



การออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทย ที่แสดงแนวคิดริบอสาโนว่าแจ้ส

โดย

นายชนัยชนม์ นาคน้อย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทย ที่แสดงแนวคิดริบอสาโนว่าแจ้ส

โดย

นายชนัยชนม์ นาคน้อย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THAI TYPE FACE DESIGN FOR BOSSA NOVA JAZZ MUSIC

By

Chanaichon Narknoi

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Visual Communication Design

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2009

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทย ที่แสดงแนวคิดทรีบอสซาโนว่าแจ๊ส” เสนอโดย นายชนัยชนม์ นาคน้อย เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะดังกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. รองศาสตราจารย์ชัยนันท์ ชะอุ่มงาม

2. อาจารย์อนุชา แสงสุขเอี่ยม

..... ประธานกรรมการ

(อาจารย์กัญชลิศา กัมปนานนท์)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พรพนเพ็ญ ฉายปรีชา)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ชัยนันท์ ชะอุ่มงาม)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์อนุชา แสงสุขเอี่ยม)

...../...../.....

48151305 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : ชุดตัวอักษรไทย / คนตรีบอสซาโนว่า

ชื่อนัยชนม์ นาคน้อย: การออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทย ที่แสดงแนวคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รศ.ชัยนันท์ ชะอุ่มงาม และ อ.อนุชา แสงสุขเยี่ยม. 117 หน้า.

การวิจัยเรื่องการออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทยที่แสดงแนวคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สมีวัตถุประสงค์
ในการวิจัยและออกแบบเพื่อให้มีแบบอักษรภาษาไทยมารองรับงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับบอสซาโนว่าแจ๊ส
 อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการศึกษาต่อของผู้ที่สนใจงานออกแบบเกี่ยวกับการออกแบบตัวอักษรและในด้าน
การออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊ส

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทั้งภาคเอกสารและการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญทั้งในด้านดนตรีแจ๊สและในด้านการออกแบบตัวอักษร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีแจ๊สเพื่อสรุปทิศทางในการออกแบบ
และใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินประสิทธิภาพของงานออกแบบตัวอักษรกับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ส่วนคือการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดทิศทางในการออกแบบ
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการปรับปรุงผลงานการออกแบบและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลการออกแบบ

การสรุปผล ผลงานการออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทยที่แสดงแนวคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สนั้นสามารถ
สื่อสารบุคลิกของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สได้ดีและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มตัวอย่าง

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2552

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

48151305 : MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEY WORD : THAI FONT / BOSSA NOVA JAZZ

CHANAICHON NARKNOI : THAI TYPE FACE DESIGN FOR BOSSA NOVA JAZZ
MUSIC. THESIS ADVISORS : ASSOC. PROF. CHAIYANANDHA CHA-UM NGARM'S AND
ANUCHA SANGSUKIEM. 117 pp.

The master thesis of Thai typeface design for Bossa Nova Jazz Music is aimed to research and create Thai font for represent the character of Bossa Nova Jazz. Also, it provides guidance on further study of those interested in typographic and design-related.

The source of information presented in this research is from both documents and interviewing the experts in jazz and typography designers.

Tools of research are from interviewing the jazz music professionals in order to summarize the design direction and use questionnaires to evaluate the effectiveness of the typeface with sample works.

The data analysis is divided into 3 parts: (1) to determine the direction in the design, (2) data analysis for design improvement and (3) data analysis for design evaluation.

In conclusion, the design proposal in Thai typeface design for Bossa Nova Jazz Music, it could communicate to the audience very well and mostly preferred.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์จาก ร.ศ. ชัยนันท์ ชะอุ่มงาม และอาจารย์อนุชา แสงสุขเอี่ยม ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้เสียสละเวลาชี้แนะแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้เป็นอย่างมาก

ขอขอบคุณ ผ.ศ.วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน, อ.ธนาพร เจียรกุล, อ.อนุชาโสภาคย์วิจิตร, อ.กัญชลิกา กัมปนาท, ผ.ศ.อาวิน อินทร์สี, ผ.ศ.สุพิชญา เข้มทอง, อ.ยอดขวัญ สวัสดิ์และอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้ความรู้ในช่วงเวลา 5 ปีที่ผ่านมา

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทั้งในด้านดนตรี, ด้านการออกแบบตัวอักษรและกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่สละเวลาให้คำปรึกษาและให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับงานออกแบบชิ้นนี้ ขอขอบคุณปอยที่คอยให้กำลังใจในทุกๆ เรื่องเสมอมา ขอขอบคุณเทพ, แดน, บิ๊ก, โฉฉและเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ออกแบบนิเทศศิลป์ที่คอยสนับสนุนให้งานชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีและมีอีกหลายๆ ท่านที่ไม่ได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้ ขอขอบคุณมากครับ

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่และน้องสาว ที่คอยเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมุติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา	2
ขั้นตอนของการศึกษา	2
ข้อจำกัดของการศึกษา.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ	4
ดนตรีแจ๊ส	5
จุดเริ่มต้นของดนตรีแจ๊ส	5
สไตล์ต่างๆ ของดนตรีแจ๊ส.....	9
นิวออร์ลีนส์หรือดิกซีแลนด์.....	9
สวิง	10
บีบ็อพ	10
คูลแจ๊ส.....	11
ฮาร์ดบ็อพ แจ๊ส	12
อวองการ์ด แจ๊ส	12
ฟิวชั่น แจ๊ส.....	13
บอสซาโนว่าแจ๊ส.....	14
การออกแบบตัวอักษร (Font Design)	20
ประเภทของตัวอักษรภาษาอังกฤษ.....	20
ประเภทของตัวอักษรภาษาไทย.....	22
ลักษณะของตัวอักษร	24
ระดับชั้นของอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ.....	25

บทที่	หน้า
ขนาดของตัวอักษร.....	26
โครงสร้างของตัวอักษรภาษาอังกฤษ.....	27
โครงสร้างของตัวอักษรภาษาไทย.....	28
รูปแบบตัวอักษรไทย.....	30
สกุลของตัวอักษร.....	40
ทัศนธาตุที่มีผลต่อการออกแบบ.....	42
จุด.....	42
เส้น.....	42
รูปร่าง.....	44
รูปทรง.....	45
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	47
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	47
ข้อมูลประเภทเอกสาร.....	47
ข้อมูลประเภทบุคคล.....	47
วิธีการเก็บข้อมูล.....	48
ข้อมูลปฐมภูมิ.....	48
ข้อมูลทุติยภูมิ.....	48
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	48
การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview).....	48
แบบสอบถาม (Questionnaire).....	49
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
4 การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการออกแบบ.....	50
การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแจ๊ส.....	50
ภาพรวมของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส.....	51
การเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นภาพ.....	52
การวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรี	
บอสซาโนว่าแจ๊ส.....	54
การศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สของต่างประเทศ.....	54
การศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สของประเทศไทย.....	58
ผลงานการออกแบบ.....	61
แบบอักษรชุดที่ 1.....	61
แบบอักษรชุดที่ 2.....	62
แบบอักษรชุดที่ 3.....	63

บทที่	หน้า
แบบอักษรชุดที่ 4	66
แบบอักษรชุดที่ 5	67
แบบอักษรที่สมบูรณ์.....	71
การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลงานออกแบบ	97
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	99
สรุปผลการวิจัย.....	99
การอภิปรายผล.....	99
ข้อเสนอแนะ.....	100
บรรณานุกรม.....	102
ภาคผนวก.....	104
ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีแจ๊ส	105
ภาคผนวก ข ตัวอย่างเพลงแจ๊สสไตล์ต่างๆ และเพลงบอสซาโนว่าแจ๊ส ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ	107
ภาคผนวก ค แบบประเมินผลการออกแบบตัวอักษร Kwanzanova จากกลุ่มตัวอย่าง.....	109
ภาคผนวก ง ตัวอย่างงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊ส ที่ใช้ในการประเมิน ผลงานของกลุ่มตัวอย่าง.....	111
ภาคผนวก จ รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง.....	115
ประวัติผู้วิจัย.....	117

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แรงงานทาสชาวแอฟริกัน.....	5
2	สก๊อต จ๊อบลิน.....	6
3	โรเบิร์ต จอนห์สัน.....	7
4	วงดนตรีแจ๊สในยุคแรก.....	7
5	วงดนตรี The Original Dixieland Jazz Band	8
6	หลุยส์ อาร์มสตรอง.....	8
7	ชาร์ลีย์ ปาร์คเกอร์และไมลส์ เดวิส.....	9
8	วงดนตรีสวิง ของดุค แอลลิ่งตัน	10
9	เทโลเนียส มังก์.....	11
10	วงดนตรีของเช็ต เบเกอร์.....	12
11	เซซิล เทย์เลอร์ หนึ่งในผู้คิดค้นดนตรีฟรีแจ๊ส.....	13
12	ออร์เน็ต โคลแมนแกนนำหลักในการคิดค้นดนตรีฟรีแจ๊ส	13
13	ไมลส์ เดวิสผู้ผสมผสานการด้น (Improvisation) ของแจ๊สกับรูปแบบดนตรีร็อก จนเกิดเป็นฟิวชั่นแจ๊ส	14
14	เฮอริบี แชนค็อก (ซ้ายสุด) หนึ่งในวงฟิวชั่นแจ๊สในช่วงแรก.....	14
15	แอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม หนึ่งในผู้บุกเบิกดนตรีบอสซาโนว่า	15
16	จาว กิลเบอร์ต หนึ่งในผู้บุกเบิกดนตรีบอสซาโนว่า	15
17	วินิชีเยส เดอ มอเรียส หนึ่งในผู้บุกเบิกดนตรีบอสซาโนว่า.....	16
18	ตัวอย่างกีตาร์สายในลอน.....	17
19	ภาพยนตร์เรื่อง Black Orpheus ของบราซิลที่นำเพลงบอสซาโนว่าไปประกอบ ในภาพยนตร์จนโด่งดังทำให้ดนตรีบอสซาโนว่าโด่งดังและแพร่หลาย.....	18
20	แอสทูท กิลเบอร์ต ภรรยาของจาว กิลเบอร์ตนักร้องผู้ที่ทำให้เพลงบอสซาโนว่า เป็นที่รู้จักทั่วโลก	18
21	บาร์เวโลโซสถานที่ที่ทอม โจบิมและวินิชีเยส เดอ มอเรียสเกิดแรงบันดาลใจ ในการแต่งเพลง The Girl From Ipanema.....	19
22	สแตน เกทซ์	20
23	ตัวอย่างตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif)	21
24	ตัวอย่างตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans-Serif)	21
25	ตัวอย่างตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script)	21
26	ตัวอย่างตัวอักษรแบบตัวคัดลายมือ (Text Letter)	22
27	ตัวอย่างตัวอักษรประดิษฐ์ (Display)	22
28	ตัวอย่างตัวอักษรแบบมีหัว	23

ภาพที่		หน้า
29	ตัวอย่างตัวอักษรแบบไม่มีหัว	23
30	ตัวอย่างตัวอักษรแบบเขียน	23
31	ตัวอย่างตัวอักษรแบบอาลักษณ์.....	24
32	ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตกรักร	24
33	การจัดวางตัวอักษรในบรรทัด	25
34	ขนาดต่างๆ ของตัวอักษร.....	26
35	หน่วยการวัดขนาดของตัวอักษร	26
36	โครงสร้างของตัวอักษรภาษาอังกฤษ.....	28
37	โครงสร้างส่วนต่างๆ ของตัวอักษรภาษาอังกฤษ.....	28
38	โครงสร้างตัวอักษรไทย.....	29
39	รูปแบบตัวอักษรไทย ก-จ.....	30
40	รูปแบบตัวอักษรไทย ฉ-ฐ.....	31
41	รูปแบบตัวอักษรไทย ท-ธ	32
42	รูปแบบตัวอักษรไทย น-ภ	33
43	รูปแบบตัวอักษรไทย ม-ส	34
44	รูปแบบตัวอักษรไทย ห-ฎ	35
45	รูปแบบตัวอักษรไทย ุ - '	36
46	รูปแบบตัวอักษรไทย , - ๑.....	37
47	รูปแบบตัวอักษรไทย ๒ - ๒	38
48	รูปแบบตัวอักษรไทย ๓ -	39
49	สกุลของตัวอักษร แบบที่ 1	41
50	สกุลของตัวอักษร แบบที่ 2	42
51	ทัศนธาตุ จุด	42
52	ทัศนธาตุ เส้นราบ	43
53	ทัศนธาตุ เส้นฉาก	43
54	ทัศนธาตุ เส้นทแยง.....	43
55	ทัศนธาตุ เส้นหยัก.....	43
56	ทัศนธาตุ เส้นโค้ง.....	44
57	รูปทรงเรขาคณิต 3 เหลี่ยม	44
58	รูปทรงเรขาคณิต 4 เหลี่ยม	44
59	รูปทรงเรขาคณิต วงกลม	44
60	รูปทรงอิสระ	45
61	รูปทรง 3 มิติ ทรงตัน หรือมวล.....	45

ภาพที่		หน้า
62	รูปทรง 3 มิติ ทรงโปร่ง หรือปริมาตร	45
63	รูปทรง 3 มิติ ทรงกลม	45
64	รูปทรง 3 มิติ ทรงกรวย	46
65	รูปทรง 3 มิติ รูปทรงอิสระ	46
66	การเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นรูปภาพ ของผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี...	53
67	งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศ	55
68	งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศ	56
69	งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศ	57
70	งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศ	58
71	งานออกแบบนิตยสารและหนังสือเกี่ยวกับดนตรีแจ๊สของไทย	59
72	งานออกแบบหนังสือเกี่ยวกับดนตรีแจ๊สของไทย	60
73	งานออกแบบโปสเตอร์เกี่ยวกับงานเทศกาลดนตรีแจ๊สของไทย	60
74	แบบอักษรชุดที่ 1	61
75	แบบอักษรชุดที่ 2	62
76	แบบอักษรชุดที่ 3	63
77	แบบอักษรชุดที่ 3 ที่ปรับเส้นดิ่งด้านหลังให้เป็นเส้นตรง	64
78	ภาพการศึกษาลักษณะของทะเล กลียวกคลื่น ระลอกคลื่น	65
79	แบบอักษรชุดที่ 4	66
80	แบบอักษรชุดที่ 5 ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	67
81	แบบอักษรชุดที่ 5 ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	68
82	แบบอักษรชุดที่ 5 ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	69
83	แบบอักษรชุดที่ 5 ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ	70
84	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ก ข ซ ค	71
85	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ค ช ง จ	72
86	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ฉ ซ ฌ	73
87	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ญ ฎ ฏ ฐ	74
88	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ท ฒ ณ ด	75
89	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ต ถ ท ธ	76
90	แบบอักษรที่สมบูรณ์ น บ ป ผ	77
91	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ฝ พ ฤ ภา	78
92	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ม ย ร ล	79
93	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ว ศ ษ ส	80
94	แบบอักษรที่สมบูรณ์ ห พ อ ฮ	81

ภาพที่		หน้า
95	แบบอักษรที่สมบูรณ ฤ ฎ ฦ ฎ 82	82
96	แบบอักษรที่สมบูรณ ะ ั ำ 83	83
97	แบบอักษรที่สมบูรณ ฦ ฦ 84	84
98	แบบอักษรที่สมบูรณ ุ ู ใ 85	85
99	แบบอักษรที่สมบูรณ ใ ใ 86	86
100	แบบอักษรที่สมบูรณ ุ ู + 87	87
101	แบบอักษรที่สมบูรณ ุ ู ๑ ๒ 88	88
102	แบบอักษรที่สมบูรณ ๓ ๔ ๕ ๖ 89	89
103	แบบอักษรที่สมบูรณ ๗ ๘ ๙ 90	90
104	แบบอักษรที่สมบูรณ ๙ ๙ 91	91
105	แบบอักษรในขนาดต่างๆ ..92.....	
106	แบบอักษร Kwanzanova Normal ..93.....	
107	แบบอักษร Kwanzanova Italic ..94.....	
108	แบบอักษร Kwanzanova Bold ..95.....	
109	แบบอักษร Kwanzanova Bold-Italic ..96.....	
110	ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย .1.12.....	
111	ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย .1.12.....	
112	ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย .1.13.....	
113	ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย .1.13.....	
114	ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย .1.14.....	
115	ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย .1.14.....	

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางเวลาแสดงพัฒนาการของดนตรีแจ๊ส	9
2	ตารางการเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี..	52
3	ตารางการสอบถามทิศทางการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี	54
4	ตารางแสดงผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่างความรู้สึกที่มีกับแบบอักษร Kwanzanova....	97
5	ตารางแสดงผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่างความชอบในแบบอักษร Kwanzanova	97
6	ตารางแสดงผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่างความรู้สึกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova นั้นมีความพลั้วไหวสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเลหรือไม่.....	98
7	ตารางแสดงผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่างความรู้สึกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova สามารถสื่อได้ถึงลักษณะของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สหรือไม่	98

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ดนตรีแจ๊สถือเป็นดนตรีประเภทหนึ่งที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความเป็นอิสระของการเล่นและแสดงจิตวิญญาณของนักดนตรีคนนั้นได้อย่างชัดเจน หากเราเริ่มศึกษาจากจุดกำเนิดของดนตรีแจ๊สจะเห็นได้ว่าดนตรีแจ๊สมีการพัฒนารูปแบบเสมอมา พัฒนาไปตามยุคสมัยของสังคมและมีการแตกแขนงออกเป็นสไตล์ดนตรีแบบต่างๆ อีกหลายสไตล์เช่น สวิง บิ๊กแบนด์ คูลแจ๊ส บ็อบบี้-บ๊อบ คอมเทมโพลารีแจ๊ส ฟิวชั่นแจ๊ส ละตินแจ๊ส บอสซาโนว่าแจ๊ส ฯลฯ แต่ดนตรีแจ๊สก็ยังคงรักษาเอกลักษณ์เฉพาะตัวไว้ได้อย่างเหนียวแน่นและยาวนานนับร้อยปี

บอสซาโนว่าแจ๊สเป็นดนตรีที่พัฒนามาจากดนตรีแนวละตินแจ๊สที่มีจังหวะสนุกสนานหล่อหลอมรวมกับดนตรีบ๊อบและแจ๊สเข้าด้วยกัน ทำให้ดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สมีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นอย่างสูงทั้งในด้านของจังหวะที่เบาสบาย ท่วงทำนองที่ไพเราะ ฟังง่ายติดหู ทำให้เข้าถึงอารมณ์ของเพลงได้ง่ายกว่าดนตรีแจ๊สในสไตล์อื่นๆ

ในยุคนี้อาจนับกลุ่มคนฟังดนตรีแจ๊สในประเทศไทยนั้นได้ขยายตัวมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากงานเทศกาล Jazz Festival ที่มีการจัดขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกๆ ปี การมาเปิดการแสดงคอนเสิร์ตของศิลปินแจ๊สระดับโลกหลายท่านและนอกจากนั้นยังมีศิลปินไทยที่มีผลงานในแนวดนตรีแจ๊สเพิ่มขึ้นกว่าแต่ก่อนอีกหลายท่าน ส่งผลให้มีนิตยสาร หนังสือ พ็อคเก็ตบุ๊กและงานสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สเกิดขึ้นอีกมากมาย

จากการสำรวจของผู้วิจัยพบว่างานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สนั้นไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สในสไตล์ไหน ล้วนมีการใช้แบบตัวอักษรเพียงไม่กี่ชุดในการออกแบบ ทำให้ขาดความหลากหลายในงานออกแบบ อีกทั้งแบบตัวอักษรที่นำมาใช้นั้นยังไม่สามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของดนตรีในแต่ละสไตล์ในตัวงานชิ้นนั้นได้อีกด้วย

ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากมีการศึกษาในเรื่องของการหาบุคลิกลักษณะของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สและนำมาออกแบบชุดตัวอักษรเพื่อแสดงบุคลิกลักษณะสำหรับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สขึ้นมา จะสามารถช่วยให้มีตัวเลือกเพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเพิ่มมากขึ้นและแบบตัวอักษรนี้ยังสามารถอธิบายบุคลิกลักษณะอารมณ์ของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สได้อีกด้วยอันจะเป็นประโยชน์ต่องานออกแบบที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สและเป็นแนวทางในการศึกษาต่อของผู้คนที่สนใจในงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊ส

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและออกแบบตัวอักษรเพื่อสร้างบุคลิกสำหรับคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส
2. เพื่อสร้างให้มีแบบตัวอักษรมารองรับงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส

สมมุติฐานของการศึกษา

ผลงานออกแบบชุดตัวอักษรในการวิจัยครั้งนี้ จะสามารถสร้างบุคลิกให้กับคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สได้ชัดเจนขึ้นและสร้างความหลากหลายให้กับงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับคนตรีแจ๊สได้

ขอบเขตของการศึกษา

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส
2. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการออกแบบตัวชุดอักษรไทยเพื่อสร้างบุคลิกสำหรับคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สจำนวน 1 ชุด
3. กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีลักษณะดังนี้
 - 3.1 ผู้เชี่ยวชาญในวงการดนตรีแจ๊ส
 - 3.2 ผู้ที่ฟังดนตรีแจ๊ส มาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 2 ปี
 - 3.3 ผู้เชี่ยวชาญในวงการการออกแบบตัวอักษร

ขั้นตอนของการศึกษา

1. การรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากข้อมูลด้านเอกสาร
2. ประวัติดนตรีแจ๊ส
3. ประวัติคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส
4. วิธีการออกแบบตัวอักษร
5. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรด้านแนวความคิดในการออกแบบและกระบวนการทำงาน
6. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีแจ๊สและบอสซาโนว่าแจ๊สเพื่อเก็บข้อมูลมาใช้ในการสรุปทิศทางของการออกแบบ
7. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาบุคลิกของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สและกำหนดแนวทางในการออกแบบ
8. ออกแบบชุดตัวอักษร
9. นำผลงานการออกแบบชุดตัวอักษรไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญโดยการสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลและนำมาใช้ในการปรับปรุงการออกแบบ
10. ปรับปรุงและแก้ไขงานออกแบบ
11. ประเมินประสิทธิภาพผลงานการออกแบบชุดตัวอักษรโดยใช้แบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูล

12. การใช้งานกับกลุ่มเป้าหมายและผู้เชี่ยวชาญ
13. สรุปผลการศึกษาโดยผลิตผลงานลงในสื่อวัสดุที่ดีเพื่อเผยแพร่ต่อไป
14. สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ข้อจำกัดของการศึกษา

1. ด้านบุคลากรเฉพาะด้าน เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญและศิลปินในด้านดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สในประเทศไทยที่เชี่ยวชาญดนตรีด้านนี้อย่างจริงจังมีจำนวนน้อยและอาศัยอยู่ที่ต่างประเทศจึงทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถติดต่อได้
2. ด้านงบประมาณ เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ใช้ทุนส่วนตัวโดยไม่มีองค์กรใดให้การสนับสนุนจึงสามารถทำได้ในขอบเขตที่จำกัด

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. แจ๊ส (Jazz) หมายถึงแนวดนตรีชนิดหนึ่งที่ริเริ่มและพัฒนาโดยกลุ่มคนแอฟริกันโดยมีจุดเริ่มต้นที่ประเทศสหรัฐอเมริกา
2. บอสซาโนว่าแจ๊ส (Bossa Nova Jazz) หมายถึงดนตรีแจ๊สแขนงหนึ่งที่พัฒนามาจากดนตรีแจ๊สและดนตรีละตินซึ่งมีรากฐานมาจากประเทศบราซิล
3. รูปแบบ (Style) หมายถึงลักษณะโดดเด่นที่บ่งบอกเรื่องราวที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม
4. ฟอนต์ (Font) หมายถึงตัวอักษรที่มีปัญชนะ สระ วรรณยุกต์ เครื่องหมาย ตัวเลข ที่ผ่านกระบวนการออกแบบและมีการจัดการด้วยระบบคอมพิวเตอร์ โดยจะสามารถนำมาใช้เป็นตัวพิมพ์บนแป้นพิมพ์เพื่อการสื่อสารได้

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

ในการวิจัยเรื่องการออกแบบชุดตัวอักษรเพื่อสร้างบุคลิกสำหรับดนตรีแนวบอสซาโนว่าแจ๊ส ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นข้อมูลในงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. ดนตรีแจ๊ส
 - 1.1 จุดเริ่มต้นของดนตรีแจ๊ส
 - 1.2 สไตล์ต่างๆ ของดนตรีแจ๊ส
 - 1.2.1 นิวออร์ลีอันหรือดิกซีแลนด์ (New Orleans-Dixieland)
 - 1.2.2 สวิง (Swing)
 - 1.2.3 บีบ็อพ (Be-bop)
 - 1.2.4 คูลแจ๊ส (Cool Jazz)
 - 1.2.5 ฮาร์ดบ็อพแจ๊ส (Hard Bop Jazz)
 - 1.2.6 อวองการ์ดแจ๊ส (Avant-Grade Jazz)
 - 1.2.7 ฟิวชั่นแจ๊ส (Fusion Jazz) หรือแจ๊สร็อก (Jazz Rock)
 - 1.2.8 บอสซาโนว่าแจ๊ส (Bossa Nova Jazz)
2. การออกแบบตัวอักษร (Font Design)
 - 2.1 ประเภทของตัวอักษรภาษาอังกฤษ
 - 2.2 ประเภทของตัวอักษรภาษาไทย
 - 2.3 ลักษณะของตัวอักษร
 - 2.4 ระดับชั้นของอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
 - 2.5 ขนาดของตัวอักษร
 - 2.6 โครงสร้างของตัวอักษรภาษาอังกฤษ
 - 2.7 โครงสร้างของตัวอักษรภาษาไทย
 - 2.8 รูปแบบตัวอักษรไทย
 - 2.9 สกูลของตัวอักษร
3. ทักษะที่มีผลต่อการออกแบบ
 - 3.1 จุด
 - 3.2 เส้น
 - 3.3 รูปร่าง
 - 3.4 รูปทรง

1. ดนตรีแจ๊ส

1.1 จุดเริ่มต้นของดนตรีแจ๊ส

ดนตรีแจ๊สมีจุดเริ่มต้นขึ้นในช่วงระหว่างปลายศตวรรษที่ 19 กับต้นศตวรรษที่ 20 ในดินแดนทางตอนใต้ของประเทศสหรัฐอเมริกา โดยภายหลังจากช่วงค้นพบโลกใหม่การสร้างอาณานิคมตามประเทศต่างๆ ประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการนำทาสชาวแอฟริกันตะวันตก เข้ามาทำงานเป็นจำนวนมากซึ่งชาวแอฟริกันตะวันตกต่างเผ่าเหล่านั้นล้วนแต่มีวัฒนธรรมเป็นของตัวเองทั้งสิ้น



ภาพที่1 แรงงานทาสชาวแอฟริกัน

ที่มา : อนันต์ ลือประดิษฐ์, Jazz อีสรภาพทางดนตรีของมนุษยชาติ (กรุงเทพมหานคร: บริษัทเนชั่นมัลติมีเดีย กรุ๊ป จำกัด (มหาชน), 2545), 21

ในการเข้ามาทำงานของแรงงานทาสผิวดำในประเทศสหรัฐอเมริกานั้น ส่วนใหญ่จะเข้ามาจากเมืองนิวยอร์ก เพราะเมืองนิวยอร์กนั้นเป็นเมืองท่าที่อยู่ปากแม่น้ำฮัดสันซึ่งเมืองนิวยอร์กมีคนหลากหลายเชื้อชาติอาศัยอยู่ไม่ว่าจะเป็นฝรั่งเศส สเปน อังกฤษ อิตาลี เยอรมัน แอฟริกัน ฯลฯ จึงจัดเป็นเมืองที่มีความโดดเด่นทางวัฒนธรรมค่อนข้างสูง เอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของชาวแอฟริกันคือการใช้เสียงเพลงเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ของชีวิตไม่ว่าจะเป็นการร้องรำทำเพลง การพุดจา ฯลฯ ล้วนแล้วแต่มีจังหวะจะโคนทั้งสิ้น

หลังจากช่วงสงครามสภาพความเป็นอยู่ของแรงงานชาวแอฟริกันต่างๆ เหล่านั้นดีขึ้น ภายหลังจากมีการประกาศเลิกทาสในประเทศอเมริกาแล้วทาสชาวแอฟริกันต่างๆ นั้นส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในประเทศอเมริกาและทำงานขายแรงงานต่างๆ เช่นการทำงานปศุสัตว์ การทำไร่ การปลูกฝ้าย เป็นนักดนตรีและทำงานตามสถานเริงรมย์ต่างๆ จากการที่ได้ซึมซับอิทธิพลทางดนตรีของคนผิวขาวมาเป็นเวลานาน จึงเกิดการผสมผสานทางดนตรีกันขึ้น เนื่องจากนักดนตรีผิวดำส่วน

ใหญ่นั้นไม่คุ้นเคยกับการเขียนและอ่านตัวโน้ตแบบนักดนตรีผิวขาว การเล่นดนตรีส่วนใหญ่ของนักดนตรีผิวดำส่วนใหญ่จึงมากจากการฟังซึ่งบางครั้งอาจจำตัวโน้ตของเพลงได้ไม่หมด เกิดการลองผิดลองถูกมีการเล่นเติมตามความพอใจของตนทำให้เกิดการด้น (Improvisation) ซึ่งภายหลังได้กลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างหนึ่งของดนตรีแจ๊ส ในช่วงต้นนั้นการด้น นั้นยังไม่ใช่ที่ยอมรับและนิยมมากนัก แต่เมื่อนักดนตรีมีส่วนในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้นทั้งในสถาน บ้านเพิง ห้องอาหาร งานรื่นเริง ขบวนพาเรดต่างๆ คนส่วนใหญ่จึงเกิดการซึมซับและยอมรับใน เวลาต่อมา

การลองผิดลองถูกของนักดนตรีผิวดำนั้น ก่อให้เกิดโน้ตที่ผิดเพี้ยนไปบวกกับการใส่จังหวะซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นของดนตรีของชาวแอฟริกันเกิดเป็นดนตรีซึ่งได้พัฒนามาเป็นดนตรีแจ๊สในภายหลัง ซึ่งแนวดนตรีที่เกิดขึ้นมาและเป็นพื้นฐานในการพัฒนามาเป็นดนตรีแจ๊สนั้นคือดนตรีบลูส์ (Blues) และดนตรีเร็กไทม์ (Ragtime)

ดนตรีเร็กไทม์เกิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ดนตรีเร็กไทม์นั้นเป็นดนตรีสำหรับเปียโน เพลงส่วนใหญ่เน้นท่วงทำนองอันไพเราะและนิยมใช้จังหวะซัด (Syncopation) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากดนตรีมาร์ชมาเสริมให้รู้สึกสนุกสนานยิ่งขึ้น นิยมเล่นกันตามงานเต้นรำและงานรื่นเริงต่างๆ นักดนตรีผู้ที่ถือเป็นราชาของดนตรีเร็กไทม์นั้นได้แก่ สก็อต จ็อบลิน (Scott Joblin) เจ้าของเพลงฮิตอย่าง Maple Leaf Rag



ภาพที่ 2 สก็อต จ็อบลิน

ที่มา : Mark C. Gridley, Jazz Style : History and Analysis (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 36

ดนตรีบลูส์ (Blues) เป็นที่รู้จักกันในช่วงปลายปี 1890 เป็นต้นมา จากการลองผิดลองถูกของนักดนตรีชาวแอฟริกัน ด้านเนื้อหาส่วนใหญ่กล่าวถึงเรื่องของการเจ็บปวดทรมาน การถูกกดขี่จากชาวผิวขาว ความยากจนข้นแค้น ความเหลื่อมล้ำของสภาพสังคม ฯลฯ ด้านดนตรีมีลักษณะเด่นในด้านของโน้ตดนตรีที่เพี้ยนไปจากบันไดเสียงปกติซึ่งทั่วไปเรียกว่าบลูส์โน้ต (Blues Note)

อีกลักษณะเด่นหนึ่งของดนตรีบลูส์ได้แก่การสไลด์เสียงกีตาร์ (Slide) นักดนตรีผู้ที่ถือเป็นต้นแบบของดนตรีบลูส์นั้นได้แก่ โรเบิร์ต จอห์นสัน (Robert Johnson) เจ้าของเพลงฮิตอย่าง Cross Road Blues



ภาพที่ 3 โรเบิร์ต จอห์นสัน

ที่มา : [Robert Johnson](http://copiah.msgenweb.org/Resources/Reference/Profiles/Johnson__Robert_johnson__robert.html) [Online], accessed 30 January 2010. Available from http://copiah.msgenweb.org/Resources/Reference/Profiles/Johnson__Robert_johnson__robert.html

จากการผสมผสานระหว่างดนตรีบลูส์และดนตรีแอฟริกัน จนก่อให้เกิดดนตรีแจ๊สขึ้นในยุครากการเล่ดนตรีแจ๊สนั้นนิยมใช้เครื่องดนตรีเพียงแค่ 6-7 ชิ้นเท่านั้น โดยจะมีเครื่องดนตรีดังนี้ เปียโน (Piano) แบนโจ (Banjo) คลาริเน็ต (Clarinet) ทรอมโบน (Trombone) เบส (Bass) และกลอง (Drum) ภายหลังได้มีการเพิ่มเติม กีตาร์ (Guitar) ทรัมเป็ต (Trumpet) ทูบ้า (Tuba) และบางวงก็ได้เพิ่มแซ็กโซโฟน (Saxophone) เข้าไปด้วย



