



บทที่ 5

องค์ประกอบศิลป์ และการจัดองค์ประกอบศิลป์
เพื่อการออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์ และการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบ

ในงานออกแบบผลงานทางศิลปะเพื่อการสื่อสารด้านนิเทศศาสตร์นอกจากการสื่อความหมายซึ่งเป็นหน้าที่หลักของสื่อทางศิลปะแล้วความสวยงามความลงตัวของผลงานในมุมมองทางทัศนศิลป์ถือเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสุนทรีย์ะในการมองเพื่อสื่อสารความหมายผ่านองค์ประกอบศิลป์และการจัดวางในรูปแบบต่างๆ ทั้งนี้เพื่อการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจในความหมายของสิ่งที่ต้องการสื่อสาร เกิดความรู้สึกชื่นชม มีความสุข เมื่อได้มอง ทั้งนี้การจัดเอาองค์ประกอบศิลป์ต่าง เช่น จุด เส้น สี รูปทรง ฯลฯ มาวางลงในกรอบของภาพโดยอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่น ดุลยภาพ ความกลมกลืน ความเด่น เอกภาพ ฯลฯ จะช่วยให้ภาพเกิดความลงตัวในเชิงความหมายและสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

1. องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ (elements of art) หมายถึงการนำเอาส่วนประกอบต่าง ๆ มาจัดวางหรือประกบเข้าด้วยกันเข้าทำให้เกิดงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีคุณค่าทางความงาม และเกิดความลงตัว โดยมีองค์ประกอบย่อยที่เป็นพื้นฐานสำคัญ ได้แก่

1.1 จุด

1.2 เส้น

1.3 รูปร่างและรูปทรง

1.4 พื้นที่และปริมาตร

1.5 พื้นผิว

1.6 ที่ว่างและพื้นหลัง

1.7 น้ำหนักอ่อนเข้ม

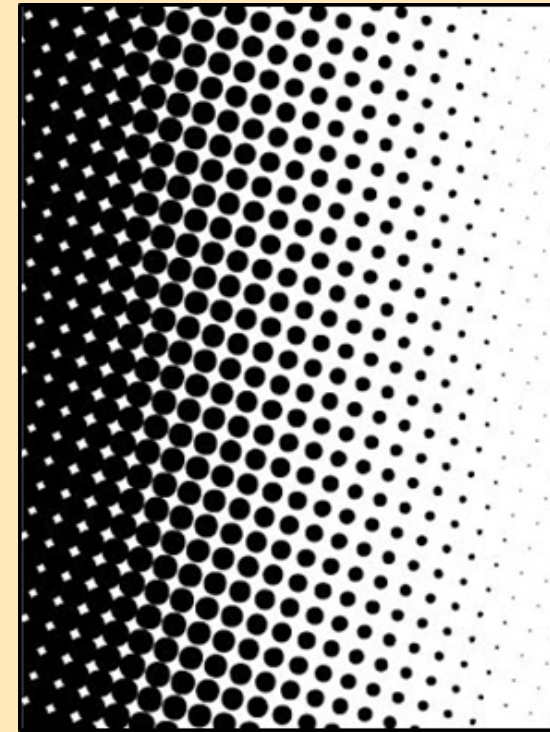
1.8 แสงเงา

1.9 เงามดำ

1.10 สี

1.1 จุด

จุด (dot) คือ องค์ประกอบศิลป์เบื้องต้นที่เล็กที่สุด ซึ่งสามารถสร้างให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลวดลาย พื้นผิว น้ำหนักอ่อนเข้ม ทั้งในแบบภาพที่ดูนิ่งไม่มีการเคลื่อนไหวหรือดูว่ามีการเคลื่อนไหวแบบพริ้วไหวเพื่อการออกแบบได้เช่น การจัดวางเรียงจุดขนาดและสีที่แตกต่างกันให้เกิดขึ้นเป็นภาพที่มีมิติระยะใกล้ - ไกลและมีจังหวะที่สวยงามลงตัว



ภาพที่ 5.1 ลักษณะของจุด

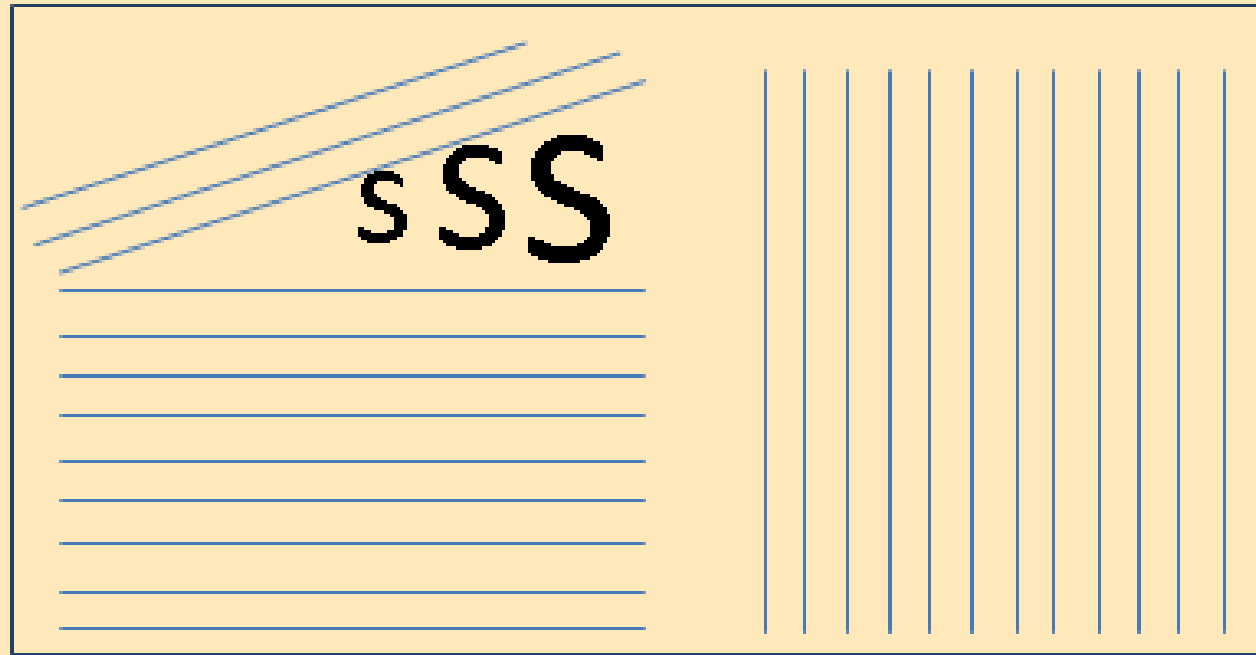
จุด หรือรอยแต้มที่มีลักษณะกลม ปรากฏอยู่บนพื้นผิวตั้งแต่ 1 จุดขึ้นไปสามารถสร้างความหมายให้เกิดขึ้นได้ และเมื่อมีหลายจุดทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการไปสู่ เส้น รูปร่าง หรือพื้นที่ได้ เช่น จุด 2 จุด ทำให้นึกถึงเส้น หากมี 3 จุดทำให้นึกถึงรูปสามเหลี่ยม และหากนำจุดมาต่อกันหลายจุดทำให้เกิดภาพลวงตา (illusion) ซึ่งเป็นตามทฤษฎีจิตวิทยาเกสตัลต์ (Gestalt Theory) ที่มักซ์ เวิร์ทไฮเมอร์ (Max Wertheimer) (ค.ศ.1880 - 1943) คัวร์ท คอฟฟ์คา (Kurt Koffka) (ค.ศ. 1886 - 1941) และวอล์ฟกังเคอเลอร์ (Wolfgang Köhler) (ค.ศ. 1887- 1967) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ที่ว่า ส่วนย่อยต่าง ๆ จะมีความหมายก็เมื่อรวมกันเข้าเป็นส่วนรวม ประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพสัมพันธ์กันกับโครงสร้างอย่างไม่อาจแบ่งแยกกันได้ จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง (2548)



