แผนบริหารการสอนประจำบทที่13

ดุลยภาพ

หัวข้อเนื้อหาประจำบท

ความหมายของดุลยภาพ

การนำหลักดุลยภาพมาใช้ในงานออกแบบ

1. ดุลยภาพที่เท่ากัน
2. ดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากได้ศึกษาบทที่ 13 จบแล้ว ผู้ศึกษาสามารถ

1. อธิบายความหมายดุลยภาพได้
2. จำแนกลักษณะของดุลยภาพได้
3. นำหลักดุลยภาพเท่ากันมาปฏิบัติงานออกแบบ 2 มิติได้
4. นำหลักดุลยภาพเท่ากันมาปฏิบัติงานออกแบบ 3 มิติได้
5. นำหลักดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากัน มาปฏิบัติงานออกแบบ 2 มิติได้
6. นำหลักดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากันมาปฏิบัติงานออกแบบ 3 มิติได้
7. สร้างวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

วิธีสอน

1. บรรยาย
2. อภิปราย

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ตอบคำถามในเนื้อหาที่บรรยาย
2. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากสื่อต่างๆ รวบรวมเป็นแฟ้มสะสมผลงาน
3. คัดเลือกผลงานออกแบบที่ดีมาวิเคราะห์และอภิปราย

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารการสอนเรื่อง ดุลยภาพ
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ (power point)
3. ตัวอย่างงานจริงและภาพนิ่ง

การวัดและประเมินผล

1. ใช้วิธีสังเกต
   1.1 สังเกตจากการตอบคำถาม
   1.2 สังเกตจากการทำงาน
   1.3 สังเกตจากการอภิปรายผลงานที่ได้รับมอบหมาย
2. ใช้วิธีตรวจผลงาน
   2.1 ผลงานที่ถูกต้องตามโจทย์กำหนด
   2.2 ผลงานที่ถูกต้องตามเกณฑ์ประเมินผลที่แจ้งในใบงาน

บทที่ 13
ดุลยภาพ

ดุลยภาพ (balance) เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัสอยู่ตลอดเวลา เป็นส่วนของการดำรงชีวิต เช่น การทรงตัวไม่ให้ล้ม การนั่ง ยืน เดิน หรือทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งธรรมชาติได้พยายามสร้างการทรงตัวให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ เช่นเดียวกับในงานออกแบบต่างๆ ที่ใช้ชีวิตประจำวันต้องใช้หลักดุลยภาพเข้าช่วยเช่นกัน เพราะสิ่งจำเป็นพื้นฐานคือดูง่าย ใช้ง่าย ดึงดูดใจ น่าสนใจ และมีพลังดึงดูดสายตา

ความหมายของดุลยภาพ

ดุลยภาพเป็นคุณลักษณะสำคัญของเอกภาพ ดุลยภาพทั่วไป หมายถึง การถ่วงน้ำหนักหรือแรงปะทะที่เท่ากัน แต่ในทางศิลปะ ดุลยภาพมีความหมายรวมไปถึงการประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่งหรือในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง (ชลูด นิ่มเสมอ. 2539: 128)

ดุลยภาพ คือ ภาวะของความเท่ากันหรือความเสมอกัน เป็นสิ่งที่เกี่ยวเนื่องกันกับน้ำหนักที่เท่ากัน และเมื่อนำมาวางลงบนคานโดยมีระยะห่างจากจุดศูนย์กลางเท่ากัน แล้วจะเกิดการนิ่งอยู่กับที่ คือมีดุลยภาพ แต่ถ้าก้อนน้ำหนักไม่เท่ากันแล้วคานจะเอียงเราจะต้องนำก้อนที่มีน้ำหนักมากวางใกล้จุดศูนย์กลางและก้อนที่มีน้ำหนักน้อยวางห่างจากจุดศูนย์กลาง จึงจะทำให้เกิดดุลยภาพได้ ในทางศิลปะและการออกแบบนั้น เราแทนค่าของก้อนน้ำหนักเป็นภาพที่เห็นด้วยตา เช่น น้ำหนักที่เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ซึ่งเป็นการรับรู้ได้ด้วยประสาทตา (มาโนช กงกะนันทน์. 2538: 143)

ความสมดุล คือองค์ประกอบในงานออกแบบทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นสิ่งที่น่าสนใจ ที่จัดวางภายในงานออกแบบนั้น ว่า “อะไร” อยู่ “ตรงไหน” (“what” is “where”) และเมื่อมองแล้วให้ความรู้สึกไปสองทาง คือรู้สึกว่ามีความเท่ากันทั้งสองข้าง (symmetry) และรู้สึกว่าหนักไปข้างใดข้างหนึ่ง (asymmetry) (วัฒนาพร เขื่อนสุวรรณ. ม.ป.ป.: 129)

ความสมดุลในทางการออกแบบ หมายถึง ความสมดุลตามสภาพการมองเห็นหรือการรับรู้เกี่ยวกับน้ำหนัก แรง และความมั่นคงบนพื้นภาพทางด้านงานออกแบบ 3 มิติ เช่น งานโครงสร้าง ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ปัญหาความสมดุลนับเป็นปัญหาหลักที่จะต้องออกแบบให้งาน 3 มิตินั้นมั่นคงอยู่ได้ เท่านั้นยังไม่พอ ยังมีปัญหาทางรูปแบบที่จะต้องออกแบบให้ได้ความรู้สึกว่ามีความสมดุลอีกด้วย ซึ่งปัญหานี้เป็นปัญหาสำคัญยิ่งสำหรับการออกแบบ 2 มิติ (วิรุฬ ตั้งเจริญ. 2539: 35)

