



วารสารศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีที่ 13 ฉบับที่ 1
มกราคม - มิถุนายน 2552

ความงดงามของความเรียบง่าย?

Is Less More?

ศุภวิษ อิศรางกูร ณ อยุธยา

Supawit Isarankura

บทนำ

งานออกแบบในโลกยุคปัจจุบันมีความสำคัญและมีความหลากหลายเป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องของรูปทรงหรือประโยชน์ใช้สอยที่จัดเป็นนวัตกรรมที่มีความแปลกใหม่ รวมทั้งชิ้นงานออกแบบที่ถูกผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก และสามารถพบเห็นได้แทบทุกที่ทุกเวลา ทั้งนี้อาจจะเป็นผลสืบเนื่องจากกระแสบริโภคนิยมที่ทวีความรุนแรงขึ้นนับตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ไม่เคยหยุดนิ่ง ประกอบกับลักษณะทางความคิดแบบหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) และหลังโครงสร้างนิยม (Post-Structuralism) ที่เป็นอภิปรัชญาอยู่เบื้องหลังสังคมและเศรษฐกิจ จึงทำให้งานออกแบบมีความสำคัญต่อร่างกาย และมีความหมายต่อจิตใจมนุษย์เพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตามท่ามกลางความหลากหลายและความไม่แน่นอน กลับมีบางสิ่ง ที่ได้รับความนิยมอย่างไม่เคยเสื่อมคลาย นั่นก็คือ รสนิยมในเรื่อง ความเรียบง่าย (Simplicity) หรือ หลักการทำน้อยกว่าคือการได้มากกว่า (Less is More) นั่นเอง ดังจะกล่าวอธิบายในลำดับต่อไป

เนื้อหา

ประโยค "Less is More" ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกจากหลักฐานที่พบอยู่ใน บทกวีที่แต่งขึ้นโดย วิลเลียม บราวนิง (William Browning) ในปี ค.ศ.1855 ซึ่งเป็นการพรรณนาความในใจของจิตรกรนามแอนเดรีย เดลซาร์โท (Andrea del Sarto) ต่อภรรยาของเขา ในใจความที่ว่า

...I could count twenty such...

Who strive...

To paint a little thing like that you smeared
Carelessly passing with your robes afloat--

Yet do much less...--so much less!

Well, less is more, Lucrezia: I am judged.

(Less is More. 2005 : Online)

การออกแบบกับหลักของความเรียบง่ายเป็นสิ่งที่อยู่เคียงข้างกันมาโดยตลอด เช่น แนวความคิดในเรื่องการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับประโยชน์ใช้สอย มีรากฐานมานาน และได้รับความนิยมอย่างมากจาก สถาปนิก นักออกแบบหัวก้าวหน้า (Avant Garde) ในตอนต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ดังจะเห็นได้จากผลงานการออกแบบของ แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ (Frank Lloyd Wright) ลูอิส ซัลลิแวน (Louis Sullivan) และม็ิส วานเดอโรห์ (Mies van der Rohe) ซึ่งยึดปฏิบัติ หลักการทางการออกแบบที่เรียกว่า "Form follows Function" อย่างเคร่งครัด โดยหลักการนี้มีความเกี่ยวข้องกับประโยค "น้อยกว่าคือมากกว่า" (Less is More) อย่างใกล้ชิด กล่าวคือเป็นการพิจารณาในเรื่องหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยของงานก่อนเรื่องความสวยงาม นักออกแบบเหล่านี้ถือว่าความงามของงานออกแบบเป็นผลจากการแก้ปัญหาในเรื่องประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก มิใช่ความสวยงามของภาพหรือรูปทรง เนื่องจากการแก้ปัญหาในเรื่องประโยชน์ใช้สอย เป็นการทำงานเชิงวิทยาศาสตร์ที่ต้องตอบสนองกับจุดประสงค์ของการใช้งาน (Objective) สามารถออกแบบและทดลองการใช้งานได้อย่างเป็นรูปธรรม ผิดกับการพิจารณาความสวยงามที่เป็นความคิดพิจารณาตามมุมมองของแต่ละคนที่มีความเห็นแตกต่างกันออกไป (Subjective) ทำให้งานออกแบบที่แก้ปัญหาในเรื่องประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก มีความคลาสสิกไม่ยึดติดกับภาพลักษณ์ของสไตล์ใดสไตล์หนึ่งจึงทำให้เข้าได้กับทุกยุคทุกสมัยและมีอายุการใช้งานที่ยาวนานกว่า อย่างไรก็ตาม แฟรงค์ ลอยด์ ไรท์ ได้กล่าวเพิ่มเติมในประเด็นดังกล่าวว่า

"Form follows function--

that has been misunderstood.

