

องค์ประกอบพื้นฐานและการจัดองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ เกิดจากองค์ประกอบต่างๆประกอบกันซึ่งจะมีความหมายที่สามารถสื่อถึงความรู้สึกและมีคุณสมบัติแตกต่างกัน นักออกแบบควรมีความรู้และเข้าใจ รู้จักใช้ องค์ประกอบให้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของงาน

บทบาทขององค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ design elements

หัวใจขององค์ประกอบขั้นพื้นฐานจะประกอบไปด้วย จุด,เส้น ,รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที สี ซึ่งเป็นองค์พื้นฐานในการออกแบบ **ปราโมทย์ แสงผลสิทธิ์** กล่าวถึงบทบาทของประกอบพื้นฐานว่ามีความใกล้เคียงกับการใช้ภาษาทั้งนี้ภาษาสามารถนำมาใช้ในการจัดกลุ่มวลีและประโยชนี้ได้ และส่งผลกับการสื่อสารเช่นเดียวกันการออกแบบที่สมบูรณ์ โดยใช้เกณฑ์ทางการออกแบบเป็นตัวที่จะทำให้มองดูแล้วมีความสวยงามเป็นที่ต้องตาต้องใจสำหรับผู้พบเห็นเช่นเดียวกับหลักภาษาและสามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานออกแบบทุกประเภทได้

นักออกแบบต้องทำความเข้าใจในพื้นฐานการออกแบบเพื่อสามารถนำองค์ประกอบเหล่านั้นมาใช้ในการทำงานดังต่อไปนี้

-ทำให้นักออกแบบมีความเข้าใจในองค์ประกอบศิลปะที่เป็นพื้นฐานที่นำไปสู่กระบวนการออกแบบทั้งขนาดเล็กและใหญ่เพราะมันคือพื้นฐานของการสร้างสรรค์งานออกแบบ

-สามารถนำองค์ประกอบต่างๆมาใช้ในการออกแบบด้านศิลปะและออกแบบให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์และมีความหลากหลายในการสร้างสรรค์งานต่างๆได้

- องค์ประกอบศิลปะขั้นพื้นฐานคือกระบวนการคิดที่สามารถนำไปสู่การคิดที่มีความหลากหลายแตกต่างจนถึงความเรียบง่ายซึ่งส่งผลต่อกระบวนการจัดองค์ประกอบศิลปะที่มีความหลากหลายได้มากมายทั้งรูปแบบและสินค้าและสื่อที่ใช้ทางการตลาดและงานโฆษณา

- การใช้ลายเส้นพื้นฐานสามารถส่งผลถึงพฤติกรรมทางจิตวิทยาผู้บริโภคที่มีความหลากหลายได้มากขึ้น

องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบ

องค์ประกอบพื้นฐานเป็นส่วนในการผลิตงานสร้างสรรค์มากมายที่ประกอบไปด้วยเส้น รูปร่างรูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว ที่ว่างสีและตัวอักษรที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้

ในการออกแบบองค์ประกอบ (composition) คือผลลัพธ์ของการนำส่วนมูลฐานทางการออกแบบมาประกอบกันขึ้นเพื่อทำการจัดวางเรียบเรียงและปรับปรุงเพื่อสื่อความหมายและแสดงความคิดทางศิลปะเกิดการเรียนรู้เกิดความรู้สึกได้อย่างสมบูรณ์ไม่สิ้นสุด จารุพรรณ ทรัพย์ปรุ่ง 2548 เอกสารการสอนหลักการออกแบบ หน้า 25

นักออกแบบสามารถทำความเข้าใจองค์ประกอบมาสร้างการออกแบบได้ด้วยความคิดเด่นสะดุดตาและตอบสนองการรับรู้ได้อย่างสวยงาม

ดังนั้นนักออกแบบควรมีความรู้และเข้าใจในพื้นฐานเพื่อการออกแบบที่ประกอบไปด้วย

1. พื้นที่ว่าง (space)

พื้นที่ว่างปรากฏในงานออกแบบสามารถมองเห็นได้ในลักษณะสองมิติ เป็นระยะห่างหรือพื้นที่ที่เกิดขึ้นระหว่างบริเวณรอบ ๆ เหนือ ใต้ ของรูปหรือวัตถุที่ปรากฏในงานศิลปะ แต่ในส่วนของพื้นที่ว่างสามมิติจะปรากฏความสูง ความกว้างและความลึก ขณะที่พื้นที่ว่างสองมิติจะปรากฏแต่เพียงความกว้างและความยาวเท่านั้น หากต้องการสร้างพื้นที่ว่างในงานออกแบบสองมิติให้ปรากฏเพิ่มขึ้นก็สามารถทำได้ โดยการจัดวางรูปร่างให้มีขนาดแตกต่างกัน

