

ประสบการณ์สุนทรีย์จากภาพยนตร์สู่การออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

The aesthetic experience of movie
to contemporary product design

อรัญ วานิชกร¹
Aran Wanichakorn

¹อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การทำงานสร้างสรรค์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นงานเขียน งานศิลปะ หรืองานออกแบบ ศิลปินหรือผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องพึ่งพาประสบการณ์สุนทรียะ (Aesthetic Experience) เพื่อก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ (Inspiration) และความต้องการสร้างสรรค์ (Passion) แหล่งข้อมูลของประสบการณ์สุนทรียะที่ง่ายและรวดเร็วต่อการค้นหา ที่ได้ผลและน่าเชื่อถือเป็นอย่างมากคือภาพยนตร์ด้วยประสบการณ์จากทีมงานสร้างสรรค์และการมีทุนสร้างมหาศาล ทำให้ภาพยนตร์ซึ่งเป็นข้อมูลทุติยภูมิที่ทรงประสิทธิภาพ โดยสามารถส่งผ่านประสบการณ์สุนทรียะนี้ด้วยเทคนิคการสร้าง Mood board เพื่อสร้างสรรค์ ต่อยอด และบิดเบือนเรื่องราวให้เกิดเหตุและผล ตระกาะเชิงเรื่องราวและอารมณ์ในรูปแบบใหม่ๆ กับการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบประเภทต่างๆที่นำออกแบบสร้างสรรค์ต้องการ โดยมีกรณีศึกษา งานออกแบบที่ได้ฐานข้อมูลและแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ โดย 3 ชิ้นงาน ได้แก่ 1.การออกแบบร้านค้า่านาฬิกาข้อมืออันก็หาได้ประสบการณ์สุนทรียะจากภาพยนตร์ ยอดมนุษย์ โดยได้แนวคิดจากอวัยวะภายในของยอดมนุษย์ 2.การออกแบบชุดเก้าอี้โซฟาได้แนวคิดและเส้นสายซิกแซกจากภาพยนตร์เรื่อง Bat Man 3.การออกแบบโคมไฟในโรงพักคอยโรงภาพยนตร์ ได้แนวคิดจากภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน

คำสำคัญ: ประสบการณ์สุนทรียะ, แรงบันดาลใจ, ภาพยนตร์

Abstract

Creative works such as writing, art work or design. Artists or creators absolutely necessary to rely on the Aesthetic experience to induce inspiration and passion. Sources of the aesthetic experience that quick and easy to find an extremely and reliable result are movies because the creative team use a lot of capital to make movie, which is a performance secondary data. It can be transmitted through the

aesthetic experience with Mood board technique to create, extend and distorted story to the cause and effect logic stories and emotion in new forms for creative design with different types that creative designers want. The case study design was database and inspired by the movie which 3 pieces as follows 1. The athlete watches design store that idea has come from the internal organs of Super hero movie 2. The design concept of sofa has zigzag lines from the Bat Man movie 3. The lamp design in waiting rooms of cinema hall got the idea from the Aliens movie

Keywords: Aesthetic Experience, Inspiration, Movie

ความนำ

เมื่อสิ่งสำคัญสำหรับงานออกแบบไม่ใช่เพียงแค่รูปธรรม ภาพลักษณ์ที่มองเห็นผ่านสายตาหรือทัศนะนั้น ผัสสะทั้ง 6 ต่างผูกพัน สอดประสานสัมพันธ์กัน เป็นประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experience) โดยประสบการณ์ดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ ต้องอาศัยแรงบันดาลใจ (Inspiration) ซึ่งแรงบันดาลใจถือเป็นข้อมูลหนึ่งที่สำคัญและสำคัญอย่างยิ่งต่อการทำงานออกแบบ มีประโยชน์และความดีงามต่อนักสร้างสรรค์ทุกกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นศิลปิน นักเขียน นักออกแบบ ประโยชน์ของแรงบันดาลใจคือสามารถก่อตัวจากนามธรรมเป็นรูปธรรม สื่อสาร ส่งผ่าน เชื่อมโยงสู่ทุกกลุ่มที่เกี่ยวข้อง เริ่มตั้งแต่ต้นทางผู้สร้างสรรค์สร้างประสบการณ์สุนทรีย์ให้เกิดเป็นเรื่องราว ข้อความ และถ่ายทอดประสบการณ์ดังกล่าวส่งต่อไปด้วยเทคนิคการปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Research & Development)

กระบวนการที่ซับซ้อนนี้จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์สุนทรีย์ เพื่อก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ความอยาก และความสนุกที่จะทำงานออกแบบโครงการนั้นๆ และเพื่อสื่อสารประสบการณ์ดังกล่าวให้เกิดเป็นภาษาของการสร้างสรรค์ชิ้นงาน โดย

สามารถคาดการณ์และกำหนดกลุ่มผู้บริโภคให้กับงานออกแบบได้อย่างชัดเจน กำหนดเรื่องราว วัสดุ เส้นสายและพื้นผิวของชิ้นงานออกแบบล่วงหน้าก่อนเข้ากระบวนการออกแบบได้

