

ขอแจ้งชี้การส่งบทความปรับแก้ไข รอบ Final ดังนี้

1. ท่านจะได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิประจำห้อง ผ่านระบบ <http://www.conference.ssru.ac.th/IRD-Conference2021> ตั้งแต่วันจันทร์ที่ 21 มิถุนายน 2564 เป็นต้นไป
2. ขอให้ผู้นำเสนอปรับแก้ตามผู้ทรงประจำห้อง และส่งปรับแก้เข้ามาที่ระบบ <http://www.conference.ssru.ac.th/IRD-Conference2021> ภายในวันอาทิตย์ที่ 27 มิถุนายน 2564

ทั้งนี้ หากบทความใดได้เฉพาะเอกสารแจ้งชี้การส่งบทความปรับแก้ไข รอบ Final นั้น ขอให้ปรับแก้จากผู้ทรงคุณวุฒิประจำห้องให้ข้อเสนอแนะในวันนำเสนอ และส่งกลับมายังในระบบให้ทันระยะเวลาที่กำหนด และขอความอนุเคราะห์ส่งไฟล์ที่แก้ไขกลับมาเป็นไฟล์ word เพื่อออกเล่ม Proceeding Online

ขอขอบคุณค่ะ

แบบฟอร์มข้อเสนอแนะของคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

บทความ/งานวิจัย สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ข้อบทความ การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว Cyberpunk

ชื่อผู้นำเสนอ คุณกาญจนาพร ศรีสม

รหัสบทความ IRD Conference2021 O 109

[illegible]

การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว Cyberpunk

กาญจนาพร ศรีสม¹

ธีรพงศ์ เสรีสำราญ²

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

email: tangkwasrisom@gmail.com¹, teerapong.se@ssru.ac.th²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ Cyberpunk กระบวนการทำงานภาพยนตร์แนว Cyberpunk เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาภาพยนตร์แนว Cyberpunk จำนวน 5 เรื่องได้แก่ Alita battle angel (2019), Ghost in the Shell (2017), Blade Runner (2017), Tron (1982) และ I, Robot (2004) ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการออกแบบงานสร้าง

ผลการวิจัยพบว่า มีการนำเอาแนวคิดการออกแบบเพื่อสร้างความสมจริงนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk ที่เป็นภาพยนตร์แห่งเทคโนโลยี โลกอนาคตที่มีการพัฒนาร่างกายมนุษย์กับเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาสังคมความเป็นอยู่อย่างก้าวหน้ากระโดด แต่ต้องไม่ลืมที่จะคำนึงถึงจิตใจมนุษย์ที่มีความอ่อนโยนมีความรักและจิตใจ จะต้องไม่พึ่งเทคโนโลยีจนลืมว่ามนุษย์ก็มีความคิด ความสามารถไม่ด้อยไปกว่าเทคโนโลยี แนวคิดการสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉาก เป็นอีกหนึ่งแนวคิดที่มีความสำคัญ เพราะเมื่อคนดูภาพยนตร์ย่อมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ เพื่อให้การออกแบบงานสร้างมีความสมบูรณ์ทางอารมณ์ ต้องไม่ละทิ้งส่วนประกอบทางศิลปะ (Elements of Art) ได้แก่ เส้น (Line) เส้นนำสายตาต่าง ๆ ที่เกิดได้ทั้งจากสิ่งก่อสร้าง หรือธรรมชาติสร้างขึ้น เส้นถือว่าเป็นอีกส่วนที่สำคัญในการจูงใจคนชมภาพยนตร์ให้จดจ่อที่ศิลปะภาพยนตร์ของเรา สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ หรืองานสร้างเกือบทุกชนิด สีสามารถบ่งบอกเอกลักษณ์ของสิ่งนั้น ๆ ได้ สีในภาพยนตร์ Cyberpunk ควรมีสี สีสแดง ฟ้ำ น้ำเงิน เขียว เหลือง ดำ เพื่อให้สะท้อนถึงสีแห่งยุคอนาคต , รูปร่างรูปทรง (Form & Shape) สามารถทำให้เกิดความแตกต่างทางการมองเห็นได้เป็นอย่างมาก รูปร่างและรูปทรงในภาพยนตร์ Cyberpunk ต้องมีความเหลี่ยม แแหลม คม เพื่อให้เห็นถึงความทันสมัย และโฉบเฉี่ยว ว่องไว เหมือนกับการพัฒนาเทคโนโลยี , พื้นผิว (Texture) มักปรากฏให้เห็นได้ง่ายในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ Cyberpunk อาจจะปรากฏที่ชุดของตัวละคร ที่มีพื้นผิวไม่เรียบเนียน เพราะร่างกายต้องประกอบไปด้วยชิ้นส่วนเทคโนโลยีประดิษฐ์ ที่นำมาเอื้อต่อการแทนที่ร่างกายส่วนที่สึกหรอ แนวคิดการออกแบบให้สวยงามใช้หลักการออกแบบ (Principle of Design) ได้แก่ เอกภาพ (Unity), ความกลมกลืน (Harmony), จุดสนใจ (Point of Interesting), การเน้น (Emphasis), สมดุล (Balance), จังหวะ (Rhythm), สัดส่วน (Proportion) องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk ก็จะทำให้ความแข็งของเทคโนโลยีนั้นมองมากขึ้น เนื่องจากผู้สร้างต้องสร้างความสมดุลให้กับภาพยนตร์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีให้สามารถกลมกลืน ได้สัดส่วนและไปด้วยกันได้

