

พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย  
ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563



นายณัฐสิทธิ์ ขจายศรีสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาโทสถาปัตยกรรม ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE DEVELOPMENT OF SPECIAL EFFECTS AND VISUAL EFFECTS IN THAI FILMS  
FROM 1927 TO 2020



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์
	ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
โดย	นายณัฐสิทธิ์ ขจายศรีสิทธิ์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภ้าวรรณ บุญนิมิตร

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภ้าวรรณ บุญนิมิตร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(ดร.วิกานดา พรหมขุนทอง)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ณัฐสิทธิ์ ขจายศรีสิทธิ์ : พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563. ( THE DEVELOPMENT OF SPECIAL EFFECTS AND VISUAL EFFECTS IN THAI FILMS FROM 1927 TO 2020) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.โสภณวรรณ บุญนิมิตร

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) อธิบายและวิเคราะห์พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าว และ 3) รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย และขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไปสู่มิติอื่น ๆ นอกเหนือจากขนบประวัติศาสตร์นิพนธ์ภาพยนตร์ไทยที่มีอยู่เดิม โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยเอกสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคลากรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 สามารถแบ่งออกเป็นเจ็ดยุคสมัย ได้แก่ 1) ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499) 2) ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514) 3) ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528) 4) ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536) 5) ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546) 6) ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554) และ 7) ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563) โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าวเจ็ดปัจจัย ได้แก่ 1) บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ 2) ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ 3) กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ 4) เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ 5) เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ 6) การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน และ 7) ภาวะเศรษฐกิจและสังคม

จากการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยแสดงให้เห็นว่า เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีพัฒนาการตามยุคสมัยและมีปัจจัยที่หลากหลาย โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาการมากที่สุดคือ "บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์" ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยได้แสดงศักยภาพในการพัฒนาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยอย่างมีคุณภาพ แต่ยังคงมีอุปสรรคมากมายที่สะสมจนกลายเป็นวงจรปัญหาที่ทำลายพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์  
ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต .....  
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....



# # 6184655728 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: development, special effects, visual effects, Thai film

Nuttasit Kajaisornsit : THE DEVELOPMENT OF SPECIAL EFFECTS AND VISUAL EFFECTS IN THAI FILMS FROM 1927 TO 2020. Advisor: Asst. Prof. SOPAWAN BOONNIMITRA, Ph.D.

This research is a qualitative study that uses a historical research method. The objectives of this research are to: 1) explain and analyze the development of special/visual effects in Thai films from 1927 to 2020 2) analyze the factors that are associated with the development and 3) compile the body of knowledge of special/visual effects in Thai films and expand the body of knowledge of Thai films beyond the traditional Thai film historiography. This research collected data from documentary research on Thai films and in-depth interviews with Thai film industry personnel.

The research findings showed that the development, considering the forms, technology and usage of special/visual effects in Thai films from 1927 to 2020, can be divided into seven eras: 1) Pioneer Era (1927–1956) 2) Growth Era (1957–1971) 3) Golden Era (1972–1985) 4) Integration Era (1986–1993) 5) Computer Era (1994–2003) 6) Transition Era (2004–2011) and 7) Innovation Era (2012–2020). There are seven factors that are associated with the development: 1) Film industry personnel 2) Readiness of filmmaking process 3) Film marketing strategy 4) Filmmaking and special/visual effects technology 5) Audience reception 6) Government and private sector support and 7) Economic and social situation.

The body of knowledge of the special/visual effects in Thai films showed that the special/visual effects in Thai films continue to develop throughout the ages depending on many factors, with the most important factor being "Film industry personnel". Thai filmmakers have shown the potential to develop high quality special/visual effects in Thai films, but there are still many obstacles that challenge the development of special/visual effects in Thai films.

Field of Study: Communication Arts Student's Signature .....

Academic Year: 2020 Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง "พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563" ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงด้วยดีจากความกรุณาของ ผศ. ดร.โสภ้าวรรณ บุญนิมิตร (ครูยู๋ย) อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความรู้และคำแนะนำผู้วิจัยตั้งแต่การศึกษาระดับปริญญาตรี และเป็นผู้ให้คำปรึกษาและให้การสนับสนุนผู้วิจัยตลอดการทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ผศ. ดร.สุภัญญา สมไพบูลย์ (ครูโอ) และ ดร.วิกานดา พรหมขุนทอง (ครูตาล) ที่ให้เกียรติเป็นประธานกรรมการและกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้ความรู้และคำแนะนำผู้วิจัยตลอดการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท และผู้วิจัยขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ให้คำแนะนำผู้วิจัยในงานเอกสารต่าง ๆ เกี่ยวกับวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณะกรรมการสถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ที่พิจารณาได้รับเลือกวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยให้ได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปีงบประมาณ 2564

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งเจ็ดท่าน อาจารย์สมโพธิ แสงเดือนฉาย, คุณลำเนาวิ สุตโต, คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, คุณชลิตา เอื้อบำรุงจิต, อาจารย์โตม สุขวงศ์, อาจารย์ ดร.ไกรวุฒิ จุลพงศธร และอาจารย์ประวิทย์ แต่งอักษร ที่ให้ความอนุเคราะห์และสละเวลาอันมีค่าในการให้สัมภาษณ์แก่ผู้วิจัย

ท่ามกลางสถานการณ์การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และสถานการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจที่ร้อนระอุทั่วโลก วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จไม่ได้เลยหากผู้วิจัยไม่ได้รับกำลังใจจากครอบครัวและเพื่อน ๆ ของผู้วิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณแม่เด่น คุณพ่อชาญ พี่ไไล และพี่มะลิ และผู้วิจัยขอขอบพระคุณเพื่อน ๆ เช่นต์คาเบรียล รุ่น 92, นิเทศฯ จุฬาฯ ป.ตรี รุ่น 49, นิเทศฯ จุฬาฯ ป.โท รุ่น 9 และรุ่นพี่รุ่นน้องคณะนิเทศฯ จุฬาฯ ที่คอยให้กำลังใจและสนับสนุนผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้โดยเสมอมา

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณจอร์จ ลูคัส ผู้สร้างจักรวาลภาพยนตร์ สตาร์ วอร์ส ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยหลงใหลในภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ดังนั้นแม้จะดูไม่เป็นทางการนัก แต่คงไม่มีคำกล่าวใดที่เหมาะสมในการปิดท้ายกิตติกรรมประกาศนี้ได้ดีกว่าประโยคคมตေးจากภาพยนตร์ชุด สตาร์ วอร์ส ที่ว่า "ขอพลังจงสถิตอยู่กับท่าน...ตลอดไป"

ณัฐสิทธิ์ ขยายศรีสิทธิ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหาคำวิจัย.....	8
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	9
ขอบเขตการวิจัย.....	9
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	10
นิยามศัพท์.....	10
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
1. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและนิยามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่ลื่นไหล.....	13
2. พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษจากยุคบุกเบิกสู่ยุคปัจจุบัน.....	16
ยุคบุกเบิกการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์.....	16
ยุคเริ่มต้นอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	19
ยุคภาพยนตร์โทคุซัทสึในประเทศญี่ปุ่น.....	21
ยุคภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา.....	23
ยุคการสร้างสรรค์เทคนิคการสร้างภาพพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์.....	25
ยุคการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีภาพยนตร์.....	27

3. กระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	30
การเล่นและทดลองเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	30
การทำทายข้อจำกัดของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	32
การวางแผนและกระบวนการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	33
4. บทบาทและการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์.....	35
การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเพื่อเสริมแต่งจินตนาการ.....	35
การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในรูปแบบที่มองไม่เห็น.....	37
การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเพื่อแก้ไขปัญหาในการสร้างภาพยนตร์.....	39
การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์นอกกระแสและภาพยนตร์สั้น.....	41
การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษนอกเหนือจากภาพยนตร์.....	42
5. อุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	43
สถานการณ์และอุปสรรคของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	43
การมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	47
ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมภาพยนตร์และอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	51
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยและเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	53
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย.....	54
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	58
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษาผู้ชมภาพยนตร์.....	59
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	61
แหล่งข้อมูล.....	61
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	62
การสุ่มตัวอย่าง.....	62
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	63
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	65

การนำเสนอข้อมูล .....	66
บทที่ 4 พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563.....	67
1. ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499/ค.ศ. 1927–1956).....	68
จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และ ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก .....	68
การบุกเบิกเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย .....	70
ผลงานภาพยนตร์โดย ชุนวิจิตรมาตรา และ การปฏิวัติสยาม พ.ศ. 2475.....	73
ภาพยนตร์ในช่วงระหว่างและในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง .....	76
ผลงานภาพยนตร์โดย มารุต (ทวี ณ บางช้าง) และ รัตน์ เปสตันยี .....	79
ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย .....	81
ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่หนึ่งที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ .....	82
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคบุกเบิก .....	84
2. ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514/ค.ศ. 1957–1971).....	84
ภาพยนตร์สงครามเรื่อง <i>ป้อมไชย, คีบบางระจัน และ พระลอ</i> .....	84
ภาพยนตร์แอ็กชันชุด <i>หนึ่งต่อเจ็ด</i> และ <i>อินทรีแดง</i> .....	85
ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง <i>แม่นาคพระโขนง</i> .....	89
ภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์แฟนตาซีในยุคที่สอง .....	89
งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษครั้งแรก .....	92
ผลงานภาพยนตร์โดย หม่อมเจ้าชาติตรีเฉลิม ยุคล .....	95
ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่สองที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ .....	96
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคเติบโต .....	97
3. ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528/ค.ศ. 1972–1985).....	97
ผลงานภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย และบริษัท ไชโยภาพยนตร์ .....	97
ภาพยนตร์สยองขวัญชุด <i>กระสือ</i> .....	108

ภาพยนตร์จากนวนิยายเรื่อง <i>คู่กรรม</i> .....	109
ผลงานภาพยนตร์แอ็กชันโดย ฉลอง ภักดีวิจิตร .....	111
การกลับมาของงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง.....	112
ผลงานภาพยนตร์ชุด <i>แม่น้ำคพระโขง</i> โดย เสน่ห์ โกมารชุน .....	113
ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย.....	114
งานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ.....	115
ภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง <i>นักเลงคอมพิวเตอร์</i> .....	116
ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่สามที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ .....	117
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุครุ่งเรือง.....	120
4. ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536/ค.ศ. 1986–1993).....	120
ผลงานภาพยนตร์โดย พันนา ฤทธิไกร .....	121
การบุกเบิกการถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องวิดีโอแอนะล็อก .....	122
ผลงานภาพยนตร์โดย ลำเนา สุโต .....	123
การกลับมาของรางวัลพระสุรัสวดี สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ .....	125
การจัดตั้งสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ และ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ .....	126
ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่สี่ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ .....	128
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคบูรณาการ .....	131
5. ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546/ค.ศ. 1994–2003).....	131
การบุกเบิกการใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในฉากภาพยนตร์.....	132
ภาพยนตร์แฟนตาซีเรื่อง <i>ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก</i> .....	133
งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 11 .....	134
ผลงานภาพยนตร์โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง .....	135
ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์เรื่อง <i>สุริโยไท</i> .....	136
ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย .....	138

ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่ห้าที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ..	139
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคคอมพิวเตอร์ .....	143
6. ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554/ค.ศ. 2004–2011) .....	144
การถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูง .....	144
ภาพยนตร์รีเมค (remake) และ ภาพยนตร์รีบูท (reboot) .....	146
เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่มองไม่เห็นในภาพยนตร์ไทย .....	148
ภาพยนตร์เรื่อง <i>ก้านกล้วย</i> และ การขยายตัวของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย .....	149
การจัดตั้ง สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย .....	151
ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ชุด <i>ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช</i> .....	152
ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่หกที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ..	153
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคเปลี่ยนผ่าน .....	157
7. ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020) .....	158
ภาพยนตร์ไทย 3D .....	158
งานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 29 และ รางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 22 .....	160
ภาพยนตร์สยองขวัญ-ตลกเรื่อง <i>พี่มาก..พระโขนง</i> .....	161
การถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวด .....	162
ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่เจ็ดที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ..	163
การระบาดของโรคโควิด-19 และ งานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29 .....	167
สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคนวัตกรรม .....	168
บทที่ 5 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ในภาพยนตร์ไทย ในช่วง	
พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 .....	169
ปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย .....	170
1. บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ .....	170
ความฝัน จินตนาการ และแรงบันดาลใจของผู้สร้างภาพยนตร์ .....	170

แนวคิดการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์.....	171
การเลือกรูปแบบของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในการสร้างภาพยนตร์.....	173
ความรู้และความสามารถด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษของผู้สร้างภาพยนตร์.....	175
2. ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์.....	177
การวางแผนและการจัดการงานสร้างภาพยนตร์.....	177
งบประมาณในการสร้างภาพยนตร์.....	178
ระยะเวลาในการสร้างภาพยนตร์.....	179
3. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์.....	180
การตลาดและการโฆษณาภาพยนตร์.....	180
การสร้างภาพยนตร์ชุดและการเล่าเรื่องข้ามสื่อ.....	181
ปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย.....	183
1. เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	183
เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์.....	183
เทคโนโลยีเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ.....	185
2. เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์.....	187
แนวภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมของผู้ชมภาพยนตร์.....	187
กระแสตอบรับด้านรายได้และคำวิจารณ์จากผู้ชมภาพยนตร์.....	188
3. การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน.....	191
นโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์โดยภาครัฐ.....	191
การผลักดันและการรวมตัวของบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์.....	194
การมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม.....	195
การร่วมมือและการร่วมทุนสร้างภาพยนตร์กับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศ.....	197
4. ภาวะเศรษฐกิจและสังคม.....	198
การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในประเทศไทย.....	199



สงครามโลกครั้งที่สอง .....	200
วิกฤตต้มยำกุ้ง .....	201
การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 .....	202
บทที่ 6 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย .....	204
สรุปพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย .....	204
1. ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499/ค.ศ. 1927–1956) .....	204
2. ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514/ค.ศ. 1957–1971) .....	205
3. ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528/ค.ศ. 1972–1985) .....	206
4. ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536/ค.ศ. 1986–1993) .....	206
5. ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546/ค.ศ. 1994–2003) .....	207
6. ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554/ค.ศ. 2004–2011) .....	207
7. ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020) .....	208
สรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย .....	209
สรุปปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการ .....	209
1. บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ .....	209
2. ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ .....	209
3. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ .....	210
สรุปปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการ .....	210
1. เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ .....	210
2. เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ .....	211
3. การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน .....	211
4. ภาวะเศรษฐกิจและสังคม .....	212
สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย .....	212
ตารางสรุปพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ยุคที่ 1 ถึง ยุคที่ 3 .....	214

ตารางสรุปพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ยุคที่ 4 ถึง ยุคที่ 7 .....	215
อภิปรายผลการวิจัย .....	216
สุนทรียศาสตร์และเอกลักษณ์ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย .....	216
ศักยภาพและอุปสรรคของอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในประเทศไทย .....	218
อนาคตของอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในประเทศไทย .....	220
ข้อจำกัดในการวิจัย .....	222
ข้อเสนอแนะ .....	222
บรรณานุกรม .....	223
ภาคผนวก .....	254
รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา .....	255
ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม .....	255
ภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยพบว่าหรือคาดว่าจะมีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ .....	260
ภาพผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์ .....	280
ประวัติผู้เขียน .....	290

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่มีประวัติศาสตร์ความเป็นมาอย่างยาวนานมากกว่าหนึ่งศตวรรษ นับตั้งแต่ เอ็ดเวิร์ด มายบริดจ์ (Eadweard Muybridge) ช่างภาพชาวอังกฤษ ได้คิดค้นวิธีบันทึกภาพ การเคลื่อนไหวของม้าในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 1878 (พ.ศ. 2421) โดยใช้กล้องถ่ายภาพนิ่ง 12 ตัวตั้ง เรียงกันเพื่อถ่ายภาพการควบของม้า เกิดเป็นภาพชุด *The Horse in Motion* (1878) และเทคนิคนี้ ได้กลายเป็นต้นกำเนิดแนวคิดของการถ่ายทำภาพยนตร์ (The Editors of TIME, 2019, p. 91)

หนึ่งทศวรรษต่อมา วันที่ 14 ตุลาคม ค.ศ. 1888 (พ.ศ. 2431) หลุยส์ เลอ แพร็งซ์ (Louis Le Prince) นักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศส ใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์เลนส์เดี่ยว (single-lens camera) ที่เขา ประดิษฐ์เอง ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องแรกของโลกความยาวสองวินาที ชื่อ *Roundhay Garden Scene* (1888) (Youngs, 2015) และในช่วงสามปีต่อมา ทอมัส เอดิสัน (Thomas Edison) และ วิลเลียม เคนเนดี ดิคสัน (William Kennedy Dickson) ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์ คิเนโตกราฟ (Kinetograph) และอุปกรณ์รับชมภาพยนตร์ผ่านช่องมองขนาดเล็ก คิเนโตสโคป (Kinetoscope) แต่ ทั่วอุปกรณ์สามารถรับชมภาพยนตร์ได้เพียงหนึ่งคนต่อหนึ่งเครื่องเท่านั้น (Rickitt, 2000, p. 10)