ประสบการณ์สุนทรียะที่สำคัญที่สุดส่วนมากมาจากข้อมูลปฐมภูมิ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่รู้จักจริง การเดินทาง ท่องเที่ยว เพื่อได้พบเจอของจริงเหตุการณ์จริงด้วยตัวเอง ด้วยอายุตนเอง ทั้ง 6 ช่องทาง ได้แก่ การเห็น การได้ยิน การรับรู้อารมณ์ การได้กลิ่น การรับรู้สัมผัสทางผิวหนัง การรับรู้ทางใจ (โอเค เนชั่น, 2552) เพื่อให้ทันก่อนออกแบบก่อเกิดอารมณ์ร่วม ซาบซึ้ง สนุกสนาน รู้สึกมีส่วนร่วมและรับผิดชอบต่อผลงานออกแบบ จนเกิดความต้องการที่จะต่อยอดสู่การสร้างสรรคงานศิลปะหรืองานออกแบบได้

ประสบการณ์สุนทรียะอาจได้มาจากข้อมูลทุติยภูมิ จากห้องสมุด จากหนังสือ นิตยสาร อินเทอร์เน็ตโดยอ่านเรื่องราวหรือสื่อบันเทิงต่าง ๆ ข้อมูลทุติยภูมิหรือข้อมูลชั้นรองนี้ ใช่ว่าจะแห้งแล้งจืดชืดเสียทีเดียว การดูภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ สารคดี หรือคลิปต่างๆ ด้วยภาพและเสียงการเคลื่อนไหวเหล่านี้ ล้วนแล้วแต่ก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะขึ้น ด้วยผัสสะที่มากกว่าการมองเห็น การได้ยินเสียง การรู้สึกถึงบริบทของเรื่องราว อารมณ์ของนักแสดง ตลอดจนฉากต่างๆ ทำให้นักออกแบบเกิดอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดี ก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะและแรงบันดาลใจขึ้นได้ นักสร้างสรรค์สามารถตกอยู่ในภวังค์ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ตกอยู่ในสถานการณ์ร่วม เกิดสมาธิเชื่อมโยง คล้ายการอยู่ในเหตุการณ์จริง ภาพยนตร์มีรูปแบบต่างๆ หลากหลาย มีการจัดกลุ่มแนวเรื่องที่แตกต่างรูปแบบกันอย่างชัดเจน มีงบประมาณการลงทุนที่สูง และทีมงานสร้างสรรค์ที่เป็นมืออาชีพในหลากหลายด้านจำนวนมากมาย แต่เมื่อภาพยนตร์ถึงสายตาผู้บริโภคและนักออกแบบแล้ว กลับมีราคาที่ถูกลงมากด้วยการประหยัดต่อขนาด (Economies of Scale) การดูภาพยนตร์สำหรับนักออกแบบแล้ว จึงเป็นการเสพข้อมูลทางประสบการณ์สุนทรียะ ทั้งรูปธรรมและนามธรรม เรื่องราว เทคนิคการออกแบบและถ่ายทำตลอดจนกราฟิกประกอบต่างๆ ฉากเหตุการณ์ อุปกรณ์ ตัวละครและ

เสื้อผ้าที่ใช้ในการสร้างบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ ก่อให้เกิดองค์ความรู้ มุมมองใหม่ ที่ร่วมสมัย เป็นชุดข้อมูลที่สมบูรณ์ เพียบพร้อม มีตรรกะเหตุและผลของภาพยนตร์ สามารถต่อยอดนำมาต่อยอดสู่การออกแบบในแนวทางอื่นๆต่อไปได้

ภาพยนตร์มีมากมายหลากหลายแนว แต่แนวทางที่ศึกษาในครั้งนี่คือ ภาพยนตร์ในแนวยอดมนุษย์ หรือ Super Hero คำว่า “ยอดมนุษย์” ในภาษาไทย มีผู้บัญญัติศัพท์นี้ขึ้นมาคือ สมโพธิ แสงเดือนฉาย นักสร้างภาพยนตร์ชาวไทยที่มีส่วน ในการสร้างซีรีส์ฮอลลีวู้ดร้าแมน โดยให้ความหมายสื่อถึง พระพุทธเจ้าที่สามารถผจญ เอาชนะมาร คือ ความชั่วได้ เพราะแก่นของซูเปอร์ฮีโร่คือความดียอมชนะความชั่ว เป็นการสื่อ “พุทธะ” ให้เข้าถึงจิตใจเด็กๆได้อย่างแยบยล ยอดมนุษย์นี้มีลักษณะของ ตัวละครที่แท้จริง ให้มีลักษณะพิเศษ และมีความสามารถพิเศษเหนือมนุษย์ทั่วไป โดยรูปแบบจากสำนักและค่ายต่างๆ สามารถสร้างประสบการณ์สุนทรีย์ได้ใน ทุกวัย โดยครองใจเด็ก จนถึงผู้ใหญ่ทุกรุ่น ทุกวัย ข้ามกาลเวลาจากเด็กในสมัยก่อน มาสู่เด็กสมัยปัจจุบัน จึงถือได้ว่ายอดมนุษย์แต่ละคนนั้นมีความเป็นอมตะในจิตใจ ของประชาชนจริงๆ