ภาพที่ 1.2 ภาพกราฟิกจากจุด

1.2 เส้น (Line or Strips)

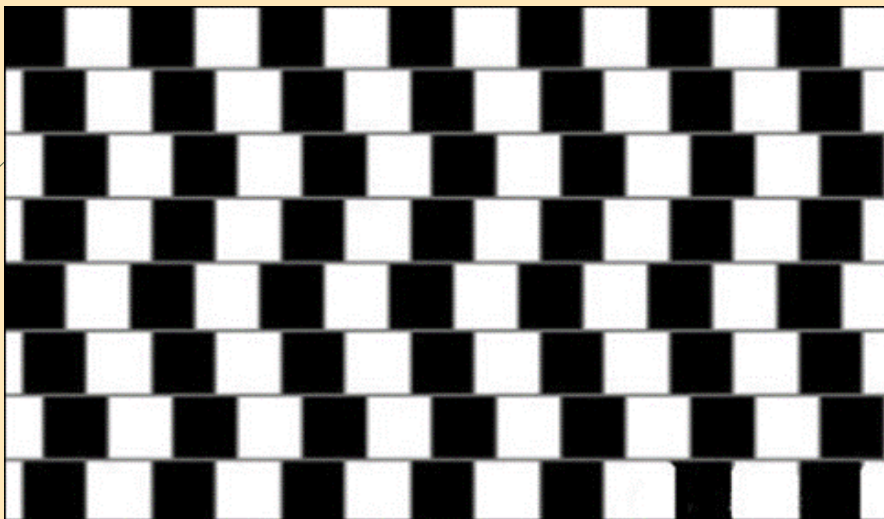
คือ รอยขีดที่เกิดขึ้นจากการเรียงต่อกันของจุด ทิศทางและน้ำหนักของเส้นมีอิทธิพลทางจิตวิทยาที่แตกต่างกันไป สามารถสื่อสารถึงอารมณ์และความรู้สึกได้ เส้นใช้ในการสร้างรูปร่าง ลวดลาย พื้นผิว น้ำหนักอ่อนแก่ แสงเงาระยะใกล้ไกล พื้นที่ว่าง และตัวอักษร การใช้เส้นในการออกแบบยังสามารถเลือกขนาดและลักษณะของเส้นที่แตกต่างกันเพื่อใช้ในการแสดงออกตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบได้อีกด้วย



ภาพที่ 1.6 รูปแบบของเส้น

1.2.1 การเกิดเส้น (Line Occurrence) แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือ

(1) เส้นที่เกิดขึ้นจริง (Actual Line) คือเส้นที่เกิดขึ้นจากการถูกขีดเขียนให้ปรากฏบนระนาบรองรับเกิดเป็นเส้นตรงเส้นโค้งเส้นซิกแซกเส้นหนา-บางเส้นแตกพร่า เป็นต้น



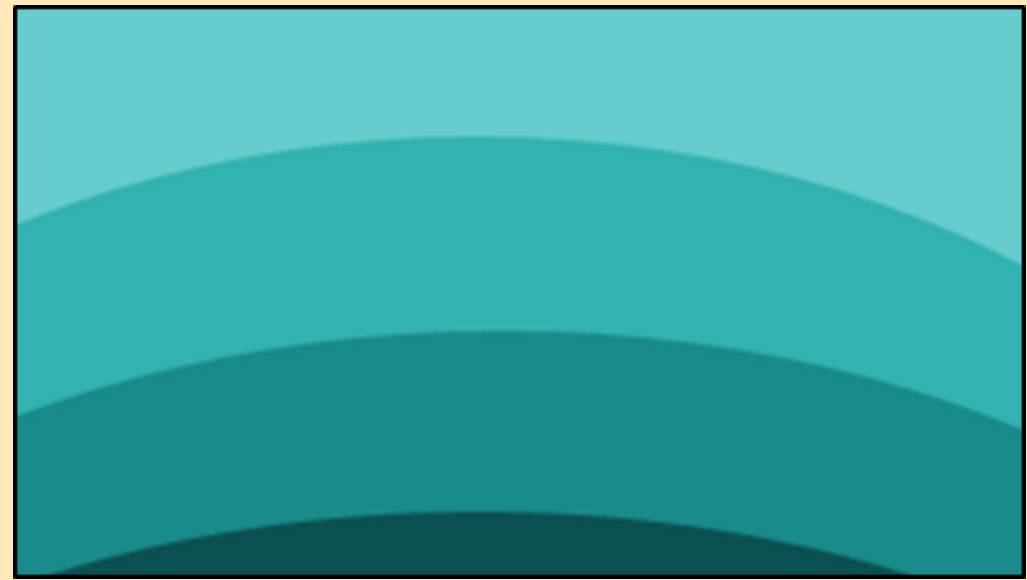
ภาพที่ 1.7 การเกิดเส้น



ภาพที่ 1.8 เส้นขอบ

(2) **เส้นเชิงนัย** (Implied line or Exiting line or Axis line) คือ
เส้นที่เกิดจากการวางองค์ประกอบหรือวัตถุให้เกิดการรับรู้ว่าเป็นเส้นจากการรับรู้ทางสายตาโดยไม่ได้มีเส้นจริง

(3) **เส้นขอบ** (Line Formed by Edges) คือ เส้นที่เกิดจากการซ้อนทับกัน
ของสีและรูปร่างเช่นเส้นที่เกิดจากการวางสี 2 สีต่อกันหรือเส้นที่เกิดจากการวางรูปร่าง 2 รูปต่อกัน



