

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีทางศิลปะ ทฤษฎีทางจิตกรรม

ความหมายของศิลปะ

ในสมัยโบราณ นักปราชญ์ได้ให้ความหมายของศิลปะ (Art) ไว้ว่า คือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น (Artifact) เป็นสิ่งที่มีได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ดังนั้น ตามความหมายนี้ ตะวันตกดินที่เราว่า งดงามจึงไม่ใช่ศิลปะ เพราะเป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ ศิลปะอีกความหมายหนึ่งที่ใช้ตรงข้ามกับคำว่า ศาสตร์ หมายถึง การเรียนรู้และการกระทำที่ต้องใช้การเห็นแจ้ง (Intuition) ความชำนาญ หรือฝีมือ นอกเหนือไปจากเหตุผลหรือกฎเกณฑ์ทั่วไป เช่น ศิลปะการครองเรือน ศิลปะการสงคราม ศิลปะมวยไทย เป็นต้น ศิลปะในความหมายเฉพาะ หมายถึง วิจิตรศิลป์ (Fine Art หรือBeaux' Art) เป็นคำที่บัญญัติขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 18 เพื่อใช้เรียกงานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประเทืองปัญญาและอารมณ์ แยกออกจากประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts) ซึ่งเป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย แต่ในปัจจุบัน เมื่อกล่าวถึงศิลปะจะหมายถึงศิลปะที่เป็นวิจิตรศิลป์เท่านั้น ส่วนงานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์อื่น ๆ เรียกว่าประยุกต์ศิลป์ (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 1-2)

ความหมายศิลปะตามทัศนะของนักปรัชญา

ศิลปะคือการเลียนแบบ (Art as Imitation) เพลโต (Plato) นักปรัชญาชาวกรีก มีความเห็นว่า ศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ ถือว่าเป็นการทำซ้ำในรูปลักษณะของสิ่งที่มีอยู่แล้ว ไม่มีความจริงอะไรในศิลปะ เพราะความจริงคือ รูปความคิด (Ideas) รูปลักษณะที่รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสนั้นเป็นเพียงเริ่มแรกของความจริง ความคิดนี้ได้ให้อิทธิพลต่อศิลปินสมัยที่ผ่านมา เช่น คอนสแตนติน บรังคูซี (Constantin Brancusi) คาซิมีร์ มาเลวิช (Kasimir Malevich) และปีเอท มอนเดรียน (Piet Mondrian) (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 5)

ศิลปะคือการเป็นตัวแทน (ของชีวิต) (Art as Representation) อริสโตเติล (Aristotle) นักปรัชญาชาวกรีก ศิษย์ของเพลโต ได้คลี่คลายทัศนคติการเลียนแบบในศิลปะของเพลโตว่า ศิลปินอาจเลียนแบบรูปทรง (Form) ที่เป็นกลางทั่ว ๆ ไป เพื่อแสดงแก่นสารที่มีอยู่ในสิ่งต่าง ๆ มากกว่าจะเลียนแบบลักษณะเฉพาะทางกายภาพของสิ่งนั้น ศิลปินแสดงรูปทรง แต่ไม่ได้แสดงสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะ ศิลปินมองทะลุเข้าไปถึงลักษณะเฉพาะของสิ่งเพื่อแสดงรูปทรงของสิ่งนั้น จิตรกรจะแสดงบุคลิกภาพและอุปนิสัยของผู้ที่นิ่งเป็นแบบออกมาในงานมากกว่าจะแสดงรูปลักษณะภายนอกของแบบที่ปรากฏแก่สายตาในขณะนั้น และในทำนองเดียวกันศิลปินทั้งหลายต่างพยายามค้นหารูปทรงที่เป็นแก่นแท้ของสิ่งต่าง ๆ เช่น สิงโต ม้า หรือแม้แต่เก้าอี้ รองเท้า หรือสภาพสังคมหรือกิจกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ รูปทรง คือ ฐานของความจริงที่ต่างจากความเป็นลักษณะส่วนตัว โดยเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ รูปทรงของมนุษย์ คือ ความจริงที่ต่างจากรูปลักษณะของ นายดำ นายขาว แต่ศิลปินก็ต้องเลียนแบบจาก นายดำ นายขาว เพื่อจะได้รูปทรงที่เป็นแก่นหรือความจริงของมนุษย์ ศิลปะจึงไม่ใช่การเลียนแบบธรรมชาติโดยตรง แต่เป็นตัวแทนหรือการแสดงออกของความจริงในธรรมชาติ (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 5)

ศิลปะคือการแสดงออก (Art as Expression) นักปรัชญาและนักประพันธ์หลายคน เช่น อูเยิน เวรอง (Eugene Veron) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) เลโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) โรเจอร์ ฟราย (Roger Fry) รูดอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Rudolf Arnheim) ต่างเน้นความหมายของศิลปะไปที่การแสดงออก ศิลปะจะต้องแสดงส่วนที่อยู่ภายในชีวิตออกมา ส่วนที่อยู่ภายในนั้น ได้แก่ อารมณ์ (Emotion) ความรู้สึก (Feeling) ซึ่งจะเป็นของตัวศิลปินเองหรือของสังคมก็ได้ เช่น ความรู้สึกของเชื้อชาติ ชาติ หรืออารมณ์ความรู้สึกของมนุษยชาติในส่วนรวม นอกจากนั้น บางคนยังให้ความเห็นรวมไปถึงการแสดงออกของมโนคติ (Idea) และความคิด (Thought) เน้นไปที่รูปทรงที่เข้าถึงได้ด้วยปัญญา

ศิลปะไม่ใช่การเลียนแบบ (Art's Not Imitation of Nature) เมื่อกล่าวถึงธรรมชาติ เราหมายถึงสิ่งที่ปรากฏให้เห็นได้ในโลกหรือนอกโลก ถ้าเราหาความแตกต่างของความงามระหว่างภาพเขียนทิวทัศน์ภาพหนึ่งกับทิวทัศน์จริง ๆ แล้ว เราก็คงจะพบว่ามีความแตกต่างกันแน่นอน อะไรคือความแตกต่างอันนั้น เมื่อศิลปินเขียนภาพทิวทัศน์ เขาไม่ได้มีเจตนาที่จะแสดงหรือบรรยายรูปลักษณะของทิวทัศน์ เขาต้องการบอกอะไรบางอย่างเกี่ยวกับทิวทัศน์นั้น ซึ่งอาจหมายถึงอารมณ์หรือการสัมผัสในลักษณะใดลักษณะหนึ่งที่ผู้ดูจะมีส่วนร่วมไปกับเขา เมื่อศิลปินได้พบอะไรบางอย่าง

ในทิวทัศน์นั้น เขาต้องการจะสื่อสารสิ่งนั้นไปยังผู้ดู และยิ่งสิ่งที่เขาพบเป็นของใหม่ที่ไม่มีใครเคยพบหรือมีความเป็นต้นแบบมากเท่าไร ผลงานนั้นก็ยิ่งมีคุณค่าควรแก่การยกย่องมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้หมายความว่า ศิลปินจะต้องมีความสามารถในการค้นพบความหมาย และมีความสามารถในการแสดงออก ซึ่งจะต้องรวมทั้งความชำนาญในด้านเทคนิคอีกด้วย ถึงจะทำให้ผลงานสื่อความหมายไปยังคนอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 8)

ศิลปะคือรูปทรง (Art as Form) ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 มักจะมีเรื่องราวหรือศิลปะธรรมชาติเข้าไปเกี่ยวข้องกับศิลปะมากเกินไป จนทำให้ศิลปินส่วนใหญ่ละทิ้งรูปทรงองค์ประกอบ หรือการใช้ทัศนธาตุ (Visual Elements) เพื่อตัวของมันเอง เมื่อมาถึงคริสต์ศตวรรษที่ 20 จึงมีศิลปินกลุ่มหนึ่งหันมาให้ความสำคัญแก่รูปทรงของศิลปะมากกว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาทางอารมณ์ เป็นแนวความคิดเรื่องรูปทรงบริสุทธิ์ (Pure Form) เป็นรูปทรงที่ไม่อาศัยเรื่องราว หรือรูปทรงที่ทำไปเพื่อประโยชน์อย่างอื่น เพราะการทำเช่นนั้นถือว่าไม่ใช่ศิลปะบริสุทธิ์ (Pure Art) พวกเขาถือว่าศิลปะบริสุทธิ์นั้นจะให้คุณค่าโดยตรงต่อผู้ดูด้วยรูปทรงที่บริสุทธิ์ และรูปทรงนั้นจะแสดงออกซึ่งอารมณ์ หรือ ปัญญา หรือความงามด้วยตัวเอง รูปทรงจึงหมายถึง โครงสร้างที่มีระเบียบ มีความงาม และความหมาย ประกอบด้วยทัศนธาตุ ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะผิว ดนตรี งานศิลปะแบบนามธรรม งานศิลปะแบบนอนออบเจกตีฟ (Nonobjective) ล้วนอยู่ในแนวความคิดนี้ทั้งสิ้น ทฤษฎีที่ถือรูปทรงเป็นสำคัญนี้มีได้ปฏิเสธทฤษฎีอื่นๆ ข้างต้น แต่มีเงื่อนไขว่าถึงแม้งานนั้นจะเป็นการแสดงออกหรือเป็นตัวแทนของอารมณ์ ความคิด ประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ก็ตาม งานนั้นจะต้องแสดงคุณค่าของรูปทรงอย่างเต็มที่ด้วย จึงจะถือว่าเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่า จิตรกรและนักวิจารณ์ศิลปะที่สนับสนุนแนวความคิดนี้ คือ โรเจอร์ ฟราย (Roger Fry) (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 10)

ศิลปะคือความสมปรารถนา (Art as Wish – Fulfilment) ความคิดฝันจะมีบทบาทมากในวัยเด็ก ความคิดฝันจะให้ความสุขและความสุขแก่ชีวิต เด็ก ๆ ยังแยกความฝันกับความจริงออกจากกันได้ไม่ชัดเจน ความคิดฝันของเขาคือความจริง จินตนาการของเด็กจึงเกิดขึ้นและขยายตัวได้อย่างเต็มที่ โดยไม่มีความจริงที่เป็นเหตุผลมาเป็นข้อจำกัด เมื่อเป็นผู้ใหญ่ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ต่าง ๆ ที่เคยมีในวัยเด็กก็ลดน้อยลง เพราะมีความรับผิดชอบและมีเหตุมีผลมากขึ้น ไม่อาจทำอะไรตามใจเหมือนเด็ก ๆ ได้ ความเป็นจริงผู้ใหญ่ยังรักสนุกแบบเด็กอยู่ จึงหาทางออกด้วยความคิดฝัน หรือความฝัน (Dream) สร้างความคิดฝันขึ้นว่า จะเป็นในสิ่งที่ตนปรารถนา ซึ่งส่วน

มากจะเป็นความปรารถนาที่ถูกเก็บหรือฝังอยู่ในจิตไร้สำนึก ความคิดฝันในทางจิตวิทยาถือว่าเป็นจินตนาการอย่างหนึ่ง ศิลปินเป็นคนชอบฝัน เพื่อสร้างอาณาจักรของตนเองขึ้นด้วยความฝัน แต่ศิลปินไม่ได้หาความสุขจากการฝันนั้นคนเดียว เขาจะทำความฝันให้เป็นจริงขึ้นด้วยการแสดงออกจากรูปทรงในงานศิลปะให้คนอื่น ๆ ได้ร่วมความสุขในฝันนั้นด้วย ศิลปะและความฝันล้วนเป็นการแสดงออกของความปรารถนาที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึก ความปรารถนาบางอย่างเราไม่สามารถจะทำให้สมหวังได้ในความเป็นจริง เพราะอาจขัดต่อระเบียบประเพณีของสังคม มนุษย์จึงหาทางออกด้วยการแสดงออกในความฝันและในศิลปะ เป็นการแสดงออกที่แฝงอยู่ในเหตุการณ์หรือรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ไม่ใช่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ศิลปินใช้ความปรารถนาที่ซ่อนเร้นของเขาสร้างความคิดฝันและจินตนาการที่น่าตื่นตาตื่นใจ แล้วแปลความหมายออกมาเป็นงานศิลปะ การแสดงออกของความฝันนี้และจิตไร้สำนึกนี้ เป็นความพยายามที่จะแสดงโลกภายในของจิตออกมาในรูปของโลกลภายนอก โดยปราศจากการควบคุมด้วยเหตุผล ศิลปินอาจแสดงรูปคน สิ่งของ หรือเหตุการณ์ในลักษณะที่ผิดไปจากสภาพความเป็นจริงทั่วไป เช่นเดียวกับภาพชีวิตและเหตุการณ์ที่เราพบในความฝัน งานศิลปะแบบนี้เรียกว่า งานแบบเหนือความจริงหรือเหนือจริง (Surrealism) เช่นงานจิตรกรรมของ มาร์ค ชากาลล์ (Marc Chagall) ซัลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dalí) ทศนะที่ว่าศิลปะคือความสมปรารถนาหรือความฝันนี้เป็นของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย (ชะลูด นิยมเสมอ , 2542 : 10 -11)

ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญาชาวอเมริกัน มีความเห็นว่าศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์ เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่สำคัญน่าพอใจเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้อย่างฝังใจ แบบนี้เรียกว่าประสบการณ์แท้ ประสบการณ์แท่นั้นมีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมาย มีความสำคัญ มีอารมณ์ที่เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวล และความกลัว เอกภาพของประสบการณ์เหมือนเอกภาพของศิลปะมีความกลมกลืน และมีระเบียบ ประสบการณ์ที่ได้จากศิลปะเป็นประสบการณ์แท้ เป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ซึ่งมีรูปทรง มีความหมาย มีอารมณ์ เรารู้สึกในรูปทรงในองค์ประกอบที่เข้มข้นกว่าประสบการณ์ในชีวิตจริง ศิลปะแสดงแก่นแท้ของประสบการณ์ได้ถึงที่สุดและฝังตัวอยู่นาน มีความสุขเมื่อระลึกถึง เสริมกำลังให้แก่ประสบการณ์อื่นๆ ที่จะประสบต่อไปในชีวิต ประสบการณ์ของ

ศิลปินมีความน่าสนใจเป็นพิเศษ เขาสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ด้วยความตื่นตื้นเห็นเป็นเรื่องสำคัญ จึงสามารถสื่อประสบการณ์นั้นแก่ผู้อื่นได้ เขาได้รับมาจากสิ่งแวดล้อมแล้วถ่ายทอดเป็น ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้อื่นด้วยงานศิลปะ ศิลปะเป็นประสบการณ์พิเศษที่มีพื้นฐานจาก ชีวิตธรรมดาทั่วๆ ศิลปินที่มีประสบการณ์แท้ในชีวิตมาก จะทำงานศิลปะได้ดี ผู้ดูที่มีประสบการณ์ ในชีวิตมาก ก็รับสัมผัสจากงานศิลปะได้มากและลึกซึ้ง จุดหมายของศิลปะในทัศนะของจอห์น ดิวอี้ ก็คือ การให้ประสบการณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 1-2)

ศิลปะคือการเห็นแจ้ง (Intuition) หมายถึง การรับรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน โดยไม่ผ่าน ความคิดที่เป็นเหตุผล การเห็นแจ้งเป็นความรู้สึกอยู่ตรงข้ามกับความคิด การเห็นแจ้ง มีลักษณะ ใกล้เคียงกับสัญชาตญาณและปฏิภาณ การเห็นแจ้ง คือ การเห็นความจริงที่เป็นลักษณะเฉพาะซึ่งเป็นความจริงภายในของสิ่งต่าง ๆ คนทั่วไปจะไม่เห็นลักษณะเฉพาะจะเห็นรวมๆ เป็นแบบเป็น ประเภทของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น คนทั่วไปจะเห็นดอกกุหลาบเป็นดอกไม้พันธุ์หนึ่งที่มีลักษณะรวม เป็นอย่างนั้น แล้วเกิดความพอใจที่รู้ว่าสิ่งนั้นเป็นดอกกุหลาบ แต่ถ้าศิลปินหรือคนที่เห็นแจ้งจะเห็น รูปทรงที่มีลักษณะพิเศษของดอก เห็นสีสัมผัสที่มีความอ่อนแก่กลมกลื่นกัน รวมไปถึงจินตนาการที่เกิดขึ้นจากลักษณะเฉพาะเหล่านั้น กลายเป็นความรัก ความนุ่มนวล กลมกลื่น ความประณีตของ อารมณ์ ฯลฯ เบนเนดโต โครเซ (Benedetto Croce) นักปรัชญาชาวอิตาลี มีความเห็นว่า ความคิดทำให้เกิดวิทยาศาสตร์ แต่การเห็นแจ้งทำให้เกิดศิลปะ ศิลปะคือการเห็นแจ้งและการเห็น แจ้งคือการแสดงออก (ชะลูด นิมเสมอ , 2542 : 14)

การพิจารณาศิลปะโดยใช้ทฤษฎีมาเปรียบเทียบกับแนวคิดของศิลปินสามารถทำให้เรารู้ว่า ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานโดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดใด ศิลปินต้องการสื่อความหมายอย่างไร ภายในภาพนั้น ๆ ทฤษฎีจึงเป็นเสมือนทิศทางการที่จะใช้ในการวิเคราะห์หรือศึกษาผลงานให้ สอดคล้องกับแนวคิดหรือความหมายที่ศิลปินต้องการสื่อหรือแสดงออก ไม่ว่าจะป็นอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ประสบการณ์ สัญลักษณ์หรือเรื่องราวต่าง ๆ ย่อมตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดดังกล่าวข้างต้น

