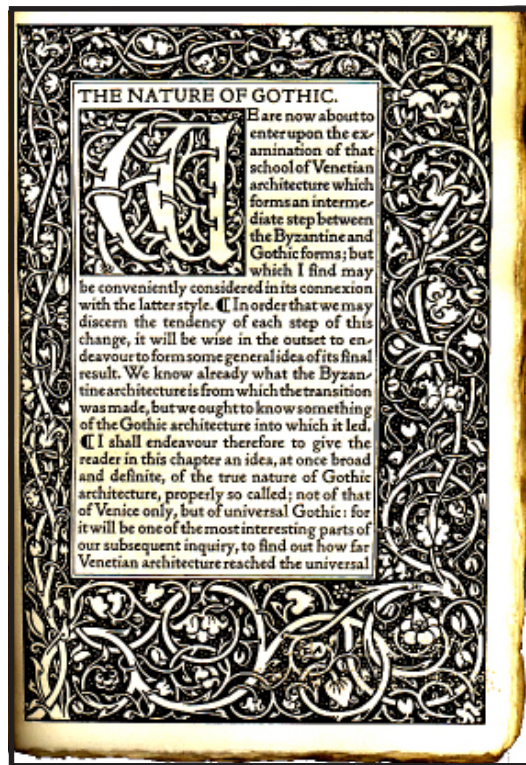


บทที่ 2

หลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบสิ่งพิมพ์

ในสมัยโบราณการออกแบบสิ่งพิมพ์มีจุดประสงค์เพื่อการเสนอข่าว การเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ให้กว้างขวางและมีปริมาณมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงศตวรรษที่ 15-17 ซึ่งมีการประดิษฐ์คิดค้นระบบการพิมพ์ เครื่องพิมพ์ และวัสดุทางการพิมพ์ ต่อมาประมาณ ค.ศ. 1940 (พ.ศ. 2483) วิลเลียม มอริส (William Morris) นักประพันธ์ชาวอังกฤษได้พัฒนาผลงานออกแบบสิ่งพิมพ์ให้สวยงามขึ้นด้วยการตกแต่งหน้าหนังสือด้วยลวดลายให้เป็นการล้อมรอบข้อความ มีการตกแต่งตัวอักษรโดยเฉพาะอักษรตัวหน้าให้สวยงามเหมือนการตกแต่งตัวอักษรในคัมภีร์ไบเบิลในยุคกลาง หลังจากนั้นการออกแบบสิ่งพิมพ์ได้รับความสนใจและพัฒนาในด้านความงามมาเป็นลำดับ มีสถาบันออกแบบเกิดขึ้น มีการแยกหน้าที่ช่างพิมพ์และนักออกแบบออกจากกัน การออกแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็นหนังสือขยายวงกว้างสู่การออกแบบสิ่งพิมพ์ที่เป็นสื่อโฆษณาอื่น ๆ ด้วย



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างผลงานของ วิลเลียม มอริส
ที่มา: *The Rotunda Springfield Library. 2005.*

โดยทั่วไปนักออกแบบสิ่งพิมพ์ใช้หลักการออกแบบเป็นแนวทางในการปฏิบัติ เพื่อให้ผลงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น แต่หลักการออกแบบก็ไม่ใช่ว่าจะตายตัวที่ต้องปฏิบัติตามเสมอไป แต่ก็ยังเป็นหลักการซึ่งมนุษย์คิดค้นมาหลายชั่วอายุคน และพบว่าเมื่อนำหลักการออกแบบไปใช้แล้วผลงานที่ปรากฏออกมาสู่สายตาผู้อ่านออกมาดี จึงน่าจะเป็นคำตอบได้ว่าเหตุใดจึงต้องมีการศึกษาหลักการออกแบบหรือนำหลักการออกแบบไปใช้ในการทำงาน

องค์ประกอบแรกที่นักออกแบบสิ่งพิมพ์นึกถึงคือกรอบภาพ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี แต่สิ่งที่จะนำทางให้การออกแบบได้ผลมีประสิทธิภาพคือการนำหลักการออกแบบมาใช้ (Denton. 1992: 54-72)

หลักการออกแบบเป็นแนวทางให้นักออกแบบได้สร้างสรรค์งานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เช่นเดียวกับการออกแบบโครงสร้างของสถาปนิก นักออกแบบควรเริ่มจากโครงสร้างที่มองเห็น (visual structure) เพื่อรองรับองค์ประกอบอื่นตามหลักการออกแบบ ให้สิ่งที่ปรากฏบนงานออกแบบมีคุณค่า สามารถกระตุ้นผู้ชมให้ได้รับสารอย่างมีระบบโดยการเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลที่ต้องการสื่อสารกับโครงสร้างของงานออกแบบ

หลักการออกแบบในศาสตร์อื่นๆอาจกล่าวถึงความแตกต่าง ความกลมกลืน สัดส่วน ความสมดุล การเคลื่อนไหว ทักษะภาพและเอกภาพ หลักการและความหมาย โดยทั่วไปอาจคล้ายกัน แต่แนวคิดในการนำไปใช้ย่อมแตกต่างกัน การออกแบบสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่ มักต้องการนำเสนอสาระให้มีประสิทธิภาพ ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้ในเวลาอันรวดเร็ว แม้เทคโนโลยีหรือวิธีการรับข้อมูลข่าวสารของกลุ่มเป้าหมายจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ แต่หลักการออกแบบยังเป็นมาตรฐานที่คงที่ไม่เปลี่ยนแปลง

แนวคิดเรื่องหลักการออกแบบเป็นเรื่องที่นักออกแบบคุ้นเคยเป็นอย่างดีเช่นเดียวกับการแต่งกายในชีวิตประจำวัน หลักการออกแบบเป็นการนำกฎเกณฑ์ด้านกายภาพ และธรรมชาติมาใช้ เป็นเรื่องใกล้ตัวที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้โดยง่ายดังนี้

ความแตกต่าง

ความแตกต่าง (contrast) เป็นหลักการออกแบบเพื่อเน้นให้เห็นสิ่งที่ไม่เหมือนกัน ยกตัวอย่างคำที่เป็นความหมายของความแตกต่าง เช่น ความกล้าหาญกับความขลาดกลัว กระตือรือร้นกับความเฉื่อยชา ความมืดกับความสว่าง เป็นต้น ดังนั้นในการเสนอข่าวที่นำเสนอประเด็นความขัดแย้งมาใช้เป็นลักษณะการประชดประชันกันนับได้ว่าเป็นการนำเสนอที่ยึดหลักความแตกต่างมาใช้เช่นกัน