ออกุส และ หลุยส์ ลูมิแอร์ (Auguste and Louis Lumière) หรือเป็นที่รู้จักในชื่อ พี่น้องลูมิ แอร์ (Lumière brothers) ได้รับรู้ข่าวเกี่ยวกับอุปกรณ์คิเนโตสโคปจาก อ็องตวน ลูมิแอร์ (Antoine Lumière) ผู้เป็นบิดา พี่น้องลูมิแอร์จึงได้แรงบันดาลใจในประดิษฐ์เครื่องฉายภาพยนตร์บนจอภาพที่ สามารถรับชมโดยผู้คนจำนวนมาก เรียกว่า ซีเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ซึ่งคล้ายเครื่องฉาย ภาพยนตร์ในปัจจุบัน เมื่อสำเร็จ พี่น้องลูมิแอร์จึงมีแนวคิดออกฉายภาพยนตร์สู่สาธารณชน และทำ การออกฉายภาพยนตร์ครั้งแรกของโลกในวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 1895 (พ.ศ. 2438) ในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ซึ่งนำเสนอภาพยนตร์สั้นหลายเรื่องที่ทำชีวิตประจำวันของชาวฝรั่งเศส โดย ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ฉายในงานคือ *Workers Leaving the Lumière Factory* (1895) ทำให้ในวัน ดังกล่าวเป็นจุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์นับจากนั้นเป็นต้นมา (Martín, 2019)

ภายหลังการฉายภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิแอร์ ภาพยนตร์ได้พัฒนาทั้งในด้านเทคนิคการถ่ายทำและการเล่าเรื่อง โดยพัฒนาการที่สำคัญเกิดขึ้นในคริสต์ทศวรรษ 1900 (พ.ศ. 2443–2452) ฌอร์ฌ เมเลียส (Georges Méliès) นักมายากลชาวฝรั่งเศส ได้รับแรงบันดาลใจจากการฉายภาพยนตร์ของพี่น้องลูมิแอร์ จึงได้ทดลองสร้างภาพยนตร์ของตนเองโดยใช้ความรู้จากการแสดงมายากลมาประยุกต์ใช้เป็นเทคนิคต่าง ๆ ทั้งเทคนิคภาพลวงตา การซ้อนภาพ และการหยุดกลิ้ง ทำให้ภาพยนตร์ของเมเลียสสามารถนำเสนอเรื่องราวเหนือจริงอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขาคือ ภาพยนตร์เรื่อง *A Trip to the Moon* (1902) เป็นเรื่องราวของกลุ่มนักบินอวกาศที่เดินทางสู่ดวงจันทร์ด้วยกระสวยอวกาศที่ยิงออกจากปืนใหญ่ (Rickitt, 2000, pp. 12–13)

กลวิธีและเทคนิคทางภาพยนตร์เหล่านี้ที่เมเลียสใช้ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ เรียกว่า เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ (special effects/visual effects)

**เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ หรือ เทคนิคภาพพิเศษ** เป็นเทคนิคหนึ่งในกระบวนการสร้างและถ่ายทำภาพยนตร์ ที่ใช้กลวิธีต่าง ๆ ทำให้ภาพยนตร์สามารถนำเสนอภาพที่มีความอลังการเหนือจริง หรือเป็นไปไม่ได้ โดยในยุคปัจจุบันเทคนิคการสร้างภาพพิเศษแบ่งออกเป็นสองรูปแบบหลัก (Okun & Zwerman, 2010, p. 2) ได้แก่

1. **สเปเชียลเอฟเฟกต์ (special effects; SFX)** เป็นเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในช่วงระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ (production) เช่น เทคนิคในกล้อง (in-camera effects), เทคนิคกายภาพ (physical effects) เช่น ลม ฝน หิมะ น้ำ ควัน ไฟ และระเบิด, หุ่นยนต์บังคับ (animatronics) และสต็อปโมชัน (stop motion)
2. **วิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects; VFX)** เป็นเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production) เช่น การซ้อนภาพโครมาคีย์ (chroma key compositing), การวาดต่อเติมฉาก (matte painting) และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI)

จากแนวคิดริเริ่มการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ของเมเลียส ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในแนวคิดการสร้างภาพยนตร์อย่างมาก เพราะเทคนิคการสร้างภาพพิเศษสามารถหลายข้อจำกัดต่าง ๆ ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำเสนอเรื่องราวได้ตามจินตนาการ นำไปสู่การนำเสนอภาพยนตร์รูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน โดยหลังจากยุคของเมเลียสได้ปรากฏภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษและกลายเป็นภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงมาจนถึงปัจจุบัน

เมื่อแนวคิดการสร้างภาพยนตร์โดยใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเริ่มได้รับความนิยม ทำให้สถาบันศิลปะและวิทยาการภาพยนตร์ (Academy of Motion Picture Arts and Sciences; AMPAS) ของประเทศสหรัฐอเมริกา เห็นถึงความสำคัญของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ ทาง AMPAS จึงได้บรรจุรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมสาขาใหม่อย่างเป็นทางการในงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม อะแคเดมี่อะวอร์ด (Academy Award) หรือรางวัลออสการ์ (Oscar)<sup>1</sup> ครั้งที่ 12 (ค.ศ. 1940/พ.ศ. 2482)<sup>2</sup> ในชื่อสาขาสเปเชียลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Effects) และยังคงมีการมอบรางวัลนี้มาจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ในชื่อสาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects) (AMPAS, 2021)

การมอบรางวัลออสการ์ สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม อย่างเป็นทางการ เป็นเหตุการณ์สำคัญที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษอย่างมาก เพราะการมอบรางวัล เป็นเครื่องชี้วัดถึงความคิดสร้างสรรค์และความสำเร็จของภาพยนตร์ รวมถึงเป็นการส่งเสริมการรับรู้ต่ออุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ โดยรางวัลออสการ์เป็นงานประกาศผลรางวัลที่มีผู้รับชมมากที่สุดในโลก และผลรางวัลเป็นที่ยอมรับและเห็นพ้องต้องกันในอุตสาหกรรมภาพยนตร์สูงกว่ารางวัลภาพยนตร์อื่น ๆ รางวัลออสการ์จึงไม่ได้มีอิทธิพลเพียงแคภายในประเทศสหรัฐอเมริกา และยังมีอิทธิพลในระดับนานาชาติอีกด้วย (Simonton, 2004; Thorne & Otterson, 2020)

เทคนิคการสร้างภาพพิเศษมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง และมีเหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดเปลี่ยนของอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลของภาพยนตร์โทคุซัทสึ (Tokusatsu) ของประเทศญี่ปุ่น ที่เริ่มต้นจากภาพยนตร์ไคจู (Kaiju) หรือภาพยนตร์สัตว์ประหลาดยักษ์ เรื่อง *Godzilla* (1954) ไปจนถึงการเกิดแนวคิดภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ (blockbuster) ในประเทศสหรัฐอเมริกา เช่น *Jaws* (1975) และ *Star Wars* (1977) ที่นำไปสู่ความนิยมโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ที่มีโรงภาพยนตร์ย่อยหลายโรงที่เรียกว่า มัลติเพล็กซ์ (multiplex) ส่งผลให้เกิดการแข่งขันมากขึ้นในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และเมื่อภาพยนตร์มีความอลังการยิ่งใหญ่มากขึ้น ส่งผลให้มีภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย (Corliss, 2006; Ryusuke, 2014)

เมื่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษเจริญเติบโตขึ้น ทำให้มีหน่วยงานด้านสื่อภาพยนตร์ในประเทศอื่น ๆ นอกจากสหรัฐอเมริกาเห็นความสำคัญของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษมากขึ้นเช่นกัน เช่น สถาบันศิลปะภาพยนตร์และโทรทัศน์แห่งอังกฤษ (British Academy of

<sup>1</sup> นิยมเรียกในประเทศไทยว่า รางวัลตุ๊กตาทอง เนื่องจากลักษณะรางวัลเป็นรูปคนสีทอง

<sup>2</sup> ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการนับวันขึ้นปีใหม่ จากเดิมวันที่ 1 เมษายน เป็นวันที่ 1 มกราคม ใน พ.ศ. 2484 (ค.ศ. 1941) ดังนั้นการแปลง ค.ศ. เป็น พ.ศ. ก่อน ค.ศ. 1941 จึงตรงกับ พ.ศ. สองปี

Film and Television Arts; BAFTA) ได้บรรจุรางวัลภาพยนตร์แบฟตา (BAFTA Film Awards) สาขาพิเศษวิช่วลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Visual Effects) ใน ค.ศ. 1983 (พ.ศ. 2526) (BAFTA, n.d.-a) รวมไปถึงมีการก่อตั้งองค์กร วิช่วลเอฟเฟกต์ โซไซตี้ (Visual Effects Society; VES) ใน ค.ศ. 1997 (พ.ศ. 2540) ซึ่งเป็นการรวมตัวของผู้เชี่ยวชาญและบุคลากรด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษจากหลากหลายประเทศทั่วโลก (Visual Effects Society, 2007a)

การพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล (digital) ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1980 (พ.ศ. 2523–2532) ส่งผลให้พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์เติบโตอย่างก้าวกระโดด การสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์แบบดิจิทัล (digital visual effects; DVFX) และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) กลายเป็นเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่ได้รับความนิยมอย่างมาก ส่งผลให้มีการก่อตั้งบริษัทวิช่วลเอฟเฟกต์มากมายในหลายประเทศที่มาพร้อมกับการแข่งขันที่สูงขึ้นอย่างมหาศาลตั้งแต่ปลายคริสต์ทศวรรษ 1990 (พ.ศ. 2533–2542) เป็นต้นมา (Ebiri, 2018; Kaufman, 2019) และเมื่อเทคโนโลยีวิช่วลเอฟเฟกต์มีค่าใช้จ่ายน้อยลง ผู้สร้างภาพยนตร์นอกกระแสซึ่งมีทุนสร้างไม่สูงจึงสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีวิช่วลเอฟเฟกต์ได้อย่างสะดวกมากขึ้น รวมถึงภาพยนตร์สั้นของนิสิตนักศึกษาก็มีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์อย่างแพร่หลาย ซึ่งมีภาพยนตร์สั้นที่มีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์รวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชัน (animated film) จากผู้สร้างภาพยนตร์ทั่วโลกออกเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์มากมาย (TheCGBros, n.d.)

ในยุคปัจจุบัน นอกเหนือจากสื่อภาพยนตร์แล้ว เทคนิคการสร้างภาพพิเศษได้มีการประยุกต์ใช้ในสื่อหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นรายการโทรทัศน์ โฆษณา วิดีโอเกม อุปกรณ์ความเป็นจริงเสมือน (virtual reality; VR) เว็บไซต์ และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ทำให้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันอย่างกลมกลืน เช่น ในช่วงการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus disease 2019; COVID-19) ผู้คนจำนวนมากใช้แอปพลิเคชันในการสื่อสารหรือการประชุมทางไกลผ่านทางจอภาพ (video conference) โดยบางแอปพลิเคชันมีคุณสมบัติในการเปลี่ยนฉากพื้นหลังของผู้ใช้งานเป็นภาพต่าง ๆ ตามต้องการ (virtual background) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่พัฒนามาจากเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ที่เรียกว่าการซ้อนภาพโครมาคีย์ (chroma key compositing) (Srinivasan, 2020)

สำหรับประวัติศาสตร์การสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทย มีจุดเริ่มต้นใน พ.ศ. 2466 (ค.ศ. 1923) *นางสาวสุวรรณ* (2466) เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีการถ่ายทำในประเทศไทย (สยาม) กำกับภาพยนตร์โดย เฮนรี อเล็กซานเดอร์ แมกเร (Henry Alexander MacRae) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวแคนาดา ถ่ายทำโดยทีมงานจากประเทศสหรัฐอเมริกา และสี่ปีต่อมา ได้มีภาพยนตร์เรื่องแรกที่สร้าง

โดยทีมผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทยทั้งหมดคือ *โชคสองชั้น* (2470) กำกับภาพยนตร์โดย ชุนอนุรักษ์รัชการ (เปล่ง สุขวิริยะ) สร้างโดย กรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัท<sup>3</sup> (โดม สุขวงศ์, 2539, น. (11), 1)

ในด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีที่มาที่ไปไม่ชัดเจนนัก แต่ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยมีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม โดยผู้วิจัยสืบค้นพบภาพยนตร์สองเรื่อง เรื่องที่หนึ่ง *เทพธิดา* (2471) ซึ่งในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ไม่ปรากฏฟิล์มภาพยนตร์หลงเหลืออยู่ มีเพียงบทวิจารณ์จากหนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง ว่า “การถ่ายได้กระทำอย่างโลดโผนพิสดาร เช่น เทพธิดาเหาะเหิรเดินอยู่บนนภากาศ เป็นต้น” และเรื่องที่สอง *แสงมหาพินาศ* (2472) ซึ่งไม่ปรากฏฟิล์มภาพยนตร์หลงเหลืออยู่เช่นกัน มีบทวิจารณ์จากหนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง ว่า “ท่านจะต้องตั้งใจในเมื่อได้เห็นอิณินหารของ ‘แสงมหาพินาศ’ ที่สามารถทำลายเรือใหญ่ ๆ ในกลางมหาสมุทร และ ฯลฯ” (หนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง, 2471, 2472, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 26, 29)

จากข้อมูลที่ปรากฏ แสดงให้เห็นว่าเทคนิคการสร้างภาพพิเศษได้เข้ามามีบทบาทในภาพยนตร์ไทยมาอย่างยาวนาน แต่ทว่าภาพยนตร์ไทยในยุคสมัยแรกนั้นได้สูญหายไปเป็นจำนวนมาก จึงมีภาพยนตร์ไทยในช่วงก่อน พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) จำนวนไม่มากที่ยังหลงเหลือฟิล์มภาพยนตร์อยู่ และทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยยุคดังกล่าวมีไม่มากนัก (หอภาพยนตร์, 2557ค)

ภายหลังจากจุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสามทศวรรษต่อมา ราชวัลตูกิตาทอง<sup>4</sup> ซึ่งเป็นราชวัลภาพยนตร์รางวัลแรกของประเทศไทย (พุทธรพงษ์ เจียมรัตตัญญู, 2560) มีการมอบรางวัลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษเป็นครั้งแรกในงานประกาศผลรางวัลตูกิตาทอง ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2504/ค.ศ. 1961) ในชื่อรางวัลตูกิตาเงิน รางวัลพิเศษสำหรับผู้ถ่ายภาพเทคนิคยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ปานเทพ กุย์โกมุท จากผลงานภาพยนตร์เรื่อง *ยอดชายชาตรี* (2503) ซึ่งนำเสนอจากกุมารทองขยายร่างเป็นมนุษย์ยักษ์เพื่อไล่เหยียบกลุ่มโจรผู้ร้าย (ไทยบันเทิง, 2564ข; มุลนิธิหนังไทย, 2549)

เมื่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยพัฒนาขึ้นและขยายอุตสาหกรรมสู่ระดับนานาชาติ มีบริษัทภาพยนตร์ไทยบางแห่งได้ร่วมทุนสร้างภาพยนตร์กับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศ เช่น *ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* (2517) และ *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* (2517) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ร่วมทุนสร้างโดยบริษัท ไซโยภาพยนตร์ (ไซโย โปรดักชั่นส์) ของประเทศไทย และบริษัท สึบุรายะ โปรดักชั่นส์ (Tsuburaya Productions) ของประเทศญี่ปุ่น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้เทคโนโลยีภาพยนตร์และเทคนิค

<sup>3</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง

<sup>4</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ใน พ.ศ. 2517 (ค.ศ. 1974)

การสร้างภาพพิเศษ นำไปสู่การพัฒนาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย (พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู, 2557) ซึ่งพัฒนาการนี้ต่อมาทำให้มีการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญและแฟนตาซี (horror and fantasy film) ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเป็นจำนวนมากมาย รวมถึงมีการสร้างภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (science fiction film; sci-fi) จำนวนหนึ่ง ตัวอย่างเช่น *ยอดมนุษย์คอมพิวเตอร์* (2520), *แม่นาคพระโขนง* (2521), *พระรถ เมรี นางสิบสอง* (2524), *นักเลงคอมพิวเตอร์* (2525), *กิ้งก่ากายสิทธิ์* (2528), *ทวิภพ* (2533) และ *มาห์* (2534)

