

บทที่ 6

องค์ประกอบศิลป์

และการจัดองค์ประกอบศิลป์

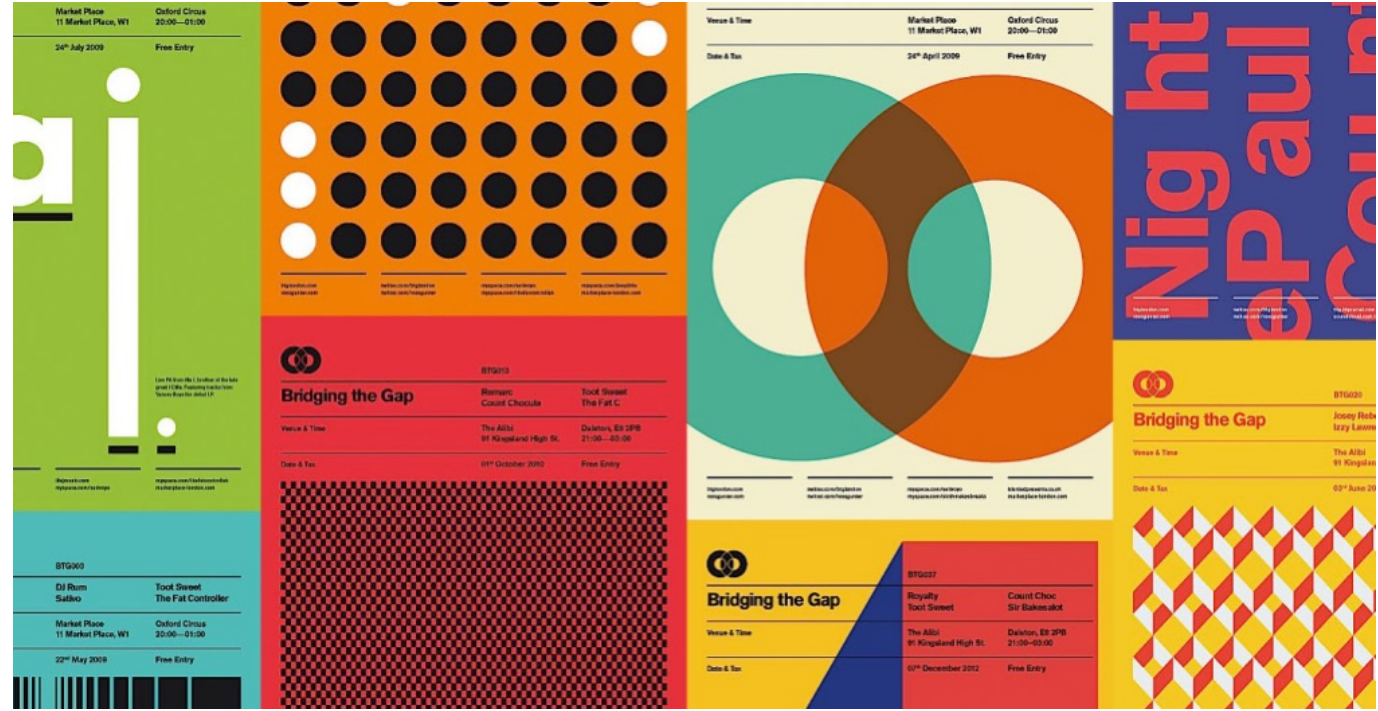
ในงานออกแบบสื่อทัศนศิลป์



ส่วนประกอบสำคัญของศิลปะ

งานศิลปะที่ใช้การสร้างการรับรู้ มีส่วนประกอบที่สำคัญของของชิ้นงานศิลปะ (Elements of Arts) หลายส่วนด้วยกัน

เพื่อทำให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ในด้านการสื่อสารความหมายและความสวยงาม



Point

Texture

Tone

Color

Line

Space Pattern

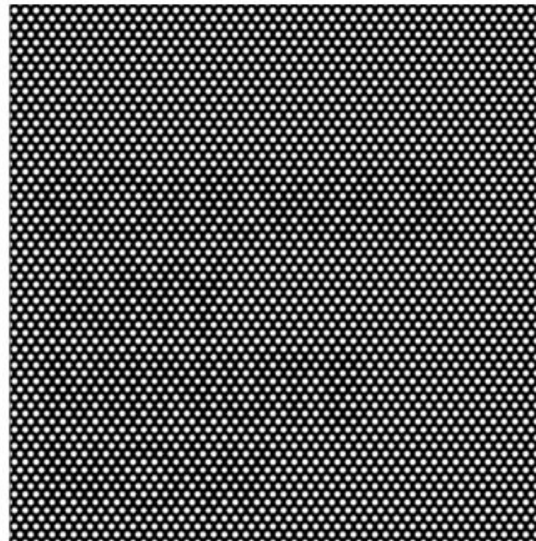
Point

1. จุด (Point) เป็นองค์ประกอบของทัศนธาตุที่มีมิติเป็นศูนย์ ไม่มี ความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นธาตุที่ไม่สามารถจะแบ่งออกได้อีก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปร่าง รูปทรง และสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้ พื้นที่ว่างที่ไม่มีรูปร่าง หรือรูปทรงปรากฏอยู่ หากมีการวางจุดลงไปก็สามารถที่จะสร้างความหมายให้เกิดขึ้นได้ทันที ลักษณะของจุด