ประโยชน์การประยุกต์ใช้พื้นที่ในการออกแบบ

พื้นที่คือส่วนพื้นฐานที่ของศิลปะและงานออกแบบเป็นฐานรับผลงานในงานออกแบบและงานศิลปะซึ่งอาจเป็นพื้นกระดาษ พื้นไม้ พื้นกำแพงหรือวัสดุพื้นผิวที่สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะและงานออกแบบลงไปได้

โดยประโยชน์ของการออกแบบหากเข้าใจสัดส่วนของพื้นที่ว่างความสำคัญในแต่ละส่วนเพื่อการจัดวาง ซึ่งจะมีความหนาแน่นในการรับรู้ที่แตกต่างกัน ตลอดจนหากเราเข้าใจใช้พื้นที่ให้เป็นส่วนหนึ่งส่งเสริมจุดเด่นในการออกแบบได้ ที่ว่างกับพื้นผิวเมื่อผสมกันก็สร้างความแตกต่างในผลงานที่มีองค์ประกอบเหมือนกันได้

การกำหนดพื้นที่ว่างในการสร้างสรรค์แนวตั้งแนวนอนก็สามารถจะออกแบบงานได้หลากหลายมุมมองหลักหลายการสร้างสรรค์และทุกงานออกแบบให้มีความสวยงามและมีความแตกต่างได้ดังนั้นนักออกแบบควรใส่ใจพื้นฐานของพื้นที่ให้มากขึ้น

2. จุด (point)

จุด คือ องค์ประกอบขนาดเล็กที่สุด เมื่อเทียบกับองค์ประกอบด้านอื่นๆ จุดมีทั้งสีดำแดงหรืออื่นๆโดยไม่จำเป็นต้องเป็นจุดวงกลมอาจมีรูปทรงเหลี่ยมเป็นอักษร หรือเครื่องหมายมีมากกว่า 2 มิติก็ได้ แต่ที่สำคัญจุดต้องมีขนาดเล็กกว่าองค์ประกอบต่างๆ

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้ของจุดในการออกแบบ

นอกจากใช้สร้างสรรค์รูปแบบทางด้านศิลปกรรมแล้ว ยังสามารถสร้างสรรค์รูปแบบต่างๆ ทางการออกแบบได้อีกด้วย เช่น การเขียนภาพประกอบโดยใช้จุดที่เรียกว่า "การเขียนภาพแบบป้อยท์ทิลลิสม์" (pointillism drawing)

จุดสามารถประยุกต์ใช้ได้หลายรูปแบบประกอบไปด้วยการนำจุดมาใช้ในการกำหนดตำแหน่งเพื่อใช้ในการวางภาพเพื่อหาตำแหน่งในการมองเห็นที่โดดเด่นและชัดเจนนิยมนำมาใช้ในการถ่ายภาพ การออกแบบและงานโฆษณา

จุดยังสามารถนำมาใช้ในการสร้างลวดลายในงานศิลปะในด้านแพชั่น การตกแต่งและการออกแบบงานกราฟิกต่างๆได้ จึงทำให้จุดถึงจะเป็นเพียงสิ่งเล็กๆและเริ่มต้นแต่ก็สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ที่หลากหลายได้

3. เส้น (line)

เส้นเกิดจากการรวมตัวกันของจุดที่จนกลายเป็นเส้นโดยเส้นอาจประกอบไปด้วยหลายรูปแบบเส้นตรง โค้ง ทแยงโดยลักษณะของของเส้นสามารถสร้างความรู้สึกได้ด้วยในอีกทางในด้านศิลปะและการสื่อสาร

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้เส้นในการออกแบบ

เส้นสามารถนำมาใช้ในการเป็นพื้นฐานในการถ่ายทอดความคิดพื้นฐานสำหรับนักออกแบบในด้านต่างๆได้ซึ่งเป็นหลักการพื้นฐานนั้นคือการร่างภาพ ตลอดจนสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาไปสู่การสื่อสารในรูปแบบสัญลักษณ์และการสื่อความหมายและการนำไปใช้ในการออกแบบงานกราฟิกในด้านต่างๆได้ส่งผลการรับรู้ได้เป็นอย่างดี ลักษณะของเส้นที่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานออกแบบ เราสามารถนำเส้นมาประยุกต์ใช้ในงานด้านการถ่ายภาพที่มีพื้นฐานในการจัดองค์ประกอบในรูปแบบของเส้นในการออกแบบ เราสามารถนำเส้นมาใช้ในการออกแบบงานศิลปะเพื่อจัดองค์ประกอบโดยใช้รูปแบบของเส้นที่มีความหลากหลายมาใช้ในการสร้างงาน