ใน พ.ศ. 2520 (ค.ศ. 1977) งานประกาศผลรางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี (รางวัลตุ๊กตาทอง) ครั้งที่ 3 มีการมอบรางวัลพิเศษที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษอีกหนึ่งครั้ง และได้เว้นว่างหายไปจนถึง พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991) จึงเริ่มมีการมอบรางวัลอีกครั้งและมีการมอบเป็นประจำทุกปีเป็นสาขารางวัลถาวรมาจนถึงปัจจุบัน<sup>5</sup> ในชื่อ สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม (มูลนิธิหนังไทย, 2549; สยามโซน, 2561) และใน พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994) งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 3 โดย สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ<sup>6</sup> ซึ่งเป็นรางวัลภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเสียงอีกรางวัลหนึ่ง มีการมอบรางวัล สาขการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยม เป็นครั้งแรก ผู้ชนะได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *ปีหนึ่งเพื่อนกัน...และวันอัศจรรย์ของผม* (2536) ซึ่งนำเสนอภาพพาหุมุมขนาดใหญ่พร้อมฟ้าคะนอง (มูลนิธิหนังไทย, 2550) โดยยังคงมีการมอบรางวัลสาขานี้มาจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ในชื่อ สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

การทำงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมสองรางวัลใหญ่ให้การยอมรับต่อสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษอย่างเป็นทางการ แสดงถึงความสำคัญของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่ได้เข้ามามีอิทธิพลในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ภายหลังจากนั้นเป็นต้นมา มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมากขึ้นตามลำดับ โดยการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลได้ผลักดันการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์อย่างมาก เช่น การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) ในภาพยนตร์เรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) สู้การถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูง (high-definition digital cinema camera) ในภาพยนตร์เรื่อง *ปีกขาวายุ* (2547) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 77; อนุรักษ์กาญจนภูมิ, 2558, น. 125)

<sup>5</sup> ภายหลังจาก พ.ศ. 2545 (ค.ศ. 2002) รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ไม่ได้มีการจัดต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีอีกต่อไป โดยงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 31 จัดขึ้นใน พ.ศ. 2561 (ค.ศ. 2018)

<sup>6</sup> ใน พ.ศ. 2545 (ค.ศ. 2002) มีการเปลี่ยนชื่อรางวัลเป็น รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ และใน พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) มีการเปลี่ยนชื่อสมาคมเป็น สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ



อิทธิพลของภาพยนตร์ที่มีต่อสังคมและวัฒนธรรมทำให้มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์มากมายในหัวข้อและบริบทต่าง ๆ ทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ และเทคนิค แต่ยังคงปรากฏให้เห็นถึงช่องว่างมากมายในงานวิชาการเหล่านี้ มีองค์ประกอบมากมายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ยังไม่ได้รับการศึกษาอย่างจริงจัง ซึ่งเป็นช่องว่างที่เกิดขึ้นจากรูปแบบการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม (Traditional Film History) ที่ให้ความสำคัญกับสุนทรียศาสตร์และการนำเสนอของภาพยนตร์หรือบุคคลสำคัญในแต่ละยุคสมัย แต่ยังขาดการศึกษาความสัมพันธ์จากปัจจัยอื่น ๆ ที่มีเพิ่มเติมเข้ามาในการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบสมัยใหม่ (New Film History) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์และบริบททางสังคม ซึ่งขยายมุมมองการศึกษาไปถึงกระบวนการ บุคลากร และผู้ชมภาพยนตร์ ที่อาจถูกมองข้ามไปในการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม (Chapman et al., 2007, pp. 1–8)

รูปแบบการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิมมีผลทำให้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์นั้นเคยเป็นหัวข้อที่ตกหล่นและถูกมองข้ามโดยนักวิชาการภาพยนตร์ และเพิ่งเป็นที่สนใจมากขึ้นในช่วงหลังคริสต์ทศวรรษ 2000 (พ.ศ. 2543–2552) เป็นต้นมา มีนักวิชาการจากนานาประเทศได้เขียนหนังสือ บทความ บทวิเคราะห์ และงานวิจัยมากมายเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในมุมมองที่หลากหลาย ทั้งในแง่ของสุนทรียศาสตร์ เทคโนโลยี และอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ (Turnock, 2015, pp. 4–9) และนอกเหนือจากงานวิชาการ ยังมีการสร้างสื่อที่มีหัวข้อเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษมากมายทั้งในเชิงประวัติศาสตร์และเชิงเทคนิค เช่น สารคดี วิกิพีเดีย และการสอนกระบวนการ (tutorial) (Adobe Creative Cloud, 2017) ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการสร้างการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษแก่ประชาชนทั่วไป ส่งเสริมให้ผู้สนใจศึกษาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษและต่อยอดองค์ความรู้ในแขนงที่กว้างขวางออกไป

สำหรับในประเทศไทย แม้ว่าเทคนิคการสร้างภาพพิเศษจะเป็นที่สนใจของนักวิชาการภาพยนตร์ นักวิจารณ์ และผู้ชมภาพยนตร์มากขึ้น แต่งานวิชาการเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยังคงเป็นช่องว่างในงานภาพยนตร์ศึกษาของไทย โดยผู้วิจัยไม่พบการรวบรวมข้อมูลหรือบันทึกทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยอย่างเป็นทางการเหมือนงานภาพยนตร์ศึกษาในต่างประเทศ และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องมักเป็นส่วนที่ถูกมองข้ามไปในงานวิจัยและงานวิชาการต่าง ๆ ที่ศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทย

เทคนิคการสร้างภาพพิเศษได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นศาสตร์ทางภาพยนตร์ที่ได้รับความสนใจจากผู้ชมภาพยนตร์และสื่อต่าง ๆ ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ จึงเป็นที่น่าเสียดายที่ยังไม่มีแหล่งข้อมูลหรือการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเทคนิคการสร้าง

ภาพพิเศษในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเท่าใดนัก การศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยสามารถทำให้เกิดความเข้าใจถึงที่มาและพัฒนาการที่นำไปสู่ตัวตนและเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน และทำให้เข้าใจถึงแนวคิดในมุมมองและมิติต่าง ๆ ที่อาจถูกลืมเลือนหรือไม่เคยถูกศึกษามาก่อน ซึ่งจะนำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ของภาพยนตร์ไทยที่ก้าวไกลจากองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิม

จากที่ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาข้างต้น ในงานวิจัยเรื่อง *พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563* ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยตั้งแต่จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย นั่นคือ พ.ศ. 2470 (ค.ศ. 1927) จนถึง พ.ศ. 2563 (ค.ศ. 2020) โดยทำการศึกษาพัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยตามยุคสมัย (chronological) ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม แต่มีการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและบริบททางสังคมร่วมด้วยเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้มีมุมมองที่ครอบคลุมมากขึ้นตามรูปแบบการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบสมัยใหม่

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย รวมถึงขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไปสู่มิติอื่น ๆ นอกเหนือจากชนบประวัติศาสตร์นิพนธ์ภาพยนตร์ไทยที่มีอยู่เดิม และเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่จะศึกษาวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยต่อไปในอนาคต

## ปัญหาคำถามวิจัย

1. พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 เป็นอย่างไร
2. ปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
3. องค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีรูปแบบและลักษณะอย่างไร

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่ออธิบายและวิเคราะห์พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
2. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
3. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย และขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไปสู่มิติอื่น ๆ นอกเหนือจากขนบประวัติศาสตร์นิพนธ์ ภาพยนตร์ไทยที่มีอยู่เดิม

## ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยฉบับนี้ศึกษาพัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์จะต้องมีความจำเป็นในการเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ หรือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอทางด้านภาพของภาพยนตร์ การวิจัยนี้เน้นศึกษาภาพยนตร์มากกว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แต่จะนำข้อมูลจากการศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์มาช่วยในการวิเคราะห์และอภิปรายผล

คำว่า เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ โดยทั่วไปแล้วใช้สำหรับภาพยนตร์คนแสดง (live-action film) เท่านั้น ไม่รวมภาพยนตร์แอนิเมชัน (animated film) แต่เนื่องด้วยการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันมีการใช้เทคโนโลยีแบบเดียวกันหรือคล้ายกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์คนแสดง และพัฒนาการของเทคโนโลยีการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) ทำให้ภาพยนตร์คนแสดงและแอนิเมชันเริ่มหลอมรวมเป็นสิ่งเดียวกัน ดังนั้นงานวิจัยฉบับนี้จึงมีการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความสำคัญในด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษร่วมด้วย และมีการศึกษาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในสื่อประเภทอื่น ๆ เป็นองค์ประกอบเสริมในการวิจัย ได้แก่ ภาพยนตร์สั้น ละครโทรทัศน์ และโฆษณา

## ข้อตกลงเบื้องต้น

เนื่องจากแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีอยู่ไม่มากนัก และผู้วิจัยไม่สามารถทำการศึกษาภาพยนตร์ไทยทุกเรื่องที่ใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษได้ งานวิจัยฉบับนี้จึงนำเสนอผลการวิจัยเป็นภาพรวม แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยแบ่งออกเป็นยุคสมัยตามพัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย และนำเสนอปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าว

## นิยามศัพท์

**เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ หรือ เทคนิคภาพพิเศษ** หมายถึง เทคนิคทางภาพที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ในการถ่ายทำหรือสร้างภาพยนตร์ มีจุดประสงค์เพื่อสร้างภาพยนตร์ที่มีความอลังการ เหนือจริง หรือเป็นไปได้ แบ่งออกเป็นสองรูปแบบหลัก ได้แก่ สเปนเชียลเอฟเฟกต์ (special effects; SFX) และ วิวอลเอฟเฟกต์ (visual effects; VFX) (Okun & Zwerman, 2010, p. 2)

สำหรับชื่องานวิจัยและชื่อหัวข้อในงานวิจัยฉบับนี้เลือกใช้คำว่า “เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ” ซึ่งเป็นชื่อสาขาของรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564) และสำหรับส่วนเนื้อหาของงานวิจัยบทที่ 2, 4 และ 5 เลือกใช้คำว่า “เทคนิคภาพพิเศษ” เพื่อความกระชับและง่ายต่อการอ่าน

**สเปนเชียลเอฟเฟกต์ (special effects; SFX)** หมายถึง เทคนิคทางภาพที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นในช่วงระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ (production) ตัวอย่างเช่น เทคนิคในกล้อง (in-camera effects), เทคนิคกายภาพ (physical effects) เช่น ลม ฝน หิมะ น้ำ ควัน ไฟ และระเบิด, หุ่นยนต์บังคับ (animatronics) และสต็อปโมชัน (stop motion) (Okun & Zwerman, 2010, p. 2)

**วิวอลเอฟเฟกต์ (visual effects; VFX)** หมายถึง เทคนิคทางภาพที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production) ตัวอย่างเช่น การซ้อนภาพโครมาคีย์ (chroma key compositing), การวาดต่อเติมฉาก (matte painting) และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) ในประเทศไทยนิยมเรียกวิวอลเอฟเฟกต์ว่า ซีจี (CG) จากตัวย่อของคำว่า คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ (computer graphics) ทั้งนี้ วิวอลเอฟเฟกต์ไม่ได้จำกัดว่าต้องสร้างด้วยคอมพิวเตอร์เสมอไป (ปริญญา ชาวสมุน, 2561; Okun & Zwerman, 2010, p. 2)

**พัฒนาการ (development)** หมายถึง การเปลี่ยนแปลงในทางเจริญขึ้นหรือไปในทางที่ดี (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556ค) ในงานวิจัยฉบับนี้หมายถึง พัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และ การใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

**ภาพยนตร์ไทย (Thai film)** หมายถึง ภาพยนตร์ขนาดยาว (feature film) ที่อำนวยการสร้างและจัดจำหน่ายโดยบริษัทภาพยนตร์ในประเทศไทย โดยในงานวิจัยฉบับนี้ ภาพยนตร์ไทยมีความหมายรวมถึงภาพยนตร์ที่อำนวยการสร้างและจัดจำหน่ายร่วมกันระหว่างบริษัทภาพยนตร์ในประเทศไทยและต่างประเทศ แต่ไม่นับรวมภาพยนตร์ที่อำนวยการสร้างและจัดจำหน่ายโดยบริษัทต่างประเทศที่มีกระบวนการสร้างหรือถ่ายทำในประเทศไทย

#### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. แสดงให้เห็นถึงความเป็นมาและพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
2. แสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
3. เป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย และขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไปสู่มิติอื่น ๆ นอกเหนือจากชนบประวัติศาสตร์นิพนธ์ ภาพยนตร์ไทยที่มีอยู่เดิม
4. เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่จะศึกษาวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยต่อไปในอนาคต

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและนิยามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่ลึ้นไหล
2. พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษจากยุคบุกเบิกสู่ยุคปัจจุบัน
3. กระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
4. บทบาทและการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์
5. อุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยและเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

## 1. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและนิยามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่ล้นไหล

นิยามของคำศัพท์ทางเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคภาพพิเศษมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และมีผู้ให้คำนิยามแต่ละคำศัพท์แตกต่างกันออกไป ทำให้อาจสร้างความสับสนได้อย่างมาก ในยุคสมัยแรกของอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้น การถ่ายทำเทคนิคภาพพิเศษเรียกว่า **การถ่ายภาพพลิกแพลง (trick photography)** ตามมาด้วยคำศัพท์ว่า **สเปเชียลเอฟเฟกต์ (special effects; SFX)** ซึ่งในขณะนั้นยังไม่มีคำศัพท์เฉพาะที่แยกเทคนิคภาพพิเศษในช่วงระหว่างการถ่ายทำ (production) และหลังการถ่ายทำ (post-production) ออกจากกัน คำว่า สเปเชียลเอฟเฟกต์ จึงเป็นคำศัพท์ที่ใช้เรียกเทคนิคภาพพิเศษทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคที่ใช้ในช่วงใดหรือขั้นตอนใดในการถ่ายทำภาพยนตร์ และในอดีต คำว่า สเปเชียลเอฟเฟกต์ สามารถเป็นคำเรียกรวมถึงเทคนิคทางเสียงได้อีกด้วย ดังนั้นเพื่อเป็นการแยกคำเรียกเทคนิคทางภาพและเทคนิคทางเสียงออกจากกันให้ชัดเจน ในภายหลังจึงเกิดคำศัพท์ใหม่สำหรับเทคนิคทางภาพ โดยเพิ่มคำว่า visual (ภาพ) เกิดเป็นคำว่า **สเปเชียลวิซวลเอฟเฟกต์ (Special Visual Effects)** และ **วิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects; VFX)** ขึ้นมา โดยทั้งสองคำนี้มีนิยามเหมือนกัน ส่วนเทคนิคทางเสียงเปลี่ยนไปใช้คำว่า ซาวด์เอฟเฟกต์ (sound effects) แทน (Venkatasawmy, 2013, pp. 59–65)

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในการสร้างภาพยนตร์มากขึ้น จึงเริ่มมีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการตกแต่งภาพหรือสร้างวิซวลเอฟเฟกต์แบบดิจิทัล เรียกว่า **ดิจิทัลวิซวลเอฟเฟกต์ (digital visual effects; DVFX)** หรือ **ดิจิทัลเอฟเฟกต์ (digital effects; DFX)** ซึ่งหากมีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างฉาก ตัวละคร และเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ด้วยคอมพิวเตอร์ประกอบเข้าไปในภาพยนตร์ จะเรียกว่า **การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ หรือ กระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI)** ซึ่งนิยมเรียกกันโดยทั่วไปในประเทศไทยว่า **ซีจี (CG)** จากตัวย่อของคำว่า คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ (computer graphics) โดยคำว่า ดิจิทัลเอฟเฟกต์ และ CGI นั้นสามารถใช้แทนกันได้ (ปริญา ซาวสมุน, 2561; Goulekas, 2001, pp. 96, 134; Okun & Zwerman, 2010, p. 849)

เมื่อคำว่า วิซวลเอฟเฟกต์ กลายเป็นคำศัพท์ที่ได้รับความนิยมมากขึ้นในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในการใช้คำศัพท์ โดยคำว่า สเปเชียลเอฟเฟกต์ นิยมใช้เรียกเฉพาะเทคนิคภาพพิเศษในช่วงระหว่างการถ่ายทำ ส่วน วิซวลเอฟเฟกต์ นิยมใช้เรียกเฉพาะเทคนิคภาพพิเศษในช่วงหลังการถ่ายทำ โดยอภิธานศัพท์บางเล่มถือว่า วิซวลเอฟเฟกต์ เป็น สเปเชียลเอฟเฟกต์ ประเภทหนึ่ง (Goulekas, 2001, p. 476; Okun & Zwerman, 2010, pp. 2, 891)