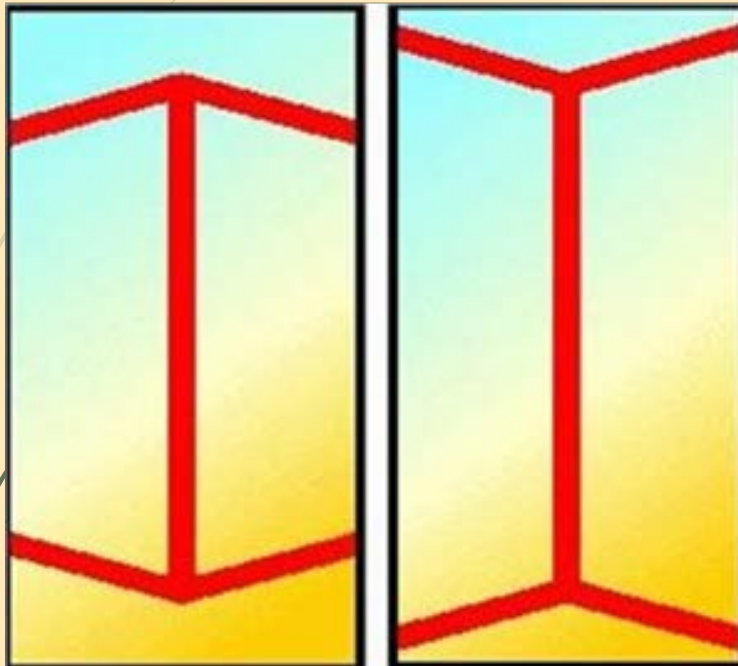
1.2.2 ทิศทางและรูปแบบของเส้น (Direction and line Quality)

(1) เส้นตรงแนวนอน (Straight Line) ทำให้เกิดความรู้สึกสงบนิ่งไม่เคลื่อนไหวให้ความรู้สึกเรียบง่ายสุภาพ

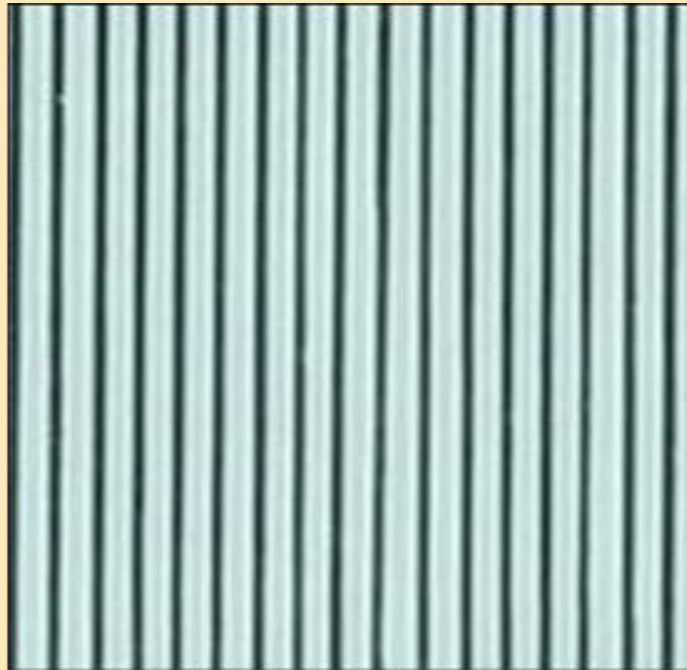


ภาพที่ 1.9 เส้นตรงแนวนอน

(2) เส้นตรงแนวตั้ง (Upright-Straight Line) ทำให้เกิดความรู้สึกสง่างามตั้งมั่นสูงปึบแคบลง



ภาพที่ 1.10 เส้นตรงแนวตั้ง



ภาพที่ 1.11 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นตรงแนวตั้ง

(3) เส้นตรงแนวเฉียง (Oblique Line) เส้นตรงแนวเฉียงทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวโฉบเฉี่ยว ในการออกแบบ
ลดลายมักใช้ในโอกาสที่ต้องการความแปลกใหม่ จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ที่ตื่นตาตื่นใจ



ภาพที่ 1.10 เส้นตรงแนวตั้ง

(4) เส้นโค้งปกติ (Curve Line) เส้นโค้งทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยน สบายงาม เช่น ลายกนก และยังช่วยเสริมให้เส้นตรงมีความอ่อนช้อยมากขึ้น



