

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 2

ภาษาภาพกับการจัดองค์ประกอบ

หัวข้อเนื้อหาประจำบท

ความหมายของภาษาภาพ

องค์ประกอบของการออกแบบ

1. องค์ประกอบในความคิด
2. องค์ประกอบที่มองเห็น
3. องค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน
4. องค์ประกอบที่นำมาใช้ในเชิงปฏิบัติ

ภาษาภาพกับการจัดองค์ประกอบ

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หลังจากได้ศึกษาบทที่ 2 จบแล้ว ผู้ศึกษาสามารถ

1. บอกความหมายของภาษาภาพได้
2. อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของการออกแบบได้
3. วิเคราะห์และอภิปรายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของภาษาภาพ และการจัดองค์ประกอบได้
4. ปฏิบัติงานออกแบบที่สื่อความหมายด้วยภาพได้ โดยการใช้จุด เส้น ระบาย เป็นองค์ประกอบพื้นฐานแรก
5. สร้างวินัยและความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม

วิธีสอนและกิจกรรมการเรียนการสอน

วิธีสอน

1. บรรยาย
2. อภิปราย

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ตอบคำถามในเนื้อหาที่บรรยาย
2. ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากสื่อต่างๆรวบรวมเป็นแฟ้มสะสมผลงาน
3. คัดเลือกผลงานออกแบบที่ดีมาวิเคราะห์และอภิปราย

สื่อการเรียนการสอน

1. เอกสารการสอนเรื่องภาษาภาพกับการจัดองค์ประกอบ
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 2

ภาษาภาพกับการจัดองค์ประกอบ

การออกแบบเป็นงานเชิงปฏิบัติการซึ่งจะต้องวางแผนและดำเนินการตามขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ เมื่อมองงานศิลปะที่เกิดจากการออกแบบเราจะเห็นได้ว่าองค์ประกอบเริ่มต้นจากจุด เส้น ระนาบ ประกอบกันเป็นภาพวางอยู่บนพื้นที่ว่างเปล่า อาศัยหลักการจัดองค์ประกอบ ทำให้ภาพที่ปรากฏสามารถสื่อความหมายออกมาได้และภาพที่ดีจะต้องสื่อความหมายได้ดี มีสุนทรียภาพ มีความงาม หรืออาจกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าสิ่งที่เห็นนั่นคือ ภาษาภาพ (visual language) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งของการสร้างสรรค์งานออกแบบ

ความหมายของภาษาภาพ

ภาษาภาพ หมายถึงภาพที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบของทัศนธาตุซึ่งใช้หลักการจัดองค์ประกอบ หรือเทคนิคที่หลากหลายทำให้เกิดเป็นภาษาภาพขึ้นมา ภาษาภาพที่ปรากฏในความนึกคิดหรือโดยการเห็นอาจมีรูปแบบที่ต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความคุ้นเคยกับสิ่งที่เห็น รสนิยม สภาพแวดล้อมของผู้ดูหรือผู้รับสาร อย่างไรก็ตามเป้าหมายของภาษาภาพคือ ต้องการให้ผู้ดูหรือผู้รับสารได้มีความเข้าใจตรงกัน

ตามปกติการสื่อความหมายทำได้หลายวิธี อาจสื่อโดยภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษากาย รูปภาพ สัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายต่างๆ แต่การติดต่อสื่อความหมายที่ใช้สายตายังคงยืนยงได้หลายสมัย ในทางศิลปะเรียกว่าเป็นภาษาสัญลักษณ์ หมายถึง ภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรง และลักษณะ การใช้ภาษาสัญลักษณ์กันทั่วโลกไม่ได้หยุดตรงจุดที่ว่าจะใช้เพียงเพื่อทดแทนภาษาเขียน แต่ภาษาสัญลักษณ์ จะมีลักษณะเป็นสากล เพราะสามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารได้ชัดเจนและรวดเร็ว ดังคำกล่าวที่ว่าภาพภาพเดียวสามารถสื่อความหมายคำพูดพันคำก็เป็นได้

สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนอีกสิ่งหนึ่งของการมองคือภาษากาย เป็นสิ่งที่ทำโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว ได้แก่ การแสดงออกบนใบหน้า ซึ่งเป็นปฏิกริยาเดียวกันในโลก การบิดเบี้ยวของกล้ามเนื้อบนใบหน้าแสดงถึงความเจ็บปวด ความรู้สึกเปรี้ยว การแสดงความตกใจ ความงุนงง อากัปกริยาเหล่านี้จึงถูกตัดแปลงออกมาเป็นภาษาภาพได้เช่นกัน

การตอบสนองหรือการมีปฏิกริยาทางกายภาพของมนุษย์ที่เกิดขึ้นเป็นไปตามธรรมชาติและเกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ไม่ต้องฝืนและไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะกระทำ สิ่งเหล่านี้เกิดภายใต้อิทธิพลของสิ่งเร้าอารมณ์ สภาพทางวัฒนธรรม ความเชื่อและสิ่งแวดล้อม การฝึกฝนตนเองให้เข้าใจภาษาภาพเบื้องต้นคือพยายาม “อ่าน” ภาพสีหน้า อากัปกริยา ท่าทางของผู้คน

รอบตัวเรา แล้วถามตัวเองว่าเราได้อะไรจากการอ่านครั้งนี้ ซึ่งเป็นวิธีการเดียวกับการสังเกตธรรมชาติรอบตัวเรานั้นเอง



ภาพที่ 2.1 ภาพสีหน้า ท่าทางของมนุษย์ที่แสดงภาษากาย

วิธีการแสดงออกเพื่อสื่อความหมายทำได้อีกหลายวิธี อาจเป็นกิริยาท่าทางการทำไม้ทำมือ การเดินรำ เหล่านี้ล้วนเป็นสื่อของการมอง หากการแสดงออกเหล่านี้สามารถนำเสนอความงาม ความละเอียดอ่อน ความประณีต ความลึกซึ้งออกมาได้ สิ่งนี้เราเรียกได้ว่างานศิลปะ แต่การสื่อความหมายและวิธีการในการแสดงออกอาจขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระยะเวลาสั้น สภาพแวดล้อมขนบธรรมเนียมประเพณีหรือวัฒนธรรมในเมืองนั้นด้วย