เมื่อผู้เขียนเกิดประสบการณ์สุนทรีย์จากการดูภาพยนตร์ยอดมนุษย์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เกิดความประทับใจและต้องการต่อยอดเรื่องราว โดยได้จำแนก นามธรรมและลักษณะทางกายภาพของยอดมนุษย์ออกมาได้ดังนี้ ยอดมนุษย์มีการ ออกแบบชุดที่มีเส้นสายที่เคลื่อนไหว แลดูมีพลังมาก โดยใส่ชุดที่มีสีสันสดใส มีผิวที่ แข็งแกร่ง เหนียว ทน เกินคนธรรมดาทั่วไป อาจมีการสื่อผิวหนังให้มีลักษณะมันวาว ผิวคล้ายยาง หรือผิวเป็นหิน แตกต่างจากมนุษย์อย่างชัดเจน มีพลังทั้งกายและใจ ในการต่อสู้กับเหล่ามารร้าย สามารถสื่อได้เป็นนามธรรม เพื่อสร้างคุณค่า เมื่อได้ รูปแบบลักษณะของยอดมนุษย์แล้ว ผู้เขียนสืบค้นภาพเพื่อใช้เป็น Mood Board เพื่อสร้างประสบการณ์สุนทรีย์และถ่ายทอดอารมณ์ร่วมให้เกิดขึ้น และเข้าใจถึง DNA ของการออกแบบอย่างชัดเจน และเกิดอารมณ์คล้อยตามก่อนจะถ่ายทอด ประสบการณ์สุนทรีย์ต่อไป ยังผู้ผลิต ผู้เกี่ยวข้อง และกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภคต่อไป



กัปตันอเมริกา Captain America : Civil War จากค่าย Marvel Universe
ที่มาจาก Marvel.com (2016)

วัตถุประสงค์

เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์สุนทรียะด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ประสบการณ์สุนทรียะที่ได้จากการชมภาพยนตร์ เป็นองค์ความรู้และประสบการณ์ที่มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ และก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ในการต่อยอดสู่การทำงานสร้างสรรค์อื่นๆได้อีกหลากหลายประเภท ได้แก่ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรืองานออกแบบ งานเขียน โดยการศึกษาในครั้งนี้นำผู้เขียน ได้ใช้กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Research & Development) โดยสังเคราะห์ออกมาในรูปแบบของ Mood Boards จากนั้นการร่างภาพ ออกแบบ ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ การเขียนแบบ 2 มิติ ตลอดจนการสร้างต้นแบบ เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบรูปลักษณ์มาก่อน ประโยชน์ใช้สอย (Function Follows Form) และรูปแบบตามอารมณ์ (Form follows Emotion) (อริญ วานิชกร, 2547) หรือตามประสบการณ์สุนทรียะที่ได้รับ

จากการชมภาพยนตร์ ดังนั้นการเลือกประเภทของผลิตภัณฑ์เพื่อใช้ในการออกแบบ จึงต้องเลือกประโยชน์ใช้สอยที่สอดคล้องกับบุคลิกที่ได้จากประสบการณ์สุนทรียะที่เกิดจากการชมภาพยนตร์ โดยนักออกแบบต้องสร้างรูปลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกัน และกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ก็คือ กลุ่มผู้มีบุคลิกที่สอดคล้องกับบรรยากาศและองค์ประกอบในภาพยนตร์ และผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว

ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากประสบการณ์สุนทรียะที่ได้จากภาพยนตร์

การทดลองสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้เขียนได้ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1.ร้านค้านาฬิกาข้อมือนักกีฬา 2.ชุดเก้าอี้โซฟา และ 3.การออกแบบโคมไฟในโรงพักคอยโรงภาพยนตร์ เป็นต้น

1. การออกแบบร้านค้านาฬิกาข้อมือนักกีฬา ได้แนวคิดจากอวัยวะภายในของยอดมนุษย์

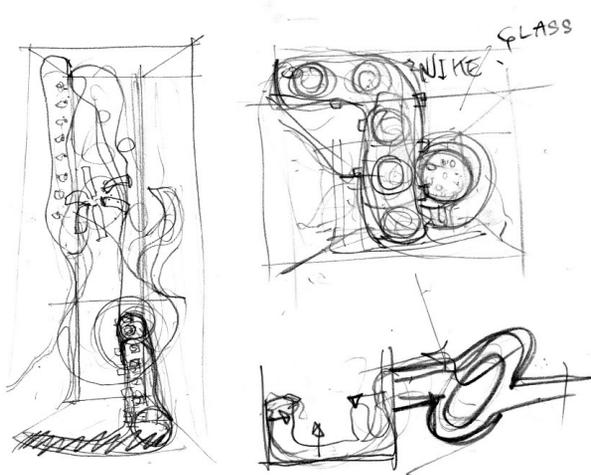
การออกแบบร้านค้าจากประสบการณ์สุนทรียะและแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับยอดมนุษย์ (Super Hero) ทำให้ผู้เขียนเกิดความประทับใจและแรงบันดาลใจอย่างยิ่ง ตลอดจนเกิดความต้องการ (Passion) ในการออกแบบต่อยอดสู่การออกแบบร้านค้า จึงได้เสนอโจทย์ออกแบบร้านค้าสำหรับนาฬิกาข้อมือสำหรับนักกีฬาหรือ Sport สิ่งที่สังเกตได้จากนาฬิการูปแบบนี้คือ วัสดุเป็นยางหรือพลาสติกที่มีสีสันสอดคล้องกับยอดมนุษย์ รูปทรงที่ดูเหมือนกับมีพลังงาน เคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา (Dynamic Shape)