การใช้หลักความแตกต่างเพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายดูเหมือนจะเป็นแนวคิดที่สืบทอดกันมา ไม่ว่าจะเป็นภาพประกอบเรื่องหรือหัวเรื่องที่อาจใช้วิธีการทำให้ใหญ่ขึ้น ทำรูปร่างรูปทรงให้ต่างกัน ใช้สีที่เด่นขึ้นมา ใช้โทนสีที่แตกต่างกัน เป็นต้น

ความแตกต่างที่ใช้ในงานสิ่งพิมพ์หรืองานออกแบบนิเทศศิลป์อาจมีความหมายในแง่ของการทำให้ชัดขึ้น ดังกล่าวมาแล้วข้างต้นว่าความแตกต่างเป็นเรื่องเปรียบเทียบระหว่างความหมายที่ตรงข้ามกัน เป็นการแยกสิ่งที่ต้องการนำเสนอให้โดดเด่นขึ้น ทำให้ผู้ชมสะดุดตาและจดจำ เชื่อมโยงความแตกต่างระหว่างของสองสิ่งได้

อย่างไรก็ตาม ในการนำเรื่องความแตกต่างไปใช้ในการออกแบบ นอกจากจะมีส่วนประฐานเป็นจุดเน้นความสนใจแล้วก็ควรมีส่วนรองเพื่อส่งเสริมส่วนประฐานให้ดูน่าสนใจ น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.2 ภาพประกอบหรือหัวเรื่องที่ใช้หลักความแตกต่าง
 1-2 ภาพประกอบหรือหัวเรื่องที่ถูกขยายให้ใหญ่ขึ้นเพื่อความแตกต่างด้านขนาด
 3-4 ภาพประกอบหรือหัวเรื่องที่ทำโทนสีให้แตกต่างกัน
 ที่มา : 1-2 International Poster Gallery. 2005. 3. Wanner. 2005. 4. International Poster Gallery. 2005.

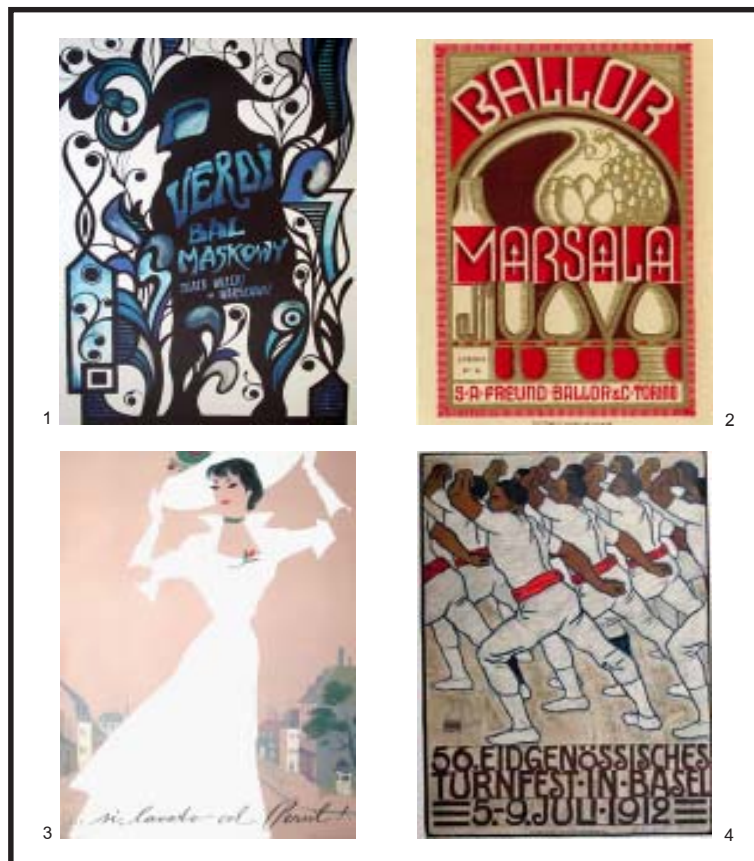
วัตถุประสงค์ของการใช้หลักความแตกต่างในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

1. เพื่อดึงดูดความสนใจ
2. เพื่อการย้ำให้หนักแน่นขึ้น

3. เพื่อการเน้นหรือการส่งเสริมให้เด่นขึ้น
4. เพื่อการอธิบายหรือทำให้ชัดเจน
5. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการมองเห็น

ความกลมกลืน

ความกลมกลืน (harmony) เป็นหลักการออกแบบที่ใช้ไม่ยากแต่ก็ไม่ง่าย การแสดงความแตกต่างทำให้เกิดความชัดเจนในการนำเสนอแนวคิด แต่การใช้ชีวิตของคนยุคใหม่ซึ่งเครียดเพียงพออยู่แล้ว บางครั้งการออกแบบก็ต้องใช้หลักความกลมกลืนเพื่อลดความรุนแรงลง และยิ่งมากประสบการณ์เท่าไรการใช้หลักความกลมกลืนจะถูกนำมาใช้ได้อย่างสมเหตุสมผล อาจใช้ความกลมกลืนผสมผสานกับความแตกต่าง เพื่อลดความขัดแย้งในเรื่องต่าง ๆ อาทิ สี รูปทรง เรื่องราว ภาพ ตัวอักษร เป็นต้น ความกลมกลืนไม่ได้ทำให้การดึงดูดความสนใจลดน้อยลง แต่กลับช่วยผสมผสานให้เกิดความงามอันเป็นการสนับสนุนแนวคิดให้น่าสนใจขึ้น ทำให้รู้สึกถึงความเป็นหน่วยเดียวกัน



ภาพที่ 2.3 สิ่งพิมพ์ที่ใช้ภาพ ตัวอักษรและสีได้กลมกลืน
 1-2 สิ่งพิมพ์ที่ใช้ภาพและตัวอักษรได้กลมกลืน
 3-4 สิ่งพิมพ์ที่ใช้สีกลมกลืน

ที่มา : 1-4 International Poster Gallery. 2005.