ภาพที่ 4 วงดนตรีแจ๊สในยุคแรก

ที่มา : Mark C. Gridley, [Jazz Style : History and Analysis](#) (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 52

ในยุคแรกนั้นผู้คนเรียกดนตรีชนิดนี้ว่าฮอต มิวสิค (Hot Music) เพราะยังไม่มีคำจำกัดความจนต่อมาในภายหลังเมื่อวง The Original Dixieland Jazz Band ซึ่งเป็นวงดนตรีของคนผิวขาวโด่งดังขึ้นมาจึงทำให้ผู้คนติดปากคำว่า Jazz และใช้เป็นคำเรียกดนตรีประเภทนี้เรื่อยมา



ภาพที่ 5 วงดนตรี The Original Dixieland Jazz Band

ที่มา : Mark C. Gridley, Jazz Style : History and Analysis (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 53

หากพูดถึงดนตรีแจ๊สส่วนใหญ่ต้องพูดถึงเมืองนิวออร์ลีอัน (New Orleans) ในฐานะที่เป็นเมืองที่รวบรวมผู้คนไว้หลายเชื้อชาติทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมทางดนตรีจนกลั่นกรองออกมาเป็นดนตรีแจ๊สและได้ก่อให้เกิดนักดนตรีแจ๊สที่มีชื่อเสียงระดับโลกขึ้นหลายคนเช่น หลุยส์ อาร์มสตรอง (Louis Armstrong) ดุค แอลลิงตัน (Duke Ellington) เบนนี กูดแมน (Benny Goodman) จอห์น โคลเทรน (John Coltrane) และชาร์ลี ปาร์คเกอร์ (Charlie Parker)



ภาพที่ 6 หลุยส์ อาร์มสตรอง

ที่มา : Mark C. Gridley, Jazz Style : History and Analysis (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 71

ภายหลังมีการเพิ่มแซกโซโฟนเข้าไปในวงด้วย ประเภทของเครื่องเคาะจังหวะได้แก่ กลองชุดและทูบา ประเภทของเครื่องประกอบทำนองได้แก่ เปียโน แบนโจและกีตาร์ ส่วนการ บรรเลงนั้นส่วนใหญ่ จะใช้การอิมโพรไวเซชันเป็นหลัก นักร้องและนักดนตรีที่มีชื่อเสียงของโลกในยุคนี้ได้แก่ หลุยส์ อาร์มสตรอง (Louis Armstrong) เอลลา ฟิทซ์เจอร์ลด์ (Ella Fitzgerald) บิลลี ฮอลิเดย์ (Billy Holiday) จุดเด่นของนักร้องเพลงแจ๊สคือการ “สแกต” (Scat) ซึ่งเป็นการเปล่งเสียงหรือฮัมเพลง แทนการใช้เครื่องดนตรีเรียกอีกอย่างว่าการอิมโพรไวเซชันโดยใช้เสียงร้องนั่นเอง

1.2.2 สวิง (Swing) ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงปี 1935 ถึง 1945 คำว่าสวิง ในประเภทของดนตรีแจ๊สนั้นใช้ฟังก็ได้ใช้ประกอบการเต้นก็ได้ ถือเป็นการผสมผสานโดยการนำเอา ดนตรีที่มีพื้นฐานจากดนตรีแจ๊สมารวมกับดนตรีป๊อป จุดเด่นของสวิงคือการให้เครื่องดนตรีตัวใดตัว หนึ่งบรรเลงเดี่ยวเพื่อให้เกิดความโดดเด่นมากขึ้น สวิงนั้นจะบรรเลงโดยวงขนาดใหญ่ใช้นักดนตรี ประมาณ 14-20 คน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท เครื่องดนตรีคือเครื่องเป่าประเภททองเหลืองได้แก่ แซกโซโฟนและคลาริเน็ต ประเภทของเครื่องเคาะจังหวะได้แก่ กลองชุด ประเภทของเครื่องประกอบ ทำนองได้แก่ เปียโน กีตาร์และเบส นักดนตรีที่มีชื่อเสียงส่วนใหญ่มักเป็น เจ้าของวงดนตรีด้วยเช่น ดุค แอลลิงตัน (Duke Ellington) เค้าท์ เบย์ซี (Count Basie) และเบนนี่กู๊ดแมน (Benny Goodman) ซึ่งได้รับสมญานามว่าราชาแห่งเพลงสวิง



ภาพที่ 8 วงดนตรีสวิง ของดุค แอลลิงตัน

ที่มา : Mark C. Gridley, *Jazz Style : History and Analysis* (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 108

1.2.3 บีบ๊อป (Be-bop) เป็นดนตรีแจ๊สที่ถูกพัฒนามาในช่วงต้นทศวรรษ 1940 บีบ๊อปเป็นดนตรีที่มีลักษณะโครงสร้างซับซ้อนทั้งด้านทำนองและด้านการประสานเสียงด้วยจังหวะ ที่แปลกไม่เป็นไปตามปกติ ทำให้ผู้ฟังต้องตั้งใจฟังอย่างจริงจังมากกว่าใช้เป็นเพลงประกอบการ เต้นรำ นักดนตรีผู้บรรเลงเพลงที่มีหน้าที่โซโล่นั้นส่วนมากจะเป็นคนที่เล่นแซกโซโฟน ทรัมเปตและ

เปียโน นักดนตรีที่มีชื่อเสียงของบีบ๊อป ได้แก่ ชาร์ลี ปาร์คเกอร์ (Charlie Parker : Saxophone) ดิสซี่ กิลเลสปี (Dizzy Gillespie : Trumpet) และเทโลเนียส มังก์ (Thelonious Monk : Piano) บีบ๊อปได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อยๆ จนถึงช่วงกลางทศวรรษ 1940 ถึง 1950



ภาพที่ 9 เทโลเนียส มังก์

ที่มา : Mark C. Gridley, Jazz Style : History and Analysis (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 108

นักดนตรีแจ๊สต่างๆ ล้วนพากันคิดค้นการเล่นดนตรีในแนวใหม่ๆ ที่ฉีกออกไปจากแนวทางเดิมๆ นักดนตรีสำคัญในยุคของบีบ๊อป ไมลส์ เดวิส (Miles Davis) ได้ค้นหาแนวทางจนเกิดดนตรีคูลแจ๊ส (Cool Jazz) ดังจะกล่าวในหัวข้อต่อไป

1 .2.4 คูลแจ๊ส (Cool Jazz) เป็นดนตรีแจ๊สอีกประเภทหนึ่งซึ่งพัฒนาคู่กับบีบ๊อปมาในช่วงปลายของทศวรรษ 1940 และต้นทศวรรษ 1950 คูลแจ๊สมีความนิ่มนวลกว่าบีบ๊อปคล้ายกับการผสมกันระหว่างดนตรีสวิงกับดนตรีคูลแจ๊ส แล้วลดความสนุกสนานลงอีกส่วนหนึ่ง ท่วงทำนองการบรรเลงของคูลแจ๊สจะฟังสบายๆ เรียบๆ เนิบนาบ นุ่มนวล เน้นการเรียบเรียงเสียงประสานก่อนที่จะเล่นและตัวเพลงจะมีความยาวกว่าบีบ๊อป นักดนตรีที่มีชื่อเสียงของคูลแจ๊สได้แก่ ไมลส์ เดวิส (Miles Davis) เช็ต เบเกอร์ (Chet Baker) จอห์น โคลเทรน (John Coltrane) บีบี คิงส์ (B.B. King) และสแตน เก็ทซ์ (Stan Getz) แต่ในยุคที่รุ่งเรืองที่สุดของคูลแจ๊สนั้นก็ยังได้เกิดการแตกแขนงของดนตรีแจ๊สออกไปอีกหลายสายด้วยกัน



ภาพที่ 10 วงดนตรีของเจ็ต เบเกอร์

ที่มา : Mark C. Gridley, *Jazz Style : History and Analysis* (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 174

1.2.5 ฮาร์ดบ๊อป แจ๊ส (Hard-Bop Jazz) ฮาร์ดบ๊อป แจ๊ส (Hard-Bop Jazz) เป็นดนตรีแจ๊สที่เน้นจังหวะเป็นตัวนำผสมผสานกับแนวทางของดนตรีบิบลูส์และมีการผสมผสานกลิ่นไอของดนตรีฟังค์ก็เพื่อเพิ่มความสนุกสนานให้มากขึ้น ในยุคนี้มีคำเรียกแนวดนตรีเพิ่มขึ้นอีกหลายแนวเพลง ไม่ว่าจะเป็นโมดัลแจ๊ส (Modal Jazz) โพสต์ บ๊อป (Post Bop) แต่ถึงอย่างไรก็ถือว่าเป็นเพียงแขนงหนึ่งของฮาร์ดบ๊อปทั้งสิ้น นักดนตรีที่มีชื่อเสียงของฮาร์ดบ๊อปแจ๊สได้แก่ จอห์น โคลเทรน (John Coltrane) ซันนี่ โรลลินส์ (Sunny Rollin)

1.2.6 อวองการ์ด แจ๊ส (Avant-Garde) หลังจากช่วงยุคทองของดนตรีแจ๊สอวองการ์ดแจ๊สเป็นดนตรีแจ๊สในแนวใหม่ซึ่งต่างไปจากเดิมอย่างเด่นชัด ซึ่งฟรีแจ๊สถือเป็นอีกหนึ่งแขนงของดนตรีแนวอวองการ์ดถูกพัฒนามาในช่วงทศวรรษ 1960 ออร์เน็ตต์ โคลแมน (Ornett Coleman) นักเป่าอัลโตแซกโซโฟนซึ่งไม่เคยเรียนทฤษฎีดนตรีมาก่อน แต่ออร์เน็ตต์มีความคิดที่ไม่ต้องการยึดรูปแบบแจ๊สดั้งเดิมไว้ คือการมีท่วงทำนองหลักและบรรเลงแบบการด้น (Improvisation) จากทำนองหลักอีกที จึงทำให้การบรรเลงเพลงมีความเป็นอิสระทั้งในด้านทำนอง รูปแบบและการประสานเสียง ออร์เน็ตต์จึงร่วมการค้นคิดกับเซซิล เทย์เลอร์ (Sasil Taylor) และซัน รา (Sun Ra) เพื่อสร้างดนตรีแนวฟรีแจ๊สขึ้น การบรรเลงดนตรีในแนวฟรีแจ๊สนั้นเน้นการเปลี่ยนคอร์ดแบบง่าย ๆ ตัดความซับซ้อนทิ้งไปและใช้ปฏิภาณไหวพริบของตัวนักดนตรีเป็นที่ตั้งในการเล่นให้ลื่นไหลไปให้เข้ากับอารมณ์ของดนตรีโดยรวม นักดนตรีที่มีชื่อเสียงของอวองการ์ด แจ๊ส ได้แก่ ออร์เน็ตต์ โคลแมน (Ornett Coleman) จอห์น โคลเทรน (John Coltrane) อีริก ดอล์ฟฟี (Eric Dolphie) อาร์ชี เช็ป (Archie Chep) ฟาร์โรว์ แซนเดอร์ (Pharoh Sander) ชาร์ล มิงกัส (Charle Mingus) ฯลฯ



ภาพที่ 11 เซซิล เทย์เลอร์ หนึ่งในผู้คิดค้นดนตรีฟรีแจ๊ส

ที่มา : Mark C. Gridley, *Jazz Style : History and Analysis* (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 279



ภาพที่ 12 ออร์เน็ต โคลแมน แกนนำหลักในการคิดค้นดนตรีฟรีแจ๊ส

ที่มา : Mark C. Gridley, *Jazz Style : History and Analysis* (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 275

1.2.7 ฟิวชั่น แจ๊ส (Fusion Jazz) หรือแจ๊ส ร็อค (Jazz Rock) คำว่าฟิวชั่น (Fusion) เป็นคำที่ใช้เรียกดนตรีแจ๊สที่มีส่วนผสมของดนตรีร็อค ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 ถือเป็นช่วงที่ดนตรีร็อคมีอิทธิพลเพิ่มขึ้น ผู้คนให้ความสนใจในดนตรีร็อคมากขึ้นจึงทำให้ไมล์ส เดวิส (Miles Davis) ได้ค้นคิดวิธีการนำการด้น (Improvisation) ไปใช้ในการบรรเลงดนตรีโดยใช้รูปแบบจังหวะของดนตรีร็อค จะเห็นได้ว่านักดนตรีแจ๊สที่นิยมเล่นเพลงในแนวฟิวชั่นนั้นจะมีการใช้เครื่องดนตรีที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้นเช่น กีตาร์ไฟฟ้า เบสไฟฟ้า คีย์บอร์ด มาเล่นประกอบ กับเครื่องดนตรีแจ๊สแบบดั้งเดิมด้วยการผสมผสานที่ลงตัวทำให้ฟิวชั่นแจ๊สนั้นแทรกซึมสู่คนฟังทุกกลุ่ม มีนักดนตรีมากมายที่หันมาเล่นดนตรีฟิวชั่นแจ๊สทั้งจากนักดนตรีแจ๊สในยุคเดิมและนักดนตรีหน้าใหม่ ศิลปินที่มีชื่อเสียงของฟิวชั่นแจ๊สได้แก่ ไมล์ส เดวิส (Miles Davis) เฮอร์บี แฮนค็อก (Herbie Hancock) ชิค โครเรีย (Chick Corea) แพท เมธินี (Pat Metheny) วงมหาวิษณุ ออเครสตรา (Mahavihnu Orchestra) และบ๊อบ เจมส์ (Bob James) เป็นต้น



ภาพที่ 13 ไมล์ เดวิส ผู้ผสมผสานการด้น (Improvisation) ของแจ๊สกับรูปแบบดนตรีร็อคจนเกิดเป็นฟิวชั่นแจ๊ส

ที่มา : Electric Miles – London 1971 [Online], accessed 30 January 2010. Available from <http://www.last.fm/music/Antônio+Carlos+Jobim/+images/2245888>



ภาพที่ 14 เฮอริปี แชนค็อก (ซ้ายสุด) หนึ่งในวงฟิวชั่น แจ๊ส ในช่วงแรก

ที่มา : Mark C. Gridley, Jazz Style : History and Analysis (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 349

1.2.8 บอสซาโนว่า แจ๊ส (Bossa-Nova Jazz) ดนตรีบอสซาโนว่านั้นถือกำเนิดขึ้นในประเทศบราซิลในช่วงปลายปีค.ศ. 1958 โดยมี จาว กิลเบอร์ต (João Gilberto) นักร้องและนักกีตาร์ แอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม (Antonio Carlos Jobim) หรือทอม โจบิม นักเปียโนและกีตาร์ วินิเซียส เดอ มอเรียส (Vinícius de Moraes) กวีและนักแต่งเพลงเป็นผู้ร่วมกันให้กำเนิดดนตรีในแนวบอสซาโนว่าขึ้นมาจากการผสมผสานจังหวะของดนตรีแซมบ้าซึ่งถือเป็นดนตรีพื้นบ้าน

ของประเทศบราซิล ซึ่งมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นในด้านจังหวะที่สนุกสนานที่ผนวกกับอิทธิพลทางดนตรีจากโปรตุเกสทั้งยังผสมเข้ากับท่วงทำนองที่ฟังสบาย เมโลดี้ที่ไพเราะ เรียบง่าย เน้นนาบแต่ นุ่มนวล เน้นการเรียบเรียงเสียงประสานที่ประณีตของดนตรีคูลแจ๊สก่อให้เกิดเป็นดนตรีคลื่นลูกใหม่ จึงถูกขนานนามว่า “บอสซาโนว่า” (บอสซาแปลว่าคลื่น โนวาแปลว่าใหม่)



ภาพที่ 15 แอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม หนึ่งในผู้บุกเบิก ดนตรีบอสซาโนว่า
ที่มา : [Antônio Carlos Jobim's pictures](http://www.last.fm/music/Ant%C3%93nio+Carlos+Jobim/+images/2245888) [Online], accessed 30 January 2010. Available from [http://www.last.fm/music/Antônio+ Carlos+Jobim/+images/2245888](http://www.last.fm/music/Ant%C3%93nio+Carlos+Jobim/+images/2245888)



ภาพที่ 16 จาว กิลเบอร์ต หนึ่งในผู้บุกเบิก ดนตรีบอสซาโนว่า
ที่มา : [History of Bossanova](http://www.historyofthings.com/history-of-bossa-nova) [Online], accessed 30 January 2010. Available from [http://www.history ofthings.com/history-of-bossa-nova](http://www.historyofthings.com/history-of-bossa-nova)



ภาพที่ 17 วินีเชียส เดอ มอเรียส หนึ่งในผู้บุกเบิก ดนตรีบอสซาโนว่า

ที่มา : [Vinicius pictures](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vinicius.jpg) [Online], accessed 30 January 2010. Available from <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vinicius.jpg>

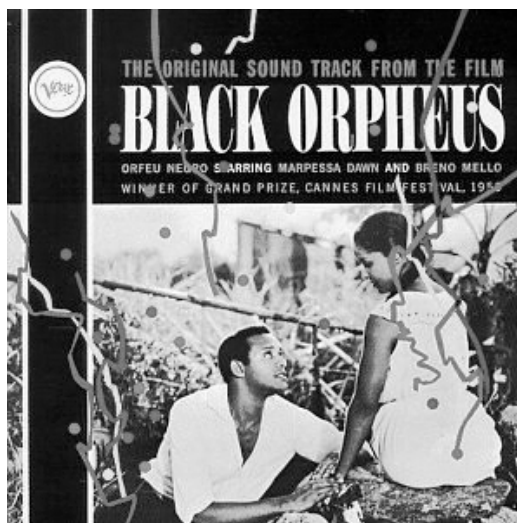
บอสซาโนว่าจัดเป็นดนตรีแจ๊สที่ฟังสบายๆ เบาๆ ไพเราะนุ่มนวล อ่อนโยนให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ในด้านดนตรีนั้นเพลงบอสซาโนว่าส่วนใหญ่จะไม่เน้นจังหวะกระตักในเพลง และไม่มีจังหวะขัดจังหวะ (Syncopation) เหมือนกับดนตรีแจ๊สในยุคต่างๆ ที่ผ่านมา การเลือกใช้คอร์ดในเพลงโดยมากจะเน้นที่ความโปร่ง โล่ง ให้เสียงเมโลดี้ที่ฟังแล้วรู้สึกสบาย ในช่วงแรกดนตรีบอสซาโนว่านั้นไม่ได้จัดเป็นดนตรีแจ๊สทีเดียวนัก แต่เนื่องจากนักดนตรีที่เล่นดนตรีบอสซาโนว่านั้นส่วนใหญ่เป็นนักดนตรีแจ๊ส จึงได้มีการเติมช่วงของการอิมโพรไวเซชั่นเพิ่มเข้าไปอีกเล็กน้อยจึงทำให้ดนตรีบอสซาโนว่าถือเป็นอีกแขนงหนึ่งของดนตรีแจ๊ส ในด้านเสียงร้องก็จะเป็นการร้องที่ไม่ค่อยมีการเน้นคำ (Accent) ผู้ขับร้องจะร้องอย่างสบายๆ เพื่อให้เสียงที่ออกมาบางเบา นุ่มนวล คลอไปกับทำนองของดนตรีเพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของเพลง ส่วนในด้านของเครื่องดนตรี ดนตรีบอสซาโนว่าส่วนใหญ่จะนิยมใช้กีตาร์สายไนลอน ไม่นิยมเล่นด้วยปิ๊ก (Pick) จะนิยมใช้มือเล่นเนื่องจากเสียงที่ได้จะค่อนข้างใสและทุ้ม ฟังแล้วให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน นอกจากนี้ยังเน้นการใช้เปียโนเป็นเครื่องดนตรีหลักซึ่งถือว่าเป็นสะพานเชื่อมที่ดีระหว่างดนตรีบอสซาโนว่ากับดนตรีแจ๊ส ส่วนกลองและเครื่องเคาะต่างๆ นั้นก็ถือเป็นอีกหนึ่งเอกลักษณ์สำคัญของดนตรีแขนงนี้ นอกจากนี้จาว กิลเบอร์ตो ยังค้นพบเทคนิคการร้องเพลงด้วยเสียงเบาๆ และการอัดเสียงในห้องน้ำซึ่งทำให้เสียงที่ได้ก้องกังวาล นุ่มนวล ปราศจากการสั่นของเสียง



ภาพที่ 18 ตัวอย่างกีตาร์สายไนลอน

ที่มา : Handcrafted Classic Series with Solid Spruce Top [Online], accessed 30 January 2010. Available from <http://www.yamaha.com/guitars/products/productdetail.html?CNTID=60097&CTID=5067000#>

ผลงานเพลงที่ทำให้บอสซาโนว่าเป็นที่รู้จักและแพร่หลาย เกิดขึ้นหลังจากที่ จาว กิลเบอร์ตี ได้ออกจำหน่ายอัลบั้ม *Chega de Saudade* ของ Elizete Cardoso ศิลปินสาว ชาวบราซิลที่ จาว กิลเบอร์ตี ทอม โจบิมและวินิซีียส เดอ มอเรียส ได้ร่วมกันแต่งเนื้อร้อง ทำนอง และบันทึกเสียงในปี 1959 ทำให้เพลง *Chega de Saudade* ถือเป็นเพลงที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นเพลงบอสซาโนว่าเพลงแรกและอัลบั้มที่กล่าวมานี้ก็ถูกนำไปใช้ประกอบภาพยนตร์เรื่อง *Black Orpheus* ของบราซิลจนโด่งดังไปทั่วบราซิลและแถบละตินอเมริกา ทั้งยังได้มีการแพร่กระจายไปยังอเมริกาเหนือและได้รับความนิยมในหมู่นักดนตรีแจ๊สชาวอเมริกันด้วย ส่งผลให้ในปี 1963 อัลบั้มต่างๆ ในแนวบอสซาโนว่าเช่นอัลบั้มของชาร์ลี เบิร์ด (Charlie Byrd) อัลบั้มของสแตน เก็ทซ์ (Stan Getz) และอัลบั้มของแอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม (Antonio Carlos Jobim) ก็ยิ่งตอกย้ำให้ดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สโด่งดังและเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในความเป็นสากลและอยู่ในตลาดดนตรีโลก มาหลายสิบปีจนถึงทุกวันนี้



ภาพที่ 19 ภาพยนตร์เรื่อง Black Orpheus ของบราซิลที่นำเพลงบอสซาโนว่าไปประกอบในภาพยนตร์
จนโด่งดัง ทำให้ดนตรีบอสซาโนว่าโด่งดังและแพร่หลาย

ที่มา : [Photos from Black Orpheus \[Online\]](http://www.imdb.com/media/rm759340288/tt0053146), accessed 30 January 2010. Available from
<http://www.imdb.com/media/rm759340288/tt0053146>



ภาพที่ 20 แอสทรูท กิลเบอร์ตี ภรรยาของจาว กิลเบอร์ตี นักร้องผู้ที่ทำให้เพลงบอสซาโนว่าเป็น
ที่รู้จักทั่วโลก

ที่มา : [Astrud Gilberto's pictures \[Online\]](http://www.last.fm/music/Astrud+Gilberto/+images/138790), accessed 30 January 2010. Available from
<http://www.last.fm/music/Astrud+Gilberto/+images/138790>

เพลงบอสซาโนว่าเพลงแรกที่ได้ชื่อว่าเป็นเพลงที่ประสบความสำเร็จตลอดกาล นั้นได้แก่เพลง The Girl From Ipanema จากเสียงร้องของแอสทรูด กิลเบอร์ต (Astrud Gilberto) ภรรยาของจาว กิลเบอร์ต ในอัลบั้ม Getz/Gilberto ที่ได้แอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม แต่งทำนอง วินเซียส เดอ มอเรียน แต่งคำร้อง ภาษาโปรตุเกส สเตน เก็ทซ์และจาว กิลเบอร์ต ร่วมกันบันทึกเสียง อีกทั้งในปี 1965 เพลง The Girl From Ipanema นี้ก็ได้รับรางวัลแกรมมี่อะวอร์ดอีกด้วย แสดงให้เห็นถึงการเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางของคนตรีบอสซาโนว่า มีเรื่องเล่าว่าแรงบันดาลใจในการแต่งเพลง The Girl From Ipanema ของทั้งคู่นั้นมาจากการที่ทุกวันขณะที่ทอม โจบิมและวินเซียส เดอ มอเรียน นั่งดื่มกันอยู่ที่บาร์ชื่อ "เวโลโซ" (Veloso) นั้นจะมีสาวน้อยวัย 15 ปีคนหนึ่งซึ่งพักอาศัยอยู่ที่ละแวกถนนมอนเทเนโกรเดินผ่านบาร์เวโลโซ ซึ่งทั้งสองนั่งอยู่ไปที่ชายหาดอิปานีมาทุกวัน ด้วยเหตุนี้จึงกลายมาเป็นหนึ่งในเพลงบอสซาโนว่าที่ประสบความสำเร็จตลอดกาล



ภาพที่ 21 บาร์เวโลโซ สถานที่ที่ทอม โจบิม และวินเซียส เดอ มอเรียน เกิดแรงบันดาลใจในการแต่งเพลง The Girl From Ipanema

ที่มา : The Girl from Ipanema [Online], accessed 30 January 2010. Available from <http://www.flickr.com/photos/mylaboratory/2783843595/>

นักดนตรีที่มีชื่อเสียงของบอสซาโนว่าแจ๊สได้แก่ แอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม (Antonio Carlos Jobim) สเตน เก็ทซ์ (Stan Getz) จาว กิลเบอร์ต (João Gilberto) และชาร์ลี เบิร์ด (Charlie Byrd) นักร้องที่มีชื่อเสียงของ บอสซาโนว่า ได้แก่ แอสทรูด กิลเบอร์ต (Astrud Gilberto) เอลลา ฟิทซ์เจอร์อัลด์ (Ella Fitzgerald) ลิซ่า โอนะ (Lisa Ono)



ภาพที่ 22 สแตน เก็ทซ์

ที่มา : Mark C. Gridley, Jazz Style : History and Analysis (New Jersey : Prentice-Hall, Inc., 1993), 161

2. การออกแบบตัวอักษร (Font Design)

ฟอนต์ (Font หรือชื่อเดิมสะกดว่า Fount) มีที่มาจากคำว่า Fonte มีความหมายว่า หลอมละลาย เนื่องจากตัวพิมพ์ในสมัยแรกนั้นมาจากการหลอมโลหะเป็นแม่พิมพ์แยกเป็นตัวอักษร เมื่อต้องการพิมพ์ก็ต้องนำตัวอักษรเหล่านั้นมาเรียงจนได้เป็นคำและประโยคตามต้องการแล้ว จึงนำไปพิมพ์ลงบนหน้ากระดาษและได้มีการพัฒนาการพิมพ์ชนิดต่างๆ เรื่อยมา จนในช่วงปี ค.ศ. 1980 เรื่อยมา มีการนำตัวพิมพ์เข้ามาเก็บเป็นข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถเรียกใช้ได้ทันที ในการออกแบบพร้อมกับการจัดวางองค์ประกอบอื่นๆ ทำให้มีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น

ในการออกแบบนั้นจะใช้ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบหนึ่งของงานโดยบางครั้งจะใช้ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบหลัก แต่ในงานชิ้นตัวอักษรก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งในงานออกแบบงานออกแบบบางชิ้นอาจจะใช้ตัวอักษรหลายประเภทหรือใช้ตัวอักษรเพียงประเภทเดียว โดยสามารถแบ่งประเภทของตัวอักษรได้ดังต่อไปนี้

2.1 ประเภทของตัวอักษรภาษาอังกฤษ

2.1.1 ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) เป็นตัวอักษรที่มีเส้นยื่นที่ปลายฐานเป็นปลายตัวอักษรในทางราบ เส้นของตัวอักษรจะมีความหนา-บางไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร ในอดีตนิยมใช้ในการเรียงข้อความที่ค่อนข้างยาวเพราะเชื่อว่าทำให้อ่านง่ายกว่าตัวหนังสือแบบไม่มีเชิง (ตัวอย่างตัวอักษรที่สำคัญ ในประเภทนี้ได้แก่ Font Times New Roman)

Typography

ภาพที่ 23 ตัวอย่างตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif)

2.1.2 ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans-Serif) เป็นตัวอักษรที่มีความเรียบง่ายไม่เหมือนแบบแรกคือเป็นตัวอักษรที่ไม่มีเส้นยืนที่ปลายฐาน เส้นของตัวอักษรจะมีความหนา-บางเท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร ในอดีตนั้นนิยมใช้ในการพาดหัวข้อความ ในปัจจุบันนั้นเป็นแบบตัวอักษรที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะดูเรียบง่าย อ่านง่าย ทันสมัย ใช้ในงานออกแบบได้ทุกประเภท (ตัวอย่างตัวอักษรที่สำคัญในประเภทนี้ได้แก่ Font Helvetica, Font Arial)

Typography

ภาพที่ 24 ตัวอย่างตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans-Serif)

2.1.3 ตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script) เป็นตัวอักษรที่มีลักษณะคล้ายกับการเขียนด้วยลายมือ มีขนาดเส้นของตัวอักษรหนา-บางไม่เท่ากัน มักจะนิยมทำให้เอียงเล็กน้อยและให้หางของตัวอักษรเชื่อมต่อกัน โดยจะไม่นิยมใช้ตัวอักษรประเภทนี้ในส่วนของการนำเสนอข้อความ เนื่องจากอ่านยากเมื่อเป็นประโยคที่มีความยาว ส่วนใหญ่จะใช้เป็นตัวหัวเรื่องมากกว่า (ตัวอย่างตัวอักษรที่สำคัญในประเภทนี้ได้แก่ Font Script)

Typography

ภาพที่ 25 ตัวอย่างตัวอักษรแบบตัวเขียน (Script)

2.1.4 ตัวอักษรแบบตัวคัดลายมือ (Text Letter) เป็นตัวอักษรที่มีลักษณะเหมือนตัวคัดลายมือด้วยปากกาคอกแรงหรือปากกาปลายตัด นิยมใช้ในงานออกแบบที่ต้องการทำให้ดูเก่าหรือดูโบราณ (ตัวอย่างตัวอักษรที่สำคัญ ในประเภทนี้ ได้แก่ Font Rotanda)



ภาพที่ 26 ตัวอย่างตัวอักษรแบบตัวคัดลายมือ (Text Letter)

2.1.5 ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display) เป็นตัวอักษรที่ดัดแปลงเพื่อให้เข้ากับงานออกแบบโดยมีลักษณะเด่นดึงดูดสายตา มีการใช้รูปแบบลักษณะของส่วนประกอบของตัวอักษรแสดงถึงความหมายของคำนั้นๆ โดยส่วนใหญ่ นิยมใช้เป็นหัวเรื่อง เน้นข้อความ เป็นตราสัญลักษณ์ เพื่อเรียกร้องความสนใจ หากย่อขนาดเล็กอาจทำให้อ่านไม่ออก (ตัวอย่างตัวอักษรที่สำคัญในประเภทนี้ ได้แก่ Curlz MT)



ภาพที่ 27 ตัวอย่างตัวอักษรประดิษฐ์ (Display)

2.2 ประเภทของตัวอักษรภาษาไทย

การแบ่งประเภทตัวอักษรในภาษาไทยนั้นอาจจะสามารถเทียบกับการแบ่งประเภทของตัวพิมพ์ของภาษาอังกฤษได้เป็นประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

2.2.1 ตัวอักษรแบบมีหัว เป็นตัวอักษรแบบที่มีหัวเป็นวงกลม เป็นแบบอักษรที่อ่านง่ายที่สุด นิยมใช้พิมพ์เป็นข้อความเนื้อเรื่อง เส้นของตัวอักษรมีทั้งแบบหนา-บางเท่ากันและแบบหนา-บางไม่เท่ากัน



ตัวอย่างตัวอักษรแบบมีหัว

ภาพที่ 28 ตัวอย่างตัวอักษรแบบมีหัว

2.2.2 ตัวอักษรแบบไม่มีหัว เป็นตัวอักษรที่ไม่มีหัว ส่วนหัวของตัวอักษรจะถูกตัดไปนิยมใช้ทั้งเป็นข้อความเนื้อเรื่องและเป็นหัวเรื่อง เส้นของตัวอักษรมีทั้งแบบหนา-บางเท่ากันและแบบหนา-บางไม่เท่ากัน



ตัวอย่างตัวอักษรแบบไม่มีหัว

ภาพที่ 29 ตัวอย่างตัวอักษรแบบไม่มีหัว

2.2.3 ตัวอักษรแบบเขียน เป็นตัวอักษรเหมือนตัวลายมือเขียน คล้ายกับการเขียนด้วยลายมือ เส้นของตัวอักษรมีทั้งแบบหนาบางเท่ากันและแบบหนา-บางไม่เท่ากัน



ตัวอย่างตัวอักษรแบบเขียน

ภาพที่ 30 ตัวอย่างตัวอักษรแบบเขียน

2.2.4 ตัวอักษรแบบอากัณฐ์ เป็นตัวอักษรที่มีลักษณะเหมือนตัวคัดลายมือด้วยปากกาคอแร้งหรือปากกาปลายตัด นิยมใช้ในงานออกแบบที่ต้องการทำให้ดูเก่าหรือดูโบราณ

V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s
t u v w x y z

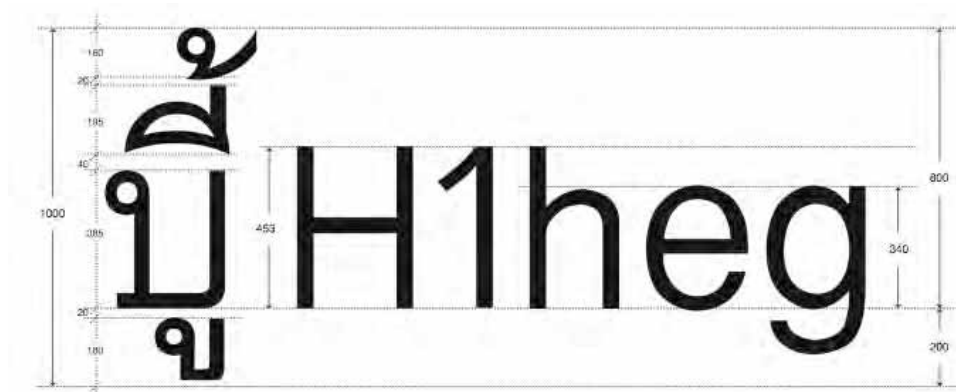
2.3.2.2 ตัวเลข

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2.3.2.3 เครื่องหมาย

! @ # \$ % ^ & * () _ - + = | \ / { } [] ; : " ' < > , .