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, Cyberpunk, การออกแบบงานสร้าง

๗ Label - ๔. I. - นวตฤ. ๗ ๑๐๖๖๖ .

(๑ ๒๑๖๖๖ -
๗๖๖๖๖ .

Production design in Cyberpunk Films

Kanjanaporn Srisom¹

Teerapong Serisamran²

College of Communication Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

email: tangkwasrisom@gmail.com¹, teerapong.se@ssru.ac.th²

Abstract

This research aimed to study production design in Cyberpunk film, Cyberpunk film work process is qualitative research using 5 Cyberpunk film study methods: Alita battle angel (2019), Ghost in the Shell (2017), Blade Runner (2017), Tron (1982) and I, Robot (2004) within the conceptual framework of construction design theory.

The results of the research were as follows: Realism design concepts were applied to the design of Cyberpunk film-making that consists of technology and the future world with the development of the human body and science technology together. In order to achieve a leap forward social development but do not forget to take into account the human mind that is gentle, love and mind and must not rely on technology until forget that humans have ideas, talent is not inferior to technology. Concept of creating mood in scene composition is another important concept because when people watch films, they have the emotion of the film. To provide the design of the work with emotional integrity the Elements of Art must not be abandoned including the Line, the line of sight that can occur both from the building or naturally created Lines are another important part of motivating moviegoers to focus on our film art. Color is an essential element of art or almost any kind of creation. Colors can be unique in their identity. Colors in Cyberpunk films should be red, blue, green, yellow, black to reflect the future colors. Form & Shape can make a big difference in your vision. Forms and shapes in Cyberpunk films have to be sharp in order to be modern and as agile as technology developments. Textures are often easily seen in Cyberpunk films that may appear on a set of characters with an uneven surface, because the body must be composed of artificial technology parts that are conducted to replace the worn parts of the body. The concept of beautiful design: Principle of Design: Unity, Harmony, Point of Interesting, Emphasis, Balance, Rhythm, Proportion, all of these elements when applied to the production design of Cyberpunk films, will make the solidity of the technology more visually appealing. This is because the creators had to balance the human and technology films to be harmonious, be proportionate and go together.

Keywords: films, cyberpunk, production design

บทนำ

Production Design หรือ การออกแบบงานสร้าง เป็นกระบวนการทำงานที่มีบทบาทต่อภาพลักษณ์โดยรวมของภาพยนตร์ เป้าหมายของการออกแบบงานสร้าง มิติหนึ่งคือความสมจริง ถูกต้อง น่าเชื่อถือ รายละเอียดขององค์ประกอบต่างๆ ภายในบรรยากาศนั้นๆ จะมีผลต่อรูปร่างและประวัติของตัวละครขึ้นมา เช่น ลักษณะของสถาปัตยกรรม ข้าวของเครื่องใช้ พาหนะ เสื้อผ้า พืชพรรณ สภาพภูมิอากาศ ฯ ผู้ออกแบบงานสร้างจะต้องคัดเลือกองค์ประกอบอย่างมีเหตุผล ไม่ขัดต่อความเป็นไปได้

การออกแบบงานสร้างมีความสำคัญต่อการสร้างอารมณ์และบรรยากาศของหนัง เช่น ความโรแมนติก ความหวาดวิตก ความแห้งแล้ง ห่อเหี่ยว ลึกลับ ความสับสนวุ่นวาย ความรุนแรงก้าวร้าว ผู้ออกแบบงานสร้างจึงจำเป็นต้องตีความบทภาพยนตร์ให้ชัดเจนว่าหนังควรถูกห่อหุ้มไว้ด้วยอารมณ์และบรรยากาศใด