ภาพที่ 2.2 ภาษากายที่ถูกแปลงเป็นภาษาภาพ อาจเป็นการวาด ทำสัญลักษณ์ ทำมือ พ้อน รำ ฯลฯ

จากที่กล่าวมาแล้วในบทที่ 1 ว่างานออกแบบเป็นงานเชิงปฏิบัติการ ซึ่งเกิดจากการวางแผนและดำเนินการเป็นขั้นตอนตามกระบวนการ แต่ก่อนจะวางแผนการออกแบบและปฏิบัติเราต้องมีความเข้าใจภาษาภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งของการสร้างสรรคงานออกแบบ

ทิพย์สุตา ปทุมานนท์ (2535: 18-19) กล่าวถึงภาษาภาพพอสรุปได้ว่า ภาษาภาพเป็นเรื่องสำคัญที่สุดเรื่องหนึ่งในการสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่างๆ และเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดเรื่องหนึ่งที่จะต้องฝึกฝนให้มีความเข้าใจ ให้สามารถสื่อภาษาภาพนี้ให้ได้ การที่จะเข้าใจในภาษาภาพได้นั้น จะต้องมีพื้นฐานโครงสร้างของภาษาภาพเช่นเดียวกับภาษาหนังสือ ภาษาดนตรี ความเข้าใจภาษาภาพเป็นไปในหลายสถานที่ หลายหนทาง อาทิเช่น ในธรรมชาติ ในทฤษฎีทางจิตวิทยา หรือมองเห็นภาพการทำงานของอวัยวะภายในร่างกายเรา เป็นต้น แนวทางในการจัดองค์ประกอบเบื้องต้นเป็นเรื่องที่จะต้องเรียนรู้ให้เกิดความเข้าใจ เพราะเป็นตัวกลางสำหรับนำไปใช้สื่อสารในภาษาภาพ ดังเช่นตัวอักษรที่เราจะต้องเรียบเรียงให้อ่านได้ความรู้ การจัดองค์ประกอบสามารถนำเราไปสู่ความเข้าใจที่ชัดเจนในการหาความหมายของภาพ

ภาษาภาพ คือ การสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งจะต้องพร้อมด้วยหลักการ กฎหรือความคิดในการรวมตัวของภาพ นอกจากนี้รสนิยมและประสาทสัมผัสส่วนตัวต่อความสัมพันธ์ของภาพก็มีความสำคัญต่อการเข้าใจภาษาภาพด้วยเช่นกัน การมองเห็นของมนุษย์ทำให้เกิดการสร้างภาพในใจ เรามองเห็นในขอบเขตที่กว้างขวาง จากบนมาล่าง จากซ้ายไปขวา เรารับรู้ส่วนสำคัญของสิ่งนั้นแล้วบันทึกออกมาเป็นภาพ การที่จะรับรู้ได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับการศึกษาและฝึกฝนให้เข้าใจ

ความพยายามเข้าใจสิ่งที่มองเห็นนำไปสู่หนทางของการแก้ปัญหา และขยายผลไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ได้ การสร้างภาพก่อนการมองเห็นเป็นจินตนาการ เชื่อมโยงความคิดไปสู่การสร้างสรรค์ คุณสมบัตินี้จะอยู่ในตัวบุคคลที่สามารถมองเห็น รับรู้ เข้าใจ ช่างสังเกต ศึกษาและค้นพบในที่สุด

การฝึกฝนให้เกิดความรู้และความสามารถที่จะเข้าใจภาษาภาพ เป็นสิ่งจำเป็นที่เข้ามามีบทบาทติดต่อสื่อสารของมนุษย์ ความรู้ในภาษาภาพเป็นพื้นฐานอย่างหนึ่งในศตวรรษนี้ และจำเป็นอย่างยิ่งในทุกแขนงวิชา

องค์ประกอบของการออกแบบ

การที่จะปรากฏออกมาเป็นงานออกแบบได้ ต้องอาศัยองค์ประกอบของการออกแบบ 4 ส่วนดังนี้ (เลอสม สถาปิตานนท์. 2537: 29-36)

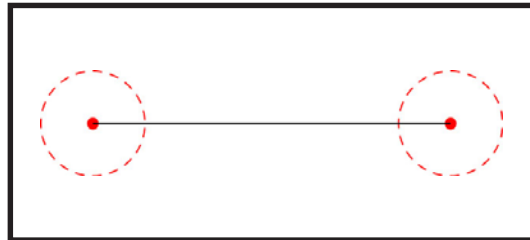
1. องค์ประกอบในความคิด (conceptual elements)
2. องค์ประกอบที่มองเห็น (visual elements)
3. องค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน (relational elements)
4. องค์ประกอบที่นำมาใช้ในเชิงปฏิบัติ (practical elements)

1. องค์ประกอบในความนึกคิด

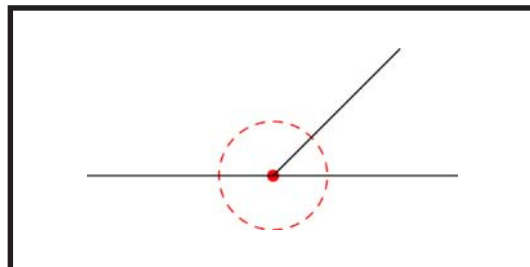
องค์ประกอบในความนึกคิดเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยตาเพราะยังไม่เกิดจริง แต่เรามองเห็นในความคิดของเรา เช่น เรารู้ว่ามีจุดอยู่ที่มุมใดมุมหนึ่งของรูปร่างชนิดต่างๆ มีเส้นกำหนดขอบเขตของวัตถุ มีระนาบห่อหุ้มปริมาตรและปริมาตรกินพื้นที่ในบริเวณว่าง แต่แท้ที่จริงแล้วสิ่งต่างๆ เหล่านี้ยังไม่ปรากฏขึ้นจริงเราเรียกองค์ประกอบเหล่านี้ว่า “องค์ประกอบในความนึกคิด”