มี 2 ลักษณะสำคัญคือ

1) เป็นสิ่งที่ปรากฏในสิ่งมีชีวิต ในองค์ประกอบของธรรมชาติ เช่น ลายของปลา ดาว ลายของเสือดาว

2) เป็นจุดที่เกิดจากการสร้างขึ้นของมนุษย์ในงานศิลปะ เกิดจากการจิ้ม แตะ กระทบ กดลงบนพื้นผิววัสดุที่ออกแบบ

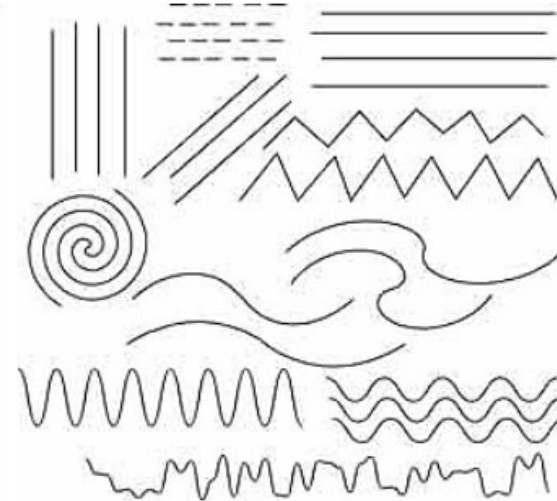
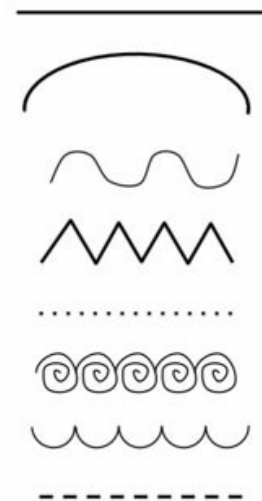


manmade

Line

2. เส้น (Line) เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด ลักษณะของเส้นที่มีความแตกต่างกันจะสร้างปฏิกิริยาโต้ตอบกับสายตาของมนุษย์ให้เคลื่อนที่ไปตามส่วนต่าง ๆ ของเส้นที่ต่างกันออกไป ดังนั้นหากนิยามความหมายของเส้น เส้นในนิยามความหมายทางเรขาคณิต

เส้นคือสิ่งที่เกิดจากจุดจำนวนมากมาเรียงใกล้กัน ในมุมทางศิลปะเส้นเกิดจากการเคลื่อนไหวของจุด (**Moving dot**) จำนวนมาก ไปในทิศทางที่กำหนด หรือเส้นเกิดจากการ ชูต ขีด ลาก ถู ระบาย ลักษณะพื้นฐานของเส้น มี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง และเส้นโค้ง



Texture

3. พื้นผิว (Texture) เป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดปฏิกิริยาทางด้านความรู้สึก รับรู้ได้ด้วยการสัมผัสทางการมองเห็น และการจับต้องสัมผัส บริเวณผิวนอกของสิ่งต่าง ๆ วัตถุปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการรับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส เช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ พื้นผิวประเภทต่าง ๆ เมื่อนำมาใช้ในงานศิลปะ การออกแบบทำให้รับรู้ได้ถึงความงาม ค่าน้ำหนัก สามารถใช้พื้นผิวในการแยกความแตกต่างระหว่างรูปร่างหรือรูปทรง



Tone

4. น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา

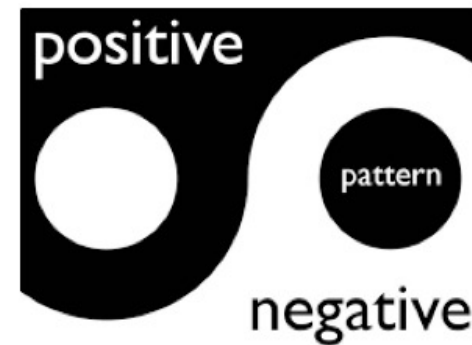
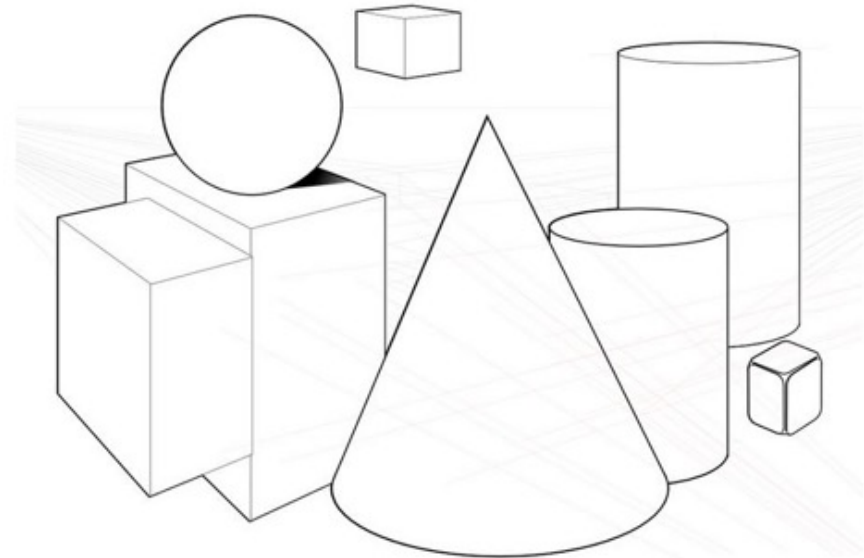
(Tone) เป็นผลมาจากแสงตกกระทบลงยังวัตถุ ทั้งจากแหล่งแสงธรรมชาติอย่างดวงอาทิตย์ หรือ แสงไฟประดิษฐ์ เกิดพื้นที่ส่วนสว่างและส่วนมืด โดยมีการเกลี่ยและกระจายน้ำหนัก จากพื้นที่ ส่วนสว่างไปยังพื้นที่ส่วนมืดของวัตถุ