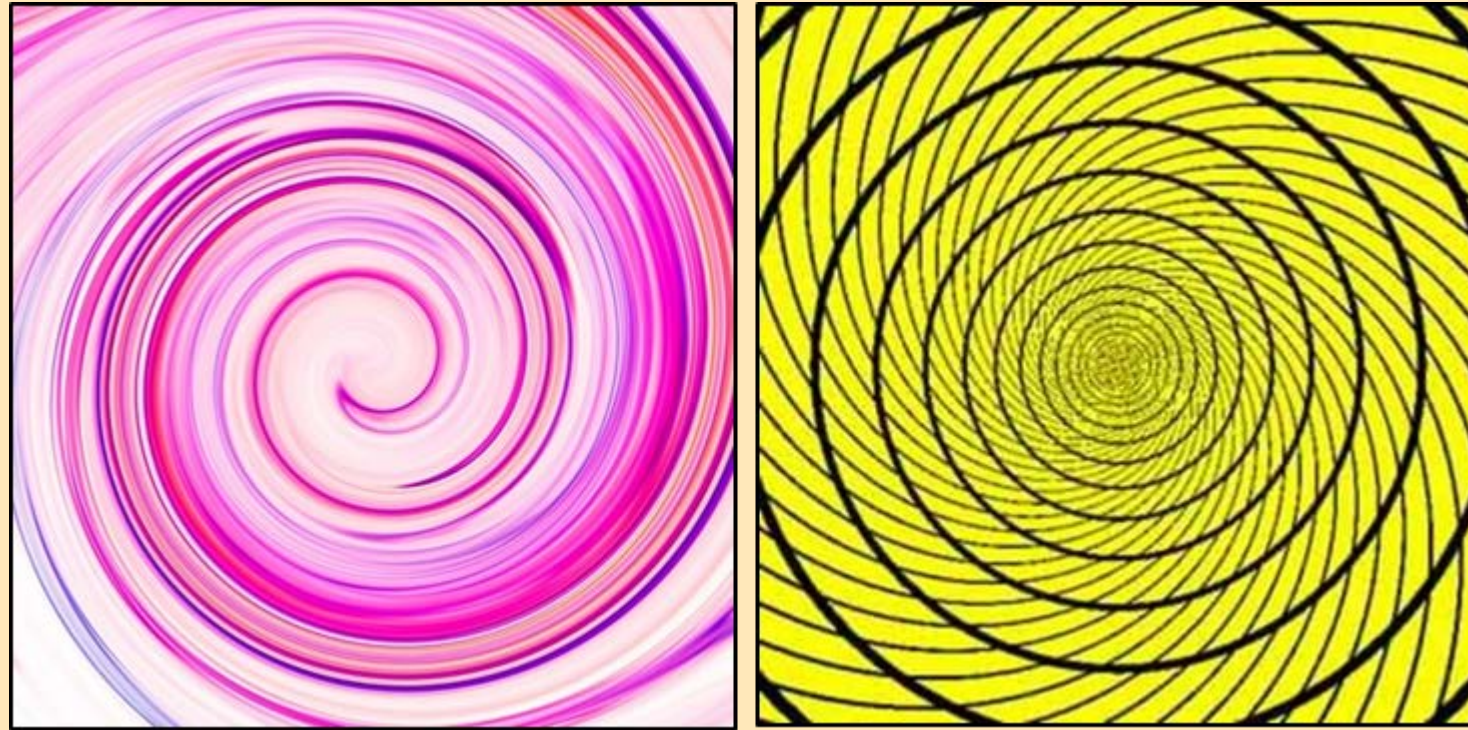
ภาพที่ 1.12 เส้นโค้งปกติ

(5) เส้นโค้งงดงาม (S-Curve Line) เส้นโค้งทำให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวลอ่อนโยนเคลื่อนไหวเส้นโค้งที่มีส่วนปลายโค้งลงจะให้ความรู้สึกหดหู่เศร้าหมอง ในขณะที่โค้ง S จะให้ความรู้สึกงดงาม (Beauty curve)



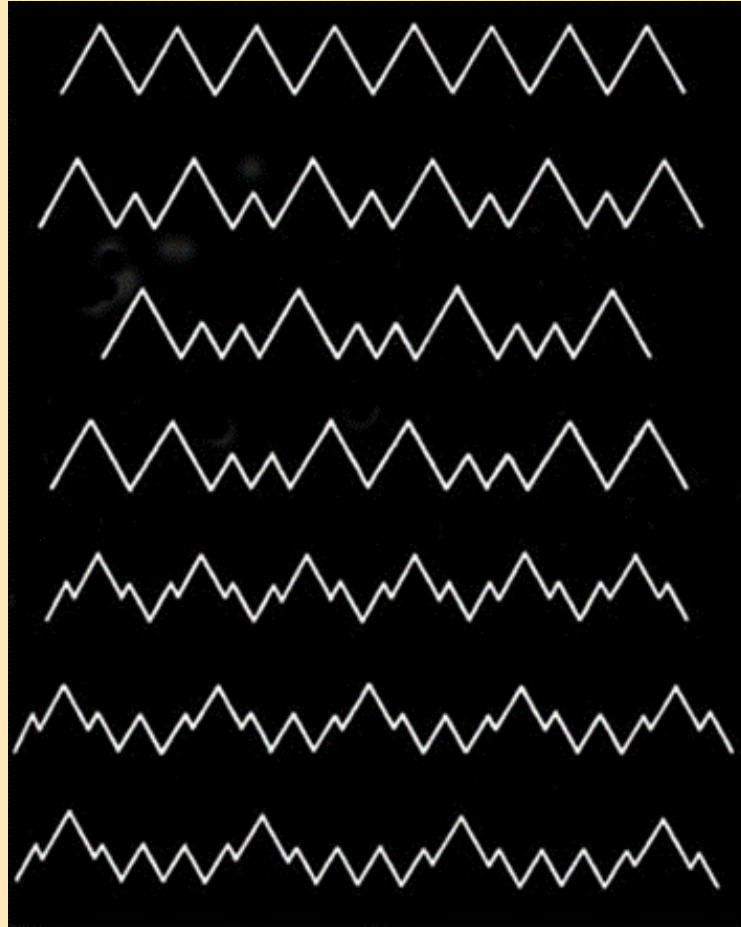
ภาพที่ 1.13 เส้นโค้งงดงาม

(6) เส้นโค้งก้นหอย (Spiral Line) เส้นโค้งก้นหอยทำให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวหมุนวนไม่สิ้นสุดให้ความรู้สึกใกล้ชิดธรรมชาติ



ภาพที่ 1.14 เส้นโค้งก้นหอย

(7) เส้นหยัก (Zigzag) ให้ความรู้ที่เด่นชัด ชัดแย้ง ไร้ใจ น่ากลัว และแผ่กระจายออก



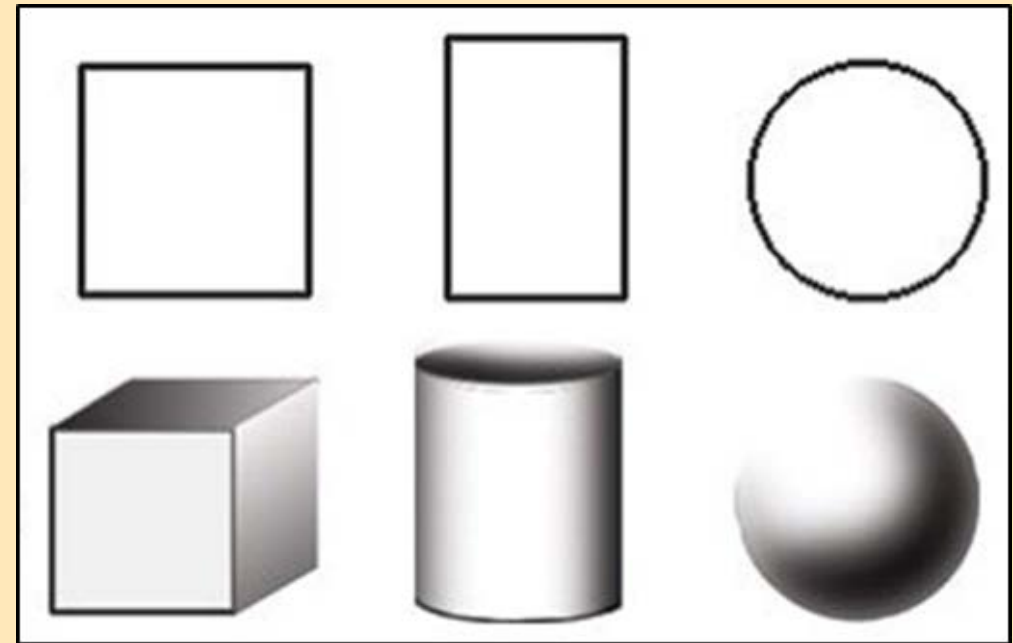
ภาพที่ 1.15 เส้นหยัก

1.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง 2 มิติคือมีส่วนประกอบกว้างและยาว แต่ถ้ามี 3 มิติคือกว้างยาวและหนาคือรูปทรง

