแปลง เคลื่อนที่ได้และกินระวางพื้นที่ อาจเป็นรูปชิ้นงานแบบนามธรรมที่สร้างขึ้นด้วยวัสดุที่หลากหลายและกรรมวิธีต่าง ๆ



ตัวอย่างงานประติมากรรมแบบเปิดชื่อ “โมบายสีแดง” (Red Mobile) (๑๙๕๖) โดยศิลปินอเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ (Alexander Calder) ทำจากแท่งโลหะและแผ่นโลหะ เป็นงานประติมากรรมที่ลอยแขวน

ภาพผลงานประติมากรรมชื่อ Red Mobile โดย อเล็กซานเดอร์ คาลเดอร์ (Alexander Calder)



งานประติมากรรมแบบปิด (Closed Form Sculpture)
คือ งานประติมากรรมที่มีความรู้สึกเป็นมวลความหนาแน่น แม้ว่าจะมีช่องว่างอยู่บ้างภายในรูปทรงนั้น ๆ แต่ยังอยู่ภายในรูปทรง ประติมากรรมแบบปิดจะมุ่งเน้นภายในตัวของมันโดยไม่เกี่ยวข้องกับพื้นที่รอบ ๆ

ตัวอย่างงานประติมากรรมแบบปิดชื่อ “เดวิด” (David) (๑๕๐๑-๑๕๐๔) โดยศิลปินไมเคิลแองเจโล (Michelangelo) เป็นงานประติมากรรมที่เป็นมวล มีความหนาแน่น ไม่มีช่องเปิด เคลื่อนที่เองไม่ได้ งานประติมากรรมชิ้นนี้เป็นหนึ่งในงานประติมากรรมที่มีชื่อเสียงของโลก

ภาพผลงานประติมากรรมชื่อ David โดย ไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)

๕. **ค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)**

คือ ระดับความอ่อน-แก่ หรือความเข้มของสีต่าง ๆ ในบริเวณที่ถูกแสงและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือความอ่อน ความเข้มของสีสีหนึ่ง หรือหลาย ๆ สี เช่น สีแดงจะมีความเข้มกว่าสีชมพู แต่สีแดงจะเข้มน้อยกว่าสีน้ำเงิน นอกจากนั้นยังหมายถึงระดับความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสีสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักช่วงกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งประกอบด้วยเทาเข้มที่สุดจนถึงเทาอ่อนที่สุด ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริงและมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับจะทำให้ภาพมีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักน้อยที่แตกต่างกันจะทำให้มีความขัดแย้งและแตกต่างกัน



แสงและเงา (Light-Shadow) เป็นองค์ประกอบสำคัญในงานศิลปะ แสงเมื่อส่องกระทบวัตถุจะทำให้เกิดเงา ซึ่งเป็นตัวกำหนดระดับค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับแสง ในบริเวณที่มีแสงสว่างมาก เงาจะมีความเข้มมากขึ้น ในบริเวณที่แสงสว่างน้อยกว่า เงาจะไม่ชัดเจน และในบริเวณที่ไม่มีแสงสว่างก็จะมีเงา เงาจะอยู่ตรงกันข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดขึ้นบนวัตถุสามารถจำแนกออกเป็นลักษณะที่ต่างกัน ดังนี้

ความแตกต่างกันของแสงและเงา

	บริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดของแสงมากที่สุด จะสว่างมากที่สุด วัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงจนเห็นได้ชัด เรียกว่า High light
	บริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดของแสง รองลงมาจากบริเวณที่สว่างมากที่สุด จะได้รับแสงน้อยกว่าวัตถุที่อยู่ใกล้แสงมากที่สุด เรียกว่า Light ค่าน้ำหนักเริ่มอ่อน
	บริเวณเงาเป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกเงาบังจากแสง จะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง เรียกว่า Shade
	บริเวณเงาเข้มจัดเป็นบริเวณที่ห่างจากแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกเงาบังมาก ๆ หลายชั้นจากแสง จะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นจนถึงเข้มที่สุด เรียกว่า High-Shade
	บริเวณที่เงาตกทอดเป็นบริเวณพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นเงาภายนอกวัตถุ ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับวัตถุ พื้นหลังและทิศทางของแสง เรียกว่า Shadow

ค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ มีความสำคัญที่ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวเป็นภาพ ๓ มิติ และความใกล้ไกลตลอดจนความกลมกลืนกันในภาพ



ภาพวาดชื่อ A Dinner Table at Night โดย จอห์น ซิงเกอร์ ชาร์เจนต์ (John Singer Sargent)

ลองสังเกตภาพวาดชื่อ “โต๊ะอาหารค่ำ” (A Dinner Table at Night) (๑๘๘๔) โดยจอห์น ซิงเกอร์ ชาร์เจนต์ (John Singer Sargent) ในภาพจะเห็นสีขาวย สีเทาและสีดำบนพื้นโต๊ะอาหาร นั่นคือการไล่ระดับสีจากมืดที่สุดไปสว่างที่สุด หรือจากสีอ่อนไปยังสีเข้ม ค่าน้ำหนักสีจะเกิดขึ้นเมื่อนำไปผสมกับสีขาวย เรียกว่า “สีอ่อน” และสีดำ เรียกว่า “เฉดสี” องค์ประกอบของภาพแสดงให้เห็นห้องที่มีคนสองคนนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหาร ห้องนั้นมีแต่มีเพียงโคมไฟสามดวง มีโคมไฟสีแดง ผ่นห้องใช้โทนสีแดง เมื่อรวมเข้าด้วยกันสร้างบรรยากาศภายในห้องอบอุ่นสบาย



ภาพวาดชื่อ Waterloo Bridge โดย คลอด โมเนต์ (Claude Monet)

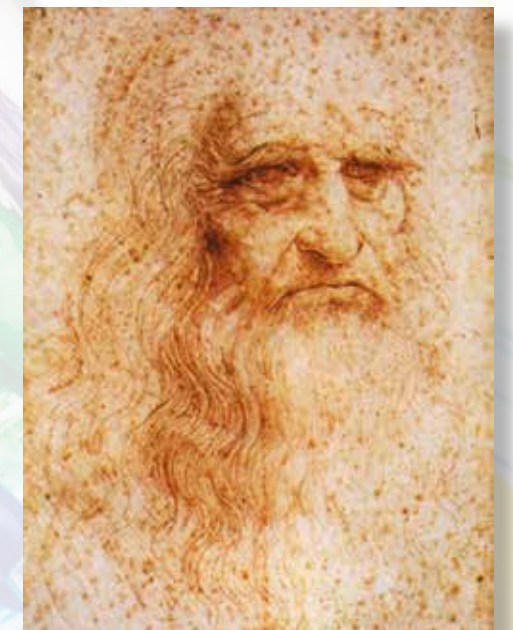
ในองค์ประกอบของภาพชื่อ “สะพานวอเตอร์ลู” (Waterloo Bridge) (๑๙๐๓) โดยคลอด โมเนต์ (Claude Monet) เขาวาดภาพสะพานในสภาวะอากาศที่แตกต่างกัน โดยเฉพาะท่ามกลางสายหมอก เขาใช้สีอ่อน ๆ เพื่อถ่ายทอดแสงและบรรยากาศ และผสมสีจาง ๆ หลายสี เช่น สีน้ำเงิน สีม่วง สีชมพูและสีเหลือง



ภาพพิมพ์แกะสลักชื่อ Melencolia โดย อัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer)

ภาพพิมพ์แกะสลักชื่อ “เมลเลนโคเลีย” (Melencolia) (๑๕๑๔) โดยอัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer) เป็นผลงานแกะสลักชิ้นเอก แสดงตัวตนของเมลเลนโคเลียที่นั่งอย่างหดหู่โดยมีมือทำวัตรชะรายล้อมไปด้วยเครื่องมือและวัตถุที่เกี่ยวข้องกับเรขาคณิต ซึ่งเป็นหนึ่งในศิลปศาสตร์ทั้งเจ็ดที่เป็นรากฐานของการสร้างสรรคงานศิลปะ เป็นงานภาพพิมพ์ที่ใช้การผสมผสานของเส้นสีดำที่แตกต่างกันบนกระดาษขาว แสดงพื้นผิวของขนสุนัข เสื้อผ้าของหญิงสาวและพื้นผิวของหินรูปทรงหลายเหลี่ยมขนาดใหญ่ โดยการสร้างเฉดสีเทาหลายเฉดผ่านภาพให้มีรายละเอียดมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเครื่องมือต่าง ๆ ที่อยู่เบื้องหลังเมลเลนโคเลีย