Space Pattern

5.ที่ว่าง (Space Pattern)โดยทั่วไปที่ว่างจะมีมิติกว้าง ยาว ลึก ที่หาขอบเขตมิได้ แต่ที่ว่างในงานศิลปะเป็นที่ว่างที่ถูกกำหนดแล้วให้มีลักษณะและมิติตามที่ศิลปินต้องการ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มีบทบาทสำคัญมากในองค์ประกอบของรูปทรง มีความสัมพันธ์กับรูปทรงและทัศนธาตุอื่น ๆ รูปแบบที่ว่าง มีคุณลักษณะ ดังนี้ คือ

มีความกว้าง ความยาว ความลึก ทิศทาง และลักษณะต่าง ๆ ไป เช่นเดียวกับเส้นและน้ำหนัก มีทิศทาง เคลื่อนไหวได้รอบตัวทั้งทางตั้ง ทางราบ ทางเฉียง และทางลึก



Color

6. สี (Color) ของแสง ประกอบด้วย สีม่วง ม่วง
น้ำเงิน น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม และแดง แต่ละสีมีความถี่ของ
คลื่นแสงไม่เท่ากัน เมื่อแสงกระทบวัตถุที่มีสี วัตถุนั้นจะดูดสี
ทั้งหมดของแสงไว้ แล้วสะท้อนสีที่เหมือนกับตัววัตถุเองออกมา
วัตถุสีขาวจะสะท้อนออกมาทุกสี ส่วนวัตถุสีดำไม่สะท้อนสีใด
เลย จะดูดเก็บไว้หมด



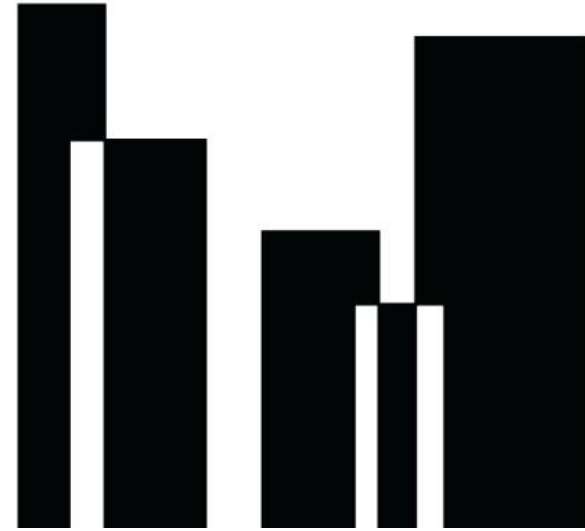
การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ สำหรับงานออกแบบกราฟิก

การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ คือ การสร้างชิ้นงานศิลปะ งานกราฟิกเพื่อสื่อความหมาย ข้อความไปยังผู้รับสาร ปัจจุบันนี้มีการการจัดวางองค์ประกอบทำขึ้นเพื่อให้งานที่ออกไปสามารถสื่อความหมายที่ต้องการและมองเห็นจุดเด่นของงานอย่างชัดเจน โดยที่ภาพรวมของงานไปในทิศทางที่ส่งเสริมกันและกัน ปาพจน์ หนูนภักดี (2553, น. 134-152)



1. จังหวะและความสมดุล

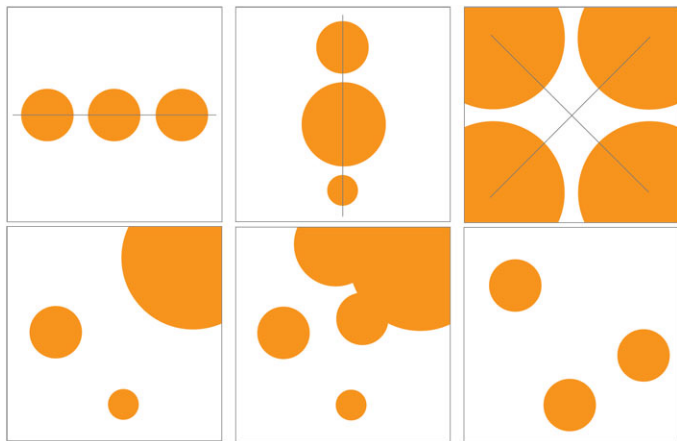
จังหวะ คือ ความมั่นคงบางอย่างซึ่งอาจเกิดจากการซ้ำของรูปแบบใด ๆ เหมือนดังจังหวะของกลอง จังหวะการตกลงของเมล็ดฝน จังหวะของการเดินของเท้า แม้แต่การพูด ดนตรี การเต้นรำก็ล้วนเป็นเรื่องที่เกิดจากความพิเศษของจังหวะ