Form and function should be one,

joined in a spiritual union"

(Frank Lloyd Wright. 2005: Online)

ซึ่งหมายถึงประเด็นในเรื่องประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามได้รับการตีความอย่างไม่ถูกต้อง ทั้งสองควรประกอบกันเป็นจิตวิญญาณที่เป็นหนึ่งเดียว

แนวทางการทำงานในเรื่องการทำน้อยๆ แต่ดูดี (Less is More) ปรากฏให้เห็นในงานออกแบบกราฟิก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มของเดอ สไตล์ (De Stijl) ในประเทศฮอลแลนด์ และบาวเฮาส์ (Bauhaus) ในประเทศเยอรมัน รวมถึงกลุ่มนักออกแบบที่ทำงานแบบสวิสสไตล์ (Swiss Style) ในประเทศสวิสเซอร์แลนด์ซึ่งเน้นความเรียบง่ายของภาพและตัวหนังสือแบบไม่มีหัวหรือฐาน (Sans Serif Typeface) อันเป็นแม่แบบให้การออกแบบกราฟิกสมัยใหม่ (The New Typography) โดยนักออกแบบจากทั้งสามกลุ่มมักใช้กระบวนการทำงานที่เรียกว่ากระบวนการลดทอน (Reductive Process) ซึ่ง



เก้าอี้ บาเซิลอนา (Barcelona Chair)
ออกแบบโดย มีส วานเดอโรห์ (1929)

(แหล่งที่มา: www.classicfurniture4u.ee/images/barcelona_ch.)

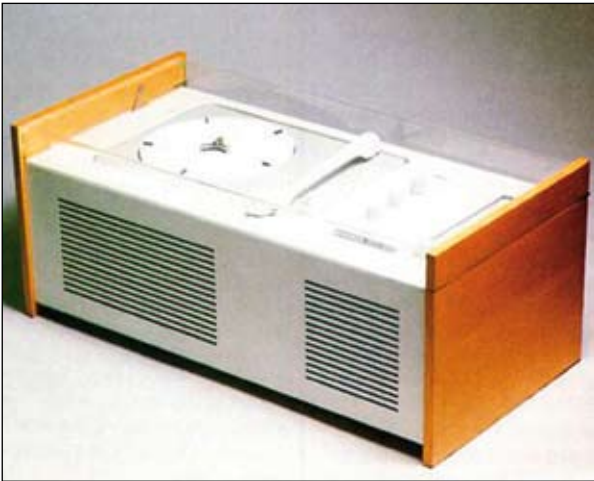
เป็นการทำงานออกแบบโดยใช้ส่วนประกอบที่เหมือนกันให้มากที่สุด ในชิ้นงานเช่นการออกแบบห้องชุด (Apartment) ให้มีขนาดและสัดส่วนเท่าๆ กันทำให้ง่ายต่อการคำนวณออกแบบและการใช้วัสดุร่วมกัน การออกแบบโต๊ะเก้าอี้เครื่องเรือนต่างๆ ที่สามารถถอดประกอบได้โดยพยายามใช้ชิ้นส่วนชนิดเดียวกัน (ลักษณะแนวความคิดคล้ายกับชุดต่อเลโก้ (Lego) ในปัจจุบัน) หรือการออกแบบตัวอักษร (Font/ Typeface) โดยคำนึงถึงความเหมือนกันขององศาความลาดเอียง เส้นผ่านศูนย์กลางทั้งในและระหว่างตัวอักษรแต่ละตัว

คำว่า “มินิมอลลิสม์” (Minimalism) เริ่ม



ประติมากรรมมินิมอลลิสม์ของโดนัลด์ จัดด์
(แหล่งที่มา: www.lipsticktracez.com/.../DonaldJudd_1968.jpg)

ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกกลางทศวรรษที่ 1960 โดยเป็นการบรรยายถึงลักษณะงานประติมากรรมเน้นโครงสร้างของโรเบิร์ต มอริส (Robert Morris) แดน ฟลาวิน (Dan Flavin) และโดนัลด์ จัดด์ (Donald Judd) เป็นการลดทอนตัวตนและการแสดงออกของศิลปินผู้สร้างงาน ใช้ความเรียบง่ายของรูปทรงเรขาคณิต แผ่นระนาบ การทำซ้ำและการใช้พื้นที่ว่างโดยไม่บ่งบอกอารมณ์และความรู้สึก เป็นแนวความคิดหลัก มินิมลิสม์เป็นทายาทของโมเดิร์นนิสม์แบบบาวเฮาส์ ซึ่งลดทอนชิ้นงานให้เรียบง่ายเหลือแต่เนื้อแท้ที่ตรงต่อวัสดุและปราศจากการประดับตกแต่ง ตัวอย่างที่สำคัญได้แก่ ผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้าของบราวน์ (Braun) ออกแบบโดย ดีเตอร์ รามส์ (Dieter Rams) ผู้ซึ่งมีคติในการทำงานว่า “Lesser but Better” หรือน้อยกว่าแต่ดีกว่า ผลงานที่สำคัญได้แก่ เครื่องเล่นแผ่นเสียงไฟโนซูเปอร์เอสเคโฟร์ (PhonosuperSK4) หรือโลงศพของสโนว์ไวท์ (SnowWhite Coffin) ที่มีรูปทรงสี่เหลี่ยมลูกบาศก์สีขาว มีฝาครอบเป็นพลาสติกใส เป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจที่สำคัญให้แก่บริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์



