

บทที่ 2

องค์ประกอบของการออกแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ (ทัศนธาตุ)

ผลงานออกแบบประเภท 2 มิติ หรือ 3 มิติ มักประกอบขึ้นด้วย จุด เส้น รูปร่าง พื้นผิว ซึ่งเรียกโดยรวมว่า ทัศนธาตุ และเมื่อสร้างงานโดยมีทฤษฎีเป็นตัวกำหนดจะได้ผลงานการออกแบบที่มีคุณภาพและความงามพร้อมกัน

ในการศึกษาศิลปะให้เข้าใจ และสามารถนำไปใช้ได้ดีนั้น จำเป็นต้องศึกษาถึงองค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะเสียก่อน จึงจะสามารถแยกประเภทขององค์ประกอบได้อย่างถูกต้อง ความรู้เหล่านี้ เป็นความรู้พื้นฐานในการศึกษาถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ และการนำไปประยุกต์ในงานขั้นต่อไป องค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะประกอบด้วย จุด เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง มวล แสงและเงา ลักษณะผิว ที่ว่าง และส่วนตัด เป็นต้น

จุด

จุด (dot) เป็นสิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก แต่สามารถสร้างความรู้สึกได้ เช่น ถ้านำมาวางห่างกัน 2 จุด ในพื้นที่หนึ่ง จะทำให้เกิดความรู้สึกของทิศทาง และเมื่อนำมาวางรวมกันเป็นกลุ่มจะทำให้รู้สึกมีความเป็นเอกภาพ หรือหากนำมาเรียงกันโดยลำดับขนาดเล็กหรือใหญ่ขึ้น จำทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (มาโนช กงกชนันท์, 2559)

เราสามารถพบเห็นจุดได้โดยทั่วไปในธรรมชาติ เช่น ดวงดาวบนท้องฟ้า บนส่วนต่างๆ ของผิวพืชและสัตว์ บนก้อนหิน พื้นดิน ฯลฯ จุดจัดเป็นองค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานขององค์ประกอบอื่น เช่น จุดทำให้เกิดเส้น รูปร่าง รูปทรง ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา เป็นต้น



เส้น ที่เกิดจาก จุด



รูปร่าง รูปทรง ที่เกิดจาก จุด



ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา ที่เกิดจาก จุด

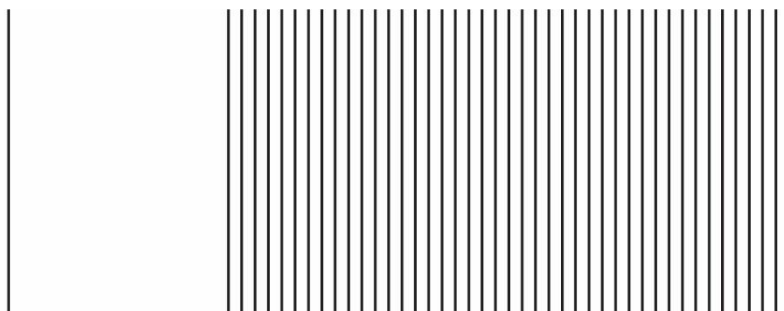
ภาพที่ 2.1 องค์ประกอบพื้นฐานที่เกิดจากจุด

เส้น

เส้น (line) เกิดจากจุดหลายๆ จุดมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นเส้น โดยมีความยาวและทิศทาง หรือเส้นหมายถึงรอยขีดเขียนด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่สร้างให้ปรากฏบนพื้นระนาบ และยังหมายถึง ส่วนขอบรอบนอกของวัตถุอีกด้วย (กุลนิตา เหลือบจำเริญ, 2556)

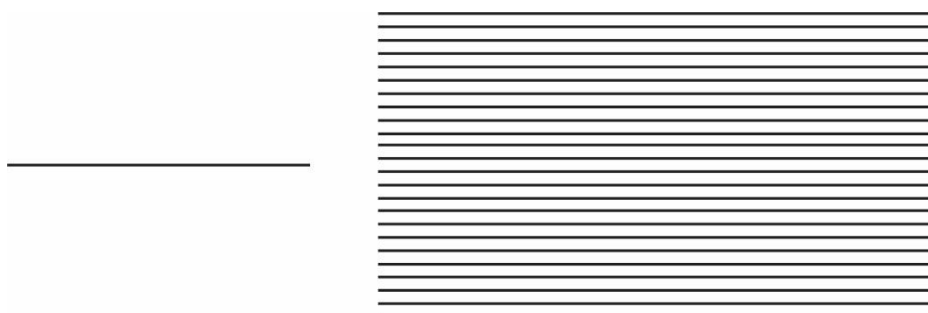
เส้น เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์ เส้นสามารถแสดงให้เกิดความหมาย ของภาพ และให้ความรู้สึกได้ตามลักษณะของเส้น เส้นที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ เส้นตรง และเส้นโค้ง จาก เส้นตรงและเส้นโค้งสามารถนำมาสร้างให้เกิดเป็นเส้นใหม่ที่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปได้ดังนี้

เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกแข็งแรง สูงเด่น สง่างาม น่าเกรงขาม



