

7. งานด้านแสง / เสียง

- การแสดงวันลอยกระทง ณ อุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดสุโขทัย
- การแสดงอุทยานประวัติศาสตร์ จังหวัดอยุธยา
- “72 ชั้นชาจอมราชัน” ณ พระบรมมหาราชวัง กรุงเทพฯ
- การแสดงส่วนใหญ่ ในการกำกับของ ศาสตราจารย์ ดร. มัทนี รัตติน
- การแสดงเวที / ทีวี สำหรับภัทราวดีเรียเตอร์ [2535-2540]
- พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ (หอประชุมมหิศร ธนาคารไทยพาณิชย์)
- พิพิธภัณฑสถานฯ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ (เกาะยอ สงขลา)
- พิพิธภัณฑสถานฯ ดร.ถาวร พรประภา (ศูนย์พัทยา)

8. งานเกี่ยวกับคนหูหนวก

- งาน “พูดกันด้วยใจ” (ครั้งที่ 1- 2545/ 2-2546/ 3-2547)
- เขียนบท / กำกับการแสดงสำหรับรายการโทรทัศน์ “การสอนภาษามือ” รวมจำนวน 50 ตอน ให้กับสมาคมคนหูหนวกแห่งประเทศไทย
- อาจารย์พิเศษวิชาการแสดง วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล

บทความวิจัย เรื่อง

แนวทางการออกแบบรูปอักษร สำหรับตัวพิมพ์ไทย¹ (Glyph Designing Approach for Thai Fonts)

รัชภูมิ ปัญสงเสริม²

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่มุ่งตอบวัตถุประสงค์ในสองประเด็นหลักคือ

1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบรูปอักษรที่สื่อถึงบุคลิกและประสิทธิภาพทางการอ่านของตัวพิมพ์ (legibility) และ 2) เพื่อศึกษาหลักการหรือความรู้ที่เป็นพัฒนาการใหม่ๆ ของการออกแบบตัวพิมพ์จากนักออกแบบตัวพิมพ์คนไทยซึ่งแตกต่างจากทฤษฎีการออกแบบตัวอักษรของไทยอันมีอยู่เดิม

วิธีการศึกษาใช้วิธีการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักออกแบบตัวพิมพ์จำนวน 7 คน โดยศึกษาตัวพิมพ์ในเบื้องต้นรวมทั้งหมด 27 ตัวพิมพ์ แล้วคัดสรรให้เหลือเพียง 6 ตัวพิมพ์ และได้นักออกแบบตัวพิมพ์ 2 คนที่สามารถให้ข้อมูลในเชิงลึกอย่างแท้จริงได้ การเก็บข้อมูลของตัวพิมพ์จะใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก, การศึกษาจากหลักฐานเอกสารต่างๆ ของผู้ออกแบบที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาวิเคราะห์จากตัวพิมพ์ที่

เป็น “Font File” ทั้ง 6 แบบ

ผลการศึกษาพบว่า ในการออกแบบตัวพิมพ์ของนักออกแบบไทยในตัวพิมพ์ทั้ง 6 แบบ โดยรวมแล้วได้รับแรงบันดาลใจหรือได้รับอิทธิพลจากตัวพิมพ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นแทบทั้งสิ้น ทั้งที่เป็นตัวพิมพ์โรมันและตัวพิมพ์ของไทยที่สำคัญในอดีตซึ่งมีคุณภาพ โดยนักออกแบบตัวพิมพ์มีความประทับใจในคุณภาพทั้งในแง่ของรูปลักษณ์และประสิทธิภาพการอ่าน ทั้งหมดนี้จึงเป็นส่วนผลักดันและส่งเสริมให้นักออกแบบนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบและพัฒนาต่อยอดเป็นตัวพิมพ์ไทยในปัจจุบันที่มีคุณภาพสำหรับหลักการหรือความรู้ที่อาจถือได้ว่าเป็นพัฒนาการใหม่ที่เพิ่มเติมหรือแตกต่างจากทฤษฎีเดิม ซึ่งค้นพบในงานวิจัยนี้คือ 1) มีการนำหลักของความขัดแย้งหรือความเปรียบเทียบ (contrast) ในส่วนของการใช้ลักษณะของเส้นเพื่อสร้างความเปรียบเทียบมาใช้ในการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ และ 2) มีการ

¹ บทความวิจัยโดยได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี 2551

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ใช้หลักในการลดความเป็นเอกภาพ (unity) ลง เพื่อให้รูปอักษรของตัวพิมพ์มีความชัดเจนของรูปอักษร (legibility) มากที่สุด

คำสำคัญ

การออกแบบ / แบบอักษร / ตัวพิมพ์ / แบบตัวพิมพ์ / รูปอักษร

Abstract

The Purposes of the qualitative Study "The Glyph Designing Approach for Thai Fonts" consist of: 1) to study and rule out the typeface design guidelines which promote the characteristics and legibility of the typefaces, and 2) to examine the principles or the breakthroughs of the typeface design from Thai type designers.

7 type designers were selected as the sample size. 6 out of 27 Thai Fonts were selected to analyze their characteristics. 2 type designers were selected for an in-depth Interview. The data collection was derived from document research and review, the In-depth Interview and the 6 Thai fonts analyses.

The results of the study revealed that all 6 Thai Fonts were inspired and influenced by the preceding typeface designs, including the standard Roman and the Thai typefaces. The influential factors for the designers are the quality of the characteristics and the legibility of the existing old typefaces. The principles

or breakthroughs for typeface designs included: 1) the principle of conflict or contrast on the stroke of the typefaces, and 2) The reduction of the unity of the typeface to increase the legibility.

Key Words

Design / Font / Type / Typeface / Glyph

1. ความสำคัญและที่มาของปัญหา

จากสภาพปัญหาของตัวพิมพ์ในยุคดิจิทัลที่ประสบปัญหาในแง่ของความต้องการใช้ตัวพิมพ์ที่สอดคล้องกับลักษณะหรือรูปแบบของงานที่มีมากขึ้นและหลากหลายของงานออกแบบเลขศิลป์ (graphic design) ปัญหาอีกส่วนหนึ่งที่ตามมาคือ แม้ว่าจะมีตัวพิมพ์จำนวนมากเกิดขึ้นมาเพื่อรองรับกับสภาวะดังกล่าว แต่นั่นเป็นเพียงภาพในเชิงปริมาณเพียงเท่านั้น ในแง่ศิลปะการสร้างสรรค์ตัวพิมพ์นั้นได้ถูกละเลยไป ทำให้มีตัวพิมพ์จำนวนมากน้อยด้วยคุณภาพเพราะเข้าใจว่าการออกแบบตัวพิมพ์ขึ้นมาเป็นสิ่งที่ไม่ได้ง่าย โดยละเลยต่อศิลปะการออกแบบตัวพิมพ์ที่ต้องอาศัยความรู้และทักษะในเทคนิควิธีการเฉพาะด้าน รวมทั้งเป้าหมาย ประโยชน์ใช้สอย และสุนทรียศาสตร์ของตัวพิมพ์ดังที่เคยเป็นในยุคของช่างเรียงพิมพ์ในอดีต