ความสมดุล เป็นพื้นฐานของการมีชีวิตของมนุษย์ ร่างกายของเราต้องมีความสมดุลไม่ว่าจะเป็นการเดิน การยืน ก็ล้วนมีพื้นฐานมาจากความสมดุลทั้งสิ้นในการออกแบบความสมดุลเป็นเหมือนปฏิกิริยาที่แฝงไปด้วยพลัง ความสมดุลเป็นเป้าหมายอย่างหนึ่งของการออกแบบด้วย

2. ความสมมาตรและความอสมมาตร

ความสมมาตรอาจเกิดจากการวางตำแหน่งทางซ้ายและขวา บนและล่าง หรือทั้งสองอย่างก็ได้ โดยโครงสร้างทางกายภาพของธรรมชาติส่วนใหญ่ล้วนมีความสมดุลเป็นปกติ เช่น ความสมดุลของแขนทั้งสองข้างหรือขาซึ่งทำให้เราสามารถยืนอยู่ได้โดยไม่ล้มเช่นเดียวกับต้นไม้ที่ดำรงอยู่ด้วยหลักยึดโดยกระจายกิ่งก้านสาขาออกไปเหมือนกับมีแขนจำนวนมากที่ยื่นออกมาจากจุดศูนย์กลาง



งานออกแบบ ก็อาจจะไม่สมมาตรแต่ก็ยังสมดุลอยู่ได้ นักออกแบบสามารถสร้างความสมดุลจากการขัดแย้งด้วยทัศนองค์ประกอบก็ได้ ขึ้นอยู่กับผลที่เกิดจากการมองเห็นว่าสมดุลหรือไม่

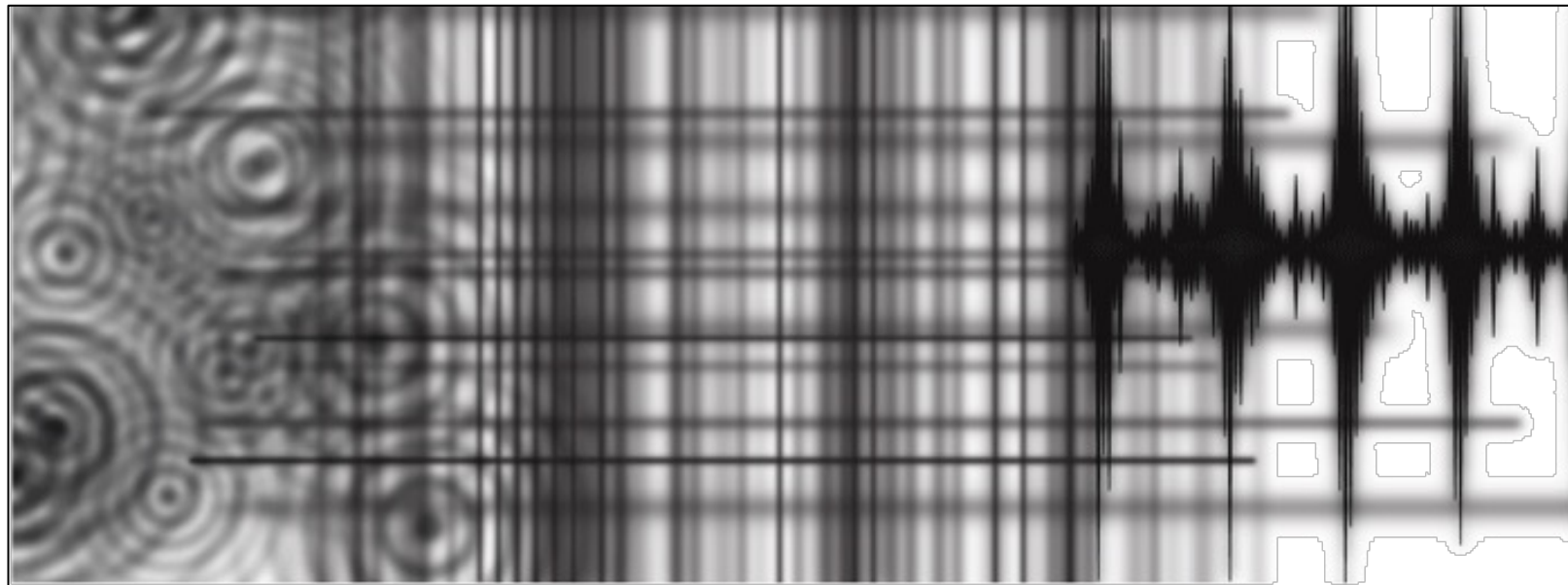
3. การซ้ำและการเปลี่ยนแปลง

การใช้รูปร่างเรขาคณิต สีเหลี่ยม รูปร่างโพลีกอนแบ่งครึ่ง โดยวางให้มีพื้นที่ระยะห่างในอัตราส่วนที่เท่ากัน ทำให้ผู้ดูภาพรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบศิลป์แต่ละชิ้นแต่ละส่วน