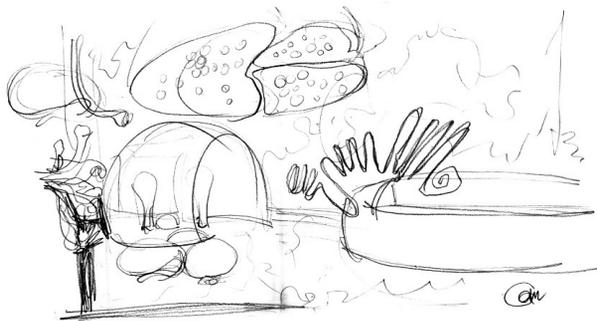
ภาพตัวอย่างนาฬิกาข้อมือสำหรับนักกีฬา

ซึ่งนำพิก้าข้อมือสำหรับนักกีฬานี้ น่าจะเป็นองค์ประกอบ DNA หรือ เซลล์ที่มาจากยอดมนุษย์หรือต่างดาว ผู้เขียนจึงได้ผูกเรื่องราวกับเพื่อก่อให้เกิด ประสบการณ์ร่วมกับยอดมนุษย์ โดยนำประสบการณ์สุนทรีย์ที่ได้จากการชม ภาพยนตร์ยอดมนุษย์มาต่อยอดสู่การออกแบบ โดยสร้างเรื่องราวต่อเนื่องให้ร้านค้า เป็นเสมือนแหล่งพลังงานที่ได้จากชิ้นส่วนอวัยวะภายในของยอดมนุษย์ โดยจินตนาการต่อยอดว่า กระเพาะ ตับ ไต หัวใจ เส้นเลือดดำ เส้นเลือดแดงน่าจะเป็น อย่างไร มีคุณสมบัติพื้นผิว รูปลักษณ์และวัสดุประมาณไหน ร่วมกับข้อกำหนดการ ออกแบบ Design Criteria ของร้านค้า เช่น มีเคาน์เตอร์แคชเชียร์ มีห้องเก็บสินค้า มีจอ LED แสดงสินค้าหน้าร้าน หรือกล่องไฟเพื่อโฆษณาสินค้า และมีส่วนแสดงสินค้า ภายในร้าน เป็นต้น

จากนั้นปฏิบัติการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ กระบวนการนี้ต้องใช้ความละเอียดอ่อนอย่างยิ่ง หัวใจหลักที่สำคัญของกระบวนการนี้คือการร่างภาพ มินางศึกษาทางวิทยาศาสตร์และการแพทย์พบว่ามือคนเราเปรียบได้กับสมองส่วนที่สอง สมองใหญ่ของมนุษย์ที่ควบคุมการเคลื่อนไหวและความรู้สึกประสาทสัมผัสต่างๆ อยู่ที่มือและนิ้วมือ มีสัดส่วนคิดเป็นร้อยละ 30 ของการควบคุมส่วนอื่นๆ คนตาบอด จึงสามารถคลำตัวอักษรเบลล์ ซึ่งประกอบด้วยรูขนาดเล็กเรียงห่างกันไม่ถึง 1 มิลลิเมตรได้ พัฒนาการของสมองของเด็กจะอยู่ที่การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของมือ ซึ่งจะทำให้สมองสร้างเครือข่ายเส้นใย และจุดเชื่อมต่อและสร้างไขมันล้อมรอบเส้น ในสมอง หากนักออกแบบหมั่นสเก็ตร่างภาพด้วยมือบ่อยๆ จะเปรียบเสมือนครูที่สำคัญของนักออกแบบ และจะช่วยถ่ายทอดความรู้สึกออกไปเป็นรูปแบบของงาน ได้เป็นอย่างดี



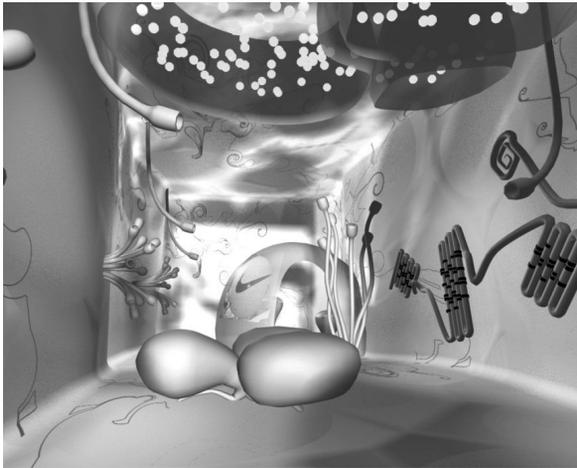
ภาพร่างงานออกแบบด้านบนและด้านหน้าร้าน



ภาพร่างงานออกแบบภายใน

อุปสรรคหนึ่งที่ขัดขวางการทำงานของนักออกแบบคือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดการกระบวนการนี้แทนมือ การวาดแบบขึ้นรูป 3 มิติทันที เท่ากับเป็นการขัดจังหวะหรือขัดขวางการทำงานของสมองไปด้วย เพราะการใช้งานของเมาท์และคีย์บอร์ดยังไม่สอดคล้องและสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ได้เท่ากับการวาดขีดเขียนดินสอลงบนกระดาษ ซึ่งมีน้ำหนักมือหนัก เบา และเส้นสาย