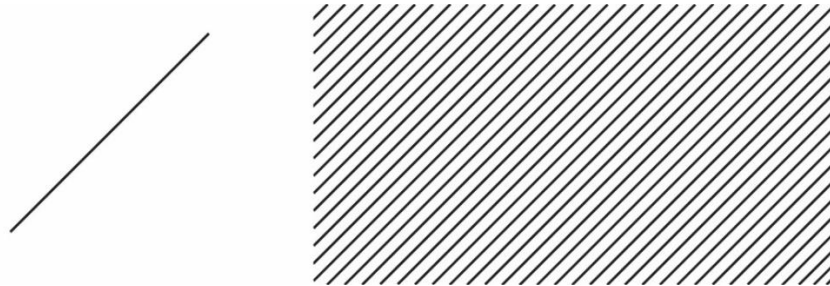
ภาพที่ 2.2 แสดงภาพเส้นตรงแนวตั้ง

เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ กว้างขวาง การพักผ่อน หยุดนิ่ง



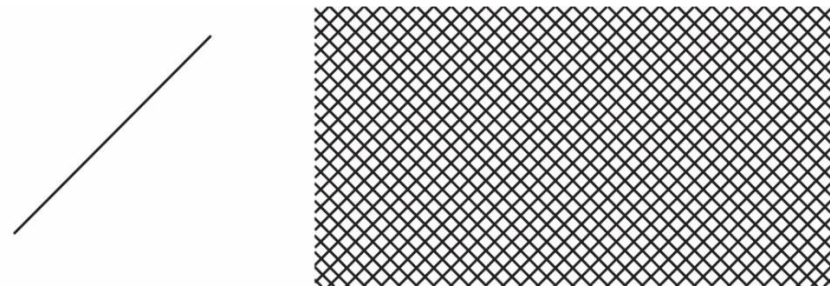
ภาพที่ 2.3 แสดงภาพเส้นตรงแนวนอน

เส้นตรงแนวเฉียง ให้ความรู้สึก ไม่ปลอดภัย การลี้ภัย ไม่หยุดนิ่ง



ภาพที่ 2.4 แสดงภาพเส้นตรงแนวเฉียง

เส้นตัดกัน ให้ความรู้สึกประสานกันแข็งแกร่ง

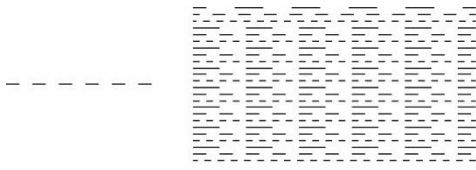


ภาพที่ 2.5 แสดงภาพเส้นตัดกัน

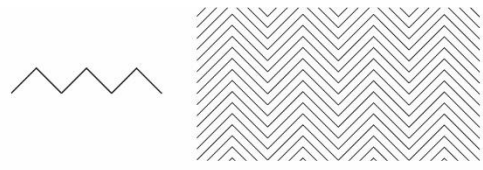
เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนโยน นุ่มนวล



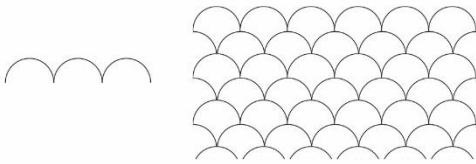
ภาพที่ 2.6 แสดงภาพเส้นโค้ง



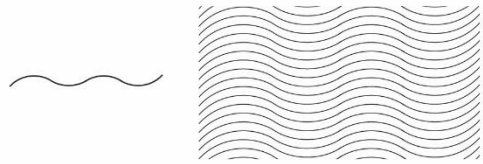
เส้นประ ให้ความรู้สึกขาดหาย ลึกลับ ไม่สมบูรณ์ แสดงส่วนที่มองไม่เห็น



เส้นหยัก ให้ความรู้สึกขัดแย้ง น่ากลัว ตื่นเต้น แปลกตา



เส้นโค้งเป็นจังหวะซ้อนสลับกัน ให้ความรู้สึกเพิ่มพูน ท้าบถม อุดมสมบูรณ์



เส้นคลื่น ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไหลเลื่อน ร่าเริง ต่อเนื่อง

ภาพที่ 2.7 แสดงเส้นในลักษณะต่างๆ

รูปแบบของเส้น

หากพิจารณารูปแบบของเส้นที่ปรากฏอยู่ในสิ่งต่างๆ รอบตัว หรือผลงานสร้างสรรค์ต่างๆ เส้นสามารถแบ่งได้เป็น 4 แบบ คือ

1. เส้นที่เกิดขึ้นจริง (actual line) คือเส้นที่ถูกสร้างขึ้นด้วยการขีดเขียนบนพื้นระนาบ
2. เส้นเชิงนัย (implied line) คือเส้นที่เกิดจากการลากเส้นโยง ในความคิด ความรู้สึก และจินตนาการ
3. เส้นที่เกิดจากขอบ (line formed by edges) คือเส้นที่เป็นส่วนขอบรอบนอกของวัตถุหรือที่ว่าง
4. เส้นสมมติ (psychic line) คือเส้นที่เกิดจากความรู้สึกหรือจินตนาการเมื่อได้เห็นภาพแล้วเกิดความคิดเชื่อมโยงเป็นเส้นสมมติแต่ความจริงไม่มีเส้น

ประโยชน์ของเส้น

1. กำหนดส่วนขอบรอบนอกของรูปร่างทำให้เกิดพื้นที่
2. กำหนดส่วนขอบของรูปทรงทำให้เกิดปริมาตร
3. ทำให้เกิดขอบเขตของที่ว่าง
4. ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึก

5. แบ่งที่ว่างของภาพออกเป็นส่วนๆ
6. เส้นประแสดงส่วนที่มองไม่เห็นให้ปรากฏ
7. กำหนดขอบเขตของภาพในงานเขียนแบบ
8. ทำให้เกิดจุดลึบสายตาหรือทัศนียภาพ

รูปทรง (form)

รูปร่าง (shape) หมายถึง

1. การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง และความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ
2. แสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบน ไม่แสดงความเป็นปริมาตร

รูปทรง (form) หมายถึง

1. การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนา หรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ
2. สิ่งที่มีลักษณะแน่นทึบแบบ 3 มิติ เช่น งานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม

มวล (mass) หมายถึง

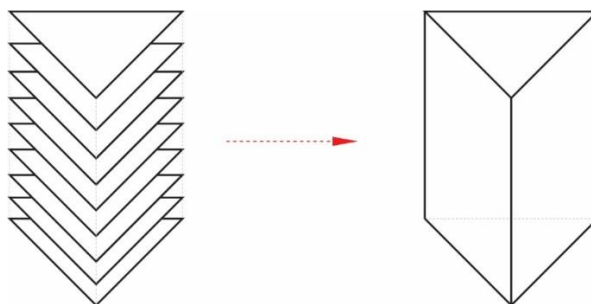
1. การรวมกลุ่มของรูปร่าง รูปทรงที่มีความกลมกลืนกัน
2. วัตถุที่มีความหนาแน่น มีน้ำหนัก

ประเภทของรูปทรง

รูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

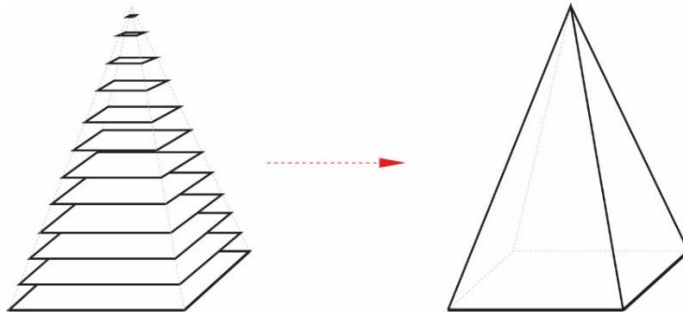
1. รูปทรงเรขาคณิต (geometric form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดจากการประกอบกันของรูปเรขาคณิต ซึ่งได้แก่ วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ทำให้เกิดความหนาเป็นรูปทรงลักษณะต่างๆ เช่น

รูปทรงปริซึม เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปสามเหลี่ยมขนาดเท่ากัน



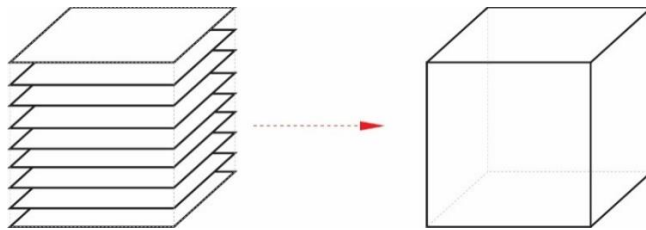
ภาพที่ 2.8 แสดงรูปทรงปริซึม

รูปทรงพีระมิด เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปสามเหลี่ยมหรือรูปสี่เหลี่ยมที่มีขนาดเล็กลงเรื่อยๆ จนเป็นศูนย์ที่ยอดพีระมิด



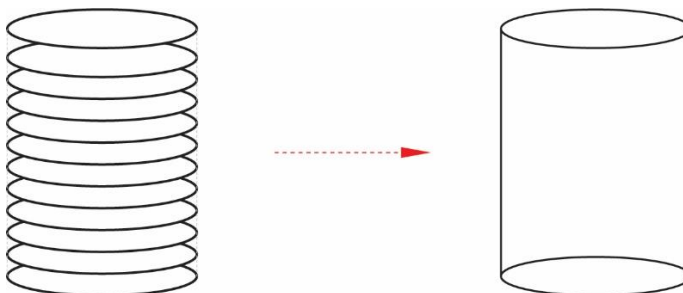
ภาพที่ 2.8 แสดงรูปทรงพีระมิด

รูปทรงลูกบาศก์ เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสจนมีความหนาเท่ากับความยาวของรูปสี่เหลี่ยมนั้น



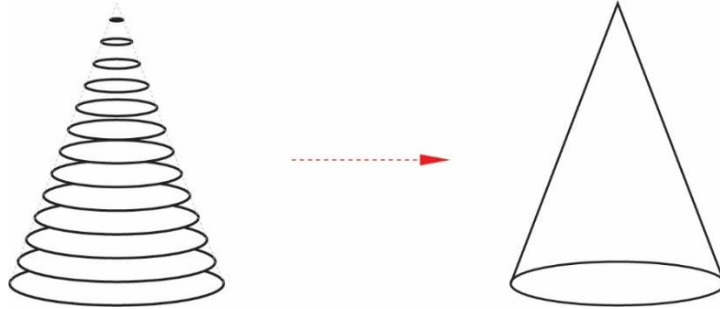
ภาพที่ 2.9 แสดงรูปทรงลูกบาศก์

รูปทรงกระบอก เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปวงกลมที่มีขนาดเท่ากัน



