



מרכיבים חזותיים ביצירת האמנות

להרחבת והעמקת המושגים מומלץ
לפנות אל הספר של ד"ר אליק
מישורי **תולדות האמנות: מבוא
כללי** בהוצאת האוניברסיטה
הפתוחה. כמו כן אל אתר **מפגשים
מהסוג החזותי בעידן המודרני**.

1. **מיחבר (קומפוזיציה)**
2. **תפיסת חלל**
3. **צבע**
4. **מירקם**
5. **אור**
6. **קו**
7. **צורה**

מיחבר (קומפוזיציה)

הדרך שבה האמן מארגן את כל המרכיבים החזותיים ביצירה: הצורות, הצבעים, החללים והאובייקטים, על פי הגיון פנימי.

קיימים כמה סוגי קומפוזיציות המשמשים בדו-ממד ובתלת-ממד:

1. **מיחבר סגור (קומפוזיציה סגורה) - בדו-ממד (חלון הרנסנס):** נושא היצירה נמצא כולו בתוך מסגרת הציור, המאורגנת כמעין בימת תיאטרון. **בתלת-ממד:** הפסל הוא חטיבה חומרית אחת הכלולה בתוך הגבולות של עצמה.
2. **מיחבר פתוח (קומפוזיציה פתוחה) - בדו-ממד:** הדימויים נחתכים על ידי מסגרת היצירה ומעידים על הנצחת קטע נבחר מהמציאות. **בתלת-ממד:** הפסל מורכב מדימוי או מספר דימויים שאינם יוצרים חטיבה סגורה.
3. **מיחבר משולש (קומפוזיציה משולשת/פירמידלית) - מיחבר המאורגן בצורת משולש שווה-שוקיים שבסיסו מקביל לקו המסגרת התחתון - מהאובייקט הגבוה במרכז ולצדדים.** מיחבר מסוג זה אופייני ליצירות ניאו-קלאסיות וליצירות מתקופת הרנסנס. מיחבר כזה יהיה גם בדרך כלל סימטרי וסגור.
4. **מיחבר עגול (קומפוזיציה עגולה) - הדימויים מאורגנים במעגל.** במיחבר מסוג זה מחושב מיקום האובייקטים ביחס למרכז המעגל.
5. **מיחבר דינמי/ סטטי (קומפוזיציה דינמית/סטטית) - במיחבר דינמי קיימת תחושת תנועה או חוסר איזון היוצרים מתח.** ובמיחבר סטטי תחושת יציבות, איזון ושקט.
6. **מיחבר סימטרי/א-סימטרי (קומפוזיציה סימטרית/א-סימטרית) - במיחבר סימטרי הדימויים מאורגנים בצורה פחות או יותר שווה סביב הדימוי המרכזי או משני צדי היצירה.** סוג זה של ארגון יוצר תחושת יציבות וסדר. במיחבר א-סימטרי קיים משקל יתר לאחד מצדי היצירה. סוג זה של ארגון מעניק ליצירה תחושת חוסר איזון ומתח.
7. **מיחבר מרכזי/ אלכסוני (קומפוזיציה מרכזית/אלכסונית) - במיחבר מרכזי הדימויים והפרט המרכזי בנושא מאורגנים במרכז היצירה.** במיחבר אלכסוני הדימויים מאורגנים באלכסונים בכיוונים שונים ויוצרים תחושת תנועה.
8. **מיחבר (קומפוזיציה) All-Over - האובייקטים פרושים על גבי כל הבד/המשטח באופן שווה ולא ניתן להתמקד בפריט זה או אחר מבחינת מרכזיותו או חשיבותו.** מיחבר מסוג זה אופייני בדרך כלל לאמנות מופשטת, והוא בדרך כלל פתוח.