การผสมผสานความแตกต่างให้รู้สึกกลมกลืนเป็นเรื่องที่ต้องใช้ทักษะฝึกฝน หากเป็นการเริ่มต้นฝึกหัดออกแบบอาจต้องใช้หลักความแตกต่างเพื่อดึงดูดสายตาไปก่อน เมื่อเกิดทักษะความชำนาญขึ้นจึงใช้หลักความกลมกลืนมาจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน โดยการวางแผนที่ดี

วัตถุประสงค์ของการใช้หลักความกลมกลืนในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

1. เพื่อผสมผสานและควบคุมความแตกต่าง
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ
3. เพื่อให้เกิดการวางแผนและเกิดระเบียบ
4. เพื่อป้องกันส่วนที่มากเกินไปจนความจำเป็น

สัดส่วน

สัดส่วน (proportion) ไม่ใช่กฎตายตัว แต่จะเลื่อนไหลไปตามสถานการณ์ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ เป็นความเหมาะสมสำหรับของสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง เปรียบเทียบได้ง่ายๆ เช่นเดียวกับเรื่องของอัตราส่วน

นักออกแบบสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องคำนึงถึงสัดส่วนขององค์ประกอบที่อยู่บนหน้ากระดาษและการตัดกระดาษจากแผ่นใหญ่สู่แผ่นเล็กให้ประหยัดที่สุด สัดส่วนขึ้นอยู่กับ การวางเทียบวัตถุที่อยู่ใกล้เคียงกัน ไม่ใช่การใช้มาตราวัดโดยเคร่งครัด และถ้ารู้จักการนำเรื่อง สัดส่วนไปใช้อย่างมีทักษะ ผลงานที่ออกมาจะให้ความรู้สึกได้เป็นอย่างดี

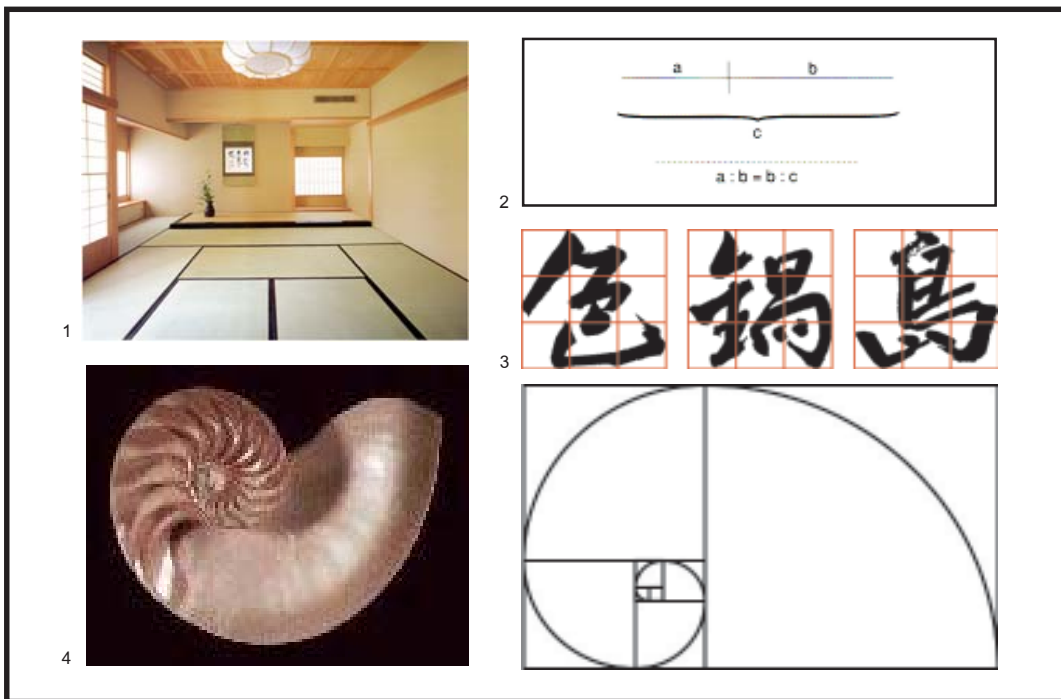
หลักการของสัดส่วนใกล้เคียงกับเรื่องความแตกต่าง ขณะที่เรื่องความแตกต่าง ใช้เพื่อการเน้นและมีส่วนรองลงมา เรื่องของสัดส่วนก็เช่นกัน หากรู้จักนำเรื่องสัดส่วนไปใช้อย่างชาญฉลาดเป็นเหตุเป็นผลให้เกิดการเน้นและมีส่วนรองลงมา ผลงานจะสามารถดึงดูดใจได้เป็นอย่างดี

สัดส่วนกับประเพณีวัฒนธรรม

นักออกแบบสิ่งพิมพ์จำเป็นต้องทราบเกี่ยวกับประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อชาติ แม้ปัจจุบันจะเป็นยุคโลกาภิวัตน์ แต่ประเพณี วัฒนธรรมและความเชื่อยังคงมีอยู่ ถ้านักออกแบบ เข้าใจเรื่องนี้ดี การติดต่อสื่อสารก็จะง่ายขึ้นและประสบความสำเร็จด้วยดี

ชาวญี่ปุ่นตกแต่งบ้านพักโดยปูด้วยเสื่อตาตานิ ซึ่งแต่ละผืนมีขนาด 3X6 ฟุต ซึ่งมีสัดส่วน 1 : 2 ตัวอักษรคัดลายมือจีนใช้ระบบตารางในอัตราส่วน 1 : 1 โดยคัตบนตาราง 9 ช่อง

ในวัฒนธรรมตะวันตกใช้สัดส่วน 2 : 3 ที่เรียกว่า สัดส่วนทอง (golden mean) ยกตัวอย่างเช่นเส้นตรงเส้นหนึ่งที่ถูกแบ่งสัดส่วนเป็น 2 : 3 ส่วนที่ยาวกว่า เมื่อกลายเป็นส่วนที่สั้นก็จะมีสัดส่วนแปรผันกับผลรวมของเส้นเดิม $A : B = B : C$ นักคณิตศาสตร์และศิลปินใช้การคำนวณสัดส่วนที่สวยงามเป็นลำดับได้ดังนี้ 2 : 3 : 5 : 8 : 13 ... เพราะสัดส่วนเหล่านี้ เป็นความงาม มีเสน่ห์ที่พบได้ในธรรมชาติ เช่น สัดส่วนของไข่ไก่ กลีบดอกไม้ วงของเปลือกหอยทาก