1.3.1 รูปร่าง (Shape) คือ สิ่ง que เห็นเพียงขอบนอกที่ปรากฏในที่ว่าง สามารถสร้างภาพระลวงตาให้แก่รูปร่างจนมองเห็นเป็น 3 มิติได้

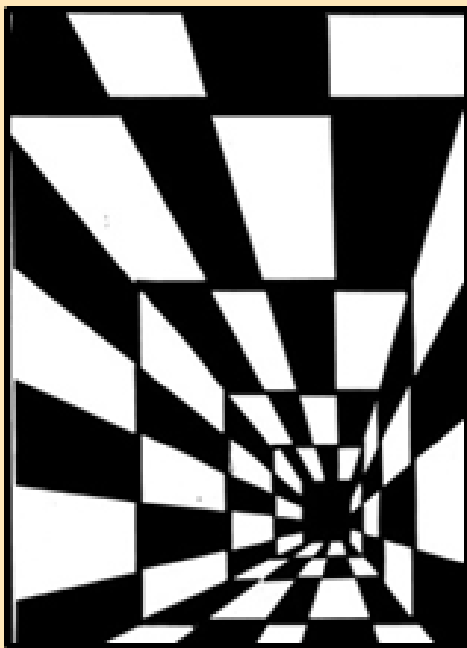
1.3.2 รูปทรง (Form) คือ สิ่ง que เห็นเป็นกลุ่มก้อน มีส่วนที่เพิ่มเติมจากรูปร่าง คือ มีความหนาหรือความลึก ให้ความรู้สึกว่าจับต้องได้



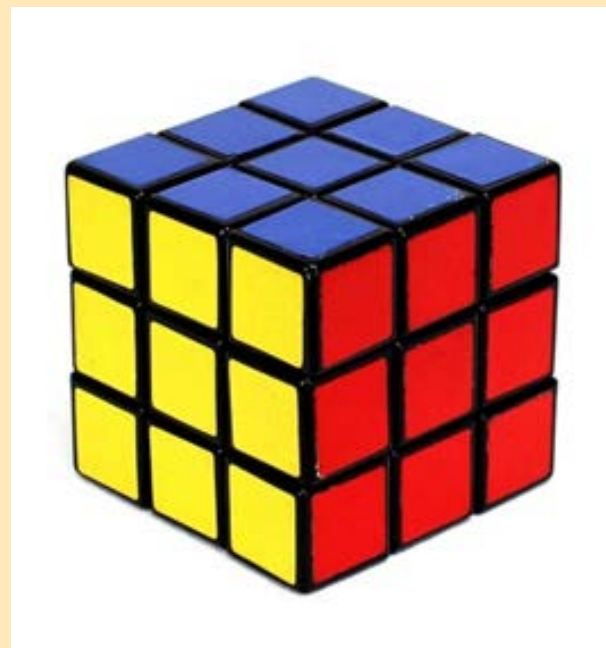
ภาพที่ 1.16 รูปร่างและรูปทรง

1.4 พื้นที่และปริมาตร (Space and Volume)

พื้นที่หรือที่ว่างจะปรากฏอยู่ในรูปร่างที่เป็น 2 มิติ เช่น แผ่นกระดาษ และส่วนที่ว่างที่ปรากฏอยู่ในรูปทรงที่มี 3 มิติ เช่น รูปทรงกรวย รูปทรงกลมจะเรียกว่ามวล (mass) หรือปริมาตร



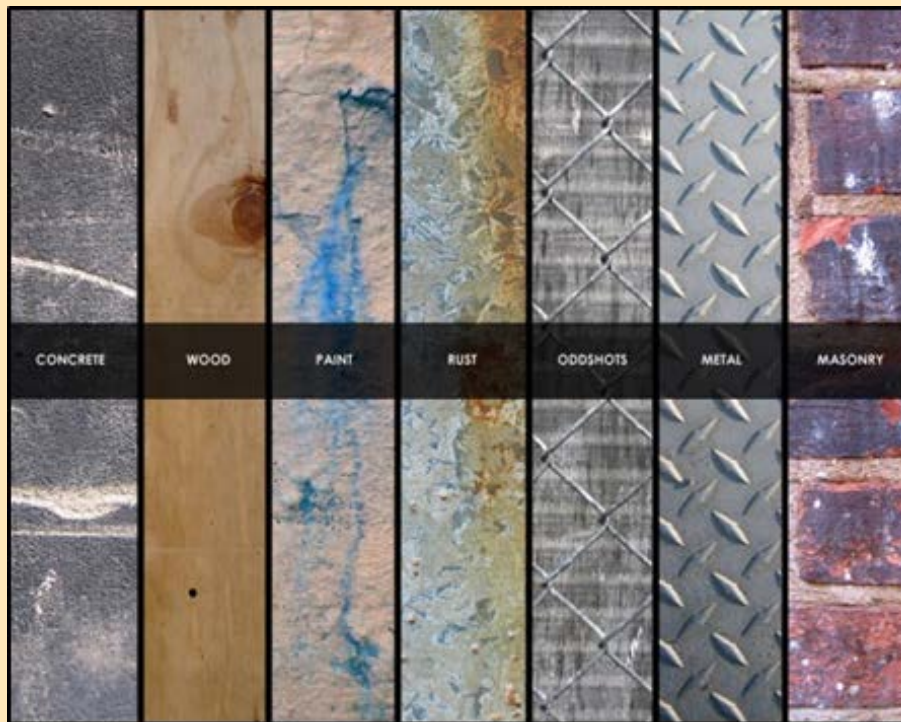
ภาพที่ 1.17พื้นที่



ภาพที่ 1.18ปริมาตร

1.5 พื้นผิว (Texture)

ลักษณะผิวด้านนอก พื้นที่ด้านนอกของวัตถุที่รับรู้ได้ด้วยตาหรือสัมผัส เช่น เปลือกไม้ ให้ความรู้สึกนากลัว ผิวเรียบมันวาวของกระจกทำให้เกิดความรู้สึกสะอาดบริสุทธิ์หรูหรา



ภาพที่ 1.19 พื้นผิว



ภาพที่ 1.20 สมาร์ทโฟนไร้ปุ่ม

1.6 ที่ว่างและพื้นหลัง(space and background)

พื้นหลังสีเข้มจะช่วยขับให้ตัวอักษรที่สีอ่อนเด่นชัดขึ้น หรือพื้นหลังสีใกล้เคียงกับรูปร่างจะให้ความรู้สึกกลมกลืน งานที่มีพื้นที่ว่างเพียงพอเหมาะสมจะทำให้เกิดความรู้สึกลงตัวพอดีไม่อึดอัด