ภาพวาดชื่อ “ภาพเหมือนของผู้ชายคนหนึ่งเขียนด้วยสีชอล์คสีแดง” (Portrait of a Man in Red Chalk) (๑๕๑๐) โดยเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) เป็นภาพวาดเหมือนของเลโอนาร์โด ใช้เทคนิคแรเงาแบบเส้นตัดกันและจุดหลายจุดรวมกัน แสดงพื้นผิวสีเข้มหายบ ๆ



ภาพวาดชื่อ Portrait of a Man in Red Chalk โดย เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)

๖. พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว คือ ลักษณะของบริเวณผิวหน้าสุดของวัตถุที่สามารถมองเห็นและสัมผัสรับรู้ได้ว่ามีลักษณะอย่างไร ในงานศิลปะพื้นผิวเกี่ยวข้องกับลักษณะผิวหน้าของงานศิลปะ ลักษณะพื้นผิวจะบ่งบอกรูปลักษณ์ภายนอกและให้ความรู้สึกของวัตถุนั้น ๆ เช่น หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน สาก แหลุมคม เป็นต้น พื้นผิวสามารถสร้างขึ้นได้โดยใช้เทคนิคอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นงานวาดเส้น งานจิตรกรรม งานประติมากรรม หรืองานสถาปัตยกรรมและงานอื่น ๆ

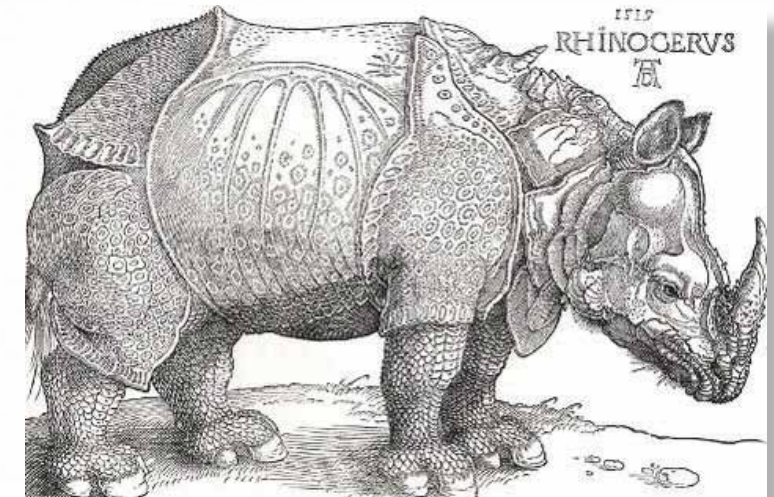


งานประติมากรรมชื่อ Rape of Proserpina โดย จัน โลเรนโซ แบร์นินี (Gian Lorenzo Bernini)

งานประติมากรรมชื่อ **Rape of Proserpina (๑๖๒๑)** โดยศิลปิน **จัน โลเรนโซ แบร์นินี (Gian Lorenzo Bernini)** เป็นเรื่องราวของตำนานอันน่าเศร้าเกี่ยวกับการลักพาโพรเซอ์พินา (ธิดาเทพแห่งความอุดมสมบูรณ์) แสดงเหตุการณ์ขณะที่เทพเจ้าพลูโตอุ้มเธอออกไปสู่ยมโลก ในภาพจะเห็นการใช้มือที่แข็งแรงกดบนผิวหนังของโพรเซอ์พินา แบร์นินีสร้างผลงานที่โดดเด่นโดยแสดงพื้นผิวของหินอ่อนให้ดูเหมือนมีความนิ่ม และเมื่อมีแสงกระทบดูเหมือนเป็นผิวเนื้อจริง

ในงานประติมากรรม พื้นผิวช่วยให้เรารู้ได้จากการสัมผัส หากเราไม่สามารถเดินเข้าไปสัมผัสได้ในพิพิธภัณฑ์จัดแสดงงาน แต่เราสามารถรับรู้ได้ด้วยสายตา ดังนั้นศิลปินจึงต้องใช้เทคนิคและกลยุทธ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้ผู้ดูสามารถเข้าใจพื้นผิวของวัตถุและมีจินตนาการว่าวัตถุนั้น ๆ มีพื้นผิวอย่างไร เช่นเดียวกันพื้นผิวในงานจิตรกรรม ศิลปินต้องใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดภาพที่แสดงพื้นผิวของวัตถุ ให้ผู้ดูสามารถรับรู้ได้โดยไม่ต้องสัมผัส พื้นผิวในงานศิลปะมี ๒ ประเภท คือ

พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา สัมผัสได้จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของพื้นผิว โดยศิลปินเป็นผู้สร้างภาพลวงตาให้เห็นว่าวัตถุนั้น ๆ มีลักษณะอย่างไร เช่น ขนสัตว์ ศิลปินจะถ่ายทอดให้ผู้ดูรู้สึกนุ่ม เป็นเส้นขนปุย ละเอียดย่อน แต่เมื่อไปสัมผัสกลับกลายเป็นพื้นผิวกระดากหรือผืนผ้าใบ



ภาพพิมพ์แกะสลักไม้ ชื่อ Rhinoceros โดย อัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer)

ภาพพิมพ์แกะสลักไม้ ชื่อ **Rhinoceros (๑๕๑๕)** โดยอัลเบรชต์ ดูเรอร์ (Albrecht Durer) เป็นผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ที่แสดงพื้นผิว แสงเงาเหมือนจริง

พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการสัมผัสจริง เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงของผิวหน้าวัตถุนั้น ๆ ซึ่งสามารถสัมผัสจับต้องได้ เช่น งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และงานศิลปะสื่อผสม เป็นต้น



ภาพงานประติมากรรม โดย หลัวลี่หรง (Luo Li Rong)

ประเภท ของพื้นผิว	ลักษณะพื้นผิว	ตัวอย่างงานศิลปะพื้นผิว
พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา	พื้นผิวที่เห็นรับรู้ได้ แต่ไม่รู้สึกลงในการสัมผัส ส่วนใหญ่จะเป็นงานจิตรกรรมที่ศิลปินสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อลวงตาให้เห็นเป็นพื้นผิวลักษณะต่าง ๆ	 
พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยการสัมผัสจริง	พื้นผิวที่มีคุณสมบัติที่เราสามารถสัมผัสได้โดยรอบ ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นงานศิลปะ ๓ มิติ มากกว่างานจิตรกรรม	 



ภาพวาดชื่อ The Third of May 1808 โดย ฟรานซิสโก เดอ โกย่า (Francisco de Goya)

ภาพวาดชื่อ “วันที่ ๓ ของเดือนพฤษภาคม ๑๘๐๘” (The Third of May 1808) (๑๘๑๔) โดยฟรานซิสโก เดอ โกย่า (Francisco de Goya) เป็นภาพที่พรรณนาถึงเรื่องราวการสู้รบและความกล้าหาญของกลุ่มกบฏชาวสเปนแสดงความหวาดกลัวทหารฝรั่งเศสที่ติดอาวุธ ภาพจิตรกรรมนี้อยู่ในยุคคลาสสิก ศิลปินใช้สีดำเป็นท้องฟ้าที่ปราศจากดวงดาว สีดำและสีเทาที่หม่นหมองในภาพทำให้รูปร่างคนกลืนหายไปในการมืด

ภาพวาดชื่อ “ผู้หญิงหัวยุ่งเหยิง” (Head of a Young Woman with Tousled (La Scapigliata) (๑๕๐๘) โดยเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) เป็นภาพวาดโดยใช้สีกัวช (Gouache) (สีน้ำทึบแสง) สีเดียว แสดงน้ำหนัก แสงเงาของผู้หญิงชื่อเลตา สันนิษฐานว่าอาจเป็นภาพวาดที่เกิดจากการศึกษาเกี่ยวกับศีรษะของโมนาลิซ่า