תפיסת חלל

בניגוד לפיסול שהוא תלת ממדי, הציור הוא דו ממדי וכל ניסיון ליצור בו תחושת עומק או חלל תלת ממדי היא אשליה. במהלך ההיסטוריה התפתחו שיטות שונות ליצירת תחושת העומק בציור. שתי הגישות המקובלות לייצוג החלל הן הגישה המושגית המתבססת על הידיעה של האמן על החפץ המתואר והגישה האופטית המתבססת על הנקלט בעין. התיאור על פי הגישה המושגית יראה "לא נכון" אך יהיה מפורט יותר (כמו באמנות המצרית העתיקה או בקוביזם) והתיאור על פי הגישה האופטית יראה "נכון" אך יכלול פחות פרטים (כיוון שתהליך הראייה הטבעי מאפשר צפייה רק מנקודת מבט אחת). כאשר עוסקים ביצירות תלת-ממדיות יש לבדוק את הדרך בה הפסל מתייחס אל החלל סביבו – האם הוא נפתח אליו או סגור מפניו, והאם הפסל עומד חופשי או מחובר אל משטח דו-ממדי.

ראשית יש לבדוק האם תפיסת החלל ביצירה היא שטוחה, רדודה או עמוקה.

לכל הניסיונות ליצור אשליית חלל תלת ממדי בציור משותפים המאפיינים הבאים:
יחסי גודל: אובייקטים קטנים נתפסים בדרך כלל כרחוקים יותר מאובייקטים גדולים (אלא אם הם ממוקמים נמוך יותר).

הסתרה: אובייקטים המסתירים אובייקטים אחרים נתפסים כניצבים לפניהם.
יחסי גובה: אובייקטים הניצבים גבוה יותר על גבי הבד נתפסים כרחוקים יותר (אלא אם הם גדולים יותר).

פרספקטיבה

הפרספקטיבה היא שיטה ליצירת אשליית עומק בציור המתבססת על הגישה האופטית. המושג לקוח מן המילה הלטינית *Perspectum* שמשמעותה "לראות מבעד", לראות דרך חלון שקוף.

1. **פרספקטיבה מדעית (מתמטית, קווית, חד-מגוזית)**: שיטה שפותחה במקור על ידי האדריכל פיליפו ברונלסקי (Brunelleschi, 1377 – 1446), והיא הגיעה לשיא שכלולה בשנת 1435. בשנה זו הגדיר האמן והתיאורטיקן לאון בטיסטה אלברטי (Alberti, 1404 – 1472) את השיטה בנוסחה מתמטית בספרו "על הציור". הנוסחה של אלברטי מתייחסת לגודל דמות האדם בציור אשר ביחס אליה מחושב גודל כל העצמים הנוספים. בשיטה זו נוצרת אשליה אופטית שהמרחק בין הקווים המקבילים הולך ומצטמצם והקווים האלכסוניים בתמונה נפגשים בנקודה אחת המכונה נקודת מגוז (המקום בו "נגוזים" הקווים). נקודת המגוז בשיטה זו ממוקמת על קו האופק, בגובה עיני הצופה.



2. **פרספקטיבה אמפירית (רב-מגוזית):** גם שיטה זו מתבססת על הגישה האופטית, כלומר על ניסיון הראייה האנושי, ודומה לפרספקטיבה המדעית. במקרה זה, האמן אינו מחשב את יחסי הגודל ביצירה בהתאם לנוסחה של אלברטי, ובדרך כלל קיימות ביצירה כמה נקודות מגוז, ולא אחת, כפי שמתבקש על ידי הנוסחה.
3. **פרספקטיבה אווירית (אטמוספרית):** המונח הומצא על ידי ליאונרדו דה-וינצ'י, במטרה לתאר סוג של אשליית עומק שאינו מתבסס על חישובים מדעיים אלא על סולם גוונים המחקה את שינויי הגוונים בטבע בהתאם לאטמוספירה. שיטה זו מבוססת על התחושה כי אובייקטים מיטשטשים ככל שהם מתרחקים מהצופה, כאילו שכבת האוויר, ההולכת וגדלה ככל שגדל המרחק, יוצרת טשטוש. בהתאם לכך, ככל שהאובייקטים קרובים יותר אל הצופה צבעיהם נראים כהים, חמים וחזקים יותר. דה וינצ'י צייר את האובייקטים המרוחקים יותר כעטופים במעין מסך עשן תכלכל. שיטה זו כינה במונח "ספומטו" (Sfumato) שמשמעותו באיטלקית עשן והיא אומצה על ידי הציירים האימפרסיוניסטיים בסוף המאה ה-19.