อย่างไรก็ตาม ศิลปะหรือองค์ความรู้ในเรื่องการออกแบบตัวพิมพ์ของช่างเรียงพิมพ์ในอดีตของไทยก็ถือได้ว่าเป็นความรู้และทักษะส่วนบุคคลที่ถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นจำนวนหนึ่งเท่านั้น เพราะศิลปะการออกแบบตัวพิมพ์ใน

ขณะนั้นจัดได้ว่าเป็นเรื่องเฉพาะกลุ่ม แตกต่างจากปัจจุบันที่มีขอบเขตที่กว้างขวางขึ้นและสัมพันธ์กับงานออกแบบเลขศิลป์ (graphic design) อย่างลึกซึ้ง

สิ่งต่างๆ เหล่านี้ สะท้อนให้เห็นว่า องค์ความรู้ในการออกแบบตัวพิมพ์ในปัจจุบันนั้น อยู่ในสภาวะที่ขาดแคลน และขาดระบบการจัดเก็บข้อมูลขององค์ความรู้ที่เป็นระบบ เนื่องจากองค์ความรู้และทักษะพิเศษนั้นก็อยู่กับตัวผู้ออกแบบเช่นเดียวกับนายช่างผู้ออกแบบตัวพิมพ์ยุคตะกั่วในอดีตเช่นเคย ซึ่งไม่ได้รับการจัดระบบและเผยแพร่องค์ความรู้เหล่านั้นไปสู่สาธารณะชน

ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการศึกษาองค์ความรู้ด้านการออกแบบตัวพิมพ์ เพื่อเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้เหล่านั้นให้เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบรูปอักษรที่สื่อถึงบุคลิกและประสิทธิภาพทางการอ่านของตัวพิมพ์ (legibility)
- 2) เพื่อศึกษาหลักการหรือความรู้ที่เป็นพัฒนาการใหม่ๆ ของการออกแบบตัวพิมพ์จากนักออกแบบตัวพิมพ์คนไทยซึ่งแตกต่างไปจากทฤษฎีการออกแบบตัวอักษรของไทยอันมีอยู่เดิม

3. ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักออกแบบตัวพิมพ์จำนวน 7 คน โดยศึกษาตัวพิมพ์ในเบื้องต้นรวมทั้งหมด 27 ตัวพิมพ์ แล้วคัดสรรให้เหลือเพียง 6 ตัวพิมพ์ และได้นักออกแบบตัวพิมพ์ 2 คนที่สามารถให้ข้อมูลในเชิงลึกอย่างแท้จริงได้

การเก็บข้อมูลของตัวพิมพ์จะใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก การศึกษาจากเอกสารต่างๆ ของผู้ออกแบบที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาวิเคราะห์จากตัวพิมพ์ที่เป็น Font File ซึ่งได้รับจากนักออกแบบตัวพิมพ์ผู้ให้ข้อมูล เพื่อให้งานวิจัยในครั้งนี้มีความสมบูรณ์ของข้อมูลมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

4. สรุปผลการวิจัย

4.1 ผลการศึกษาและวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์จำนวน 6 แบบ

ดีบี นำสมัย

DB NamSmai

3) ตัวพิมพ์ DB NamSmai⁹ สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญหลักๆ ได้ดังนี้

- ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากตัวพิมพ์ ฝรั่งเศส รวมถึงตัวพิมพ์ DB Narai¹⁰ ซึ่งมีลักษณะของการเดินเส้นแบบหนักเบาตามแบบตัวพิมพ์โรมัน
- ได้นำลักษณะการเดินเส้นแบบตัวพิมพ์โรมันกลุ่ม Didone¹¹ ซึ่งมีความพิเศษตรงที่รูปอักษรแต่ละตัวมีน้ำหนักต่างกันมาก เส้นแนวตั้งหนาจัด ส่วนเส้นแนวนอนจะบางมากเป็นเส้นเบา (hairline)
- เส้นนอนของปากตัว ก ไม่มีส่วนยื่นเข้าลำตัวอย่างตัวฝรั่งเศสเดิม ปลายเส้นขาหลังตัดตรงเหมือนตัว DB Narai เพื่อให้ดูเรียบร้อย
- หัวของตัว ค รวมถึง ค, ค, ค, ค, ค, ค และ ใ้ของตัว ฆ เป็นแบบหัวเปิดที่ป้องกันความทึบตันจากหมึกเมื่อพิมพ์อย่างตัวฝรั่งเศสเดิม (ตัว ฆ, ค, ค, ค, ค, ค และ ฆ)
- ตัว ห เปลี่ยนเส้นทแยงให้เป็นโค้งคว่ำรูปครึ่งวงกลมสัมผัสกับขมวดม้วนวงกลม ซึ่งถือเป็นแนวทางใหม่ ของตัว ห ที่ไม่เคยปรากฏที่ในแบบตัวพิมพ์ใดมาก่อน
- ตัวสระอิ อี อี อี อี ซึ่งไม่มีเส้นหน้า-เส้นหลัง ออกแบบให้มีความทึบหนาเพียงด้านซ้ายด้านเดียว
- ตัวโรมันในชุด DB NamSmai ผู้ออกแบบได้ออกแบบขึ้นมาใหม่ให้เป็นไปตามแนวทางของตัวพิมพ์กลุ่ม Didone ทั้งนี้การออกแบบรูปอักษรจึงเป็นไปในทางเดียวกันแต่แตกต่างกันในรายละเอียด ทั้งสัดส่วน ความหนา-บางของเส้น และอื่นๆ เพื่อให้มีความสัมพันธ์กับชุดภาษาไทยเป็นสำคัญ

DB NamSmai

กขคคณจจขณญฎฐทฒณคคกถรณบปฝฟฟภมยรฤฎฎวศษสทพธธ ๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

รูปที่ 3 แบบตัวพิมพ์ DB NamSmai

9 ออกแบบโดย ปรินญา โรจนอารยานนท์

10 ออกแบบโดย ปรินญา โรจนอารยานนท์

11 ตัวอย่างตัวพิมพ์กลุ่ม Didone เช่น ตัวพิมพ์ที่ชื่อ Modern, Bodoni และ Didot เป็นต้น