ภาพที่ 1.21 ภาพรณรงค์การไม่สูบบุหรี่

1.7 น้ำหนักอ่อนเข้ม (Value and Gradation)

เป็นน้ำหนักของสีและแสงบนระนาบวัสดุ น้ำหนักอ่อนแทนแสงสว่าง น้ำหนักเข้มแทนความมืดหรือแสงน้อย และน้ำหนักของสีและแสงยังสื่อถึงระยะใกล้ไกลอีกด้วย



ภาพที่ 1.21 ภาพทิวทัศน์ยามเย็น

1.8 แสงเงา (Light and Shadow)

แสงเงาเป็นองค์ประกอบศิลป์ที่เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติแสงที่ตกกระทบบนวัตถุก่อให้เกิดน้ำหนักรู้สึกอ่อนนุ่มแตกต่างกันสื่อถึงความรู้สึกเหมือนจริงมีความสำคัญมากในการออกแบบงานนิเทศศิลป์



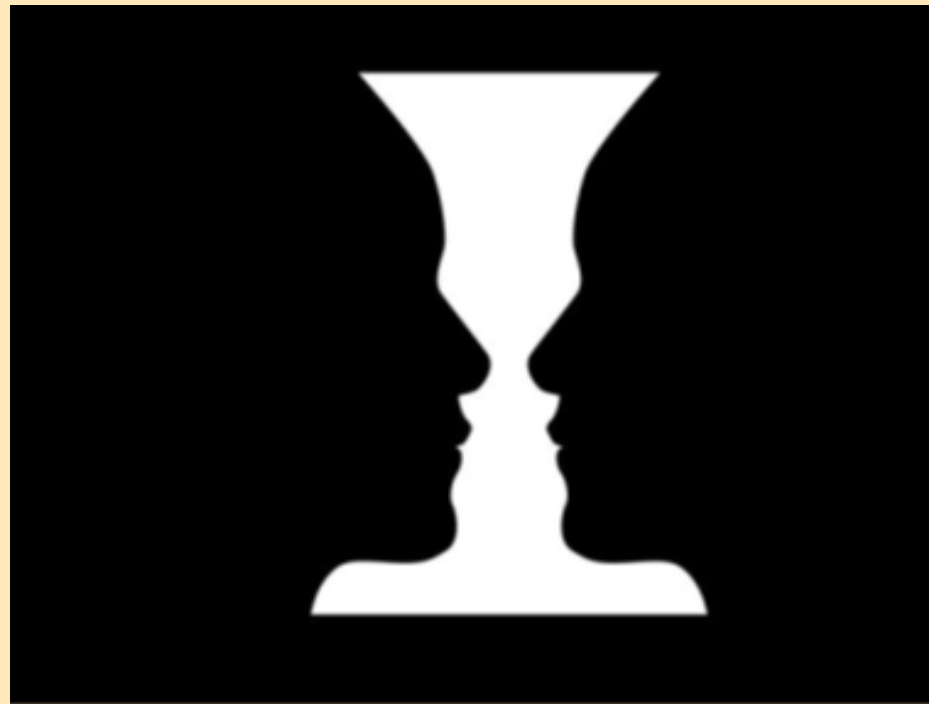
ภาพที่ 1.22 ภาพแสดงแสงและเงา

1.9 เงาดำ (Silhouette)

ภาพเงาดำเป็นผลมาจากการที่แสงตกกระทบวัตถุเกิดเป็นเงาดำที่ระนาบของวัสดุรองรับ ซึ่งจะแตกต่างจากแสงเงาเล็กน้อยคือวัตถุจะมีรูปร่าง (Shape) เป็นเงาดำ**ไม่เห็นรายละเอียดของพื้นผิว** ช่วยถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์และสร้างจินตนาการให้แก่ผู้ชมได้ดีเพราะจะทำให้ผู้ชมต้องพิจารณาถึงรูปร่างและจินตนาการความหมายที่ศิลปินหรือผู้สร้างต้องการสื่อถึง



ภาพที่ 1.23 ภาพแสดงเงาดำ 1



ภาพที่ 1.24 ภาพแสดงแสงเงาดำ 2

1.10 สี (color)

สี เป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ปรากฏแก่ดวงตาให้เห็นเป็นสีต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากระบบประสาทที่ตอบสนองต่อพลังงานของคลื่นแสงที่มีความยาว เป็นองค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญอย่างยิ่งในงานด้านการออกแบบเพราะสีจะสามารถสร้างความสนใจ เกิดแรงปะทะและแรงดึงดูดต่อสายตาผู้ชมได้เป็นอย่างดี ช่วยสร้างให้เกิดการรับรู้ทางจิตวิทยาและสามารถแสดงอุปนิสัยของบุคคล แสดงถึงรสนิยม รวมไปถึงสามารถใช้สีเพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของกลุ่มหรือชนชาติได้



ภาพที่ 1.25วงจรสี

ในการด้านการสื่อสารความหมาย สี คงสามารถสื่อความหมายได้ในหลากหลาย ทั้งนี้เป็นไปตามพื้นที่ วัฒนธรรม ศาสนา และสภาพสังคมและรสนิยมขอยกตัวอย่างความหมายบางส่วนของสี ดังนี้

1.10.1 สีเหลือง (yellow) คือสีแห่งความสุขสดชื่นร่าเริงมีชีวิตชีวา อยู่ในโทนที่เข้ากันได้กับทุกสี มีการนำมาใช้ในความหมายของสัญลักษณ์แห่งความหวังหรือความระมัดระวัง เป็นต้น

1.10.2 สีเขียว (green) คือสีของต้นไม้ใบหญ้าที่ให้ความรู้สึกสดชื่น งอกงาม เป็นสัญลักษณ์ของความสงบเรียบง่ายและความอุดมสมบูรณ์

1.10.3 สีฟ้า (blue) คือสีแห่งท้องฟ้าและน้ำทะเล เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เยือกเย็น มั่งคั่งแต่เต็มไปด้วยพลัง หากเป็นสีฟ้าอ่อนจะให้ความรู้สึกสดชื่น สวยงาม กระฉับกระเฉง เป็นหนุ่มสาว

1.10.4 สีม่วง (purple) คือสีแห่งความลึกลับมีเลศนัยซ่อนเร้น เป็นสีที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก เช่น เทพนิยายต่าง ๆ จะมีการนำมาใช้ในความหมายของความสูงศักดิ์

