



ภาพโดย: คุณปิยฉัตร เกทลง
PhotoNextor

เอกสารประกอบการบรรยาย
วิชา MCS2250 : ศิลปะเพื่อการสื่อสารในงานวารสาร
โดย อาจารย์ประสิทธิ์ คล่องจูเหลืออม

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะ

ความหมายของศิลปะ

ศิลปะ คือ การเลียนแบบธรรมชาติ

ศิลปะ คือ การสร้างสรรค์ความงาม

ศิลปะ คือ การแสดงออกเกี่ยวกับความศรัทธาเชื่อถือของมนุษย์

ศิลปะ คือ การแสดงออกทางการสื่อความหมาย และภาษา

ศิลปะ คือ การแสดงออกซึ่งอารมณ์ และความรู้สึก

"ศิลปะ" (Art): เป็นคำที่มีความหมายทั้งกว้าง และจำเพาะเจาะจง ทั้งนี้ย่อมแล้วแต่ทัศนะของแต่ละคน แต่ละสมัยที่จะกำหนดแนวความคิดของศิลปะให้แตกต่างกันออกไป หรือแล้วแต่ว่าจะมีใครนำ คำว่า "ศิลปะ" นี้ไปใช้ในแวดวงที่กว้าง หรือจำกัดอย่างไร

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2541

ศิลปะ หมายถึง ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปแบบลักษณะต่าง ๆ

ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือ ความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ

พุทธิปัญญา รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ หรือเพื่อสนองตอบ

ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา

Herbert Read, 1959

ศิลปะ คือ ผลงานการสร้างสรรค์รูปลักษณะแห่งความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณะก่อให้เกิดอารมณ์ รู้สึก

ในความงาม อารมณ์รู้สึกในความงามนั้นจะเป็นที่พึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเราชื่นชมในเอกภาพ

หรือความประสมกลมกลืนกัน ในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน

วีรตัน พิชญไพ บูรณ. 2528: 1

คำว่า **"art"** ตามแนวสากลนั้นมาจากคำว่า **arti** และ **arte** ซึ่งเริ่มนิยมใช้ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา

ความหมายของคำ **arti** นั้น หมายถึง กลุ่มช่างฝีมือในศตวรรษที่ 14, 15 และ 16

คำ **arte** มีความหมายถึง ฝีมือ ซึ่งรวมถึงความรู้ของการใช้วัสดุของศิลปินด้วย เช่น การผสมสี

ลงพื้นสำหรับการเขียนภาพสีน้ำมัน หรือการเตรียม และการใช้วัสดุอื่นอีก

ศิลปะ เป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งทักษะความชำนาญของมนุษย์ การสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางการสร้างสรรค์ และการแสดงออกของอารมณ์ และความคิด ดังนั้น งานศิลปะนั้น อย่างน้อยที่สุดควรก่อให้เกิดอารมณ์ และ ความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ เป็นงานที่สื่อ ให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ นอกจากนั้น งานศิลปะที่ดีควรมี คุณค่าทางความงามซึ่งเกิดจากการใช้องค์ประกอบของสุนทรียภาพ

สรุปได้ว่า **ศิลปะ** คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อแสดงออกถึงฝีมือ และความคิดสร้างสรรค์ ความเชื่อ ทัศนคติ บุคลิก และภูมิหลังของผู้สร้างงาน โดยมีทักษะ ความเพียร ความประณีต และภูมิปัญญา วิจิตรศิลป์ ในการสร้างสรรค์

ประเภทของศิลปะ

ศิลปะที่แบ่งตามลักษณะงาน แบ่งเป็น 2 ประเภท

1. วิจิตรศิลป์ หรือประณีตศิลป์ (Fine Art)

เป็นการถ่ายทอดศิลปะที่มุ่งประโยชน์ด้านความงาม ความพึงพอใจสุขใจเป็นหลัก หรืออาจถ่ายทอดออกมาโดยปราศจากความคาดหวัง และอาจนำไปใช้ประโยชน์ได้หรือไม่ก็ตาม

2. ศิลปะประยุกต์ หรือ ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts)

ผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อมุ่งประโยชน์ใช้สอย เป็นสำคัญ นำศิลปะมาดัดแปลงแก้ไข เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน และสังคมในวันข้างหน้า ซึ่งเป็นเรื่องของอุตสาหกรรม และการค้า

วิจิตรศิลป์ หรือประณีตศิลป์ (Fine Art)

จิตรกรรม (Painting) คือ ภาพเขียน ด้วยการขีดเขียน และการระบายสี โดยอาศัยอุปกรณ์ต่างๆ เช่น ดินสอ พู่กัน จานสี สี โดยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดลงบนวัตถุต่างๆ เช่น แผ่นไม้ ผ้าใบ ฝาผนัง มีลักษณะเป็นงาน 2 มิติ

จิตรกรรม ใช้สีหลายชนิด

1. สีน้ำ (Water Colour) มีลักษณะโปร่งแสง ผสมน้ำละลายโดยไม่มีเนื้อสี ใช้ระบายบนกระดาษ และวัสดุที่ไม่มีความมัน
2. สีฝุ่น (Tempera Colour) มีลักษณะทึบแสง ผสมน้ำ น้ำขาว มีเนื้อสี ใช้ระบายบนผ้า กระดาษ ไม้ ผนังถ้าเขียนบนผนังที่ฉาบปูน
3. สีน้ำมัน (Oil Colour) ทึบแสง เนื้อสีหนา ผสมน้ำมันลินสีด (น้ำมันสน) เขียนบนไม้ ผ้าใบ
4. สีเทียน (Crayon) สีชอล์ค (Chalk) ทึบแสง เป็นแท่ง สีเลอะง่าย

จิตรกรรม แบ่งออกได้หลายประเภทด้วยกัน เช่น

ภาพคนเหมือนและภาพคน (Portrait and Human Figure) ภาพสัตว์ (Animal)

ภาพทิวทัศน์บกและทะเล (Landscape) ภาพหุ่นนิ่ง (Seascape)

ภาพเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์ (General Painting)

ภาพเกี่ยวกับศาสนา (Religious) ภาพนามธรรม (Abstract)

ภาพจินตนาการและภาพกึ่งนามธรรม (Semi Abstract)

ประติมากรรม (Sculpture) คือ การสร้างงานที่เป็นรูปทรง 3 มิติ อย่างเช่นงานปั้นต่าง ๆ ที่เห็นทางด้านกว้าง ยาว และหนา ประติมากรรมเป็นงานศิลปะที่แสดงออกด้วยการปั้น แกะสลัก หล่อ และการจัดองค์ประกอบความงามอื่น ลงบนสื่อต่าง ๆ ผู้ทำงานประติมากรรมเรียกว่า **ประติมากร** ส่วนงานประติมากรรมที่เกี่ยวกับศาสนามักสะกดให้แตกต่างออกไปว่า **ปฏิมากรรม**

สถาปัตยกรรม (Architecture) คือ ศิลปะที่สร้างสรรค์อยู่บน สิ่งก่อสร้าง อาคารรูปแบบต่าง ๆ ให้มีความสวยงามลงตัวตามยุคสมัย

สถาปัตยกรรม คือ ศิลปะของการออกแบบโครงสร้าง การออกแบบอาคาร และสิ่งก่อสร้าง การก่อสร้างอาคารและสิ่งก่อสร้าง ตลอดจนการตกแต่งบริเวณ และสิ่งแวดล้อมของอาคารสถานที่ให้มีความงาม ประโยชน์การใช้สอย และความมั่นคงแข็งแรง อาจแบ่งได้ 2 ประเภท

1. ประเภทที่มนุษย์เข้าไปอยู่อาศัยไม่ได้
2. ประเภทที่มนุษย์เข้ามาอยู่อาศัยได้

ภาพพิมพ์ (Print) ลักษณะคล้ายงานจิตรกรรม มองเห็นเพียง 2 มิติ แต่เป็นการสร้างงานบนแม่พิมพ์

ภาพพิมพ์ หมายถึง งานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยผ่านกระบวนการพิมพ์จากแม่พิมพ์หลายชนิด เช่น ไม้ กระดาษ ยาง โลหะ เป็นต้น ภาพที่เกิดขึ้นมีลักษณะคล้ายกับงานจิตรกรรมต่างกันที่งานภาพพิมพ์จะต้องสร้างสรรค์ผ่านแม่พิมพ์ การพิมพ์ภาพมีหลายเทคนิค เช่น พิมพ์พื้นราบ พิมพ์กระจก พิมพ์ตะแกรงไหม พิมพ์กักรวด พิมพ์แกะไม้ พิมพ์ร่องลึก เป็นต้น

สื่อผสม (Mixed Media) คือ ศิลปะที่สามารถนำจิตรศิลป์ คือ จิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ หลายแบบมาผสมผสานกันเข้าด้วยกัน อาจเป็นแบบ 2 หรือ 3 มิติก็ได้

ศิลปะภาพถ่าย (Photography) การถ่ายภาพเพื่อสร้างสรรค์ ผลงานที่ทำให้เกิดประโยชน์ทางสติปัญญาอย่างมีคุณค่าเป็นภาพถ่ายที่ใช้เทคนิค และวิธีการที่แปลกกว่าเทคนิคธรรมดา เพื่อให้ได้ผลพิเศษ และมีผลในทางสร้างสรรค์

วรรณกรรม (Literature) คือ งานเขียน บทประพันธ์ต่าง ๆ ที่มีศิลปะในการใช้ภาษาอย่างไร้พริ้ว

ดนตรี และนาฏศิลป์ (Music and Drama) คือ การแสดงออกด้วยการใช้เสียง (หรือภาษา) และการเคลื่อนไหวของร่างกาย

ศิลปะประยุกต์ หรือ ประยุกต์ศิลป์ (Applied Arts)

พาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) คือ ศิลปะที่สร้างเพื่อธุรกิจ สร้างความตื่นตาตื่นใจเพื่อดึงดูดหวังผลทางการค้า เช่น สื่อโฆษณา

มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) คือ ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการ ออกแบบตกแต่งภายใน เครื่องใช้ต่าง ๆ ให้เกิดความสอดคล้องลงตัวกับประโยชน์ใช้สอยกับอาคารสถานที่

ศิลปหัตถกรรม (Art and Crafts) ศิลปะที่สร้างสรรค์ด้วยมือ เพื่อประโยชน์ในการทำงาน ด้วยประเพณี หรือวิถีชีวิตพื้นบ้าน จนสามารถนำไปสู่ความเป็นเอกลักษณ์ที่มีคุณค่า

อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) คือ ศิลปะที่มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอย และความงาม เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ โดยใช้เครื่องจักรในการสร้างงานออกมา

ศิลปะแบ่งตามเกณฑ์การรับรู้ สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท

1. **ด้านทัศนศิลป์ (Visual art)** หมายถึง ศิลปะที่มองเห็น หรือ ศิลปะที่สัมผัสได้ จับต้องได้ และรับรู้ชื่นชมได้ด้วยการเห็น ได้แก่ จิตรกรรม (Painting) ประติมากรรม (Sculpture) และสถาปัตยกรรม (Architecture)
2. **ด้านโสตศิลป์ (Audio art)** หมายถึง ศิลปะที่สัมผัสได้ ด้วยการรับฟัง ผ่านประสาทหู ได้แก่ ดนตรี (Music) และนาฏศิลป์ (Drama)
3. **โสตทัศนศิลป์ (Audio-Visual art)** เป็นการผสมงานศิลปะด้านทัศนศิลป์ กับด้านโสตศิลป์เข้าด้วยกัน เป็นการรับรู้งานศิลปะผ่านการได้ยินได้เห็นพร้อมกัน

ความหมายของการสื่อสาร

การสื่อสาร ตรงกับภาษาอังกฤษว่า **Communication** แปลความเป็นภาษาไทย และใช้กัน

หลายคำ เช่น การติดต่อสื่อสาร การสื่อความหมาย การสื่อสาร

การสื่อสาร (Communication) หมายถึง กระบวนการส่งข่าวสารข้อมูลจากผู้ส่งข่าวสารไปยังผู้รับข่าวสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อชักจูงให้ผู้รับข่าวสารมีปฏิกิริยาตอบสนองกลับมา โดยคาดหวังให้เป็นไปตามที่ผู้ส่งต้องการ

มีผู้ให้ความหมายการสื่อสารไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

ราตรี พัฒนรังสรรค์ (2542 : 165)

“การติดต่อสื่อสาร คือ กระบวนการถ่ายทอด หรือแลกเปลี่ยนความคิด ข้อมูล ข้อเท็จจริง หรือความรู้สึก ซึ่งอาจเป็นรูปของตัวอักษร สัญลักษณ์ เรียกว่า **ข่าวสาร** บุคคลฝ่ายหนึ่งเรียกว่า **ผู้ส่งสาร** ส่งไปยังบุคคลอีกฝ่ายหนึ่ง เรียกว่า **ผู้รับสาร** โดยผ่านสื่อต่าง ๆ เพื่อให้บุคคล หรือ กลุ่มบุคคล ได้เข้าใจความหมายตามเจตนาที่ต้องการ และช่วยป้องกันความเข้าใจผิดระหว่างกัน และกันอีกด้วย “

วอร์เรน ดับเบิลยู วีเวอร์ (Warren W. Weaver)

"การสื่อสารมีความหมายกว้าง ครอบคลุมถึงกระบวนการทุกอย่างที่จิตใจของคน ๆ หนึ่ง อาจมีผลต่อจิตใจของคนอีกคนหนึ่ง การสื่อสารจึงไม่หมายความแต่เพียงการเขียน และการพูดเท่านั้น หากแต่ยังรวมไปถึงดนตรี ภาพ การแสดง บัลเลต์ และพฤติกรรมทุกพฤติกรรมของมนุษย์อีกด้วย"

วิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilbur Schramm)

“การสื่อสาร คือ กระบวนการแลกเปลี่ยนข่าวสาร เกิดขึ้นโดยการถ่ายทอดสารจากบุคคลฝ่ายหนึ่ง ซึ่งทำหน้าที่ส่งสารผ่านสื่อหรือช่องทางต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารโดยมี วัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง”

คาร์ลไอ โฮฟแลนด์ (Carl I. Hoveland) และคณะ

"การสื่อสาร คือ กระบวนการที่บุคคลหนึ่ง (ผู้ส่งสาร) ส่งสิ่งเร้า (โดยปกติจะเป็นภาษาพูด หรือภาษาเขียน) เพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลอื่น ๆ (ผู้รับสาร)"

กล่าวโดยสรุป การสื่อสาร หมายถึง กระบวนการในการส่งสาร หรือ แลกเปลี่ยนข่าวสาร ความคิด ความรู้สึกระหว่างบุคคล เน้นความสัมพันธ์ของมนุษย์ ซึ่งกระบวนการที่เกิดขึ้นนั้นเพื่อสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน

องค์ประกอบของการสื่อสาร ประกอบด้วย

1. **ผู้ส่งสาร (Sender)** คือ ผู้ที่ทำหน้าที่ส่งข้อมูล สารไปยังผู้รับสารโดยผ่านช่องทางที่เรียกว่าสื่อ ถ้าหากเป็นการสื่อสารทางเดียวผู้ส่งจะทำหน้าที่ส่งเพียงประการเดียวแต่ถ้าเป็นการสื่อสาร 2 ทาง ผู้ส่งสารจะเป็นผู้รับในบางครั้งด้วย ผู้ส่งสารจะต้องมีทักษะในการสื่อสาร มีเจตคติต่อตนเอง ต่อเรื่องที่จะส่ง ต้องมีความรู้ในเนื้อหาที่จะส่งและอยู่ในระบบสังคมเดียวกับผู้รับก็จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ

ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อขีดความสามารถของผู้ส่งและรับที่จะทำการสื่อสาร ความหมายนั้นได้ผลสำเร็จ หรือไม่เพียงใด ได้แก่

- **ทักษะในการสื่อสาร (communication skills)** หมายถึง ทักษะซึ่งทั้งผู้ส่งและผู้รับควรมีความชำนาญในการส่งและการรับเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง เช่น ผู้ส่งต้องมีความสามารถในการเข้ารหัสสาร มีการพูดโดยใช้ภาษาพูดที่ถูกต้อง ใช้คำพูดที่ชัดเจน ฟังง่าย มีการแสดงสีหน้าหรือท่าทางที่เข้ากับการพูด ท่วงทำนองลีลาในการพูดเป็นจังหวะ น่าฟัง

- **ทัศนคติ (attitudes)** เป็นทัศนคติของผู้ส่งและผู้รับซึ่งมีผลต่อการสื่อสาร ถ้าผู้ส่งและผู้รับ มีทัศนคติที่ดีต่อกันจะทำให้การสื่อสารได้ผลดี ทั้งนี้เพราะทัศนคติย่อมเกี่ยวข้องไปถึงการยอมรับซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งและผู้รับด้วย เช่น ถ้าผู้ฟังมีความนิยมชมชอบในตัวผู้พูดก็มักจะมีความเห็นคล้อยตามไปได้ง่าย แต่ในทางตรงข้าม ถ้าผู้ฟังมีทัศนคติไม่ดีต่อผู้พูดก็จะฟังแล้วไม่เห็นชอบด้วยและมีความเห็นขัดแย้งในสิ่งที่พูดมานั้น

- **ระดับความรู้ (knowledge levels)** ถ้าผู้ส่งและผู้รับมีระดับความรู้เท่าเทียมกันก็จะทำให้การสื่อสารนั้นลุล่วงไปด้วยดี แต่ถ้าหากความรู้ของผู้ส่งและผู้รับมีระดับที่แตกต่างกันย่อมจะต้องมีการปรับปรุงความยากง่ายของข้อมูลที่จะส่งในเรื่องความยากง่ายของภาษาและถ้อยคำสำนวนที่ใช้ เช่น ไม่ใช่คำศัพท์ทางวิชาการ ภาษาต่างประเทศ หรือถ้อยคำยาว ๆ สำนวนสลับซับซ้อน ทั้งนี้เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ

- **ระบบสังคมและวัฒนธรรม (socio - culture systems)** ระบบสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติเป็นสิ่งที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมของประชาชนในประเทศนั้น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึงขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติ สังคมและวัฒนธรรมในแต่ละชาติย่อมมีความแตกต่างกัน เช่น การให้ความเคารพต่อผู้อาวุโส หรือวัฒนธรรมการกินอยู่

2. **สาร หรือข้อมูลข่าวสาร (Message)** ในกระบวนการติดต่อสื่อสารก็มีความสำคัญ ข่าวสารที่ดีต้องแปลเป็นรหัส เพื่อสะดวกในการส่งการรับและตีความ เนื้อหาสารของสาร และการจัดสารก็ต้องทำให้การสื่อความหมายง่ายขึ้น

2.1 เนื้อหาของสาร (message content)

เนื้อหาของสาร ที่มนุษย์สื่อสารกันนั้นครอบคลุมถึงความรู้ และประสบการณ์ของมนุษย์

2.2.1 **สารประเภทข้อเท็จจริง** สารที่รายงานให้ทราบถึงความจริงต่าง ๆ ที่มีอยู่ในโลกทางกายภาพ

2.2.2 **สารประเภทข้อคิดเห็น** สารที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในจิตใจ จากการประเมินของผู้ส่งสาร

2.2.3 **สารประเภทความรู้สึก** พวกโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน นวนิยาย หรือเรื่องสั้น

2.2 สัญลักษณ์ หรือรหัสของสาร (message codes)

“รหัส” หมายถึง สัญญาณ (signal) หรือสัญลักษณ์ (symbol) หรือกลุ่มของสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นในลักษณะที่มีความหมายต่อคน และผู้รับสารสามารถเข้าใจความหมายของมันได้ต่อเมื่อมีการถอดความหมายของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ออกมา

สัญญาณหรือสัญลักษณ์ในที่นี้อาจเป็น คำพูด ตัวหนังสือ รูปภาพ เครื่องหมาย หรือกริยาท่าทางต่าง ๆ ฯลฯ ตัวอย่างเช่น ถ้าผู้ส่งต้องการส่งสารคำว่า “ดิจิทัล” ให้ผู้รับที่ยังไม่เคยรู้จัก คำนี้มาก่อน ผู้ส่งต้องพยายามใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการอธิบายด้วยคำพูด ภาพกราฟิก อุปกรณ์ระดับดิจิทัล เช่น กล้องถ่ายภาพ หรือสัญลักษณ์อื่นใดก็ตามเพื่อให้ผู้รับสามารถเข้าใจ และมีประสบการณ์ร่วมกับผู้ส่งได้มากที่สุดเพื่อเข้าใจความหมายของ “ดิจิทัล” ตามที่ผู้ส่งต้องการ

2.3 วิธีส่งสาร/การจัดสาร (message treatment)

สารที่ถูกจัดเตรียมมาอย่างดี ทั้งในเรื่องของการเรียบเรียงลำดับ ความยากง่าย รูปแบบการใช้ภาษา จะทำให้สารนั้นมีคุณสมบัติในการสื่อสารได้ ตัวอย่าง ของการจัดสาร ที่เห็นได้ชัดก็คือ การจัดสารในการโฆษณา ซึ่งผู้ส่งสารได้ให้ความประณีตพิถีพิถันในการจัดสารเพื่อให้สารนั้นสามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับสารสามารถที่จะให้ความเข้าใจ และข้อคิดเห็นต่าง ๆ ได้ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ

3. **ช่องทาง (Channel) หรือสื่อ** ในช่องทางการสื่อสาร (Media) คือ ประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัสและตัวกลางที่มนุษย์สร้างขึ้นมา เช่น สิ่งพิมพ์ กราฟิก สื่ออิเล็กทรอนิกส์

การสื่อสารระหว่างบุคคล 2 คนที่อยู่ต่อหน้ากัน สารก็จะผ่านช่องทางเหล่านี้ไปสู่การรับรู้ของผู้กระทำการสื่อสารทั้ง 2 ฝ่าย แต่ในการสื่อสารสำหรับคนที่อยู่ห่างไกลกัน มนุษย์ไม่สามารถจะอาศัยทางติดต่อที่มนุษย์มีอยู่ได้ มนุษย์จึงได้สร้างสื่อขึ้นมาเป็นเครื่องช่วยให้การติดต่อระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารมีความเป็นไปได้ มองในแง่นี้เราจะเห็นได้ว่า แม้คำว่า “ช่องทาง” และคำว่า “สื่อ” จะมีความหมายใกล้เคียงกัน และอาจใช้แทนกันได้ แต่แท้ที่จริงแล้วคำทั้ง 2 มีความหมายแตกต่างกัน คำว่า **“ช่องทาง”** หมายถึงทางซึ่งทำให้ผู้ส่งสารกับผู้รับสารติดต่อกันได้ อันได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ส่วน **“สื่อ”** นั้น หมายถึงสื่อที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ได้แก่ อากาศ แสง เสียง ตลอดจนอุปกรณ์ หรือเครื่องมือที่มนุษย์คิดขึ้น เพื่อใช้ติดต่อส่งสารไปถึงกันและกัน การจัดแบ่งประเภทของสื่อที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารนั้น อาจแบ่งได้หลายแบบไม่มีข้อกำหนดที่แน่นอนตายตัว เช่น อาจแบ่งโดยใช้ลักษณะของสื่อเป็นเกณฑ์ หรืออาจแบ่งโดยใช้จำนวนและลักษณะของการเข้าถึงผู้รับสารเป็นเกณฑ์ก็ได้

การแบ่งแบบใช้ลักษณะของสื่อเป็นเกณฑ์ มี 5 ประเภท คือ

1. **สื่อธรรมชาติ** ได้แก่ บรรยากาศที่อยู่รอบตัวมนุษย์อันมีอยู่ตามธรรมชาติ ทำหน้าที่เป็นทางติดต่อของการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบเผชิญหน้า
2. **สื่อมนุษย์** ได้แก่ บุคคลที่ทำหน้าที่เป็นสื่อข่าวสารไปสู่ผู้รับ เช่น คนนำสาร นักเล่นีทาน โฆษก พ่อสื่อ แม่สื่อ ตัวแทนการเจรจาปัญหาต่าง ๆ เป็นต้น
3. **สื่อสิ่งพิมพ์** ได้แก่ สื่อทุกชนิดที่อาศัยเทคนิคการพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ ใบปลิว แผ่นพับ วารสาร นิตยสาร ใบประกาศหรือแจ้งความ โปสเตอร์ ภาพ เป็นต้น
4. **สื่ออิเล็กทรอนิกส์** ได้แก่ สื่อที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ระบบเครื่องกลไกไฟฟ้า เป็นหลัก เช่น วิทยุ โทรทัศน์ โทรพิมพ์ เทปเสียง วิดีโอเทป เครื่องฉายภาพ เครื่องฉายภาพยนตร์ แม้กระทั่งคอมพิวเตอร์ก็ใช่ เป็นต้น
5. **สื่อระยะคน** ได้แก่ สื่อที่ทำหน้าที่นำสารได้แต่ไม่อาจจัดไว้ใน 4 ประเภท ข้างต้น เช่น หนังสือพิมพ์กำแพง วัตถุจารึก สื่อพื้นบ้าน เป็นต้น

การแบ่งแบบใช้จำนวนและลักษณะของการเข้าถึงผู้รับสาร มี 4 ประเภท คือ

1. **สื่อระหว่างบุคคล** เป็นสื่อที่มนุษย์ใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ห่างไกลกันจนไม่อาจจะติดต่อกันโดยไม่ผ่านสื่อหรือไม่มีสื่อได้ เป็นสื่อที่ใช้เฉพาะบุคคล มีลักษณะเป็นส่วนตัว ไม่เกี่ยวกับผู้อื่นที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในขณะนั้น ๆ เช่น จดหมาย โทรเลข โทรศัพท์ ภาพถ่ายในครอบครัว บันทึกช่วยจำ อนุทิน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ ทำหน้าที่ช่วยให้การส่งสารระหว่างผู้ส่งถึงผู้รับที่อยู่ห่างไกลกันมีความเป็นไปได้ นอกจากนั้น ก็ยังมีเครื่องมืออุปกรณ์บางชนิดที่จัดว่าเป็นสื่อที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น การประชุมกลุ่มย่อย การเรียน การสอน ซึ่งจำเป็นจะต้องใช้สื่อต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่น กระดานดำ หนังสือ เอกสาร เป็นต้น
2. **สื่อมวลชน** มนุษย์คิดสื่อมวลชนขึ้น เพื่อที่จะติดต่อกับผู้รับสาร เป็นจำนวนมากในเวลาเดียวกันได้ โดยทั่วไปแล้วสื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ สื่อมวลชนนี้มีประโยชน์ในแง่ของการเผยแพร่ข่าวสารไปยังมวลชน ได้ ภายในเวลาอันรวดเร็ว
3. **สื่อเฉพาะกิจ** คือ สื่อซึ่งถูกพัฒนาขึ้นเพื่อใช้สำหรับการสื่อสารที่สนับสนุน กิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ จำนวนและกลุ่มผู้รับสารมีลักษณะที่แน่นอน เมื่อเทียบกับสื่อมวลชนแล้ว สื่อเฉพาะกิจจะแคบกว่าในแง่ของการเข้าถึงผู้รับสาร เช่น การจัดทำนิตยสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ภายในหน่วยงาน การทำวิดีโอเทปแนะนำการใช้ผลิตภัณฑ์ของบริษัทใดบริษัทหนึ่ง เป็นต้น
4. **สื่อประสม** ได้แก่ การนำสื่อประเภทต่าง ๆ ทั้ง 3 ประเภท ข้างต้น ไปใช้ในการสื่อสารอันจะทำให้การสื่อสารในครั้งนั้น ๆ มีประสิทธิผลเพิ่มมากขึ้นในกรณีของสื่อนี้ หากมีการใช้โดยรู้จักข้อดีและข้อเสียของสื่อแต่ละชนิด เข้าใจ ถึงอิทธิพลของสื่อที่มีต่อพฤติกรรมการรับสาร มีการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมแก่วัตถุประสงค์ในการสื่อสารแล้ว ประสิทธิภาพของการสื่อสารครั้ง ๆ นั้น ก็จะเพิ่มมากขึ้นด้วย