4. จังหวะและเวลา

ในการออกแบบกราฟิก การซ้ำขององค์ประกอบสามารถสร้างจังหวะได้ขณะที่ขนาดที่หลากหลายหรือความเข้มที่แตกต่างถูกใช้ในการสร้างปรากฏการณ์ที่ให้ตามองเป็นจุดสนใจ ในงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวจะเสมือนคนควบคุมจังหวะของเสียงและภาพที่เกิดขึ้นโดยพร้อมเพรียงกัน



5. จังหวะและระยะก้าว

นักออกแบบจะแยกเนื้อหาออกเป็นส่วนๆ โดยแต่ละส่วนจะมีการเชื่อมโยงกันด้วยภาพ ตัวอักษร สี หรือการสร้างความสนใจบางอย่าง ทำให้เกิดการมองชิ้นงานนั้นมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ระบบกริดมักถูกใช้เป็นการช่วยสร้างระยะก้าวของการจัดวางอย่างมีระเบียบ

พื้นหลังและภาพ

พื้นหลังกับภาพมีความสัมพันธ์กับรูปร่างที่ตามองเห็น ภาพหนึ่งภาพดูเหมือนจะสัมพันธ์กับพื้นรอบ ๆ ตัวมันเสมอ เช่นเดียวกับ ตัวหนังสือบนกระดาษ

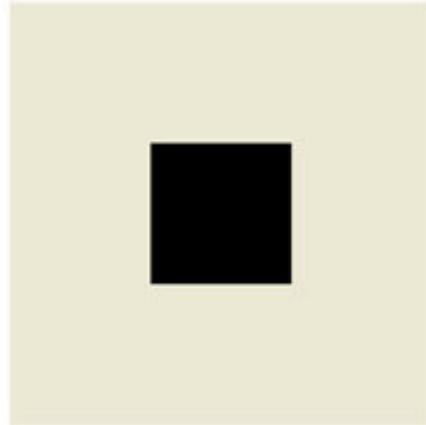
สิ่งสำคัญก็คือมีผลต่อลูกเล่นในการออกแบบงานกราฟิกเพื่อใช้ในการสื่อสารนั่นเอง โดยปกติคนเรามักจะมองไปที่ภาพมากกว่าพื้นที่รอบ ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ดูเหมือนจะถูกมองข้ามทั้ง ๆ ที่มีผลต่อภาพอย่างมาก

นักออกแบบจะให้ความสำคัญกับทั้งพื้นและภาพไปพร้อมกันเพราะทั้งคู่เป็นเหมือนของสิ่งเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็งานประเภทโลโก้ ไอคอน ภาพประกอบต่าง ๆ หรือแม้แต่วิวแบบของ pattern บางอย่างก็ตาม

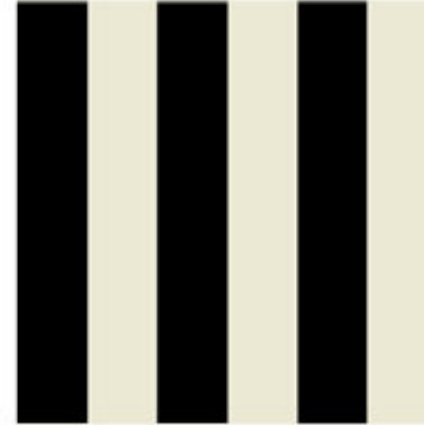


พื้นหลังและภาพ

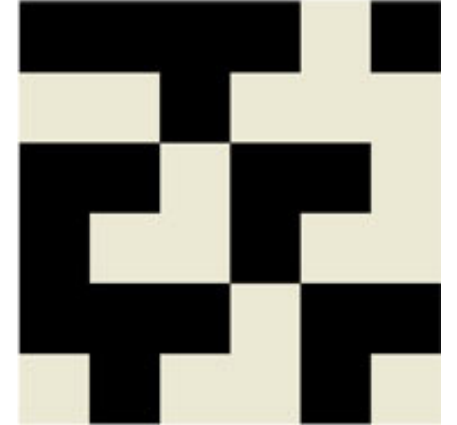
พื้นและภาพนั้นบางครั้งเราก็รู้จัก
ในคำว่า **Positive Space** และ
Negative Space ในการ
ออกแบบประเภทโลโก้ซึ่งต้องการความ
เรียบง่าย จะใช้พื้นและภาพที่สัมพันธ์
ต่อกันอย่างกระชับ เช่นเดียวกับงาน
ประเภทโปสเตอร์ ซึ่งโครงร่างมีส่วน
สำคัญมากก็มักจะใช้ **Positive
Space** และ **Negative Space**
ในการออกแบบเสมอ