1.10.5 สีน้ำตาล (brown) เป็นสีที่แทนสัญลักษณ์ของความร่วงโรย เปรียบเหมือนต้นไม้ที่มีใบร่วงหล่นเมื่อถึงอายุขัย เป็นสีที่ให้ความหมายดูเหมือนธรรมชาติ เช่น สีน้ำตาลอ่อนและแก่ของลายไม้ เป็นต้น นอกจากนั้นยังใช้ในความหมายของความถ่อมตน เก๋ไก๋

1.10.6 สีแจ๊ด (vivid colors) คือสีที่ดูสะดุดตาเร็วและมองเห็นได้ในระยะไกลโทนของสีตัดกันแบบตรงข้าม เช่น แดงกับดำ เหลืองกับน้ำเงิน เขียวกับแดง ดำกับเหลือง เป็นต้น

สีเหล่านี้นิยมใช้กันมากในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น ของเด็กเล่น ภัตตาคาร ร้านอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด คาเฟ่ ข้อเสียของสีเหล่านี้คือหากใช้จำนวนสีมากอาจมองดูลายตาดูพร่า วิธีที่ดีควรใช้เพียงหนึ่งหรือสองสีเป็นจุดเน้นเท่านั้น



ภาพที่ 1.26 เครื่องหมายการค้า 7-11

1.10.7 สีทึม (dull colors) คือสีอ่อนที่ค่อนข้างเข้มหรือสีเข้มที่เจือจางลง ให้ความรู้สึกที่สลับงมัวบางครั้งดูเหมือนฝุ่นและดูคล้ายเครียด

1.10.8 สีจางหรือสีอ่อน (light colors) ให้ความหมายที่อ่อนโยนเบาหวิวเหมือนคลื่นเมฆหรือปุยฝ้าย ช่วยทำให้พื้นที่ที่แคบให้ดูกว้างขึ้น โทนสีเหล่านี้จะใช้กันมากกับเสื้อผ้าสตรีชุดนอน ชุดชั้นในแฟชั่น ชุดของห้องนอน ในงานศิลปะ มีการใช้สีอ่อนเป็นพื้นฉากหลังเพื่อขับให้รูปทรงลอยเด่นขึ้น

1.10.9 สีมืดทึบ (dark colors) ให้ความรู้สึกหนัก เข้มแข็ง แกร่ง มีพลัง สืบเกิดได้จากเครื่องแต่งกายของทหาร สีสุทของผู้ชายเครื่องแบบของช่าง เป็นต้น



ภาพที่ 1.27 ชุดสุทสีมืดทึบ

2. การจัดองค์ประกอบศิลป์

ศักดิ์ชัยเกียรตินาคินทร์. (2553). กล่าวว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principles of design) หมายถึงการจัดองค์ประกอบของงานศิลปะทั้งรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติเพื่อให้เกิดการรับรู้ที่สมบูรณ์สวยงามบนพื้นฐานของการสร้างสรรค์ซึ่งการจัดองค์ประกอบศิลป์เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆของศิลปะที่กล่าวถึงข้างต้นมาจัดวางเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ความลงตัว สามารถสื่อความหมายและทำให้เกิดสุนทรียะต่อผู้ชมได้ ทั้งนี้การจัดองค์ประกอบศิลป์มีหลักการเบื้องต้น ดังนี้

2.1 สัดส่วน (proportion)

คือความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความเหมาะสมพอดีไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกันความเหมาะสมของสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1.28 เครื่องหมายการค้า property-real-estate

2.1.1 สัดส่วนที่เป็นมาตรฐานจากรูปลักษณะตามธรรมชาติของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไปถือว่าสัดส่วนตามธรรมชาติจะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีกซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่าส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว





ภาพที่ 1.29 Gold section

2.1.2 สัดส่วนจากความรู้สึกโดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว และความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึกให้เป็นไปตามเจตนารมณ์และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะที่แตกต่างกันเนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่างกันไป เช่น กรีกนิยมในความงามตามธรรมชาติเป็นอุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิมเน้นที่ความรู้สึกทางวิญญาณที่น่ากลัว ดังนั้นรูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป



ภาพที่ 1.30 สัดส่วนสตรีในจินตนาการของศิลปิน



2.2.2 ความสมดุลหรือดุลยภาพ (balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดีของส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่งหรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ฉะนั้นในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่บางส่วนหนักไปแน่นไป หรือเบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียงและเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงามดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะคือ

(1) ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุลเป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ ลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลาย ตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบหรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ



ภาพที่ 1.31 ภาพดุลยภาพแบบสมมาตร

(2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายกับขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



ภาพที่ 1.31 ภาพดุลยภาพแบบสมมาตร

2.2.3 จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึงการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้น จนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วยหรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนัก ด้วยการเว้นช่วงหรือสลับช่วงก็จะเกิดลวดลายที่แตกต่างกันออกไป จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิตได้แก่ การเคลื่อนไหวของคน สัตว์ การเติบโตของพืช การเต้นรำ เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย



ภาพที่ 1.33 ภาพแสดงจังหวะลีลา

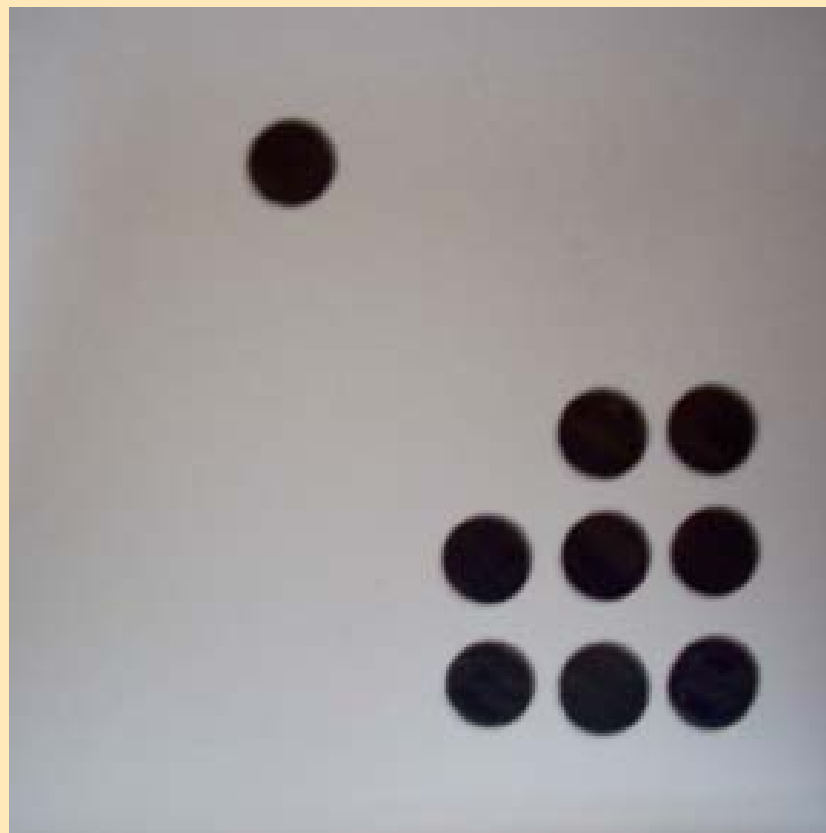
2.2.4 การเน้น (Emphasis) หมายถึงการกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ งานที่ไม่มีจุดสนใจหรือจุดเน้นจะทำให้ดูน่าเบื่อเหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจ ดังนั้นส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงามสมบูรณ์ลงตัวและน่าสนใจมากขึ้น การเน้นจุดสนใจสามารถทำได้ 3 วิธีคือ

