

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเพื่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่ Chaarts gallery จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานและเป็นแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต่อไป ประกอบด้วย

1. เอกสารเกี่ยวกับตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่

- 1.1 ประวัติความเป็นมาของChaarts gallery
- 1.2 ข้อมูลด้านการตลาดและการจัดจำหน่าย
- 1.3 กระบวนการผลิตตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่
- 1.4 ความหมายของการทำเปเปอร์มาเช่

2. เอกสารเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์

- 2.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์
- 2.2 ประโยชน์ของบรรจุภัณฑ์
- 2.3 กราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์
- 2.4 บรรจุภัณฑ์กระดาษ
- 2.5 ระบบการพิมพ์ออฟเซต
- 2.6 การใช้ตัวอักษร

3. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

- 3.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบ
- 3.2 กระบวนการออกแบบ
- 3.3 ความหมายของศิลปะ
- 3.4 ลัทธิศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่ผู้วิจัยเลือก
- 3.5 สุนทรียศาสตร์และความงาม
- 3.6 จิตวิทยาการใช้สี

1. เอกสารเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่ chaarts gallery

1.1 ประวัติความเป็นมาของ chaarts gallerym จังหวัดเชียงใหม่

Chaarts gallery ก่อตั้งขึ้นโดยศิลปิน 2 คน คือ คุณปกรณภัทร จันทะไชยสร และ คุณสุวิรา สงวนรัชฎ์ ในต้นปี พ.ศ. 2548 โดยการจัดตั้งเป็นแกลเลอรีแสดงผลงานศิลปะของตนเองภายใต้ชื่อ "Colourful Art Gallery" และได้ปิดตัวลงเนื่องจากไม่มีความรู้เรื่องการตลาด จนกระทั่งกลางเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2549 ก็ได้เปิดขึ้นมาอีกครั้งโดยใช้ชื่อ "chaarts.com" โดยประกอบด้วยห้องแสดงผลงานศิลปะของคุณปกรณภัทร ทั้งมีส่วนให้ความรู้ด้านศิลปะแก่ประชาชนและผู้สนใจอีกด้วย และห้องแสดงตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่ของคุณสุวิรา ซึ่งได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติอย่างมาก

1.2 ข้อมูลด้านการตลาดและการจัดจำหน่าย

1.2.1 การผลิตและการจำหน่าย

Chaarts gallery มีผู้ประกอบการทั้งคุณปกรณภัทร และคุณสุวิราเป็นผู้ดำเนินการออกแบบผลิตงานเองทั้งหมด และผลงานได้วางจำหน่ายเพียงไม่กี่ที่ โดยมีทั้งการจำหน่ายภายใน chaarts gallery เอง กาแลไนท์บาร์ซาร์ ซึ่งอยู่ภายในจังหวัดเชียงใหม่ และเปิดตลาดต่างจังหวัดที่เดียวคือ ร้าน La Moon จตุจักรพลาซ่า จังหวัดกรุงเทพฯ และอีกการเปิดช่องทางการจำหน่ายอื่นๆ คือทางเว็บไซต์ <http://www.chaarts.com> และการออกบูทตามงานต่างๆ ทำให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักมากขึ้น แต่ได้รับความสนใจจากชาวต่างชาติมากกว่าชาวไทย เนื่องจากสินค้ามีราคาค่อนข้างแพง

ราคาจำหน่ายตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่ Chaarts gallery

ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่	ราคา/หน่วย (บาท)
1. ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่คนชุก	550
2. ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่แพะ	550
3. ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่ช้าง	490
4. ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่กระต่าย	550
5. ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่ไดโนเสาร์	580

ตาราง 2.1 การแสดงราคาจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเช่

1.2.2 คู่แข่งและจุดเด่นของผลิตภัณฑ์

ปัจจุบันมีสินค้าประเภททำมืออย่างเช่นตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเซ ออกสู่ตลาดเพิ่มมากขึ้น ตลาดและกลุ่มเป้าหมายก็มักจะเป็นกลุ่มเดียวกัน และผลิตภัณฑ์ที่ ออกมาก็มักจะทำออกมาในปริมาณมากและคล้ายๆ กันและราคาถูก ผู้ผลิตตุ๊กตาทำมือจาก กระดาษเปเปอร์มาเซคุณสุวิธาได้ทำการออกแบบสร้างสรรค์ตุ๊กตาเปเปอร์มาเซให้เกิดความ แตกต่างจากท้องตลาด โดยตุ๊กตาแต่ละตัวจะไม่เหมือนกัน เต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ ฝีมือ การผลิต และคุณค่างานศิลปะ จึงทำให้ราคาค่อนข้างแพง

1.3 กระบวนการผลิตตุ๊กตาทำมือจากกระดาษเปเปอร์มาเซ Chaarts gallery

คุณสุวิธาผู้ผลิตตุ๊กตาเปเปอร์มาเซได้ทำการออกแบบและผลิตชิ้นงานโดยมีวิธี ดังต่อไปนี้

1. การขึ้นรูปด้วยดินน้ำมัน

หลังจากคิดแบบและร่างแบบคร่าวๆ ลงบนกระดาษแล้ว ขึ้นแบบดินน้ำมันด้วย การปั้นสดโดยที่ยังไม่ต้องใส่รายละเอียดทั้งหมดของตุ๊กตา หลังจากนั้นผ่าครึ่งดินน้ำมันนั้นออก ก่อนที่จะประกบเข้าด้วยกันอีกครั้งโดยไม่ให้ติดแน่นสนิทเกินไปนัก

2. การทำเปเปอร์มาเซ

ใช้กระดาษลูกฟูกที่เหลือใช้แล้วแช่น้ำทิ้งไว้จนเห็นว่ากระดาษอ่อนตัว จากนั้นนำ กระดาษขึ้นปั้นด้วยเครื่องปั่นจนละเอียด แล้วนำกระดาษที่ได้ผสมกาวและเปะให้ทั่วแบบดิน น้ำมันที่ปั้นแล้ว รอจนแห้งแล้วแยกครึ่งเอาดินน้ำมันออกและประกบเข้าด้วยกันอีกครั้งเชื่อมกัน ด้วยการทำเปเปอร์มาเซ และเพิ่มรายละเอียดที่เหลือของตุ๊กตาให้สมบูรณ์

3. การลงสี

หลังจากที่เปเปอร์มาเซแห้งสนิทแล้ว ลงสีด้วยการใช้สีอะครีลิคระบายตาม ลวดลายที่ได้ออกแบบไว้

1.4 ความหมายเกี่ยวกับการทำเปเปอร์มาเซ

1.4.1 ประวัติเปเปอร์มาเซ

เปเปอร์มาเซ คือศิลปะการนำกระดาษที่ไม่ใช้แล้วมาย่อยเป็นชิ้นเล็กๆ นำไปผสม กับกาวสร้างเป็นตุ๊กตารูปทรงต่างๆ ตามจินตนาการ ซึ่งเป็นศิลปะที่สรรค์สร้างกระดาษที่ไม่ใช้แล้ว ให้กลับมีคุณค่าขึ้นมาใหม่ เป็นการใช้ทรัพยากรทางธรรมชาติอย่างคุ้มค่า โดยคุณสมบัติของเป เปอร์มาเซสามารถย่อยสลายได้เองตามธรรมชาติ ช่วยลดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม การทำเปเปอร์

มาเซในประเทศไทยมีมาช้านาน โดยปรากฏหลักฐานที่ชัดเจนในสมัยกรุงศรีอยุธยา (ประมาณ 300 ปีที่ผ่านมา) ซึ่งคนไทยสมัยนั้นจะรู้จักเปเปอร์มาเซในรูปแบบของ “หัวโขน” ที่ใช้ครอบศีรษะผู้เล่นเพื่อแสดงบทบาทต่างๆในการแสดงละครโขน เมื่อถึงยุครัตนโกสินทร์ตอนต้นเป็นเวลาที่ยุคศิลปะทุกสาขารุ่งเรืองถึงขีดสุด ความนิยมในการทำเปเปอร์มาเซได้แพร่หลายไปยังประชาชนทั่วไป และได้ถูกประยุกต์ พัฒนารูปแบบเรื่อยมาจนถึงปัจจุบันนี้

เปเปอร์มาเซ มีต้นกำเนิดในทวีปเอเชียและต่อมาได้แพร่หลายในทวีปยุโรปส่วนใหญ่จะทำเป็นของเล่น หน้ากาก ถาด และส่วนประกอบของเฟอร์นิเจอร์ เปเปอร์มาเซทำได้โดยการทากาวบนเศษกระดาษ

เปเปอร์มาเซ คือการนำเอากระดาษเหลือใช้มาผสมกับกาวหรือทากาวเพื่อทำให้เป็นรูปแบบต่างๆ ส่วนมากจะมีการลงสีและทาลacquersให้มันเงา ()

เปเปอร์มาเซ เป็นงานที่สามารถทำได้หลายรูปแบบและทำได้ง่าย ใช้เทคนิคง่ายๆ วัสดุที่ใช้ก็หาได้ง่ายและราคาถูกคือกระดาษหนังสือพิมพ์ที่ใช้แล้ว กระดาษพิมพ์ดีดหรือกระดาษที่ไม่มีลวดลายสำหรับปิดชั้นนอกสุดเพื่อเตรียมการลงสีต่างๆ สิ่งเหล่านี้สามารถหาได้ทั่วไปตามท้องตลาด