4. **ผู้รับสาร (Receivers)** คือ ผู้ที่เป็นเป้าหมายของผู้ส่งสาร การสื่อสารจะมีประสิทธิภาพ ผู้รับสารจะต้องมีประสิทธิภาพในการรับรู้ มีเจตคติที่ดีต่อข้อมูลข่าวสาร ต่อผู้ส่งสารและต่อตนเอง
5. **ความเข้าใจ และการตอบสนอง (Feedback)** คือ เป็นการกลับของกระบวนการติดต่อสื่อสาร ถึงความรู้สึกของผู้รับสาร และผู้รับสารจะกลายเป็นผู้ส่งสาร ตามกระบวนการเช่นเดิมต่อไป

ความสำคัญในการสื่อสาร

การสื่อสาร เป็นกระบวนการเกิดขึ้นเป็นปกติวิสัยของคนทุกคน และมีความเกี่ยวข้องไปถึงบุคคลอื่นตลอดจนถึงสังคมที่แต่ละคนเกี่ยวข้องอยู่ ไม่ว่าจะทำอะไร ล้วนต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมือช่วยให้บรรลุจุดประสงค์ทั้งสิ้น จะเห็นได้จากการที่คนพยายามคิดค้น และพัฒนาวิธีการสื่อสารมาตั้งแต่สมัยโบราณ ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน ตลอดจนเครื่องมือ หรือเทคนิควิธีการต่าง ๆ ล้วนเกิดจากความพยายามอย่างสูงของคน ต่อเนื่องมาหลายชั่วอายุ หากการสื่อสารไม่มีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งแล้ว เครื่องมือ และวิธีการ สำหรับการสื่อสารต่าง ๆ เหล่านี้ก็คงไม่เกิดขึ้นและพัฒนามาให้เห็นดังเช่นในปัจจุบัน

ในสภาพสังคมที่คนจะต้องเกี่ยวข้องกันมากขึ้นเช่นปัจจุบัน การสื่อสารก็ยิ่งมีความสำคัญต่อบุคคล และสังคมมากขึ้น หากคนในสังคมขาดความรู้ความเข้าใจในการสื่อสาร ไม่สามารถถ่ายทอดความรู้ความคิด หรือทำให้เกิดความเข้าใจระหว่างกันได้ ย่อมจะทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ มากมาย ปัญหา ที่เกิดขึ้นกับบุคคลและสังคมทุกวันนี้ มีอยู่ไม่น้อยที่เป็นสาเหตุมาจากความล้มเหลวของการสื่อสาร ดังนั้นการสื่อสารจึงมีความสำคัญสำหรับบุคคลและสังคมหลายด้าน คือ

1. **ด้านชีวิตประจำวัน** ในชีวิตประจำวันหนึ่ง ๆ แต่ละคนจะต้องสื่อสารกับตัวเอง และสื่อสารกับผู้อื่นตลอดเวลา นับตั้งแต่เวลาตื่นนอนก็ต้องสื่อสารกับตัวเอง และคนอื่นที่อยู่ใกล้ตัว การฟังวิทยุ อ่านหนังสือ ออกจากบ้านไปปฏิบัติภารกิจประจำวัน ก็ต้องพบปะบุคคล และเหตุการณ์ต่าง ๆ ล้วนแต่เป็นเรื่องที่ต้องทำการสื่อสารอยู่ตลอดเวลา ไม่ในฐานะผู้ส่งสารก็ในฐานะผู้รับสาร หากคนเราขาดความรู้ หรือทักษะการสื่อสาร ก็อาจทำให้การปฏิบัติภารกิจประจำวันอาจบกพร่องได้
2. **ด้านสังคม** การรวมกลุ่มในสังคมทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน จนถึงระดับประเทศ จะต้องมีการสื่อสารให้เกิดความเข้าใจร่วมกันในเรื่องต่าง ๆ มีกระบวนการทำให้คนยอมอยู่ในกฎเกณฑ์กติกาของสังคม มีการถ่ายทอดความรู้ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
3. **ด้านธุรกิจอุตสาหกรรม** เกี่ยวกับการโฆษณาสินค้า การประชาสัมพันธ์ทั้งภายใน และภายนอกองค์กร การบริหารติดต่อประสานงาน การฝึกอบรมพนักงาน การใช้เครื่องมือเทคโนโลยีการสื่อสาร ฯลฯ กิจการด้านธุรกิจอุตสาหกรรมจะต้องมีการสื่อสารที่ดี จึงจะประสบผลสำเร็จได้
4. **ด้านการเมืองการปกครอง** กิจกรรมด้านการเมืองการปกครองจะต้องใช้การสื่อสารทุกขั้นตอน เช่น การประชาสัมพันธ์ผลงานของรัฐบาล การสร้างความเข้าใจกับประชาชนในเรื่องต่าง ๆ การบังคับบัญชาสั่งการ การให้บริการประชาชน การชักชวนให้ปฏิบัติตามระเบียบกฎหมายซึ่งล้วนจะต้องใช้เทคนิควิธีการของการสื่อสารทั้งสิ้น

5. **ด้านการเมืองระหว่างประเทศ** ซึ่งต้องมีการติดต่อสร้างความสัมพันธ์ในด้านต่าง ๆ เช่น การค้า การทหาร การทำสนธิสัญญา ฯลฯ การมีนักการทูตประจำในประเทศต่าง ๆ ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศในเรื่องต่าง ๆ เหล่านี้ มีความจำเป็นต้องใช้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันอยู่เสมอ หากผู้เกี่ยวข้องมีความรู้และทักษะในการสื่อสารเพียงพอ ย่อมสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันได้

ประเภทของการสื่อสาร

นักวิชาการด้านการสื่อสารมวลชน ได้จำแนกประเภทของการสื่อสารไว้แตกต่างกันหลายลักษณะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าจะใช้อะไรเป็นเกณฑ์ในการจำแนก (ปรมะ สตะเวทิน 2526 : 18 - 48)

ในที่นี้จะแสดงการจำแนกประเภทของการสื่อสาร โดยอาศัยเกณฑ์ในการจำแนกที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1. จำแนกตามกระบวนการหรือการไหลของข่าวสาร 2. จำแนกตามภาษาสัญลักษณ์ที่แสดงออก 3. จำแนกตามจำนวนผู้สื่อสาร

1. จำแนกตามกระบวนการหรือการไหลของข่าวสาร แบ่งเป็น 2 ประเภท

1.1 การสื่อสารทางเดียว (One-Way Communication) คือการสื่อสารที่ข่าวสารจะถูกส่งจากผู้ส่งไปยังผู้รับในทิศทางเดียว โดยไม่มีการตอบโต้กลับจากฝ่ายผู้รับ เช่น การสื่อสารผ่านสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ การออกคำสั่งหรือมอบหมายงานโดย ฝ่ายผู้รับไม่มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ซึ่งผู้รับอาจไม่เข้าใจข่าวสาร หรือเข้าใจไม่ถูกต้องตามเจตนาของผู้ส่งและทางฝ่ายผู้ส่งเมื่อไม่ทราบปฏิกิริยาของผู้รับจึงไม่อาจปรับการสื่อสารให้เหมาะสมได้ การสื่อสารแบบนี้สามารถทำได้รวดเร็วจึงเหมาะสำหรับการสื่อสารในเรื่องที่เข้าใจง่าย

1.2 การสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) คือการสื่อสารที่มีการส่งข่าวสารตอบกลับไปมาระหว่างผู้สื่อสาร ดังนั้นผู้สื่อสารแต่ละฝ่ายจึงเป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับในขณะเดียวกัน ผู้สื่อสารมีโอกาสทราบปฏิกิริยาตอบสนองของระหว่างกัน ทำให้ทราบผลของการสื่อสารว่าบรรลุจุดประสงค์หรือไม่ และช่วยให้สามารถปรับพฤติกรรมในการสื่อสารให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ตัวอย่างการสื่อสารแบบสองทาง เช่น การพบปะพูดคุยกัน การพูดโทรศัพท์ การออกคำสั่งหรือมอบหมายงานโดยฝ่ายรับมีโอกาสแสดงความคิดเห็น การสื่อสารแบบนี้จึงมีโอกาสประสบผลสำเร็จได้มากกว่า แต่ถ้าเรื่องราวที่จะสื่อสารเป็นเรื่องง่าย อาจทำให้เสียเวลาโดยไม่จำเป็น

2. จำแนกตามภาษาสัญลักษณ์ที่แสดงออก แบ่งเป็น

2.1. การสื่อสารเชิงวจนะ (Verbal Communication) หมายถึง การสื่อสารด้วยการใช้ภาษาพูดหรือเขียนเป็นคำพูด ในการสื่อสาร

2.2 การสื่อสารเชิงอวัจนะ (Non-Verbal Communication) หมายถึง การสื่อสารโดยใช้รหัสสัญลักษณ์อย่างอื่น เช่น ภาษาท่าทาง การแสดงออกทางใบหน้า สายตา ตลอดจนจนถึงน้ำเสียง ระดับเสียง ความเร็วในการพูด เป็นต้น

3. จำแนกตามจำนวนผู้สื่อสาร

กิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคลและสังคม ถือว่าเป็นผลมาจากการสื่อสารทั้งสิ้น ดังนั้น การสื่อสารจึงมีขอบข่ายครอบคลุมลักษณะการสื่อสารของมนุษย์ 3 ลักษณะ คือ (อรุณีประภา หอมเศรษฐี 2530 : 49-90)

- 3.1 การสื่อสารส่วนบุคคล (Intrapersonal Communication)
- 3.2 การสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication)
- 3.3 การสื่อสารมวลชน (Mass Communication)

ศิลปะที่ใช้ในงานสื่อสารมวลชน

สื่อที่ใช้ในการสื่อสารมวลชน หรือที่เรียกว่า สื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ (ปรมะ สตะเวทิน 2526 : 127)

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ จำแนกสื่อมวลชนไว้ครอบคลุมสื่อ 6 ประเภท คือ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2525 : 270)

1. สิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร หนังสือ และสิ่งตีพิมพ์ประเภทอื่น ๆ
2. ภาพยนตร์ ทั้งภาพยนตร์เรื่อง ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์ทางการศึกษา บางประเภท
3. วิทยุกระจายเสียง ได้แก่วิทยุที่ส่งรายการออกอากาศ ทั้งระบบ AM และ FM รวมไปถึงระบบเสียงตามสาย
4. วิทยุโทรทัศน์ เป็นสื่อทางภาพ และทางเสียงที่เผยแพร่ออกไป ทั้งประเภทออกอากาศ และส่งตามสาย
5. สื่อสารโทรคมนาคม เป็นผลจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี มีการส่งข้อความ เสียง ภาพ ตัวพิมพ์ สัญลักษณ์ต่างๆ ได้หลากหลาย ครอบคลุมกิจการสื่อสารผ่านดาวเทียม โทรภาพ โทรพิมพ์
6. สื่อวัสดุบันทึก ได้แก่ เทปบันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ แผ่นบันทึกเสียง แผ่นบันทึกภาพ ซึ่งกลายเป็นสื่อมวลชน เพราะเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าทำให้สามารถผลิตเผยแพร่ได้มาก และรวดเร็ว

ศิลปะมีความสำคัญต่องานสื่อสารมวลชนอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในการถ่ายทอดสิ่งดีงามเป็นตลาดแห่งความคิดสร้างสรรค์ เป็นแหล่งให้ความรู้ ถ่ายทอดวัฒนธรรม รวมทั้งเป็นการสร้างสิ่งจูงใจในข่าวสารข้อมูล เป็นสิ่งสนับสนุนการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารไปถึงผู้รับได้ผลดี

ศิลปะที่ใช้ในงานสื่อสารมวลชนมีหลายประเภท ได้แก่ ศิลปะทางภาพ ศิลปะทางแสง ศิลปะทางสี ศิลปะทางเสียง และศิลปะทางกราฟิก

การนำศิลปะไปใช้ในงานสื่อสารมวลชน ต้องผ่านกระบวนการ หรือวิธีการสร้างสรรค์ และการเตรียมการ เพื่อให้ได้งานศิลปะที่เหมาะสม หนึ่งในกระบวนการที่สำคัญก็คือ **การออกแบบ**

การออกแบบ เป็นทั้งวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะ และวิธีนำงานศิลปะที่มีอยู่มาประกอบเข้าด้วยกัน เพื่อให้ในงานสื่อสารมวลชน ซึ่งต้องมีการใช้ **เครื่องมือเครื่องมือ** และ **ข้อบังคับประกอบศิลป์** ในการดำเนินการ

ตัวอย่าง

ศิลปะภาพถ่าย (Photography) หากนำมาใช้ในงานสื่อสารมวลชน ก็จะเป็นการถ่ายภาพเพื่อการสื่อสาร หมายถึง การถ่ายเพื่อนำมาใช้ในการแลกเปลี่ยนข่าวสารซึ่งกัน และกัน ระหว่างผู้รับสาร และผู้ส่งสาร เช่น ภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์

ภาพถ่ายช่วยสื่อความหมาย (Communicate) และถ่ายทอดข่าวสารไปยังผู้ดู หรือผู้อ่าน เช่น ภาพข่าวในหนังสือพิมพ์

การออกแบบโฆษณา การออกแบบสิ่งพิมพ์ เป็นศิลปะประเภทประยุกต์ศิลป์ สื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อสารมวลชนประเภทหนึ่ง ที่มีความจำเป็นต้องใช้งานศิลปะในการออกแบบ การสร้างสรรค์ เพื่อช่วยสื่อความหมาย ถ่ายทอดข่าวสารไปยังผู้อ่าน รวมถึงช่วยดึงดูดความสนใจ และโน้มน้าวให้ผู้อ่าน หรือผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสิ่งพิมพ์ หรือซื้อโฆษณาที่อยู่ในสิ่งนั้น ๆ

คุณลักษณะของผู้ประสบความสำเร็จในการสื่อสาร

1. มีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ
2. มีทักษะในการสื่อสาร
3. เป็นคนช่างสังเกต เรียนรู้ได้เร็ว และมีความจำดี
4. มีความซื่อตรง มีความกล้าที่จะกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง
5. มีความคิดสุขุม รอบคอบ
6. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
7. คิดและแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี
8. มีความสามารถแยกแยะและจัดระเบียบข่าวสารต่าง ๆ
9. มีความสามารถในการเขียนได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ
10. มีศิลปะและเทคนิคการจูงใจคน
11. รู้ขั้นตอนการทำงาน
12. มีมนุษยสัมพันธ์ดี

บทที่ 2 ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับวารสารศาสตร์

ความหมาย และความสำคัญของ "วารสารศาสตร์" (Journalism)

วารสารศาสตร์ หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ในรูปของข่าว (News) และความคิด (Ideas) ในรูปของบทความ บทรายงาน คอลัมน์ บทวิจารณ์ บทสัมภาษณ์ ไปยังสาธารณชน โดยผ่านสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ

วารสารศาสตร์ มาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า **Journalism** ตามความหมายใน อินเทอร์เน็ตชันแนล เอนไซโคลปีเดีย (International Encyclopedia) หมายถึง **วิชาการที่ว่าด้วยสิ่งพิมพ์ที่เผยแพร่เนื้อหาข่าวสารต่อสาธารณะ**

ความหมายจาก พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย ราชบัณฑิตยสถาน

วารสารศาสตร์

น. วิชาว่าด้วยการทำหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และการพิมพ์ประเภทอื่น ๆ

ความหมายจาก พจนานุกรมแปล ไทย-ไทย อ.เปลื้อง ณ นคร

วารสารศาสตร์

น. วิชาว่าด้วยเรื่องเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ

สรุป วารสารศาสตร์เป็นวิชาที่ว่าด้วยสื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร และการพิมพ์ประเภทอื่น ๆ

โดยทั่วไป คนส่วนใหญ่มักเข้าใจว่า "วารสารศาสตร์" (Journalism) คือ วิชาที่ว่าด้วยการนำเสนอข่าวสารผ่านสื่อสิ่งพิมพ์ อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จุลสาร หรือสื่อสิ่งพิมพ์อื่น ๆ แต่ความเข้าใจดังกล่าวก็ใช้ว่าจะผิดเสียทีเดียว เนื่องจากในอดีต การศึกษาทางด้านวารสารศาสตร์ เน้นที่สื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งเป็นสื่อที่ทันสมัย และมีอิทธิพลต่อผู้อ่านมากที่สุดในขณะนั้น แต่วิวัฒนาการสื่อมวลชนไม่ได้หยุดยั้งอยู่ที่สื่อสิ่งพิมพ์ ยังปรากฏมีสื่ออื่น ๆ เกิดขึ้นอีกมากมาย เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือแม้แต่สื่ออิเล็กทรอนิกส์บนคอมพิวเตอร์

สื่อต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับสารทั้งสิ้น ดังนั้น การศึกษาหาความรู้ทางด้านวารสารศาสตร์ในปัจจุบันจึงไม่เป็นการศึกษาในสื่อสิ่งพิมพ์เพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องทำความเข้าใจในสื่ออื่น ๆ ด้วย อันได้แก่ สื่อวิทยุกระจายเสียง สื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และระบบการสื่อสารที่ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รวมถึงอุปกรณ์สมัยใหม่อย่าง เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น

ธรรมชาติของการสื่อความหมายในสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ

สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อความหมายโดยผ่านทางภาษาเขียน ภาษาภาพ (ภาพนิ่ง)
วิทยุกระจายเสียง	สื่อความหมายโดยผ่านทางภาษาเสียง
โทรทัศน์	สื่อความหมายโดยผ่านทางภาษาเขียน ภาษาภาพ (ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว) และภาษาเสียง ทั้งที่เป็นการสื่อสารทางเดียว และการสื่อสารสองทาง
คอมพิวเตอร์ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์	สื่อความหมายโดยผ่านทางภาษาเขียน ภาษาภาพ (ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว) และภาษาเสียง ทั้งที่เป็นการสื่อสารทางเดียว และการสื่อสารสองทาง รวมทั้งยังมีการปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบระหว่างคู่สื่อสารในลักษณะการสื่อสารระหว่างบุคคล ทั้งที่เห็นหน้าตา (Face to Face) และไม่เห็นหน้าตา ขณะทำการสื่อสาร

ลักษณะของสื่อสิ่งพิมพ์ในงานวารสารศาสตร์

วารสาร

วารสาร (Periodicals) คือ สิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่งที่พิมพ์ออกตามวาระ หรือตามกำหนด เช่น รายสัปดาห์ รายปักษ์ รายเดือน รายสองเดือน รายสามเดือน รายหกเดือน เสนอเรื่องราวหลายรส หลายแบบ และเสนอได้ทันต่อเหตุการณ์ เป็นสิ่งพิมพ์ที่ควรแก่การอ่าน (รัญจวน อินทรกำแหง 2520 : 25)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2525

ให้ความหมายของวารสาร หมายถึง หนังสือที่ออกเป็นคราว ๆ

วิทยานุกรมบรรณารักษศาสตร์ อธิบายไว้ว่า

วารสาร คือ สิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่ง มีกำหนดการพิมพ์ที่แน่นอน หรือค่อนข้างแน่นอน วารสารชื่อหนึ่งจะมีลักษณะรูปลักษณ์ภายนอกเหมือนกันทุกฉบับ ช่วยให้ผู้อ่านสังเกต หรือจดจำวารสารนั้นได้ มีเลขกำกับฉบับระบุให้ทราบวัน เดือน ปี ที่ออก และทราบลำดับของแต่ละฉบับในชุด ไม่กำหนดล่วงหน้าว่าจะเลิกกิจการเมื่อใด ประกอบด้วยบทความหลายหลากบทความในแต่ละฉบับ

ลักษณะของวารสาร

จากความหมายดังกล่าว วารสาร จึงเป็นสิ่งพิมพ์ที่ออกต่อเนื่องตามกำหนด หรือ ออกตามวาระ สามารถนำมาพิจารณากำหนดเป็นลักษณะของวารสาร ได้ดังนี้

1. เป็นสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง (Periodical or Serial) มีกำหนดเวลาออกแน่นอน ระยะเวลาที่นิยมกำหนดออก เช่น (วารสาร ผลิตันต์ 2536 : 5-6)

- รายสัปดาห์ (Weekly) กำหนดออกสัปดาห์ละครั้ง
- รายปักษ์ (Fortnightly) กำหนดออกทุก 2 สัปดาห์
- รายครึ่งเดือน (Semimonthly) กำหนดออกเดือนละ 2 ครั้ง
- รายเดือน (monthly) กำหนดออกเดือนละครั้ง
- รายหกเดือน หรือรายครึ่งปี (Semiannually) กำหนดออกทุก 6 เดือน
- รายปี (Annually) กำหนดออกปีละฉบับ

2. มีเลขกำกับประจำฉบับ ได้แก่ เลขปีที่ (Volume) เลขฉบับที่ (Issue Number) และวัน เดือน ปี (Date) การนับลำดับฉบับที่อาจนับเป็นปี ๆ เช่น วารสารรายเดือน แต่ปีจะมีตั้งแต่ฉบับที่ 1-12 นอกจากเลขปีที่ ฉบับที่ และวันเดือนปี ซึ่งเป็นเลขที่ต้องต่อเนื่องเป็นลำดับกันไปแล้วยังมีเลขอีกชุดหนึ่ง เป็นเลขเฉพาะที่แน่นอน ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ถือเป็นรหัสประจำวารสารแต่ละชื่อ เพื่อการควบคุมทางบรรณานุกรม ในระบบข้อมูลวารสารระหว่างชาติ เรียกว่า **เลขสากลประจำวารสาร** (International Standard Serial Number-ISSN) จะต้องพิมพ์ไว้ที่หน้าปก หรือหน้าปกใน หรือสันวารสารใกล้ ๆ กับชื่อวารสาร มีอักษร ISSN ตามด้วยเลข อารบิก 8 ตัว มีเครื่องหมายติงค์ (-) คั่นระหว่าง เลข 4 ตัวแรก กับเลข 4 ตัวหลัง เช่น ISSN 0858-9305

3. รูปเล่ม มักทำให้บางส่วนมีลักษณะเหมือนกันทุกฉบับ เพื่อให้ผู้อ่านสังเกต และจำได้ง่าย เช่น ขนาดความกว้าง ยาว รูปแบบ และสีของตัวอักษร ชื่อวารสารที่หน้าปก และสัญลักษณ์ประจำวารสาร

4. เนื้อหา ประกอบด้วยบทความหลายบทความ จากผู้เขียนหลายๆ คน ถ้าเป็นวารสาร มักจะเป็นวิชาการเฉพาะแขนงวิชา ถ้าเป็นนิตยสารมักจะมีบทความทั่วไป สารคดี หรือบันเทิง เช่น นวนิยาย เรื่องสั้น วารสารบางเล่มเนื้อหาอาจเป็นรูปภาพ เป็นบทวิจารณ์ สรุปรข่าว และวิเคราะห์ เหตุการณ์บ้านเมือง ฯลฯ

5. ผู้จัดพิมพ์ ผู้จัดพิมพ์วารสารอาจเป็นเอกชน หน่วยงานราชการ รัฐวิสาหกิจ สถาบัน องค์การ สมาคม ชมรม โดยมีวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น เพื่อเผยแพร่ความรู้ทางวิชาการ ประชาสัมพันธ์หน่วยงาน ให้ความบันเทิง ความรู้ทั่วไป หรือเพื่อธุรกิจการค้า เป็นต้น

6. การเผยแพร่ มีทั้งการจำหน่าย และแจกฟรี การจำหน่ายอาจวางจำหน่ายตามร้านขายหนังสือ การให้ผู้อ่านบอกรับเป็นสมาชิกประจำ ชำระค่าวารสารล่วงหน้าแล้วผู้จัดพิมพ์เป็นผู้ส่งวารสารไปให้สมาชิก

นิตยสาร

นิตยสาร (Magazine) หมายถึง สิ่งพิมพ์ที่มีกำหนดระยะเวลาออกไว้นาน เช่น รายสัปดาห์ รายปักษ์ รายเดือน ราย 3 เดือน และรายปี เป็นต้น

ลักษณะของนิตยสาร และประเภทนิตยสาร

พีระ จิรโสมถ (2547, หน้า 72-76) อธิบายความรู้เรื่อง ลักษณะและประเภทของนิตยสาร ไว้สรุปได้ดังนี้

ลักษณะของนิตยสาร

แนวโน้มของนิตยสารในปัจจุบันมุ่งดึงดูดผู้อ่านเฉพาะกลุ่มเพิ่มขึ้น เนื้อหาของนิตยสารจึงค่อนข้างจะเน้นเฉพาะด้านมากขึ้น แต่อย่างไรก็ดี ลักษณะความหลากหลายของข้อเขียน หรือคอลัมน์ในนิตยสาร ยังแสดงให้เห็นความแตกต่างของนิตยสาร จากลักษณะหนังสือทั่วไปที่จะมีเนื้อหาเป็นเรื่องเดียวกันทั้งเล่มได้ ลักษณะเด่นของนิตยสารที่แตกต่างไปจากหนังสือทั่วไป คือ

1. นิตยสารจะเน้นในการเสนอบทความสารคดี และข้อเขียนต่าง ๆ ที่ให้ความรู้และความบันเทิงกับผู้อ่านได้มากกว่า และละเอียดกว่า
2. นิตยสารมีโฆษณาที่สวยงามสะดุดตา
3. นิตยสารมีการจัดหน้าที่สวยงาม และพิถีพิถันมากกว่า
4. นิตยสารมีรูปเล่มกะทัดรัดหยิบถือได้สะดวกกว่า
5. ปกนิตยสารจะมีขนาดประมาณ 8.5 x 11.5 นิ้ว หรือขนาด A4 หรือ 8 หน้ายก บางฉบับก็มีขนาดใหญ่เท่ากับหนังสือพิมพ์ขนาดเล็ก (Tabloid) แต่บางเล่มก็เล็กเกือบพอ ๆ กับหนังสือพ็อกเก็ตบุ๊ก
6. นิตยสารส่วนใหญ่จะมีปกที่พิมพ์ด้วยกระดาษหนากว่าหน้าข้างใน ปกจะมีสีสัน และรูปภาพสวยงามสะดุดตาเย็บรวมกับเนื้อใน ส่วนความหนา หรือจำนวนหน้าของนิตยสารนั้นไม่แน่นอน
7. นิตยสารหลายฉบับจะเสนอเนื้อหาข่าวในเล่มด้วยแต่ส่วนมากจะเป็นการสรุปข่าว หรือวิจารณ์ข่าว

ประเภทของนิตยสาร

การแบ่งประเภทนิตยสารนั้นส่วนใหญ่จะยึดถือเนื้อหาหรือกลุ่มผู้อ่านเป็นหลัก ดังนี้

1. นิตยสารทั่วไป (general magazines)

นิตยสารทั่วไป หมายถึง นิตยสารที่มีเนื้อหาสำหรับผู้อ่านทั่วไป นิตยสารประเภทนี้บางคนเรียกว่า นิตยสารที่คนทั่วไปสนใจ หรือนิตยสารสำหรับผู้ซื้อทั่วไป (general consumer magazines) บางคนก็จัด นิตยสารประเภทนี้เป็นพวกนิตยสารสำหรับมวลชนทั่วไป (magazines for the masses) เช่น นิตยสารสารคดี

2. นิตยสารเฉพาะกลุ่มผู้บริโภคหรือเฉพาะด้าน (specialized magazines)

นิตยสารประเภทนี้มีอยู่มากมายหลายชนิด มีการจัดกลุ่มแตกต่างกันออกไป โดยทั่วไปแล้วมักจะจัดตามลักษณะของกลุ่มผู้บริโภค ตามหลักการของการตลาด ในที่นี้ขอแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

2.1 นิตยสารข่าว เน้นในเรื่องข่าว เบื้องหลังข่าว วิเคราะห์ และวิจารณ์ข่าว พร้อมทั้งบทความและสารคดีอื่น ๆ เช่น นิตยสารสยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ และมติชนสุดสัปดาห์

2.2 นิตยสารผู้หญิง เป็นนิตยสารที่เน้นในเรื่องที่เป็นความสนใจของผู้หญิงทั่วไป เนื่องจากผู้หญิงเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่สำคัญ นิตยสารที่เกี่ยวกับผู้หญิงจึงมีมากมาย เช่น สกุลไทย ขวัญเรือน ดิฉัน เปรี๊ยะ