Stable



Reversible



Ambiguous

การใช้กรอบ(Framing)

กรอบ พบแฝงอยู่ในทุก ๆ สถานที่รอบตัวเรา เช่น กรอบรูปในงานศิลปะ แทนบุชา เวทีสำหรับการแสดง จานรองแก้ว หรือแม้แต่พรมเช็ดเท้า

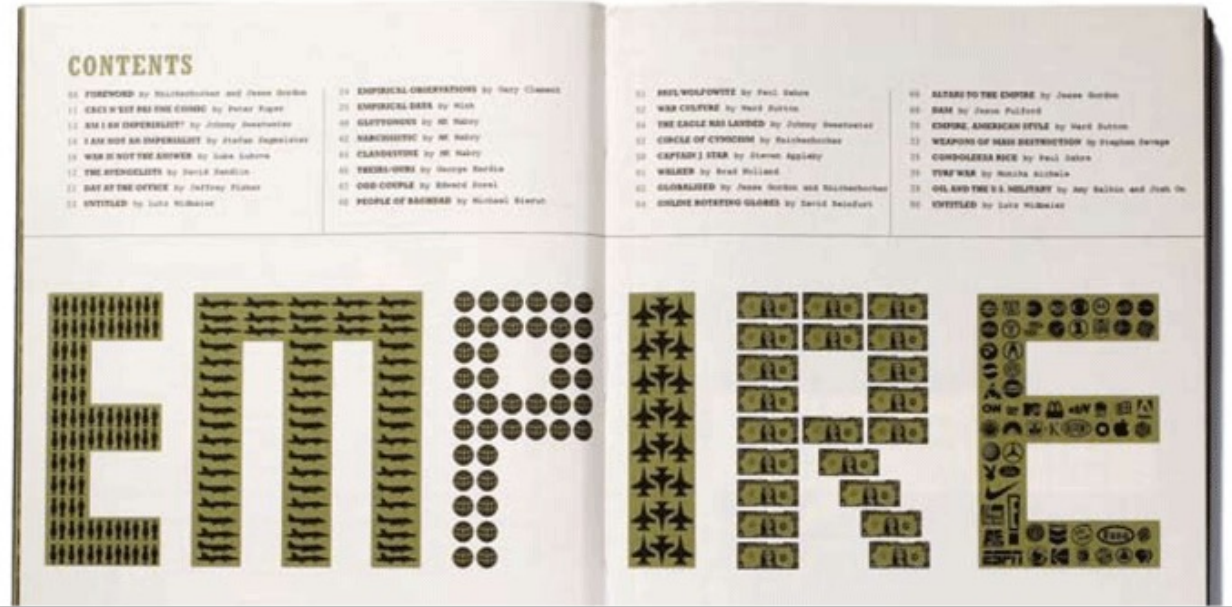
นักออกแบบยุคโมเดิร์นมักหลีกเลี่ยงการใช้กรอบ โดยเฉพาะพวกมินิมอลลิสต์ (**Minimalist**) แล้วจะพยายามไม่ใช้งานไม้ปิดรอยต่อระหว่างพื้นกับผนัง โดยพยายามจะเปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างระนาบที่มาชนกัน หรือในงานภาพถ่ายก็มักจะตัดขอบสีขาวทิ้ง การตัดเอามุม ขอบกรอบออก



การจัดลำดับ

การจัดลำดับเป็นการจัดลำดับสิ่งที่จะนำเสนอเสมือนการไล่เรียงตำแหน่งตามชั้นยศในแบบทหาร คือเรียงสิ่งที่สำคัญขึ้นมาก่อนและตามมาด้วยส่วนรองลงมาจนถึงความสำคัญน้อยที่สุด หรือการจัดเรียงสารบัญที่มีลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่ควรจะเป็น ซึ่งการรับรู้เรื่องลำดับนี้โดยมากเป็นเรื่องที่แฝงอยู่ในทัศนคติของเราอยู่แล้ว เช่นระบบอาวุโส

การจัดลำดับเหมือนการสร้างระบบขึ้นมาเหมือนกับการแบ่งประเภท โดยอาจแสดงความสำคัญด้วยการใช้ขนาดต่าง ๆ กัน ซึ่งสิ่งที่สำคัญมักมีขนาดใหญ่กว่าส่วนรองลงมา