ในยุคปัจจุบัน คำว่า สเปนเชียลเอฟเฟกต์ ยังคงมีการใช้โดยผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไปในการเรียกเทคนิคภาพพิเศษทั้งในช่วงระหว่างการถ่ายทำและช่วงหลังการถ่ายทำเหมือนในอดีต เพื่อป้องกันความสับสน จึงอาจใช้คำว่า **แพรคติกัลเอฟเฟกต์ (practical effect) หรือ เอฟเฟกต์เชิงกล (mechanical effects)** ในการเรียกเทคนิคภาพพิเศษเฉพาะในช่วงระหว่างการถ่ายทำ (Goulekas, 2001, pp. 309, 395; Okun & Zwerman, 2010, pp. 1–2, 875) อย่างไรก็ตาม ในงานวิชาการต่าง ๆ คำว่า สเปนเชียลเอฟเฟกต์ (special effects), สเปนเชียลวิซวลเอฟเฟกต์ (special visual effects) และ วิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects) ยังคงมีผู้ให้คำนิยามสลับไปมาอย่างสับสน ขึ้นอยู่กับผู้เขียนงานวิชาการนั้น ๆ ว่าจะตีความนิยามแต่ละคำศัพท์อย่างไร ซึ่งยังคงไม่มีหลักการที่ชัดเจนและมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา (Venkatasawmy, 2013, pp. 62–65)

สำหรับในประเทศไทย คำศัพท์เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษมีอยู่มากมาย แต่ยังไม่มีการนิยามหรือบัญญัติคำศัพท์เทคนิคเป็นภาษาไทยอย่างเป็นทางการ ทำให้มีคำเรียกต่าง ๆ อย่างสับสน โดยคำว่า special effects และ visual effects มีคำแปลในภาษาไทยมากมาย และไม่มีคำแปลที่แยก special effects และ visual effects ออกจากกันอย่างชัดเจน โดยมักมีการเรียงสลับคำไปมาระหว่างคำว่า ภาพ / เทคนิค / พิเศษ ตัวอย่างเช่น

- ผลพิเศษทางภาพ – เป็นการแปลคำศัพท์ตรงตัวจากคำว่า special effects (special = พิเศษ/effects = ผล) (สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ, 2543, น. 107)
- เทคนิค (Thai Movie Posters, 2563)
- เทคนิคพิเศษ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)
- ภาพเทคนิค (มูลนิธิหนังไทย, 2549)
- ภาพเทคนิคพิเศษ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)
- การสร้างภาพพิเศษ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)
- การสร้างภาพพิเศษทางภาพ (มูลนิธิหนังไทย, 2550)
- การสร้างภาพเทคนิคพิเศษ (นิจจิง ฟันธะพจน์, 2559)
- เทคนิคทางด้านภาพ (ทัศนัย กุลบุญลอย, 2544)
- เทคนิคพิเศษทางด้านภาพ (หอภาพยนตร์, 2563ง)
- เทคนิคภาพพิเศษ – ชื่อสาขารางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2561) (สยามโซน, 2561)
- เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ – ชื่อสาขารางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)



ในอดีต ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยนิยมเรียกเทคนิคภาพพิเศษว่า “เทคนิค” และมีตำแหน่งในงานภาพยนตร์ เช่น “ผู้กำกับเทคนิค” และ “ผู้ถ่ายภาพเทคนิค” (Thai Movie Posters, 2563, 2564)<sup>7</sup> ในขณะที่ในปัจจุบันภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศนิยมใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ในประเทศไทยจึงนิยมคำเรียกทับศัพท์ว่า สเปนเชียลเอฟเฟกต์, วิซวลเอฟเฟกต์ หรือ ซีจี (CG) จากตัวย่อของคำว่า คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ (computer graphics) อย่างที่กล่าวไปข้างต้น

เนื่องจากผู้วิจัยพบว่าคำศัพท์ด้านเทคนิคภาพพิเศษจากแหล่งต่าง ๆ มีนิยามที่ไม่ตรงกัน ดังนั้น เพื่อให้การใช้คำศัพท์ในงานวิจัยฉบับนี้เป็นไปด้วยความชัดเจน ผู้วิจัยจึงอ้างอิงนิยามคำศัพท์จากหนังสือ *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures* (Okun & Zwerman, 2010) ซึ่งร่วมเขียนและได้รับการตรวจสอบโดยทีมผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษ 88 ท่าน ที่เป็นสมาชิกของ วิซวลเอฟเฟกต์ โซไซตี้ (Visual Effects Society; VES) ซึ่งเป็นองค์กรด้านเทคนิคภาพพิเศษที่มีสมาชิกมากกว่า 4,200 ท่านใน 40 ประเทศทั่วโลก (Visual Effects Society, n.d.) ผู้วิจัยจึงถือว่าเป็นหนังสือที่สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงนิยามคำศัพท์ด้านเทคนิคภาพพิเศษที่เป็นที่ยอมรับโดยบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์สากล โดยงานวิจัยฉบับนี้มีหลักในการใช้คำศัพท์ด้านเทคนิคภาพพิเศษดังต่อไปนี้

- **เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ หรือ เทคนิคภาพพิเศษ** ใช้เมื่อกล่าวถึงเทคนิคการสร้างภาพพิเศษทุกรูปแบบ ทั้ง สเปนเชียลเอฟเฟกต์ (special effects) และ วิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects)
- **สเปนเชียลเอฟเฟกต์ (special effects)** ใช้เมื่อกล่าวถึงเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นในช่วงระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ (production)
- **วิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects)** ใช้เมื่อกล่าวถึงเทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นในช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production)

<sup>7</sup> อ้างอิงจากใบปิดภาพยนตร์เรื่อง *ท่าเตียน* (2516) และ *รัตติกาลยอดรัก* (2525)

## 2. พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษจากยุคบุกเบิกสู่ยุคปัจจุบัน

เทคนิคภาพพิเศษเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กับภาพยนตร์มาโดยตลอดตั้งแต่การกำเนิดภาพยนตร์ โดยการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์มีจุดเริ่มต้นในประเทศสหรัฐอเมริกาและฝรั่งเศส จากนั้นจึงค่อย ๆ มีการขยายการใช้งานไปยังอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก ซึ่งเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษหลายรูปแบบถูกพัฒนาขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา จึงทำให้ประวัติศาสตร์และเรื่องราวเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์อเมริกันได้รับความสนใจในแวดวงวิชาการและมีข้อมูลอ้างอิงมากกว่าประเทศอื่น ๆ ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกกล่าวถึงพัฒนาการของเทคนิคภาพพิเศษในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก ประกอบกับประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์โทคุซัทสึ (Tokusatsu) ในประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากเคยมีการร่วมทุนสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษระหว่างบริษัท สึบุรายะ โปรดักชันส์ (Tsuburaya Productions) ของประเทศญี่ปุ่น และบริษัท ไชโยภาพยนตร์ ของประเทศไทย

### ยุคบุกเบิกการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์

ในยุคก่อนการกำเนิดภาพยนตร์ การแสดงละครเวทีต่าง ๆ ที่นำเสนอเรื่องราวของอสูรกาย หรือสัตว์ประหลาด มีการใช้เทคนิคที่เรียกว่า **เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษ (special effects makeup/prosthetic makeup)** ซึ่งใช้วิธีการแต่งหน้านักแสดงหรือสร้างเป็นหน้ากากสวมใส่ หากเป็นชุดสวมใส่ทั้งตัวจะเรียกว่า **ชุดสัตว์ประหลาด (creature suit/suitmation)** ซึ่งทั้งสองเทคนิคนี้มีการประยุกต์เพื่อใช้งานในภาพยนตร์ในเวลาต่อมา (Rickitt, 2000, pp. 210–212)

สำหรับการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์นั้นมีจุดเริ่มต้นในช่วงกลางคริสต์ทศวรรษ 1890 (พ.ศ. 2433–2442) โดยเทคนิครูปแบบแรกสุดคือ **เทคนิคการหยุดกล้อง (stop trick/stop action)** เป็นเทคนิคที่ใช้วิธีการหยุดเดินกล้องชั่วขณะ แล้วทำการเปลี่ยนนักแสดงหรือวัตถุในฉาก ภาพยนตร์ เสร็จแล้วจึงทำการเดินกล้องต่อ เมื่อนำฟิล์มมาฉายจะทำให้ดูเหมือนว่านักแสดงหรือวัตถุในฉากมีการปรากฏตัว หายตัว หรือเปลี่ยนแปลงโดยฉับพลัน เทคนิคนี้มีการใช้ครั้งแรกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *The Execution of Mary Stuart* (1895) กำกับภาพยนตร์โดย อัลเฟรด คลาร์ก (Alfred Clark) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอังกฤษ-อเมริกัน เป็นภาพยนตร์สั้นจำลองการประหารชีวิตของพระนางแมรีแห่งสก็อต (Mary, Queen of Scots) ซึ่งในจังหวะการประหาร ภาพยนตร์ใช้เทคนิคการหยุดกล้องแล้วแทนที่นักแสดงด้วยหุ่นคนเพื่อนำเสนอฉากการตัดศีรษะ (Rickitt, 2000, p. 10)

ภายหลังจากนั้น ฌอร์ฌ เมเลียส (Georges Méliès) นักมายากลชาวฝรั่งเศส ได้บุกเบิกเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบ โดยมีแรงบันดาลใจจากการแสดงมายากลของตนเอง เมเลียสได้ทดลองใช้เทคนิคภาพพิเศษครั้งแรกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *The Vanishing Lady* (1896) เป็นมายากลที่ใช้เทคนิคการหยุดกล้อง ทำให้ผู้หญิงในผ้าคลุมหายตัวได้ (Filmsite, n.d.-a)

นอกจากเทคนิคการหยุดกล้องแล้ว ในภาพยนตร์ของเมเลียสยังมีเทคนิคอื่น ๆ ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจผ่านภาพยนตร์เหมือนการแสดงมายากล โดนภาพยนตร์รูปแบบนี้ในสมัยดังกล่าวเรียกว่า **ภาพยนตร์พลิกแพลง (trick film)** มีเทคนิคต่าง ๆ เช่น **เทคนิคภาพลวงตา (optical illusion)** ซึ่งใช้เทคนิคมุกกล้องในการถ่ายทำหรือจัดวางวัตถุในตำแหน่งเฉพาะเพื่อสร้างมุมมอง (perspective) ต่อภาพที่ผิดแปลกไป และ **เทคนิคในกล้อง (in-camera effects)** เช่น การเร่งความเร็วหรือลดความเร็วภาพ (fast and slow motion), การเลือนภาพ (fade), การจางภาพ (dissolve) และการแบ่งจอภาพ (split-screen effects) นอกจากนี้เมเลียสยังมีการใช้ **เอฟเฟกต์กายภาพ (physical effects)** ซึ่งเป็นเทคนิคภาพพิเศษที่มีผลต่อฉากหรือนักแสดงในการถ่ายทำ เช่น ลม ฝน หิมะ น้ำ ควัน ไฟ และระเบิด (Rickitt, 2000, pp. 12–13, 246)

เมเลียสได้นำเทคนิคภาพพิเศษทั้งหลายนี้มาใช้ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *A Trip to the Moon* (1902) เป็นภาพยนตร์เจียบขนาดสั้น เล่าเรื่องราวของกลุ่มนักบินอวกาศที่เดินทางสู่ดวงจันทร์ด้วยกระสวยอวกาศที่ยิงออกจากปืนใหญ่ กลุ่มนักบินอวกาศได้พบกับทวยเทพและชนเผ่ามนุษย์ต่างดาวบนดวงจันทร์ และได้ทำการจับมนุษย์ต่างดาวตนหนึ่งกลับมายังโลก โดย *A Trip to the Moon* ได้รับการยอมรับจากกลุ่มนักวิชาการภาพยนตร์ว่าเป็นภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (science fiction film; sci-fi) เรื่องแรกของโลก และมีอิทธิพลอย่างมากต่อแนวคิดและจินตนาการในการสร้างภาพยนตร์ ทำให้เมเลียสได้รับการขนานนามว่าเป็น “บิดาแห่งสเปเชียลเอฟเฟกต์” (The father of special effects) (Rickitt, 2000, pp. 12–13; Wilkinson, 2018)

ในยุคสมัยเดียวกับเมเลียส เจ. สจิวต์ แบล็กตัน (J. Stuart Blackton) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอังกฤษ-อเมริกัน ได้นำเทคนิคการหยุดกล้องแบบดั้งเดิมมาพัฒนาเป็น **เทคนิคหยุดการเคลื่อนไหว หรือ สตอปโมชัน (stop motion)** ซึ่งเป็นเทคนิคการถ่ายทำการเคลื่อนไหวของวัตถุที่ละภาพมาฉายเรียงต่อกันเป็นภาพยนตร์ แบล็กตันได้นำเทคนิคสตอปโมชันมาสร้างภาพยนตร์ที่คาดว่าเป็น **ภาพยนตร์แอนิเมชัน (animated film)** เรื่องแรกของโลกชื่อ *The Humpty Dumpty Circus* (1897) ในเวลาต่อมาเทคนิคสตอปโมชันของแบล็กตันได้พัฒนาเป็น **แอนิเมชันดินน้ำมัน (clay animation/claymation)** ที่ทำให้หุ่นตัวละครดูเหมือนขยับได้เองและสามารถปรากฏตัวร่วมกับนักแสดงจริง โดยผู้เชี่ยวชาญเทคนิคสตอปโมชันในภาพยนตร์สมัยแรกเริ่ม คือ วิลลิส เอช. โอไบรอน

(Willis H. O'Brien) ซึ่งสร้างผลงานสต็อปโมชันของตัวละครสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง *The Lost World* (1925), *King Kong* (1933) และ *Mighty Joe Young* (1949) (Frierson, 1993; Rickitt, 2000, pp. 150–153)

ในภาพยนตร์บางเรื่องที่มีหุ่นสร้างสูงอาจสร้างหุ่นตัวละครที่สามารถเคลื่อนไหวได้ด้วยกลไก เรียกว่า **หุ่นยนต์บังคับ (animatronics)** ซึ่งเป็นหุ่นยนต์ที่สามารถควบคุมได้จากกระยะไกลด้วยแผงควบคุม ทำให้สามารถสร้างหุ่นจำลองสิ่งมีชีวิตหรือสัตว์ประหลาดที่เคลื่อนไหวเองได้ ซึ่งทั้งเทคนิคสต็อปโมชันและหุ่นยนต์บังคับขนาดใหญ่ถูกนำมาใช้ถ่ายทำฉากกอริลลายักษ์ในภาพยนตร์เรื่อง *King Kong* (1933) (Rickitt, 2000, pp. 221–223)

นอกจากนวัตกรรมเทคนิคภาพพิเศษโดยเมเลียสและแบล็กตันแล้ว มีผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกันอีกท่านหนึ่งชื่อ นอร์มัน ดอว์น (Norman Dawn) เป็นผู้ประดิษฐ์ **การวาดต่อเติมฉาก (matte painting)** ด้วยวิธีการวาดภาพลงบนกระจก (glass painting) มีจุดประสงค์เพื่อให้ฉากภาพยนตร์มีความอลังการมากขึ้นหรือเพื่อเปลี่ยนฉากหลังของภาพยนตร์ตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ โดยดอว์นได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทคนิคการถ่ายภาพนิ่งของหัวหน้างานของเขาใน ค.ศ. 1905 (พ.ศ. 2447–2448) และได้นำเทคนิคการวาดต่อเติมฉากมาใช้ในภาพยนตร์ครั้งแรกในเรื่อง *Missions of California* (1907) ถือว่าเป็นเทคนิควิช่วลเอฟเฟกต์ที่เก่าแก่ที่สุดรูปแบบหนึ่ง เมื่อเทคนิคนี้พัฒนามาถึงยุคดิจิทัล จึงเรียกว่า **การวาดต่อเติมฉากแบบดิจิทัล (digital matte painting)** ซึ่งใช้คอมพิวเตอร์ในการวาดต่อเติมฉากบนไฟล์ภาพยนตร์แทนการวาดภาพลงบนกระจก (Okun & Zwerman, 2010, pp. 575–576; Rickitt, 2000, p. 189)

นอกจากนี้ดอว์นยังได้ประดิษฐ์ **การฉายภาพด้านหน้า และ การฉายภาพด้านหลัง (front projection and rear projection)** คือการใช้เครื่องฉายภาพยนตร์ฉายภาพลงบนด้านหน้าหรือด้านหลังฉากที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ทำให้เสมือนว่านักแสดงอยู่ในสถานที่ในภาพที่ฉายลงบนฉากนั้น (Rickitt, 2000, pp. 66–70) ซึ่งเทคนิคการฉายภาพทั้งสองแบบนี้ยังคงมีการใช้มาจนถึงปัจจุบันโดยพัฒนาการใช้งานให้เข้ากับระบบการถ่ายทำภาพยนตร์แบบดิจิทัล ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ *Oblivion* (2013) ซึ่งใช้เทคนิคการฉายภาพด้านหน้าเพื่อให้เห็นทิวทัศน์โดยรอบสกายทาวเวอร์ (Skytower) และซีรีส์จากภาพยนตร์ชุด *Star Wars* เรื่อง *The Mandalorian: Season 1* (2019) ซึ่งใช้เทคนิคการฉายภาพด้านหลังด้วยจอภาพ LED ความละเอียดสูง (ILM San Francisco, 2020; *Oblivion*, 2013)