INS CasaViva

กวีคคณจจขณ

- 4) ตัวพิมพ์ INS CasaViva¹² สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญหลักๆ ได้ดังนี้
- เป็นการออกแบบชุดตัวพิมพ์ภาษาไทยขึ้นให้สอดคล้องเป็นชุดเดียวกันกับตัวพิมพ์ภาษาโรมัน BodoniAntLig เพื่อใช้ในนิตยสาร Casaviva ฉบับภาษาไทย
 - ใช้ลักษณะเซอริฟ (serif) ลักษณะการจบปลายเส้น (terminal) ของกลุ่มตัวพิมพ์แนว Didone แทนลักษณะของหัวและขมวดในชุดภาษาไทย
 - ได้ออกแบบให้มีหัวที่ต่างกันเพื่อแยก ก-ก-ก ออกจากกันอย่างชัดเจน และใช้ จะงอยปากกับตัว ถ เพื่อให้ดูต่างกับ ก และ ก อย่างชัดเจน ทั้งนี้รวมถึงตัว ด ที่ละเส้นทแยงลงหน้า และใช้ปลายเส้นหัวแบบหยดน้ำตาประกอบเส้นโค้งแทนเพื่อให้ต่างจากตัว ถ
 - ออกแบบให้หัวหน้าบนกับหัวขยักหน้าบนของคู่อักษร ข-ข, ช-ช, ม-ม, และ ท-ท มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน
 - ออกแบบให้ตัว ค, ค และ ค มีความแตกต่างกันของโครงสร้างอย่างชัดเจน
 - การใช้เส้นทแยงขึ้นลงที่ต่างกันของ ฟ และ ฟ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ที่เห็นได้ชัดคือ เส้นหน้า-หลังของตัว ฟ จะเป็นเส้นทแยง ในขณะที่เส้นหน้า-หลังของตัว ฟ จะเป็นเส้นตั้งตั้ง
 - มีการปรับปรุงชุดอักษรโรมันให้สอดคล้องกับตัวภาษาไทย รวมถึงปรับระยะห่างระหว่างตัวอักษรของชุดอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ให้แคบลงกว่าแบบเดิม เพื่อให้ประหยัดเนื้อที่ทางการพิมพ์ ในขณะที่เดียวกันก็ปรับระยะห่างระหว่างตัวอักษรของชุดอักษรตัวพิมพ์เล็กให้โปร่งกว่าตัวแบบเดิม นอกจากนี้ ยังปรับความยาวของเซอริฟ (serif) ด้านข้างให้สั้นลงเล็กน้อย เพื่อประโยชน์ในการปรับระยะห่างระหว่างตัวอักษรให้แคบลงได้ของตัวพิมพ์ใหญ่

INS CasaViva

กวีคคณจจขณญฎฐทฒณคคกถรณบปฝฟฟภมยรฤฎฎวศษสทพธธ ๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

รูปที่ 4 แบบตัวพิมพ์ INS CasaViva

12 ออกแบบโดย ไพโรจน์ ธีระประภา

SR MahNakorn กขขคคฅงจจชช

5) ตัวพิมพ์ SR MahNakorn¹³ สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญหลักๆ ได้ดังนี้

- เป็นการออกแบบตัวพิมพ์เพื่อใช้ในภาพยนตร์เรื่อง “หมานคร”¹⁴ รูปแบบของภาพยนตร์จะเป็นแบบสมัยใหม่ทันสมัยเก่า มีสีสันของภาพที่จัดจ้าน ซึ่งมีการดึงเอาความเป็นวันวานมาใช้กับภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น สี, กราฟิก, ป้ายโฆษณา, หรือแฟชั่นนั้นจะเป็นแบบย้อนยุค
- แนวทางของการออกแบบรูปร่างตัวอักษรจะเป็นแนวตัวอักษรแบบธรรมดา เป็นลักษณะของตัวอักษรที่ถูกใช้มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่สอดคล้องกับคำจำกัดความของภาพยนตร์ที่ว่า “วันวานที่เชื่อมโยงมาถึงวันนี้ และเป็นธรรมดาที่สุด” ตามที่ผู้ออกแบบได้สรุปไว้
- แนวทางการหาข้อมูล ผู้ออกแบบได้ศึกษาแบบตัวอักษรที่เขียนตามป้ายต่างๆ มากมาย รวมถึงตัวพิมพ์ที่สำคัญในอดีตอย่างตัวโป๊งไม้ด้วย ซึ่งถือว่าได้รับแรงบันดาลใจมาส่วนหนึ่ง โดยผู้ออกแบบได้หยิบยืมความโค้งมนและความเข้มดำของตัวโป๊งไม้มาใช้กับ SR MahNakorn แต่แตกต่างกันตรงที่ตัวโป๊งไม้ไม่มีความหนาของช่วงโค้งจะบางแตกต่างกันมากกับเส้นหน้า-เส้นหลัง ส่วนตัว SR MahNakorn ช่วงบางจะไม่บางแตกต่างกันมากนักกับความหนาเมื่อเปรียบเทียบกับตัวพิมพ์โป๊งไม้
- ลักษณะเส้นเป็นแบบหนักเบา โดยเส้นตั้งหรือเส้นตั้งจะมีความหนามาก เส้นอื่นๆ จะบางกว่า เช่น เส้นหัว เส้นขมวดม้วน เส้นบน เส้นล่าง เส้นทแยง ฯลฯ เป็นต้น ปลายของเส้นที่เป็นเส้นตั้งหรือเส้นตั้งจะโค้งมน ส่วนปลายเส้นอื่น เช่น ปลายหาง, ปลายเส้นที่เป็นเส้นนอน และเส้นทแยงนั้นจะเป็นปลายแหลม
- เส้นหัวจะเป็นเส้นบาง ซึ่งบางกว่าเส้นตั้ง-ตั้งมาก โดยรวมจะเป็นรูปร่างวงรีผ่าซีก พบเป็นแบบหัวกลมบางในกลุ่มตัว ต, ค และ จ ตามแนวทางของตัวพิมพ์โป๊งไม้ที่ผู้ออกแบบได้สืบทอดลักษณะเด่นนี้มา และพบเป็นแบบหัวตันในชุดตัวเลขไทยและกลุ่มตัวอักษรที่มีหัวหยักหน้าบน รวมถึงกลุ่มหัวขมวดหน้าบน
- ในชุดตัวภาษาโรมันใน SR MahNakorn ผู้ออกแบบได้ใช้ภาษาโรมันในชุดของตัวพิมพ์แบบดีจิทัลที่ชื่อ เอสเอ็มบี โป๊งไม้ ของบริษัท เอส. ซี. แมทซ์บอช ซึ่งเป็นตัวแบบ Bodoni สไตล์ Fat Face โดยทำการปรับขนาดให้เล็กลงให้สัมพันธ์กับชุดภาษาไทย (เล็กกว่าตัวภาษาไทย ส่วนตัวเลขให้เท่ากันกับตัวพิมพ์ใหญ่)

SR MahNakorn

**กขขคคฅงจจชชฅญฎฐฒณดตถทธนบปผฝพฟภมยรฤลฎษศสฬอฮ ๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxy z 1234567890**

รูปที่ 5 แบบตัวพิมพ์ SR MahNaKorn

13 ออกแบบโดย ไพโรจน์ ธีระประภา

14 กำกับโดย วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง เข้าฉายในเดือนธันวาคม ปี พ.ศ. 2547

SR InSeeDang กขขคคฅงจจชช

6) ตัวพิมพ์ SR InSeeDang¹⁵ สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญหลักๆ ได้ดังนี้