สรุปได้ว่า ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เสมอกันเมื่อวัดด้วยสายตาจากแกนกลางของภาพในงานสองมิติ และน้ำหนักที่เสมอกันจากจุดศูนย์กลาง ไม่เอียงไปทางใดทางหนึ่ง ในงานสามมิติ ดุลยภาพแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ดุลยภาพที่เท่ากัน (symmetry balance หรือ formal balance)
2. ดุลยภาพที่ไม่เท่ากัน (asymmetry balance หรือ informal balance)

การนำหลักดุลยภาพมาใช้ในงานออกแบบ

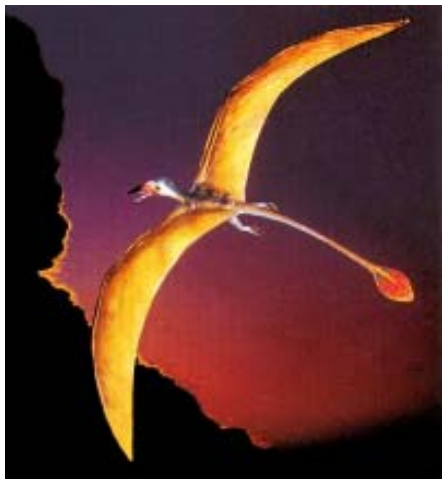
ในการสร้างงานออกแบบทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างงาน 2 มิติ หรืองาน 3 มิติ ให้มั่นคง มีความสมบูรณ์ ดุลยภาพของทัศนธาตุและองค์ประกอบต่างๆ มีผลต่อความรู้สึกในการเห็น เพราะมนุษย์เคยชินกับความสมดุลในธรรมชาติและรูปแบบต่างๆ ที่อยู่ในชีวิตประจำวันล้วนต้องอาศัยลักษณะดุลยภาพ 2 ลักษณะดังกล่าวแล้วข้างต้นคือดุลยภาพที่เท่ากันและดุลยภาพที่ไม่เท่ากัน

1. ดุลยภาพที่เท่ากัน

ดุลยภาพที่เท่ากันมีลักษณะที่สมดุลแบบเป็นทางการ หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบสองข้างเท่ากัน คล้ายการวางองค์ประกอบข้างกระจกเงาและเห็นองค์ประกอบอีกข้างเหมือนกัน (mirror image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวตั้งเป็นเส้นกลาง (vertical axis) ดุลยภาพลักษณะนี้เข้าใจได้ง่ายที่สุด เพราะมนุษย์คุ้นเคยกับความเท่ากันทั้งสองข้างเป็นอย่างดีในธรรมชาติ เช่น ร่างกายของมนุษย์และสัตว์ แม้กระทั่งข้าวของเครื่องใช้หรือยานพาหนะที่ต้องรับน้ำหนักก็ถูกออกแบบให้มีสองข้างเท่ากัน ดุลยภาพนี้ยังสามารถแบ่งตามแนวนอนได้ โดยเส้นแกนสมมุติแนวนอน (horizontal axis) แต่ดุลยภาพที่แบ่งตามเส้นแกนแนวนอนนี้ให้พลังและความรู้สึกน้อยกว่าดุลยภาพที่แบ่งตามเส้นแกนแนวตั้ง ในการจัดให้เกิดดุลยภาพตามแนวนอน ส่วนล่างของภาพควรมีน้ำหนักมากกว่า หรือมีองค์ประกอบมากกว่าด้านบนภาพจึงมีความรู้สึกมั่นคง

ดุลยภาพที่เท่ากันเป็นระเบียบ แน่นอน เป็นทางการ น่าเชื่อถือ ง่ายต่อการมอง แต่ก็ดูเป็นรูปแบบสมัยเก่าเพราะเป็นการบังคับอยู่ในกฎเกณฑ์ (form) มากเกินไป ในการออกแบบจึงต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของงาน

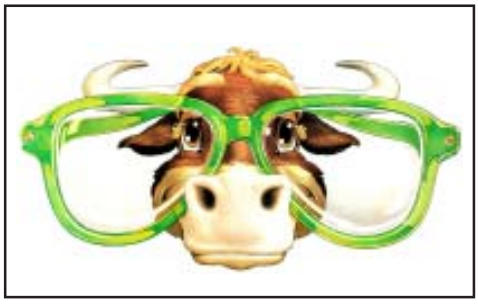
1



2

ภาพที่ 13.1 *มนุษย์เคยชินกับความสมดุลในธรรมชาติ เพราะมนุษย์และสัตว์ที่มีร่างกายสองข้างเท่ากัน*
1. ร่างกายมนุษย์มีดุลยภาพเท่ากัน
2. ร่างกายสัตว์มีดุลยภาพเท่ากัน
ที่มา : *Shapiro. 1994: 1049.*

1



2

ภาพที่ 13.2 *เครื่องใช้ในชีวิตประจำวันหรือยานพาหนะที่ถูกออกแบบให้มีดุลยภาพสองข้างเท่ากัน*
ที่มา : *Shapiro. 1994: 1021.*