เครื่องเล่นแผ่นเสียงไฟโนซูเปอร์เอสเคโฟร์ (Phonosuper SK4) ออกแบบโดย กุกเกลีทและรามส์ (1956)
(แหล่งที่มา: www.bluemag.es/wp-content/uploads/327079321ee..)

ในยุคต่อ ๆ มา เช่นเครื่องเสียงยี่ห้อ แบง โอลูฟเซน (Bang Olufsen)

ในปัจจุบันเมื่อพูดถึงคำว่ามินิมอลลิสม์ หลายคนคงจะนึกถึงสถาปัตยกรรมหรืออาคาร ที่เน้นความเรียบง่าย สะอาดตาใช้รูปทรงเรขาคณิตเป็นพื้นฐาน การจำกัดหรือลดทอนวัสดุ ให้เหลือแต่ที่จำเป็นรวมทั้งการเพิ่มคุณค่าให้แก่พื้นที่ว่างและแสงสว่าง เช่นผลงานของ จอห์น พอร์สัน (John Pawson) และทาดาโอะ แอนโด (Tadao Ando) เป็นต้น อย่างไรก็ตามก็มีคนเป็นจำนวนมากที่จะต้องนึกถึงของที่ใกล้ตัวกว่า เช่น ไอพ็อด (iPod) หรือไอโฟน (iPhone) ของแอปเปิล (Apple) ออกแบบโดยโจนาธาน อีฟส์ ซึ่งเปรียบเสมือนสัญลักษณ์มินิมอลลิสม์ที่มีชื่อเสียงแห่งยุค ด้วย รูปทรงสี่เหลี่ยมและระบบการทำงานแบบสัมผัสซึ่งทำให้ปุ่มบังคับกลายเป็นอดีต คงเหลือไว้แต่ เนื้อแท้ที่เรียบง่ายและการโชว์ความสวยงามของวัสดุ นอกจากนี้ยังมีคอมพิวเตอร์รุ่นจีโฟร์ (G4) จีไฟฟ์ (G5) และแม็คบุค MacBook ทำให้บริษัทแอปเปิล (Apple) ได้กลายเป็นผู้นำแนวมินิมอลในการออกแบบ (Trend) ซึ่งในเวลาต่อมาได้มีอีกหลายแบรนด์ (Brand) ออกผลิตภัณฑ์ที่มีหน้าตาละม้ายคล้ายคลึงกัน

อย่างไรก็ดีไม่ใช่ผู้ออกแบบทุกคนที่จะชื่นชมกับหลักการแห่งความเรียบง่ายนี้ โดยเฉพาะกลุ่มนักออกแบบหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) เช่น

โรเบิร์ต เวนทูรี สถาปนิกผู้มีความเห็นที่ต่อต้านงานออกแบบสมัยใหม่อย่างสุดซึ้ง ผู้ซึ่งเคยกล่าวประโยคแย้งที่ว่า “Less is a Bore” หรือความเรียบง่ายคือความน่าเบื่อ



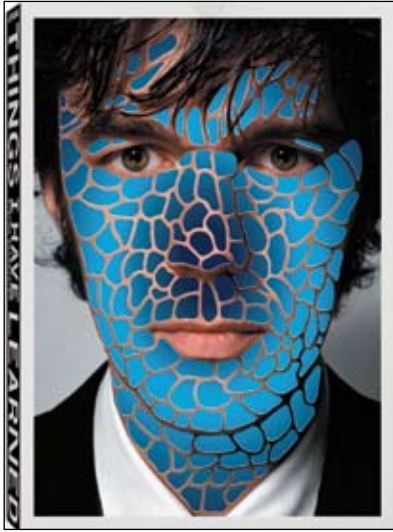
ไอโฟนของแอปเปิล
(แหล่งที่มา: www.apple.com/iphone/)