(1) การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่น ๆ ของงานจะเป็นจุดสนใจ ดังนั้นการใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างหรือขัดแย้งกับส่วนอื่นก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้



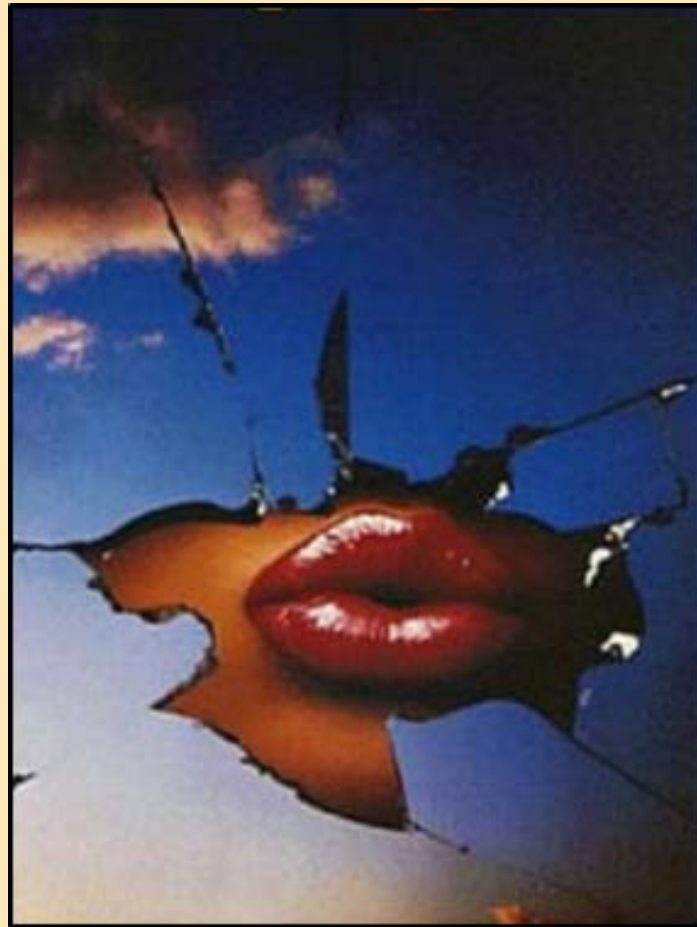
ภาพที่ 1.33 ภาพกราฟิกมารีลิน มอนโร

(2) การเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพหรือกลุ่มของมันสิ่งนั้นก็กลายเป็นจุดสนใจและเกิดความสำคัญขึ้นมา



ภาพที่ 1.34 ภาพกราฟิกการเน้นด้วยการด้วยการอยู่โดดเดี่ยว

(3) การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็จุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา



ภาพที่ 1.35 ภาพกราฟิกการเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง

2.2.5 เอกภาพ (Unity) หมายถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวเพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะคือการสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง ให้เป็นการจัดระเบียบและดูยภาพให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน เอกภาพของงานศิลปะมีอยู่ 2 ประการคือ

(1) เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอน และมีความเรียบง่ายงานชิ้นเดียวไม่ควรแสดงออกมาด้วยหลายความคิดหลายอารมณ์เพราะจะทำให้สับสน ขาดเอกภาพ และการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้



ภาพที่ 1.36 การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว

(2) เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพและมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะเพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราวความคิดและอารมณ์

กฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับความเป็นอยู่ในธรรมชาติซึ่งมีอยู่ 2 กฎเกณฑ์คือ

1) กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) จะมีอยู่ 4 ลักษณะคือ

- การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิดและรวมถึงการขัดแย้งกันขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย
- การขัดแย้งของขนาด
- การขัดแย้งของทิศทาง
- การขัดแย้งของที่ว่างหรือจังหวะง่ายที่สุดแต่ก็ทำให้ดูจี๊ดจ๊าดน่าเบื่อที่สุด



ภาพที่ 1.37 การขัดแย้งของทิศทาง1



ภาพที่ 1.38 การขัดแย้งของทิศทาง2

2) กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือการทำให้เกิดความกลมกลืนให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกัน การประสานมีอยู่ 2 วิธีคือ

- การเป็นตัวกลาง (Transition) คือการทำให้สิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาวกับสีดำซึ่งมีความแตกต่างขัดแย้งกันสามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพด้วยการใช้สีเทาเข้าไปประสานทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

- การซ้ำ (Repetition) คือการจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปเป็นการสร้างเอกภาพที่ง่ายแต่อาจจะดูน่าเบื่อ


การทำให้ผลงานเกิดเอกภาพเป็นการสร้างความหมาย ซึ่งให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ในความหมายเพียงความหมายเดียวเท่านั้น



ภาพที่ 1.39 การซ้ำ

สรุป

องค์ประกอบศิลป์ คือ องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบงานศิลปะอันประกอบด้วย จุด, เส้น, รูปร่างและรูปทรง, พื้นที่และปริมาตร, พื้นผิว, ที่ว่างและพื้นหลัง, น้ำหนักอ่อนเข้ม, แสงเงา, เงามดำและสี ซึ่งการทำให้การออกแบบภาพกราฟิกเพื่อการสื่อสารนั้นสามารถสร้างความน่าสนใจ สวยงามและสามารถสื่อสารความหมายไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ด้วยหลักการจัดองค์ประกอบภาพอันได้แก่ สัดส่วน ความสมดุล จังหวะลีลา การเน้น เอกภาพและลีลม ด้วยหลักความขัดแย้ง ซึ่งผู้ออกแบบผลงานควรเลือกใช้ตามลักษณะเด่นและจุดมุ่งหมายของผลงานให้เกิดความลงตัวมากที่สุด



คำถามทบทวน

เอกภาพ หมายถึงอะไร มีความสำคัญต่อการออกแบบสื่ออย่างไร