ภาพที่ 13.3 *งานทัศนศิลป์ที่ออกแบบให้มีดุลยภาพที่เท่ากันโดยใช้เส้นแบ่งครึ่งตามแนวตั้ง*
ที่มา : *Shapiro. 1994: 1045.*

ภาพที่ 13.4 *งานทัศนศิลป์ที่ออกแบบให้มีดุลยภาพที่เท่ากันโดยใช้เส้นแบ่งครึ่งตามแนวนอน*
ที่มา : *Shapiro. 1994: 1119.*

ดุลยภาพที่เท่ากันดังกล่าวข้างต้นเป็นการจัดที่คล้ายการวางองค์ประกอบข้างกระจกเงาเพื่อสะท้อนอีกด้านออกมาให้เท่ากัน อาจแบ่งย่อยออกเป็น 4 ชนิดดังนี้

1.1 ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดกลับข้าง (invert symmetry)

1.2 ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดสองแกน (biaxial symmetry)

1.3 ดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม (radial symmetry)

1.4 ดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากันชนิดใกล้เคียง (near symmetry)

1.1 ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดกลับข้าง ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดกลับข้างมีลักษณะเดียวกับที่ได้อธิบายไปแล้ว คือคล้ายกับสะท้อนของกระจกเงา แต่แทนที่จะเหมือนกันทั้งสองข้างเช่นปีกของผีเสื้อ หรืออวัยวะของคนและสัตว์ในธรรมชาติก็กลับค่าให้เกิดความแตกต่างบ้าง เช่น ด้านหนึ่งเป็นภาพเหมือนจริง อีกด้านเป็นการกลับข้างแบบหน้าไพ่ หรือกลับค่าน้ำหนักกลับด้านของทิศทาง ทำให้ภาพ เกิดความหลากหลายน่าสนใจ

ภาพที่ 13.5 ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันชนิดกลับข้างเหมือนหน้าไพ่ แทนที่จะสะท้อนกลับเหมือนกระจกเงา

ภาพที่ 13.6 ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันแต่กลับค่าน้ำหนักซึ่งอาจทำให้เกิดการเน้นหรือเกิดความ เคลื่อนไหวได้บ้าง

ภาพที่ 13.7 *ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันแต่กลับทิศทาง*
1. ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันโดยเปลี่ยนทิศทาง แต่ไม่มีส่วนใดในภาพที่เปลี่ยนแปลง
2. ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันโดยเปลี่ยนทิศทางไปในทางตรงข้าม และเพื่อเกิดความเคลื่อนไหวในงานจึงเปลี่ยนภาพวงกลมในน้ำให้เกิดความเคลื่อนที่ในงานโดยทำระลอกคลื่นช่วย ให้ภาพ น่าสนใจขึ้น
ที่มา : *Shapiro. 1994: 938.*

1.2 ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดสองแกน ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดสองแกนเป็นดุลยภาพที่เท่ากันทั้งแกนสมมุติแนวตั้ง และแกนสมมุติแนวนอน บางครั้งมีมากกว่าสองแกน จนดูคล้ายดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม เพราะบางครั้งมีถึงสี่แกน ดูเป็นดุลยภาพที่เท่ากันโดยรอบศูนย์กลาง

ภาพที่ 13.8 *ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันสองแกน ซึ่งภาพจะนิ่งหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่อยู่ในภาพ ถ้าองค์ประกอบมีการเคลื่อนไหวบ้างจะไม่ทำให้ภาพนิ่งจนน่าเบื่อ*

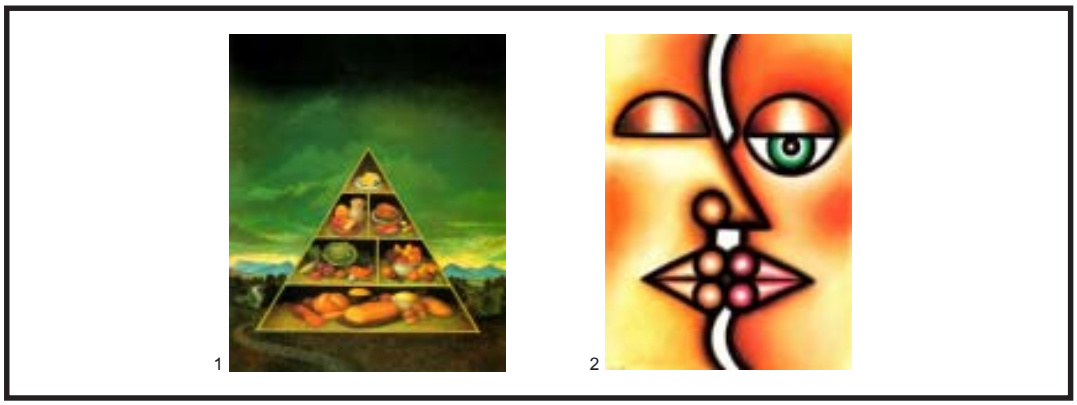
ภาพที่ 13.9 ภาพแสดงดุลยภาพที่เท่ากันสี่แกน บางครั้งดูเป็นดุลยภาพที่เท่ากันโดยรอบศูนย์กลาง
ที่มา : Shapiro. 1994: 1038.