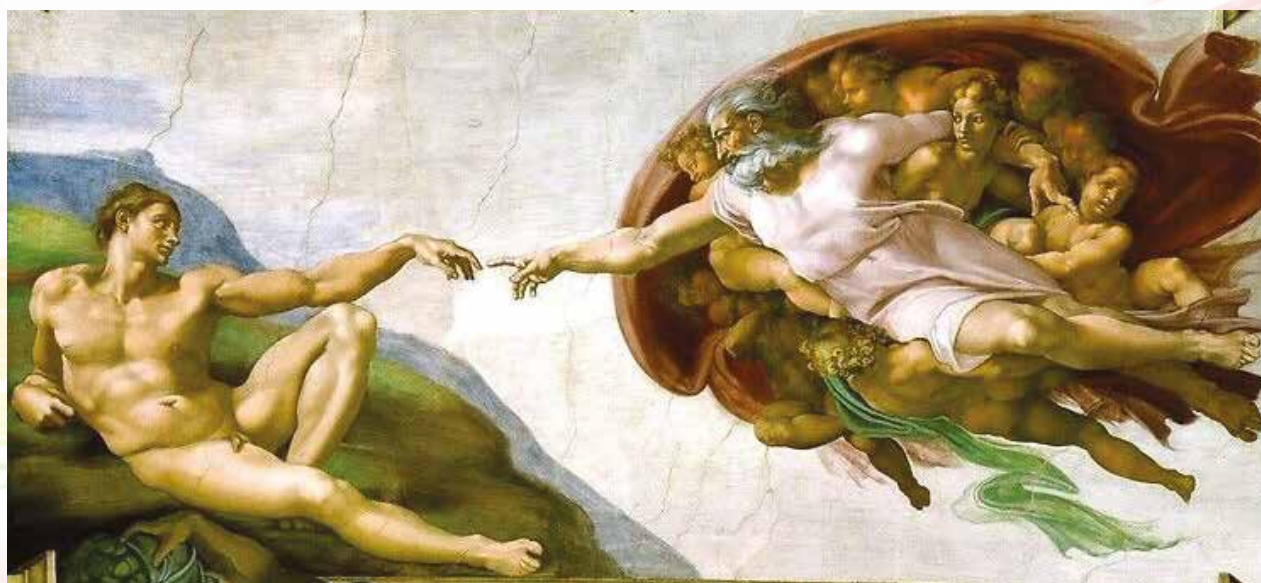
ภาพวาดชื่อ Head of a Young Woman with Tousled (La Scapigliata) โดย เลโอนาร์โด ดา วิน ชี (Leonardo da Vinci)

๗. พื้นที่ว่าง (Space)

คือ ช่องว่างหรือพื้นที่ว่างที่อยู่รอบ ๆ หรืออยู่ภายในงานศิลปะหรืออยู่ระหว่างในงานศิลปะ นอกจากนั้นพื้นที่ยังบ่งบอกทิศทางการเคลื่อนไหวและขนาดของวัตถุที่อยู่ในภาพ พื้นที่ว่างในงานศิลปะมีหลายประเภท เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเทคนิคต่าง ๆ เพื่อสร้างงานศิลปะที่แตกต่างกันได้ ตัวอย่างเช่น การนำระยะและความลึกมาจัดองค์ประกอบร่วมกับส่วนประกอบศิลปะอื่น ๆ เช่น สี ระดับความอ่อน-แก่ หรือพื้นผิว ภายในภาพสามารถสร้างงานศิลปะ ๓ มิติได้บนภาพวาดพื้นระนาบ นอกจากนั้นพื้นที่ว่างยังสามารถกระตุ้นการตอบสนองต่ออารมณ์ ทำให้ผู้ดูสามารถแปลความหมายในงานศิลปะโดยภาพรวมได้ พื้นที่ว่างแบ่งออกเป็น ๒ ลักษณะ คือ

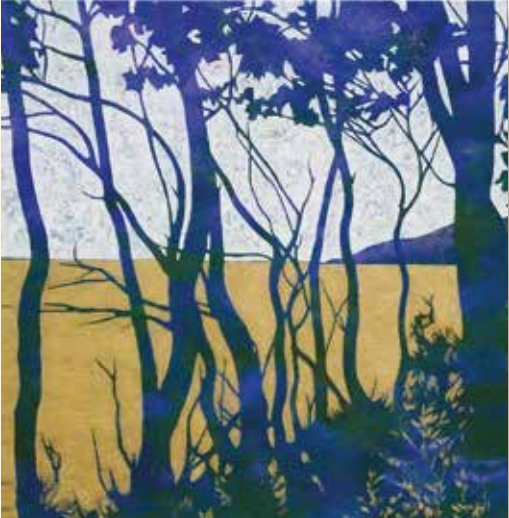
พื้นที่เชิงบวก (Positive Space) คือ พื้นที่บริเวณตัวของวัตถุ เป็นพื้นที่ใช้งาน มีพลังดึงดูดสายตาให้เห็นเป็นวัตถุนั้น ๆ

พื้นที่เชิงลบ (Negative Space) คือ พื้นที่บริเวณรอบวัตถุที่ไม่ได้นำสนใจหรือไม่ได้แย่งความน่าสนใจของวัตถุออกไป หากในภาพมีพื้นที่เชิงลบน้อยเกินไป จะทำให้รู้สึกอึดอัด แต่ถ้ามีมากเกินไปก็จะดูเว้งว่างเปล่า



ภาพวาดชื่อ The Creation of Adam โดย ไมเคิลแองเจโล (Michelangelo)

ภาพวาดชื่อ “กำเนิดอาดัม” (The Creation of Adam) (๑๕๑๒) โดยไมเคิลแองเจโล (Michelangelo) เป็นภาพวาดที่แสดงถึงพระเจ้าจุดไฟแห่งชีวิตให้กับอาดัม ช่องว่างบริเวณนิ้วมือของอาดัมและพระเจ้าคือบริเวณว่างของพื้นที่

พื้นที่	ลักษณะ	ตัวอย่างงานศิลปะพื้นที่
พื้นที่เชิงบวก 	พื้นที่ในบริเวณตัวของวัตถุ	ศิลปิน คาร์น เฟรนด์ลีย์ (Karyn Fendley) 
พื้นที่เชิงลบ 	พื้นที่บริเวณรอบ ๆ ของวัตถุ	Cubism Mixed Media Collage ศิลปิน ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) 

งานจิตรกรรมที่แสดงทัศนียภาพ (Perspective) การวาดภาพที่แสดงระยะทำได้หลายวิธี ไม่ว่าจะใช้เส้นนำสายตา และการสร้างบรรยากาศ ตัวอย่างเช่น

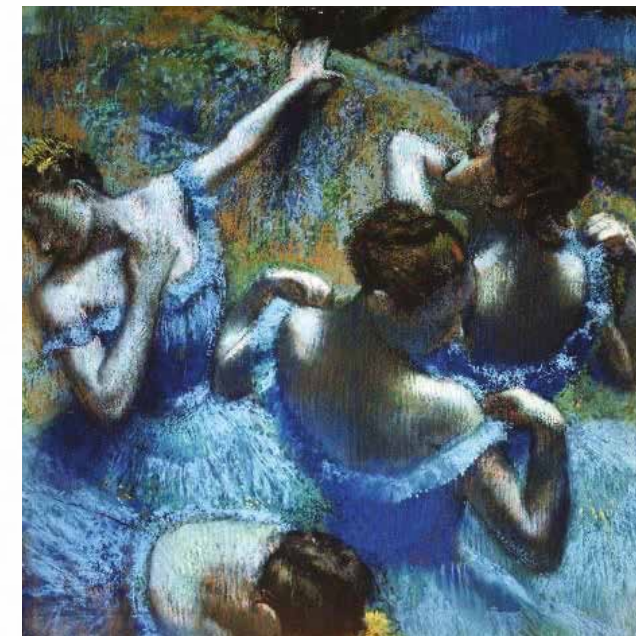


ภาพวาดชื่อ The School of Athens
โดย รัฟฟาเอลโล ซานซีโอ ดา อูร์บิโน (Raffaello Sanzio da Urbino)