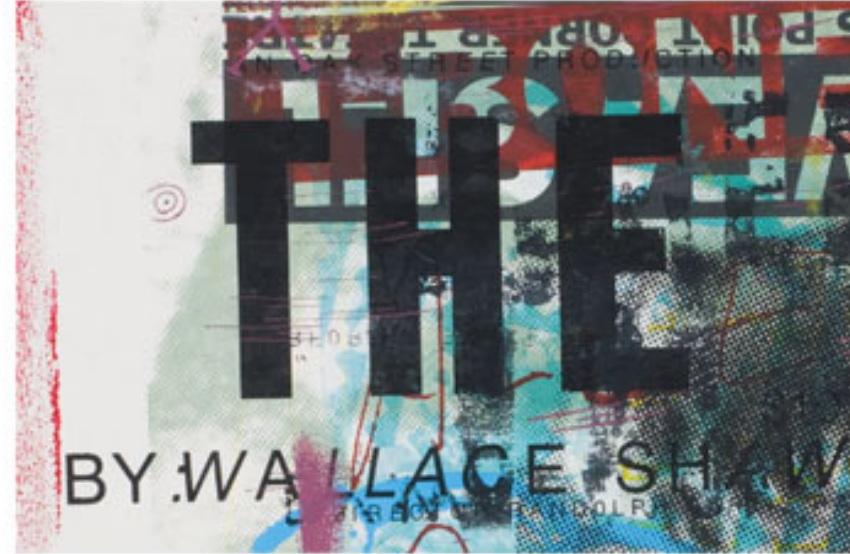


Nicholas Blachman

เลเยอร์



Aeronautical map

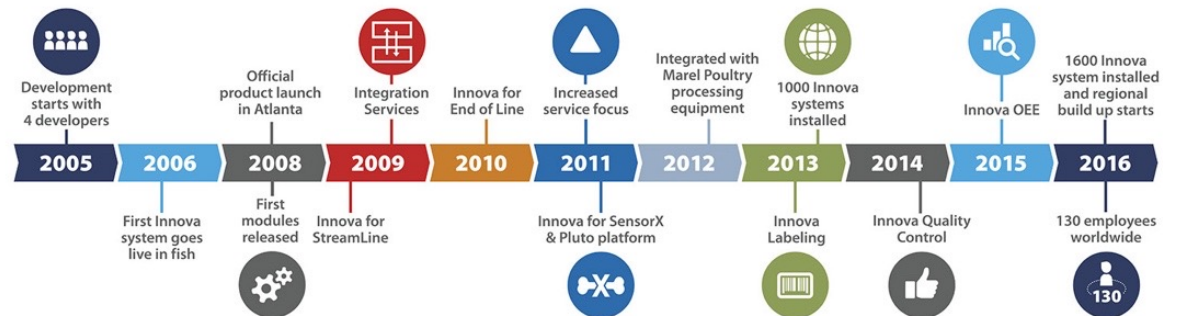


Paul Sahre and David Plunkert

เลเยอร์ (Layer) คือ ความเป็นชั้น ๆ หรือการซ้อนกันของภาพและตัวอักษรที่วางทับกัน โดยปัจจุบันโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามารถรองรับการออกแบบที่ใช้เลเยอร์ได้ดี แนวความคิดในการใช้เลเยอร์นั้นปรากฏมีวิวัฒนาการมายาวนาน เช่น ในการทำแผนที่ แผนที่ผัง หรือในการบันทึกเสียงดนตรี

การตัดและการวาง

การตัด (Cut) และการวาง (Past) พบเกิดขึ้นในยุคศิลปะประเพณีคิวบิส (Cubism) ซึ่งนิยมการใช้ศิลปะของการตัดปะ (Collage) ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 โดยผสมหน่วยเล็ก ๆ ของสิ่งที่มีสีสันทันกับภาพเขียนหรือภาพร่างของตัวแบบ ถือเป็นวิธีการสร้างเทคนิคที่มีอิทธิพลต่อนักออกแบบในรุ่นต่อมารวมถึงศิลปะสาขาต่าง ๆ นักออกแบบกราฟิกในยุคโมเดิร์น (Modern) จะนำชิ้นงานตัดปะนี้มาวางเป็นเลย์เออร์ โดยแต่ละเลย์เออร์จะมีเนื้อหาในตัวเอง



ความโปร่งแสง

การโปร่งแสงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่นิยมกันมากในการออกแบบยุคปัจจุบัน เพราะสามารถสื่อถึงบางอย่างได้ เช่น โปสเตอร์เกี่ยวกับการทำงานของรัฐบาลอาจใช้ความโปร่งแสงแทนความโปร่งใสในการบริหารงาน หรือถ้าเราอยากเอาภาพสองภาพมาทำให้กลมกลืนกัน เราก็เอาความโปร่งแสงนี้เป็นตัวเชื่อมก็ได้เช่นกัน

ความโปร่งแสงและเลเยอร์เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นคู่กัน ความโปร่งแสงของภาพทำให้ภาพนั้นดูชัดจางลงอย่างชัดเจน ในงานประเภทภาพยนตร์และแอนิเมชันจะใช้การโปร่งแสงเวลาเปลี่ยนฉาก หรือเปลี่ยนเวลาคือจะใช้การเฟส (**Fade**) ภาพค่อย ๆ จางลงไป ความโปร่งแสงเป็นสิ่งที่มีความหมาย ในอีกทางหนึ่งเหมือนกับสิ่งที่มีวิญญาณที่กำลังจะสลายรูปร่างภายนอกออกไป