1.3 ดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม ดุลยภาพแบบรัศมีวงกลมคล้ายดุลยภาพเท่ากันชนิดสองแกนแต่ดุลยภาพชนิดนี้มีแกนมากกว่าสี่แกนพุ่งเป็นรัศมีโดยรอบออกจากศูนย์กลาง หรือบางครั้งก็หมุนเป็นเกลียวออกไป

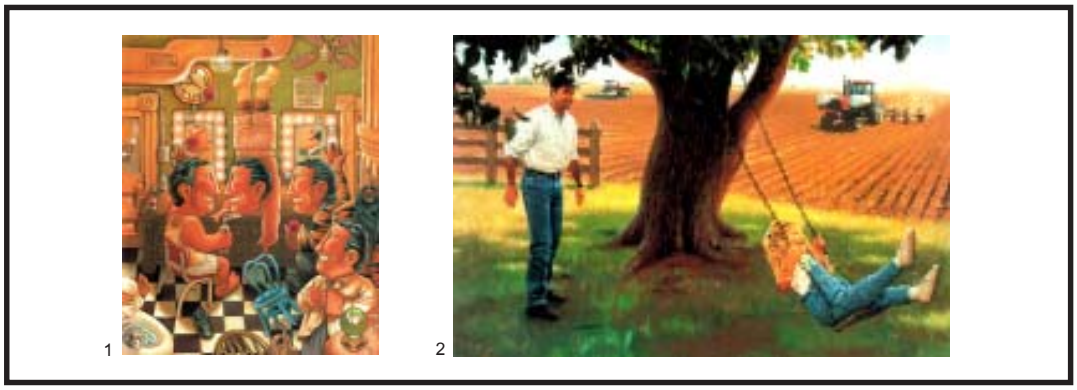
ภาพที่ 13.10 ภาพแสดงดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม ดุลยภาพชนิดนี้มีแกนมากกว่าสี่แกนพุ่งเป็นรัศมีโดยรอบออกจากศูนย์กลาง

ภาพที่ 13.11 ภาพแสดงดุลยภาพแบบเป็นเกลียวพุ่งออกจากศูนย์กลาง
ที่มา : Shapiro. 1994: 355.

1.4 ดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากันชนิดใกล้เคียง ดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากันชนิดใกล้เคียง หมายถึงดุลยภาพที่รู้สึกได้ว่า องค์ประกอบสองข้างมีน้ำหนักเท่ากัน แต่สิ่งที่ปรากฏจะไม่เหมือนการสะท้อนของกระจกเงา หรือดุลยภาพทั้งสามชนิดดังกล่าวข้างต้น ดุลยภาพชนิดนี้อาจพิจารณาให้แตกต่างจากดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากันได้ว่า จะมีส่วนหนึ่งส่วนใดขององค์ประกอบในภาพเชื่อมอยู่ระหว่างแกนสมมุติ ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นแกนสมมุติในแนวตั้ง



ภาพที่ 13.12 ภาพแสดงดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากันชนิดใกล้เคียง โดยมีองค์ประกอบของภาพเชื่อมอยู่ชัดเจนระหว่างแกนสมมุติ
1. สิ่งที่เชื่อมให้ให้ภาพนี้ดูเป็นดุลยภาพที่เท่ากันด้วยกรอบสามเหลี่ยม ซึ่งรวมองค์ประกอบที่กระจัดกระจายให้เป็นหนึ่งเดียวกัน
2. ภาพชายหญิง องค์ประกอบของภาพที่เชื่อมอยู่ระหว่างแกนสมมุติ คือจมูกและปากซึ่งประกบกันอยู่
ที่มา : Shapiro. 1994: 363.



ภาพที่ 13.13 ภาพแสดงดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากันชนิดใกล้เคียง โดยมีองค์ประกอบของภาพกระจายอยู่ทั้งสองด้าน
1. งานเลี้ยงสังสรรค์ที่วุ่นวาย ภาพชายคนหนึ่งที่ห้อยตัวลงมาถูกวางตำแหน่งที่แกนสมมุติเป็นการเชื่อมองค์ประกอบโดยรวมได้
2. ภาพพ่อแกว่งชิงช้าให้ลูกสาวองค์ประกอบในภาพด้านซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน แต่มีต้นไม้ใหญ่ที่ผูกชิงช้าเป็นการเชื่อมองค์ประกอบที่แยกจากกันได้
ที่มา : Shapiro. 1994: 157.

2. ดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน

ดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากันมีลักษณะเป็นความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ หมายถึง การจัดวางทัศนธาตุหรือองค์ประกอบทางศิลปะลงบนแกนสมมุติทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยอิสระ สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือเรื่องของน้ำหนัก สัดส่วน และมวลที่สมดุลกัน ส่วนที่เป็นมวลจะดูมีน้ำหนักมากกว่าพื้นที่ว่าง ดังนั้นจึงควรเลื่อนส่วนที่เป็นมวลเข้าใกล้แกนสมมุติ และจัดพื้นที่ว่างให้ห่างออกไปใกล้กรอบภาพจะเกิดความสมดุลได้

ในการออกแบบส่วนใหญ่จะนิยมใช้หลักดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน เพราะเป็นอิสระและยืดหยุ่นได้ดีกว่า สามารถกำหนดตำแหน่งจุดสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากัน มีรูปแบบที่ทันสมัย เป็นรูปทรงเปิดให้อารมณ์ความรู้สึกเคลื่อนไหวน่าสนใจ ให้การรับรู้ตรงกับแผนที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตามหากไม่มีทักษะเพียงพออาจเกิดความผิดพลาดได้ โดยพื้นฐานแล้วควรนำทัศนธาตุและหลักการออกแบบที่ได้ศึกษามาแล้วในบทเรียนที่ผ่านมาเป็นแนวทางในการจัดดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน ดังนี้