องค์ประกอบศิลป์ (The Art Elements)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ ไม่ว่าจะป็นแขนงใดก็ตาม ผู้สร้างสรรค์ต่าง มุ่งเน้นให้เกิดเป้าหมายเดียวกันก็คือ ต้องการให้เกิดผลต่อผู้ดู ทั้งในด้านความงาม คุณดี และมีความ

น่าสนใจ สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีการจัดวางและประสานองค์ประกอบทางศิลปะได้อย่างเหมาะสม ผลงานสามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ได้อย่างสมบูรณ์ “ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และความงาม” (ชะลูด นิ่มเสมอ , 2542 : 15)

ศิลปะตามความหมายดังกล่าว มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วนด้วยกันคือ ส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้ หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส โดยเรียกว่า รูปทรง (Form) หรือองค์ประกอบทางรูปทรง และส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ เรียกว่า เนื้อหา (Content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม

รูปทรง คือ สิ่งที่มองเห็นได้ในทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ (Visual Elements) ซึ่งได้แก่ เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของขาวและดำที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว การสร้างรูปทรงที่มีเอกภาพอย่างสมบูรณ์ ทำให้งานศิลปะสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์เช่นเดียวกัน

เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หมายถึงผลที่ได้รับจากงานศิลปะ ซึ่งยังมีองค์ประกอบของเรื่อง (Subject) ซึ่งศิลปินสรรหามาเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างงานศิลปะแบบรูปธรรม เช่น คน สัตว์ ทิวทัศน์ สิ่งของ ศาสนา สงคราม ฯลฯ หรือหมายถึง “ภาพนี้เกี่ยวข้องกับอะไร” ส่วนแนวเรื่อง (Theme) เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางนามธรรมของงานศิลปะที่เน้นแนวคิด (Concept) ของศิลปินที่มีต่อเรื่องหรือรูปทรง เป็นสาระหรือแนวทางของการสร้างสรรค์มากกว่าเรื่อง เช่น แสดงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสงคราม ก็จะมีแนวเรื่อง que แสดงให้เห็นถึงความสยดสยองหรือผลที่เกิดจากสงคราม โดยที่รูปทรง เรื่อง และแนวเรื่อง ทั้งสามส่วนมีการเชื่อมโยงและทับซ้อนกันอยู่ หากศิลปินประสงค์ที่จะให้ผลงานมีความสมบูรณ์ต้องประสานเชื่อมโยงให้องค์ประกอบดังกล่าวมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดความกลมกลืนเข้ากันได้ หรือที่เรียกว่า เอกภาพ (Unity) หมายถึง “สภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนกัน การประสานกันหรือการจัดระเบียบส่วนต่าง ๆ เพื่อสร้างผลรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่อาจแยกออกจากกันได้” เอกภาพ จึงถือเป็นหลักเกณฑ์หนึ่งที่สำคัญในการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ทำให้ศิลปกรรมเกิดความสวยงามและมีคุณค่า (ชะลูด นิ่มเสมอ , 2531 : 290)

เนื้อหา อาจแบ่งได้ 2 ประเภท คือ เนื้อหาภายใน หรือเนื้อหาทางรูปทรงเป็นเนื้อหาที่เกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุในรูปทรงเป็นเนื้อหาของรูปทรงโดยตรง เนื้อหาประเภทนี้จะให้อารมณ์ทางสุนทรียภาพแก่ผู้ดู เป็นอารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ ไม่มีอารมณ์อื่น ๆ

ในประสบการณ์ของมนุษย์มาเกี่ยวข้อง เป็นลักษณะจิตวิสัยของศิลปิน เป็นพลังความรู้สึกส่วนตัว เป็นบุคลิกภาพหรือแบบรูปของการแสดงออกของศิลปิน ส่วนเนื้อหาภายนอกหรือเนื้อหาทางเรื่องราวหรือทางสัญลักษณ์ซึ่งมีอยู่เฉพาะในงานศิลปะแบบรูปธรรมที่มีเรื่อง เช่น คน สัตว์ สิ่งของหรือเหตุการณ์ เป็นเนื้อหาที่เป็นผลสืบเนื่องจากเนื้อหาภายใน เป็นความหมายของเรื่องและแนวเรื่องที่แปลออกมาโดยรูปทรง ในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง สิ่งแรกที่เราได้รับรู้คือ เนื้อหาภายในของงาน ซึ่งจะให้ความรู้สึกสุนทรียภาพแก่เรา ทำให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจและพร้อมที่จะรับอารมณ์ความรู้สึกอื่น ๆ ที่จะตาม ซึ่งเป็นอารมณ์ที่จะเป็นไปตามแนวทางของเรื่องและแนวเรื่อง เช่น ความรัก ความเศร้า ความเห็นใจเพื่อนมนุษย์ ความรักมาตุภูมิ เป็นต้น ดังนั้นในงานแบบรูปธรรมจะมีทั้งเนื้อหาภายในและภายนอกให้อารมณ์ทั้งทางศิลปะและอารมณ์อื่น ๆ ควบคู่กันไป แต่ในงานแบบนามธรรมจะมีเนื้อหาภายในเพียงอย่างเดียว ให้อารมณ์ทางศิลปะที่บริสุทธิ์ โดยไม่มีอารมณ์ที่มนุษย์รู้จักมาก่อน เจือปน (ชะลูด นิรมล , 2542 : 22 - 23)

เนื้อหาสาระในจิตรกรรม (Subject Matters) ในการสร้างงานจิตรกรรม ภาพที่ศิลปินสร้างขึ้นในลักษณะที่มีองค์ประกอบทางรูปธรรมเรียกว่า ภาพสิ่งสื่อแทน (Representation) หมายถึง ภาพที่สื่อแทนของจริง เช่น คน สัตว์ สิ่งของ เป็นต้น โดยมีเนื้อหาสาระตามประเภทดังนี้ ภาพบรรยายเรื่อง ภาพเชิงอุปไมย ภาพคนเหมือน ภาพชีวิตประจำวัน ภาพทิวทัศน์ ภาพหุ่นนิ่ง ภาพสัตว์และเรื่องราวอื่น ๆ ส่วนจิตรกรรมนามธรรม (Abstract) เป็นภาพที่ต้องการแสดงออกเกี่ยวกับสี สัน องค์ประกอบ และสื่อแทนสิ่งที่เป็นนามธรรม เราเรียกภาพประเภทนี้ว่าภาพไร้สิ่งสื่อแทน (Non – Representation) คือเป็นภาพจิตรกรรมที่ไม่ได้สื่อแทนภาพในธรรมชาติ เช่น ผลงานของแจ็กสัน พอลล็อก ที่ใช้วิธีหยด สบัด เท หรือราดคนผ้าใบ ร่องรอยที่เกิดขึ้นเป็นเพียงสิ่งที่บันทึกการเคลื่อนไหวของศิลปิน ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ แบบใช้องค์ประกอบเรขาคณิต และแบบที่ใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึก (นิคโคเล ระเบิดอำนาจ , 2543 : 73)

อารี สุทธิพันธุ์ (2533 : 185 – 188) ได้กล่าวว่า ผลงานที่สำเร็จนั้นมักจะมีส่วนเราให้ ผู้ดูและผู้สนใจมากที่สุดคือ เรื่องราวที่ผลงานนั้นบอกกล่าวให้ทราบเพราะบางที่ผู้สร้างถ่ายทอดรูปแบบอย่างหนึ่ง เพื่อต้องการเสนอเรื่องราวอีกอย่างหนึ่ง ซึ่งสร้างความสนใจได้มาก อย่างไรก็ตามเรื่องราวที่ปรากฏบนผลงานนั้นพอประมวลเป็นหมวดหมู่ได้ 4 หมวดด้วยกันคือ

1. เรื่องราวที่เกี่ยวกับมนุษย์และธรรมชาติของมนุษย์ได้แก่ เรื่องราวที่เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1) เรื่องที่เกี่ยวกับความรัก

- 1.2) เรื่องที่เกี่ยวกับความกลัว
- 1.3) เรื่องที่เกี่ยวกับความทรง หยิ่งผยอง
- 1.4) เรื่องที่เกี่ยวกับความเปล่าเปลี่ยว ความโศกเศร้า
- 1.5) เรื่องที่เกี่ยวกับความทะเยอทะยาน

เรื่องราวทั้ง 5 ประการนี้ ปรากฏเป็นรูปแบบต่างกัน อาจจะเป็นภาพคนทั้งหมดหรือ ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สามารถสร้างสื่อร่วมกันได้

2. เรื่องราวที่เกี่ยวกับมนุษย์และบุคคลอื่น ได้แก่เรื่องราวที่เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 2.1) เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว
- 2.2) เรื่องราวที่แสดงความสนุกสนาน
- 2.3) เรื่องราวที่แสดงถึงความต้องการทำงาน
- 2.4) เรื่องราวที่แสดงถึงความก้าวร้าว
- 2.5) เรื่องราวที่แสดงถึงความเจริญ หรือความเสื่อม

3. เรื่องราวที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างและไม่ได้สร้าง ได้แก่ เรื่องราวที่เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 3.1) เรื่องราวเกี่ยวกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีสมัยใหม่ และเครื่องจักรกล
- 3.2) เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ สภาพแวดล้อม เมือง นคร ความหนาแน่นของป่าคอนกรีต
- 3.3) เรื่องราวเกี่ยวกับการทดลองนวัตกรรมใหม่ๆ ปริมาณ ยานอวกาศ จรวด

4. เรื่องราวที่เกี่ยวกับความเชื่อของมนุษย์ ได้แก่เรื่องราวที่เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 3.4) เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา จริยธรรม ศีลธรรม
- 3.5) เรื่องราวที่เกี่ยวกับความเพ้อฝัน ฟุ้งเฟ้อ
- 3.6) เรื่องราวเกี่ยวกับความงาม ความกลมกลืน
- 3.7) เรื่องราวเกี่ยวกับความฉงนฉงายหลายแง่คิด
- 3.8) เรื่องราวเกี่ยวกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

จึงกล่าวได้ว่า ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นย่อมบ่งบอกเนื้อหาเรื่องราวอยู่เสมอทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยมีมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้อง ซึ่งจะอยู่ในเรื่องดังกล่าวตามแนวคิดของอารี สุทธิพันธุ์

การจัดองค์ประกอบศิลป์ (The Art Elements) มีความสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ ความงามที่สมบูรณ์จะเกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ องค์ประกอบศิลป์เป็นวิชาพื้นฐานที่สำคัญ เป็นโครงสร้างหลักหรือแกนของศิลปะทุกประเภท สำหรับผู้ที่ศึกษาศิลปะเบื้องต้นนั้นจำเป็นต้องเรียนรู้หลักของการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำมาใช้เป็นหลักการออกแบบสร้างสรรค์จัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ หรือจัดระเบียบภายในงานศิลปะให้เกิดความเหมาะสม แต่ก็ยังเป็นหลักเกณฑ์ที่สามารถที่จะยืดหยุ่นและไม่ตายตัวสามารถที่จะปรับเปลี่ยนได้ตามเหตุผล เนื่องจากการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางศิลปะ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางด้านความงามของศิลปะแต่ละสาขาโดยตรง(วุฒิ วัฒนสิน, 2541 : 227)

สงวน รอดบุญ (2522 : 50) ได้ให้ความหมายของคำว่า องค์ประกอบศิลป์ ไว้ว่า "คำว่า Composition มาจากภาษาละตินว่า Compositio หมายถึง การจัดเข้าด้วยกัน ในทางศิลปะ Composition แปลว่าองค์ประกอบแห่งศิลป์"

ความนิยมในการเรียกชื่อ การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ประเภทวิจิตรศิลป์ว่า "องค์ประกอบศิลป์" และเรียกประเภทศิลปะประยุกต์ว่า "การออกแบบ" ตลอดจนเรียกหลักเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ประเภทวิจิตรศิลป์ว่า "หลักขององค์ประกอบศิลป์" และเรียกศิลปะประเภทศิลปะประยุกต์ว่า "หลักของการออกแบบ" (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2540 : 6)

จึงกล่าวได้ว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ คือการนำส่วนประกอบพื้นฐานสำคัญของศิลปะ (Elements of Art) มาจัดเข้าด้วยกันตามความคิดและจินตนาการหรือประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ศิลปะ โดยอาศัยหลักของศิลปะเพื่อให้เกิดการประสานกลมกลืนอย่างเป็นเอกภาพ โดยเฉพาะการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม มีเป้าหมายที่สำคัญ คือ การสร้างภาพให้มองเห็นบนพื้นระนาบด้วยการออกแบบ (The Elements of Design) และจัดองค์ประกอบอันได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิว เข้าด้วยกัน การออกแบบองค์ประกอบเข้าด้วยกัน จึงเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์ (Visual Arts) ทั้งประเภทประยุกต์ศิลป์และวิจิตรศิลป์ การจัดองค์ประกอบที่ดีมีส่วนเสริมให้ผลงานมีคุณค่าด้านความงามมากยิ่งขึ้น

องค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วยส่วนสำคัญพื้นฐาน ดังนี้

- 1.) จุด (Dot)
- 2.) เส้น (Line)

- 3.) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form)
- 4.) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา (Value)
- 5.) บริเวณว่าง (Space)
- 6.) สี (Color)
- 7.) พื้นผิว (Texture)

1. จุด (Dot)

จุด เป็นต้นกำเนิดของส่วนประกอบสำคัญของศิลปะหลายชนิด เช่น เส้น พื้นผิว รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว และจุดเป็นทัศนธาตุที่เล็กที่สุด ไม่สามารถแสดงมิติของความกว้าง ความยาว และความลึกให้เห็นได้ จึงเป็นเพียงร่องรอยของรูปลักษณะกลมที่ปรากฏให้เห็นเท่านั้น

1.1 การเกิดจุด จุดสามารถเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะดังนี้ คือ

- 1.1) เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น จุดในลายของตัวสัตว์ เปลือกหอย ฝี่เส้นแมลงต่าง ๆ ฟืช ฯลฯ
- 1.2) เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยวิธีการ จิ้ม กระแทก กด ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน ไม้ หรือของที่มีปลายแหลม

2. เส้น (Line)

เส้น (Line) หมายถึง ร่องรอยอันเกิดจากการขีดด้วยวัสดุปลายแหลม เช่น ปากกา ดินสอ หรือแท่งถ่าน ส่วนในความหมายทางเรขาคณิตหมายถึง การต่อเนื่องกันของจุดหลายๆ จุด (An Infinite Series of Points) นอกจากนี้เส้น ยังหมายรวมถึงทิศทาง การเกี่ยวโยง การเคลื่อนไหว และพลังอีกด้วย (นาคอและ ระเด่นอาหมัด, 2543 : 17)

เส้น เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของงานศิลปะ มีเพียงมิติเดียว แต่มีความยาว ซึ่งเกิดจากการเรียงกันของจุดจำนวนมากอย่างมีระเบียบและมีทิศทาง การเกิดของเส้น ทำให้เกิดคุณสมบัติของรูปร่าง เนื้อที่ ขนาด น้ำหนัก และพื้นผิว ตามมาด้วย

2.1 หน้าที่ของเส้น (Function Of Line)

- 2.1) เส้นจะแบ่งที่ว่างออกเป็น ส่วน ๆ
- 2.2) เส้นจะแสดงให้เห็นถึงขอบเขตของรูปร่าง (Shape) และขอบเขตของที่ว่าง (Space)

- 2.3) เมื่อใช้เส้นในการแรงเงา จะทำให้เกิดรูปทรง (Form)
- 2.4) เมื่อใช้เส้นในการแรงเงา จะทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา
- 2.5) เส้นแต่ละชนิดแสดงความรู้สึกแตกต่างกัน

เส้น จะเป็นตัวกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว จากล่างขึ้นไปข้างบน จะบ่งบอกถึงความสดใสร่าเริง ดึงงาม และตรงกันข้าม ถ้าเคลื่อนไหวลงล่าง จะหมายถึงความเศร้าหมอง ความฟ่ายแพ้ เส้นทะแยงไปทางขวา แสดงถึงความยินดี ความโอนอ่อนผ่อนตาม ตรงกันข้ามถ้าทะแยงไปทางซ้าย จะหมายถึงความก้าวร้าว (นิกอลและ ระเบิดันอาหมัด, 2543 : 19)

2.2 ความรู้สึกที่เกิดจากทิศทางของเส้น

- 2.2.1) เส้นนอน (Horizontal Line) ให้ความรู้สึก สงบ เงียบ สุภาพ กว้าง และพักผ่อน
- 2.2.2) เส้นตั้ง (Vertical Line) ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง สูงสง่า และน่าศรัทธา
- 2.2.3) เส้นเฉียง (Diagonal Line) ให้ความรู้สึก ไม่สมบุรณ์ ไม่มั่นคง และเคลื่อนไหว

3. รูปร่าง (Shape) และ รูปทรง (Form)

รูปร่าง (Shape)