ภาพจิตรกรรมชื่อ “โรงเรียนของเอเธนส์” (The School of Athens) (๑๕๐๙) โดย ราฟาเอล หรือ รัฟฟาเอลโล ซานซีโอ ดา อูร์บิโน (Raphael or Raffaello Sanzio da Urbino) มีจุดสนใจอยู่บริเวณกึ่งกลางภาพ ซึ่งมีเพลโตและอริสโตเติลยืนอยู่ที่ช่องประตู แสดงให้เห็นเส้นระดับตาและความรู้ลึกที่ใช้จุดรวมสายตาจุดเดียวและจุดรวมสายตา ๒ จุด โดยให้รูปคนข้างหน้าทับซ้อนกับรูปคนข้างหลัง



งานจิตรกรรมที่แสดงการทับซ้อนกัน (Overlapping) คือ เมื่อวัตถุสองสิ่งอยู่ด้วยกัน วัตถุที่อยู่เบื้องหน้าจะปรากฏชัดเจนและใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่เบื้องหลัง



ภาพวาดชื่อ Blue Dancers โดย เอ็ดการ์ เดอกาส์ (Edgar Degas)

งานจิตรกรรมที่แสดงตำแหน่งและขนาดวัตถุ (Position and Size) คือ การจัดวางภาพโดยให้วัตถุที่อยู่ตำแหน่งต่ำกว่าอยู่บริเวณใกล้ขอบล่างของภาพ และให้วัตถุที่อยู่สูงกว่าอยู่ไกล เมื่อมองดูแล้วจะมีระยะใกล้ไกล

งานจิตรกรรมที่แสดงสีและน้ำหนักอ่อน-แก่ (Colour and Value) สีและน้ำหนักอ่อน-แก่สามารถสร้างระยะและความลึก เช่น การสร้างให้บริเวณที่ถูกแสงกระทบมีสีสว่างและบริเวณที่ไม่ถูกแสงเป็นเงา และให้วัตถุที่อยู่บริเวณใกล้มีสีและมีรายละเอียดมองเห็นชัดเจนมากกว่าวัตถุที่อยู่ไกลออกไป



ภาพโทรศัพท์สีน้ำ โดย เลิศชาย สิ้นเสรีฐ

ในการสร้างผลงานทัศนศิลป์ ศิลปินจำเป็นต้องนำส่วนประกอบหรือทัศนธาตุมาใช้เพื่อจัดวางองค์ประกอบในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม งานประติมากรรม หรืองานออกแบบต่าง ๆ

การออกแบบ (Design)

การออกแบบทางศิลปะ แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ การออกแบบประเพณีจิตรศิลป์ และการออกแบบประยุกต์ศิลป์ ดังนี้

๑. การออกแบบประเพณีจิตรศิลป์ (Fine Art) คือ การมุ่งเน้นคุณค่าความงาม ถือว่าเป็นเรื่องของความรู้สึก อารมณ์และความพึงพอใจ ได้แก่ งานจิตรกรรม งานประติมากรรมและงานสถาปัตยกรรม



ภาพสีน้ำช่อ กุหลาบ โดยเลศชาย สินเสริฐ

๒. การออกแบบประเพณีประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) คือ ศิลปะที่อำนวยความสะดวกทางกาย มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอยมากกว่าความงาม หรือสิ่งที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย เช่น พาณิชยศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ หัตถศิลป์และประณีตศิลป์



ภาพงานพาณิชยศิลป์ต่าง ๆ



ปัจจุบันการออกแบบงานทัศนศิลป์ได้ขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว นับตั้งแต่ศตวรรษที่ ๑๙๖๐ จนถึงปัจจุบัน มีการพัฒนางานออกแบบเพิ่มมากขึ้น ทั้งงานประเพณีจิตรศิลป์และงานประยุกต์ศิลป์ จึงเน้นคุณค่าความงามของงานศิลปะเช่นเดียวกัน งานประยุกต์ศิลป์นอกจากจะเน้นคุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอยแล้ว สิ่งที่สร้างสรรค์จะต้องมีความงามและน่าดึงดูดใจอยู่ด้วย ดังนั้นการใช้ทักษะในทางศิลปะการออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างสรรค์งานดังกล่าว

อย่างไรก็ตามการวางแผนสร้างสรรค์งานออกแบบนอกจากใช้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบของทัศนธาตุ (ได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว น้ำหนักความอ่อน-แก่ และพื้นที่ว่าง) แล้ว หลักการออกแบบก็เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ จึงต้องประกอบด้วย ความสมดุล จังหวะ ลวดลาย การเน้น ความขัดแย้ง ความกลมกลืน และความเคลื่อนไหวในทางทัศนศิลป์ ดังนั้นการออกแบบ หมายถึง หลักการที่ศิลปินนำไปปฏิบัติในการจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้ภาพมีความน่าสนใจ

หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์

หมายถึง กฎเกณฑ์พื้นฐานในการออกแบบงานศิลปะ โดยใช้ส่วนประกอบหรือทัศนธาตุจัดวางองค์ประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งสามารถนำไปเป็นเกณฑ์การประเมินผลงานทัศนศิลป์ได้ด้วยเช่นเดียวกัน

หลักการออกแบบงานทัศนศิลป์



ความสมดุล คือ ดุลยภาพ หมายถึง ความเท่ากันของการจัดวางองค์ประกอบ ไม่หนักหรือเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง



ความขัดแย้ง คือ ความไม่ประสานสัมพันธ์หรือตรงกันข้ามกัน



การเคลื่อนไหว คือ การนำสายตาผู้ดูให้ไปสู่ทิศทาง ส่วนใหญ่จะนำสายตาไปสู่จุดที่โฟกัส



จังหวะ คือ การซ้ำ ๆ ที่เป็นระเบียบ มีช่วงห่างเท่ากัน



ความเป็นเอกภาพ คือ การจัดภาพด้วยองค์ประกอบทั้งหมดที่เข้ากันได้ดี



ความหลากหลาย คือ กลวิธีที่ศิลปินหรือนักออกแบบนำองค์ประกอบศิลป์ มาจัดรวมกันหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้งานศิลปะมีความแตกต่างหลากหลายและเปลี่ยนแปลงในรายละเอียดต่าง ๆ



ความประสานกลมกลืน คือ ความประสานกันในงานศิลปะ โดยความคล้ายคลึงกัน ระหว่างองค์ประกอบที่แยกออกจากกันแต่เกี่ยวข้องกัน



ลดทอน คือ การจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยรูปร่าง รูปทรงพื้นฐาน ไม่ว่าจะเป็นรูปทรง รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรง รูปทรงอิสระ เพื่อนำมาจัดวางในงานศิลปะ โดยให้มีลักษณะซ้ำ ๆ กัน



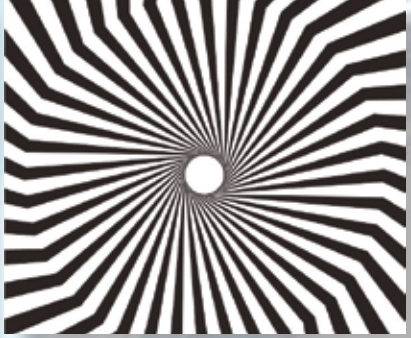
สัดส่วน คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบ ที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง



การเน้น คือ การทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะต้องเน้นส่วนใดส่วนหนึ่ง ให้มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ

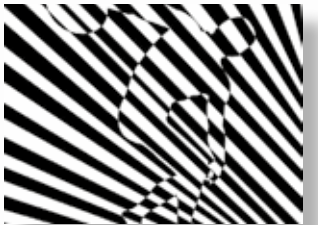
๑. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล คือ การที่องค์ประกอบของภาพมีการกระจายอยู่เท่า ๆ กันในภาพ ความสมดุล มี ๓ ประเภท คือ ความสมดุลแบบสมมาตร ความสมดุลแบบไม่สมมาตร และความสมดุลแบบรัศมีวงกลม