1.1 จุด (point)

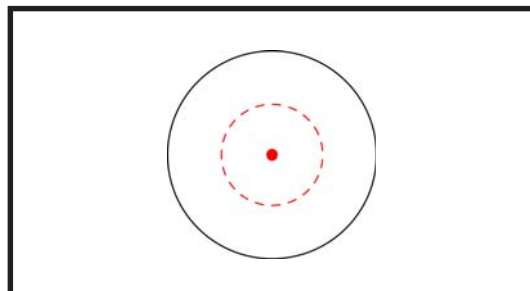
จุดในความนึกคิดเป็นสิ่งชี้ตำแหน่ง จุดไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก ไม่กินพื้นที่ในบริเวณว่าง จุดอยู่ในบริเวณต่อไปนี้



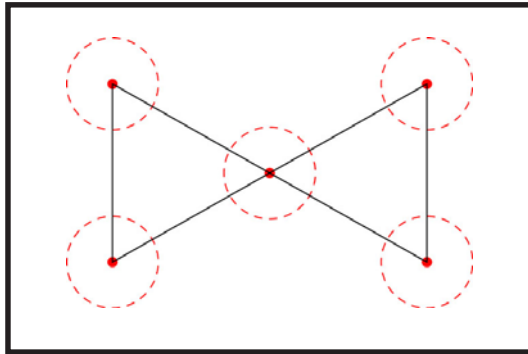
ภาพที่ 2.3 จุดอยู่บริเวณปลายทั้งสองของเส้น หรือบริเวณเริ่มต้นและลงท้ายของเส้น



ภาพที่ 2.4 จุดอยู่บริเวณที่เส้น 2 เส้นพบกันหรือตัดกัน

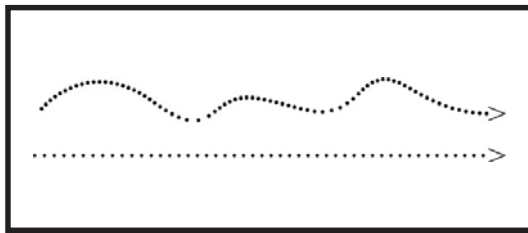


ภาพที่ 2.5 จุดอยู่บริเวณศูนย์กลางของวงกลม

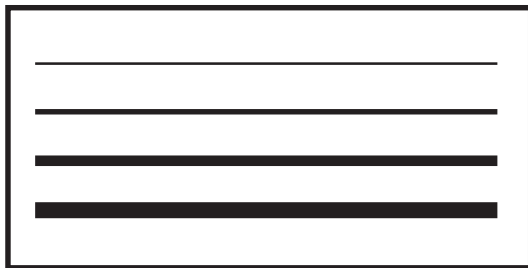


ภาพที่ 2.6 จุดอยู่บริเวณที่พบกันของเส้น และบริเวณมุมของระนาบหรือปริมาตร

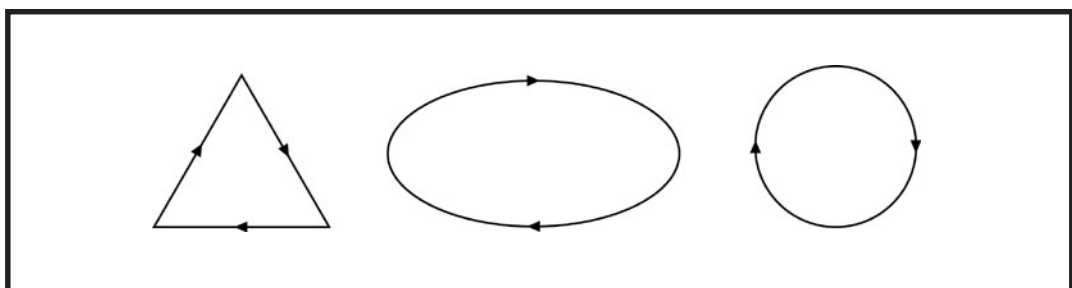
1.2 เส้น (line) เส้นเป็นทางผ่านของจุด ในความรู้สึกนึกคิดเส้นมีแต่ความยาวไม่มีความกว้างหรือหนามาก มีตำแหน่งและทิศทางก่อให้เกิดขอบเขตของระนาบ