เบรนนาร์ด (Brainard 1991 : 20, อ้างถึงใน เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2540 : 48) ได้อธิบายความหมายของรูปร่างไว้ว่า หมายถึง รูปภาพจำลองบนพื้นที่ว่าง ตัวอย่างเช่น เมื่อตอนเป็นเด็ก เราจะวาดภาพที่เรารู้จักคุ้นเคยในโลกของจินตนาการ วาดภาพที่มีความหมาย อาจเป็นรูปพ่อ แม่ เพื่อนๆ ฯลฯ วาดเป็นรูปร่างบนกระดาษ เป็นภาพจำลองหรือเป็นตัวแทนของสิ่งต่าง ๆ ด้วยเส้นดินสอ

ชะลูด นิยมเสมอ (2531 : 210) ได้ให้ความหมายไว้ว่า รูปร่าง หมายถึง แบบรูปที่เป็น 2 มิติ แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าจะเป็นปริมาตรหรือมวล

นิกอลและ ระเบิดันอาหมัด (2543 : 19) ได้อธิบายความหมายของ รูปทรง รูปร่าง และมวลไว้ว่า เมื่อเรามองไปที่วัตถุหนึ่ง เช่น ขวด เราจะพบส่วนที่ใช้บรรจุทรงกระบอก คอขวดเล็กชะลูดสูง และปากขวดเป็นเกลียว สิ่งที่เราเห็นทั้งหมดนั้นคือ รูปทรง (Form) ส่วนที่เราเห็นเป็นเส้นรอบนอก

หรือส่วนที่ตัดกับบริเวณว่าง มีลักษณะคดโค้ง ผายออก และตัดตรงนั้นคือ รูปร่าง (Shape) รูปร่าง และรูปทรงมีความสัมพันธ์กันอย่างไม่แยกไม่ออก ส่วนมวล (Mass) หมายถึง กลุ่มของรูปร่างหรือรูปทรง ที่อยู่รวม ๆ กัน

ดังนั้น รูปร่างคือ เส้นรอบนอก (Outline) ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งเกิดจากการประกอบกันของเส้นเป็นภาพ 2 มิติ มีแต่ความกว้างและความยาว ส่วนรูปทรง คือ โครงสร้างที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ ที่รวมทั้งรูปร่างนอกและรูปร่างใน กั้นเนื้อที่และมีปริมาตร รูปทรงจะถูกล้อมรอบด้วยรูปร่างและมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันและกัน

รูปร่างสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- 1.) รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่ลอกแบบ (Imitate) เส้นรอบนอกของวัตถุรอบตัว สัตว์ พืช หรือมนุษย์ ฯลฯ
- 2.) รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น (Invented Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์
 - 2.1) รูปร่างนามธรรม (Abstract Shape) หมายถึง รูปร่างที่เปลี่ยนไปจากรูปร่างธรรมชาติด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่ยังคงสื่อให้เห็นว่าเปลี่ยนแปลงมาจากอะไร
 - 2.2) รูปร่างที่ไม่มีเนื้อหา (Non – Objective Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเองโดยไม่ได้อาศัยรูปทรงตามธรรมชาติ หรือวัตถุสิ่งของเป็นต้นแบบและรูปร่างเหล่านี้ไม่มีในธรรมชาติ แบ่งย่อยออกเป็น
 - 2.2.1) รูปร่างเรขาคณิต หมายถึง รูปร่างที่วัดขนาดได้แน่นอนทางเรขาคณิตประกอบด้วยรูปร่างพื้นฐาน คือ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม
 - 2.2.2) รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่มีลักษณะไม่แน่นอน ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร แต่คล้าย ๆ กับรูปร่างของสิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก เช่น สัตว์เซลล์เดียว

รูปทรง (Form)

จัดเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีความเกี่ยวข้องกับรูปร่าง ศิลปินจะใช้องค์ประกอบของรูปทรงในการสื่อความหมายทางศิลปะ เนื่องจากลักษณะ 3 มิติของรูปทรง คือ ลักษณะส่วนกว้างส่วนยาว และลักษณะส่วนหนาหรือลึกเพิ่มขึ้น สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน และรูปทรงจะมีคุณสมบัติที่เห็นได้ชัดก็คือ ลักษณะความเป็นมวล (Mass)

วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 231) ได้แบ่งรูปทรง ออกเป็น 2 ประเภท เช่นเดียวกับรูปร่าง คือ

- 1.) รูปทรงที่เกิดขึ้นจากการลอกเลียนสิ่งของรอบตัวและธรรมชาติ หมายถึง รูปทรงที่ได้มาจากการลอกเลียนแบบให้เหมือนจริงกับสิ่งที่อยู่รอบตัว และธรรมชาติ ซึ่งดูแล้วสามารถเข้าใจได้ทันทีว่า คืออะไร เป็นผลจากความงามในธรรมชาติเป็นสิ่งดลใจ ซึ่งเป็นแนวความคิดของการสร้างงานศิลปะแนวสัจจะนิยม (Realism)
- 2.) รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น หมายถึง รูปทรงที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ แบ่งออกเป็น
 - 2.1) รูปทรงนามธรรม (Abstract Form) หมายถึง รูปทรงที่เปลี่ยนแปลง ดัดแปลงจากสิ่งที่พบเห็นในธรรมชาติหรือสิ่งรอบตัว แต่ยังไม่พอสื่อได้ว่าคืออะไร วิธีการเปลี่ยนแปลงรูปทรง อาจมีวิธีการดังนี้ เช่น วิธี Distortion คือ การดัดแปลงรูปทรงตามธรรมชาติ ให้บิดเบี้ยวไปตามความรู้สึกของศิลปินมากกว่าการเลียนแบบ (Imitation) ให้เกิดเป็นรูปทรงเฉพาะตามที่ทัศนะของศิลปิน เหลือไว้แต่เพียงลักษณะที่พอเข้าใจได้ โดยตัดทอนสิ่งที่ไม่สำคัญออกไป เหลือแต่เพียงโครงสร้างที่สำคัญของสิ่งนั้นไว้
 - 2.2) รูปทรงที่ไม่มีเนื้อหา (Non – Objective Form) ได้แก่ รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเองโดยไม่ได้อาศัยรูปแบบตามธรรมชาติ หรือวัตถุสิ่งของเป็นต้นแบบและรูปร่างเหล่านี้ไม่มีในธรรมชาติ ได้แก่
 - 2.2.1) รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) หมายถึง รูปทรงที่วัดขนาดได้แน่นอนทางเรขาคณิตอันเป็นโครงสร้างพื้นฐานของรูปทรงอื่น ๆ ประกอบด้วยรูปทรงเรขาคณิต

เป็นรูปทรงที่มีระเบียบ คือ มีส่วนต่าง ๆ สัมพันธ์กันอย่าง
สม่ำเสมอและมีหลักเกณฑ์ มีลักษณะค่อนข้างตายตัว
โดยทั่วไปจะหยุดนิ่ง มั่นคงและสมมาตร

- 2.2.2) รูปทรงอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปทรงที่มีลักษณะ
ไม่แน่นอน เปลี่ยนแปลงได้ ไม่สามารถบอกได้ว่าคืออะไร
มีความไม่คงที่มีลักษณะหลายแบบรวมกัน หรืออาจ
เรียกได้ว่าเป็นรูปทรงไร้ระเบียบ (Irregular Form) ไม่มี
ความคล้ายคลึงกันและมีความสัมพันธ์กันอย่างไม่
สม่ำเสมอ รูปทรงสระเกิดจากรูปทรงที่มีระเบียบถูกเขื่อน
ออกไป เพิ่มลด ตัดทอน รูปทรงสระเป็นการประกอบกัน
ของรูปทรงที่มีระเบียบอย่างไม่มีการเกณฑ์แน่นอน ซึ่ง
อาจเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ไม่หยุดนิ่งแต่เคลื่อนไหวมีชีวิต

4. น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Value)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงาที่ปรากฏบนวัตถุ เป็นผลมาจากแสงสว่างในธรรมชาติ
หรือแสงที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น เมื่อแสงกระทบวัตถุจะทำให้เกิดบริเวณสว่าง (Light) และบริเวณ
มืดหรือบริเวณเงา (Shadow) โดยที่บริเวณมืดและบริเวณสว่าง จะค่อย ๆ กระจายน้ำหนักความ
อ่อนแก่ได้อย่างกลมกลืน ทำให้ปรากฏปริมาตรของรูปทรงของวัตถุ เรื่องของน้ำหนักอ่อนแก่จึงมี
ความเกี่ยวข้องโดยตรงกับแสงสว่าง

ลาซาริและลี (Lazzari and Lee : 7, อ้างถึงใน เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2540 : 19) ได้
กล่าวถึงน้ำหนักไว้ว่า มีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงกับ Value คือ น้ำหนักเป็นการตอบสนอง
ทางการเห็น และสามารถรับรู้ได้ด้วยแสงสว่างและเงามืดที่ปรากฏบนวัตถุ

ชะลูด นิมเสมอ (2542 : 42) ได้ให้ความหมายของน้ำหนัก ดังนี้ น้ำหนัก คือ ความอ่อน
แก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือ การระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อน
ความแก่ของสีหนึ่งหรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่าง ๆ กัน

การเขียนภาพให้เห็นความแตกต่างของน้ำหนัก ความมืดความสว่างนี้ ทางศิลปะ เรียกว่า กิออรรอสกูโร (Chiaroscuro) (นิกอลเละ ระเบิดนอาหมัด, 2543 : 19)

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (2415 : 54 – 56, อ้างถึงใน วุฒิ วัฒนสิน, 2539 : 79) กล่าวว่า Chiaroscuro หมายถึง ผลได้ที่แตกต่างกันอันเนื่องมาแต่ลักษณะแตกต่างกันอย่างไม่มีที่สิ้นสุด มีตั้งแต่ขาวแท้ แล้วค่อยเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยโดยลำดับ จนเป็นสีดำมืดในที่สุด

วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 232) กล่าวว่า เมื่อแสงกระทบกับวัตถุ จะเกิดลักษณะความเป็นรูปทรง 3 มิติขึ้นได้ต้องประกอบด้วย

- 1.)บริเวณแสงจัด (Highlight)
- 2.)บริเวณแสง (Light)
- 3.)บริเวณเงา (Shadow)
- 4.)บริเวณเงารวม (Core of Shadow)
- 5.)บริเวณแสงสะท้อน (Reflected Shadow)
- 6.)บริเวณเงาตกกระทบ (Cast Shadow)

- ภาพประกอบที่ 1 แสดงการเกิดแสงและเงาบนรูปทรง

ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า น้ำหนัก หมายถึง ความอ่อนแก่ บริเวณเนื้อที่ของวัตถุที่ถูกแสงและบริเวณเนื้อที่ที่เป็นเงา ในทางศิลปะน้ำหนักอาจเป็นน้ำหนักขาวจนถึงดำ หรือน้ำหนักที่เกิดจากการใช้สี ไม่ว่าจะป็นสีเดียวหรือหลาย ๆ สี ทำให้เกิดการประสานความอ่อนแก่และกลมกลืนจนเกิดมิติ ตื้น หรือลึก บนพื้นที่ระนาบกระดาษ ฟ้าใบ ฯลฯ ในงานศิลปะโดยเฉพาะด้านจิตรกรรม

5. ที่ว่าง (Space)

ที่ว่าง เป็นทัศนธาตุหนึ่งที่ยังมองไม่เห็น ที่ว่างจะปรากฏ ก็ต่อเมื่อมีทัศนธาตุอื่นดำรงอยู่ มากำหนดรูปร่างจนทำให้เกิดปฏิกริยาการมองเห็น ที่ว่างจึงเป็นเสมือนสนาม เวที หรือขอบเขตที่จะให้ทัศนธาตุอื่น ๆ ได้แสดงบทบาทในรูปของรูปทรง เพื่อให้มนุษย์สามารถมองเห็นได้ด้วยประสาทตา ในงานทัศนศิลป์แต่ละประเภทจะใช้ที่ว่างที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน เช่น งานประติมากรรม และสถาปัตยกรรม จะใช้ที่ว่างจริงที่ล้อมรอบรูปทรง แต่งานจิตรกรรมจะใช้ที่ว่างที่เป็น 2 มิติ แต่อาจจะทำให้เกิดการลวงตาเพื่อให้เห็นเป็นภาพ 3 มิติ ได้ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น หลักทัศนียวิทยา (Perspective) หลักการเขียนภาพโดยใช้แสงและเงา หรือเขียนภาพโดยการสร้างมิติจากสี

สก๊อต โรเบิร์ต (Robert Scott, 1961 : 110, อ้างถึงใน วุฒิ วัฒนสิน, 2541 : 232) ได้เขียนอธิบายเกี่ยวกับการมองเห็นว่า “เป็นการรับรู้จากการแลเห็น ซึ่งจะรวมถึงการรับรู้จากระบบประสาทของสมองทั้งหมดที่ตอบสนองในการที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพที่เห็น การแลเห็นและการพินิจของมนุษย์นั้น ขึ้นอยู่กับการแลเห็น 2 ชนิด คือ Sterriocopic และ Kinesthetic ทั้งนี้เนื่องจากมูลเหตุที่มนุษย์มีตา 2 ข้างอยู่จากกัน น่าจะเห็นภาพที่แตกต่างกันเป็นสองภาพในเวลาเดียวกัน แต่มนุษย์ก็สามารถแลเห็นภาพที่แตกต่างกันทั้งสองภาพเข้ารวมเป็นภาพเดียวกัน”

Sterriocopic คือ ความสามารถในการมองเห็นภาพที่แตกต่างกันทั้งสองภาพเข้ามารวมเป็นภาพเดียวกัน กระบวนการในการเห็นนี้ช่วยให้สามารถแลเห็นความลึกเป็นภาพ 3 มิติ

Kinesthetic คือ ความสามารถในการเคลื่อนด้วยการมอง โดยสามารถกลอกดวงตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ด้วยการเคลื่อนไหวของดวงตาและการปรับแก้ตาให้แลเห็นสิ่งของต่าง ๆ ไปได้ทั่ว

วูตมิ วัฒนสิน (2541 : 232) ได้อธิบายไว้ว่า การมองเห็นช่วยให้มนุษย์สามารถรับรู้ในเรื่องของบริเวณว่างหรือที่ว่าง โดยทั่วไปสามารถจะแลเห็นได้ 2 ประเภท คือ

1. การแลเห็นพื้นผิวที่ไม่มีคุณลักษณะ ซึ่งเป็น Decorative Space เช่น การแลเห็นภาพจิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์
2. การแลเห็นภาพ 3 มิติ ซึ่งเป็น Dimentional Space เช่น การแลเห็นบริเวณว่างภายในห้องซึ่งมีขนาดของบริเวณว่างทั้งด้านกว้าง ยาว และสูง ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ จำเป็นต้องจัดรูปร่างบริเวณว่างหรือระยะห่างระหว่างบริเวณว่างให้มีความสัมพันธ์กันได้สัดส่วนที่พอเหมาะ มีความงดงามทั้งที่เป็นบริเวณ 2 มิติ และบริเวณว่างที่เป็น 3 มิติ โดยเฉพาะการสร้างสรรค์ศิลปะสมัยใหม่ ศิลปินจำเป็นต้องคำนึงถึงการจัดบริเวณว่างเป็นกรณีพิเศษ

นิตเคอะ ระเบิดนฮาหมัด (2543 : 26) ได้อธิบายความหมายของ ปริมาตรและบริเวณว่างไว้ว่า ปริมาตรและบริเวณที่ว่างมีความหมายเดียวกัน คือ เนื้อที่ในบริเวณกรอบสี่เหลี่ยมของภาพซึ่งเราจะวาดหรือบรรจุรูปคนหรือวัตถุต่าง ๆ เข้าไปในภาพ และรวมถึงบริเวณที่ว่างซึ่งเป็นส่วนลึกของภาพด้วย ซึ่งสามารถแบ่งที่ว่างในงานจิตรกรรมได้ 2 ลักษณะ คือ

1. บริเวณว่างที่รับรู้ด้วยตา (The Perceptual Space) หมายถึง บริเวณที่ว่างที่ได้จากการสังเกตจากภาพที่มองเห็น ลักษณะภาพจะมีความใกล้เคียงกับความจริงมากที่สุด มนุษย์เริ่มรู้จักสร้างบริเวณว่างด้วยวิธีนี้ตั้งแต่สมัยโรมันและได้มีการพัฒนาวิธีการจนกลายเป็นแบบสมบูรณในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) หรือประมาณศตวรรษที่ 15 เรียกการสร้างบริเวณว่างแบบนี้ว่า ทศนียวิทยา (Perspective)
2. บริเวณว่างที่เกิดจากความคิด (The Conceptual Space) เป็นลักษณะการแก้ปัญหาบริเวณว่างที่เกิดจากความคิดกฎเกณฑ์ของมนุษย์ โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องหรือความเป็นจริง ซึ่งพบมากในภาพเขียนในยุคแรก ๆ รูปทรงและปริมาตรจะมีความเป็นเอกเทศ ขาดการประสานสัมพันธ์และต่อเนื่องของช่องว่าง เป็นการจัดภาพประเภทบรรยายเรื่อง (narrative Painting) เช่น ภาพเขียนของชาวอียิปต์หรือของชาวครีต (Cretan) ถ้าเป็นรูปคนส่วนศีรษะและขาจะหันด้านข้าง ตาและลำตัวหันด้านตรง ภาพจิตรกรรมของชาวอินเดียหรือยุโรปยุคก่อนฟื้นฟูศิลปวิทยา แก้ปัญหาที่ว่างโดยการเขียนรูปคนหรือวัตถุ