ความสมดุลแบบมีสมมาตร (Symmetrical Balance)	ความสมดุลแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical Balance)	ความสมดุลแบบรัศมีวงกลม (Radial Balance)
คือการจัดวางองค์ประกอบของภาพ เท่ากันทั้งซ้าย-ขวา	คือการจัดวางองค์ประกอบภาพที่ให้ วัตถุในภาพทั้งซ้าย-ขวาแตกต่างกัน แต่มองด้วยสายตาโดยรวมจะเห็น เท่ากัน โดยมีน้ำหนักเท่ากัน	คือการแผ่จากจุดศูนย์กลางของ ภาพ โดยมีแกนกลางหรือจุดเด่น ของภาพอยู่กึ่งกลาง
		

๒. ความขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้ง หมายถึง ความไม่เข้าด้วยกันหรือตรงกันข้ามกัน การนำความแตกต่างกันมาใช้ ในงานศิลปะอย่างเหมาะสมจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อในงานนั้น ๆ นอกจากนั้นบางครั้งการตัดกัน จะช่วยให้งานออกแบบน่าสนใจและชวนมองขึ้น การจัดองค์ประกอบให้ขัดแย้งทำได้หลายรูปแบบ เช่น

ความขัดแย้งด้วยเส้น (Line Contrast)	
ความขัดแย้งด้วยรูปทรง (Form Contrast)	
ความขัดแย้งด้วยขนาด (Size Contrast)	
ความขัดแย้งด้วยทิศทาง (Direction Contrast)	
ความขัดแย้งด้วยสี (Color Contrast)	
ความขัดแย้งด้วยน้ำหนักอ่อน-แก่ (Value Contrast)	
ความขัดแย้งลักษณะผิว (Texture Contrast)	

๓. การเคลื่อนไหว (Movement)

การเคลื่อนไหว คือ การแปรเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง จากสถานะหนึ่งไปอีกสถานะหนึ่ง เช่น เปลี่ยนจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง หรือเปลี่ยนจากทิศทางหนึ่งไปสู่ทิศทางหนึ่ง

การเคลื่อนไหวของเส้นจาก
สถานะหนึ่งไปสู่อีกสถานะหนึ่ง
(Gradation of Line)



การเคลื่อนไหวของทิศทางจาก
สถานะหนึ่งไปสู่อีกสถานะหนึ่ง
(Gradation of Direction)



๔. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเป็นหลักการออกแบบประเภทหนึ่งของงานออกแบบซึ่งมีพื้นฐานมาจากการทำซ้ำ ๆ กัน (Repetition) จังหวะเป็นการนำเอาส่วนประกอบของเส้นรวมเข้าไว้ด้วยกัน จังหวะแบ่งออกเป็น ๓ ชนิด ดังนี้

๔.๑ จังหวะที่ซ้ำกัน (Repetition Rhythm) คือ วิธีการเน้นให้เห็นชัดเจน โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงมาจัดวางในพื้นที่มากกว่าหนึ่งครั้ง โดยมีระยะเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การสร้างภาพให้ดูกลมกลืนอาจใช้รูปทรงขนาดใหญ่ในจำนวนน้อยและรูปทรงขนาดเล็กจำนวนมาก จะให้ความรู้สึกเป็นผิวสัมผัส ดังภาพ

การซ้ำกันด้วยรูปร่าง



การซ้ำกันด้วยขนาด



การซ้ำกันด้วยสี



การซ้ำกันด้วยพื้นผิว



การซ้ำกันด้วยตำแหน่ง



การซ้ำกันด้วยที่ว่าง



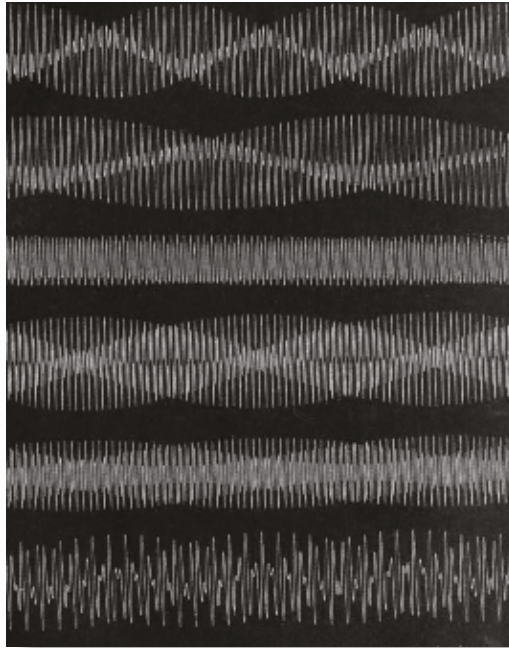
การซ้ำกันด้วยแรงดึงดูด



การซ้ำกันด้วยทิศทาง

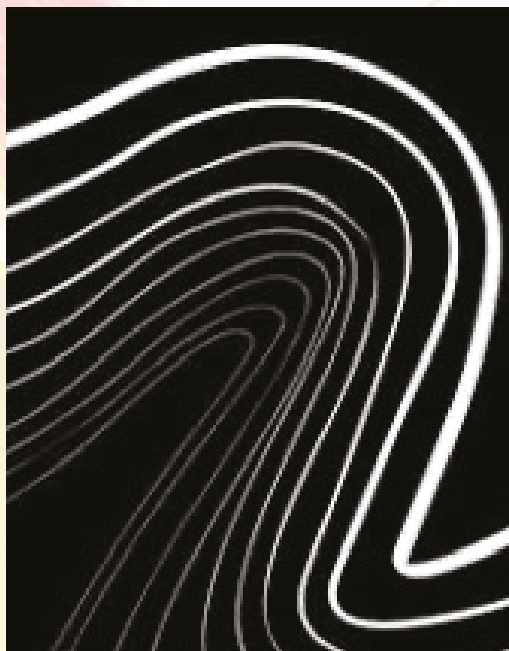


๔.๒ จังหวะที่สลับกัน (Alternation Rhythm) คือ จังหวะของสองสิ่งหรือมากกว่าสองสิ่งสลับกันไปมาเป็นช่วง ๆ เป็นลักษณะที่ทำให้ไม่เกิดการซ้ำเด่นชัดมากเกินไป ทำให้มีลักษณะแปลกออกไปอีกแบบหนึ่ง เช่น ๑, ๑, ๒, ๒, ๑, ๑,..... เป็นต้น ดังภาพ



ภาพจังหวะดนตรี

๔.๓ จังหวะที่ต่อเนื่องกัน (Continuous Rhythm) คือ การจัดช่วงจังหวะให้มีความต่อเนื่องกัน จังหวะแบบนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงไปเรื่อย ๆ โดยมีสี ค่าน้ำหนักของสีหรือพื้นผิวเป็นตัวแปร ดังภาพ



ภาพจังหวะที่ต่อเนื่องกัน ทำให้เกิดระยะใกล้ไกลขึ้น

๕. ความเป็นเอกภาพ (Unity)

ความเป็นเอกภาพในการออกแบบ หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในภาพรวมให้เป็นหน่วยเดียวกัน หรือกลุ่มเดียวกัน มีความประสานสัมพันธ์กันทั้งในส่วนย่อยและส่วนที่เป็นหลัก การสร้างความเป็นเอกภาพมี ๔ แบบ ดังนี้

การจัดกลุ่มแบบเป็นเอกภาพ (Static Unity) คือ การนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายมาจัดวางใกล้ชิดกัน ทำให้เหมือนกันหรือเป็นเรื่องเดียวกันและสัมพันธ์กัน



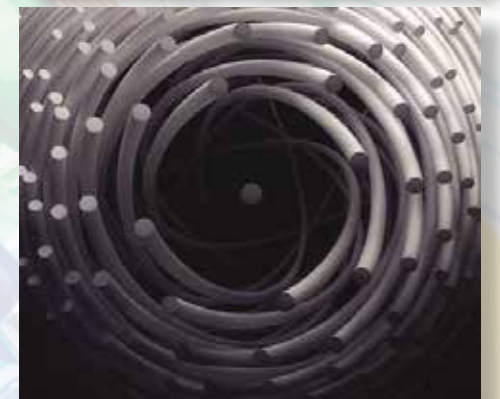
การจัดกลุ่มแบบความหลากหลาย (Variety) คือ การนำเอารูปทรงต่าง ๆ ที่มีขนาดและสีที่อาจซ้ำกันหรือแตกต่างกันมาจัดรวมกัน เพื่อไม่ให้ภาพดูน่าเบื่อ