4. รูปร่างและรูปทรง (shape and form)

รูปร่างและรูปทรงเกิดจากการพัฒนาจากเส้นโดยทั้งรูปร่างและรูปทรงมีความเหมือนกันและแตกต่างกันโดยรูปร่างจะนับได้ว่าเป็นงานประเภท2มิติและรูปทรงจัดเป็นงาน3มิติ ทั้ง2อย่างมีรูปแบบประเภทที่ใกล้เคียงกันและรูปร่างรูปทรงที่นิยมในการใช้มากที่สุดคือรูปทรงเรขาคณิตโดยมีปริมาตรในการเติมเต็มในเรื่องแสงและเงา

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้เส้นในการออกแบบ

การนำรูปร่างรูปทรงสามารถนำมาใช้ในงานออกแบบได้เพราะโครงสร้างของงานออกแบบทั้งหลายมักมาจากรูปทรงทั้งรูปทรงอิสระและรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยเฉพาะรูปทรงเรขาคณิตที่ประกอบไปด้วยสี่เหลี่ยมสามเหลี่ยมวงกลมและทรงกระบอกเรานำรูปทรงเหล่านั้นมาใช้กับการจัดองค์ประกอบศิลป์ในการจัดวางและใช้จุดเส้นรูปร่างแสงเงาก็จะทำให้เกิดมุมมองที่มีความหลากหลายมากขึ้น

5. ลักษณะผิว (texture)

หมายถึง ลักษณะพื้นผิวภายนอกที่บุคคลโดยทั่ว ๆ ไป สามารถมองเห็นจากเปลือกนอกของวัตถุ หรือลักษณะที่รับรู้ได้จากการสัมผัส ouch คำ มีปรากฏอยู่ทั่วไปในธรรมชาติรวมทั้งวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ลักษณะผิที่ขรุขระ อ่อนนุ่ม และแหลมคม เป็นต้น

ลักษณะของผิววัตถุที่ปรากฏทางกายภาพ หมายถึง ลักษณะผิวที่ปรากฏเป็นจริงตามที่ตามองเห็นและมีสัมผัสได้ ส่วนลักษณะผิวที่ปรากฏตามความรู้สึกที่มองเห็นเพียงด้านเดียวพบเห็นได้ในรูปภาพ ภาพถ่าย หรือภาพเขียน เกิดขึ้นจากเทคนิคการสร้างสรรคภาพที่นักออกแบบหรือศิลปินมีวัตถุประสงค์ในการลวงตาผู้ดู

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้พื้นผิวในการออกแบบ

เราสามารถนำมาใช้ในการสร้างความแตกต่างให้กลับตัวชิ้นงานหลักให้มีรูปแบบภาพที่แตกต่างจากที่มีให้เกิดความโดดเด่นมากขึ้น

เราสามารถนำพื้นผิวมาสู่การนำลงในชิ้นงานหลักเพื่อให้เกิดลวดลายที่ใหม่และมีความแตกต่างได้มากขึ้น ตลอดจนสามารถใช้ในการสร้างความกลมกลืนเพื่อใช้กับงานด้านภูมิทัศน์ในการออกแบบได้

เราสามารถนำภาพมาใช้ในการผลิตงานโดยใช้พื้นผิวที่มีความแตกต่างๆทำให้ภาพหรือองค์ประกอบหลักมีความแตกต่างกันไปได้หลายรูปแบบ

เราสามารถนำภาพพื้นผิวมาใช้ในการสร้างทัศนียภาพโดยการใช้เป็นพื้นหลังผลงาน เพื่อสร้างความโดดเด่นให้ตัวองค์ประกอบหลักมีคุณค่ามากขึ้นได้

6. สีและแสงเงา

สีประกอบด้วยคุณค่าสามด้านในงานศิลปะ คือ คุณค่าหรือน้ำหนักของสีแท้ความเข้ม และคุณค่า (ความเข้ม กลาง จาง หรืออ่อน)

สีแท้ (Hue) หมายถึง ชื่อสีที่ใช้เรียกแทนสีแต่ละสีที่มีความแตกต่างกัน เช่น ฟ้ากับเขียว หรือแดงกับเหลือง