ภาพที่ 2.7 เส้นเป็นทางผ่านของจุด ในความรู้สึกนึกคิด

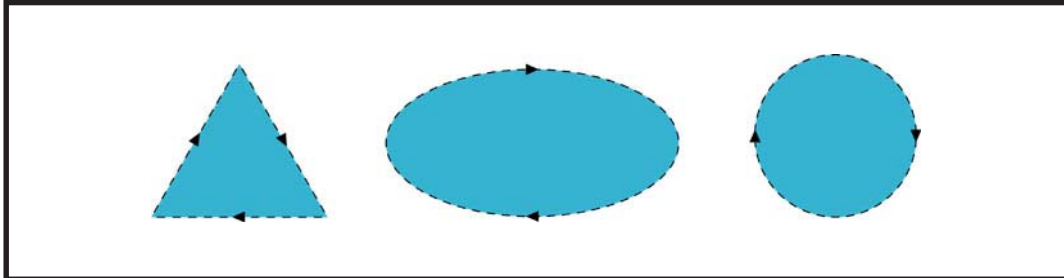


ภาพที่ 2.8 เส้นมีแต่ความยาวไม่มีความกว้างหรือหนามาก

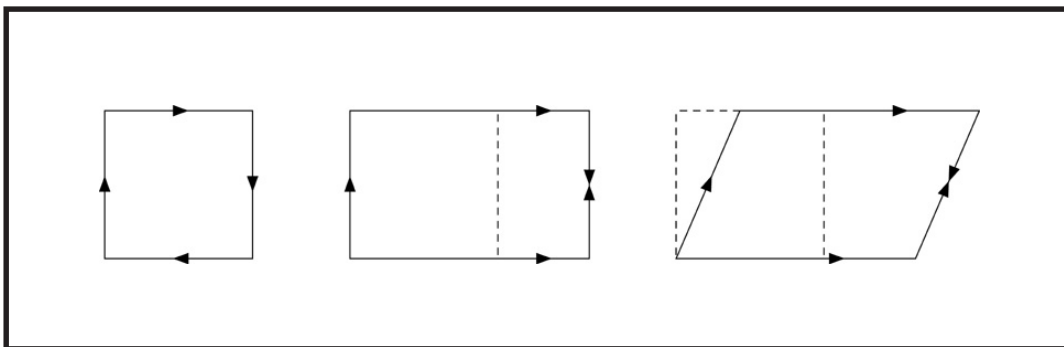


ภาพที่ 2.9 เส้นมีตำแหน่งและทิศทางก่อให้เกิดขอบเขตของระนาบ

1.3 ระนาบ (plane) ระนาบเกิดจากการเคลื่อนไหวของเส้นที่มีความกว้างและความยาวแต่ไม่มีความหนา มีตำแหน่งและทิศทาง เส้นเป็นตัวกำหนดขอบเขตของระนาบ

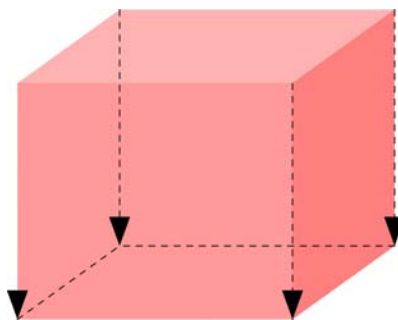


ภาพที่ 2.10 ระนาบเกิดจากการเคลื่อนไหวของเส้น มีความกว้างและความยาวแต่ไม่มีความหนา

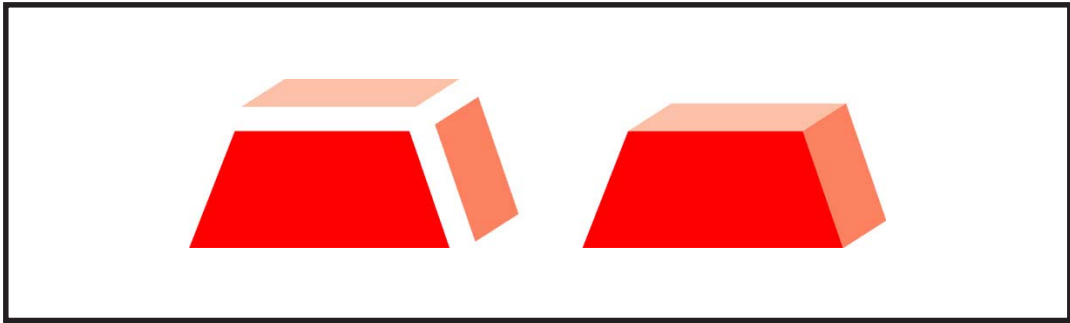


ภาพที่ 2.11 ระนาบมีตำแหน่งและทิศทาง เส้นเป็นตัวกำหนดขอบเขตของระนาบ

1.4 ปริมาตร (volume) ปริมาตรเกิดจากการเคลื่อนที่ของระนาบ ปริมาตรมีตำแหน่งในที่ว่างและล้อมรอบโดยระนาบ ในการออกแบบ 2 มิติ ปริมาตรสามารถลงตาได้เป็น 3 มิติ



ภาพที่ 2.12 ปริมาตรเกิดจากการเคลื่อนที่ของระนาบ ปริมาตรมีตำแหน่งในที่ว่างและล้อมรอบโดยระนาบ

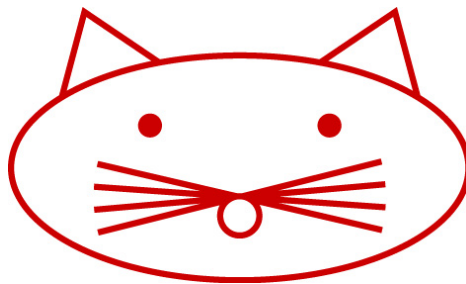


ภาพที่ 2.13 ปริมาตรสามารถลวงตาในการออกแบบ 2 มิติ ให้เป็น 3 มิติได้

2. องค์ประกอบที่มองเห็น

เมื่อเราเขียนจุด เส้น ระนาบ หรือปริมาตรเป็นรูปของสิ่งหนึ่งสิ่งใดลงบนกระดาษเราไม่เพียงมองเห็นความกว้างยาวเท่านั้น แต่จะเห็นรูปร่าง ขนาด สี และพื้นผิว จากวัตถุและวิธีการที่เราเลือกมาใช้เป็นการนำเสนอสิ่งที่อยู่ในความคิดให้ปรากฏเป็นสิ่งที่มองเห็นได้

2.1 รูปร่าง (shape) รูปร่างช่วยให้เกิดการรับรู้สิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนขึ้น และเมื่อลากเส้นหรือกำหนดขอบเขตของระนาบเพิ่มเติมรูปร่างดังกล่าว สามารถทำให้เกิดรูปทรงได้อีก

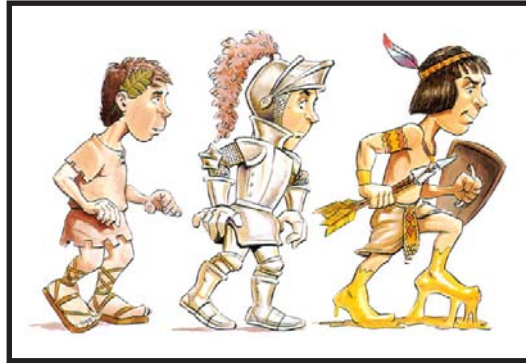


ภาพที่ 2.14 รูปร่างช่วยให้เกิดการรับรู้สิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 2.15 รูปร่างสามารถทำให้เกิดรูปทรงได้โดยลากเส้นหรือกำหนดขอบเขตของระนาบเพิ่มเติม