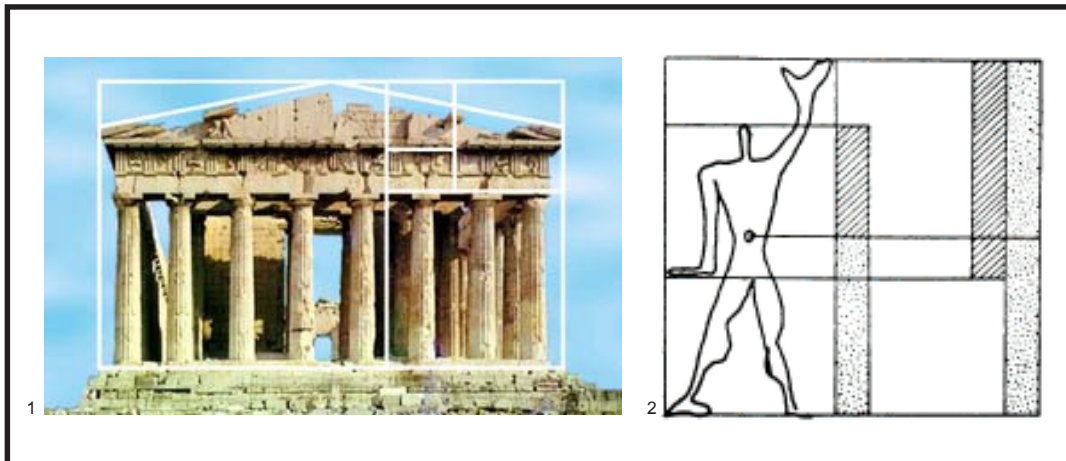


ภาพที่ 2.4 ภาพการแบ่งสัดส่วน

1. ภาพสัดส่วน 1 : 2 ของเสื่อตาดามิ
2. ตัวอย่างการแบ่งสัดส่วน 2 : 3 ที่เรียกว่าสัดส่วนทอง
3. ตัวอักษรคัดลายมือของจีนคัตบนตาราง 9 ของไอนัตราส่วน 1 : 1
4. ภาพสัดส่วนทองที่พบในวงของเปลือกหอยทาก

ที่มา : 1. Tatami Room. 2006. 4. Western Colorado Math & Science Center. Inc. n.d.

สถาปัตยกรรมกรีกโบราณใช้ความรู้เรื่องสัดส่วนทอง (golden mean) ในการสร้างวิหารพาร์เธนอน เลอ กอร์บิวซีเย (Le Corbusier) ใช้กฎของสัดส่วนทองในการออกแบบหุ่นจำลองร่างกายมนุษย์เพื่อออกแบบบ้านและเฟอร์นิเจอร์ โดยแบ่งร่างกายในอิริยาบถยืนและยืดแขนขึ้นจนสุดได้เป็น 4 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นช่วงขา และความสูงที่มือจะวางได้พอดี ส่วนที่ 2 ขึ้นไปเป็นช่วงกลางลำตัว ส่วนที่ 3 จากกลางลำตัวขึ้นไปถึงศีรษะ ส่วนที่ 4 เป็นช่วง มือจะเอื้อมถึงเพื่อมาตราฐานในการออกแบบบ้านและเฟอร์นิเจอร์ให้เหมาะกับประโยชน์ใช้สอย ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้เรื่องสัดส่วนทอง และนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์



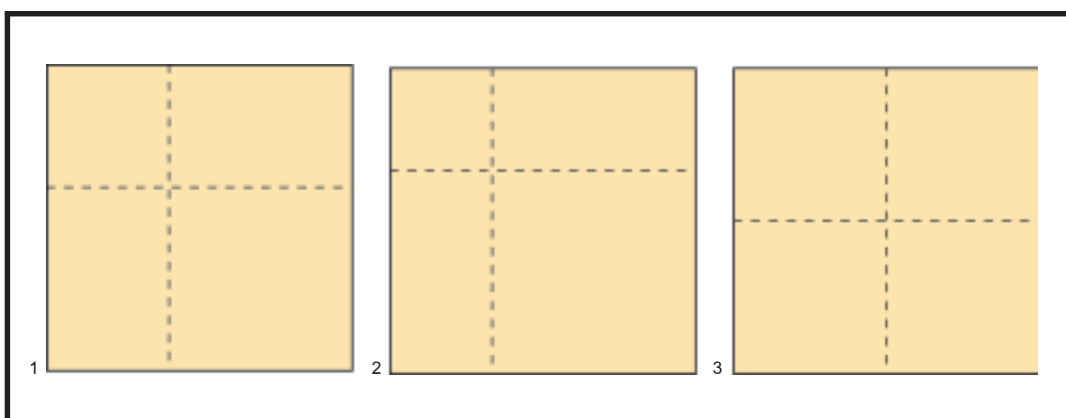
ภาพที่ 2.5 ภาพการแบ่งสัดส่วน

1. ภาพวิหารพาร์เธนอน ซึ่งออกแบบโดยใช้สัดส่วนทอง
2. ภาพจำลองร่างกายมนุษย์โดย เลอ กอร์บูซีเย

ที่มา : 1. Wikimedia Foundation. Inc. 2006. 2. Denton, 1992: 58.

การแบ่งพื้นที่

การแบ่งพื้นที่ (division of space) หมายถึง การใช้สัดส่วนในการออกแบบ การแบ่งพื้นที่หน้ากระดาษในสัดส่วน 2 : 3 ดูน่าสนใจกว่า 1 : 2 เพราะพื้นที่ 1 : 2 จะทำให้น่าเบื่อ ด้วยสายตาคนทั่วไปสามารถแบ่งทุกอย่างได้เป็น 2 ส่วนอยู่แล้ว แม้กระดาษจะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส การแบ่งสัดส่วน 2 : 3 ก็ดูมีเสน่ห์ดีกว่า การแบ่งนี้ใช้เส้นตั้งและเส้นระนาบ หรือจะใช้อ็ครูปประกอบของงานสิ่งพิมพ์ใส่ลงในพื้นที่ก็ได้



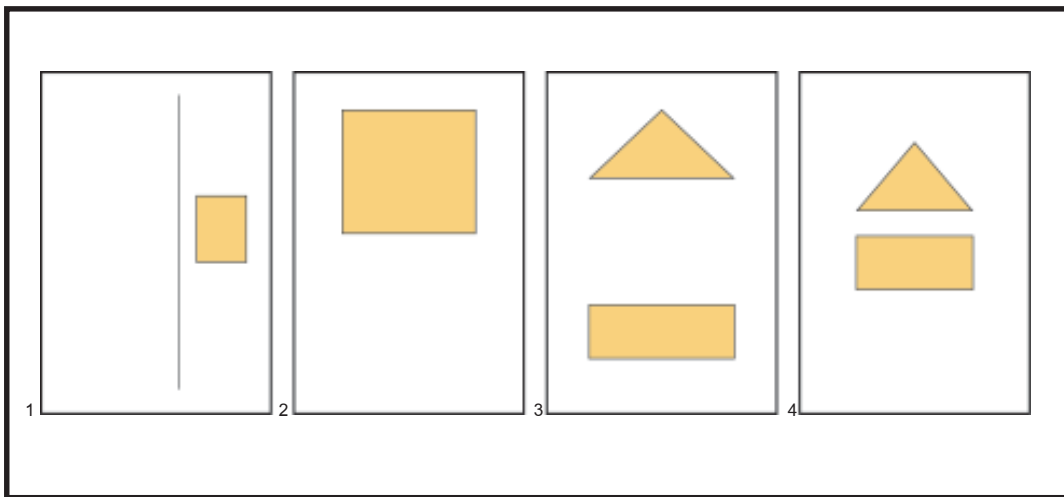
ภาพที่ 2.6 ภาพการแบ่งสัดส่วนบนสิ่งพิมพ์

1. พื้นที่ว่างที่แบ่งในสัดส่วน 2 : 3 ดูน่าสนใจว่าการแบ่งสัดส่วน 1 : 2
2. พื้นที่ว่างที่แบ่งในสัดส่วน 1 : 2 ทำให้ผู้อ่านเบื่อ เพราะสายตาคนทั่วไปสามารถแบ่งทุกอย่างได้เป็น 2 ส่วนอยู่แล้ว
3. พื้นที่ว่างที่แบ่งในสัดส่วน 1 : 1 เป็นการแบ่งพื้นที่ซึ่งจะทำให้ผู้อ่านคาดเดาได้