ภาพยนตร์แนว Cyberpunk เป็นหนึ่งในสไตล์ของภาพยนตร์ Sci Fi Neo Noir ภาพยนตร์ Cyberpunk นั้นมีเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวทั้ง โทน สี ฟอนต์ เทคโนโลยี ที่มีความดาร์ก ที่มีความไฮเทคโนโลยี วิถีชีวิตของผู้คนที่คุณภาพต่ำ ความเสื่อมโทรมของสภาพสังคม สภาพอากาศที่มีความเปียกชื้นติดกับแสงไฟนีออนผสมกับ Interface ยุค 80s-90s พื้นฐานแล้ว Cyberpunk เป็นการจินตนาการภาพในโลกอนาคตที่นวัตกรรมทางเทคโนโลยีก้าวล้ำถึงขีดสุด การปลูกถ่ายหรือตัดแปลงอวัยวะเทียมเพื่ออวัยวะร่างกายกลายเป็นเรื่องปกติ มียานพาหนะทันสมัยเดินทางได้ทั้งพื้นดินและอากาศ แต่กลับกัน ความเป็นอยู่ของผู้คนนั้นกลับไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกันแม้แต่น้อย รัฐบาลล้มเหลวในการปกครองบริหารหรือฉ้อราษฎร์บังหลวง บริษัทยักษ์ใหญ่เข้ามามีอำนาจเหนือชีวิตผู้คน เครือข่ายอาชญากรรมที่กดขี่คนหาเช้ากินค่ำในทุกะทองระแหง ความรุนแรงและการทำลายล้างกลายเป็นปกติในแต่ละวัน

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ Cyberpunk” เนื่องจากอยากที่จะศึกษาการออกแบบงานสร้าง กระบวนการทำงาน ภาพยนตร์แนว Cyberpunk เพื่อที่จะนำไปต่อยอดในการทำงานเป็นโปรดิวเซอร์ เพื่อคำนวณค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ตามความเหมาะสม และอยากที่จะผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่สามารถสะท้อนสังคมปัจจุบัน ผู้วิจัยอยากพัฒนาให้มีความรู้เกี่ยวกับแนวคิดการทำงานของโปรดิวเซอร์หลาย ๆ ท่าน เพื่อต่อยอดการทำงานในอนาคต ต้องการที่จะสร้างภาพยนตร์ให้สำเร็จและได้รับการยอมรับในสังคม สะท้อนให้สังคมได้เห็นถึงสังคมในปัจจุบันมากขึ้น รวมถึงอยากที่จะสร้างภาพยนตร์ให้สามารถเผยแพร่และทำรายได้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว Cyberpunk

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้วิธีการศึกษาโดยการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ Cyberpunk จำนวน 5 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ ได้รับรางวัลจากการประกวดในระดับนานาชาติ งานสร้างและงานออกแบบการสร้างของภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่น

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานของผู้ออกแบบงานสร้างแนว Cyberpunk ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ที่คัดเลือกมามีจำนวนทั้งหมด 5 เรื่อง ประกอบไปด้วย Tron (1982), I, Robot (2004), Ghost in the Shell (2017), Blade Runner (2017) และ Alita battle angel (2019)

แนวคิดการออกแบบงานสร้าง

การออกแบบงานสร้างมีความสำคัญต่อการสร้างอารมณ์และบรรยากาศของหนัง เช่น ความโรแมนติก ความหวาดวิตก ความแห้งแล้ง ท่อเหี่ยว สิ้นหวัง ความสับสนวุ่นวาย ความรุนแรงก้าวร้าว ผู้ออกแบบงานสร้างจึงจำเป็นต้องตีความบทภาพยนตร์ให้ชัดเจนว่าหนังควรถูกห่อหุ้มไว้ด้วยอารมณ์และบรรยากาศใด ที่สุดแล้วการออกแบบงานสร้างจะต้องมีความสวยงามในเชิงทัศนศิลป์ด้วย โดยมี Production Designer หรือ ผู้ออกแบบงานสร้างเป็นเสาหลักของงานออกแบบทั้งเรื่อง มีหน้าที่ตีความบทภาพยนตร์แล้ววางคาแรคเตอร์ของฉากแต่ละฉาก หาเอกลักษณ์ที่ไม่ซ้ำกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ไม่ทั้งมิติของความสมเหตุสมผล ผู้ออกแบบงานสร้างต้องมีความรู้ทางทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ สถาปัตยกรรม การตกแต่ง งานช่าง ภูมิทัศน์ พืชพรรณ แผ่น ความคิดเชิงสัญลักษณ์ ปรัชญา ฯ และสามารถถ่ายทอดไอเดียสู่ทีมงานคนอื่น ๆ ได้ อาจจะเป็นการวาดด้วยมือ หรือใช้โปรแกรม 3D นอกจากนี้ก็ต้องสามารถคำนวณงบประมาณได้