กลุ่มสตูดิโอออกแบบเมมฟิส (Memphis) และสตูดิโออัลคิเมีย (Alchemia) แสดงการต่อต้านโดยการนำงานออกแบบสมัยใหม่หรือโมเดิร์นดีไซน์มาล้อเลียนดัดแปลง

สเตฟาน แซกมาสเตอร์ (Stefan Sagmeister) นักออกแบบกราฟิกชื่อดัง ผู้ซึ่งรังเกียจตัวอักษรฟอนต์เฮลเวติกา (Helvetica) และปัจเจกนิยมผู้ต่อต้านสไตล์

หลักการที่ให้ความสำคัญกับความเรียบง่าย (Principle of Simplicity) ที่เรียกว่า ออกคัมเรเซอร์ (Ockham’s Razor) เป็นการสนับสนุนแนวคิดในความต้องการความเรียบง่ายของมนุษย์ เป็นหลักการที่แพร่หลายตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 14 โดยวิลเลียมแห่งออกคัม (William of Ockham) และถูกประยุกต์ใช้ในองค์ความรู้ด้านอื่น ๆ มาโดยตลอด โดยใจความสำคัญของหลักการได้แก่ การไม่ควรอธิบายให้มากความโดยไม่จำเป็น และคำอธิบายที่ง่ายที่สุดมักจะเป็นคำตอบที่ถูกต้องที่สุด ในบริบทของการออกแบบอธิบายความตามแนวความคิดนี้อาจจะหมายถึง งานออกแบบที่มีหน้าที่ประโยชน์ใช้สอยที่เหมือนหรือคล้ายกัน งานที่ดูเรียบง่ายมากที่สุดจะได้รับความนิยมมากที่สุด ตัวอย่างเช่นเว็บเพจกูเกิล (Google Webpage) มีความเรียบง่ายมาก ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถทำความเข้าใจและใช้งานได้อย่างรวดเร็วจึงเป็นเว็บประเภทสืบค้นข้อมูลที่มีผู้ใช้บริการมากที่สุด

ออกคัมเรเซอร์ ยังปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) เรื่อง “Contact” ผลงานการกำกับแสดงโดย โรเบิร์ต เชมเม็กคิส (Robert Zemeckis) ในปี ค.ศ. 1997 แสดงนำโดยจอดี ฟอสเตอร์ (Jodi Foster) ซึ่งรับบทเป็นด็อกเตอร์เอลลี แอโรเวย์ (Dr. Ellie Arroway) นักวิทยาศาสตร์นักดาราศาสตร์ผู้



หนังสือผลงานของสเตฟาน แซกมาสเตอร์
(แหล่งที่มา: www.sagmeister.com/)

เฝ้าติดตามสิ่งมีชีวิตนอกโลก ในตอนท้ายของเรื่อง เป็นการทดลองเดินทางไปในอนาคตข้ามจักรวาลของเธอ แต่เธอกลับไม่สามารถพิสูจน์ให้ใครทราบได้ว่าเธอได้เดินทางไปจริง เนื่องจากภาพเหตุการณ์เดินทางที่ทุกคนเห็นเป็นเพียงภาพของการที่เธออยู่ในยานที่ถูกปล่อยตกลงทะเลทันทีซึ่งคิดเป็นเวลาน้อยกว่า 1 วินาทีตามเวลาในโลก โดยในที่สุดเธอก็ต้องยอมจำนนต่อข้อหลักฐานในข้อนี้ ทุกคนบนโลกจะเชื่อเธอได้อย่างไร ในเมื่อคำอธิบายที่ง่ายที่สุดของทุกคนคือการที่เธอตกลงสู่ทะเลโดยที่ไม่ได้เดินทางไปที่ใด ๆ

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์หลายต่อหลายครั้งแนวความคิดในการออกแบบเป็นการรวมเอาประโยชน์ใช้สอยหลายอย่างเข้ามารวมในงานชิ้นเดียวกันซึ่งเป็นความคิดพื้นฐานที่ดี แต่ประเด็นสำคัญก็คือ ความสามารถในการใช้



การเปรียบเทียบระหว่างรีโมทคอนโทรล 2 แบบ
(แหล่งที่มา: secure.serverlab.net/.../emote_control_iso.jpg)