พริ้วไปตามอารมณ์ความรู้สึกที่นัยออกแบบต้องการสื่อสารประสบการณ์สุนทรีย์ยิ่งขึ้น มีข้อมูลหนึ่งแสดงถึงเด็กญี่ปุ่นมีทักษะในการใช้มือที่ดีมาก เพราะมีกิจกรรมการพับกระดาษ (Origami) ที่เป็นที่ยอมรับกันมากในญี่ปุ่น ดังนั้นการออกแบบที่สอดคล้องและส่งเสริมแรงบันดาลใจมากที่สุดจึงต้องใช้มือในการสเก็ต เส้นหยัก หนักเบา ความรู้สึกตกผลึกสำเร็จสมบูรณ์จะแจ่มชัดขึ้น จากนั้นจึงใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติสร้างต้นแบบร้านค้า เพอร์นิเจอร์และผลิตภัณฑ์ต่อมา ตกแต่งภาพต่อให้ได้ แสงสีและบรรยากาศที่สอดคล้องกับแนวความคิดที่สุด

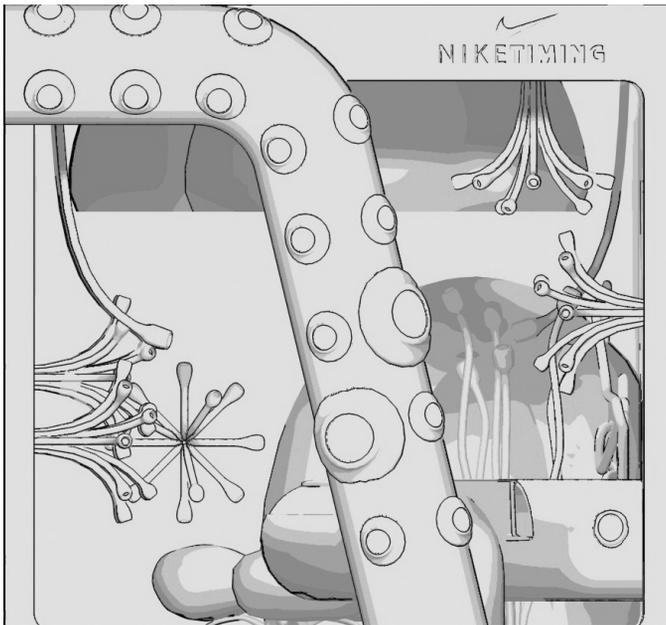


ภาพบรรยากาศ 3 มิติที่สอดคล้องกับ Mood & Tone

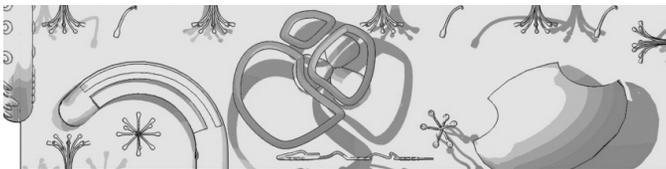


ภาพตกแต่งบรรยากาศ 3 มิติที่สอดคล้องกับ Mood & Tone ของร้านค้า

ผลงานออกแบบถือเป็นชิ้นงานปลายทางหรือ Out Put ที่ต้องสื่อสาร
 ตรรกะของภาพยนตร์และอารมณ์ความรู้สึกของชิ้นงานไปสู่ผู้บริโภค ก่อเป็นประสบการณ์
 สนุกรื่นขึ้นในใจ ให้ความรู้สึกร่วมกันมากที่สุด โดยศิลปะหน้าร้านวัสดุผลิตจาก
 Aluminum Composite ฝังจอ LED สีดำแทนลักษณะของเส้นเลือดดำ เคาะเตอร์
 ในร้านแทนเส้นเลือดแดง ศิลปะที่ผนังภายในร้านคล้ายรูขุมขน และองค์ประกอบอื่นๆ
 แทนลักษณะของอวัยวะต่างๆภายในร่างกายของยอดมนุษย์นั่นเอง