צבע

הצבע הוא מרכיב צורני ראשון במעלה בציור. השימוש בו יכול ליצור קירבה למציאות הנראית או להתרחק ממנה ולהעיד על מצבו הנפשי של האמן או על סמליות (סימבוליות) של הדימויים המצוירים.

סוגי הצבעוניות המקובלים הם:

1. **צבעי יסוד** - כחול, אדום, צהוב
2. **זוגות צבעים משלימים** – כחול/כתום, אדום/ירוק, צהוב/סגול
3. **צבעים קרים** (כחול לדוגמה) הנוטים להתכנס פנימה
4. **צבעים חמים** (אדום לדוגמה) הנוטים להתפרץ החוצה
5. **מונוכרום** – שימוש בצבע או בגוון יחיד
6. **פוליכרום** – שימוש בצבעים וגוונים רבים

טכניקות השימוש המקובלות בצבע הן:

1. **צבעוניות מקומית (לוקלית)** – הצבעים מתכנסים בתוך קווי מיתאר (קונטור) ברורים (ממשיים או דמיוניים) ויוצרים כתמים אחידים. המשטח מוגדר בגבולות ומכוסה כולו בצבע אחיד, בעל גוון ועוצמה אחידים.
2. **צבעוניות אטמוספרית** – הצבעים מתערבבים זה בזה ויוצרים מעברי גוונים. המשטח בעל השתקפויות והשתברויות של צבעים אחרים מהסביבה. גווניו משתנים וחלים בו מעברים משטחים כהים לבהירים ולהיפך.



מירקם (טקסטורה)

המרקם הוא למעשה התחושה הפיסית של עצם כלשהו. הראייה מספקת לנו מידע רב אודות המרקם של חפץ ובאמנות נעשה שימוש רב בייצוג המרקם.

את ייצוגי המרקם בציור ניתן לחלק לשני סוגים עיקריים:

1. **מירקם אשלייתי** – האמן משתמש במרכיבים חזותיים כגון אור וצל, מעברי צבע ועוד על מנת ליצור בציור אשליה של מרקמים שונים מן המציאות.

2. **מירקם ממשי** – האמן משתמש בשכבות צבע (אימפסטו) עבות ולא חלקות על מנת ליצור מרקם גבשושי ומחוספס. מרקם מסוג זה החל מופיע במאה החמש-עשרה עם המצאת צבעי השמן שאפשרו עבודה בשכבות תוך שליטה על סמיכות הצבע.

מירקם בפיסול

כאשר מדובר בפיסול, המרקם הוא תמיד ממשי ואינו אשלייתי. המרקם בפיסול לא נעשה בדרך כלל באמצעות הצבע אלא באמצעות מגע יד האמן בחומר. גם כאן ניתן למצוא שתי גישות עיקריות – האמן לעבד את החומר באופן מושלם ובכך לחקות את המרקם הטבעי של החפץ אותו הוא מתאר או להשאיר את מאפייני החומר הטבעי.

אור

האור הוא אמצעי חשוב ליצירת תחושת העומק (פרספקטיבה), המשקל והנפח של הדימויים (על ידי הצללה), דרמה (על ידי ניגודי אור וצל) והאווירה.

כאשר בוחנים מרכיב צורני זה בציור יש לשים לב לפרטים הבאים:

1. **מקור האור** – האם הוא חיצוני, כלומר אינו מופיע ביצירה, או פנימי (מופיע ביצירה).

2. **סוג האור** – האם האור הוא מלאכותי (מנורה, נר) או טבעי (שמש, כוכבים).

3. **כמות האור ופיזורו** – האם היצירה מוארת או חשוכה, האם קיימים ניגודי אור וצל חזקים היוצרים דרמה וסערה רגשית (אפקט המכונה כיארוסקורו

chiaroscuro), או שפיזור האור אחיד פחות או יותר בכל חלקי היצירה ויוצר איזון ושקט.