การจัดแบบซ้ำ (Repetition) คือ การจัดองค์ประกอบในส่วนต่าง ๆ ให้ซ้ำกัน สัมพันธ์กัน ซึ่งองค์ประกอบอาจเป็นสี รูปร่าง ผิวสัมผัส ทิศทางหรือมุม



การจัดแบบกระทำต่อเนื่อง (Continuation) คือ การกระทำต่อเนื่องเป็นธรรมชาติ โดยใช้ความต่อเนื่องของเส้น มุมหรือทิศทางจากรูปร่างหนึ่งไปยังอีกรูปร่างหนึ่ง รูปร่างจะไม่ดูล่องลอยอยู่อย่างสับสน แต่จัดให้อยู่ในรูปแบบที่ค่อนข้างแน่นอนและก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

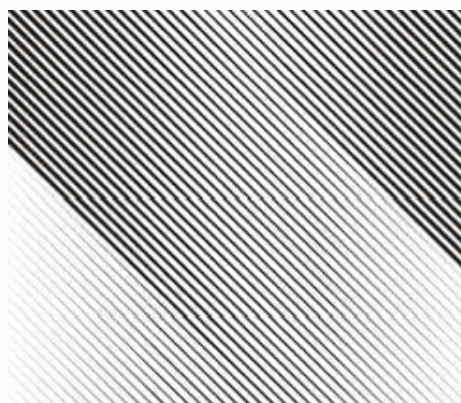


๖. ความประสานกลมกลืน (Harmony)

ความประสานกลมกลืน หมายถึง การประสานให้กลมกลืนเป็นพวกเป็นหมู่ให้เกิดความเหมาะสมสวยงามเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน ความกลมกลืนแยกออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

๖.๑ การออกแบบให้เส้นมีทิศทางที่กลมกลืนไปในทางเดียวกัน (Harmony of Direction)
ดังตารางภาพตัวอย่าง

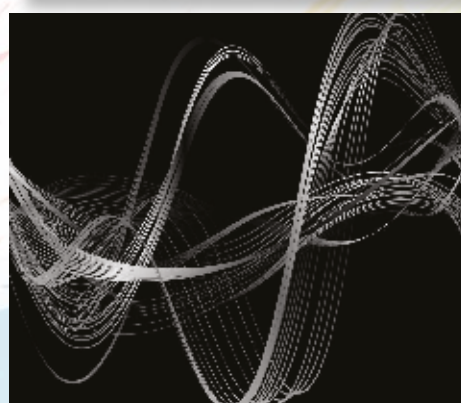
ความกลมกลืนในแนวทแยง
(Diagonal Harmony)



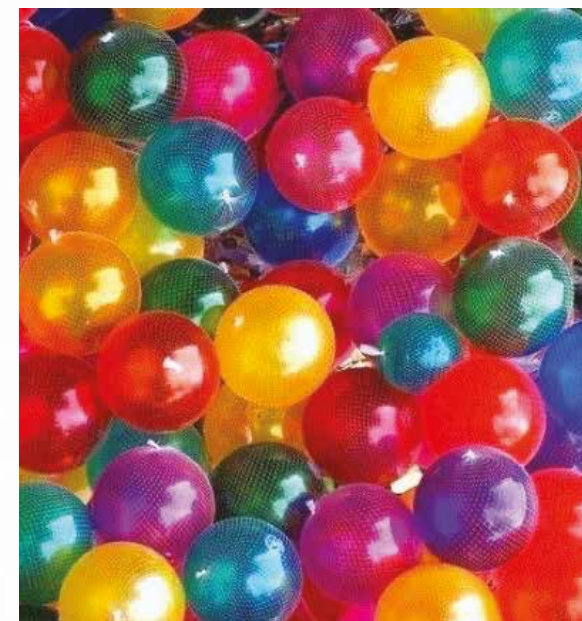
ความกลมกลืนในแนวราบ
(Horizontal Harmony)



ความกลมกลืนในแนวโค้ง
(Curved Harmony)



๖.๒ การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยรูปร่าง (Harmony of Shape) คือ การออกแบบให้มีรูปร่างและขนาดใกล้เคียงกัน หรือมีรูปร่างเหมือนกันแต่ขนาดแตกต่างกัน



ภาพรูปร่างของลูกโป่งที่เหมือนกันแต่ต่างสีกัน



๖.๓ การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยสี (Harmony of Color) คือ การออกแบบให้มีสีอยู่ในโทนเดียวกัน เป็นค่าสีที่อยู่ใกล้กัน ถ้าดูในชาร์จสีก็คือสีที่อยู่ในกลุ่มติด ๆ กัน

ภาพสีที่อยู่ในโทนเดียวกัน

๖.๓ การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยลักษณะผิว (Harmony of Texture) คือ การออกแบบให้มีลักษณะพื้นผิวที่เหมือนกันทั้งหมด



ภาพพื้นผิวของผ้าที่เหมือนกัน

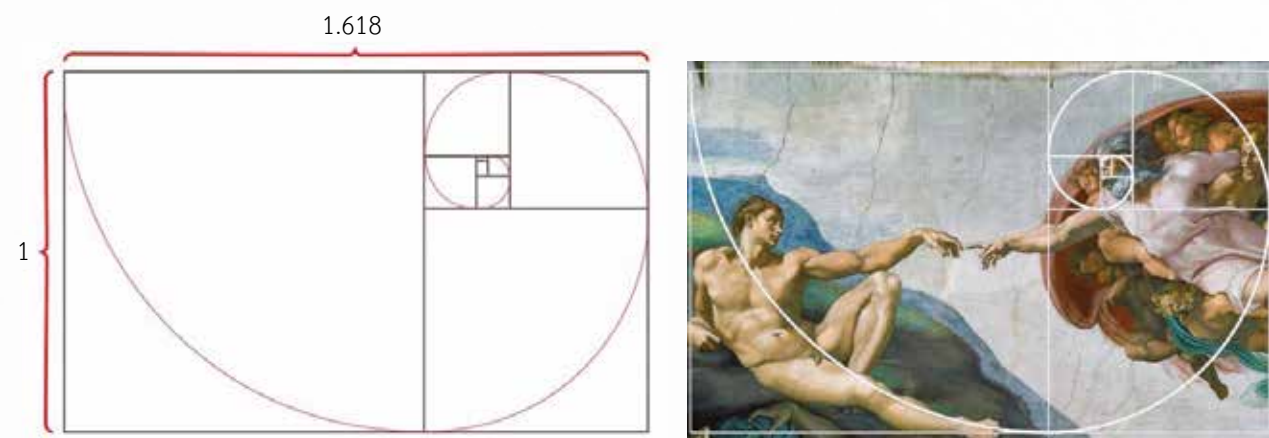
๗. สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ ในตัวของวัตถุเองและความสัมพันธ์เมื่อเทียบกับวัตถุอื่น การนำสัดส่วนมาใช้ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์และความเหมาะสมกับรูปร่างนั้น ๆ ข้อคิดที่สำคัญในการนำสัดส่วนมาใช้ในการออกแบบ คือ

๑. การพิจารณาสัดส่วนต่าง ๆ มาใช้ให้สัมพันธ์กับช่วงระยะ

๒. การพิจารณาขนาดให้สัมพันธ์กันกับสัดส่วน เป็นกลุ่มและได้ผลตามต้องการ

ชาวกรีกโบราณได้สร้างกฎแห่งความงามขึ้นเรียกว่า “สัดส่วนทอง” (Golden Section) กล่าวคือ ๒:๓ หมายถึงความกว้าง ๒ ส่วนและความยาว ๓ ส่วน สัดส่วนแบ่งออกเป็นดังนี้



ภาพแสดงสัดส่วนทองคำของรูปสามเหลี่ยมที่ยอมรับกันว่าเป็นสัดส่วนที่พอเหมาะสวยงาม ในสัดส่วนของรูปสี่เหลี่ยมด้วยกัน คือ ๒:๓

การจัดสัดส่วนของรูปร่าง (Figure Proportion) คือ การจัดสัดส่วนขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้เหมาะสมสวยงามตามจุดมุ่งหมายและรูปลักษณะของงาน