- ตัวพิมพ์ SR InSeeDang ถูกออกแบบขึ้นมาใหม่เพื่อใช้เป็นตัวพิมพ์สำหรับใช้ประกอบภาพยนตร์เรื่อง “อินทรีแดง”¹⁶
- ชื่อสรุปแนวทางของการออกแบบตัวพิมพ์ SR InSeeDang ก็คือ “ความเป็นสมัยใหม่” เป็นตัวพิมพ์ที่ทันสมัย ล้ำยุค โดยมีกรอบของรูปร่างตัวอักษรที่ทางผู้กำกับให้มาคือ เป็นตัวยัด (ตัวสี่เหลี่ยมแคบ) คล้าย DB Stick และ DB Patpong
- การที่ผู้กำกับได้หยิบยกบทอินทรีแดงมาแล้วทำในรูปแบบ (version) ของเขานั้นเป็นการตีความใหม่ ตัวอักษรที่ใช้ในภาพยนตร์ก็เช่นกัน ต้องมีการตีความใหม่ ผู้ออกแบบตัวพิมพ์จึงได้นำเสนอรูปแบบของรูปร่างตัวอักษรที่ไม่ถูกต้องตามประเพณีนิยม เป็นการตีความใหม่ในแบบของคนออกแบบตัวพิมพ์ คือ แค่ออกและสื่อสารได้ก็พอและพิจารณาในเรื่องของความเก๋เกี้ยวเกลาไม่จริงจัง
- ออกแบบให้หัวตัวอักษรมีหลายแบบในชุดเดียวกัน เมื่อพิมพ์เป็นคำหรือประโยคก็สามารถอ่านได้และมีความกลมกลืนอยู่พอควร โดยไม่จำเป็นต้องยึดให้หัวตัวอักษรเหมือนกันทั้งหมด
- ตัว จ ปรับขมวดเป็นแบบขาตัว R หรือตัว K และเส้นหน้าส่วนบนไม่ให้มี ซึ่งจะเป็นตัวอักษรที่มีลักษณะโครงสร้างต่างจากมาตรฐานของตัว จ มาก แต่หากนำมาพิมพ์เป็นคำจะเข้าใจว่าเป็น จ เช่นเดียวกับตัว อ นำหางมาเติมให้เป็นตัว ฮ
- ตัว จ พัฒนามาจากตัว Y มีขีดแล้วแต่ทำให้เป็นโค้งเส้นหนึ่งและเป็นหัวแฝงเส้นอีกเส้นหนึ่ง กลายเป็นตัว จ ทั้งนี้รวมถึงตัว ฐ ด้วย
- ตัว ค-ค และตัว ต-ต ใช้โครงสร้างที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทั้งในส่วนของ หัว, เส้นหน้า และขั้ว
- ตัว ก และ ฅ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนที่เส้นหน้า เพื่อไม่ให้สับสนกัน และป้องกันไม่ให้ตัว ฅ ดูสับสนกับตัว อ อีกด้วย ส่วนตัว ฅ นั้นใช้เส้นหน้าเหมือนตัว ก
- ตัว ฅ ดูคล้ายตัว K หรือคล้ายตัว R ที่เชื่อมเส้นบน (เส้นหลังคา) ทิ้งไป
- ตัวชุดภาษาโรมัน ผู้ออกแบบใช้ตัวพิมพ์ที่ชื่อ TitilliumText¹⁷ รูปแบบ (Typestyle) 600 wt เพื่อใช้ปรับเป็นชุดภาษาโรมันในตัวพิมพ์ SR InSeeDang โดยปรับเส้น ปรับสัดส่วนและโครงสร้างต่างๆ ให้สัมพันธ์กับชุดภาษาไทย

SR InSeeDang

**กขขคคฅงจจชชฅญฎฐฒณดตถทธนบปผฝพฟภมยรฤลฎษศสฬอฮ ๑๒๓๔๕๖๗๘๙๐
ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxy z 1234567890**

รูปที่ 6 แบบตัวพิมพ์ SR InSeeDang

15 ออกแบบโดย ไพโรจน์ ธีระประภา

16 กำกับโดย วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง เข้าฉายในเดือนตุลาคม ปี พ.ศ. 2553

17 ออกแบบโดย Luciano Perondi เป็นตัวพิมพ์โรมันลิขสิทธิ์ของ Sil Open Font ที่อนุญาตให้บุคคลคนทั่วไปนำไปใช้ได้ฟรี (free font) ดูข้อมูลเพิ่มเติมจาก เว็บไซต์ <http://titillium.visionedigitale.com/frontend/titillium/titillium-text>

4.2 ผลศึกษาหลักการหรือความรู้ที่เป็นพัฒนาการใหม่ๆ ของการออกแบบตัวพิมพ์ สำหรับหลักการหรือความรู้ที่อาจถือได้ว่าเป็นพัฒนาการใหม่ที่เพิ่มเติมหรือแตกต่างจาก ทฤษฎีเดิม ซึ่งค้นพบในงานวิจัยนี้คือ

- 1) มีการนำหลักของความขัดแย้งหรือความเปรียบเทียบ (contrast) ในส่วนของการใช้ ลักษณะของเส้นเพื่อสร้างความเปรียบเทียบมาใช้ในการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์
- 2) ในการออกแบบรูปตัวอักษรของตัวพิมพ์ บางครั้งไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงความเป็น เอกภาพ (unity) แต่เพียงอย่างเดียว แต่สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นลำดับแรกคือเรื่องความ ชัดเจนของรูปอักษร (legibility)

5. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาแนวทางการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ทั้ง 6 แบบในครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าใน การออกแบบตัวพิมพ์ของนักออกแบบไทย โดยรวมแล้วนั้นล้วนได้รับแรงบันดาลใจหรือได้รับอิทธิพล จากตัวพิมพ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นแทบทั้งสิ้น ทั้งที่เป็นตัวพิมพ์โรมันและตัวพิมพ์ของไทยที่สำคัญใน อดีตซึ่งมีคุณภาพ โดยนักออกแบบตัวพิมพ์มีความประทับใจในคุณภาพทั้งในแง่ของรูปลักษณะและ ประสิทธิภาพการอ่าน ทั้งหมดนี้จึงเป็นส่วนผลักดันและส่งเสริมให้นักออกแบบนำมาประยุกต์ใช้ กับการออกแบบและพัฒนาต่อยอดเป็นตัวพิมพ์ไทยในปัจจุบันที่มีคุณภาพ สิ่งเหล่านี้สะท้อนความ เป็นธรรมชาติของนักออกแบบที่ดี เพราะถือได้ว่าเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ของตัวพิมพ์เพื่อนำไป พัฒนาหรือประยุกต์ใช้ต่อไปในปัจจุบันและอนาคต

ในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหลักการการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ พบมีสองประเด็นหลักที่น่าสนใจในส่วนของหลักการการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ ดังนี้

ประการแรก คือ หลักความกลมกลืน (harmony) ปัจจัยสำคัญยิ่งของการประดิษฐ์ตัวอักษร คือ นักออกแบบจะต้องออกแบบที่จะทำให้รูปแบบตัวอักษรมีความประสานกลมกลืนกันในตัวเอง หมายความว่า ตัวอักษรทุกตัว สระ วรรณยุกต์ ต้องมีรูปลักษณะที่มีทิศทางของเส้น สัดส่วน รูปทรง อย่างสัมพันธ์สอดคล้องกัน การออกแบบชุดตัวอักษร 1 ชุด ก็ต้องให้รูปแบบประสานกลมกลืนทั้งหมด เมื่อรูปแบบตัวอักษรมีความกลมกลืนกันดีแล้ว การนำมาจัดเป็นข้อความโดยเน้นให้มีระยะห่างที่พอ เหมาะและกลมกลืนกันก็จะทำให้ดูราบรื่น และสวยงาม

ประการที่สอง คือ หลักความเป็นเอกภาพ (unity) การสร้างความเป็นเอกภาพของตัวอักษร มีความสำคัญยิ่ง การประดิษฐ์ทุกครั้ง ผู้ออกแบบจะต้องเน้นให้ออกแบบอักษรในงานนั้นๆ มีรูปแบบ ที่สัมพันธ์และสอดคล้องกันเป็นชุดเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า หลักการการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ของ นักออกแบบตัวพิมพ์ที่ผู้วิจัยได้ศึกษานั้น มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงจากหลักการทั้งสองประการ ข้างต้น ดังนี้