2.3 นิตยสารผู้ชาย นิตยสารพวกนี้ส่วนมากจะเน้นในเรื่องเพศเป็นสำคัญ มีภาพโป๊เปลือยของผู้หญิงสาวเป็นเรื่องล่อใจผู้ชาย แต่บางฉบับก็มีบทความดี ๆ แทรกอยู่เช่นกัน ตัวอย่างเช่น นิตยสาร FHM BOSS เพลย์บอย เพนเฮ้าส์

2.4 นิตยสารธุรกิจ เป็นนิตยสารอีกประเภทหนึ่งที่มีจำหน่ายแพร่หลายในท้องตลาด เน้นในเรื่องธุรกิจการค้า อุตสาหกรรม การเงินการธนาคาร การบริหารและการจัดการ เช่น การเงินการธนาคาร ดอกเบี้ย ผู้จัดการ อีคอนนิวส์ เป็นต้น

2.5 นิตยสารด้านอื่น ๆ นอกเหนือจากนิตยสารเฉพาะด้าน หรือเฉพาะกลุ่มดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ยังมีนิตยสารเฉพาะด้านต่าง ๆ อีกหลายประเภท เช่น นิตยสารเด็ก นิตยสารวัยรุ่น นิตยสารครอบครัว นิตยสารดารานักร้อง นิตยสารภาพยนตร์ นิตยสารกีฬา นิตยสารวิทยาศาสตร์ นิตยสารดนตรีและเครื่องเสียง นิตยสารคอมพิวเตอร์ นิตยสารวิถีทัศน์ นิตยสารรถยนต์ นิตยสารบ้านและการตกแต่ง นิตยสารท่องเที่ยว นิตยสารสุขภาพ นิตยสารถ่ายภาพ นิตยสารศิลปวัฒนธรรม นิตยสารพระเครื่อง

3. นิตยสารและวารสารสมาคม (association magazines)

นิตยสารสมาคม เป็นนิตยสารที่ออกในนามสมาคมต่าง ๆ เช่น สมาคมผู้คุ้มครองผู้บริโภค สมาคมโฆษณาธุรกิจฯ สมาคมการพิมพ์ ฯลฯ

4. นิตยสารและวารสารวิชาชีพ (professional magazines)

นิตยสารวิชาชีพ เป็นนิตยสารคล้าย ๆ กับนิตยสารสมาคมแต่เน้นในเรื่องวิชาชีพเฉพาะ เช่น วิชาชีพหนังสือพิมพ์ วิชาชีพทนายความ วิชาชีพแพทย์ วิชาชีพครู เป็นต้น

5. นิตยสารการประชาสัมพันธ์ (public relation magazines)

เป็นนิตยสารที่ออกโดยบริษัท หรือหน่วยงานต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่แก่สาธารณชน โดยมีจุดประสงค์ในการประชาสัมพันธ์หน่วยงานหรือบริษัทนั้น ๆ บริษัทใหญ่ ๆ เช่น เซลล์ เอสไอ การบินไทย ธนาคารกรุงเทพ

6. นิตยสารฉบับแทรกหนังสือพิมพ์ (newspapers magazines หรือ sunday supplement magazines)

หมายถึง นิตยสารที่ออกเป็นฉบับนันทนาการ หรือเป็นฉบับแถมของหนังสือพิมพ์ ในวาระพิเศษ

สรุปเกี่ยวกับวารสารและนิตยสาร

วารสารและนิตยสาร เป็นสื่อมวลชนที่สำคัญ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เจาะกลุ่มเป้าหมาย เพื่อตอบสนองความต้องการ เฉพาะกลุ่มประชากร หรือกลุ่มผู้บริโภค

วารสารและนิตยสาร มีลักษณะโดยทั่วไปคล้ายคลึงกัน และมีการจัดพิมพ์ ที่ไม่แตกต่างกัน คือ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์รายคาบออกเป็นประจำ สัปดาห์ รายเดือน หรือรายอื่น ๆ

วารสารและนิตยสาร มีความสำคัญในด้านการให้ข้อมูลข่าวสารเชิงลึก และสาระบันเทิงที่หลากหลาย วารสารมีเนื้อหาเน้นหนักด้านการให้ความรู้ทั่วไป และวิชาการเฉพาะสาขา ส่วนนิตยสารมีเนื้อหาเป็นเรื่องทั่วไป เน้นหนักไปทางด้านบันเทิงเพื่อการพักผ่อนสำหรับผู้อ่าน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประเภทของวารสาร หรือนิตยสารนั้น ๆ

หนังสือพิมพ์

หนังสือพิมพ์ หมายถึง สิ่งพิมพ์ประเภทหนึ่งที่มีกำหนดตีพิมพ์เผยแพร่รายวัน รายสัปดาห์ หรือรายประจำ ตามระยะเวลาที่กำหนดอย่างสม่ำเสมอ ไม่เย็บเล่ม และไม่มียก เนื้อหาส่วนใหญ่ มุ่งเสนอข่าวสารต่างๆ เช่น ข่าวสังคม เศรษฐกิจ การเมือง อาชญากรรม การศึกษา กีฬา บันเทิง ทั้งใน และต่างประเทศ และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน

ลักษณะของหนังสือพิมพ์

หนังสือพิมพ์มีลักษณะเฉพาะอยู่หลายประการ พอจะสรุปได้ดังนี้ (จันทนา ทองประยูรและวิภา วรจิริระ, 2550, หน้า 125-127)

1. หนังสือพิมพ์มีหน้าที่ในการแจ้งเรื่องราวให้มวลชนรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และติดตามสืบสวนเรื่องราวเหตุการณ์สำคัญ สะเทือนขวัญ ที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนส่วนใหญ่ เป็นที่สนใจกล่าวถึง วิพากษ์วิจารณ์ เป็นต้น
2. หนังสือพิมพ์ทำหน้าที่ในฐานะสื่อมวลชนในการให้ความรู้ ข้อเสนอแนะ ข้อคิดเห็น โน้มน้าวชักชวน ชี้แนะแนวทางแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม หรือในประเทศ และเสนอเนื้อหาให้ความบันเทิงแก่ผู้อ่านในรูปแบบต่างๆ
3. หนังสือพิมพ์บรรจุเนื้อหาหลายประเภท ทั้งข่าว บทความ บทบรรณาธิการ บทวิเคราะห์ สารคดี คอลัมน์ประจำ และบันเทิงคดีในรูปแบบต่างๆ เนื้อหาทั้งหมดที่นำเสนอต้องผ่านการคัดเลือก กลั่นกรอง และความเห็นชอบจากบรรณาธิการให้ตีพิมพ์เผยแพร่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนโยบาย ของหนังสือพิมพ์
4. หนังสือพิมพ์มีรูปแบบเป็นแผ่นกระดาษขนาดใหญ่หลายแผ่นที่ผ่านการพิมพ์ ซ้อนกัน และพับโดยไม่ทำเล่มหรือเย็บเล่ม และไม่มียกหน้าปก หน้าแรกของหนังสือพิมพ์ทำหน้าที่เป็นปกในตัว
5. หนังสือพิมพ์มี 2 ขนาด ได้แก่ ขนาดมาตรฐาน หรือขนาดใหญ่ แนวนอนกว้างประมาณ 15 นิ้ว แนวตั้งยาวประมาณ 21-23 นิ้ว และขนาดเล็ก หรือขนาดแท็บลอยด์ (Tabloid) มีขนาดเป็นครึ่งหนึ่งของขนาดใหญ่ทั้งด้านกว้างและยาว มักใช้เป็นฉบับแทรกในหนังสือพิมพ์ขนาดใหญ่ หรือเป็นหนังสือพิมพ์ที่นำเสนอเนื้อหาเฉพาะด้าน
6. หนังสือพิมพ์ส่วนใหญ่เผยแพร่ และจำหน่ายเป็นรายวันหรือทุกวัน บางฉบับเป็นราย สามวัน หรือรายสัปดาห์ บางฉบับออกหลายกรอบหรือหลายครั้งในหนึ่งวัน
7. หนังสือพิมพ์หนังสือพิมพ์ส่วนใหญ่เสนอข่าวรายวัน จำหน่ายในราคาต่อฉบับไม่สูงนัก การผลิตจึงใช้กระดาษคุณภาพต่ำ ราคาไม่แพง เพื่อลดต้นทุน และสามารถจำหน่ายในราคาไม่แพง
8. ผู้อ่านหนังสือพิมพ์มีการกระจายตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ เช่น เพศ วัย การศึกษา อาชีพ ภูมิฐานะ สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น

ประเภทของหนังสือพิมพ์

ประเภทของหนังสือพิมพ์จำแนกโดยอาศัยลักษณะของเนื้อหาเป็นสำคัญ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. หนังสือพิมพ์แนวคุณภาพ (quality newspapers)

หมายถึง หนังสือพิมพ์ที่มุ่งเน้นการเสนอข่าวประเภทข่าวหนัก (hard news) เช่น ข่าวสังคม ข่าวการเมือง ข่าวเศรษฐกิจ ข่าวการศึกษา ข่าวเหล่านี้มุ่งสนองความรู้ ความคิดของผู้อ่านเป็นสำคัญ การใช้ภาษาในหนังสือพิมพ์ประเภทนี้ไม่หือหวาเร้าอารมณ์มากนัก มีลักษณะค่อนข้างจริงจังมากกว่า เนื้อหาหนักไปทางรายละเอียดข้อเท็จจริง การแสดงความคิดเห็นจะใช้เหตุผลมากกว่าเล่นสำนวน หนังสือพิมพ์ประเภทนี้มีจำนวนจำหน่ายไม่สูงนัก ผู้อ่านหนังสือพิมพ์ประเภทนี้มักจะเป็นผู้บริหาร หรือผู้มีการศึกษาพอสมควร เช่น ข้าราชการ ครู อาจารย์ นิสิต นักศึกษา นักธุรกิจ เป็นต้น ตัวอย่าง หนังสือพิมพ์ประเภทนี้ได้แก่ มติชน สยามรัฐ สยามโพสต์ ฐานเศรษฐกิจ ประชาชาติธุรกิจ กรุงเทพธุรกิจรายวัน เป็นต้น

2. หนังสือพิมพ์แนวประชานิยม (popular newspapers) หรือ หนังสือพิมพ์ปริมาณ

หมายถึง หนังสือพิมพ์ที่มุ่งเน้นการเสนอข่าวประเภทเร้าอารมณ์ (sensational) หรือ ข่าวเบา (soft news) เช่น ข่าวอาชญากรรม ข่าวภัยพิบัติต่าง ๆ ข่าวที่เกี่ยวข้องกับเพศ ข่าวบุคคล ข่าวอุบัติเหตุ ข่าวกีฬา ข่าวบันเทิง ข่าวในแวดวงสังคม เป็นต้น ข่าวเหล่านี้เป็นข่าวประเภทที่คนธรรมดาสามัญทั่วไปสนใจ สนองอารมณ์ของคนส่วนใหญ่ในสังคม เหมาะกับผู้อ่านทุกระดับชั้น ลักษณะการเสนอเนื้อหาสาระประเภทนี้เต็มไปด้วยการเร้าอารมณ์ การใช้ภาษาในหนังสือพิมพ์ประเภทนี้ มักใช้ถ้อยคำที่หือหวาเกินจริง เร้าอารมณ์ของผู้อ่านมาก ดึงดูดความสนใจโดยการพาดหัวข่าวตัวโต ๆ มีรูปภาพประกอบข่าวมากมาย รูปแบบการเขียนเต็มไปด้วยสีสันจินตนาการ และมักจะใช้ภาษาแบบสร้างภาพพจน์อยู่เสมอ หนังสือพิมพ์ประเภทนี้เป็นที่นิยมแพร่หลายของคนทั่วไปมาก มียอดจำหน่ายค่อนข้างสูง ตัวอย่าง หนังสือพิมพ์ประเภทนี้ได้แก่ ไทยรัฐ เดลินิวส์ ข่าวสด บ้านเมือง แนวหน้า คม ชัด ลึก เป็นต้น

บทที่ 3 ลิขสิทธิ์ในงานศิลปะกรรม

3.1 ความหมายของลิขสิทธิ์

"ลิขสิทธิ์" หมายถึง สิทธิแต่เพียงผู้เดียวที่จะกระทำการใด ๆ เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ริเริ่มโดยการใช้สติปัญญาความรู้ ความสามารถ และความวิริยะอุตสาหะของตนเองในการสร้างสรรค์โดยไม่ลอกเลียนงานของผู้อื่น โดยงานที่สร้างสรรค์ต้องเป็นงานตามประเภทที่กฎหมายลิขสิทธิ์ให้คุ้มครอง โดยผู้สร้างสรรค์จะได้รับ**ความคุ้มครองทันทีที่ได้สร้างสรรค์โดยไม่ต้องจดทะเบียน**

ลิขสิทธิ์ เป็นทรัพย์สินทางปัญญาอย่างหนึ่งซึ่งไม่มีรูปร่างแต่สามารถถือเอาได้ และกฎหมายให้ความคุ้มครองโดยให้เจ้าของลิขสิทธิ์เป็นผู้มีสิทธิแต่ผู้เดียว (exclusive rights) ที่จะกระทำการใด ๆ ที่เกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ที่ได้ทำขึ้น โดยหลักแล้วกฎหมายลิขสิทธิ์นั้น จะคุ้มครองเฉพาะรูปแบบของการแสดงออกของความคิด (expression of ideas) แต่จะไม่คุ้มครองถึงตัวความคิด ที่ยังไม่ได้ถ่ายทอดให้ปรากฏออกมา งานลิขสิทธิ์ไม่จำเป็นต้องมี **"ความใหม่"** (novelty) ขอเพียงแต่ให้เกิดจากความคิดริเริ่มของตนเอง (original) โดยไม่ลอกเลียนแบบใคร และเป็นงานสร้างสรรค์ที่ใช้ความพยายามและสติปัญญาในระดับหนึ่ง ก็จะได้รับคุ้มครองตามกฎหมายแล้ว

มีคำอยู่ 2 คำที่มักเป็นปัญหาในการทำความเข้าใจคือคำว่า **"กรรมสิทธิ์"** และ **"ลิขสิทธิ์"** **"กรรมสิทธิ์"** หมายถึงสิทธิในการครอบครองเป็นเจ้าของงานศิลปะที่ได้ซื้อไป ส่วน **"ลิขสิทธิ์"** เป็นแนวความคิดที่ศิลปินค้นคว้าสร้างสรรค์มา ซึ่งจะตกอยู่กับตัวศิลปินผู้สร้างสรรคงานชิ้นนั้น การซื้องานศิลปะเป็นการซื้อกรรมสิทธิ์ เอาไปเก็บไว้ชื่นชม แต่ผู้ซื้อจะไม่ได้ลิขสิทธิ์นั้นไป เว้นแต่ว่าจะได้มีการโอนลิขสิทธิ์ไปด้วย โดยต้องการระบุเป็นลายลักษณ์อักษร

3.2 กฎหมายลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ไทย เป็นกฎหมายที่มีผลใช้บังคับเมื่อ พ.ศ. 2537 (พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537) กำหนดงานที่ได้รับความคุ้มครอง อันได้แก่ งานสร้างสรรค์ประเภท **วรรณกรรม นาฏกรรม ศิลปกรรม ดนตรีกรรม โสตทัศนวัสดุ ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง งานแพร่เสียงแพร่ภาพ** หรืองานอื่นใดใน **แผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ** ของผู้สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะงานดังกล่าวจะแสดงออกโดยวิธีหรือรูปแบบอย่างไร

ความหมายของวรรณกรรม และศิลปกรรม ใน พ.ร.บ ลิขสิทธิ์

“วรรณกรรม” หมายความว่า งานนิพนธ์ที่ทำขึ้นทุกชนิด เช่น หนังสือ จุลสาร สิ่งเขียน สิ่งพิมพ์ ปาฐกถา เทศนา คำปราศรัยสุนทรพจน์ และให้หมายความรวมถึงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

“ศิลปกรรม” หมายความว่า งานอันมีลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างดังต่อไปนี้

(๑) งานจิตรกรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่ประกอบด้วยเส้น แสง สี หรือสิ่งอื่น อย่างไม่อย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกัน ลงบนวัสดุอย่างเดียวหรือหลายอย่าง

(๒) งานประติมากรรม ได้แก่ งานสร้างสรรค์รูปทรงที่เกี่ยวกับปริมาตรที่สัมผัสและจับต้องได้

(๓) งานภาพพิมพ์ ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพด้วยกรรมวิธีทางการพิมพ์ และหมายความรวมถึงแม่พิมพ์หรือแบบพิมพ์ที่ใช้ในการพิมพ์ด้วย

(๔) งานสถาปัตยกรรม ได้แก่ งานออกแบบอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง งานออกแบบตกแต่งภายในหรือภายนอก ตลอดจนบริเวณของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง หรือการสร้างสรรค์หุ่นจำลองของอาคารหรือสิ่งปลูกสร้าง

(๕) งานภาพถ่าย ได้แก่ งานสร้างสรรค์ภาพที่เกิดจากการใช้เครื่องมือบันทึกภาพโดยให้แสงผ่านเลนส์ไปยังฟิล์มหรือกระจก และล้างด้วยน้ำยาซึ่งมีสูตรเฉพาะ หรือด้วยกรรมวิธีใด ๆ อันทำให้เกิดภาพขึ้นหรือการบันทึกภาพโดยเครื่องมือหรือวิธีการอย่างอื่น

(๖) งานภาพประกอบ แผนที่ โครงสร้าง ภาพร่าง หรืองานสร้างสรรค์รูปทรงสามมิติอันเกี่ยวกับภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ หรือวิทยาศาสตร์

(๗) งานศิลปประยุกต์ ได้แก่ งานที่นำเอางานตาม (๑) ถึง (๖) อย่างไม่อย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น นอกเหนือจากการชื่นชมในคุณค่าของตัวงานดังกล่าวนั้น เช่น นำไปใช้สอย นำไปตกแต่งวัสดุหรือสิ่งของอันเป็นเครื่องใช้หรือนำไปใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ทั้งนี้ ไม่ว่างานตาม (๑) ถึง (๗) จะมีคุณค่าทางศิลปะหรือไม่ และให้หมายความรวมถึงภาพถ่าย และแผนผังของงานดังกล่าวด้วย

การคุ้มครอง

การคุ้มครองงานสร้างสรรค์นั้นถือเป็นลิขสิทธิ์โดยอัตโนมัติแม้ไม่ต้องจดทะเบียน แต่ต้องพิสูจน์หลักฐานต่าง ๆ ที่ได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานนั้น และไม่จำเป็นต้องมีการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชนก่อน จึงหมายความว่า เมื่อท่านสร้างสรรค์งาน หรือเขียนงานนิพนธ์ขึ้นชิ้นหนึ่ง กฎหมายให้ความคุ้มครองงานชิ้นนั้นทันที เจ้าของผลงานเท่านั้นมีสิทธิในการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณชน เว้นแต่ได้รับความยินยอมหรืออนุญาตจากเจ้าของ หากผู้ใดทำละเมิดงานไปเผยแพร่ คัดลอก ดัดแปลง ไม่ว่าจะบางส่วนหรือทั้งหมด จักต้องรับโทษอาญาและชดเชยค่าเสียหายทางแพ่งแก่ผู้สร้างสรรค์งานชิ้นนั้น

กฎหมายลิขสิทธิ์นั้นมุ่งคุ้มครองเจ้าของลิขสิทธิ์มิให้ผู้อื่นลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำตลอดจนห้ามมิให้มีการใช้ประโยชน์จากรูปแบบของการแสดงออกทางความคิดของผู้สร้างสรรค์โดยมิได้รับอนุญาต ด้วยเหตุนี้อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์จึงมีระยะยาวนานกว่าการคุ้มครองตัวความคิด ซึ่งเป็นเรื่องของการคุ้มครองการประดิษฐ์ภายใต้กฎหมายสิทธิบัตร ทั้งนี้การคุ้มครองดังกล่าวจะต้องไม่ขัดต่อประโยชน์ของสาธารณชนโดยรวมด้วย

การได้มาซึ่งลิขสิทธิ์

งานสร้างสรรค์ที่ใครเริ่มทำขึ้นนั้นจะได้รับการคุ้มครองในทันที (automatic protection) โดยไม่ต้องผ่านพิธีการใดๆ (no formality) รวมถึงการจดทะเบียน หากงานสร้างสรรค์นั้นเข้าข่ายงานอันมีลิขสิทธิ์ตามที่กฎหมายกำหนด เกี่ยวกับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์นั้น กฎหมายลิขสิทธิ์มีหลักการสำคัญสองประการเกี่ยวกับการได้มาซึ่งลิขสิทธิ์ คือ หลักสัญชาติและหลักดินแดน

การแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์

การแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ต่อกรมทรัพย์สินทางปัญญา **มิได้** เป็นการรับรองสิทธิ์ของเจ้าของลิขสิทธิ์แต่อย่างใด แต่เป็นเพียงการแจ้งต่อหน่วยงานราชการว่าตนเองเป็นเจ้าของสิทธิ์ในผลงานลิขสิทธิ์ที่แจ้งไว้เท่านั้น โดยผู้แจ้งต้องรับรองตนเองว่าเป็นเจ้าของผลงานที่นำมาแจ้งข้อมูลลิขสิทธิ์ อันเป็นความช่วยเหลือของทางการในการเป็นแหล่งข้อมูลแก่เอกชนที่สนใจใช้ประโยชน์จากงานลิขสิทธิ์ และหนังสือรับรองที่กรมทรัพย์สินทางปัญญาออกให้ ก็มีรับรองว่าผู้แจ้งเป็นเจ้าของงานลิขสิทธิ์ แต่อย่างไรก็ตามหากมีข้อโต้แย้งเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ผู้แจ้งจำเป็นต้องพิสูจน์ความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ นั้นเอง

3.3 ประเภทงานสร้างสรรค์อันมีลิขสิทธิ์ ตาม พรบ. ลิขสิทธิ์

กฎหมายลิขสิทธิ์ให้ความคุ้มครองแก่งานสร้างสรรค์ 9 ประเภทตามที่กฎหมายกำหนด ได้แก่

1. งานวรรณกรรม (หนังสือ จุลสาร สิ่งพิมพ์ คำปราศรัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ)
2. งานนาฏกรรม (การรำ การเต้น การทำท่า ฯลฯ)
3. **งานศิลปกรรม** (จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย ศิลปะประยุกต์ ฯลฯ)
4. งานดนตรีกรรม (ทำนอง ทำนองและเนื้อร้อง โน้ตเพลง ฯลฯ)
5. งานสิ่งบันทึกเสียง (เสียงดนตรี เสียงการแสดง บันทึกลงในวัสดุ เทป ซีดี)
6. งานโสตทัศนวัสดุ (วีซีดี ดีวีดี ที่มีภาพหรือมีทั้งภาพและเสียง)
7. งานภาพยนตร์ (โสตทัศนวัสดุที่ประกอบด้วยลำดับของภาพซึ่งสามารถนำออกฉายต่อเนื่องได้)
8. งานแพร่เสียงแพร่ภาพ (การแพร่เสียงทางวิทยุกระจายเสียง, การแพร่เสียงและหรือภาพทางวิทยุโทรทัศน์)
9. งานอื่นใดในแผนกวรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือศิลปะ

ผลงานที่ไม่ถือว่ามีลิขสิทธิ์ ผลงานดังต่อไปนี้เป็นผลงานที่ไม่ถือว่ามีลิขสิทธิ์

1. ข่าวประจำวันและข้อเท็จจริงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเพียงข่าวสารอันมิใช่ในงานในแผนกวรรณคดี แผนกวิทยาศาสตร์ หรือแผนกศิลปะ ศิลปะไทย และกฎหมาย
2. ระเบียบ ข้อบังคับ ประกาศ คำสั่ง คำชี้แจง และหนังสือโต้ตอบของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น
3. คำพิพากษา คำสั่ง คำวินิจฉัยและรายงานของทางราชการ
4. คำแปลและการรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ตามข้อ 3.1-3.4 ซึ่งกระทรวง,ทบวง,กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่นจัดทำขึ้น
5. ความคิด ขั้นตอน กรรมวิธี ระบบ วิธีใช้หรือวิธีทำงาน หลักการ การค้นพบ หรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์

ใครคือเจ้าของลิขสิทธิ์ บุคคลที่เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ ได้แก่ บุคคลดังต่อไปนี้

1. ผู้สร้างสรรค์งาน โดยความคิดริเริ่มของตนเอง โดยไม่ทำการลอกเลียนงานของบุคคลอื่น และอาจหมายรวมถึงผู้สร้างสรรค์งานร่วมกันด้วย
2. ผู้สร้างสรรค์ในฐานะพนักงานหรือลูกจ้าง
3. ผู้ว่าจ้างในกรณีว่าจ้างให้บุคคลอื่นสร้างสรรค์งาน
4. ผู้ดัดแปลง รวบรวม หรือประกอบกันเข้า โดยได้รับอนุญาตจากเจ้าของสิทธิ์
5. กระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐหรือของท้องถิ่น
6. ผู้รับโอนลิขสิทธิ์

อายุการคุ้มครองลิขสิทธิ์

โดยทั่วไป การคุ้มครองลิขสิทธิ์จะมีผลเกิดขึ้นโดยทันทีที่มีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยความคุ้มครองนี้จะคุ้มครองตลอดอายุของผู้สร้างสรรค์ และจะคุ้มครองต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์เสียชีวิต หากแต่มีงานบางประเภทที่จะมีอายุการคุ้มครองแตกต่างกัน ดังนั้น อายุการคุ้มครองสามารถแยกได้โดยสรุป ดังนี้

1. งานทั่วไป ลิขสิทธิ์จะมีอยู่ตลอดอายุผู้สร้างสรรค์ และจะมีต่อไปอีก 50 ปี นับแต่ผู้สร้างสรรค์ถึงแก่ความตาย กรณีที่นิติบุคคลเป็นผู้สร้างสรรค์ลิขสิทธิ์จะมีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น กรณีที่ผู้สร้างสรรค์ใช้นามแฝง หรือไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างสรรค์ลิขสิทธิ์มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
2. งานภาพถ่าย สไลด์ทัศนวิสัย ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรืองานแพร่ภาพ ลิขสิทธิ์อายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
3. งานที่สร้างสรรค์โดยการจ้างหรือตามคำสั่งของกระทรวง ทบวง กรม หรือหน่วยงานอื่นใดของรัฐให้มีอายุ 50 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น
4. งานศิลปะประยุกต์ ลิขสิทธิ์มีอายุ 25 ปี นับแต่ได้สร้างสรรค์งานนั้นขึ้น

บทที่ 4 หลักการออกแบบศิลปะ

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ (Design) หมายถึง การจัดการ การเตรียม การนำส่วนประกอบย่อยต่าง ๆ เพื่อมาสร้างสรรค์ขึ้นเป็นรูปแบบใหม่ หรือเป็นหน่วยความงามที่สมบูรณ์

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผน เพื่อจะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการ และการรู้จักเลือกวัสดุวิธีการ เพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้อง กับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์

การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานขึ้นโดยไม่ลอกเลียนแบบของเดิม หรือความคิดที่มีมาก่อน เพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย หรือความต้องการด้านอื่น ๆ

การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ให้เกิดความสวยงาม และสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ตามความเหมาะสม กับสภาพต่าง ๆ

การออกแบบ หมายถึง การแก้ปัญหา และรู้หลักในการนำศิลปะมาใช้ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย ให้เกิดความงาม

การออกแบบ หมายถึง การสร้างสรรค์ ประยุกต์ส่วนประกอบของงานศิลปะ เช่น เส้น สี ลักษณะพื้นผิว ขนาด รูปร่าง เพื่อให้เกิดรูปทรงใหม่ตามความต้องการ ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย และมีความงาม

ความหมาย Graphic Design

Graphic หมายถึง เกี่ยวกับศิลปะ (ศิลปะภาพพิมพ์) การวาด, การระบาย, การแกะสลัก และศิลปะรูปแบบอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับการแสดงออกทางความคิด โดยแสดงนัยแห่งเส้น ร่องรอยประทับลงบนพื้นระนาบ เกี่ยวกับการขีดเขียน หรือสิ่งที่แสดงด้วยตาราง ลายเส้น จุด หรือแผนภาพ