หลักการทำของงานเปเปอร์มาเซ คือการนำกระดาษที่ถูกตัดเป็นชิ้นเล็กๆ และผ่านการแช่น้ำจนเปื่อยแล้วมาปิดลงบนแบบที่เตรียมไว้ปิดหลายๆ ชั้น แต่ละชั้นจะทากาวไว้และจะต้องรอให้กาวแห้งก่อนแต่งผิวให้เรียบร้อย เสร็จแล้วจึงตกแต่งด้วยสี เปเปอร์มาเซเป็นงานที่สามารถสร้างผลงานตามจินตนาการของตัวเองได้โดยไม่ซ้ำแบบใคร อีกทั้งยังลงทุนน้อย (อาชีพดอทคอม, 2546)

1.4.2 การทำเปเปอร์มาเซ

ประติมากรรมกระดาษ (Paper sculpture)

หมายถึงการงานขึ้นรูปที่สร้างจากวัสดุประเภทกระดาษ โดยวิธีการเปลี่ยนรูปจากวัสดุ 2 มิติให้เป็น 3 มิติ ประติมากรรมกระดาษมีหลายรูปแบบ ที่รู้จักกันดีคือเปเปอร์มาเซ เป็นการนำเศษกระดาษมาฉีกเป็นชิ้นเล็กๆ ทากาวปิดทับกันเป็นชั้นๆ หรือการนำกระดาษมาบดละเอียดแล้วผสมกาวปั้นขึ้นรูป

1.4.3 เปเปอร์มาเซจากเยื่อกระดาษ

1. นำกระดาษหนังสือพิมพ์ หรือกระดาษพิมพ์ดีดที่ไม่ใช้แล้วมาฉีกเป็นแผ่นเล็กๆ แช่น้ำทิ้งข้ามคืน (ใส่น้ำยาฟอกขาว 1 ช้อน ถ้าต้องการกีดสีให้ขาว)

2. เติมน้ำ 2 ลิตรต้มให้เยื่อกระดาษแยกจากกัน นำไปบดให้ละเอียดด้วยเครื่องปั่นน้ำผลไม้ ใช้มือบีบคั้นเอาน้ำออกให้หมดๆ

3. ใส่อย่างผสมกาวลาเท็กซ์ 2 ชั้นโต๊ะ น้ำมันลินสีด 1 ชั้นโต๊ะ นวดให้เข้ากันโรยด้วยแป้งมัน 2 ชั้นโต๊ะ นวด ขยำให้เป็นเนื้อเดียวกันจึงนำไปใช้งาน

1.4.4 การปั้นขึ้นรูป

เหมือนกับการปั้นด้วยดินเหนียวแต่จะยากกว่าเพราะมีเนื้อหยาบเหนียวติดมือ และต้องค่อยๆ ปั้นพอกทีละน้อย ทิ้งให้แห้งแล้วจึงพอกทับเป็นชั้นๆ แต่เมื่อแห้งแล้วจะแข็งแรง มีน้ำหนักเบา ทนทานไม่เปราะแตกหักง่ายอย่างดินเหนียว

1.4.5 การแต่งผิว และทาสี

ชิ้นงานที่ปั้นและแห้งแล้วสามารถนำมาตัดแต่งด้วยคัทเตอร์ และขัดให้เรียบด้วยกระดาษทราย เพื่อให้ผิวเรียบก่อนนำไปทาสีพลาสติกกรองพื้นตากให้แห้ง แล้วจึงทาสีทับด้วยสีน้ำมัน หรือสีอะคริลิกให้มีสีสันสดใสสวยงาม ถ้าใช้สีพลาสติกต้องทิ้งให้แห้งสนิทจึงเคลือบเงาด้วยยูเรเทน

1.4.6 การประดับตกแต่งด้วยวัสดุอื่นๆ

ชิ้นงานที่แห้งสนิทแล้วสามารถนำมาเขียนลวดลาย หรือตกแต่งด้วยกระดาษสี เศษผ้า เมล็ดพืช ลูกบิด เชือกหรือไหมสีต่างๆ ให้สวยงามเป็นการเพิ่มมูลค่าและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ทำให้เกิดลักษณะที่แตกต่างกันออกไป

1.4.7 โครงเสริมด้านใน

งานปั้นขึ้นรูปที่ต้องการความแข็งแรงต้องใช้โครงเสริมด้านใน ส่วนมากจะใช้กระดาษแข็ง แกนกระดาษ กล่องกระดาษ และขวดพลาสติกที่ไม่ใช้แล้วมาเป็นแกน การใช้วัสดุรีไซเคิลมาเป็นโครงเสริมด้านในเป็นแนวคิดเชิงอนุรักษ์ ช่วยลดขยะและเพิ่มคุณค่าของที่ไม่ได้ใช้แล้วกลับมาใช้ให้เป็นประโยชน์

1. โครงกระดาษ คือการนำกระดาษหนังสือพิมพ์ทั้งแผ่นมาขยำบิดเป็นเกลียวนำมามัดรวมกันด้วยเชือกหรือลวดขนาดเล็กให้เป็นรูปร่างใกล้เคียงกับแบบที่ต้องการปั้น แล้วจึงปิดทับด้วยเศษกระดาษ ทากาวหรือปั้นพอกด้วยเยื่อกระดาษกาว

2. โครงลวด คือการนำลวดขนาดกลางที่มีความแข็งแรงมาดัดเป็นโครงให้มีรูปร่างใกล้เคียงกับชิ้นงานที่ต้องการ เช่นเดียวกับโครงลวดที่ใช้กับต้นตะโกหรือต้นข่อยดัดเป็นรูปสัตว์ต่างๆ หรือใช้ลวดตาข่ายดัดม้วนเป็นโครงพันด้วยลวด นำมาปิดทับด้วยกระดาษทากาวจนรอบก่อนนำไปปั้นพอกด้วยเยื่อกระดาษกาว

1.4.8 การปั้นต้นแบบด้วยดินน้ำมัน

การปั้นต้นแบบถ้าเป็นงานชิ้นเล็กจะใช้ปั้นด้วยดินน้ำมัน ถ้าเป็นชิ้นใหญ่จะปั้นด้วยดินเหนียว งานประติมากรรมกระดาษส่วนใหญ่จะเป็นงานขึ้นรูปจากแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ซึ่งมี

ลักษณะผ่าซีกสองชิ้นซ้ายขวา เวลาทำจะการนำเอาเศษกระดาษมาฉีกแล้วทาบแบบเป็นชั้นๆ ไม่เน้นลัดส่วและรายละเอียด แต่จะใช้การทาสีและเขียนลวดลายด้วยสีสไตแทน เป็นการลดต้นทุนที่สามารถทำได้ง่าย ได้จำนวนมากและขายในราคาถูก

ในปัจจุบันงานเปเปอร์มาเช่ได้พัฒนามากขึ้น เป็นงานที่มีความหลากหลายเน้นรายละเอียดรูปทรงที่ใกล้เคียงกับงานปั้น อย่างเช่นงานลัษุบุคคลที่มีชื่อเสียงและงานสัตว์เลี้ยงต่างๆ ที่ดูแล้วให้ความรู้สึกและมีคุณค่ามากกว่ากระปุกหมูสีแดงอย่างแต่ก่อน งานเหล่านั้นเกิดจากการผสมผสานงานปิดกระดาษแบบเดิมกับการนำกระดาษที่บดละเอียดผสมกาว เสริมในรายละเอียดและปิดทับด้วยกระดาษที่มีลักษณะอ่อนนุ่มแบบสนิทเป็นเนื้อเดียวกันกับแบบ

1.4.9 ส่วนสำคัญคือแม่พิมพ์ที่ใช้

เปลี่ยนจากแบบพิมพ์ปูนปลาสเตอร์เป็นแบบพิมพ์ยางพาราทำให้รายละเอียดได้มากกว่า

1. การอัดเยื่อกระดาษผสมกาวกับแบบพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ที่ใช้อยู่ทั่วไป แม้จะให้รายละเอียดและความคมชัดแต่จะมีปัญหาเรื่องการถอดแบบเพราะต้องรอให้แห้ง

2. การอัดเยื่อกระดาษผสมกาวกับแบบพิมพ์ยางพาราจะให้รายละเอียดที่คมชัดและไม่ต้องรอให้แห้งเหมือนแบบปูน เพราะถอดแบบง่ายกว่า

3. ผลงานที่ออกมาเกือบสมบูรณ์เพราะสามารถแต่งสีและลวดลายผสมเป็นเนื้อเดียวกันกับเยื่อกระดาษก่อนกดแบบ ไม่ต้องทาสีและเขียนลวดลายเหมือนแบบเดิม แต่ถ้าต้องการเพิ่มคุณค่าให้ชิ้นงานก็สามารถนำมาปิดทอง แต่งสีและเพิ่มรายละเอียดได้เหมือนจริงได้

งานเปเปอร์มาเช่ แม้จะสร้างจากเศษกระดาษที่ไร้ค่าให้เป็นของเล่นสำหรับเด็ก หรือของใช้ใกล้ตัวอย่างกล่องกระดาษทิชชู และกระจกสองหน้า บนความพอเพียงของเศรษฐกิจสมัยนี้หากเรานำเอาเยื่อกระดาษมาสร้างงานศิลปะให้มีคุณค่าเพิ่มขึ้นแทนการใช้วัสดุนำเข้าจากสารเคมีที่มีอันตราย น่าจะเป็นทางเลือกที่ดีสำหรับเยาวชนและคนไทย (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2550)

2. เอกสารเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์

2.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์

การบรรจุภัณฑ์มีบทบาทมากขึ้น การออกแบบบรรจุภัณฑ์กลายเป็นส่วนหนึ่งของการบวนการส่งเสริมการตลาด กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนสินค้าทางการตลาดมากขึ้น ซึ่งความหมายของการบรรจุภัณฑ์หรือการบรรจุหีบห่อได้มีผู้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

1. Packaging หมายถึงกิจกรรมทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและผลิตรูปร่างหน้าตาของภาชนะบรรจุ สิ่งห่อหุ้มตัวผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์