2.3.3 เปรียบเทียบระดับชั้นของอักษรภาษาไทยและอักษรภาษาอังกฤษ



ภาพที่ 33 การจัดวางตัวอักษรในบรรทัด

ที่มา : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ , แบบตัวพิมพ์ไทย [CD-ROM], 2543. Abstract from ISBN 974-85990-7-8

2.4 ระดับชั้นของอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

2.4.1 ระดับชั้นของอักษรไทย

2.4.1.1 ชั้นวรรณยุกต์บน

2.4.1.2 ชั้นสระบน วรรณยุกต์ พยัญชนะมีหางบน

2.4.1.3 ชั้นพยัญชนะที่เสมอบรรทัดและตัวเลข

2.4.1.4 ชั้นตัวอักษรที่มีหางล่างและสระล่าง

2.4.2 ระดับชั้นตัวอักษรโรมัน

ตัวพิมพ์ใหญ่มีระดับเดียวกันหมด สำหรับตัวพิมพ์เล็กมี 3 ระดับ

2.4.2.1 ระดับเส้นหางบน b d f h i k l t

2.4.2.2 ระดับกลาง a c e m n o r s u v w x z

2.4.2.3 ระดับหางล่าง g j p q y

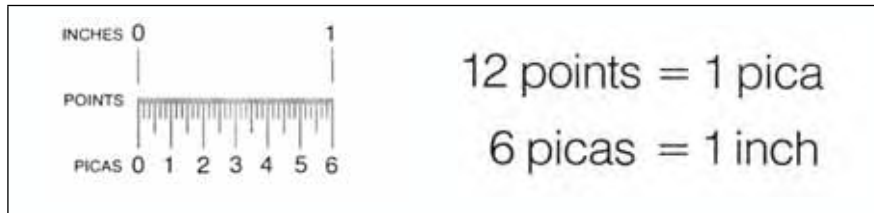
2.5 ขนาดของตัวอักษร

หน่วยของขนาดอักษรที่ใช้กันคือพอยต์ (Point) ซึ่ง 72 Point นั้นจะเท่ากับขนาดตัวอักษร 1 นิ้ว ส่วนใหญ่ในการใช้งานนั้น ตัวอักษรขนาด 14 Point นั้นจะเป็นขนาดตัวอักษรที่ทำให้อ่านสบายสายตาพอดี อีกหนึ่งหน่วยที่มีใช้กันมานานก่อน Point นั้นคือ ไพกา (Pica) โดย 1Pica นั้นเท่ากับ 1/12 นิ้ว เช่นนั้น 1Pica เท่ากับ 6 พอยต์



ภาพที่ 34 ขนาดต่างๆ ของตัวอักษร

ที่มา: James Craig, Basic Typography : A Design Manual (New York : Watson-Guption Publications, 1990), 47



ภาพที่ 35 หน่วยวัดขนาดตัวอักษร

ที่มา: James Craig, Basic Typography : A Design Manual (New York : Watson-Guption Publications, 1990), 20

2.6 โครงสร้างของตัวอักษรภาษาอังกฤษ

โครงสร้างส่วนต่างๆ ของตัวอักษรภาษาอังกฤษมีส่วนที่สำคัญดังนี้

2.6.1 เส้นลำตัว (Stem) หมายถึงเส้นหลักของตัวอักษร

2.6.2 แขน (Arm) หมายถึงเส้นสั้นๆ ที่แยกจากเส้นลำตัวด้านบน

2.6.3 ขา (Leg) หมายถึงเส้นสั้นๆ ที่แยกออกจากเส้นลำตัวด้านล่าง

2.6.4 ปลายแหลมด้านบน (Apex) หมายถึงส่วนแหลมด้านบนที่เกิดจากการมาเจอกันของเส้นเฉียงด้านบน ส่วนปลายแหลมด้านล่าง (Vertex) เกิดจากการมาเจอกันของเส้นเฉียงด้านล่าง

2.6.5 เซิง (Serif) หมายถึงเส้นยื่นที่ปลายขาของตัวอักษร

2.6.6 เส้นหางบน (Ascender) เส้นลำตัวที่ยื่นขึ้นข้างบน (Descender) เส้นลำตัวที่ยื่นลงข้างล่าง

2.6.7 แอ่ง (Counter) ที่ว่างในตัวอักษร

2.6.8 เส้นขวาง (Cross Bar) เส้นขวางในแนวนอน

2.6.9 เส้นส่วนต่างๆ ของโครงสร้างของตัวอักษรภาษาอังกฤษ

2.6.10 เส้นฐาน (Baseline) เส้นฐานของตัวอักษร

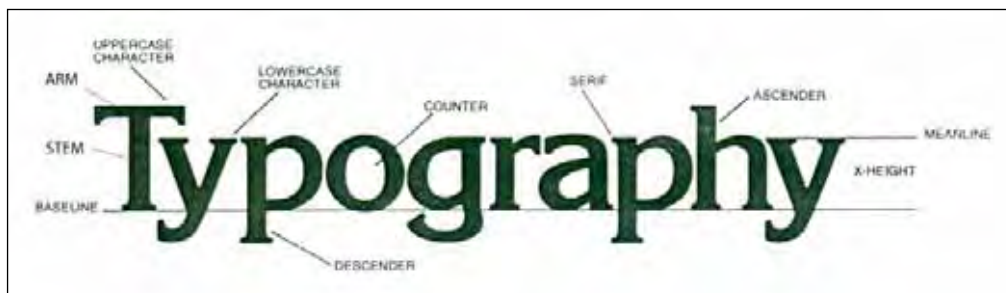
2.6.11 มีเดียน (Median) เส้นสมมุติความสูงของตัวพิมพ์เล็ก

2.6.12 ความสูงของตัวอักษร (X-Height) เส้นความสูงของตัวพิมพ์เล็กระหว่างเส้นฐานถึงมีเดียน

2.6.13 เส้นสมมุติความสูงของตัวพิมพ์ใหญ่ (Cap Height)

2.6.14 ความสูงของหางด้านบน (Ascender Height)

2.6.15 ความสูงของหางด้านล่าง (Descender Height)



ภาพที่ 36 โครงสร้างของตัวอักษรภาษาอังกฤษ

ที่มา: James Craig, Basic Typography : A Design Manual (New York : Watson-Guption Publications, 1990), 12



ภาพที่ 37 โครงสร้างส่วนต่างๆ ของตัวอักษรภาษาอังกฤษ

ที่มา: James Craig, Basic Typography : A Design Manual (New York : Watson-Guption Publications, 1990), 12

2.7 โครงสร้างของตัวอักษรภาษาไทย

โครงสร้างส่วนต่างๆ ของตัวอักษรภาษาไทยมีส่วนที่สำคัญดังนี้

2.7.1 เส้น

- 2.7.1.1 เส้นตั้งหมายถึงเส้นตรงที่ลากจากด้านบนตั้งฉากลงมาตามแนวดิ่ง
- 2.7.1.2 เส้นตั้งหมายถึงเส้นตรงที่ลากจากด้านล่างตั้งฉากขึ้นไปตามแนวดิ่ง
- 2.7.1.3 เส้นเดียวหมายถึงเส้นในแนวดิ่งที่มีเพียงเส้นเดียว
- 2.7.1.4 เส้นหน้าหมายถึงเส้นแนวดิ่งที่อยู่ใกล้เส้นขนหน้า
- 2.7.1.5 เส้นหลังหมายถึงเส้นในแนวดิ่งที่อยู่ใกล้เส้นขนหลัง
- 2.7.1.6 เส้นกลางหมายถึงเส้นในแนวดิ่งที่อยู่ระหว่างกลางเส้นขนหน้า

กับเส้นขนหลัง

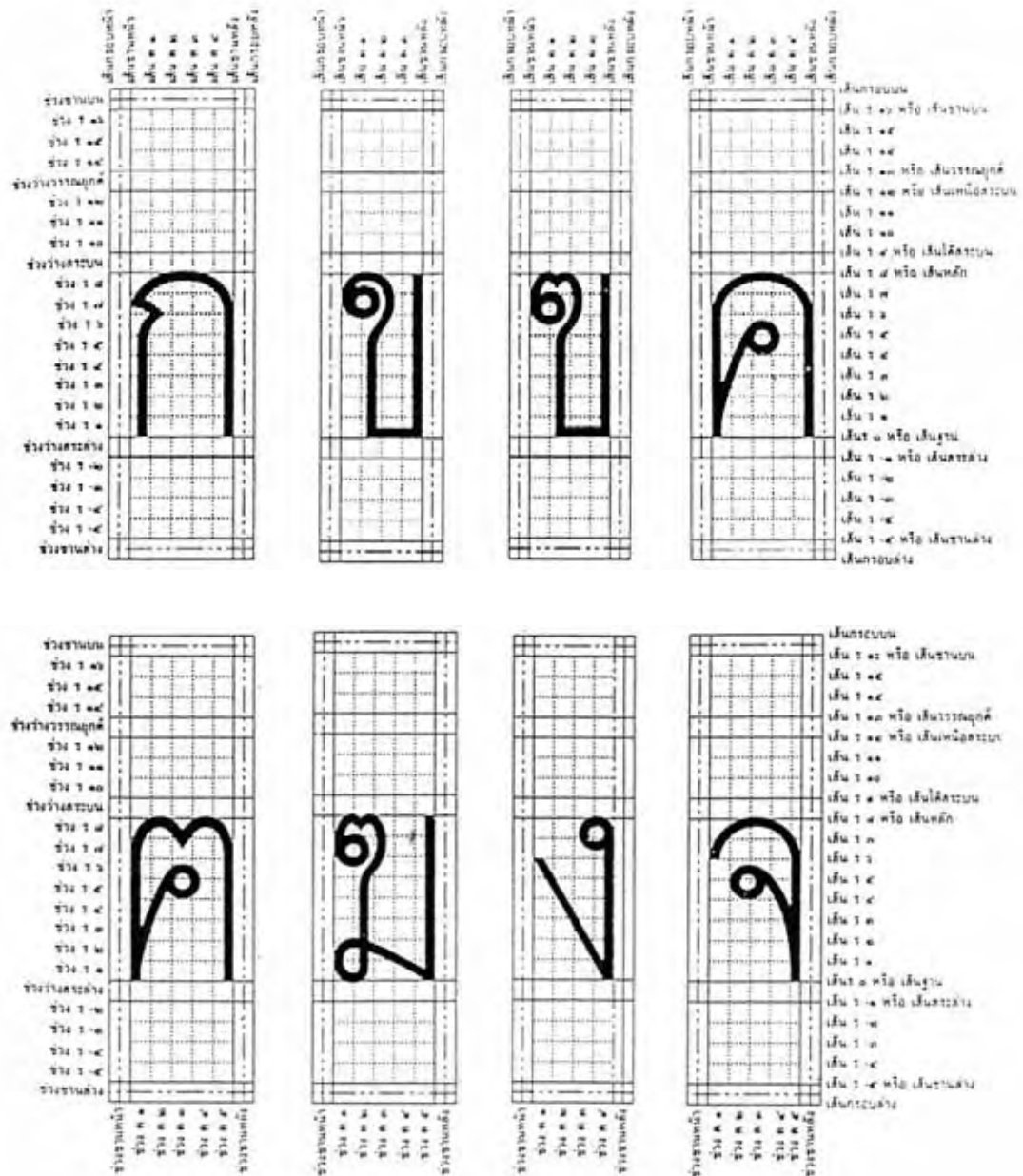
- 2.7.1.7 เส้นบนหมายถึงเส้นในแนวระดับที่อยู่ด้านบนสุดของส่วนลำตัว

ตัวอักษร

- 2.7.1.8 เส้นล่างหมายถึงเส้นในแนวระดับที่อยู่ด้านล่างสุดของส่วนลำตัว

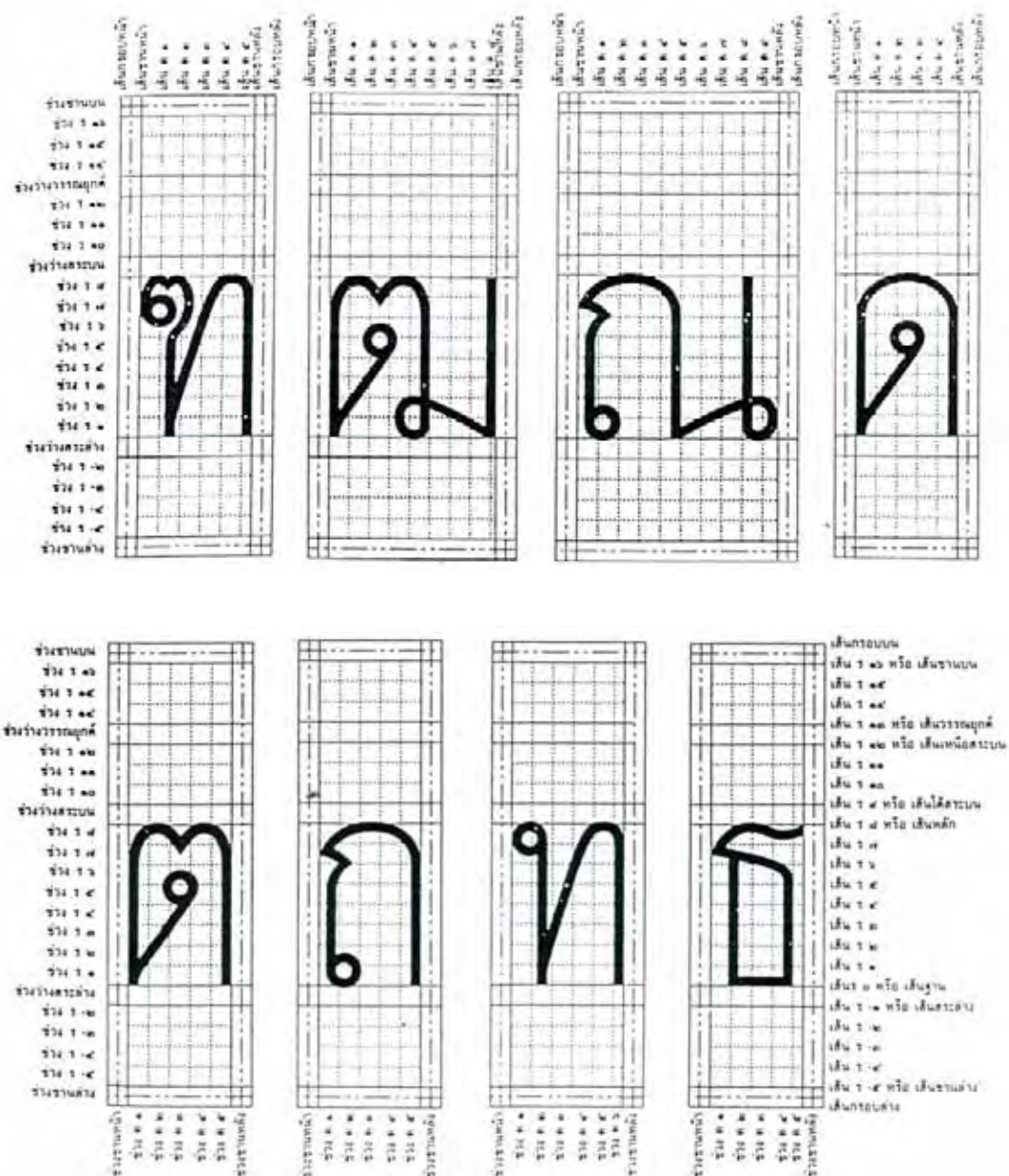
ตัวอักษร

2.8 รูปแบบตัวอักษรไทย



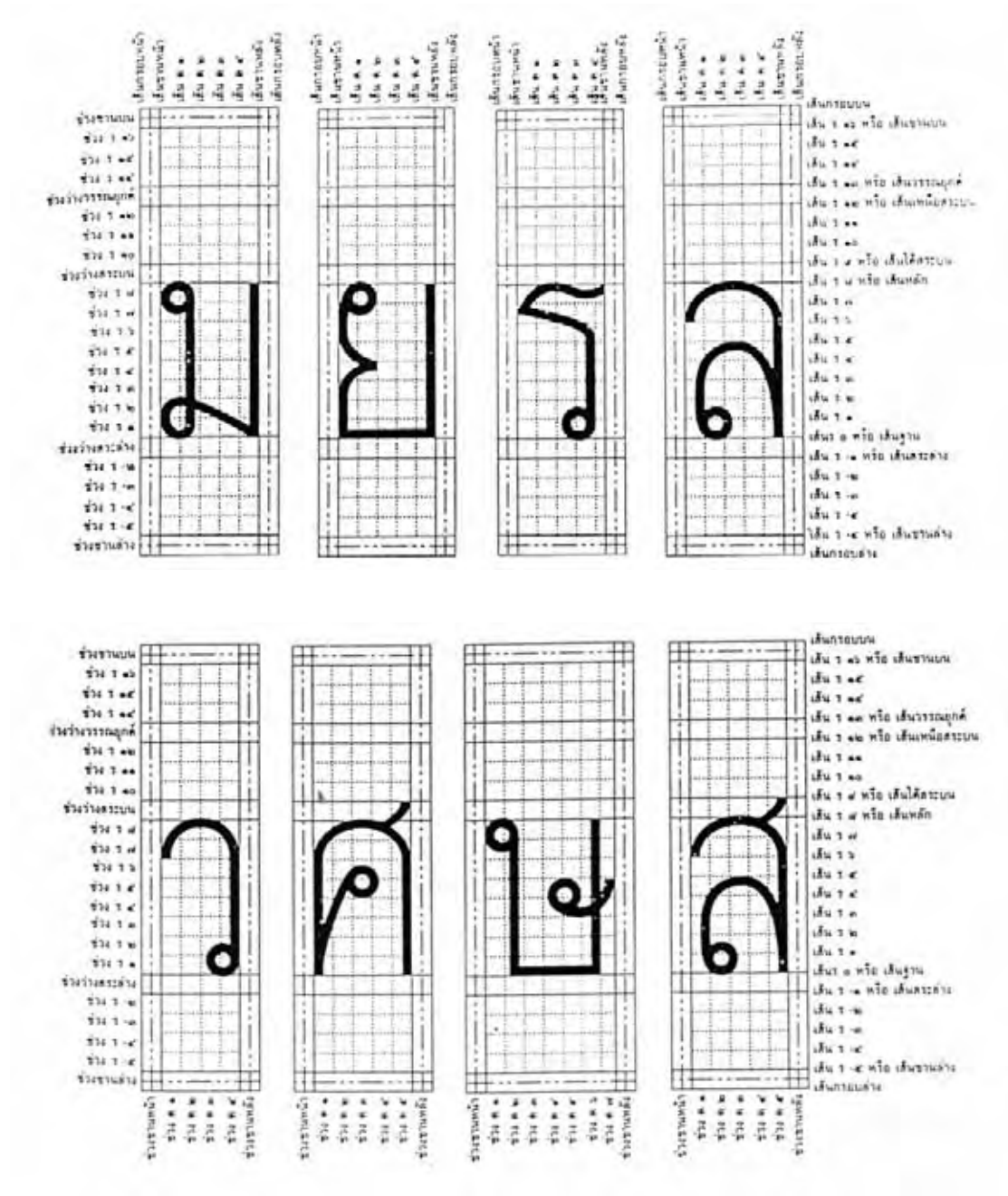
ภาพที่ 39 รูปแบบตัวอักษรไทย ก-จ

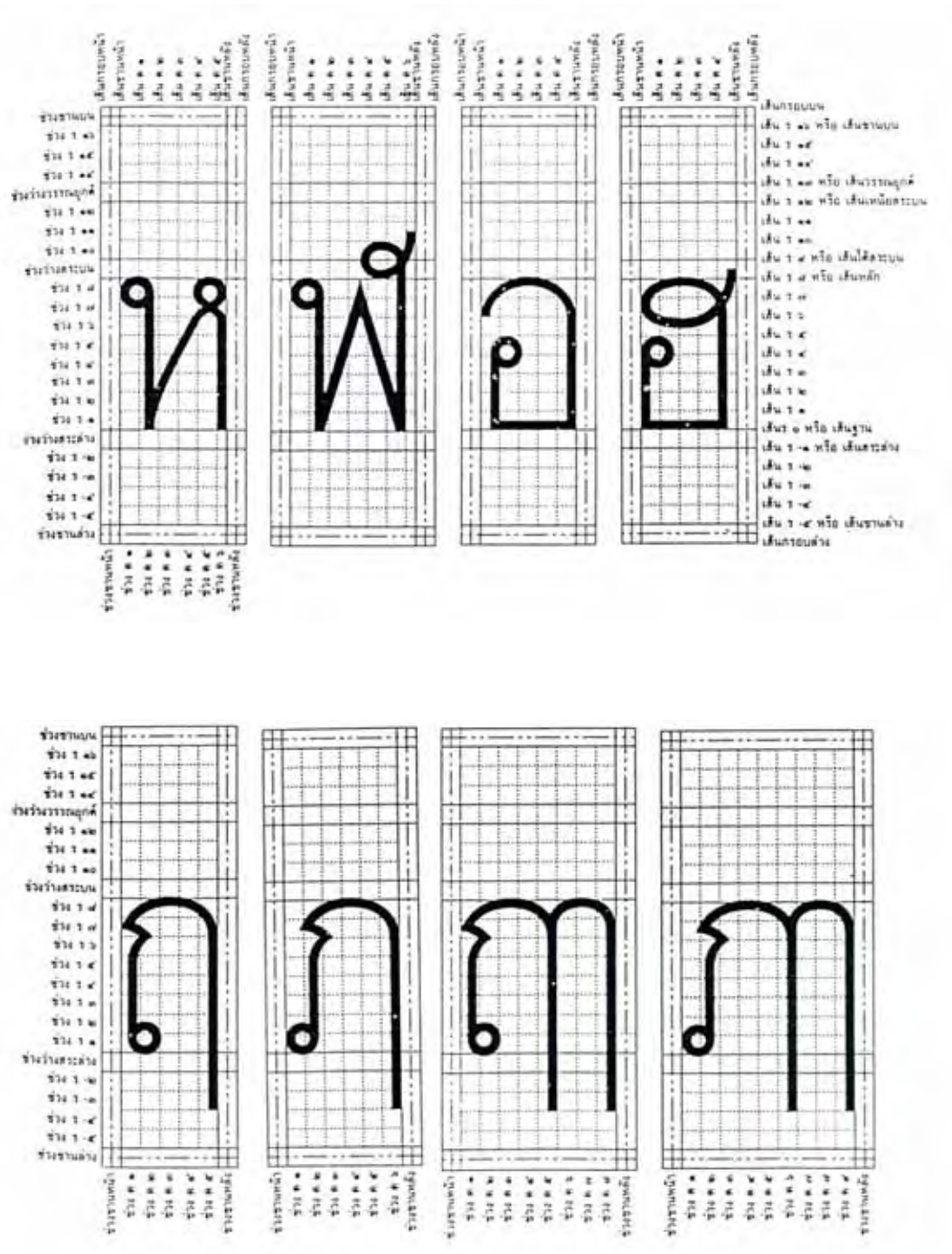
ที่มา : ราชบัณฑิตยสถาน , มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย (กรุงเทพมหานคร : อรุณการพิมพ์, 2540)



ภาพที่ 41 รูปแบบตัวอักษรไทย ท-ด

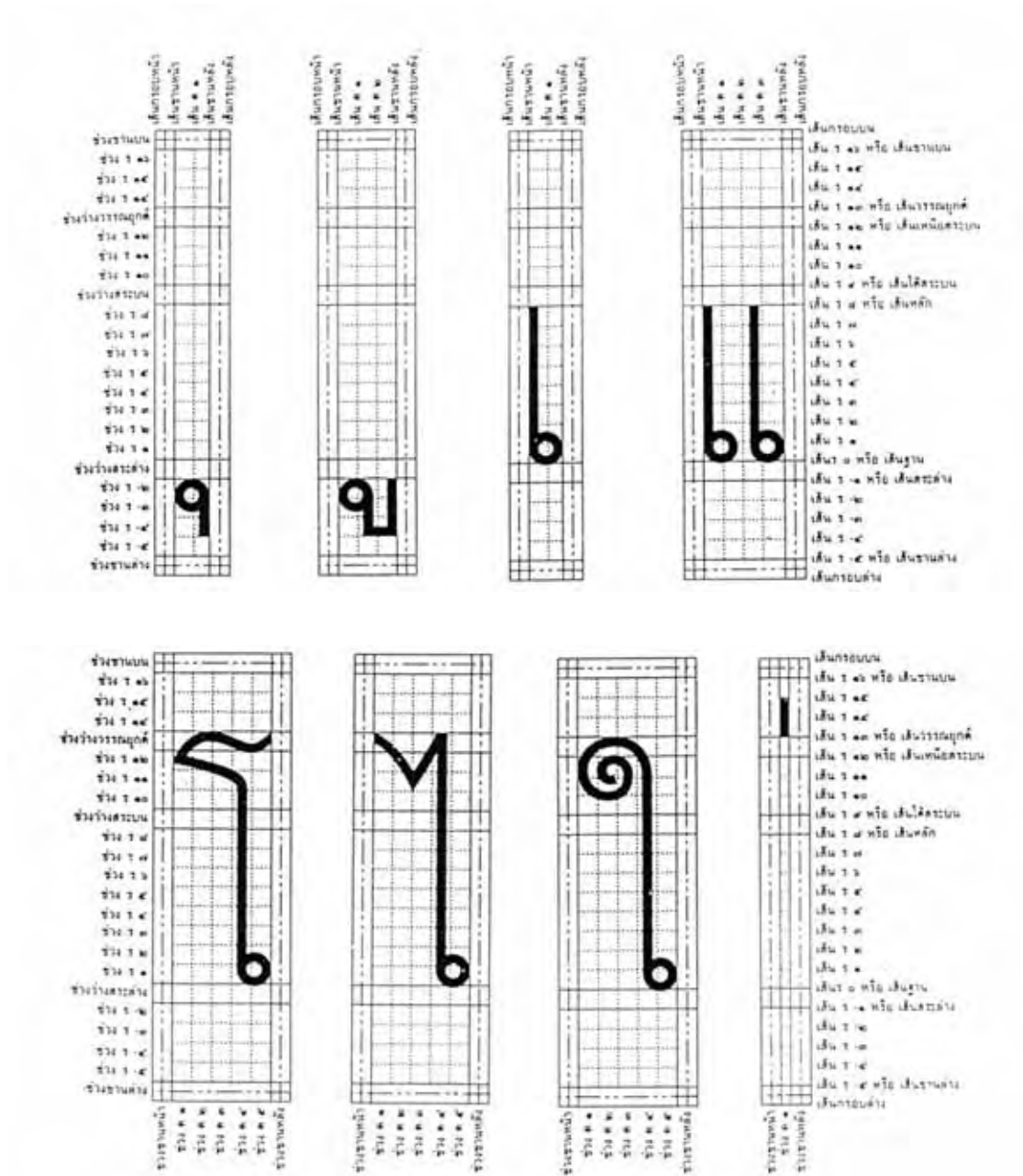
ที่มา : ราชบัณฑิตยสถาน , มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย (กรุงเทพมหานคร : อรุณการพิมพ์, 2540)





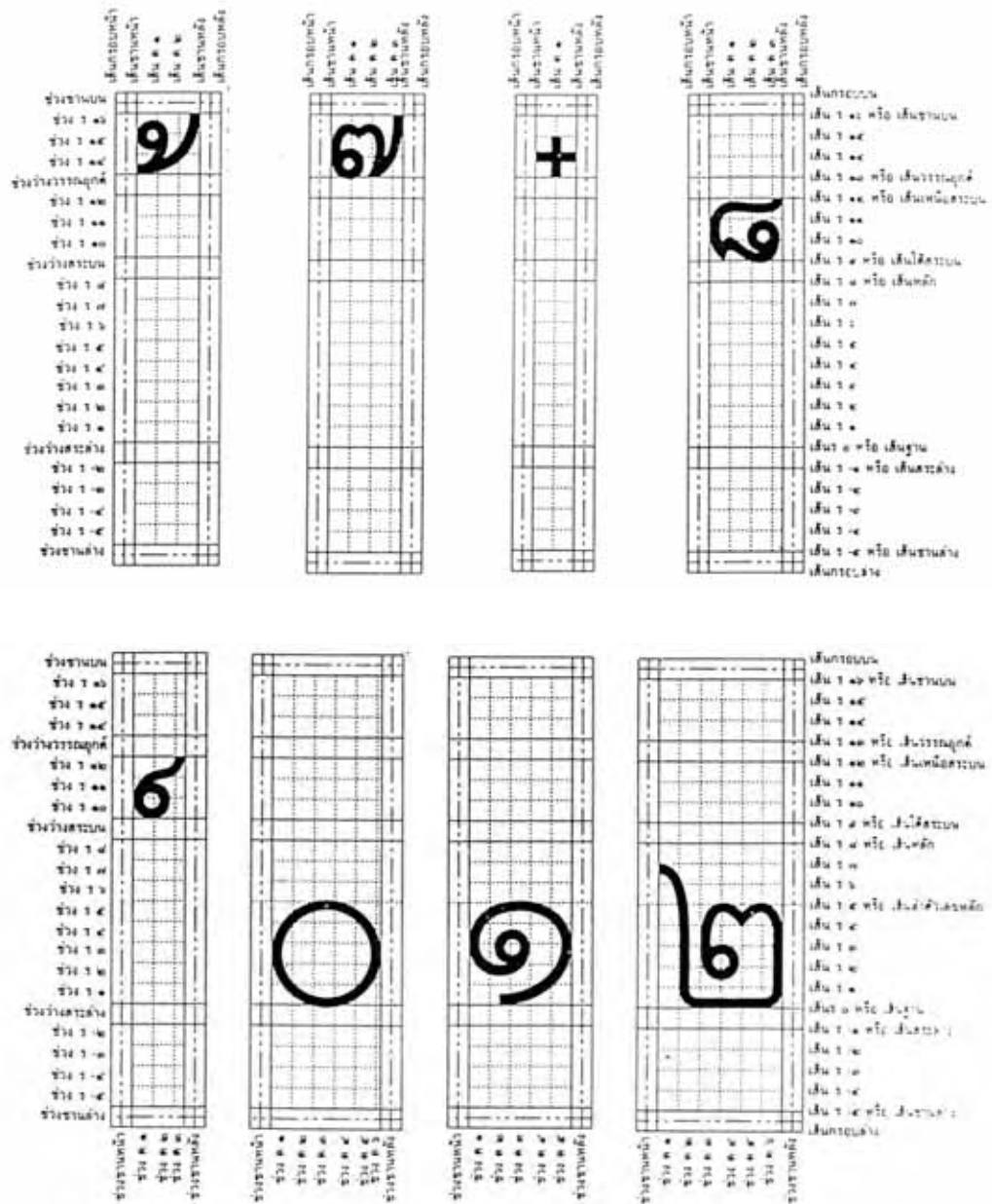
ภาพที่ 44 รูปแบบตัวอักษรไทย ห-ภ

ที่มา : ราชบัณฑิตยสถาน , มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย (กรุงเทพมหานคร : อรุณการพิมพ์, 2540)



ภาพที่ 45 รูปแบบตัวอักษรไทย - '

ที่มา : ราชบัณฑิตยสถาน , มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย (กรุงเทพมหานคร : อรุณการพิมพ์, 2540)



ภาพที่ 47 รูปแบบตัวอักษรไทย - ๒

ที่มา : ราชบัณฑิตยสถาน , มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย (กรุงเทพมหานคร : อรุณการพิมพ์, 2540)

2.9 สกุลของตัวอักษรสกุลของตัวอักษร (Family of Type)

แรกเริ่มเดิมทีนั้นตัวอักษรจะมีเพียง 1 รูปแบบต่อตัวอักษร 1 ชุด แต่ภายหลังจากที่มีการออกแบบตัวอักษรเพิ่มขึ้นมากมายนั้น ตัวอักษร 1 ชุดอาจมีการออกแบบให้มีหลายรูปแบบขึ้น เช่น ตัวหนา ตัวบาง ตัวเอียง ตัวแคบ เป็นต้น ถ้าตัวอักษรชุดใดที่มีการออกแบบให้มากขึ้นเกินกว่า 4 รูปแบบเช่น ตัวหนา ตัวบาง ตัวเอียง ตัวแคบ จะเรียกว่าไทป์เฟซ (Typeface) ซึ่งทั้ง 4 รูปแบบนี้จะมีชื่อตัวอักษรที่เหมือนกัน แต่จะมีคำขยายรูปแบบที่แตกต่างกันไปดังเช่นต่อไปนี้

2.9.1 ตัวปกติ หรือตัวพิมพ์เนื้อหา (Normal, Book, Regular) เป็นตัวอักษรที่เหมาะสมสำหรับการใช้พิมพ์ในส่วนของเนื้อหาหรือข้อความที่มีประโยคยาวๆ เป็นรูปแบบตัวอักษรที่มีผู้ใช้กันมากที่สุด นอกจากนี้ยังมีรูปแบบค่อนหนา (Medium) ซึ่งเส้นของตัวอักษรจะหนากว่าแบบตัวอักษรปกติเพียงนิดเดียวไม่หนาเท่าเส้นของตัวอักษรแบบกึ่งหนา (Semi Bold)

2.9.2 ตัวหนา (Bold) เป็นตัวอักษรที่มีเส้นหนากว่าตัวอักษรแบบปกติ นิยมใช้ในงานออกแบบที่ต้องการเน้นน้ำหนักของตัวอักษร นิยมใช้เป็นหัวเรื่อง นอกจากนี้ยังมีรูปแบบตัวกึ่งหนา Semi Bold ซึ่งจะหนากว่าตัวอักษรแบบปกติ (Normal) แต่ไม่หนาเท่ากับตัวหนา (bold) ตัวหนาพิเศษ (Extra Bold) ซึ่งมีความหนาของเส้นมากกว่าตัวหนา (Bold)

2.9.3 ตัวบาง (Light) เป็นตัวอักษรที่มีเส้นบางกว่าตัวอักษรแบบปกติ (Normal) ใช้ในงานออกแบบที่ต้องการให้มีความเบาบางของตัวอักษร นอกจากนี้ยังมีรูปแบบตัวบางพิเศษ (Ultra Light) และตัวบางมาก (Extra Light) อีกด้วย

2.9.4 ตัวเอียง (Italic, Oblique) เป็นตัวอักษรที่มีความเอียงไปทางด้านซ้าย ส่วนใหญ่ในชุดตัวอักษรจะมีเกือบทุกน้ำหนัก ถ้าเป็นตัวอักษรที่มีการเอียงไปทางด้านขวาเรียกว่าตัวโย้หน้า (Backslant italic, Backslant Oblique)

2.9.5 ตัวแคบ (Condensed) เป็นตัวอักษรที่มีการบีบในแนวนอนเพื่อให้ดูแล้วรู้สึก แคบกว่าปกติ ส่วนใหญ่ในชุดตัวอักษรจะมีเกือบทุกน้ำหนัก

2.9.6 ตัวกว้าง (Extended) เป็นตัวอักษรที่มีการดึงให้ยืดในแนวนอนเพื่อให้แบบตัวอักษรนี้กว้างกว่าตัวปกติ (Normal) ส่วนใหญ่ในชุดตัวอักษรจะมีเกือบทุกน้ำหนัก



ภาพที่ 49 สกูลของตัวอักษร แบบที่ 1

ที่มา: ที่มา : James Craig, Basic Typography : A Design Manual (New York : Watson-Guptill Publications, 1990), 16



ภาพที่ 50 สกุลของตัวอักษร แบบที่ 2

ที่มา: James Craig, Basic Typography a Design Manual. (New York : Watson-Guptill Publications 1990) 17.