2.2 ขนาด (size) ขนาดแสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของรูปทรง เมื่อเราพิจารณาขนาดใหญ่เล็กรวมกัน หากรูปทรงมีขนาดเท่ากันอยู่ในระยะใกล้ไกลต่างกันให้ใช้หลักทัศนียภาพ (perspective) เป็นตัวกำหนดสัดส่วน (proportion)

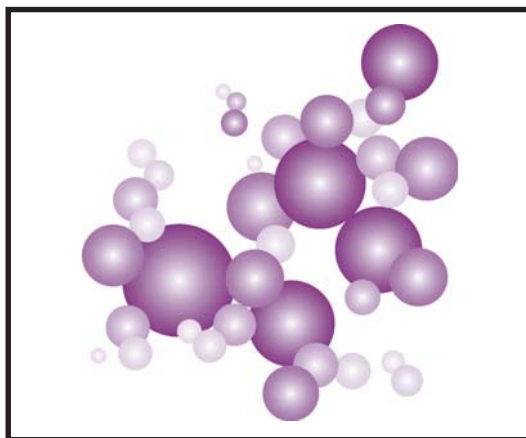


ภาพที่ 2.16 รูปทรงมีขนาดเท่ากันอยู่บนระนาบเดียวกันไม่เกิดความแตกต่าง
ที่มา : Shapiro.1994: 1043.



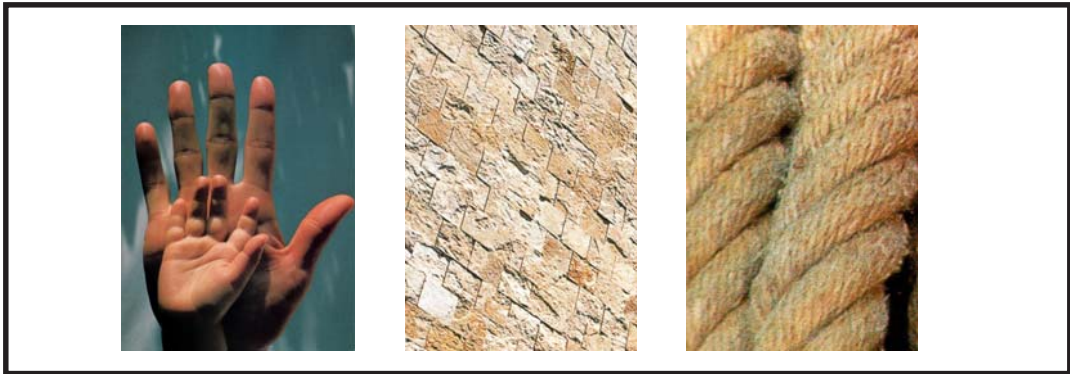
ภาพที่ 2.17 รูปทรงมีขนาดเท่ากันอยู่ในระยะใกล้ไกลต่างกัน ให้ใช้หลักทัศนียภาพเป็นตัวกำหนดสัดส่วน
ที่มา : Shapiro.1994: 919.

2.3 สี (color) เนื้อสี ความเข้มสี และค่าในน้ำหนักรสีบนผิวของรูปทรง ทำให้เราสามารถแบ่งแยกองค์ประกอบจากสภาพแวดล้อมได้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 2.18 รูปทรงที่มีความเข้มสีต่างกันทำให้เราสามารถแบ่งแยกองค์ประกอบจากสภาพแวดล้อมได้ชัดเจนขึ้น

2.4 ลักษณะผิว (texture) ลักษณะผิวอาจเป็นพื้นผิวราบเรียบ ขรุขระ สะท้อนแสง หรือตกแดงลวดลาย มีผลต่อการรับรู้และสัมผัสที่แตกต่างกัน ผิวเรียบอาจให้ความรู้สึกอยากสัมผัส ผิวหยาบให้ความรู้สึกขรุขระไม่น่าสัมผัส



ภาพที่ 2.19 ลักษณะผิวมีผลต่อการรับรู้และสัมผัสที่ต่างกัน ผิวเรียบอาจให้ความรู้สึกอยากสัมผัส ผิวหยาบให้ความรู้สึกขรุขระไม่น่าสัมผัส

3. องค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน

ส่วนประกอบบางอย่างสามารถมองเห็นหรือรับรู้ได้เด่นชัด เช่น ทิศทางและตำแหน่ง ส่วนประกอบบางอย่างต้องอาศัยความรู้สึกจากการวิเคราะห์ดู โดยเฉพาะเรื่องบริเวณว่างและแรงดึงดูด ดังนั้นการจัดวางองค์ประกอบจึงต้องมีการควบคุมการจัดวาง โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ

3.1 ทิศทาง (direction) ในงานออกแบบทิศทางของรูปร่างขึ้นอยู่กับว่ารูปร่างนั้นสัมพันธ์กับผู้ดูอย่างไร หรือสัมพันธ์กับรูปร่างรอบตัวอย่างไร



ภาพที่ 2.20 ทิศทางของรูปร่างขึ้นอยู่กับว่ารูปร่างนั้นสัมพันธ์กับผู้ดูอย่างไร เช่นอยู่ตรงหน้า อยู่สูงกว่า อยู่ต่ำกว่า เป็นต้น

1. รูปร่างที่อยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่า ผู้ดูต้องมองในมุมแหงน
2. รูปร่างที่อยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า ผู้ดูต้องมองในมุมก้ม

ที่มา: 1. Shapiro. 1994: 1174. 2. Shapiro. 1994: 961.

