

การออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพเรื่องวิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย
ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2475 - 2559



ศิลปินพจน์เสนอเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

INFOGRAPHIC BOOK DESIGN: THE EVOLUTION OF MUSIC IN THAILAND
FROM 1930 UNTIL NOW



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Bachelor of Fine and Applied Arts in Innovative Media Design

May 2017

Copyright 2017 by Naresuan University

ศิลปนิพนธ์ เรื่อง “การออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพเรื่อง วิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย

ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2475 - 2559”

ของ นาย ชานน พงษ์ไทยสงค์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่ออนวัตกรรม

คณะกรรมการสอบศิลปนิพนธ์

.....ประธานกรรมการสอบศิลปนิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา)

.....ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์
(อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล)

.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพต เพิ่มแสงสุวรรณ)

.....กรรมการ
(อาจารย์มยุรี สุกังคณาช)

อนุมัติ

.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรชาติ เกษประสิทธิ์)
หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐ ที่ปรึกษา ศิลปินแห่งชาติ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการศิลปนิพนธ์ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของศิลปนิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้อำนาจใจและให้การสนับสนุน ในทุกๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอ มอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน



ชานน พงษ์ไทยสงค์

ชื่อเรื่อง การออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพเรื่องวิวัฒนาการเพลง
ในประเทศไทย ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2475 - 2559
ผู้วิจัย ชานน พงษ์ไทยสงค์
ที่ปรึกษา อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเชษฐกุล
ประเภทสารนิพนธ์ วิทยานิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2560
คำสำคัญ เพลงไทยสากล เพลงไทยสมัยนิยม

บทคัดย่อ

วิวัฒนาการของมนุษย์เกิดจากการรู้จักบันทึกประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาที่มีแต่เดิม
สิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมต่างๆที่มีมาจากการต่อยอดและนำข้อผิดพลาดในอดีตมาเป็นจุดเริ่มต้นใน
การริเริ่มสร้างสรรค์ วงการเพลงก็เช่นกันย่อมมีการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นเรื่อยๆ เพื่อมาตอบสนอง
ผู้คนที่เริ่มเลือกเพลงฟังได้หลากหลายยิ่งขึ้น ในยุคที่อุตสาหกรรมทางดนตรีเปลี่ยนแปลงมนุษย์สามารถ
หาเพลงมาฟังได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วกว่าเดิม โดยการใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์
ความบันเทิงความบันเทิงในรูปแบบดิจิทัลในขณะที่กระแสนิยมทางเครื่องดนตรีอุปกรณ์
เก่าๆ กลับมาเป็นกระแสอีกครั้ง ทำให้คนรุ่นใหม่จึงเกิดความสนใจในเรื่องของการฟังเพลง
ว่าที่ผ่านมามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง

ปัจจุบันดนตรีกลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงชนิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมและสร้างความ
ความบันเทิงให้มนุษย์มาเป็นเวลานานพอสมควร โดยการฟังเพลงในประเทศไทยเริ่มเป
ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 หรือช่วงศตวรรษที่ 20 โดยได้มีการกำเนิดแผ่นเสียงเพลงไทยสากล
ประเทศ โดยได้รับวัฒนธรรมมาจากชาวตะวันตก ส่วนหนึ่งที่มาทำธุรกิจในประเทศ ที่
ของเพลงก็ได้รับอิทธิพลมาเช่นเดียวกัน และเป็นที่ยอมรับอย่างมากแผ่นโดยเสียงในยุคเร
ดีมาก ๆ แต่เมื่อกล่าวถึงเรื่องการฟังเพลงมิใช่มีแต่เรื่อง คำร้อง ดนตรี ทำนอง ยังประ
ผลงานออกแบบอีกมากมายได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นตามไปด้วย ทั้งปกอัลบั้ม ที่
หมายถึงเนื้อหาของศิลปิน และยังคงดึงดูดให้คนมาซื้ออีกด้วย การฟังเพลงยังส่งผ
อื่นๆ เช่น การแต่งตัว รูปแบบการใช้ชีวิต นอกจากดนตรีจะอยู่ในกิจกรรมต่างๆของ
สร้างความสนุกและเพลิดเพลิน เพลงยังมีหน้าที่เป็นเครื่องมือการสื่อสารทางความรู้สึก
พฤติกรรมส่วนตัว เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม และยังคงยสะท้อนถึงสภาพ เศรษฐกิจ การเมือง สังคม
การศึกษา และ เทคโนโลยี อีกด้วย

715/55

นางสาวกมลวรรณ...

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	5
2.1.1 ประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล.....	8
2.1.2 อุตสาหกรรมดนตรีไทย และวิถีก้าวต่อไปสู่นาครด.....	9
2.1.3 เพลงพระราชนิพนธ์.....	13
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ.....	15
2.2.1 ความหมายของสิ่งพิมพ์.....	16
2.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับ Infographic	23
2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย.....	25
2.3.1 ความหมายของวัยรุ่น.....	25
2.4 กรณีศึกษา.....	28
2.4.1 หนังสือ Infographic Guide Book To Music	28
2.4.2 หนังสือ Thailand only เรื่องแบบนี้ มีแต่ไทยๆ.....	29
2.4.3 ภาพประกอบ ศิลปิน Rapper	30
2.4.4 Infographic คั้นความสุขให้คนในชาติ Ep.28.....	31

3	การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ.....	32
3.1	วิเคราะห์ข้อมูลประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล.....	32
3.2	วิเคราะห์ข้อมูลอุตสาหกรรม ดนตรีไทย และวิถีก้าวต่อไปสู่นาคต.....	33
3.3	วิเคราะห์เพลงในพระราชนิพนธ์.....	34
3.4	วิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบ.....	36
3.5	วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	36
4	การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	37
4.1	ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิตผลงาน.....	38
4.2	การกำหนดแบบร่างทางความคิด การพัฒนาแบบตามวัตถุประสงค์และ และสมมติฐาน.....	38
4.3	ขั้นตอนและการผลิตผลงาน.....	44
5	บทสรุป.....	48
	สรุปผลการวิจัย.....	48
	อภิปรายผลการวิจัย.....	48
	ข้อเสนอแนะ.....	48
	บรรณานุกรม.....	50
	ภาคผนวก.....	52
	ประวัติผู้วิจัย.....	54

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
2 แสดงประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล.....	33



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 หนังสือ Infographic guide music.....	28
2 หนังสือ Thailand Only เรื่องแบบนี้มีแต่ไทยๆ.....	29
3 ภาพประกอบไฮต์ศิลปิน Rapper	30
4 คีนความสุขให้คนในชาติ Ep.28.....	31
5 ภาพร่าง.....	39
6 ดั้มมีสเกิด.....	39
7 ภาพร่างหน้า แจ๊ซ.....	40
8 ภาพร่างหน้าร็อค.....	41
9 ภาพร่างหน้าอัลเทอร์เนทีฟ.....	42
10 ภาพร่างหน้าดิจิตัล.....	43
11 การทำงานหน้าแจ๊ซ.....	44
12 การทำงานหน้าร็อค.....	45
13 การทำงานหน้าอัลเทอร์เนทีฟ.....	45
14 การทำงานหน้าดิจิตัล.....	46
15 การทำงานหน้าพระอัจฉริยภาพทางดนตรี.....	46
16 การจัดแสดงงานที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร.....	53
17 การจัดแสดงงานที่หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร.....	53

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิวัฒนาการของมนุษย์เกิดจากการรู้จักบันทึกประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาที่มีแต่เดิม สิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรมต่างๆที่มีมาจากการต่อยอดและนำข้อผิดพลาดในอดีตมาเป็นจุดเริ่มต้นในการริเริ่มสร้างสรรค์ วงการเพลงก็เช่นกันย่อมมีการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นเรื่อยๆ เพื่อมาตอบสนองผู้ที่เริ่มเลือกเพลงฟังได้หลากหลายยิ่งขึ้น ในยุคที่อุตสาหกรรมทางดนตรีเปลี่ยนแปลงมนุษย์สามารถหาเพลงมาฟังได้อย่างง่ายดายและรวดเร็วมากกว่าเดิม โดยการใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพา ความไหลลื่นความบันเทิงได้ทุกที่ทุกเวลาในขณะที่กระแสความนิยมทางเครื่องดนตรีอุปกรณ์และเพลงเก่าๆ กลับมาเป็นกระแสอีกครั้ง ทำให้คนรุ่นใหม่เกิดความสนใจในเรื่องของการฟังเพลงในบ้านเราว่าที่ผ่านมามีอะไรเกิดขึ้นบ้าง

ปัจจุบันดนตรีกลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงชนิดหนึ่งที่เป็นที่นิยมและสร้างความสุนทรีย์และความบันเทิงให้มนุษย์มาเป็นเวลานานพอสมควร โดยการฟังเพลงในประเทศไทยเริ่มเปลี่ยนแปลงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 หรือช่วงศตวรรษที่ 20 โดยได้มีการกำเนิดแผ่นเสียงเพลงไทยสากลเป็นครั้งแรกในประเทศ โดยได้รับวัฒนธรรมมาจากชาวตะวันตก ส่วนหนึ่งที่มาทำธุรกิจในประเทศ ทำนองและคำร้องของเพลงก็ได้รับอิทธิพลมาเช่นเดียวกัน และเป็นที่ยอมรับอย่างมากแผ่นเสียงในยุคเริ่มแรกถือว่าขายดีมาก ๆ แต่เมื่อก้าวถึงเรื่องการฟังเพลงมิใช่มีแต่เรื่อง คำร้อง ดนตรี ทำนอง ยังประกอบไปด้วยผลงานออกแบบอีกมากมายได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นตามไปด้วย ทั้งปกอัลบั้มที่ต้องการสื่อความหมายถึงเนื้อหาของศิลปิน และยังคงดึงดูดให้คนมาซื้ออีกด้วย

การฟังเพลงยังส่งผลไปถึง วัฒนธรรมอื่นๆ เช่น การแต่งตัว รูปแบบการใช้ชีวิต นอกจากนี้ดนตรีจะอยู่ในกิจกรรมต่างๆของมนุษย์ คอยสร้างความสนุกและเพลิดเพลิน เพลงยังมีหน้าที่เป็นเครื่องมือการสื่อสารทางความรู้สึกความคิด พฤติกรรมส่วนตัว เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม และยังคอยสะท้อนถึงสภาพเศรษฐกิจ การเมือง สังคม การศึกษา และเทคโนโลยีอีกด้วย

ทั้งนี้คุณค่าการฟังเพลงของคนในประเทศไทยคือการได้สะท้อนวัฒนธรรม ผ่านเรื่องราวของเสียงดนตรี ดังนั้นผู้วิจัยได้ทำโครงการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพเรื่องวิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2475 - 2559 เพื่อศึกษาการออกแบบข้อมูลเชิงภาพ และ แสดงเรื่องราวของวัฒนธรรมในการฟังเพลงในปี พ.ศ. 2475 - 2559 เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รับรู้เรื่องของการฟังเพลงให้ออกมาดูง่าย สวยงามและได้รับประโยชน์ในเชิงประวัติศาสตร์เพิ่มเติม

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาการออกแบบข้อมูลเชิงภาพที่แสดงถึงวัฒนธรรมการฟังเพลง ระหว่างปี พ.ศ. 2475 – 2559
2. เพื่อศึกษายุคของเพลงแต่ละยุค

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

3.1 ขอบเขตของประชากรกลุ่มเป้าหมาย

3.1.1 บุคคลที่สนใจในการฟังเพลง อายุ 18ปีขึ้นไป

3.2 ขอบเขตของผลงานออกแบบสร้างสรรค์

3.2.1 หนังสือข้อมูลเชิงภาพขนาด 17 x 20 เซนติเมตร จำนวน 50 หน้า

กระดาษอาร์ตด้าน พิมพ์ 4 สีทั้งเล่ม

1.4 วิธีการศึกษาและขั้นตอนการดำเนินงาน

1. รวบรวมข้อมูลเอกสาร
2. เก็บข้อมูลภาคสนาม
3. หาข้อมูลออนไลน์ ในรูปแบบของหนังสือออนไลน์และวีดิทัศน์
4. วิเคราะห์ข้อมูล
5. ย่อยสรุปเพื่อทำการออกแบบ
6. ออกแบบแนวความคิดให้เข้ากับชื่อหัวข้อ
7. ผลิตงาน
8. ตรวจสอบความผิดพลาด
9. ผลิตงานจริง

ขั้นตอนการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.รวบรวมข้อมูลเอกสาร	●	●										
2.เก็บข้อมูลภาคสนาม			●	●								
3.หาข้อมูลออนไลน์ ในรูปแบบของหนังสือออนไลน์และวีดิทัศน์				●								
4.วิเคราะห์ข้อมูล					●	●						
5.ย่อข้อมูล						●	●					
6.ออกแบบแนวความคิดให้เข้ากับชื่อหัวข้อ							●					
7.ผลิตงาน								●	●	●		
8.ตรวจสอบความผิดพลาด											●	
9.ผลิตงานตัวจริง												●

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

เพลงไทยสากล เป็นเพลงที่ขับร้องในภาษาไทย โดยเริ่มจากการนำคำไทยเดิมใส่เนื้อร้องและขับร้อง โดยใช้มาตรฐานของโน้ตเพลงแบบสากล จนเป็นเพลงแนวใหม่
แผ่นเสียง คือวัสดุที่ก่อให้เกิดเสียง ทำจากวัสดุหลายชนิดและมีหลายขนาด

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจเรื่องวัฒนธรรมการฟังเพลงไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 – 2559
2. ทำให้เข้าใจเรื่องการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพสำหรับบุคคลอายุ 18 ปีขึ้นไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพเรื่องวิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2475 - 2559 ได้ศึกษาแบ่งข้อมูลเป็นส่วนต่างๆดังนี้

ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้า

2.1 ข้อมูลเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.1.1 ประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล

- 1) ยุคเริ่มต้นของเพลงไทยสากล
- 2) ยุคสุนทราภรณ์
- 3) ยุคสตริงคอมโบ
- 4) ยุคเพื่อชีวิต
- 5) ยุคอุตสาหกรรมดนตรีไทย
- 6) ยุคค่ายเพลงอิสระ
- 7) พระอัจฉริยภาพทางดนตรีของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช

2.1.2 อุตสาหกรรมดนตรีไทย และวิถีก้าวต่อไปสู่นาคต

2.1.3 เพลงพระราชนิพนธ์

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.2.1 ความหมายของสิ่งพิมพ์

- 1) ความหมายของสื่อสิ่งพิมพ์
- 2) การออกแบบและจัดทำหนังสือ
- 3) ประวัติของสื่อสิ่งพิมพ์
- 4) ประวัติการพิมพ์ในประเทศไทย
- 5) ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์
- 6) การออกแบบและการจัดหนังสือ
- 7) ที่มาและความสำคัญของภาพประกอบ

2.2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับ Infographic

2.3 ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย

2.3.1 ความหมายของคำว่าวัยรุ่น

2.4 กรณีศึกษา

2.4.1 หนังสือ Infographic Guide Book To Music

2.4.2 หนังสือ Thailand only เรื่องแบบนี้ มีแต่ไทยๆ

2.4.3 ภาพประกอบ ศิลปิน Rapper

2.4.4 Infographic คินความสุขให้คนในชาติ Ep.28

ข้อมูลเกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.1.1 ประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล

1) ยุคเริ่มต้นของเพลงไทยสากล

เพลงไทยสากล เป็นเพลงที่ขับร้องในภาษาไทย โดยเริ่มจากนำทำนองไทยเดิมใส่เนื้อร้องบรรเลงและขับร้องโดยใช้มาตรฐานของโน้ตเพลงแบบสากล จนกลายเป็นเพลงไทยแนวใหม่ โดยตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2476 มีละครเวที ละครวิทยุ และภาพยนตร์ไทย เข้ามามีบทบาทสำคัญทำให้เพลงไทยสากลได้รับความนิยม จนในปัจจุบันได้แตกสาขาไปอีกหลากหลายแนวเพลง เพลงไทยสากล อาจพูดได้ว่าที่มาจาก 2 สายคือ สายทางละครและสายทางภาพยนตร์ สายทางละครนั้นละครคณะปรีดาลัยเป็นต้นกำเนิด มีลักษณะที่เป็นไทยที่ร้องตามทำนองฝรั่ง ส่วนทางภาพยนตร์ สันนิษฐานว่าชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติแรกที่นำเข้ามาฉายในเมืองไทยราวปี พ.ศ. 2471 ในช่วงแรกเป็นภาพยนตร์เงียบ จึงริเริ่มการทำเพลงประกอบเพื่อเพิ่มอรรถรสสำหรับผู้ชม โดยใช้แต่วงบรรเลงก่อนการฉายและขณะทำการฉายหนัง เพลงที่บรรเลง เป็นเพลงสากลกับเพลงไทยเช่น เพลงแบล็คค็อกเกิ้ล และเพลงของ ทูลกระหม่อมบริพัตรคือเพลงมาร์ชบริพัตร และ วอลซ์ปลื้มจิต ในระหว่างที่จอมพล ป. พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรีช่วงแรกในปี พ.ศ. 2475 ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ไทยคือ สงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งนิยมเรียกกันในเมืองไทยว่าสงครามมหาเอเซียบูรพา ได้มีนโยบายเกิดขึ้นตามแผนการนำไทยเข้าสู่ความเป็นมหาอำนาจของผู้นำประเทศคือ การสร้างชาติ เพื่อนำไทยไปสู่ความเป็นมหาอำนาจตามแผนการของท่านผู้นำ พยายามทุกวิถีทาง ที่จะปลุกฝัง ลัทธิชาตินิยม โดยพยายามสร้างสิ่งเร้าต่างๆเพื่อรวมพลังประชาชน ให้สนับสนุนนโยบาย เชื่อผู้นำ เพลงจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งของจอมพล ป. พิบูลสงคราม ในการโฆษณาชวนเชื่อและให้สนับสนุนนโยบายของรัฐบาลผู้นำ โดยการใช้วิทยุกระจายเสียงทำหน้าที่เป็นกระบอกเสียงแทนรัฐบาล นับตั้งแต่นั้นมาเพลงไทยสากลจึงได้รับความนิยมอย่างมาก คณะปฏิวัติเลยบัญญัติคำว่าเพลงไทยสากล ขึ้นมา

2) ยุคสุนทราภรณ์

มีการจัดตั้งกรมโฆษณาการโดยมี วิลาศ โอสถานนท์ เป็นอธิบดีคนแรก และมีการตั้งวงดนตรีของกรมโฆษณาการเพื่อบรรเลงเพลงส่งไปกระจายตามสถานีวิทยุและตามสถานที่ต่างๆ โดยมี เอื้อ สุนทรสนานเป็นหัวหน้าวง เวท สุนทรจามรเป็นผู้ช่วย นักร้องรุ่นแรกๆ ที่สำคัญเช่น จูรี โมรากุล ล้วน ควันธรรม รุจี อุทัยกร สุภาพ รัศมีทัต ซวลี ช่วงวิทย์ เป็นต้น โดยมีคนแต่งเพลงประจำวงที่สำคัญคือ เอื้อ สุนทรสนาน ร่วมกันแต่งเพลงออกมาจำนวนหนึ่งและต่อมาได้ตั้งวงดนตรี “สุนทราภรณ์” ขึ้น ลักษณะของวงดนตรีสุนทราภรณ์เป็นแบบตะวันตก โดยใช้เครื่องเป่าเป็นหลัก เช่น ทรัมเปต คารินเน็ต และผสมเครื่องสายอย่าง ไวโอลิน เล่นแบบวง Big Band