งานประเภทต่าง ๆ หลังจากที่ถูกรวมเข้ามาไว้ด้วยกันในงานชิ้นเดียวอาจจะลดลงตามไปด้วย (Flexibility Usability Tradeoff) เนื่องจากถ้างานออกแบบมีตัวเลือกในการใช้งานมากจะทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสน ไม่สามารถจดจำวิธีการทำงานได้ทั้งหมด ตัวอย่างเช่น โทรศัพท์มือถือหรือรีโมทโทรทัศน์ หากมีปุ่มในการทำงานน้อย ข้อดีก็คือผู้คนที่สามารถใช้งานได้รวดเร็วเป็นที่เข้าใจได้ง่าย ข้อเสียคือมี function หรือประโยชน์ในการทำงานที่น้อยเกินไป ในทางกลับกันหากมีปุ่มจำนวนมากจะทำให้ผู้ใช้งานเกิดความยากลำบากเพิ่มขึ้นแต่ถ้าใช้เวลาในการเรียนรู้ก็จะสามารถทำอะไรได้มากขึ้น ทั้งนี้ในการใช้งานจะต้องไม่สร้างความซับซ้อนยื่นเยื่อต่อผู้ใช้งานมากเกินไป (Performance Load) นอกจากนี้การที่โทรศัพท์มือถือมีรูปร่างหน้าตาที่เรียบง่าย อาจกล่าวได้ว่าผู้ออกแบบตัดสินใจ เลือกความสวยงามหรือสุนทรียะมากกว่าประโยชน์ใช้สอย (Aesthetics-Usability Effect) เนื่องจากทั้งสองเรื่องมักสวนทางกัน

นักออกแบบหลายท่านทราบถึงการสร้างความสับสนของการมีตัวเลือกจำนวนมาก (แม้ว่าจะจะเป็นตัวเลือกที่มีประโยชน์) โดยบางท่านประยุกต์หลักการอื่น ๆ ในการตัดสินใจออกแบบ เช่นการนำ กฎ 80/20 (80/20 Rule) มาประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบ ซึ่งเดิมกฎนี้เป็นเรื่องที่มีรากฐานแนวความคิดและใช้กันจำกัดอยู่ในวงการเศรษฐศาสตร์ตั้งแต่ทศวรรษที่ 50 โดยเป็นเรื่องที่ว่าด้วยความสำคัญและผลกระทบของกลุ่มจำนวนน้อย 20 เปอร์เซ็นต์ที่ส่งอิทธิพลกับกลุ่มใหญ่ 80 เปอร์เซ็นต์ในระบบ ๆ หนึ่ง เช่นจำนวนรายรับหลักของบริษัทหนึ่งได้มาจากการขายสินค้าชนิดหนึ่งเป็นจำนวน 20 เปอร์เซ็นต์เมื่อเทียบกับที่ผลิตออกมาทั้งหมด หรือหลักในการบริหารและจัดการในการบริหารองค์กรควรจะทำให้ความสนใจมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาในสาระหลักคิดเป็นจำนวน 20 เปอร์เซ็นต์ แทนการพัฒนาในทุก ๆ เรื่องซึ่งอาจจะได้ผลไม่คุ้มค่าการนำความรู้ในประเด็นเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบถือเป็นประโยชน์มาก ตัวอย่างเช่น การออกแบบซอฟต์แวร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะมีการจัดทำชุดเครื่องมือ (Icon) ที่ถูกใช้บ่อยมากที่สุดจำนวน 20 เปอร์เซ็นต์เมื่อเทียบกับคำสั่งทั้งหมด ทำให้ผู้ใช้งานทำงานง่าย รวดเร็วไม่ต้องเข้าไปค้นหาคำสั่งที่เป็นตัวอักษร (Text Based) ในแถบเมนูย่อย (Sub Menu) ให้ยุ่งยาก

ทอม ปีเตอร์ส (Tom Peters) นักคิดด้านธุรกิจและปรมาจารย์ด้านการบริหารจัดการ กล่าวถึงประเด็นเรื่องความเรียบง่าย ไว้ในหนังสือ “Tom Peters

Essential : Design” โดยได้เสนอแนวคิดว่าองค์กรที่ดีไม่ควรให้ความสำคัญแก่การออกแบบตัวผลิตภัณฑ์แต่เพียงเท่านั้นแต่ควรออกแบบระบบต่าง ๆ ขององค์กรให้มีความง่ายและคล่องตัว เช่นบริษัทที่ควรออกแบบ คู่มือพนักงานให้มีความยาวเหลือแค่หนึ่งหน้ากระดาษ เอกสารต่าง ๆ ของบริษัท ควรมีความกระชับสั้นและชัดเจนได้ใจความหรือกรรมธรรม์ประกันภัยควรเขียนด้วยภาษาที่ง่ายขึ้น นอกจากนี้เขายังฝันถึง เครื่องบินที่บินตรงไปยังจุดหมายโดยไม่ต้องหยุดหรือเปลี่ยนเครื่องที่ฮับ (Transit Hub) รวมทั้งเว็บไซต์ที่สามารถทำธุรกรรมได้แล้วเสร็จภายใน 90 วินาที (ทอม ปีเตอร์ส. 2550: 49)