ให้อยู่ในระดับตา ส่วนพื้นของภาพกลับอยู่ในระดับต่ำกว่าระดับตาหรือเป็นลักษณะพื้น ที่มองจากที่สูงซึ่งจะทำให้ภาพที่มองเห็นมีบริเวณว่างที่ตื้นกว่าแบบทัศนียวิทยา

ชะลูด นิมเสมอ (2542 : 69) ได้กล่าวถึงที่ว่างไว้ว่า ที่ว่างในงานศิลปะ เป็นที่ว่างที่ถูกควบคุมและกำหนดให้มีขอบเขตและความหมายตามที่ศิลปินต้องการ โดยมีลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1. ที่ว่างจริงและที่ว่างลวงตา (Physical Space and Pictorial Space) ที่ว่างของงานสถาปัตยกรรมและประติมากรรมเป็นที่ว่างจริง ๆ ที่สามารถสัมผัสได้ เราเรียกว่าที่ว่างจริง หรือที่ว่างกายภาพ ส่วนที่ว่างในงานจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์ที่แสดงความลึกตื้น เป็นที่ว่างลวงตาที่เกิดขึ้นจากกรรมวิธีทางจิตรกรรมหรือการประกอบกันของทัศนธาตุ เราเรียกที่ว่างชนิดนี้ว่าที่ว่างลวงตาหรือที่ว่างแบบรูปภาพ
2. ที่ว่างแบบ 2 มิติ (Two – dimensional Space) ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือ ที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้างและความยาวเท่านั้น เป็นที่ว่างของผิวพื้นที่แบนราบของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น แผ่นภาพ กระดาษ หรือผ้าใบ ที่ว่างระหว่างรูปทรงในงานจิตรกรรมที่มีได้แสดงมิติความลึก
3. ที่ว่างแบบ 3 มิติ (Three – dimensional Space) ที่ว่างแบบ 2 มิติ คือ ที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้าง ความยาว และความลึก เป็นที่ว่างที่มีปริมาตร เช่น ปริมาตรของที่ว่างในห้องห้องหนึ่ง ที่ว่างที่ลุ่มได้รูปทรง 3 มิติ ที่ว่างในทางลึกของงานจิตรกรรมที่แสดงด้วยการประกอบกันของทัศนธาตุให้เกิดการลวงตาเห็นเป็น 3 มิติ
4. ที่ว่างที่เป็นกลาง (Neutral Space) ที่ว่างที่เป็นกลางหรือเป็นศูนย์ คือ ที่ว่างที่ยังคงเป็นความว่างอยู่ ยังไม่มีการกำหนดขอบเขตหรือรูปร่างที่มีความหมายขึ้น ยังไม่แสดงปฏิกิริยาหรือพลังใด ๆ ให้เรารับรู้ได้ เช่น ที่ว่างของผนัง แผ่นผ้าใบ แผ่นกระดาษว่าง ๆ หรือที่ว่างบนท้องฟ้า
5. ที่ว่างบวกและที่ว่างลบ (Positive Space – Negative Space) เมื่อที่ว่างบริเวณหนึ่งถูกกำหนดด้วยเส้นรูปขึ้น ที่ว่างที่มีรูปร่างนี้จะเริ่มมีพลัง มีความเคลื่อนไหวและมีความหมายขึ้น ส่วนที่ว่างที่อยู่รอบ ๆ จะยังคงเป็นความว่าง

ที่ค่อนข้างเฉยอยู่ ถึงแม้จะมีความหมายขึ้นบ้างจากผลการกระทำของที่ว่าง ส่วนที่มีรูปร่างนั้นก็เป็นส่วนน้อย ที่ว่างที่มีรูปร่างนี้เรียกว่า ที่ว่างบวก หรือที่ว่างที่ทำงาน (Active Space) ส่วนที่ว่างที่อยู่รอบ ๆ เรียกว่า ที่ว่างลบ หรือที่ว่างที่เฉย ๆ (Passive Space) ในงานทัศนศิลป์ ที่ว่างทั้งสองมีความสำคัญเท่าเทียมกัน

6. ที่ว่างสองนัย (Ambiguous Space) คือ บริเวณที่ว่างที่ถูกกำหนดด้วยเส้นให้เป็นรูปร่างขึ้น แต่รูปร่างของที่ว่างที่เกิดขึ้นนี้มีความสำคัญหรือมีความหมายเท่า ๆ กับที่ว่างที่เหลืออยู่ จนไม่อาจตัดสินได้ว่า ส่วนใดเป็นที่ว่างบวก หรือส่วนใดเป็นที่ว่างลบ ทั้งสองส่วนจะเป็นทั้งบวกและลบสลับกัน ทำให้เกิดพลังความเคลื่อนไหวของความไม่แน่นอนตลอดเวลา จากบวกไปเป็นลบ จากลบมาเป็นบวก

จึงกล่าวได้ว่า บริเวณว่าง หมายถึง บริเวณว่างที่ถูกล้อมรอบด้วยด้วยรูปร่างและรูปทรง ซึ่งมีทั้งบริเวณว่างจริง ที่เกิดขึ้นในงานประติมากรรมและงานจิตรกรรม ส่วนที่ว่างที่เกิดขึ้นจากการกำหนดขอบเขตบนพื้นที่ระนาบ ในงานจิตรกรรมและภาพพิมพ์นั้น จะเป็นที่ว่างในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลวิธีทางจิตรกรรม

6. สี (Color)

สีเป็นส่วนประกอบของศิลปะ และเป็นทัศนธาตุ (Visual Element) ที่สำคัญ สี ค่อนข้างจะมีบทบาทโดดเด่นกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ และสามารถทำให้เกิดส่วนประกอบอื่น ๆ ทางศิลปะได้หลายอย่าง เช่น การป้ายสีให้เป็นเส้น การสลัดให้เป็นจุด หรือ การใช้สีในการกำหนดพื้นผิวน้ำหนัก รูปทรงและบริเวณว่าง ทำให้เกิดการรับรู้ทางสายตาได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้สามารถทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ความรู้สึกด้านต่าง ๆ และรับรู้ด้านความงามจนก่อให้เกิดอิทธิพลเหนือจิตใจได้อีกด้วย

มาเรีย อีแวนส์ (Helen Marie Evans : 1973 : 46, อ้างถึงใน วุฒิ วัฒนสิน, 2541 : 235) ได้อธิบายถึงสัญลักษณ์ของสี (Color Symbolism) ว่า "สีแต่ละสีจะมีความหมายเป็นลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งจะให้ความรู้สึกที่มีทั้งในด้านที่ดีหรือไม่ดีไปตามลักษณะของแต่ละสี ซึ่งอาจเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมของแต่ละแห่งด้วย เช่น สีแดง สำหรับชาวตะวันตกออกเป็นสีแห่งความสุขสมบูรณ์ สัญลักษณ์ของชีวิตและแสดงถึงความปิติยินดี รื่นเริง ฉะนั้นในหลายประเทศทาง

ตะวันออก จึงให้สีแดงเป็นสีชุดสำหรับเจ้าสาวในพิธีแต่งงานและงานมงคล แต่ในประเทศทางตะวันตกหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา กลับมีความรู้สึกหรือให้ความหมายหรือสัญลักษณ์ของสีแดงไปในทางตรงกันข้ามกับทางตะวันออก คือ มีความรู้สึกว่าเป็นสีที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัย น่ากลัว และมักจะมีความหมายไปในทำนองก่อความอารมณ์ทำให้จิตไม่สงบ”

นิกอลา ระเบิดนฮาหมัด (2543 : 21) ได้อธิบายถึงหน้าที่ของสีในงานจิตรกรรมไว้ว่า ในอดีตสีจะทำหน้าที่ในการเสริมภาพให้งดงามหรือเพื่อแยกแยะให้เห็นความแตกต่างของวัสดุหรือสิ่งของภายในภาพ คือเป็นองค์ประกอบเสริมของเส้นและแสงเงาเท่านั้น แต่ในยุคศตวรรษที่ 20 สีได้กลายเป็นองค์ประกอบหลักของงานจิตรกรรม คือไม่ได้ทำหน้าที่สร้างภาพเพียงอย่างเดียว หากเป็นสื่อที่สำคัญในการแสดงออกของศิลปินอีกด้วย โดยมีหลักเกณฑ์ในการสร้างมิติในงานจิตรกรรมคือ การแยกน้ำหนักความมืดความสว่าง (Value) และการแยกวรรณะอุ่นหรือเย็น (Warm and Cool Tone) และการจัดลำดับความเข้มของสี (Intensity) โดยมีแม่สีคือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เป็นหลักของสีอื่น ๆ อันเกิดจากการผสมของแม่สีทั้งสาม ทฤษฎีการผสมเนื้อสีโดยการใช้แม่สีทั้งสามนี้ย่อมแตกต่างไปจากทฤษฎีของแสง การผสมของแม่สีหลักทั้งสามจะเกิดเป็นสีขั้นที่ 2 ได้แก่ สีส้ม สีม่วง และสีเขียว ความแตกต่างของสีทั้งสามนี้ขึ้นอยู่กับอัตราส่วนผสมของสีหลัก สีใดสีหนึ่ง ซึ่งเป็นเหตุให้เกิดสีที่แตกต่างกันออกไปอีก เช่น เหลืองส้ม แสด ม่วงแดง หรือเขียวน้ำเงิน เป็นต้น ในการผสมสีต่าง ๆ เหล่านี้สามารถแยกได้ 12 สี ซึ่งเรียกว่า วงล้อสีธรรมชาติ

นิกอลา ระเบิดนฮาหมัด (2543 : 22-25) ได้อธิบายถึง ทฤษฎีสีและศัพท์เกี่ยวกับสี (Colour Terminology) ที่มีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตรกรรม ดังนี้ คือ

1. สีแท้ (Hue) คือ แม่สีหรือสีขั้นที่ 1 ในทฤษฎีเนื้อสี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ส่วนสีในทฤษฎีสีรุ่งหรือทฤษฎีสีฟิสิกส์ สีแท้ ได้แก่ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม ม่วง โดยทฤษฎีสีแท้ นั้น ไม่ได้เกิดจากการผสม แต่โดยหลักปฏิบัติ ศิลปินจะผสมสีเพื่อให้ได้ความเข้มตามต้องการ
2. ค่าของสี (value) ความมืดและความสว่างของสี การแยกค่าทำได้โดยผสมสีขาว เพื่อให้สีสว่างขึ้นตามลำดับจนถึงสว่างที่สุดคือสีขาว ในทางตรงกันข้าม ถ้าจะให้มืดก็ต้องผสมกับสีดำเพื่อให้มืดจนถึงมืดที่สุดคือสีดำ สีทุกสีเมื่อผสมสีดำหรือผสมกับสีขาวมากขึ้นเท่าไร จะเสียความมีสีสัน (Chromatic) มากขึ้นเท่านั้น สีที่มีความสว่างสูง เช่นสีเหลือง เราเรียกว่า มีค่าของสีสูง (High Value) ส่วนสีที่มีความมืด เช่น สีน้ำเงิน เราเรียกว่า มีค่าของสีต่ำ (Low Value)

3. ความเข้มจัดของสี (Intensity) หมายถึง ความมีสีเข้มมากที่สุด (High Chromatic) ซึ่งในทางทฤษฎีถือว่าสีจะมีความเข้มจัดต้องผสมกับสีอื่นด้วย เช่น สีแดงเข้ม (Alizarin Crimson) จะให้ความเข้มจัดต้องผสมกับสีเหลืองเล็กน้อย หรือสีน้ำเงิน (Ultramarine Blue) ซึ่งถ้าเป็นสีแท้จะมีมืดมากต้องผสมสีขาวจึงจะ ได้รับความเข้มจัด แต่ถ้าผสมขาวมากไปความเข้มจะลดลง สีแท้ที่ถูกลดความ เข้มจัด มี 3 ประเภท คือ สีผสมขาว (Tint) สีผสมดำ (Shade) และสีผสมเทา (Neutralized Hue) สีแท้ทุกสีจะมีความเข้มจัดยิ่งขึ้นถ้าอยู่ในแวดล้อมของสี ทั้งสามประเภทดังกล่าว
4. สีส่วนรวม (Tonality) หมายถึง สีซึ่งอยู่ในจิตรกรรมแต่ละภาพที่ให้น้ำหนัก ความมืดหรือสว่าง จิตรกรรมบางชิ้นเน้นความมืด เช่น ภาพเขียนของเรมบรันต์ ซึ่งเราเรียกภาพประเภทนี้ว่า สีส่วนรวมมืด (Low Tonal Key) ในทางตรงกัน ข้ามภาพเขียนของโมนเน (Monet) จะใช้สีซีดเพราะผสมด้วยสีขาวมาก จะทำให้ เกิดภาพสีส่วนรวมสว่าง (High Tonal Key) สีส่วนรวมนอกจากจะหมายถึง กลุ่มสีมืดหรือสว่างแล้ว ยังหมายถึงกลุ่มสีที่ปรากฏเด่นชัดเพราะสีใดสีหนึ่ง เช่น สีส่วนรวมเป็นสีน้ำเงิน ในกลุ่มสีอาจประกอบด้วยสีเขียว สีฟ้า หรือมากกว่านั้น แต่เมื่อดูสีส่วนรวมทั้งหมดปรากฏเป็นสีน้ำเงิน เราจึงเรียกว่า สีส่วนรวมน้ำเงิน (Blue Tone) ดังเช่นภาพจิตรกรรมของปิกัสโซ (Picasso) ยุคหนึ่งที่ใช้สีส่วนรวม น้ำเงิน เราเรียกภาพชุดนี้ของปิกัสโซว่า ยุคน้ำเงิน (Blue Period)
5. สีตรงกันข้าม (Complementary Colour) มาถึง สีที่อยู่แนวตรงกันข้ามใน วงล้อสี (Colour Wheel) เช่น สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว สีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สีแท้ (Hue) หรือสีที่อยู่ในวงล้อสีทั้ง 12 สี หรือสีที่อยู่นอกวงล้อ เช่น สีผสมขาว (Tint) หรือสีผสมดำ (Shade) ต่างก็มีสีคู่ตรงกันข้าม หากเราไม่ดูจากแผนภูมิ วงล้อสี เราอาจจะทดลองดูด้วยตา วิธีการคือให้เราจ้องดูแผ่นกระดาษสีซึ่งวาง บนพื้นสีขาว เมื่อเราเลื่อนสีนั้นออก เราจะเห็นสีตรงกันข้ามลอยอยู่บนพื้นขาว ตำแหน่งเดียวกัน สีที่เกิดขึ้นเราเรียกว่า สีภายหลังภาพ (Colour After Image) สีคู่ตรงกันข้ามเหล่านี้หากเราใช้เนื้อสีผสมกันแล้วมันจะข่มซึ่งกัน และกันจนกลายเป็นสีเทาหรือสีกลาง (Neutral) ศิลปินเรียกว่าสีโคลน (Mud)

แต่ถ้าเราผสมสีตรงกันข้ามเล็กน้อยจะช่วยลดความเข้มจัดของสี เช่นลดความเข้มจัดของสีเขียวโดยผสมสีแดงเล็กน้อย

6. การถ่ายเทของสี (Enhancement of Colour) ถ้าเรานำสีคู่ตรงกันข้ามมาวางเคียงกัน สีแต่ละจะเพิ่มความเข้มจัดมากขึ้น เช่น เมื่อนำสีแดงมาวางข้างเคียงกับสีเขียว จะทำให้สีแดงเข้มจัดขึ้นเช่นเดียวกับสีเขียว ทั้งนี้เนื่องจากแต่ละสีจะเปล่งประกายสีตรงกันข้ามถ่ายเทซึ่งกันและกัน ในศตวรรษที่ 19 นักฟิสิกส์ชื่อ มิเชล ยูยีน เชฟเรล (Michel – Eu – Gene – Chevreul) ได้อ้างอิงสาเหตุการถ่ายเทของสีนี้เองทำให้เกิดทฤษฎีสีคู่ตรงกันข้าม และหลักการถ่ายเทของสีนี้เองทำให้เกิดผลต่อสีข้างเคียง กล่าวคือ เมื่อเรามองสีแท้ เราจะเห็นสีตรงกันข้ามเปล่งประกายรอบสีแท้ และสีตรงกันข้ามที่เปล่งประกายออกมาจะไปผสมสีข้างเคียงที่อ่อนกว่า เช่น สีเทา ดังนั้น ถ้าสีแดงอยู่ข้างเคียงสีเทาจะทำให้ทำให้สีเทากลายเป็นสีเทาเขียว หรือสีเทาจะเป็นเทาเหลืองถ้าอยู่ข้างเคียงสีม่วง เป็นต้น จากคำอธิบายของทฤษฎีนี้เองทำให้ศิลปินตระหนักถึงผลของการจัดสีข้างเคียงว่าจะเป็นตัวแปรให้สีเกิดผลต่อความรู้สึกต่างกันออกไป เช่น สีเขียวจะรู้สึกเย็นถ้าวางข้างเคียงหรืออยู่ในแวดล้อมของสีเหลือง แต่สีเขียวเดียวกันจะรู้สึกอุ่นถ้าแวดล้อมด้วยสีเขียวน้ำเงินและผลจากการค้นพบทฤษฎีสีของเชฟเรล ทำให้เกิดกรรมวิธีการเขียนภาพแบบวางสีข้างเคียง (Juxtaposition) โดยการป้ายสี (Stroke) หรือวิธี จุด ซึ่งเริ่มจากกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ (Impressionist) และกลุ่มนีโออิมเพรสชันนิสต์ (Neo – Impressionist) เป็นต้นมา ภายหลังมี กลุ่ม ออร์ฟิสต์ (Orphist) และกลุ่มออปอาร์ต (Op Art) ได้พัฒนากรรมวิธีให้ทันสมัยขึ้นเพื่อแสดงออกทางศิลปะให้เกิดมิติ ปริมาตร ช่องว่าง และการสั่นสะเทือนของสี