2. Packaging หมายถึงการนำเอาวัสดุ เช่น กระดาษ พลาสติก แก้ว โลหะ ไม้ ประกอบเป็นภาชนะหุ้มห่อสินค้า เพื่อประโยชน์ในการใช้สอยมีความแข็งแรงสวยงาม ได้สัดส่วนที่ถูกต้อง สร้างภาพพจน์ที่ดี มีภาษาในการติดต่อสื่อสาร และทำให้เกิดผลความพึงพอใจจากผู้ซื้อสินค้า

3. Package หมายถึงสิ่งห่อหุ้มหรือบรรจุภัณฑ์รวมทั้งภาชนะที่ใช้เพื่อการขนส่งผลิตภัณฑ์จากแหล่งผู้ผลิตไปยังแหล่งผู้บริโภค หรือแหล่งใช้ประโยชน์หรือวัตถุประสงค์เบื้องต้นในการป้องกันหรือรักษาผลิตภัณฑ์ให้คงสภาพตลอดจนคุณภาพใกล้เคียงกันกับเมื่อแรกผลิตให้

4. Package หมายถึงสิ่งที่ทำหน้าที่รองรับหรือหุ้มผลิตภัณฑ์เพื่อทำหน้าที่ป้องกันผลิตภัณฑ์จากความเสียหายต่างๆ ช่วยอำนวยความสะดวกต่างๆ ในการขนส่งและการเก็บรักษา ช่วยกระตุ้นการซื้อตลอดจนแจ้งรายละเอียดของผลิตภัณฑ์

5. การบรรจุภัณฑ์ (Packing) หมายถึงวิธีการบรรจุผลิตภัณฑ์โดยการห่อหุ้ม หรือใส่ลงในบรรจุภัณฑ์ปิดหรือสิ่งอื่นๆ ที่ปลอดภัย

2.2 หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์

ปัจจุบันบรรจุภัณฑ์ไม่เพียงมีหน้าที่เพื่อห่อหุ้มหรือปกป้องคุ้มครองสินค้าเท่านั้น ยังมี การออกแบบให้สวยงามสะดุดตา เพื่อการส่งเสริมการตลาดอื่นๆ อีกด้วย โดยหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์มีดังต่อไปนี้

1. ป้องกันและคุ้มครอง เป็นหน้าที่สำคัญหน้าที่หนึ่งของบรรจุภัณฑ์ที่จะต้องรักษาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ไว้ให้ดีที่สุดตั้งแต่ผู้ผลิตไปจนถึงมือผู้บริโภค ไม่ให้ยุบ สลาย เสียรูปหรือเสียหายอันเกิดจากสภาพสิ่งแวดล้อม

2. บ่งชี้ (Identify) หรือแจ้งข้อมูล (Inform) รายละเอียดต่างๆ ของสินค้าเกี่ยวกับ ชนิด คุณภาพและแหล่งที่มาหรือจุดหมายปลายทาง โดยหีบห่อต้องแสดงข้อมูลอย่างชัดเจนให้ผู้บริโภคทราบว่าสินค้าที่อยู่ภายในคืออะไร ผลิตจากที่ไหน มีปริมาณเท่าใด ส่วนประกอบ วันเวลาที่ผลิต วันเวลาที่หมดอายุ การระบุข้อความสำคัญๆ ตามกฎหมายโดยเฉพาะสินค้าประเภทอาหาร และยา ชื่อการค้า (Trade Name) เครื่องหมายการค้า (Trade Mark)

3. ดึงดูดความสนใจ (Consumer Appeal) และช่วยชักจูงในการซื้อสินค้า เนื่องจากสินค้าชนิดใหม่มีเพิ่มขึ้นอยู่ตลอดเวลา การแข่งขันทางด้านตลาดก็เพิ่มมากขึ้นทุกวัน ผู้ซื้อสินค้าย่อมไม่อาจติดตามการเคลื่อนไหวทางด้านตลาดได้ทัน หีบห่อจึงต้องทำหน้าที่แนะนำผลิตภัณฑ์ที่ถูกบรรจุอยู่ให้กับผู้ซื้อด้วย ต้องดึงความสนใจของผู้ซื้อที่ไม่เคยใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ ให้สนใจในการใช้

และหลังจากใช้แล้วเกิดความพอใจที่จะซื้อใช้อีก ทียบห่อจะทำหน้าที่ขายและโฆษณาสินค้าควบคู่กันไปในตัวด้วยเสมือนหนึ่งเป็นพนักงานขายเงียบ (Silent Salesman)

4. ช่วยเพิ่มผลกำไร ทียบห่อจะทำหน้าที่อย่างสมบูรณ์ไม่ได้ถ้าหากทียบห่อไม่สามารถช่วยเพิ่มผลกำไรให้กับผลิตภัณฑ์ที่บรรจุอยู่ ทียบห่อสามารถช่วยส่งเสริมยุทธวิธีการตลาดโดยการเปิดตลาดใหม่หรือการเพิ่มยอดขายให้กับสินค้าแต่ละชนิด เนื่องจากในตลาดมีสินค้าและคู่แข่งเพิ่มขึ้นตลอดเวลา หากบรรจุภัณฑ์ของสินค้าใดได้รับการออกแบบเป็นอย่างดีจะสามารถดึงดูดสายตาดึงดูดใจผู้บริโภคและก่อให้เกิดการซื้อในที่สุด รวมทั้งการลดต้นทุนการผลิต

2.3 กราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์

การออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์เป็นตัวแทนของกระบวนการส่งเสริมการขายทางด้านการตลาด ณ จุดขายที่สามารถจับต้องได้ ทำหน้าที่เป็นสื่อโฆษณาได้อย่างดีเยี่ยม ณ จุดขายรูปทรงของบรรจุภัณฑ์เปรียบได้กับตัวโครงร่างกายของมนุษย์ สีที่ออกแบบบรรจุภัณฑ์เปรียบเสมือนผิวหนังของมนุษย์ คำบรรยายบนบรรจุภัณฑ์เปรียบได้กับปากที่กล่าวแจ้งแถลงสรรพคุณ การออกแบบอาจจะเขียนเป็นสมการอย่างง่าย ๆ ได้ดังนี้ การออกแบบ = คำบรรยาย + สัญลักษณ์ + ภาพพจน์ เนื่องจากการออกแบบภาพพจน์เป็นศิลปะอย่างหนึ่งซึ่งอาจแสดงออกได้ด้วย จุด เส้น สี รูปวาด และรูปถ่าย ผลผสมผสานกันออกมาเป็นพาณิชยศิลป์

2.4 บรรจุภัณฑ์กระดาษ

กระดาษเป็นวัสดุที่แพร่หลายและนิยมใช้กันมากที่สุด ซึ่งคุณสมบัติที่สามารถ ตัด ดัด พับ งอได้ง่าย สามารถออกแบบสร้างสรรค์เป็นบรรจุภัณฑ์ได้มากมายหลายชนิดอย่างไม่มีที่สิ้นสุด การพิมพ์สีส่นลวดลาย การออกแบบกราฟฟิกบนบรรจุภัณฑ์ประเภทนี้ก็ทำได้สวยงามง่ายไม่จำกัดตามกรรมวิธีการพิมพ์ อีกทั้งยังนำกลับมาใช้หมุนเวียน (Recycle) ได้อีก จึงไม่ก่อปัญหามลภาวะ

2.4.1 กระดาษอาร์ต นิตยสารเกือบร้อยละร้อยมักจะใช้กระดาษอาร์ตเป็นปก รวมทั้งหน้าในที่พิมพ์สีสี่ กระดาษชนิดนี้เนื้อจะแน่น ผิวเรียบ มีทั้งอาร์ตด้านและอาร์ตมัน เหมาะสำหรับพิมพ์งานสีสี่ ยิ่งถ้าเคลือบผิวเข้าไปยิ่งสวยจะเคลือบให้ดูมันวาว หรือเคลือบด้านก็ได้ มีความหนาหลายระดับ มีตั้งแต่บางๆ ใช้ทำฉลากเช่นฉลากปลากะป๋องไปถึงหนาๆ แข็งๆ เช่นปกนิตยสาร นอกจากนี้กระดาษอาร์ตยังเหมาะสำหรับงานพวกโปสเตอร์ โบรชัวร์ต่างๆ ด้วย แต่กระดาษชนิดนี้ราคาค่อนข้างสูง

2.5 การพิมพ์และระบบการพิมพ์ออฟเซ็ท

2.5.1 พิมพ์ 1 สี เป็นงานพิมพ์ที่เห็นกันทั่วไป ส่วนใหญ่เป็นงานขาวดำ เช่นหนังสือเล่มทั้งหลาย ตำราเรียน ห็อคเก็ตบุ๊กส์ แต่จริงแล้วงานสีเดียวจะพิมพ์สีอะไรก็ได้ เช่น แดง เหลือง หรือน้ำเงิน และในสีที่พิมพ์นั้นก็เลือกความเข้มได้หลายระดับทำให้ดูเหมือนว่าพิมพ์หลายสีได้ เช่น พิมพ์สีแดงบนกระดาษขาว ถ้าพิมพ์จางๆ ก็จะได้สีชมพูเป็นต้น การพิมพ์ 1 สีมีต้นทุนต่ำที่สุด ถ้ามีงบจำกัดก็เลือกพิมพ์สีเดียว การพิมพ์สีเดียวนั้นทำให้งานดูไม่น่าสนใจนัก ถ้าต้องการความสวยงามก็อาจจะต้องพิมพ์หลายสี เช่น พิมพ์ 2 สี หรือ 3 สี เป็นต้น ส่วนใหญ่จะนิยมพิมพ์ 2 สี เช่น ดำกับแดง หรือดำกับน้ำเงิน หรือคู่สี ค่าใช้จ่ายก็เพิ่มจากพิมพ์สีเดียวขึ้นมาอีกบางส่วน เพราะโรงพิมพ์จะต้องเพิ่มแม่พิมพ์ตามจะนวนสีและต้องเพิ่มเที่ยวพิมพ์ตามไปด้วย