5.1 อภิปรายหลักการสร้างความเปรียบเทียบในการออกแบบรูปอักษร

ได้มีการนำหลักของความขัดแย้งหรือความเปรียบเทียบ (contrast) ในส่วนของการใช้ ลักษณะของเส้นเพื่อสร้างความเปรียบเทียบมาใช้ในการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ ดังจะเห็น

ได้จากกรณีศึกษาการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ DB Soda และตัวพิมพ์ DB NamSmai ซึ่งใน ตัว อ และ ย รวมถึง ตัว ฮ และกลุ่มตัวเลขไทยทั้งหมดจะมีเส้นโค้งมน โดยเป็นความตั้งใจของผู้ ออกแบบที่ต้องการให้เกิดความเปรียบเทียบในการพิมพ์ประกอบเป็นคำ, วลี หรือประโยค เนื่องจากตัว อ และ ย อยู่ในฐานะที่เป็นได้ทั้งรูปพยัญชนะและรูปสระ ได้แก่

ตัว อ ประกอบด้วยรูปสระ : อ (ตัว ออ) , -อ, -อะ, เอือ, เอือะ

ตัว ย ประกอบด้วยรูปสระ : ย (ตัว ยอ), เอีย, เอียะ

โดยสรุปอาจกล่าวได้ว่าตัวอักษร อ และ ย นี้ จัดว่าเป็นตัวอักษรที่ถูกใช้บ่อย เมื่อพิมพ์ ประกอบคำ, วลี หรือประโยคด้วย DB Soda แล้วก็จะมีความเปรียบเทียบเกิดขึ้น ดังตัวอย่าง

ขอ เถอ คือ เรือ เจอะ ยกยอ เสียว เจียะ

DB Soda

เปรียบเทียบในรูปอักษร

Cordia New

เปรียบเทียบในรูปอักษร

รูปที่ 7 แสดงการพิมพ์ประกอบคำที่มีตัว อ และ ย ปะการถูกใช้เพื่อสร้างความเปรียบเทียบ

ในส่วนของการสร้างความเปรียบเทียบให้กับรูปอักษรตัว อ และ ย นี้ อาจวิเคราะห์ถึง ประโยชน์ของหลักการได้สองประเด็น คือ

1) ช่วยให้เกิดความน่าสนใจตามหลักของการใช้ความเปรียบเทียบเพื่อสร้างความน่าสนใจ (contrast in shape) อันเกิดจากการเน้น (emphasis) มากกว่าการใช้เพียงหลักของความกลมกลืน เพียงอย่างเดียว (harmony)

2) ในฐานะที่ตัว อ และ ย เป็นได้ทั้งรูปสระและพยัญชนะจึงมีโอกาสพบบ่อย ในส่วนของการเป็นรูปสระผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าน่าจะมีประโยชน์ในเรื่องของการช่วยให้อ่านได้ง่ายขึ้นกว่าแบบที่ กลมกลืน เพราะเป็นการช่วยเน้นเพื่อให้รับรู้ได้เร็วขึ้นเนื่องจากมีเส้นโค้งที่โค้งมน (curve stroke) ใน ขณะเดียวกันตัวอักษรตัวอื่นในชุดส่วนใหญ่จะมีเส้นโค้งเป็นเส้นตรงนอน (horizontal stroke) และ เส้นทแยง (diagonal stroke) ในตัวอักษรบางตัว

แท้จริงแล้วหลักการนี้ถูกใช้ในตัวพิมพ์ฝรั่งเศสซึ่งเป็นตัวเรียงพิมพ์ตะกั่วในยุคก่อนมาแล้ว ซึ่งตัวอักษรที่มีการใช้เส้นโค้งที่โค้งมนได้แก่ ตัว ข, ซ, ย, อ และ ฮ โดยผลลัพธ์นี้ได้จากการสังเกตและ วิเคราะห์ลักษณะของตัวพิมพ์ฝรั่งเศส แล้วเห็นถึงข้อดีและลักษณะพิเศษตรงนี้ ผู้ออกแบบตัวพิมพ์จึง นำมาประยุกต์ใช้กับตัวพิมพ์ DB Soda รวมถึง DB NamSmai ด้วย

นอกจากนี้ ในการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์ DB ToonHua นั้นก็มีการใช้หลักของความ เปรียบเทียบในอีกลักษณะหนึ่งคือ การใช้เส้นทแยงช่วยสร้างความเปรียบเทียบในชุดตัวอักษร เพื่อลด

ความกลมกลืนกันจนเกินไป เนื่องจากโครงสร้างของเส้นโดยรวมเป็นเส้นตั้ง-ตั้งและเส้นโค้ง ดังปรากฏในรูปอักษรตัว ข, ซ, ง, ช, ซ, น และ ญ

จากประเด็นในข้อนี้ สามารถอภิปรายเสริมต่อได้อีกว่า ในการออกแบบรูปอักษรสำหรับตัวพิมพ์นั้น นอกจากจะต้องใช้ความรู้และทักษะเฉพาะด้านศิลปะการออกแบบตัวพิมพ์ และสิ่งที่นักออกแบบควรคำนึงถึงและนำมาประยุกต์ใช้ให้งานออกแบบพัฒนาไปได้คือความรู้ด้านภาษาศาสตร์ เนื่องจากการออกแบบตัวอักษรเป็นสิ่งที่ออกแบบมาเพื่อใช้สำหรับการอ่านเป็นวัตถุประสงค์แรกจึงต้องสามารถอ่านได้ก่อนเป็นลำดับแรกไม่ว่าจะเป็นตัวพิมพ์แบบเนื้อความ (text type) หรือตัวพิมพ์แบบตกแต่ง (display type) ก็ตาม

5.2 อภิปรายหลักการลดความเป็นเอกภาพ (unity) ลง เพื่อให้เกิดความชัดเจนในรูปอักษร (legibility)

จากการวิจัยแนวทางการออกแบบตัวอักษรของตัวพิมพ์พบว่าผู้ออกแบบได้คำนึงถึงหลักการออกแบบให้ตัวอักษรมีความชัดเจน (legibility) มากกว่าเน้นให้มีความเป็นเอกภาพ (unity) โดยเฉพาะตัวพิมพ์ที่ออกแบบเพื่อใช้สำหรับเป็นตัวตกแต่ง (display type) แนวทางการออกแบบรูปอักษรแบบนี้สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนจากรูปอักษรของตัวพิมพ์ INS CasaViva และ SR InSeeDang ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตัวพิมพ์ INS CasaViva

ตัว ก, ฅ, ฆ และ ๓ ของตัวพิมพ์ INS CasaViva มีการออกแบบเพื่อป้องกันการสับสนระหว่างกัน โดยการลดความเป็นเอกภาพลงให้มีเพียงจะงอยของอักษร ๓ เท่านั้น ส่วนอักษรชุด ก ตัวอื่น (ก, ฆ, ฅ, ๓, ๔, ๕, ๖) จะไม่มีจะงอย เพื่อให้ตัว ๓ ต่างจากตัว ๓ ในชุดอย่างชัดเจนที่สุด ซึ่งหากตัว ๓ ไม่มีจะงอยก็จะคล้ายกับตัว ๓ ทำให้ดูสับสนกัน