การออกแบบงานสร้าง เป็นการหาจุดร่วมที่ลงตัวของ ความสมจริง ได้อารมณ์ และมี ความสวยงาม การออกแบบและคัดเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในฉาก ต้องเริ่มจากการอ่านบทและทำความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง วิเคราะห์ออกมาเป็นประวัติของตัวละคร แล้วมองหาลักษณะประกอบที่จะมาใส่ไว้ในฉากให้สมจริง มีเหตุผลกับตัวละครนั้นๆ เช่น เพศ วัย ฐานะ อาชีพ รสนิยม โลฟิสต์ส ความใฝ่ฝัน ยุคสมัย ฤดูกาล ท้องถิ่น ภูมิประเทศ เป็นต้น จากนั้นจึงทำการออกแบบที่สื่ออารมณ์ออกมา โดยอารมณ์เกิดจากการใช้ส่วนประกอบทางศิลปะ (Elements of Art) ได้แก่ เส้น (Line), สี (Color), รูปร่างรูปทรง (Form&Shape), พื้นผิว (Texture) และนอกจากนี้ยังมีการใช้หลักของสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้างความงามให้เกิดขึ้นในการออกแบบโดยใช้หลักการออกแบบ (Principle of Design) ได้แก่ เอกภาพ (Unity), ความกลมกลืน (Harmony), จุดสนใจ (Point of Interesting), การเน้น (Emphasis), สมดุล (Balance), จังหวะ (Rhythm), สัดส่วน (Proportion)

ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง ‘การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว Cyberpunk’ ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ โดยทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 5 เรื่องได้แก่ Tron (1982), I, Robot (2004), Ghost in the Shell (2017), Blade Runner (2017) และ Alita battle angel (2019) ได้ผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง Tron (1982)

ผู้ออกแบบงานสร้างนำแนวคิดการสร้างโลกใหม่ของเกม ในนาม The Grid จากเรื่องราวของครอบครัวนักธุรกิจทำเกม ที่มีพ่อเป็นผู้สร้างโลกไว้ให้ลูกอย่างไม่ตั้งใจ ดังเรื่องราวในภาพยนตร์พ่อหายตัวไป จนถึงเวลาหนึ่งที่ลูกโตขึ้นและรู้ว่าพ่อที่หายไปนั้นเข้าไปอยู่ในเกม ดังเช่น ชีวิตมนุษย์ที่พ่อไปอยู่ในโลกใหม่ หรือแยกทางกับครอบครัวไปมีครอบครัวใหม่ เปรียบเสมือนอยู่คนละโลกกับลูก ที่เป็นความต่างระหว่างช่วงวัย

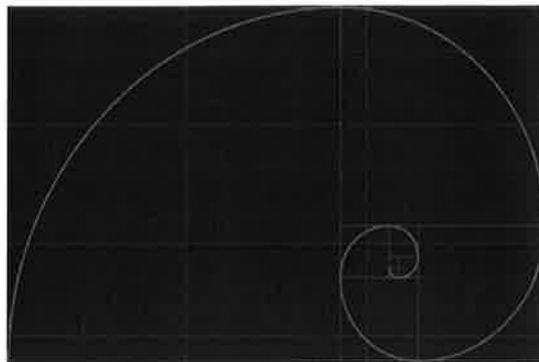
ผู้ออกแบบงานสร้างได้มีการสร้างโลกดิจิทัล 3 มิติ 2 มิติ ฉากที่มีความมืด แต่มีสีเส้นเรืองแสงของไฟสีฟ้า สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีเส้นเหล่านี้ทำให้ฉากมีความลึกลับ ในภาพยนตร์เรื่อง Tron มีการใช้เส้นจากการวาด 3 มิติ และ 2 มิติในการเล่าเรื่องราวในเกมให้ประกอบร่างกับตัวมนุษย์ที่เป็นตัวละครในเกมส์ไปด้วย เพื่อให้คนดูรู้สึกได้เป็นตัวละครและมีส่วนร่วมกับภาพยนตร์เช่นเดียวกับเวลาที่เล่นเกมและต้องการที่จะเลือกตัวละครในเกม



ภาพที่ 1 Tron (1982) แสดงการสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉาก

ที่มา : DrewboiX

นอกจากนี้ Tron ยังเป็นภาพยนตร์เรื่องแรก ๆ ที่มีการใช้ CG ในการเข้ามาช่วยให้การออกแบบงานให้มีความลื่นไหลมากขึ้น มีการผสมผสานระหว่างลายเส้น 3 มิติ 2 มิติ ให้กลมกลืนกับร่างกายของมนุษย์ มีการจัดวางสัดส่วนของรูปภาพตามทฤษฎีสัดส่วนทองคำหรือ Golden Ratio



ภาพที่ 2 ทฤษฎีสัดส่วนทองคำหรือ Golden Ratio

ที่มา : Sparkman (2016). FOTOFKA

2.ภาพยนตร์เรื่อง I, Robot (2004)