วงสุนทราภรณ์ คือ จุดเริ่มต้นของเพลงไทยสากล

3) ยุควงสตริง

เป็นยุคของเพลงไทยลูกทุ่งและลูกกรุงนับเป็นจุดสำคัญของวิวัฒนาการของเพลงไทย ซึ่งเกิดการแตกแขนงในส่วนของดนตรีและเนื้อหา ซึ่งในช่วงยุคสุนทราภรณ์วิวัฒนาการของเพลงไทยอยู่ในช่วงเฟื่องฟูและเกิดวงดนตรีขึ้นมามากมายซึ่งแต่ละวงมีแนวทางเป็นของตนเอง วงดนตรีลูกทุ่งมีเนื้อหาเพลงที่พูดถึงชีวิตลูกทุ่งในชนบทและใช้ท่วงทำนองที่ดัดแปลงมาจากเพลงละครรำและลิเก ส่วนเพลงลูกกรุงมีเนื้อหาทั่วไป ใช้ท่วงทำนองแบบตะวันตก วงการดนตรีของไทยมีการเปลี่ยนแปลงมาเป็นลำดับเนื่องจากอิทธิพลผลงานเพลงตะวันตกที่หลั่งไหลเข้ามา อาทิ

เดอะบีเทิลส์ เดอะชาโดว์ คลิฟ ริชาร์ด เอลวิส เพรสลีย์ แทบทุกรายมากับกีตาร์ 3 ตัว กลอง 1 ชุด พร้อมๆกันนั้นวงของไทยก็เริ่มหันมาเล่นเพลงสากลและได้รับความนิยม เมื่อครั้งสหรัฐอเมริกาเข้ามาตั้งฐานทัพในประเทศไทย เพลงตะวันตกมีบทบาทสูงยิ่งขึ้น วงดนตรีไทยที่เล่นเพลงสากลสมัยนั้นเช่น วงจอยท์ รีแอ็กซ์ัน วงซิลเวอร์แลนด์ วงรอยัล สไปรท์ ร้องและเล่นตามต้นแผ่นดินเสียงเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งส่วนใหญ่เรียกว่าสตริงคอมโบ โดยเป็นวงดนตรีประเภทเครื่องสายอย่างตะวันตก มีขนาดเล็กเกิดจากการดัดแปลง วงคอมโบรวมกับวง ชาโดว์ มีจำนวนเครื่องดนตรีที่ไม่แน่นอนแล้วแต่ความสะดวกหลักๆ ความสำเร็จของดนตรีอเมริกันได้พุ่งขึ้นสู่จุดสูงสุดในยุคสงครามเวียดนาม ในแหล่งที่มีฐานทัพของทหารอเมริกันตั้งอยู่นี้จะเต็มไปด้วยสถานบันเทิงหลากหลายรูปแบบสิ่งที่ไม่ได้สำหรับสถานบันเทิงคือดนตรีซึ่งก่อตั้งขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของทหารอเมริกันโดยเฉพาะ ในเวลาต่อมาสมาคมดนตรีแห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์ได้จัดมีการประกวดวงตรีประเภทสตริงคอมโบขึ้น ผลปรากฏว่า วงดนตรี ดี อิมพอสสิเบิล ได้รับรางวัลและชนะเลิศติดต่อกันถึงสามสมัยจุดเปลี่ยนแปลงอันยิ่งใหญ่ของเพลงไทยสากล หรือเพลงไทยสมัยนิยม ซึ่งจำเป็นจะต้องได้รับการบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ของวงการดนตรีไทยก็คือ การที่วงดนตรี

ดี อิมพอสสิเบิล ได้บันทึกเสียงเพลงประกอบภาพยนตร์เรื่อง โทน เพราะเนื่องจากเพลงที่ประกอบนั้น ได้มีรากฐานมาจากเพลงร็อคตะวันตก ปรากฏการณ์นี้นับได้ว่าเป็นการพลิกโฉมหน้าเพลงไทยสากล

จากแจ๊สมาสู่ร็อกซึ่งถือได้ว่าเป็นต้นแบบของเพลงไทยสากลในยุคปัจจุบัน วงดนตรีสตริงคอมโบยังคงยึดถือการเล่นเพลงสากลหรือเพลงฝรั่งจากอเมริกาและอังกฤษที่เผยแพร่เข้ามาในเมืองไทยโดยการลอกเลียนเช่นเดิม นอกจากวง ดิ อิมพอสสิเบิล ยังมีวงอื่นๆ เกิดขึ้นอีก เช่น โรยัลสไปรท์ พี เอ็มไฟว์ แกรนด์ เอ็กซ์ แม็คอินทอช แม้ว่ากระแสความนิยมเพลงฝรั่งยังคงมีอยู่เป็นอย่างมากทั้งในหมู่นักดนตรีและผู้ฟังวัยหนุ่มสาวก็ตาม ในขณะที่เดียวกันก็มีนักดนตรีกลุ่มหนึ่งที่ทวนกระแสนิยม ในเวลานั้นด้วยการแต่งเพลงไทยบันทึกเสียง ออกจำหน่ายโดยใช้ชื่อวงว่า “ชาติรี” การตั้งชื่อวงเป็นภาษาไทยนับเป็นเรื่องพื้นวิสัยสำหรับยุคดังกล่าว แต่สิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงความกล้าของวงชาติรี ประมาณปลายปี ค.ศ. 1970 เพลงเต้นรำประเภท ดิสโก้ เริ่มได้รับความนิยมในอเมริกาและทวีความนิยมมากขึ้น ส่งผลให้วงสตริงคอมโบทั้งหลายต้องเล่นเพลงดิสโก้ตามกระแสความนิยม เพลงในแบบดิสโก้ที่นอกจากจะเป็นเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่แล้วยังปรากฏว่ามีการนำผลงานเพลงเก่าที่เคยได้รับความนิยมต่างๆ มาเรียบเรียงใหม่ให้เป็นแบบเมคเดเลย์ ตามแบบฉบับของบีเทิลส์ ที่นำท่อนเพลงดั้งมาเรียงต่อกัน จากกระแสความนิยม ดิสโก้นี้เองทำให้วงดนตรีแกรนด์เอ็กซ์ คิดสร้างผลงานชุด ลูกทุ่ง ดิสโก้ขึ้นในปี พ.ศ.2522 ด้วยการเลือกเพลงลูกทุ่ง นำมาเรียบเรียงใหม่ในลักษณะเมคเดเลย์เช่นเดียวกัน ทั้งนี้โดยการมุ่งนำเสนอผลงานสู่มหาชนในรูปแบบ เทปคาสเซต ทำยอดขายไปได้ถึง สองแสนม้วน จากความสำเร็จของแกรนด์เอ็กซ์ส่งผลให้ เพลงไทยสมัยนิยมกลายเป็นเพลงดิสโก้กันหมด

4) ยุคเพื่อชีวิต

เพลงเพื่อชีวิตแต่แรกเริ่มหมายถึงเพลงที่มีเนื้อหากล้าถึงชีวิตคนโดยเฉพาะคนชนชั้นล่าง กล่าวถึงความยากลำบากในการใช้ชีวิต การถูกเอารัดเอาเปรียบ เพลงในแนวเพื่อชีวิตยุคนี้โดยมากจะเป็นเพลงลูกทุ่ง เริ่มเฟื่องฟูเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางโดยแพร่หลายช่วงหลังเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 โดยเนื้อหาของเพลงไม่จำกัดเฉพาะชีวิตของคนชนชั้นล่างอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงการเรียกร้องประชาธิปไตยและการเห็นบนแนมทางการเมืองอีกด้วย และแนวดนตรีได้เปิดกว้างขึ้นเป็นทั้งแนวอคูสติคและเพลงร็อก โดยได้รับอิทธิพลจากศิลปินต่างประเทศคือ บ็อบ ดีแลน บ็อบ มาเลย์ และนีล ยัง เป็นต้น โดยความนิยมในเพลงเพื่อชีวิตไม่ได้เป็นเพียงกระแสในห้วงเวลานั้น หากแต่ยังได้รับความนิยมเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน โดยมีวงดนตรีและนักร้องเพลงเพื่อชีวิตที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน เช่น คาราวาน คาราบาว พงษ์สิทธิ์ คำภีร์ เป็นต้น อีกทั้งยังมีศิลปินบางคนหรือบางกลุ่มที่ไม่ได้เป็นเพื่อชีวิตอย่างเต็มตัว แต่เนื้อหา หลายเพลงมีเนื้อหาที่คล้ายคลึงกับเพลงเพื่อชีวิต หรือจัดอยู่ในประเภทเพลงเพื่อชีวิตได้

5) ยุคอุตสาหกรรมดนตรี (ค่ายเพลง)

บริษัท แกรมมี่ ผู้ถือเป็นผู้ริเริ่มการก่อตั้งสังกัดค่ายเพลงเช่นเดียวกับ ค่ายรถไฟดนตรี ค่ายคีตา ค่ายนิธิทัศน์ ค่ายอาร์เอส ผู้ก่อตั้งบริษัท แกรมมี่ ได้แก่ เรวัต พุทธินันทน์ และ ไพบูลย์ ดำรงชัยธรรม ร่วมกับกลุ่มเพื่อนจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ก่อตั้งบริษัท แกรมมี่ขึ้นในปี 2526 เพื่อดำเนินธุรกิจดนตรี มีสถานะเป็นค่ายเพลง และผลิตศิลปินนักดนตรีเป็นหลัก โดยในปี 2527 แกรมมี่ประสบความสำเร็จอย่างมากในการออกอัลบั้ม ศิลปินในช่วงแรกของแกรมมี่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จแทบทั้งสิ้น อันเกิดมาจากองค์ประกอบหลายส่วน เช่น รูปลักษณ์ของศิลปิน ที่ทันสมัย รูปแบบดนตรีไทยสากลที่เข้าถึงผู้ฟังที่กว้าง เนื้อหาติดหู และการทำการตลาด การโปรโมทโดยใช้มิวสิกวิดีโอ และวิทยุกระจายเสียงบริษัท อาร์เอส โปรโมชัน เป็นอีกหนึ่งบริษัทยิ่งใหญ่ในยุคอุตสาหกรรมดนตรี ก่อตั้งโดยนางเกรียงไกร เชษฐโชติศักดิ์ ในปี 2519 ประกอบธุรกิจตู้เพลงและอัดเพลงจากแผ่นเสียงลงเทป

6) ยุคค่ายเพลงอิสระ

หลังจากกระแสในยุคอุตสาหกรรมดนตรีได้รับความนิยม ศิลปินที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่จำเป็นต้องมีสังกัดดูแลอยู่เบื้องหลัง ทำให้เกิดปัญหาที่ศิลปินที่เหลือไม่สามารถออกผลงานได้ เนื่องจากไม่ได้ยอมรับและเซ็นสัญญากับค่ายเพลงใหญ่ การเข้าสังกัดนั้นมีต้นทุนสูง ประกอบกับทางค่ายผลิตผลงานที่ซ้ำซากจำเจในขณะเดียวกันศิลปินอัลเทอร์เนทีฟจากฝั่งตะวันตกกำลังได้รับความนิยม เกิดการสร้างสรรคผลงานเองโดยไม่มีสังกัด จึงส่งผลให้เป็นแรงขับเคลื่อนในการทำค่ายเพลงอิสระในประเทศไทย ได้แก่ เบเกอรี่มิวสิก สโตนมิวสิก ไร่ มายก๊อด และสมอลลอร์ด

1.2 อุตสาหกรรมดนตรีไทย และวิถีก้าวต่อไปสู่ออนาคต

ดนตรีอยู่คู่กับวิถีชีวิตของมนุษย์มาแต่โบราณ และวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นตัวเครื่องดนตรี รูปแบบและมาตรฐานการเล่นดนตรี วิธีการเผยแพร่ หรือแม้แต่การทำเป็นอาชีพ แล้วก็คงจะมีอยู่ต่อไปถึงอนาคตอันไกลโพ้น ทว่าในปัจจุบัน กลับมีการพูดถึงการเสื่อมถอยและล่มสลายของอุตสาหกรรมดนตรีที่เกิดเนื่องมาจากเทคโนโลยี อย่างเช่นการระบาดของเอ็มพีสามและเว็บไซต์เพลงผิดลิขสิทธิ์ที่ทำให้ผู้คนเคยชินกับการฟังเพลงฟรีๆ จนกระทั่งคิดว่าดนตรีควรจะเป็นของฟรี และไม่ยอมเสียเงินเพื่อซื้อเสียงดนตรี แต่เทคโนโลยีใหม่ๆ โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารและเผยแพร่ผลงานเพลง กลับทำให้การเจริญเติบโตของเสียงเพลงเป็นไปได้อย่างไร้ขีดจำกัด เพราะศิลปินและแฟนเพลงไม่จำเป็นต้องพึ่งพาช่องทางที่ถูกควบคุมโดยค่ายเพลงยักษ์ใหญ่ต่างๆ อีกต่อไป ซึ่งนับเป็นการปลดแอกศิลปินให้ได้สร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานกันได้อย่างอิสระ และทำให้ศิลปินกับแฟนเพลงใกล้ชิดกันอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน สำหรับประเทศไทย ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ช่วยทำให้วงการดนตรีอิสระหรือ “อินดี้” ของไทยเจริญเติบโตขึ้นอย่างมาก มีทั้งจำนวนศิลปินและงานแสดงดนตรีที่มากขึ้น จนเริ่มได้รับความสนใจจากต่างประเทศ ซึ่งหากสามารถส่งเสริมและพัฒนา

อุตสาหกรรมดนตรีอินดี้ โดยผนวกเข้ากับการท่องเที่ยวที่เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมหลักของประเทศ เพื่อทำให้เกิด “อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงดนตรี (Music Tourism)” ดนตรีของไทยจะสามารถกลายเป็นแหล่งรายได้สำคัญของประเทศได้เหมือนกับประเทศอย่างเกาหลีใต้ ญี่ปุ่น อังกฤษ หรือ สหรัฐอเมริกา

สูงสุดคืนสู่สามัญ: ดนตรีสด ทดแทนไม่ได้ด้วยดิจิทัล ดนตรีคือสิ่งที่มีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ และมีอยู่คู่กับทุกวัฒนธรรมของมนุษย์บนโลก เครื่องดนตรีเก่าแก่ที่สุดที่นักโบราณคดีค้นพบเป็นขลุ่ยที่มีอายุราว 42,000 ถึง 43,000 ปี และเนื่องจากทุกอารยธรรมมีดนตรี จึงอาจเชื่อได้ว่าดนตรีเป็นสิ่งที่มนุษย์นำติดตัวไปด้วยก่อนที่จะเริ่มย้ายถิ่นฐานออกจากทวีปแอฟริกาเมื่อประมาณ 55,000 ปีที่แล้ว และอาจเก่าแก่ถึง 2.5 ล้านปีในยุคมนุษย์โบราณโฮมินิเดส (Hominids) ซึ่งมีการนำหินมาทุบรากไม้และเมล็ดเปลือกแข็งเพื่อนำมาเป็นอาหาร จนนักโบราณคดีคาดว่าอาจเป็นจุดกำเนิดดนตรีแบบเคาะจังหวะ เทอร์รี เอลลิส (Terry Ellis) หนึ่งในผู้ก่อตั้งค่ายเพลง Chrysalis Records ที่เคยมีศิลปินชื่อดังระดับโลกในสังกัดมากมาย ได้กล่าวสุนทรพจน์ในงาน Music Matters 2015 ที่สิงคโปร์ ว่าก่อนที่จะมีสิ่งบันทึกเสียง ตั้งแต่ยุคโบราณ ดนตรีนั้นเป็นการเล่นสดมาโดยตลอด และช่วงที่เขาเริ่มทำงานในวงการดนตรีในปลายยุค 1960 ศิลปินยังไม่มีรายได้จากการขายสิ่งบันทึกเสียง เพราะแผ่นเสียงยังไม่เป็นที่นิยม และถูกใช้ในเชิงการตลาดมากกว่า โดยค่ายเพลงจะแจกจ่ายแผ่นเสียงไปยังสถานีวิทยุต่างๆ เพื่อให้เปิดเพลง และชักชวนให้ผู้คนไปชมคอนเสิร์ตของศิลปินเหล่านั้น แต่หลังจากนั้นไม่นาน ก็เริ่มมีการขายสิ่งบันทึกเสียง เช่น แผ่นเสียงไวเนล เทปคาสเซ็ท และซีดีมากขึ้น จนกลายเป็นธุรกิจที่มีรายได้สูงถึง 15,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ต่อปี (ค.ศ. 1998) ทำให้เหล่าค่ายเพลงมีทั้งเงินและอำนาจในการกำหนดทิศทางของอุตสาหกรรมดนตรีเกือบทั้งหมด จนคำว่าธุรกิจสิ่งบันทึกเสียง (Recording Business) ถูกเรียกทับศัพท์ให้มีความหมายครอบคลุมธุรกิจดนตรี (Music Business) ทั้งหมด แต่แล้วการเข้ามาของอินเทอร์เน็ต เอ็มพีสาม และเว็บไซต์แชร์ไฟล์เพลง ก็ส่งผลให้ยอดขายสิ่งบันทึกเสียงตกลงอย่างฮวบฮาบนับตั้งแต่ ค.ศ. 1999 เป็นต้นมา ทำให้บรรดาค่ายเพลงโวยวายเรียกร้องเงินและอำนาจที่ตนเคยมีกลับคืน ทว่าเอลลิสกลับมองว่าการที่สิ่งบันทึกเสียงกลายเป็นของฟรี เป็นการนำเรากลับสู่รากฐานที่แท้จริงของดนตรี เหมือนสมัยที่เขาเพิ่งเริ่มทำงานใหม่ๆ เท่านั้นเอง ซึ่งก็คือการแสดงสด และมองว่าเทคโนโลยีใหม่ๆ จะช่วยทำให้ศิลปินปลดแอกจากการต้องพึ่งพาระบบที่ค่ายเพลงได้สร้างไว้ ให้สามารถทำงานได้อย่างอิสระ และเข้าถึงแฟนเพลงของตัวเองได้โดยตรงไม่ว่าจะอยู่ที่ใดบนโลก แต่ก็ต้องมีการปรับตัวและคิดค้นวิธีการใหม่ๆ ในการหารายได้ และท้ายที่สุด แม้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ทำให้ไฟล์เพลงกลายเป็นของฟรีไปเสียแล้ว แต่ก็ยังไม่สามารถทดแทนประสบการณ์การชมดนตรีสดได้ ซึ่งเป็นแหล่งรายได้สำคัญอีกทางหนึ่งของนักดนตรี

การปฏิวัติอุตสาหกรรมดนตรี เกิดขึ้นได้ด้วยเทคโนโลยี

การปฏิวัติมักหมายถึงการลุกฮือขึ้นของกลุ่มคนที่อยู่ภายใต้ระบอบหรือระบบทางการเมืองการปกครอง (Political) หรือเศรษฐกิจสังคม (Socioeconomics) หนึ่งๆ เพื่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่ยุติธรรมต่อกลุ่มของตนเองมากขึ้น ซึ่งบางครั้งอาจมีการใช้ความรุนแรงเพื่อเปลี่ยนแปลง เช่น การปฏิวัติฝรั่งเศส หรือใช้ข้อเท็จจริงใหม่ๆ ในการเปลี่ยนแปลง เช่น การปฏิวัติอุตสาหกรรมก็ได้ ในอุตสาหกรรมดนตรีผู้ที่มีอำนาจในการกำหนดทิศทางของอุตสาหกรรมคือเหล่าค่ายเพลงยักษ์ใหญ่ อาทิ Sony Music Entertainment Universal Music Group และ Warner Music Group จนเรียกได้ว่าอุตสาหกรรมดนตรีอยู่ภายใต้ “ระบอบค่ายเพลง” แต่เทคโนโลยีทางดนตรี ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในการผลิตหรือเผยแพร่ผลงานดนตรี เปรียบเสมือนอาวุธที่ศิลปินและแฟนเพลงจะสามารถใช้ในการลดทอนอำนาจของค่ายเพลงยักษ์ใหญ่ต่างๆ ให้เหลือน้อยลง สร้างอิสรภาพแก่ตนเองมากขึ้น และปฏิวัติอุตสาหกรรมดนตรีได้ ในปี ค.ศ. 1999 การปฏิวัติอุตสาหกรรมดนตรีด้วยเทคโนโลยีระลอกแรกเกิดขึ้นจากแฟนเพลง มีการระบาดของเอ็มพีสาม และเว็บไซต์ดาวมิโสดเพลงผิดลิขสิทธิ์ ทำให้ค่ายเพลงสูญเสียรายได้ไปอย่างมหาศาล ส่วนระลอกที่สองเกิดจากโซเซียลมีเดียและช่องทางในการเผยแพร่เพลงออนไลน์ที่หลากหลายมากขึ้น ซึ่งอาจเริ่มนับได้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2003 ที่ Myspace กำเนิดขึ้น ซึ่งทำให้ศิลปินไม่ต้องพึ่งพาช่องทางการเผยแพร่และการขายที่ถูกควบคุมโดยระบอบค่ายเพลง และทำให้ศิลปินกับแฟนเพลงใกล้ชิดกันมากขึ้น