เทคนิคการเปลี่ยนภาพฉากหลังอีกเทคนิคหนึ่งในภาพยนตร์ยุคบุกเบิกคือเทคนิค **โรโตสโคป (rotoscoping)** ซึ่งคิดค้นใน ค.ศ. 1917 (พ.ศ. 2459–2460) โดย แมกซ์ เฟลชเชอร์ (Max Fleischer) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกัน เป็นเทคนิคที่ใช้วิธีการวาดภาพลงบนกระจกที่ซ้อนทับกับภาพยนตร์คนแสดง (live-action film) เพื่อให้การวาดแอนิเมชันมีความสมจริง ซึ่งต่อมาเทคนิคโรโตสโคปได้นำมาประยุกต์ใช้เพื่อแยกภาพวัตถุด้วยเทคนิคการวาดด้วยมือเฟรมต่อเฟรม (hand-drawn mattes) ทำให้สามารถแยกภาพนักแสดงหรือวัตถุออกมาจากภาพยนตร์ที่ถ่ายทำไว้ แล้วจึงนำภาพอื่น ๆ เข้าไปแทนที่เป็นฉากหลัง ทั้งนี้ โรโตสโคปเป็นกระบวนการที่กินเวลาอย่างมาก แต่ยังคงเป็นเทคนิคที่นิยมในอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษมาจนถึงปัจจุบัน (Rickitt, 2000, pp. 54–56)

### ยุคเริ่มต้นอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

ในยุคสมัยแรกของการใช้เทคนิคภาพพิเศษนั้น บริษัทที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษ โดยเฉพาะมีจำนวนไม่มากนัก หนึ่งในบริษัทที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษเป็นอันดับแรก ๆ เป็นบริษัทที่ก่อตั้งในสหรัฐอเมริกา คือบริษัท **แปซิฟิก ไทเทิล แอนด์ อาร์ต สตูดิโอ (Pacific Title & Art Studio)** ก่อตั้งใน ค.ศ. 1919 (พ.ศ. 2461–2462) โดย ลีออน ชเลซิงเกอร์ (Leon Schlesinger) ในช่วงแรกนั้นบริษัทให้บริการเฉพาะการทำไตเติ้ลเปิดเรื่องของภาพยนตร์ (title sequence) และมีผลงานที่มีชื่อเสียง เช่น *The Jazz Singer* (1927), *Gone With the Wind* (1939) และ *Ben-Hur* (1959) โดยในเวลาต่อมา แปซิฟิก ไทเทิล เริ่มให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ด้วย และมีการตั้งแผนกดิจิทัลวิซวลเอฟเฟกต์ (digital visual effects) ชื่อ แปซิฟิก ไทเทิล ดิจิทัล (Pacific Title Digital) ใน ค.ศ. 1989 (พ.ศ. 2532) (Giardina, 2013)

เมื่อเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษพัฒนาขึ้น ภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษจึงมีจำนวนเพิ่มขึ้นตามไปด้วย โดยมีความนิยมใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์แฟนตาซี (fantasy film) และภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (science fiction film; sci-fi) ตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในด้านเทคนิคภาพพิเศษในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1920–1940 (พ.ศ. 2463–2492) เช่น *Metropolis* (1927), *King Kong* (1933) และ *The Wizard of Oz* (1939) (The A.V. Club, 2018)

ในการสร้างภาพยนตร์ไซไฟยุคบุกเบิกจากประเทศเยอรมนีเรื่อง *Metropolis* (1927) อีอูเกน เชิร์ฟแทน (Eugen Schüfftan) ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ ได้นำเทคนิคใหม่ ๆ มาใช้ในการสร้างฉากเมืองโลกอนาคต มีการใช้ **โมเดลขนาดเล็ก (miniature effects)** ที่มีความสมจริงเพื่อจำลองเมือง อาคาร ยานพาหนะ ฯลฯ และเชิร์ฟแทนยังได้ประดิษฐ์ **กระบวนการเชิร์ฟแทน (Schüfftan)**

process) ซึ่งใช้การหักเหของกระจกที่วางเฉียง และตรงกลางกระจกมีการเจาะช่องขนาดพอประมาณให้เห็นภาพด้านหลังกระจก ทำให้สามารถถ่ายภาพยนตร์ที่สะท้อนกระจกอยู่ด้านหน้าซ้อนภาพกับนักแสดงที่อยู่ด้านหลังกระจกตรงช่องที่เจาะไว้ กระบวนการเชิฟแทนจึงเป็นเทคนิคที่สะดวกกว่าเทคนิคโรโตสโคป และได้รับความนิยมอยู่ระยะเวลาหนึ่งจนกระทั่งมีเทคนิคการซ้อนภาพที่ทันสมัยกว่าเข้ามาแทนที่ในช่วงทศวรรษต่อมา (Loew, 2015)

กระบวนการเชิฟแทนเป็นเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์ที่ทำได้ในขณะถ่ายทำภาพยนตร์ ในขณะที่เดียวกันเริ่มมีเทคนิควิวลเอฟเฟกต์เพื่อซ้อนภาพพื้นหลังในภาพยนตร์ ริเริ่มโดย แฟรงก์ ดี. วิลเลียมส์ (Frank D. Williams) ผู้กำกับภาพชาวอเมริกัน ได้ประดิษฐ์ **กระบวนการวิลเลียมส์ (Williams process)** ใน ค.ศ. 1918 (พ.ศ. 2460-2461) ซึ่งใช้ฉากดำ (black screen) ร่วมกับการพิมพ์ภาพบนฟิล์มภาพยนตร์ความเปรียบต่างสูง (high contrast film) ในการแยกภาพนักแสดงและพื้นหลังสีตัดออกจากกัน เพื่อที่จะนำภาพนักแสดงที่แยกออกมาไปซ้อนกับภาพฉากหลังที่เตรียมไว้ มีตัวอย่างการใช้กระบวนการวิลเลียมส์ในภาพยนตร์เรื่อง *The Invisible Man* (1933) ทำให้ตัวละครสามารถล่องหนได้ กลายเป็นเทคนิคภาพพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจอย่างมากในขณะนั้น ภายหลังจากนั้น ซี. ดอดจ์ ดันน์นิง (C. Dodge Dunning) ได้นำกระบวนการวิลเลียมส์มาพัฒนา โดยถ่ายทำกับฉากพื้นหลังสีน้ำเงิน ร่วมกับนักแสดงด้านหน้าที่ถ่ายทำโดยใช้แสงสีเหลืองหรือสีส้ม เพื่อให้ภาพนักแสดงที่แยกออกมามีคุณภาพที่สูงขึ้น เกิดเป็น **กระบวนการดันน์นิง (Dunning process)** และมีการใช้ครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่อง *King Kong* (1933) (Hess, 2013)

ในภาพยนตร์เรื่อง *King Kong* นอกจากเทคนิคทั้งหลายที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังมีการใช้เทคนิค **การซ้อนภาพออปติคัล (optical compositing)** ที่ใช้ **เครื่องพิมพ์ออปติคัล (optical printer)** ที่ประดิษฐ์โดย ลินวูด จี. ดันน์ (Linwood G. Dunn) เป็นอุปกรณ์ที่ทำให้เทคนิคการซ้อนภาพอย่างกระบวนการวิลเลียมส์และกระบวนการดันน์นิง รวมถึงการทำวิวลเอฟเฟกต์บนฟิล์มมีความสะดวกยิ่งขึ้น ซึ่งเครื่องพิมพ์ออปติคัลเป็นเทคโนโลยีการซ้อนภาพที่ล้ำสมัยอย่างมากในขณะนั้น และเป็นพื้นฐานของเทคโนโลยี **การซ้อนภาพแบบดิจิทัล (digital compositing)** ที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการซ้อนภาพในภาพยนตร์ยุคปัจจุบัน (Pintea, 2004, p. 34)

เมื่อเข้าสู่ยุคฟิล์มภาพยนตร์สี กระบวนการวิลเลียมส์จึงได้พัฒนาจากฉากดำเป็นฉากสี เรียกว่า **การซ้อนภาพโครมาคีย์ หรือ การซ้อนภาพกุญแจสี (chroma key compositing)** นิยมเรียกโดยทั่วไปว่า การถ่ายทำฉากน้ำเงิน/ฉากเขียว หรือ บลูสกรีน/กรีนสกรีน (blue screen/green screen) เป็นการถ่ายทำนักแสดง วัตถุ หรือสิ่งของ โดยจัดฉากพื้นหลังเป็นแม่สีต่าง ๆ ที่มีสีแตกต่างจากสีผิวและสีเครื่องแต่งกายของนักแสดงหรือวัตถุที่อยู่หน้าฉาก โดยเมื่อถ่ายทำเสร็จแล้ว จึงนำภาพ

เข้าสู่เครื่องพิมพ์ออปติคัลหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อนำสีที่อยู่ในฉากพื้นหลังออก พื้นที่ฉากพื้นหลังดังกล่าวจะกลายเป็นพื้นที่โปร่งใส จึงสามารถนำภาพพื้นหลังอื่น ๆ ซึ่งอาจเป็นภาพจริง ภาพวาด หรือเป็นภาพที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์เข้ามาแทนที่ โดยสีฉากพื้นหลังที่ได้รับความนิยมนั้นได้แก่สีน้ำเงินและสีเขียว เนื่องจากเป็นแม่สีที่อยู่คู่ตรงข้ามกับสีผิวของมนุษย์ จึงสะดวกในการนำสีฉากหลังออกโดยไม่ทำให้ภาพนักแสดงที่อยู่ด้านหน้าฉากหายไปด้วย แต่ผู้สร้างภาพยนตร์อาจเลือกใช้ฉากหลังสีอื่น ๆ ได้ตามความเหมาะสม (Hess, 2013)

การซ้อนภาพโครมาคีย์ถูกใช้ครั้งแรกเป็นบลูสกรีนในภาพยนตร์อังกฤษเรื่อง *The Thief of Bagdad* (1940) เพื่อซ้อนภาพยักษ์จินนี่ขนาดมหึมา ภายหลังจากนั้นเทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์กลายเป็นมาตรฐานในการถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์เรื่อยมา และได้พัฒนาเครื่องมือสู่รูปแบบดิจิทัลเช่นเดียวกับการวาดต่อเติมฉาก (Hess, 2013) ในปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้งานในสื่อรูปแบบอื่น ๆ เช่น การถ่ายภาพนิ่ง การประชุมทางไกลผ่านทางจอภาพ และการรายงานข่าวในสตูดิโอที่สร้างภาพพื้นหลังโดยใช้ CGI (3D digital set) (Dodson, 2013; Srinivasan, 2020)

การถ่ายทำภาพยนตร์สียังนำไปสู่แนวคิด **การแต่งสีภาพ (color correction)** ซึ่งเป็นกระบวนการปรับสีของภาพยนตร์ให้ได้สีสันทันและบรรยากาศตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการ ในยุคการถ่ายทำด้วยฟิล์มจะใช้กระบวนการทางเคมีในการแต่งสีและแสงของภาพบนแผ่นฟิล์ม (color timing) สำหรับในยุคดิจิทัลกระบวนการแต่งสีภาพจะทำในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (color grading) โดยสามารถปรับสีภาพได้อย่างอิสระ เช่น เปลี่ยนแสงสว่างของภาพหรือวัตถุในภาพ หรือแม้แต่เปลี่ยนฉากกลางวันเป็นกลางคืนได้ (day for night) (Goulekas, 2001, pp. 121–122; Haine, 2021)

### ยุคภาพยนตร์โทคุซัทสึในประเทศญี่ปุ่น

ทางฝั่งทวีปเอเชีย ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศแรก ๆ ที่ให้ความสนใจเทคนิคภาพพิเศษ และเริ่มนำเทคนิคภาพพิเศษมาใช้ในภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงประมาณคริสต์ทศวรรษ 1910 (พ.ศ. 2453–2462) ซึ่งภาพยนตร์ญี่ปุ่นในสมัยดังกล่าวนิยมใช้เทคนิคภาพพิเศษที่มีรูปแบบคล้ายกับเทคนิคที่ใช้โดยฌอร์ฌ เมเลียส โดยมักจะเป็นภาพยนตร์นิทานพื้นบ้านและภาพยนตร์ย่อนยุค (jidai-geki) ซึ่งนักวิชาการภาพยนตร์คาดว่าผู้สร้างภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นได้เรียนรู้เทคนิคเหล่านี้มาจากประเทศสหรัฐอเมริกา และได้รับอิทธิพลเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์จากประเทศในทวีปยุโรป (Lee, 2014)

ใน ค.ศ. 1954 (พ.ศ. 2497) บริษัท โตโฮ (Toho) ได้สร้างภาพยนตร์สัตว์ประหลาดยักษ์เรื่อง *Godzilla* (1954) กำกับภาพยนตร์โดย ฮอนดะ อิชิโระ (Honda Ishiro) และกำกับเทคนิคภาพพิเศษโดย สึบุรายะ เอจิ (Tsuburaya Eiji) ผู้ซึ่งได้แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษจากภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง *King Kong* (1933) โดยสึบุรายะได้เลือกใช้เทคนิคภาพพิเศษมากมายในภาพยนตร์ ทั้งเทคนิคโมเดลขนาดเล็ก การวาดต่อเติมฉาก การซ้อนภาพ และเลือกใช้ชุดสัตว์ประหลาดแทนเทคนิคสตอปโมชัน เพื่อให้สามารถนำเสนอตัวละครก๊อตซิลล่าได้อย่างสมจริงและน่าเกรงขาม นอกจากนี้สึบุรายะใช้เทคนิคการวาดวิซวลเอฟเฟกต์เพื่อใส่การปล่อยลำแสงปรมาณู (atomic breath) ของก๊อตซิลล่า ร่วมกับเทคนิคซ้อนภาพออปติคัลในการซ้อนภาพผู้คนวิ่งหนีจากก๊อตซิลล่า (Edwards, 2019; Ryusuke, 2014)

*Godzilla* มีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นอย่างมากในหลายด้าน เพราะได้ให้กำเนิดภาพยนตร์ญี่ปุ่นแนว **โทคุซัทสึ (Tokusatsu)** แปลว่า “การถ่ายทำภาพยนตร์แบบพิเศษ” ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ และ *Godzilla* ยังสร้างความนิยมภาพยนตร์สัตว์ประหลาดยักษ์ หรือ ไคจู (kaiju) อีกด้วย (Ryusuke, 2014; Sharp, 2011, p. 263) ซึ่งภายหลังจาก *Godzilla* ภาคแรกออกฉาย ฮอนดะและสึบุรายะได้ร่วมกันสร้างภาพยนตร์โทคุซัทสึของ โตโฮ อีกหลายเรื่อง และมีภาพยนตร์บางเรื่องที่ร่วมสร้างกับบริษัท ซอว์ บราเธอร์ส สตูดิโอ (Shaw Brothers Studio) ของฮ่องกงอีกด้วย (Kinnia, 2009, p. 86)

ต่อมาใน ค.ศ. 1963 (พ.ศ. 2506) สึบุรายะได้ก่อตั้งบริษัทเทคนิคภาพพิเศษเป็นของตนเองชื่อว่า **สึบุรายะ สเปเชียลเอฟเฟกต์ โปรดักชันส์ (Tsuburaya Special Effects Productions)**<sup>8</sup> และมีผลงานที่มีชื่อเสียง เช่น ละครโทรทัศน์ชุด *Ultra Series* หรือ *อุลตราแมน* (1966–ปัจจุบัน) ซึ่งเป็นละครโทรทัศน์ชุดโทคุซัทสึที่มีชื่อเสียงมาจนถึงปัจจุบัน (Sharp, 2011, pp. 263–264)

สึบุรายะ โปรดักชันส์ เป็นหนึ่งในบริษัทที่สร้างอิทธิพลต่อแนวคิดการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยอย่างมาก เพราะ สึบุรายะ โปรดักชันส์ เคยมีการร่วมงานกับบริษัทภาพยนตร์ไทย ไชโย ภาพยนตร์ ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* (2517) และ *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* (2517) ซึ่งนำไปสู่ความนิยมภาพยนตร์โทคุซัทสึในประเทศไทย (พุทธพงษ์ เจริญรัตตัญญู, 2557)

<sup>8</sup> ใน ค.ศ. 1968 (พ.ศ. 2511) เปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น สึบุรายะ โปรดักชันส์ (Tsuburaya Productions) และใช้ชื่อทับศัพท์ในเอกสารราชการของไทยว่า ชิบุรายุ่่าโปรดักชันส์



ความสำเร็จของสึบุรายะทำให้เขาได้รับฉายาว่าเป็น “เทพเจ้าแห่งภาพยนตร์โทคุซัทสึ” (God of Tokusatsu) และ “บิดาแห่งสเปเชียลเอฟเฟกต์ญี่ปุ่น” (Father of Japanese special effects) สึบุรายะได้นำพาภาพยนตร์โทคุซัทสึของประเทศญี่ปุ่นไปสู่นานาชาติ และได้สร้างสรรค์ผลงานเทคนิคภาพพิเศษตลอดชีวิตการทำงานของเขาจนกระทั่งเสียชีวิตใน ค.ศ. 1970 (พ.ศ. 2513) (Kinnia, 2009, p. 86; Ryusuke, 2014)

### ยุคภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา

วงการเทคนิคภาพพิเศษในประเทศสหรัฐอเมริกาได้เกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่อีกครั้งจากภาพยนตร์ไซไฟ-อวกาศเรื่อง *2001: A Space Odyssey* (1968) กำกับภาพยนตร์โดย สแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) โดยภาพยนตร์ได้นำเสนอฉากประตูดาว (Star Gate) ที่นำเสนอภาพแสงสีการทะลุมิติจักรวาล ซึ่งเป็นเทคนิคภาพพิเศษที่แปลกใหม่อย่างมากในยุคสมัยนั้น และเนื่องจากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยังไม่พัฒนามากพอ เทคนิคภาพพิเศษทั้งหมดในภาพยนตร์จึงไม่ได้สร้างขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์แต่อย่างใด แต่ใช้เทคนิค **การถ่ายภาพสแกนช่องแสง (slit-scan photography)** ซึ่งพัฒนาโดย ดักลาส ทรัมบูล (Douglas Trumbull) ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ ทำให้สามารถถ่ายภาพแสงเป็นผืนยาวไม่รู้จบ โดย *2001: A Space Odyssey* ยังคงเป็นที่ชื่นชมและสร้างความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชมภาพยนตร์ในปัจจุบัน แม้ว่าภาพยนตร์จะออกฉายอย่างยาวนานแล้วก็ตาม (DeMet, 1999; Hoad, 2018)

หนึ่งปีหลังจาก *2001: A Space Odyssey* ออกฉาย ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) และ จอร์จ ลูคัส (George Lucas) ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกัน ได้ร่วมกันก่อตั้งบริษัท อเมริกัน โซโทรป (American Zoetrope) และสร้างภาพยนตร์เรื่องแรก *The Rain People* (1969) กำกับภาพยนตร์โดย ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา และเรื่องที่สองคือ *THX 1138* (1971) กำกับภาพยนตร์โดย จอร์จ ลูคัส (The Editors of LIFE, 2019, pp. 26, 28)

*THX 1138* เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของ จอร์จ ลูคัส นำเสนอเรื่องราวโลกอนาคตแบบดิสโทเปีย (dystopia) แต่ทว่าไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้มากนัก จนถึงช่วงปลาย ค.ศ. 1971 (พ.ศ. 2514) ลูคัสได้ก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์อีกแห่งหนึ่งชื่อ ลูคัสฟิล์ม (Lucasfilm) โดย อเมริกัน โซโทรป และ ลูคัสฟิล์ม ได้ร่วมกันสร้างภาพยนตร์ชีวิต-ตลกเรื่อง *American Graffiti* (1973) กำกับภาพยนตร์โดย จอร์จ ลูคัส โดยภาพยนตร์ประสบความสำเร็จอย่างมากทั้งในด้านคำวิจารณ์และรายได้ ภายหลังจากนั้นลูคัสได้มุ่งสู่การสร้างภาพยนตร์กับบริษัท ลูคัสฟิล์ม ของตนเองเพื่อสร้างภาพยนตร์อวกาศ

(space opera) ซึ่งเขาได้มีแนวคิดตั้งแต่ก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *THX 1138* และลูคัสได้ก่อตั้งบริษัทเทคนิคภาพพิเศษ **อินดรัสเทรียล ไลท์ แอนด์ เมจิก (Industrial Light & Magic; ILM)** ใน ค.ศ. 1975 (พ.ศ. 2518) เพื่อช่วยในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ ให้กับภาพยนตร์เรื่องต่อไปของเขาโดยเฉพาะ จนเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* (1977)<sup>9</sup> (The Editors of LIFE, 2019)

*Star Wars* เป็นภาพยนตร์ไซไฟ-สงครามอวกาศระหว่างฝ่ายกบฏและจักรวรรดิ เต็มไปด้วยฉากยานรบโฉบเฉี่ยวในอวกาศและฉากการยิงต่อสู้ด้วยปืนบลาสเตอร์ (blaster) ซึ่งใช้เทคนิคการถ่ายทำที่ผสมผสานสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์อย่างลงตัว (Failes, 2018c) โดยลูคัสกล่าวว่า เขาได้รับแรงบันดาลใจอย่างมากจาก *2001: A Space Odyssey* ในการสร้าง *Star Wars* ขึ้นมา (Young, 2015) ในวันที่ทีมผู้สร้างเทคนิคภาพพิเศษจาก ILM ได้อ่านบทภาพยนตร์ *Star Wars* เป็นครั้งแรก ทุกคนกล่าวเป็นเสียงเดียวกันว่าไม่เคยเห็นบทภาพยนตร์ที่มีความท้าทายในการใช้เทคนิคภาพพิเศษขนาดนี้มาก่อน โดย ริชาร์ด เอดlund (Richard Edlund) หนึ่งในทีมงานของ ILM กล่าวว่า “*Star Wars* เป็นจุดเริ่มต้นของยุคเรอเนซองส์แห่งวิชวลเอฟเฟกต์” (Iwerks, 2010)

*Star Wars* กลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลในช่วงเวลานั้น และมีภาพยนตร์ภาคต่อเป็นไตรภาคชื่อ *The Empire Strikes Back*<sup>10</sup> (1980) และ *Return of the Jedi*<sup>11</sup> (1983) (The Editors of LIFE, 2019, pp. 84–85) ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องได้รับรางวัลออสการ์ สาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects) (AMPAS, 2021) ทำให้ *Star Wars* เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการกล่าวขวัญถึงเสมอมาในวงการเทคนิคภาพพิเศษ และได้รับการยกย่องจากองค์กร วิชวลเอฟเฟกต์ โซไซตี้ (Visual Effects Society; VES) ใน ค.ศ. 2007 (พ.ศ. 2550) ให้เป็นภาพยนตร์ที่ทรงอิทธิพลอันดับหนึ่งต่ออุตสาหกรรมวิชวลเอฟเฟกต์ (Visual Effects Society, 2007b)

ในช่วงเวลาเดียวกับที่ จอร์จ ลูคัส กำลังสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* ได้มีผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอเมริกันอีกท่านหนึ่งที่มีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษไม่แพ้กันคือ สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg)<sup>12</sup> โดยเขาได้กำกับภาพยนตร์เขย่าขวัญเรื่อง *Jaws* (1975) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับฉลามขาวยักษ์กินคนซึ่งใช้หุ่นยนต์ฉลามบังคับขนาดเท่าของจริงในการถ่ายทำ (Konow, 2013) และผลงานอีกเรื่องหนึ่งคือภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง *Close Encounters of the*

<sup>9</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น *Star Wars: Episode IV – A New Hope*

<sup>10</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*

<sup>11</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*

<sup>12</sup> สตีเวน สปีลเบิร์ก มีฉายาในประเทศไทยว่า “พ่อมดแห่งฮอลลีวูด (Wizard of Hollywood)” ทั้งนี้ ผู้วิจัยไม่พบข้อมูลว่ามีการเรียกฉายานี้ในต่างประเทศแต่อย่างใด

*Third Kind* (1977) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการพบเจอระหว่างมนุษย์โลกและมนุษย์ต่างดาว มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอันน่าตื่นตาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น โมเดลยานอวกาศที่มีรายละเอียดสูงสมจริง (Failes, 2017) โดยภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องประสบความสำเร็จอย่างมาก และสามารถสร้างรายได้หลายร้อยล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งในภายหลังสปีลเบิร์กได้สร้างภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอีกมากมาย เช่น *Raiders of the Lost Ark* (1981), *E.T. the Extra-Terrestrial* (1982), *Jurassic Park* (1993) และ *Saving Private Ryan* (1998) (Clark, 2018)

การที่ภาพยนตร์เรื่อง *Jaws*, *Star Wars* และ *Encounters of the Third Kind* สามารถทำรายได้อย่างมหาศาล ทำให้เกิดแนวคิด **ภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ (blockbuster)** ขึ้นมา ซึ่งเป็นภาพยนตร์ทุนสร้างสูง แต่สามารถทำรายได้สูงเช่นเดียวกัน และเป็นภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงจนเป็นที่กล่าวถึงในระดับนานาชาติ ซึ่งการกำเนิดภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์นำไปสู่กระแสการสร้างภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยวิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects-driven film) ในช่วงเวลาต่อมา (Ebiri, 2018)

จอร์จ ลูคัส แสดงความคิดเห็นว่าความสำเร็จของ *Jaws* และ *Star Wars* มีส่วนในการช่วยเพิ่มรายได้ให้กับบริษัทโรงภาพยนตร์ จนเกิดแนวคิดโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ (multiplex) หรือโรงภาพยนตร์ที่มีโรงฉายภาพยนตร์ย่อยหลายโรงอยู่ในสถานที่เดียวกัน ส่งผลให้มีผู้เข้าชมภาพยนตร์จำนวนมากขึ้นและสามารถกอบโกยรายได้มหาศาลในเวลาอันสั้น และเป็นผลพลอยได้แก่ภาพยนตร์ที่ทุนสร้างไม่สูงนักให้มีโอกาสฉายในโรงภาพยนตร์มากขึ้นอีกด้วย (Corliss, 2006)

### ยุคการสร้างสรรคเทคนิคการสร้างภาพพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์

เมื่อเข้าสู่คริสต์ทศวรรษ 1980 (พ.ศ. 2523–2532) เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ ได้เกิดเทคนิควิซวลเอฟเฟกต์รูปแบบใหม่ที่สร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างมาก คือ **การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery)** หรือเรียกโดยย่อว่า **CGI** (Rickitt, 2000, pp. 125–126)

CGI คือการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพออกมาเป็นภาพในรูปแบบสองมิติหรือสามมิติ แต่ทั่วไปนิยมใช้เรียกเฉพาะภาพสามมิติ CGI มีข้อดีคือสามารถสร้างภาพใด ๆ ก็ได้ตามที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการแล้วแต่ความสามารถของบุคลากรและเทคโนโลยีที่มีอยู่ แต่ข้อเสียของ CGI คือต้องใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์สูงมาก รวมถึงกระบวนการมีความซับซ้อนอย่างยิ่ง (Finance & Zwerman, 2010, pp. 32–33) ตัวอย่างกระบวนการเบื้องต้น เช่น การขึ้นโมเดลสามมิติ (3D modeling), การสร้างพื้นผิวโมเดล (texturing), การจัดข้อต่อกระดูกเคลื่อนไหว (rigging), การสร้างการ

เคลื่อนไหว (animation), การจัดแสงฉาก (lighting) และการสร้างออกมาเป็นภาพ หรือ เรนเดอร์ (rendering) เป็นต้น ซึ่งอาจมีกระบวนการย่อยเพิ่มเติมอีกมากมายตามความซับซ้อนของฉากภาพยนตร์ (Kong, 2018)

แต่เดิมเทคโนโลยี CGI มีการใช้ในโปรแกรมจำลองการบินสำหรับนักบินอวกาศ ก่อนที่จะเริ่มมีการใช้ CGI ในภาพยนตร์ครั้งแรกในรูปแบบสองมิติเพื่อสร้างภาพมุมมองของหุ่นยนต์ในภาพยนตร์เรื่อง *Westworld* (1973) ซึ่งต่อมาเริ่มมีการใช้ CGI ในรูปแบบสามมิติเพื่อสร้างภาพมือและใบหน้าบนจอคอมพิวเตอร์ในภาพยนตร์ภาคต่อชื่อ *Futureworld* (1976) แต่การใช้ CGI ในภาพยนตร์ยังไม่แพร่หลาย จนกระทั่งมีการใช้ CGI รูปแบบสามมิติในการสร้างฉากภาพยนตร์เต็มรูปแบบครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่อง *Tron* (1982) เพื่อสร้างฉาก “Light Cycle” ซึ่งเป็นฉากการแข่งขันจักรยานยนต์ในโลกคอมพิวเตอร์ที่วิ่งโดยที่เส้นแสงเป็นทาง แต่ทว่า *Tron* กลับไม่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม รวมถึงแพ้การประกวดรางวัลแบฟตา สาขาสเปเชียลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม อีกด้วย (King, 2017; Rickitt, 2000, pp. 125–126)

ทีมงานผู้สร้าง *Tron* แสดงความคิดเห็นว่า เทคนิค CGI อาจแปลกใหม่หรือล้าสมัยเกินไปสำหรับยุคสมัยนั้น ทำให้ไม่ได้รับการยอมรับโดยคณะกรรมการประกวดรางวัล แต่กระนั้น *Tron* ได้กลายเป็นภาพยนตร์ที่บุกเบิกการใช้ CGI ในภาพยนตร์นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา (King, 2017) ทั้งนี้เทคโนโลยี CGI ในช่วงเริ่มแรกนั้นยังไม่พัฒนามากพอที่สร้างภาพต่าง ๆ ได้อย่างสมจริงเหมือนภาพถ่าย (photorealism) ภาพยนตร์ในคริสต์ทศวรรษ 1990 (พ.ศ. 2533–2542) จึงมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษแบบดั้งเดิมร่วมกับการใช้ CGI เป็นส่วนเสริมในบางฉาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Jurassic Park* (1993) กำกับภาพยนตร์โดย สตีเวน สปีลเบิร์ก มีการใช้หุ่นยนต์ไดโนเสาร์บังคับร่วมกับ CGI ในการทำให้ไดโนเสาร์กลับมามีชีวิตบนจอภาพยนตร์ได้อย่างสมจริง (Iwerks, 2010)

เพื่อการเคลื่อนไหวที่สมจริงของตัวละครที่สร้างขึ้นโดยใช้ CGI ได้มีการใช้เทคนิคซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดของ ลี แฮร์ริสัน ที่สาม (Lee Harrison III) นักสร้างแอนิเมชันชาวอเมริกัน ซึ่งได้ทดลองเทคนิคการจับภาพการเคลื่อนไหวของนักแสดงใน พ.ศ. 2502 (1959) เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้ในการวาดภาพแอนิเมชัน ต่อมาในคริสต์ทศวรรษ 1980 (พ.ศ. 2523–2532) ได้พัฒนาเป็นเทคโนโลยี การจับภาพการเคลื่อนไหว หรือ โมชันแคปเจอร์ (motion capture) ซึ่งใช้การติดจุดตรวจจับการเคลื่อนไหวบนร่างกายและใบหน้าของนักแสดง และใช้กล้องตรวจจับการเคลื่อนไหวในการรับข้อมูลการเคลื่อนไหวแล้วแปลงเป็นข้อมูลดิจิทัล เพื่อที่จะนำไปใช้กับตัวละครที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ ทำให้ได้ภาพที่มีแอนิเมชันการเคลื่อนไหวแบบมนุษย์อย่างสมจริง โดยเทคนิคนี้เป็นที่นิยมทั้งในภาพยนตร์ แอนิเมชัน รวมถึงมีการใช้ในการสร้างวิดีโอเกม (Conditt, 2018)

เมื่อเข้าสู่ ค.ศ. 1995 (พ.ศ. 2538) บริษัท พิกซาร์ แอนิเมชัน สตูดิโอส์ (Pixar Animation Studios) ใช้เทคโนโลยี CGI ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Toy Story* (1995) ซึ่งเป็น **ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันสามมิติ (3D computer-animated film)**<sup>13</sup> ขนาดยาวเรื่องแรกของโลก มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของของเล่นมีชีวิต ู้ดดี (Woody) และ บัส ไลท์เยียร์ (Buzz Lightyear) โดย *Toy Story* ได้รับเสียงชื่นชมจากผู้ชมและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ และประสบความสำเร็จทางรายได้อย่างมาก ความสำเร็จนี้เป็นจุดเริ่มต้นและจุดประกายแนวคิดการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย CGI ทั่วโลก (Zorthian, 2015)

ใน ค.ศ. 1997 (พ.ศ. 2540) ภาพยนตร์โศกนาฏกรรมเรื่อง *Titanic* (1997) กำกับภาพยนตร์โดย เจมส์ แคเมรอน (James Cameron) นำเสนอเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวร่วมกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ของเรืออาร์เอ็มเอส ไททานิก (RMS Titanic) ที่ชนภูเขาน้ำแข็งกลางทะเลและจมลง โดยทีมงานได้สร้างเรือจำลองขนาดใหญ่และขนาดเล็กร่วมกับการใช้ CGI ในหลายฉาก พร้อมทั้งจำลองลักษณะการจมของเรือไททานิกจากหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่มีอยู่ในขณะนั้นเพื่อนำเสนอการจมของเรือที่สมจริงที่สุด (D. E. Williams, 2017) ภาพยนตร์เรื่อง *Titanic* ได้สร้างประวัติศาสตร์โดยทำรายได้ทั่วโลกมากกว่า 1,800 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (รายได้จากการออกฉายรอบแรก) และครองตำแหน่งภาพยนตร์รายได้สูงสุดตลอดกาลเป็นเวลายาวนาน 12 ปี จนกระทั่งภาพยนตร์เรื่อง *Avatar* (2009) ออกฉาย ซึ่งกำกับภาพยนตร์โดย เจมส์ แคเมรอน เช่นกัน (Box Office Mojo, 2021, n.d.)

### ยุคการขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีภาพยนตร์

ตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ทศวรรษ 2000 (พ.ศ. 2543–2552) เป็นต้นมา การถ่ายทำและตัดต่อภาพยนตร์ในรูปแบบดิจิทัลเริ่มกลายเป็นมาตรฐานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยมีจุดเริ่มต้นจากแนวคิดการใช้ **กล้องวิดีโอ (video camera)** ในการถ่ายทำภาพยนตร์แทนฟิล์มภาพยนตร์ ซึ่งแต่เดิมนั้นกล้องวิดีโอใช้ระบบบันทึกสัญญาณภาพแอนะล็อก (analog signal) และต่อมาได้พัฒนาเป็นระบบบันทึกสัญญาณภาพดิจิทัล (digital signal)<sup>14</sup> โดยภาพยนตร์อิตาลีเรื่อง *Julia and Julia*

<sup>13</sup> คำว่า “สามมิติ” ในที่นี้หมายถึงลักษณะของภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่มีความกว้าง ยาว และลึก ไม่ใช่ภาพยนตร์ 3D ที่ต้องสวมแว่นพิเศษขณะรับชม โดยผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า “สามมิติ” สำหรับภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และคำว่า “3D” สำหรับภาพยนตร์ 3D เพื่อป้องกันการสับสน

<sup>14</sup> กล้องวิดีโอมีทั้งในระบบแอนะล็อกและดิจิทัล แต่เนื่องจากในยุคปัจจุบันกล้องวิดีโอเป็นระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมด จึงอาจมีความเข้าใจผิดว่ากล้องวิดีโอหมายถึงระบบดิจิทัลเท่านั้น

(1987) เป็นภาพยนตร์เรื่องแรก ๆ ที่ถ่ายทำโดยใช้ กล้องวิดีโอแอนะล็อกความละเอียดสูง (high-definition analog video camera) ตามมาด้วยภาพยนตร์อังกฤษ-แคนาดาเรื่อง *Rainbow* (1996) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรก ๆ ที่ถ่ายทำโดยใช้ กล้องวิดีโอดิจิทัลความละเอียดสูง (high-definition digital video camera) และใช้กระบวนการหลังการถ่ายทำเป็นรูปแบบดิจิทัล (digital post-production) (Campisi, 2020, pp. 19–21)<sup>15</sup>

จอร์จ ลูคัส ได้ให้ความสนใจในกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัล จึงได้ทดลองถ่ายทำบางฉากของภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (1999) ด้วยกล้องดิจิทัล ซึ่งปรากฏว่าไม่มีผู้ชมภาพยนตร์ที่สังเกตเห็นความแตกต่างระหว่างฉากที่ถ่ายทำด้วยกล้องฟิล์มและฉากที่ถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล ลูคัสจึงเลือกถ่ายทำภาพยนตร์ภาคต่อ *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* (2002) ตลอดทั้งเรื่องด้วย กล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัล (digital cinema camera)<sup>16</sup> ซึ่งสร้างอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกให้เปลี่ยนแปลงจากการถ่ายทำและการฉายภาพยนตร์ระบบฟิล์มไปสู่ระบบดิจิทัล ทำให้กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์รวมถึงกระบวนการสร้างเทคนิคภาพพิเศษมีความสะดวกยิ่งขึ้นและลดค่าใช้จ่ายลงอย่างมาก (Campisi, 2020, pp. 19–21)

ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีวิชวลเอฟเฟกต์มีพัฒนาการอย่างรวดเร็วและพัฒนาเข้าสู่ยุคดิจิทัลพร้อมการใช้ CGI เต็มรูปแบบ การสร้างวิชวลเอฟเฟกต์เผชิญข้อจำกัดน้อยลงและสามารถนำเสนอภาพเหนือจินตนาการต่าง ๆ ได้อย่างสมจริงในแบบที่ภาพยนตร์ในอดีตไม่สามารถทำได้ มีการแข่งขันในการสร้าง ภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยวิชวลเอฟเฟกต์ (visual effects-driven film) หรือเรียกโดยย่อว่า ภาพยนตร์วิชวลเอฟเฟกต์ (visual effects film) ซึ่งใช้วิชวลเอฟเฟกต์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอของภาพยนตร์ แต่แม้ว่าสเปเชียลเอฟเฟกต์จะถูกลดบทบาทความสำคัญจากเดิม สเปเชียลเอฟเฟกต์ยังคงเป็นเครื่องมือจำเป็นที่ใช้ร่วมกับวิชวลเอฟเฟกต์ในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษที่มีคุณภาพและความสมจริงออกมา (Ebiri, 2018; Follows, 2014) ตัวอย่างภาพยนตร์วิชวลเอฟเฟกต์ที่มีชื่อเสียงในช่วงต้นคริสต์ทศวรรษ 2000 เช่น ภาพยนตร์ชุด *The Matrix* (1999–2003), *Star Wars* ไตรภาคต้น (Prequel Trilogy) (1999–2005), *X-Men* ไตรภาคดั้งเดิม (Original Trilogy) (2000–2006), *The Lord of the Rings* (2001–2003) และ *Harry Potter* (2001–2011)

<sup>15</sup> วิดีโอความละเอียดสูง (high-definition video; HD) โดยทั่วไปหมายถึงวิดีโอที่มีความละเอียดที่ 1280 x 720 pixels (HD) หรือ 1920 x 1080 pixels (Full HD) ขึ้นไป ซึ่งหากสูงกว่า 3840 x 2160 pixels จะเรียกว่า วิดีโอความละเอียดสูงยิ่งยวด (ultra-high-definition video; Ultra HD)

<sup>16</sup> หมายถึงกล้องวิดีโอดิจิทัลที่ออกแบบมาสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์โดยเฉพาะ

อีกเทคโนโลยีหนึ่งที่ได้รับคามนิยมในช่วงคริสต์ทศวรรษ 2000 คือ **ภาพยนตร์ 3D หรือ ภาพยนตร์ 3 มิติ (3D film/stereoscopic film)** เป็นภาพยนตร์ที่ออกฉายด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์สองเครื่อง โดยภาพจากเครื่องฉายแต่ละเครื่องมีมุมมองภาพที่เหลื่อมกันเล็กน้อย ผู้ชมภาพยนตร์จะสวมแว่นตาแบบพิเศษซึ่งใช้เทคโนโลยีรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้มองเห็นภาพจากเครื่องฉายเพียงเครื่องเดียวต่อดวงตาหนึ่งข้าง ทำให้ดวงตาแต่ละข้างเห็นภาพที่มีมุมมองต่างกัน เป็นการจำลองภาพสามมิติเสมือนเวลาที่เรามองวัตถุในโลกแห่งความจริง (Mendiburu, 2009; Nix, 2016)

ภาพยนตร์ 3D สามารถสร้างได้โดยสองวิธี วิธีที่หนึ่งคือการถ่ายทำโดยวางกล้องสองตัวเคียงคู่กัน เปรียบเสมือนมุมมองสายตาของมนุษย์ข้างซ้ายและขวา และวิธีที่สองคือการถ่ายทำภาพยนตร์ตามปกติ แต่นำภาพที่ถ่ายทำมาเข้ากระบวนการโรโตสโคปเพื่อแยกวัตถุในภาพออกจากกันเป็นส่วน ๆ เพื่อสร้างเป็นภาพสองมุมมอง (2D to 3D conversion) ซึ่งวิธีที่สองเป็นวิธีที่นิยมอย่างมากภายหลังจากมีเทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เนื่องจากการใช้กล้องสองตัวเป็นอุปสรรคในการถ่ายทำ และภาพยนตร์หลายเรื่องมีการใช้ CGI ปริมาณมาก จึงง่ายกว่าที่จะสร้างภาพ 3D ในคอมพิวเตอร์โดยตรง การสร้างภาพ 3D จึงเป็นหนึ่งในกระบวนการของวิชวลเอฟเฟกต์ในปัจจุบัน (Mendiburu, 2009)

ภาพยนตร์ 3D มีประวัติศาสตร์มาอย่างยาวนานตั้งแต่ภาพยนตร์ 3D เรื่องแรก *The Power of Love* (1922) จากประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ออกฉาย โดยภาพยนตร์ 3D ได้รับความนิยมมากขึ้นในคริสต์ทศวรรษ 1950 (พ.ศ. 2493–2502) และกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งหลังจากภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง *Avatar* (2009) ออกฉาย (Nix, 2016) ซึ่ง เจมส์ แคเมรอน ผู้กำกับภาพยนตร์ ได้สร้างปรากฏการณ์อีกครั้ง ด้วยการนำวิชวลเอฟเฟกต์ขั้นสูงเพื่อสร้างภูมิทัศน์ของดาวแพนดอร่า (Pandora) และตัวละครชาวนาวิ (Na'vi) ซึ่งภาพประมาณร้อยละ 60 ของภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นทั้งหมดด้วยเทคโนโลยี CGI พร้อมทั้งถ่ายทำและออกฉายภาพยนตร์ในรูปแบบ 3D โดย *Avatar* มีเสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ที่ดีอย่างมากในแง่ของจินตนาการและการผลักดันเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษไปสู่ความสมจริง (photorealism) และกลายเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่ทำรายได้มากกว่า 2,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Box Office Mojo, 2021; Filmsite, n.d.-b)

นอกจากภาพยนตร์ที่ได้กล่าวไปข้างต้น ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ (superhero film) ของบริษัท มาร์เวล สตูดิโอ (Marvel Studios) ซึ่งเริ่มต้นด้วยภาพยนตร์เรื่อง *Iron Man* ใน ค.ศ. 2008 (พ.ศ. 2551) เป็นต้นมา ได้กลายเป็นภาพยนตร์ชุดที่ครองตลาดภาพยนตร์วิชวลเอฟเฟกต์ทั่วโลก โดยเป็นที่นิยมอย่างมากในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) และใน ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) ภาพยนตร์เรื่อง *Avengers: Endgame* ซึ่งเป็นภาพยนตร์บทสรุปของภาพยนตร์มาร์เวลทั้งหมดที่ผ่านมา สามารถทำรายได้ชนะเรื่อง *Avatar* และกลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล

จนกระทั่งเดือนมีนาคม ค.ศ. 2021 (พ.ศ. 2564) โรงภาพยนตร์ในประเทศจีนได้นำ *Avatar* กลับมาออกฉายอีกครั้ง ทำให้ *Avatar* กลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลอีกครั้งหนึ่ง แต่เนื่องจากรายได้ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องสูสีกันอย่างมาก จึงอาจมีการสลับตำแหน่งอีกครั้งในอนาคต (Alexander, 2019a; Box Office Mojo, 2021; Owoseje, 2021)

ในช่วงคริสต์ทศวรรษ 2010 (พ.ศ. 2553–2562) เป็นต้นมา อุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกมีการแข่งขันสูงชันอย่างมาก มีบริษัทวิซวลเอฟเฟกต์ใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมาย แต่มีหลายบริษัทที่ต้องปิดกิจการเช่นกัน การสร้างภาพยนตร์วิซวลเอฟเฟกต์ใช้จำนวนทีมงานมากขึ้นและมีการลงทุนสร้างสูงขึ้น โดยสำหรับภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรมีทุนสร้างไม่ต่ำกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และสัดส่วนของทุนสร้างจำนวนมากถูกใช้ไปกับการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ให้มีความอลังการและสมจริง (Digital Vector, 2021a; Ebiri, 2018; Kaufman, 2019; The Numbers, 2021)

จากเดิมที่อุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษมักถูกเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ในปัจจุบันเทคนิคภาพพิเศษกลายเป็นอุตสาหกรรมที่มีฐานการผลิตทั่วโลกอเมริกาเหนือ ยุโรป และเอเชีย โดยเฉพาะประเทศแคนาดา สหราชอาณาจักร เยอรมนี จีน อินเดีย ออสเตรเลีย และนิวซีแลนด์ (Kaufman, 2019)

### 3. กระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

#### การเล่นและทดลองเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

เทคนิคภาพพิเศษมีจุดเริ่มต้นมาจากแนวคิด “การเล่นและทดลอง” ของผู้สร้างภาพยนตร์ โดยตลอดกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ผู้ออกแบบเทคนิคภาพพิเศษอาจใช้เวลาและความพยายามอย่างมากในการสรรหาวิธีการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ เช่น ฌอร์ฌ เมเลียส (Georges Méliès) ได้นำเทคนิคที่เขาเคยใช้ในการแสดงมายากลมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งการสร้างเทคนิคภาพพิเศษนั้น คล้ายกับการแสดงมายากลที่ต้องคอยหาเทคนิคใหม่ ๆ มานำเสนอเพื่อให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจทุกครั้งที่ได้รับชม (Rickitt, 2000, pp. 12–13) หรือ สึบุรายะ เอจิ (Tsuburaya Eiji) ใช้เทคนิคที่หลากหลาย ทั้งชุดสัตว์ประหลาด โมเดลขนาดเล็ก การซ้อนภาพ และการลดความเร็วของฟิล์มภาพยนตร์ เพื่อแสดงถึงขนาดและพลังอำนาจของก๊อตซิลล่า (Edwards, 2019; Ryusuke, 2014) ซึ่งเทคนิคเหล่านี้มีปรากฏใช้ในภาพยนตร์ชุด *Godzilla* (1954–ปัจจุบัน) มาโดยตลอด แม้แต่ภาพยนตร์ก๊อตซิลล่า



สมัยใหม่อย่าง *Shin Godzilla* (2016) ก็ได้มีการใช้เทคนิคคล้ายกับภาพยนตร์ฉบับดั้งเดิมร่วมกับเทคโนโลยี CGI สมัยใหม่ในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ (Chaffins, 2017)

การเล่นและทดลองของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อสรรหาวิธีการทำเทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใหม่ ได้ส่งเสริมการนำเสนอของภาพยนตร์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกัน หรือ ฮอลลีวูด (Hollywood) ดังที่เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* (1977) ซึ่งมีการบุกเบิกเทคนิคภาพพิเศษมากมายที่ประดิษฐ์โดยทีมงานจากบริษัท อินดรัสเทรียล ไลท์ แอนด์ เมจิก (Industrial Light & Magic; ILM) ซึ่งเป็นบริษัทเทคนิคภาพพิเศษหน้าใหม่ในสมัยนั้น ซึ่ง *Star Wars* ใช้เทคนิคทุกรูปแบบเท่าที่เทคโนโลยีในขณะนั้นจะอำนวย ทั้งสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ ในการสร้างสรรค์ฉากสงครามอวกาศได้อย่างน่าตื่นตา (Failes, 2018c)

จูลี เอ. เทอร์น็อก (Julie A. Turnock) นักวิชาการภาพยนตร์ แสดงความคิดเห็นว่าวีรบุรุษตัวจริงของภาพยนตร์ชุด *Star Wars* รวมถึงภาพยนตร์ไซไฟอีกหลายเรื่องคือ ผู้สร้างภาพยนตร์แนวทดลองทั้งหลาย ซึ่งเทคนิคภาพพิเศษที่น่าตื่นตาทั้งหมดนี้คงไม่มีทางเกิดขึ้นได้เลยถ้าไม่มีทีมงานที่คอยแสวงหาสิ่งใหม่และกล้าทดลองในการรังสรรค์เทคนิคภาพพิเศษเหล่านี้ออกมา (Turnock, 2014)

แนวคิดการเล่นและทดลองนี้ยังนำพาผู้สร้างภาพยนตร์หน้าใหม่เข้าสู่วงการภาพยนตร์ และได้สร้างภาพยนตร์สั้นของตนเองเผยแพร่ทางสื่อช่องทางต่าง ๆ มีทั้งภาพยนตร์เนื้อหาต้นฉบับ, ภาพยนตร์ล้อเลียน (parody), ภาพยนตร์เสียดสี (satire) และภาพยนตร์โดยแฟนคลับ หรือ แฟนฟิล์ม (fan film) โดยหลายเรื่องเป็นภาพยนตร์ที่ไม่มีทุนสร้าง (no-budget film) ซึ่งใช้สิ่งของหรืออุปกรณ์ภายในบ้านมาแทนที่เทคนิคภาพพิเศษทั้งหลาย และมีแฟนฟิล์มบางเรื่องที่มีการลงทุนสร้างอย่างจริงจังโดยมีการถ่ายทำใกล้เคียงกับภาพยนตร์โดยทีมงานมืออาชีพ (Rottenberg, 2016)

แฟนฟิล์มเป็นที่นิยมอย่างมากในกลุ่มแฟนคลับของแฟรนไชส์สื่อขนาดใหญ่ เช่น *Star Trek*, *The Lord of the Rings*, *Game of Thrones* และ *Star Wars* โดย จอร์จ ลูคัส (George Lucas) ผู้ให้กำเนิดจักรวาลภาพยนตร์ *Star Wars* ได้ให้การสนับสนุนแฟนฟิล์มเหล่านี้ และจัดให้มีงานประกวดรางวัลแฟนฟิล์ม *Star Wars* อย่างเป็นทางการ (The Official Star Wars Fan Film Awards) เพื่อคัดเลือกแฟนฟิล์ม *Star Wars* ยอดเยี่ยมในสาขาต่าง ๆ (Rottenberg, 2016; StarWars.com, 2018) แสดงให้เห็นว่าการเล่นและทดลองในการสร้างภาพยนตร์ขนาดเล็กสามารถนำไปสู่การรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์และสร้างความนิยมในวงกว้างได้