ภาพที่ 2.10 แสดงรูปทรงกระบอก

รูปทรงกรวย เกิดจากการซ้อนทับกันของรูปวงกลมที่มีขนาดพื้นที่เล็กลงเรื่อยๆ จนเป็นศูนย์ที่ยอดกรวย



ภาพที่ 2.11 แสดงรูปทรงกรวย

รูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปทรงที่นูนออกแบบนิยมนิยามใช้มากกว่ารูปทรงประเภทอื่นๆ เนื่องจากเป็นรูปทรงที่มีความสวยงาม มีขอบเขตชัดเจน สามารถคำนวณหาพื้นที่ผิว ปริมาตร และน้ำหนักได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถเขียนแบบ ย่อแบบ ขยายแบบ ดัดแปลง หรือทำซ้ำได้ง่ายอีกด้วย ทำให้สะดวกต่อการนำแบบมาใช้สร้างสรรค์งาน

2. รูปทรงธรรมชาติ

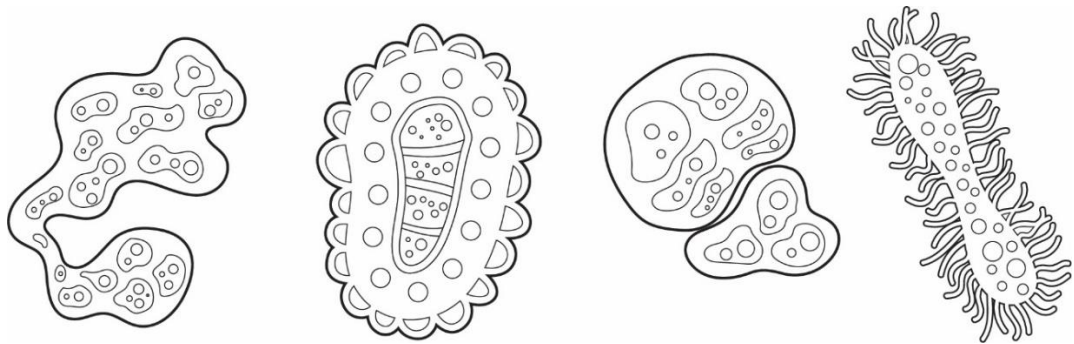
รูปทรงธรรมชาติ (nature form) หมายถึงรูปทรงของสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่ในธรรมชาติ แนวความคิดด้านการออกแบบล้วนเป็นผลมาจากความงามในธรรมชาติเกือบทั้งสิ้น นอกจากธรรมชาติจะเป็นพื้นฐานความงามและความคิดต่างๆ แล้ว ในแง่รูปทรงธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ และสัตว์ชนิดต่างๆ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว ยังเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์รูปทรงที่จะนำมาใช้กับงานออกแบบอีกด้วย งานออกแบบรูปทรงธรรมชาติที่ดี ไม่ใช่การเลียนแบบธรรมชาติ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงจากรูปทรงธรรมชาติให้ได้รูปแบบที่น่าสนใจ (วิรุณ ตั้งเจริญ, ม.ป.ป.)



ภาพที่ 2.12 แสดงรูปทรงธรรมชาติ (nature form)

3. รูปทรงอิสระ

นอกจากรูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอินทรีย์รูปแล้ว ศิลปินบางกลุ่มยังมีความประทับใจในรูปทรงอิสระ (free form) จนเกิดแรงบันดาลใจให้สร้างงานทัศนศิลป์ประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อผสม หรือแม้แต่งานสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นงานทัศนศิลป์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดอีกด้วย

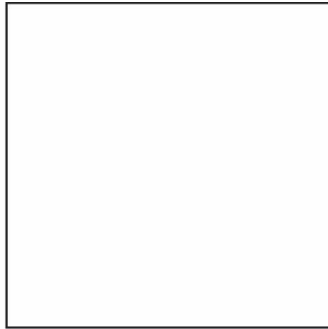


ภาพที่ 2.13 แสดงรูปทรงอิสระ (free form)

ความรู้สึกที่มีต่อรูปร่าง และรูปทรง

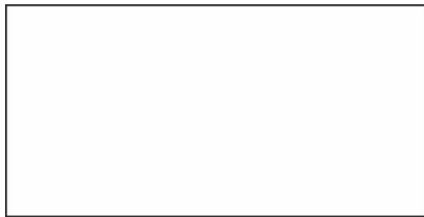
ศิลปินและนักออกแบบใช้ความรู้สึกที่มีต่อรูปร่าง และรูปทรงมาออกแบบสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทุกประเภท เพื่อให้ได้ผลงานตามความมุ่งหมาย โดยอาจใช้ประโยชน์ได้มากหรือน้อยแล้วแต่ลักษณะของงาน แต่ผลงานทุกชิ้นย่อมทำให้ผู้พบเห็นเกิดอารมณ์ และความรู้สึกได้หลากหลายแตกต่างกันเช่น

รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ให้ความรู้สึกสมดุล แข็งแรง ไม่เอนเอียง



