“เดี๋ยวนี้พอใคร ๆ จับคอมพิวเตอร์ได้หน่อย รู้เรื่องเทคโนโลยีพอได้บ้าง ก็บอกว่าตัวเองเป็นนักออกแบบแล้ว”

เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี
GM และ Production Director
บริษัท Imagimax Animation & Design Studio

Guru Talk เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี

บริษัท Imagimax Animation & Design Studio ถือว่าเป็นผู้นำทางด้านดิจิทัลมีเดีย ที่ผลิตงานหลากหลายแขนง ทั้งงานออกแบบกราฟิก, Animation, 2D Illustration, การสร้างเกม และสื่อดิจิทัลสำหรับงานนิทรรศการ ซึ่งถือว่าเป็นมืออาชีพในวงการสื่อดิจิทัลในเมืองไทยก็ว่าได้

“ผลงานที่เป็นที่รู้จัก อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง อุกกาบาตขุนแผน ดงพญาไฟ พรางชมพู มหัศจรรย์พันธุ์...รักเยาวราช คนสั่งผี ผีช่องแอร์ คนเล่นของ”

ทางคณะดิจิทัลมีเดีย หรือก่อนหน้านี้เป็นเพียงสาขาดิจิทัลอาร์ตส์ ในคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับการสนับสนุนจาก คุณแนท หรือ คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ผู้บริหารของบริษัท Imagimax ที่เป็นอาจารย์พิเศษให้กับสาขาและคณะมาจนถึงปัจจุบัน

“ถ้าถามว่าอะไรคือแรงใจให้มาทำอาชีพนี้ ผมคิดว่ารักในการ์ตูน แล้วก็ชอบในเรื่องเทคโนโลยีที่มันท้าทาย ต้องใช้ฝีมือตัวเอง ถ้าเราไม่ทำของเราขึ้นมาเองเราก็ไม่รู้จะไปพึ่งใครเพราะยังไม่มีใครทำ ก็เลยคุย ๆ กันได้ทีมมา 2 -3 คน ซึ่งเข้าขากันได้ดี เป็นรุ่นพี่ที่ลาดกระบัง คุณศักดิ์ศิริ และคุณศิริศักดิ์ คือจริง ๆ แล้วเขา 2 คนชอบทำหนัง แต่ผมชอบทำการ์ตูน สมัยก่อนก็เริ่มดูหนังเอฟเฟคท์เยอะ ๆ อย่างหนังที่ผมประทับใจที่สุดอาจจะไม่ใช่หนังที่รุ่นน้องรู้จักก็ได้ เช่น Tron เป็นหนังสมัยก่อนที่คนเข้าไปอยู่ในตู้เกมส์ ไม่น่าจะต่ำกว่า 30 ปีที่แล้ว แล้วก็ดู Star War, Toy Story ตอนเด็ก ๆ ผมก็ชอบอะไรประมาณนี้ ตอนสมัยเรียนอยู่ที่ต่างประเทศก็ Jurassic Park ดูแล้วตระการตามาก ก็เลยคิดว่าเข้าทางตอนนั้นก็ไปเรียนสาขาออกแบบตกแต่งภายใน แต่ที่นั่นดังเรื่องคอมพิวเตอร์กราฟิกมาก จึงขอลงวิชาเลือกเกือบทั้งหมดเป็นคอมพิวเตอร์กราฟิก”

“หน้าที่รับผิดชอบ คือ ทำเกือบหมดเลย เพราะงานที่นี่เป็นงานแบบโปรดักชั่น ในส่วนที่พี่รับผิดชอบคือ General Manager ดูแลเรื่องทั่วไป และ Production Director ซึ่งเป็นที่ปรึกษาทั้งทีม 3D Animation, Visual Effects, Graphic & Multimedia, Game จนกระทั่งรับสมัครพนักงาน และสัมภาษณ์งานเองด้วย เราอยากได้พนักงานที่คุยกันเข้าใจทำงานได้จริง ทำแล้วต้องใจสู้ มีความสามารถที่เรียนคอมพิวเตอร์ได้เพราะส่วนใหญ่จบสถาปนิก ศิลปกรรม หรือวิจิตรศิลป์กันทั้งนั้น เรามาเปลี่ยนให้เข้าใจแอนิเมชัน แต่มันอยู่ที่ใจเขาสู้รึเปล่า บางทีทำกันทั้งวันทั้งคืน”

“ผมเข้ามาเป็นอาจารย์พิเศษตั้งแต่คณะดิจิทัลมีเดียยังเริ่มเป็นสาขาใหม่ ๆ โดยรู้จักกับ ดร.กมล (คณบดี) ซึ่งสมัยนั้นเป็นหัวหน้าสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ ช่วยคิดวางโครงสร้างและออกแบบโปรแกรมการสอนให้กับคณะด้วย สิ่งหนึ่งที่มาช่วยตรงนี้ เพราะตัวผมเองและทางบริษัทเห็นว่านี่คือโอกาสที่เราจะได้ผลิตบุคลากรด้วยตัวเราเอง เอาประสบการณ์จริงที่เราได้เจอในการทำงานมาใช้สอนนักศึกษา เน้นจุดเด่นและลดจุดด้อยของสายอาชีพนี้ นอกจากที่เราจะเป็นผู้ให้แล้ว ทางนักศึกษาเองเขาก็ได้ให้เรากลับด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของคำถามต่าง ๆ จากพวกเขา ที่เราต้องหาคำตอบให้ได้ตลอดเวลา ทำให้เราเองไม่หยุดนิ่ง การหาตัวอย่างงานดี ๆ มาให้พวกเขาได้เป็นแรงบันดาลใจ หรือเรื่องการก่อตั้ง SDM Design Center ที่ผมเองก็จะป้อนงานนอกมาให้พวกเขาได้เป็นแบบฝึกหัด ที่ต้องทำงานร่วมกับคนในวงการที่เป็นมืออาชีพจริง ๆ และ ลูกค้าจริง ผมว่านี่เป็นประโยชน์มาก ๆ กับนักศึกษาที่นี่”

“ผมว่าอนาคตของคณะดิจิทัลมีเดียยังไปได้อีกไกลครับ เพราะถือได้ว่ามหาลัยศรีปทุมเป็นมหาวิทยาลัยแรก ๆ เลยที่มีคณะแบบนี้ ในขณะที่บางแห่งจะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของคณะนิเทศฯ หรืออยู่ในคณะวิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์ คนที่จบออกมาคุณภาพที่ได้ก็ต่างกัน ผมไม่ได้บอกว่าใครแย่กว่าใคร แต่ของที่นี่คือตรงจุดกว่าเท่านั้น”

“เดี๋ยวนี้พอใคร ๆ จับคอมพิวเตอร์ได้หน่อย รู้เรื่องเทคโนโลยีพอได้บ้าง ก็บอกว่าตัวเองเป็นนักออกแบบแล้ว ความจริงมันอยู่ที่วิธีการคิดมากกว่า ใครจะเป็นตัวจริงตัวปลอม จุดสำคัญเลยอยู่ที่ ต้องรู้จักตัวเอง เคารพผู้อื่นและไม่โกหกตัวเอง ถึงจะเรียกได้ว่าเป็นตัวจริง เรื่องฝีมือฝึกฝนกันได้ เรื่องวิธีคิดเป็นเรื่องใหญ่กว่า”