สตีฟ อัลบิनी (Steve Albini) โปรดิวเซอร์อัลบั้มเต็มสุดท้ายของวงเนอร์วานา (Nirvana) ได้กล่าวสุนทรพจน์ในงาน Face The Music 2014 ที่ประเทศออสเตรเลียว่า “ในยุค 70 ถึง 80 วงดนตรีส่วนใหญ่ล้มหายตายจากไปโดยที่ยังไม่ได้อัดเพลงสักเพลงเลยด้วยซ้ำ เพราะเข้าไปไม่ถึงระบบที่ค่ายเพลงควบคุมอยู่ แต่เทคโนโลยีได้เปิดพื้นที่และช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและแฟนเพลงโดยตรง ทำให้วงดนตรีมีโอกาสเผยแพร่เสียงเพลงของเขาไปได้ทั่วโลก” แนวความคิดของอัลบิเนียนั้นเริ่มมีตัวอย่างให้เห็นมากขึ้นในเมืองไทย คือมีศิลปินอินดี้ไม่น้อยที่ทำเพลงเอง อัดเสียงเอง ใช้สื่อโซเซียลมีเดียในการติดต่อสื่อสาร รวมถึงขายสินค้าให้กับแฟนเพลงโดยตรง ใช้สื่อสตรีมมิงในการแพร่กระจายผลงาน และจัดงานแสดงดนตรีกันเอง โดยไม่ต้องมีค่ายเพลงมาคอยจัดการให้ ค่ายเพลงมีแผนกฝ่ายและส่วนต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นฝ่ายการตลาด ประชาสัมพันธ์ การจัดจำหน่าย การขายหรือการจัดการศิลปิน ฯลฯ ทำให้มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานค่อนข้างสูง แต่ปัจจุบันเริ่มมีเครื่องมือออนไลน์ทางดนตรีที่ทดแทนบทบาทหน้าที่ต่างๆ ของค่ายเพลงได้มากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งยังใช้งานง่ายจนศิลปินสามารถทำเองได้ ส่งผลให้การผลิตงานดนตรีมีราคาถูกลงและสะดวกขึ้น เช่น การใช้เฟซบุ๊กทดแทนงานด้านการตลาดและประชาสัมพันธ์ ยูทูปทดแทนสื่อโทรทัศน์ ในขณะที่มีวิกิสตรีมมิงอย่าง Spotify, Deezer, LINE Music หรือ JOOX เข้ามาแทนที่สื่อวิทยุ และผู้ให้บริการการจัดจำหน่ายทางตลาดดิจิทัลอย่าง CD Baby มาทดแทนระบบการจัดจำหน่ายแบบเดิม กระทั่งหน้าร้านออนไลน์อย่าง Bandcamp กับบทบาทร้านขายซีดีในวันนี้ ส่วนการระดมทุนมวลชน (Crowdfunding) ก็ทำหน้าที่

แทนระบบการลงทุนผลิตเพลงโดยค่ายเพลง ด้วยการระดมเงินทุนในการผลิตเพลงจากแฟนเพลง โดยตรง เป็นต้น การตัดตัวกลางอย่างค่ายเพลงออกเช่นนี้ จึงเท่ากับเป็นการลดความสิ้นเปลือง และสามารถปันรายได้ไปสู่ศิลปินได้มากขึ้น บุคคลที่สำคัญที่สุดในอุตสาหกรรมดนตรีนั้น จริงๆ แล้วมีเพียงแค่ “ศิลปิน” กับ “แฟนเพลง” เท่านั้น ส่วนบุคคลที่เหลือเป็นเพียงผู้สนับสนุนหรือก็คหกรพวกเขา ที่ผ่านมาอุตสาหกรรมดนตรีถูกครอบครองและครอบงำโดยบริษัทค่ายเพลงยักษ์ใหญ่เพียงไม่กี่เจ้าที่ควบคุมช่องทางกระจายเพลงและการขายผลงานดนตรี แต่ตอนนี้มีเครื่องมือต่างๆ ที่จะสามารถล้มล้างระบอบค่ายเพลงได้แล้ว ซึ่งการปฏิวัติอุตสาหกรรมดนตรี หากกระทำโดยคำนึงถึงความเป็นธรรม และมีความเคารพซึ่งกันและกัน จะเป็นการปฏิวัติที่ศิลปินและแฟนเพลง รวมถึงผู้ที่เกี่ยวข้องคนอื่นๆ ได้รับประโยชน์สูงสุด และเกิดความยั่งยืนอย่างแท้จริง วัฏจักรความรุ่งเรือง-ถดถอย และการก้าวเข้าสู่ยุคใหม่ของอุตสาหกรรมดนตรีไทย

2010: ยุคโซเชียลมีเดีย + DIY - ยุคนี้โซเชียลมีเดียมีผลต่อการเจริญเติบโตของวงการดนตรีเป็นอย่างมาก มีศิลปินที่โด่งดังขึ้นมาจากการเล่นเพลงคัฟเวอร์ขึ้น YouTube ไม่น้อย แล้วยังมีรายการประกวดร้องเพลงอย่าง The Voice ที่มีส่วนช่วยในการผลักดันศิลปินใหม่ๆ อีกด้วย นอกจากโซเชียลมีเดียอย่าง Facebook และ YouTube แล้ว ยังมีเครื่องมือเผยแพร่และบริโภคดนตรีออนไลน์ให้คนทำเพลงและคนฟังเพลงได้เลือกใช้มากมาย ไม่ว่าจะเป็น iTunes, Bandcamp, Deezer, KKBOX หรือ ฟังใจ นอกจากนี้ โซเชียลมีเดียยังช่วยให้การสื่อสารเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและตรงกลุ่มเป้าหมาย ทำให้มีการรวมกลุ่มกันจัดงานอีเวนต์ดนตรี รวมถึงโปรโมเตอร์อิสระที่จัดคอนเสิร์ตหรือเทศกาลดนตรีอย่างมากมายโดยไม่ต้องรอให้มีเจ้าใหญ่ๆ เป็นเจ้าภาพในการจัด เช่น ค่ายเพลง Panda Records ในกรุงเทพฯ จัดงาน Noise Market และค่าย 3rd World Music จากนครราชสีมาจัดเทศกาลดนตรี Grass Tone Sound Music Festival จนเรียกได้ว่าเป็นยุคของการทำอะไรด้วยตัวเอง (DIY = Do It Yourself) โดยใช้โซเชียลมีเดียเป็นเครื่องมือหลักในการเผยแพร่ผลงานเพลงและสื่อสารข้อมูลต่างๆ ไปถึงแฟนเพลง

ซึ่งยังสามารถมีการเจริญเติบโตไปอีกหากมีการสนับสนุนและต่อยอดที่ถูกทาง มิเช่นนั้นก็อาจจะตกต่ำลงอีกจนต้องรอยุ่กัดไป ซึ่งก็ไม่ว่าจะเป็นเช่นไร

วงการดนตรีอินดี้ไทย: สถานการณ์ปัจจุบัน และการส่งออกสู่ต่างประเทศ

เทคโนโลยีการสื่อสารและเผยแพร่ผลงานเพลงทางอินเทอร์เน็ต เป็นกุญแจดอกสำคัญที่ส่งเสริมให้วงการดนตรีอินดี้ของประเทศไทยเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ซึ่งนอกจากกรุงเทพฯ แล้ว มีการเกิดและเติบโตของชุมชนคนทำเพลงและแฟนเพลงในหลายๆ จังหวัดทั่วประเทศ เช่น เชียงใหม่ ขอนแก่น นครราชสีมา มหาสารคาม สงขลา ฯลฯ มีการจัดงานแสดงดนตรีในท้องถิ่นเป็นประจำ จากนั้นเริ่มมีการเดินทางไปแสดงข้ามจังหวัดและข้ามประเทศกันอีกด้วย เช่น กลุ่มนักดนตรีเชียงใหม่ No Signal Input และค่ายเพลง Summer Disc เดินทางไปแสดงที่กรุงเทพฯ และภาคอีสาน Stoondio และ

Yellow Fang ไปทัวร์การแสดงที่ญี่ปุ่น และ Inspirative ไปทัวร์การแสดงใน 8 เมืองใหญ่ของประเทศจีน

จากการที่เคยพบปะกับสมาชิกชุมชนดนตรีอินดี้ของประเทศสิงคโปร์ อินโดนีเซีย มาเลเซีย และฟิลิปปินส์ ทำให้รู้ว่าพวกเขาชื่นชอบฟังเพลงและติดตามข่าวสารเรื่องวงการดนตรีอินดี้ของประเทศไทยอยู่พอสมควร ซึ่งนอกจากจะมีความสนใจที่จะเชิญศิลปินอินดี้ไทยไปแสดงที่บ้านเขาแล้ว พวกเขายังต้องการพาศิลปินอินดี้ของประเทศตัวเองมาแสดงในประเทศไทยอีกด้วย ซึ่งก็มีมาแล้ว เช่น วง Bottlesmoker จากอินโดนีเซีย We Are Imaginary จากฟิลิปปินส์ และ Dirgahayu จากมาเลเซีย ยังไม่นับรวมถึงศิลปินอินดี้จากฝั่งตะวันตกที่แวะเวียนมาแสดงในเมืองไทยอยู่เป็นประจำ เช่น Last Dinosaurs จากออสเตรเลีย และ Battles จากอเมริกา

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เห็นโอกาสในการส่งออกศิลปินไทยไปสู่ต่างประเทศ และการสร้างประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการแสดงดนตรีสดของศิลปินอินดี้ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

การท่องเที่ยวเชิงดนตรี

แหล่งรายได้ใหม่ของอุตสาหกรรมดนตรีไทย ปัจจุบันมีการจัดเทศกาลดนตรีทั่วโลกมากมาย เช่น Glastonbury ที่อังกฤษ, Coachella ที่อเมริกา และ Baybeats ที่สิงคโปร์ ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เดินทางไปร่วมงาน อีกทั้งยังมีเมืองที่มีชื่อดนตรีสดคึกคัก ที่เรียกว่า “เมืองดนตรี (Music City)” อย่างเมืองออสตินและแนชวิลล์ในสหรัฐอเมริกา หรือเมืองเมลเบิร์นในออสเตรเลีย ที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้ไปท่องเที่ยวชมดนตรีสดกันตลอดทั้งปี ทำให้การท่องเที่ยวเชิงดนตรี (Music Tourism) เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้ให้กับประเทศข้างต้นมากมาย จนเริ่มมีการผลักดันให้รัฐบาลบรรจุนโยบายการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเชิงดนตรีไว้ในแผนการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ สำหรับประเทศไทย ก็มีการจัดงานเทศกาลดนตรีขนาดใหญ่ที่นอกจากจะดึงดูดชาวไทยแล้ว ยังมีชาวต่างชาติเดินทางมาร่วมงานอีกด้วย เช่น Wonderfruit Festival, Big Mountain Music Festival, Cat Expo รวมไปถึงงานที่เป็นแฟรนไชส์จากต่างประเทศอย่าง Arcadia Spectacular ซึ่งทำให้สามารถเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ที่จะพัฒนาประเทศไทยให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงดนตรีระดับโลกได้

เนื่องจากซินดนตรีอินดี้ไทยมีความคึกคัก มีการจัดงานแสดงดนตรีขนาดเล็กเป็นประจำอยู่แล้ว หากได้รับการพัฒนาและการประชาสัมพันธ์ที่ดี จะสามารถกลายเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นที่ทำให้นักท่องเที่ยวอยากมาท่องเที่ยวประเทศไทยมากขึ้น ดังเช่นที่เกิดขึ้นที่เมืองออสตินและแนชวิลล์ในสหรัฐอเมริกา และเมลเบิร์นในออสเตรเลีย การสร้างกิจกรรมทางดนตรีให้นักท่องเที่ยวที่เดินทางอยู่ในประเทศไทยอยู่แล้วได้มีกิจกรรมทำมากขึ้น และจับจ่ายใช้สอยมากขึ้น นอกจากจะช่วยสร้างรายได้ให้กับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของประเทศแล้ว ยังสร้างรายได้ให้กับบุคลากรในวงการดนตรีมากขึ้นอีกด้วย

“กรุงเทพฯ เมืองดนตรี - Bangkok Music City”

หากลองเปรียบเทียบดูระหว่างเพลงในและนอกกระแสของไทย จะพบว่าเพลงในกระแสจะเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่คนไทยทั่วไป แต่ไม่ค่อยเป็นที่นิยมของชาวต่างชาติ ทว่าเพลงนอกกระแสหรืออินดี้ของไทย กลับเป็นที่สนใจของชาวต่างชาติมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากกระแสความชื่นชอบดนตรีอินดี้ทั่วโลกเริ่มมีมากขึ้น และเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้เข้าถึงเพลงจากทั่วโลกได้มากขึ้น ซึ่งหากภาครัฐและภาคเอกชนสามารถส่งเสริม พัฒนา และประชาสัมพันธ์ดนตรีอินดี้ไทยรวมทั้งสร้างภาพลักษณ์ของกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นเมืองที่มีความพร้อมมากที่สุด ทั้งทางด้านจำนวนนักดนตรี สถานที่แสดง และการคมนาคม ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงดนตรี เราจะสามารถทำให้ประเทศไทยส่งดนตรีเป็นสินค้าออกได้อย่างแน่นอน

“กรุงเทพฯ เมืองดนตรี (Bangkok Music City)” คือความเคลื่อนไหวของคนในชุมชนดนตรีอินดี้ ที่จะผลักดันให้กรุงเทพฯ กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงดนตรีระดับโลก เป็นเวทีที่จะจัดแสดงวงดนตรีอินดี้จากทั่วประเทศ และเป็นเป้าหมายการเดินทางมาแสดงของวงอินดี้จากทั่วโลก ตลอดจนเป็นจุดเริ่มต้นที่จะผลักดันให้จังหวัดอื่นๆ ของประเทศไทยกลายเป็นเมืองดนตรีในอนาคตที่น่าจับตามอง เทคโนโลยีได้นำพาความเปลี่ยนแปลงมาสู่อุตสาหกรรมดนตรีอย่างมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นการสร้างรากฐานการบริโภคเสียงเพลงแบบฟรีๆ ที่ทำให้ศิลปินขาดรายได้ หรือการให้อิสระกับศิลปินในการเผยแพร่เพลงไปได้ทั่วโลก การที่ศิลปินกับแฟนเพลงได้ใกล้ชิดกันมากขึ้นผ่านช่องทางการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็ว และการช่วยให้ศิลปินทำงานหลายๆ อย่างเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพาระบบการทำงานของค่ายเพลงแบบในอดีต อย่างไรก็ตาม เทคโนโลยีต่างๆ เหล่านี้เป็นเพียงเครื่องมือที่จะก่อให้เกิดผลดีหรือร้ายต่ออุตสาหกรรมดนตรีก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าเราจะใช้มันอย่างไร

2.1.3 เพลงพระราชนิพนธ์

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชรัชกาลที่ 9 ทรงเริ่มสนพระราชหฤทัยศึกษาวิชาดนตรีตั้งแต่วัยเยาว์ ขณะที่ประทับอยู่ในเมืองโลซานน์ สวิตเซอร์แลนด์ โดยทรงได้สมัครเข้าเรียนแซกโซโฟนกับอาจารย์ดนตรีชาว Alsace ชื่อ Weybrecht ทรงศึกษาและฝึกฝนตามโน้ตและการบรรเลงดนตรีแบบคลาสสิกเป็นพื้นฐานนานกว่า 2 ปี โดยทรงเลือกเครื่องดนตรี ประเภทเครื่องเป่า เมื่อทรงฝึกฝนนานพอสมควรแล้วจึงได้ทรงดนตรีแจ๊สตามพระราชอัธยาศัยในภายหลัง ความสนพระราชหฤทัยฝึกฝนหาประสบการณ์ด้วยพระองค์เอง ทำให้พระองค์เป็นนักดนตรีผู้มีฝีมือระดับสูง ทรงพระปรีชาสามารถในการเป่าโซปราโนแซกโซโฟนได้อย่างดีเยี่ยม ทั้งยังได้ทรงแซกโซโฟนและแคลริเน็ต ได้ต่อกับนักดนตรีแจ๊สที่มีชื่อเสียงของโลก เช่น Benny Goodman , Stan Getz ได้อย่างคล่องแคล่ว ในสมัยที่พระองค์ทรงดนตรีร่วมกับสมเด็จพระบรมเชษฐาธิราชรัชกาลที่ 8 อยู่นั้น พระองค์เคยทรงพระราชนิพนธ์ไว้บางท่อนแล้ว แต่ยังไม่จบเพลง ต่อมาเมื่อทั้งสองพระองค์เสด็จนิวัตพระนครปลายปี พ.ศ.2488 ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้หม่อมเจ้าจักรพันธ์เพ็ญศิริ จักรพันธ์เข้าเฝ้า ซึ่งเป็นนักแต่งเพลงสมัครเล่น พร้อมให้นำเพลงที่ทรงแต่งไปถวายเป็นตัวอย่างด้วย หม่อมเจ้าจักรพันธ์

เพ็ญศิริได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่าทรงมีพื้นฐานทางด้านดนตรีมาเป็นอย่างดี น่าจะทรงพระราชนิพนธ์ด้วยตัวเอง ต่อมาในปี พ.ศ. 2489 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทรงพระราชนิพนธ์ เพลงขณะที่ยังทรงเป็นพระอนุชาธิราช เป็นเพลงบลูส์ชื่อว่าเพลง “เสียงเทียน” จากนั้นจนถึงปัจจุบันพระองค์ทรงพระราชนิพนธ์ทำนองเพลงทั้งสิ้นรวม 47 เพลง โดยเป็นเพลงภาษาอังกฤษ 5 เพลง ได้แก่ Still on My Mind, Old Fashioned Melody, No Moon , Dream Island, Echo ในรูปแบบของบลูส์ (รูปแบบหนึ่งของแจ๊ซ) เช่น เพลงแสงเทียน ชาติชีวิต เพลงแนวดิกกีชีแลนดซึ่งเป็นแนวเพลงสนุกสนาน เช่น ศุภรัศมิ์ Oh I Say, เพลงลีลาวอลซ์อ่อนหวานระรื่น นาคทรพรพ ได้ศึกษาเพลงพระราชนิพนธ์ของพระองค์ตามลักษณะดนตรีได้ดังนี้