3. ทักษะธาตุที่มีผลต่อการออกแบบ

3.1 จุด ถือเป็นสิ่งเริ่มต้นแรกของการออกแบบ จุดสามารถให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันได้หลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นการจุดใกล้ๆ กันเพื่อก่อให้เกิดจุดที่ใหญ่ขึ้นหรือการนำมาเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น ซึ่งเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบของทัศนธาตุ

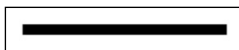


ภาพที่ 51 ทัศนธาตุ จุด

3.2 เส้น การเอาจุดมาเรียงกันนั้นก็เกิดเป็นเส้นขึ้นมา เส้นนั้นสามารถสร้างให้เกิดความรู้สึกได้หลากหลาย เส้นที่สำคัญนั้นแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือเส้นตรงและเส้นโค้ง

3.2.1 เส้นตรงหมายถึงเส้นที่ลากไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งแต่ละทิศทางล้วนมีชื่อเรียกต่างกันไป ดังต่อไปนี้

3.2.1.1 เส้นราบหมายถึงเส้นที่ลากไปในแนวนอน สามารถสื่อถึงลักษณะของความสงบ ราบเรียบ การไม่มีที่สิ้นสุด การพักผ่อน



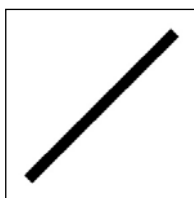
ภาพที่ 52 ทศนาตุ เส้นราบ

3.2.1.2 เส้นฉากหมายถึงเส้นที่ลากตรงลงมาในแนวดิ่ง สามารถสื่อถึงลักษณะของความแข็งแรง ความซื่อตรง ความมั่นคง



ภาพที่ 53 ทศนาตุ เส้นฉาก

3.2.1.3 เส้นทแยงหมายถึงเส้นที่ลากทแยงไปในแนวเฉียง สามารถสื่อถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวนำสายตาไปในทิศทางที่ต้องการแต่ก็แสดงถึงความไม่มั่นคงได้เช่นเดียวกัน



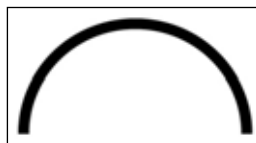
ภาพที่ 54 ทศนาตุ เส้นทแยง

3.2.1.4 เส้นหยักหมายถึงเส้นที่เปลี่ยนทิศทางอย่างกะทันหันก่อให้เกิดมุมแหลมสามารถสื่อได้ถึงความเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน ฉับพลัน



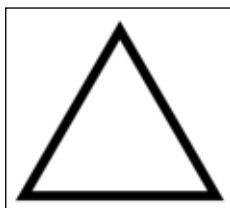
ภาพที่ 55 ทศนาตุ เส้นหยัก

3.2.1.5 เส้นโค้งหมายถึงเส้นตรงที่ลากให้เปลี่ยนองศาไปที่ละนิด จนเกิดเป็นเส้นโค้ง เส้นโค้งนี้สามารถสื่อได้ถึงอารมณ์อ่อนโยน นุ่มนวล เคลื่อนไหว อาจดูล้ำลายลักษณ์ของคลื่น หรือสื่อถึงทะเล

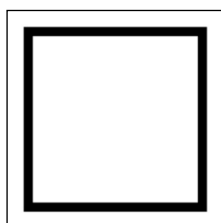


ภาพที่ 56 ทศนาตุ เส้นโค้ง

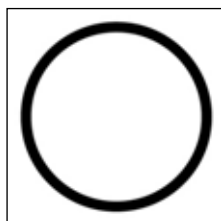
3.3 รูปร่าง เมื่อลากเส้นในลักษณะใดก็ตาม จากจุดเริ่มต้นของเส้นจนมาถึงจุดปลายของเส้น หากทำจุดทั้งสองมาต่อกันจะได้พื้นที่ที่อยู่ในเส้นขึ้นมาพื้นที่นั้นที่เรียกว่ารูปร่าง รูปร่างนี้จะมีลักษณะแบนไม่มีความหนาถือเป็นเพียงแค่รูปทรง 2 มิติ รูปทรง 2 มิตินั้นมีรูปร่างพื้นฐานซึ่งได้แก่วงกลม สามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยม รูปร่างพื้นฐานเรียกว่า รูปทรงเรขาคณิต รูปทรงเรขาคณิตพวกนี้ต่างก็สามารถสื่อความหมายได้ในตัวของตัวเอง เช่น รูปสามเหลี่ยมสามารถสื่อถึงพลังหรือความพยายาม รูปสี่เหลี่ยมสื่อถึงความสงบและหนักแน่น รูปวงกลมสื่อได้ถึงการใช้ชีวิตที่สิ้นสุดและเคลื่อนไหว นอกเหนือจากรูปทรงพื้นฐานที่เรียกว่ารูปทรงเรขาคณิตนี้แล้ว ยังมีอีกหนึ่งรูปทรงเรียกว่ารูปทรงอิสระ ซึ่งเกิดขึ้นได้ตามความต้องการของผู้เขียนสามารถสื่อได้ถึงความรู้สึกและยังสามารถปล่อยให้ผู้ที่ชมจินตนาการไปได้โดยไม่สิ้นสุด



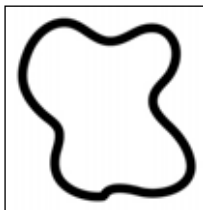
ภาพที่ 57 รูปทรงเรขาคณิต 3 เหลี่ยม



ภาพที่ 58 รูปทรงเรขาคณิต 4 เหลี่ยม

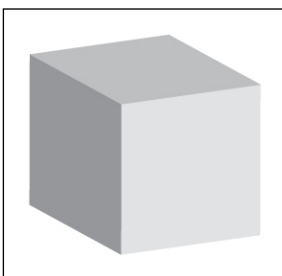


ภาพที่ 59 รูปทรงเรขาคณิต วงกลม

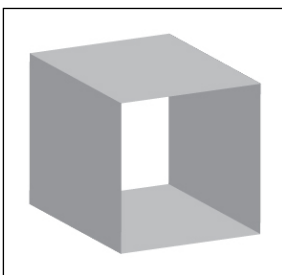


ภาพที่ 60 รูปทรงอิสระ

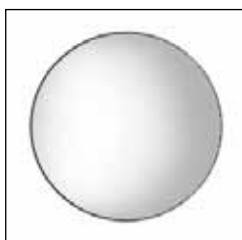
3.4 รูปทรง รูปทรงมีที่มาจากรูปร่างเพียงเติมความหนาให้กับรูปร่างก็จะเกิดเป็นรูปทรงขึ้นมา รูปทรงนั้นมีลักษณะเป็น 3 มิติ รูปทรงที่ต้นเรียกว่ามวล ถ้ารูปทรงที่โปร่งเรียกว่าปริมาตร รูปทรงนั้นก็มีรูปทรงพื้นฐานเช่นเดียวกับรูปร่างคือ รูปทรงกลม รูปทรงกรวย รูปทรงลูกบาศก์และรูปทรงอิสระ



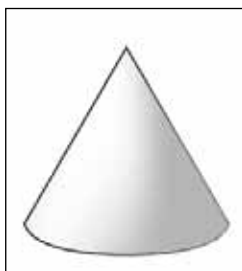
ภาพที่ 61 รูปทรง 3 มิติ ทรงตัน หรือมวล



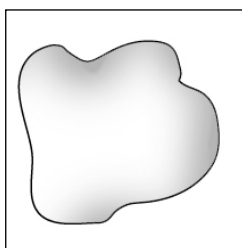
ภาพที่ 62 รูปทรง 3 มิติ ทรงโปร่ง หรือปริมาตร



ภาพที่ 63 รูปทรง 3 มิติ ทรงกลม



ภาพที่ 64 รูปทรง 3 มิติ ทรงกรวย



ภาพที่ 65 รูปทรง 3 มิติ รูปทรงอิสระ

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทยที่แสดงแนวคิดทริบอสซาโนว่าแจ๊ส” ในครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทยที่แสดงบุคลิกคนทริบอสซาโนว่าแจ๊ส โดยมีระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ประเภทดังนี้

1.1 ข้อมูลประเภทเอกสาร จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ บทความและสิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สและการออกแบบตัวอักษร

1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล โดยจากการศึกษาและสัมภาษณ์บุคคล 2 กลุ่ม

1.2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีจำนวน 8 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

1.2.1.1 นายเศกพล อุ่นสำราญ หรือ ไก่ มิสเตอร์แซกแมน (นักดนตรีแจ๊สและเจ้าของร้าน Sax Society)

1.2.1.2 อาจารย์ประทีป ฝัศุการ (ผู้อำนวยการโรงเรียนดนตรีศุภการและนักดนตรีแจ๊ส)

1.2.1.3 ดร. ภาธร ศรีกรานนท์ (นักประพันธ์ดนตรีและนักดนตรีวง อ.ส.วันศุกร์ นักวิชาการดนตรีผู้เชี่ยวชาญด้านแซกโซโฟนและคลาริเน็ต)

1.2.1.4 เรืออากาศตรีศาสตราจารย์พิเศษ ดร. แมนรัตน์ ศรีกรานนท์ (ศิลปินแห่งชาติสาขาศิลปะการแสดงดนตรีสากลปีพุทธศักราช 2535 ผู้ก่อตั้งคณะดุริยางคศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากรและผู้บริหารโรงเรียนดนตรีสยามกลการ)

1.2.1.5 นายพงษ์พรหม สนิทวงศ์ ณ อยุธยา หรือ ปุ่ม ดาววัน (นักร้อง นักแต่งเพลงและนักดนตรีสมาชิวงดาววัน)

1.2.1.6 นายโชติชู พิงอุดม หรือ ป่อม ออโตบาห์น (นักร้อง นักแต่งเพลงและนักดนตรีสมาชิวงออโต้บาห์น)

1.2.1.7 นางสาวกรนก สร้อยอินทร์ หรือ เก๋ วงPure (นักแต่งเพลงและนักดนตรีสมาชิวง Pure อาจารย์สอนดนตรี)

1.2.1.8 แมนลักษณะ ทุมกานนท์ หรือ โช้ ETC (นักดนตรีตำแหน่งคีย์บอร์ดและหัวหน้าวงดนตรี ETC)

1.2.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบตัวหนังสือจำนวน 3 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

1.2.2.1 นายไพโรจน์ ธีระประภา หรือ โรจน์ สยามรวย (อาจารย์พิเศษ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นักออกแบบตัวอักษรอิสระ เจ้าของร้าน เดอะชนบท)

1.2.2.2 นายสุชาติ เลิศชาธาร (นักออกแบบอิสระ อาจารย์คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ)

1.2.2.3 นายวีร์ วีรพร (นักออกแบบบริษัท Conscious อาจารย์คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยกรุงเทพ)

1.2.3 กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยคือกลุ่มผู้ที่ฟังดนตรีแจ๊ส มาในระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 2 ปี

2. วิธีการเก็บข้อมูล

2.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

2.1.1 การค้นคว้าเอกสาร หนังสือ บทความ สิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องและข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊ส

2.1.2 การค้นคว้าเอกสาร หนังสือ บทความ สิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องและข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวอักษร

2.1.3 การค้นคว้าเอกสาร หนังสือ บทความ สิ่งพิมพ์ที่เกี่ยวข้องและข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบทัศนธาตุ

2.2 ข้อมูลทุติยภูมิ

2.2.1 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกโดยวิธีถาม-ตอบ เพื่อให้ได้รับความรู้ตามที่ต้องการจากผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีแจ๊สเพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบและประเมินผลของงานออกแบบ

2.2.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกโดยวิธีถาม-ตอบเพื่อให้ได้รับความรู้ตามที่ต้องการจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรเพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบและประเมินผลของงานออกแบบ

2.2.3 ข้อมูลจากการใช้แบบสอบถามในการเก็บความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำมาใช้ในการประเมินผลของงานออกแบบ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.1 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยการใช้การสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีเพื่อใช้เก็บข้อมูลมาสรุปผลหาแนวทางในการออกแบบ โดยใช้อุปกรณ์ในการเก็บข้อมูล ดังนี้

3.1.1 การจดบันทึก ใช้สำหรับการสัมภาษณ์โดยจดบันทึกข้อความเป็นหลักสำคัญที่ได้จากผู้ให้สัมภาษณ์

3.1.2 การใช้เครื่องบันทึกเสียง ใช้ในการบันทึกข้อความทั้งหมดที่ได้จากการสัมภาษณ์เพื่อนำมาทบทวนข้อมูลจากการสัมภาษณ์

3.2 แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยใช้สำหรับสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง คือกลุ่มผู้ที่ฟังเพลงแจ๊สมาเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 2 ปี จากการนำเอาแบบตัวอักษรไปใช้ทดสอบกับงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ส่วน คือ

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการกำหนดทิศทางการออกแบบชุดตัวอักษร

4.2 การออกแบบชุดตัวอักษร

4.3 การปรับปรุงแก้ไขผลงานการออกแบบชุดตัวอักษร

4.4 การนำผลการออกแบบตัวอักษรที่ได้ไปสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำความคิดเห็นมาปรับปรุงแบบตัวอักษรให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

4.5 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลงานการออกแบบ โดยการทำงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สด้วยตัวอักษรที่สมบูรณ์ แล้วจึงนำไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างและนำมาสรุปผล

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลและผลการออกแบบ

การวิจัยครั้งนี้มีการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สและรวบรวมแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องด้านดนตรีแจ๊สมาวิเคราะห์เพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบอันมีเนื้อหาในการศึกษาดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูล จากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแจ๊ส
 - 1.1 ภาพรวมของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส
 - 1.2 การเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นภาพ
 - 1.3 การสรุปผลเพื่อหาทิศทางในการออกแบบ
2. การวิเคราะห์ข้อมูล จากการศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส
 - 2.1 การศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สของต่างประเทศ
 - 2.2 การศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สของประเทศไทย
3. ผลงานการออกแบบ
 - 3.1 แบบอักษรชุดที่ 1
 - 3.2 แบบอักษรชุดที่ 2
 - 3.3 แบบอักษรชุดที่ 3
 - 3.4 แบบอักษรชุดที่ 4
 - 3.5 แบบอักษรชุดที่ 5
 - 3.6 แบบอักษรที่สมบูรณ์
4. การวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินผลงานออกแบบ
 - 4.1 ผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่างของผู้ที่ฟังดนตรีแจ๊สเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 2 ปี

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแจ๊ส

เพื่อหาภาพรวมของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแจ๊ส 8 ท่านดังรายชื่อต่อไปนี้

1. นายเศกพล อุ่นสำราญ
2. นายประทีป ใฝ่สุภากร
3. ดร.ภาธร ศรีกรานนท์
4. เรืออากาศตรี ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.แมนรัตน์ ศรีกรานนท์
5. นายพงษ์พรหม สนิทวงศ์ ณ อยุธยา
6. โชติชู พิงอุดม

7. นางสาวกรรณก สร้อยอินทร์
8. นายแมนลักษณ์ ทุมกานนท์

1.1 ภาพรวมของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส

จากผลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 8 ท่าน เพื่อหาบุคลิกลักษณะสำคัญของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สสรุปได้ดังนี้

บอสซาโนว่าเป็นหนึ่งในสาขาของดนตรีแจ๊สที่พัฒนามาจากดนตรีคูลแจ๊สผสมผสานกับดนตรีละตินดนตรีพื้นบ้านของบราซิล บอสซาโนว่าแจ๊สเป็นดนตรีที่ฟังง่าย มีลักษณะเด่นในด้านท่วงทำนองที่ไพเราะ ฟังแล้วรู้สึกปลอดโปร่ง ผ่อนคลาย

ดนตรีบอสซาโนว่านั้นไม่ค่อยเน้นการใช้ความสามารถส่วนตัวของนักดนตรีมากนักแต่เน้นที่การเรียบเรียงดนตรีและการเรียบเรียงเสียงประสานที่ปราณีต ด้านการร้องนั้นส่วนใหญ่จะเป็นการร้องที่ไม่เน้นคำจะเน้นการร้องด้วยเสียงที่แผ่วเบา เพื่อให้คลอไปกับเสียงของดนตรีโดยรวม ในด้านของดนตรีจะไม่เน้นการใช้จังหวะขัด (Syncopation) ในเพลงเพื่อให้เกิดอารมณ์ที่ฟังแล้วปลอดโปร่ง เครื่องดนตรีที่ถือเป็นความโดดเด่นของดนตรีบอสซาโนว่าคือกีตาร์สายเอ็น (Nylon Guitar) เครื่องเคาะจังหวะ (Percussion) และเปียโน (Piano)

นักดนตรีบอสซาโนว่าที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแนะนำให้ไปศึกษาเพื่อให้เห็นลักษณะของดนตรีบอสซาโนว่าที่เด่นชัดได้แก่ แอนโตนิโอ คาร์ลอส โจบิม (Antonio Carlos Jobim) สแตน เก็ทซ์ (Stan Getz) จาว กิลเบอร์ต (João Gilberto) ชาร์ลี เบิร์ด (Charlie Byrd) แอสทราด กิลเบอร์ต (Astrud Gilberto) หลุยส์ บอนฟา (Luiz Bonfá) และลิซา โอนโน (Lisa Ono)

เพลงที่ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแนะนำว่าเป็น 10 เพลงบอสซาโนว่าที่ควรหามาศึกษา

1.1.1 เพลง The Girl From Ipanema โดย Astrud Gilberto, Antonio Carlos Jobim and Stan Getz

1.1.2 เพลง Wave โดย Antonio Carlos Jobim

1.1.3 เพลง Desafinado โดย Joao Gilberto

1.1.4 เพลง Chega de Saudade (No More Blues) โดย Joao Gilberto

เพลง Corcovado (Quiet Nights) โดย Astrud Gilberto, Antonio Carlos Jobim and Stan Getz

1.1.5 เพลง Doralice โดย Joao Gilberto and Stan Getz

1.1.6 เพลง Agua de Beber โดย Sergio Mendez & Brazil '66

1.1.7 เพลง Look to the Sky โดย Antonio Carlos Jobim

1.1.8 เพลง Batidinha โดย Antonio Carlos Jobim

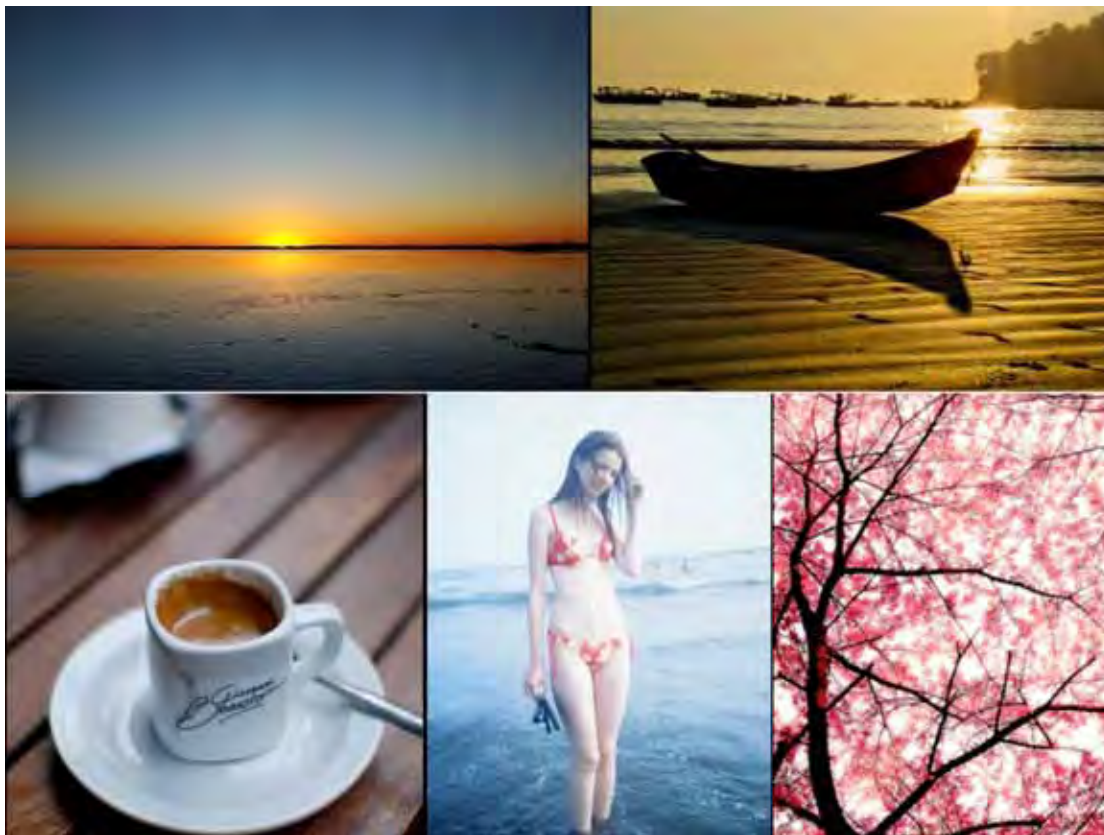
1.1.9 เพลง Manha de Carnaval โดย Luiz Bonfá

1.2 การเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นภาพ

ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางดนตรีแจ๊สนั้นผู้วิจัยได้มีการให้ผู้เชี่ยวชาญเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าออกมาเป็นภาพเพื่อให้สอดคล้องต่อความเข้าใจในดนตรีบอสซาโนว่ายิ่งขึ้น ซึ่งภาพที่ได้มีลักษณะของชายทะเลยามเช้าหรือยามเย็นที่คลื่นสงบ มีสายลมเบาๆ มีเรือประมงลำเล็กลอยอยู่กับระลอกคลื่น ฉาบด้วยแสงทองของพระอาทิตย์ที่ใกล้ตกดิน มีผู้หญิงใส่ชุดว่ายน้ำน้ำเดินผ่านไป ขณะที่เรานั่งอ่านหนังสือและจิบกาแฟอย่างผ่อนคลายอยู่ที่ริมหาด เป็นความรู้สึกจากการพักผ่อนริมทะเลในวันหยุดสุดสัปดาห์

ตารางที่ 2 ตารางการเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นภาพ ของผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี

รายชื่อ	ดอกไม้ ต้นไม้	เรือ	ทะเล/ คลื่น/ ระลอก คลื่น	หาด ทราย	ผู้หญิง	พระอาทิตย์ ขึ้น /ลง	นั่งสบายๆ ริมทะเล	อื่นๆ
เศกพล อุ่นสำราญ (โก้ มิสเตอร์แซกแมน)	✓		✓	✓	✓	✓	✓	
ประทักษ์ ฝัศุการ		✓	✓			✓		ทะเล ยามเย็น
ดร.ภาธร ศรีกรานนท์		✓	✓	✓			✓	
ร.อ.ต. ศ.พิเศษ ดร.แมนรัตน์ ศรีกรานนท์			✓			✓		เทศกาล ริมทะเล
พงษ์พรหม สนิทวงศ์ ณ อยุธยา (ป๋ม ตาวัน)	✓		✓	✓	✓	✓	✓	มองโลก ในแง่ดี
โชติชู พิงอุดม (ป๋อม ออโตบาห์น)			✓		✓	✓	✓	
กรกนก สร้อยอินทร์ (เก้ Pure)			✓			✓	✓	
แมนลักษณ์ ทุมกานนท์ (โซ้ ETC)			✓	✓	✓		✓	ความรู้สึก ปลดปล่อย



ภาพที่ 66 การเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นรูปภาพ ของผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี

นอกจากการเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าออกมาเป็นภาพแล้ว ผู้วิจัยยังได้มีการสอบถามทิศทางการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญว่าควรมีลักษณะการออกแบบการสื่อสารออกมาในรูปแบบใด

ข้อสรุปจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีเพื่อนำมากำหนดทิศทางการออกแบบนั้น พบว่าแนวทางในการออกแบบตัวอักษรไทยเพื่อแสดงภาพลักษณ์ของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สนั้นน่าจะมีลักษณะดังนี้

1. มีความพลิ้วไหวและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเล
2. โปร่งและดูสบายตา
3. ไม่มีเหลี่ยมคมมากเกินไป

ตารางที่ 3 ตารางการสอบถามทิศทางในการออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี

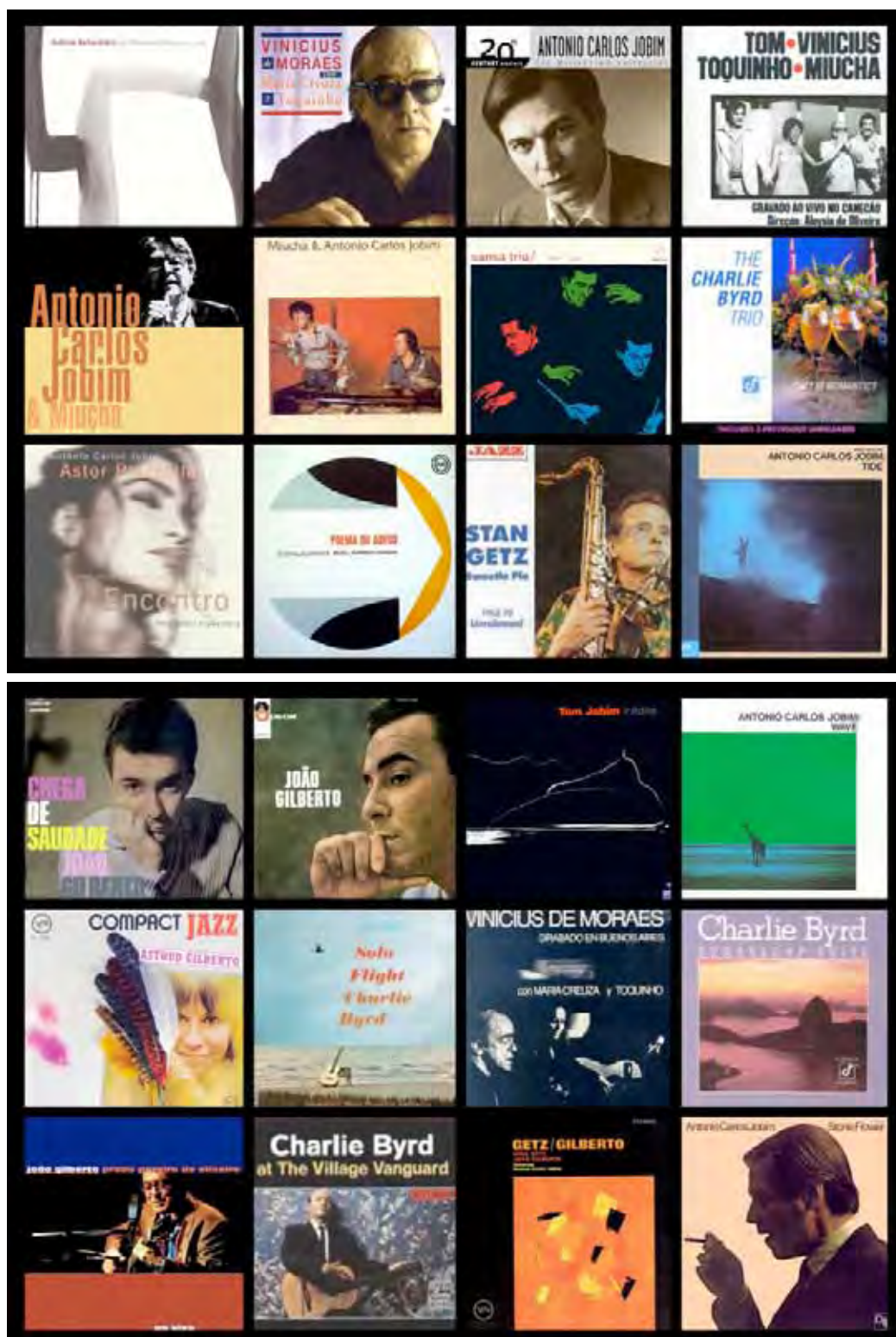
รายชื่อ	เรียบง่าย	ไม่มี เหลี่ยม คม	พริ้วไหวได้ อารมณ์ เหมือนคลื่น	เบาสบาย	ผ่อนคลาย	มีอารมณ์ ของการด้น (Improvise- -zation)	อื่นๆ
เศกพล อุ่นสำราญ (โก้ มีสเตอร์แซกแมน)	✓	✓	✓	✓			
ประทีกซ์ ฝูศุการ	✓		✓		✓		
ดร.ภาธร ศรีกรานนท์		✓	✓	✓			
ร.อ.ต. ศ.พิเศษ ดร.แมนรัตน์ ศรีกรานนท์		✓	✓				รู้สึก เคลื่อนไหว
พงษ์พรหม สนิทวงศ์ ณ อยุธยา (ป๊อม ตาวัน)			✓	✓	✓		
โชติชู พึ่งอุดม (ป๊อม ออโตบาห์น)	✓		✓		✓	✓	
กรรณก สร้อยอินทร์ (เก้ Pure)			✓				
แมนลักษณ์ ทุมกานนท์ (ไซ้ ETC)			✓				

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สโดยการศึกษาในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่

2.1 การศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สของต่างประเทศ

จากการศึกษางานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สของต่างประเทศนั้น ผู้วิจัยขอแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ดังนี้