ภาพด้านหน้า



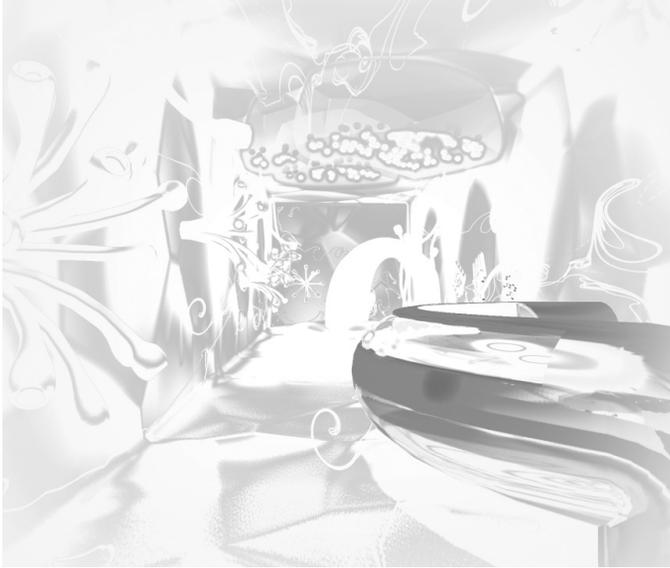
ภาพด้านบน



ภาพในร้าน



ภาพทดลองตกแต่งโทนเข้มให้ความรู้สึกอีกรูปแบบหนึ่ง



ภาพทดลองตกแต่งโทนอ่อนให้ความรู้สึกอีกรูปแบบหนึ่ง

ผลงานออกแบบชิ้นนี้ผู้เขียนต้องการสื่อสารข้อความสู่กลุ่มเป้าหมายว่า “นาฬิกาเราเป็นเซลล์ของยอดมนุษย์ ที่มีพลังงานคุณรุ่งอยู่ตลอดเวลา ใครซื่อนาฬิกาของเราไป เท่ากับได้ของแถมเป็นพลังกายและใจไปด้วย”

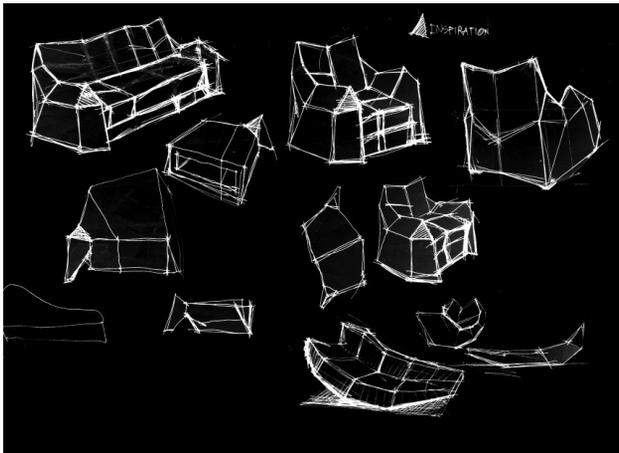
2. การออกแบบชุดเก้าอี้โซฟาได้แนวคิดและเส้นสายซิกแซกจากภาพยนตร์เรื่อง Bat Man

กรณีศึกษาการออกแบบจากยอดมนุษย์ในอีกแนวทางหนึ่ง ผู้เขียนเริ่มวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพและรูปแบบ Character ของตัวละคร Bat man ได้แนวความคิดดังต่อไปนี้ เส้นซิกแซกของตราสัญลักษณ์ (LOGO) มุมแหลมของหน้ากากและปีก ความแข็งแรงบึกบึน รูปแบบเหลี่ยมที่บตันมีน้ำหนักของรถ หนังสืดำของชุด สามารถนำมาออกแบบให้ผลิตภัณฑ์ของเรามี ลักษณะร่วมจากที่วิเคราะห์จาก Mood Board ได้



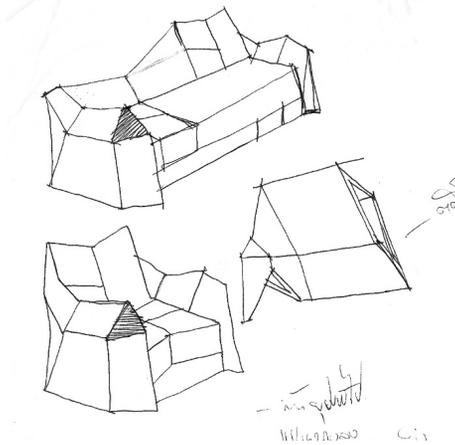
Mood Board เรื่อง Batman

นำแนวความคิดที่ได้จากการวิเคราะห์ Mood Board มาร่างแบบแนวความคิดโดยใช้เส้นซิกแซก สามเหลี่ยม ลักษณะที่บิดัน สร้างเป็นข้อกำหนดในการออกแบบและถ่ายทอดสู่การพัฒนาารูปแบบเฟอร์นิเจอร์

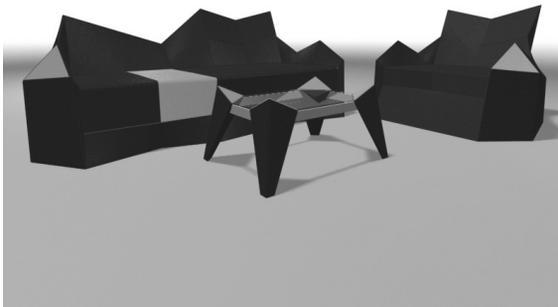


ภาพร่างรูปแบบของเฟอร์นิเจอร์

วาดแบบนำเสนอ จากนั้นเขียนแบบเทคนิคเพื่อการจัดสร้างต้นแบบต่อไป จากภาพจะเป็นรูปเก้าอี้โซฟาที่ใช้ทรงสี่เหลี่ยม อาจพัฒนาให้มีลักษณะ Asymmetry เพื่อลดความเบื่อหน่ายของผลิตภัณฑ์ได้ เช่น การใช้ Pattern ที่เย็บขนาดช่องไฟของหนังไม่เท่ากัน หรือในภาพโซฟาคู่ที่แฉงช่องที่นั่งไม่เท่ากันเป็น 2 ช่องครึ่งก็ได้ จากนั้นอาจปรับเปลี่ยนสีสันทันของผลิตภัณฑ์ให้เป็นสีอื่นต่อไปได้