2.5.2 พิมพ์สี่สี ถ้าต้องการพิมพ์ภาพที่มีสีสันสวยงามเหมือนกับที่ตาเราเห็นก็ต้องพิมพ์สี่สีแบบสอดสี นิยมเรียกกันสั้นๆว่าพิมพ์ 4 สี การพิมพ์แบบนี้ไม่ว่าสิ่งที่เราต้องการพิมพ์ มีกี่ร้อยกี่พันสีโรงพิมพ์ก็จะใช้วิธีพิมพ์สีหลักสี่สี แล้วมันจะผสมกันออกมาได้สารพัดสีตามที่ต้องการ ซึ่งแน่นอนว่าขั้นตอนยากกว่าสองแบบแรก ค่าใช้จ่ายก็สูงกว่าเพราะต้องใช้แม่พิมพ์ถึง 4 ตัว แล้วก็ต้องพิมพ์สี่รอบ สีที่ใช้ก็คือชมพู เหลือง ฟ้ำและดำ

2.5.3 ระบบการพิมพ์ออฟเซ็ท ระบบออฟเซ็ทเป็นระบบที่นิยมใช้กันมากที่สุด สมุด หนังสือ โบปลิว โปสเตอร์ โปสเตอร์ โปสเตอร์ ส่วนแต่พิมพ์ด้วยระบบนี้ทั้งนั้น เพราะพิมพ์ได้สวยงาม พิมพ์ภาพได้ดี พิมพ์สี่สีที่สวยงาม ให้คุณค่าของงานพิมพ์สูง เนื่องจากมีการผสมของเม็ดสกรีนอย่างละเอียด เหมาะสำหรับงานที่ยอดพิมพ์สูงๆ ควรจะหลายพันหรือเป็นหมื่นขึ้นไปจึงจะคุ้ม เพราะแม่พิมพ์มีราคาแพง พิมพ์สิบใบก็ได้แต่ราคาต่อใบจะสูงมาก

2.5.4 การใช้ตัวอักษร

ประชิด ทิณบุตร (2530, 29) กล่าวไว้ว่า ตัวอักษรหรือตัวพิมพ์จัดว่าเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญอันดับแรกของการออกแบบ การออกแบบโดยทั่ว ๆ ไป มีการนำตัวอักษรมาใช้เพื่อการออกแบบเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ คือ

1. ใช้ตัวอักษรเป็นส่วนดึงดูดตา มีลักษณะตัวอักษรแบบ Display face เพื่อต้องการตกแต่งหรือการเน้นข้อความข่าวสารให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดู ผู้อ่าน ด้วยการใช้นาตรูปแบบตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ มีความเด่นเป็นพิเศษ

2. ใช้ตัวอักษรเป็นส่วนบรรยายหรืออธิบายเนื้อหา คือการใช้ตัวอักษรเป็น Book face หรือเป็นตัวText ที่มีขนาดเล็กในลักษณะของการเรียงพิมพ์ข้อความเพื่อการบรรยายหรืออธิบายส่วนประกอบปลีกย่อย และเนื้อหาที่สื่อสารเผยแพร่

ดังนั้นการที่จะนำตัวอักษรมาใช้ในการออกแบบกราฟฟิกผู้ออกแบบจึงควรที่จะต้องศึกษาเรียนรู้ถึงส่วนประกอบของตัวอักษรในภาษาต่าง ๆ ในเรื่องต่อไปนี้

1. รูปแบบตัวอักษร
2. รูปลักษณะของตัวอักษร
3. ขนาดตัวอักษร

การพิจารณาเลือกตัวหนังสือในการออกแบบ

1. ลักษณะรูปร่างหนังสือแต่ละตัวสวยงามพอใจ และมีความสูง ความกว้าง สมดุล สำหรับผู้อ่านทั่วไป (สัดส่วนโดยประมาณ สูง 1 กว้าง 3/5)

2. การประสมคำบรรทัดเป็นหน้า

- การประสมคำตัวหนังสือทุกตัวต้องเข้ากันได้ในการออกแบบมีช่องไฟเหมาะสม
- การเรียงบรรทัดต้องไม่พอมเกินไป เพราะอ่านได้ไม่สะดวก อ่านซ้ำ น่าเบื่อ
- การจัดบรรทัดเป็นหน้า อย่าวางบรรทัดชิดเกินไปทำให้อ่านยากและอ่านพลาดได้

ง่าย ควรมีชายหน้าและหลังเพราะอ่านง่ายกว่า และง่ายต่อการผลิต

3. Contrast ของตัวหนังสือ เกิดจากความหนักเบาของเส้นและความอ่อนแก่ของแสงสีพื้นกับตัวอักษร

4. ความเหมาะสมกับผู้อ่าน โดยพิจารณาจาก

คนที่มีปัญหาทางสายตา เช่น สายตาสั้น สายตายาว ตาบอดสี ก็ต้องเลือกใช้ตัวหนังสือแก่ถึงเหล่านี้สภาพแวดล้อมของที่ใช้อ่าน เช่นมีเสียงรบกวนมาก คนพลุกพล่าน อากาศร้อนไป เย็นไป เช่นตัวหนังสือที่ใช้กับเบลเดอริกกลางแจ้งก็ต้องมี Contrast ของตัวหนังสือมาก เพื่อแข่งกับสิ่งแวดล้อมนั้นได้ในที่ร่มอ่านสบายตาดี ลด Contrast ให้น้อยลง

การเลือกรูปแบบการจัดตัวอักษร

- แบบชิดซ้าย Flush Left แบบชิดซ้ายจะปล่อยให้ทางขวามือเว้นว่างแบบอิสระ ให้ความรู้สึกความสั้นไหลของคำเป็นธรรมชาติ เป็นที่นิยมของนักออกแบบกราฟฟิก การชิดแนวด้านซ้ายมือเป็นวิธีการของพิมพ์ดีดโดยทั่วไป

- แบบปรับซ้ายขวาตรง Justified เป็นแบบที่ปรับตัวอักษรให้ได้แนวตรงทั้งซ้ายขวา นิยมใช้พิมพ์ในหนังสือและนิตยสาร ไม่ดีตรงที่คำบางคำถูกตัดขาดทำให้ยากต่อการอ่าน

- แบบชิดขวา Flush Right แบบชิดขวาจะปล่อยให้ทางซ้ายมือเว้นว่างเป็นอิสระ ให้ความรู้สึกอ่อนแอ ทางซ้ายมือเหมาะสมกับข้อมูลสั้นๆ เช่น คำโฆษณา (Ad Copy) ระบบธุรกิจ (Business Systems) หัวเรื่อง (Headlines) ให้ความสมบูรณ์และช่องไฟดี
- แบบศูนย์กลาง Centered เป็นการจัดแบบสมดุลภาพทั้งขอบซ้ายและขวาเว้นว่างช่องไฟระหว่างคำดี แต่ละบรรทัดควรจะมีวลียาวแตกต่างกัน เพื่อสร้างรูปร่างที่น่าสนใจ ให้ความรู้สึกเป็นแบบแผน
- แบบรอบขอบภาพ (Contour) เป็นการจัดวางตัวอักษรให้สัมพันธ์กับรูปร่างของสัญลักษณ์ภาพถ่ายเฉพาะรูปร่าง (Silhouette) หรือภาพประกอบให้ความรู้สึกสบาย ตื่นเต้น
- แบบล้อมรอบ (Run Around) ตัวอักษรที่จัดล้อมรอบรูปภาพซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นภาพสี่เหลี่ยม ความยาวของคอลัมน์แต่ละตอนแตกต่างกันออกไป ส่วนมากเป็นคำบรรยายภาพ
- แบบอสมมาตร Asymmetric มีสภาพเว้นว่างทั้งซ้ายและขวา เป็นแบบหรือการจัดวางที่คาดเดาไม่ได้ ดึงความสนใจในการมองเห็นได้ดี อ่านค่อนข้างยาก นิยมใช้กับข้อความสั้น ๆ
- แบบแสดงรูปร่าง Shaped การจัดตัวอักษรแบบนี้สัมพันธ์ กับทฤษฎีเกสตอลท์ ในเรื่องของความสืบเนื่อง (Continuation) สายตาจะมองสืบเนื่องไปตามแนวโค้งหรือแนวเส้นฐานในลักษณะต่าง ๆ ให้ความรู้สึกในการแสดงออกได้ดี เป็นแบบการจัดที่หาดูไม่ค่อยได้
- แบบรูปธรรม Vertical Type เป็นการจัดตัวอักษรให้เกิดรูปร่างของวัตถุ หรือรูปร่างอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้น เช่น รูปร่างเรขาคณิตหรือนามธรรม ซึ่งสอดคล้องกับคำที่บรรยาย เป็นการช่วยกระตุ้นความหมายของภาษาให้มีศักยภาพกว้างขึ้น
- แบบแนวตั้ง Vertical Type การจัดตัวอักษรตามแนวตั้งนี้นิยมใช้กับหัวเรื่อง ป้อยครั้งที่พบการนำไปใช้อย่างผิดพลาด
- แบบเอียง Inclined Type โดยจัดเอียงมุมเปลี่ยนไปตามมุมที่ต้องการมีส่วนดึงความสนใจต่อประชากรเป้าหมายได้พอสมควร ตัวอักษรเอียงช่วยกระตุ้นความรู้สึกสร้างสรรค์หรือก้าวหน้าได้ การเอียงลาดขึ้นทางขวามือจะให้ความรู้สึกสะดุดสบายกว่าเอียงลง