3.2 ตำแหน่ง (position) ตำแหน่งของรูปร่างพิจารณาจากความสัมพันธ์

ภายในกรอบหรือโครงสร้างของงานออกแบบ รูปร่างอาจอยู่ห่างจากกรอบโดยรอบเท่ากันหรือชิดกรอบด้านใดด้านหนึ่ง ในการออกแบบเบื้องต้นควรคำนึงถึงโครงสร้างเป็นหลัก

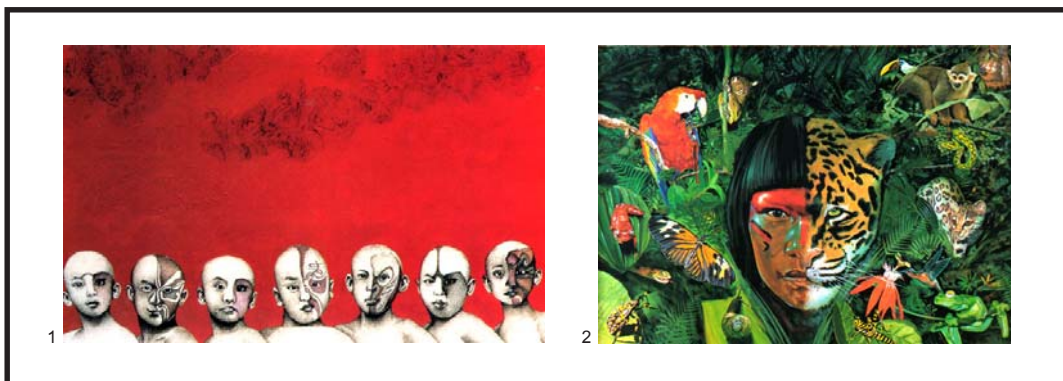


ภาพที่ 2.21 รูปร่างอาจอยู่ห่างจากกรอบโดยรอบเท่ากันหรือชิดกรอบด้านใดด้านหนึ่ง ในการออกแบบเบื้องต้น ควรคำนึงถึงโครงสร้างเป็นหลัก เช่นขนาด น้ำหนัก ดุลยภาพ เป็นต้น

1. รูปร่างห่างชิดกรอบโดยรอบแสดงดุลยภาพที่เท่ากัน
2. รูปร่างชิดกรอบด้านซ้าย แต่ทิศทางเดินไปทางกรอบด้านขวาทำให้เกิดดุลยภาพ

3.3 บริเวณว่าง (space) รูปร่างไม่ว่าขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ ย่อมกินพื้นที่

ที่ในบริเวณว่าง บริเวณว่างอาจให้ความรู้สึกแบนราบ หรือลวงตาให้เป็น 3 มิติก็ได้



ภาพที่ 2.22 รูปร่างไม่ว่าขนาดเล็กหรือขนาดใหญ่ ย่อมกินพื้นที่ในบริเวณว่าง

ที่มา : 1. Illustration Index1. n.d.: 53. 2. Illustration Index1. n.d.: 75.

3.4 แรงดึงดูด (gravity) แรงดึงดูดเป็นความรู้สึกสัมผัสเชิงความรู้สึก

นึกคิดเหมือนกับที่เรารู้สึกถึงแรงดึงดูดของโลก มีหนักหรือเบา มั่นคง หรือไม่มั่นคงตามที่เรารู้สึก ต่อรูปร่างใดรูปร่างหนึ่ง ทั้งเดี่ยวหรือเป็นกลุ่มของรูปร่าง



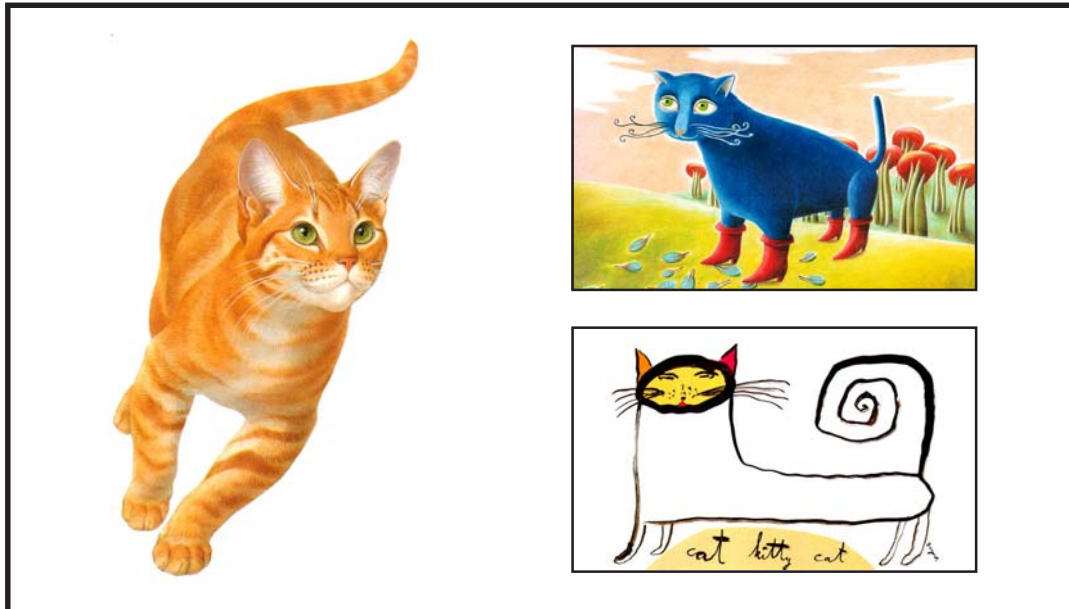
ภาพที่ 2.23 แรงดึงดูดเป็นความรู้สึกสัมผัสเชิงความรู้สึกนึกคิด เหมือนกับที่เรารู้สึกถึงแรงดึงดูดของโลก มีหนักหรือเบา มั่นคงหรือไม่มั่นคง

4. องค์ประกอบที่นำมาใช้ในเชิงปฏิบัติ

องค์ประกอบที่นำมาใช้ในเชิงปฏิบัติขึ้นอยู่กับสาระของงานออกแบบและผลสืบเนื่องของงานออกแบบนั้น

4.1 ภาพเหมือนหรือภาพจำลองการมองเห็น (representation) เมื่อ

รูปร่างในงานออกแบบได้ถ่ายทอดมาจากธรรมชาติหรือวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้น เราเรียกงานนั้นว่างานที่เหมือนจริงซึ่งอาจเป็นตัวแทนในลักษณะเหมือนจริง สัญลักษณ์หรือใกล้จะเป็นงานนามธรรม (abstract) ก็ได้



ภาพที่ 2.24 ภาพเหมือนจริงหรือภาพจำลองการมองเห็น
ที่มา : Illustration Index2. n.d.: 80.