การจัดสัดส่วนของเนื้อที่ (Area Proportion) คือ การจัดสัดส่วนของเนื้อที่ เช่น แบบอาคารมักจะเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยม ประกอบด้วยประตูหน้าต่าง เพื่อให้กลมกลืนและสัมพันธ์กันในทางรูปร่างอาคาร

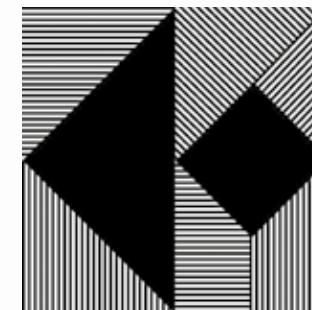


๘. การเน้นให้เกิดจุดเด่น (Emphasis)

การเน้นให้เกิดจุดเด่น คือ การเน้นเพื่อให้เกิดจุดเด่นด้วยรูปร่างหรือสี เป็นวิธีที่ทำให้เกิดความน่าสนใจแก่ผู้ที่ได้พบเห็น วิธีการเน้นให้เกิดจุดสนใจมี ๓ วิธีดังนี้

๘.๑ การเน้นด้วยการตัดกัน บางครั้งจุดสนใจมีผลมาจากองค์ประกอบที่แตกต่างกัน สิ่งนั้นจะดึงดูดความสนใจด้วยความแปลก เช่น

เมื่อองค์ประกอบส่วนใหญ่เป็นแนวตั้ง แต่มีสิ่งหนึ่งเป็นแนวนอน หรือเฉียง สิ่งนั้นจะเป็นจุดสนใจ



เมื่อองค์ประกอบส่วนใหญ่มีรูปร่างไม่แน่นอน แต่มีสิ่งหนึ่งเป็นรูปเรขาคณิต รูปร่างนั้นจะกลายเป็นจุดสนใจ



ในการออกแบบที่มีสีเรียบแต่ส่วนหนึ่งมีรายละเอียดและมีหลากหลายสี ส่วนนั้นจะเป็นจุดสนใจ



เมื่อองค์ประกอบในภาพมีส่วนประกอบของสิ่งของขนาดใกล้เคียงกัน แต่มีสิ่งของขนาดใหญ่กว่าอยู่ในภาพ รูปร่างนั้นจะกลายเป็นจุดสนใจ



เมื่อรูปทรงธรรมชาติถูกทำให้ผิดรูปร่าง รูปที่พอจะเหลือเค้าเดิมบ้างจะกลายเป็นจุดสนใจ



๘.๒ การเน้นด้วยการแยกอยู่อย่างโดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) คือ การเน้นด้วยการขัดกันเป็นเทคนิคการเน้นด้วยการแยกอยู่อย่างโดดเดี่ยว เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกมาจากกลุ่ม สิ่งนั้นจะเป็นจุดสนใจและจะดูสำคัญ เป็นการขัดกันอีกแบบหนึ่ง เช่น การวางจุดสนใจไว้กลางภาพ ถือเป็นความตั้งใจของผู้ออกแบบ แต่ถ้าผู้ออกแบบวางจุดสนใจไว้ที่ขอบภาพ จะมีแรงดึงดูดสายตาของผู้ดูมากกว่า



๘.๓ การเน้นด้วยการวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) คือ การวางตำแหน่งในภาพโดยนำองค์ประกอบอื่น ๆ ขึ้นมาที่จุดเดียวกัน ความสนใจก็จะมุ่งมาที่จุดนั้น ดังภาพตัวอย่างที่มีรูปทรงต่าง ๆ กระจายออกเป็นรัศมีไปจากจุดศูนย์กลาง



ตัวอย่าง ผลงานการออกแบบที่ใช้หลักการศิลปะ

หลักการออกแบบ	ลักษณะ	ตัวอย่างงานออกแบบ
ความสมดุล		
ความขัดแย้งและการเน้นจุดสำคัญ		
การเคลื่อนไหวและจังหวะ		
ความเป็นเอกภาพและความหลากหลาย		
ความประสานกลมกลืน		
ลวดลายและการซ้ำ		
สัดส่วนและมาตราส่วน		

► ประเภทของงานออกแบบ

งานออกแบบในทางทัศนศิลป์แบ่งออกเป็น ๒ ประเภท ดังนี้

๑. การออกแบบงานจิตรศิลป์ คือ งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึทางใจมากกว่าประโยชน์ใช้สอย มุ่งเน้นในเรื่องของความรู้สึกสุนทรียภาพ ได้แก่

● งานจิตรกรรม



ภาพจิตรกรรมประเพณีของชาวบาหลี่

● งานประติมากรรม



ภาพพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร

● งานสถาปัตยกรรม



อาสนวิหารแห่งมิลาน อิตาลี

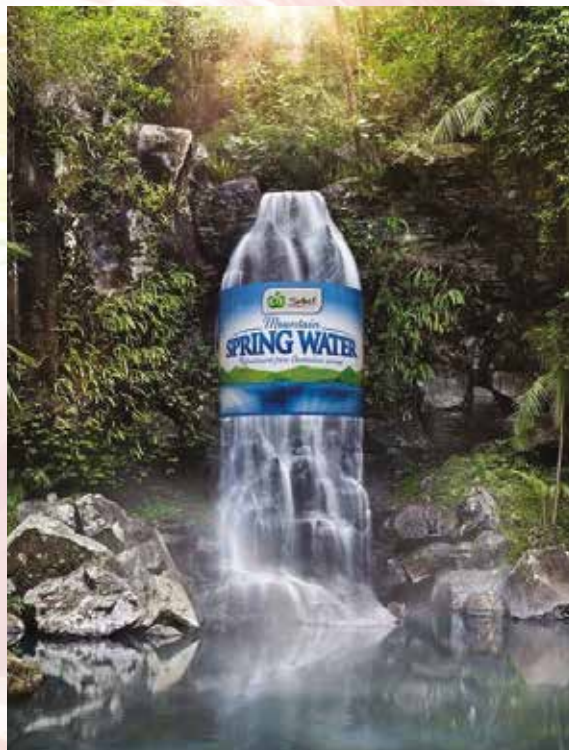
๒. การออกแบบงานประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) คือ งานศิลปะที่อำนวยความสะดวกให้สอยมากกว่าความงาม สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย เช่น พาณิชยศิลป์ มัณฑนศิลป์ ทัศนศิลป์ หัตถศิลป์และประณีตศิลป์

๒.๑ การออกแบบพาณิชยศิลป์ (Commercial Design) เป็นงานที่มุ่งเน้นในด้านการค้า เพื่อส่งเสริมการขายให้บรรลุเป้าหมาย เป็นการโฆษณาประชาสัมพันธ์เสนอรูปแบบของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ไปยังผู้บริโภค แบ่งออกได้ตามลักษณะดังนี้

๒.๑.๑ งานออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบสินค้าให้เป็นที่น่าสนใจ และนำไปใช้สอย ได้แก่ งานออกแบบสินค้าต่าง ๆ



งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์



๒.๑.๒ งานออกแบบโฆษณา (Advertising Design) เป็นการออกแบบเพื่อชี้แนะ ชักชวน เพื่อเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ หรือเลือกใช้บริการ งานโฆษณาที่น่าสนใจจะช่วยกระตุ้นหรือผลักดันให้เกิดความต้องการ และการเปรียบเทียบให้ผู้บริโภคเลือกซื้อ เช่น การโฆษณาผลิตภัณฑ์ ได้แก่ โฆษณาขายสินค้า

งานโฆษณาขายสินค้า

๒.๑.๓ งานออกแบบหุ่นจำลอง (Model Design) เป็นการออกแบบให้ต้นแบบมีลักษณะเหมือนจริง เป็น ๓ มิติ โดยย่อให้เล็กลงเพื่อแสดงผลนำไปขยายในอัตราส่วนที่กำหนดและเพื่อศึกษารายละเอียดของสิ่งนั้น ๆ เช่น แบบจำลองบ้าน แบบจำลองเมือง แบบจำลองเครื่องจักรกล ฯลฯ