2.1.1 กลุ่มที่ใช้ตัวอักษรที่มีอยู่ทั่วไปในงานออกแบบโดยจะใช้ตัวอักษรทั่วไปที่มีอยู่แล้วในระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งตัวอักษรที่นำมาใช้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของงานออกแบบใช้บอกข้อมูลที่ต้องการเช่นชื่อศิลปิน ชื่ออัลบั้ม ชื่อเพลง ฯลฯ แต่ตัวอักษรที่เลือกนำมาใช้นั้นจะไม่บ่งบอกถึงลักษณะอารมณ์ของดนตรีบอสซาโนว่าโดยรวมนิยมใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans-Serif Font) และเลือกใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะโปร่ง



ภาพที่ 67 งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศที่ใช้ตัวอักษรที่มีอยู่ทั่วไปในระบบคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 68 งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศที่ใช้ตัวอักษรที่มีอยู่ทั่วไปในระบบคอมพิวเตอร์

2.1.2 กลุ่มที่ใช้ตัวอักษรที่ออกแบบมาสำหรับงานออกแบบชิ้นนั้นโดยเฉพาะโดยจะมีการออกแบบตัวอักษรขึ้นมาใหม่ใช้บอกข้อมูลที่ต้องการเช่น ชื่อศิลปิน ชื่ออัลบั้ม ชื่อเพลง ฯลฯ โดยการเลือกตัวอักษรมาใช้นั้นจะสื่อสารอารมณ์และบ่งบอกลักษณะของดนตรีในอัลบั้มนั้นได้ ส่วนใหญ่นิยมออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะของทะเล เกลียวคลื่นหรือการออกแบบในลักษณะของตัวเขียนแบบเพื่อให้รู้สึกถึงการผ่อนคลาย ความเคลื่อนไหว ความต่อเนื่อง ความสนุกสนาน



ภาพที่ 69 งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศที่ใช้ตัวอักษรที่ออกแบบขึ้นมาใหม่เพื่อสื่อสารลักษณะของดนตรีในอัลบั้ม



ภาพที่ 70 งานออกแบบปกซีดีดนตรีบอสซาโนว่าของต่างประเทศที่ใช้ตัวอักษรที่ออกแบบขึ้นมาใหม่เพื่อสื่อสารลักษณะของดนตรีในอัลบั้ม

2.2 การศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สของประเทศไทย

จากการศึกษางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สในประเทศไทยนั้นผู้วิจัยพบว่าในงานออกแบบส่วนใหญ่จะมีการเลือกใช้ตัวอักษรที่ค่อนข้างคล้ายกัน เป็นการเลือกใช้เพื่อความสวยงามและเป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของงานออกแบบไม่ได้เน้นที่การสื่อสารถึงบุคลิกลักษณะของดนตรีแจ๊สในสไตล์ต่างๆ ตัวอักษรที่พบส่วนใหญ่เป็นตัวอักษรแบบไม่มีหัว มีทั้งการใช้ตัวแคบเป็นพิเศษและตัวกว้างเป็นพิเศษ



ภาพที่ 71 งานออกแบบนิตยสารและหนังสือที่เกี่ยวกับดนตรีแจ๊สของไทย



ภาพที่ 72 งานออกแบบหนังสือที่เกี่ยวกับดนตรีแจ๊สของไทย



ภาพที่ 73 งานออกแบบโปสเตอร์เกี่ยวกับงานเทศกาลดนตรีแจ๊สของไทย

3. ผลงานการออกแบบ

จากผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สแล้วนั้น ในเบื้องต้นผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบตัวอักษรออกมา 3 ชุดโดยการใช้แรงบันดาลใจจากผลสรุปที่ได้ดังนี้

1. มีความพลิ้วไหวและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเล
2. โปร่งและดูสบายตา
3. ไม่มีเหลี่ยมคมมากจนเกินไป

จากการออกแบบตัวอักษรทั้ง 3 ชุด พบว่าตัวอักษรทั้ง 3 ชุดที่ได้ออกแบบมามีปัญหาที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

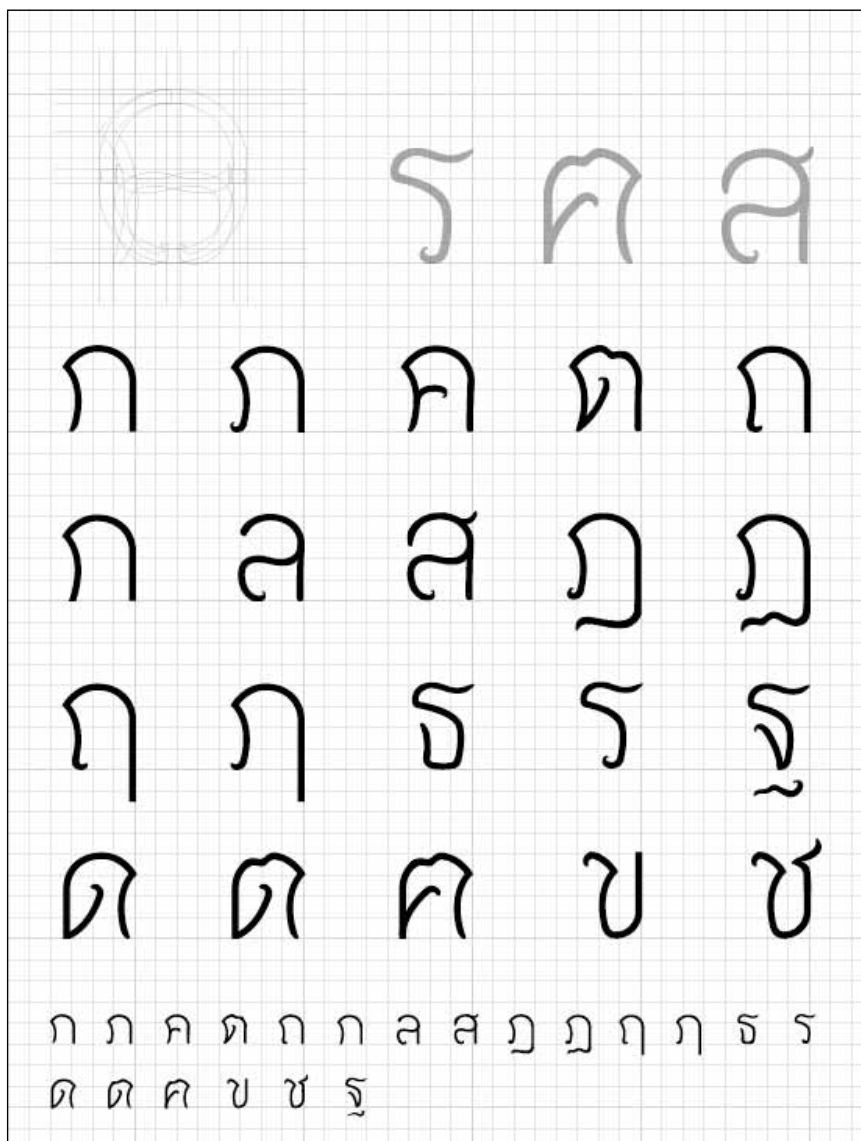
3.1 แบบอักษร ชุดที่ 1



ภาพที่ 74 แบบอักษรชุดที่ 1

ปัญหาที่พบในการออกแบบ ยังขาดเอกลักษณ์ในตัวเองคล้ายกับแบบอักษรที่มีอยู่แล้วในระบบคอมพิวเตอร์มากเกินไป ไม่สามารถสร้างภาพจำให้ผู้พบเห็นโดยทั่วไปได้โปร่งและดูสบายตา

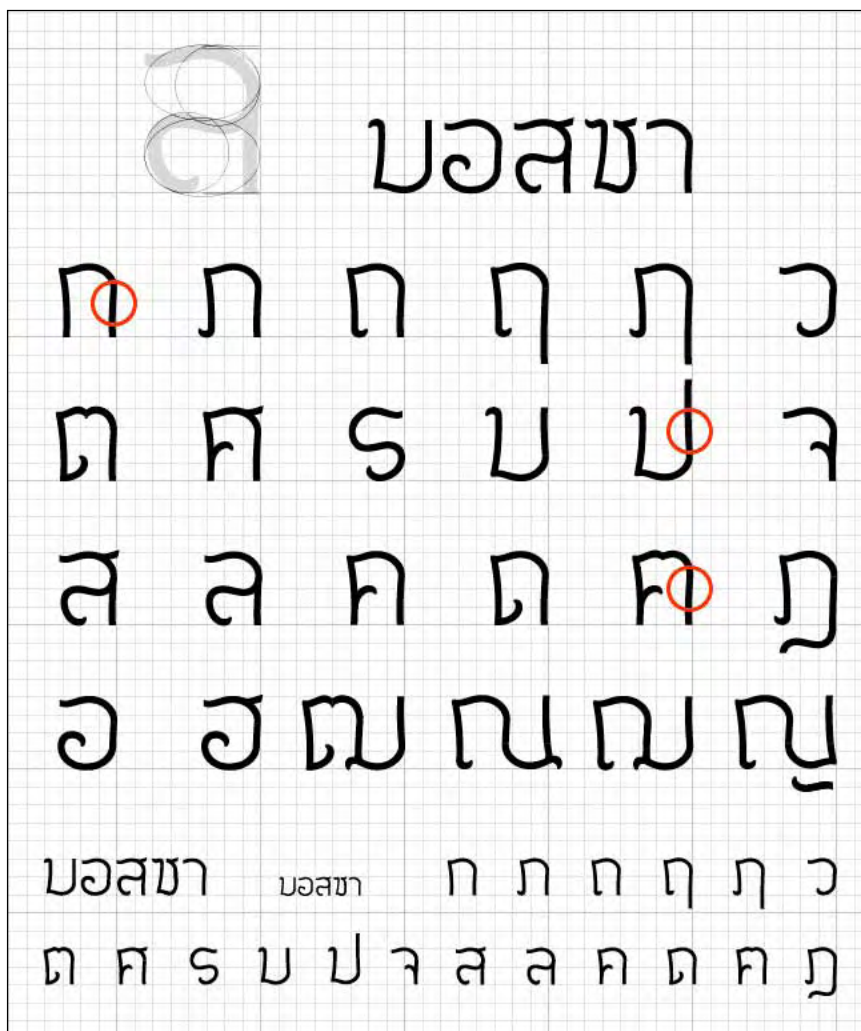
3.2 แบบอักษรชุดที่ 2



ภาพที่ 75 แบบอักษรชุดที่ 2

ปัญหาที่พบในการออกแบบ มีมุมแหลมในตัวอักษรมากเกินไป ส่วนหัวของตัวอักษรมัน มีขนาดเล็กมาก ในการใช้งานขนาดเล็กทำให้ตัวอักษรมีความแหลมและเล็กมากเกินไป

3.3 แบบอักษรชุดที่ 3 จากการออกแบบที่ให้เส้นดิ่งด้านหลังของตัวอักษรมีลักษณะโค้งเล็กน้อย เพื่อจะได้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้น



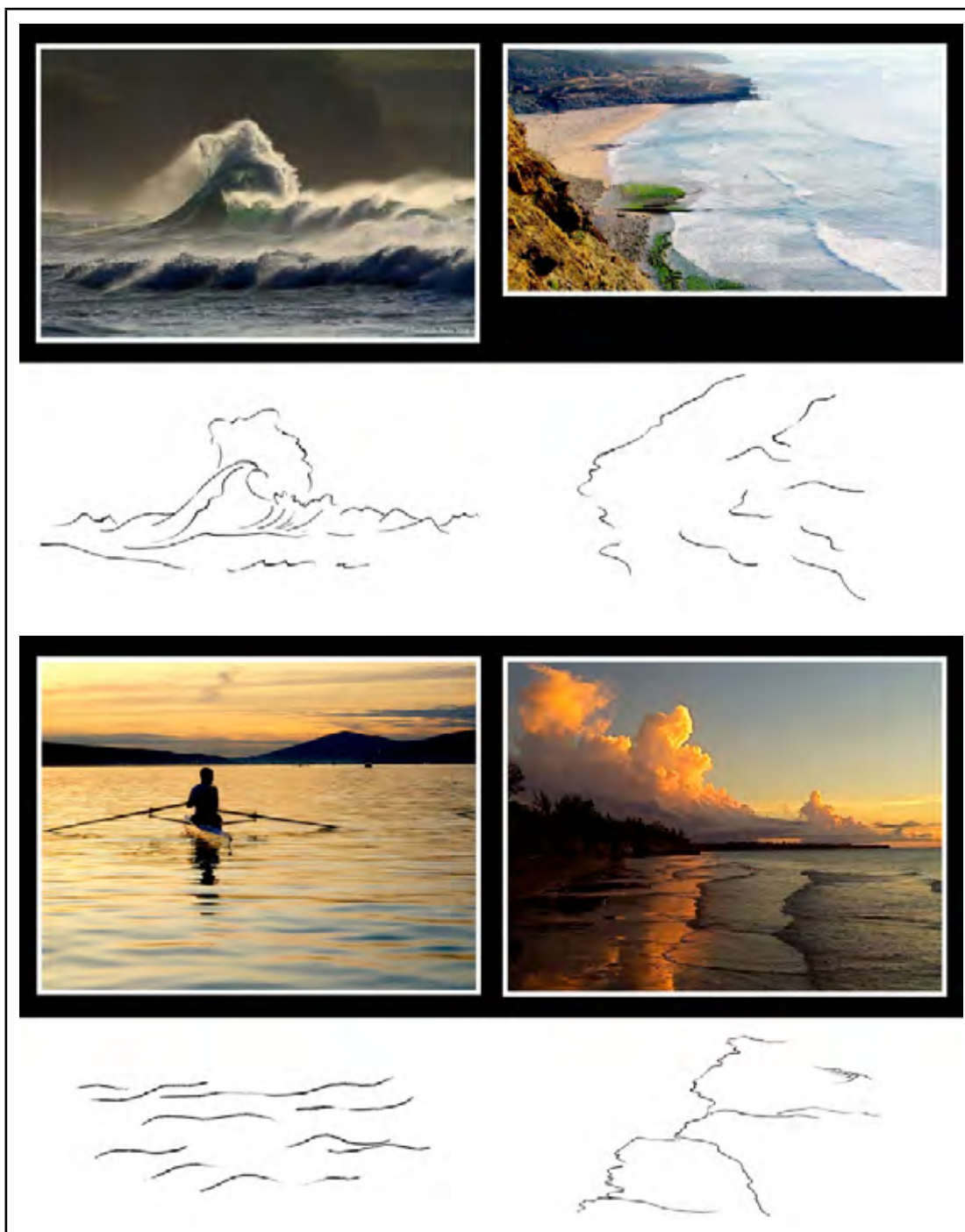
ภาพที่ 76 แบบอักษรชุดที่ 3

ปัญหาที่พบในการออกแบบ การนำตัวอักษรมาเรียงเป็นรูปประโยคหรือย่อใช้งานในขนาดเล็กนั้นจะรู้สึกว่าตัวอักษรมีความไม่มั่นคง ไม่มีความแข็งแรง มีความกว้างของตัวอักษรเนื่องจากดูเหมือนมีการเคลื่อนไหวของเส้นตลอดเวลาจึงทำให้อ่านตัวอักษรได้ยาก ผู้วิจัยจึงลองปรับเส้นดิ่งของตัวอักษรให้เป็นเส้นตรงให้ดูมีความมั่นคงยิ่งขึ้นเพื่อลดการแกว่งและเพิ่มความแข็งแรงให้ตัวอักษร



ภาพที่ 77 แบบอักษรชุดที่ 3 ที่ปรับเส้นโค้งด้านหลังให้เป็นเส้นตรง

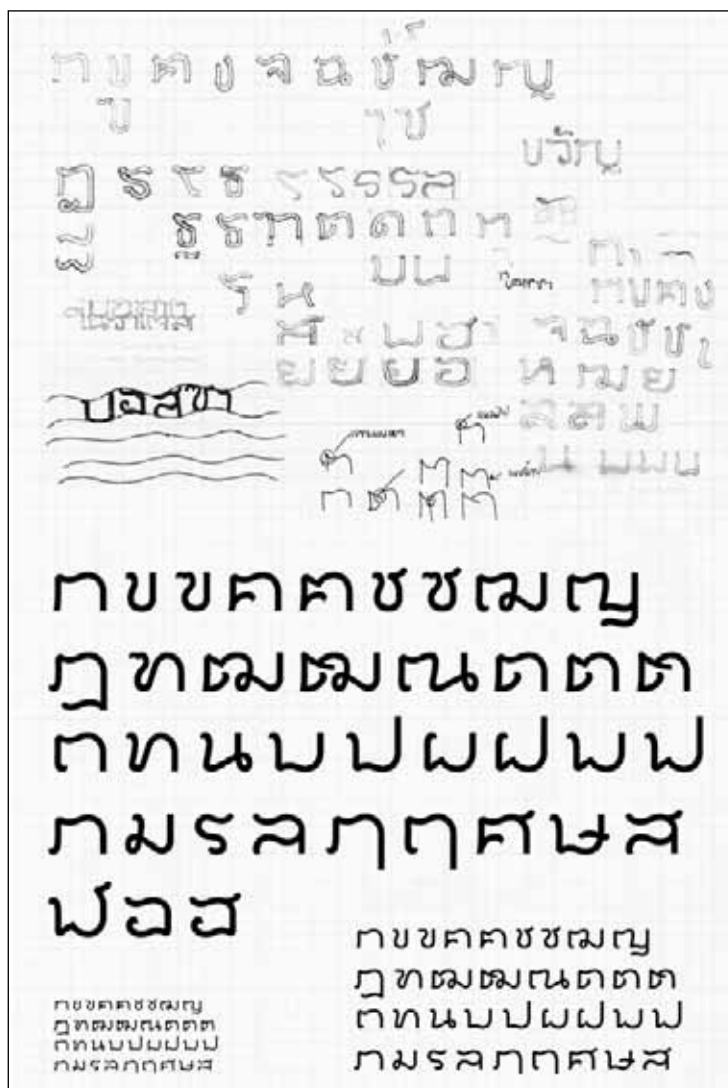
จากการปรับปรุงแบบอักษรทั้ง 3 แบบ ผู้วิจัยเห็นว่ายังไม่สามารถสื่อได้ถึงความปลอดภัยและสื่อถึงลักษณะของทะเลจนเป็นที่น่าพอใจ ผู้วิจัยจึงได้ไปศึกษาถึงลักษณะของทะเลเกลียวคลื่น ระลอกคลื่นเพิ่มเติมอีกครั้ง



ภาพที่ 78 ภาพการศึกษาลักษณะของทะเล เกลียวคลื่น ระลอกคลื่น

3.4 แบบอักษรชุดที่ 4

เน้นการออกแบบตัวอักษรให้มีความกว้างมากกว่าเดิมและเพิ่มเส้นโค้งเพื่อสื่อถึงลักษณะของคลื่นมากขึ้น เพื่อในการเรียงรูปประโยคเส้นบนของตัวอักษรจะต่อเนื่องและให้ความรู้สึกคล้ายกับระลอกคลื่น

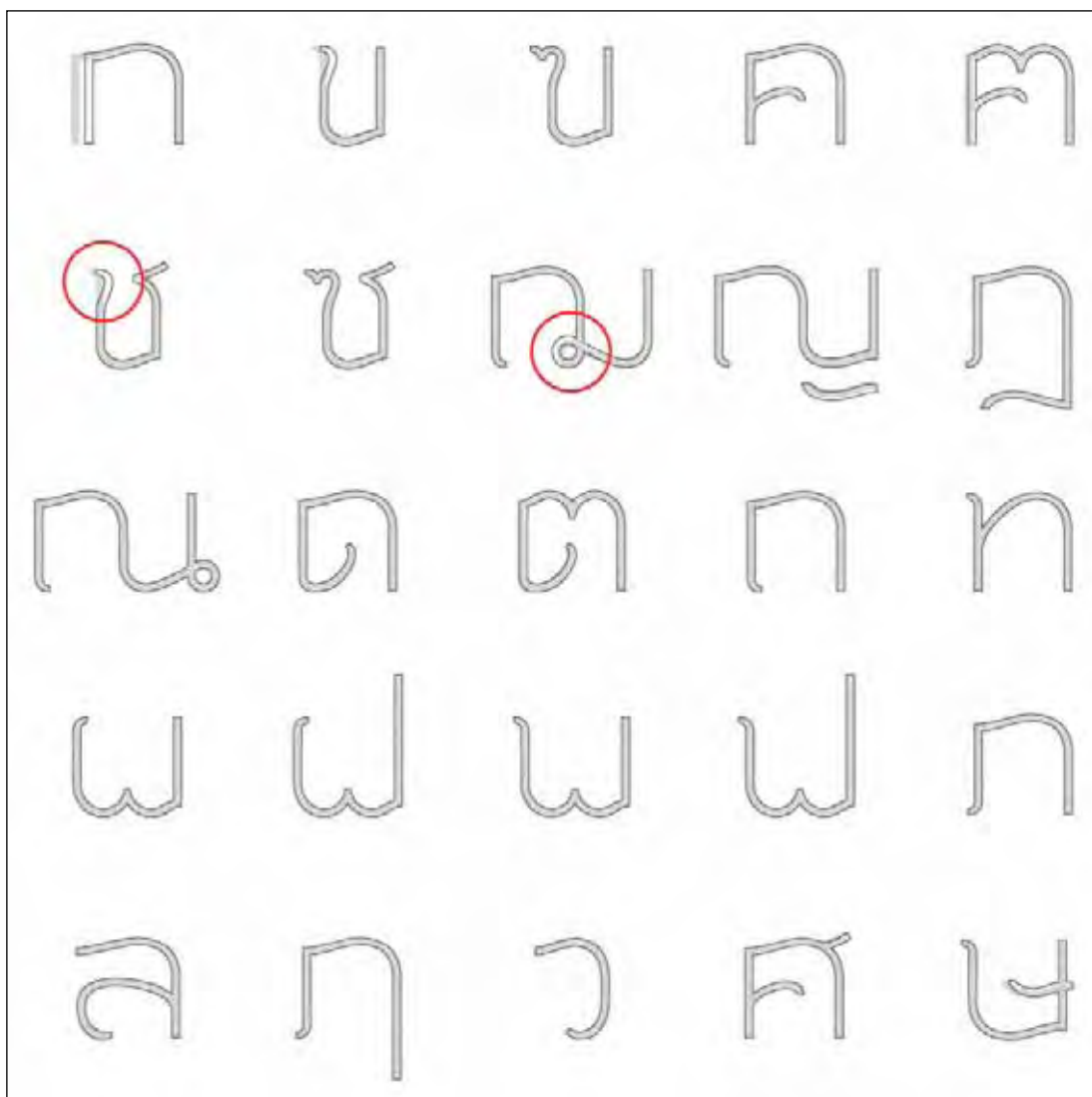


ภาพที่ 79 แบบอักษรชุดที่ 4

ปัญหาของแบบอักษรชุดที่ 4 จากการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและการนำเสนอต่อคณะกรรมการนั้น คณะกรรมการมีคำแนะนำว่าตัวอักษรชุดนี้มีความพริ้วไหวมากเกินไป หากเปรียบเทียบกับทะเลแล้วคล้ายกับทะเลที่มีคลื่นแรงหรือทะเลที่มีมรสุม ควรนำเอาแบบอักษรชุดนี้ไปปรับให้มีความนุ่มนวล โปร่ง ดูสบายตาและมีความนิ่งมากขึ้น

3.5 แบบอักษรชุดที่ 5

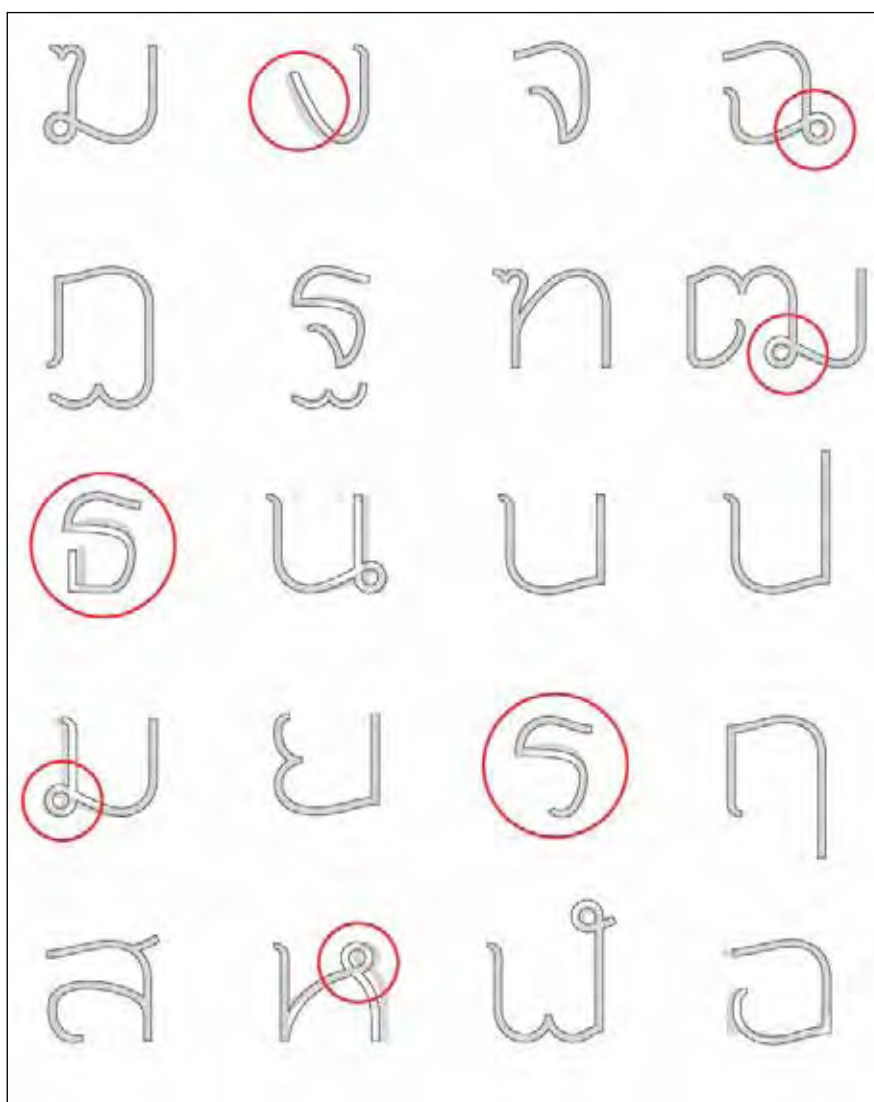
จากการนำแบบอักษรชุดที่ 4 มาปรับปรุงให้เกิดความรู้สึกลื่นนวล โปร่ง ดูสบายตา และมีความนิ่งเพิ่มขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำแบบอักษรชุดที่ 5 ไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ตัวอักษรได้รับคำแนะนำเพื่อนำมาพัฒนาแบบอักษรอีกครั้งหนึ่งดังนี้



ภาพที่ 80 แบบอักษร ชุดที่ 5 (ตัวสี่เทา) ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (ตัวเส้นขอบดำ)

- ตัวอักษรบางตัวมีความกว้างมากเกินไป เช่นตัว ก ค ต ง
- ส่วนหัวของตัว ข และ ฌ น่าจะปรับให้เหมือนกับหัวของตัว ช และ ฌ
- ส่วนขมวดของ ฌ ฉ ฌ ฌ น ม ห พ น่าจะมีขนาดใหญ่กว่านี้ เพื่อป้องกันการทับซ้อนพื้นที่ว่างในส่วนขมวด เวลานำไปใช้ในขนาดเล็ก

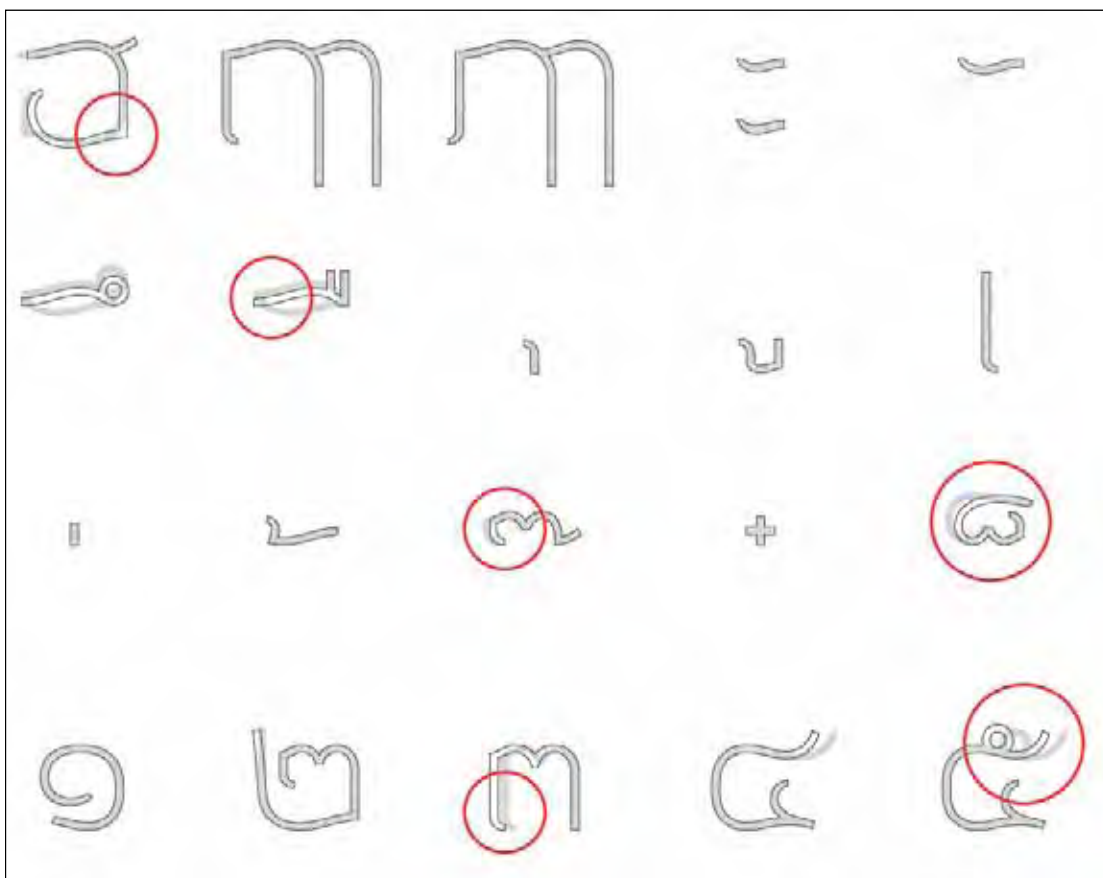
- ส่วนหางของ ข ฃ ศ ส ฮ ควรปรับเส้นให้ชันขึ้นกว่าเดิม เวลานำไปใช้ขนาดเล็กจะได้มองเห็นได้ชัดเจน ไม่สับสน
- เส้นเอียงของ ห ท ฑ ควรปรับเส้นเอียงให้ลาดลง เพื่อป้องกันการเป็นจ้ำดำ เวลานำไปใช้ในขนาดเล็ก
- เส้นล่างของตัว อ ฮ น่าจะเป็นลักษณะเดียวกับเส้นล่างของตัว บ



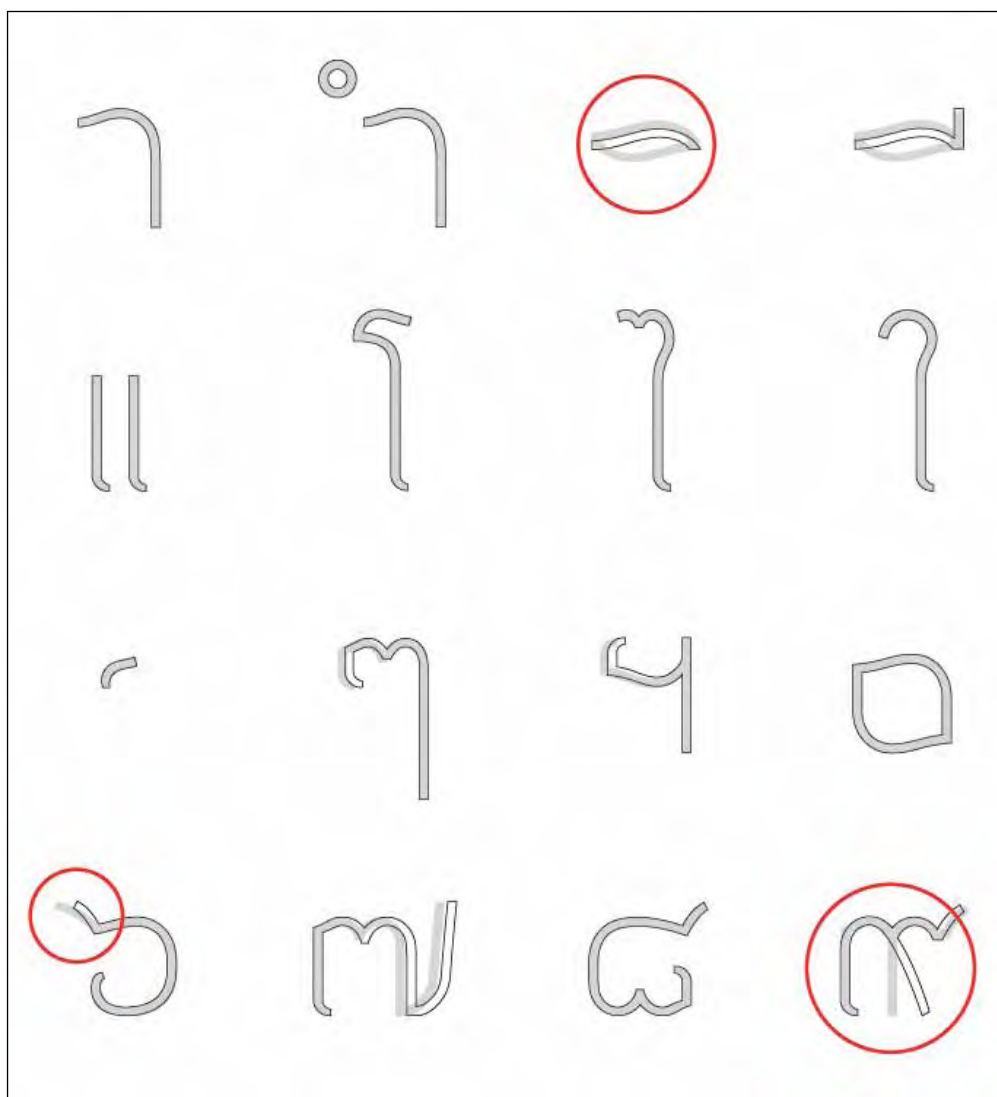
ภาพที่ 81 แบบอักษร ชุดที่ 5 (ตัวสี่เทา) ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (ตัวเส้นขอบดำ)