ในการออกแบบกราฟิกก็เช่นกัน “จำนวน” ยังเป็นประเด็นที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน เป็นที่ทราบกันดีแล้วว่า การทำงานออกแบบกราฟิกเป็นการออกแบบที่ต้องสื่อสารให้คนจำนวนมากเข้าใจตามกระบวนการทางนิเทศศาสตร์ (Communication Process) ที่ต้องประกอบไปด้วย ผู้ส่งสาร (Sender/Encoder) มีหน้าที่ในการส่งสาร (Message/ Coding) ผ่านสื่อ (Medium) ไปยังผู้รับสาร (Receiver/ Decoder) นักออกแบบนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการส่งสาร มีหน้าที่สำคัญ นอกเหนือไปจากการคิดค้นรูปแบบวิธีการและสร้างงานที่น่าสนใจผ่านสื่อคือการสร้างความเข้าใจและความกระจ่างในตัวสารให้เกิดขึ้นในกลุ่มผู้รับสาร หากสิ่งที่ยากต่อผู้อ่านหรือผู้รับสารมีจำนวนมากหรือมีรายละเอียดมากเกินไปจะทำให้เกิดความไม่ชัดเจนคลุมเครือ อันเนื่องมาจากมีสัดส่วนของสารกับรายละเอียดที่ไม่สมดุลระหว่างกัน (Signal to Noise Ratio) ตัวอย่างเช่น การออกแบบโปสเตอร์ซึ่งมักจะปฏิบัติตามหลักการในข้อนี้โดยไม่รู้ตัว ตามสามัญสำนึกของผู้ออกแบบโดยรูปแบบในการทำโปสเตอร์ส่วนใหญ่มีลักษณะประกอบด้วย ภาพหลักที่มีขนาดใหญ่ (Key Visual) มีชุดตัวอักษรขนาดใหญ่ที่ทำหน้าที่เหมือนการพาดหัว (Headline) และชุดตัวอักษรขนาดเล็กเพื่อแสดงรายละเอียด (Body Copy) ผู้ออกแบบส่วนใหญ่จะหลีกเลี่ยงการใส่รายละเอียดจำนวนมากลงไปในงานที่ผู้อ่านไม่สามารถใช้เวลาในการพิจารณาอ่านได้นานซึ่งเป็นการลดสัญญาณรบกวน (Noise) ให้มากที่สุดเพื่อที่ผู้อ่านจะได้เข้าถึงและเข้าใจสาระ (Signal) ได้มากที่สุด เช่นเดียวกับการออกแบบป้ายโฆษณา (Billboard) หรือระบบป้ายจราจร ป้ายบอกทางในองค์กร (Signage) ซึ่งจะต้องคำนึงถึงความสำคัญในประเด็นนี้

หลักการที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับความสามารถในการรับรู้ข้อมูลของผู้อ่านโดยปริมาณและจำนวนเป็นตัวแปร

สำคัญต่อการทำความเข้าใจ นั้น ได้แก่ ฮิกส์ ลอว์ (Hick's Law) หรือ ฮิกส์ ไฮแมน ลอว์ (Hick-Hyman Law) ได้รับการตีพิมพ์และรู้จักการอย่างแพร่หลายจากวารสารจิตวิทยาทดลอง (Journal of Experimental Psychology) ในราวปี ค.ศ. 1953 โดยมีสาระสำคัญว่า ผู้คนจะใช้เวลาในการตัดสินใจนานเพิ่มขึ้นเป็นลำดับทั้งนี้ขึ้นอยู่กับตัวเลือกที่เพิ่มขึ้นด้วย ตัวอย่างเช่นการใช้งานกล้องถ่ายภาพแบบอัตโนมัติ (Snapshot) ได้รับความนิยมเพราะใช้ได้ง่ายรวดเร็วกว่ากล้องแบบ SLR ที่ต้องทำการปรับความเร็ว (Speed Shutter) และการตั้งเวลาเปิดหน้ากล้อง (Aperture) หรือป้ายบอกทางหากอยู่รวมกันหลายป้ายจะทำให้ผู้อ่านต้องใช้เวลาพิจารณา หรือการเลือกสินค้าที่มีตัวเลือกจำนวนมาก ทำให้ผู้ซื้อต้องใช้เวลาในการตัดสินใจต่างจากการไปซื้อในร้านที่มีตัวเลือกน้อยซึ่งไม่เสียเวลาเลือกยี่ห้อ