Graphic Design ตรงกับคำภาษาไทย คือ **เลขศิลป์** หมายถึง รอยขีดเขียนตัวอักษร หรือ ลวดลาย

Graphic Design หมายถึง ผลงานออกแบบลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้คนได้อ่าน เช่น หนังสือ นิตยสาร การโฆษณา ภาพยนตร์ โทรทัศน์ นิทรรศการ

Graphic Design หมายถึง การถ่ายทอดความคิด และมีโน้ตค้น ออกมาเป็นโครงสร้างระเบียบแบบแผนต่าง ๆ ทางทัศนสัญลักษณ์

Graphic Design หมายถึง งานออกแบบเพื่อการเผยแพร่ คือ งานออกแบบที่มุ่งชักชวน เรียกร้อง หรือเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ บริการและความคิดต่าง ๆ ซึ่งเป็นงานลักษณะสิ่งพิมพ์ งานออกแบบหีบห่อ งานโฆษณา

Graphic Design หมายถึง งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องหมาย และการออกแบบเกี่ยวกับการพิมพ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในวงการอุตสาหกรรม

ประเภทของการออกแบบกราฟิก

1. การออกแบบด้านการพิมพ์ (PRINTING GRAPHICS)

- หนังสือพิมพ์ (NEWSPAPER)
- นิตยสาร (MAGAZINE)
- วารสาร (PERIODICAL / JOURNAL)
- หนังสือ (BOOK)
- ภาพพิมพ์และโฆษณา (POSTER AND POSTER AD.)
- เครื่องหมายการค้า (TRADEMARK)
- บรรจุภัณฑ์ (PACKAGING)
- สิ่งพิมพ์ทั่วไป (GENERAL PRINTED MATTER)

2. การออกแบบด้านสิ่งแวดล้อม (ENVIRONMENTAL GRAPHICS)

- การจัดแสดงสินค้า และหน้าร้าน (DISPLAY AND SHOP FRONT)
- นิทรรศการ (EXHIBITION)
- ตัวอักษรและสัญลักษณ์ตามอาคาร (LETTERING AND SIGN ON BUILDING)
- เครื่องหมายจราจรและเครื่องหมายบนถนน (TRAFFIC AND STREET SIGNS)
- แผ่นป้ายโฆษณา (SIGN BOARD)
- เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในที่สาธารณะ (SIGN AND SYMBOL IN THE PUBLIC PLACE)

3. การออกแบบด้านภาพยนตร์ วิดีโอ และโทรทัศน์ (FILM ,VIDEO AND T.V. GRAPHICS)

- หัวเรื่องภาพยนตร์ วิดีโอ และโทรทัศน์ (FILM,VIDEO AND T.V. TITLE)
- ภาพนิ่งโฆษณา (ADVERTISING SLIDE)
- ภาพยนตร์โฆษณา (ADVERTISING FILM)

“งานออกแบบเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์”

บางแง่มุมคล้ายวิทยาศาสตร์ซึ่งอิงอยู่กับเหตุและผล อาศัยหลักทฤษฎีต่างๆ ในการอธิบาย หรือคาดการณ์สิ่งที่จะเกิดขึ้น จะแตกต่างเล็กน้อยก็ตรงคำตอบ เพราะการออกแบบมักมีทางเลือกมากกว่าหนึ่ง อีกทั้งยังยากต่อการตัดสินถูกผิด

งานออกแบบเป็นศิลปะ ในแง่การสื่อสารหรือตอบสนองอารมณ์ความรู้สึก ศิลปินสร้างสร้างงานศิลปะเพื่อสนองความรู้สึกเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ แต่นักออกแบบต้องสร้างงานโดยคำนึงถึงความรู้สึกและอารมณ์ของกลุ่มเป้าหมายจำนวนมาก

เมื่องานออกแบบต้องคำนึงถึงความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย และผลเชิงจิตวิทยา ดังนั้นนักออกแบบจึงจำเป็นต้องรอบรู้ในศาสตร์และเครื่องมือที่หลากหลาย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้และควบคุมกระบวนการผลิต ให้เกิดขึ้นงานที่มีประสิทธิผลสูงสุด

องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) หมายถึง การนำองค์ประกอบย่อย หรือส่วนประกอบที่สำคัญของศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อนแก่ และลักษณะพื้นผิว มารวมเข้าด้วยกัน โดยการจัดระเบียบ ให้เกิดการประสานกลมกลืนกัน เป็นภาพที่สมบูรณ์ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของศิลปะ ทั้งในแง่ของความงาม และประโยชน์ใช้สอย

องค์ประกอบของงานศิลปะ

1. จุด (Point)
2. เส้น (Line)
3. สี (Color)
4. รูปร่าง (Shape)
5. รูปทรง (Form)
6. พื้นผิว (Texture)
7. น้ำหนักอ่อนแก่ (Tone)
8. ที่ว่าง (Space)

จุด (Point) และเส้น (Line)

จุด เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้น เกิดจากการเรียงต่อกันตามตำแหน่งที่เหมาะสม และซ้ำ ๆ กัน

จุด ไม่มี มิติ ไม่มี ความกว้าง ไม่มี ความยาว ความสูง หรือ ความหนา ยกเว้นแต่ถ้าจุดมีขนาดใหญ่ ก็จะสามารถหาขนาดได้

เมื่อนำมาเรียงต่อเนื่องกันก็สามารถก่อให้เกิดเส้นได้ ถ้านำมาเรียงต่อ ๆ กันหลายๆ เส้นก็สามารถเป็นรูปทรง ลักษณะพื้นผิว และนอกจากนี้ยังสามารถทำให้เกิดความอ่อนแก่ของโทนสีได้

เมื่อกำหนดจุด 1 จุดในพื้นที่ว่าง ๆ ก็จะได้จุดรวมสายตา (Centralized) เนื่องจากจุดทำให้เกิดความหยุดนิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหว (Static) ไม่มีทิศทาง

ลักษณะการเกิดจุด

1. **จุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ** คือ จุดที่เกิดขึ้นจากทวิคูณของสัตว์ พืชผักผลไม้
2. **จุดที่มนุษย์สร้างขึ้น** คือ จุดที่ได้จากการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ เช่น การจุด การวาง การกระแทก ทำให้เกิดจุด

เส้น เส้นเกิดจากการเคลื่อนที่ของจุดจำนวนมาก ไปในทิศทางที่กำหนด **เส้น** มีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้างมีแต่ มีความหนา ที่เรียกว่า เส้นหนา เส้นบาง เส้นใหญ่ เส้นเล็ก

เส้นทำหน้าที่อะไร

เส้นกำหนดรูปร่าง (shape) และกำหนดรูปทรง (form) กำหนดขอบเขตของที่ว่าง รูปทรง น้ำหนักและขอบเขตของสี สร้างน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงาสว่างลวดลาย และพื้นผิว ให้อารมณ์ความรู้สึก

Outline คือ เส้นรอบนอก

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดงความรู้สึกและอารมณ์ด้วย การสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นทั้งสองชนิดนี้เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ กันและให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันออกไปด้วย

ลักษณะของเส้น

เส้นมีจุดเด่นที่นำมาใช้ได้หลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ มากมาย เพื่อต้องการสื่อให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ จากการสร้างสรรค์ของงาน

1. เส้นตั้ง หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะมีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล
6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือเติบโตในทิศทางที่หมุนวน ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ความสำคัญของเส้น

- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

สี (Color)

สี เป็นสิ่งที่มองเห็น ทั้งที่เกิดจากธรรมชาติ และมนุษย์สร้างขึ้น

สี มีอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์

มนุษย์ผูกพันกับสีโดยธรรมชาติ ในทุกห้วงความคิดและความทรงจำของมนุษย์ล้วนมีสีเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะสีแต่ละสีจะสื่อสารและเชื่อมโยงไปถึงสิ่งอื่นเสมอ

รูปร่าง (Shape) และรูปทรง

รูปร่าง เกิดจากเส้น และทิศทางของเส้นรวมกัน เป็นรูปแบบ ๆ มี 2 มิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนา เกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขต ของรูปต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม

รูปทรง (Form) รูปที่ลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดง ความกว้าง ความยาว และยังมี ความลึก หรือความหนา

วัตถุทุกชนิดย่อมอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม มีทรง มีมวล และมีน้ำหนักแน่นอน โดยมีเส้นกรอบนอกเป็นตัวกำหนด (Outline) มีลักษณะ 2 มิติ คือ กว้าง และยาว ส่วนรูปทรง 3 มิติ คือ มีความกว้าง ความยาว และความหนา หรือความลึก

รูปร่างและรูปทรง เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ ที่ใช้สื่อเรื่องราวจากงานศิลปะไปสู่ผู้ชม

รูปร่างและรูปทรงที่มีอยู่ในงานศิลปะมี 3 ลักษณะ คือ

รูปเรขาคณิต (Geometric Form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือ คำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์คิดค้นขึ้นอย่างมีแบบแผนแน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม รูปเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่าง ๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจก่อนแก้ไขก่อน

รูปอินทรีย์ (Organic Form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือคล้ายกับสิ่งมีชีวิตที่สามารถเจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืช

รูปอิสระ (Free Form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควั่น ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะขัดแย้งกับรูปเรขาคณิต แต่กลมกลืนกับรูปอินทรีย์ รูปอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิต หรือรูปอินทรีย์ที่ถูกกระทำจนมีรูปลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิม จนไม่เหลือสภาพ เช่น รถยนต์ที่ถูกชนจนยับเยินทั้งคัน เครื่องบินตก ตอไม้ที่ถูกเผาทำลาย หรือซากสัตว์ที่เน่าเปื่อยผุพัง

พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ ที่เมื่อสัมผัสแล้วสามารถรับรู้ได้ ว่ามีลักษณะอย่างไร คือรู้ว่า หยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน เนียน สาก เป็นต้น

ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริง ๆ ของผิวหน้าของวัสดุ นั้น ๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ

2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุ นั้น ๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหิน แต่เมื่อสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ ไลม์ ไม้ หรือลายหินอ่อน เพื่อปะทับบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่าเป็นการสร้างพื้นผิว ลงตา ให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

พื้นผิวลักษณะต่าง ๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระตุ้น ประสาทหนักแน่น มั่นคง แข็งแรง ทาวร ในขณะที่ผิวเรียบจะให้ความรู้สึกเบา สบาย

การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน เห็นได้ชัดเจน จากงานประติมากรรม และมากที่สุดในงาน สถาปัตยกรรมซึ่งมีการรวมเอาลักษณะต่าง ๆ กันของพื้นผิววัสดุหลาย ๆ อย่าง เช่น อิฐ ไม้ โลหะ กระจก คอนกรีต หิน ซึ่งมีความขัดแย้งกันแต่สถาปนิกได้นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสมลงตัวจน เกิดความ สบายงาม

น้ำหนัก หรือค่าความอ่อนแก่ (Tone)

ค่าน้ำหนัก คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือ ความอ่อน- ความเข้มของสีหนึ่ง ๆ หรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือสีแดงอ่อนกว่า สีน้ำเงิน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับ ความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุด จนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลาย ๆ ระดับจะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความ ขัดแย้ง

พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง หมายถึง บริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ในการออกแบบงานต่าง ๆ จะต้อง คำนึงถึงช่วงระยะ ให้มีความสัมพันธ์กัน ในการออกแบบงานประเภท 2 มิติ จะต้องกำหนดกรอบพื้นที่ (Space Frame) เป็นรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หรือรูปร่างอิสระก่อน แล้วจึงจะสร้างรูปร่างรูปทรงตามที่ต้องการ ลงในกรอบพื้นที่อีกทีหนึ่ง

พื้นที่ว่าง คือ บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรง หรือเนื้อหา ในการจัดองค์ประกอบใดก็ตามถ้าปล่อยให้พื้นที่ว่างมาก และให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว ในทางตรงกันข้าม ถ้าให้มีรูปทรงมาก หรือเนื้อหา มาก โดยไม่ปล่อยให้พื้นที่ว่างเลย ก็จะทำให้ความรู้สึกอัดอัด คับแคบ ดังนั้นการจัดวางในอัตราส่วนที่พอเหมาะก็จะให้ความรู้สึกที่พอดีทำให้ได้ภาพที่ได้สัดส่วนงดงาม

พื้นที่ว่าง 3 มิติ พื้นที่ว่างชนิดนี้เกิดขึ้นจากผลของการวางตำแหน่ง และขนาดของรูปร่าง รูปร่างที่มีขนาดใหญ่วางอยู่ส่วนหน้าของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่ายู่ใกล้ รูปร่างที่เล็กกว่า และวางอยู่ส่วนบนของกรอบพื้นที่ จะรู้สึกว่ายู่ไกล ความใกล้และไกลนี้คือระยะหรือความลึก ซึ่งเป็นลักษณะของมิติที่ 3 จะเห็นได้ว่า ระยะ-ความลึก (Distance-Depth) มีความเกี่ยวเนื่องกันกับพื้นที่

ตามปกติพื้นที่ว่าง จะกว้างขวางจนหาขอบเขตไม่ได้ ที่ว่างเป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น ที่ว่างจะปรากฏขึ้นเมื่อ มีทัศนธาตุอื่นเกิดขึ้น ที่ว่างจึงเหมือนสนามที่ทัศนธาตุอื่น ๆ จะลงไปแสดง หรือปรากฏในบทบาทของรูปทรง โดยงานศิลปะแต่ละประเภทจะใช้ที่ว่างต่างกันตามลักษณะของงาน เช่นจิตรกรรมใช้ที่ว่างที่เป็น 2 มิติ แต่อาจทำให้เกิดการลวงตาเป็น 3 มิติ งานประติมากรรมใช้ที่ว่างจริง ๆ โอบล้อม และเจาะทะลุรูปทรงที่เป็น 3 มิติ สำหรับสถาปัตยกรรมจะใช้พื้นที่ว่างจริงเช่นเดียวกับประติมากรรม และยังเป็นพื้นที่ว่างที่เราสามารถเข้าไปอยู่ ภายในได้อีกด้วย

บทที่ 5 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ เป็นหลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ

คุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ อันได้แก่ เส้น สี แสงและเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่างๆ มาจัดรวมกันนั้น เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition)

คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์ หรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอ งานศิลปะนั้นก็ขาดคุณค่าทางความงามไป

ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรคงานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ สามารถแบ่งได้ดังนี้

- สัดส่วน (Proportion)
- ความสมดุล (Balance)
- การซ้ำ (Repetition)
- การตัดกัน (Contrast)
- จังหวะ (Rhythm)
- เอกภาพ (Unity)
- การลดหลั่น (Gradation)
- ความกลมกลืน (Harmony)

สัดส่วน (Proportion)

การนำเอาส่วนประกอบต่างๆ มาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างขนาดขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกัน หรือระหว่างรูปทรง และรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน

ความสมดุล (Balance)

ความเท่ากันในน้ำหนักของสิ่งต่างๆ ระหว่าง 2 ส่วน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของ ส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง งานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้น ทุกสิ่งสิ่งหนึ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน

ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่ามีบางส่วนหนักไป แขนงไป หรือ เบาบางไป ก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความรู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม

ความสมดุลแบ่งได้เป็น 2 ความหมาย

1. **ความสมดุลเชิงกายภาพ (Physical weight)** คือ ความสมดุลของน้ำหนักจริงที่สามารถชั่งน้ำหนักด้วยเครื่องชั่งได้

2. **ความสมดุลตามความรู้สึก (Sensible equilibrium)** เป็นความสมดุลตามความรู้สึกทางการเห็น (**visual weight**) คือ ความเท่ากันตามความรู้สึก โดยใช้เส้นแบ่งกึ่งกลางของผลงานที่เรียกว่า **เส้นแกนสมมติ (Axis)** แล้วเปรียบเทียบน้ำหนักขององค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆ ที่อยู่ 2 ด้าน ว่าเท่ากันหรือไม่

ประเภทของความสมดุล แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. **ความสมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical Balance)** หรือความสมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน จัดวางโดยมีรูปร่าง รูปทรง หรือน้ำหนักเท่ากันเหมือนการส่องกระจก ความสมดุลแบบนี้ให้ความรู้สึกสง่างาม มั่นคง แข็งแรง เป็นทางการ หยุดนิ่ง

2. **ความสมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical Balance)** เป็นการจัดวางส่วนประกอบสำคัญของศิลปะหรือรูปร่าง รูปทรง บนระนาบอย่างอิสระ โดยมองเห็นว่ามีน้ำหนักเท่าเทียมกันแต่มีรูปร่างหรือรูปทรงทั้งสองข้างไม่เท่ากัน การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมมติไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา

การทำซ้ำ (Repetition)

การทำซ้ำเกิดจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไปวางอยู่ในที่ว่าง โดยมีที่ว่างชั้นอยู่ระหว่างหน่วยขององค์ประกอบ

การตัดกัน (Contrast)

การตัดกันหรือการขัดแย้งกัน หมายถึง การจัดองค์ประกอบพื้นฐานที่มีคุณสมบัติต่างกันไปได้ด้วยกัน การตัดกันถ้าหากใช้ด้วยความเหมาะสม จะทำให้เกิดความเด่นปรากฏชัดขึ้นในผลงาน กลายเป็นจุดรวมของความสนใจ (focal point) นอกจากนี้ยังช่วยลดความน่าเบื่อจากความกลมกลืนที่มีมากเกินไปจะทำให้เกิดความไม่เข้ากันหรือการขัดกัน โดยใช้วิธีการประสาน คือใช้องค์ประกอบที่เป็นตัวกลางมาลดความขัดแย้ง

จังหวะ (Rhythm)

การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะโดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟ หรือเกิดจากการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนัก

รูปแบบของจังหวะ

1. **จังหวะซ้ำ** เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนกันเรียงต่อเนื่องกันไป
2. **จังหวะสลับ** เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีลักษณะสลับกันไปมาอย่างเป็นระเบียบ
3. **จังหวะแปร** เป็นจังหวะขององค์ประกอบที่มีการเปลี่ยนแปลงของลักษณะไปที่ละเล็กทีละน้อย
จังหวะแปรนี้เมื่อนำไปใช้ในงานทัศนศิลป์อย่างเหมาะสมจะสามารถชักนำให้ผู้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวได้

ความสำคัญของจังหวะกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ

1. ช่วยให้เกิดความเป็นระเบียบในผลงาน เข้าใจง่าย
2. ทำให้เกิดลวดลายต่าง ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่องานออกแบบมาก
3. ช่วยสร้างความสนใจ หากมีการจัดช่วงจังหวะที่ดีสามารถทำให้เกิดการเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้ผลงาน
4. ช่วยให้เกิดความกลมกลืน

เอกภาพ (Unity)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืนขององค์ประกอบพื้นฐาน ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ยึดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กัน

การลดหลั่น (Gradation)

การจัดลำดับขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ เช่น ระดับสีอ่อนไปแก่ผิวเรียบไปขรุขระ รูปทรงเล็กไปรูปทรงใหญ่

ความกลมกลืน (Harmony)

การนำเอาองค์ประกอบพื้นฐานซึ่งเป็นหน่วยเล็ก ๆ ที่มีมากกว่าหนึ่งหน่วยมาจัดวางให้มีความสัมพันธ์กัน เกิดการประสานกันอย่างเหมาะสมและลงตัวในผลงาน ดูแล้วไม่ขัดตา หน่วยย่อยต่าง ๆ เหล่านี้ได้แก่ จุด เส้น สี พื้นผิว น้ำหนัก รูปวาง รูปทรง

การใช้องค์ประกอบศิลป์

การจัดวางองค์ประกอบในหน้างานพิมพ์ เป็นการนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ ตัวพิมพ์ ภาพประกอบ ตลอดจนองค์ประกอบศิลปะอื่น ๆ เช่น เส้น การปูพื้น สี เป็นต้น มาวางในตำแหน่งต่าง ๆ ตามแบบที่ผู้ออกแบบได้กำหนดไว้

ข้อพิจารณาใช้องค์ประกอบศิลป์ หรือองค์ประกอบในการออกแบบสำหรับงานวารสารศาสตร์ ประเภทสิ่งพิมพ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การใช้จุด ในการออกแบบเพื่อสื่อความหมาย จุดได้ถูกใช้ร่วมกับองค์ประกอบพื้นฐานอื่น ๆ เช่น สี ทำให้สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน เช่น จุดสีแดง ที่เป็นหมายการค้าของบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์ ในประเทศเยอรมันนี้ ที่ชื่อว่า Red Dot ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของจุดเริ่มต้นอันสำคัญของการออกแบบ

จุดที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกสามารถกำหนดสีให้กลมกลืน หรือขัดแย้ง เพื่อสร้างการรับรู้ตามวัตถุประสงค์ เช่น จุดที่ปรากฏในลวดลายเสือดาวสร้างแรงบันดาลใจ

จุดที่ใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ สามารถนำไปออกแบบสิ่งพิมพ์ ด้วยการสร้างเป็นตัวอักษร หรือประดับตกแต่ง เช่น ทำเป็นเส้น สร้างพื้นหลัง หรือลวดลายประกอบในการจัดหน้าสิ่งพิมพ์ ช่วยให้เกิดความรู้สึก สดใส เคลื่อนไหว ตื่นตา

2. การใช้เส้น เพื่อจัดข้อมูลเน้นคำ เน้นส่วนสำคัญ บอกทิศทางในการอ่าน เป็นเส้นกรอบของรูปภาพ หรือข้อความ บอกขนาด รูปทรง

ใช้เส้นเพื่อแบ่งส่วนของการนำเสนอข้อมูล จัดข้อมูลให้เป็นระเบียบ เช่น แบ่งคอลัมน์

ใช้เส้นสร้างภาพประกอบ วาดกราฟิก สร้างกราฟหรือผังข้อมูล หรือสร้างลวดลาย ด้วยเส้นรูปแบบต่าง ๆ ที่มีลักษณะที่แตกต่างตามน้ำหนัก และขนาดของเส้น

ใช้เส้นเพื่อนำสายตาผู้ดูไปยังจุดที่ต้องการ หรือสร้างความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว สร้างอารมณ์หรือโน้มนำความรู้สึก เป็นต้น

3. การใช้รูปร่างและรูปทรง เพื่อจัดวางข้อความอยู่ภายในกรอบที่มีรูปทรงแบบต่าง ๆ สร้างรูปแบบใหม่ ๆ โดยตัดส่วนรูปภาพให้เป็นรูปร่างจากการวาดเขียน รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต ทำรูปทรงเฉพาะขึ้นแทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นตัวแทนทางความคิด หรือตัวแทนความคิดสร้างสรรค์

ตัดกรอบภาพเป็นรูปทรงที่แปลกออกไปเพื่อให้ดูน่าสนใจขึ้น ใส่สีเป็นรูปทรงต่าง ๆ บนข้อความที่ต้องการเน้นหรือดึงดูดความสนใจ

4. การใช้พื้นผิว เพื่อกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึก เชื่อมโยงจินตนาการ สร้างความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ ดึงสายตา ทำให้งานมีเอกลักษณ์ ลวงสายตาด้วยลวดลายและแสงเงาของพื้นผิว สร้างมิติและความลึก

ทำให้เกิดการรับรู้ด้วยการสัมผัส พื้นผิวที่รับรู้ด้วยการมองเห็น เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบโดยใช้เทคนิคการพิมพ์ เพื่อสร้างลักษณะพื้นผิวให้ดูเหมือนลักษณะพื้นผิวจริง แต่เมื่อสัมผัสจะไม่สามารถรับรู้ได้เหมือนกับวัตถุนั้น

5. การใช้พื้นที่ หรือช่องไฟ เพื่อพักสายตา และนำสายตาให้เลื่อนไหลไปสู่องค์ประกอบอื่นๆ ได้ สร้างความรู้สึกให้ผู้มององค์ประกอบเข้าด้วยกัน จัดหน้าหลากหลาย จัดช่องไฟ ตัวพิมพ์ให้มีความน่าอ่าน ทำให้ตัวอักษรดูเด่นชัดขึ้น

พื้นที่ว่างสามารถสร้างรูปร่างที่มีลักษณะน่าสนใจและสามารถดึงดูดสายตาให้ค้นหาภาพในพื้นที่ว่างได้ ในการออกแบบส่วนใหญ่ใช้พื้นที่ว่างเพื่อส่งเสริมให้องค์ประกอบหลักมีความเด่นชัด และเป็นจุดสนใจของสายตาได้อย่างรวดเร็ว และพื้นที่ว่างไม่จำเป็นต้องเป็นสีขาวเสมอไป

ช่วยให้แต่ละองค์ประกอบของงานดูกลมกลืนกัน ช่วยให้เรื่องราวในเลย์เอาต์ง่ายต่อการติดตาม ช่วยเน้นส่วนประกอบที่สำคัญ เช่น ปล่อยให้ช่องว่างรอบๆ ส่วนประกอบนั้นมากกว่าที่อื่น

6. การใช้ขนาด เพื่อบ่งบอกว่าสิ่งใดสำคัญที่สุด องค์ประกอบใดมาก่อนหลัง หรือลำดับก่อนหลัง ทำให้องค์ประกอบง่ายต่อการมองเห็นสร้างความกลมกลืนขององค์ประกอบ ทำให้งานดูความสม่ำเสมอตลอดทั้งหน้า

ทำให้เกิดความรู้สึกขนาดของความแตกต่างกัน ทำให้มองเห็นองค์ประกอบแต่ละส่วนได้ง่ายขึ้น เป็นจุดสนใจของสายตาเพื่อถ่ายทอดข้อมูลที่สำคัญ เช่น ขนาดของตัวอักษร ขนาดของภาพ หรือองค์ประกอบพื้นฐานอื่นๆ ในงานออกแบบ เช่น รูปร่าง รูปทรง หรือเส้น เป็นต้น

7. ค่าความดำ คือ ความมืดหรือความสว่างของพื้นที่หนึ่งๆ ซึ่งเกิดจากการไล่ค่าระดับความสว่างหรือความมืดที่อยู่ระหว่างขาวไปจนถึงดำ ค่าความดำนี้จะแสดงเฉดของสีต่าง ๆ เป็นเฉดของสีเทา เฉดสีเทาเหล่านี้จะมีค่าความดำจากอ่อนที่สุดไปถึงเข้มที่สุด ค่าความดำทำให้เกิดอารมณ์ ความหม่นมัว และความลึกแยกความแตกต่าง ให้นำสายตาไปยังจุดที่ต้องการ

ทำให้สิ่งของดูมีมิติ มีความลึก และมีแสงเงา เน้นองค์ประกอบที่สำคัญ จัดวัตถุให้มีความรู้สึกกว่าสิ่งของใดอยู่ด้าน สิ่งใดอยู่ด้านหลัง

ทำให้ภาพรวมเป็นภาพประเภทสว่าง (High Key) หรือมืด (Low Key) ตามปริมาณค่าความดำรวม ใช้เน้นส่วนสำคัญ โดยให้ค่าความดำของส่วนที่ต้องการเน้นแตกต่างกับส่วนที่อยู่โดยรอบ

8. การใช้สี เพื่อสร้างความโดดเด่น ความสะดุดตา สามารถดึงดูดสายตาให้เกิดความสนใจ บอกผู้อ่านควรจะมองสิ่งใดก่อน สร้างความตื่นเต้น ตื่นตา ตื่นใจ กระตุ้นอารมณ์ตอบสนอง สามารถจัดองค์ประกอบของงานรวมกลุ่มกัน หรือจะแยกมันออกจากกันด้วยการเลือกใช้สีที่ต่างกันไป

ช่วยดึงสายตาว่าจุดใดเป็นจุดแรกที่ต้องการให้มอง ช่วยผสมผสานให้ภาพรวมมีความสมดุล ใช้นั้นข้อความสำคัญหรือหัวเรื่อง

ข้อพิจารณาในการนำหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ หรือองค์ประกอบในการออกแบบสำหรับงานวารสารศาสตร์ประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- สัดส่วน (Proportion)
- ความสมดุล (Balance)
- การเน้น (Emphasis)
- ความแตกต่าง (Contrast)
- จังหวะ ลีลา และการซ้ำ (Rhythm & Repetition)
- เอกภาพ และความกลมกลืน (Unity & Harmony)