รูปที่ 8 การออกแบบตัว ก ฅ ฆ และ ๓ ให้แตกต่างกันของตัวพิมพ์ INS CasaViva

ประเด็นที่สะท้อนการลดความเป็นเอกภาพลงเพื่อให้เกิดความชัดเจนของตัวพิมพ์ INS CasaViva ถัดมาคือ การใช้เส้นบนหยักของตัว ค, ฅ และ ๓ ที่แตกต่างกัน โดยเน้นเส้นบนหยักของตัว ๓ ให้ชัดเจนที่สุด ส่วนตัว ฅ ไม่จำเป็นต้องเน้นให้เหมือนตัว ๓ เนื่องจากมีส่วนหลังช่วยจดจำอยู่แล้ว อีกอย่างหนึ่งคือ การใช้หยักแบบลงลิ้งของตัว ๓ นี้ก็เพื่อป้องกันการสับสนกันกับตัว ๓ ในชุด



รูปที่ 9 เส้นบนหยักของตัว ค, ฅ และ ๓ ที่แตกต่างกันของตัวพิมพ์ INS CasaViva

ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือ การใช้เส้นทแยงขึ้นลงที่ต่างกันของ ฟ และ ฟ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ที่เห็นได้ชัดคือ เส้นหน้า-หลังของตัว ฟ จะเป็นเส้นทแยง ในขณะที่เส้นหน้า-หลังของตัว ฟ จะเป็นเส้นตั้ง-ตั้ง ลักษณะการออกแบบรูปอักษรแบบนี้จึงเป็นการลดความเป็นเอกภาพ (unity) ลงเพื่อให้เกิดความชัดเจนในรูปอักษร (legibility) ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อป้องกันการสับสนกันเมื่อพิมพ์ในขนาดพอยต์ที่เล็ก



รูปที่ 10 การใช้เส้นทแยงขึ้นลงที่ต่างกันของ ฟ-ฟ และ ฟ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนของตัวพิมพ์ INS CasaViva

นอกจากนี้ยังพบการใช้หลักการนี้กับหัวตัวอักษรที่มีความแตกต่างกันหลายรูปแบบ รวมถึงขมวดที่ต่างกันอย่างชัดเจน ทั้งนี้หากพิจารณาโดยรวมแล้วตัวอักษรทั้งหมดก็ยังดูเป็นชุดเดียวกัน เพียงแต่มีความแตกต่างกันในรายละเอียดปลีกย่อยเท่านั้น เพื่อให้ตัวอักษรตัวนั้นๆ มีความชัดเจนในตัวเองไม่สับสนกับตัวอักษรตัวอื่น



รูปที่ 11 หัวตัวอักษรที่ต่างกันหลายรูปแบบ รวมถึงขมวดที่ต่างกันของตัวพิมพ์ INS CasaViva

ตัวพิมพ์ SR InSeeDang

รูปอักษรของตัวพิมพ์ SR InSeeDang จัดได้ว่าเป็นตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบที่ออกนอกกรอบกฎเกณฑ์ของทฤษฎีหลักความเป็นเอกภาพ (unity) มาก การออกแบบรูปอักษรบางตัวเป็นการตีความใหม่เพื่อหารูปอักษรในแนวทางใหม่ๆ ดังรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

ตัว ก และ ฅ มีความแตกต่างกันของเส้นหน้าอย่างชัดเจน เพื่อมิให้สับสนกัน

ก ก ฅ

รูปที่ 12 ลักษณะตัว ก และ ฅ ที่มีความแตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

ตัว ข-ช และ ซ-ซ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยตัว ข และ ซ ใช้เส้นหน้า-เส้นหลังที่เป็นเส้นทแยงเข้าหากันที่ฐาน ในขณะที่ ตัว ช และ ซ ใช้เส้นหน้า-เส้นหลังที่เป็นเส้นตั้ง-ตั้ง และมีเส้นหลังที่โค้ง นอกจากนี้ หางของตัว ช และ ซ ยังมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงอีกด้วย

ข-ช ซ-ซ

รูปที่ 13 ลักษณะตัว ข-ช และ ซ-ซ ที่มีความแตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

เส้นหยักที่ไม่เหมือนกันของตัว ต และ ศ ทั้งนี้รวมถึงโครงสร้างโดยรวมทั้งหมดด้วย แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงทั้ง หัว และลักษณะเส้น

ต ศ ต ต

รูปที่ 14 ลักษณะตัว ต, ศ, ค และ ศ ที่มีความแตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

อย่างไรก็ตาม รูปอักษร ค นี้อาจมีความสับสนอยู่บ้างกับตัว ต ในกรณีที่เป็นบริบทของคำหรือประโยคนั้นไม่มีตัวอักษรทั้งสองตัวนี้ให้เปรียบเทียบกัน เช่น คำว่า “คำ” เมื่อพิมพ์อาจดูสับสนเป็น “คำ” ได้ และอาจอ่านเป็น “คำ” ได้ในขนาดพออยู่ที่เล็ก

คำ คำ คำ คำ

รูปที่ 15 ข้อสังเกตเรื่องการสับสนกันระหว่าง ค และ ศ ของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

ตัว ฉ และ ญ มีความแตกต่างของโครงสร้าง ตัว ฉ ดูไม่มีเค้าของตัว ญ แม้แต่น้อย แต่เนื่องด้วยตัวของ ฉ นั้นไม่มีคู่สับสนจึงทำให้ดูเป็นตัว ฉ ได้ไม่ยากนัก เช่น คำว่า “ฉาย” อีกอย่างที่สำคัญของตัวพิมพ์นี้คือ ออกแบบเป็น Custom Font¹⁸ เพื่อใช้กับภาพยนตร์เรื่องอินทรีแดงเท่านั้น ซึ่งเป็นการใช้งานที่แคบกว่าตัวพิมพ์แบบ Retail Font¹⁹ จึงเป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ภายใต้เงื่อนไขนี้

นาย นาย นาย

นาย นาย นาย

รูปที่ 16 ลักษณะของการออกแบบตัว ฉ เปรียบเทียบกับตัว ญ และ ห ของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

นอกจากนี้ ยังปรากฏลักษณะของระบบ หัว, ขมวด และปลายหางที่แตกต่างกันอีกด้วย ซึ่งแม้ว่าจะแตกต่างกัน แต่โดยภาพรวมก็ยังดูเป็นชุดเดียวกันอยู่

บดจผอภวตพฟ

มค๕

สขชปฏุขงฟ

รูปที่ 17 หัวตัวอักษรที่มีแตกต่างกันหลายรูปแบบ รวมถึงขมวดและปลายหางที่แตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

¹⁸ Custom Font หมายถึง ตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบเพื่อใช้งานเฉพาะด้าน หรือสำหรับงานใดงานหนึ่งเท่านั้น หรือสำหรับองค์กรใดองค์กรหนึ่งเพียงเท่านั้น เป็นตัวพิมพ์ที่ออกแบบขึ้นมาโดยมีผู้ว่าจ้างให้ออกแบบ โดยปรกติจะใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ (identity) เช่น ตัวพิมพ์สำหรับงานสร้างอัตลักษณ์องค์กร ตัวพิมพ์ประกอบภาพยนตร์ ตัวพิมพ์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้งานกับนิตยสาร เป็นต้น สามารถออกแบบให้เป็นได้ทั้งตัวเนื้อความ (Text Type) หรือ ตัวตกแต่ง (Display Type)