พัฒนาแบบต่อยอดเป็นชุดโซฟาโดยต้องการให้มีรูปแบบ Asymmetry



การทดลองนำเสนอในรูปแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ



พัฒนารูปแบบให้สอดคล้องกับการผลิต



ภาพต้นแบบของเก้าอี้โซฟาเต็มตัว



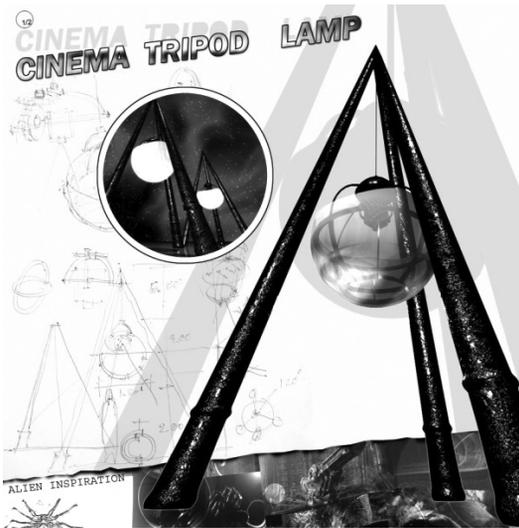
ภาพการใช้เก้าอี้เป็น Prop ในการถ่ายแบบเสื้อผ้าโดยรวีเทพ มุสิกะปาน

จะเห็นได้ว่ารูปแบบของเก้าอี้ที่ได้จะมีรูปทรงที่ดูมีพลัง เส้นสายซิกแซก ด้วยเส้นตรงคล้ายลักษณะของ Bat Man การนั่งลงบนโซฟานี้เท่ากับเป็นการนั่งลง ซบอกรหรือนั่งพิงไหล่ของ Bat Man ยามเหนื่อยล้าจากการทำงานในชีวิตประจำวัน โดยรูปแบบของเฟอร์นิเจอร์นี้ผู้ออกแบบสามารถพัฒนารูปแบบหรือต่อยอดเป็นเซตไปได้อีกมากมาย

ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๑ มกราคม-มิถุนายน ๒๕๖๐

3. การออกแบบโคมไฟในโรงพักคอยโรงภาพยนตร์ ได้แนวคิดจากภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน

จากภาพยนตร์เรื่องเอเลี่ยน หรือสิ่งมีชีวิตจากต่างดาว ได้ก่อให้เกิดจินตนาการกับผู้เขียนในหลากหลายรูปแบบ ในที่นี้ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดประสบการณ์สุนทรีย์จากภาพยนตร์มาสู่การออกแบบโคมไฟ ในรูปแบบที่มี 3 ขา ซึ่ง 3 ขานี้เป็นลักษณะของสัตว์ที่ไม่มีบนโลกมนุษย์ พื้นผิวทำจากการหล่อไฟเบอร์กลาสโดยผสมกับพลาสติกกรีซไคเลให้มีลักษณะ New Tech เกิดเป็นนวัตกรรมของวัสดุโดยต้องการให้มีพื้นผิวขรุขระแต่มันวาวในตัว ตลอดจนโคมไฟนี้มีรูปทรง 3 เหลี่ยมขนาดใหญ่คล้ายพีระมิด ซึ่งมีเรื่องราวตำนานเล่าขานไปต่างๆว่าองค์ความรู้การสร้างพีระมิดไม่ได้เกิดจากมนุษย์โลกแต่เกิดจากมนุษย์ต่างดาวสร้างขึ้น



ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติ แสดงการฉายโคมฉายภาพยนตร์การตกแต่งพื้นที่