ความเข้ม (intensity) หมายถึงคุณค่าของความส่องสว่างและความบริสุทธิ์ของสีแต่ละสี
คุณค่าของสี (value in color) หมายถึง ความสว่างและมีมิติที่ปรากฏในสีใดสีหนึ่ง

ประโยชน์และการประยุกต์ใช้เส้นในการออกแบบสีและแสงเงา

เราสามารถสร้างความรู้สึกลึกและความโดดเด่นและมีคุณค่าในการมองเห็นที่มากขึ้นกับตัวชิ้นงานโดยการกำหนดค่าสีตามหลักการ(หากต้องการความเข้าใจเรื่องสีควรเข้าใจทฤษฎีสี)เพื่อใช้ในการสร้างการดึงดูดและสื่อความหมายได้

สามารถนำมาใช้ในการสร้างแสงสีให้กับงานออกแบบและสร้างสีบนพื้นผิวของงานออกแบบให้มีความแตกต่างหรือการมาใช้ในการออกแบบตามช่วงฤดูกาลและกิจกรรมต่างๆได้เป็นอย่างดี

7. ตัวอักษร

ตัวอักษรสำหรับการออกแบบมีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายเพราะเนื่องจากการออกแบบสมัยใหม่ที่ใช้การออกแบบในเชิงการสื่อสารหลายด้านตัวอักษรจึงนับเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างความเข้าใจในแนวคิดและการทำให้เกิดความเข้าใจในภาพที่ต้องจะสื่อสารได้เพราะตัวอักษรสามารถสื่อสารได้ได้ถึงอารมณ์ของงานได้เช่นกัน

การจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อใช้ในการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์คือการจัดวางงานศิลปะที่กระจัดกระจายให้กลายเป็นกลุ่มเดียวกันโดยการจัดองค์ประกอบที่ดีก็มีหลากหลายแนวคิดแต่สามารถทำให้ภาพที่ออกมามีเอกภาพในการสื่อสารที่น่าสนใจและสามารถเล่าเรื่องได้โดยงานองค์ประกอบศิลป์นักออกแบบสามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบที่มีความหลากหลายได้มากขึ้นไม่ว่าจะเป็นงานวาดภาพ งานถ่ายภาพ การกราฟฟิค งานภาพเคลื่อนไหว และงานสร้างสรรค์อื่นๆ ดังนั้นหากเปรียบเทียบพื้นที่คือสนาม

ฟุตบอล รูปทรงต่างๆคือนักฟุตบอลองค์ประกอบศิลป์คงเปรียบเทียบได้การจัดวางตำแหน่งนักฟุตบอลให้เหมาะสมกับจุดยืนเหมาะสมในการทำคะแนน

โดยหลักการในการจัดองค์ประกอบศิลป์มีแนวคิดที่มีความหลากหลายดังนั้นเราจะนำองค์ประกอบศิลป์ที่นิยมมาสู่กระบวนการสร้างการเรียนรู้ซึ่งประกอบไปด้วย**หลักการจัด**

หลักการออกแบบองค์ประกอบทางทัศนศิลป์(Principle of Design) คือ การนำเอาทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ บริเวณว่าง สี และพื้นผิว มาจัดประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดความพอดี เหมาะสม ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่ามากขึ้นโดยใช้หลักการจัดภาพพื้นฐานที่นักออกแบบและนักศิลปะนิยมในการจัดภาพประกอบไปด้วย

1. เอกภาพ (Unity) การรวมกลุ่มก้อน ไม่แตกแยกกระจายไปคนละทิศทางจนทำให้ขาดความสัมพันธ์กัน ในทางทัศนศิลป์เอกภาพยังเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการแสดงอย่างชัดเจนด้วย

2. ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลในการจัดวางภาพคือการกำหนดค่าน้ำหนักความหนาแน่นให้อยู่ในพื้นที่ให้มีทั้งความเท่าเทียมกันและความสมดุลแต่แตกต่างกันในรูปทรงจนถึงความต่างกันด้วยความแตกต่างและไม่เหมือนกันโดยสามารถแยกออกได้เป็น2กลุ่มประกอบไปด้วย

2.1 ความสมดุลของสิ่งที่ซ้ำหรือเหมือนกัน (Symmetrical) คือ เป็นการนำเอาส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะเหมือนกัน มาจัดองค์ประกอบรวมเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืนเกิดการถ่วงน้ำหนักขององค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ในลักษณะที่พอเหมาะพอดีจนรู้สึกว่าจะมีความสมดุล อาจด้วยการจัดวางตำแหน่งที่ตั้ง ช่องไฟ ระยะห่าง อัตราจำนวน ขนาด รูปร่าง น้ำหนักอ่อนแก่ ฯลฯ ที่เหมือนกันหรือเท่า ๆ กันจนเกิดเป็นเอกภาพเดียวกัน