ผู้สร้างไอโรบอท ยังคงให้ความสำคัญกับมนุษย์แม้เทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาทกับสังคมแล้วก็ตาม เรื่องราวของบริษัท USR ที่ผลิตหุ่นยนต์ NS5 ขึ้นมาเพื่อขาย บริหารโดย ดร. อัลเฟรด เลนนิง โดยสร้างหุ่นยนต์ภายใต้กฎ 3ข้อ ที่ว่า หุ่นยนต์ต้องไม่ทำร้ายมนุษย์ละเว้นการกระทำที่จะทำให้มนุษย์ตกอยู่ในอันตราย ต้องเชื่อฟังคำสั่งมนุษย์เว้นแต่คำสั่งนั้นจะขัดกับข้อแรก และหุ่นยนต์ปกป้องตนเองได้ตราบเท่าที่การปกป้องตนเองไม่ขัดแย้งกับกฎข้อที่ 1และข้อ2 มีวัตถุประสงค์ในการสร้างหุ่นยนต์ขึ้นมาเพื่อช่วยเหลือมนุษย์ โดยหุ่นยนต์ 1 ตัวต่อมนุษย์ 5 คน

การสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉากใช้การผลิตหุ่นยนต์เป็นการพัฒนาแนวความคิดทางปัญญาแบบปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในการสั่งการให้หุ่นยนต์มีพฤติกรรมเหมือนมนุษย์ดังที่ขอนี้สามารถมีอารมณ์ความรู้สึกและการตัดสินใจเหมือนมนุษย์ได้ มีการใช้สีดำ เทา ขาว มีการเล่นแสงเงาเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่ง ความหนักแน่น ในด้านความงามของการออกแบบ ผู้ออกแบบสามารถทำให้เกิดความสมดุลได้ระหว่างหุ่นยนต์กับมนุษย์ ภาพยนตร์สื่อถึงการทำงานของหุ่นยนต์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะขอนี้ที่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมมนุษย์มีอารมณ์ความรู้สึกเหมือนมนุษย์ ใช้การติดต่อสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทั้งเรื่อง เป็นความสมดุลที่ดีในการอยู่ร่วมกันโดยไม่ให้เทคโนโลยีมากเกินไปจนจิตใจของมนุษย์



ภาพที่ 3 การสร้างอารมณ์ในฉากเรื่อง I, Robot (2004)

ที่มา : I, Robot (2004)

3. ภาพยนตร์เรื่อง Ghost in the Shell (2017)

การที่ไซบอร์กพยายามโยนหาอดีตกลับไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่ตัวเองจากมา มันจึงเป็นไซบอร์กในคราบมนุษย์นิยม และพยายามตอบคำถามการดำรงอยู่การเป็นไซบอร์ก ด้วยคุณค่าการเป็นมนุษย์ เทคโนโลยีจึงช่วยเพิ่มสมรรถภาพให้เก่งขึ้น หรือคนลอกคราบจากร่างกายที่เน่าสลายได้ย้ายจิตใจ สมอง ไปอยู่ในร่างกายใหม่ หรือที่เรียกว่า ไซบอร์ก เรื่องนี้กลับมาความเป็น Cyberpunk ที่โดดเด่น ในเรื่องสร้างเมืองและเทคโนโลยีที่มีความล้ำสมัยไปมากแต่จิตใจมนุษย์กลับวนกลับมาหาสิ่งที่ด้อยกว่า

ผู้สร้างองค์ประกอบฉากนำเทคโนโลยีเครื่องจักรและอาวุธขนาดใหญ่มาเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ใส่สีสันสีเรืองแสงให้เมืองเป็นโลกอนาคต มีการสัญจรที่ก้าวไกลกว่าการขยับย่นธรรมดา มีการใช้เส้นและเทคโนโลยีเพื่อเอื้อต่อการใช้งานของไซบอร์ก ทำให้รู้สึกถึงความล้ำโลกเทคโนโลยีเข้าถึงยากและมีโอกาสเกิดความผิดพลาดทางนวัตกรรมเพราะยังมีกลุ่มที่ขัดแย้งต่อกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างให้เห็นมุมของความมีมนุษยธรรมมากขึ้น การที่คนเรายังดำรงเผ่าพันธุ์มาจนถึงทุกวันนี้ได้ เป็นเพราะยังมีคนดีที่แข็งแกร่ง คอยช่วยเหลือเกื้อกูลคนที่อ่อนแอกว่าเอาไว้ ลุกขึ้นมาต่อต้านกับความไม่ถูกต้อง และเปิดโอกาสให้คนอื่นได้คิด ตัดสินใจ และเริ่มต้นใหม่อยู่เสมอ ถึงแม้ในเรื่องจะเป็นการต่อต้านเทคโนโลยีไซเบอร์แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ที่จะต้องยอมรับอยู่กับเทคโนโลยี เพราะ เทคโนโลยีก็สามารถทำให้เราพัฒนาได้อย่างก้าวกระโดด ทั้งนี้ยังสามารถสร้างความสมดุลให้กับความเก่าและความใหม่



ภาพที่ 4 การออกแบบให้สวยงามและสมจริง

ที่มา : ghost in the shell (2017)