บทสรุป

จากข้อความดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ชัดว่าความเรียบง่าย (Simplicity) เป็น สิ่งที่มีความสำคัญสำหรับการรับรู้ความงามและสุนทรียภาพ เป็นความสวยงามแบบที่ไม่ถูกพันนาการให้อยู่ในกรอบของกาลเวลา ความเรียบง่ายช่วยทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็วและแม่นยำในการสร้างงานและทำให้เกิดความเข้าใจอย่างรวดเร็วในกลุ่มผู้ใช้งาน รวมทั้งเป็นกลยุทธ์อันสำคัญที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในเรื่องอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามอย่างไรก็ตามออกแบบที่ตอบสนองได้ทั้งในเรื่องความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยนั้นกลับไม่เพียงพอ ต่อความต้องการของผู้ใช้งานยุคปัจจุบันซึ่งมีความต้องการมากกว่านั้น นั่นคือพวกเขาต้องการงานที่มีคุณค่า (Value) มีความหมาย (Meaning) เป็นเครื่องบอกอัตลักษณ์ (Identity) และสร้างภาพลักษณ์ที่ดี (Image) และสามารถแสดงไลฟ์สไตล์ของตนได้ “ความเรียบง่าย” นั้นยังคงเป็นเพียงแค่ “ทางเลือก” ต่อดนนิยมและพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีความหลากหลาย และมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาหาใช่คำตอบที่ถูกต้องที่สุดในทุก ๆ เรื่อง

“Design” issue has never been more significant and diversified since the modern era. Today’s design offers every shape we can imagine. Innovative product has been launched probably on daily basis. If we could trace back, it has been empowered by Consumerism since the last half of 20th century and later by Post-Modernism and Post-Structuralism. These meta-philosophies has been the undertow and influence of the world’s society and economy, therefore, “design” involves more and more to our needs and people’s mind. Nevertheless, in the uncertainty and unpredictable situation, there is something that is certain in the design context; that is “Simplicity” or “Less is More” principle.

The Phrase “Less is More” was first appeared on William Browning’s poem in 1855. The poem was about a painter named Andrea del Sarto who elaborated his devastated feeling to his lovely wife.

...I could count twenty such...

Who strive...

To paint a little thing like that you smeared
Carelessly passing with your robes afloat--

Yet do much less...--so much less!

Well, less is more, Lucrezia: I am judged.

(Less is More. 2005 : Online)

Design and simplicity has been coincided for a long period of time. The issue of functional design was prominent in the period of early 20th century. The idea had sprung from those days’ architects and designers, such as Frank Lloyd Wright, Louis Sullivan and Mies van der Rohe. These Avant Garde designers used the motto “Form follows Function” as their rules that the phrase “Less is More” was associated and implied. In other words, function was regarded as the first priority, compared to aesthetics. These talented designers believed that well functioning design had some aesthetic quality. Functionality was the result from a scientific, problem-based and logical

approach. The design problems had been solved objectively. The design had been created, tested until satisfied, and implemented. On the other hand, the aesthetic-lead approach was depend upon talent and the individuality of its’ designer which was subjective and emotional. As a result, the great functional designs would regarded as classics, because their timelessness, and the commitment to solved the design problems made their longevity. However, Frank Lloyd Wright also addressed that

“Form follows function--
that has been misunderstood.

Form and function should be one,
joined in a spiritual union”

(Frank Lloyd Wright. 2005: Online)

“Less is more” motto was carried among other modern design pioneers such as Dutch *De Stijl*, German Bauhaus, and Swiss graphic design also known as the New typography. One of the things that made them famous was called “Reductive process”, which was the tactic that stripped down the design into small identical elements, Same way as found in “Lego” toys. It has been used in many context from font design, product design, furniture to architecture.

The term “Minimalism” was coined in the mid 1960s. Primarily, it was used to describe the sculptures made by artists such as Robert Morris, Dan Flavin and Donald Judd. The concept was to delete artists’ self expression, by employing only geometric forms, rigid planes, repetition and spatial awareness. Inherited from Modernist Bauhaus, Minimalist design simplified and deleted unnecessary elements. Material had been focused and high lighted. Embellishment was banned. The good example of this was the product from the German brand “Braun”. Products had been head-designed by Dieter Rams, who used “Lesser but better” slogan. PhonosuperSK4 or SnowWhite Coffin was the most famous product from this period, and it inspired to the

next generation product brand such as Bang Olufsen.

In architectural context, minimalism has been used to describe the work of architect such as John Pawson and Tadao Ando. Their distinctive approach explores the fundamentals of space, light, and material. But for an average person, minimalism is closer to everyone, iPhone and iPod designed by Jonathan Eves are the great examples in this matter. The innovative and user-friendly touch interface has made them famous worldwide. All button control becomes obsolete because of it. Apple company has re-confirm its status as the leading light from iPhone, iPod, G5 and macbook.