ลักษณะเฉพาะของตัวอักษร Identification

โดยทั่วไปแล้วจะพิจารณาตามบุคลิกของตัวอักษรแบบต่าง ๆ ซึ่งมีแบบตัวอักษรอยู่มากมาย อาจจะพิจารณาตัวอักษรต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. รูปร่าง (Shape) การกำหนดชื่อแบบตัวอักษรบางแบบมาจากชื่อนักออกแบบ บางแบบมาจากบุคลิกของตัวอักษร หรือบางแบบมาจากจุดประสงค์ในการออกแบบก็ได้

2. ขนาด (Size) ขนาดของตัวอักษรจะวัดตามแนวตั้ง โดยวัดเป็นพอยท์ ตัวอักษรภาษาอังกฤษจะวัดตัวใหญ่เป็นหลัก

3. น้ำหนัก (Weight) ความกว้างของเส้นตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดรูปแบบของตัวอักษร คำที่ใช้คือ บาง (Light) กลาง (Medium) หนา (Bold) และความหนามาก (Extra Bold) โดยพิจารณาตามความแคบกว้างของสีดำหรือความทึบ (Density)

4. ความกว้าง (Width) เป็นการวัดความกว้างของตัวอักษรตามแนวราบ คำที่ใช้เรียกคือ ผอม (Condensed) ปกติ (Normal) กว้าง (Expanded) โดยพิจารณาจากแคบไปสู่อกว้าง

5. แนวลาด (Slope) เป็นการพิจารณามุมของตัวอักษรเพื่อบอกบุคลิก คำที่ใช้คือ ตัวตรง (Vertical) ตัวเอียง (Italic หรือ Inclined)

แนวคิดการใช้ตัวอักษร

1. ความคิดพื้นฐาน Fundamental Concept

ความคิดรวบยอดพื้นฐานสำหรับการแก้ปัญหาการจัดวางตัวอักษร จำเป็นต้องคำนึงถึงปัญหาความขัดแย้งกัน (Contrast) ของตัวอักษร ต้องเปรียบเทียบผลการมองเห็นที่ขัดแย้งกันของประชากรเป้าหมาย สภาพตัดกันหรือขัดแย้งกันเป็นตัวแสดงผล ในอันที่จะช่วยให้การออกแบบเสนอความคิดที่ชัดเจนขึ้น ความขัดแย้งคือ พลังอันเร้าใจทางการเห็น (Force of Visual Intensity) และช่วยให้กระบวนการสื่อสารง่ายตายขึ้นได้

2. เข้าใจง่าย Readability

ความเข้าใจในสื่อสารเกินความถึงการจัดตัวอักษรแบบต่าง ๆ เกี่ยวข้องกับการออกแบบสภาพส่วนรวม ที่มองเห็นได้ เป็นความง่ายบนการผสมผสานแบบตัวอักษร สัญลักษณ์ ภาพถ่าย และภาพประกอบเข้าด้วยกัน (รวมความซับซ้อนให้เข้าใจง่าย)

3. อ่านง่าย Legibility

เป็นการเกี่ยวข้องกับการออกแบบหรือเลือกแบบตัวอักษรที่แสดงบุคลิกเฉพาะตัวให้อ่านง่าย รวดเร็ว การทดสอบอาจทำได้โดยอ่านตัวอักษรแต่ละ

(มิวดีไฮต์, 2546)

3. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

3.1 ความรู้ทั่วไปของการออกแบบ

3.1.1 การออกแบบคืออะไร

นักวิชาการ มักจะมีคำจำกัดความของศิลปะแขนงนี้ต่างกัน ขึ้นอยู่กับภูมิหลัง ประสบการณ์ และโลกทัศน์ ในที่นี้ผู้เขียนขอคำจำกัดความคำว่า “การออกแบบ” ดังนี้

การออกแบบ คือ กระบวนการสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุ และลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทาง และใช้วัสดุ นานาชนิด เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานตลอดจน กระบวนการสร้างสรรค์

ผลงานออกแบบจะเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิตประจำวันให้ มีความสะดวกสบายและมีความงาม หรือเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นทางกายภาพ หรือเพื่อพัฒนาวิถี ชีวิตของมนุษย์ให้มีคุณภาพสูงขึ้นกว่าเดิม

จากคำจำกัดความนี้ จะเห็นได้ว่า การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์ที่มีผลปรากฏ เป็นรูปธรรม คือมีรูปร่างหรือรูปทรงซึ่งจำเป็นต้องใช้พื้นที่ในการดำรงรูปร่างหรือรูปทรงนั้นไว้ และ ในทางปฏิบัติยังจำเป็นต้องใช้พื้นที่ในการตั้งหรือวางอีกด้วย

3.1.2 คุณสมบัติของนักออกแบบ

คำว่า “การออกแบบ” นี้เป็นคำที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ในอดีตนิยมใช้คำว่า “ช่าง” ปัจจุบันนี้ “ช่าง” หมายถึงผู้ประกอบการโดยตรง มิได้เป็นผู้ออกแบบ เช่น ช่างเขียนแบบ ช่าง ก่อสร้าง เป็นต้น

นักออกแบบที่ดี นอกจากจะต้องมีความรู้ในศาสตร์ซึ่งเป็นวิชาชีพโดยตรงแล้ว ควรมี คุณสมบัติอื่นๆ อีก เช่น

1. มีใจรักศิลปะสาขาอื่นด้วย
2. มีวิสัยทัศน์ในเรื่องการแก้ปัญหา
3. มีความตระหนักในบทบาทของการออกแบบ
4. มีจินตนาการที่เป็นอิสระ
5. ใฝ่หาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ
6. มีความตระหนักในคุณค่าของสิ่งแวดล้อม ทั้งที่เป็นธรรมชาติ และเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยเฉพาะด้านศิลปะและวัฒนธรรม
7. มีระเบียบ
8. มีความพร้อมทั้งด้านจิตใจและอุปกรณ์ในการสร้างงาน

คุณสมบัติพื้นฐาน 8 ประการนี้ มีส่วนช่วยให้นักออกแบบสร้างสรรค์งานที่มีคุณค่า เพราะในการปฏิบัติงานนั้นเป็นปัญหาจะเกิดขึ้นเสมอๆ จึงต้องใช้วิจารณญาณตัดสินใจหรือแก้ปัญหา นักออกแบบควรปฏิบัติงานออกแบบด้วยความสมัครใจและอย่างมีความสุข ผลงานที่สร้างสรรค์จึงจะมีคุณค่า

3.1.3 ความบันเทิงใจ

ในการสร้างงานออกแบบมีความสำคัญมาก นักออกแบบแต่ละคนอาจมีความบันเทิงใจแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์และจินตนาการ ความบันเทิงใจเป็นพลังเร้าระดับและคุณค่ามหาศาลชนิดหนึ่ง อาจเกิดขึ้นได้ 3 ทางคือภายในตัวผ่านสมอง นั่นคือจินตนาการและภายนอก เช่นธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมต่างๆ และสุดท้ายจากสังคมและวัฒนธรรม (มาโนช กงกะนันท์, 2549, หน้า 44-47)

3.2 กระบวนการออกแบบ

กระบวนการออกแบบมีอยู่ 3 ขั้นตอนที่สำคัญ คือ

3.2.1 การระดมความคิด

3.2.2 การร่างแบบ

3.2.3 การสร้างงาน

3.2.1 การระดมความคิด

การระดมความคิดเป็นพฤติกรรมเริ่มต้นที่จำเป็นสำหรับการออกแบบ วิธีการระดมความคิดนั้นมีอยู่หลายวิธี ในกรณีที่มีทักษะในการร่างแบบไม่กล้าแข็งพอ อาจระดมความคิดด้วยการบันทึกข้อความแนวความคิดเอาไว้ก่อน แล้วจึงพัฒนาด้วยการร่างแบบเป็นภาพภายหลัง การแสดงออกในการระดมความคิดนั้น บางท่านแสดงออกได้เร็วและต่อเนื่องเป็นจำนวนมาก แต่บางคนแสดงออกได้ช้า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความสามารถเฉพาะตน แต่ผลของการแสดงออกอย่างรวดเร็วนั้นอาจไม่มีคุณภาพก็ได้ ดังนั้นระยะเวลาของการระดมความคิดที่แสดงออกยังไม่มีความสำคัญนัก แต่ควรฝึกฝนให้มีความรวดเร็วในการแสดงออก เพราะจะเป็นประโยชน์

3.2.2 การร่างแบบ

การร่างแบบเป็นการปฏิบัติงานขั้นต้นซึ่งมีประโยชน์มาก เพราะถ้าเกิดความบกพร่องแล้วจะแก้ไขได้สะดวก โดยปกติควรร่างหลายๆแบบแล้วนำมาเปรียบเทียบเพื่อเลือกแบบที่พอใจที่สุด

3.2.3 การสร้างงาน

การสร้างงานเป็นการปฏิบัติงานขั้นสุดท้ายให้สำเร็จ ซึ่งอาจใช้เวลามากกว่าการร่างแบบ เพราะต้องใช้ความประณีต ประการสำคัญควรมีวัสดุและอุปกรณ์ให้พร้อม เพื่อให้เกิดการต่อเนื่อง ผลงานที่ดีนั้นควรเป็นผลงานที่บรรลุเป้าหมาย และมีรูปลักษณะที่ประณีตงดงาม (มานิช กงกะนันท์, 2549, หน้า 142-144)

3.3 ความหมายของศิลปะ

นักวิชาการเชื่อกันว่า ศิลปะ เกิดขึ้นมาพร้อมๆกับเมื่อมนุษย์เริ่มมีวัฒนธรรมและมีพัฒนาการควบคู่กันมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะเป็นคำที่มีความหมายหลากหลายและกว้างขวาง อาทิ ศิลป-, ศิลป์, ศิลปะ น.ฝีมือ , ฝีมือทางการช่าง การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์เห็น โดยเฉพาะหมายถึงวิจิตรศิลป์(ราชบัณฑิตยสถาน, 2539)