כאשר בוחנים מרכיב צורני זה בפיסול יש לשים לב לפרטים הבאים:

1. **מקור האור** – האם הוא טבעי ומשתנה (הפסל מוצב בחוף או בחלל מואר טבעית) או מלאכותי וקבוע.

2. **מירקם הפסל** – כיצד המירקם (טקסטורה) של הפסל מתייחס אל האור (מרקם בוחק מחזיר את האור, מרקם אטום "בולע" את האור, מרקם גבשושי יוצר הצללות וכיו"ב).



קו

הקו הוא המרכיב הצורני הבסיסי והראשוני ביותר. הוא מעיד על כיוון התנועה של יד האמן ועל עצמתה. למגע היד של האמן ביצירה חשיבות רבה בהבנתה. האמן יכול להדגיש את מגע ידו ולחשוף את תהליך העבודה בפני הצופה, או לנסות ולטשטש את מגע היד ולהראות את שליטתו הטכנית במכחול ובצבע. כך או כך, אופי הקווים חושף בפני הצופה את אופי הנושא או "מצב הרוח" של האמן והיצירה.

באופן כללי, קווים ישרים, מקבילים לפורמט היצירה יוצרים תחושת נינוחות ושקט, ואילו קווים שבורים, אלכסוניים, מפותלים יוצרים תחושות תנועה, מתח ואי-שקט. קווים אנכיים נתפסים כאובייקטים ניצבים ולכן יוצרים תחושת חיים. לעומתם, קווים אופקיים נתפסים כקו נוף, שכיבה או מוות.

הקו יכול לתפקד ביצירה כקו מיתאר התחום צורה (קונטור). קווי המיתאר יכולים להיות מצוירים ממש או דמיוניים (סוגסטיביים), כלומר נוצרים בדמיונו של הצופה כאשר שני אזורי צבע שונים צמודים זה לזה. הקווים שאינם תוחמים צורה מתפקדים כביטוי לתנועת ידו של האמן וכאמור מעניקים ליצירה את אופייה ו"מצב הרוח" שלה.

כאשר בוחנים קו יש להתייחס לאופי ולסוג הקו כגון: ישר/מתעקל, חזק/חלש, עבה/דק, רציף/קטוע.

צורה

התפרשות בת שניים או שלושה ממדים (אורך, רוחב, עומק). צורה היא הדרך שבה חלקים שונים בציור או בפסל מתחברים לכדי מכלול אחיד. בציור ניתן להגדיר את הצורה על ידי קו מיתאר (קונטור) או על ידי הנגדת צבעים.

הצורה יכולה להיות "סגורה" ו"שלמה" או "פתוחה" ו"חלקית", סימטרית או א-סימטרית, "חיובית" או "שלילית", ייחודית או דגמית (חוזרת על עצמה ויוצרת דגם עיטורי).

בבחינת הצורה יש לשים לב לפרטים הבאים:

1. יחס למציאות –

א. האם הצורות מתבססות על המציאות הנראית או על דמיון.

ב. האם הצורות מחקות את המציאות הנראית או מתייחסות אליה בדרכים שונות (אידיאליזציה, עיוות, הפשטה, סכמטיזציה).

2. סוג הצורה - האם הצורות הן ריאליסטיות, ביו-מורפיות, אמורפיות, גיאומטריות, היברידיות.



ביבליוגרפיה

- ב' מ' יכטהיימר, **ציור ורישום**, תל-אביב, 2005
- א' מישורי, **תולדות האמנות מבוא כללי**, תל-אביב, 2000.
- ז' עמישי-מייזליש, **אמנות בעידן הטכנולוגי**, תל-אביב, 1981.
- א' פוסק, **פרספקטיווה**, תל-אביב, 1982.
- ד' פייפר (עורך), **אנציקלופדיה לאמנות הציור והפיסול**, ירושלים, 1981.
- H. Read (editor), *Dictionary of Art and Artists*, London, 1994.