7. สีในตัววัตถุ (Local Colour) คือสีแท้บนผิววัตถุ ซึ่งสีเหล่านี้เมื่อเรามองเห็นอาจจะแตกต่างไปจากสีจริง ทั้งนี้เกิดจากตัวแปรหลายอย่าง เช่น แสง หรือสีแวดล้อม เราเรียกสีที่มองเห็นนี้ว่า สีในตา (Optical Colour) เช่น เมื่อเอาผลแอปเปิลสีแดงอาจจะแปรเป็นแดงเข้ม แดงอ่อน สีขาว สีเขียว หรือสีม่วงปรากฏในผลแอปเปิล ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแสงและสีแวดล้อมของผลแอปเปิล สีในวัตถุที่แปรเปลี่ยนนี้เอง ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสต์ ได้ถือเป็นแนวทางในการ

เขียนภาพสีของแสงแดดในเวลาต่าง ๆ ที่ส่องกระทบผิววัตถุชนิดเดียวกัน เช่น ภาพจิตรกรรมชุด (Series Painting) ของโมเน

8. สีอุ่นและสีเย็น (Warm and Cool Colour) เมื่อเรามองเห็นสีต่าง ๆ ภาพสีที่ตกทอดบนเรตินา (Retina) ของตาและถูกส่งรหัสไปยังสมอง จนกว่าสมองจะแปลรหัส เราถึงจะรับรู้ได้ว่าเป็นสีอะไร และการแปลรหัสของสมองนั้นจะเกี่ยวข้องกับภาพ (Images) จากประสบการณ์เก่าที่สมองสั่งสมไว้ ดังนั้น การแปลรหัสภาพที่เห็น จะถูกเกี่ยวข้องกับประสบการณ์เดิมด้วย เช่น การที่เรามองเห็นภาพสีแดง สีแสด สีส้ม จะทำให้สมองโยงถึงภาพเปลวไฟ ภาพโลหิต ในทางตรงกันข้ามเมื่อเราเห็นสีฟ้า สีเขียว สีน้ำเงิน ขวนให้เรานึกถึงใบไม้ ทะเล ทุ่งหญ้า ด้วยเหตุนี้เอง สีต่าง ๆ ที่เรามองเห็นนั้นจะทำให้เรารู้สึกอุ่นและเย็น การแยกประเภทของสีสองกลุ่มนี้ จึงยึดถือความรู้สึกจากตาเห็นมากกว่าการยึดทฤษฎี โดยทั่วไปสีเหลืองและสีม่วงเป็นสีเย็น แต่สีเหล่านี้อาจจะเปลี่ยนความรู้สึกของเราได้หากเราวางข้างเคียงกับบางสี เช่น สีเหลืองเขียว (Yellow – Green) จะรู้สึกเย็นเมื่ออยู่ข้างเคียงสีส้ม แต่จะรู้สึกอุ่นเมื่ออยู่ใกล้สีน้ำเงิน โทมัส เกส์เบอเรอ (Tomas Gainsboroug) ศิลปินชาวอังกฤษ แนะนำให้เขียนเงาสีม่วงในวัตถุสีน้ำเงิน ทั้งนี้เพื่อไม่ให้ภาพรู้สึกเย็นขีดจนเกินไป เช่นเดียวกับปีกัสโซ ซึ่งใช้หลักเดียวกันในการเขียนภาพยุคสีน้ำเงิน ศิลปินปัจจุบันนิยมการแก้ปัญหาเรื่องมิติโดยการใช้สีอุ่นและสีเย็น มากกว่าการใช้แสงเงา หรือหลักทัศนียวิทยาเหมือนอย่างในอดีต เพราะค้นพบว่า สีอุ่นจะให้ความรู้สึกระยะใกล้กว่าเป็นจริง (To Advance) ในขณะที่สีเย็นจะให้ความรู้สึกลึกเข้าไปในภาพ (To Recede)
9. สีกลมกลืน (Analogous Colour) หมายถึง สีที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน เช่น สีแดง แสด ส้ม เหลืองส้ม ในวงล้อสี หมายถึงกลุ่มสีที่อยู่ใกล้เคียงกัน และต่อเนื่องกัน ซึ่งสีที่อยู่ในแนวตรงกันข้ามของวงล้อสีคือสีตัดกัน (Contrast) และในจำนวนสีตรงกันข้ามนี้ จะมีสีคู่ตรงกันข้ามที่ตัดกันรุนแรง (Complementaries) สีกลมกลืนเมื่อนำมาผสมกันจะไม่ใช่สีเทาเหมือนสีคู่ตรงกันข้าม

7. พื้นผิว (Texture)

พื้นผิวของวัสดุที่ใช้ในงานศิลปะ มีความสำคัญต่อความงามในด้านสุนทรียภาพ ลักษณะของพื้นผิว คือ ลักษณะของผิวนอกของวัตถุทั้งที่สามารถสัมผัสได้หรือเพียงเห็นด้วยตา เนื่องจากวัตถุทั่วไปจะมีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ขรุขระ หยาบ กระด้าง หรือเรียบเป็นมันวาว ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกันทำให้เราสามารถที่จะแยกแยะความแตกต่างของชนิดวัตถุได้ เช่น การแยกชนิดของผ้าไหมและผ้าฝ้าย

ชะลูด นิมเศมอ (2542 : 62) ได้กล่าวถึงพื้นผิวและจำแนกลักษณะออกเป็นดังนี้ "ลักษณะผิวโดยทั่วไปถือว่าเป็นทัศนธาตุที่มีได้เป็นหลักในการสร้างรูปทรง เพราะตัวมันเองมีข้อจำกัด ไม่มีลักษณะทั่วไปสมบูรณ์เหมือนธาตุอื่น ๆ แต่ก็มีศิลปินร่วมสมัยหลายคนใช้ลักษณะผิวเป็นทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างงาน ด้วยการนำพื้นผิวของวัสดุต่าง ๆ มาประกอบเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ได้" ซึ่งลักษณะพื้นผิวมี 2 ชนิด คือ

1. ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ เช่น กระดาษทราย ผิวสัมผัส แก้ว ฯลฯ
2. ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองดูจะรู้สึกได้ว่าหยาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจริง จะรู้สึกว่าไม่มีผิวเรียบ เช่น วัสดุสังเคราะห์ที่ทำผิวเป็นลายไม้ ลายหิน หรือ การใช้รอยฟู่กันในงานจิตรกรรมบางชิ้น

นิกอลและ ระเบิดนอห์มัด (2543 : 25) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกันของศิลปินในแต่ละลัทธิดังนี้ คือ ในงานจิตรกรรมมีวิธีการสร้างพื้นผิวที่แตกต่างกัน เช่น ศิลปินกลุ่มนีโอ – อิมเพรสชันนิสต์ ใช้วิธีจุดหลาย ๆ จุด ซึ่งเราเรียกการเขียนวิธีนี้ว่า ลัทธิจุด (Pointillism) เป็นการนำจุดสีแทนการกระพริบของแสงแดดและบรรยากาศ เทคนิคเช่นนี้จะทำให้ภาพเกิดเป็นพื้นผิวและการสั่นสะเทือน การสร้างพื้นผิวในงานจิตรกรรมเกิดจากการใช้รูปซ้ำ ๆ ของเส้น รูปทรง น้ำหนัก หรือสี บางครั้งอาจจะใช้ลักษณะพื้นผิวทำหน้าที่ตกแต่ง (Decorative Textures) เช่นการใช้รูปเรขาคณิตซ้ำ ๆ กัน ในงานศิลปะของอินเดีย งานศิลปะอิสลาม (Islamic Art) หรือจิตรกรรมยุโรปสมัยกลาง นอกจากนี้ยังใช้ลวดลายของรูปในธรรมชาติ เช่น รูปใบไม้ซ้อน ๆ กัน หรือเป็นรูปนกหลาย ๆ ตัว ในงานจิตรกรรมสมัยใหม่บางครั้งการสร้างพื้นผิว จะใช้วัสดุจริงติดบนพื้นระนาบเพื่อให้เกิดลักษณะผิวจริง เช่น การโรยด้วยทราย ปะติดเศษผ้าหรือกระดาษ หรือใช้เศษวัสดุ ซึ่งพบกันมากในงานศิลปะกลุ่มลัทธิดาดา (Dada) หรือใช้เทคนิคจิตรกรรมสีน้ำมันโดยวิธีการป้ายด้วยสีหนา (Impasto) จะทำให้เกิดพื้นผิว เช่นเดียวกับภาพเขียนของแวนโก๊ะ ลักษณะพื้นผิวของภาพเกิดจากฝีแปรง (Brush Strokes) จะสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกเบื้องต้นของศิลปิน นอกจากนี้ศิลปินบางคนมี

กรรมวิธีสร้างพื้นผิวโดยวิธีพิมพ์ผิว (Frottage) เช่น มัคซ์ เอิร์นสต์ (Max Ernst) โดยมีวิธีการคือ ระบายสีลงบนพื้นผ้าใบ ในขณะที่สียังเปียกอยู่ให้ใช้วัสดุที่มีลักษณะผิวต่าง ๆ พิมพ์ลงไปบนผ้าใบ จะทำให้สีเกิดรอยพิมพ์ของผิววัสดุ มัคซ์ เอิร์นสต์ จะสร้างรูปต่าง ๆ จากรอยพิมพ์ผิวที่เกิดขึ้น

เกณฑ์การจัดองค์ประกอบศิลป์ (The Organization of Art Element)

การจัดองค์ประกอบศิลป์ หรืออาจเรียกว่าการประสานองค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำองค์ประกอบของศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และ พื้นผิวมาจัดประกอบเข้าด้วยกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เกิดผลต่อการดู ซึ่งหมายถึงความงาม ดูดี และน่าสนใจ โดยมีหลักเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุล หมายถึง การที่น้ำหนักของวัตถุนั้นไปรวมกันที่จุดหนึ่งที่เรียกว่า จุดศูนย์ถ่วง (Gravity) โดยเกิดจากความเท่ากันของซ้ายและขวา ทั้งที่เป็นจริงและรู้สึกช่วยให้ผลงานมีความมั่นคง สง่าและมีเสน่ห์ (ธิดา ชมภูนิช, 2526 : 40, อ้างถึงใน วุฒิ วัฒนสิน, 2541 : 247)

นิกอละ ระเบิดันฮาหมัด (2543 : 33 - 35) ได้อธิบายความหมาย แบ่งประเภทและวิธีการสร้างความสมดุล ดังนี้ “โครงสร้างต่าง ๆ ที่สามารถทรงตัวอยู่ภายใต้ภายใต้กฎเกณฑ์ของแรงดึงดูดของโลกจะต้องอยู่ในสภาพสมดุล ซึ่งหมายถึงการรักษาความพอดีของน้ำหนักและแรงกดที่จะทำให้เกิดความมั่นคง (Stability) ความสมดุลในทางศิลปะเป็นเงื่อนไขทางการมองเห็น (Optical Condition) ที่ยึดกฎเกณฑ์ทางฟิสิกส์ เช่น น้ำหนัก (Weight) แรงกด (Stress) แรงดึง (Tention) และความมั่นคง ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ทางวัตถุและนำมาใช้ในศิลปะ ในทางฟิสิกส์การคำนวณหาสมดุลต้องใช้ตัวเลข แต่ศิลปะคำนวณด้วยความรู้สึกเป็นหลัก ความสมดุลในเชิงศิลปะเกิดขึ้นเมื่อศิลปินเห็นว่าภาพนั้นมีความพอดี” สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทดังนี้คือ

1. ความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetrical Balance) เป็นลักษณะความสมดุลจากแกนกลางที่มีหน่วยซ้ายขวาเท่ากัน เหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน เช่นเดียวกับลักษณะสมดุลของร่างกายมนุษย์ที่มีส่วนซ้ายขวาเหมือนกัน หรือ ภาพอาหารมือสุดท้าย และสำนักเอเธนส์ ใช้หลักสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน

2. ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) เป็นสมดุลที่มีลักษณะซับซ้อนแม้จะมีหน่วยซ้ายขวาไม่เท่ากันหรือไม่เหมือนกัน แต่ให้ความสมดุลในด้านความรู้สึก ซึ่งศิลปินจะต้องรู้จักสร้างหรือถ่วงโดยให้น้ำหนักขององค์ประกอบเกิดความพอดี

การสร้างสมดุล

หมายถึง การจัดการเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ มาใส่ในภาพ โดยใช้สายตาและความรู้สึก ซึ่งดูว่าเกิดความพอดีหรือไม่ ซึ่งความสมดุลจะเกิดขึ้นได้ด้วยปัจจัยดังต่อไปนี้

1. ความสมดุลด้วยน้ำหนัก (Balance by Weight)

น้ำหนักที่จะเกิดขึ้นโดยความรู้สึกจากสายตาที่มองเห็นนั้นเกิดจากขนาดของภาพ (Size) ซึ่งเป็นสิ่งที่พิจารณาเบื้องต้น เช่น รูปที่มีขนาดใหญ่ย่อมหนักกว่ารูปขนาดเล็ก รูปที่มีความแน่นทึบ (Massive) ย่อมหนักกว่ารูปที่มีลักษณะกลวง สีของรูปก็มีส่วนให้เกิดน้ำหนักต่างกัน เช่น สีอุ่นจะให้ความรู้สึกหนักกว่าสีเย็น สีเข้มมีน้ำหนักกว่าสีอ่อนในสีอุ่นด้วยกัน เช่น สีเหลืองและสีส้ม ในเนื้อที่เท่ากัน สีเหลืองจะให้ความรู้สึกมีขนาดใหญ่กว่าสีส้ม เพราะมีความสว่างกว่า แต่สีส้มจะให้ความรู้สึกใกล้เคียงสีเหลือง ดังนั้นจึงมีความสมดุลพอดี ลักษณะพื้นผิวให้ความรู้สึกมีน้ำหนักเช่นเดียวกัน พื้นผิวที่หยาบ ขรุขระ ให้ความรู้สึกมีน้ำหนักกว่าพื้นผิวที่เรียบสม่ำเสมอ ตำแหน่งของรูป (Location) ก็มีผลให้เกิดน้ำหนักต่างกันคือ รูปที่มีขนาดเดียวกัน แต่วางตำแหน่งต่างกันในภาพ จะให้ความรู้สึกเรื่องน้ำหนักต่างกัน เช่น รูปที่อยู่ด้านบนของภาพจะรู้สึกเบากว่ารูปที่อยู่ตอนล่างของภาพ ซึ่งเกิดจากความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงในแง่ที่ว่า ภาพด้านบนเหมือนกับลอยอยู่ในอากาศและอยู่ลึกเข้าไปในภาพ ภาพตอนล่างเหมือนอยู่บนพื้นดินและมีน้ำหนักมากกว่า การสร้างสมดุลด้วยน้ำหนักแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

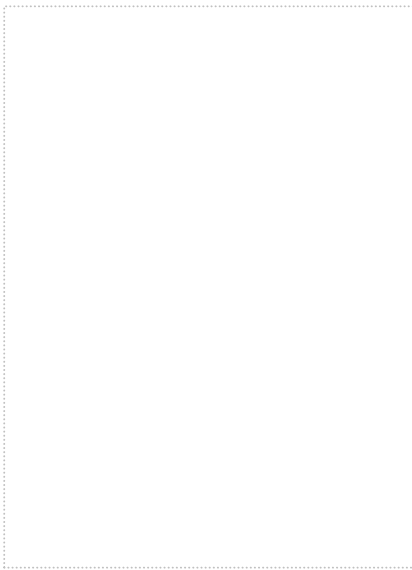
- 1.1) การสร้างสมดุลด้วยน้ำหนักแนวนอน (Horizontal Balance by Weight) คือ การจัดความสมดุลของภาพโดยพิจารณาจัดวางแนวซ้ายขวา เช่น ภาพจิตรกรรมชื่อ โอลิมเปีย (Olympia) โดย ซอง อาร์ป (Jean Arp) เป็นการจัดความสมดุลแนวนอน โดยใช้วิธีการถ่วงน้ำหนัก