พื้นที่ว่าง

พื้นที่ว่าง (white space) บางครั้งเรียกว่าพื้นที่ว่างลบ (negative space) เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบที่สามารถมองเห็นได้ตามความเป็นจริง สามารถเข้าแทนที่หรือล้อมรอบได้เช่นเดียวกับองค์ประกอบอื่น ๆ อีกนัยหนึ่งเราอาจกำหนดพื้นที่ว่างเป็น 2 ชนิดคือพื้นที่ว่างบวก (positive space) และพื้นที่ว่างลบ (negative space) ซึ่งจะสลับหน้าที่กันเป็นวัฏจักร ขึ้นอยู่กับพื้นที่ว่างใดจะแทนที่หรือพื้นที่ว่างใดจะถูกแทนที่

การแบ่งพื้นที่โดยความเป็นจริงแล้วเป็นการใช้วิธีทางเรขาคณิตแบ่งพื้นที่ออกเป็น ส่วนๆ บางพื้นที่ถูกรอบครองโดยพื้นที่ว่างบวก โครงสร้างที่มองเห็นและสิ่งที่มีอยู่แต่ไม่ปรากฏให้เห็น ตัวอย่างเช่นถ้าเรามองในภาพที่ 2.7 กรอบที่ 1 พื้นที่ว่างด้านซ้ายมือที่ปรากฏดูมันคง ทั้งรูปทรง และน้ำหนัก ส่วนในกรอบที่ 2 สีเหลี่ยมที่อยู่ด้านบนของกรอบภาพดูมันคง เพราะมีพื้นที่ว่างก้อนใหญ่ข้างใต้หนุนอยู่ แต่ถ้าใช้พื้นที่ว่างในสัดส่วนที่ไม่เหมาะสมก็ทำให้เกิดผลเสียได้เช่นกัน เช่นในกรอบที่ 3 พื้นที่ว่างอยู่ระหว่างสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมมีความกว้างมากเกินไป ทำให้สองภาพแยกจากกัน ขณะเดียวกันในกรอบที่ 4 พื้นที่ว่างมีความแคบเกินไปทำให้ สามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมดูเหมือนจะรวมกันกลายเป็นภาพขนาดใหญ่ ดังนั้นการใช้พื้นที่ว่าง ก็ต้องใช้ความระมัดระวังไม่ให้มากหรือน้อยเกินไป



ภาพที่ 2.7 ภาพการใช้พื้นที่ว่างบนสิ่งพิมพ์

1. พื้นที่ว่างด้านซ้ายมือไม่มีสิ่งใดปรากฏ แต่กลับรู้สึกว่ามีองค์ประกอบที่จะทำให้มองเห็นได้
2. พื้นที่ว่างด้านล่างให้ความรู้สึกว่าเป็นมวล และน้ำหนักที่เห็นได้ สามารถรองรับองค์ประกอบอื่นได้
3. พื้นที่ว่างระหว่างองค์ประกอบ 2 ส่วนแยกห่างเกินไป ทำให้รู้สึกว่างองค์ประกอบส่วนใหญ่ทั้งส่วนบนและส่วนล่างแข่งกันเอง
4. พื้นที่ว่างระหว่างองค์ประกอบ 2 ส่วนอยู่ใกล้กันมากเกินไป ทำให้รู้สึกเหมือนทั้งสองส่วนรวมเป็นส่วนเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของการใช้สัดส่วนในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

1. เพื่อดึงดูดความสนใจ
2. เพื่อแบ่งพื้นที่ว่างเป็นส่วนๆ
3. เพื่อให้หน้ากระดาษดูมีโครงสร้างที่ดี
4. เพื่อให้งานออกแบบดูแล้วเข้าใจได้โดยเร็ว
5. เพื่อให้มองเห็นมิติชัดเจนขึ้น
6. เพื่อปรับสมดุลให้เข้ากับธรรมชาติ

ความสมดุล

ความสมดุล (balance) เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัสอยู่ตลอดเวลา เป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตเช่นการทรงตัวไม่ล้ม การนั่ง ยืน เดินหรือทำกิจกรรมต่างๆ ซึ่งธรรมชาติได้พยายามสร้างการทรงตัวให้อยู่ได้โดยอัตโนมัติ

ในงานออกแบบต่างๆ ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงงานออกแบบสิ่งพิมพ์ต้องใช้หลักสมดุลเข้าช่วยเช่นกัน เพราะสิ่งจำเป็นพื้นฐานคือต้องให้ดูง่าย ดึงดูดใจ น่าสนใจ และมีพลังดึงดูดสายตา

ความสมดุลแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือความสมดุลแบบเป็นทางการ (formal balance) และความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ (informal balance)

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากัน (symmetry balance) เป็นความสมดุลแบบเป็นทางการ หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบสองข้างเท่ากันคล้ายการวางองค์ประกอบข้างกระจกเงาและเห็นองค์ประกอบอีกข้างเหมือนกัน (mirror image) โดยมีเส้นแบ่งครึ่งตามแนวดิ่งเป็นเส้นแกนกลาง (vertical axis) นักออกแบบสิ่งพิมพ์พยายามแบ่งหน้าหน้ากระดาษบนและด้านล่างของหน้ากระดาษตามเส้นแกนสมมุติแนวนอน (horizontal axis) แต่จะป้องกันเรื่องน้ำหนักที่มากเกินไปด้วยการนำพื้นที่ว่างมาเป็นแกนสมมุติแนวตั้ง (vertical white space)