ภาพที่ 2.14 แสดงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส

รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง สงบ มั่นคง



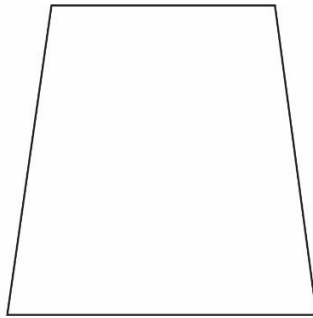
ภาพที่ 2.15 แสดงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน

รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสูงเด่น สง่างาม



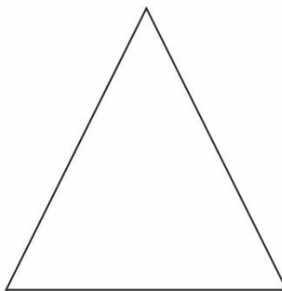
ภาพที่ 2.16 แสดงรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง

รูปสี่เหลี่ยมคางหมู ให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง ปลอดภัย



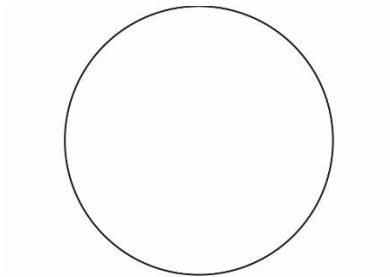
ภาพที่ 2.17 แสดงรูปสี่เหลี่ยมคางหมู

รูปสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกสูงเด่น สง่างาม รุนแรง



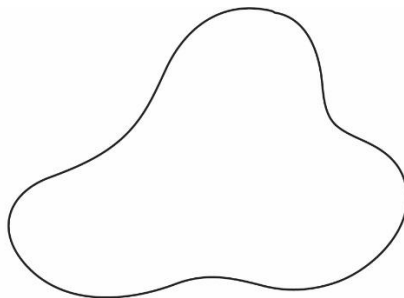
ภาพที่ 2.18 แสดงรูปสามเหลี่ยม

รูปทรงกลม ให้ความรู้สึกกลมกลืน ไม่นั่นคง



ภาพที่ 2.19 แสดงรูปทรงกลม

รูปทรงอิสระ ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่แน่นอน

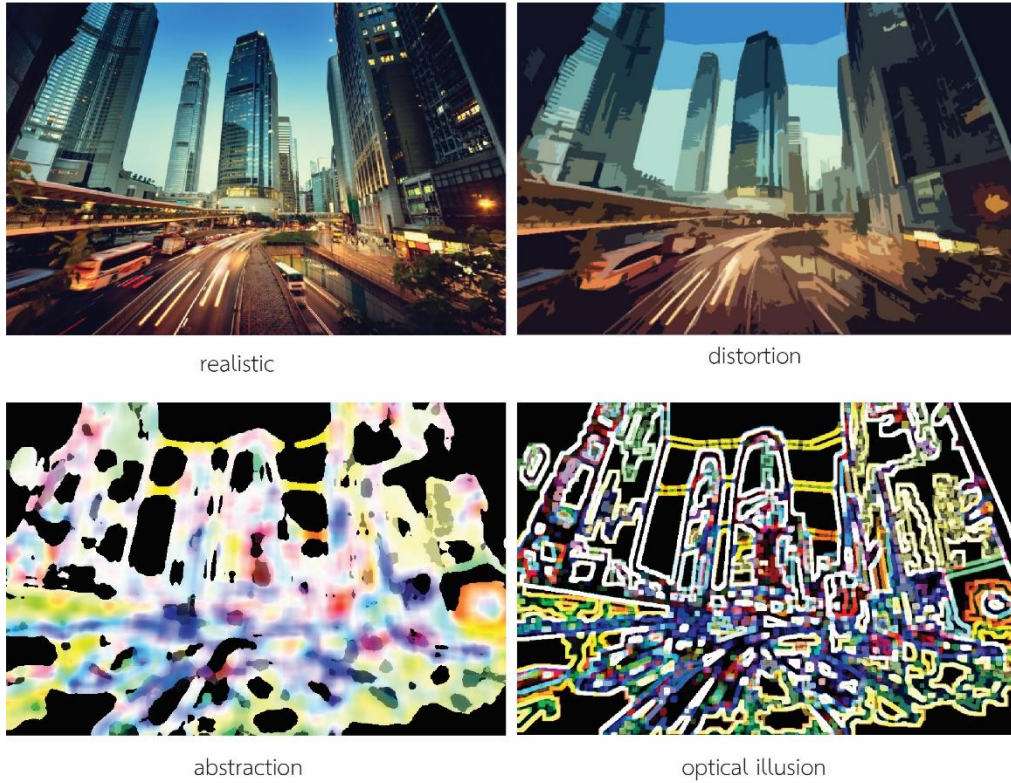


ภาพที่ 2.19 แสดงรูปทรงอิสระ

การถ่ายทอดรูปทรงในงานทัศนศิลป์

มนุษย์มีอิสระทางความคิดและการแสดงออกในด้านต่างๆ โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยปกติแล้วศิลปินมักถ่ายทอดรูปทรงของงานทัศนศิลป์ใน 4 ลักษณะด้วยกัน คือ