ประเภทเพลงร้องทั่วไปมี แสงเทียน ยามเย็น สายฝนประเภทเพลงสถาบันมี มหาจุฬาลงกรณ์ มาร์ชราชวัลลภ มาร์ชราชนาวิกโยธิน ยุงทอง และ เกษตรศาสตร์เพลงปลุกใจมี ยิ้มสู้ เกิดเป็นไทยตายเพื่อไทย แผ่นดินของเรา ความฝัน อันสูงสุด เราสู้เพลงประกอบการแสดงมี แสงเดือนกินรี เพลงกิจกรรมเฉพาะมี ปีใหม่ คำแล้ว When ซึ่งสองเพลงหลังทรงใช้เป็นเพลงประจำวงดนตรีลายครามและ วงดนตรี อ.ส. วันศุกร์ ความสนพระราชหฤทัย และพระปรีชาสามารถในด้านดนตรีของพระองค์โดยเฉพาะดนตรีแจ๊ซ นั้น เป็นความสามารถชั้นสูงของพระองค์โดยแท้ นอกจากนี้พระองค์ยังสนพระราชหฤทัยในด้านการดนตรีไทย ทรงมีพระราชดำริให้รวบรวมเพลงไทย โดยโปรดเกล้าฯ ให้มีการบันทึกและจัดพิมพ์โน้ตเพลงไทยมิให้เสื่อมสูญ และเผยแพร่ในหมู่ประชาชนด้วย เนื่องจากพระองค์ทรงตระหนักดี ว่าวิชาดนตรีไทยเป็นศิลปะที่สำคัญประจำชาติพระองค์ทรงเห็นความสำคัญของดนตรีไทย จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานข้อแนะนำในการเรียบเรียงและแก้ไขตำราเดิมให้พระเจนดุริยางค์ และกรมศิลปากรรับไปดำเนินการจัดทำและจัดพิมพ์ฉบับใหม่ขึ้น เพื่อใช้เป็นแบบเรียนจนถึงปัจจุบันนี้ และทรงมีพระราชดำริให้นำทำนองเพลงพระราชนิพนธ์ในแนวสากลมาดัดแปลงแต่เป็นแนวเพลงไทยเดิมคือเพลงพระราชนิพนธ์มหาจุฬาลงกรณ์นับเป็นเพลงไทยเดิมที่ประดิษฐ์ขึ้นจากที่พระราชนิพนธ์เป็นแนวเพลงสากลประเภทแรก

นอกจากนี้ยังทรงริเริ่มให้มีการวิจัยเกี่ยวกับดนตรีไทยอย่างเป็นแบบแผนขึ้นเป็นครั้งแรกเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับปัญหาความแตกต่างระหว่างบันไดเสียงของเครื่องดนตรีไทยเป็นประโยชน์ต่อรายวิชาดนตรีไทยในปัจจุบัน

พระปรีชาสามารถของพระองค์ไม่ได้มีแค่ทรงดนตรี พระราชนิพนธ์ทำนองคำร้อง และทรงเรียบเรียงเสียงประสานเท่านั้นแต่ทรงยังเป็นครูสอนดนตรีและทรงเป็นช่างซ่อมเครื่องดนตรีอีกด้วย

ทรงมีพระปรีชาสามารถในด้านการทรงดนตรีเป็นพิเศษ ดนตรีที่โปรดคือดนตรีแจ๊ซ Dixieland เช่น ในเวลาต่อมาพระองค์ทรงจัดตั้งวงดนตรีขึ้นคือวงลายครามซึ่งเป็นโอกาสที่พระองค์จะได้เล่นดนตรีที่คุ้นเคยอย่างสนุกสนานและได้จัดตั้งสถานีวิทยุ อ.ส.วันศุกร์ เพื่อให้ความบันเทิงและ

สาระประโยชน์ในด้านต่างๆ ซึ่งให้ออกวิทยุกระจายเสียงร่วมกับวงดนตรีต่างๆด้วยเหตุนี้จึงเกิดวงดนตรี อส.วันศุกร์ ขึ้น บทบาทที่สำคัญของวงดนตรี อส.วันศุกร์ เพื่อบรรเลงในงานวันทรงดนตรี ตามที่ มหาวิทยาลัยต่างๆได้กราบบังคมทูลเชิญเสด็จ บรรเลงประสานร่วมกับนิสิตนักศึกษาเป็นการส่วน พระองค์นอกจากนั้นพระองค์ทรงตั้งวงสหายพัฒนาขึ้นโดยทรงร่วมวงกับผู้ปฏิบัติราชการใกล้ชิดพระ ยุคลบาท

ถ้าจะกล่าวถึงปฏิภาณในการทรงเพลงพระราชนิพนธ์ของพระองค์นั้นนับว่าพระองค์ ทรงมีพระอัจฉริยภาพอย่างยิ่ง เป็นที่น่าอัศจรรย์ใจแก่ผู้ใกล้ชิดเบื้องพระยุคลบาทและผู้ที่เคยติดตาม พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชเป็นอย่างมากผู้ใกล้ชิดเบื้องพระยุคลบาทได้เล่าว่า พระอัจฉริยภาพในการพระราชนิพนธ์แปลว่าทรงแต่งเพลงได้ทุกแห่งบาง ครั้งไม่จำเป็นต้องใช้เครื่อง ดนตรีช่วย ครั้งหนึ่งทรงเกิดแรงบันดาลใจพระทัย ทรงหยิบซองจดหมายได้ก็ตีเส้น 5 เส้นแล้วทรงเขียน โน้ตทำนองเพลงขึ้นโดยฉับพลันเช่น เพลงเราสู้

หลายโอกาสที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทรงเขียนเพลงขึ้น โดยปัจจุบันทันด่วน ที่ทรงพระราชนิพนธ์เจ้าหญิงอเล็กซานดาร์แห่งสหราชอาณาจักรทรงเขียนก่อนขึ้น เครื่องบินพระที่นั่งของเจ้าหญิงอเล็กซานดรา จะถึงสนามบินกรุงเทพฯเพียง 20 นาทีเท่านั้น

ความสนพระราชหฤทัยและพระราชกรณียกิจทางดนตรีของพระปรมินทรมหาภูมิ พลอดุลยเดช ไม่ได้ทรงกระทำให้ตนเองและผู้ใกล้ชิดเบื้องพระยุคลบาทเท่านั้น แต่ยังทรงเผื่อแผ่ไปยัง พลกนิกรของพระองค์และเพื่อส่งเสริมสงวนรักษาไว้ซึ่งศิลปวัฒนธรรมทางดนตรีของชาติให้เป็นที่รู้จัก กันโดยทั่วไป และอยู่คู่ชาติไทยตลอดไป

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบ

2.2.1 ความหมายของสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ดังนี้ คำว่า สิ่งพิมพ์หมายถึงสมุดหรือแผ่นกระดาษหรือวัตถุใดๆที่พิมพ์ขึ้น บทเพลง แผนที่ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกันสิ่งพิมพ์ หมายถึง ข้อความ ข้อเขียน หรือ ภาพที่เกี่ยวกับแนวความคิด ข้อมูล สารคดี บันเทิง ซึ่งถ่ายทอดด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษ ฟิล์ม หรือ วัสดุพื้นเรียบสื่อ หมายถึง การติดต่อให้ถึงกันชักนำให้รู้จักกัน หรือตัวกลางที่ทำการติดต่อให้ถึงกัน พิมพ์ หมายถึงถ่ายแบบ ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพให้ติดบนวัสดุ เช่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็น ตัวหนังสือ หรือรูปรอยอย่างใดๆ โดยการกดหรือพิมพ์

ดังนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ จึงมีความหมายว่าจะจะเป็นแผ่นกระดาษหรือวัตถุใดๆ ด้วยวิธีต่างๆอันเกิด เป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับขึ้นหลายสำเนา ในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อหรือชัก

นำบุคคลอื่นให้เห็นหรือทราบข้อมูลต่างๆ สิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร สื่อเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน

1) ความหมายของสิ่งพิมพ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานได้ให้ความหมายคำที่เกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์ไว้ดังนี้ คำว่าสิ่งพิมพ์หมายถึงสมุดหรือแผ่นกระดาษหรือวัตถุใดๆที่พิมพ์ขึ้น บทเพลง แผนที่ ภาพวาด ภาพระบายสี ใบประกาศ แผ่นเสียง หรือสิ่งอื่นใดอันมีลักษณะเช่นเดียวกันสิ่งพิมพ์ หมายถึง ข้อความ ข้อเขียน หรือภาพที่เกี่ยวกับแนวความคิด ข้อมูล สารคดี บันทึกรายงาน ซึ่งถ่ายทอดด้วยการพิมพ์ลงบนกระดาษ ฟิล์ม หรือวัสดุพื้นเรียบสื่อ หมายถึง การติดต่อให้ถึงกันชักนำให้รู้จักกัน หรือตัวกลางที่ทำให้การติดต่อให้ถึงกัน พิมพ์ หมายถึงถ่ายแบบ ใช้เครื่องจักรกดตัวหนังสือหรือภาพ ให้ติดบนวัสดุ เช่นกระดาษ ผ้า ทำให้เป็นตัวหนังสือ หรือรูปอย่างใดๆ โดยการกดหรือพิมพ์

ดังนั้น สื่อสิ่งพิมพ์ จึงมีความหมายว่าจะจะเป็นแผ่นกระดาษหรือวัตถุใดๆ ด้วยวิธีต่างๆอันเกิดเป็นชิ้นงานที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับขึ้นหลายสำเนา ในปริมาณมากเพื่อเป็นสิ่งที่ทำการติดต่อหรือชักนำบุคคลอื่นให้เห็นหรือทราบข้อมูลต่างๆ สิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร สื่อเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร บันทึกรายงาน

2) ประวัติของสื่อสิ่งพิมพ์

หลักฐานทางประวัติศาสตร์ศิลปะได้ปรากฏบนผนังถ้ำ อัลตามิรา ในสเปนและถ้ำลาสคาวีซ์ ในฝรั่งเศส มีผลงานแกะสลักหิน แกะสลักผนัง เป็นรูปสัตว์ลายเส้นจึงเป็นหลักฐานในการแกะพิมพ์ เป็นครั้งแรกของมนุษย์หลักจากนั้นได้มีบุคคลคิดวิธีการทำกระดาษขึ้นมาจนเป็นการพิมพ์ในปัจจุบันนั่นคือโซลัน ซึ่งมีเชื้อสายจีน ชาวจีนได้ผลิตทำหมึกแท่งซึ่งเรียกว่า บั๊ก

3) ประวัติการพิมพ์ในประเทศไทย

ในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช กรุงศรีอยุธยา ได้เริ่มแต่งและพิมพ์หนังสือคำสอน ทางศาสนาคริสต์ขึ้น และหลังจากได้เริ่มดำเนินงานพิมพ์จนสนใจเป็นธุรกิจด้านการพิมพ์ ในเมืองไทย พ.ศ.2538 ได้พิมพ์เอกสารทางราชการเป็นชิ้นแรกคือ หมายประกาศห้ามสูบบุหรี่ ซึ่งพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงโปรดให้จ้างพิมพ์จำนวน 9,000 ฉบับ ต่อมาเมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2387 ได้ออกหนังสือฉบับแรกขึ้นคือ บางกอกรีคอร์เดอร์ ได้พิมพ์หนังสือเล่มออกจำหน่ายโดยชื่อลิขสิทธิ์จาก หนังสือนิราศลอนดอนของหม่อมราโชทัย และได้เริ่มต้นการซื้อขยลิขสิทธิ์ในเมืองไทย หมอบรัดเลย์ได้ถึงแก่กรรมในเมืองไทย กิจการการพิมพ์ของไทยจึงได้เริ่มต้นหลังจากนั้นในปี พ.ศ 2500 ประเทศไทยจึงนำเครื่องพิมพ์แบบโรตารี ออฟเซต มาใช้เป็นครั้งแรก โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชนำเครื่องหล่อเรียงพิมพ์ มาใช้กับตัวพิมพ์ภาษาไทย ธนาคารแห่งประเทศไทยได้จัดโรงพิมพ์ธนบัตรในเมืองไทยขึ้นใช้เอง

4) ประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

ในปัจจุบันสามารถแบ่งประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์ได้มากมายหลายประเภท โดยทั้งสิ่งพิมพ์ 2 มิติ และสิ่งพิมพ์ 3 มิติ คือ สิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นแผ่นเรียบ ใช้วัสดุจำพวกกระดาษและมีเป้าหมายเพื่อนำเสนอข่าวสารต่างๆ เช่น หนังสือ นิตยสาร จุลสาร หนังสือพิมพ์ แผ่นพับ โบรชัวร์ ใบปลิว นามบัตร แมกกาซีน พ็อกเก็ตบุ๊ก เป็นต้น ส่วนสิ่งพิมพ์ 3 มิติ คือสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะพิเศษที่ต้องอาศัยระบบการพิมพ์แบบพิเศษ และส่วนใหญ่จะเป็นการพิมพ์โดยตรงลงบนผลิตภัณฑ์ที่สร้างรูปร่างมาแล้ว สำหรับตัวอย่างการพิมพ์แบบ 3 มิติได้แก่ การพิมพ์สกรีนบนภาชนะต่างๆ เช่น แก้ว กระจก พลาสติก การพิมพ์ ระบบพิมพ์บนภาชนะที่มีผิวต่างระดับ เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องใช้ไฟฟ้า การพิมพ์ระบบพ่นหมึก เช่น การพิมพ์วันหมดอายุของอาหารกระป๋องต่างๆ โดยสามารถแยกประเภท ของสื่อสิ่งพิมพ์ได้ดังนี้ คือ สื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือ หนังสือสารคดี ตำรา แบบเรียนเป็นหนังสือสิ่งพิมพ์ที่แสดงเนื้อหาวิชาการศาสตร์ความรู้เพื่อสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมาย ด้านความรู้เป็นหลัก เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นความรู้ที่ถูกต้อง หนังสือบันเทิงคดี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เรื่องราวสมมติ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน มักมีขนาดเล็ก เรียกว่า หนังสือฉบับกระเป๋าสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ผลิตขึ้นโดยนำเสนอเรื่องราวข่าวสารภาพ และความคิดเห็น ในลักษณะของแผ่นพิมพ์แผ่นใหญ่ที่ใช้วิธีการพับ รวมกับสิ่งพิมพ์ชนิดนี้ได้พิมพ์ออกมาเผยแพร่ทั้งลักษณะ รายวัน รายเดือน และรายสัปดาห์ วารสาร นิตยสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นโดยนำเสนอสาระข่าว ความบันเทิง ที่มีรูปแบบการนำเสนอ ที่โดดเด่น สะดุดตา และสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ทั้งนี้การผลิตนั้น มีการกำหนดระยะเวลาการออกแบบเผยแพร่ที่แน่นอน ทั้งลักษณะ วารสาร นิตยสาร รายปักษ์ และรายเดือนจุลสาร เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นแบบไม่มุ่งหวังผลกำไร เป็นแบบให้เปล่าโดยผู้อ่านศึกษาความรู้ ที่กำหนดออกแบบโดยเผยแพร่เป็นครั้ง ๆ หรือลำดับต่างๆ ในวาระพิเศษ

สิ่งพิมพ์โฆษณา

โบรชัวร์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นสมุดเล่มเล็กๆ เย็บติดกันเป็นเล่มจำนวนหน้า 8 หน้า เป็นอย่างน้อยมีปกหน้า และปกหลัง ซึ่งในการแสดงเนื้อหาจะเกี่ยวกับการโฆษณาสินค้าและบริการใบปลิว เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ใบเดียว ที่เน้นการประกาศ มักมีขนาด A4 เพื่อง่ายต่อการแจกจ่าย ลักษณะการแสดงเนื้อหาเป็นข้อความที่ผู้อ่านแล้วเข้าใจง่าย แผ่นพับเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการเสนอเนื้อหาซึ่งเนื้อหาที่นำเสนอเป็นเนื้อหาที่สรุปในความสำคัญลักษณะเป็นการพับเป็นรูปเล่มต่างๆ ใบปิด เป็นสื่อสิ่งพิมพ์โฆษณา โดยใช้ปิดตามสถานที่ต่างๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษเน้นการนำเสนออย่างโดดเด่นดึงดูดความสนใจ

สิ่งพิมพ์เพื่อการบรรจุภัณฑ์

เป็นสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในการต่อหุ้มผลิตภัณฑ์การค้าต่างๆ แยกเป็นสิ่งพิมพ์หลัก ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่ใช้ปิดรอบขวด หรือกระป๋องผลิตภัณฑ์ การค้า สิ่งพิมพ์รอง ได้แก่ สิ่งพิมพ์ที่เป็นกล่องบรรจุ หรือสิ่งพิมพ์ที่มีค่าเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่เน้นการนำไปใช้เป็นหลักฐานสำคัญต่างๆ ซึ่งกำหนดตามกฎหมาย ฐานนิติ บัตรเครดิต เช็คนาการ ตัวแลกเงิน หนังสือเดินทาง โฉนด สิ่งพิมพ์ลักษณะพิเศษ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีการผลิตขึ้นตามลักษณะพิเศษแล้วแต่การใช้งาน ได้แก่ นามบัตร บัตรอวยพร ปฏิทิน ใบส่งของ ใบเสร็จรับเงิน สิ่งพิมพ์ แก้ว สิ่งพิมพ์บนผ้าสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผลิตขึ้นเมื่อใช้งานคอมพิวเตอร์ หรือระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5) การออกแบบและการจัดทำหนังสือ

ความหมายของการออกแบบหนังสือ หนังสือเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาเป็นเรื่องเดียวกันตลอดเล่ม เย็บรวมเป็นรูปเล่มถาวร มีส่วนประกอบของรูปเล่มที่สมบูรณ์ประกอบด้วย ปกหน้า ปกใน คำนำ สารบัญ เนื้อเรื่อง บรรณานุกรม เป็นต้น และการออกแบบเป็นการวางแผนหรือความตั้งใจว่าจะดำเนินการอย่างไร อย่างหนึ่งที่เป็นระบบและมีแบบแผนตามที่ได้กำหนดไว้ล่วงหน้า ดังนั้น การออกแบบหนังสือ หมายถึงการกำหนดวิวัฒนาการในการจัดรูปเล่มหนังสือ นั้น อาจกล่าวได้ว่าเกิดจากการเปลี่ยนแปลงลักษณะตามหนังสือ ตามความจำเป็นในแต่ละยุคสมัยที่เปลี่ยนไป โดยการพิมพ์หนังสือในสมัยแรกๆ นิยมพิมพ์เป็นแผ่นๆ และเป็นม้วน ดังตัวอย่างการพิมพ์หนังสือวัชรสูตรของชาวจีน ซึ่งถือว่าเป็นการพิมพ์ครั้งแรกในประเทศที่เป็นม้วน ต่อมาพบว่ารูปเล่มของหนังสือที่ม้วนนั้นมีความยุ่งยาก ต่อการที่จะไปตรวจค้นเนื้อหา ที่อยู่ในตอนกลางๆม้วน ผู้จัดพิมพ์ชาวจีนจึงได้คิดวิธีการพับกระดาษที่พิมพ์ไปแล้ว กลับไปกลับมา ซึ่งมีลักษณะคล้ายพับเพลงฉก ที่มีลักษณะเด่นเช่นเดียวกับสมุดข่อยโบราณของไทย ทำให้การเปิดค้นคว้าตอนใดตอนหนึ่งกระทำได้ง่ายขึ้น ความคิดรวบยอดการวางแผนและกำหนดโครงสร้างทางกายภาพของหนังสือเล่มโดยคำนึงถึงการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือเป็นรูปร่าง และได้สัดส่วนของหนังสือออกมาเป็นระเบียบสวย อ่านง่ายและมีความน่าสนใจ ตลอดจนมีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการจัดพิมพ์หนังสือ นั้นๆ ด้วย