ภาพที่ 5 สื่ออารมณ์โดยใช้สีและรูปร่าง

ที่มา : ghost in the shell (2017)

4.ภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner (2017)

ผู้คิดสร้างมาด้วยการสำรวจตรวจสอบความเป็นมนุษย์ หากจำกัดความว่ามนุษย์คืออะไรตลอดทั้งเรื่องมนุษย์กำลังจะไล่ล่าสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาให้เป็นทาส ทำงานอยู่ไหนนอกโลกแต่ให้ค่าพวกมันเป็นแค่เครื่องจักรกลเท่านั้น พอหมดค่าก็กำจัดทิ้ง ดังเช่นเรพลีแคนท์ทั้ง 4 คน แต่เราจะเห็นว่า เครื่องจักรเหล่านี้กลับมีอารมณ์ที่ซับซ้อนไม่ต่างจากมนุษย์ ความเห็นอกเห็นใจระหว่างพวกพ้องเดียวกัน ให้ความสำคัญกับภาพถ่าย บทกวี การตั้งคำถามต่อการดำรงอยู่ของตัวเอง และสุดท้ายคือการกลัวความตาย เปรียบเทียบกับมนุษย์เรา

การสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉากมีการแสดงออกอย่างชัดเจนทางสีหน้าและแววตาของไซบอร์ก มีสีฟ้า น้ำเงิน ขาว ดำ แดง ที่เกิดจากการจัดไฟเพื่อให้สื่ออารมณ์ของทางภาพเฟรมต่อเฟรม ให้เรารู้ได้ถึงความรู้สึก อารมณ์ของตัวละคร และยังคงมีการใช้เส้นตรงมาสร้างเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมในแต่ละองค์ประกอบของสิ่งก่อสร้างเพื่อให้เห็นถึงความทันสมัย c) และได้มีการออกแบบให้มีความงามโดย ผู้สร้างแสดงให้เห็นถึงมนุษย์เห็นว่านอกโลกมันพิศวง แต่แท้จริงแล้วเป็นเพียงการอุปมาขึ้นมาให้มนุษย์หลงเชื่อ และลุ่มหลงไปกับนอกโลกที่ไม่มีวันมองเห็น มีการสร้างจุดสนใจให้ทุกตัวละครมีความโดดเด่นด้วยการเล่นแสงสี การแต่งตัวเพื่อให้กลมกลืนกับโลกเทคโนโลยี



ภาพที่ 6 การออกแบบให้สวยงามและชวนหลงใหล

ที่มา : Blade Runner (2017)

5. ภาพยนตร์เรื่อง Alita battle angel (2019)

แนวคิดทฤษฎีความจริง ผู้ออกแบบงานสร้างนำแนวคิดเกี่ยวกับ ไซบอร์ก คือการที่มนุษย์กับจักรกลพัฒนาไปพร้อมกันในร่างเดียว และยังมีภาพลักษณะในเรื่องของการเปลี่ยนถ่ายอวัยวะในทางการแพทย์ สิ่งที่เราเห็นในหนังมีการพัฒนาก้าวหน้าถึงขั้นไซบอร์กมีความเป็นมนุษย์เพียงแต่สมองเท่านั้น แต่เหนือสิ่งอื่นใดก็ยังคงสะท้อนความเป็นมนุษย์ลงไปในเรื่องราว ที่แม้มนุษย์จะถูกดัดแปลงสภาพภายนอกแต่ภายในจิตใจมนุษย์ทุกคนย่อมมีเป้าหมาย ความใฝ่ฝัน ก็เลิสความอยากเอาชนะ ที่สะท้อนออกมาในรูปแบบความฝันของ Alita เธอรู้ว่าเป้าหมายของเธอก็คือ การขึ้นไปบนเมืองลอยฟ้าเพื่อกำจัดผู้บง

การ ซึ่งเมืองลอยฟ้านี้เป็นเหมือนยูโทเปียที่คนบนโลกปรารถนาจะขึ้นไปอยู่ และหนึ่งในหนทางที่จะได้ขึ้นไปก็คือ การเป็นผู้ชนะในเกมส์ มอเตอร์บอล ซึ่งอลิตากำลังแข่งด้วย ซึ่งบ่งบอกให้เห็นถึงแนวคิดความเป็นหนึ่งในโลกอนาคตที่เทคโนโลยีก้าวกระโดดไปไกล แต่มนุษย์ก็คือมนุษย์

การสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบมีการสร้างโลกใหม่ที่แวดล้อมไปด้วยไซบอร์กและเทคโนโลยีที่ทันสมัย แต่ยังคงหลงเหลือความล้าสมัยด้วยโครงสร้างตึกเก่าของชนชั้นธรรมดา มีการใช้องค์ประกอบอาคารที่มีอิทธิพลเรียงราย และยังใช้ประตูเหล็กเก่าเช่นเดียวรากับปัจจุบัน ดังนั้น หนึ่งเรื่อง Alita จึงเป็นอีกเรื่องที่เห็นความต่างของชนชั้นได้อย่างชัดเจน