2.1 ดุลยภาพโดยตำแหน่ง (balance by position)

2.2 ดุลยภาพโดยรูปร่าง (balance by shape)

2.3 ดุลยภาพโดยสี (balance by color)

2.4 ดุลยภาพโดยน้ำหนัก (balance by value)

2.5 ดุลยภาพโดยพื้นผิว (balance by texture)

2.6 ดุลยภาพโดยทิศทาง (balance by direction)

2.7 ดุลยภาพโดยรายละเอียด (balance by detail)

2.1 ดุลยภาพโดยตำแหน่ง

วิธีนี้อาจเกิดจากองค์ประกอบในภาพมีส่วนที่เป็นมวลขนาดไม่เท่ากัน หรือเป็นมวลเพียงหน่วยเดียวแต่ไม่ต้องการให้อยู่กึ่งกลางภาพ จึงต้องสร้างดุลยภาพโดยวางส่วนที่เป็นมวลหนักกว่าให้ใกล้แกนสมมุติ และให้มวลส่วนที่เบาหรือเล็กกว่าอยู่ห่างแกนสมมุติออกไป เหมือนเวลาชั่งน้ำหนักสิ่งของด้วยตาชั่งหรือการนั่งเล่นบนไม้กระดก

ในแนวทางเดียวกันถ้ามีมวลเพียงกลุ่มเดียวอาจให้มวลนั้นอยู่ใกล้แกนสมมุติ และส่วนที่เป็นพื้นที่ว่างให้อยู่ห่างแกนสมมุติโดยให้เข้าใกล้กรอบภาพ

ภาพที่ 13.14 *มวลที่หนักกว่าเมื่ออยู่ใกล้เส้นสมมุติ แล้วจัดให้มวลที่เบากว่าอยู่ห่างแกนสมมุติทำให้เกิดดุลยภาพได้*

ที่มา : *University of Kentucky Art Museum. 2005.*

ภาพที่ 13.15 *มวลที่มีหน่วยเดียวอยู่ใกล้แกนสมมุติ พื้นที่ว่างในด้านตรงข้ามต้องมากกว่าและอยู่ใกล้กรอบภาพ*

1. ภาพหนังสืออยู่ใกล้แกนสมมุติที่สุด พื้นที่ชิดกรอบภาพคือด้านซ้ายเป็นหน้าผาด้านขวาเป็นท้องฟ้าไม่มีรายละเอียดอื่นที่จะลดความสำคัญของหนังสือ

2. ภาพนกอยู่ใกล้แกนสมมุติที่สุด พื้นที่ชิดกรอบภาพคือด้านซ้ายเป็นอิฐ ด้านขวาเป็นท้องฟ้าไม่มีรายละเอียดอื่นที่สำคัญพอที่จะลดความสำคัญของนกได้

ที่มา : *Shapiro. 1994: 1150.*

2.2 ดุลยภาพโดยรูปร่าง ในบทที่ 9 ซึ่งได้กล่าวถึงการเน้นว่า รูปร่างที่แตกต่างออกไปทำให้เกิดจุดสนใจได้แม้มีเพียงจำนวนน้อย หรือมีขนาดที่เล็กกว่าก็สามารถทำให้เกิดดุลยภาพได้

ภาพที่ 13.16 รูปร่างที่แตกต่างจากส่วนที่ซ้ำกัน แม้มีขนาดเล็กก็น่าสนใจได้ทำให้เกิดดุลยภาพ
1. องค์ประกอบในภาพเต็มไปด้วยปิรามิดบนท้องฟ้ามีคนตัวเล็กอยู่กึ่งกลางระหว่างนกที่มีปีกเป็นครึ่งท้องฟ้าครึ่งปิรามิด ทำให้คนเป็นจุดสนใจได้แม้จะมีขนาดเล็ก
2. ภาพคนตัวเล็กอยู่ท่ามกลางขาขนาดใหญ่ ทำให้เกิดจุดสนใจอยู่ที่คนตัวเล็ก
ที่มา : Shapiro. 1994: 1105.

2.3 ดุลยภาพโดยสี จากบทที่ 7 เรื่องการจัดโครงสีจะเห็นได้ว่าสีที่สดใสกว่าแม้มีจำนวนเพียงเล็กน้อยก็สามารถแสดงความเด่นออกมาได้ ในทำนองเดียวกันในการจัดดุลยภาพสีที่สดใส ในพื้นที่ที่เล็กกว่าสามารถสร้างพลังดึงดูดสายตา และให้ความรู้สึกสมดุลกับพื้นที่ขนาดใหญ่ที่มีสีไม่สดใสได้

ภาพที่ 13.17 สีที่สดใสแต่มีพื้นที่เล็กกว่าก็สามารถดึงดูดสายตาได้ ทำให้เกิดดุลยภาพ
1. ชายเปลือยใช้สีน้ำตาลอ่อน ซึ่งเป็นสีในวรรณะร้อนย่อมดูสว่างกว่าสีฟ้าที่อยู่ในวรรณะเย็น
2. แสงไฟในภาพเป็นการใช้สีปรากฏเด่นแม้ในพื้นที่เพียงเล็กน้อย แต่ส่วนสว่างก็ดูเด่นกว่า
ที่มา : Shapiro. 1994: 701.