ตัวอักษรและการออกแบบ

สำหรับการเลือกใช้งานตัวอักษรที่เหมาะสม เราจะต้องรู้จักกับคุณสมบัติหลักๆที่สำคัญของตัวอักษร เช่น ส่วนประกอบหลักๆ และชนิดกันก่อน Body Proportion Body หลักๆ จะประกอบไปด้วย Body เอง และส่วนแขนขา และที่สำคัญที่สุดที่จะส่งผลให้การเลือกใช้งาน Font ก็คือ ส่วนของ เชิง Proportion ของ Font จะหมายถึงลักษณะการตกแต่งเพื่อนำไปใช้งาน เช่นตัวหนา ตัวเองน โดยปกติแล้ว Proportion ของ Font จะมีอยู่ 3 แบบคือ Normal คือ แบบปกติ ไม่ได้กำหนดอะไรเพิ่มเติม Bold คือแบบที่เป็นตัวหนาและ Italic คือ แบบตัวเอียง

วิธีเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบ

การเลือก Font ไปใช้ในงานออกแบบมีข้อความที่ค้ำนึ่งง่ายๆ อยู่ 2 ข้อคือ

1. ความหมายต้องเข้ากัน หมายความว่า ความหมายของคำและ Font ที่เลือกใช้ ควรจะไปด้วยกัน เช่นคำว่า “น่ารัก” ควรจะใช้ฟอนต์น่ารักไปด้วยไม่ควรใช้ฟอนต์ที่ดูเป็นทางการมากเกินไป

2. อารมณ์ของฟอนต์และอารมณ์ของงานไปในทิศทางเดียวกัน เช่น งานที่ต้องการความน่าเชื่อถือก็จะเลือกใช้ Font แบบ Serif ที่ดูหนักแน่น น่าเชื่อถือ ส่วนงานที่ต้องการความฉลาด อย่างโปสเตอร์ลดราคา ก็ควรจะใช้ Displayfont ที่เป็นกันเองไม่เป็นทางการมากนัก นอกจากการเลือก Font มาใช้งานแล้ว การวางตำแหน่งตัวอักษรก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีความสำคัญกับการทำงาน สำหรับการวางตำแหน่งตัวอักษร มีข้อควรค้ำนึ่งถึงไว้ให้อยู่ 2 ข้อคือ 1.ตามธรรมชาติการอ่านของคนไทยจะอ่านจากซ้ายไปขวา และบนลงล่าง โดยมีรัศมีการกวาดสายตามลำดับ ดังนั้นถ้าอยากให้อ่านง่ายควรวางเรียงลำดับให้ดีด้วย ไม่นั้นจะเป็นการอ่านข้ามไปข้ามมา 2.จุดเด่นควรจะมีเพียงจุดเดียว หรือ พุดง่ายๆ ก็คือ มีตัวอักษรตัวใหญ่ๆ อยู่เพียงจุดเดียว จึงจะเป็นจุดเด่นที่มองเห็นได้ง่ายๆ ไม่สับสน ส่วนจุดอื่นๆ ขนาดควรจะเล็กลงมาตามลำดับความสำคัญไม่ควรแบบอักษรหลากหลายรูปแบบเกินไปจะทำให้กลายเป็นงานที่อ่านยากและชวนปวดศีรษะมากกว่าชวนอ่าน ถ้าจำเป็นจริงๆ แนะนำให้ใช้ Font เดิมแต่ไม่ตกแต่งพวกขนาดและความหนาหรือกำหนดให้เอียงลงบ้าง เพื่อเพิ่มความน่าสนใจไม่ให้งานดูน่าเบื่อแบบนี้จะดีกว่า

สีและการสื่อความหมายในอารมณ์

ถ้าจะรู้จักสีให้ลึกซึ้งถึงขั้นเลือกใช้ได้อารมณ์ที่ต้องการได้ ก็ต้องมาทำความรู้เข้าใจกับ 3 เรื่องเหล่านี้คือ สีเกิดจากอะไร แต่ละสีมีความหมายอย่างไร และเทคนิคการนำสีไปใช้ให้ได้อย่างใจต้องการทำอะไรกันก่อนในปัจจุบันแหล่งกำเนิดสีจะมีอยู่ 3 ชนิด คือ 1.สีที่เกิดจากแสง เกิดจากการหักเหของแสงมีสีหลัก 3 สี คือ แดง เขียว น้ำเงิน เรียกรวมกันว่า RGB นำมาผสมจนเกิดเป็นสีต่างๆ มากมายตัวอย่างอุปกรณ์ที่ใช้แหล่งกำเนิดสีแบบนี้เช่น โทรทัศน์หรือจอคอมพิวเตอร์ นั่นเอง 2. สีเกิดจากหมึกสีในการพิมพ์ เกิดจากการผสมหมึกพิมพ์ทั้ง 4 สีในเครื่องพิมพ์คือสีฟ้า สีม่วงแดง สีเหลือง และ สีดำ เรียกรวมกันว่า CMYK จนได้ออกมาเป็นสีเส้นต่างๆ ตามที่ต้องการ ในการทำงานกราฟิก ถ้าหากว่าเป็นงานที่นำไปพิมพ์ตามแท่นพิมพ์แล้ว นักออกแบบก็ควรเลือกใช้โหมดสีแบบนี้ทุกครั้ง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ออกมาตรงกับที่เห็นในจอคอม ที่ทำงานอยู่ 3. สีที่เกิดจากธรรมชาติเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ จากกระบวนการสังเคราะห์ทางเคมี 3 สีคือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน หลังจากนั้นจึงนำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ แหล่งกำเนิดสีแบบนี้ที่เราเรียนกันมาในชั้นเรียนศิลปะตั้งแต่เด็กจนโต นำมาผสมกันจนเกิดเป็นสีอื่นๆ

การผสมสีไวใช้งานจะใช้วิธีผสมจากสีที่เกิดจากสี โดยเริ่ม ผสมจากแม่สี หรือสีขั้นที่หนึ่ง ไปจนถึงเป็นสีขั้นที่สองและขั้นที่สามตามลำดับภาพ แต่ละสีมีความหมายอย่างไร หลังจากรู้จักการผสมสี กันไปแล้วต่อไปก็ต้องมารู้จักกับจิตวิทยาของสีที่จะมีผลต่ออารมณ์ของผู้พบเห็นสีอะไรให้ความรู้สึก อย่างเป็นบ้าง ตามรายละเอียดนี้

สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร่าร้อน รุนแรง

สีส้ม ให้ความรู้สึก เร่าร้อน สว่าง

สีเหลือง สว่างสดใส สดชื่น ระวัง

สีเขียว ให้ความรู้สึก งอกงาม พักผ่อน สดชื่น

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม

สีม่วง ให้ความรู้สึก สงบ มีเสน่ห์

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกว่า หนัก สงบเงียบ

สีขาว ให้ความรู้สึก สะอาด ใหม่

สีดำ ให้ความรู้สึก หนัก หดหู่ เศร้าใจ

สีดำกับสีขาว แสดงให้เห็นถึงความกดดัน

สีเทาปานกลาง ให้ความรู้สึก สงบ

สีเขียวแก่ผสมสีเทา แสดงถึงความสลด ชราภาพ

สีสดและสีบางๆ แสดงความรู้สึก กระชุ่มกระชวย

ความรู้สึกที่เกี่ยวกับสีที่กล่าวมาจะเป็นความรู้สึกแบบกลางๆ ที่เป็นส่วนใหญ่ในโลก แต่ นอกจากที่กล่าวมาแล้ว ในบางพื้นที่บางวัฒนธรรม อิทธิพลของสีจะแตกต่างกันออกไปตาม ประสพการณ์ของแต่ละบุคคล วัฒนธรรม ประเพณี ขนบธรรมเนียมหรือค่านิยมของแต่ละกลุ่มชน นอกจากแต่ละสีจะสร้างความรู้สึกด้วยตนเองแล้ว เมื่อนำมาใช้ร่วมกันเรายังคงสามารถแบ่งสีออกเป็น 2 วรรณะ เพื่อสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปเมื่อใช้งานร่วมกันได้อีกคือ

1. สีที่อยู่ในวรรณะร้อน ได้แก่ สีเหลืองส้ม สีส้ม สีแดง สีม่วงแดง สีในกลุ่มนี้จะให้ความรู้ที่อบอุ่น ร้อนแรง สนุกสนาน

2. สีที่อยู่ในวรรณะเย็น ได้แก่ สีเขียว สีฟ้า สีม่วงคราม สีกลุ่มนี้ใช้งานได้ความรู้สึก สดชื่น เย็นสบาย

6) ที่มาและความสำคัญของภาพประกอบ

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่ง อธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ความสำคัญของภาพประกอบคือสามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียน ไม่สามารถอธิบายออกมา เป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบงานพิมพ์ยังกลายมาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ของผู้คนใน

ปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุภัณฑ์ ปกเทป ปกอัลบั้ม แผ่นพับ ใบปลิว ส่วนใหญ่ล้วนต้องใช้ภาพประกอบงานพิมพ์ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของภาพประกอบ งานพิมพ์ ความสำคัญของภาพประกอบ ประเภท ภาพประกอบ ตลอดจนการสร้างสรรค์ ภาพประกอบงานพิมพ์การนำไปใช้

เราเกิดมาพร้อมพัฒนาการของภาพประกอบ ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญที่จะไปสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก จนถึงภาพประกอบที่แปลกออกไปด้วยเทคนิคอันก้าวหน้ามากมาย เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ การตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้งานพิมพ์และจัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ

ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์

ภาพประกอบงานพิมพ์หมายถึงเนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือ ภาพถ่ายก็ได้ และยังนับรวมถึงภาพกราฟฟิกต่างๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิกหรือ ภาพลายเส้นเรขาคณิตอื่นๆ ที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย

ความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์

ภาพประกอบมีความหมายสำคัญต่องานพิมพ์มาก เพราะสามารถให้รายละเอียด และความเหมือนจริงเกินคำบรรยาย ให้ความสวยงามและความประทับใจ พอสรุปความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์ได้ดังนี้

ใช้สร้างความมั่นใจ

บางครั้งการอธิบายถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใด ตัวอักษรมีข้อจำกัดที่จะบ่งบอกถึงสิ่งที่อธิบายนั้นว่าเป็นอย่างไร ในบางกรณีแม้ว่าผู้บรรยายจะมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำมากสักเพียงใด ก็ไม่อาจทำให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย เช่น การอธิบายความแตกต่างระหว่างม้ากับลาให้กับคนที่ไม่เคยเห็นสัตว์ทั้งสองชนิดนี้คงเป็นเรื่องที่ลำบากมาก

ใช้เสริมความเข้าใจ

ในกรณีที่ข้อความสามารถสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่งแล้ว แต่ยังไม่ชัดเจน จึงจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การอธิบายพุทธลักษณะ ของพระพุทธรูปสมัยต่างๆ ถ้ามีภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจในรายละเอียดเพิ่มเติม ก็จะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล

การนำเสนอภาพเพื่อบ่งบอกถึงตัวบุคคล ไม่อาจใช้ข้อความอธิบายให้เห็นได้ว่า บุคคลผู้นี้มีหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ถ้าพิมพ์ภาพลงแล้วบอกชื่อ ผู้ที่เห็นก็จะรู้จักและจำได้ทันที

ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบช่วยให้งานพิมพ์สวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพและการพิมพ์ในปัจจุบัน เอื้ออำนวย ให้การทำงานกับภาพประกอบสะดวกยิ่งขึ้น การถ่ายภาพ ทำได้ง่ายขึ้น ลดขั้นตอนการตกแต่งภาพลง ใช้เวลาน้อยลง การจำลองภาพอย่างการถ่ายเอกสารหรือการ วาดภาพ ก็ทำได้คุณภาพดีและสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ยังช่วยให้ตกแต่งตัดแปลง ภาพทำได้หลายรูปแบบ

ประเภทของภาพประกอบงานพิมพ์

การใช้ภาพประกอบงานพิมพ์นั้นอาจกล่าวได้ว่าใช้ภาพได้ทุกประเภท เพราะเทคโนโลยี การทางพิมพ์สามารถถ่ายภาพประเภทใดก็ได้ลงบนงานพิมพ์ ซึ่งอาจจำแนกประเภทภาพประกอบ ทางการพิมพ์เป็นประเภทต่างๆดังนี้

ภาพถ่าย

ภาพถ่ายเป็นภาพที่เกิดจากกิจกรรมวิธีการถ่ายภาพ ใช้ประโยชน์ได้ดีในงานพิมพ์ เพราะ ภาพถ่ายมีคุณลักษณะเฉพาะตัวหลายอย่าง ทั้งในแง่ความเหมือนจริงและความละเอียดลออ สามารถสร้างสรรค์ได้ตามความรู้สึก จากถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้ภาพประกอบในงานพิมพ์ ปัจจุบัน นิยมใช้ กล้องดิจิทัล ผลที่ได้ส่วนใหญ่จึงออกมาเป็นภาพสี แต่ถ้าต้องการภาพขาวดำ มักใช้คอมพิวเตอร์ ช่วย แปลงภาพจากสีให้เป็นขาวดำ

ภาพวาดลายเส้น

ภาพวาดลายเส้นเป็นภาพที่ใช้ประกอบงานพิมพ์มาตั้งแต่ยุคแรกๆ และยังคงได้รับความนิยมจนถึงปัจจุบัน มีการใช้เทคนิคการวาดผสมผสานกันหลายอย่าง เช่น การวาดลายเส้น แบบภาพการ์ตูนโดยใช้ดินสอ พู่กัน ปากกาทึบดำ หรือการสร้างพื้นผิวลวดลายต่างๆ ร่วมกับภาพ ลายเส้นด้วยภาพวาดน้ำหมึกสีต่อเนื่องกับภาพระบายสี ภาพทั้งสองชนิดมีลักษณะภาพ คล้ายคลึงกัน คำว่า ภาพวาดน้ำหมึกสีต่อเนื่อง ใช้เรียกภาพวาดสีเดียวที่มีน้ำหมึกอ่อนแก่ สดหลั่นกัน สำหรับภาพ ระบายสี จะประกอบด้วยสีต่างๆมากหลายสี โดยการเขียนหรือระบายสีด้วยกรรมวิธีหรือเทคนิค ต่างๆกันไปภาพวาดอาจเป็นภาพที่วาดในมุมมองและรายละเอียดเหมือนกับภาพถ่ายได้ และ ยัง สามารถวาดในมุมที่ภาพถ่ายอาจทำไม่ได้อีกด้วย ภาพวาดจึงเป็นภาพอีกชนิดหนึ่งที่ใช้เป็น ภาพประกอบได้อย่างดี

ภาพพิมพ์

ภาพพิมพ์ในที่นี้หมายถึงภาพที่ผ่านการพิมพ์มาแล้ว มีทั้งชนิดที่พิมพ์เป็นลายเส้นและ พิมพ์เป็นเม็ดสกรีน ภาพทั้งสองประเภทนี้สามารถนำมาพิมพ์ซ้ำได้ ถ้าเป็นภาพลายเส้น จะได้คุณภาพ ไกล่เคียงของเดิม แต่ภาพที่เป็นเม็ดสกรีนรายละเอียดอาจหายไปบ้าง

ภาพดิจิทัล

ภาพดิจิทัล หมายถึงภาพที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์มาแล้วด้วยพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ทำให้ภาพทุกชนิดที่จะเข้าสู่ระบบการพิมพ์ต้องผ่านกระบวนการแปลงรูปภาพนั้นให้เป็นภาพดิจิทัล เช่น การวาดภาพ การถ่ายภาพ ด้วยกล้องดิจิทัลและการสร้างภาพขึ้นใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์ ออกแบบภาพประกอบให้ผสมผสานเข้าไปในงานพิมพ์แล้วทำให้งานพิมพ์มีจุดเด่นที่น่าสนใจแบบคงทนถาวร และการใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียง เป็นที่รู้จักน่าเคารพนับถือมาเป็นสร้างจุดดึงดูดให้กับงานพิมพ์ลดรายละเอียดของภาพตัดรายละเอียดส่วนเกินอื่นๆ ออก เหลือไว้เท่าที่จำเป็นเพื่อเน้นให้ผู้อ่าน-มุ่งความสนใจไปยังจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับ Infographic

Infographic คือ การนำเสนอข้อมูล ความรู้ ปริมาณมาก ในหมวดเรื่องเดียวกันให้ออกมาเป็นรูปภาพลายเส้นกราฟิกที่เข้าใจง่ายๆ ซึ่งจริงๆ ก็มีมานานแล้ว เช่น ผังเส้นทางรถไฟใต้ดินลอนดอน กราฟสถิติแบบต่างๆ โดยเฉพาะในหนังสือพิมพ์ต่างประเทศนิยมเล่าเรื่องด้วยภาพประกอบเข้าใจว่าปัจจุบันเกิดคำเรียกเฉพาะ Infographic มีการใช้ภาพบวกกับเทคนิคหลากหลายประเภทขึ้นช่วยในการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อน และมีการเผยแพร่แจกจ่ายทางอินเทอร์เน็ต ค้นหาและพบเห็นได้ง่ายขึ้น จนกลายเป็นที่นิยม มีหลากหลายสำนักที่ทำออกมาสวยงาม เต็มที่น่าสนใจ และสรุปข้อมูลได้ดีเข้าใจง่าย (Boon, 2555) ทั้งนี้ยังมีบทความที่เกี่ยวข้องกับความหมายของอินโฟกราฟิก อาทิเช่น Infographic นี้คืออะไร หากแปลตรงตัวก็คือ ภาพหรือกราฟิกบ่งชี้ถึงข้อมูลไม่ว่าจะเป็นสถิติความรู้ตัวเลข เรียกว่าเป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่วาดตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด ด้วยเหตุผลนี้ อินโฟกราฟิก จึงเป็นเหมือนพระเอกที่มาช่วยผู้เข้ามาจัดการกับ ข้อมูลตัวอักษรและตัวเลข ที่เรียงรายเป็นซับซ้อน ให้กลายร่างมาเป็นภาพที่สวยงาม การทำอินโฟกราฟิกนี้ถือเป็นการเปิดโอกาสให้กราฟิกดีไซน์เนอร์ได้ใช้ทักษะด้านการสื่อสารกันอย่างเต็มที่ เพราะอันที่จริงแล้ว การแปลงข้อมูลให้ออกมาเป็นภาพก็เป็นสิ่งที่คนทำกันมาตลอดไม่ว่าจะเป็นภาพถ่าย ภาพวาด กราฟิก กราฟรูปทรงต่างๆ ตาราง แผนที่แผนผังหรือไดอะแกรมแต่ทักษะทางด้านอินโฟกราฟิกนั้นจำเป็นต้องจัดระเบียบข้อมูลที่ทั้งมากและหลากหลายให้จบได้ในภาพเดียว

ความเป็นมาของภาพอินโฟกราฟิก

กลับไปดูงานอินโฟกราฟิกในยุคแรกๆ เราคงคิดไม่ถึงว่านอกจากฟลอเรนซ์ ในติงเกลเป็นพยาบาลในตำนานผู้อุทิศตนดูแลคนไข้อย่างไม่เห็นแก่เหน็ดเหนื่อยแล้ว ในติงเกลยังเป็นผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีคุณภาพการสื่อสารอย่างมหาศาล ด้วยการอุทิศเวลารวบรวมข้อมูลและออกแบบกุหลาบในติงเกล ไดอะแกรมทรงพลังระดับเปลี่ยนสังคมได้ จากการได้เข้าไปดูแลทหารที่

ผ่านสงครามมาในค่าย เธอพบว่าสิ่งที่คร่าชีวิตของทหารผ่านศึกได้ในจำนวนมากๆเท่ากับๆการตายในสงครามก็คือสภาพความเป็นอยู่ในโรงพยาบาลของทหารที่ทั้งสกปรก และแออัดยัดเยียด ทำให้เกิดการติดเชือรุนแรง และการสูญเสียชีวิตโดยไม่จำเป็น ในดิงเกลเสนอข้อมูลนี้ต่อรัฐ แต่สถาบันชั้นสูงไม่สนใจเสียงเรียกร้องของเธอ เธอจึงคิดค้นวิธีนำเสนอข้อมูลใหม่โดยปรึกษากับนักสถิติศาสตร์จนในที่สุดโนดิงเกล ก็สามารถออกแบบ Diagram of the cause of mortality ที่เปรียบเทียบส่วนต่างๆของจำนวนการเสียชีวิตของทหารจากเหตุสุควิสัย และเหตุที่สามารถป้องกันได้ด้วยการสาธารณสุขที่ดีขึ้นแทนที่จะนำเสนอเป็นตารางบรรจุข้อมูลยาวเหยียด โดอะแกรมของโนดิงเกล บ่งชี้ความต่างของข้อมูลด้วยสี และขยายพื้นที่ออกจากศูนย์กลางดูเหมือนกลีบกุหลาบ