ไซบอร์กมีพื้นผิวที่ประกอบไปด้วยเหล็ก โลหะเหล่านี้เกิดจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์โดยนำเหล็กโลหะมาแทนที่ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายที่มีการสึกหรอ เพื่อให้เกิดความแข็งแรง ทนทาน มีประสิทธิภาพเหนือมนุษย์ ทำให้รู้สึกว่าโลกที่ถูกพัฒนาไปด้วยเทคโนโลยีมีความแข็งแกร่งของโครงสร้างแต่ยังคงมีความอ่อนโยนจากจิตใจของมนุษย์อยู่ ในการออกแบบให้เกิดความงาม ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ดัดแปลงเนื้อหาของมังงะต้นฉบับ ที่เต็มไปด้วยความรุนแรงเลือดสาด แต่หนังถูกกำหนดให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดความสวยงามไม่รุนแรงจนเกินไป ผู้ที่มีอายุน้อยสามารถดูได้ด้วย จึงได้มีการเปลี่ยนสีเลือดเป็นสีน้ำเงินแทน ซึ่งโดยทั่วไป เลือดสีน้ำเงิน ยังเป็นความหมายแฝงถึงความสูงศักดิ์อีกด้วย



ภาพที่ 7 แสดงอารมณ์ในองค์ประกอบฉาก

ที่มา : Robert Horton . Washington : Everett Herald and Sound Publishing , Inc

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว cyberpunk มีการออกแบบงานสร้างเพื่อสร้างความสมจริง มีการออกแบบงานสร้างเพื่อสื่ออารมณ์จากการใช้ส่วนประกอบทางศิลปะ (Elements of Art) และมีการใช้หลักสุนทรียศาสตร์เพื่อสร้างความงามให้เกิดขึ้นในการออกแบบโดยใช้หลักการออกแบบ (Principle of Design) นำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการออกแบบงานสร้างในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk เพื่อให้องค์ประกอบรวมของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ ครบถ้วน มีหลาย ๆ องค์รวมที่ประกอบกันแล้วทำให้ภาพยนตร์น่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้ชมรวมถึงยังสามารถต่อยอดงานเพื่อสร้างรายได้จากความคิดสร้างสรรค์ของการออกแบบงานสร้างได้อีกด้วย

แนวคิดการออกแบบเพื่อสร้างความสมจริง มีการออกแบบและคัดเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในฉาก วิเคราะห์ออกมาเป็นประวัติของตัวละคร แล้วมองหาองค์ประกอบที่จะมาใส่ไว้ในฉากให้สมจริง มีเหตุผลกับตัวละครนั้น ๆ เช่น ลักษณะทางเพศ ความเป็นอยู่ ภูมิสำเนา สภาพอากาศโดยรวม ทั้งนี้กระบวนการ ออกแบบเพื่อสร้างความสมจริง เป็นขั้นตอนที่ค่อนข้างสำคัญ เพราะหากออกแบบงานสร้างมาแล้วไม่มีความสมจริงจะเกิดความไม่น่ามอง และเกิดการตั้งคำถามกับความ เป็นจริงที่เป็นอยู่ รวมถึงความเป็นจริงตามประวัติศาสตร์ที่กล่าวขานกันมา มีการนำเอาแนวคิดการออกแบบเพื่อสร้างความสมจริงนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk ที่เป็นภาพยนตร์แห่งเทคโนโลยี โลกอนาคตที่มีการพัฒนาร่างกายมนุษย์กับเทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดการพัฒนาสังคมความเป็นอยู่อย่างก้าวกระโดด แต่