คำว่า "Art" ตามแนวสภากลันนั้นมาจากคำ Arti และ Arte ซึ่งเริ่มนิยมใช้ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา ความหมายของคำ Arti นั้นหมายถึง กลุ่มช่างฝีมือในศตวรรษที่ 14,15 และ16 คำ Arte มีความหมายถึง ฝีมือ ซึ่งรวมถึงความรู้ของการใช้วัสดุของศิลปินด้วย เช่นการผสมสีลงบนพื้นสำหรับการเขียนภาพสีน้ำมัน (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุรย์, 2528)

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นให้แก่ตัวเขาเอง และสร้างความเข้าใจให้แก่สังคม(อารี สุทธิพันธุ์, 2532)

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และ หรือความงาม(ชลุด นิมเสมอ, 2539, ไม่มีเลขหน้า)

ศิลปะ เป็นคำที่มีความหมายหลากหลายที่มุ่งนิยามให้สอดคล้องกับจุดยืนและมุมมองของแต่ละบุคคล ศิลปะดั้งเดิมจึงมักหมายถึง งานช่างฝีมือ หรือทักษะที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ และเกิดจากภูมิปัญญา ความศรัทธา ความพากเพียร ตลอดจนมีความประณีต วิจิตรบรรจงอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ศิลปะในความหมายในปัจจุบันและอนาคตมีแนวโน้มที่จะมุ่งเน้นไปสู่การใช้ความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการใช้ฝีมือ หรืออาจกล่าวได้ว่าความคิดอยู่เหนือรูปแบบ ซึ่งความคิดจะนำไปสู่จินตนาการ (ธวัชชานนท์ ตาไรสง, 2546)

3.4 ลัทธิศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาที่ผู้วิจัยเลือก

3.4.1 ศิลปะลัทธิประทับใจ (Impressionism) อิมเพรสชันนิสม์ เป็นการปฏิวัติทางด้านความคิด แต่ก็เป็นการปฏิวัติในความเข้าใจธรรมชาติแห่งการมองเห็นของมนุษย์ เป็น

ทฤษฎีใหม่ซึ่งโดยพื้นฐานขึ้นอยู่กับความเป็นไปได้หลายประการ (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2545 , หน้า34)

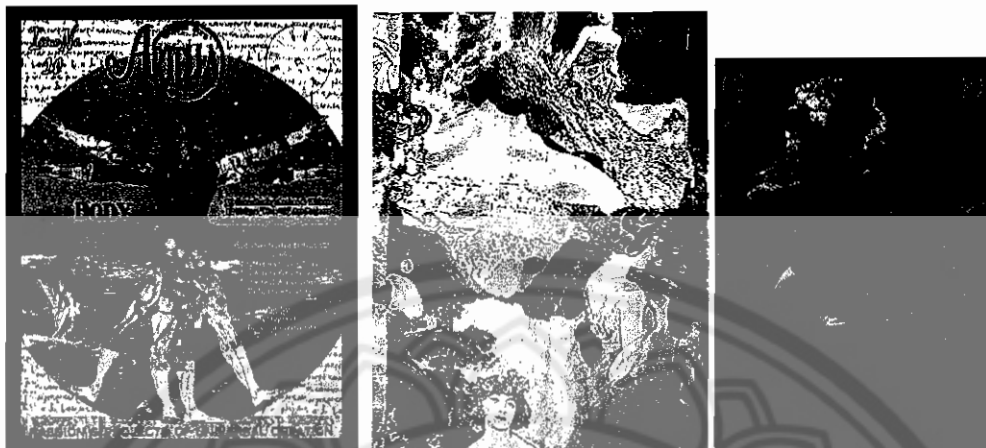
ศิลปินลัทธิประทับใจพยายามสังเกตความเป็นจริงของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้น เบื้องหน้า เพื่อแสดงออกถึงความประทับใจในแสง สี และบรรยากาศ ศิลปินนำสีและแสงที่สดใส ซึ่งได้มาจากการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์มาสร้างความสัมพันธ์บนผืนผ้าใบ ด้วยการระบายสีให้เห็น รอยแปรง ซึ่งทำให้เกิดการประสานกันในสายตาผู้ดู รวมทั้งการนำเสนอเรื่องราวของภาพที่ เกี่ยวข้องกับชีวิตในเมือง หรือสังคมที่พบเห็นอยู่

ลัทธิประทับใจยุคหลัง ได้รับอิทธิพลบางส่วนมาจากลัทธิประทับใจและศิลปะ ประทับใจใหม่ ในเรื่องของความสดใสของ แสง สี และอิสรภาพทางเนื้อหา และให้ความสำคัญกับ รูปทรงของวัตถุ ให้ความสำคัญของเนื้อหา รวมทั้งแสดงความรู้สึกสัมผัสบนพื้นภาพที่มีลักษณะ เฉพาะตัวของแต่ละศิลปิน โดยแสดงพลังออกมาจากการสร้างรูปทรงขึ้นจากสีอย่างชัดเจน แสดงออกด้วยกลุ่มสีที่งดงาม มีรูปทรงเชิงสัญลักษณ์ และเชื่อว่า ความจริงแท้ซ่อนอยู่ในความผัน ความทรงจำ และภาพหลอน เป็นต้น

3.4.3 ศิลปะลัทธิเหนือจริง ศิลปะลัทธิเหนือจริง หรือเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการ แสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝัน รูปแบบและ การแสดงออก (ธวัชชานนท์ ตาโรตง , 2545 , หน้า 88)

3.4.4 ศิลปะอาร์ตนูโว การออกแบบในแนวอาร์ตนูโว ลักษณะพิเศษของศิลปะ อาร์ตนูโวจะนิยมลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลวดลายของ เถาวัลย์ พรรณพฤกษา คลื่น เปลวไฟ ลายแฉ็ดวัด (whiplash) ก้านเพ็ชร์ขอบบางของดอกไม้ ใบไม้ กลีบดอกไม้ หรือดอกไม้ตูม โดยเน้นเส้นโค้งที่พลิ้ว ช่อนช้อย นอกจากนี้จะใช้ลายประดับ รูปคนโดยเฉพาะอย่างยิ่ง สตรีที่ขอบบาง สูงเพรียว มีเส้นผมพลิ้วลิวไสว สวมอาภรณ์ที่เบาพลิ้ว ลวดลายรูปสัตว์ที่นิยมคือ หงส์ นกยูง แมลงปอ ฯลฯ อนึ่ง ลักษณะลวดลายดังกล่าวมีการพัฒนา ริเริ่มจากขบวนการศิลปะหัตถกรรมของศิลปินกลุ่มภราดรภาพยุคก่อนราฟาเอล (Pre-Raphaelite Brotherhood, PRB) (คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2550)

แรงบันดาลใจจากรูปทรง คือ สีจากธรรมชาติ ของฤดูใบไม้ร่วง ได้แก่ สีจากฤดูกาล เช่น สี โทนส้มและน้ำตาล สีจากพืชพันธุ์ต่าง ๆ เช่น สีเขียวเข้ม สีเขียวทอง และ สีของดอกไม้ เช่น สีขาว นวลดอกมะลิ สีม่วงดอกไอริส สีแดงดอกบ๊อบบี้ เป็นต้น



ภาพ 2.1 ตัวอย่างศิลปะงานศิลปะอาร์ตนามิว

3.5 สุนทรียศาสตร์กับความงาม

สุนทรียศาสตร์(Aesthetics)

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้สุนทรียศาสตร์ ก็คือ พยายามยกระดับของการสร้างสรรค์ และความสนใจในศิลปะ ซึ่งเป็นไปตามสัญชาตญาณนั้น ให้เป็นพฤติกรรมที่เต็มไปด้วยภูมิปัญญา ซึ่งภูมิปัญญาจะนำไปสู่การค้นหาความหมายของความงามต่อไป

คำว่าสุนทรียศาสตร์ สุนทรียภาพ หรือสุนทรียะนั้น มีผู้ให้คำนิยามไว้หลากหลายและยากที่จะเข้าใจ เป็นเพราะว่า วิชาที่ว่าด้วยสุนทรียศาสตร์นั้น มีเนื้อหาที่ยุกยาก ซับซ้อน และมีลักษณะที่เป็นนามธรรมมากเกินไป ขอยกตัวอย่างมาอ้างเพียงบางส่วนตามที่มีนักสุนทรียศาสตร์ให้คำนิยามไว้ ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 นิยามว่า สุนทรีย- , สุนทรียะ ว. เกี่ยวกับความนิยมความงาม. สุนทรียภาพ น. ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ ที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้, ความเข้าใจ และความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ. สุนทรียศาสตร์ น. ปรัชญาสาขาหนึ่งว่าด้วยความงาม และสิ่งที่งามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2539, หน้า 845)

พจนานุกรมศิลปะแห่งมหาวิทยาลัยออกซฟอร์ด อธิบายว่า สุนทรียศาสตร์ หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยปรัชญาหรือทฤษฎีของความพึงพอใจ หรือการรับรู้ถึงความงามในธรรมชาติ และศิลปะ ซึ่งเป็นคำที่เริ่มใช้กันครั้งแรก ในช่วงกลางศตวรรษที่ 18 โดยนักปรัชญาชาวเยอรมันที่ชื่อ Alexandar Gottlieb Baumgarten (Chilvers and Osborne, 1988, p. 6)

และ อารี สุทธิพันธ์ ให้ความหมายและความเข้าใจเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ไว้ 2 ประการ คือ

1. วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับความรู้สึกที่เกิดจากการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งทำให้มนุษย์เกิดความเบิกบาน ยินดี อิ่มเอมใจ โดยไม่หวังผลตอบแทนเป็นคุณค่า

2. วิชาที่ศึกษาเกี่ยวกับผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นทุกแขนง เพื่อนำข้อมูลมาจัดลำดับ เสนอแนะให้ผู้อื่นเห็นคุณค่า ชាប់ซึ่ง ในสิ่งที่แอบแฝง ซ่อนเร้นเพื่อสร้างความนิยมชมชื่นร่วมกัน ตามลักษณะรูปแบบของผลงานนั้นๆ (อารี สุทธิพันธ์, 2533, หน้า 239)

ฉะนั้นสุนทรียศาสตร์จึงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความพึงพอใจและการรับรู้ถึงความงาม ทั้งในธรรมชาติและศิลปะ และการรับรู้ถึงความงามก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และพื้นฐานทางสุนทรียะ ของแต่ละบุคคลด้วย

คำว่า "ความงาม" นับว่าเป็นปัญหาที่ถกเถียงกันมานานว่า ความงามคืออะไร ซึ่งนักสุนทรียศาสตร์ได้ให้ความคิดเห็นไว้อย่างมากมาย ดังตัวอย่าง

โฮเมอร์ กล่าวว่า ความงาม คือ ความมหัศจรรย์

โสเครตีส กล่าวว่า ความงาม คือ ความเหมาะสมของสัดส่วน

เพลโต กล่าวว่า ความงาม คือ การเลียนแบบ

อริสโตเติล กล่าวว่า ความงาม คือ การเลียนแบบธรรมชาติ

คานท์ กล่าวว่า ความงาม คือ เป็นสิ่งที่ดี เป็นความสุข ความเพลิดเพลิน และความพึงพอใจ

สันตะยานา กล่าวว่า ความงาม คือ สิ่งที่ทำให้ความเพลิดเพลิน เมื่อเรารับรู้หรือเห็นสิ่งที่งาม จะเห็นได้ว่า ความงามตามทัศนะของนักสุนทรียศาสตร์ในอดีตจึงหมายความว่า เป็นสิ่งมหัศจรรย์ การเลียนแบบมีสัดส่วนที่เหมาะสม มีความบริสุทธิ์ชัดเจน และยังให้ความรู้สึกที่เพลิดเพลิน พึงพอใจ มีความสุข สำหรับความงามตามทัศนะของนักสุนทรียศาสตร์ในยุคปัจจุบันมักมีความเชื่อว่า ความงามขึ้นอยู่กับคุณค่าในตัวของผลงานศิลปะนั้นๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ ดังที่ ริด (Herbert Read) กล่าวว่า ความงามเป็นเอกภาพหรือความเป็นหน่วยที่สมบูรณ์ของมูลฐานของศิลปะ นั่นก็หมายความว่าความงามของศิลปะจะต้องมีความสมบูรณ์ในแง่ของการจัดองค์ประกอบศิลป์และยังเร้าอารมณ์ให้ผู้ดูสะเทือนใจอีกด้วย

ความงามทางสุนทรียะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. ความงามในธรรมชาติ ความงามของธรรมชาติมีอยู่อย่างอุดมสมบูรณ์ในสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นความงามของแสงระยิบระยับของดวงดาวบนฟ้าในยามราตรี หิ่งฟ้าสดใส

ในยามเช้า น้ำตกชัดซากระทบโชดหิน คลื่นชัดชายฝั่งทะเล ความเขียวสดใสของใบไม้แรกผลิ เป็นต้น จะเห็นได้ว่า ความงามในธรรมชาติมีอยู่มากมายและสามารถเลือกชมได้ตามความพอใจของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตาม แม้ความงามในธรรมชาติจะให้ความรู้สึกถึงสุนทรีย์ะ แต่ก็ไม่ใช่ความงามในศิลปะ ซึ่งมนุษย์เพียงแต่นำมาเป็นต้นแบบสำหรับสร้างสรรค์งานศิลปะเท่านั้น

2. ความงามของศิลปะหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากการที่มนุษย์เป็นผู้ที่มีความสามารถมากกว่าสัตว์ชนิดอื่นๆในโลก มนุษย์จึงสามารถสังเกต เข้าใจ และเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวจนสามารถสั่งสมความรู้สร้างสิ่งต่างๆขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของตน มนุษย์ในยุคแรกเริ่มสร้างสิ่งต่างๆเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ต่อมาเมื่อมีความสามารถมากขึ้น มนุษย์จึงหันมาสนใจในเรื่องความงามควบคู่กันไปกับประโยชน์ใช้สอย เช่นการทำเครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักรสาน เครื่องลายคราม ผ้าทอ เป็นต้น และพัฒนาไปสู่ยุคการสร้างสรรคศิลปะที่มุ่งเน้นเพียงความงามอันบริสุทธิ์ หรือศิลปะเพื่อศิลปะ (Art for Art's Sake) ที่มีผลต่อจิตใจ เช่นความงามอันอ่อนช้อยของพระพุทธรูปปางลีลาสมัยสุโขทัย ความงามของภาพดอกไม้หรือความงามของภาพเขียนทิวทัศน์ เป็นต้น และยังรวมถึงศิลปะเพื่อชีวิต (Art for Life' Sake) ซึ่งความงามที่การสะท้อนความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นๆเพื่อกระตุ้นจิตใจที่แสวงหาจริยธรรม ความดีงามในสังคม ซึ่งเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น อีกทั้งศิลปะในปัจจุบันได้พัฒนาไปสู่ศิลปะจิตทัศน์ (Imagin Art) ที่มุ่งเน้นการใช้ปัญญา หรือความคิดมากกว่ารูปแบบ และศิลปะอาจเกิดขึ้นได้หลากหลายในทุกหนทุกแห่งไม่ว่าจะเป็นข้างถนน หรือในเครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่ เป็นต้น ซึ่งความงามจปรากฏออกมาในรูปแบบของความคิดมากกว่ารูปแบบของศิลปะชิ้นนั้นๆ

จะเห็นได้ว่า ความงามในศิลปะ เป็นความที่สร้างสรรค์ขึ้นตามลักษณะส่วนตัวของศิลปินและไม่เกี่ยวข้องกับความงามของวัตถุในธรรมชาติ ซึ่งความงามในทางศิลปะเป็นความงามที่เกี่ยวข้องกับความงามทางกาย (Physical Beauty) ซึ่งได้แก่ความงามของรูปทรงที่กำหนดด้วยเรื่องราว หรือที่เกิดจากการประสานกันของทัศนธาตุ (Visual Elements) และความงามทางใจ (Moral Beauty) ซึ่งได้แก่ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่แสดงออกในงานศิลปะชิ้นนั้นๆ

การออกแบบเพื่อห้างดงานั้น ประการแรกนักออกแบบควรเป็นผู้มีความรู้ในเรื่องความงาม ประกอบกับการฝึกฝน และการศึกษาทางการออกแบบ ซึ่งเป็นประสบการณ์สำคัญที่ช่างจะขาดเสียมิได้ นอกจากนี้แล้ว การที่นักออกแบบมีโอกาสได้ฟังการวิจารณ์ทั้งผลงานของตนเองและของผู้อื่นอยู่เสมอก็จะสามารถนำข้อคิดเหล่านั้นมาเป็นประโยชน์ ซึ่งจะเป็นทางให้ผู้ออกแบบมีความสามารถสร้างสรรค์สิ่งทั้งดงามได้

ป ๗๕
๑๘๖.๕
๒๐๒๓
๒๕๕๕

1. 3๑๑๑๑๑๒



สำนักหอสมุด

คุณค่าความงามในทางศิลปะ ตามทัศนะของนักสุนทรียศาสตร์โดยทั่วไปแล้ว จะ

พิจารณาคุณค่าความงามในทางศิลปะที่มีต่อมนุษย์ 3 ประการด้วยกันคือ

15 ก.ค. 2551

1. ความปิติ (Pleasure) ถ้าพิจารณาคุณค่าของศิลปะด้านความงามแล้ว (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2537) กล่าวว่าคำว่า "ความงาม" (Beauty) มีความหมายครอบคลุมอย่างกว้างขวาง ทั้งในแง่ความประณีต บรรจงและความสะเทือนใจอันเกิดจากสื่อศิลปะในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น ความไพเราะจากเสียงดนตรี ความวิจิตรบรรจงของลายไทย เป็นต้น ความงามเหล่านี้ก่อให้เกิดความปิติขึ้นในจิตใจของผู้ชื่นชม และความปิตินี้มีคุณค่ายิ่งสำหรับการดำรงชีวิต เพราะความปิติให้ทั้งความอึดอ้อม การพักผ่อน การระบายความเครียดและความพร้อมที่จะปฏิบัติภารกิจหน้าที่ การงานต่อไป

2. จริยธรรม (Ethics) ตามความหมายของนักปราชญ์ คือ

เพลโต เชื่อว่า ทั้งความงามและความดีเป็นเรื่องของเหตุผลที่เป็นไปตามแบบมาตรฐานสูงสุดที่มนุษย์ในสังคมพึงเลียนแบบความงามและความดีนั้นได้

อริสโตเติล เชื่อว่า โศกศิลป์กรรม (Tragic Art) อันสะท้อนมาจากชีวิตและความโศกเศร้าทั้งหลาย ย่อมช่วยชกฟอกจิตใจของคนเราให้ก้าวไปสู่การมีจริยธรรม

ดอลสตอย เชื่อว่า ศิลปะที่เด่นด้วยความสำคัญของเนื้อหา และเป็นเนื้อหาที่มีความสำคัญต่อมวลมนุษย์ ศิลปะที่เด่นด้วยความงามของรูปแบบ และศิลปะที่เด่นด้วยความจริงใจของผู้สร้าง