As oppose to its popularity, minimalism or “less is more” has not been a favorite to Postmodern designers such as Robert Venturi, who against it extremely, and delivered a sarcastic phrase “Less is a Bore”. Other supporters to this camp was Memphis studio in 1970s-80s and an anti-style graphic designer Stefan Sagmeister who openly criticized Helvetia typeface for its dull and predictability.

“Ockham’s Razor” is another principle of simplicity. It was made famous by William of Ockham since 14th Century. And to these days, it has been adopted and applied in different areas. The concept includes “Entities should not be multiplied unnecessarily” and “The simplest explanation is the right answer” The good example is the “Google” webpage, the world famous search engine website. The page looks simple with minimum detail and the accessibility is fast and reliable for users. The term “Ockham Razor” was also used in many sci-fi movie such as “Contact” directed by Robert Zemeckis in 1997, It represented the issue about belief of people in science or faith.

In product design area, Utilitarian design is considered a good start. Many designers employ this idea, but the problem is, as the

flexibility increases, the usability decreases. Similar to the maxim, jack of all trades, master of none. For example, the simple remote control or a mobile phone with minimal buttons is the easiest to use, but not very flexible or limited. On the contrary, the universal remote control is very flexible, but it’s difficult to use. Moreover, the more simple mobile phone suggested that the designer went for beauty or aesthetics, as oppose to usability.

80/20 rule is the next rule of thumb that involves quantity. It was first introduced in business area especially marketing in 1950s, but later became popular in other areas including design. The rule asserts that 80 percent of the effects are caused by 20 percent of the variables in the system. For example, 80 percent of a product usage involves 20 percent of its features. As a result, the software programmers identify the critical 20 percent of functions and make them ready available in toolbars.

Modern day thinker also endorses the idea of simplicity, such as Tom Peters, Marketing and consulting guru talked about his vision in reorganizing a company in his famous book: Design. He proposes that a good company has to take “design” issue more seriously, not only the product but also the organization itself. For example, all systems should be simplified, a corporate manual should be trimmed down to fit in a page. He also dreams of converting all transit flight into all direct flight, and a super fast internet or 90 seconds e-banking.

Quantity plays an important role in communication. As we have already known, the basic communication process consists of sender, message, receiver. A graphic designer has a role to communicate thoroughly and creatively. If the message has too many elements, so it will be more difficult for audience to read. By removing elements that do not convey information, the communication will be improved. A designer

should maximize the signal-to-noise-ratio. Increasing signal by keeping design simple, minimizing the expression of elements. For example, a typical designing of a poster will employ one key visual or main image, headline, and body text. Most designers would have done this as their defaults, that is eliminating details and the same goes to Billboard and signage as well.

Another quantity driven principle is “Hick’s Law” or “Hick-Hyman Law”, first introduced in “Journal of Experimental Psychology” in 1953. It states that the time required to make a decision increases as the number of alternatives increases. For example, a snapshot camera is more preferable because of the complexity of using the conventional SLR camera,

which involves adjusting speed shutter and aperture.

In conclusion, Simplicity or “less is more” is significant to human perception of aesthetics. It carries the quality of timeless and beauty. It is a straight forward approach, that makes more understanding, and precise, It reduces time consuming and can be applied in many different ways. Nowadays, however, a design that serves well both form and function is not enough. People mindset has shifted to another level. We want a design that has meaning to our life. It has to offer some great value. The best design can defy our identities and enhance our images. “Simplicity” is only an alternative of greatness in our diverse behavior and ever changing world.

บรรณานุกรม

ประชา สุวีรานนท์. (2551). **ดีไซน์+ศิลปะเจอร์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ฟ้าเดียวกัน.

ปีเตอร์ส์, ทอม. (2550). **ดีไซน์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อินสปายร์.

Bhaskaran, Lakshmi. (2005). **Designs of The Times**. Singapore: Rotovision SA.

Bowers, John. (1999). **Introduction to Two-Dimensional design : Understanding Form and Function**. Canada: John Wiley & Sons.

Byars, Mel & Despond, Barre, Arlette. (1999). **100 Designs/ 100 Years**. Singapore: Rotovision SA.

Contact. (2005). (Online). Available: contact-themovie.warnerbros.com.

Hauffe, Thomas. (1998). **Design: A Concise History**. London: Laurence King.

Less is More. (2005). (Online). Available: www.abstractconcreteworks.com.

Lidwell, William & Holden, Kristina & Butler, Jill. (2003). **Universal Principles of Design**. China: Rockport Publishing.

Form follows function. (2005). (Online). Available: desktoppub.about.com.

Frank Lloyd Wright. (2005). (Online). Available: www.brainyquote.com; Quotes.

What is Ockham’s Razor. (2005). (Online). Available: phyun5.ucr.edu.