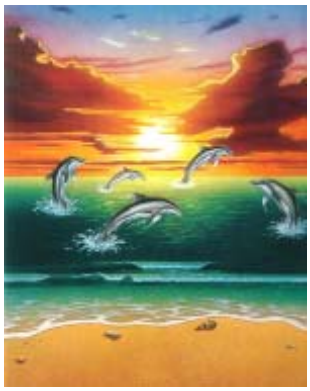
2.4 ดุลยภาพโดยน้ำหนัก การจัดดุลยภาพโดยน้ำหนักอาจนำเรื่องค่าน้ำหนักของสีในบทที่ 6 มาใช้ได้ โดยเริ่มจากสีดำที่มีน้ำหนักแก่สุด มีสีเทาที่เบาไปตามลำดับจนถึงสีขาวที่มีน้ำหนักอ่อนสุด วัตถุสีดำในภาพจะมีขนาดเล็กกว่าส่วนที่เป็นสีเทาหรือสีขาว หรือถ้าใช้สัดส่วนของสีก็ต้องให้สีดำ มีสัดส่วนที่น้อยกว่าสีเทาหรือสีขาว

ภาพที่ 13.18 ภาพที่มีสีสว่างเป็นบริเวณกว้างและสีเข้มเป็นส่วนน้อยจะเกิดดุลยภาพโดยน้ำหนักได้
1. ภาพโดยรวมเป็นสีสว่าง มีส่วนเงาเพียงเล็กน้อย จุดเด่นของภาพคือกล้องถ่ายรูป ซึ่งมีสีเข้มสุดและอยู่บริเวณตอนหน้าสุดของภาพ
2. สีเข้มในภาพกระจายไปยังผ้าเสื้อ ใบไม้และลูกเชอรี่ ทำให้เกิดจังหวะของการเน้น
ที่มา : Shapiro. 1994: 1021.

2.5 ดุลยภาพโดยพื้นผิว ในบทที่ 8 ได้กล่าวถึงเรื่องพื้นผิวว่าพื้นผิวที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับน้ำหนักที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถนำมาใช้เกี่ยวกับเรื่องการจัดดุลยภาพได้ เช่น บริเวณเล็กๆ ที่มีประกายระยิบระยับ หรือเปล่งประกายของความแวววาวจะเด่นกว่าบริเวณที่มีพื้นผิวเรียบหรือด้าน บริเวณที่มีผิวหยาบแม้มีบริเวณเพียงเล็กน้อยก็ให้ความรู้สึกหนักกว่าบริเวณที่มีพื้นผิวเรียบ เป็นต้น

ภาพที่ 13.19 ภาพเรือที่อยู่ชิดโขดหิน ซึ่งมีพื้นผิวหยาบ แม้มีพื้นที่เพียงเล็กน้อยก็ทำให้รู้สึกมั่นคงกว่าเรือที่ลอยลำอยู่ บนผิวน้ำที่ราบเรียบ
ที่มา : Shapiro. 1994: 1021.

1


2

ภาพที่ 13.20 ภาพพื้นผิวที่เป็นประกายดูเด่นกว่าพื้นผิวเรียบแม้มีบริเวณน้อยกว่า
1. ภาพดาวดวงน้อยที่กระจ่างอยู่บนท้องฟ้าสะท้อนแสงลงมาต้องผิวน้ำและเงือกในภาพ การเน้นที่เป็นจังหวะสามารถดึงสายตาผู้ชมมองผ่านเป็นจุดๆ ทำให้เกิดดุลยภาพได้
2. แสงอาทิตย์ที่สาดส่องเหนือพื้นน้ำ และอยู่ใกล้แกนสมมุติทำให้เกิดดุลยภาพได้
ที่มา : Shapiro. 1994: 1148.

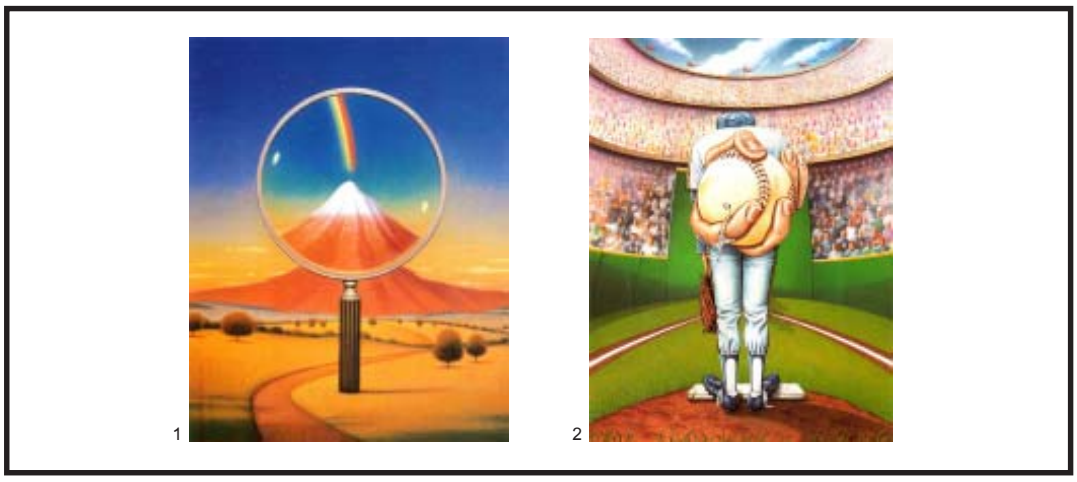
2.6 ดุลยภาพโดยทิศทาง ดุลยภาพโดยทิศทางอาจใช้หลักทัศนียภาพ จุด เส้น ที่มองเห็นหรือที่อยู่ในความนึกคิดเป็นตัวชี้นำสายตาให้ไปสู่จุดสนใจของภาพ เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์ เมื่อมีเครื่องหมายใดที่ชี้นำสายตาก็จะมองตามไปยังทิศทางนั้นโดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นการสร้างดุลยภาพที่น่าสนใจอีกวิธีหนึ่ง