¹⁹ Retail Font หมายถึง ตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบขึ้นมาสำหรับขายปลีก ใช้สำหรับงานทั่วไป มิให้เลือกมากมายหลายแบบ การใช้งานขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบว่าจะเลือกใช้งานแบบไหน มีทั้งที่เป็นตัวเนื้อความ (Text Type) หรือ ตัวตกแต่ง (Display Type)

ตัวพิมพ์ SR InSeeDang

รูปอักษรของตัวพิมพ์ SR InSeeDang จัดได้ว่าเป็นตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบที่ออกนอกกรอบกฎเกณฑ์ของทฤษฎีหลักความเป็นเอกภาพ (unity) มาก การออกแบบรูปอักษรบางตัวเป็นการตีความใหม่เพื่อหารูปอักษรในแนวทางใหม่ๆ ดังรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

ตัว ก และ ฅ มีความแตกต่างกันของเส้นหน้าอย่างชัดเจน เพื่อมิให้สับสนกัน

ก ก ก

รูปที่ 12 ลักษณะตัว ก และ ฅ ที่มีความแตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

ตัว ข-ช และ ซ-ช มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยตัว ข แล ซ ใช้เส้นหน้า-เส้นหลังที่เป็นเส้นทแยงเข้าหากันที่ฐาน ในขณะที่ ตัว ฅ และ ฌ ใช้เส้นหน้า-เส้นหลังที่เป็นเส้นตั้ง-ตั้ง และมีเส้นหลังที่โค้ง นอกจากนี้ หางของตัว ซ และ ฌ ยังมีลักษณะที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงอีกด้วย

V-ข V-ช

รูปที่ 13 ลักษณะตัว ข-ช และ ซ-ช ที่มีความแตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

เส้นหยักที่ไม่เหมือนกันของตัว ต และ ฅ ทั้งนี้รวมถึงโครงสร้างโดยรวมทั้งหมดด้วย แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงทั้ง หัว และลักษณะเส้น

ต ต ต

รูปที่ 14 ลักษณะตัว ต, ฅ, ค และ ฌ ที่มีความแตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

อย่างไรก็ตาม รูปอักษร ค นี้ อาจมีความสับสนอยู่บ้างกับตัว ต ในกรณีที่บริบทของคำหรือประโยคนั้นไม่มีตัวอักษรทั้งสองตัวนี้ให้เปรียบเทียบกัน เช่น คำว่า “คำ” เมื่อพิมพ์อาจดูสับสนเป็น “คำ” ได้ และอาจอ่านเป็น “กำ” ได้ในขนาดพอยต์ที่เล็ก

คำ คำ คำ

รูปที่ 15 ข้อสังเกตเรื่องการสับสนกันระหว่าง ค และ ฌ ของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

ตัว ฅ และ ฌ มีความแตกต่างของโครงสร้าง ตัว ฅ ดูไม่มีเค้าของตัว ฌ แม้แต่น้อย แต่เนื่องด้วยตัวของ ฅ นั้นไม่มีคู่สับสนจึงทำให้ดูเป็นตัว ฅ ได้ไม่ยากนัก เช่น คำว่า “ฉาย” อีกอย่างที่สำคัญของตัวพิมพ์นี้คือ ออกแบบเป็น Custom Font¹⁸ เพื่อใช้กับภาพยนตร์เรื่องอินทรีแดงเท่านั้น ซึ่งเป็นการใช้งานที่แคบกว่าตัวพิมพ์แบบ Retail Font¹⁹ จึงเป็นสิ่งที่สามารถกระทำได้ภายใต้เงื่อนไขนี้

นาย นาย นาย

นาย นาย นาย

รูปที่ 16 ลักษณะของการออกแบบตัว ฅ เปรียบเทียบกับตัว ฌ และ ฌ ของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

นอกจากนี้ ยังปรากฏลักษณะของระบบ หัว, ขมวด และปลายหางที่แตกต่างกันอีกด้วย ซึ่งแม้ว่าจะแตกต่างกัน แต่โดยภาพรวมก็ยังดูเป็นชุดเดียวกันอยู่

บดจพอกทวตพท
มคธ
สขชปญจงพ

รูปที่ 17 หัวตัวอักษรที่มีแตกต่างกันหลายรูปแบบ รวมถึงขมวดและปลายหางที่แตกต่างกันของตัวพิมพ์ SR InSeeDang

18 Custom Font หมายถึง ตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบเพื่อใช้งานเฉพาะด้าน หรือสำหรับงานใดงานหนึ่งเท่านั้น หรือสำหรับองค์กรใดองค์กรหนึ่งเพียงเท่านั้น เป็นตัวพิมพ์ที่ออกแบบขึ้นมาโดยมีผู้ว่าจ้างให้ออกแบบ โดยปรกติจะใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ (identity) เช่น ตัวพิมพ์สำหรับงานสร้างอัตลักษณ์องค์กร ตัวพิมพ์ประกอบภาพยนตร์ ตัวพิมพ์ที่สร้างขึ้นเพื่อใช้งานกับนิตยสาร เป็นต้น สามารถออกแบบให้เป็นที่ตั้งตัวเนื้อความ (Text Type) หรือ ตัวตกแต่ง (Display Type)

19 Retail Font หมายถึง ตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบขึ้นมาสำหรับขายปลีก ใช้สำหรับงานทั่วไป มีให้เลือกมากมายหลายแบบ การใช้งานขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบว่าจะเลือกใช้งานแบบไหน มีทั้งที่เป็นตัวเนื้อความ (Text Type) หรือ ตัวตกแต่ง (Display Type)

6. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยในอนาคต

สำหรับประเทศไทย งานวิจัยนี้อาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่เป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบตัวพิมพ์ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ยังต้องมีการพัฒนาและขยายขอบเขตของทฤษฎีออกไปให้กว้างขวางออกไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดเช่นเดียวกับศาสตร์อื่นๆ โดยเฉพาะศาสตร์ในสาขาใหม่ๆ ที่เพิ่งเกิดขึ้น ทั้งนี้ ผลของการวิจัยชิ้นนี้อาจเป็นแค่เสี้ยวหนึ่งเท่านั้นสำหรับการศึกษาเฉพาะศาสตร์แขนงนี้ และต้องอาศัยการวิจัยในรูปแบบอื่นที่เกี่ยวข้องต่อยอดต่อไปอีก ผู้วิจัยจึงขอเสนอแนะแนวทางการทำวิจัยครั้งต่อไปในประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

1) น่าจะมีการศึกษาแบบตัวพิมพ์อื่นๆ ในลักษณะแบบเดียวกันกับงานวิจัยนี้ ทั้งที่เป็นของนักออกแบบพิมพ์ที่ได้ศึกษาในงานวิจัยนี้ และนักออกแบบตัวพิมพ์ท่านอื่นนอกเหนือจากนี้ อาจทำให้ได้ข้อสังเกตที่น่าสนใจเพิ่มเติมให้กว้างขวางยิ่งขึ้น

2) ในงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการออกแบบรูปอักษรที่ศึกษาเฉพาะรูปแบบตัวอักษร (type style) แบบตัวปกติ (normal, regular) เท่านั้น จึงควรศึกษาในแนวทางของการขยายครอบครัวตัวพิมพ์ (type family) ในลักษณะต่างๆ (ขยายเป็นตัวบาง, ตัวหนา, ตัวเอน, ตัวแคบ, ตัวกว้าง และอื่นๆ) ของตัวพิมพ์ที่น่าสนใจโดยวิธีการของนักออกแบบแต่ละท่าน เป็นกรณีศึกษา

3) น่าจะมีการศึกษาต่อยอดเพื่อหาข้อสนับสนุนเกี่ยวกับการออกแบบรูปอักษรของตัวพิมพ์โดยมีการนำหลักการสร้างความเปรียบต่าง (contrast) มาใช้ในการออกแบบในลักษณะเดียวกัน รวมถึงน่าจะมีการวิจัยเพื่อทดสอบข้อสังเกตของผู้วิจัยที่ว่าการออกแบบฐานล่างของตัว อ และ ย ให้โค้งมนจะมีประโยชน์ในเรื่องของการช่วยให้อ่านได้ชัดเจนขึ้นกว่าแบบที่กลมกลืน เพราะเป็นการช่วยเน้นเพื่อให้รับรู้ได้เร็วขึ้น โดยการทำวิจัยแบบเปรียบเทียบระหว่างตัวพิมพ์แบบใช้หลักความกลมกลืน กับตัวพิมพ์ที่ใช้หลักของความเปรียบต่างดังกล่าว

4) อาจมีการศึกษาเปรียบเทียบทางด้านประสิทธิภาพการอ่าน โดยเปรียบเทียบระหว่างตัวพิมพ์ที่มีการออกแบบที่เน้นเรื่องเอกภาพ (unity) กับตัวพิมพ์ที่เน้นเรื่องของความชัดเจนของรูปอักษร (legibility) เป็นหลักแต่ก็คงยังคำนึงถึงความเป็นเอกภาพอยู่ด้วย

บรรณานุกรม

- ประชา สุวิธานนท์. (2545, กันยายน). ๑๐ ตัวพิมพ์กับ ๑๐ ยุคสังคมไทย. สารคดี. 18(211), 62-112.
- ประชา สุวิธานนท์. (2545). *แกะรอยตัวพิมพ์ไทย*. กรุงเทพฯ : เอสซี แมททบบอกซ์.
- ปริญญา โรจน์อารยานนท์. (2550, ตุลาคม). *ดีบี ฟองน้ำ...แม่เป็นทอม พ่อเป็นฝรั่ง*. idesign, 63, 92-93.
- ปริญญา โรจน์อารยานนท์. (2551, พฤศจิกายน). *ดีบี นำสมัย : ฝ.ศ.นารายณ์ สไตล์ Didone*. idesign, 76, 80-83.
- ปริญญา โรจน์อารยานนท์. (2551, ธันวาคม). *ดีบีทูนหัว : เอาวันวาน มาทำ เวอร์*. idesign, 77, 78-81.
- ไพโรจน์ วีระประภา. (2549). *การออกแบบรูปอักษร (Glyph) : ข้อควรคำนึงเชิงประสิทธิภาพการอ่าน*. กรุงเทพฯ : เอกสารอัดสำเนา, 1-6
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2540). *มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย*. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.ราชบัณฑิตยสถาน, คณะกรรมการบัญญัติศัพท์วิชาการพิมพ์ : โครงสร้างพื้นฐานตัวอักษรไทย.
- (2540). *ศัพท์บัญญัติวิชาการพิมพ์ ฉบับราชบัณฑิตยสถานและฉบับแก้ไขเพิ่มเติม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาวิทยาศาสตร์ทางการถ่ายภาพและเทคโนโลยีการพิมพ์ คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรวงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. (2545). *อักษรประดิษฐ์ (Lettering Design)*. กรุงเทพฯ : ศิลปบรรณาคาร.ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, ฝ่ายกลุ่มวิจัยและพัฒนาสาขาสารสนเทศ,
- ปริญญา โรจน์อารยานนท์. (2543). *แบบตัวพิมพ์ไทย*. กรุงเทพฯ : ศูนย์เทคโนโลยี-อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- อนุทิน วงศ์สรรคกร. *บันทึกบรรยาย ๑๐ บทความเลขคณิตศึกษาเชิงไปเรเวท จากบันทึกการสอนของ อนุทิน วงศ์สรรคกร*. กรุงเทพฯ : โฟล์ดอิมเมจพริ้นติ้ง กรุ๊ป.
- อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์.
- Alan and Isabella Livingston. (2003). *Dictionary of Graphic Design and Designers*. London : Thames & Hudson.
- Bruce Willen & Nolen Strals. (2009). *Lettering & Type*. New York : Princeton Architectural Press.
- Gavin Ambrose & Paul Harris. (2005). *Typography*. Lausanne : AVA Publishing SA.

Gavin Ambrose & Paul Harris. (2006). *The Fundamentals of Typography*. Lausanne : AVA Publishing SA.

Ilene Strizver. (2006). *Type Rules! : The Designer's Guide to Professional Typography*. New Jersey : John Wiley & Sons.

Karen Cheng. (2005). *Designing Type*. New Haver : Yale University Press.

Phil Baines & Andrew Haslam. (2005). *Type & Typography*. New York : Waston-Guptill Publication.

Rob Carter, Ben Day, & Philip Meggs. (2002). *Typographic Design : Form and Communication*. Third Edition. New Jersey : John Wiley & Sons.

Timothy Samara. (2004). *Typography Workbook*. Massachusetts : Rockport Publishers.

Will Hill. (2005). *The Complete Typographer*. Singapore : Quarto Publishing plc.

ศิลปกรรมศาสตร์ – เรียนไปได้อะไร

สมพร พุราจ

ตลอดเวลากว่า 20 ปีที่สอนอยู่คณะศิลปกรรมศาสตร์ มีคำถามจากนักศึกษาและจากผู้ปกครอง และก็เคยถามตัวเองอยู่บ่อยๆ ว่า นักศึกษาเรียนรู้อะไรไปจากเรา เมื่อจบไปแล้วเขาได้อะไรที่เรียนไปทำอะไร

ก่อนจะตอบคำถามนี้ คงต้องยกเอา “ความฝัน” ของศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตตินิ ผู้ก่อตั้งสาขาการละครเมื่อปีพ.ศ. 2529 และขยายสาขานี้ออกไปจนกลายเป็นคณะศิลปกรรมศาสตร์ในปี พ.ศ.2539 ที่ประกอบด้วยสาขาการละคร สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ และสาขาวิชาศิลปะการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (ตั้งอยู่ที่ศูนย์ลำปาง) มาเล่าให้ฟังกันก่อน

ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตตินิ ต้องการแสดงให้เห็นสังคมและประเทศไทยเห็นว่า “ศิลปกรรมสามารถพัฒนาประเทศไทย” การเรียนรู้ทางด้านศิลปะไม่ว่าจะเป็นด้านการละคร ทัศนศิลป์หรือหัตถอุตสาหกรรม เป็นความรู้ที่มีประโยชน์หลายอย่าง ประโยชน์ที่เห็นได้ชัดคือ ทางด้านการออกแบบ (Design) ด้านความรู้ความเชี่ยวชาญ (Know-how) และแน่นอนก็จะต้องมีองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ในเชิงศิลปะและในเชิงประโยชน์ใช้สอยด้วย ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตตินิ เขียนว่า