- เส้นซ้อนของ ฐ ฌ ฐ นั้นใกล้กันเกินไป อาจทำให้เกิดความทึบของพื้นที่ว่าง เวลานำไปใช้ในขนาดเล็ก
- ส่วนโค้งของตัว ล ส ควรปรับให้เส้นซ้อนดูสั้นลง

- สระ ิ ี ึ ื ควรออกแบบให้เป็นเส้นเดี่ยว เพื่อให้เข้าชุดกับแบบอักษรโดยรวม
- ตัวเลข ๓ ๔ ๕ ๖ ๙ มีความกว้างมากเกินไป
- ตัวเลข ๗ มีความกว้างมากเกินไป

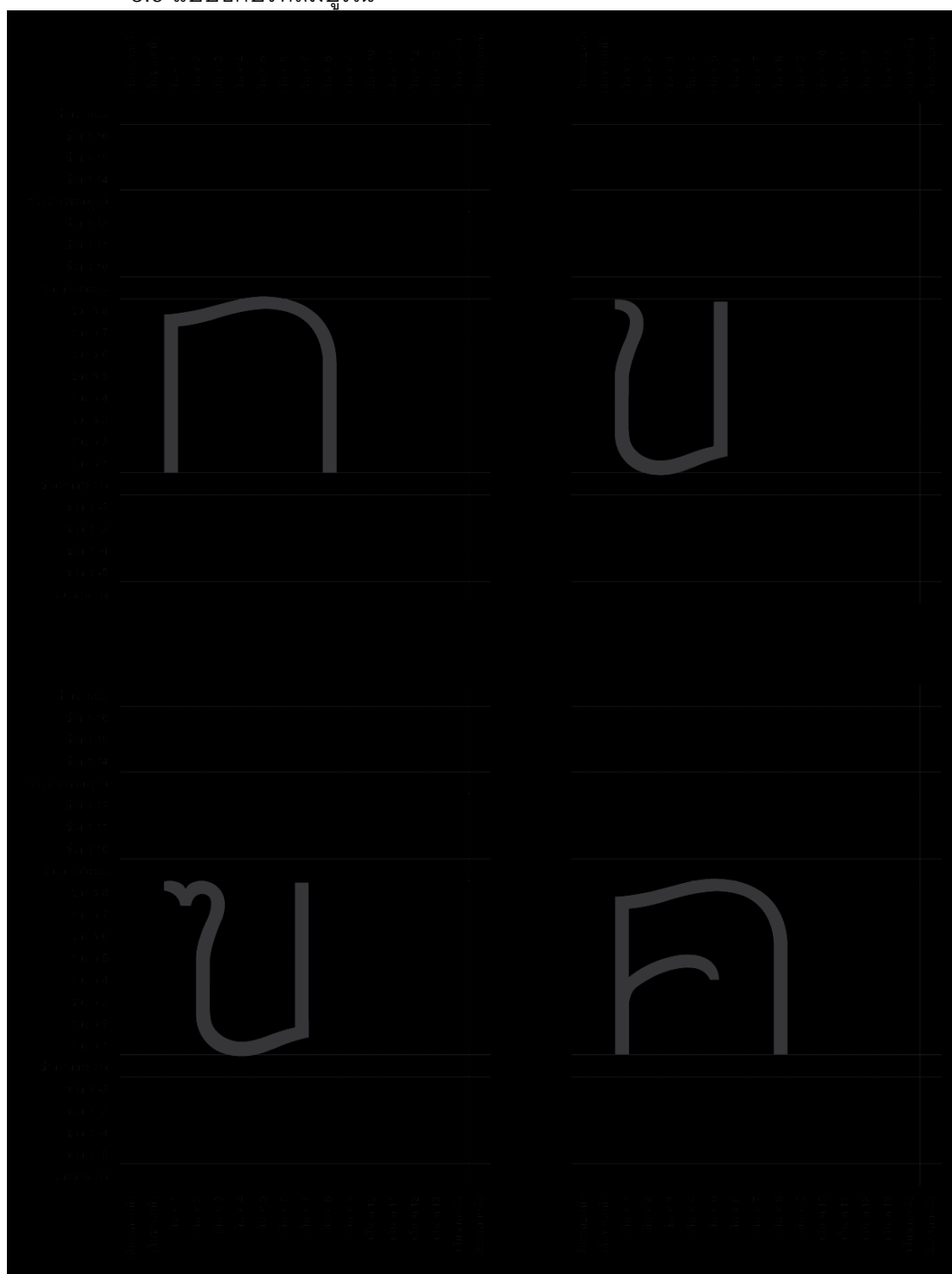


ภาพที่ 82 แบบอักษร ชุดที่ 5 (ตัวสี่เทา) ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (ตัวเส้นขอบดำ)

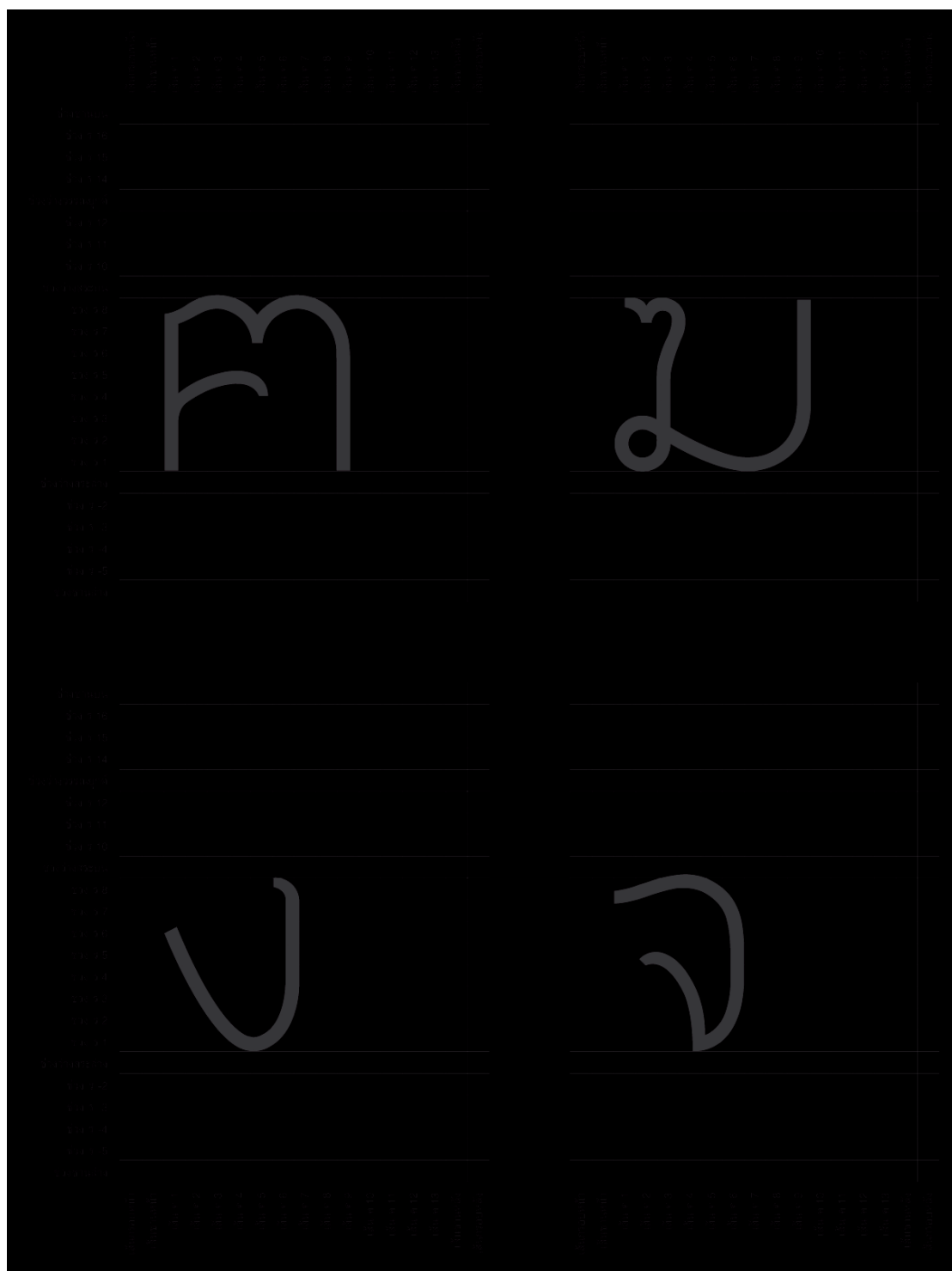


ภาพที่ 83 แบบอักษร ชุดที่ 5 (ตัวสี่เทา) ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (ตัวเส้นขอบดำ)

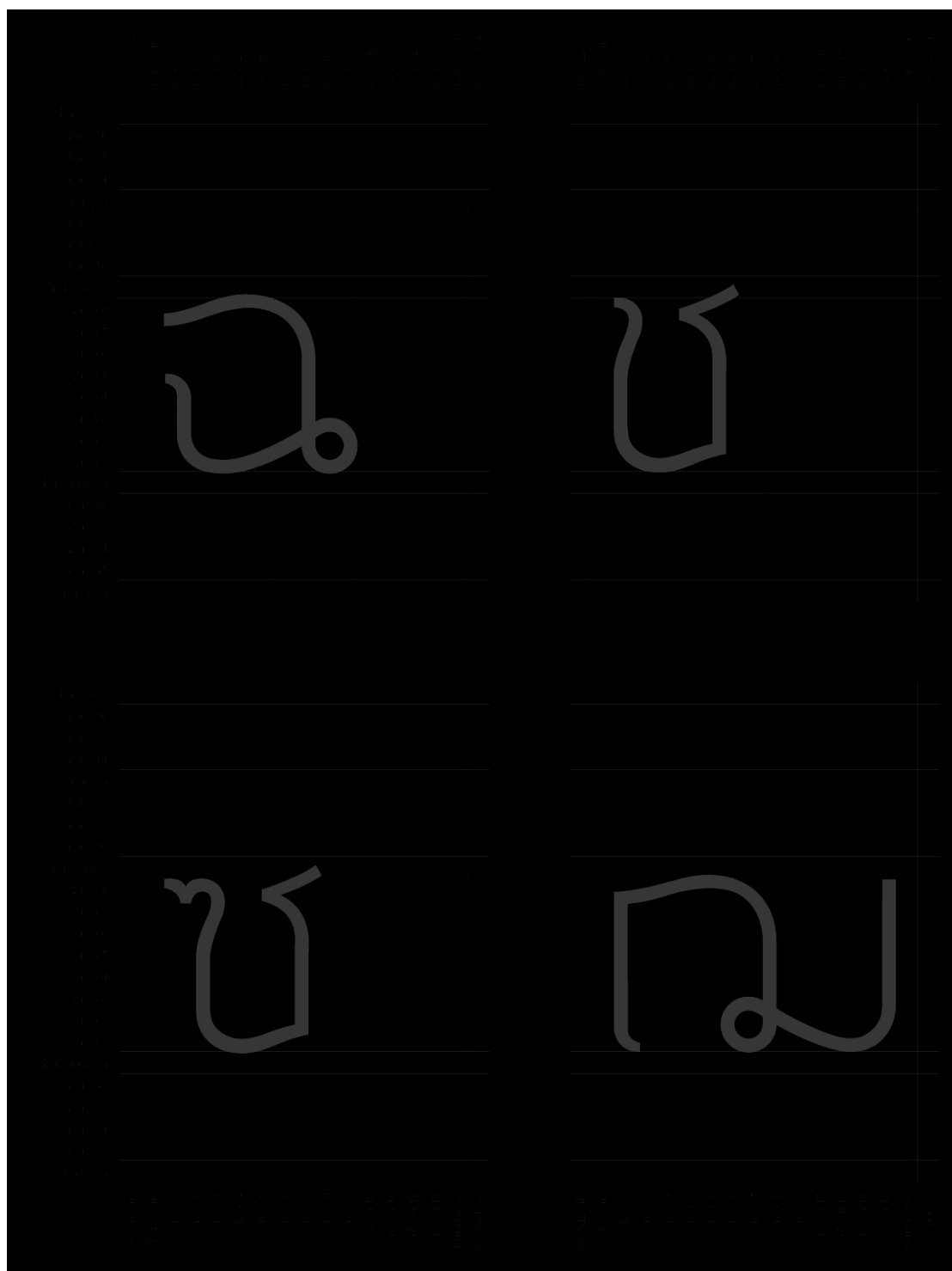
3.6 แบบอักษรที่สมบูรณ์



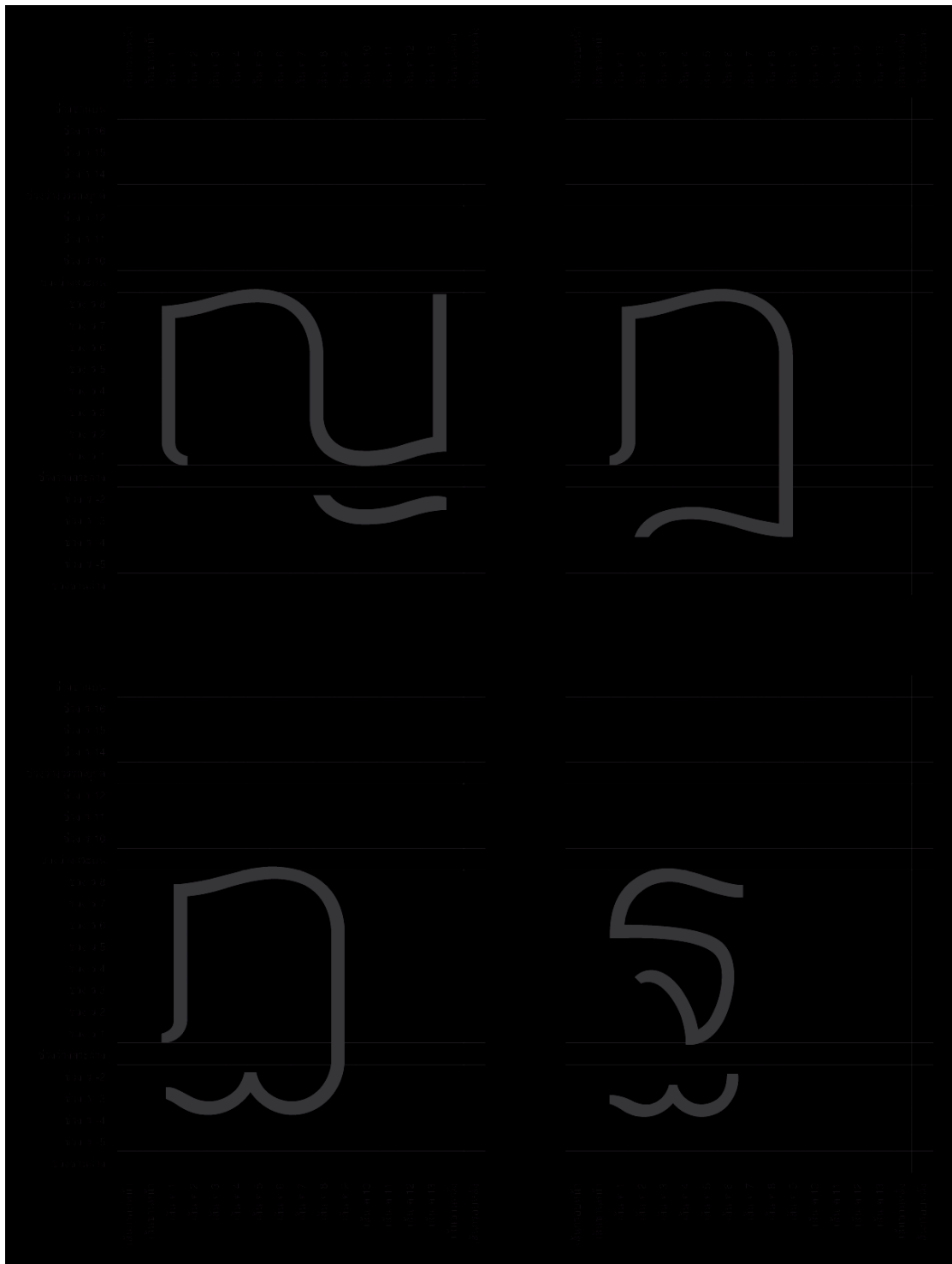
ภาพที่ 84 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ก ข ฃ ค



ภาพที่ 85 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ค ชม ง จ



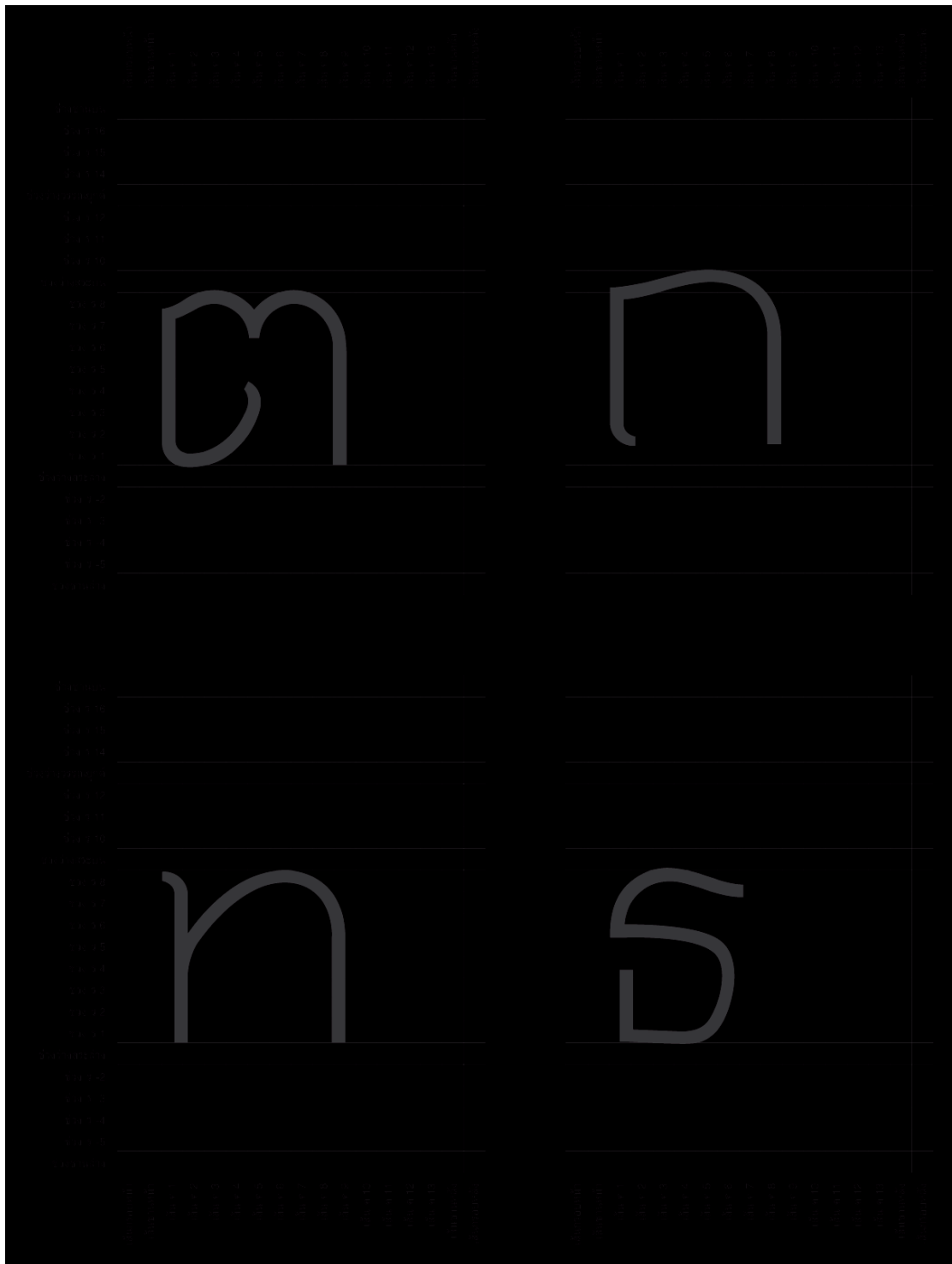
ภาพที่ 86 แบบอักษรที่สมบูรณ์ จ ช ซ ณ



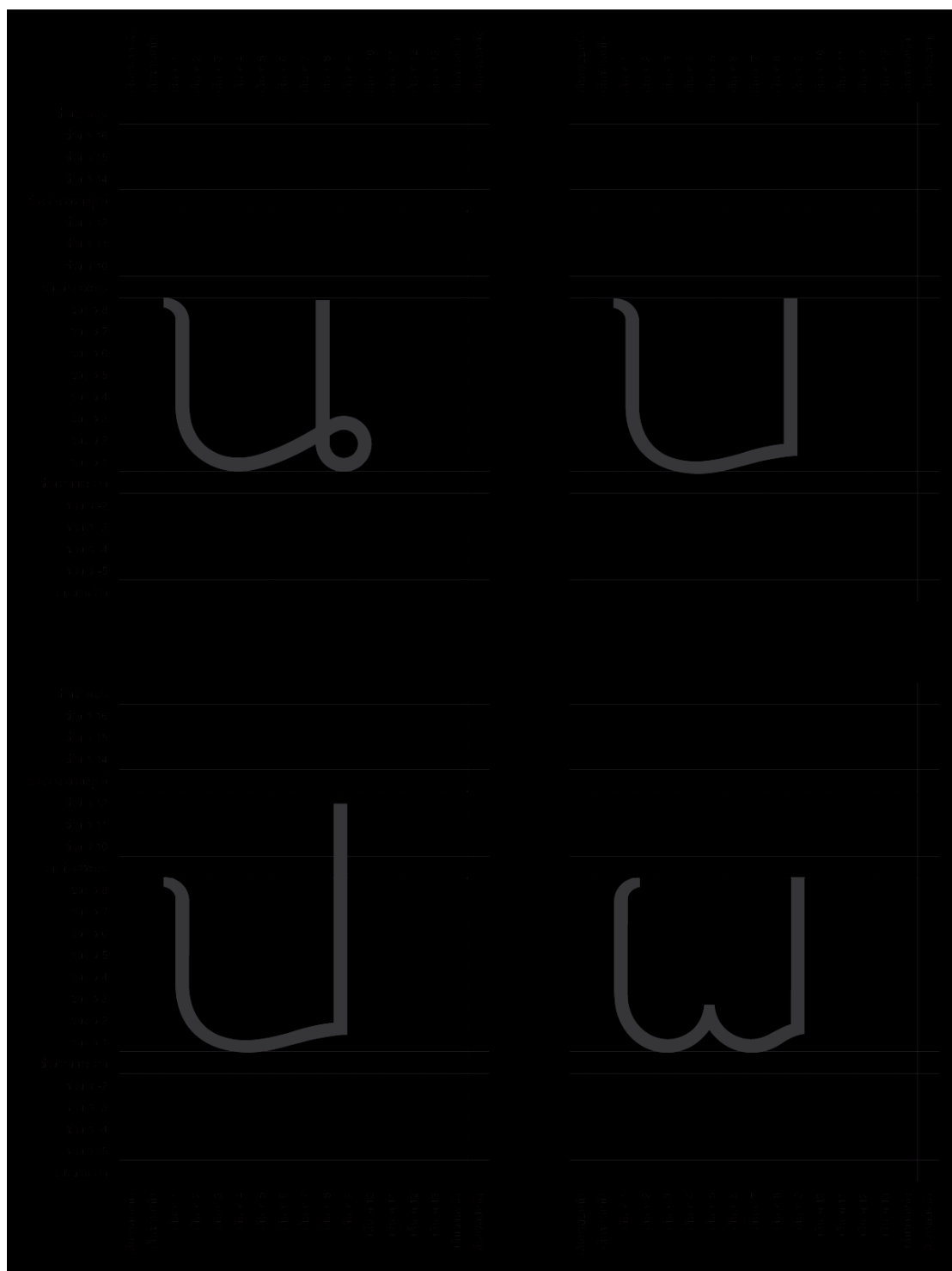
ภาพที่ 87 แบบอักษรที่สมบูรณ์ อ ๑ ๒ ๓



ภาพที่ 88 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ท ต ณ ด



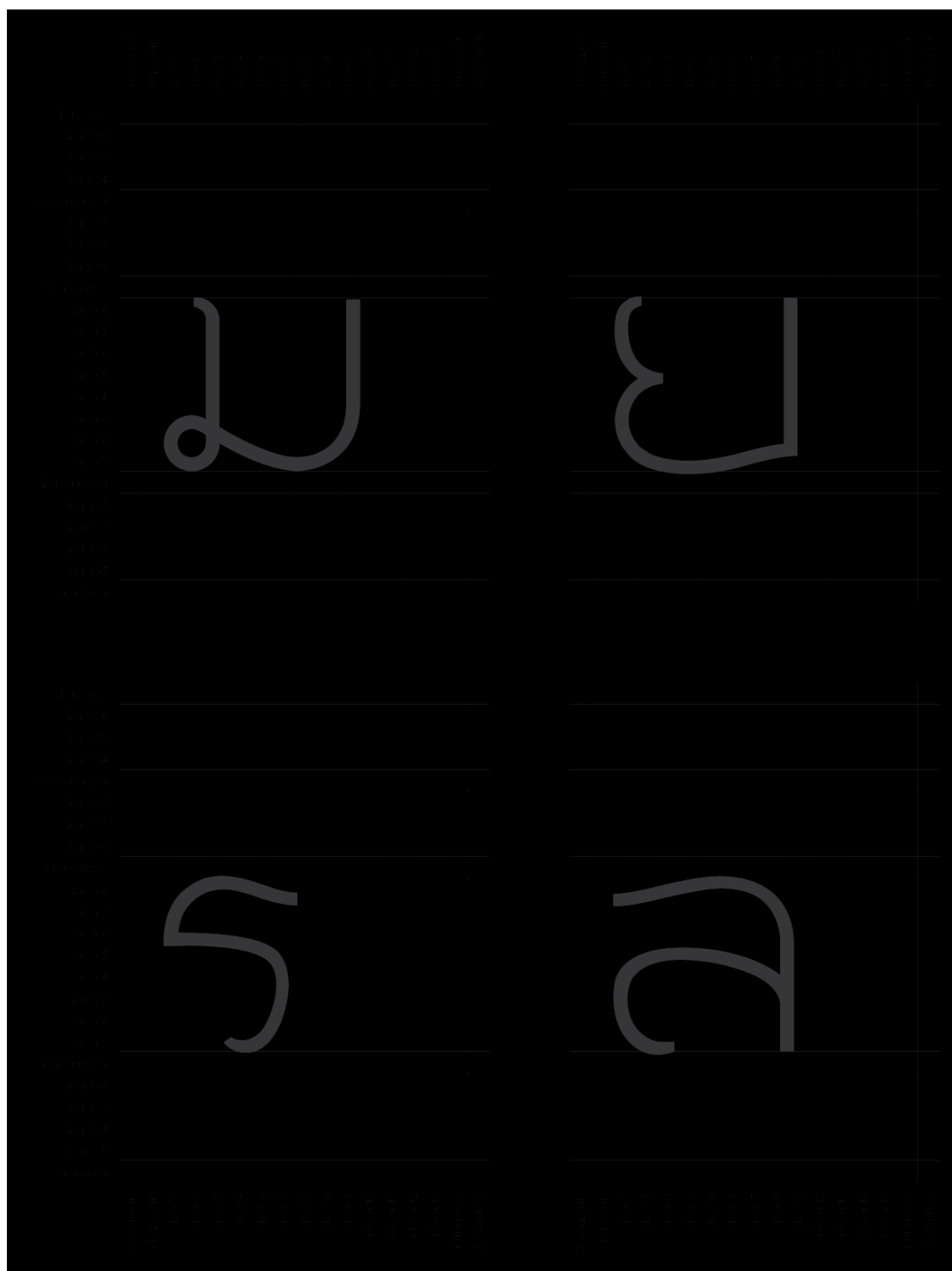
ภาพที่ 89 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ต ก ท ธ