กลุ่มมนุษยนิยม (Humanism) เชื่อว่า ความปิติอันเกิดจากความงามของศิลปะ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งการดำรงชีวิตย่อมกระตุ้นให้สมาชิกในสังคมมีความดีงามหรือจริยธรรมตามไปด้วย

ฉะนั้นผู้สร้างผลงานศิลปะจึงจำเป็นต้องแสดงออกถึงจริยธรรมที่พึงปรารถนา ทั้งทางด้านความงาม ความดี ความปิติ ความเพลิดเพลิน และความตั้งใจ ให้ปรากฏออกมาในผลงานนั้นๆ

3. อรรถประโยชน์ (Fuction) การพิจารณาถึงอรรถประโยชน์ของศิลปะ อาจพิจารณาได้ทั้งทางนามธรรมและรูปธรรม

3.1 อรรถประโยชน์ในเชิงนามธรรม ก็คือ ประโยชน์ในแง่ให้ความปิติ และสร้างเสริมจริยธรรม ที่เป็นไปได้ 2 ทาง คือทางหนึ่งในฐานะผู้ชื่นชม เช่นการฟังดนตรี ดูงานจิตรกรรมและอีกทางหนึ่งในฐานะผู้สร้างสรรค์ เช่นการเขียนภาพ การร้องเพลง เป็นต้น

3.2 อรรถประโยชน์ในทางรูปธรรม ก็จะได้ในงานประยุกต์ศิลป์และรวมถึงผลงานสถาปัตยกรรม เช่น ผลิตภัณฑ์ต่างๆ เครื่องปั้นดินเผา และรวมถึงการสื่อสารและการโฆษณาต่างๆ เป็นต้น (หลักการศิลปะ, 2546, หน้า 15-21)

3.6 โครงสร้างทัศนศิลป์

โครงสร้างทัศนศิลป์ คือการนำเอาส่วนประกอบต่างๆทางศิลปะ (Element of Art) และส่วนประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับการจัดองค์ประกอบของภาพมาจัดรวมกันเข้าเป็นองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) ตามหลักศิลปะและก่อให้เกิดความงามในลักษณะต่างๆกัน

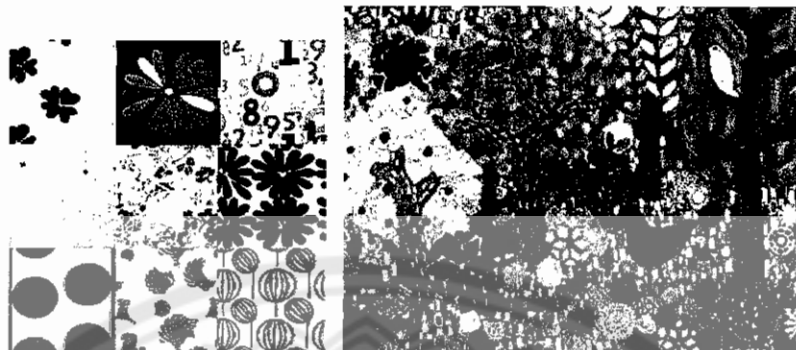
1. รูปทรงอิสระ หมายถึง รูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน รูปอิสระจะมีความขัดแย้งกับเรขาคณิตแต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้ออกแบบ รูปทรงอิสระจะให้ความรู้สึกอิสระและเสรี มักจะเห็นกันมากอยู่ในธรรมชาติ เช่น พืช สัตว์ ก้อนหิน ฯลฯ

2. สี สีเป็นทัศนธาตุที่สำคัญ มีพลัง สามารถสร้างปฏิกิริยาให้กับอารมณ์ได้อย่างมหาดล และมีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง จนอาจกล่าวได้ว่า ในขณะที่ ดิน น้ำ ลม ไฟ เป็นสิ่งที่ร่างกายชาติมิได้ฉันใด สีก็เป็นสิ่งที่จิตใจชาติมิได้ฉันนั้น

3. Character & Pattern การกำหนดตัวละคร ตัวอักษร แบบแผน ลวดลายหรือลักษณะเพื่อเป็นตัวถ่ายทอดเรื่องราว เนื้อหา



ภาพ 2.2 ตัวอย่าง Character



ภาพ 2.3 ตัวอย่าง Pattern

3.7 การรับรู้สี

นอกจากผลกระทบของสีทางกายภาพแล้ว สียังให้ผลในทางจิตใจอีกด้วย วิธีการที่ทำให้จิตใจได้สำนึกก็คือ “การรับรู้” ดังมีตัวอย่างในเรื่องนี้ เป็นต้นว่า สีแดงนั้นมียุขหลายระดับความเข้ม ซึ่งต่างก็ให้ความรู้สึกและการรับรู้แตกต่างกัน เช่น สีแดงกึบกุหลาบ สีแดงที่เหมือนกับเหล้าองุ่นที่นำดื่ม สีแดงที่เป็นจุดเหมือนกับสัญญาณไฟจราจร สีแดงเป็นมันระยับเหมือนกับผ้าไหม สีแดงมืดทึบ หรือสีแดงที่แวววาวเหมือนกับหินโอปอล พิจารณาดูแล้วจะรู้สึกว่ สีแดงนี้ดูจะเปรียบเทียบกับอะไรได้หลายอย่างและเราก็รู้สึกยอมรับกับสิ่งที่เปรียบเทียบกับเหล่านั้นด้วย แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เราจะยอมรับเพียงใด ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล

ผู้คนจะรู้สึกสีกลิ่นรสและร่าเริงในวันที่มีอากาศแจ่มใสมากกว่าวันที่มีอากาศขมุกขมัว บรรยากาศที่แจ่มใสผสมผสานกันกับสิ่งแวดล้อมที่เต็มไปด้วยสีที่อบอุ่น เช่น สีแดง สีส้ม สีเหลือง ช่วยให้สภาพของร่างกายแข็งแรง ช่วยกระตุ้นให้กล้ามเนื้อแข็งแรง และทำงานได้อย่างว่องไว ในทางตรงกันข้ามถ้าบรรยากาศต่างๆ ของสิ่งแวดล้อมมีความเยือกเย็นและเต็มไปด้วยสีที่ดูซึม เช่น สีเทา สีเขียว หรือสีน้ำเงิน จะทำให้รู้สึกสงบ คนก็มีความรู้สึกอยากพักผ่อน หรือมีความสำรวมในการทำงาน ซึ่งมีความเหมาะสมมากสำหรับวงการอุตสาหกรรม หรือการปฏิบัติงานที่ต้องใช้ความคิด มากกว่าในบรรยากาศของการค้า

ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับบุคลิกภาพของคนนั้นมีข้อสังเกตอยู่เช่นเดียวกันและเป็นสิ่งที่น่าสนใจ คือ เด็กวัยรุ่นมักชอบสีสดใสและพร้อมที่จะพยายามหาเงินมาซื้อสิ่งของที่มีสีที่ตนชอบ ซึ่งนับว่ามีความสำคัญในวงการค้ามาก ถึงแม้ว่ารูปลักษณะของสินค้าจะเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างกระบวนการทางปัญญา แต่ในขณะที่เดียวกันปฏิกิริยาในเรื่องสีกลับมีส่วนเสริมสร้างทางอารมณ์มากกว่า เด็กจะมีความรู้สึกรับรู้เรื่องสีก่อนที่จะรับรู้เรื่องลักษณะของรูปทรง และในบรรดาบรรณของสีทั้งหลายนั้น วรรณะสีร้อน เช่น สีแดง สีส้ม และสีเหลือง เป็นที่สนใจของเด็กมากที่สุด

ผู้ใหญ่มักชอบสีในวรรณะเย็น หรือสีที่เป็นกลาง เช่น สีน้ำเงินและสีเขียว (มาโนช กงกะนันท์ , 2549 , หน้า 104)

3.8 ดุลยภาพ (Balance)

ดุลยภาพ หรือความสมดุล คือการจัดโครงสร้างของภาพให้อยู่ในสภาพที่สมดุล หยุดนิ่ง หรือทรงตัวอยู่ได้อย่างคงที่ ความสมดุลอาจเกิดขึ้นได้ทั้งจากรูปลักษณะที่มองเห็นตามธรรมชาติ หรือเกิดจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้หลายประการ โดยเฉพาะความสมดุลที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกในเรื่องของสี ดุลยภาพเป็นคุณลักษณะสำคัญของเอกภาพ โดยทั่วไปหมายถึง การถ่วงน้ำหนัก หรือแรงปะทะที่เท่ากัน แต่ในทางศิลปะมีความหมายโดยรวมถึงความประสานกลมกลืน ความเหมาะสมพอดีของส่วนต่างๆ (อวิชชานนท์ ตาโรตง , 2546 , หน้า 44)

3.9. ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืนมีความหมายเช่นเดียวกับเอกภาพที่มีลักษณะความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืนคือความประสานกลมกลืนกันของส่วนมูลฐานที่สำคัญขององค์ประกอบทางโครงสร้างศิลปะ เป็นความเหมาะสมในงานออกแบบที่ดูแล้วสร้างความพอใจ ไม่ขัดตา การสร้างสรรค์ให้เกิดความกลมกลืนในโครงสร้างทางทัศนศิลป์อาจทำได้หลายประการ คือการสร้างความกลมกลืนด้วยขนาดที่ใกล้เคียงกัน ความกลมกลืนด้วยรูปร่างรูปทรงที่คล้ายๆกัน ความกลมกลืนด้วยเส้นในทางเดียวกัน ความกลมกลืนของสีที่อยู่ในโทนเดียวกัน และความกลมกลืนของพื้นผิวที่มีลักษณะหยาบและละเอียดไม่แตกต่างกันนัก เป็นต้น (อวิชชานนท์ ตาโรตง , 2546 , หน้า 48)