ภาพแบบจำลองบ้าน

๒.๑.๔ งานออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการออกแบบงานด้านการผลิตสื่อที่ใช้แนวคิดและรูปแบบซึ่งมีการใช้รูปภาพและตัวอักษรมาจัดองค์ประกอบให้ที่น่าสนใจ มีการใช้สีสวยงาม งานออกแบบสิ่งพิมพ์ทุกชนิดผู้ออกแบบจะต้องนำความรู้ทางด้านการจัดองค์ประกอบมาใช้ในการออกแบบ เพื่อให้ได้งานที่สมบูรณ์สวยงาม เป็นสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ประกอบจะต้องคำนึงถึงวัสดุที่จะใช้พิมพ์ ขนาดตัวอักษรและภาพประกอบต่าง ๆ



ภาพงานสิ่งพิมพ์

๒.๑.๕ งานออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย (Symbol & Sign Design) เป็นการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายที่สร้างความเข้าใจกับผู้พบเห็น โดยไม่จำเป็นต้องใช้ภาษากำกับ เช่น ไฟแดง ไฟเหลือง ไฟเขียว หรือเครื่องหมายจราจร และเครื่องหมายอื่น ๆ



ภาพเครื่องหมายต่าง ๆ

- เครื่องหมาย (Symbol) คือ สื่อความหมาย ที่แสดงความนัย หรือเป็นการชี้ให้เห็น หรือกำหนด ให้คนในสังคมทราบ

- สัญลักษณ์ (Sign) คือ สื่อความหมาย ที่แสดงความนัย เพื่อบอกให้ทราบถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่มีผลในการปฏิบัติเหมือนเครื่องหมาย แต่มีผล ต่อการรับรู้ ความคิด หรือทัศนคติที่พึงมีต่อ สัญลักษณ์นั้น ๆ



งานตราสัญลักษณ์กีฬาชนิดต่าง ๆ
โดยนักออกแบบชาวญี่ปุ่นชื่อ มาซาอากิ อิโรโมะระ

๒.๒ การออกแบบทัศนศิลป์ (Decorative Arts Design) คือ การออกแบบภายใน เป็นการตกแต่งอาคาร ไม่ว่าจะเป็นที่อยู่หรืออาคารพาณิชย์ รวมไปถึงการศึกษาโครงสร้างอาคาร เทคนิคการก่อสร้าง เนื้อที่และประโยชน์ใช้สอย



งานออกแบบตกแต่งภายใน

๒.๓. การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Arts Design) คือ งานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ได้แก่ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ เครื่องไฟฟ้า เฟอร์นิเจอร์ สุขภัณฑ์ เครื่องประดับ เครื่องแต่งกาย ตลอดจนภาชนะบรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งมีการทำงานเป็นระบบ เป็น ขั้นตอนและมีมาตรฐาน ส่วนใหญ่ต้องทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านนั้น ๆ



งานเครื่องยนต์



๒.๔ การออกแบบหัตถศิลป์ (Handicraft Design) คือ การช่างที่ทำด้วยมือ เช่น งานศิลปะที่นำไปใช้ในงานหัตถกรรม โดยใช้มือทำเป็นส่วนใหญ่ มีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เช่น เครื่องปั้นดินเผา งานแกะสลักไม้ งานถักทอ งานหวาย เป็นต้น

งานหัตถศิลป์

๒.๕ งานประณีตศิลป์ (Elaboration Design) เป็นงานช่างฝีมือที่ประติประดอยขึ้นด้วยความละเอียดอ่อน พิถีพิถัน มุ่งเน้นคุณค่าความงามให้มีความสำคัญกับการก่อสร้างสิ่งสวยงาม มีคุณค่ามากกว่าประโยชน์ใช้สอย ผลงานที่ได้จึงเป็นศิลปะที่มีความวิจิตรบรรจงงดงาม



งานประณีตศิลป์

การใช้จินตนาการเพื่อนำแนวคิดที่ไม่มีอยู่จริงให้ไปสู่ความเป็นจริง ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติ นักออกแบบจะต้องมีเป้าหมายว่าจะออกแบบอะไร การออกแบบมีหลายประเภท และมีความแตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องใช้ทักษะเชิงสร้างสรรค์เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมายและนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่าพอใจ

กิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



ภาพวาดจิตรกรรมไทย โดย อาจารย์จักรพันธุ์ โปษยกฤต

๑. ให้นักเรียนสังเกตภาพนี้ แล้วระบุหลักการจัดภาพที่ศิลปินใช้
๒. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม แต่ละกลุ่มหาภาพงานจิตรกรรม ประติมากรรม หรืองานสถาปัตยกรรม กลุ่มละ ๑ ภาพ แล้วร่วมกันวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์หรือทัศนธาตุ และหลักการออกแบบที่ศิลปินใช้ในงานศิลปะนั้น ๆ เช่น
 - องค์ประกอบศิลป์ประกอบด้วยอะไรบ้าง
 - ใช้หลักการศิลปะอย่างไร
 - อะไรคือจุดเด่นและจุดด้อยของงาน
๓. ให้นักเรียนเลือกออกแบบปกหนังสือสารคดีเกี่ยวกับการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ โดยให้มีขนาดกระดาษ A4 เป็นภาพสีสี่

คำแนะนำสำหรับครูในการประเมินผลการเรียนรู้

การตรวจสอบการปฏิบัติงานและการเรียนรู้ โดยใช้เกณฑ์การประเมินด้านต่าง ๆ ดังตัวอย่าง

ด้าน	ระดับคะแนน			
	๑	๒	๓	๔
ความรู้ (๔ คะแนน)	รู้หลักการออกแบบ ในงานทัศนศิลป์	ระบุหลักการออกแบบ ในงานทัศนศิลป์ได้	อธิบายการออกแบบ ในงานทัศนศิลป์	สร้างสรรค์งานศิลปะ โดยใช้หลักการต่าง ๆ ในงานทัศนศิลป์
กระบวนการคิด (๔ คะแนน)	คิดและหามุมมอง จัดภาพตามหลักการ ในงานทัศนศิลป์	รวบรวมข้อมูลการ ออกแบบตามหลักการ ในงานทัศนศิลป์	มีจินตนาการนำ ทัศนธาตุมาดัดแปลง เพื่อออกแบบในการ สร้างสรรค์ผลงาน ศิลปะ	สร้างสรรค์งานศิลปะ จากความคิดและ จินตนาการ โดยใช้ ทัศนธาตุและ หลักการออกแบบ
มุมทักษะ (๔ คะแนน)	วาดภาพโดยใช้ความรู้ ความเข้าใจในทัศนธาตุ และการออกแบบ	วาดหรือดัดแปลง ทัศนธาตุให้เป็นภาพ ศิลปะ โดยใช้ความรู้ ความเข้าใจเรื่อง การออกแบบ	นำสิ่งที่วาด หรือ ดัดแปลงจัดวาง เพื่อให้เหมาะกับการ ออกแบบ	มีการพัฒนาการวาด ภาพ ดัดแปลงทัศนธาตุ ตามหลักการ ออกแบบอย่างต่อเนื่อง
รู้คุณค่า (๔ คะแนน)	เห็นคุณค่าของ การออกแบบที่เป็น หลักการสำคัญ ในงานศิลปะ	เห็นคุณค่าในความงาม ของทัศนธาตุและ การออกแบบ	เห็นคุณค่าในเรื่องราว ที่แฝงอยู่ในผลงาน ศิลปะ	ชื่นชมและเห็นคุณค่า งานศิลปะของศิลปิน และของเพื่อน ๆ
ค่านิยม (๔ คะแนน)	ปฏิบัติตามที่ ครูมอบหมาย	ใส่ใจปฏิบัติงานตามที่ ได้รับมอบหมาย	คิดและตัดสินใจ อย่างเป็นระบบ	มีส่วนร่วมในการทำงาน

เกณฑ์การประเมิน		เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ		
ช่วงคะแนน		ระดับคุณภาพ		
ดีมาก	๔	คะแนน	๑๘-๒๐	ดีมาก
ดี	๓	คะแนน	๑๕-๑๗	ดี
พอใช้	๒	คะแนน	๑๑-๑๔	พอใช้
ปรับปรุง	๑	คะแนน	๐ - ๑๐	ปรับปรุง