ความสมดุลแบบสองข้างเท่ากันเป็นระเบียบ แน่นนอน เป็นทางการ น่าเชื่อถือ ง่ายต่อการมอง แต่ก็ดูเป็นรูปแบบสมัยเก่าเพราะเป็นการบังคับอยู่ในกรอบมากเกินไป นักออกแบบสิ่งพิมพ์อาจต้องพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะกับจุดประสงค์หรือให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย

ความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน (asymmetry balance) เป็นความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ หมายถึง การจัดวางส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะลงบนแกนสมมุติทั้งแนวดิ่งและแนวนอนโดยอิสระ สิ่งที่นักออกแบบสิ่งพิมพ์ควรคำนึงถึงคือเรื่องของน้ำหนัก สัดส่วน

และมวล ที่สมดุลกัน ส่วนที่เป็นมวลดูมีน้ำหนักกว่าส่วนที่เป็นพื้นที่ว่าง ดังนั้นจึงควรเลื่อน ส่วนที่เป็นมวลเข้าใกล้แกนสมมุติ ให้จัดพื้นที่ว่างห่างออกไปใกล้กรอบภาพ จะทำให้เกิดความ สมดุลได้



ภาพที่ 2.8 ภาพงานพิมพ์ที่ใช้หลักความสมดุล

1. ตัวอย่างสิ่งพิมพ์ที่จัดหน้าให้สมดุลสองข้างเท่ากัน
2. ตัวอย่างสิ่งพิมพ์ที่จัดหน้าให้สมดุลสองข้างไม่เท่ากัน

ที่มา : 1-2 Amarante. 2005.

นักออกแบบสิ่งพิมพ์นิยมใช้หลักความสมดุลแบบไม่เป็นทางการเพราะเป็นอิสระ และยืดหยุ่นได้ดีกว่า สามารถกำหนดตำแหน่งจุดสนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าความ สมดุล แบบไม่เป็นทางการมีรูปแบบที่ทันสมัย เป็นรูปทรงเปิด ให้การรับรู้ตรงกับแผนที่ตั้งไว้ อย่างไรก็ตามอาจมีความผิดพลาดได้ ถ้าพยายามใช้หลักความสมดุลแบบไม่เป็นทางการในขณะ ที่ยังไม่มีความเชี่ยวชาญเพียงพอ

ทั้งความสมดุลแบบเป็นทางการและความสมดุลแบบไม่เป็นทางการ ถูกนำมาใช้ ในการออกแบบทั้งคู่ เพราะความสมดุลทั้งสองแบบล้วนมีในธรรมชาติและสภาพแวดล้อม

วัตถุประสงค์ของการใช้หลักความสมดุลในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

1. ทำให้ดูมีการวางแผนในการออกแบบ
2. ทำให้โครงสร้างของหน้ากระดาษดูมีชีวิตด้วยการใช้หลักความสมดุลแบบ เป็นทางการหรือแบบไม่เป็นทางการ
3. ทำให้การจัดวางส่วนประกอบมูลฐานมีการถ่วงดุลกันเพื่อความสมดุล
4. ทำให้เกิดการย้ำให้รู้สึกว่าน้อยไปหรือมากไปด้วยการใช้ความสมดุล

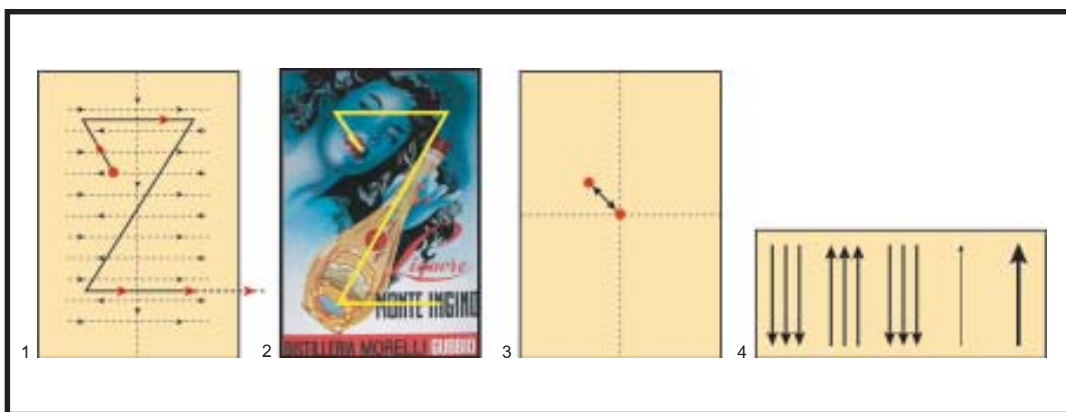
การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหว (movement) ถูกนำมาเป็นหลักการออกแบบให้เกิดความเคลื่อนไหวในงาน สามารถทำให้เกิดการดึงสายตาเข้าสู่จุดสนใจ วิธีการที่ทำให้เกิดความเคลื่อนไหว ได้แก่ การใช้เรื่องทิศทาง (direction) จังหวะและการซ้ำ (rhythm and repetition)

ทิศทาง หมายถึง เส้นที่มองเห็นและเส้นที่มองไม่เห็นแต่มีผลต่อการนำสายตาทำให้เกิดการกำหนดทิศทางให้สายตาตามองตามได้ เช่น การมองผ่านภาพประกอบเรื่องจากภาพประกอบเรื่องสู่ตัวอักษร จากหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่ง และแผ่กระจายไปยังหน้าอื่นๆ ด้วยวิธีการเดียวกัน

โดยปกติพบว่าคนจะอ่านหนังสือจากบนลงล่าง แต่ลักษณะการอ่านจะแตกต่างกันไปตามแต่ละวัฒนธรรม ในสังคมตะวันตกรูปแบบการมองหรือการอ่าน โดยทั่วไปจะมองเป็นรูปตัว Z กล่าวคือเริ่มต้นที่จุดศูนย์กลางของสายตา (optical center) ตามสัดส่วนที่งดงามคือระยะ 2 ใน 5 จากขอบบนและระยะ 2 ใน 5 จากขอบซ้ายมือของกรอบ นัยออกแบบมักใช้สัดส่วนนี้ในการวางเลย์เอาต์เพื่อความมั่นใจ องค์ประกอบสำคัญจะอยู่ระหว่างบริเวณจุดศูนย์กลางของสายตา (optical center) และจุดศูนย์กลางหน้ากระดาษที่แบ่งตามหลักคณิตศาสตร์ (mathematical center)

จังหวะและการซ้ำ หมายถึง การซ้ำหรือการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ของส่วนประกอบมูลฐานของการออกแบบ เช่น จุด เส้น รูปร่าง พื้นผิว โทนมสี ให้สายตาผู้ชมจัดจังหวะได้จากการมอง ความถี่ ความห่าง ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวทางสายตา



ภาพที่ 2.9 ภาพแสดงการเคลื่อนไหวในสิ่งพิมพ์

1. สายตาจะเคลื่อนที่ไปตามกระดาษที่วางในทิศทางรูปตัวอักษร Z
2. ตัวอย่างงานโฆษณาที่วางรูปแบบให้สายตาเคลื่อนไหวเป็นรูปตัวอักษร Z
3. กรอบภาพที่แสดงความเคลื่อนไหวตามหลักคณิตศาสตร์ระหว่างศูนย์กลางการมองเห็นและศูนย์กลางของกรอบภาพ
4. ภาพแสดงการซ้ำอย่างต่อเนื่อง ทำให้สายตาผู้ชมจัดจังหวะได้จากการมอง

วัตถุประสงค์ของการใช้หลักความเคลื่อนไหว

1. เพื่อนำสายตาสู่จุดสนใจ
2. เพื่อให้สายตาเกิดความเคลื่อนไหว
3. เพื่อให้เกิดแรงดึงดูดสายตา
4. เพื่อให้เกิดอาการตอบสนอง

ทัศนียภาพ

ในงานออกแบบสิ่งพิมพ์มักสร้างความรู้สึทางกว้าง และสูงภายในกรอบ ซึ่งมีเพียง 2 มิติ ดังนั้นทัศนียภาพ (perspective) จึงสามารถช่วยทำให้ผลงานดูมีชีวิตชีวาขึ้นโดยทำให้เกิดภาพลวงตาจาก 2 มิติ เป็น 3 มิติ เนื่องจากงานสิ่งพิมพ์ส่วนใหญ่มักปรากฏบนกระดาษเรียบ ดังนั้นจึงต้องใช้พื้นที่ว่างทำให้เกิดทิศทางหรือมิติเข้าช่วยและหลักการออกแบบที่จะช่วยได้ดีในเรื่องมิติคือ หลักทัศนียภาพซึ่งใช้กันมาตั้งแต่ยุคฟื้นฟู (Renaissance) และยังคงใช้ได้ดีในปัจจุบัน



ภาพที่ 2.10 สิ่งพิมพ์ที่ใช้เรื่องทิศทางในการสร้างจุดสนใจ

ที่มา : 1. International Poster Gallery. 2005. 2. Wanner. n.d.

หลักของทัศนียภาพยังสามารถนำมาสร้างพื้นที่ว่างให้มีระยะ มีมิติจากการที่ภาพขนาดต่างๆ ต้องมุ่งไปที่จุดรวมสายตา (vanishing point) ทำให้มีการนำสายตาเกิดขึ้น จึงเป็นการสร้างจุดสนใจวิธีหนึ่ง

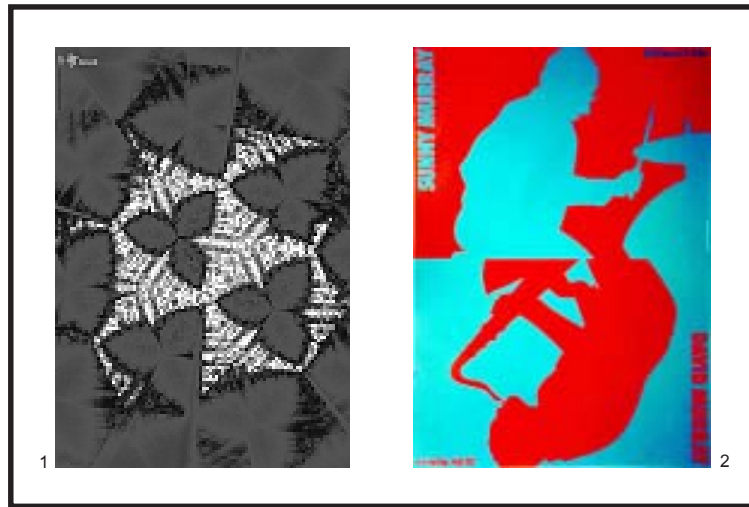


ภาพที่ 2.11 ภาพตัวอย่างการใช้ทัศนียภาพในงานพิมพ์นำสายตาโดยให้ภาพขนาดต่างๆ มุ่งไปที่จุดรวมสายตา

ที่มา : 1. Wanner. 2005. 2. Colorado State University Libraries. n.d.

ภาพและพื้นภาพ (figure and ground) ทั้งสองส่วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันบนพื้นที่ว่างของกระดาษก่อนจะมีการวางเลย์เอาต์ องค์ประกอบมูลฐานต่างๆ ลงไปที่ว่าง บริเวณนั้นจัดเป็นพื้นที่ที่ว่างลบ (negative space) เมื่อมีองค์ประกอบต่างๆ ลงบนที่ว่างนั้นเกิดภาพรวมที่เด่นขึ้นมาเรียกโดยรวมว่าภาพ (figure) เป็นพื้นที่ว่างบวก (positive space) ส่วนพื้นที่ว่างลบซึ่งล้อมรอบภาพอยู่เรียกว่าพื้น (ground) ดังนั้นทั้งภาพและพื้นจึงมีส่วนสัมพันธ์กัน

สิ่งที่เด่นกว่าถูกเน้นว่าเป็นตัวงานเรียกว่าภาพ ส่วนที่ว่างรอบๆ ภาพที่กลายเป็นพื้นภาพจะเป็นส่วนรองส่งเสริมให้ภาพดูเด่นขึ้น จึงต้องพิจารณาเรื่องอื่นๆ ที่สัมพันธ์กันด้วย เช่น สัดส่วน หรือสีของภาพและพื้น แต่ถ้าบริเวณว่างที่เกิดขึ้นมีความสำคัญ หรือมีความหมายเท่ากัน ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นที่ว่างบวกหรือที่ว่างลบ สลับไปมา เรียกว่าที่ว่างสองนัยยะ (ambiguous space) การออกแบบจึงขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของงาน



ภาพที่ 2.12 ที่ว่างในงานสิ่งพิมพ์

1. สิ่งที่เด่นกว่าถูกเน้นว่าเป็นตัวงานเรียกว่าภาพ ส่วนที่ว่างรอบๆ เป็นพื้นภาพ
2. ที่ว่างบวกและที่ว่างลบที่มีความสำคัญเท่ากันเรียกที่ว่างสองนัยยะ

ที่มา :

1. Wanner. 2005. 2. International Poster Gallery. 2005.

วัตถุประสงค์ของการใช้หลักทัศนียภาพในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

1. เพื่อให้ภาพดูเหมือนชีวิตจริง
2. เพื่อดึงดูดความสนใจด้วยความลึกในหน้ากระดาษ
3. เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นจุดสนใจชัดขึ้น
4. เพื่อให้ภาพและพื้นแยกกันชัดเจนให้เกิดความจดจำมากขึ้น