1. ถ่ายทอดตามความเป็นจริงให้ใกล้เคียงกับรูปที่มองเห็นหรือเหมือนจริงมากที่สุด เรียกว่า realistic
2. ถ่ายทอดโดยตัดทอนบางส่วนลง เรียกว่า distortion
3. ถ่ายทอดแต่เพียงความรู้สึกของวัตถุเท่านั้น เรียกว่า abstraction
4. ถ่ายทอดให้เกิดการลวงตา เรียกว่า optical illusion



ภาพที่ 2.20 แสดงรูปการถ่ายทอดรูปทรง

งานทัศนศิลป์ที่มีลักษณะ 3 มิติ ในการออกแบบต้องนำหลักการจัดกลุ่มของรูปทรงรวมเข้าด้วยกันเป็นผลงาน โดยคำนึงถึงความคล้ายกัน หรือเป็นรูปทรงประเภทเดียวกัน รวมทั้งการจัดให้เกิดการลดหลั่นกัน มีที่ว่างที่เหมาะสม ส่งเสริมความเด่นของรูปทรงบางรูปทรงได้ นอกจากนี้ยังอาจใช้ความแตกต่างของลักษณะผิวในแต่ละรูปทรงบ้างเพื่อให้ลดความน่าเบื่อลงไป แต่ยังคงแฝงไว้ด้วยความกลมกลืนของรูปทรงเป็นหลักทำให้ผลงานมีเอกภาพและเกิดความงาม

พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวผิว หมายถึงลักษณะภายนอกของวัตถุต่างๆ ที่สามารถจับต้อง สัมผัส หรือมองเห็นแล้วเกิดความรู้สึกได้ เช่น

ผิวที่ขรุขระของคางคก ตุ๊กแก หรือจระเข้ ให้ความรู้สึกขยะเขยง น่าเกลียด ไม่อยากจับต้อง
 ผิวที่มีเปลือกผิวปูดโปน แหลมหคมของเม่น ปลาปักเป้าทะเล หรือต้นไม้มบางชนิด ให้ความรู้สึกน่ากลัว ไม่ปลอดภัย

ผิวที่อ่อนนุ่มของขนลูกไก่ ขนนก หรือขนแกะ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล น่าทะนุถนอม



ภาพที่ 2.20 แสดงรูปลักษณะผิว (Texture)

การสัมผัสที่รับรู้ได้จากลักษณะผิว

โดยปกติความรู้สึกที่มีต่อลักษณะผิวจะเกิดจากการสัมผัสทางกายหรือจับต้องผิว (tactile texture) กับวัตถุโดยตรง เพื่อที่จะทราบว่าคุณสมบัติของวัตถุนั้นมีผิวหยาบ ละเอียด ขรุขระ มัน หรือด้าน แต่การสัมผัสที่ให้ความรู้สึกอีกทางหนึ่งคือการสัมผัสทางการเห็น (visual texture) ซึ่งเป็นการสัมผัสที่ให้ค่าความรู้สึกในระดับที่สูงกว่า ลักษณะผิวแบ่งตามการสัมผัสได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ผิวที่เกิดจากเทคนิคการลวงตา (artificial texture) หมายถึงผิวที่ศิลปินหรือนักออกแบบได้ใช้เทคนิคต่างๆ สร้างสรรค์ขึ้นบนผิวระนาบเพื่อลวงตาให้เห็นว่าวัตถุหรือรูปทรงในภาพมีลักษณะผิวหยาบ ขรุขระ มัน ด้าน ทำให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกคล้ายตามหรือเกิดอารมณ์พอใจ ประทับใจ หรือน่าเกลียด น่ากลัวขึ้นได้ เช่น ลักษณะผิวในงานจิตรกรรม ภาพพิมพ์ และงานออกแบบ 2 มิติ



ภาพที่ 2.21 แสดงรูปผิวที่เกิดจากเทคนิคการลวงตา (artificial texture)

2. ผิวที่เกิดจากความเป็นจริงเชิงกายภาพ (real texture) หมายถึงผิวที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติหรือวัตถุจริง เช่น ผิวขรุขระ กระจ่างหยาบของหิน ผิวเรียบมันของกระจกและโลหะ ผิวด้านของไม้ ผิวนุ่มอ่อนโยนของขนสัตว์บางชนิดหรือวัสดุสังเคราะห์บางอย่าง ที่ศิลปินนำมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์งานประเภทประติมากรรม สถาปัตยกรรมและสื่อผสม 3 มิติ



ภาพที่ 2.22 แสดงรูปผิวที่เกิดจากความป็นจริงเชิงกายภาพ (real texture)

ความรู้สึกที่ได้รับจากลักษณะผิว ลักษณะผิวให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เช่น ผิวละเอียดให้ความรู้สึกนุ่มนวล เบา สุภาพ ผิวเรียบมันวาวให้ความรู้สึกลื่น หรุหระ มีราคา ส่วนผิวหยาบให้ความรู้สึกแข็ง แข็ง หนักแน่น กระด้าง น่ากลัว เป็นต้น

ในงานที่มีลักษณะ 3 มิติ ศิลปินสามารถสร้างสรรค์พื้นผิวได้ด้วยเทคนิค และวิธีการต่างๆ มากมาย เช่นในงานประติมากรรมสามารถพอก ปั้น ชูต เจาะ ชูต ให้เกิดผิวที่มีลักษณะแตกต่างกัน