สัดส่วน (Proportion) สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

การกำหนดขนาดและสัดส่วนของงานที่จะผลิตเพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางองค์ประกอบย่อยอื่น ๆ เช่น ข้อความ สัญลักษณ์หรือภาพประกอบ เพื่อให้มีขนาดสัดส่วนที่พอดีกับองค์ประกอบโดยส่วนรวม การกำหนดกรอบ ขอบเขตหรือขนาดของสิ่งพิมพ์โดยให้มีส่วนสูงและความกว้างที่สัมพันธ์กันดี ก็จะทำให้สื่อสิ่งพิมพ์นั้นดูน่าสนใจ สัดส่วนไม่เพียงแต่จะใช้ในการกำหนดขนาดความกว้างยาวของสิ่งพิมพ์เท่านั้น แต่สามารถใช้ในการกำหนดสัดส่วนของขนาดองค์ประกอบย่อย ๆ ในสิ่งพิมพ์ด้วยเช่นกัน

ความสมดุล (Balance) สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

ความสมดุลจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อ องค์ประกอบย่อย ๆ ที่อยู่ในสิ่งพิมพ์ถูกจัดวางให้มีน้ำหนักเท่ากัน ทั้งสองข้าง เช่น ด้านซ้ายและขวา หรือด้านบนและด้านล่าง ทำให้เกิดความรู้สึกที่สมดุลแก่ผู้ชมอง น้ำหนักดังกล่าวเกิดขึ้นจากขนาด รูปร่าง สี และความเข้มจาง อาทิเช่น องค์ประกอบที่มีขนาดใหญ่จะดูมีน้ำหนักมากกว่าองค์ประกอบที่มีขนาดเล็ก รูปทรงกลมจะดูมีน้ำหนักมากกว่ารูปทรงสี่เหลี่ยม และรูปทรงที่มีลักษณะแปลก ๆ จะดูมีน้ำหนักมากกว่ารูปทรงกลมทรงสี่เหลี่ยม องค์ประกอบที่มีสีเข้มจะดูมีน้ำหนักมากกว่าองค์ประกอบที่มีสีจาง

องค์ประกอบของสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะสมดุลซ้าย-ขวาเหมือนกันจะให้ความรู้สึกทางอนุรักษนิยม (ความเป็นเอกลักษณ์) ความมั่นคง ส่วนการจัดองค์ประกอบของสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะสมดุลซ้าย - ขวาไม่เหมือนกันจะให้ความรู้สึกตื่นเต้นมากกว่า เนื่องจากมีองค์ประกอบที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน ทั้งความเข้มและน้ำหนัก เช่น ในการทำสิ่งพิมพ์สำหรับธนาคาร บริษัทประกันภัย ต้องการแสดงออกซึ่งความมีเกียรติเป็นที่เชื่อถือได้ จึงมักใช้หลักการจัดวางในลักษณะสมดุลแบบซ้าย- ขวา เหมือนกัน ถึงแม้ว่าแบบสมดุลซ้าย-ขวาไม่เหมือนกันจะดูน่าสนใจว่าก็ตาม การพิจารณาเลือกใช้จึงต้องพิจารณาเนื้อหาสาระของสารที่ต้องการสื่อความหมายประกอบไปด้วย

การสร้างความสมดุล

- ส่วนประกอบเล็กๆหลายชิ้นสามารถสมดุลกับส่วนประกอบใหญ่หนึ่งชิ้น
- ใช้รูปร่างที่แปลกออกไปหนึ่งหรือสองชิ้นร่วมกับรูปร่างทั่วๆ ไป

- เว้นช่องว่างสีขาวให้มากรอบ ๆ คอลัมน์สี่เหลี่ยม หรือรูปภาพมืด ๆ
- ตัวอักษรที่หนาหนัก ควรมีภาพสี่สว่าง สดใสมาช่วยให้สว่างขึ้น
- ภาพถ่ายหรือภาพประกอบสีทึม ควรวางตัวหนังสือขึ้นเล็ก ๆ หลายขึ้นประกอบเข้าไป และเว้นช่องไฟสีขาวโดยรอบเยอะ ๆ

การเน้น (Emphasis) สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

การสร้างองค์ประกอบที่สำคัญของการออกแบบให้เป็นจุดสนใจของสายตา เพื่อช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถรับรู้ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว และชัดเจนลักษณะการเน้น สามารถทำได้โดยการใช้สี และการขยายขนาดขององค์ประกอบ หรือกำหนดตำแหน่งในการจัดวางที่แตกต่างจากส่วนอื่น ๆ การเน้นควรเลือกเพียงองค์ประกอบที่สำคัญเท่านั้น ถ้าเน้นทุกส่วนจะทำให้งานแน่นเกินไป จนมองไม่เห็นจุดที่ต้องการจะเน้น

การตัดกัน/ความแตกต่าง (Contrast) สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

การสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในสิ่งพิมพ์สามารถทำได้หลายวิธี กล่าวคือ การเน้นด้วยขนาด รูปทรง ความแตกต่างของสี และทิศทาง

ความแตกต่างของสีช่วยเพิ่มความน่าสนใจ และมีอิทธิพลต่อความรู้สึก และประสาทตาอย่างมาก นอกจากนั้น สียังนำไปใช้ในการตกแต่งให้ดูน่าสนใจ เน้นความเด่นชัดให้กับสิ่งพิมพ์ได้มากขึ้น

การจัดวางองค์ประกอบของภาพให้มีความแตกต่างของทิศทาง สามารถนำมาใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้ผู้อ่านติดตามข้อความที่ต้องการสื่อความหมายด้วยการสร้างจุดปลายทางขึ้นในภาพ

การจัดวางองค์ประกอบโดยภาพรวมให้มีความแตกต่าง จะช่วยให้งานออกแบบมีจุดสนใจ และดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายได้ ช่วยให้งานออกแบบมีเอกลักษณ์

จังหวะ ลีลา และการซ้ำ (Rhythm & Repetition)

สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

การจัดวางองค์ประกอบหลาย ๆ ชิ้นโดยกำหนดตำแหน่งให้เกิดมีมีช่องว่างเป็นช่วง ๆ ตอน ๆ อย่างมีการวางแผนล่วงหน้า จะทำให้เกิดลีลาขึ้น และหากว่าองค์ประกอบหลาย ๆ ชิ้นนั้นมีลักษณะซ้ำกันหรือใกล้เคียงกัน ก็จะเป็นการเน้นให้เกิดจังหวะลีลาได้ชัดเจนยิ่งขึ้น จังหวะและลีลาลักษณะนี้จะก่อให้เกิดความรู้สึกที่ตื่นเต้นดูเคลื่อนไหวและมีพลัง

การสร้างจังหวะในงานออกแบบ

- วางองค์ประกอบเดิมซ้ำกันและให้มีช่องไฟเท่ากัน
- วางองค์ประกอบเดิมในขนาดที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ และขยายช่องไฟขึ้นให้รับกัน
- มีการกลับความหนาบางของตัวอักษร เช่นให้มีตัวอักษรบางเบา สลับกับตัวทึบหนา
- วางองค์ประกอบเดิมในหลาย ๆ จุดบนเลย์เอ๊าท์
- ถ้ามีหลายหน้าอาจวางองค์ประกอบเดิมที่จุดเดียวกันบนทุก ๆ หน้า

เอกภาพ และความกลมกลืน (Unity & Harmony)

สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

เอกภาพ เป็นการจัดองค์ประกอบในงานออกแบบให้มีเอกภาพ การจัดวางองค์ประกอบทั้งหมดให้มีความสอดคล้องกันและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การนำเอาองค์ประกอบซึ่งมีลักษณะต่าง ๆ กันมาจัดวาง เช่น ตัวอักษร ภาพ รูปร่างและรูปทรง เพื่อให้สื่อสิ่งพิมพ์สื่อความหมายตามความต้องการ

ความกลมกลืน ความพอดีพอเหมาะของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นสิ่งพิมพ์ซึ่งเมื่อส่วนประกอบต่าง ๆ มีลักษณะพอเหมาะพอดีแล้ว จะทำให้ความงามมีความสัมพันธ์กัน และมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความผสมกลมกลืนจะพบได้จากลักษณะขององค์ประกอบในทางสีรูปร่าง และลักษณะของตัวอักษร เช่น ในหนังสือ 1 หน้าจะมีการใช้ตัวอักษรในสกุลเดียวกันตลอดทั้งหน้า แต่มีขนาดต่างกัน หรือเส้นหนาหนักเบาต่างกัน

การสร้างเอกภาพสามารถทำได้หลายวิธีเช่น

- การเลือกใช้องค์ประกอบอย่างสม่ำเสมอ เช่น การเลือกใช้แบบตัวอักษรเดียวกันตลอดชิ้นงาน ถ้าจะให้มีการตัดกันให้ใช้ขนาดที่แตกต่างกัน การเลือกใช้ภาพขาว ดำทั้งหมด เป็นต้น
- การสร้างความต่อเนื่องกันให้องค์ประกอบ เช่น การจัดให้พาดหัววางทับ ลงบนภาพการใช้ตัวอักษรที่เป็นข้อความ ล้อตามทรวดทรงของภาพ เป็นต้น
- การเว้นพื้นที่ว่างรอบองค์ประกอบทั้งหมด ซึ่งจำทำให้พื้นที่ว่างนั้นทำหน้าที่เหมือนกรอบสีขาวล้อมรอบองค์ประกอบทั้งหมดไว้ภายใน ช่วยให้องค์ประกอบทั้งคู่เหมือนว่าอยู่กันอย่างเป็นกลุ่มเป็นก้อน
- เลือกภาพที่มีโครงสร้างคล้ายคลึงกัน
- วาดรูปภาพและคอลัมน์ในเส้นกริดเดียวกัน
- เลือกใช้สีจากชุดสีเดียวกันตลอดทั้งงาน
- ให้มีการซ้ำกันของสี รูปร่างและพื้นผิวในที่ต่าง ๆ ตลอดทั้งงาน

ทิศทาง และการเคลื่อนไหว (Direction & Movement)

สำหรับการออกแบบในงานวารสารศาสตร์ (สื่อสิ่งพิมพ์)

ในการออกแบบเพื่อนำเสนอข้อมูล หรือถ่ายทอดข้อมูลโดยการอ่าน จะต้องมีการกำหนดทิศทางในการจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับทิศทางการอ่าน โดยส่วนใหญ่จะสามารถกำหนดทิศทางเริ่มจากด้านบนลงสู่ด้านล่าง จากการอ่านด้านซ้ายมือไปขวามือ และจากมุมซ้ายมือด้านบนไปสู่มุมขวามือด้านล่าง

เมื่อผู้รับสารมองดูสื่อสิ่งพิมพ์ การรับรู้เกิดขึ้นเป็นลำดับตามการมองเห็น กล่าวคือ เกิดตามการวาดสายตาจากองค์ประกอบหนึ่งไปยังอีกองค์ประกอบหนึ่ง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องมีการดำเนินการวางแผน กำหนดและชักจูงสายตาผู้รับสารให้เคลื่อนไหวในทิศทางที่ถูกต้อง ตามลำดับขององค์ประกอบที่ต้องการให้รับรู้ก่อนหลัง โดยทั่วไปหากไม่มีการสร้างจุดเด่นขึ้นมา สายตาของผู้รับสารจะมองดูหน้ากระดาษที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ในทิศทางที่เป็นตัวอักษร (Z) ในภาษาอังกฤษ คือ จะเริ่มที่มุมบนด้านขวาตามลำดับการจัดองค์ประกอบที่สอดคล้องกับธรรมชาติการมองเห็น เป็นส่วนช่วยให้เกิดการรับรู้ตามลำดับที่ต้องการ

บทที่ 6 เครื่องมือในการออกแบบของช่างศิลป์

6.1 เครื่องมือในการออกแบบของช่างศิลป์แบบดั้งเดิม

6.1.1 การวาด (Drawing)

การวาดเส้น (Drawing) เป็นวิธีการสร้างภาพโดยวิธีที่ง่าย และรวดเร็ว เพื่อสื่อความหมายทางการเห็นขั้นเริ่มแรกของมนุษย์ด้วยปัจจัยขั้นพื้นฐาน คือ ร่องรอยต่าง ๆ และเครื่องมือง่าย ๆ ที่อยู่ใกล้ตัว เช่น ถ่าน เศษไม้ หรือแม้แต่นิ้วมือของตนเอง ซึ่งมนุษย์ต้องการแสดงออกในบางอย่างเป็นส่วนตนออกมาให้ปรากฏ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ความรู้สึก หรือแม้แต่ร่องรอยง่าย ๆ ที่ทำขึ้นมาเอง

วาดเส้นเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์และออกแบบ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม ออกแบบตกแต่ง ศิลปะไทย ลายรดน้ำ เป็นต้น ก่อนที่เราจะสร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ จำเป็นจะต้องมีความชำนาญทางการวาดเส้นให้แม่นยำเสียก่อน เมื่อมีความชำนาญทางการวาดเส้นแล้วก็จะทำให้การทำงานศิลปะต่าง ๆ ง่ายขึ้น

การวาดเส้น คือ การขีดเขียนให้เป็นเส้นไม่ว่าจะเป็นเส้นเล็ก หรือเส้นใหญ่ ๆ มักมีสีเดียว แต่การวาดเส้นไม่ได้จำกัดที่จะต้องมีสีเดียว อาจมีสีหลาย ๆ สีก็ได้ การวาดเส้น จัดเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะแทบทุกชนิด อย่างน้อยผู้ฝึกฝนงานศิลปะควรได้มีการฝึกฝนงานวาดเส้นให้เชี่ยวชาญเสียก่อน ก่อนที่จะไปทำงานด้านอื่น ๆ ต่อไป

วัสดุอุปกรณ์ในการวาดเส้น

1. กระดานรองเขียน ขนาด 40 x 60 เซนติเมตรโดยประมาณ ความหนาประมาณ 4 มิลลิเมตร
2. กระดาษ กระดาษสำหรับวาดเส้นมีหลายชนิด สามารถเลือกใช้ได้ ตามเทคนิคของการวาดเส้น ซึ่งต้องดูคุณสมบัติและความเหมาะสม เช่น น้ำหนัก การซึมซับ และผิวสัมผัส
3. ยางลบ
4. ดินสอ
5. มีดเหลาดินสอ
6. เครื่องเขียน อาจแบ่งออกเป็น

6.1 ถ่าน มีคุณลักษณะต่างกันเนื่องจากความละเอียด ความแข็งของเนื้อถ่าน เช่น

- ถ่านไม้ เป็นถ่านมีความแข็ง เปราะ คุณสมบัติในการวาดให้น้ำหนักอ่อนแก่ที่นุ่มนวลได้ค่อนข้างมาก เหมาะสำหรับการเขียนแสงเงาที่นุ่มนวล และเงาที่เป็นพื้นที่กว้าง เช่น การเขียนภาพคนเหมือน ภาพเปลือย ทิวทัศน์ และภาพหุ่นนิ่งต่าง ๆ มีส่วนช่วยจับลักษณะแสงเงาส่นรวมเหมาะกับการเขียนลงบนกระดาษปรีฟ (Proof) หรือกระดาษหนังสือพิมพ์

- ถ่านแท่ง หรือ เกรยอง (Crayon) เป็นถ่านแท่งสีเหลืองมีความแข็งปานกลาง สามารถสร้างเงาที่นุ่มนวล เกรดที่นิยมใช้ทั่วไปคือ B และ 2B มีหลายสีแต่ที่นิยมคือสีดำ เพราะเน้นน้ำหนัก แสงเงาได้ชัดเจนกว่าสีอื่น เหมาะสมกับการเขียนลงบนกระดาษขาวทั่วไป

- ดินสอดำ (Carbon pencil) เป็นถ่านที่บรรจุไว้ในไส้ดินสอดำมีน้ำหนักความเข้มข้นเดียวกับถ่านไม้ สามารถใช้วาดภาพวัตถุที่มีรายละเอียดมาก

6.2 ชอล์ก (Chalk) ลักษณะเป็นแท่งกลม มีหลายสีเหมาะสมกับการเขียนบนกระดานสีเข้ม เช่น สีน้ำตาล สีเขียว ฯลฯ

6.3 ดินสอ (Pencil) เป็นอุปกรณ์พื้นฐานของการวาดเส้นในปัจจุบัน ง่ายต่อการขนย้าย สามารถลบออกได้ มีทั้งไส้อ่อนและไส้แข็ง

6.4 หมึก (Ink) สีที่นิยมใช้ในการวาดเส้นคือ สีดำ สีน้ำตาล ควรเลือกใช้กระดาษที่มีความหนา เช่น 80 ปอนด์ หรือ 100 ปอนด์ จะใช้ผิวเรียบ หรือหยาบก็ได้ โดยมีอุปกรณ์อื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น แปรง พู่กัน ปากกา สันไม้ ไม้ทูปปลาย เป็นต้น

6.1.2 การระบาย (Painting)

การระบาย เป็นการวาดภาพโดยการใช้พู่กัน หรือแปรง หรือวัสดุอย่างอื่นมาระบายให้เกิดเป็นภาพ การระบายสี ต้องใช้ทักษะการควบคุมสี และเครื่องมือมากกว่า การวาดเส้น ผลงานการระบายสีจะสวยงาม เหมือนจริง และสมบูรณ์แบบมากกว่าการวาดเส้น

การวาดภาพประกอบของฝ่ายศิลปะ เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตวารสารศาสตร์ หรือการผลิตพิมพ์แบบดั้งเดิม

ในส่วนภาพกราฟิก นักออกแบบจะเป็นผู้กำหนดรายละเอียดตัวอักษร แล้วส่งข้อมูลไปยังแผนกเรียงพิมพ์ โดยให้พิมพ์โดยใช้ตัวอักษรที่กำหนด และส่งรายละเอียดงานออกแบบไปยังฝ่ายศิลปะที่ทำหน้าที่ในการประกอบหน้างานพิมพ์

ฝ่ายศิลปะ ที่ทำหน้าที่ในการวาดภาพประกอบ จะทำการวาดภาพด้วยมือ และใช้การถ่ายภาพที่วาดเมื่อเสร็จแล้วก็จะส่งไปประกอบกับข้อความ และอาร์ตเวิร์คที่ฝ่ายจัดหน้า

6.2 เครื่องมือในการออกแบบของช่างศิลป์ แบบร่วมสมัย

6.2.1 คอมพิวเตอร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ช่างศิลป์ หรือนักออกแบบใช้ในการออกแบบภาพกราฟิก หรือภาพศิลปะ สำหรับใช้ในภาวนวสารศาสตร์ ส่วนใหญ่จะใช้เป็นเครื่องตระกูล Apple มากกว่าเครื่อง PC (Personal Computer) เพราะ Apple จะมีความเสถียรในการทำงานมากกว่า และมีการประกอบพร้อมทดสอบประสิทธิภาพมาจากโรงงาน ส่วนประกอบต่าง ๆ มีความเหมาะสมในการใช้ทางด้านกราฟิคอาร์ต

ปัจจุบัน เริ่มมีการเปลี่ยนมาใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ PC มากขึ้น โดยเฉพาะเครื่องที่ประกอบมาจากโรงงาน เพราะจะมีประสิทธิภาพใกล้เคียงกับ Apple เพราะโปรแกรมรุ่นใหม่ ๆ ที่ใช้ออกแบบทางด้านศิลปะ มีความสามารถในการทำงานได้ทั้ง 2 ระบบ ทั้ง Apple ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Mac OS และ PC ที่ใช้ Windows

6.2.2 ซอฟต์แวร์ หรือโปรแกรมสำหรับวาดภาพ

โปรแกรมวาดภาพลายเส้น

- โปรแกรม Adobe Illustrator เป็นโปรแกรมวาดภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์ เช่น ภาพลายเส้น ออกแบบโลโก้ ในโปรแกรม Adobe Illustrator จะมีเครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพลายเส้น ที่หลากหลายชนิด ส่วนหนึ่งเป็นเครื่องมือที่จำลองมาจากเครื่องมือแบบดั้งเดิม เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน ยางลบ เป็นต้น เครื่องมือที่มีอยู่จะช่วยในการวาดภาพรูปทรงอิสระ หรือรูปทรงเรขาคณิต สามารถกำหนดน้ำหนัก หรือขนาดของเส้นได้ นอกจากนี้ยังมีคำสั่งช่วยในการเปลี่ยนแปลงภาพลายเส้นได้อย่างง่ายดาย เช่น การหมุนภาพ การทำซ้ำภาพ การย่อ-ขยายภาพ การกำหนดเฉดสี เป็นต้น

โปรแกรมวาดภาพ หรือการระบายภาพ

- โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นโปรแกรมระบายภาพ ตกแต่งภาพ และจัดการภาพแบบราสเตอร์ ที่ได้รับความนิยมสำหรับช่างศิลป์มากที่สุดโปรแกรมหนึ่ง เพราะโปรแกรมมีเครื่องมือสำหรับระบายภาพที่หลากหลาย เช่น พู่กันวาดภาพ ดินสอ ยางลบ เครื่องมือทำซ้ำภาพ เทล และเกลี่ยสีของภาพ เป็นต้น

โปรแกรม Adobe Photoshop มีคุณสมบัติสำหรับจัดการภาพเพื่อใช้ในกระบวนการพิมพ์ เช่น กำหนดความละเอียด ปรับสี เปลี่ยนแปลงค่าสี ปรับขนาด และทำเอฟเฟคต่างๆ สำหรับนำไปใช้เป็นภาพประกอบในงานพิมพ์

การนำเข้าภาพวาด

การนำเข้าภาพวาด สามารถนำเข้าได้หลายวิธีขึ้นอยู่กับต้นฉบับของรูปภาพ ซึ่งสามารถแบ่งการนำเข้าได้ดังต่อไปนี้

1. นำเข้าโดยการสแกน (Scanning) กรณีที่ต้นฉบับเป็นกระดาษ หรือวัสดุอื่น ๆ สามารถใช้เครื่องสแกนเนอร์เพื่อทำการแปลงรูปภาพต้นฉบับให้เป็นภาพดิจิทัล ซึ่งสามารถสแกนเป็นภาพสี หรือขาวดำก็ได้ เครื่องสแกนที่ใช้ในอุตสาหกรรมกราฟิก หรือร้านแยกสีทำแม่พิมพ์ ในอดีตจะเป็นเครื่องสแกนขนาดใหญ่ คุณภาพสูง ราคาหลายล้านบาท ต้องอาศัยความชำนาญของช่างสแกน เพราะต้องคำนวณสี และขนาดของรูปภาพให้เหมาะสม ปัจจุบันเครื่องสแกนมีการพัฒนาเป็นเครื่องขนาดเล็ก เป็นการสแกนภาพแบบพื้นราบ มีราคาเพียงแค่หลักแสน จนถึงไม่กี่หมื่นบาท ปัจจุบันถูกนำมาใช้ในสำนักงานมากขึ้น

กรณีที่เป็นสไลด์ อาจต้องใช้เครื่องสแกนสไลด์ หรือฟิล์ม (ที่ถ่ายจากกล้องฟิล์ม) โดยตรงจะสะดวกกว่า เพราะมีแผงสำหรับใส่ฟิล์ม แล้วสแกนทีเดียวหลายภาพได้ แต่ถ้าเป็นสแกนแบบพื้นราบปกติ การจัดวางภาพต้นฉบับเพื่อสแกนอาจจะมีการเอียง หรือวางไม่ได้ระดับ ต้องเสียเวลาในการปรับภาพหลังจากสแกนเสร็จแล้ว

2. นำเข้าโดยถ่ายภาพผ่านกล้องดิจิทัล (Digital Camera) กล้องดิจิทัลเป็นอุปกรณ์รับข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่สามารถแปลงข้อมูลภาพเป็นสัญญาณดิจิทัล มีลักษณะการใช้งานเหมือนกล้องถ่ายภาพทั่วไป แต่ต่างกันตรงที่ไม่ต้องใช้ฟิล์มในการบันทึกข้อมูล ข้อมูลภาพที่ได้สามารถถ่ายลงสู่เครื่องคอมพิวเตอร์และสามารถเรียกดูได้ทันที หรือจะใช้โปรแกรมช่วยตกแต่งภาพให้ดูสวยงามขึ้นก็ได้

อุปกรณ์วาดเส้น และระบายภาพดิจิทัล

ด้วยเครื่องดิจิทัลไอเซเซอร์ (Digitizer) และ กระดานกราฟิก (Graphic Tablet)

นำเข้าโดยการวาดภาพผ่านเครื่องดิจิทัลไอเซเซอร์ (Digitizer) หรืออุปกรณ์อ่านพิกัด หรือกระดานกราฟิก (Graphic Tablet) มักใช้ร่วมกับอุปกรณ์ประเภทปากกา หรือในงานความละเอียดสูง ทำหน้าที่เป็นเสมือนกระดานรองรับการเขียนข้อความ วาดภาพ หรือออกแบบงานที่เกี่ยวกับกราฟิกเป็นหลัก

กระดานกราฟิก (Graphic Tablet) เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ทำงานร่วมกับซอฟต์แวร์กราฟิกโดยช่วยให้สามารถวาดภาพกราฟิกในคอมพิวเตอร์ได้ เช่นเดียวกับการวาดภาพบนกระดาษ อุปกรณ์นี้จะมีส่วนที่เป็นเมนูคำสั่งบนอุปกรณ์และส่วนวาดภาพ เมื่อลากเส้นบนส่วนวาดภาพโดยใช้ปากกาที่ให้มาจะปรากฏเส้นบนจอคอมพิวเตอร์ในลักษณะเดียวกัน นอกจากนั้นยังสามารถเปลี่ยนสีปากกา และระบายสีได้ อุปกรณ์นี้เหมาะกับงานกราฟิกทางด้านศิลปะหรือการตกแต่งภาพที่ได้จากอุปกรณ์นำเข้าภาพ

การนำเข้าภาพวาด ยังสามารถวาดได้โดยตรงจากโปรแกรมสร้างภาพลายเส้น หรือถ้าเป็นรูปทรงง่าย ๆ ก็สามารถวาดได้โดยตรงจากโปรแกรมจัดหน้าได้เลย การวาดภาพโดยตรงจากโปรแกรมส่วนใหญ่จะใช้การวาดด้วยเมาส์ที่ต่อเชื่อมกับคอมพิวเตอร์ แต่หากคนที่มีความชำนาญก็อาจจะใช้ Digitizer ก็ได้ซึ่งจะทำให้ได้เส้นและภาพวัตถุที่มีความสวยงาม และนิ่มนวลกว่าการวาดด้วยเมาส์

การนำเข้าภาพวาด ยังสามารถนำเข้าโดยการวาดภาพด้วยปากกาดิจิทัล บนอุปกรณ์ Smartphone หรือ Tablet โดยทำงานร่วมกับ Apps หรือซอฟต์แวร์ที่ออกแบบมาเฉพาะการเขียน หรือวาดภาพด้วยอุปกรณ์ดิจิทัลสมัยใหม่ การนำเข้าในลักษณะนี้ อาจเป็นการนำเข้าข้อมูลภาพ หรือวัตถุเบื้องต้น เพื่อใช้เป็นแม่แบบสำหรับการสร้างไฟล์ภาพในโปรแกรมหลักบนเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หรือบางข้อมูลก็สามารถนำไปใช้เป็นไฟล์ข้อมูลสำหรับไปใช้ในการผลิตงานพิมพ์ได้เลย

ขั้นตอนที่เริ่มนำเอาระบบคอมพิวเตอร์มาใช้มากขึ้น ทำให้ขั้นตอนการผลิตสั้น และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เพราะการเตรียมข้อความจากนักเขียน การตรวจต้นฉบับจากกองบรรณาธิการ การออกแบบ และวาดภาพประกอบ และรวมไปถึงการประกอบหน้า สามารถทำได้บนเครื่องคอมพิวเตอร์ และส่งต่อข้อมูลในเชิงดิจิทัลผ่านระบบเครือข่าย (Network)

บทที่ 7 ศิลปะทางแสง และสี

7.1 ความรู้พื้นฐานศิลปะทางแสง และสี

ประเภทของแสง

แสงมี 2 ประเภท ได้แก่ แสงธรรมชาติ และแสงประดิษฐ์

1. แสงธรรมชาติ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

2. แสงประดิษฐ์ เป็นแสงที่มนุษย์คิดขึ้นมาใช้แทนแสงธรรมชาติ เพื่อการควบคุมตามที่

ต้องการได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

ทิศทางของแสง

แสงมีทิศทางต่างกัน พิจารณาจากประเภทของแสงได้ คือ

1. ทิศทางแสงธรรมชาติ มีทิศทางจาก

1.1 แสงข้ามวัตถุ (Cross light)