2.2 ความสมดุลของสิ่งที่ขัดแย้งหรือต่างกัน (Asymmetrical) เป็นการนำเอาส่วนประกอบที่มีรูปลักษณะที่ต่างกันหรือขัดแย้งกัน มาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันให้ประสานกลมกลืนกัน เกิดการถ่วงน้ำหนักขององค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ในลักษณะที่พอเหมาะพอดีจนรู้สึกว่าจะมีความสมดุล โดยที่วัตถุหรือเนื้อหาในภาพไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน

3 จุดสนใจหรือการเน้น (Emphasis)

ส่วนที่สำคัญที่สุดของภาพที่ต้องการแสดง ซึ่งนำไปสู่การบอกเล่าเนื้อหาของภาพทั้งหมดหรือเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจให้มอง ในทางทัศนศิลป์จุดสนใจควรมีเพียงจุดเดียว ซึ่งอาจเป็นส่วนที่แสดงความสำคัญหรือมีสีสันสดใสที่สุด นอกจากนั้นยังเน้นให้เกิดจุดสนใจด้วยการสร้างความแตกต่างขึ้นในภาพ จุดสนใจไม่จำเป็นจะต้องอยู่จุดกึ่งกลางเสมอไป อาจอยู่ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพ

4. ความกลมกลืน (Harmony)

เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของการจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ เพราะความกลมกลืนจะทำให้ภาพงดงาม และนำไปสู่เนื้อหาเรื่องราวที่น่าเสนอ ความกลมกลืนมี 2 แบบ คือ

4.1 ความกลมกลืนแบบคล้ายตามกัน หมายถึง การนำรูปร่าง รูปทรง เส้น หรือสี ที่มีลักษณะเดียวกันมาจัด เช่น วงกลมทั้งหมด สีเหลืองทั้งหมด ซึ่งแม้ว่าอาจจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่เมื่อนำมาจัดเป็นภาพขึ้นมาแล้วก็จะทำให้ความรู้สึกกลมกลืนกัน

4.2 ความกลมกลืนแบบขัดแย้ง หมายถึง การนำเอาองค์ประกอบต่างชนิด ต่างรูปร่าง รูปทรง ต่างสี มาจัดวางในภาพเดียวกัน เช่น รูปวงกลมกับรูปสามเหลี่ยม เส้นตรงกับเส้นโค้ง ซึ่งจะทำให้เกิดความขัดแย้งกันขึ้น แต่ก็ยังให้ความรู้สึกกลมกลืนกัน

สำหรับแนวคิดของ อนัน วาไซะ ได้กล่าวไว้ ความสอดคล้องความขัดแย้ง คือ เรื่องของการสร้างจุดเด่นให้แยกออกจากฉากหลังอาจทำให้เกิดจุดเด่นโดยให้ภาพหลักยังคงกลมกลืนหรืออาจทำให้ภาพหลักขัดแย้งกับพื้นหลังก็ได้ อนัน วาไซะ Graphic Desing 2558

5 จังหวะ (Rhythm)

ระยะในการจัดภาพหรือการวางของวัตถุ เข้าไปซ้ำมา อย่างสม่ำเสมอ เช่น ลายไทย การปูกระเบื้อง หรือการแปรอักษร เป็นต้น

ปิยะบุตร สุทธิตารา ยังได้กล่าวถึงรูปแบบการจัดองค์ประกอบว่านอกจากพื้นฐานแล้วเราสามารถนำสิ่งเหล่านั้นมารวมกันโดยใช้องค์ประกอบต่างๆทั้งเส้น สี ตัวอักษรที่สามารถสื่อความหมายในการจัดวางโดยกำหนดองค์ประกอบแบ่งออก3รูปแบบ

1 การกำหนดองค์ประกอบภาพรวม(Unty)ให้สื่อความหมายไปในทิศทางเดียวกัน

2 การจัดองค์ประกอบแบบ(Balanch)ที่จัดวางซ้ายขวาเท่ากันและแบบต่างกันด้วยนำหนักอาจมาจากสีหรือรูปร่างต่างๆกัน

3 การเน้นจุดสนใจ(Point of interest) โดยการให้การวางตำแหน่งจุดเด่นลงไปและใช้วิธีต่างๆในการเน้นจุดเด่นให้เกิดความน่าสนใจให้มากขึ้นโดยใช้สี ขนาด รูปทรงตามหลักProportion