รูปที่ 3 หน้า 35 นิคอลละ

- ภาพประกอบที่ 2 โอลิมเปีย โดย ซอง อาร์ป

ด้วยขนาดภาพ และการตัดกันระหว่างความเข้มและความอ่อนของสี

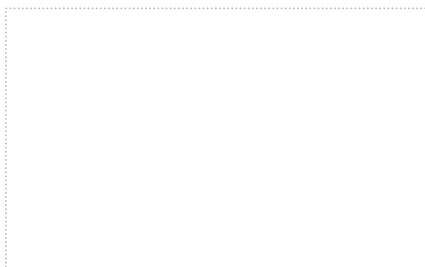
- 1.2) การสร้างความสมดุลโดยน้ำหนักแนวตั้ง (Vertical Balance by Weight) คือวิธีการจัดองค์ประกอบในงานจิตรกรรมที่มีลักษณะภาพแนวตั้ง และถ่วงน้ำหนักระหว่างส่วนบนและส่วนล่าง เช่น ภาพชื่อ การระเบิดหมายเลข 2 (Blast 2) ของ อะดอล์ฟ กอตต์ลีบ (Adolph Gottlieb) องค์ประกอบภาพมีรูปร่างกลมลอยสงบนิ่งอยู่ด้านบน ในขณะที่ส่วนล่างเป็นภาพรอยป้ายสี (Strokes) อย่างรุนแรง แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง



- ภาพประกอบที่ 3 การระเบิดหมายเลข 2 โดย อะดอล์ฟ กอตต์ลีบ

2. ความสมดุลด้วยจุดที่สนใจ (Balance by Interest)

โดยหลักจิตวิทยา จุดใดก็ตามที่เราสนใจมากนั้นจะให้ความรู้สึกหนักกว่าจุดที่เราสนใจน้อย จากหลักการนี้เองที่ศิลปินได้ใช้หลักความสมดุลโดยสร้างความสนใจจุดใดจุดหนึ่งเพื่อให้เกิดความสมดุลกับด้านที่มีหน่วยองค์ประกอบมาก หรือขนาดใหญ่กว่า ซึ่งเป็นลักษณะการจัดองค์ประกอบให้สมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน

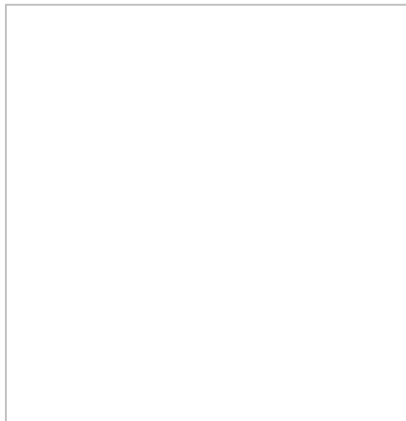


ในภาพจิตรกรรมชื่อ ความทรงจำที่ตรึงใจ (The Persistence of Memory) ของ ซาลวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali) ภาพรายละเอียดของมดและแมลงวันที่กำลังตอมนาฬิกาที่อ่อนพับอยู่บนแท่นสี่เหลี่ยมนั้น สร้างความสนใจถ่วงสมดุลกับความหนักของส่วนพื้นดำและ

- ภาพประกอบที่ 4 ความทรงจำที่ตรึงใจ โดย ซาลวาดอร์ ดาลี

ภูเขาด้านขวามือภาพแนวเซอร์เรียลลิซึม (Surrealism) ดังกล่าว สามารถดึงความสนใจและสมาธิของคนดูเข้าไปในภาพได้อย่างยอดเยี่ยม

3. ความสมดุล ด้วยความขัดแย้ง (Balance by Contrast) ความสมดุลลักษณะนี้เป็นแบบสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากันหรือสมดุลด้วยความรู้สึก ซึ่งเป็นการจัดความสมดุลที่เกิดจากความขัดแย้งของสี ความขัดแย้งของขนาด ตลอดจนความขัดแย้งในเรื่องความมืดความสว่าง นอกจากนี้ยังรวมถึงความขัดแย้งระหว่างน้ำหนักกับจุดสนใจด้วย



- ภาพประกอบที่ 5 ภาพเหมือนตัวเอง โดย เรมบรันด์

มากกว่าบริเวณอื่น ๆ เรมบรันด์เน้นความรู้สึกเหมือนแสงส่องผ่านใบหน้า ซึ่งจะมีผลทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกเปลี่ยนแปลงไปตามตำแหน่งความมืดและความสว่าง



- ภาพประกอบที่ 6 ภาพความเป็นแม่ โดย ฮวน มิโร

ในภาพเหมือนตัวเอง (Self – Portrait) ของเรมบรันด์ คือตัวอย่างการสร้าง ความสมดุลจากความขัดแย้งระหว่างความมืดความสว่างโดยให้ส่วนรวมของภาพทั้งหมดอยู่ในเงามืด เน้นส่วนสว่างเฉพาะบนใบหน้าและมือเท่านั้น นอกจากนี้ส่วนมืดใช้สีแบบเรียบซึ่งมีเนื้อที่มากกว่า เรมบรันด์สร้างความสมดุลโดยการป้ายสีหนา (Impasto) บนใบหน้า ซึ่งสร้างจุดสนใจภาพได้

ความขัดแย้งระหว่างรูปทรงที่เกิดความสมดุลจากภาพของ ฮวน มิโร (Joan Miro) ชื่อภาพ ความเป็นแม่ (Maternity) องค์ประกอบเป็นรูปโครงสร้าง (X) ซึ่งมีการถ่วงดุลด้วยรูปต่าง ๆ ที่ปลายทั้งสี่ด้านปลายด้านหนึ่งมองดู

คล้ายหัวไก่แจ้ซึ่งหมายถึงอวัยวะเพศชาย ตรงปลายแกนอีกด้านเป็นรูปคล้าย ๆ ปีกมดลูก และมีรูปคล้ายตัวหนอนซึ่งหมายถึงตัวเชื้ออสุจิ เส้นตัดอีกด้าน ปลายส่วนหนึ่งเป็นรูปวงกลมซึ่งหมายถึงไข่ที่อยู่ภายในและอีกด้านเป็นรูปคล้ายนมของผู้หญิง ภาพสัญลักษณ์เด็ก ๆ คล้ายสัญลักษณ์ของผู้ชายและผู้หญิงซึ่งเป็นการสร้างเพศสัมพันธ์

2. จุดเด่น (Domenance)

วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 249) ได้อธิบายความหมายของจุดเด่นไว้ดังนี้ “งานศิลปะทุกชิ้นจะต้องปรากฏจุดเด่นที่ต้องการเน้นชัดเจน ถ้าเราจะสังเกตดูการแสดงบนเวทีจะเห็นว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีไฟส่องไปยังจุดเด่นบนเวที มิฉะนั้นจะไม่ทราบแน่ชัดว่าจุดเด่นของตัวละครในบทนั้นคือใคร การสร้างจุดเด่นนั้นอาจสร้างโดยสร้างความแตกต่าง (Differences) หรือสร้างความตัดกัน (Contrast) ก็ได้ ในงานศิลปะที่ขาดการคำนึงถึงจุดเด่น จะปรากฏว่าทุกสิ่งทุกอย่างมีความสำคัญเท่ากันหมด ดังนั้นผลที่ปรากฏคือความล้มเหลวในการสื่อความหมาย และสร้างความสับสนแก่ผู้ดู ดังนั้น จุดเด่น จึงหมายถึง จุดรวมของความสนใจ อันเนื่องมาจากสะดุดตา แปลกตา น่าฟัง” ในการจัดองค์ประกอบศิลป์ต้องคำนึงถึง จุดเด่นและส่วนประกอบรอง ดังนี้

1. จุดเด่น (Dominance) คือส่วนประธาน (Principle) ที่สะดุดตา น่าสนใจเป็นหลักของภาพที่เป็นจุดสำคัญที่สุดของภาพ ซึ่งโดยมากจะอยู่ในระนาบหน้า (Fore Ground) ของภาพ แต่บางครั้งอาจจะอยู่ในระนาบกลาง (Middle Ground) ของภาพก็ได้
2. ส่วนประกอบรอง (Sub – Ordination) หมายถึง ส่วนประกอบที่มีความน่าสนใจรองลงมา อาจแบ่งออกเป็นสองส่วน คือ

- 2.1) จุดเด่นรอง (Sub – Dominance) หมายถึงจุดสนใจที่มีความสำคัญไม่มากนัก แต่มีบทบาทเสริมให้จุดเด่นนั้นสะดุดตามากขึ้นหรือช่วยในการสร้างสมดุลหรือบรรยากาศของภาพให้เป็นอย่างดีเหมาะสม โดยมักอยู่ในระนาบกลาง
- 2.2) ส่วนประกอบที่ทำหน้าที่เป็นพื้นหรือฉากหลัง (Back Ground) เป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญน้อยที่สุด แต่มีความสำคัญมาในการควบคุมบรรยากาศของภาพให้

ประสานกลมกลืนกับจุดเด่นและจุดรองทำให้ภาพ สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ (2540 : 84) ได้ให้ความหมายของจุดเด่นไว้ คือ ในทางศิลปะจุดเด่น คือ ส่วนที่สำคัญในภาพหรือบริเวณที่มีความชัดเจน สะดุดตาเป็นแห่งแรก รับรู้ได้จากการมองผลงานที่สำเร็จแล้ว จุดเด่นจะเป็นลักษณะของการมีอำนาจ ตระหง่าน เด่นชัดกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมดที่เรียกว่า ส่วนรอง (Subordination) จุดเด่นอาจเกิดขึ้นจากการเน้นให้ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะ เช่น สี พื้นผิว น้ำหนักหรือรูปร่าง รูปทรง เด่นชัดขึ้น

ดังนั้น จุดเด่น คือ ส่วนที่เด่นและมีความสำคัญในงานศิลปะ ซึ่งเกิดขึ้นจากการเน้นและรับรู้ได้ด้วยการมอง ในงานศิลปะจะประกอบด้วยส่วนประธานและส่วนรอง ที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องสนับสนุนกันและกัน

3. จังหวะ (Rhythm)

จังหวะเป็นส่วนประกอบของการแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้เช่นในดนตรีที่มีการเรียบเรียงเสียงประสาน เป็นเสียงสูงและต่ำอย่างกลมกลืน หรือจังหวะของการเดินร่ำ ทำให้เกิดความงามและน่าสนใจ

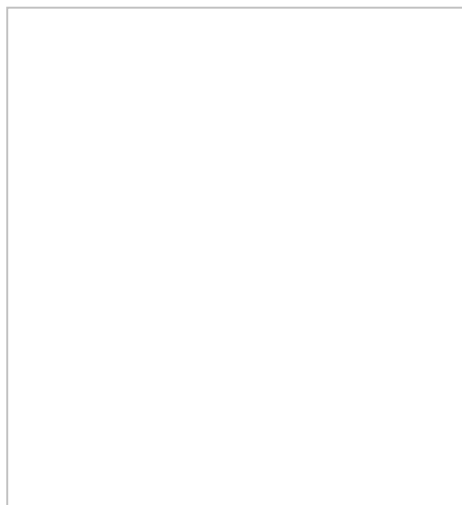
วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 249) ได้นิยามความหมายของจังหวะ คือ ในทางทัศนศิลป์หมายถึงช่วงจังหวะความห่าง และความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอของทัศนธาตุ จะยังผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและเกิดความงาม

ชะลูด นิมเสมอ (2542 : 160) ได้ให้ความหมายของจังหวะ คือ การซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบง่าย ๆ ซ้ำซ้อนขึ้นจนเป็นรูปทรงของศิลปะ จังหวะในงานศิลปะคือ การซ้ำอย่างมี เอกภาพและความหมาย

นิตลดา ระเด่นอาหมัด (2543 : 37 - 40) ได้อธิบายและจัดแบ่งลักษณะของจังหวะดังต่อไปนี้ คือ จังหวะในความหมายทางดนตรีหมายถึงการแบ่งห้องในบรรทัดตัวโน้ตเพื่อแบ่งจังหวะเวลาในการบรรเลงเพลงแต่ละเพลงซ้ำหรือเร็วเนิบนาบหรือกระแทกกระทั้น จะทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกสนุกสนานไปกับเพลง ทางด้านทัศนศิลป์ก็เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะจิตรกรรม ผู้ดูจะเกิดความเพลิดเพลินกับจังหวะลีลาในภาพ ซึ่งเกิดจากการกวาดสายตาไปตามองค์ประกอบที่จัดวางอย่างมีลำดับ จึงกล่าวได้ว่าจังหวะลีลาในการจัดองค์ประกอบจิตรกรรมที่ดีนั้นจะทำให้เรา

เกิดความนิยมชมชอบในงานนั้น ๆ เช่นเดียวกัน ในทางทัศนศิลป์จังหวะลีลาหมายถึงการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีระเบียบต่อเนื่องสม่ำเสมอ การจัดจังหวะลีลาแบ่งได้ 4 ลักษณะ คือ

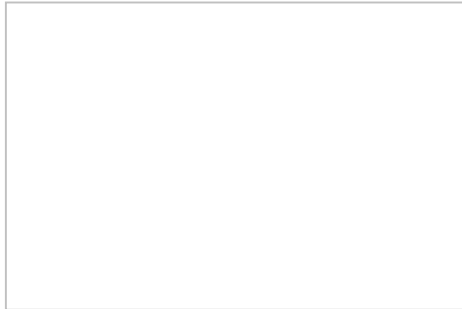
1. จังหวะลีลาแบบซ้ำกัน (Repetitive Rhythm) หมายถึงการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เส้น สี แสงเงา รูปทรง หรือทิศทางที่มีลักษณะเหมือนกันซ้ำกัน การจัดจังหวะลีลาแบบนี้ นอกจากจะไม่น่าสนใจแล้วทำให้ดูน่าเบื่อหน่าย เพราะโดยธรรมชาติ จิตวิทยาน่าสนใจของมนุษย์นั้นไม่ชอบที่จะทำหรือดูอะไรที่ซ้ำๆ มากเกินไป ดังนั้นจึงไม่ค่อยได้พบเห็นกันมากนักในงานจิตรกรรมส่วนมากจะเป็นงานออกแบบตกแต่ง เช่น การออกแบบลายผ้า หรือถ้าจะมีบ้างก็เป็นจิตรกรรมที่ใช้เป็นลายประดับมากกว่า เช่น ลายเทพนมในงานจิตรกรรมไทยที่ใช้ประดับผนังโบสถ์และวิหาร เป็นต้น



ในงานจิตรกรรมของศิลปินญี่ปุ่น ชื่อ มุชิ (Mu Chi) ชื่อ ลูกพลับหกลูก (Six Persimmons) เป็นงานจิตรกรรมแบบ ตะวันออกที่แสดงภาพแบบเรียบง่าย ลูกพลับหกลูกเรียงซ้ำกันแนวนอน บริเวณตอนบนของกรอบกระดาษชวนให้เราจินตนาการถึงบริเวณที่ว่างที่ลึกเข้าไปในภาพ โดยที่ศิลปินไม่ต้องเขียนอะไรเพิ่มเติม

- ภาพประกอบที่ 7 ลูกพลับหกลูก โดย มุชิ

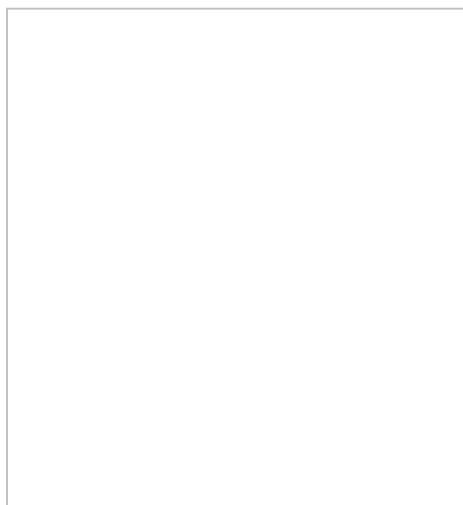
2. จังหวะลีลาแบบสลับกัน (Alternative Rhythm) เป็นการจัดองค์ประกอบที่ต้องการแก้ความเบื่อหน่ายจากความซ้ำซากโดยวิธีการจัดสลับสับเปลี่ยนกัน เช่น การสลับระหว่างสีร้อนกับสีเย็น เส้นตั้งกับเส้นนอน วงกลมกับสี่เหลี่ยม เป็นต้น



ในภาพจิตรกรรมของ เดอโลเน (Robert Delaunay) ชื่อ ดิสก์ (Disc) เป็นการ
จัดองค์ประกอบซ้ำ ๆ กันของเส้น
รอบวงกลมซ้อนกันหลายชั้น แต่
เดอโลเนแก้ปัญหาความซ้ำกันของเส้น
รอบวงนอกโดยการสลับกันของแถบสี
อ่อนสีเข้ม

- ภาพประกอบที่ 8 ดิสก์ โดย เดอโลเน

3 .จังหวะลีลาแบบเพิ่มพัฒนา (Progressive Rhythm) เป็นจังหวะลีลาที่เกิดจาก
องค์ประกอบที่ค่อย ๆ คลี่คลายเปลี่ยนแปลง ระหว่างหน่วยหนึ่งไปยังอีกหน่วย
หนึ่งและหน่วยอื่น ๆ ต่อเนื่องกันไป ลักษณะจังหวะลีลาแบบนี้จะใช้กันมากในงาน
จิตรกรรมซึ่งศิลปินจะต้องใช้ความสามารถในการเชื่อมโยงความเปลี่ยนแปลง
ระหว่างหน่วยขององค์ประกอบแต่ละหน่วยให้ประสานเชื่อมโยงกัน