1.2 แสงจากด้านหลังวัตถุ (Back light)

1.3 แสงตรงหน้าวัตถุ (Front light)

2. ทิศทางแสงประดิษฐ์มีทิศทางจาก

2.1 แสงจากไฟหลัก (Main light)

2.2 แสงจากไฟดอง (Complement light)

2.3 แสงจากไฟเสริม (Fill light)

2.4 แสงจากหลัง (Back light)

ศิลปะทางแสง

แสงสามารถก่อให้เกิดงานทางศิลปะได้หลายประการ พิจารณาจากการนำแสงประดิษฐ์มาใช้ประกอบกัน โดยที่แสงแต่ละประเภทมีหน้าที่ที่ต่างกัน กล่าวคือ

1. แสงจากไฟหลัก แสงที่ส่งไปยังหน้า ให้อารมณ์ ความรู้สึก ระยะ 8-10 ฟุต

2. แสงจากไฟดอง แสงที่ช่วยให้แสงจากไฟหลักสมบูรณ์ขึ้น ทำให้เกิดความสมดุล

การส่องสว่าง และลดความกระด้าง

3. แสงจากไฟเสริม แสงที่ส่องผม หรือส่องเฉพาะจุด หรือสร้างขอบภาพ

4. แสงจากหลัง แสงจากด้านหลังวัตถุ เพื่อแยกจากฉากหลัง หรือส่องฉากโดยทั่วไป

เพื่อให้ได้รับปริมาณแสงที่สมดุล

แสงในงานสื่อสารมวลชน ได้แก่

1. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ การผลิตภาพถ่าย การเตรียมต้นฉบับ การเตรียมแม่พิมพ์
2. สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ แสงในหรือนอกห้องรายการ เพื่อสนับสนุนการดำเนินการผลิต

รายการต่าง ๆ และใช้แสงชนิดใดขึ้นอยู่กับฝ่ายสร้างสรรค์

ศิลปะทางสี (Art of Colors)

สี เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลก ทุก ๆ สิ่งที่เรามองเห็นรอบ ๆ ตัวนั้น ล้วนแต่มีสี โลกของเราถูกจรรโลง และแต่งแต้มด้วยสีสันหลายหลาก ทั้งสีสันตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น หากโลกนี้ไม่มีสีหรือมนุษย์ไม่สามารถ รับรู้เกี่ยวกับสีได้ สิ่งนั้นอาจเป็นความพקר่องที่ยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ เพราะสีมีความสำคัญต่อวัฏจักรแห่งโลก และเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์ จนแยกกันไม่ออก เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สีนั่นส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อความหมาย และความสุขสำราญในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า **สี มีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างมาก และมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์จากสีอย่าง เอนกอนันต์ ในการสร้างสรรค์ สิ่งต่าง ๆ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด**

ความหมาย และการเกิดสี

คำว่า **สี (Color)** ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน หมายถึง ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเรา ให้เห็นเป็น สีขาว ดำ แดง เขียว ฯลฯ หรือการสะท้อนรังสีของแสงมาสู่ตาเรา สี ที่ปรากฏในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่าง ตกกระทบกับวัตถุแล้ว เกิดการหักเหของแสง (Spectrum) สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็น เมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำ ในอากาศ หรือ แสงแก้วปริซึม ปรากฏเป็นสีต่าง ๆ รวม 7 สี ได้แก่ สีแดง ม่วง ส้ม เหลือง น้ำเงิน คราม และเขียว เรียกว่า สีรุ้ง ที่ปรากฏบนท้องฟ้า

ประเภทของสี

สี มีอยู่ทั่วไปในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเรา สีที่ปรากฏอยู่ในโลกสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

2.1 สีที่เกิดในธรรมชาติ มีอยู่ 2 ชนิด คือ

ก. สีที่เป็นแสง (Spectrum) คือ สีที่เกิดจากการหักเหของแสง เช่น สีรุ้ง สีจากแท่งแก้วปริซึม

ข. สีที่อยู่ในวัตถุ หรือเนื้อสี (Pigment) คือ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น สีของพืช สัตว์

หรือแร่ธาตุต่าง ๆ

2.2 สีที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ สีที่ได้จากการสังเคราะห์ เพื่อใช้ประโยชน์ในงานต่าง ๆ เช่น งานศิลปะ

อุตสาหกรรม การพาณิชย์ และในชีวิตประจำวัน โดยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติ และจากสารเคมี ที่เรียกว่า สีวิทยาศาสตร์ ซึ่งสีที่ได้จาก การสังเคราะห์สามารถนำมาผสมกัน ให้เกิดเป็น สีต่าง ๆ อีกมากมาย

การรับรู้เรื่องสี (Color Perception)

การรับรู้ต่อสีของมนุษย์ เกิดจากการมองเห็นโดยใช้ตา ตาจะตอบสนองต่อแสงสีต่างๆ โดยเฉพาะแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ และจากดวงไฟ ทำให้มองเห็น โดยเริ่มจากแสงสะท้อนจากวัตถุผ่านเข้านัยน์ตา ความเข้มของแสงสว่าง มีผลต่อการเห็นสี และความคมชัดของวัตถุ หากความเข้มของแสงสว่างปรกติ จะทำให้มองเห็นวัตถุชัดเจน แต่หากความเข้มของแสงสว่างมีน้อย หรือ มีมืด จะทำให้มองเห็นวัตถุไม่ชัดเจน หรือพร่ามัว

นักวิทยาศาสตร์ได้เคยทำการศึกษาเกี่ยวกับความไวในการรับรู้ต่อสีต่างๆ ของมนุษย์ ปรากฏว่า ประชาชนสัมผัสของมนุษย์ ไวต่อการรับรู้สีแดง สีเขียว และสีม่วงมากกว่าสีอื่น ๆ ส่วนการรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับสีนั้น เด็กส่วนใหญ่จะชอบภาพที่มีสีสะอาดสดใส มากกว่า ภาพขาวดำ ชอบภาพหลาย ๆ สีมากกว่าสีเดียว และชอบภาพที่เป็นกลุ่มสีร้อนมากกว่าสีเย็น (โกสุม สายใจ, 2540)

ตาของคนปกติจะสามารถแยกแยะสีต่างๆ ได้ถูกต้อง แต่หากมองเห็นสีนั้นๆ เป็นสีอื่นที่ผิดเพี้ยนไป เรียกว่า ตาบอดสี เช่น เห็นวัตถุสีแดง เป็นสีอื่นที่มีสีสีแดง ก็แสดงว่า ตาบอดสีแดง ซึ่งตาบอดสีเป็นความบกพร่องทางการมองเห็นอย่างหนึ่ง บุคคลใดที่ตาบอดสีก็จะเป็นอุปสรรคต่อการทำงานบางประเภทได้ เช่น งานศิลปะ งานออกแบบ การขับรถ ขับเครื่องบิน งานด้านวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

จิตวิทยาสีกับความรู้สึก (Psychology of Color)

จะเป็นอย่างไรหากเราต้องนั่งทำงานอยู่ในห้องสีแดงเพลิง หรือนั่งรับประทานอาหารกลางวันในห้องสีดำ? ทำไมชุดเจ้าสาวยอดนิยมของชาวตะวันตกจึงเป็นสีขาว ส่วนชาวจีนกลับเป็นสีแดง? เหตุใดเราจึงรู้สึกดีกับสีหนึ่ง แต่กลับตรงกันข้ามในอีกสีหนึ่ง นั่นเป็นเหตุผลที่เราต้องเข้าใจจิตวิทยาของสี

จากการศึกษาวิจัย พบว่าการตอบสนองต่อสีนั้นเป็นเรื่องของจิตใจ เกิดจากผลของสีต่อสายตา และระบบประสาทของเรา บางส่วนก็ขึ้นกับสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่านมาด้วย

ตัวอย่างเช่น เราถูกสอนว่าสีชมพูเป็นสีของเด็กผู้หญิง สีฟ้าสำหรับเด็กชาย สีขาวสำหรับเจ้าสาวบ่งบอกถึงความสะอาด บริสุทธิ์ สีเขียว หมายถึง ไปได้ ส่วนสีแดงบอกให้หยุดและอันตราย

ในด้านจิตวิทยา สี เป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ สีต่างๆ จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมายต่างๆ ได้แก่

สีแดง ให้ความรู้สึก เร้าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น

สีเหลือง ให้ความรู้สึก สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง

สีเขียว ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง

สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่ง แจ่มใส กว้าง ปรารถนา

สีม่วง ให้ความรู้สึก เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ

สีดำ ให้ความรู้สึก มืดมิด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น

สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด

สีแสด ให้ความรู้สึก สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ

สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า เงียบขรึม สงบ แก่ชรา

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก เยียบขรึม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึก แข็งแรง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ

สีชมพู ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ไร้เรื่อ

สีทอง ให้ความรู้สึก มั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์

คุณลักษณะของสี (Characteristics of Colors)

ในงานศิลปะ สี นับเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะในงานจิตรกรรม สีถือเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ช่วยให้ศิลปิน สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามเจตนารมณ์ ซึ่งคุณลักษณะของสีในงานศิลปะ ที่ต้องนำมาพิจารณามีอยู่ 4 ประการ คือ

4.1 สีแท้ (Hue) หมายถึง ความเป็นสีนั้น ๆ ที่ได้มีการผสมให้เข้มข้น หรือจางลง สีแท้เป็นสีในวงจรัส เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง ฯลฯ

4.2 น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ หรือ ความสว่าง และความมืด ของสี โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

4.2.1 สีแท้ถูกทำให้อ่อนลงโดยผสมสีขาว เรียกว่า สีนวล (Tint)

4.2.2 สีแท้ถูกทำให้เข้มข้นโดยผสมสีดำ เรียกว่า สีคล้ำ (Shade)

4.3 ความจัด หรือความเข้มของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสี ๆ หนึ่ง ที่ได้ถูกผสมให้สีหม่น หรืออ่อนลง หากสีนั้นอยู่ท่ามกลางสีที่มีน้ำหนักต่างค่ากันจะเห็นสภาพสีที่แท้สดใสมากขึ้น เช่น วงกลมสีแดง บนพื้นสีน้ำเงินอมเทา

4.4 ค่าความเป็นสีกลาง (Neutral) หมายถึง การทำให้สีแท้ที่มีความเข้มของสีนั้นหม่นลง โดยการผสมสีตรงข้าม เรียกว่า การเบรกสี เช่น สีแดงผสมกับสีเขียว หรือผสมด้วยสีที่เป็นกลาง เช่น สีเทา สีน้ำตาลอ่อน สีครีม และขาว เพื่อลดความสดของสีแท้ลง

หน้าที่ของสี

สีมีคุณประโยชน์ต่อโลก และ มนุษย์เรารู้จักการใช้สีมาช้านาน

6.1 สีที่มีอยู่ในธรรมชาติ เป็นปรากฏการณ์ที่ธรรมชาติสร้างขึ้นมาเพื่อแสดงถึงความเป็นไป ของสิ่งที่มีอยู่บนโลก ซึ่งสีจะเป็นตัวบ่งบอก สิ่งต่าง ๆ ได้แก่

ความเปลี่ยนแปลง หรือวิวัฒนาการของธรรมชาติ หรือวัตถุธาตุ เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป สีอาจกลายเป็นสภาพจากสีหนึ่งไปเป็นอีกสีหนึ่ง เช่น การเปลี่ยนสีของใบไม้

ความแตกต่างของชนิด หรือประเภทของวัตถุธาตุ ได้แก่ สีของอัญมณี เช่น แร่ไพโรมิสีน้ำเงิน แร่มรกตมีสีเขียว แร่ทับทิมมีสีแดง เป็นต้น

แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ได้แก่ สีผิวของมนุษย์ที่ต่างกัน เช่น คนยุโรปผิวขาว คนเอเชียผิวเหลือง และคนแอฟริกันผิวดำ ดอกไม้ หรือแมลงมีสีหลากหลาย ขึ้นอยู่กับชนิด และเผ่าพันธุ์ของมัน

6.2 **สีในงานศิลปะ** ทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้น มีคุณค่าทางสุนทรียะ
หน้าที่หลักของสีในงานศิลปะ คือ

- ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
- ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดูบริเวณที่สีตัดกันจะดึงดูดความสนใจ
- ให้ความเป็นมิติแก่รูปทรง และภาพด้วยน้ำหนักของสีที่ต่างกัน
- ให้อารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยตัวมันเอง

ทฤษฎีสี (Theory of Color)

มนุษย์เราได้มีการศึกษาค้นคว้า และทดลองเกี่ยวกับสีมานานแล้ว เพื่อค้นหาคุณสมบัติที่แท้จริง เพื่อนำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เริ่มต้นจาก เมื่อประมาณปี คศ. 1731 เจ ซี ลี โบลน (J.C.Le Blon) ได้ทำการศึกษาวិเคราะห์ธรรมชาติหรือคุณลักษณะเฉพาะของสี และได้กำหนดสีขั้นต้นเป็น แดง เหลือง และน้ำเงิน แล้วนำสีทั้งสามมาจับคู่ผสมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดสีต่าง ๆ อีกมากมาย (โกสุม สายใจ, 2540) การค้นพบคุณสมบัติเกี่ยวกับสีนี้ได้ถูกกำหนดเป็น "ทฤษฎีสี" ขึ้นมา และต่อมาได้มีผู้นำหลักทฤษฎีสีนี้ไปศึกษา ค้นคว้าต่อ และได้ค้นพบคุณสมบัติของสีอีกหลายประการด้วยกัน ซึ่งความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสีสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานด้านต่าง ๆ ได้อีกมากมายตามมา

1. วงจรสี (Color Wheel)

วงจรสี คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ เริ่มตั้งแต่ แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมา จนครบวงจร จะได้สีทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือ

1.1 **สีขั้นที่ 1** หรือสีขั้นต้น ภาษาอังกฤษเรียกว่า **Primary Colors** (ไพรมารี คัลเลอร์) คือ แม่สี 3 สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน เป็นสีเดี่ยว ๆ ที่ไม่สามารถใช้สีอื่นใดผสมเป็นสี 3 สีนี้ได้

1.2 **สีขั้นที่ 2 Secondary Colors** (เสกนดารี คัลเลอร์) คือ เป็นสีในขั้นที่ 2 เกิดจากการผสมตัวของ แม่สี 2 สี เช่น แดง+เหลือง = ส้ม , แดง + น้ำเงิน = ม่วง , เหลือง + น้ำเงิน = เขียว

1.3 **สีขั้นที่ 3 Tertiary Colors (คอมพลิเมนทารี คัลเลอร์)** คือ เป็นการผสมสีในขั้นที่ 2 เข้ากับแม่สี จำนวน 2 สี เช่น ส้ม+ม่วง หรือ เขียว+ส้ม หรือ เขียว+ม่วง โดยผลที่ออกมาจะเป็นสีออกน้ำตาลคล้าย ๆ กัน

2. วรรณะของสี (Tone of Color)

วรรณะสี คือ ความแตกต่างของสีแต่ละกลุ่มในวงจรสี โดยแบ่งตามความรู้สึกด้านอุณหภูมิ โดยแบ่ง ออกเป็น 2 วรรณะ คือ

2.1 สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วย สีเหลือง, ส้มเหลือง, ส้ม, ส้มแดง, แดง และม่วงแดง

2.2 สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วย สีม่วง, ม่วงน้ำเงิน, น้ำเงิน, เขียวน้ำเงิน, เขียวและ เขียวเหลือง

3. สีตรงข้าม (Complementary Color)

สีตรงข้าม หมายถึง สีที่อยู่ในตำแหน่งตรงข้ามกันในวงจรัสสี และมีการตัดกันอย่างเด่นชัด ซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน หากนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ ได้แก่

- สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
- สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- สีนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม
- สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
- สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวนํ้าเงิน
- สีม่วงนํ้าเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง

4. สีข้างเคียง (Analogous Color)

สีข้างเคียง หมายถึง สีที่อยู่เคียงข้างกันทั้งซ้ายและขวาในวงจรัสสี มีความคล้ายคลึงกัน หากนำมาจัดอยู่ด้วยกันจะมีความกลมกลืนกัน หากอยู่ห่างกันมากเท่าใดความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลง ความขัดแย้งก็จะมีมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นสี ในวรรณะเดียวกัน สีข้างเคียงได้แก่

- สีแดง - ส้มแดง - ส้ม หรือ ม่วงแดง -แดง - ส้มแดง
- สีส้มเหลือง - เหลือง - เขียวเหลือง หรือ ส้มแดง - ส้ม - ส้มเหลือง
- สีเขียว - เขียวนํ้าเงิน - นํ้าเงิน หรือ เขียวนํ้าเงิน - เขียว - เขียวเหลือง
- สีม่วงนํ้าเงิน - ม่วง - ม่วงแดง หรือ ม่วงนํ้าเงิน- นํ้าเงิน - เขียวนํ้าเงิน

7.2 ความหมายของสี กับการออกแบบสิ่งพิมพ์

ในอดีตจนถึงปัจจุบันการให้ค่าสีนอกจากจะมีความสำคัญในการสร้างงานศิลปะ แล้วยังมีความสำคัญในเชิงการตลาดอีกด้วย ในวงการโฆษณาสิ่งพิมพ์ นักออกแบบจำนวนไม่น้อยให้ความสำคัญกับการให้ค่าสีเพื่อให้งานของตนเอง มีความสมบูรณ์ และลงตัว มาทำความรู้จักกับความหมายของสีที่นักออกแบบสิ่งพิมพ์ใช้กัน นี่คือนิยามของสีในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ ยังมีสีอีกมากมายหลายเฉดสี แต่ละสีก็สื่อความหมาย และให้อารมณ์ภาพแตกต่างกันออกไป ซึ่งแม้ว่าบางสีจะให้ความหมายที่กว้าง แต่กระนั้นความหมาย และอารมณ์ของสีเหล่านี้ก็สามารถใช้เป็นไกด์เพื่อบอกเล่าเรื่องราวและสื่ออารมณ์กับงานออกแบบได้

หลักการให้สีในการออกแบบ

แม้สี มีความแตกต่างตามรูปแบบการใช้งาน แบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1. แม่สีที่ใช้ในงานศิลปะและออกแบบ คือ แดง (Red) เหลือง (Yellow) นํ้าเงิน (Blue)
2. แม่สีของแสง คือ แดง (Red) เขียว (Green) นํ้าเงิน (Blue)
3. แม่สีที่ใช้ในงานพิมพ์ คือ บานเย็น (Magenta) เหลือง (Yellow) ฟ้ำ (Cyan)

สี และอารมณ์

อารมณ์ตอบสนองต่อสีต่างๆ นั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เป็นต้นว่าถิ่นที่อยู่ ประสบการณ์ส่วนตัว หรือแม้แต่สุขภาพจิต ดังนั้น การสื่อความหมายของสีในกลุ่มคนต่างชาติ ต่างภาษาจึง อาจมีความแตกต่างกัน

การเลือกใช้สีในงานโฆษณาให้เหมาะสมกับคนทุกวัยทุกวัฒนธรรมจึงเป็นเรื่องยาก ยกตัวอย่าง สีขาว สำหรับชาวฮินดู และจีน ใช้ไว้ทุกข์ ขณะที่ทางตะวันตกมองว่าเป็นสีของความบริสุทธิ์ สีแดง สำหรับชาวจีน รู้สึกว่าเป็นสีแห่งความสุข ขณะที่ญี่ปุ่น มองเข้ากับสิ่งที่เป็นด้านลบ หรือความโกรธ สีจึงเป็นเรื่องของรสนิยม

อารมณ์สี

ไม่มีสิ่งใดสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้ดีกว่าสี

สีส่งผลต่อมุมมองและพฤติกรรมของมนุษย์เรา คู่สีที่น่าสนใจ สามารถดึงเราให้หยุด เปลี่ยน มุมมอง หรือทำให้มองงานออกแบบสิ่งพิมพ์นั้นในมุมมองใหม่ๆ

เพื่อให้อารมณ์ตามต้องการ จำเป็นต้องเลือกสีมาใช้งานให้เหมาะสม

ข้อมูลงานวิจัยจากภาควิชาวิทยาศาสตร์ทางภาพถ่ายและเทคโนโลยีทางการพิมพ์ เรื่อง “อารมณ์สีของคนไทย” มีรายละเอียดคร่าวๆ ดังต่อไปนี้

สุขภาพดี: สีโทนเย็น (ฟ้า, เขียว, เขียวอมเหลือง) ให้ความรู้สึกมีสุขภาพแข็งแรง อายุยืนยาว เป็นกลุ่มสีที่ดูสบายตา อาจจะไม่โดดเด่น แต่ไม่น่าเบื่อ ให้ความรู้สึกอ่อนโยน

มีรสนชาติ: สีโทนร้อน (แดง, ส้ม, น้ำตาล, เขียวเข้ม) รวมถึงสีตรงข้ามอย่างสีเขียว ที่ให้ความรู้สึกมีรสนชาติ มีชีวิตชีวา สนุกสนานรื่นเริง กลุ่มสีนี้ดูโดดเด่นสะดุดตา

มีพลัง: สีโทนเข้ม (ดำ, น้ำเงิน, น้ำตาลเข้ม, ส้มอมแดง) สื่อถึงความมีอำนาจ พลังกำลัง การควบคุม เป็นสัญลักษณ์ถึงอารมณ์ที่เข้มข้นของมนุษย์ในทางการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ส่วนผสมของสีที่มีพลังจะใช้ในการส่งเสริมได้แรง ดึงดูดความสนใจได้เสมอ

เยือกเย็น: สีโทนเย็น เช่น สีฟ้าหรือสีเขียวอมเหลือง พบเห็นได้ในธรรมชาติ ทำให้เกิดความรู้สึกสดชื่น ผ่อนคลาย และสงบเยือกเย็น

ผ่อนคลาย: สีโทนอุ่น (ชมพูอ่อน, ฟ้าอ่อน, เหลืองอ่อน, เขียว) เหมาะแก่การแต่งบ้าน สีกลุ่มนี้ ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย แต่แฝงไว้ด้วยความร่าเริง และเชื้อเชิญ

คลาสสิก: (เทา, น้ำเงินเทา, ครีม, ม่วงอ่อน) สีคลาสสิก เก๋ไก๋ เครื่องขรีม แต่ดูดีไม่ล้ำสมัย บ่งบอกถึงความแข็งแรง และอำนาจ ความจริง ความรับผิดชอบ และความไว้วางใจ

สดชื่น: (ชมพู เขียวอ่อน เขียวขี้ม้า, ฟ้า, ส้ม, เหลือง) สีที่ให้ความรู้สึกสดชื่น มีชีวิตชีวา สดใส มีสีสัน สุขภาพแข็งแรง กระชุ่มกระชวย และมั่งคั่ง

บทที่ 8 การใช้แบบตัวอักษร

คำศัพท์ที่เรียบเรียงมาจากหนังสือ “ศัพท์บัญญัติวิชาการพิมพ์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน” และ “การออกแบบตัวอักษร” ของ ดร.สันติ คุณประเสริฐ

ตัวอักษร (letter) หมายถึง ตัวอักษร ตัวเลข สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงสระและวรรณยุกต์ ที่สร้างขึ้นด้วยการขีดเขียนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์และเพื่อการสื่อความหมายแทนคำพูด

ตัวพิมพ์ (type) หมายถึง ตัวอักษรที่สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดการผลิตสิ่งพิมพ์ในปริมาณมาก เพื่อการสื่อสารไปสู่คนเป็นจำนวนมาก

ฟอนต์ (ฟอนต์) หมายถึง ตัวพิมพ์แบบหนึ่งที่มีทั้ง พยัญชนะ วรรณยุกต์ สระ เครื่องหมาย และตัวเลขครบชุด ฟอนต์ที่ใช้เรียกกันเฉพาะแบบตัวพิมพ์พวกเย็น (cold type) เช่น แบบตัวพิมพ์ที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ หรือแบบตัวพิมพ์จากเครื่องเรียงพิมพ์ด้วยแสง (phototypesetting) และแบบตัวพิมพ์ที่เป็นโปรแกรมใช้ในเครื่องคอมพิวเตอร์

ไทป์เฟซ (typeface) หมายถึง ฟอนต์อย่างน้อย 4 แบบมารวมกันเป็นสกุลตัวพิมพ์ (family of type) ประกอบด้วยตัวพิมพ์ แบบตัวธรรมดา (regular) แบบตัวหนา (bold) แบบตัวเอน (italic) และแบบตัวหนาเอน (bold italic)

อาจารย์ธีระ ปิยคุณากร อธิบายเกี่ยวกับการสื่อความด้วยตัวอักษร

ไว้ในเอกสาร “การออกแบบสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ”

“การประดิษฐ์ภาพเพื่อการสื่อความขึ้นมาเพื่อถอดออกมาเป็นเสียงของผู้บอกได้โดยผู้ฟังไม่ต้องจินตนาการเอาเอง เป็นภาพสัญลักษณ์ รู้จักกันดีในนามของ **“ตัวอักษร”** หรือที่คนทั่วไปเรียกกันว่าตัวหนังสือ ข้อแม้ใหญ่อย่างหนึ่ง คือ ผู้ฟังเมื่อเห็นภาพประเภทนี้แล้ว ต้องถอดออกมาเป็นเสียงของผู้บอกได้อย่างถูกต้อง หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “การอ่าน” กล่าวโดยสรุป การอ่านโดยเนื้อแท้แล้ว คือ การฟังอย่างหนึ่ง แต่เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนกว่า มีตัวอักษรเป็นองค์ประกอบหลักที่ขาดไม่ได้ ผู้บอกกับผู้ฟังต้องตกลงกันให้ชัดเจนเป็นระบบว่า ตัวอักษรอย่างนี้ออกเสียงอย่างไร ครั้นเมื่อออกเสียงได้ถูกก็ค่อยมาตีความกันแจกเช่น การรับฟังโดยตรงอีกคำรบหนึ่ง กระบวนการเช่นนี้ เริ่มต้นจากปากผู้บอก ด้วยการใช้ตัวอักษรกำหนด เรียกกันว่า **“การเขียน”** เมื่อมาถึงปากผู้รับก็จะมีกระบวนการถอดความจากตัวอักษรออกมาเป็นเสียง กำหนดเรียกกันว่า **“การอ่าน”**

การเขียนมีกรรมวิธี หรือเทคโนโลยีที่มารองรับหลากหลาย พัฒนาการในเทคโนโลยีการเขียนที่โดดเด่นอย่างหนึ่ง คือ **การพิมพ์ (printing)** เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยในการเขียน ทำให้สะดวกรวดเร็ว แต่ที่สำคัญที่สุดเห็นจะได้แก่ การทำซ้ำหรือการทำสำเนา สามารถทำได้เหมือนต้นฉบับทุกประการ และผลิตได้ในปริมาณมาก ๆ โดยไม่เสียเวลาเหมือนกับการเขียนทีละฉบับด้วยวิธีอย่างอื่น การพิมพ์ใช้กรรมวิธีนำตัวอักษรแต่ละตัวมาเป็นต้นแบบเพียงครั้งเดียว เรียกว่า **“ตัวพิมพ์” (type)** จากนั้นนำตัวพิมพ์ขึ้นมาวาง ๆ นำมาจัดเรียงตัวพิมพ์ (type setting) ให้เป็นดังถ้อยคำที่ใช้พูดจาบอกกล่าวกันด้วยวาจาในชีวิตประจำวันของแต่ละชนชาติที่เรา รู้จักกันว่า **“ภาษาพูด”**