เอกภาพ

ความเป็นเอกภาพ (unity) มักขาดไม่ได้ในงานออกแบบ เอกภาพมีหน้าที่จัดกลุ่มองค์ประกอบเพื่อแสดงแนวคิดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งโครงสร้างและเนื้อหา เอกภาพถูกนำมาใช้เพื่อแสดงวัตถุประสงค์ ต้องวางแผนการออกแบบอย่างมีระบบ เอกภาพจึงเหมือนการแสดงหัวข้อหรือใจความสำคัญของเรื่อง หรือแสดงให้เห็นจุดสนใจเพื่อการสื่อสารระหว่างนักออกแบบสิ่งพิมพ์ บรรณาธิการหรือลูกค้าได้ง่ายและชัดเจน การนำเสนออาจออกมาในรูปแบบแสดงอารมณ์ขัน ความรู้สึกรุนแรง ความเครียด ความร่าเริง ความรู้ ความหรูหรา ความเป็นเด็ก การบอกลา การค้า ความทันสมัย และอื่นๆ อีกมาก



ภาพที่ 2.13 เอกภาพมีหน้าที่จัดกลุ่มองค์ประกอบให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งโครงสร้างและเนื้อหา
ที่มา : 1. The Lamot Gallery. n.d. 2. International Poster Gallery. 2005.

วัตถุประสงค์ของการใช้หลักเอกภาพในงานออกแบบสิ่งพิมพ์

1. เพื่อแสดงโครงสร้างและเนื้อหาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน
2. เพื่อให้เกิดความมีระเบียบในการวางแผนงานและดำเนินงาน
3. เพื่อสื่อสารกับผู้ชมให้เข้าใจได้โดยง่าย
4. เพื่อให้เกิดการรวมกลุ่มเป็นหนึ่งเดียวกัน

การทำภาษาภาพและภาษาพูดให้เป็นเรื่องเดียวกัน

การทำภาษาภาพและภาษาพูดให้เป็นเรื่องเดียวกันมาจากแนวคิดและเหตุผลว่า ภาพสามารถสื่อสารได้ดีกว่าภาษาพูด หรือภาษาพูดสามารถสื่อสารได้ดีกว่าภาพกล่าวคือ

แนวคิดและเหตุผลว่าภาพสามารถสื่อสารได้ดีกว่าการพูด ดังนี้

1. ภาพประกอบเรื่องทำให้คนเข้าใจได้เร็วกว่า
2. ภาพประกอบเรื่องเป็นสากลแม้คนไม่สามารถอ่านได้ก็สามารถเข้าใจภาพได้
3. ภาพประกอบเรื่องสะดุดตา น่าสนใจมากกว่า
4. ภาพประกอบเรื่องหนึ่งภาพ สามารถแทนคำพูดหลายคำได้

5. ผู้ชมสามารถเข้าใจภาพได้แม้ในรูปแบบที่ต่างกัน แต่ภาษาต้องอ่านตามแนว ยาวเท่านั้น จึงเข้าใจได้โดยง่าย
6. ผู้ชมสามารถดูภาพหลายๆ ภาพไปพร้อมกันได้ แต่ภาษาต้องอ่านและทำ ความเข้าใจเป็นตอนๆ
7. สำหรับผู้ชมหลายคนแล้ว ภาพเป็นสิ่งที่จดจำได้ง่ายกว่า

แนวคิดและเหตุผลว่าภาษาสามารถสื่อสารได้มากกว่าภาพ ดังนี้

1. ภาษาสามารถร่วมกันออกความเห็นได้ และมีความเที่ยงตรงมากกว่า ภาพประกอบเรื่อง
2. ภาษาเขียนมีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าการสร้างภาพประกอบเรื่อง
3. ภาษาสามารถแสดงออกทางความคิดได้มากกว่า
4. ภาษาสามารถแสดงความคิดริเริ่มได้มากกว่า

เมื่อมีข้อโต้แย้งดังนี้จึงควรเลือกข้อดีของภาพประกอบและภาษามาใช้ด้วยกัน เป็นการขจัดจุดอ่อนและเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่การสื่อสาร เนื่องจากในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ ล้วนต้องการรับรู้ทางการมองเห็นทั้งภาพและภาษาเขียน ซึ่งสามารถเกิดความคิดรวบยอด ได้เมื่อเห็นภาพหรือภาษาเขียน ทั้งนี้ก็ย่อมขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งานเช่นกัน



ภาพที่ 2.14 งานออกแบบสิ่งพิมพ์ ต้องการการรับรู้ทางการมองเห็นทั้งภาพ และภาษาเขียน

ที่มา : 1. Colorado State University Libraries. n.d. 2. International Poster Center.2003.

สรุป

ในงานออกแบบหนึ่งชิ้นไม่จำเป็นต้องนำหลักการจัดองค์ประกอบทั้งหมดมาใช้ แต่ควรเลือกให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เพื่อใช้ในงานที่ออกมาสมเหตุสมผล คุณมีชีวิตชีวา สื่อความหมายได้ดี แสดงแนวคิดชัดเจน มีการวางแผนเป็นอย่างดี

ข้อควรจำ

1. หลักการออกแบบเป็นแนวทางแก่นักออกแบบให้รู้จักนำภาพและเนื้อหา มาจัดให้ตรงตามวัตถุประสงค์ เป็นการวางองค์ประกอบที่น่าพึงพอใจ
2. หลักการออกแบบคือต้องทำให้เข้าใจความหมายได้โดยง่าย
3. หลักการออกแบบอันได้แก่ ความแตกต่าง ความกลมกลืน สัดส่วน ความสมดุล การเคลื่อนไหว ทศนิยมภาพและเอกภาพ ล้วนต้องฝึกฝนทั้งสิ้น
4. หลักการออกแบบจำเป็นต้องใช้ความรู้ทางวัฒนธรรมประเพณีมาช่วยในการ ออกแบบเพื่อติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ดีขึ้น
5. ภาพประกอบและภาษาต้องประสานเป็นหนึ่งเดียวกัน แสดงออกเป็นเอกภาพ การสื่อสารต้องควบคุมจุดอ่อนของภาพและภาษาแล้วนำจุดแข็งของทั้งสองมาใช้

เอกสารอ้างอิง

Denton, C. (1992). Graphic for visual communication. Dubuque.IA: Wm. C. Brown.

The Rotunda Springfield library. (2005). The Rotunda springfield library [Online],
2(5) Avialable [HTTP://www.springfieldlibrary.org/gutenberg/art.html](http://www.springfieldlibrary.org/gutenberg/art.html)