ได้มาก ในงานสื่อผสมสามารถใช้เทคนิคสร้างผิวโดยตรงเหมือนงานประติมากรรม หรือใช้การสร้างพื้นผิวชนิดลวดตาแบบงานจิตรกรรม หรือใช้วัสดุที่มีลักษณะผิวอันหลากหลายมาผูกมัด ตัด ต่อ ประติด ได้อย่างมากมายตามจินตนาการของศิลปิน

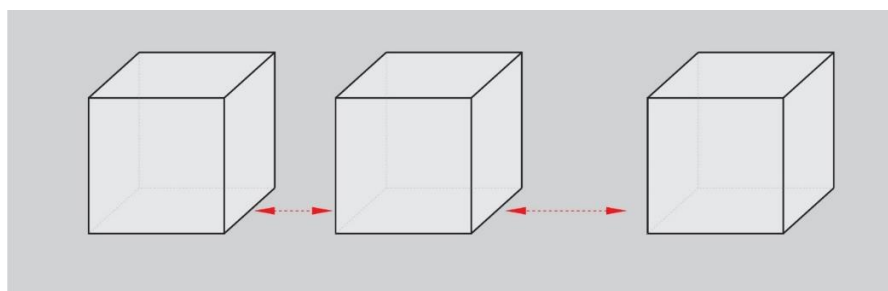
ประโยชน์ของลักษณะผิวที่มีผลต่องานออกแบบ

1. ลักษณะผิวช่วยให้รูปทรงไม่ดูเรียบง่ายเกินไป
2. ลักษณะผิวของวัสดุจริงจะแสดงคุณค่าความงามของตัวเอง
3. ลักษณะผิวช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหาได้หลายอย่าง เช่น ผิวมันวาวช่วยป้องกันการเสียดสี การขีดเขียนเลอะเทอะ ผิวด้านช่วยลดแสงสะท้อน ผิวอ่อนนุ่มช่วยลดแรงกระแทก ผิวขรุขระช่วยลดเสียงสะท้อน เป็นต้น

ที่ว่าง (space)

ที่ว่าง ตามปกติหมายถึงบริเวณที่ไม่มีวัตถุ ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก หายขอบเขตไม่ได้ ที่ว่างจะปรากฏขึ้นเมื่อมีทัศนธาตุใดๆ มากำหนดรูปร่าง หรือสร้างความสัมพันธ์ในพื้นที่หนึ่งๆ ขึ้น ที่ว่างจึงเปรียบเสมือนบริเวณหรือพื้นที่ที่บรรจุทัศนธาตุอื่นๆ ลงไป แสดงหรือปรากฏตัวในบทบาทของรูปทรง (ชูลุด นิ้มเสมอ, 2557) เมื่อก้าวโดยสรุปแล้วที่ว่างหมายถึง

1. พื้นที่ว่างระหว่างรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี
2. ปริมาตรของอากาศที่ล้อมรอบรูปทรงหรือวัตถุ
3. ปริมาตรของอากาศที่ถูกล้อมรอบด้วยขอบเขต
4. การแทนค่าความลึกลักษณะ 3 มิติลงบนระนาบ 2 มิติในงานทัศนศิลป์



ภาพที่ 2.23 แสดงที่ว่าง (space)

ลักษณะของที่ว่าง สามารถแบ่งที่ว่างในงานศิลปะได้เป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือพื้นที่ระหว่างรูปบนพื้นผิวแบนราบ เช่นกระดาษ ผ้าใบ เป็นที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้างและความยาว เท่านั้น

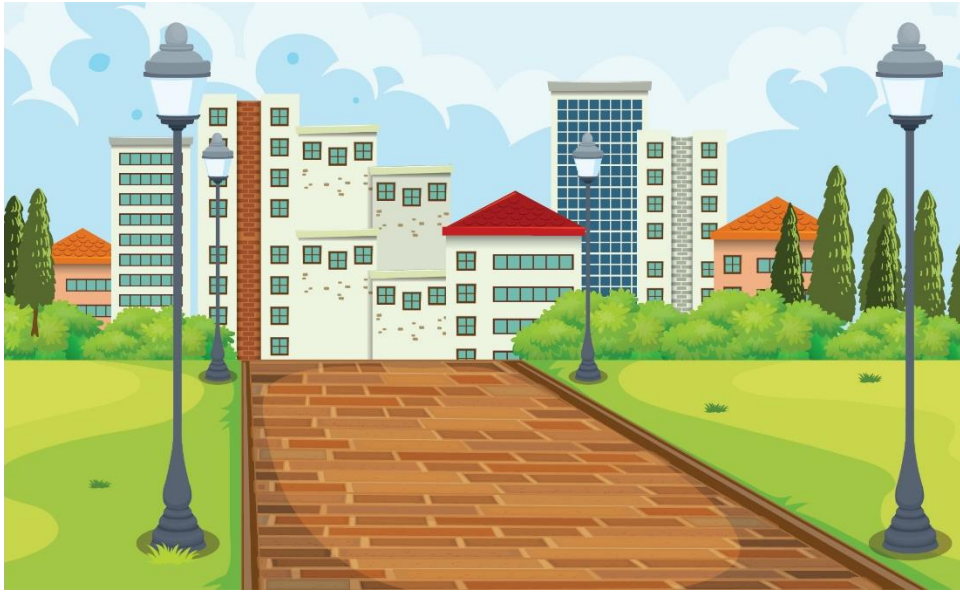


ภาพที่ 2.24 แสดงที่ว่างแบบ 2 มิติ

2. ที่ว่างแบบ 3 มิติ คือมีปริมาตรของอากาศที่อยู่ระหว่างวัตถุ หรือรูปทรง กำหนดด้วยความกว้าง ความยาว และความลึก สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท

2.1 ที่ว่างลวงตา หรือที่ว่างแบบรูปภาพ (pictorial space) เป็นที่ว่างที่เกิดจากความรูสึกเมื่อได้เห็นภาพ ไม่สามารถสัมผัสได้ เป็นที่ว่างในงาน 2 มิติ ที่สร้างสรรค์ให้ดูคล้ายจริง คล้ายมีความลึก เช่น งานจิตรกรรม ภาพพิมพ์

2.2 ที่ว่างจริง หรือที่ว่างกายภาพ (physical space) เป็นที่ว่างที่มีอยู่จริง สามารถสัมผัสได้ เป็นที่ว่างในงานที่มีลักษณะเป็น 3 มิติจริง เช่น งานสื่อผสม งานประติมากรรม และงานสถาปัตยกรรม



ภาพที่ 2.25 แสดงที่ว่าง 3 มิติ แบบลวงตา



ภาพที่ 2.26 แสดงที่ว่าง 3 มิติ แบบที่ว่างจริง

ที่ว่างเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ เนื่องจากที่ว่างในงาน 3 มิติ จะเกิดขึ้นพร้อมกับรูปทรงที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นเสมอ งาน 3 มิติ บางชิ้นมีเฉพาะที่ว่างภายนอก รูปทรง บางชิ้นอาจมีที่ว่างภายในรูปทรงด้วย ที่ว่างทั้ง 2 แบบจะแสดงให้เห็นถึงสัดส่วนของรูปทรงของงาน สัดส่วนที่งดงามได้จะต้องมีสัดส่วนของที่ว่างและรูปทรงที่เหมาะสมกันด้วย (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2548)

สรุปท้ายบท

องค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานในการสร้างงานศิลปะประกอบด้วย

1. จุด (point) เป็นสิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก และเป็นองค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานขององค์ประกอบอื่นๆ

2. เส้น (line) หมายถึงรอยขีดเขียนด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่สร้างให้ปรากฏบนพื้นระนาบ หรือการนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนมาก โดยมีความยาวและทิศทาง เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบ คือ เส้นที่เกิดขึ้นจริง เส้นเชิงนัย เส้นที่เกิดจากขอบ และเส้นสมมติ

3. รูปร่าง รูปทรง มวล

รูปร่าง (shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง และความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ แสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบน ไม่แสดงความเป็นปริมาตร

รูปทรง (form) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาว และความหนา หรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ เช่น งานประติมากรรม สถาปัตยกรรม หรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ รูปทรงเรขาคณิต (geometric form) รูปทรงธรรมชาติ (nature form) และรูปทรงอิสระ (free form)

มวล (mass) หมายถึง การรวมกลุ่มของรูปร่าง รูปทรงที่มีความกลมกลืนกัน วัตถุที่มีความหนาแน่น มีน้ำหนัก

4. พื้นผิว (texture) หมายถึงลักษณะภายนอกของวัตถุต่างๆ ที่สามารถจับต้อง สัมผัส หรือมองเห็นแล้วเกิดความรู้สึกได้ แบ่งตามการสัมผัสได้เป็น 2 ประเภท คือ ผิวที่เกิดจากเทคนิคการลงตา (artificial texture) และผิวที่เกิดจากความเป็นจริงเชิงกายภาพ (real texture)

5. ที่ว่าง (space) หมายถึงบริเวณที่ไม่มีวัตถุ ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก หยาขอบเขตไม่ได้ แต่ในงานทัศนศิลป์ ที่ว่างหมายถึง ระยะห่างของรูปร่าง รูปทรงในงานจิตรกรรม หรือช่องว่างของรูปทรงในงานประติมากรรมที่ศิลปินกำหนดให้มีขอบเขต และความหมายตามที่ต้องการ เป็นต้น สำหรับในงานศิลปะประยุกต์ ที่ว่างหมายถึงบริเวณที่นักออกแบบเว้นไว้เพื่อประโยชน์ใช้สอย หรือความสวยงามในงานมัณฑนศิลป์ หรืองานศิลปะเหตุการณ์ เป็นต้น ลักษณะของที่ว่าง สามารถแบ่งที่ว่างได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ที่ว่างแบบ 2 มิติ และที่ว่างแบบ 3 มิติ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ที่ว่างลงตา หรือที่ว่างแบบรูปภาพ (pictorial space) และที่ว่างจริง หรือที่ว่างกายภาพ (physical space)

เอกสารอ้างอิง

- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2556). **องค์ประกอบศิลป์**. พิมพ์ครั้งที่2. ปทุมธานี: บริษัท สกายบุ๊กส์ จำกัด.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2548). **องค์ประกอบศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: วิทย์พัฒน์ จำกัด.
- ชลุด นิ่มเสมอ. (2557). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่9. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อัมรินทร์.
- มาโนช กงกะนันทน์. (2559). **ศิลปะการออกแบบ**. พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพมหานคร: โอเอส พรินต์ติ้ง เฮ้าส์ จำกัด.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (ม.ป.ป.). **การออกแบบ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.