การบอกกล่าวด้วยวาจา ปัจจัยซึ่งช่วยให้ผู้ฟังสามารถเก็บความได้มกน้อยต่างกันมีหลายอย่าง อาทิ เช่น ลีลาและสำนวนในการบอกกล่าว สำเนียง ระดับเสียง จังหวะจะโคน ความต่อเนื่องและการลำดับเนื้อความ เป็นต้น การได้ฟังจากผู้บอกโดยตรง อรรถรสก็จะแตกต่างกันไปตามปัจจัยดังกล่าว ครั้นเมื่อนำถ้อยคำทั้งหมดมาบันทึกเป็นการเขียน หรือกรรมวิธีในลักษณะเดียวกันอย่างการพิมพ์ ปัจจัยดังกล่าวไม่สามารถนำติดด้วยแจกเช่นการบันทึกเสียงโดยตรง ซึ่งเป็นข้อจำกัดหรือจุดอ่อนของการเขียนหรือการสื่อความด้วยภาพ การพิมพ์หาทางออกสำหรับเรื่องนี้ด้วยกรรมวิธี**การจัดการตัวพิมพ์ (typography)** เช่น แบบตัวพิมพ์ (ฟอนต์) ขนาดช่องไฟ การเว้นวรรค น้ำหนักของเส้นบนตัวพิมพ์ การจัดย่อหน้า การแบ่งเนื้อความเป็นตอน ๆ เป็นต้น

การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์มีภาระสำคัญอย่างหนึ่งคือ นำถ้อยคำทั้งหมดของผู้บอก มาจัดทำเป็นสิ่งพิมพ์ เพื่อนำไปให้กลุ่มผู้ฟังอ่านแล้วถอดความเป็นเสียง แล้วได้บรรยากาศหรือบริบทที่ประหนึ่งว่าได้ฟังคำบอกเล่าด้วยวาจาจากปากของผู้บอกโดยตรงครบถ้วนทุกประการ

8.1 การเลือกใช้แบบตัวอักษร

ตัวอักษรไม่เพียงสื่อข้อมูลตามอักขระ แต่ยังสามารถสื่ออารมณ์หรือความหมายทางสัญลักษณ์ ซึ่งง่ายต่อการจดจำของผู้รับสารมากกว่าเนื้อหาของข้อมูลนั้น ๆ

ศิลปะการใช้ตัวพิมพ์ จึงเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างการจดจำ การสื่อสารด้วยตัวอักษรที่แตกต่างและโดดเด่นอย่างสม่ำเสมอ ครั้งแล้วครั้งเล่าจะช่วยประทับความทรงจำไว้ในสมองผู้บริโภคโดยอัตโนมัติ

หัวใจการออกแบบกราฟฟิก คือ การจัดวางความสัมพันธ์ของตัวอักษร ภาพ และสี ให้เกิดงานที่สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยเฉพาะงานวารสารศาสตร์ประเภทสิ่งพิมพ์ที่ต้องสื่อสารกับผู้คนจำนวนมากและหลากหลาย จะทำอย่างไรให้สามารถแสดงเนื้อหาได้ชัดเจน น่าสนใจ สื่อบุคลิกภาพของแบรนด์และสิ่งพิมพ์นั้นได้ถูกต้องตรงใจ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความต้องการของผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี ความรู้ในเรื่องตัวอักษร ภาพ และสี จะช่วยได้มาก **การเลือกใช้ตัวอักษรนั้น จะต้องพิจารณาความเหมาะสมทั้งรูปทรง บุคลิก และอารมณ์**

องค์ประกอบในหน้างานพิมพ์ที่พึงใส่ใจเป็นพิเศษ คือ ตัวพิมพ์ ผู้ออกแบบสิ่งพิมพ์ที่มีประสบการณ์จะใส่ใจ รอบคอบ และพิถีพิถันในการกำหนดรายละเอียดให้กับตัวพิมพ์ในหน้างานพิมพ์มากกว่าองค์ประกอบอื่น เพราะเป็นองค์ประกอบที่ใช้บอกเนื้อความที่ถ่ายทอดมาจากการบอกกล่าวด้วยวาจาโดยตรง การตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำและครบถ้วน การพิสูจน์อักษรเปรียบเทียบกับต้นฉบับเป็นสิ่งแรกที่ต้องดำเนินการ ตามด้วยการวิเคราะห์ว่าเนื้อความที่จะนำเสนอจัดอยู่ในหมวดหมู่ใด อาทิเช่น สารคดี บันทึกคดี บทความทางวิชาการ รายงานข้อมูลทางสถิติ แคตตาล็อกสินค้า นิตยสาร เป็นต้น และที่ขาดเสียไม่ได้คือ ต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายของชิ้นงานพิมพ์นี้คือใคร เพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบในการเลือกสรรแบบตัวพิมพ์หรือฟอนต์ที่มีบุคลิกเหมาะสมเข้ากันได้ดีกับประเภทของเนื้อหา ขนาดตัวพิมพ์ที่เหมาะสมกับผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นจึงค่อยพิจารณาถึงระดับความสำคัญของเนื้อหาในแต่ละตอน เพื่อกำหนดแบบ รูปลักษณ์ น้ำหนัก สี และขนาดของตัวพิมพ์ที่จะใช้กับองค์ประกอบของเนื้อความที่เป็นตัวอักษร ให้เป็นเอกภาพตลอดทั้งชิ้นงาน

วิธีเลือกแบบตัวพิมพ์ ไปใช้ในงานออกแบบ

การเลือกแบบตัวพิมพ์ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อควรคำนึงง่าย ๆ อยู่ 2 ข้อคือ

1. ความหมายต้องเข้ากัน: ความหมายของคำ และแบบตัวพิมพ์ที่เลือกใช้ควรจะไปด้วยกันได้ เช่น คำว่า น่ารักก็ควรจะใช้แบบตัวพิมพ์ที่ดูน่ารักไปด้วย

2. อารมณ์ของฟอนต์ และอารมณ์ของงานต้องไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้แบบตัวพิมพ์แบบมีเชิง (Serif) ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความดูดีอย่างโปสเตอร์ลดราคา ก็ควรจะใช้แบบตัวพิมพ์ที่เป็นกันเอง ไม่เป็นทางการมากนัก อย่างตัวพิมพ์ในกลุ่มตัวหวัดเขียน (Script) เป็นต้น

8.2 ประเภทของตัวพิมพ์

ตัวพิมพ์ได้ถูกออกแบบมานานหลายร้อยปี ทำให้มีรูปแบบมากมายหลากหลายหน้าตา ผู้เชี่ยวชาญเรื่องแบบตัวพิมพ์ในโลกตะวันตกจึงจำแนกแยกแยะตัวพิมพ์ออกเป็นกลุ่มต่างๆ เพื่อความสะดวกในการเลือกใช้งานได้อย่างเหมาะสม เช่น

กลุ่มตัวพิมพ์แบบไม่มีเชิง (Sans Serif) ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ ตัวอักษรเรียบง่ายดูสะอาดตา และประหยัดเนื้อที่ในการเรียงพิมพ์ ตัวพิมพ์แบบนี้จะช่วยให้งานดูโปร่งตา ตัวอักษรมีความหนาบางไม่ต่างกันนัก ให้ความรู้สึกทันสมัย เรียบง่าย ประยุกต์กับงานได้หลากหลาย เหมาะกับการพิมพ์ที่ต้องใช้อักษรขนาดเล็กบนพื้นที่จำกัด ที่สำคัญที่สุด คือ อ่านง่ายแบบตัวพิมพ์ในกลุ่มนี้ที่นิยมใช้ ได้แก่ Helvetica

กลุ่มตัวพิมพ์แบบมีเชิง (Serif) เป็นอักษรที่มีเส้นยืนของฐานและปลายตัวอักษรในทางราบที่เรียกว่า Serif ลักษณะตัวอักษรจะมีเส้นตัวอักษรเป็นแบบหนาบางไม่เท่ากัน เป็นแบบที่มีลักษณะจุดเด่นคือ ตัวอักษรมีหัว มีเท้า ความหนาบางไม่ต่างกัน ให้ความรู้สึกถึงความเก่า ขลัง งานทางการ กึ่งทางพิธีรีตอง เชิงอนุรักษ์นิยม ตัวอย่างตัวพิมพ์ เช่น Times New Roman, Garamond, Georgia และ New Century Schoolbook ตัวอักษรประเภทนี้เหมาะจะใช้เป็นรายละเอียดเนื้อหา แต่ตัวอักษรประเภทนี้ไม่ค่อยเหมาะจะใช้กับตัวหนา (bold)

กลุ่มตัวพิมพ์อาลักษณ์ (Calligraphy) เป็นตัวอักษรแบบโรมันแบบตัวเขียนอีกลักษณะหนึ่ง มีลักษณะเป็นแบบประดิษฐ์มีเส้นตั้งดำหนา ภายในตัวอักษรมีเส้นหนาบางคล้ายกับการเขียนด้วยพู่กันหรือปากกาปลายตัด

Ramkhamhaeng University
Ramkhamhaeng University

กลุ่มตัวพิมพ์ทันสมัย (Modern) เป็นตัวอักษรที่ประดิษฐ์ขึ้น มีลักษณะเรียบง่าย

Ramkhamhaeng University

กลุ่มตัวพิมพ์ตัวเขียน (Script) ตัวอักษรแบบนี้เน้นให้ตัวอักษรมีลักษณะคล้ายกับการเขียนด้วยลายมือ ซึ่งมีหางโยงต่อเนื่องระหว่างตัวอักษร มีขนาดเส้นอักษรหนาบางแตกต่างกัน นิยมทำให้เอียงเล็กน้อย

Ramkhamhaeng University
Ramkhamhaeng University

กลุ่มตัวพิมพ์ประดับ (Display) หรือตัวอักษรตัวพิมพ์ขนาดใหญ่ มีลักษณะเด่น คือ การออกแบบตกแต่งตัวอักษรให้สวยงามเพื่อดึงดูดสายตา มีขนาดความหนาของเส้นอักษรหนากว่าแบบอื่น ๆ จึงนิยมใช้เป็นหัวเรื่อง

RAMKHAMHAENG UNIVERSITY

ลักษณะและขนาดตัวอักษร

ลักษณะของตัวอักษร (Type Character)

จากรูปแบบตัวอักษรที่หลากหลาย การสร้างแบบอักษรก็ยังคงมีความแตกต่างที่หลายรูปแบบ ทำให้มีลักษณะเฉพาะของตัวอักษรเปลี่ยนแปลงไป เช่น

ตัวธรรมดา (Normal or Regular)

ตัวเอน (Italic)

ตัวแคบ (Condensed or Thin)

ตัวบางพิเศษ (Ultra Light)

ตัวบาง (Light)

ตัวหนา (Bold)

ตัวดำ (Black)

ตัวอย่างฟอนต์ DB Moment

ขนาดของตัวอักษร (Size Type)

ขนาดของตัวอักษรเป็นการกำหนดขนาดที่เป็นสัดส่วนความกว้าง และสูงและรูปร่างของตัวอักษร โดยเอาความสูงเป็นหลักในการจัดขนาดเรียกว่า พอยต์ (Point) ขนาดตัวอักษรหัวเรื่องมักใช้ขนาดตั้งแต่ 16 พอยต์ขึ้นไป ส่วนขนาดของเนื้อหาจะใช้ขนาดประมาณ 6 พอยต์ถึง 16 พอยต์ แล้วแต่ลักษณะของงานนั้น ๆ

12 พอยต์ = 1 ไพก้า

6 ไพก้า = 1 นิ้ว (2.5 ซม.)

75 พอยต์ = 1 นิ้ว

8.3 การจัดระยะตัวอักษร หรือตัวพิมพ์

เมื่อจับเอาตัวอักษรทั้งหลายมาประกอบเข้าเป็นคำ เราจำเป็นต้องคำนึงถึง **สมดุลย์ของตัวอักษร** ทั้งในเรื่องความกว้าง ความสูง และช่องไฟ เพราะสิ่งเล็กน้อยเหล่านี้ส่งผลต่อความราบรื่นในการอ่านของผู้รับสาร ตัวอักษรที่ไม่สมดุลย์ สามารถสร้างความรำคาญในการมองหรือการอ่านได้อย่างที่คาดไม่ถึง

ดังนั้น ในการออกแบบตัวอักษร นักออกแบบจะปรับตัวอักษรทุกตัวให้มีความสมดุลต่อกัน เช่น การกำหนดให้อักษร A มีความสูงกว่าอักษรอื่นเล็กน้อย เพื่อให้มีผู้อ่านเกิดความรู้สึกว่ายอดปลายแหลมของ A ดูเดียวกับอักษรตัวอื่น

การนำฟอนต์ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ การจัดช่องไฟ การปรับเปลี่ยนความสูง กว้าง และรูปร่างของตัวอักษร เพื่อช่วยชดเชยการเบี่ยงเบนสายตา และสร้างความราบรื่นในการอ่าน เป็นเรื่องที่ต้องพิถีพิถันเป็นอย่างมาก

การจัดช่องไฟ อาจลองใช้วิธีจินตนาการว่า เมื่อเทน้ำเข้าไปแทนที่ช่องว่างระหว่างตัวอักษรแล้ว ปริมาตรของน้ำที่อยู่ในแต่ละช่องมีความสมดุลกันแล้วหรือยัง การบีบช่องไฟให้แคบจนเกินไปจะส่งผลให้เกิดความรู้สึกอึดอัดอ่านยาก ขณะเดียวกันหากถ่างช่องไฟออกมากจนเกินไป จะเกิดความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่นั่นคง ไม่น่าอ่าน


ระยะช่องไฟของตัวอักษร (Spacing)


การจัดระยะช่องไฟตัวอักษรมีความสำคัญมาก เนื่องจากถ้ามีการออกแบบที่เหมาะสม และสวยงามแล้วจะทำให้ผู้อ่านง่าย สบายตา ชวนอ่าน การจัดช่องไฟมีหลักการให้อยู่ 3 ข้อดังนี้


1. ระยะช่องไฟระหว่างอักษร (Letter Spacing) เป็นการกำหนดช่องไฟระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว ที่จะต้องมีระยะห่างกันพอสมควร ไม่ติดหรือห่างกันเกินไป เราควรจัดช่องไฟโดยคำนึงถึงปริมาตรที่มีความสมดุลโดยประมาณในระหว่างตัวอักษร หรือเรียกว่า ปริมาตรความสมดุลทางสายตา
2. ระยะช่องไฟระหว่างคำ (Word Spacing) จะเว้นระยะระหว่างคำประมาณ 1 ตัวอักษรปกติ ถ้ามองเกินไปจะทำให้อ่านยาก และชิดเกินไปจะทำให้ขาดความงาม
3. ระยะช่องไฟระหว่างบรรทัด (Line Spacing) ปกติจะใช้ระยะห่าง 0-3 พอยต์ หลักสำคัญในการกำหนดระยะระหว่างบรรทัดให้วัดส่วนสูง และส่วนต่ำสุดของตัวอักษร เมื่อจัดวางบนบรรทัดแล้วต้องไม่ซ้อนทับกัน


แบบการจัดตัวอักษร (Type Composition)

การจัดเนื้อหาของตัวอักษรมีการจัดด้วยกันหลายวิธี ดังนี้

จัดชิดซ้าย จะมีปลายด้านขวาไม่สม่ำเสมอ เนื่องจากตัวอักษรในแต่ละบรรทัด มีความยาวไม่เท่ากัน แต่ผู้อ่านก็ไม่สามารถหาจุดเริ่มต้นของแต่ละบรรทัดได้ง่าย 

จัดชิดขวา ถึงแม้รูปแบบการจัดตัวอักษรแบบนี้จะน่าสนใจ แต่จุดเริ่มต้นในแต่ละบรรทัดที่ไม่สม่ำเสมอ ทำให้อ่านยาก ผู้อ่านต้องหยุดชะงัก เพื่อหาจุดเริ่มต้นของแต่ละบรรทัด 

จัดกึ่งกลาง จะใช้ได้กับข้อมูลที่มีปริมาณไม่มากนัก และเหมาะกับรูปแบบที่เป็นทางการ เช่น คำประกาศ หรือคำเชิญ เป็นต้น 

จัดชิดขอบซ้ายและขวา เมื่อจัดตัวอักษรแบบ justify จะมีพื้นที่ว่างเกิดขึ้นระหว่างคำ สิ่งที่เราควรระวังคือเกิดช่องว่าง ซึ่งจะรบกวนความสะดวกในการอ่าน แต่เป็นสิ่งยากที่จะหลีกเลี่ยง ในคอลัมน์ที่มีขนาดแคบ 

8.4 ความชัดเจนในการอ่าน

สิ่งพิมพ์ นอกจากสวน ดึงดูดสายตาแล้ว ข้อความในหน้าสิ่งพิมพ์นั้นก็ต้องอ่านง่าย ชัดเจน เพราะรายละเอียดเหล่านั้น คือ สิ่งที่เราต้องการสื่อสารสู่ผู้บริโภค

จากการศึกษาพบว่า ขนาดของตัวอักษรที่เป็นเนื้อความภาษาอังกฤษขนาด 10-12 พอยท์ (สำหรับภาษาไทยราว 14-16 พอยท์) นั้นเหมาะสำหรับการอ่าน ตัวอักษรแบบมีเชิงและน้ำหนักเส้นขนาดกลาง ก็จะช่วยให้การอ่านง่ายขึ้น ส่วนตัวอักษรเอนจะทำให้อ่านได้ช้าลง นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กจะชอบตัวอักษรแบบไม่มีเชิง ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสมดี ขึ้นอยู่กับตัวพิมพ์แต่ละแบบ และประสบการณ์ของนักออกแบบแต่ละคนที่จะตัดสินใจว่าควรเลือกใช้ตัวพิมพ์ขนาดเท่าใดจึงจะเหมาะสม

เมื่อเลือกแบบตัวพิมพ์ และขนาดของตัวพิมพ์แล้ว ก็ต้องปรับแต่งระยะบรรทัด (Leading) ของตัวพิมพ์ ระยะบรรทัดที่นิยมใช้กันในวงการผลิตสิ่งพิมพ์ คือ กำหนดให้มากกว่าขนาดความสูงของตัวพิมพ์อยู่ประมาณ 1-3 พอยท์ ค่าระยะบรรทัดของบางโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ จะมีการตั้งค่าตั้งต้น (default) ไว้ที่ 120% ของขนาดความสูงตัวพิมพ์ เช่น ถ้าเลือกใช้ ตัวพิมพ์ขนาด 16 พอยท์ ระยะบรรทัดก็ควรจะมีขนาด 17, 18 หรือ 19 พอยท์ เป็นต้น ระยะบรรทัดขนาดใดจะเหมาะสม ควรทดลองกำหนดค่า และพิมพ์ออกมาตรวจสอบก่อน จะทำให้พบว่าตัวพิมพ์แต่ละตัวให้ประสิทธิภาพในการอ่านแตกต่างกันจนสังเกตได้

ความชัดเจนในการอ่านนอกจากเลือกขนาดตัวพิมพ์ ระยะบรรทัดแล้ว ยังขึ้นอยู่กับการจัดแนวบรรทัดที่เหมาะสม เช่น จัดข้อความชิดซ้าย จัดข้อความเสมอนำหลัง เป็นต้น รวมถึงการจัดวางข้อความตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เข้ามาช่วย ก็จะเป็นผลดีทำให้เนื้อหามีความน่าอ่าน และมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

การจัดการตัวพิมพ์ด้วย Style Sheet

Style Sheet เป็นเครื่องมือตัวหนึ่งที่ช่วยให้การกำหนดรายละเอียดหลายๆ อย่างให้กับการจัดการตัวพิมพ์ได้ด้วยการสั่งการเพียงครั้งเดียว ช่วยให้ประหยัดเวลาและเป็นเอกภาพตลอดทั้งชิ้นงาน โดยเฉพาะสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ เนื่องจากจำนวนหน้ามีมาก การกำหนดรูปลักษณ์ให้กับเนื้อความที่เป็นตัวอักษรต้องทำในลักษณะเดียวกันหลายครั้งตลอดทั้งเล่ม การกำหนด style sheet ต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับคุณลักษณะ (attributes) ของตัวพิมพ์ ซึ่งโดยสากลจะแบ่งคุณลักษณะของตัวพิมพ์ได้ 2 ชนิดคือ Character Attributes และ Paragraph Attributes

Style sheet ที่ใช้ในงานจัดหน้าสิ่งพิมพ์ นำหลักการจำแนกคุณลักษณะของตัวพิมพ์มาประยุกต์ใช้ในโปรแกรมสำหรับจัดหน้างานพิมพ์ทั้งประเภท Word Processing เช่น โปรแกรม Microsoft Word® โปรแกรม Pages ของ Apple เป็นต้น และประเภท Page Layout เช่น โปรแกรม Adobe Indesign® และโปรแกรม QuarkXPress® เป็นต้น ซึ่งจะกำหนดเรียกกันเป็นมาตรฐานว่า Character Styles กับ Paragraph Styles แต่ละ

โปรแกรมจะมี style-sheet palette ไว้ให้ผู้เลือกใช้ซึ่งจะเป็นชื่อและค่า default มาก่อน ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนค่าในแต่ละคุณลักษณะ และสามารถกำหนด style-sheet เพิ่มเติมขึ้นมาเป็นการเฉพาะในแต่ละไฟล์งานได้ด้วย

โดยสากลนิยม เนื้อความส่วนที่เป็นเนื้อเรื่อง (body text) มักจะใช้แบบตัวพิมพ์หรือฟอนต์ในกลุ่ม Serif เช่น Times, Time New Roman, Garamond เป็นต้น และส่วนที่ต้องเน้น เช่น หัวเรื่อง หรือหัวข้อเนื้อความ มักจะใช้แบบตัวพิมพ์ในกลุ่ม Sans Serif เช่น Helvetica, Arial, Frutiger เป็นต้น

การกำหนดลักษณะตัวพิมพ์ในชิ้นงานต้องคำนึงถึง 2 สิ่งต่อไปนี้ คือ

ประสิทธิภาพ หรือ การอ่านออก (legibility) ได้แก่ ความสามารถของสมองมนุษย์ในการรับรู้ว่ามีตัวอักษรปรากฏเด่นชัดบนหน้ากระดาษ และทราบว่าเป็นตัวอักษรอะไร

สมรรถนะในการอ่าน หรือ การอ่านง่าย (readability) ได้แก่ ความสบายตาของผู้อ่าน ความยากง่ายในการอ่านข้อความแล้วเข้าใจในเนื้อหาที่อ่านได้อย่างถูกต้อง และรวดเร็ว โดยไม่ต้องใช้ความพยายามในการเพ่งสายตาเพื่ออ่านจับใจความที่ระยะการอ่านหนังสือปกติ คือ ประมาณ 12-16 นิ้วจากระดับสายตา ผู้ออกแบบจัดหน้าสิ่งพิมพ์ควรคำนึงถึงการเลือกรูปแบบตัวพิมพ์ที่ช่วยให้สิ่งพิมพ์อ่านง่าย หรืออ่านเข้าใจง่าย

ในกรณีที่มีข้อความจำนวนมาก การเลือกใช้ตัวอักษรควรคำนึงถึง การอ่านง่ายของตัวอักษร ส่วนในกรณีการพาดหัวข่าวหรือในการพาดหัวโฆษณา หรือในงานที่ใช้จำนวนตัวอักษรไม่มาก การเลือกใช้ตัวอักษรควรคำนึงถึงการอ่านง่าย และการอ่านอ่อน

ดังนั้น การเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายและอ่านออก ต้องคำนึงถึงปัจจัยที่มีผลต่อความสบายตาในการอ่าน ได้แก่ แบบตัวพิมพ์หรือแบบตัวอักษร ขนาดตัวอักษร น้ำหนักตัวอักษร ความยาวบรรทัด ช่วงบรรทัด หรือระยะห่างระหว่างบรรทัด และปัจจัยอื่น ๆ เช่น กลุ่มผู้อ่าน ประเภทสิ่งพิมพ์ ขนาดของสิ่งพิมพ์ เป็นต้น

บทที่ 9 การใช้รูปภาพประกอบ

9.1 เรื่องของภาพประกอบ

ภาพที่ปรากฏบนวารสารศาสตร์ประเภทสิ่งพิมพ์นั้นเป็นเรื่องสำคัญ ซึ่งนักออกแบบจะละเลยไม่ได้ เพราะภาพนั้นมีบทบาทสำคัญทั้งในการดึงดูดสายตา สร้างความแตกต่าง สิ่งเร้า และการจดจำ

เพื่อให้ง่ายต่อการพิจารณาการใช้ภาพ เราอาจแบ่งประเภทของภาพประกอบออกเป็น 2 กลุ่ม คือ **ภาพถ่าย** ซึ่งมีคุณสมบัติเด่น คือ สื่อสารให้ผู้บริโภครู้สึกได้ว่าเป็นของจริง และ**ภาพวาด** ซึ่งได้เปรียบตรงที่สามารถสร้างขึ้นได้โดยตรงตามความคิดความต้องการมากกว่า ด้วยเทคนิคที่หลากหลาย ทั้งภาพถ่ายเส้น และภาพวาดแบบต่าง ๆ

ภาพถ่าย เป็นภาพที่เกิดจากแสงสะท้อนจากวัตถุกลับไปตาทำให้มองเห็นภาพวัตถุ

ภาพวาด ภาพเขียน หรือภาพระบาย เป็นการสร้างสรรค์งานด้วยดินสอ ปากกา พู่กัน และอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดภาพหรือกราฟฟิก

หลักศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ

งานสร้างภาพประกอบ เป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งที่กระบวนการสร้างสรรค์ ต้องอาศัยหลักการ และทฤษฎีทางศิลปะ จึงจะทำให้งานสร้างสรรค์ภาพประกอบมีคุณค่า ความงาม ความสะท้อนอารมณ์แก่ผู้ดู แม้ว่าจะถ่ายทอดด้วยเทคนิควิธีการใด ๆ ก็ตาม ศิลปินผู้สร้างภาพประกอบ อาจจะเป็นบุคคลที่มีความรู้ ความสนใจในงานศิลปะที่ได้ฝึกทดลองสร้างสรรค์ จนเกิดทักษะในการถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาในตัวบุคคลคนเดียวก็อาจจะเป็นทั้งศิลปิน และนักสร้างสรรค์ภาพประกอบหรืออาจจะเป็นเพียงนักสร้างภาพประกอบมืออาชีพก็ได้ อย่างไรก็ตามกระบวนการสร้างสรรค์ในทุก ๆ แขนง หลักการและทฤษฎีต่าง ๆ ที่ใช้ย่อมมีความประสานสัมพันธ์กัน เพียงแต่ว่าการสร้างสรรค์งานในบางประเภท อาจจะเน้นหลักการทฤษฎีบางเรื่องที่จะช่วยส่งเสริมผลงานให้โดดเด่น หลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ภาพประกอบมีดังนี้

1. องค์ประกอบศิลป์ เป็นพื้นฐานสำคัญที่นักสร้างสรรค์ภาพประกอบควรจะต้องรู้และเข้าใจเพื่อจะใช้เป็นมูลฐานในการสร้างสรรค์งาน
2. หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ คือ การนำเอาส่วนประกอบของศิลปะมาประสานเข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้ผลงานที่มีเอกภาพและความงามตามต้องการ ซึ่งจะช่วยเสริมคุณค่าทางสุนทรียะให้กับงานศิลปะนั้น ๆ หลักการศิลปะที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพ

9.2 ชนิดของภาพประกอบ

ภาพฮาล์ฟโทน หรือ ภาพราสเตอร์ เป็นภาพแบบ Resolution Dependent ประกอบขึ้นด้วยจุดสีต่างๆ ที่มีจำนวนคงที่ตายตัวตามการสร้างภาพที่มี Resolution หรือความละเอียดของภาพต่างกันไป หากขยายภาพ Bitmap จะเห็นว่ามึลักษณะเป็นตารางเล็ก ๆ ซึ่งแต่ละบิต คือ ส่วนหนึ่งของข้อมูลคอมพิวเตอร์ เนื่องจาก Bitmap มีค่า Pixel จำนวนคงที่จึงทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องการขยายขนาดภาพ การเปลี่ยนขนาดภาพทำโดยเพิ่มหรือลด Pixel จากที่มีอยู่เดิม เมื่อขยายภาพให้ใหญ่ขึ้น ความละเอียดของภาพจึงลดลง และถ้าเพิ่มค่าความละเอียดมากขึ้นก็จะทำให้ไฟล์มีขนาดใหญ่ และเปลืองเนื้อที่หน่วยความจำมากขึ้นตามไปด้วย ภาพที่ขยายโตขึ้นจะมองเห็นเป็นตารางสีเหลี่ยมเรียงต่อกัน ทำให้ขาดความสวยงาม ความละเอียดของภาพที่เหมาะสมกับการพิมพ์ทั่วไป กำหนดที่ 300-350 ppi (pixel per inch)