4.2 ความหมาย (meaning) ความหมายในงานออกแบบจะเกิดขึ้นเมื่องาน

ออกแบบนั้น มีสภาพเป็นตัวส่งข่าวสารหรือสื่อสารถึงแนวคิดในการออกแบบ



ภาพที่ 2.25 ภาพโฆษณาหรือสัญลักษณ์ที่สื่อความหมาย

1. ภาพโปสเตอร์ต่อต้านการทารุณสัตว์ เน้นดวงตาสัตว์ที่ร้องไห้ในดวงตาเห็นภาพคนกำลังจะตีแมวจะไม่ดี
2. ภาพโฆษณาเบียร์สื่อให้เห็นความเย็นสดชื่น

ที่มา :

1. Illustration Index 2. n.d.: 88.
2. Shapiro. 1994: 887.

4.3 ประโยชน์ใช้สอย (function) ประโยชน์ใช้สอยในการออกแบบจะแสดง

ออกเมื่องานออกแบบนั้น สนองความต้องการใช้สอยของมนุษย์ทางสาระประโยชน์ อย่างใดอย่างหนึ่ง



ภาพที่ 2.26 ภาพแสดงการใช้งานหรือประโยชน์ใช้สอย

ที่มา : Shapiro. 1994: 1061.

ภาษาภาพกับการจัดองค์ประกอบ

จุด เส้น ระนาบ เมื่อประกอบกันจะกลายเป็นภาพหรือรูปทรง โดยมีบริเวณว่าง อยู่ภายในหรือล้อมรอบรูปทรงนั้น อาศัยหลักการจัดองค์ประกอบ ความสมดุล การเคลื่อนไหว สัดส่วน จังหวะ ความเป็นเอกภาพ อาจมีการเน้นบางส่วนที่มีความสำคัญ เพื่อให้มีจุดเด่นเกิดขึ้น

พื้นฐานของทฤษฎีศิลปะต่างๆ ไปเชื่อกันว่า การที่จะเข้าถึงหรือเข้าใจและสามารถวิเคราะห์ระบบหนึ่งระบบใดได้ จำเป็นต้องศึกษาระบบนั้นอย่างถ่องแท้จนกระทั่ง เราสามารถจำแนกแจกแจงรายละเอียดออกเป็นส่วนๆ และในขั้นสุดท้ายต้องนำส่วนต่างๆ นั้นมาประกอบกันเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวโดยไม่ผิดพลาด (เลอสม สถาปิตานนท์. 2537: 28) ดังนั้นเพื่อความเข้าใจในโครงสร้างของภาษาภาพ เราควรศึกษารายละเอียดขององค์ประกอบ ให้ชัดเจนเพื่อช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในงานศิลปะให้มากขึ้น

การที่เราจะสามารถออกแบบให้ได้ดีนั้น ต้องอาศัยการมองเห็นและไตร่ตรอง ในเบื้องต้น รู้จักเชื่อมโยงภาพที่คุ้นเคย และภาพที่ไม่คุ้นเคยเข้าด้วยกัน นำประสบการณ์ การรับรู้การมองเห็นและการสร้างภาพในใจมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ดังนั้นเมื่อ มีการออกแบบให้เห็นเป็นรูปธรรมจะเริ่มด้วยการสร้างภาพให้เกิดขึ้นบนที่ว่าง ซึ่งอาจเรียกว่า พื้นภาพก็ได้ ภาพที่ดีต้องอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดความงาม สื่อความหมายได้ดี วางอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม มีที่ว่าง มีจังหวะจะโคน และมีการเน้นส่วนสำคัญ น่าสนใจ ชวนติดตาม

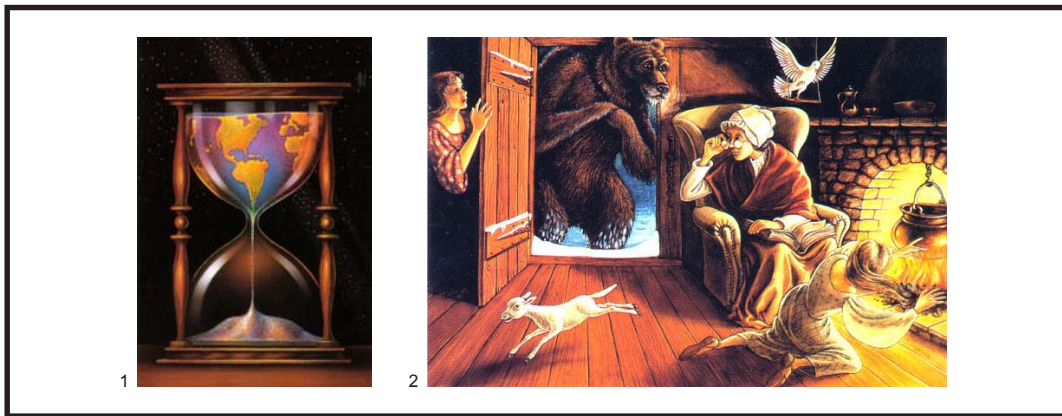
ภาษาภาพที่ดีจะต้องสื่อความหมายถึงผู้ดูได้ด้วยการมองเห็น สามารถตีความ และรับรู้ได้ มีสุนทรียภาพ รู้สึกคล้อยตามสิ่งที่ผู้สร้างงานจงใจให้เกิดขึ้น จากการนำหลักการจัด องค์ประกอบมาใช้ เช่น ภาพสัญลักษณ์กับป้ายจราจรต่างๆ ต้องออกแบบให้มีรายละเอียด ไม่มากนักแต่ต้องชัดเจน สะดุดตา รับรู้ได้ด้วยระยะเวลาอันสั้นเพราะต้องตีความอย่างรวดเร็ว ในกรณีที่ภาพอยู่ท่ามกลางสัญลักษณ์อื่นมากมาย ต้องใช้เรื่องขนาดหรือสีช่วยให้เด่นขึ้นมา ภาพที่ต้องการแสดงควมลึกต้องนำหลักทัศนียภาพมาใช้ การวางองค์ประกอบที่สมดุลแบบ สมมาตรทำให้ภาพดูสงบ และจะดูเคลื่อนไหวได้เมื่อจัดวางองค์ประกอบแบบอสมมาตร เป็นต้น