1

2

ภาพที่ 13.21 ทิศทางสามารถดึงสายตาไปสู่จุดสนใจเป็นการสร้างดุลยภาพได้วิธีหนึ่ง
1. ภาพคนอยู่ตรงกลาง ถูกรายล้อมด้วยองค์ประกอบต่างๆ ที่พุ่งสู่ศูนย์กลางของภาพ ทำให้เกิดทิศทางสู่แกนสมมุติ
2. ภาพชิ้นส่วนของโลกที่กระจัดกระจายออกจากศูนย์กลางของภาพ ลอยขึ้นสู่ท้องฟ้าทำให้เกิดทิศทางเป็นรัศมีวงกลมให้ติดตาม
ที่มา : Shapiro. 1994: 64.

2.7 ดุลยภาพโดยรายละเอียด ตามหลักทัศนียภาพส่วนที่อยู่ข้างหน้าจะแสดงรายละเอียดมากกว่าส่วนที่อยู่ด้านหลังดูเหมือนว่าส่วนที่ชัดกว่าจะเป็นภาพและส่วนที่พร่ามัวขาดรายละเอียดจะกลายเป็นพื้นภาพ ดังนั้นส่วนที่มีรายละเอียดมากกว่าแม้จะมีพื้นที่เพียงเล็กน้อยก็สามารถแสดงจุดเด่นได้มากกว่าส่วนที่พร่ามัว บางครั้งวัตถุอาจอยู่บนระนาบเดียวกัน แต่เพื่อต้องการเน้นหรือแสดงความสำคัญ ก็สามารถแสดงรายละเอียดบนวัตถุนั้นได้ เป็นการสร้างทั้งเอกภาพ ดุลยภาพ และการเน้นในเวลาเดียวกัน



ภาพที่ 13.22 ภาพที่ให้รายละเอียดจะช่วยเน้นหรือแสดงความสำคัญขององค์ประกอบได้
1. แว่นขยายอยู่กลางแกนสมมุติแสดงนัยของจุดเด่นและการขยายแสดงรายละเอียดขององค์ประกอบสำคัญ ดังนั้นด้านซ้ายและขวาของภาพแม้ว่าไม่เท่ากันก็สามารถเกิดดุลยภาพได้
2. ลูกเบสบอลกลางภาพแสดงรายละเอียด ขณะที่ส่วนอื่นๆ ของภาพไม่ชัดเจนแสดงให้เห็นว่าต้องการเน้นลูกเบสบอล
ที่มา : Shapiro. 1994: 419.

สรุป

ดุลยภาพ หมายถึง น้ำหนักที่เสมอกันเมื่อวัดด้วยสายตาจากแกนกลางของภาพในงาน 2 มิติ และน้ำหนักที่เสมอกันจากจุดศูนย์กลางไม่เอียงไปทางใดทางหนึ่งในงาน 3 มิติ

ดุลยภาพแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. ดุลยภาพที่เท่ากัน แบ่งย่อยเป็น 4 ชนิด คือ

1.1 ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดกลับข้าง หมายถึง ดุลยภาพที่มีลักษณะคล้ายการสะท้อนภาพในกระจกเงา แต่มีการกลับค่า เช่น กลับค่าน้ำหนัก หรือกลับทิศทาง เป็นต้น

1.2 ดุลยภาพที่เท่ากันชนิดสองแกน หมายถึง ดุลยภาพที่เท่ากันทั้งแกนสมมุติแนวตั้งและแกนสมมุติแนวนอน

1.3 ดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม หมายถึง ดุลยภาพที่มีลักษณะพุ่งเป็นรัศมีโดยรอบออกจากศูนย์กลาง หรือบางครั้งก็หมุนเป็นเกลียวออกไป

1.4 ดุลยภาพแบบสองข้างเท่ากันชนิดใกล้เคียง หมายถึง ดุลยภาพที่รู้สึกได้ว่ามีน้ำหนักเท่ากัน แต่องค์ประกอบทั้งสองข้างอาจไม่เหมือนกันเหมือนการสะท้อนของกระจกเงา แต่ก็มีส่วนเชื่อมองค์ประกอบด้านซ้ายและด้านขวาเข้าด้วยกัน

2. ดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน แบ่งย่อยเป็น 7 ชนิด คือ