ต้องไม่ลืมที่จะคำนึงถึงจิตใจมนุษย์ที่มีความอ่อนโยนมีความรักและจิตใจ จะต้องไม่พึ่งเทคโนโลยีจนลืมว่ามนุษย์ก็มีความคิดความสามารถไม่ด้อยไปกว่าเทคโนโลยี แนวคิดการสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉาก เป็นอีกหนึ่งแนวคิดที่มีความสำคัญ เพราะเมื่อคนดูภาพยนตร์ย่อมมีอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ เพื่อให้การออกแบบงานสร้างมีความสมบูรณ์ทางอารมณ์ ต้องไม่ละทิ้งส่วนประกอบทางศิลปะ (Elements of Art) ได้แก่ เส้น (Line) เส้นนำสายตาต่าง ๆ ที่เกิดได้ทั้งจากสิ่งก่อสร้าง หรือธรรมชาติสร้างขึ้น เส้นถือว่าเป็นอีกส่วนที่สำคัญในการจูงใจคนชมภาพยนตร์ให้จดจ่อที่ศิลปะภาพยนตร์ของเรา สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ หรืองานสร้างเกือบทุกชนิด สีสามารถบ่งบอกเอกลักษณ์ของสิ่งนั้น ๆ ได้ สีในภาพยนตร์ Cyberpunk ควรมีสี สีส้ม สีส้มแดง ฟ้าม่วง น้ำเงิน เขียว เหลือง ดำ เพื่อให้สะท้อนถึงสีแห่งยุคอนาคต , รูปร่างรูปทรง (Form & Shape) สามารถทำให้เกิดความแตกต่างทางการมองเห็นได้เป็นอย่างมาก รูปร่างและรูปทรงในภาพยนตร์ Cyberpunk ต้องมีความเหลี่ยม แทลม คม เพื่อให้เห็นถึงความทันสมัย และโฉบเฉี่ยว ว่องไว เหมือนกับการพัฒนาเทคโนโลยี , พื้นผิว (Texture) มักปรากฏให้เห็นได้ง่ายในภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ Cyberpunk อาจจะปรากฏที่ชุดของตัวละคร ที่มีพื้นผิวไม่เรียบเนียน เพราะร่างกายต้องประกอบไปด้วยชิ้นส่วนเทคโนโลยีประดิษฐ์ ที่นำมาเชื่อมต่อการแทนที่ร่างกายส่วนที่สึกหรอ แนวคิดการออกแบบให้สวยงามใช้หลักการออกแบบ (Principle of Design) ได้แก่ เอกภาพ(Unity), ความกลมกลืน(Harmony), จุดสนใจ(Point of Interest), การเน้น(Emphasis), สมดุล(Balance), จังหวะ(Rhythm), สัดส่วน(Proportion) องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้เมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk ก็จะทำให้ความแข็งแรงของเทคโนโลยีนำมาองมากขึ้น เนื่องจากผู้สร้างต้องสร้างความสมดุลให้กับภาพยนตร์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีให้สามารถกลมกลืน ได้สัดส่วนและไปด้วยกันได้

ในการวิจัยภาพยนตร์ 5 เรื่อง Tron (1982), I, Robot (2004) , Ghost in the Shell (2017) , Blade Runner (2017) , Alita battle angel (2019) ทั้ง 5 เรื่องนี้มีความคล้ายคลึงกันที่ตรงตามนิยามของภาพยนตร์ Cyberpunk คือโลกที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า แต่จิตใจมนุษย์ยังเท่าเดิมหรือด้อยลง มีการใช้แนวคิดการสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉากอย่างเห็นได้ชัด จากรูปทรงของที่อยู่อาศัย และสีส่วนใหญ่ Cyberpunk เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทต่อสังคมและมนุษย์ ท้ายที่สุดนี้ผลการวิจัยค่อนข้างสมบูรณ์และเป็นไปตามสมมติฐานของการทำวิจัย ได้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ แนวคิดทฤษฎีความสมจริง แนวคิดการสร้างอารมณ์ในองค์ประกอบฉาก แนวคิดการออกแบบให้สวยงาม ที่จะไปต่อยอดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk ให้เกิดความสมบูรณ์มากที่สุด และนอกเหนือจากนี้ยังได้เรียนรู้การศึกษาค้นคว้าการทำวิจัยอย่างเป็นขั้นเป็นตอนและหาข้อมูลให้เกิดประโยชน์สูงสุด

ข้อเสนอแนะ

การศึกษาด้านการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว cyberpunk สามารถต่อยอดเพื่อไปศึกษาต่อในมิติอื่น ๆ ได้ อาทิ การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนว cyberpunk จากประเทศต่าง ๆ เพื่อศึกษาการออกแบบงานสร้างที่มีความสัมพันธ์กับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองของแต่ละประเทศ รวมไปถึงการศึกษางานประกอบทางภาพยนตร์ในด้านอื่น ๆ ของภาพยนตร์แนว cyberpunk อาทิ การออกแบบแสง การกำกับภาพ การออกแบบเสียง การตัดต่อ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- เชมพัทธ์ พัชรวิชัย. (2011). ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย.วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สจล.,12(1)
- ณัชพล บุญประเสริฐกิจ. (2550). มนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ของวิลเลียม กิบสัน.
วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณัฐพล วงษ์ชื่น. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ชุดแอนดรอย์ของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
แนวสยองขวัญ. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต,จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Ashitastudio (2007).Production Design การออกแบบงานสร้าง ตอนที่ 1. Retrieved Feb 28, 2021, from
<http://oknation.nationtv.tv/blog/ashitastudio/2011/12/19/entry-2>
- Sapnirund, T.(2018). The Study of development and significance of media design in still photograph
and video which effects the society. Journal of New Media and Social Science, 2(1), 10-13.