Jeremy Bots

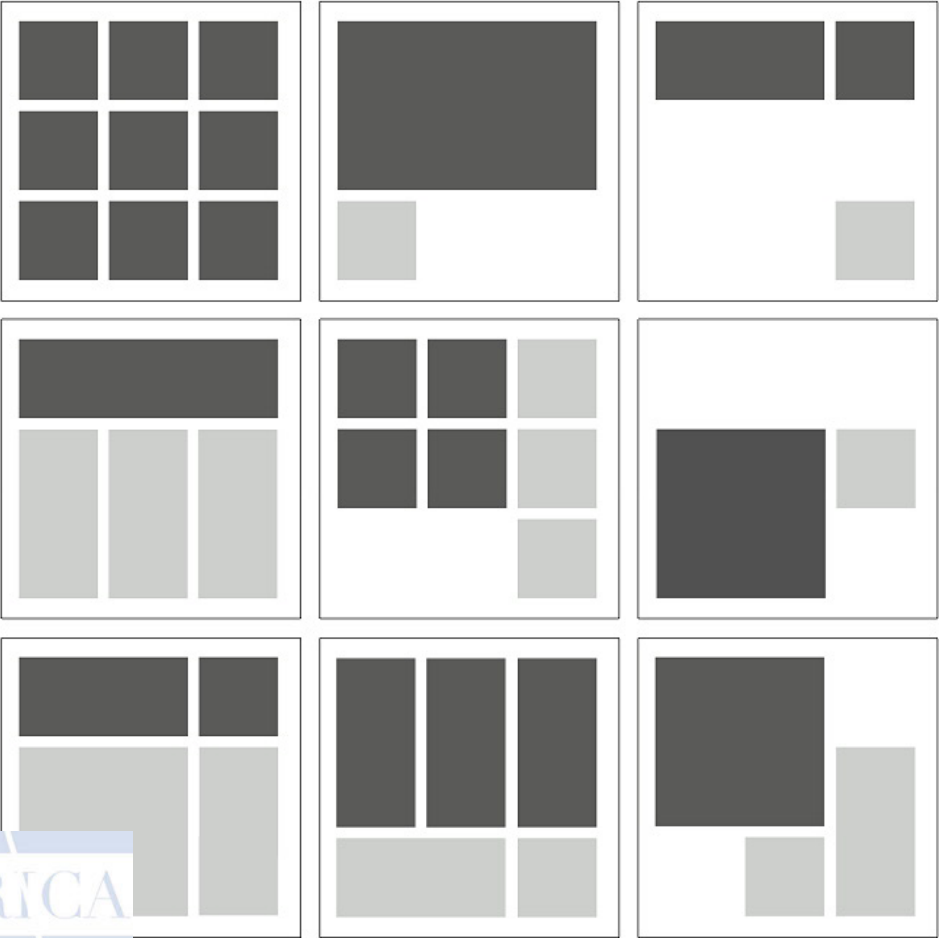
ระบบสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ ที่พบโดยส่วนใหญ่สามารถแสดงออกให้เห็นด้วยตัววัตถุตามหน้าที่ของสัญลักษณ์นั้น หรือกระบวนการบางอย่าง เช่น กรณีเส้นโค้งทองคำในโลโก้ของแมคโดนัลด์ (McDonald's Golden Arches) ที่ถูกลดทอนและตัดรายละเอียดออกไป เพราะต้องการจะสื่อสิ่งที่มีลักษณะกระชับในทางความหมาย ระบบสัญลักษณ์อาจถูกวางอยู่บนระบบที่เป็นรูปเรขาคณิตแบบมีมาตรฐานที่สามารถทำให้ฟอร์ม (Form) และหน้าที่ทำงานร่วมกันอย่างลงตัว



ระบบกริด

กริด (Grid) คือ เครื่องข่ายของเส้นที่ประกอบด้วยเส้นแนวตั้งและเส้นแนวนอน โดยกริดมีพื้นฐานมาจากการช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถกำกับตำแหน่งในระยะที่ต้องการได้ดี เหมือนกับการเขียนข้อมูลลงบนสมุดกราฟหรือสมุดคัดลายมือ กริดช่วยให้นักออกแบบกำหนดระยะห่างในความสัมพันธ์ในแต่ละตำแหน่งด้วยระยะที่มั่นคงทั้งแนวตั้งและแนวนอน เพราะมีโครงสร้างที่เป็นหน่วยเดียวกันกำกับอยู่



John P. Corrigan



ระบบกริด

ส่วนประกอบของกริด

กริดประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ คือ

1. ยูนิตกริด (Unit Grid) คือ ส่วนประกอบที่เป็นพื้นที่ย่อยที่เกิดขึ้นจากเส้นในแนวตั้ง

และแนวนอน ในพื้นที่กระดาษหนึ่งหน้าจะมียูนิตกริดจำนวนเท่าใดก็ได้

2. อัลลีย์ (Alley) คือ ส่วนประกอบที่เป็นที่เว้นว่างระหว่างยูนิตกริดแต่ละยูนิต โดยหน้าที่ของอัลลีย์คือทำให้อ่านได้ง่าย

3. ขอบว่างหรือมาร์จิน (Margin) คือส่วนประกอบที่เป็นที่เว้นว่างโดยรอบกลุ่มยูนิต

กริดทั้งหมด โดยทั่วไปมักเว้นขอบว่างไว้ 4 ด้าน

4. กัดเตอร์ (Gutter) คือ ขอบว่างในส่วนตรงกลางที่กั้นระหว่างซ้ายกับขวา