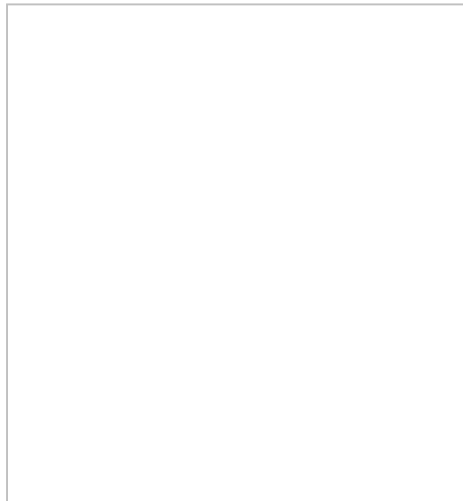


ในภาพจิตรกรรมชื่อ นักบุญคาราวะ
มาดอนน่า (Madonna Adored by
Saints) ของรูเบนส์ (Peter Paul
Rubens) แสดงการจัดองค์ประกอบให้
เกิดจังหวะลีลาแบบเพิ่มพัฒนา คือ
การจัดให้หน่วยของคนแต่ละหน่วย
เชื่อมโยงต่อเนื่องจากมุมขวาสุด
ตอนล่างของภาพเชื่อมโยงไปยังรูปคน
ที่อยู่ถัดไปตามลำดับค่อย ๆ สูงขึ้นไป
ทางซ้ายของภาพและวกกลับไปสู่จุด
กึ่งกลางด้านบน ซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ
เป็นการจัดจังหวะแบบเพิ่มพัฒนา จาก

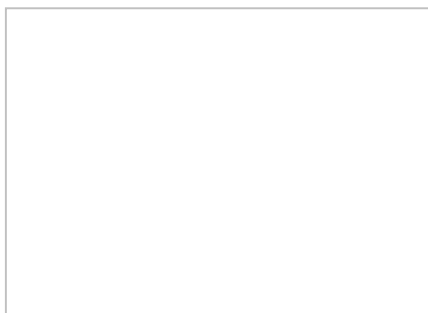
- ภาพประกอบที่ 9 นักบุญคาราวะมาดอนน่า โดย รูเบนส์

ล่างไปบน จากมืดไปหาสว่าง และจาก
ต้นไปหาลึก

4. จังหวะลีลาแบบเคลื่อนไหว (Flowing Rhythm) เป็นการจัดองค์ประกอบให้เกิด
จังหวะลักษณะเคลื่อนไหวต่อเนื่อง ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงขององค์ประกอบ
จากหน่วยหนึ่งไปยังหน่วยหนึ่งในลักษณะให้เห็นหลักการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจาก
การเคลื่อนไหวของวัตถุ เช่น ลักษณะการเคลื่อนไหวของเส้นลูกคลื่น เมื่อเรากวาด
สายตาตามแนวของเส้นเราจะรู้สึกเหมือนลูกคลื่น เคลื่อนไหวจริง



- ภาพประกอบที่ 10 ร่างเปลือยเดินลงบันได
โดย มาร์เซล ดูซอง



- ภาพประกอบที่ 11 จูงสุนัข โดย บัลลา

ในภาพจิตรกรรมของ มาร์เซล ดูซอง
ชื่อภาพ ร่างเปลือยเดินลงบันได
หมายเลข 2 เป็นตัวอย่างการสร้าง
จังหวะลีลาแบบเคลื่อนไหวที่แสดงให้เห็น
เห็นความเปลี่ยนแปลงของรูปที่เกิด
จากการเคลื่อนไหวเดินลงบันได
แต่ละก้าว ซึ่งเป็นแบบอย่างการเขียน
ภาพของกลุ่มลัทธิ ฟิวเจอริซึม
(Futurism) เช่นเดียวกับภาพชื่อ
จูงสุนัข (Dog on a Leash) ของบัลลา
ศิลปินเขียนรูปสุนัขที่กำลังวิ่ง ภาพการ
ต่อเนื่องของตัวสุนัข จังหวะการวิ่งของ
ขาสุนัขทั้งสี่ขา เมื่อเขียนให้เห็น
ลักษณะการเคลื่อนไหว จะมองเห็นขา
สุนัขจำนวนมากกว่าสี่ขา เช่นเดียวกับ
หูและหาง หรือเท้าของเจ้าของสุนัข
ที่กำลังย่างก้าวเดิน การเขียนภาพ
ลักษณะนี้ได้รับอิทธิพลจากภาพถ่าย
ที่ถ่ายให้เห็นจังหวะการเคลื่อนไหวของ

คนจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่ง ซึ่งการเคลื่อนไหวเหล่านี้ลักษณะภาพจะค่อย ๆ เปลี่ยนไปที่ละนิดต่อเนื่องกัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า จังหวะหรือลีลา หมายถึงความเคลื่อนไหวที่มีจังหวะต่อเนื่องหรือหยุดเป็นช่วง ๆ ในงานทัศนศิลป์ โดยองค์ประกอบของเส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ ฯลฯ เกิดเป็นจังหวะที่มีลักษณะซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันหรือแตกต่างกัน

4. สัดส่วน (Proportion)

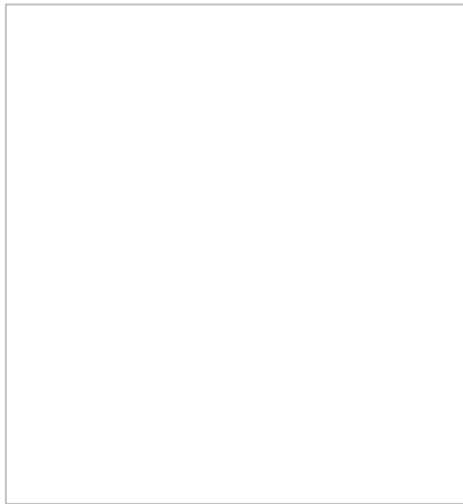
ในงานทัศนศิลป์ จะเกิดความงามขึ้นได้ต่อเมื่อเกิดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่เหมาะสม และประสานกลมกลืนอย่างได้สัดส่วนระหว่างกัน

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (2515 : 153, อ้างถึงใน วุฒิ วัฒนสิน, 2541 : 251) ได้เสนอความหมายของสัดส่วนไว้ว่า สัดส่วน หมายถึง ความสัมพันธ์ ซึ่งมีอยู่ระหว่างส่วนประกอบต่าง ๆ ขององค์ประกอบ เช่น รูปร่างของคน ประกอบด้วนส่วนต่าง ๆ อยู่มาบางส่วน ถ้าความสัมพันธ์ของส่วนเหล่านี้มีส่วนสัดส่วนเหมาะสมจะกัน ก็จะทำให้รูปร่างดูงาม ถ้ามีส่วนหนึ่งไม่ได้สัดส่วนที่เหมาะสมจะกันกับส่วนอื่น ๆ ก็เป็นผลให้เป็นความไม่ประสานกัน สัดส่วน คือ กฎของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimensions) ในส่วนต่าง ๆ ของรูปทรง และระยะรูปทรง

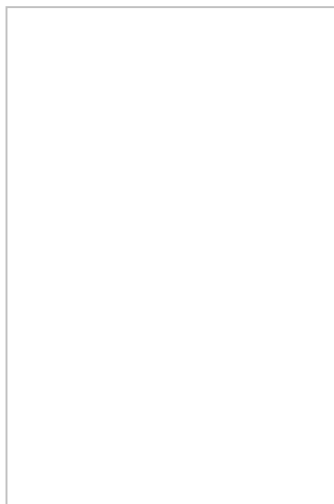
วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 251) ได้จำแนกและอธิบายหลักการจัดสัดส่วนที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงหลักการจัดที่พอจะสรุปได้ดังนี้

1. การจัดสัดส่วนที่เหมาะสม (Subject Proportion) ในการจัดสัดส่วนของรูปร่างขึ้นอยู่กับลักษณะงาน เช่น งานจิตรกรรมสากล ควรคำนึงถึงความได้สัดส่วนขององค์ประกอบของรูปร่างนั้น ในงานจิตรกรรมไทยการกำหนดขนาดตัวละครแต่ละตัวว่าเล็กหรือใหญ่ขึ้นอยู่กับความสำคัญของตัวละคร หรือประติมากรรมสมัยกรีก หรืออียิปต์ จะมีขนาดใหญ่กว่าธรรมดา
2. การจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง (Space Proportion) ในการจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่างในงานทัศนศิลป์ ต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมและให้ประสานกลมกลืนกับสัดส่วนของรูปร่างด้วย

นิกอลเล่ ระเบิดนอาหมัด (2543 : 40 - 41) ได้อธิบายถึงความหมายและการพิจารณา สัดส่วนที่ดีดังนี้ คือ สัดส่วนหมายถึง ส่วนขนาด (Size) ของรูปทรงหรือรูปร่างที่สัมพันธ์กันระหว่าง แต่ละส่วนต่อเนื่องจนถึงส่วนรวมทั้งหมด ขนาดของรูปที่มีความหมายถึงการกินเนื้อที่ ในมิติที่สาม ด้วย กล่าวคือ สัดส่วนจะพิจารณารูปทั้งส่วนกว้าง ยาว สูง หนา



- ภาพประกอบที่ 12 วาดเส้นศึกษาสัดส่วนของมนุษย์ โดย ดา วินชี



- ภาพประกอบที่ 13 โมดูลเลอร์ โดย เลอ กอร์บิวซีแย

การพิจารณาสัดส่วนที่ดีนั้น คือ ความประสานกลมกลืนของสัดส่วนส่วนรวมทั้งหมด ศิลปินและปราชญ์ตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ ได้พยายามศึกษาค้นคว้าหาสัดส่วนที่งดงามของร่างกายมนุษย์ โดยศึกษาจากการวัดส่วนต่าง ๆ ในเรือนร่างของมนุษย์จริง แล้วหาอัตราส่วนเฉลี่ยเพื่อวางกฎเกณฑ์แห่งสัดส่วนมนุษย์ (The Vitruvian Man) ซึ่งนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการออกแบบงานศิลปะต่าง ๆ ในศตวรรษที่ 15 ดา วินชี ได้ศึกษาอัตราส่วนเฉลี่ยของสัดส่วนมนุษย์อีกครั้งดังที่ปรากฏในภาพวาดเส้นบันทึกการศึกษาดังกล่าว ต่อมาในศตวรรษที่ 20 เลอ กอร์บิวซีแย (Le Corbusier) ได้พยายามคิดสูตรของสัดส่วนอีกครั้ง เขาเรียกกฎเกณฑ์นี้ว่า โมดูลเลอร์ (Modulor) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับสามัญฐานทางมิติ โดยอาศัยข้อมูลโดยเฉลี่ยจากสัดส่วนของมนุษย์ กฎเกณฑ์เหล่านี้ได้นำมาใช้ในการออกแบบขาของเก้าอี้ ความสูงของเพดาน ประตู สวนสาธารณะ หรือเมืองทั้งเมือง ในการเขียนภาพคนในงาน

จิตรกรรมได้กำหนดการแบ่งส่วนต่าง ๆ ของร่างกายโดยยึดขนาดของศีรษะเป็นเกณฑ์ กล่าวคือ ถ้าเป็นรูปผู้ชายจะมีความสูงเท่ากับเจ็ดส่วนครึ่งและผู้หญิงสูงหกส่วนครึ่ง และเมื่อกางแขนออกทั้งสองข้างจะมีความกว้างเท่ากับความสูงของลำตัว ดังนั้นเมื่อจะเขียนภาพคนไม่ว่าจะเขียนขนาดใหญ่หรือเล็กต้องยึดขนาดของศีรษะเป็นเกณฑ์ ทฤษฎีสัดส่วนดังกล่าวเป็นการเฉพาะรูปทรงเพียงรูปเดียว หรือเป็นการมองรูปที่แยกจากส่วนรวมทั้งหมด ซึ่งอาจจะใช้ได้ผลดีในงานออกแบบประติมากรรมหรือสถาปัตยกรรม แต่ในงานจิตรกรรมนั้นจะใช้หลักการออกแบบ สัดส่วน โดยการอิงทฤษฎีสุนทรียภาพแนวใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทฤษฎีจิตวิทยาของเกสทอลด์ (Gestalt Psychology) ซึ่งกล่าวถึงทฤษฎีการรับรู้เกี่ยวกับสนามภาพ (The Perception Field Theory) กล่าวคือ เมื่อเรามองเห็นภาพต่าง ๆ ของวัตถุนั้น เราจะไม่เห็นภาพวัตถุเพียงอย่างเดียว แต่เรามองเห็นส่วนทั้งหมดของภาพด้วย เช่น พื้นหน้า (Foreground) และพื้นหลัง (Background) ตลอดจนภาพแวดล้อมอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุในภาพและสัดส่วนของทั้งหมดที่มีส่วนสัมพันธ์กับกรอบของรูป ชาวกรีกโบราณได้ศึกษาหาสัดส่วนของกรอบเช่นเดียวกันซึ่งเรียกทฤษฎีกรอบสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีอัตราส่วนเฉลี่ยประมาณ 8 X 10 และในศตวรรษที่ 15 ศิลปินได้พยายามสร้างกฎเกณฑ์ของสัดส่วนในการจัด องค์ประกอบในจิตรกรรมโดยการอิงทฤษฎีของกรีกโบราณและคิดค้นขึ้นมาใหม่ ดังที่ปรากฏในภาพเขียนของดาวินชีที่ใช้กรอบโครงสร้างของรูปทรงมูลฐานมาใช้ในการจัดภาพจิตรกรรม ดังนั้นในงานจิตรกรรม การศึกษาสัดส่วนจึงเป็นความสัมพันธ์ระหว่างรูปและสนามภาพ ซึ่งจะช่วยให้เรา เข้าใจในเรื่องความสัมพันธ์ของภาพส่วนรวมทั้งหมด เราสามารถเรียนรู้ผลปรากฏของภาพซึ่งเกิดจากการวางข้างเคียงของวัตถุและสิ่งแวดล้อมเช่นเดียวกับที่เรามองเห็นคนมีความสูงปกติจะดู สูงขึ้นเมื่อยืนอยู่ใกล้คนเดียว หรือผอมจะดูยิ่งผอมเมื่ออยู่ใกล้คนอ้วน เป็นต้น

สัดส่วนของวัตถุในจิตรกรรมทำให้เราสามารถเข้าใจถึงขนาดความสูง ความกว้างของสภาพแวดล้อม เช่น ในภาพทิวทัศน์ที่มีภาพท้องทุ่ง ทะเล ท้องฟ้า หรือภูเขา เราไม่สามารถรับรู้ในขนาดความกว้างยาวที่แท้จริงได้ ถ้าหากไม่มีรูปคนอยู่ในภาพด้วย เพราะความรู้ในเรื่องขนาดสัดส่วนของภาพคน จะเป็นเกณฑ์กาเปรียบเทียบหรือจินตนาการถึงบริเวณแวดล้อมนั้นมีความกว้างยาวหรือลึกมากน้อยเพียงใด เช่นเดียวกับที่เราสามารถรับรู้ความลึกของภาพทิวทัศน์ โดยการสังเกตสัดส่วนการลดความสูงของเสาไฟฟ้าแต่ละต้นที่เรียงลึกเข้าไปในภาพเป็นต้น ในภาพทิวทัศน์ของโกลด์ ลอร์แรง (Claude Lorrain) เราสามารถเข้าใจขนาดความสูงของตึก ความกว้างของถนน ความสูงของต้นไม้และจินตนาการถึงพื้นที่บริเวณทั้งหมดได้โดยการศึกษาเปรียบเทียบจากสัดส่วนของรูปคนในภาพ

5. ทิศทาง (Direction)

ทิศทางในงานทัศนศิลป์ หมายถึง “ลักษณะที่จูงใจผู้พบเห็นให้เห็นถึงแนวทางเคลื่อนไหวของทัศนธาตุจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ผู้ดูงานศิลปกรรมจะเกิดความรู้สึกที่ได้จากงานชิ้นนั้นคือ “การเคลื่อนไหวของสายตาเป็นไปอย่างสะดวกไม่ติดขัด แสดงว่าการจัดทัศนธาตุต่าง ๆ ในงานชิ้นนั้นมีทิศทางเคลื่อนไหวที่สวยงามน่าชม จะเห็นว่าการจัดทิศทางของทัศนธาตุ ๆ มีความสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างให้งานศิลปกรรมชิ้นนั้น มีความสวยงามและมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น” (วุฒิวัฒน์สิน, 2541 : 253)

6. ความกลมกลืน (Harmony) และความตัดกัน (Contrast)

ความกลมกลืน

ความกลมกลืนเป็นองค์ประกอบหนึ่งของงานศิลปะ ที่จะทำให้ผลงานทัศนศิลป์มีความเป็นเอกภาพ ซึ่งหมายถึงการรวมกันของหน่วยย่อยซึ่งเป็นหน่วยเล็ก ๆ ที่มีมากกว่าหนึ่งหน่วยให้มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งหน่วยต่าง ๆ เหล่านี้ได้แก่ รูปร่าง ขนาด สี ฯลฯ ที่มีความกลมกลืนกันหรือเป็นอย่างเดียวกัน