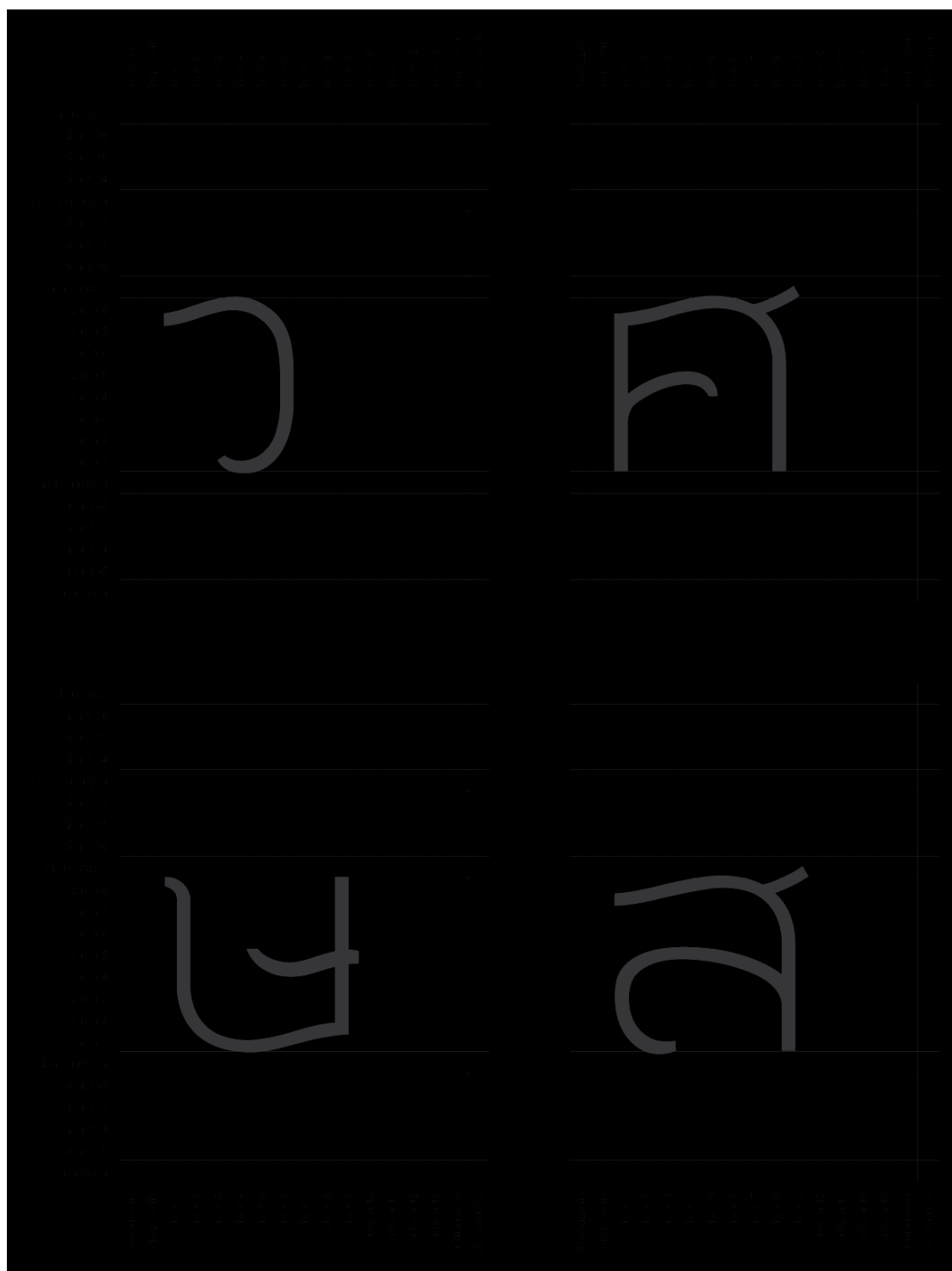
ภาพที่ 90 แบบอักษรที่สมบูรณ์ น บ ป ผ



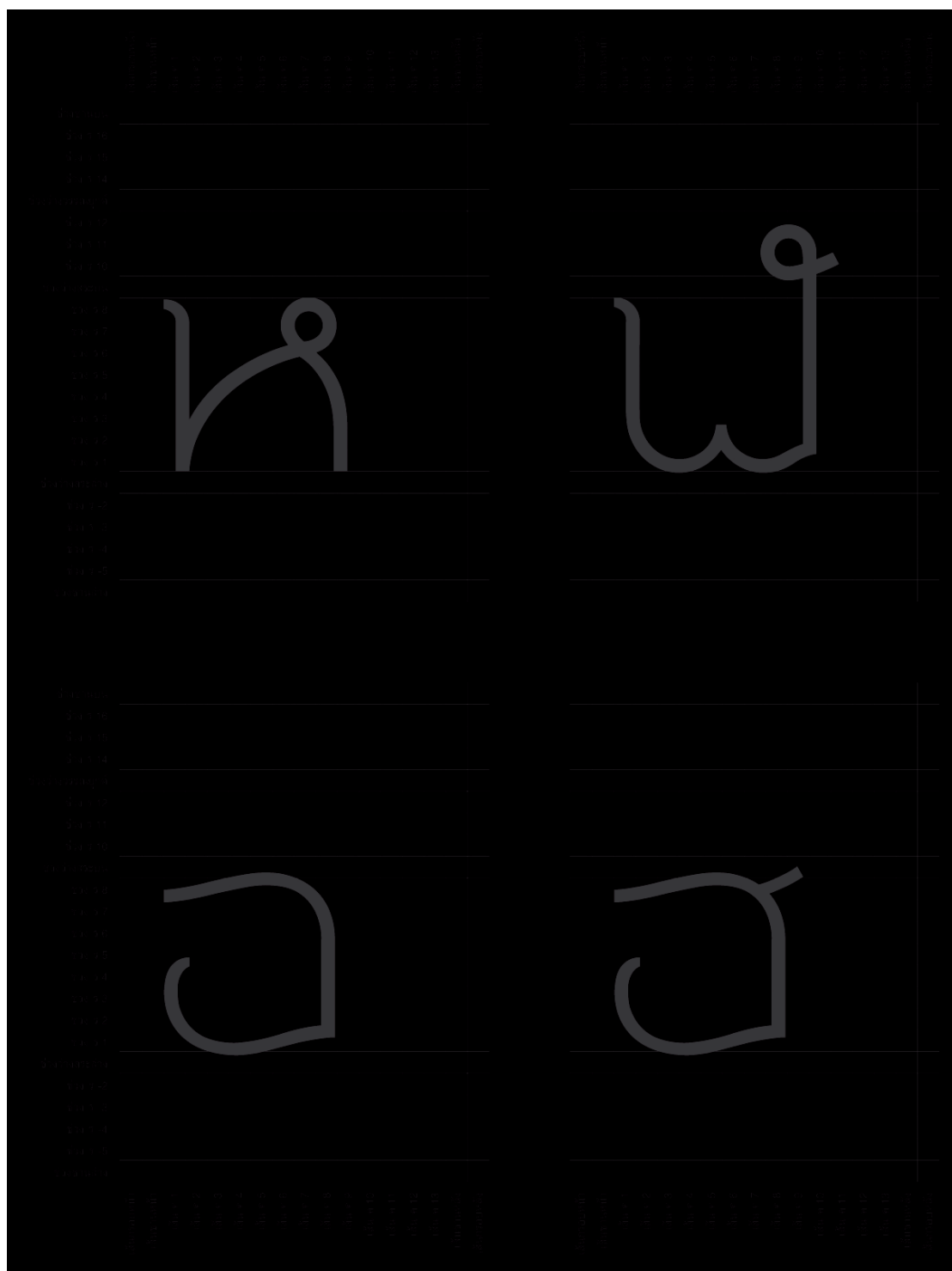
ภาพที่ 91 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ฝ พ ฤ ภา



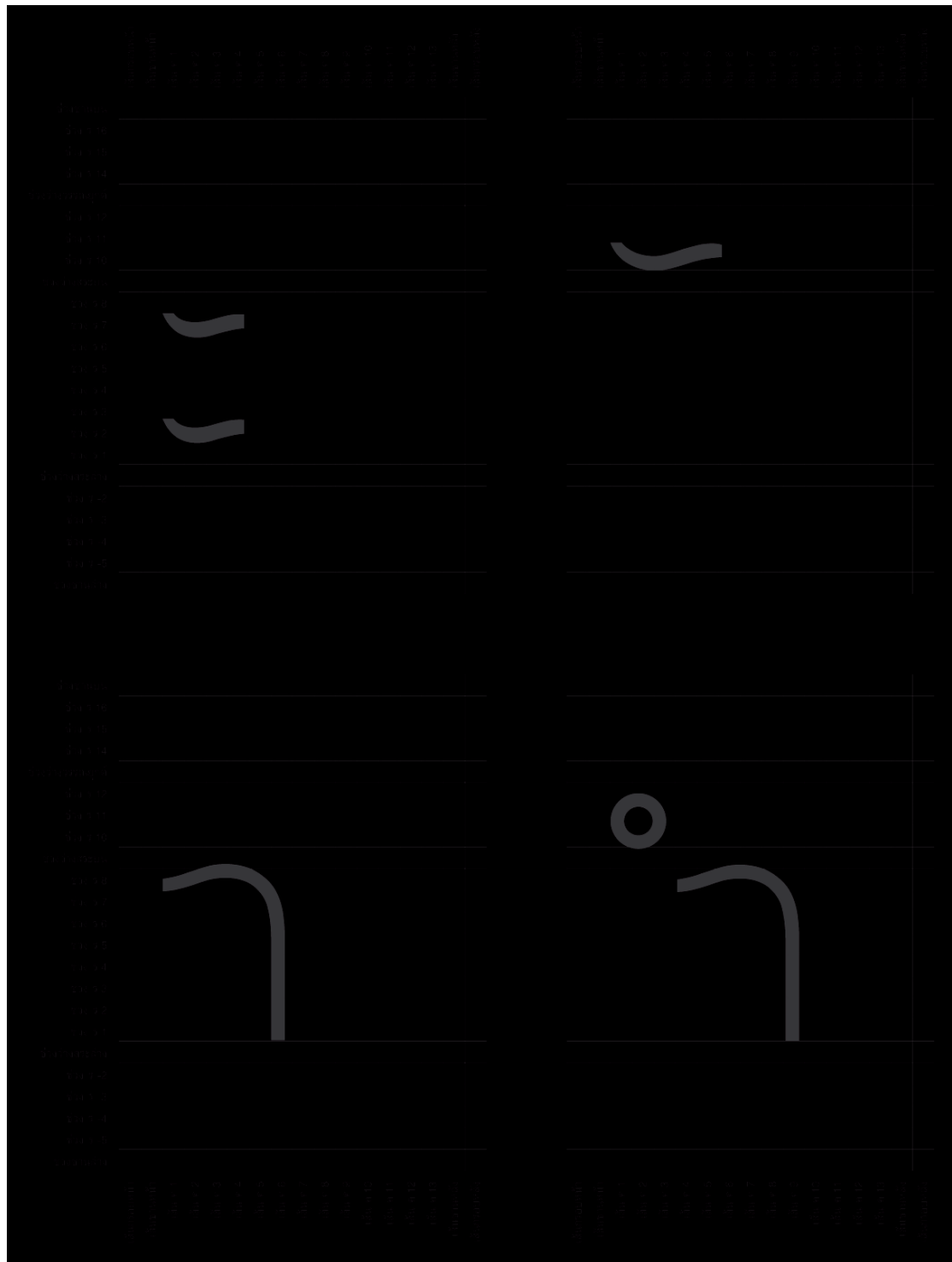
ภาพที่ 92 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ม ย ร ล



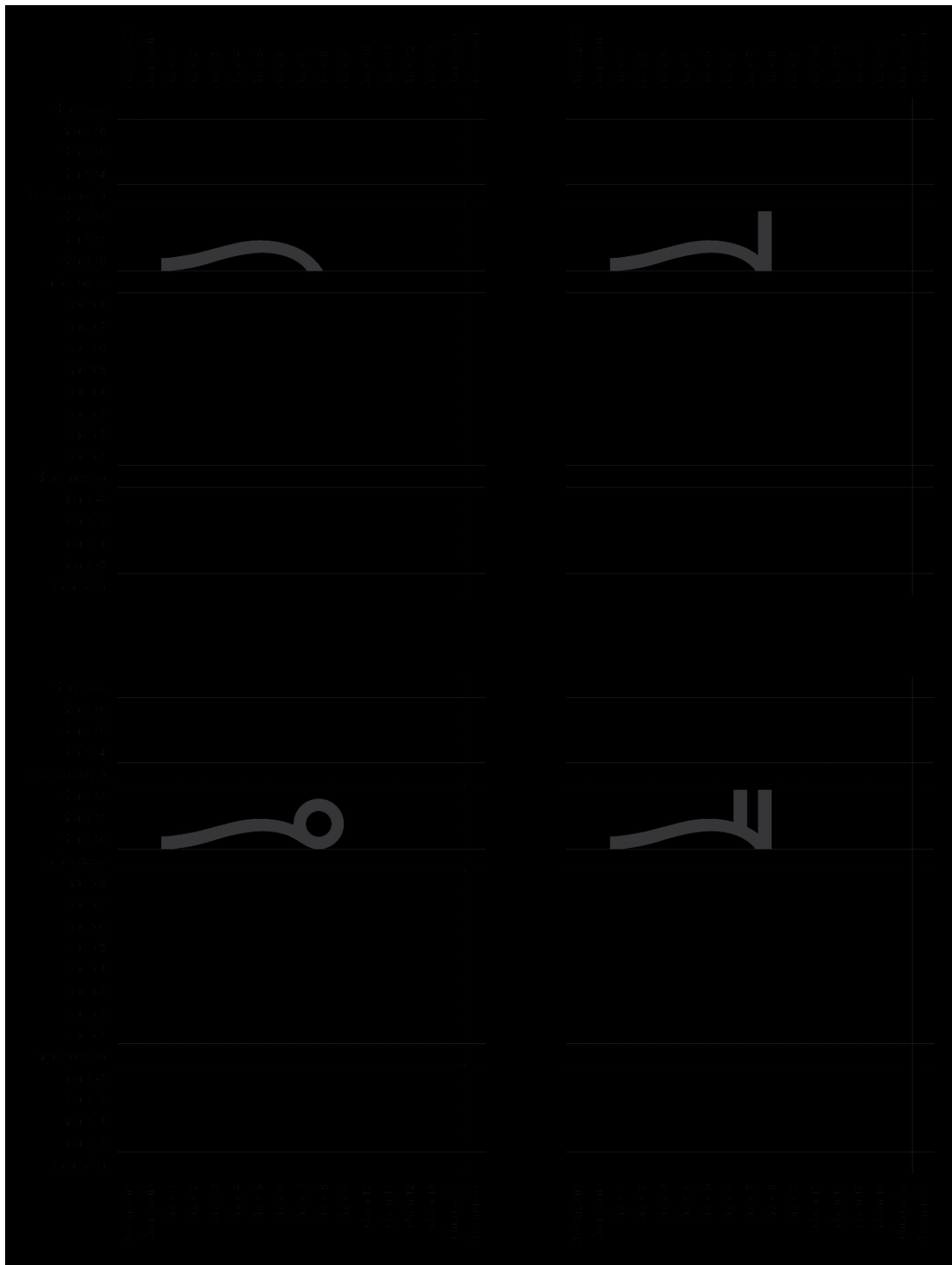
ภาพที่ 93 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ว ศ ษ ส



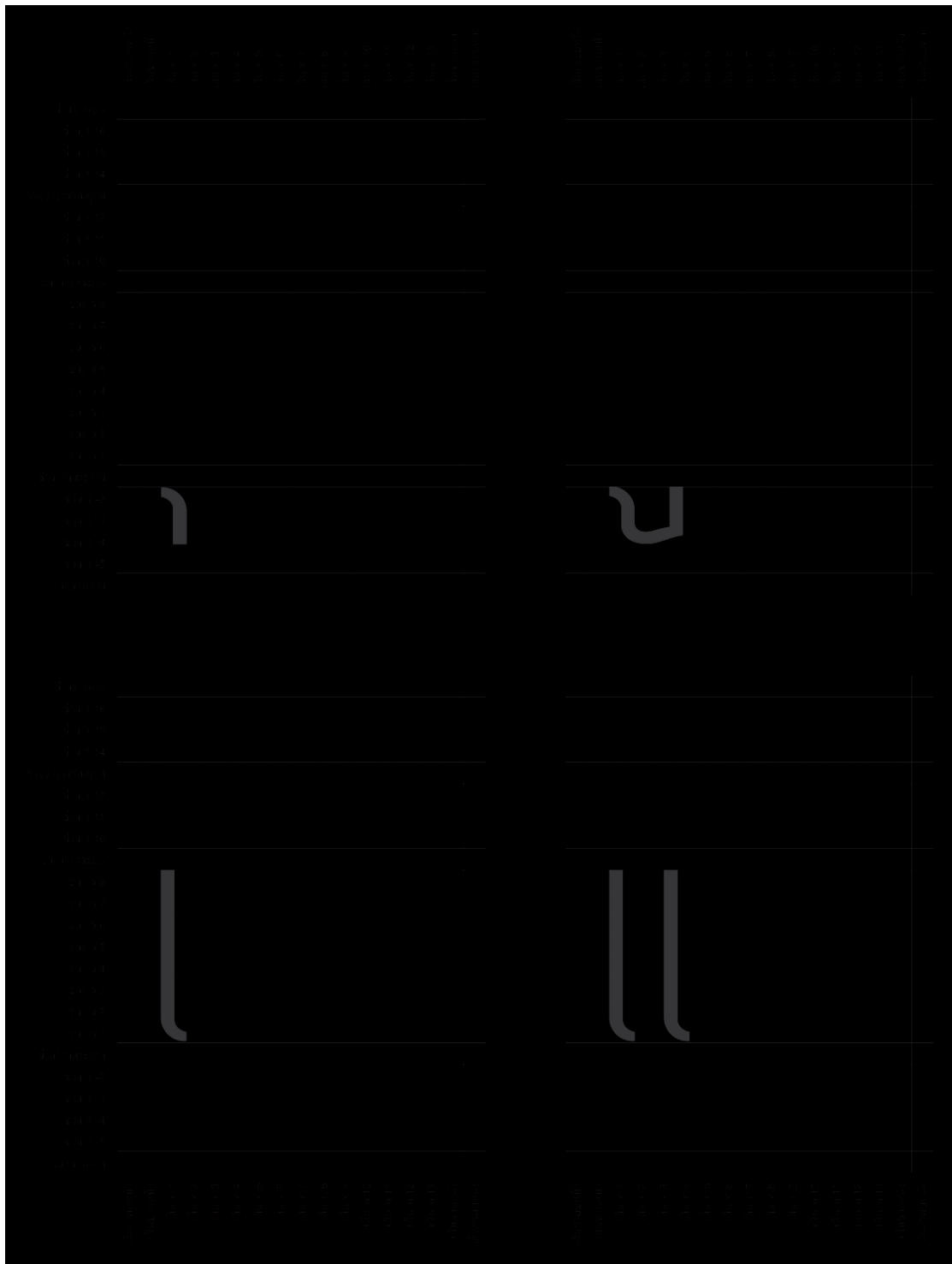
ภาพที่ 94 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ห พ อ ฮ



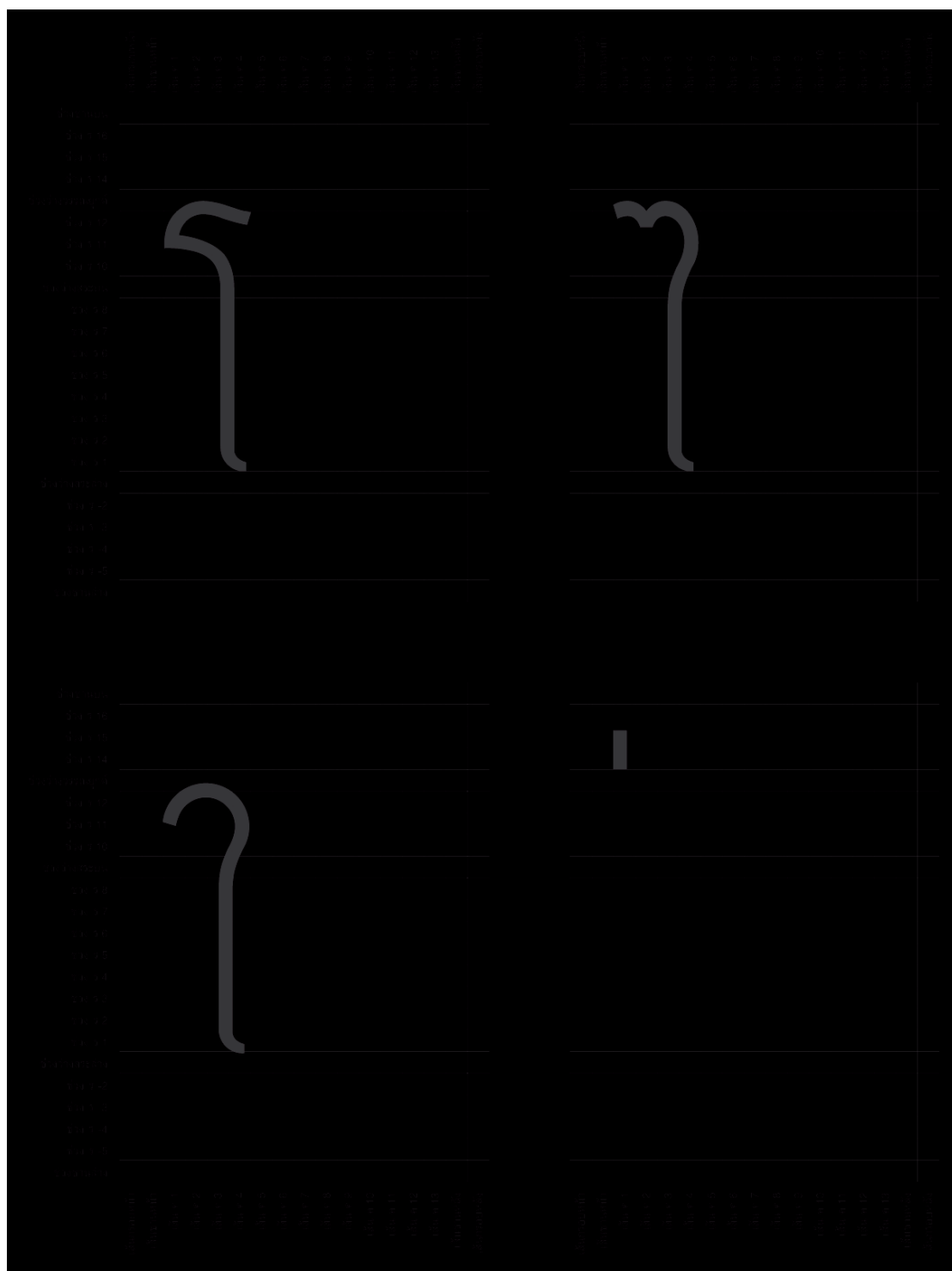
ภาพที่ 96 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ะ ั ำ ำ



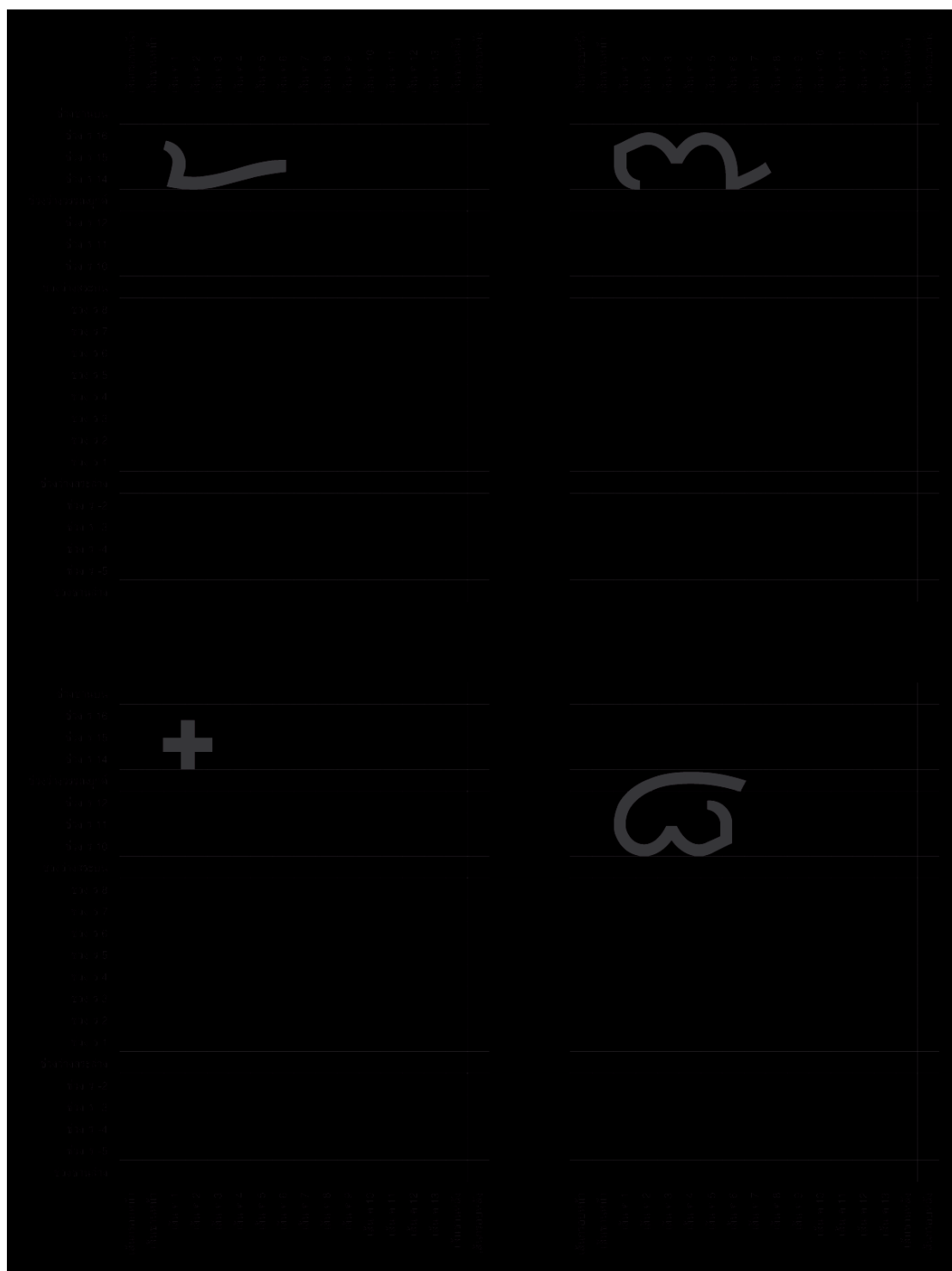
ภาพที่ 97 แบบอักษรที่สมบูรณ์ อ อ อ อ



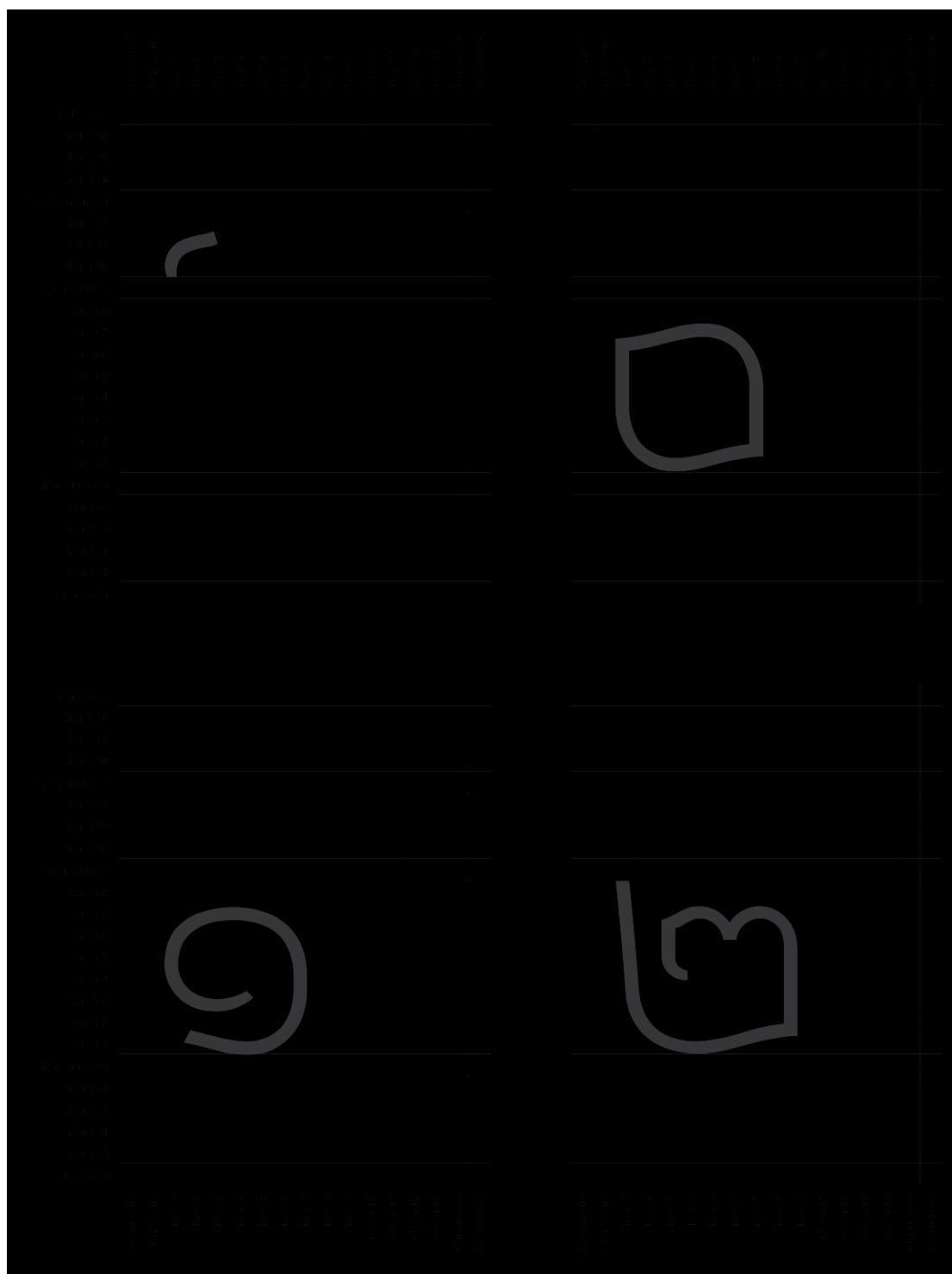
ภาพที่ 98 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ร น ล แ



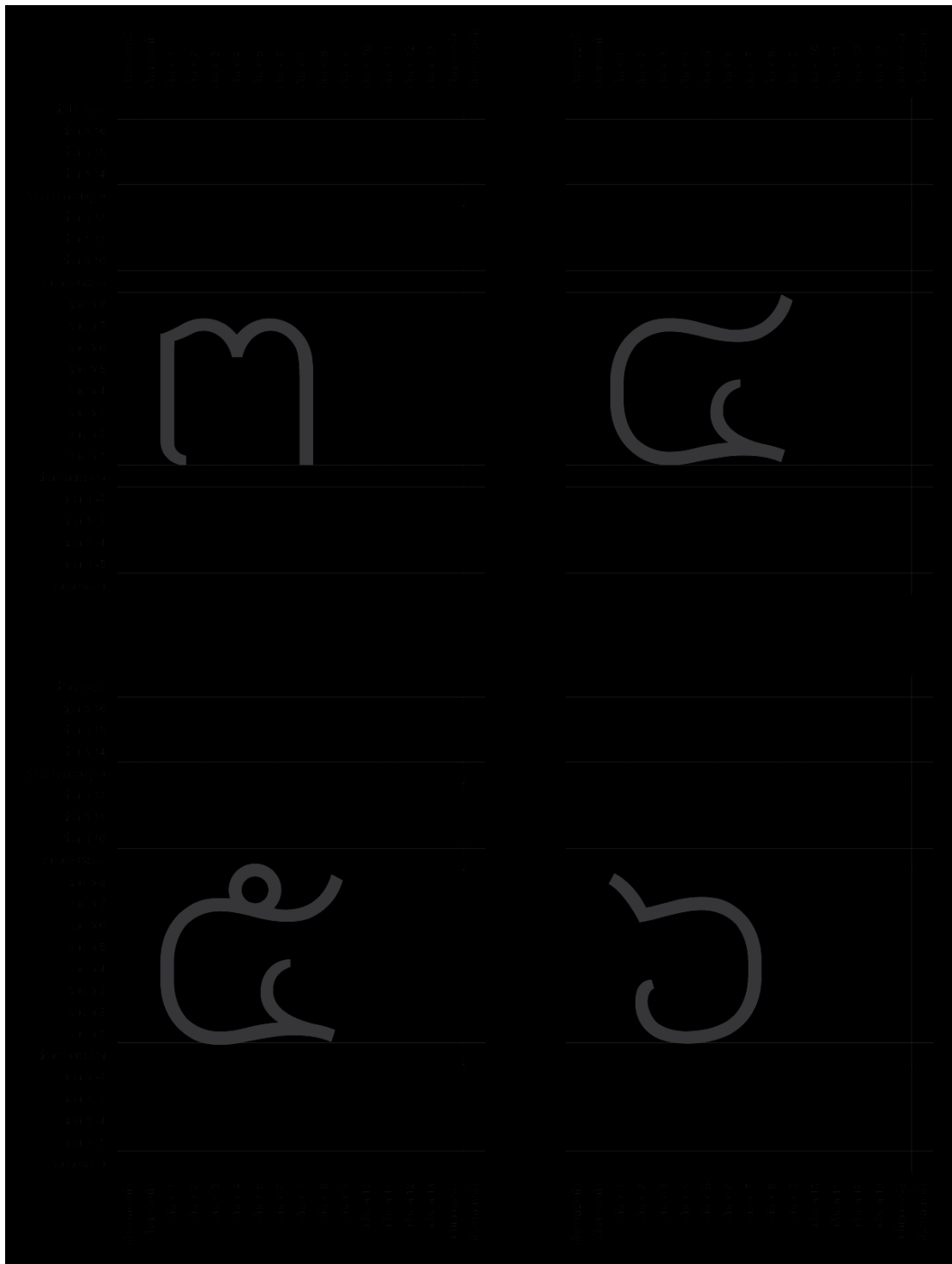
ภาพที่ 99 แบบอักษรที่สมบูรณ์ โ ไ ใ '



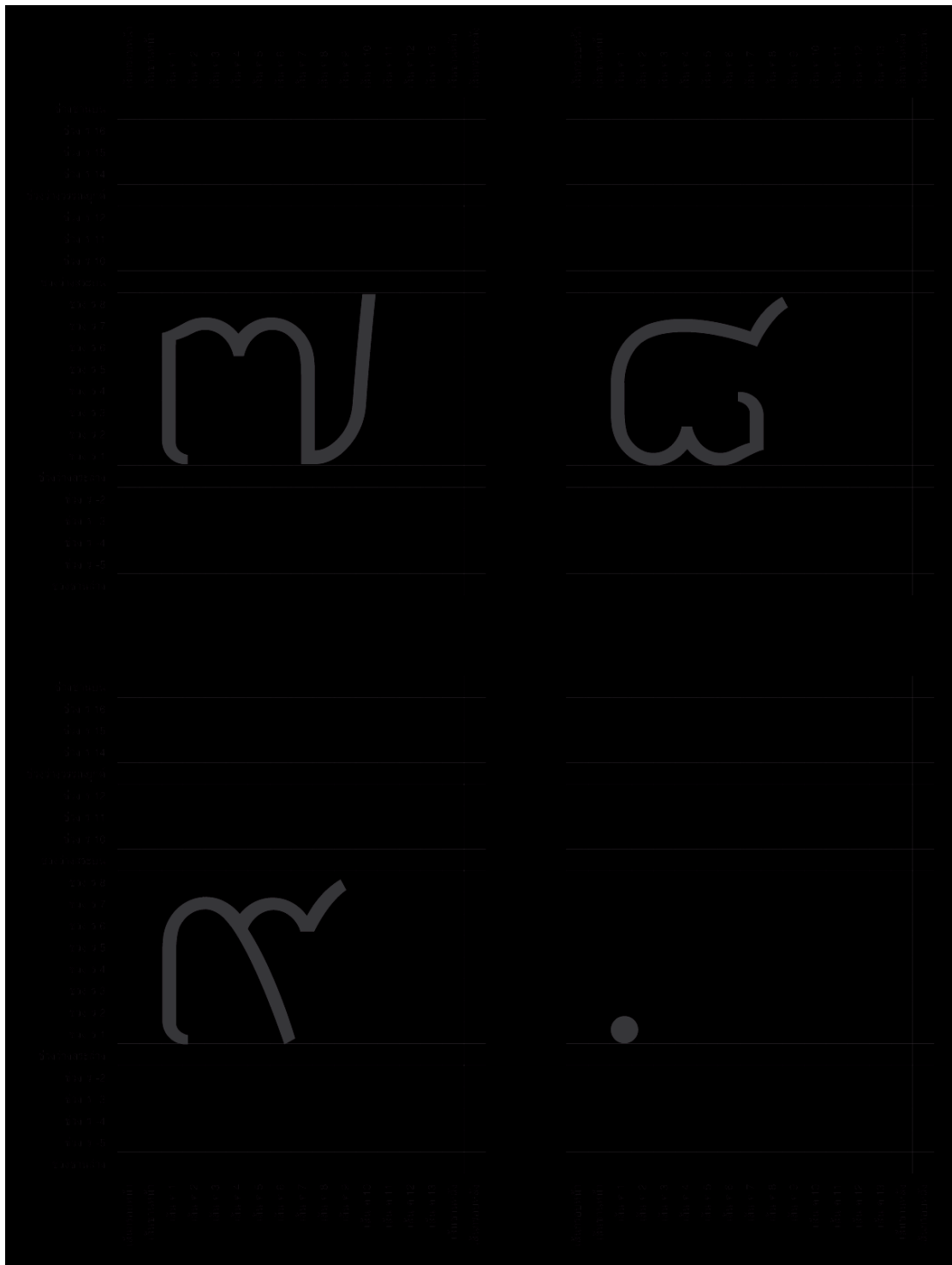
ภาพที่ 100 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ๒ ๓ + ๔



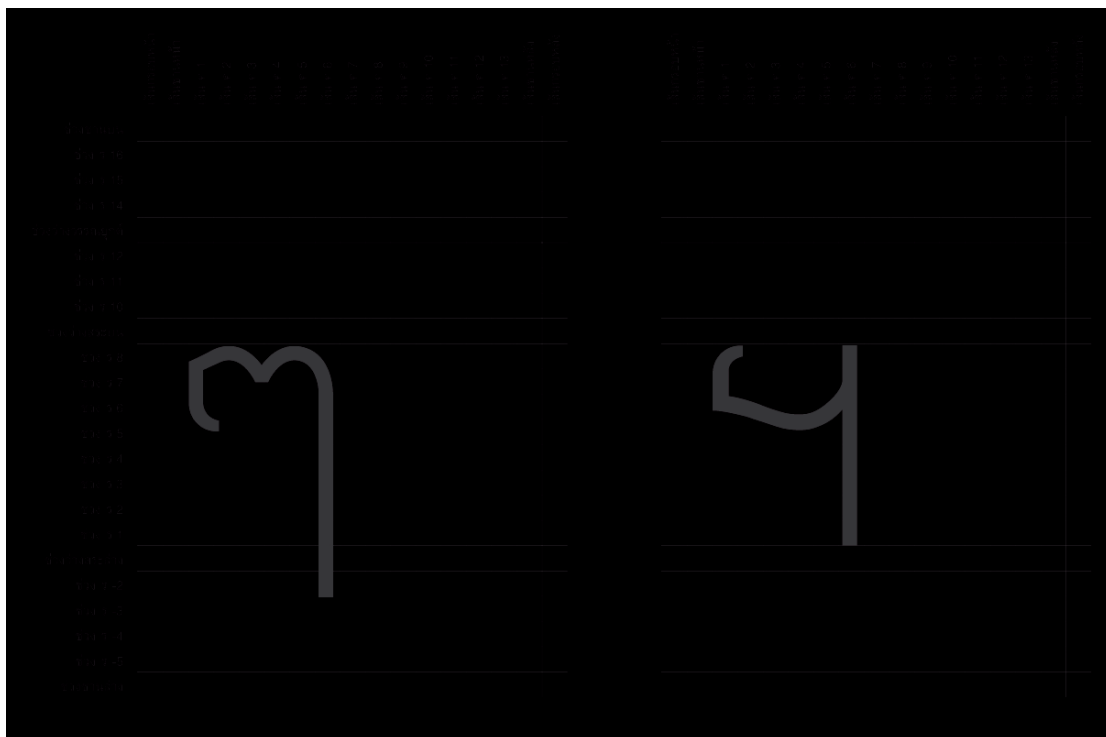
ภาพที่ 101 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ๐ ๑ ๒



ภาพที่ 102 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ๓ ๔ ๕ ๖



ภาพที่ 103 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ๗ ๘ ๙ .