ออกแบบอย่างไรให้โดนใจ

3 คำถามหลักที่นักออกแบบต้องตอบให้ได้ก่อนที่จะเริ่มทำอินโฟกราฟิกก็คือ ทำไมอย่างไร แล้วจะใช้งานได้ดีไหม ซึ่งการสร้างอินโฟกราฟิกให้ออกมาได้ดีนั้น นักออกแบบจำเป็นต้องมีพื้นฐานความเข้าใจในตัวข้อมูลที่ซับซ้อน ต้องรู้ชัดเจนถึงจุดมุ่งหมายของอินโฟกราฟิก เช่น ใครคือกลุ่มเป้าหมายที่จะสื่อสารด้วย จากนั้นจึงค่อยหาวิธีแทนค่าตัวข้อมูลให้ปรากฏออกมาเป็นกราฟิกที่เรียบง่ายและสวยงาม ส่วนขั้นตอนสุดท้ายก็คือการวัดผลว่า อินโฟกราฟิกที่ออกแบบมานั้นสามารถตอบโจทย์ได้ตรงหรือไม่ ถ้าไม่ก็ต้องกลับไปเริ่มต้นใหม่

เคล็ดลับสำหรับสุดยอดอินโฟกราฟิก

เรียบง่ายเข้าใจ จำไว้ว่าอินโฟกราฟิกที่ดูวุ่นวายยุ่งเหยิงนั้นไม่เคยใช้ได้ผล

ตรวจสอบข้อเท็จจริง ข้อมูลที่ผิดพลาดจะเป็นตัวบั่นทอนเครดิตของนักออกแบบมากที่สุดฉะนั้นต้องตรวจสอบข้อมูลให้รวมถึงพิสูจน์อักษรให้ถูกเสมอและใช้สีให้เป็นเลือกใช้สีสื่อสารที่ทรงพลัง เข้าใจง่าย ชัดเจน และเข้าใจอารมณ์ข้อใส่และการใส่ตัวเลขที่จำเป็น ตัวเลขเยอะๆไม่ได้หมายถึงการให้ข้อมูลที่ดีเสมอไป หลายครั้งที่ตัวเลขมากเกินไปอาจทำให้เกิดความสับสนหรือข้อผิดพลาดได้ ในการทำคำบรรยายให้นำอ่าน ลองสังเกตคำบรรยายใต้ภาพในจอโทรทัศน์เป็นตัวอย่าง เรื่องราวดีๆ จะยิ่งน่าสนใจเมื่ออยู่กับภาพที่ดูดีกระชับเนื้อหาการนำเสนอภาพกราฟิกที่ดีที่สุดต้องการแค่สาระสำคัญที่ครบถ้วนด้วยจำนวนตัวอักษรที่จำกัดขนาดมีผลสร้างงานด้วยไฟล์ที่มีขนาดเล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้แต่ยังคงคุณภาพของงานที่ชัดเจนไว้ดูงานตัวอย่างที่ดีที่สุดเพื่อหาแรงบันดาลใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับงาน

2.3 ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย

2.3.1 ความหมายของคำว่าวัยรุ่น

นักวิชาการหลายท่านได้อธิบายความหมายว่า วัยรุ่น ไว้ใกล้เคียงกันดังนี้ ประยูรศรี มณีสร (2532:6) ให้ความหมายวัยรุ่น เป็นวัยที่พัฒนาการต่อเนื่องในชีวิตมนุษย์ระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ ความหมายของคำว่าวัยรุ่นในภาษาอังกฤษมีด้วยกันหลายคำคือ Teenager และ Puberty Teenager หมายถึงวัยอายุ 10 ปีขึ้นไป แต่ไม่ถึง 20 ปี

Puberty หมายถึง พัฒนาการทางด้านเพศ หรือการเจริญเติบโตทางกายภาพ จากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่เปลี่ยนจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่หรืออยู่ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ หรือเรียกอีกกว่าเป็นวัยย่างเข้าสู่หนุ่มสาวเพราะต่อมเพศ ได้สร้างรังไข่ในเพศหญิง และสร้างเสริมเพศชายให้ร่างกายมีความพร้อมในการสืบพันธุ์ (ประยูรศรี มณีสร (2532:6)

สุชา จันทรธรม (2542 : 73) ได้อธิบายว่า วัยรุ่น หมายถึง วัยที่เข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศ อย่างสมบูรณ์ และพร้อมที่จะเป็นพ่อแม่ได้ เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย และเป็นระยะเลี้ยวหัวต่อของชีวิต วัยรุ่นหมายถึงการเข้าไปสู่วุฒิภาวะ มาจากรากศัพท์คำเดิมว่า Adolescera ในภาษาละติน แปลว่า วัยย่างเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ โดยพิจารณาเกณฑ์ความพร้อมทางร่างกาย วัยรุ่นหมายถึงวัยที่เชื่อมระหว่างความเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ อันเป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็กไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมนั้นยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย แต่หมายถึงการเจริญเติบโตทางด้านสังคม ซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมแต่ละที่ วัยรุ่น คือการก้าวไปสู่วุฒิภาวะ การที่เด็กจะบรรลุถึงขั้นการมีวุฒิภาวะนั้น จำเป็นต้องมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ไปด้วยพร้อมๆกัน วัยรุ่นในแต่ละประเทศจะมีความแตกต่างกัน ประเทศที่พัฒนาแล้วเด็กจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าประเทศที่ด้อยพัฒนา ในการเข้าสู่วัยรุ่นของเด็กชายและหญิงนั้นถือเป็นการเข้าสู่วิวัฒนาการภาวะทางเพศเป็นเกณฑ์ อย่างไรก็ตามทั้งสองเพศก็เข้าสู่วุฒิภาวะ ทางเพศไม่พร้อมกันโดยเด็กหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นก่อนเด็กชาย ประมาณ 1-2 ปี โดยนับตั้งแต่การมีประจำเดือนครั้งแรกของเด็กหญิง และการหลั่งอสุจิเป็นครั้งแรกของเด็กชาย ถึงกระนั้น การเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศของแต่ละคนแม้ว่าจะเป็นเพศเดียวกันก็อาจจะไม่พร้อมกันก็ได้บางคน อาจจะเริ่มเร็ว บางคนเริ่มช้า แม้เป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านอื่นๆ ก็เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น อาหาร ขนบธรรมเนียม ประเพณีวัฒนธรรม อากาศ และสภาพแวดล้อมอื่นๆ

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่านักวิชาการหลายท่านได้อธิบายความหมายของคำว่า เด็กวัยรุ่นไว้ใกล้เคียงกัน กล่าวสรุปได้ว่า วัยรุ่นคือวัยซึ่งอยู่ระหว่างการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ วัยรุ่นไม่ใช่ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ โดยเกณฑ์ที่บอกได้ว่าเด็กได้เข้าสู่การเป็นวัยรุ่นนั้นคือการเข้าสู่วุฒิภาวะทางด้านร่างกายอย่างสมบูรณ์แล้วนั่นเอง ซึ่ง สุชา จันทรธรม ได้ให้ความหมายของคำว่าเด็กวัยรุ่นไว้

อย่างน่าสนใจ และมีประโยชน์ต่อการทำวิจัยครั้งนี้ว่า วัยรุ่นนั้นเป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็ก ไปสู่พฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ที่สังคมยอมรับ จึงไม่ได้เติบโตเฉพาะด้านร่างกาย แต่หมายถึงการ เจริญเติบโตทางด้านสังคมซึ่งอยู่ในกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละที่ แนวคิดนี้ได้สนับสนุนการวิจัยใน ครั้งนี้ ซึ่งจากแนวคิดนี้จะเห็นว่าวัยรุ่น ไม่ได้มีการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายเพียงอย่างเดียว เท่านั้น แต่จะมีการเจริญเติบโตทางด้านสังคมอีกด้วย ซึ่งสภาพแวดล้อมต่างๆรอบๆตัว จะมีอิทธิพลต่อการ เจริญเติบโตทางด้านความคิดและพฤติกรรม ทั้งนี้ในเรื่องของด้านความชอบวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบบางสิ่ง แล้วจะคลั่งไคล้เป็นพิเศษกว่าวัยผู้ใหญ่หรือวัยเด็ก

จิตวิทยาเด็กวัยรุ่น

เป็นการศึกษาทางด้านจิตวิทยาวัยรุ่น เพื่อศึกษาอารมณ์ ความคิดและลักษณะเฉพาะ ของวัยรุ่น เป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อแห่งชีวิตที่จะต้องมีการปรับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ รวมทั้งละทิ้งพฤติกรรม เด็กลง ไปสู่พฤติกรรมผู้ใหญ่ฉะนั้นวัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยที่ต้องเผชิญปัญหา หรือเรียกว่าวัย วિકฤติ ปัญหายุ่งยากเกี่ยวกับการปรับตัว เกิดการขัดแย้งในใจเสมอ ลักษณะที่สำคัญของวัยรุ่น ในการศึกษาจิตวิทยาวัยรุ่น สิ่งที่จะต้องศึกษาก็คือลักษณะที่สำคัญของ วัยรุ่น มีผู้อธิบายลักษณะที่สำคัญของวัยรุ่นไว้ดังนี้

1. เป็นวัยแห่งหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ผลลัพธ์ของพฤติกรรมในวัยนี้จะมีผลต่อ บุคคลในระยะยาวในช่วงวัยอื่นต่อมา ทั้งด้านการเรียนการทำงานการใช้ชีวิตคู่ เจตนาคติที่มีต่อสิ่งต่างๆ ในสังคม ความสับสนในบทบาทที่ไม่ชัดเจนของตนเอง เช่น ไม่แน่ใจว่าตนเองเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ ความ คาบเกี่ยวระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่นี้ มีผลต่อความรู้สึกนึกคิดของเด็กมาก เด็กจะรู้สึก วางตัวยาก ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไร จึงจะเหมาะสม

2. เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและเจตนาคติใน วัยรุ่นจะคู่ไปกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เกิดขึ้น เช่น การเปลี่ยนแปลงความสนใจ ความไม่มั่นใจ เกี่ยวกับความสามารถและความถนัดของตนเอง

3. เป็นวัยแห่งปัญหา อาจกล่าวได้ว่าวัยรุ่นเป็นวัยเจ้าปัญหามากที่สุด ส่วนใหญ่ ปัญญาที่เกิดขึ้นนั้นมีเหตุผลมาจากความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายนั่นเอง ภาวะความว้าวุ่นใจ ไม่ สบายตัว ไม่สบายใจ ทำให้เกิดความหงุดหงิด วิตกกังวล อารมณ์เสื่อง่าย ไม่อยากพูดคุยกับใคร หรือ พุดจาบยิวจนทำให้เกิดความไม่เข้าใจในกลุ่มเพื่อน พี่น้อง หรือคนรอบข้าง เกิดมาเป็นปัญหาทาง อารมณ์และปัญหาสังคม

4. เป็นวัยที่ต้องการการเรียนรู้ตัวเอง เด็กจะแสดงให้เห็นว่าเขาต้องการยอมรับ จากกลุ่ม และถือว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม แต่กระนั้นเด็กเองยังไม่แน่ใจในบทบาทของตัวเอง เขา ต้องการรู้ว่าเขาต้องแสดงบทบาทในสังคม เขามีความสำคัญอย่างไรในสังคม หรือเขายังเป็นเด็กหรือ ผู้ใหญ่แล้ว

5. เป็นวัยแห่งจินตนาการ วัยรุ่มชอบสร้างวิมานอากาศจินตนาการเป็นสิ่งต่างๆ หรือบุคคลต่างๆ ที่ตนเองปรารถนา เด็กสามารถแสดงออกในรูปของการประพันธ์เพลง เขียนบทประกอบเพลง หรือแม้แต่แต่งกายตามแบบบุคคลที่ตนเองชื่นชอบ และต้องการเอาอย่าง

ธรรมชาติของวัยรุ่น

พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2539 : 15) ได้แบ่งธรรมชาติของวัยรุ่นที่แสดงออกมา ลักษณะดังนี้

1. เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางบุคลิกลักษณะ นอกจากรูปร่างที่เหมือนผู้ใหญ่แล้ว เด็กยังมีความใกล้ชิดกับผู้ใหญ่มากขึ้น เข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมต่างๆ ต้องการแสดงความคิดเห็นของตนเองบ้าง ทั้งนี้เพื่อต้องการให้ผู้ใหญ่ยอมรับว่าตนไม่ใช่เด็กอีกต่อไป
2. เป็นวัยที่ต้องการอิสระภาพมาก การดิ้นรนเป็นอิสระของเด็กคือการปลีกตัวออกจากบ้าน รวมทั้งไม่ชอบให้ครอบครัวยุ่งเกี่ยวกับเรื่องส่วนตัว อิสระภาพที่เด็กต้องการได้แก่ อิสระภาพทางร่างกาย และการคบเพื่อน การเที่ยวเตร่
3. เป็นวัยที่รักความยุติธรรมอย่างรุนแรง เด็กวัยรุ่นมักจะทนไม่ได้และมีปฏิกิริยาทันที ถ้าได้พบเห็นบุคคลที่ไม่ได้รับความเป็นธรรม
4. เป็นวัยที่รักเพื่อนมาก เด็กวัยรุ่นนอยากอยู่กับเพื่อนมากกว่าอยู่กับครอบครัว และมักเชื่อเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมซึ่งกันและกัน ทางด้านแต่งกาย พูดจา ฟังเพลง เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่ม

2.4 กรณีศึกษา

2.4.1 หนังสือ Infographic Guide Book To Music

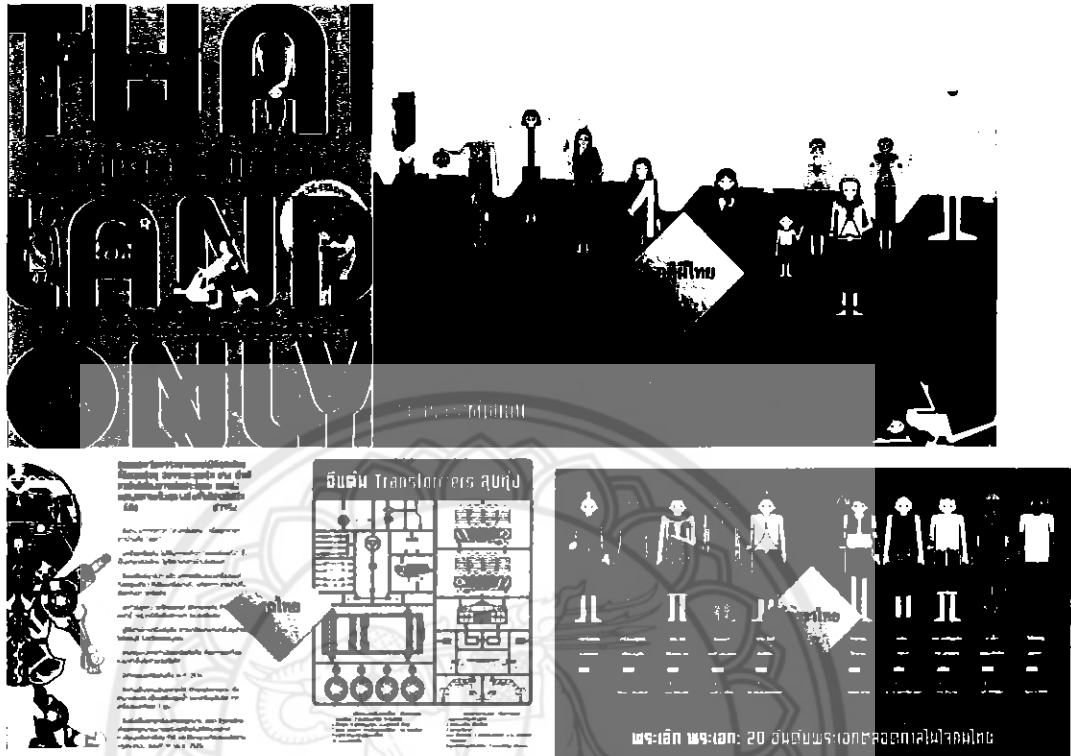


ภาพที่ 1 หนังสือ Infographic guide to music

(<https://www.amazon.com>)

หนังสือข้อมูลเชิงภาพเรื่อง Infographic Guide To Music โดย Graham Betts เป็นหนังสือพิมพ์ 4 สีทั้งเล่ม ขนาด 6.5 x 8 นิ้ว เป็นหนังสือให้ข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีสากล รวมเรื่องราวที่น่าสนใจเกี่ยวกับดนตรี จัดเรียงเป็นสถิติมีการใช้ภาพประกอบตั้งแต่เข้าใจง่ายไปจนถึงเข้าใจยาก นำข้อมูลจากเว็บต่างๆมาแปลงเป็นภาพ เพื่อให้เกิดความสนุก อ่านง่ายในความเรียงง่ายของ Art Direction โดยรวมแล้วดึงดูดให้คนสนใจ กลุ่มเป้าหมายหลักก็คือคนที่ชอบฟังเพลง หรือแม้แต่คนทั่วไปให้หยิบคนมาอ่านดู ตัวอักษรภาพประกอบที่ทำมาสามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัย สีที่ใช้ส่วนมากเป็นสีที่สนุกสนาน สดชื่น กระปรี้กระเปร่า จากกรณีศึกษาผู้ศึกษาได้ประโยชน์จาก การจัดวาง ภาพประกอบ และ โทนสี มาใช้ในการออกแบบ

2.4.2 หนังสือ Thailand Only เรื่องแบบนี้ มีแต่ไทยๆ



ภาพที่ 2 หนังสือ Thailand Only เรื่องแบบนี้มีแต่ไทยๆ

(www.youtube.com)

หนังสือข้อมูลเชิงภาพ รวมเรื่องราวต่างๆในประเทศไทย โดยสำนักพิมพ์อมรินทร์ พิมพ์สี่สีทั้งเล่ม หนังสือขนาด 6.5 x 8 นิ้ว มีโทนสีที่แตกต่างกันไปตามหัวข้อแต่ละหน้า มีการใช้เทคนิคพิเศษพับส่วนเสริม ส่วนขยายหน้าให้ยาวขึ้น เป็นภาพประกอบเวกเตอร์เป็นหลัก ที่แตกต่างกันแต่ละหัวข้ออย่างชัดเจน ไม่ค่อยมีความเป็นชุดเดียวกันเท่าไหร่นักในเล่มนี้ อารมณ์หนังสือ คือความสนุกเป็นหลัก อ่านแล้วเกิดอารมณ์ขบขัน เหมาะสำหรับทุกเพศทุกวัย จากกรณีศึกษาผู้ศึกษาได้ศึกษา การใช้สี การใช้ภาพประกอบ การจัดหน้า มาใช้ในการออกแบบด้วย

2.4.3 ภาพประกอบ ศิลปิน Rapper

2000: EMINEM



1994: NAS



ภาพที่ 3 ภาพประกอบไซด์ Complex.com

(<http://www.complex.com/music/2016/01/the-best-rapper-alive-every-year-since-1979>)

เป็นภาพประกอบ 2D หรือเรียกว่า FLAT คือภาพประกอบแบบแบน แต่มีมิติ มีแสงเงา สามารถแสดงจุดเด่นเอกลักษณ์หน้าตาของศิลปินได้ชัดเจนขึ้น