ศิลป์ พีระศรี (2527 : 118 – 119 , อ้างถึงใน เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2540 : 57) ได้อธิบายความหมายของ Harmony ไว้ว่า หมายถึงความประสานกันของสิ่งใด ๆ ก็ตาม ที่มีความพอเหมาะพอดี เช่น การประสานการประสานด้วย เส้น สี หรือเสียงให้มีความงามวิจิตรรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน กลมกลืนจนเรียกได้ว่าเป็นเอกภาพและมีความสัมพันธ์กับเอกภาพอื่น ๆ

โดยมีส่วนประกอบของศิลปะเป็นอย่างเดียวกัน เช่น มีสีในระดับเดียวกัน ถ้าเป็นเส้นก็แสดงความเคลื่อนไหวในทำนองเดียวกัน

วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 253) กล่าวว่าความกลมกลืนทางทัศนศิลป์ อาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. ความกลมกลืนกันด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุ ได้แก่ ความกลมกลืนของเส้น รูปร่าง รูปทรงและเงา สี ที่ว่าง และพื้นผิว
2. ความกลมกลืนกันทางความคิด ได้แก่ ความกลมกลืนของความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน ทั้งในด้านเนื้อหา เรื่องราว (Theme) เทคนิค (Technic) และรูปแบบ (Style) ทางศิลปะ
3. ความกลมกลืนกันตามธรรมชาติ ได้แก่ ความกลมกลืนของสิ่งแวดล้อม ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต แต่สามารถอยู่ร่วมกันอย่างเหมาะสมกลมกลืน

ความตัดกัน

วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 253 - 254) ได้นิยามความหมายและจำแนกประเภท ของความตัดกันไว้ดังนี้ คือ การขาดความประสานกัน แต่คำว่า ความขัดกันทางศิลปะ เขาถือว่าเป็นหลักใหญ่ซึ่งเกี่ยวกับการสร้างองค์ประกอบ เพราะฉะนั้นความขัดกันจึงเป็นส่วนหนึ่งของความประสานกัน คือการประกอบกันของทัศนธาตุ (Art Elements) ต่าง ๆ ที่ขัดแย้งหรือตัดกัน ทั้งนี้จะต้องประสานสัมพันธ์กับความกลมกลืนด้วย ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของความตัดกันทางทัศนศิลป์ ได้ 2 ประเภทคือ

1. ความตัดกันด้วยส่วนประกอบของทัศนธาตุ ได้แก่ความตัดกันของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสง - เงา ที่ว่าง สี และพื้นผิว
2. ความตัดกันหรือขัดแย้งกันตามธรรมชาติ ได้แก่ ความตัดกันซึ่งเกิดขึ้นตามธรรมชาติโดยธรรมชาติในคน พืช สัตว์ ฯลฯ เช่น ความตัดกันของสีของดอกไม้ สร้างความเด่นและความสวยงามให้เกิดแก่ต้นไม้ชนิดนั้นได้

โดยทั่วไปความงามของศิลปกรรมจะเกิดขึ้นได้นั้น ความกลมกลืน (Harmony) กับความตัดกัน (Contrast) ในส่วนประกอบกันทางทัศนธาตุทุกชนิดจะต้องมีส่วนที่เหมาะสมเพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย โดยหลักการที่ปฏิบัติกันอยู่ส่วนใหญ่จะกำหนดสัดส่วนดังนี้

ความกลมกลืน : ความตัดกัน = 80 : 20

หรืออาจจะเป็นความกลมกลืน : ความตัดกัน = 75 : 25

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความตัดกัน หมายถึง ความแตกต่างกันขององค์ประกอบสำคัญของศิลปะอันได้แก่ รูปทรง สี พื้นผิว ฯลฯ ในงานทัศนศิลป์ เป็นการตรงกันข้ามของหน่วยประกอบย่อยต่าง ๆ ที่เข้ากันไม่ได้แต่มีความสัมพันธ์กันและกัน ซึ่งจะทำให้ภาพจิตรกรรมเกิดจุดเด่นและมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

7. เอกภาพ (Unity)

เอกภาพเป็นหลักการหนึ่งของหลักองค์ประกอบศิลป์ มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกประเภท เพราะเป็นหลักการจัดระเบียบภายในงานศิลปะ ซึ่งต้องคำนึงถึงการประสานความขัดแย้งในผลงานศิลปะให้ประสานกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ชะลูด นิมเสมอ (2542 : 177) ได้นิยามความหมายของเอกภาพไว้ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืน กลมเกลียวเข้ากันได้ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ ในทางศิลปะเอกภาพ หมายถึงการประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อผลรวมอันหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้

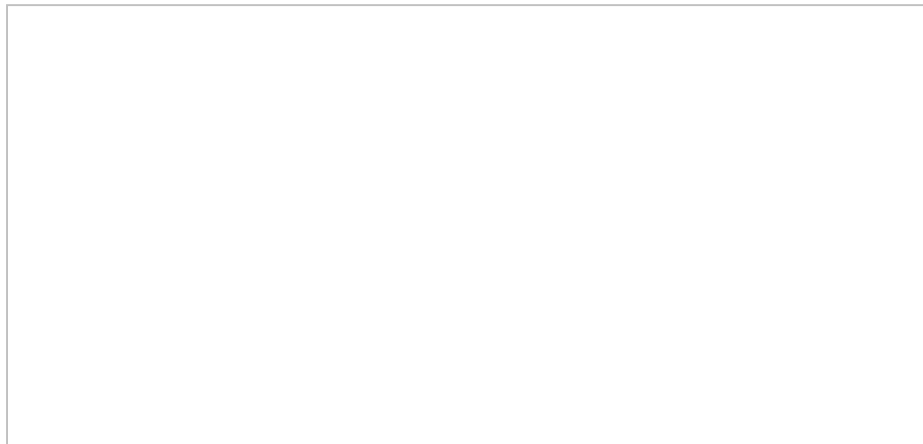
วุฒิ วัฒนสิน (2541 : 253 – 255) ได้สรุปความหมายของเอกภาพไว้ ดังนี้ เอกภาพคือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เกิดจากการประกอบกันของทัศนธาตุต่าง ๆ อย่างประสานกลมกลืนกัน และก่อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพ ในการสร้างผลงานศิลปะแต่ละชิ้น ศิลปินต้องมีทักษะในการใช้ทัศนธาตุชนิดต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ประเด็นสำคัญที่สุด คือ การจัดวางทัศนธาตุต่าง ๆ ได้ อย่างประสานกลมกลืน มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน (Coherence) เป็นอย่างดี มีความเป็นมวลสัมพันธ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งแสดงความเป็นเอกภาพ (Unity) ของผลงานชิ้นนั้น ความงาม (Beauty) และสุนทรียภาพจึงเกิดขึ้นในวัตถุ

นิกอเลาะ ระเด่นอาหมัด (2543 : 31 - 33) ได้อธิบายความหมายและวิธีการสร้างเอกภาพ ไว้ดังนี้ คือ เอกภาพ หมายถึง การมองภาพรวม (See as Whole) องค์ประกอบต่าง ๆ ที่นำมาจัดขึ้นนั้นมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และมีความเสร็จสมบูรณ์ในตัว โดยมีหลักของการสร้างเอกภาพดังต่อไปนี้

1. การสร้างจุดเด่นและจุดรอง (Dominance and Subdominance) หมายถึง การจัดลำดับ (The Sequence) ของการมองเห็นโดยเริ่มจากจุดเด่นที่สุดหรือจุดที่สนใจที่สุดมาสู่จุดสนใจรองลงมา

ในการสร้างจุดเด่นในภาพจิตรกรรมขึ้นอยู่กับเป้าหมายของศิลปิน และความหมายของภาพ ซึ่งมีวิธีการสร้างหลายวิธี เช่น

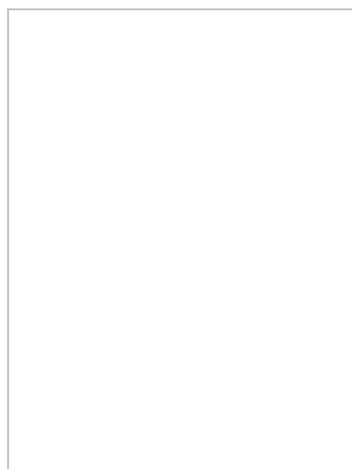
- 1.1) ขนาด (Size) รูปหรือองค์ประกอบที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภาพจะเป็นจะเป็นจุดที่น่าสนใจจุดแรก
- 1.2) ความเข้มจัดของสี (Colour Intensity) หมายถึงสีที่เด่นเข้มและสดใสจะเป็นจะเป็นจุดเด่นที่สุดของภาพ
- 1.3) ตำแหน่ง (Location) โดยธรรมชาติของการมองของคน จะเริ่มที่จุดกึ่งกลางถัดขึ้นบนเล็กน้อย จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าสนใจมากที่สุด
- 1.4) ทิศทางของเส้น (Convergence of Line) ซึ่งเป็นเครื่องชี้้นำความสนใจในภาพ เช่น ภาพอาหารมื้อสุดท้าย เส้นที่ชี้ตรงที่พระคริสต์ซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ



- ภาพประกอบที่ 15 อาหารมื้อสุดท้าย โดย ลีโอนาโด ดา วินชี

- 1.5) ความแตกต่าง (Exception) รูปหรือองค์ประกอบส่วนใดที่มีความแตกต่างจากภาพรวมย่อมจะเป็นจุดสนใจที่สุดในภาพ เช่น รูปวงรีที่แวดล้อมด้วยรูปสี่เหลี่ยม เป็นต้น
2. ความเกี่ยวเนื่อง (Coherence) ความเกี่ยวเนื่องเป็นหลักของการจัดเอกภาพอีกวิธีหนึ่ง ความเกี่ยวเนื่องเกิดจากการประสานระหว่างสีหนึ่งไปยังอีกสีหนึ่ง หรือจากสีเดียวเชื่อมโยงกับหลาย ๆ สี เช่นเดียวกับการเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงขององค์ประกอบอื่น ๆ เช่น รูปทรง ขนาด พื้นผิว การเกี่ยวเนื่อง

เกิดจากการประสานองค์ประกอบที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน (Similarity) และลักษณะความเหมือนหรือความใกล้เคียงดังกล่าว บางครั้งจะทำให้เกิดความซ้ำซาก (Monotony) ได้เช่นเดียวกัน ศิลปินจะต้องใช้ความระมัดระวัง การใช้หลักความเกี่ยวเนื่องเพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดความซ้ำซาก นั่นคือจะต้องพลิกแพลงให้เกิดความหลากหลาย (Variety)



- ภาพประกอบที่ 16 โต๊ะกลม โดย บราก

ด้วยรูปทรงของวัตถุเครื่องใช้หลายชนิด เช่น หนังสือ กีตาร์ มิด ขวด และผลไม้ ซึ่งกองรวมอยู่บนโต๊ะกลมแต่องค์ประกอบทั้งหมดสามารถเชื่อมโยงกับรูปทรงวัตถุข้างเคียงได้โดยไม่ขัดตา และขอบโต๊ะกลมสีดำที่โอบรอบรูปทรงวัตถุทั้งหมดเป็นการสร้างให้เกิดเอกภาพได้อย่างชาญฉลาดยิ่ง

ความหลากหลายชนิดเกิดจากความแตกต่างขององค์ประกอบ แต่ความแตกต่างดังกล่าวจะไม่ทำให้เสียความเป็นเอกภาพโดยนำหลักการเกี่ยวเนื่องมาใช้ โดยการจัดกลุ่ม (Clustering) ซึ่งสามารถที่จะลวงสายตาให้ผู้ดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดภาพที่มีลักษณะแบบเปิด (Open Form) ซึ่งจะช่วยให้รูปทรงที่แตกต่างกันเมื่อวางข้างเคียงกันจะทำให้ดูรวมเป็นหน่วยเดียวกัน หลักการนี้ใช้กันมากในจิตรกรรมกลุ่มคิวบิซึม เช่น ภาพชื่อ โต๊ะกลม (The Round Table) ของบราก (Braque) ในภาพประกอบ

การสร้างเอกภาพอีกวิธีหนึ่งคือการใช้เส้นนำสู่ใจกลาง (Converging) จะพบเห็นโดยทั่วไปในงานจิตรกรรมในสมัยศตวรรษที่ 15 ซึ่งนิยมใช้หลักทัศนียวิทยาแบบเส้นที่ใช้นำสายตาสู่ใจกลางของภาพ เส้นนำจะทำหน้าที่เป็นกรอบโครงสร้างของการจัดภาพ

- ภาพประกอบที่ 17 สำนักเอเธนส์ โดย ราฟาเอล

เพื่อให้หน่วยต่าง ๆ ขององค์ประกอบพุ่งเข้าสู่หรือพุ่งออกจากจุดศูนย์กลาง ในภาพจิตรกรรมเทคนิคเฟรสโก ของ ราฟาเอล (Raphael Sanzio) ชื่อ สำนักเอเธนส์ (The School of Athens) ประกอบด้วยรูปคนที่อยู่ในท่าทางต่าง ๆ มากกว่ายี่สิบห้า

การจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกี่ยวโยงกันจึงเป็นไปค่อนข้างยาก ราฟาเอล ใช้วิธีจัดองค์ประกอบทั้งหมดอยู่ในแนวของเส้นนำสู่ใจกลางภาพ โดยมีจุดเด่นของภาพเป็นรูปนักปรัชญาตะวันตก 2 คน คือ เพลโต (Plato) และ อริสโตเติล (Aristotle) ยืนอยู่หน้าพื้นหลัง (Background) เป็นรูปห้องพีลาสตรัมและถูกล้อมโดยส่วนโค้งของประตู แนวขอบเสาประตู และองค์ประกอบต่าง ๆ ของอาคารล้วนแต่นำสายตาสู่ใจกลางภาพทั้งสิ้น ซึ่งใช้หลักการเดียวกันกับภาพอาหารมื้อสุดท้ายของดาวินชี

ดังนั้นองค์ประกอบศิลป์ซึ่งเป็นรากฐานในการสร้างงานศิลปะ จึงมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ และความงามที่สมบูรณ์จะเกิดขึ้นจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้มีความสมดุลพอเหมาะพอดี ผู้ประสงค์จะเข้าใจเพื่อให้เข้าใจความงามของทัศนศิลป์ จำเป็นต้องศึกษาและทำความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ของสุนทรียภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการศึกษาทางศิลปะด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์หรือทัศนธาตุ หมายถึงส่วนประกอบสำคัญพื้นฐานของการสร้างผลงานทางทัศนศิลป์ ในรูปของจิตรกรรมและสถาปัตยกรรม ซึ่งจะประกอบด้วย

- 1.) จุด (Dot)
- 2.) เส้น (Line)
- 3.) รูปร่าง (Shape) รูปทรง (Form)
- 4.) น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา (Value)
- 5.) บริเวณว่าง (Space)
- 6.) สี (Color)
- 7.) พื้นผิว (Texture)

การจัดองค์ประกอบของศิลป์ คือ การนำเอาองค์ประกอบของศิลป์ดังกล่าวข้างต้น มาจัดประกอบเข้าด้วยกันด้วยความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปกรรมชิ้นนั้นเกิดความสวยงามและมีคุณค่า

การจัดองค์ประกอบของศิลปะประกอบด้วยหลักเกณฑ์ดังนี้

1.) ความสมดุล(Balance)หมายถึงการที่น้ำหนักของภาพนั้นไปรวมกันที่จุดหนึ่งทีเรียกว่าจุดศูนย์ถ่วง โดยเกิดจากความเท่ากันของซ้ายและขวาทั้งที่เป็นจริงและรู้สึกช่วยให้ผลงานมีความ มั่นคง สง่า และมีเสน่ห์

2.) จุดเด่น (Dominance) หมายถึง งานศิลปะทุกชิ้นจะต้องปรากฏจุดเด่นที่ต้องการเน้นความชัดเจน คือจุดๆหนึ่งที่สะดุดตาน่าสนใจ

3.) จังหวะ (Rhythm) หมายถึงรูปแบบของความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ และการสร้างสรรค์ของศิลปิน

4.) สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์ ซึ่งมีอยู่ระหว่างส่วนประกอบต่าง ๆ ขององค์ประกอบ เช่น รูปร่างของคนประกอบด้วยส่วนต่างๆ ในลักษณะแยกและโยงเข้าหากันเป็นองค์รวม ถ้าความสัมพันธ์ของส่วนเหล่านี้มีส่วนสัดส่วนเหมาะสมก็จะทำให้รูปร่างดูงาม

5.) ทิศทาง (Direction) หมายถึง ลักษณะที่แสดงให้เห็นว่า การออกแบบนั้นมีลักษณะจูงใจผู้พบเห็น ให้เห็นถึงแนวทางเคลื่อนไหว ของทัศนธาตุจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

6.) ความกลมกลืน (Harmony) และความตัดกัน (Contrast) หมายถึงการประสานเชื่อมต่อ ติดหรือทับกันของรูปลักษณะ แสง เงา สี โดยวิธีจัดให้ประสานกลมกลืนเป็นเรื่องราว พวกหมู่ หรือ ลำดับกันให้เกิดความเหมาะสมสวยงามดูแล้วไม่ขัดตา ไม่มากเกินไปหรือน้อยเกินไป

7.) เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืน กลมเกลียวเข้ากันได้ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่าง ๆ