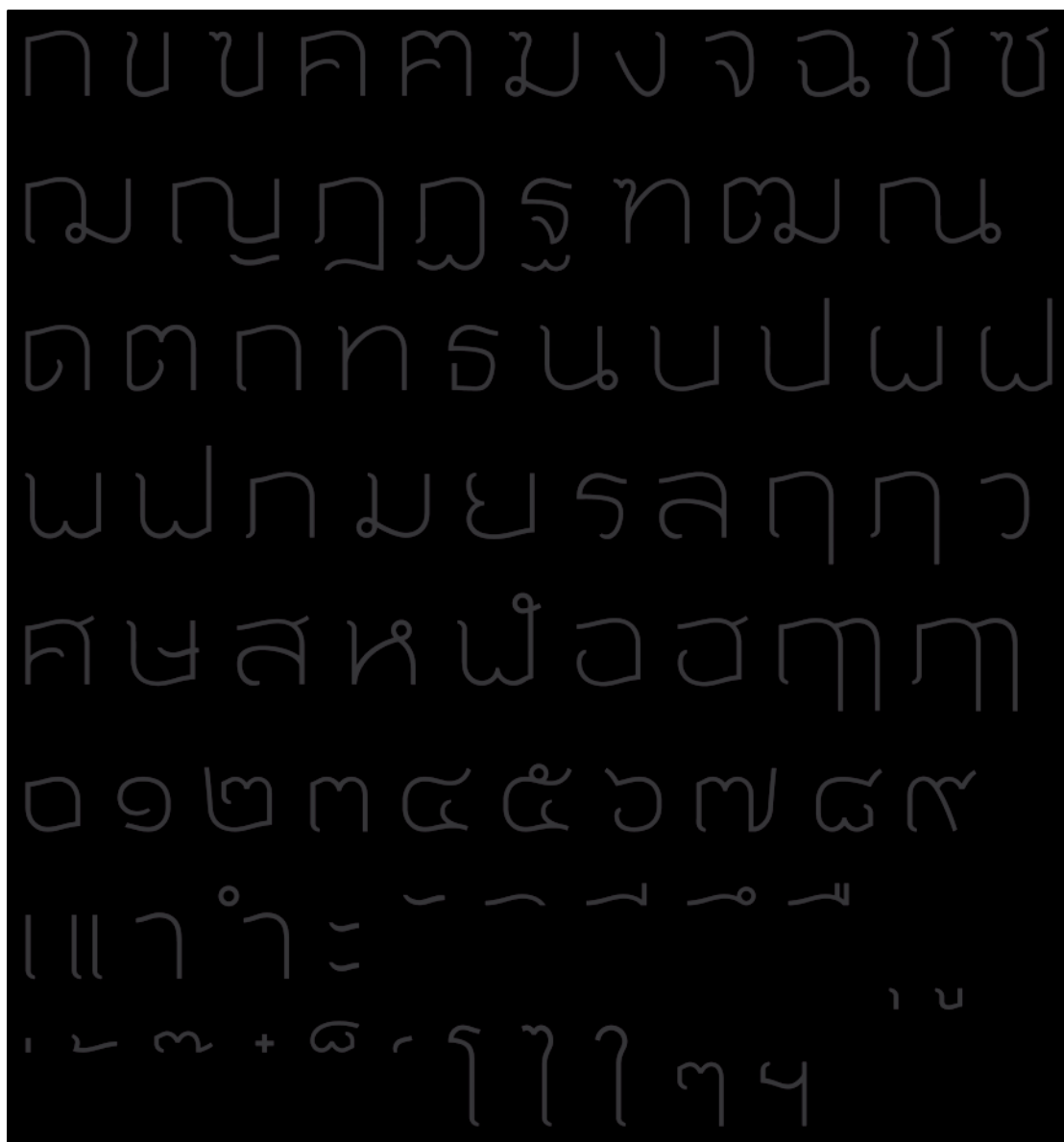
ภาพที่ 104 แบบอักษรที่สมบูรณ์ ฯ ฯ

3.6.1 แบบอักษรในขนาดต่างๆ

9 point	บอสชาโนวาเจิส
10 point	บอสชาโนวาเจิส
11 point	บอสชาโนวาเจิส
12 point	บอสชาโนวาเจิส
13 point	บอสชาโนวาเจิส
14 point	บอสชาโนวาเจิส
18 point	บอสชาโนวาเจิส
24 point	บอสชาโนวาเจิส
36 point	บอสชาโนวาเจิส
48 point	บอสชาโนวาเจิส
64 point	บอสชาโนวาเจิส
72 point	บอสชาโนวาเจิส
96 point	บอสชาโนวา
144 point	บอสชา

ภาพที่ 105 แบบอักษรในขนาดต่างๆ

3.6.2 แบบอักษร Kwanzanova Normal



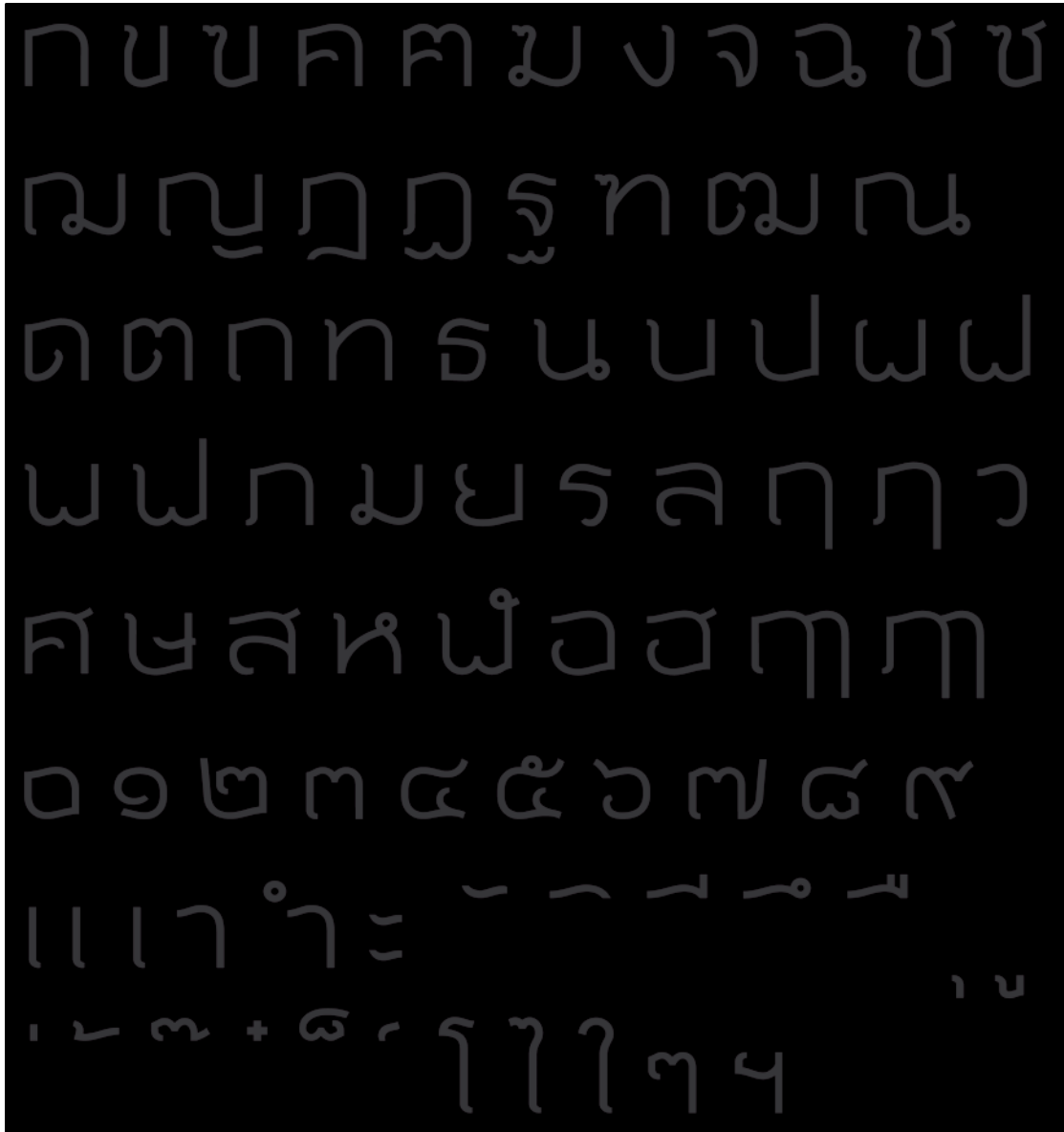
ภาพที่ 106 แบบอักษร Kwanzanova Normal

3.6.3 แบบอักษร Kwanzanova Italic



ภาพที่ 107 แบบอักษร Kwanzanova Italic

3.6.4 แบบอักษร Kwanzanova Bold



ภาพที่ 108 แบบอักษร Kwanzanova Bold

3.6.5 แบบอักษร Kwanzanova Bold-Italic



ภาพที่ 109 แบบอักษร Kwanzanova Bold-Italic

4. การวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประเมินผลงานออกแบบ

ผู้วิจัยนำงานออกแบบที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษรซึ่งเสร็จสมบูรณ์แล้ว ไปใช้ในงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊สและทำการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง (คือกลุ่มผู้ที่ฟังดนตรีแจ๊สในระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 2 ปี) จำนวน 50 คน สรุปเป็นหัวข้อต่างๆ ดังต่อไปนี้

4.1 ความรู้สึกที่มีกับแบบอักษร Kwanzanova

ตารางที่ 4 ผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่าง ที่มีความรู้สึกกับแบบอักษร Kwanzanova

ความรู้สึก	พลั้วไหวและเคลื่อนไหว		โปร่งและดูสบายตา		ผ่อนคลาย		รู้สึกถึงลักษณะของท้องทะเล		อื่นๆ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 50 คน	15	30	12	24	9	18	10	20	4	8

ผลที่ได้จากการทดสอบร้อยละ 30 นั้นรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวและความพลิ้วไหวของตัวอักษร ร้อยละ 24 รู้สึกถึงความโปร่งและดูสบายตา ร้อยละ 18 รู้สึกถึงความผ่อนคลาย ร้อยละ 18 รู้สึกถึงลักษณะของท้องทะเลและร้อยละ 10 รู้สึกถึงเรื่องอื่นๆ ได้แก่ รู้สึกถึงความคล้ายคลึงกับตัวอักษรจากศิลาจารึก รู้สึกถึงความเป็นแฟชั่นสมัยเก่า รู้สึกแปลกตา รู้สึกถึงลักษณะของลม และรู้สึกถึงลักษณะของความอ่อนช้อยแบบไทย

4.2 ความชอบในแบบตัวอักษร Kwanzanova

ตารางที่ 5 ผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่าง ความชอบในแบบตัวอักษร Kwanzanova

ความชอบ	ชอบ		ไม่ชอบ	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 50 คน	44	88	6	12

ผลที่ได้จากการทดสอบร้อยละ 88 ชอบแบบตัวอักษรชุดนี้ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ชอบแบบตัวอักษรชุดนี้ได้ให้คำตอบว่ารู้สึกอ่านลำบากเกินไป

4.3 ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวอักษร Kwanzanova มีความพึงพอใจและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเลหรือไม่

ตารางที่ 6 ผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่าง รู้สึกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova มีความพึงพอใจและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเลหรือไม่

ความรู้สึก	สื่อสารได้		สื่อสารไม่ได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 50 คน	41	82	9	18

ผลที่ได้จากการทดสอบร้อยละ 82 มีความรู้สึกเกี่ยวกับตัวอักษร Kwanzanova มีความพึงพอใจและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเลและร้อยละ 18 นั้นแสดงความคิดเห็นว่าแบบอักษรชุดนี้ควรมีความพึงพอใจมากกว่านี้

4.4 ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวอักษร Kwanzanova สามารถสื่อได้ถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สหรือไม่

ตารางที่ 7 ผลสรุปจากกลุ่มตัวอย่าง รู้สึกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova สามารถสื่อได้ถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สหรือไม่

สามารถสื่อได้ถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สหรือไม่	สื่อสารได้		สื่อสารไม่ได้	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 50 คน	46	92	4	8

ผลที่ได้จากการทดสอบร้อยละ 92 มีความรู้สึกเกี่ยวกับตัวอักษร Kwanzanova มีความพึงพอใจและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สและร้อยละ 8 นั้นแสดงความคิดเห็นว่าแบบอักษรชุดนี้ควรมีความพลั้วไหวและมีความสนุกสนานมากกว่านี้

4.5 ข้อเสนอแนะจากกลุ่มตัวอย่าง สามารถแบ่งได้ดังนี้

- แบบอักษรชุดนี้น่าจะมีความพึงพอใจ และดูสนุกสนานมากกว่านี้
- ควรเพิ่มความหนาบาง ของเส้นตัวอักษรมากกว่านี้
- ตัวอักษรบางตัวอ่านยากหากใช้ในขนาดเล็กมากกว่า 12 point

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้พบประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนารูปแบบของการออกแบบชุดตัวอักษรเพื่อสร้างบุคลิกสำหรับดนตรีแนวบอสซาโนว่าแจ๊ส อันมีเนื้อหาดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือการออกแบบชุดตัวอักษรที่สามารถสร้างบุคลิกให้กับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส ซึ่งต้องผ่านกระบวนการในการศึกษาทั้งข้อมูลภาคเอกสาร ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร เพื่อนำมาหาแนวทางในการออกแบบและปรับปรุงเพื่อให้เป็นแบบตัวอักษรที่สมบูรณ์ มีผลการออกแบบดังนี้

ตัวอักษรภาษาไทยชุด Kwanzanova มีวัตถุประสงค์ในการออกแบบเพื่อสร้างบุคลิกสำหรับดนตรีแนวบอสซาโนว่าแจ๊ส โดยใช้ผลสรุปจากการศึกษาและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีแจ๊ส มากำหนดทิศทางของงานออกแบบ ซึ่งจะต้องสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของความพลั้วไหว ลักษณะของทะเล โปรงและดูสบายตา ไม่มีเหลี่ยมคมมากเกินไป ตัวอักษรที่ได้นั้นมีลักษณะที่โดดเด่นในส่วนของความโค้งของเส้นบนและเส้นล่างของตัวอักษรที่ใช้การจับเอาลักษณะเด่นของระลอกคลื่นมาใช้ในการออกแบบ เพื่อสื่อถึงความพลั้วไหวและมีการออกแบบตัวอักษรชุดนี้ ให้มีความกว้างมากกว่าปกติเล็กน้อยเพื่อให้ตัวอักษรชุดนี้ดูโปรงและรู้สึกถึงความผ่อนคลาย ในส่วนของเส้นตั้งและเส้นตั้งนั้น มีการออกแบบให้เป็นเส้นตรงเพื่อจะช่วยให้ตัวอักษรชุดนี้ยืนได้อย่างมั่นคงและตัวอักษรชุดนี้ไม่เน้นการใช้เหลี่ยมมุมมากนักเพื่อลดความแข็งของมุม ในการออกแบบชุด Kwanzanova นี้มีการออกแบบตัวอักษรไว้ 4 แบบ ได้แก่ ตัวธรรมดา (NORMAL), ตัวเอียง (ITALIC), ตัวหนา (BOLD), ตัวหนาเอียง (BOLD ITALIC)

2. การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบชุดตัวอักษรที่สามารถสร้างบุคลิกให้กับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส มีการดำเนินงานตามขั้นตอนต่างๆ และปรับปรุงแก้ไขจนได้แบบอักษรที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงได้นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งได้แก่กลุ่มผู้ที่ฟังดนตรีแจ๊สมาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 2 ปี จำนวน 50 คน โดยมีผลที่สามารถอภิปรายได้ดังนี้

2.1 ความรู้สึกที่มีกับแบบอักษร Kwanzanova

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นในเรื่องของความรู้สึกที่มีกับแบบอักษร Kwanzanova ว่ามีความพลั้วไหว โปรงและดูสบายตา ทั้งยังสื่อถึงลักษณะของท้องทะเลให้ความ

รู้สึกผ่อนคลายในการอ่านและแผ่ไปด้วยเอกลักษณ์เฉพาะตัวของไทย แต่กลุ่มตัวอย่างบางท่านมีความรู้สึกว่าการอ่านตัวอักษรชุดนี้มีความแปลกตา บางท่านว่าคล้ายกับตัวอักษรจากศิลาจารึก ซึ่งมีความพลิ้วไหวเช่นกัน บางท่านยังรู้สึกถึงความเป็นแฟชั่นย้อนยุค อีกด้วย

2.2 ความชอบในแบบตัวอักษร Kwanzanova

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความชอบในแบบตัวอักษร kwanzanova แต่ก็มีส่วนน้อยไม่ชอบและได้ให้ความเห็นว่ารู้สึกอ่านลำบากเกินไป

2.3 ความรู้สึกกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova มีความพลิ้วไหวและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเล

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้สึกกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova นั้นสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเล แต่กลุ่มตัวอย่างที่คิดว่าไม่สามารถสื่อถึงลักษณะของทะเลได้นั้นให้ความเห็นว่าตัวอักษรชุดนี้ควรมีความพลิ้วไหวมากกว่านี้

2.4 ความรู้สึกกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova สามารถสื่อได้ถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สหรือไม่

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้สึกกว่าแบบตัวอักษร Kwanzanova นั้นสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าได้ แต่กลุ่มตัวอย่างที่คิดว่าไม่สามารถสื่อถึงลักษณะของคนตรีบอสซาโนว่าได้นั้นให้ความคิดเห็นว่าแบบอักษรชุดนี้น่าจะมีความพลิ้วไหวและสนุกสนานมากกว่านี้

อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้เป็นเพียงงานต้นแบบสำหรับงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับคนตรีบอสซาโนว่า ซึ่งในเบื้องต้นน่าจะสามารถใช้เป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนางานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับคนตรีในรูปแบบต่างๆ ต่อไปได้

3. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการออกแบบชุดตัวอักษรภาษาไทยที่สามารถสร้างบุคลิกให้กับคนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สต้องผ่านกระบวนการในการศึกษาทั้งข้อมูลภาคเอกสาร ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตัวอักษร ในการศึกษาและออกแบบครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ติดต่อผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีและศิลปินบอสซาโนว่าแจ๊สหลายท่าน ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ แต่น่าเสียดายที่บางท่านมีคิวการแสดงดนตรีแน่นตลอดทั้งปี บางท่านย้ายไปพักอาศัยในต่างประเทศทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถขอเพื่อสัมภาษณ์เก็บข้อมูลด้านดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเพิ่มเติมได้

3.2 ในด้านการออกแบบตัวอักษรนั้น ตัวอักษรที่เน้นลักษณะของการพลิ้วไหวหรือแสดงความเคลื่อนไหวนั้นอาจมีปัญหาดังกล่าว เนื่องจากคนไทยมีภาพจำจากลักษณะของตัวอักษรจากหลักศิลาจารึก กลุ่มตัวอย่างคนไทยที่สูงอายุอาจจะมีความรู้สึกเอนเอียงไปทางด้านนั้นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นชาวต่างประเทศจะค่อนข้างเปิดกว้างในด้านการออกแบบได้มากกว่า

3.3 ผู้เชี่ยวชาญบางท่านได้ให้ความคิดเห็นว่า แบบตัวอักษรนี้ น่าจะสามารถทำให้ สุนุกสนานได้มากกว่านี้ ทั้งในเรื่องของการเพิ่มเติมส่วนหนา-บางของเส้นตัวอักษร เพื่อเพิ่มเติม ลักษณะความเคลื่อนไหวให้มากขึ้น การปรับเปลี่ยนเส้นโค้งทางด้านบนให้มีหลายแบบ เพื่อลด การซ้ำในการใช้พิมพ์เป็นรูปประโยค

3.4 ตัวอักษรบางตัวนั้น เวลาใช้งานในขนาดเล็กอาจจะมีปัญหาเรื่องของความสับสน เช่น ก ถ ภ พ ผ ฯลฯ ควรออกแบบให้ชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้น

3.5 การนำงานวิจัยเรื่องการออกแบบชุดตัวอักษรที่สามารถสร้างบุคลิกให้กับคนตรี บอสซาโนว่าแจ๊สไปพัฒนาต่อ นั้น ควรมีการศึกษาเรื่องดนตรีบอสซาโนว่าในสมัยปัจจุบันด้วย เนื่องจากมีศิลปินบอสซาโนว่ารุ่นใหม่ ๆ อีกหลายท่านที่น่าสนใจ

บรรณานุกรม

หนังสือและบทความในหนังสือ

ภาษาไทย

ธิดากานต์ ศรีนาราและพิเชษฐ์ เดชผิว. วัฒนธรรมดนตรีในสังคมไทย. กรุงเทพฯ : แม็ค, 2548.

ประชา สุวิธานนท์. “10 ตัวพิมพ์กับ 10 ยุคสังคมไทย.” นิตยสารสารคดี 18, 211 (กันยายน 2545) : 62-113.

ประสิทธิ์ เลี้ยวสิริพงศ์. ประวัติดนตรีแจซ. เชียงใหม่ : โรงพิมพ์มิ่งเมือง, 2539.

มานิช กองกานนท์. ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชย์, 2538.

ราชบัณฑิตยสถาน. มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2540.

สุชาติ เลิศคณาชาญ. การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการออกแบบตัวอักษร. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรังสิต, 2543.

วรพงษ์ วรชาติอุดมพงษ์. อักษรประดิษฐ์ Lettering Design. กรุงเทพมหานคร : ไสภณการพิมพ์, 2545

วีรวัฒน์ กนกนุเคราะห์. ลีลาแจ๊ส (ภาคสารคดี) ชุด Jazzanova Jukebox Volume One. กรุงเทพฯ : ทอรั้ง, 2552.

ศาสวัต เกตุมและคณะ. ออกแบบอักษร. กรุงเทพฯ : อาร์ต ไดเรคโทรี พับลิเคชั่น, 2529.

ลีเหว่. แจ๊ซวิถี. กรุงเทพฯ : มติชน, 2550.

อนันต์ ลือประดิษฐ์. Jazz : อีสรภาพทางดนตรีของมนุษยชาติ. กรุงเทพมหานคร : เนชั่น, 2545.

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์, 2550.

อาทิตยา ภูมณี. 10,000 Fonts. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : บาย เนเจอร์ พับลิชชิ่ง, 2550.

“Exclusive Interview : อนุทิน วงศ์สวรรค์.” นิตยสาร Computer Arts Thailand 1, 7 (พฤศจิกายน 2552): 56-61.

“In Depth : ถามา ถามไป.” นิตยสาร Computer Arts Thailand 1, 7 (พฤศจิกายน 2552): 51-52.

“In Depth : Thai Type Designer.” นิตยสาร Computer Arts Thailand 1, 7 (พฤศจิกายน 2552) : 45-50.

“In Depth : 114 New Pro Tips for Type.” นิตยสาร Computer Arts Thailand 1, 7 (พฤศจิกายน 2552): 32-43.

ภาษาต่างประเทศ

Cheng, Karen. Designing Type. London : Laurence King Publishing, 2005.

Craig, James. Basic Typography : A Design Manual. New York : Watson-Guption Publications, 1990.

Griddy, Mark C. . Jazz Styles : History and Analysis. 5th ed. New Jersey : Prentice-Hall Inc., 1994.

Friedrich Friedl, Nicolaus Ott, Bernard Stein. Typography : When Who How. Milan : Könemann Verlagsgesellschaft mbH, 1990.

McLean, Ruari. Typography. 2nd ed. London : Theme and Hudson Ltd., 1992.

Zeixs. Typography. Singapore : Page One Publishing Private Limited, 2007.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีแจ๊ส

แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรีแจ๊ส

ผู้ให้สัมภาษณ์ :

1. ภาพรวมและเอกลักษณ์ของดนตรีแจ๊ส

.....

2. จุดเริ่มต้นของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส

.....

3. ภาพรวมและเอกลักษณ์ของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส

.....

4. ศิลปินบอสซาโนว่าแจ๊สที่ชื่นชอบ

.....

5. บทเพลงบอสซาโนว่าแจ๊สที่ชื่นชอบ

.....

6. การเปรียบเทียบดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สเป็นภาพ

.....

7. ทิศทางในการออกแบบตัวอักษรที่แสดงบุคลิกสำหรับดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊ส

.....

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างเพลงแจ๊สสไตล์ต่างๆ และเพลงบอสซาโนว่าแจ๊สที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ

ภาคผนวก ค

แบบประเมินผลการออกแบบตัวอักษร Kwanzanova
จากกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มผู้ที่ฟังดนตรีแจ๊สในระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 2 ปี)

แบบประเมินผลงานจากกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ให้สัมภาษณ์ :

อาชีพ :

1. ท่านมีความรู้ดีเกี่ยวกับแบบอักษร Kwanzanova

.....

2. ท่านชอบตัวอักษร Kwanzanova หรือไม่

.....

3. ท่านคิดว่าตัวอักษร Kwanzanova มีความพิริ้วไหวและสามารถสื่อได้ถึงลักษณะของทะเลหรือไม่

.....

4. ท่านคิดว่าตัวอักษร Kwanzanova สามารถสื่อได้ถึงลักษณะของดนตรีบอสซาโนว่าแจ๊สได้หรือไม่

.....

5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

ภาคผนวก ง

ตัวอย่างงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับดนตรีแจ๊ส ที่ใช้ในการประเมินผลงานของกลุ่มตัวอย่าง



ภาพที่ 110 ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 111 ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่112 ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่113 ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 114 ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 115 ตัวอย่างงานออกแบบที่นำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย

ภาคผนวก จ

รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 ท่าน

รายชื่อกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 ท่าน

1. คุณประพันธ์ ประภาสวัต
2. คุณโชติวิทย์ สุวงศ์
3. คุณแนบ ไสติพันธุ์
4. คุณกรกฎ พัลลภรักษา
5. คุณมนัญญา ทองนพรัตน์
6. คุณศุภพจี กะลัมพะเหติ
7. คุณแพรวแก้ว แก้วกำ
8. คุณสายสุรีย์ อุดลเศรษฐพงศ์
9. คุณอภิวัฒน์ พงษ์สวาท
10. คุณโสภณินท์ ไชยลังการณ
11. คุณปชญญา รามโยธิน
12. คุณไพโรจน์ ธรรมรส
13. คุณวัจนา ลีวัฒนานนท์
14. คุณอิสริยา ไสติพันธุ์
15. คุณปณิธาน เวชสวรรค์
16. คุณสุพพตา บัวเยี่ยม
17. คุณประภาวี ศิวเวทกุล
18. คุณกฤษณะ สังข์น้อย
19. คุณมนทิรา อร่ามกิจโพธา
20. คุณขวัญลดา กล่อมมานพ
21. คุณนันทวรรณ เฉลิมชัย
22. คุณมิณชญา ชโยสัมฤทธิ์
23. คุณธิดารัตน์ อรุณวรา
24. คุณสันติ จรุงเรืองเกียรติ
25. คุณสาวิตรี พึ่งสุข
26. คุณEugene Peng
27. คุณDiana Joels
28. คุณRob Zeman
29. คุณYang Linhua
30. คุณAlexander Bromkvist
31. คุณFrancisca Rodriguez
32. คุณXu Haoming
33. คุณวิลาสินี จินดาทองประภา
34. คุณพรพจน์ นันทจิรววัฒน์
35. คุณเอมิลา ภมรานนท์
36. คุณผุสดี กาวิชัย
37. คุณปรียศรี พรหมจินดา
38. คุณกองทุน รวยแท้
39. คุณศรินยา ธาตุทอง
40. คุณพรฤดี ไชคอนันต์ชัย
41. คุณพลกาจ งามอุโฆษ
42. คุณอรจิรา พัวมีชัย
43. คุณสิริภา หิ้วพงศ์
44. คุณธรรมรัตน์ ปานพุ่มชื่น
45. คุณพิชานันท์ ฟุ้งเกียรติเจริญ
46. คุณพัชรินทร์ คุรุเจริญกิจ
47. คุณพิมพ์ประภา ประภาสวัต
48. คุณดวงแก้ว ศรีไชยวาน
49. คุณทิวาพร ชาญแสง
50. คุณประเสริฐ อภิชัยทวสิน

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ ที่อยู่	นายชนัยชนม์ นาคน้อย 1096 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 65 ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางบำหรุ เขตบางพลัด จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10700 โทรศัพท์ 02-8819936
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2543	สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยรังสิต
พ.ศ. 2548	ศึกษาต่อระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2552	สำเร็จการศึกษาปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2543-2546	นักออกแบบบริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่งจำกัด(มหาชน)
พ.ศ. 2546-2548	นักออกแบบอิสระ
พ.ศ. 2548-2550	เจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ ภาควิชามัธยมศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2550-ปัจจุบัน	นักออกแบบอิสระ