ภาพที่นำมาใช้กับ Photoshop จะเป็นภาพเหมือน ภาพถ่าย เหมาะสำหรับภาพที่ต้องการระบายสี สร้างสี หรือกำหนดสีที่ต้องการความละเอียดและสวยงาม ไฟล์ภาพ Bitmap จะมีนามสกุลที่รู้จักกันดี เช่น .BMP, .PIC, .TIF, .GIF, .JPG, เป็นต้น ชนิดไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับนำไปใช้เป็นภาพประกอบในงานผลิตสิ่งพิมพ์ คือ .TIF และ .JPG

ภาพลายเส้น หรือ ภาพเวกเตอร์ เป็นภาพประเภท Resolution-Independent มีลักษณะของการสร้างให้แต่ละส่วนเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรงหรือส่วนโค้ง โดยอ้างอิงตามความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์หรือการคำนวณเป็นตัวสร้างภาพ เป็นการรวมเอา Object (เช่น วงกลม เส้นตรง ทรงกลม ลูกบาศก์และอื่น ๆ เรียกว่ารูปทรงพื้นฐาน) ต่างชนิดมาผสมกัน มีทิศทางการลากเส้นไปในแนวต่างๆ เพื่อสร้างภาพที่แตกต่างกันโดยใช้คำสั่งง่ายๆ จึงเรียกภาพประเภทนี้ว่า Vector Graphic หรือ Object Oriented ลักษณะเด่นของ Vector คือ สามารถยืดหรือหดภาพเท่าใดก็ได้ โดยที่ภาพจะไม่แตก ความละเอียดของภาพไม่เปลี่ยนแปลง ภาพแบบ Vector ไฟล์มีขนาดเล็กกว่าภาพ Bitmap จึงเหมาะสำหรับงานแบบวาง Layout งานพิมพ์ตัวอักษร Line Art หรือ Illustration

ไฟล์รูปภาพแบบ Vector คือ ไฟล์ที่มีนามสกุล .EPS, .AI, .DRW เป็นต้น โดยมีโปรแกรมประเภทวาดรูป (Drawing Program) เช่น Illustrator, CorelDraw

9.3 แหล่งที่มาของภาพประกอบ

การผลิตแบบดั้งเดิม การเขียนด้วยอุปกรณ์เครื่องเขียนปากกา ดินสอ ยางลบ สี พู่กัน ไม้บรรทัด ไม้เขียนแบบ การผลิตภาพประกอบแบบดั้งเดิม เมื่อต้องการนำไปใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์ จะต้องใช้กระบวนการถ่ายภาพด้วยระบบดิจิทัล เช่น ผ่านเครื่องสแกนเนอร์

การผลิตแบบร่วมสมัย การเขียนภาพหรือวาดภาพด้วยเทคโนโลยีซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ เช่น การวาดเขียน และวาดพร้อมด้วยโปรแกรม Illustrator และ Photoshop หรือการใช้เครื่องมือประเภทวาดภาพดิจิทัล เช่น ปากกาดิจิทัลวาดภาพผ่านแท็บเล็ต เป็นต้น

การถ่ายด้วยกล้องดิจิทัล เป็นอีกวิธีหนึ่งในการสร้างภาพประกอบแบบร่วมสมัย และเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบัน เพราะสามารถถ่ายภาพ และถ่ายโอนเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์โดยตรง ปัจจุบันมีหลายสถาบันการศึกษาเห็นถึงความสำคัญในการถ่ายภาพประกอบเพื่อใช้ในงานพิมพ์ ได้เปิดหลักสูตรขึ้นมาโดยเฉพาะ เช่น หลักสูตร การถ่ายภาพดิจิทัลเพื่อการพิมพ์ (Digital Photography for Printing) ซึ่งจะสอนเกี่ยวกับการทำงานของกล้องดิจิทัล หลักการถ่ายภาพ การถ่ายโอนข้อมูลภาพ และเทคนิคการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพ และการพิมพ์ เป็นต้น

9.4 ขั้นตอนการสร้างภาพประกอบ

การสร้างภาพประกอบหนังสือและสิ่งพิมพ์ ก่อนอื่นศิลปินผู้สร้างสรรคภาพจะต้องทำความเข้าใจถึงประเภทของสิ่งพิมพ์ว่าเป็นสิ่งพิมพ์ประเภทใด เพื่อจะกำหนดลักษณะงานภาพประกอบได้อย่างเหมาะสม ทั้งรูปแบบ และเทคนิคการนำเสนอ ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงกระบวนการผลิตภาพประกอบด้วย สำหรับขั้นตอนการสร้างภาพประกอบ มีขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาเรื่องราวหรือเนื้อหาของหนังสือ เป็นขั้นตอนแรกในการสร้างภาพประกอบ ซึ่งศิลปินจะต้องทำความเข้าใจในเนื้อหาของหนังสือ ก่อนที่จะลงมือสร้างภาพประกอบ หรือถ้าหากมีโอกาสพบปะกับผู้เขียนก่อน เพื่อขอทราบข้อมูลบางประการเกี่ยวกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน การอ่านเรื่องอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะช่วยให้การทำงานของศิลปินง่ายขึ้นเพราะจะเข้าใจเรื่องราวเนื้อหา ทำให้สามารถคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาสร้างภาพประกอบขณะเดียวกันการอ่านจะช่วยให้ศิลปินเกิดจินตนาการภาพตามเรื่องราว ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างสรรคภาพได้อย่างสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และยังจะช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) ในการเลือกเทคนิคการสร้างสรรคภาพไปด้วย เพราะการอ่านงานเขียน นอกจากศิลปินจะสามารถจับประเด็นหรือเรื่องราวได้แล้ว ยังก่อให้เกิดแรงบันดาลใจเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งจะเป็นตัวชี้ทางเลือกว่าจะใช้เทคนิคการสร้างสรรคแบบใด โดยเฉพาะการสร้างสรรคภาพประกอบหนังสือ นวนิยาย เรื่องสั้น บทความ และภาพประกอบงานวรรณกรรมต่าง ๆ จำเป็นที่ศิลปินต้องอ่านงานเขียนจนถึงขั้นรับรู้ทางอารมณ์ จะมีผลต่อการสร้างงานภาพประกอบที่มีคุณภาพ ส่วนหนังสือทางวิชาที่ต้องการความถูกต้องตามความเป็นจริง ผู้สร้างภาพประกอบก็ต้องยึดวัตถุประสงค์ของเนื้อหาสาระ นั่นคือต้องถ่ายทอดภาพออกมาให้มีความสมจริงถูกต้องตามขนาด สัดส่วน ตลอดจนสีสันทัน

2. การเลือกใช้วัสดุสำหรับสร้างสรรคภาพประกอบ วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรคงานภาพประกอบ มีมากมายหลายชนิด เพื่อสำหรับศิลปินและผู้สร้างสรรคได้เลือกใช้ตามความถนัด สอดคล้องกับเทคนิคการสร้างสรรค ที่จะสามารถสร้างเรื่องราวและอารมณ์ของภาพประกอบให้เป็นตามเจตนาวัสดุและอุปกรณ์ที่นิยมใช้ในการสร้างภาพประกอบ มีดังนี้ ดินสอดำ (Graphite Pencil) ดินสอดำคาร์บอน (Carbon Pencil) ดินสอดำคาร์บอน หรือดินสอดำถ่าน ถ่านชาร์โคล (Charcoal Pencil) สีชอล์ก (Chalk Color) หมึก (Ink) ปากกา (Pen) สีน้ำ (Water Colors) สีอะครีลิค (Acrylic Colors) กระดาษ (Paper) กระดาษวาดสีพาสเทล (Pastel Paper) สีพาสเทล (Pastel) เป็นต้น

3. วิธีการสร้างสรรค์ภาพประกอบ งานสร้างสรรค์ภาพประกอบ กล่าวได้ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการออกแบบงานผลิตสื่อสิ่งพิมพ์และหนังสือ สิ่งพิมพ์ที่ขาดภาพประกอบ ย่อมมีผลกระทบที่จะทำให้สิ่งพิมพ์นั้นขาดเสน่ห์ ขาดแรงจูงใจ หรืออาจทำให้การสื่อความหมายไม่บรรลุผลเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้ นักออกแบบจึงให้ความสำคัญเป็นลำดับแรกที่จะกำหนดภาพลักษณ์ของสื่อสิ่งพิมพ์นั้น ๆ ทั้งด้านเนื้อหาและเรื่องราวที่จะสะท้อนให้ผู้รับสื่อทราบ โดยเฉพาะภาพประกอบที่ปรากฏในวารสาร นิตยสาร ภาพประกอบบทความหนังสือตำราวิชาการ หนังสืออ่านสำหรับเด็ก ศิลปินหรือผู้สร้างภาพประกอบต้องแสวงหาวิธีการสร้างสรรค์ภาพออกมาให้มีพลังในการสื่อความหมายตามเนื้อเรื่อง และเหมาะสม สอดคล้องกับประเภทของสิ่งพิมพ์นั้น ๆ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์จึงเป็นขั้นตอนสำคัญ การสร้างภาพประกอบที่เกิดจากเทคนิคระบายสีน้ำย้อมให้ความรู้สึกของภาพแตกต่างจากเทคนิคการปะติด หรืองานภาพประกอบวาดเส้น ย้อมแตกต่างจากงานเจาะกระดาษเป็นรูปภาพ (Pop – up) อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะศิลปินจะเลือกใช้เทคนิคการสร้างสรรคแบบใด จะต้องคำนึงถึง คุณภาพในการสื่อสารของภาพประกอบนั้น ๆ

9.5 ภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ความสำคัญของภาพประกอบ คือ สามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียนไม่สามารถอธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น

ภาพประกอบสิ่งพิมพ์ทั้งภาพวาด และภาพถ่ายต่างก็ใช้เพื่อสื่อความหมายเช่นเดียวกับตัวอักษร แต่มีลักษณะพิเศษ คือ ให้อารมณ์ละเอียดได้มากกว่า และยังสามารถทำให้เห็นภาพได้เหมือนจริง การได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันที โดยไม่ต้องใช้เวลาตีความ หรือทำความเข้าใจ นอกจากนี้ภาพยังถือว่าเป็นภาษาสากล แม้นคนไม่รู้หนังสือก็สามารถดูรู้เรื่องได้ การใช้ภาพประกอบจึงมีความหมาย และสำคัญต่อสิ่งพิมพ์ไม่น้อยไปกว่าตัวพิมพ์

ภาพประกอบมีประสิทธิภาพในการสื่อสารสูง ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็กที่เราคุ้นเคย จนถึงภาพประกอบที่เต็มไปด้วยเทคนิควิธีอันก้าวหน้านามากมาย เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ การตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้กับงานพิมพ์ และการ จัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ (Colyer.1990: 8)

ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์

ภาพประกอบงานพิมพ์ หมายถึง เนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายก็ได้ และยังนับรวมถึงภาพกราฟิกต่าง ๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิก หรือภาพลายเส้นเรขาคณิตอื่น ๆ ที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย

ความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์

ภาพประกอบมีความสำคัญต่องานพิมพ์มาก เพราะสามารถให้รายละเอียด และความเหมือนจริงเกินคำบรรยาย ให้ความสวยงาม และความประทับใจ พอสรุปความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์ได้ดังนี้

1. ใช้สร้างความเข้าใจ

บางครั้งการอธิบายถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใด ตัวอักษรที่มีข้อจำกัดที่จะบ่งบอกถึงสิ่งที่อธิบายนั้นว่าเป็นอย่างไร ในบางกรณีแม้ว่าผู้บรรยายจะมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำมากสักเพียงใด ก็ไม่อาจทำให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย เช่น การจะอธิบายความแตกต่างระหว่างม้ากับลา ให้กับคนที่ไม่เคยเห็นสัตว์ทั้งสองชนิดนี้คงเป็นเรื่องที่ลำบากมาก

2. ใช้เสริมความเข้าใจ

ในกรณีที่ข้อความสามารถสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่งแล้วแต่ยังไม่ชัดเจน จึงจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การอธิบายพุทธลักษณะ ของพระพุทธรูปสมัยต่างๆ ถ้ามีภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจในรายละเอียดเพิ่มเติม ก็จะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

3. ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล

การนำเสนอภาพเพื่อบ่งบอกถึงตัวบุคคล ไม่อาจใช้ข้อความอธิบายให้เห็นได้ว่า บุคคลผู้นั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ถ้าพิมพ์ภาพลงแล้วบอกชื่อ ผู้ที่เห็นก็จะรู้จักและจดจำได้ทันที

4. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบช่วยให้งานพิมพ์สวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพ และการพิมพ์ในปัจจุบัน เอื้ออำนวยให้การทำงานกับภาพประกอบสะดวกยิ่งขึ้น การถ่ายภาพทำได้ง่ายขึ้น ลดขั้นตอนการตกแต่งภาพลง ใช้เวลาน้อยลง การจำลองภาพ อย่างการถ่ายเอกสาร หรือการสแกนภาพ ก็ทำได้คุณภาพดี และสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ยังช่วยให้ตกแต่งดัดแปลงภาพทำได้หลายรูปแบบ

ตัวอย่างการใช้ภาพประกอบในสื่อสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบเนื้อหา เช่น ข่าว บทความ สารคดี การโฆษณา

ภาพเป็นเนื้อหา เช่น ภาพสารคดี ภาพการ์ตูน

ภาพเพื่อการออกแบบ เช่น ภาพกราฟิกชื่อสิ่งพิมพ์ ชื่อคอลัมน์ประจำ หัวเรื่อง เสริมเนื้อหา

บทที่ 10: เทคโนโลยีกับงานศิลปะ

10.1 เทคโนโลยี

เทคโนโลยี หมายถึง การประยุกต์เอาความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ และเป็นหัวใจของการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า และผลิตภัณฑ์ เช่น การนำทรายซึ่งเป็นสารประกอบของซิลิกอนที่มีราคาต่ำ มาสกัดเอาสารซิลิกอนให้บริสุทธิ์ และเจือสารบางอย่างให้เกิดเป็นสิ่งที่เรียกว่าสารกึ่งตัวนำ นำมาผลิตเป็นทรานซิสเตอร์และไอซี ซึ่งไอซีนี้เป็นอุปกรณ์ที่รวมวงจรอิเล็กทรอนิกส์จำนวนมากไว้ด้วยกัน ใช้ทำชิพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของคอมพิวเตอร์ ทำให้มีราคาสูงเทคโนโลยีจึงเป็นหนทางที่จะช่วยพัฒนาให้สินค้าและบริการต่างๆ มีมูลค่าเพิ่มขึ้น

เทคโนโลยี (Technology) คือ การใช้ความรู้ เครื่องมือ ความคิด หลักการ เทคนิค ความรู้ ระเบียบวิธี กระบวนการตลอดจนผลงานทางวิทยาศาสตร์ทั้งสิ่งประดิษฐ์ และวิธีการ มาประยุกต์ใช้ในระบบงานเพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการทำงานให้ดียิ่งขึ้นและเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลของงานให้มีมากยิ่งขึ้น

การนำเทคโนโลยีมาใช้กับงานในสาขาใดสาขาหนึ่งนั้น เทคโนโลยีมีความสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ประสิทธิภาพ (Efficiency) เทคโนโลยีจะช่วยให้การทำงานบรรลุผลตามเป้าหมาย ได้เที่ยงตรง และรวดเร็ว
2. ประสิทธิภาพ (Productivity) เกิดผลผลิตเต็มที่ ได้ประสิทธิผลสูงสุด
3. ประหยัด (Economy) ประหยัดทั้งเวลาและแรงงาน ลงทุนน้อยแต่ได้ผลมาก

ความสำคัญของเทคโนโลยี

1. เป็นปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตของมนุษย์
2. เป็นปัจจัยหลักที่จะมีส่วนร่วมในการพัฒนา
3. เป็นเรื่องราวของมนุษย์ และธรรมชาติ

ในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา วิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี ได้มีบทบาทสำคัญเพิ่มขึ้นจนสามารถสร้างนวัตกรรม (Innovation) ซึ่งก็คือ การเรียนรู้ การผลิต และการใช้ประโยชน์จากความคิดใหม่ ให้เกิดผลทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เทคโนโลยีทำให้สังคมโลก ที่เรียบง่าย กลายเป็นสังคมที่มีการดำรงชีวิตที่สลับซับซ้อนมากขึ้น ก่อให้เกิดกระแสแห่งความไร้พรมแดน หรือกระแสโลกาภิวัตน์ ที่เข้ามาสู่ทุกประเทศอย่างรวดเร็ว จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ อันเป็นการผสมผสาน 4 ศาสตร์เข้าด้วยกันได้แก่ อิเล็กทรอนิกส์ โทรคมนาคม และข่าวสาร (Electronics , Computer, Telecommunication and Information หรือเรียกย่อ ๆ ว่า ECTI) ทำให้สังคมโลกสามารถสื่อสารกันได้ทุกแห่งทั่วโลกอย่างรวดเร็ว สามารถรับรู้ข่าวสาร ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ได้พร้อมกัน สามารถบริหารจัดการ และตัดสินใจได้ทุกขณะเวลา การลงทุนค้าขาย และธุรกรรมการเงินได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น เทคโนโลยี กำลังทำให้โลกใบนี้ “เล็กลง” ทุกขณะ

10.2 การใช้งานเทคโนโลยีที่นำมาใช้เพื่อการศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม

เทคโนโลยีมีส่วนช่วยผลักดัน และพัฒนางานศิลปะให้มีความก้าวหน้า ทันสมัย สามารถทำให้งานศิลปะที่หลายคนว่าเป็นเรื่องยาก เปลี่ยนเป็นเรื่องที่ยาก เทคโนโลยีสามารถช่วยลดต้นทุนการผลิตงาน อีกทั้งยังเพิ่มจำนวนปริมาณงานได้ไม่จำกัดจำนวน แต่ถึงอย่างนั้นเทคโนโลยีก็ยังมีขีดจำกัดต่อการสร้างสรรค์งาน การที่เทคโนโลยีเป็นตัวช่วยต่อเติมงานศิลปะในปัจจุบัน หรือศิลปะประจำชาติเรานั้น มุมมอง จุดประสงค์ของการสร้างงานนั้นแตกต่างกันตั้งแต่แรกเริ่มแล้ว อีกทั้งคุณภาพ และคุณค่าของงานยังแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ซึ่งการนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในงานศิลปะประจำชาติเรานั้น จึงต้องรู้จักที่จะนำมาใช้อย่างพอดี พอประมาณ ศาสตร์ศิลปะบางแขนง เทคโนโลยีในปัจจุบันไม่สามารถนำมาช่วยเสริมเติมแต่งได้ เนื่องจากเป็นศิลปะเฉพาะทาง ซึ่งต้องใช้กรรมวิธีแต่โบราณสร้างงานขึ้นมา เพื่อรักษารูปลักษณ์ รูปแบบ วิธีการสร้างสรรค์เอาไว้ นี่ก็คือคุณค่าอันสูงยิ่งในงานศิลปะ ที่ศิลปะในปัจจุบันนั้นไม่มี และไม่สามารถสร้างขึ้นได้ ศิลปะในปัจจุบันยังนับว่ายังขาดคุณค่า และความงามที่แท้จริงของงานศิลปะ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญจึงต้องรู้จักกับจุดแห่งความพอดี เกิดจุดถ่วงความสมดุลในการนำเทคโนโลยีมาใช้ คือการสร้างงานด้วยความเคารพต่อบรรยากาศที่นำมาให้เกียรติต่องาน หรือบุคคลที่เราได้นำผลงานมาตัดลอก รู้จักการนำเทคโนโลยีเข้ามาร่วมใช้ในทางศิลปะอย่างพอเพียง ใช้อย่างพอประมาณเพื่อไม่ให้ไปทำลายความงามของศิลปะ

ซึ่งจุดนี้เองตัวของผู้ผลิตสร้างสรรค์งานต้องพึงระลึกเสมอว่าการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาช่วยเสริมเติมแต่งในงานศิลปะ งานศิลปะไม่จำเป็นเสมอไปที่จะต้องนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการผลิต มีจิตสำนึกในการสร้างงานอยู่ตลอดว่า ไม่ใช้เทคโนโลยีทำลายหรือเปลี่ยนแปลงของเดิมที่มีอยู่ จนทำให้งานขาดคุณค่าจากเดิมที่เป็นอยู่ นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนาเติมเต็ม และแก้ไขข้อบกพร่องของงานศิลปะ ในจุดที่ธรรมชาติขาดนั้นขาดหายไป หรือไม่สามารถสร้าง และทดแทนขึ้นได้อีก ลดความฟุ่มเฟือยของมนุษย์ เพื่อไม่ให้มนุษย์เกิดความบ้าคลั่งที่อยากจะได้เพียงฝ่ายเดียวจนทำให้เสียจิตวิญญาณไปในที่สุด

สุดท้ายนี้ การใช้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการทะนุบำรุงงานศิลปะประจำชาติ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด และช่วยสืบสานงานศิลปะ ประเพณี วัฒนธรรม และทำให้มนุษย์เกิดเห็นคุณค่าความงาม ความหวงแหนศิลปะ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชาติสืบไป

10.3 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงต่องานศิลปะ

เทคโนโลยีเป็นคำตอบทางผลิตผลของสังคมเมือง ศิลปะมีส่วนช่วยให้เทคโนโลยีต่าง ๆ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น นาฬิกา รองเท้า กระเป๋า แว่นตา เสื้อผ้า รถยนต์ รถประจำทาง จักรยานยนต์ มีคำว่ารสนิยมเป็นความหมายเกี่ยวกับความงาม ในสิ่งของที่คนในสังคมนิยมใช้ โลกปัจจุบันเทคโนโลยีที่ทันสมัยคงได้แก่ คอมพิวเตอร์ซึ่งเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากมายในระบบดิจิทัล ระบบรถไฟฟ้ายานยนต์ โทรศัพทมือถือ และคอมพิวเตอร์พีซี หรือโน้ตบุ๊ก การนำมาใช้อาศัยศิลปะเป็นสื่อในการเข้าถึง และสะท้อนคุณค่าของเทคโนโลยีให้ผู้สนใจได้สัมผัส ดังเช่น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก ที่มีความบางเฉียบสะท้อนคุณสมบัติ

ความแม่นยำของเทคโนโลยี ซึ่งประมวผลเพียงแฉ่วผ่านชิบ ที่บรรจุทรานซิสเตอร์นับล้านตัว ใช้เวลาเพียงเสี้ยววินาทีได้อย่างแม่นยำ สีเข้มเคลือบมันวาวช่วยให้ดูเครื่องขีรมงามสง่า หากต้องการสีสันควรทำให้ตัวเครื่องหนาขึ้นเล็กน้อย อาจใช้สีด้านช่วยผ่อนคลายจับได้ถนัดมือ เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี นำมาซึ่งความเปลี่ยนแปลงต่องานศิลปะ ทั้งทางแนวคิด สุนทรียะ วัฒนธรรมการแสดง รวมทั้งการเสพ ดังเช่น เทคโนโลยีการพิมพ์ เทคโนโลยีการบันทึกภาพ และเสียง หรือเทคโนโลยีด้านการขยายเสียง ที่เคยเปลี่ยนแปลงวงการหนังสือ หนัง และเพลงอย่างมหาศาลมาแล้วในอดีต เช่นเดียวกันกับเทคโนโลยีอย่างอินเทอร์เน็ต ที่นำความเป็นไปได้แบบใหม่มาสู่ผู้คน และวงการนี้เช่นเดียวกัน ความเปลี่ยนแปลงที่อินเทอร์เน็ต ที่ส่งผลต่อวงการศิลปะวัฒนธรรม ที่ได้รับความนิยมในวิถีชีวิตผู้คน ยุคปัจจุบัน อันได้แก่ หนังสื เพลง และหนังสือ ซึ่งเป็นการพยายามมอง หรือทำความเข้าใจกิจกรรมในโลกออนไลน์หรือสังคมอินเทอร์เน็ตให้กว้างไปจากเดิม และเฉพาะเจาะจงขึ้น

ในหลายครั้งที่ผ่านมา การพยายามทำความเข้าใจนี้ ได้ใช้การนำเอาคุณค่า หรือมุมมองแบบเก่ามารองรับหรือสวมทับสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในโลกออนไลน์ โดยยังไม่ได้ตั้งคำถาม หรือพยายามทำความเข้าใจที่มาของคุณค่าที่นำมาสวมทับให้ดีกว่าก่อน จนบางครั้งทำให้เกิดปัญหาต่อการทำความเข้าใจ (เช่นเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา)

งานศิลปะต้องเป็นงานที่ผ่านการคิด จินตนาการ ออกมาเป็นผลงานที่สวยงาม การลอกเลียนแบบจึงยาก เพราะไม่มีการลอกกันได้ง่าย ๆ จึงไม่แปลกที่ในอินเทอร์เน็ต จะมีการลอกผลงานเอาไปเป็นของตัวเองแบบหน้าด้าน ๆ โลกเรายังง่ายมากขึ้น การลอกเลียนแบบจึงง่ายเป็นเท่าตัว แต่ก่อนการหาแรงบันดาลใจในการสร้างงาน มันต้องมาจากสิ่งรอบตัวในตอนนั้น ของศิลปินที่สร้างงาน กว่าจะได้งานออกมา ซึ่งตอนนี้เด็กรุ่นใหม่ หาแต่ใน Google เท่านั้น เห็นแต่ในจอไม่เจอกับของจริง ไม่ได้เห็นจริงจึงไม่สามารถตอบใจของงานนั้นได้เลย เพราะเห็นแต่รูปกับข้อมูลที่อยู่หน้าจอเท่านั้น อะไรที่ได้มาง่ายเกินไปมักทำให้เราเข้าใจสิ่งนั้นแค่ผิวเผินเท่านั้น

อ้างอิง: <http://www.koracicasopis.com>

<http://www.chapelhillfocalpoint.com>

ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) หรือศิลปะคอมพิวเตอร์ (Computer Art)

มนุษย์มีการพัฒนาเทคนิควิธีการสร้างงานศิลปะมาตลอดเวลา นับแต่ในสมัยโบราณ ที่ใช้นิ้วมือเขียนสีป้ายลงบนผนังถ้ำ ต่อมามีการใช้แปรง พู่กัน ดินสอ มาถึงเครื่องมือที่ต้องใช้เทคโนโลยี เช่น กล้องถ่ายรูปและกระบวนการล้างอัดขยายรูป เป็นต้น มาถึงยุคดิจิทัลด้วยเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ทำให้มีนำเอาคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือในการสร้างงานศิลปะ เป็นการเปลี่ยนโฉมหน้าประวัติศิลปะครั้งสำคัญทีเดียว ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ มีความสามารถในการสร้างภาพต่าง ๆ ได้ สร้างสีได้จำนวนมหาศาล สร้างเส้นรูปภาพ เปลี่ยนขนาด ย่อขยาย สร้างมิติของภาพได้หลากหลาย สร้างเทคนิคต่าง ๆ ได้

นอกจากนี้ ผลงานศิลปะจากคอมพิวเตอร์ ยังสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกของภาพได้ไม่น้อยกว่าภาพเขียน อาจจะมีผู้ไม่ยอมรับว่าดิจิทัล ซึ่งสร้างจากคอมพิวเตอร์ไม่ใช่เป็นศิลปะอย่างแท้จริง เพราะว่าเป็นสิ่งที่สร้างจากเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ แต่ถ้ามองให้ลึกแล้ว คอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างไปจากดินสอ พู่กัน หรือ แอร์บรัชเท่าไร เพราะสิ่งเหล่านี้ไม่สามารถสร้างศิลปะได้ด้วยตนเอง ต้องอาศัยจินตนาการการควบคุมจากศิลปิน ฉะนั้น ผลงานดิจิทัลอาร์ตที่เกิดขึ้นมา ก็เหมือนงานศิลปะอื่นๆ เพราะเป็นผลผลิตจากสมองมนุษย์ คอมพิวเตอร์เป็นเพียงสื่อถ่ายถอดออกมาเท่านั้น (ดิจิทัลอาร์ต, 2555: ออนไลน์)