ภาพที่ 2.27 ภาพสัญลักษณ์กับป้ายจราจรต่างๆ ต้องออกแบบให้มีรายละเอียดไม่มากนักแต่ต้องชัดเจน สะดุดตา รับรู้ได้ด้วยระยะเวลาอันสั้นเพราะต้องตีความอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2.28 ภาพที่ต้องการแสดงความลึกต้งนำหลักทัศนียภาพมาใช้
ที่มา : Shapiro. 1994: 1025.



ภาพที่ 2.29 องค์ประกอบที่สมดุลแบบสมมาตรทำให้ภาพดูสงบและจะดูเคลื่อนไหวที่ได้เมื่อจัดวางองค์ประกอบแบบอสมมาตร

1. ภาพองค์ประกอบที่สมดุลแบบสมมาตรดูสงบ
2. ภาพองค์ประกอบแบบอสมมาตรดูเคลื่อนไหวที่ได้

ที่มา: 1. Illustration Index1. n.d.: 156. 2. Illustration Index1. n.d.: 178.

สรุป

ภาษาภาพ หมายถึงภาพที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบของทัศนธาตุซึ่งใช้หลักการจัดองค์ประกอบ หรือเทคนิคที่หลากหลายทำให้เกิดเป็นภาษาภาพขึ้นมา โดยมีเป้าหมายคือ ให้ผู้ดูหรือผู้รับสารได้มีความเข้าใจตรงกัน

ภาษาภาพรับรู้ได้ด้วยการมองเห็นซึ่งการเห็นอาจเกิดขึ้นในความคิดหรือเห็นด้วยตา ภาษาภาพเป็นพื้นฐานสำคัญยิ่งของการสร้างสรรค์งานออกแบบ จุด เส้น ระบาย เป็นพื้นฐานแรกที่ทำให้เกิดภาพบนที่ว่างและจากหลักการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมในแต่ละสถานการณ์ทำให้เกิดภาษาภาพที่ดี หมายความว่า ภาษาภาพที่ดีจะต้องสื่อความหมายได้ดึงดูดงาม น่าสนใจ

มองแล้วเกิดสุนทรียภาพ ศักยภาพในการเข้าใจภาษาภาพขึ้นอยู่กับภูมิหลังทางการเห็นของผู้รับสารหรือผู้ดู และความสามารถในการนำเสนอของผู้ออกแบบซึ่งมีความรู้ความเข้าใจในหลักการจัดองค์ประกอบ มีประสบการณ์ทางการเห็น สนใจและเข้าใจสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างดี

คำถามท้ายบท

1. จงอธิบายความหมายของภาษาภาพ
2. ภาษาภาพที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร
3. นอกจากการสื่อสารด้วยภาษาภาพ การพูดและการเขียนแล้วมีวิธีใดที่สามารถสื่อความหมายได้
4. องค์ประกอบในความนึกคิดเป็นอย่างไร จงอธิบายพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ
5. องค์ประกอบที่มองเห็นเป็นอย่างไร จงอธิบายพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ
6. องค์ประกอบที่สัมพันธ์กันเป็นอย่างไร จงอธิบายพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ
7. องค์ประกอบที่นำมาใช้ในเชิงปฏิบัติเป็นอย่างไร จงอธิบายพร้อมทั้งยกตัวอย่างประกอบ
8. จงวิเคราะห์และอภิปรายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของภาษาภาพและการจัดองค์ประกอบ

แบบฝึกหัดท้ายบท

ปฏิบัติงานเรื่องภาษาภาพและการจัดองค์ประกอบ

ให้ผู้ศึกษาปฏิบัติงานออกแบบโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่มองเห็นและองค์ประกอบในความนึกคิดมาสร้างภาพใหม่ให้เกิดเป็นภาษาภาพที่ให้ความหมายได้

ขั้นที่ 1 นำพืช ผักผลไม้ มาศึกษาโครงสร้างภายนอกซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มองเห็น

ขั้นที่ 2 ผ่าพืชผัก ผลไม้ ทำให้เกิดรูปทรงใหม่พิจารณาองค์ประกอบในความนึกคิดอันประกอบด้วยจุด เส้น ระนาบบนวัสดุธรรมชาตินั้น

ขั้นที่ 3 จำลองประสบการณ์การรับรู้ การมองเห็น และสร้างภาพในใจมาจัดองค์ประกอบให้มีความหมาย หรือแทนสัญลักษณ์สำหรับเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้

(ใบงานครั้งที่ 1 ในภาคผนวก)

เอกสารอ้างอิง

ทิพย์สุดา ปทุมานนท์. (2540). ภาษาภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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

Illustration Index1. (n.d.). Singapore: Page one.

Illustration Index2. (n.d.). Singapore: Page one.

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