จะเห็นได้ว่าการชมภาพยนตร์ก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรีย์ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ภาพยนตร์จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญของนักออกแบบ ที่จะก่อให้เกิดประสบการณ์ในระยะเวลาอันสั้น โดยภาพยนตร์เป็นแหล่งข้อมูลทุติยภูมิอันที่ทรงประสิทธิภาพ ที่ผ่านการวิเคราะห์ สังเคราะห์จากทีมงานสร้างภาพยนตร์มาแล้วเป็นอย่างดี ตลอดจนใช้ทุนสร้างสรรค์มหาศาล สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้นักออกแบบ และตระกะในงานออกแบบร่วมสมัยได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ความสามารถในการต่อยอดสร้างสรรค์แนวทาง ที่สอดคล้องกับข้อกำหนดและประเภทของงานออกแบบ เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องฝึกฝน ถือเป็นแหล่งข้อมูลที่มีต้นทุนต่ำแต่สร้างความต้องการออกแบบหรือ Passion และก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ Inspiration และก่อให้เกิดจินตนาการต่อผู้ออกแบบได้อย่างไม่สิ้นสุด วัฒนธรรมการออกแบบในหลายประเทศต่างให้ความสำคัญกับจินตนาการที่โลดแล่นในภาพยนตร์ เช่น งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ของ Vincent T Leman ชาวอเมริกันโดยออกแบบเฟอร์นิเจอร์ DUST ซึ่งมีรูปแบบเส้นสายที่ได้แนวความคิดมาจากภาพยนตร์การ์ตูน (Vincent T Leman, 2016) ที่มีลักษณะของเส้นสายที่โค้งมีชีวิตไม่หยุดนิ่ง ซึ่งมีกระบวนการทำงานคือ การร่างภาพซ้ำๆจนเกิดรูปร่างรูปทรงที่นักออกแบบพอใจ จึงนำภาพร่างนั้นมาเขียนแบบต่อ และใช้ไฟล์ส่งต่อไปสู่การผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ CNC อีกครั้งหนึ่ง



ภาพประกอบ DUST furniture
ที่มา Dustfurniture.com (2016)

และผลงาน playful handbags กระเป๋าถือรูปแบบต่างๆของ Kelcee Griffis ชาวอเมริกัน ที่ใช้แนวคิดเส้นสายลวงตาให้กระเป๋ามีลักษณะที่มองดูคล้ายภาพการ์ตูนลายเส้นเข้มหนที่มีลักษณะของภาพ 2 มิติ แทนรูปแบบทางกายภาพของจริง 3 มิติ (Kelcee Griffis, 2015) ซึ่งทั้งหมดนี้ได้แนวคิดจากภาพยนตร์เช่นเดียวกันโดยสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบที่มีแนวคิดรูปแบบมาก่อนประโยชน์ใช้สอย (function follow form)



ภาพประกอบ Playful Handbags ที่มา Mymodernmet.com(2015)

หรือในปากฝั่งตะวันออกยังสอดคล้องกับวัฒนธรรมการคุ้นกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แยกกันไม่ออก ของคนญี่ปุ่น โดยสามารถบูรณาการเส้นสาย และรูปลักษณะของตัวการ์ตูนและหุ่นยนต์ เข้ากับการใช้สอยต่างๆในวิถีชีวิตจริงได้อย่างกลมกลืนและมีชีวิตชีวา เช่น การออกแบบยานยนต์ทั้งรถยนต์ รถมอเตอร์ไซด์ ตลอดจนผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จนมีคำกล่าวที่ว่า “ถ้าเราเผากรุงโตเกียวเท่ากับเราได้เผาดินแดนศักดิ์สิทธิ์ของเซเลอร์มูนด้วย” จากคำกล่าวดังกล่าวทำให้เราเห็นภาพของการซ้อนทับกันอย่างแยกไม่ออกระหว่างโลกแห่งจินตนาการและชีวิตจริงของชาวญี่ปุ่น (Morinosuke Kawaguchi, 2554)

นักออกแบบจึงควรแบ่งเวลาและหาโอกาสไปชมภาพยนตร์ให้บ่อยขึ้น เมื่อประทับใจเรื่องใดให้เก็บเป็นฐานข้อมูลไว้ เพื่อสะสมเป็นคลังข้อมูลประสบการณ์สุนทรีย์ะ เมื่อใดมีโจทย์หรือหัวข้อที่สอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์ในเรื่องต่างๆ ที่สอดคล้องกับประสบการณ์สุนทรีย์ะที่ได้จากภาพยนตร์ นักออกแบบสามารถหยิบใช้ได้ทันทีในยามต้องการออกแบบ ทำให้เกิดผลงานออกแบบที่รวดเร็ว สวยงาม มี

ประสิทธิภาพและประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายในการทำวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (R&D) ได้อย่างมาก

เอกสารอ้างอิง

- อรัญญา วานิชกร. (2547) **แหล่งข้อมูลสำหรับความคิดสร้างสรรค์**.วารสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ
 โอเคเนชั่น.(2552) **ผัสสะ, อายุตนะ สืบค้น** 10 ธันวาคม 2559 จาก <http://www.oknation.net/blog/drpichai/2009/09/18/entry-1>
- Marvel.(2016). **Captain America : Civil War** สืบค้นสืบค้น 10 ธันวาคม 2559 จาก <http://marvel.com/captainamericapremiere#recent-switcher>
- Morinosuke Kawaguchi. (2554). **รถยนต์กับความฝันวัยเยาว์ที่กลายเป็นจริง. ซากุระกรรมศาสตร์. แพล** จาก Otaku De Onnanoko Na Kuni No Monozukuri. แพลโดย ดร.ปฐิมา สีนรุณิณโณ.กรุงเทพฯ. สำนักพิมพ์ ส.ส.ท.
- Kelcee Griffis (2015). **Playful Handbags Create Optical Illusions of Cartoon Drawings**. สืบค้น 10 ธันวาคม 2559 จาก <http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/jump-from-paper-cartoon-bags>
- Vincent T Leman.(2016). **DUST furniture**. สืบค้น 10 ธันวาคม 2559 จาก <https://dustfurniture.com>