2.1 ดุลยภาพโดยรูปร่าง หมายถึง ดุลยภาพที่มีองค์ประกอบเป็นรูปร่างที่แตกออกมาจากการซ้ำของรูปร่าง และมีจำนวนน้อยกว่าแต่ก็เป็นจุดสนใจกว่าทำให้เกิดดุลยภาพได้

2.2 ดุลยภาพโดยตำแหน่ง หมายถึง ดุลยภาพสองข้างที่มีมวลไม่เท่ากันจึงให้มวลที่มีน้ำหนักมากกว่าอยู่ใกล้เส้นสมมุติ และส่วนที่เป็นที่ว่างหรือมวลที่เบากว่าให้ห่างออกไปหรือค่อนไปทางกรอบภาพ

2.3 ดุลยภาพโดยสี หมายถึง สีที่สดใสกว่าจะสะดุดตากว่าแม้มีจำนวนเพียงเล็กน้อย ทำให้เกิดดุลยภาพได้เมื่ออยู่กับสีหม่นที่มีจำนวนมากกว่า

2.4 ดุลยภาพโดยน้ำหนัก หมายถึง การจัดดุลยภาพโดยใช้น้ำหนักของโทนไร้สี ได้แก่ ดำ ขาว เทา ส่วนที่เป็นสีขาวจะดูเบากว่าให้มีบริเวณกว้างกว่าส่วนที่เป็นสีดำ และให้สีเทาเป็นตัวเชื่อมระหว่างสีขาวกับสีดำ

2.5 ดุลยภาพโดยพื้นผิว หมายถึง พื้นผิวที่แตกต่างกันให้ความรู้สึกหนักเบาที่ต่างกัน พื้นผิวที่หยาบจะดูหนักกว่าพื้นผิวที่เรียบจึงสามารถสร้างดุลยภาพโดยจัดสัดส่วนของพื้นผิว

2.6 ดุลยภาพโดยทิศทาง หมายถึง ดุลยภาพที่เกิดโดยใช้จุด เส้น หลักทัศนียภาพ หรือองค์ประกอบใดในภาพชี้นำไปสู่จุดสนใจ

2.7 ดุลยภาพโดยรายละเอียด หมายถึง การสร้างดุลยภาพโดยใช้หลักทัศนียภาพหรือพื้นที่ว่าง เพราะรายละเอียดจะทำให้รู้สึกว่าวัตถุนั้นอยู่ในระยะใกล้หรือไกล เมื่อมีส่วนที่พร่ามัวอยู่กับส่วนที่มีรายละเอียดชัดเจนย่อมมีดุลยภาพเกิดขึ้นได้ แต่ก็ต้องมีเรื่องของตำแหน่งการวางภาพที่เหมาะสมด้วย

ดุลยภาพที่เท่ากันมีกฎเกณฑ์มากกว่าดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน ดังนั้นดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากันจึงมีอิสระมากกว่า ให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มากกว่า ทั้งนี้การเลือกวิธีใช้ต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของงาน

คำถามท้ายบท

1. จงอธิบายความหมายของดุลยภาพ
2. อธิบายลักษณะของดุลยภาพที่เท่ากัน พร้อมยกตัวอย่าง
3. อธิบายลักษณะของดุลยภาพที่ไม่เท่ากัน พร้อมยกตัวอย่าง
4. อธิบายลักษณะของดุลยภาพที่เท่ากันชนิดสองแกน พร้อมยกตัวอย่าง
5. อธิบายลักษณะของดุลยภาพแบบรัศมีวงกลม พร้อมยกตัวอย่าง
6. จงอธิบายหลักการสร้างดุลยภาพที่ไม่เท่ากันให้เกิดความรู้สึกสมดุล
7. จงอธิบายถึงการสร้างดุลยภาพโดยสี
8. จงอธิบายถึงการสร้างดุลยภาพโดยทิศทาง

แบบฝึกหัดท้ายบท

ปฏิบัติงานเรื่องดุลยภาพ

ให้ผู้ศึกษาปฏิบัติงานออกแบบโดยใช้หลักดุลยภาพแบบสองข้างไม่เท่ากัน ซึ่งการเกิดดุลยภาพนี้ต้องพิจารณาที่แกนสมมุติซึ่งมีทั้งแกนสมมุติแนวดิ่ง และแกนสมมุติแนวนอน

การที่จะทำให้เกิดดุลยภาพได้ต้องให้มวลที่หนักกว่าอยู่ใกล้แกนสมมุติ ให้มวลที่เบากว่าอยู่ห่างออกไป หรืออาจสร้างดุลยภาพโดยรูปร่าง สี น้ำหนัก ทิศทาง รายละเอียด ก็ทำได้โดยยึดหลักให้ส่วนสำคัญอยู่ใกล้แกนสมมุติ แม้เพียงส่วนน้อยก็สามารถทำให้เกิดดุลยภาพได้

(ใบงานครั้งที่ 14 ในภาคผนวก)

เอกสารอ้างอิง

ชลูด นิ่มเสมอ. (2539). องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

มาโนช กงกะนันทน์. (2538). ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วัฒนาพร เขื่อนสุวรรณ. (ม.ป.ป.). เอกสารคำสอนทัศนศิลป์. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยพายัพ.

วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2539). การออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Shapiro, I. (1994). American Showcase.17. Newyork: American Showcase.

University of Kentucky. (2005). Modernism. Alexander calder.The star, 1960 [Online] 1(1). Avialable HTTP://www.uky.edu/ArtMuseum/luce50.html.