2.4.4 Infographic คินความสุขให้คนในชาติ Ep.28



ภาพที่ 4 คินความสุขให้คนในชาติ Ep.28

(<http://infofed.com/>)

เว็บ Infofed คือเว็บรวบรวมอินโฟกราฟิกจากจากเรื่องเด่นในบ้านเมืองในช่วงนั้น ยกตัวอย่างจากกรณีที่น่ายอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ขึ้นมาเป็นนายกรัฐมนตรี ได้มีรายการคินความสุขให้คนในชาติเกิดขึ้น ทางเว็บ infofed จึงนำเรื่องนี้มานำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับรายการนี้โดยใช้ภาพข้างต้นเป็น Cover ประจำหัวข้อนั้นๆ เป็นรูปกราฟิก ออกแนวล้อเลียนที่มี Index ที่สื่อไปถึงนายกรัฐมนตรีอย่างชัดเจน มีการไล่น้ำหนักแสงเงา เส้นที่หนา ใช้สีอย่างลงตัวแค่เพียง 2 สีจากในภาพจากกรณีศึกษา ผู้วิจัยได้นำลักษณะการวาด ลงสี ภาพประกอบ มาใช้ในการออกแบบด้วย

บทที่ 3

การวิเคราะห์ข้อมูลและแนวความคิดในการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

- 3.1 วิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัย
- 3.2 อุตสาหกรรมดนตรีไทย และ วิถีก้าวต่อไปสู่นาคต
- 3.3 เพลงพระราชนิพนธ์
- 3.4 วิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบ
- 3.5 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

3.1 ประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล

ผู้วิจัยได้ศึกษา เหตุการณ์บ้านเมือง ศิลปินยอดเยี่ยม ยุคสมัยของเพลงไทยสากล โดยแบ่งตามยุคต่างๆดังนี้

ปี พ.ศ	ยุคสมัยของเพลงไทยสากล	ศิลปินไทยยอดเยี่ยม	เหตุการณ์สำคัญภายในประเทศ
2470-2482	เพลงไทยสากลเดิม	พรานบุรุษ	การเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองจากระบอบสมบูรณาสิทธิราชสู่ประชาธิปไตย คณะปฏิวัติบัญญัติคำว่า เพลงไทยสากลขึ้น
2482-2500	ยุคสุนทราภรณ์	ครูเอื้อ สุนทรสนาน	พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดลฯ เสด็จขึ้นครองราชย์ เกิดการรัฐประหารบ่อยครั้งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง นายกรัฐมนตรี
2500-2516	ยุคเพลงไทยลูกทุ่งเพลงไทยสากล	สุรพล สมบัติเจริญ สุเทพ วงศ์กำแหง ชรินทร์ นันทนาคร	

2503- 2515	ยุคสตริงคอมโบ	วงดิอิมพอสสิเบิล วงรอยัลสไปร์ท์ วงชาตรี วงแกรนด์เอ็กซ์	ดนตรีอเมริกันเข้ามาเผยแพร่ในประเทศไทย อันเกิดมาจากการที่ทหารอเมริกันเข้ามาตั้ง ฐานทัพในสงครามเวียดนาม
2516- 2525	ยุคเพลงเพื่อชีวิต	วงคาราบาว วงคาราวาน	14 ตุลา นักเรียนนักศึกษาขบวนการทั้งประชาชน รวมตัวประท้วงเรียกร้องประชาธิปไตย ทำให้ เกิดการปะทะอย่างรุนแรงจนกลายเป็นการ จลาจล
2525 - 2534	ยุคอุตสาหกรรม ดนตรี	ธงไชย แม็คอินไตย์ สาว สาว สาว ไมโคร	
2535 - 2540	ยุคสังกัดอิสระ	โมเดิร์น ด็อก โจอี้บอย พอส	

3.2 อุตสาหกรรม ดนตรีไทย และวิถีก้าวต่อไปสู่ออนาคต

การเข้าถึงสื่อสร้างสรรค์ศิลปะประเภทดนตรีเป็นเรื่องที่ง่ายดาย และราคาถูกลงมากขึ้น ผู้ฟังส่วนมากสามารถเข้าฟังเพลงได้อย่างหลากหลายมากขึ้นกว่าเดิม จาก Music Streaming (JOOX, TIDAL, DEEZER, APPLE MUSIC, FUNJAI) กลายเป็นมาตรฐานการฟังเพลงของยุคนี้ไปแล้ว ข้อดีคือเราสามารถฟังเพลงที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้ อย่างถูกลิขสิทธิ์

การท่องเที่ยวเชิงดนตรี ถือเป็นแหล่งรายได้เข้าประเทศแหล่งใหม่มหาศาล โดยการแข่งขันในการจัดตั้งพื้นที่ บรรยากาศ เพื่อดึงดูดให้เหล่าบรรดาคคนที่หลงรักในเสียงเพลงได้ไปฟังเพลงกันนอกสถานที่ ได้สัมผัสกับศิลปิน บรรยากาศของดนตรีสด ที่โอบล้อมไปด้วยธรรมชาติไม่ว่าจะเป็น Big Mountain Music Festival ที่จัดขึ้นที่แก่งกระจาน จังหวัดเพชรบุรี หรืองานที่เป็นดนตรี Electronic Dance Music ที่กำลังเป็นกระแสหลักในตอนนี้ อย่างเช่น Maya ที่จัดในค่ายทหารราบที่ 11 เพื่อรองรับลูกค้าจากในตัวเมืองกรุงเทพ

อนาคตของอุตสาหกรรมดนตรีอยู่ในมือพวกเรา โลกออนไลน์ที่ทำให้ศิลปินได้ใกล้ชิดกับผู้ฟังมากขึ้นผ่านช่องทางที่ติดต่อรวดเร็ว และการที่ศิลปินสามารถทำงานด้วยตัวเองไม่ต้องติดต่อค่ายเพลงแบบในอดีต อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีต่างๆเหล่านี้เป็นเพียงเครื่องมือที่จะก่อให้เกิดผลดีหรือผลร้ายต่ออุตสาหกรรมดนตรีก็ได้ขึ้นอยู่กับเรา ถ้าทุกคนมีจิตสำนึก มีความเคารพในสิทธิเสรีภาพของกันและกัน เห็นคุณค่าของเสียงเพลง เชื่อได้ว่ายุคเทคโนโลยีนี้ดนตรีจะยิ่งช่วยให้อุตสาหกรรมดนตรีบ้านเราพัฒนาทำให้ศิลปินมีรายได้มากยิ่งขึ้น

3.3 เพลงในพระราชนิพนธ์

พ.ศ. 2480 ทรงสละพระราชสมบัติส่วนพระองค์ซื้อคาร์เนตและทรงฝึกฝนด้วยตัวพระองค์เอง

พ.ศ. 2485 ทรงเริ่มศึกษาดนตรีอย่างจริงจัง ทรงซื้อแซกโซโฟนมือสอง โดยได้ศึกษาจากนักดนตรีชื่อ Weybrecht

พ.ศ. 2489 ทรงพระราชนิพนธ์เพลง แสงเทียน

พ.ศ. 2490 ทรงพระราชนิพนธ์เพลง H.M Blues (ชะตาชีวิต)

พ.ศ. 2491 ทรงพระราชนิพนธ์ มาร์ชราชวัลลภ

พ.ศ. 2492 ทรงพระราชนิพนธ์ อาทิตย์อัสดง

พ.ศ. 2494 ทรงพระราชนิพนธ์พรีบีใหม่ ทรงตั้งวงดนตรีลายคราม

พ.ศ. 2495 ทรงพระราชนิพนธ์รักคืนเรือน ทรงจัดตั้งสถานีวิทยุ อส.วันศุกร์ เพื่อเล่นดนตรี

ให้พสกนิกรฟัง และติดต่อข่าวสาร

พ.ศ. 2500 ทรงพระราชนิพนธ์ สายลม

พ.ศ. 2501 ทรงพระราชนิพนธ์ แสงเดือน

พ.ศ. 2502 ทรงพระราชนิพนธ์ ,Somewhere Somehow ,มาร์ชนาวิกโยธิน ,ภิรมย์รัก

พ.ศ. 2505 ทรงพระราชนิพนธ์ ยุงทอง

พ.ศ. 2508 ทรงพระราชนิพนธ์ Still On My Mind , Old Fashioned , Melody ,No

Moon Dream Island , Echo

พ.ศ. 2509 ทรงพระราชนิพนธ์ เกษตรศาสตร์

พ.ศ. 2515 ทรงพระราชนิพนธ์ ความฝันอันสูงสุด

พ.ศ. 2516 ทรงพระราชนิพนธ์ เราสู้

พ.ศ. 2519 ทรงพระราชนิพนธ์ เราเหล่าราบ21

พ.ศ. 2522 ทรงพระราชนิพนธ์ Blues for Uthit

พ.ศ. 2529 ทรงก่อตั้งแตรวงสหทัยพัฒนา

พ.ศ. 2537 ทรงพระราชนิพนธ์ รัก

3.4 วิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ

1) การออกแบบกราฟิก

กำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจน เพื่อจะได้กำหนดภาษาที่ถูกต้อง
 กำหนดใจความสำคัญ
 เนื้อหาที่น่าสนใจ กระชับ
 ตรวจเช็คข้อมูลให้ชัดเจน ถูกต้อง
 ออกแบบกราฟิกให้เข้าใจง่าย

2) หลักการออกแบบ

ความกลมกลืนการจัดองค์ประกอบให้เป็นรูปแบบคล้ายคลึงกันมากที่สุด
 การเน้นจุดเด่นให้กับเนื้อเรื่องหลักของหน้านั้นๆ
 จังหวะ เป็นการจัดองค์ประกอบให้ดูมีความน่าสนใจการจัดวางรูปแบบที่ซ้ำกันหรือ
 ขัดแย้งกันหรือสลับที่กัน การทิ้งพื้นที่ว่าง ไม่ทำให้งานดูอึดอัดเกินไป

3) วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

ภาพประกอบเป็นลายเส้นที่เรียบง่ายเข้าใจง่ายเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหามากขึ้น
 จัดวางที่ดูโดดเด่น มีหลายรูปแบบ
 โทนสีที่ใช้จะเป็นโทนสีสนุกสดใส

4) สรุปแนวทางการออกแบบ

กำหนดภาพรวมการออกแบบตามแนวความคิด โดยมีคอนเซปต์เป็นการให้
 ความรู้ของวิวัฒนาการและการพัฒนาของดนตรี
 กำหนด Theme ในการออกแบบภาพประกอบ
 กำหนด Mood and Tone ตามคอนเซปต์
 ลักษณะภาพประกอบใช้เทคนิควาดมือ และลงสีแสงเงาแบบ Flat (2มิติ)
 Concept ที่ใช้ในการออกแบบคือ Melody of History

3.5 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นประชากร ที่ชอบฟังเพลงและสนใจความรู้เรื่องสื่อบันทึกเสียง ตั้งแต่อายุ 18 ปีขึ้นไป ในสมัยก่อนราวๆ ปี พ.ศ.2528 เด็กวัยรุ่นหนุ่มสาวส่วนใหญ่จะฟังเพลงจากคาสเซ็ทซึ่งตอนนั้นคาสเซ็ทเป็นที่นิยมมากเลยทีเดียว แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปเรื่องราวการบันทึกเสียงแถบแม่เหล็กของเทปคาสเซ็ทได้เลือนหายไป และถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีที่ใหม่กว่า ดังนั้นการทำหนังสือเรื่องวิวัฒนาการการฟังเพลงนอกจากจะให้ความรู้แล้ว ยังให้คนที่ได้มีความผูกพันกับยุคสมัยนั้นได้กลั่นไอความทรงจำ เสน่ห์ และความคิดถึงของเพลงเก่าๆที่ตอนนี้ได้เลือนหายไป และสามารถเข้าใจความรู้ในการอ่านหนังสือภาพประกอบได้ง่ายและกลุ่มคนรักฟังเพลงต่างๆ นอกจากผู้อ่านจะได้รับความรู้แล้วยังช่วยตระหนักถึงคุณค่าทรัพย์สินทางปัญญาในเสียงเพลงอีกด้วย



บทที่ 4

การออกแบบและการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบที่ดีนั้นควรเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจในภาพรวมของงานทั้งหมดก่อน แล้วจึงออกแบบในรายละเอียดปลีกย่อยของงาน โดยต้องมีการวางแผนการดำเนินงานให้เป็นระบบ เพื่อให้ผลงานนั้นสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ การที่ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับงานทางด้านการออกแบบหนังสือ และได้ทำการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2475-2559” เล่มนี้ ผู้วิจัยได้มีแนวคิดและกำหนดรายละเอียดสำหรับการออกแบบโดยรวมซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิตผลงาน (Pre Production Stage)

- 1) ตั้งสมมติฐาน
- 2) การศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research)
- 3) การศึกษาตัวอย่างจากกรณีศึกษา (Case Study)

4.2 การกำหนดแบบร่างทางความคิด การพัฒนาแบบตามวัตถุประสงค์และสมมติฐาน

- 1) แบบร่างตัวละคร (Character Design)
- 2) แบบร่างทางความคิด (Concept Dummy)

4.3 ขั้นตอนการพัฒนาและการผลิตผลงาน (Development and Production Stage)

- 1) การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์
- 2) ผลิตผลงานจริงตามวัตถุประสงค์และสมมติฐานที่ได้กำหนดไว้
- 3) ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

4.4 ขั้นตอนหลังการผลิตผลงาน (Post Production Stage)

- 1) ทำการเผยแพร่งานวิจัย
- 2) การตรวจสอบ ทดสอบและสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน
- 3) การวิเคราะห์สรุปผลงาน อภิปรายและข้อเสนอแนะ

4.1 ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิตงาน (Pre Production Stage)

การกำหนดประเด็นและการศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้อง

(Related Literature)

1) ตั้งสมมติฐาน

เมื่อทราบที่มาของปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว จึงทำการกำหนดขอบเขตแนวทางในการทำงานดังนี้ คือ โครงการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ.2475-2559” ขนาด 17x20 เซนติเมตร จำนวนหน้าทั้งหมด 50 หน้า จำนวน 1 เล่ม

2) การศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Documentary Research)

ศึกษาข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นแนวความคิดและผลงานวิจัย ซึ่งแบ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารหนังสือ การรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลักษณะต่างๆ ของหนังสือสามมิติ เช่น ความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์เพลงไทยสากล หลักการออกแบบและจัดทำหนังสือ เมื่อได้ข้อมูลต่างๆ เหล่านี้แล้วก็ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ได้แนวทางและองค์ความรู้โดยรวมในการทำงานได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3) การศึกษาตัวอย่างจากกรณีศึกษา (Case Study)

จากการศึกษางานด้านการออกแบบหนังสือ และการออกแบบภาพประกอบหนังสือ ทำให้ได้ทราบว่าในการออกแบบหนังสือและการออกแบบภาพประกอบหนังสือนั้นมีขั้นตอนและวิธีทำอย่างไร เพื่อจะได้นำเอาประโยชน์ที่ได้จากการศึกษาตัวอย่างนี้มาใช้ในงานออกแบบงานวิจัยต่อไป

4.2 การกำหนดแบบร่างทางความคิด การพัฒนาแบบตามวัตถุประสงค์และสมมติฐาน

การกำหนดแบบร่างทางความคิดนั้นเริ่มต้นจากการกำหนดเนื้อเรื่องว่าแต่ละส่วนนั้นมีเนื้อหาอย่างไร แล้วตีความของเนื้อเรื่องนั้นๆให้ออกมาเป็นรูปภาพ โดยจะต้องคำนึงถึงในขั้นตอนของการทำภาพประกอบด้วย โดยจะเน้นให้มีความตื่นเต้น น่าสนใจ และสามารถแสดงให้เห็นว่าศิลปินคนตรีในยุคนั้นเป็นอย่างไร

1) แบบร่างตัวละคร (Character Design)

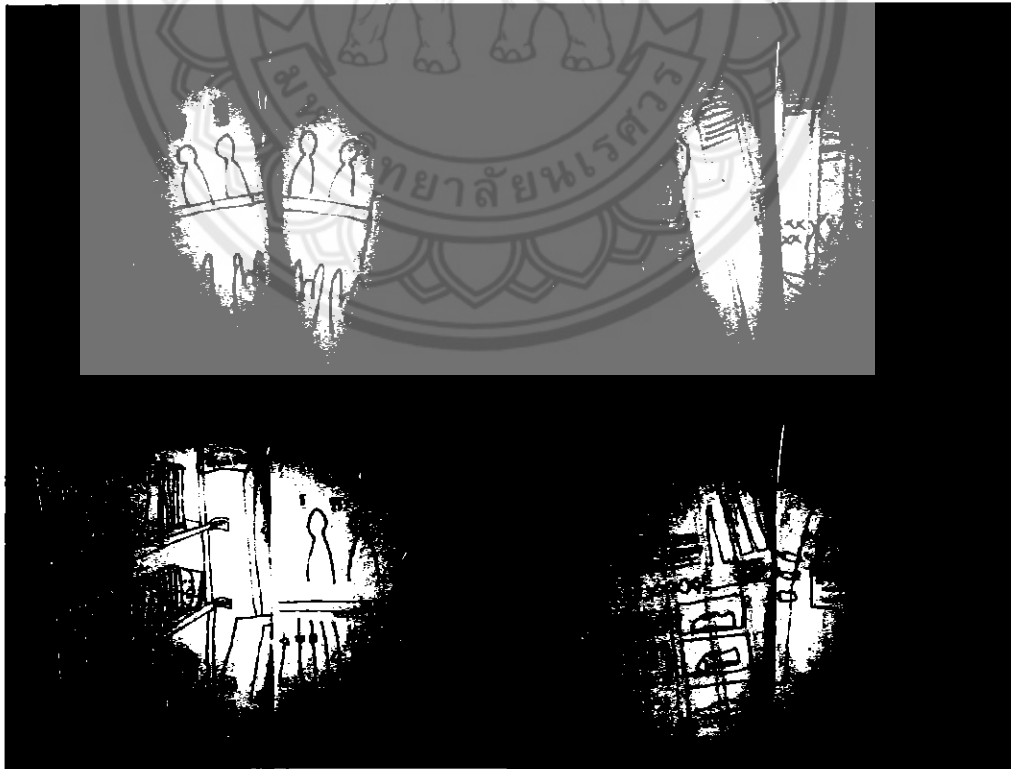
โครงการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงไทยตั้งแต่ปีพ.ศ. 2475-2559” เล่มนี้ มีขั้นตอนของการสร้างแบบร่างทางความคิดนี้สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องออกแบบให้เหมาะสม



ภาพที่ 5 ภาพร่าง
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

2) แบบร่างทางความคิด (Concept Dummy)

ในการออกออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 - 2559” เล่มนี้ ได้ทำการแบ่งเนื้อหาเป็น 4 ส่วน โดยกำหนดจากเนื้อหาที่ต้องการแสดง เพื่อให้ง่ายต่อการออกแบบและจัดทำหนังสือ ซึ่งในขั้นตอนของการสร้างแบบร่างทางความคิดนี้สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะต้องออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย



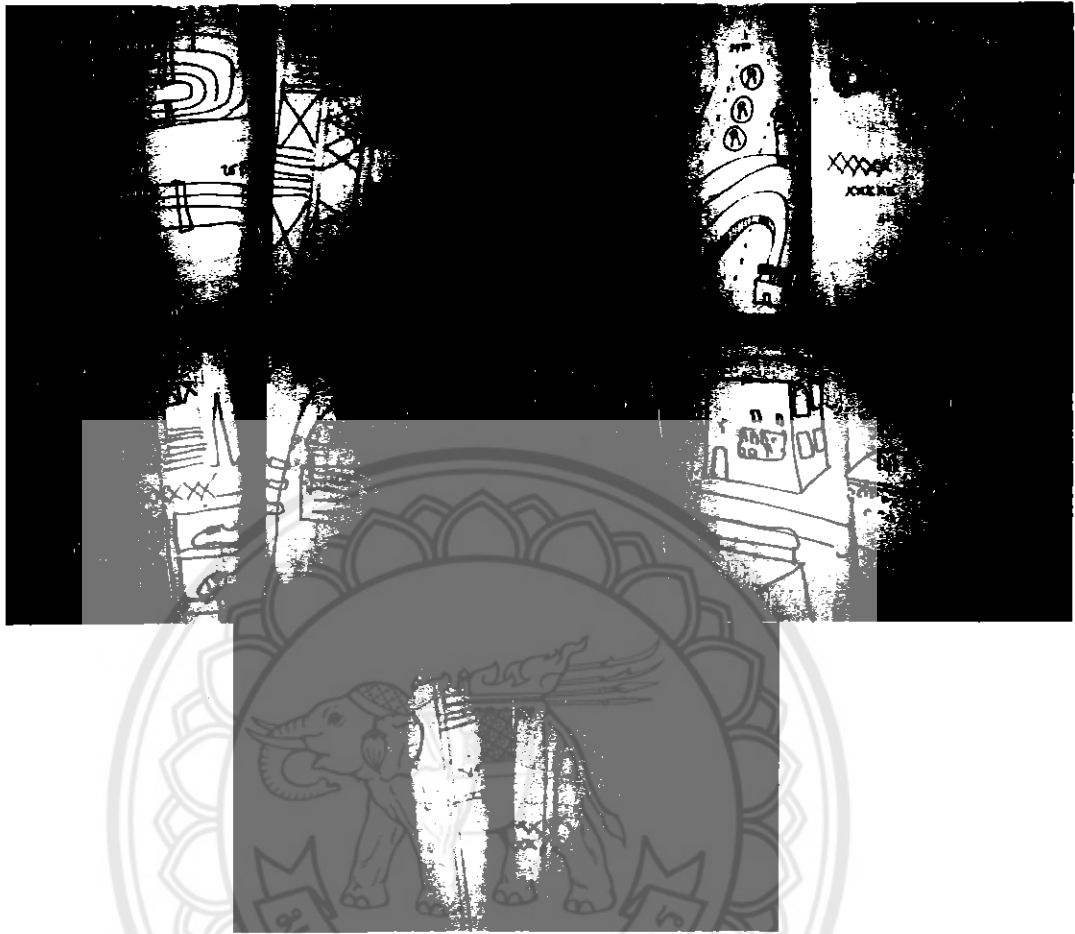
ภาพที่ 6 ดัมมี่สเก็ต
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

ส่วนที่ 1 ของเพลงไทยสากล มีแนวคิดในการออกแบบ คือ เน้นสีเหลืองเป็นหลักเพราะเน้นเครื่องเป่า ศิลปิน ห้องจัตวิทย์ จัดวางตามความเหมาะสม ตามองค์ประกอบที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ นำเสนอเนื้อหาให้เกี่ยวกับศิลปินเด่นในยุคนั้นพื้นหลังเป็นการนำแบบมาจากแผ่นไวน์ลออกแบบให้เข้ากับเนื้อหาของความหมายที่จะสื่อออกไป รูปแบบของภาพประกอบที่ทำการออกแบบนั้นเน้นให้มีความน่าสนใจ สดใส เพื่อสร้างความประทับใจ ในการออกแบบภาพประกอบนี้จะเน้นเป็นการดู ไม่เน้นความจริง โดยยังออกแบบภาพประกอบแต่ละส่วนให้สามารถเชื่อมโยงไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้สามารถสื่อสารผ่านทางภาพประกอบได้ชัดเจนเหมาะสม และ เนื้อหาต่อไปคือเพลงฮิตในยุคนั้นใช้พื้นหลังเป็นห้องจัดวิทยุที่เป็นที่นิยมในยุคนั้นและมีเครื่องเล่นเพลงกระจายเสียง โดยให้มีแผ่นไวน์ลเป็นเพลงฮิตที่ยื่นออกมา



ภาพที่ 7 ภาพร่างหน้า Jazz
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

ส่วนที่ 2 ของเพลงไทยสากลคือยุคสตริง จะใช้สีดำและแดงเพื่อบอกถึงความแรงและความดุตันซึ่งเป็นสีที่ใช้ในการทำอัลบั้มบ่อยในยุคนั้น มีการจัดหน้าจำนวนมากเพราะเนื้อหาที่มากขึ้น โดยหน้าแรกจะเป็นหน้าเข้าหัวข้อของวงสตริงจะเป็นบทนำต่อด้วยการเล่าประวัติด้วยเล่าเรื่องแบบเส้นเวลาด้วยลักษณะของคอกีตาร์ที่จะมีจุดชี้สม่าเสมอว่าเหตุการณ์ใดเกิดขึ้นตอนใดถัดมาพูดถึงศิลปินในยุคนั้นโดยจะมีภาพประกอบเป็นหน้าศิลปินเป็นหลักทั้งหน้าและให้ข้อมูลเบื้องล่าง หน้าถัดไปจะเป็นสถานที่ท่องเที่ยวยามค่ำคืนในยุคสตริง จะเป็นภาพรูปทรงต่างๆเป็นรูปตึกและข้อมูลบ่งบอกถึงแต่ละที่ หน้าถัดไปบอกถึงเพลงเพื่อชีวิตในประเทศไทยมีความเป็นมาในด้านใด ที่ใดและศิลปินที่ดังที่สุดในยุคนั้นของประเทศไทย หน้าต่อมาเป็นแพชชั่นที่มาจากวงสตริงโดยจะมีตู้เสื้อผ้าที่เปิดอ้าอยู่เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นยุคนั้นและหน้าเพลงฮิตเป็นตู้เพลงในสมัยนั้น มีรูปปกอัลบั้มเพื่อบ่งบอกให้ชัดเจนขึ้นว่าแต่ละเพลงมาจากอัลบั้มไหน ส่วนสุดท้ายของส่วนที่ 2 คือ ปีที่ค่ายใหญ่สองค่ายเริ่มก่อตั้งขึ้น



ภาพที่ 8 ภาพร่างหน้ารีด
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

ส่วนที่ 4 ของเพลงไทยสากลคือยุคดิจิทัล จะใช้สีโทนดิจิทัลที่ให้อารมณ์สะอาด ทันสมัย ประกอบด้วยหน้าเปิด เพื่อให้ทราบว่าได้เข้าสู่ยุคดิจิทัลแล้ว เนื้อหาในส่วนนี้ประกอบด้วย เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆที่ใช้ฟังเพลงในยุคนั้น และการใช้ดิจิทัลทำให้ศิลปินดินดีในประเทศให้มีชื่อเสียงดังถึงต่างประเทศ และยังใช้ดิจิทัลในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ในการจัดเทศกาลดนตรีในประเทศอีกด้วย



ภาพที่ 10 ภาพร่างหน้าดิจิทัล
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

ส่วนที่ 5 เป็นส่วนที่คิดเพิ่มในภายหลังจึงไม่มี Dummy design เป็นหัวข้อที่ทำเพื่อระลึกถึงพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช หลังจากทรงสวรรคต ทรงเป็นพระอัจฉริยภาพภาพทางดนตรีอย่างแท้จริง จึงเพิ่มหัวข้อนี้มาเพื่อให้ผู้อ่านได้ระลึกถึงพระองค์ โดยเนื้อหาในส่วนนี้จะเล่าถึงส่วนแรกคือ เพลงพระราชนิพนธ์ทั้งหมดของพระองค์ที่ใช้การจัดวางโดยเส้น 5 บรรทัด จำนวน 3 หน้า หน้าถัดไปเป็นดนตรีส่วนพระองค์ทั้งหมดและหน้าสุดท้ายเกี่ยวกับเรื่องราวทั้งหมดของพระองค์ที่เกี่ยวกับดนตรี

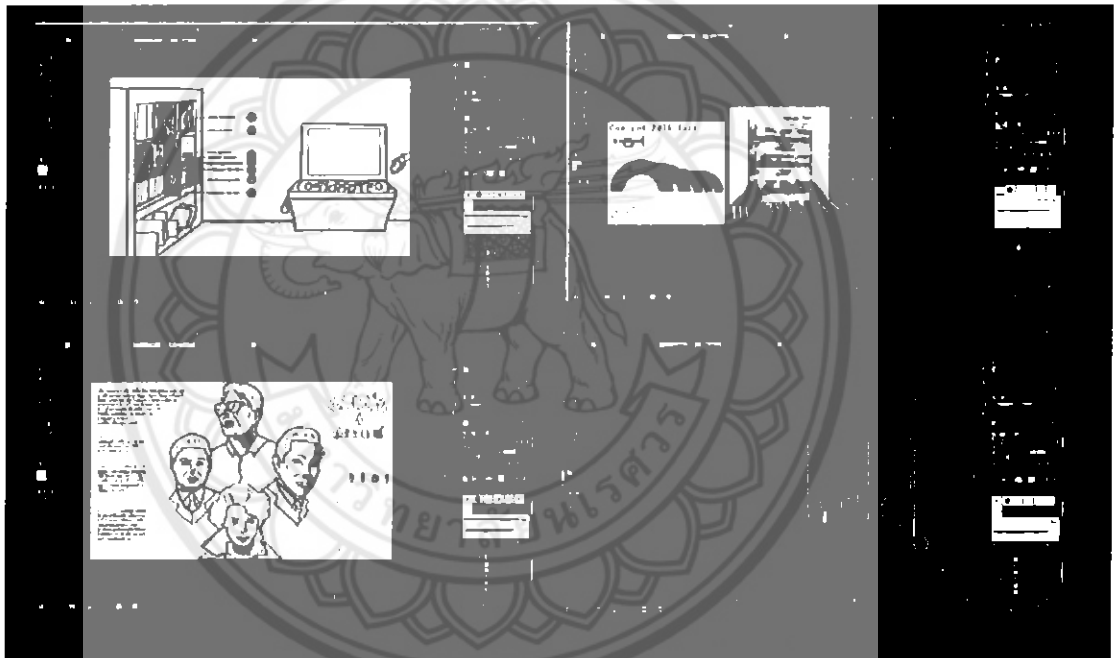
4.3 ขั้นตอนการพัฒนาและการผลิตผลงาน (Development and Production Stage)

ขั้นตอนการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 - 2559” เล่มนี้ เริ่มต้นจากการร่างแบบด้วยมือลงบนกระดาษและโปรแกรม Photoshop กำหนดหน้ากระดาษไว้ที่ขนาด 17 X 20 เซนติเมตร

1) การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์

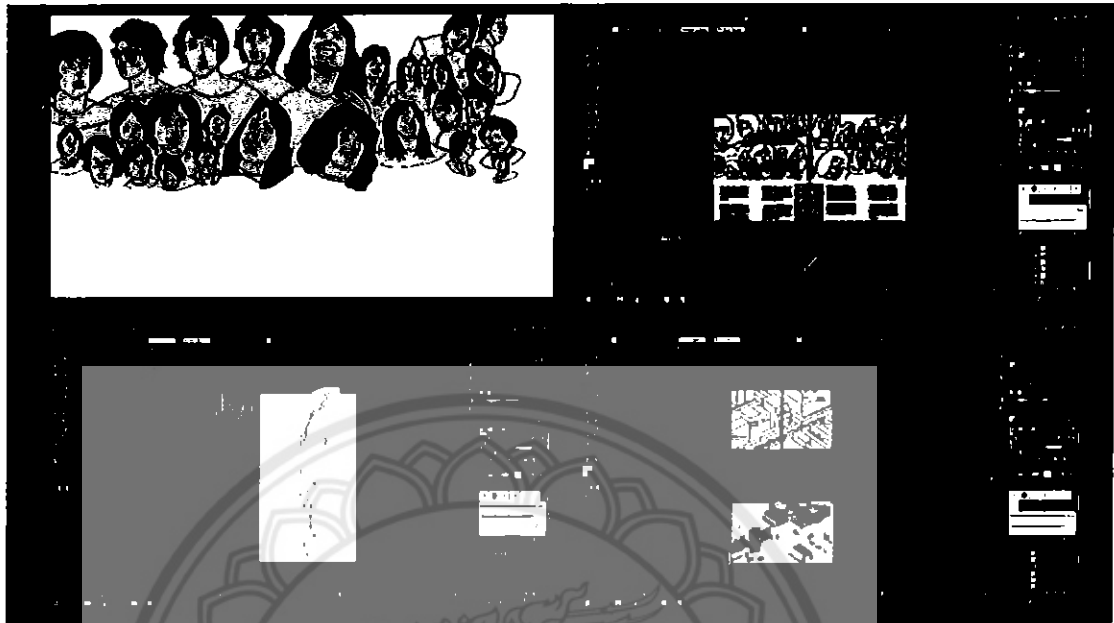
เมื่อทำการสร้างแบบร่างทางความคิด (Concept Dummy) เสร็จเรียบร้อยแล้วก็นำมาพัฒนา และออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC เริ่มต้นการทำงานด้วยคอมพิวเตอร์ด้วยการออกแบบตามแบบร่างทางความคิด (Concept Dummy) ตามที่ต้องการ

1.1) ขั้นตอนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ส่วนที่ 1 ยุคแจ๊ซ



ภาพที่ 11 การทำงานหน้า Jazz
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

1.2) ขั้นตอนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ส่วนที่ 2 ยุคสตรีง



ภาพที่ 12 การทำงานหน้ารี็อค
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

1.3) ขั้นตอนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ส่วนที่ 3 ยุคอัลเทอร์เนทีฟ



ภาพที่ 13 การทำงานหน้าอัลเทอร์เนทีฟ
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

1.4) ขั้นตอนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ส่วนที่ 4 ยุคดิจิทัล



ภาพที่ 14 การทำงานหน้าดิจิทัล
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

1.5) ขั้นตอนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ ส่วนที่ 5 พระอัจฉริยภาพทางดนตรี ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช



ภาพที่ 15 การทำงานหน้าพระอัจฉริยภาพทางดนตรี
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)

หลังจากร่างแบบด้วยแปรงใน Photoshop จึงบันทึกไฟล์แล้วส่งต่อเพื่อวาด ในการร่างเส้นโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator CC ใช้ Pencil Tool สามารถปรับขนาดหัวแปรงได้ตามต้องการและใช้ร่วมกับเมาส์ปากกาเพื่อควบคุมน้ำหนักและวาดได้ถนัดมากขึ้นสามารถตัดสี่ ลมเส้น ลมเงา ได้ในเครื่องมือเดียว องค์ประกอบอื่นๆของภาพใช้เครื่องมือพื้นฐานเป็นหลักในการออกแบบ



บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงในประเทศไทย ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2475 - 2559” ได้มีการค้นคว้าข้อมูลเพื่อใช้ประกอบในการสร้างผลงาน ทั้งในเรื่ององค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี เลย์เอาท์ หลักการเขียนภาพประกอบ มาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ ผู้ศึกษาได้สรุป อภิปราย และให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ไว้ดังนี้

สรุป

ออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2475-2559” ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจนครบถ้วนแล้วนั้น จึงนำ ข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อประกอบการออกแบบภาพประกอบ โดยมีอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ปรึกษาด้านกราฟิก และคณะกรรมการสอบ เป็นผู้ตรวจสอบความเหมาะสมของงานตั้งแต่ภาพร่าง ตลอดจนผลงานเสร็จสมบูรณ์ จัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม ผู้ศึกษาได้ทราบถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นระหว่างขั้นตอนการดำเนินงาน และในขณะเดียวกันก็ได้เรียนรู้ เทคนิค และประสบการณ์ในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า จนงานสำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี และได้ผลเป็นที่พอใจสำหรับตัวผู้ศึกษาเอง

อภิปรายผล

โครงการออกแบบหนังสือข้อมูลเชิงภาพ เรื่อง “วิวัฒนาการเพลงไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475-2559” ผู้ศึกษาได้ทำการดำเนินการสร้างสรรค์ ผลงาน โดยอ้างอิงทฤษฎีจากข้อมูลในการทำหนังสือ และหลักในการสร้างภาพประกอบ โดยผู้ศึกษาได้ดำเนินการภายใต้ข้อจำกัดดังนี้

ด้านการพิมพ์

1. ขนาดรูปเล่ม 17 x 20 เซนติเมตร เพื่อความเหมาะสมในการพิมพ์ลงกระดาษขนาด A3
2. พิมพ์ผลงานลงบนกระดาษอาร์ตด้าน เพื่อให้สามารถอ่านได้นาน และสบายตาขึ้น
3. วางแผนระยะเวลาในการทำงานและปฏิบัติตามเวลาอย่างเคร่งครัดเพื่อให้งานเสร็จตามกำหนด
4. เช็กความพร้อมของอุปกรณ์ก่อนทำงานทุกครั้ง
5. คำนึงถึงรายละเอียดในงาน ความเหมาะสมของขนาดงานก่อนนำไปตีพิมพ์จริง
6. นำผลงานไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านและนำคำติชมมาพัฒนาปรับปรุงผลงานทุกครั้ง

ด้านความรู้

1. รับรู้ถึงความเป็นมาถึงยุคสมัยการเปลี่ยนแปลงของเพลงในประเทศไทย
2. ศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ หนังสือ เกี่ยวกับเพลงในยุคต่างๆในประเทศไทย





บรรณานุกรม

หนังสือทั่วไป

1. Graham Betts. (2014). Infographic Guide to Music . (1). England: An Hachette UK Company .
2. ธัญธัช นันทชนก. (2559) Infographic Design. (1).กรุงเทพมหานคร:สำนักพิมพ์วิวดี้กรุ๊ป.
3. เวทีน ชาติกุล และ ภาคิน ลิขิตธนกุล. (2558) Thailand Only เรื่องแบบนี้มีแต่ไทยๆ. (1).กรุงเทพมหานคร:อมรินทร์ สนพ.

วิทยานิพนธ์

1. นายปพนพัชร มีเที่ยง. (2549). การเปรียบเทียบทัศนคติระหว่างซีดีเพลงไทยสากลของ บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด(มหาชน) กับ บริษัท อาร์.เอส. โปรโมชัน จำกัด(มหาชน) ของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร . วิทยานิพนธ์ บธ.บ., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ , กรุงเทพมหานคร
2. นางสาวณัฐนิชา นันตา. (2553). วาทกรรมเพลงเพื่อชีวิตในบทบาทการเมือง. วิทยานิพนธ์ รบ., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร
3. นางสาวยิ่งลักษณ์ บุญเก็บ. (2552). การใช้เพลงปลุกใจในฐานะสื่อประชาสัมพันธ์ให้คนไทยสำนึกรักชาติของกองทัพบก พ.ศ.2475-2550. วิทยานิพนธ์ รบ., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร
4. นางสาวยุวีร์ โชคสวนทรัพย์. (2554). กิจกรรมสถานบันเทิงในกรุงเทพมหานคร พ.ศ.2488-2545. วิทยานิพนธ์ อบ., มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร
5. อาเนช มานะกุล. (2554). การวิเคราะห์บริบทการออกแบบปกอัลบั้มเพลงไทยสากลระหว่างปี พ.ศ.2510-2550. วิทยานิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร
6. พรรณี ปรัชญาบำรุง. (2542). ภาพสะท้อนสังคมและวัฒนธรรมไทยผ่านเพลงไทยสากล หลังสงครามโลกครั้งที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพมหานคร
7. วิทยา ภูบัว. (2542). อิทธิพลของดนตรีอเมริกันที่มีต่อเพลงไทยสมัยนิยม. วิทยานิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพมหานคร





ภาพที่ 16 การจัดแสดงงานที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)



ภาพที่ 17 การจัดแสดงงานที่หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
(ที่มา นายชานน พงษ์ไทยสงค์)