### การทำหายข้อจำกัดของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

การสร้างภาพยนตร์เป็นงานที่มีข้อจำกัดมากมาย ปัจจัยแวดล้อมหรือปัญหาเพียงส่วนเดียวก็สามารถทำให้การถ่ายทำทั้งหมดหยุดชะงักลงได้ ถึงแม้ในปัจจุบันเทคนิคภาพพิเศษจะได้รับการพัฒนาจนสามารถสร้างภาพและเอฟเฟกต์ทุกรูปแบบด้วยคอมพิวเตอร์ แต่ยังคงมีข้อจำกัดอยู่ไม่น้อย การถ่ายทำภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษต้องมีการวางแผนดำเนินงานอย่างละเอียด ทั้งในด้านเวลาดำเนินการ และกระบวนการสร้าง การสร้างเทคนิคภาพพิเศษที่มีความสมจริงและมีจำนวนช็อต (shot)<sup>17</sup> มากขึ้นด้วยงบประมาณและเวลาที่น้อยลง เป็นข้อจำกัดที่ทำหายผู้สร้างภาพยนตร์ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (Failes, 2018b; Finance & Zwerman, 2010, pp. 111–115)

การทำหายข้อจำกัดนี้ นำพาผู้สร้างภาพยนตร์ไปสู่การ “เล่นและทดลอง” เช่นเดิม เพื่อแสวงหาวิธีการที่จะผ่านข้อจำกัดไปได้ นำไปสู่การค้นพบเทคนิคใหม่ ๆ ที่ช่วยให้เทคนิคภาพพิเศษพัฒนาสู่ขั้นต่อไป เช่น ภาพยนตร์ชุด *The Lord of the Rings* (2001–2003) เป็นภาพยนตร์มหากาพย์แนวแฟนตาซี-ผจญภัย ซึ่งหลายฉากของภาพยนตร์ประกอบไปด้วยฉากสงครามที่มีขนาดใหญ่ มโหฬาร ถึงแม้ในขณะนั้นเทคโนโลยีวีชวลเอฟเฟกต์และ CGI จะสามารถสร้างฉากสงครามดังกล่าวได้ แต่การสร้างแอนิเมชันการเคลื่อนไหวและการต่อสู้ให้กับตัวละครนับหมื่นคนแทบเป็นไปไม่ได้เลย หากต้องปรับแต่งท่าทางของตัวละครทีละตัว บริษัท เวต้า ดิจิทัล (Weta Digital) ผู้รับผิดชอบในการทำเทคนิคภาพพิเศษ ใช้โปรแกรม MASSIVE (Multiple Agent Simulation System in Virtual Environment) ที่มีความสามารถในการจำลองตัวละครจำนวนมาก (crowd simulation) เช่น มวลชน กองทัพ และฝูงสัตว์ประหลาด ซึ่งแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำกันผ่านการประมวลผลโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (artificial intelligence; AI) ทำให้ประหยัดเวลาในการทำวีชวลเอฟเฟกต์เป็นอย่างมาก ซึ่งในภายหลัง สตีเฟน รีจลัส (Stephen Regelous) ผู้พัฒนาโปรแกรม MASSIVE ได้รับรางวัลออสการ์พิเศษ สาขาวิทยาศาสตร์และการเทคนิค (Academy Scientific and Technical Award) จากความสำเร็จในการพัฒนาโปรแกรมนี้ ซึ่งในภายหลังโปรแกรม MASSIVE ได้รับการสานต่อและพัฒนาการใช้งานในภาพยนตร์หลายเรื่องรวมถึงภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง *ก้านกล้วย 2* (2552) (เชมพัทธ์ พัทธวิชัย, 2560, น. 56; Gifford, 2004)

การทดลองและทำหายเพื่อเอาชนะข้อจำกัด ในบางครั้งไม่ได้สร้างนวัตกรรมเฉพาะแก่วงการภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังสร้างการค้นพบใหม่ให้แก่วงการวิทยาศาสตร์อีกด้วย เช่นในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *Interstellar* (2014) คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ผู้กำกับภาพยนตร์

<sup>17</sup> การนับช็อต (shot) สามารถนับจำนวนเทคนิคที่ถ่ายทำ (take) หรือ จำนวนครั้งที่มีการตัดภาพ (cut)

ต้องการสร้างภาพหลุมดำที่มีความสมจริงตามหลักวิทยาศาสตร์ เขาจึงติดต่อ คิป ธอร์น (Kip Thorne) นักฟิสิกส์ทฤษฎี เพื่อมาให้คำปรึกษาแก่ พอล แฟรงคลิน (Paul Franklin) ผู้กำกับวิซวลเอฟเฟกต์จากบริษัท ดับเบิล เนกาทีฟ (Double Negative; DNEG) ในกระบวนการจำลองภาพหลุมดำขึ้นมา แต่ทีมงานวิซวลเอฟเฟกต์ต้องประสบปัญหาเนื่องจากโปรแกรมวิซวลเอฟเฟกต์ของบริษัทไม่รองรับรูปแบบการคำนวณการโค้งของแสงรอบหลุมดำ ทีมงานจึงจำเป็นต้องเขียนโปรแกรมวิซวลเอฟเฟกต์ขึ้นมาใหม่ทั้งหมดโดยอ้างอิงจากสมการฟิสิกส์ที่ธอร์นแนะนำ และได้ผลลัพธ์ออกมาเป็นภาพจำลองหลุมดำที่มีความสมจริงแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน (Rogers, 2014) การสร้างสรรค์นี้ทำให้ทีมงานวิซวลเอฟเฟกต์ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมจากทั้งงานแบปตาและออสการ์ และภายหลังภาพยนตร์ออกฉาย ธอร์นและทีมงานวิซวลเอฟเฟกต์ได้ร่วมกันเขียนและเผยแพร่บทความวิจัยเกี่ยวกับการค้นพบและความสำเร็จครั้งนี้ด้วย (DNEG, 2015; James et al., 2015)

#### การวางแผนและกระบวนการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

การสร้างภาพยนตร์สามารถแบ่งได้เป็นสามขั้นตอนใหญ่ (Royster & Vilorio, 2013) ได้แก่

- **ขั้นตอนในช่วงก่อนการถ่ายทำ (pre-production)** ได้แก่ การเขียนบทภาพยนตร์ (script/screenplay), การคัดเลือกนักแสดง (casting), การคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำ (location scouting), การสร้างฉากถ่ายทำ (production set), การเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกาย (prop and wardrobe) และการวางแผนกำหนดการถ่ายทำ (shooting schedule)
- **ขั้นตอนในช่วงระหว่างการถ่ายทำ (production)** ได้แก่ การเตรียมฉากถ่ายทำ (preparing the set), การแต่งหน้าและแต่งตัวนักแสดง (makeup and hairstyling), การจัดวางกล้อง (selecting camera angle), การซ้อมการแสดงก่อนถ่ายทำจริง (rehearsal) และการถ่ายทำภาพและเสียง (video and audio recording)
- **ขั้นตอนในช่วงหลังการถ่ายทำ (post-production)** ได้แก่ การตัดต่อ หรือ ลำดับภาพ (editing), การสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ (visual effects process), การแต่งสีภาพ หรือ การเกรดสี (color grading), การใส่เสียงประกอบฉาก (sound effects), การบันทึกดนตรีประกอบภาพยนตร์ (film score recording), การประกอบเสียง (sound mixing) และจบลงด้วย การรวมภาพและเสียงสำหรับส่งออกภาพยนตร์เพื่อออกฉาย (delivery)

แม้ว่าสเปเชียลเอฟเฟกต์จะเป็นเทคนิคในช่วงระหว่างการถ่ายทำและวิซวลเอฟเฟกต์จะเป็นเทคนิคในช่วงหลังการถ่ายทำ การสร้างเทคนิคภาพพิเศษทุกรูปแบบต้องมีการวางแผนตั้งแต่ช่วงก่อนการถ่ายทำเสมอ โดยทีมงานเทคนิคภาพพิเศษจะนำโดยสองตำแหน่งหลัก หนึ่งคือ ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ (special/visual effects supervisor) ซึ่งเป็นผู้กำกับดูแลและวางแผนการทำงานของทีมงานเทคนิคภาพพิเศษ และสอง ผู้อำนวยการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ (special/visual effects producer) ซึ่งเป็นผู้จัดสรรทุนสร้างสำหรับงานด้านเทคนิคภาพพิเศษและบริหารตารางการทำงานของทีมงานเทคนิคภาพพิเศษให้เป็นไปตามกำหนด ทั้งผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างเทคนิคภาพพิเศษจะประเมินถึงความเป็นไปได้ ขั้นตอน และการปฏิบัติงาน ให้สามารถสร้างสรรค์ฉากที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษให้สำเร็จลุล่วง และทำการแจกจ่ายงานไปตามแผนกย่อยซึ่งมีหน้าที่เฉพาะส่วน (Finance & Zwerman, 2010, pp. 37–42) โดยงานด้านเทคนิคภาพพิเศษมีแผนกต่าง ๆ ดังนี้

- ตัวอย่างแผนกสเปเชียลเอฟเฟกต์: ฝ่ายเชิดหุ่น (puppeteer), ฝ่ายออกแบบโมเดล (modeler), ฝ่ายเทคนิคการแต่งหน้าพิเศษ (special effects make-up), ฝ่ายเอฟเฟกต์กายภาพ (physical effects) ฯลฯ (Rickitt, 2000)
- ตัวอย่างแผนกวิซวลเอฟเฟกต์: ฝ่ายโรโตสโคป (rotoscoping), ฝ่ายจัดแสงภาพ (lighting), ฝ่ายแอนิเมชัน (animation), ฝ่ายซ้อนภาพ (compositing) ฯลฯ สำหรับบริษัทขนาดใหญ่อาจมีฝ่ายวิซวลเอฟเฟกต์มากกว่า 14 แผนก (Hellerman, 2019)

ในการเริ่มต้นงานสร้างเทคนิคภาพพิเศษ ผู้กำกับเทคนิคฯ จะทำการปรึกษาผู้กำกับหรือผู้เขียนบทภาพยนตร์เพื่อให้เข้าใจถึงฉากที่ต้องการนำเสนอ แล้วผู้กำกับเทคนิคฯ จะวางแผนเลือกเทคนิคที่เหมาะสมในแต่ละฉากว่าควรใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์หรือวิซวลเอฟเฟกต์หรือใช้ทั้งสองเทคนิคควบคู่กัน และคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการถ่ายทำ เมื่อวางแผนเสร็จแล้วจะทำการประเมินจำนวนช็อตภาพยนตร์ทั้งหมดที่ต้องใช้เทคนิคภาพพิเศษ รวมถึงความยากง่ายในการถ่ายทำแต่ละช็อต ซึ่งจะส่งต่อให้ผู้อำนวยการสร้างเทคนิคฯ ทำการประเมินค่าใช้จ่ายและวางแผนกำหนดการถ่ายทำต่อไป ซึ่งในขั้นตอนการถ่ายทำ กระบวนการจะแตกต่างกันตามแต่เทคนิคภาพพิเศษที่เลือกใช้ หากเป็นวิซวลเอฟเฟกต์ ผู้กำกับเทคนิคฯ จะต้องคำนึงไปถึงกระบวนการในช่วงหลังการถ่ายทำด้วย แต่บ่อยครั้งที่ภาพยนตร์มีการใช้ทั้งสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ควบคู่กัน เช่น การถ่ายทำโมเดลขนาดเล็ก (miniature effects) ควบคู่กับการซ้อนภาพโครมาคีย์ (chroma key compositing) ซึ่งการจัดการกองถ่ายทำที่ดีจะส่งผลให้กระบวนการสร้างเทคนิคภาพพิเศษราบรื่นขึ้นอย่างมาก (Failes, 2018b; Finance & Zwerman, 2010, pp. 37–42)

ข้อผิดพลาดในกระบวนการถ่ายทำสามารถส่งผลกระทบต่อการสร้างภาพยนตร์อย่างมาก และทำให้ต้องใช้วีซวลเอฟเฟกต์มากเกินไปจนจำเป็นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว<sup>18</sup> เช่นภาพยนตร์เรื่อง *Avengers: Endgame* (2019) ได้ประสบปัญหาว่า ทีมงานไม่สามารถออกแบบเครื่องแบบ “Quantum Suit” ของทีมอเวนเจอร์ (Avengers) ได้ทันก่อนวันถ่ายทำ ทำให้จำเป็นต้องใช้ CGI ในการสร้างเครื่องแบบของทีมอเวนเจอร์แบบดิจิทัลทับลงบนชุดของนักแสดงทุกคนในช่วงหลังการถ่ายทำ (Wojnar, 2019) ฉะนั้นการจัดการกองถ่ายและการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพระหว่างทีมถ่ายทำ และทีมเทคนิคภาพพิเศษ จึงมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างภาพยนตร์ให้เสร็จราบรื่นด้วยดี

#### 4. บทบาทและการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์

เทคนิคภาพพิเศษเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพยนตร์ที่มีความสามารถหลากหลายรูปแบบ ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถใช้เทคนิคภาพพิเศษในการอำนวยความสะดวกถ่ายทำเพื่อหลายข้อจำกัดต่าง ๆ เช่น การนำเสนอสถานการณ์ที่เป็นไปไม่ได้ การเสริมแต่งเติมฉากจากภาพต้นฉบับ การถ่ายทำฉากที่อาจเป็นอันตรายต่อนักแสดง หรือเพื่อลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำ ไปจนถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ ที่พบในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ (Okun & Zwerman, 2010, pp. 2–3)

##### การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเพื่อเสริมแต่งจินตนาการ

นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ทอม กันนิง (Tom Gunning) และ อันเดร เกาดรอยต์ (André Gaudreault) ได้ศึกษาลักษณะของภาพยนตร์ยุคบุกเบิก (early cinema) และประสบการณ์ของผู้ชมที่ได้รับจากการชมภาพยนตร์ และได้เสนอแนวคิด “cinema of attractions” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมภาพยนตร์ด้วยการนำเสนอความตื่นตาตื่นใจ (spectacle) หรือเหตุการณ์ที่แปลกตา เช่น ภาพยนตร์การแสดงมายากลของ ฌอร์ฌ เมเลียส ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ยังไม่เน้นองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (narrative) จึงใช้การนำเสนอทางภาพเป็นหลัก แม้ว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะเปลี่ยนไปให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องแล้ว แต่แนวคิด cinema of attractions ยังคงเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์และสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยวีซวลเอฟเฟกต์อันน่าตื่นตาจนเป็นจุดขายของภาพยนตร์ (Strauven, 2006, pp. 11, 382)

<sup>18</sup> เกิดเป็นประโยคล้อเลียนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ว่า “We'll fix it in post.” (post-production)

จากความสำเร็จของการนำเสนอความตื่นตาตื่นใจผ่านภาพยนตร์ เทคนิคภาพพิเศษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปิดโลกจินตนาการและสร้างประสบการณ์ใหม่ให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ และได้ให้กำเนิดภาพยนตร์มากมายที่ไม่สามารถสร้างขึ้นได้หากปราศจากเทคนิคภาพพิเศษ โดยในช่วงก่อนการมาถึงของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และ CGI แนวภาพยนตร์ในต่างประเทศที่นิยมใช้เทคนิคภาพพิเศษมักเป็นภาพยนตร์แฟนตาซี (fantasy film) เช่น *The Wizard Of Oz* (1939), *The Ten Commandments* (1956) และ *Jason and the Argonauts* (1963) และภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (science fiction film; sci-fi) เช่น *Metropolis* (1927), *2001: A Space Odyssey* (1969) และ *Star Wars* (1977) รวมไปถึงภาพยนตร์สัตว์ประหลาด (monster film) เช่น *King Kong* (1933), *Godzilla* (1954) และ *The Thing* (1982)

ภาพยนตร์กระแสรองที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ทุนสร้างสูง หรือ บล็อกบัสเตอร์ (blockbuster) ก็มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเต็มรูปแบบเพื่อนำเสนอจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *House* (1977) กำกับภาพยนตร์โดย โอบายาชิ โนบุฮิโกะ (Obayashi Nobuhiko) ซึ่งเคยมีประสบการณ์การทำเทคนิคภาพพิเศษในงานโฆษณา *House* มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มนักเรียนหญิงเจ็ดคน ซึ่งต้องเผชิญกับพลังเหนือธรรมชาติในบ้านผีสิงของคุณปู่ โดยภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษทุกรูปแบบที่สามารถทำได้ในขณะนั้น ทั้งสตอปโมชัน (stop motion), แอนิเมชันวาดด้วยมือ (hand-drawn animation) และการซ้อนภาพโครมาคีย์ (chroma key compositing) ซึ่งนำเสนอออกมาเป็นภาพเหนือจริงที่ไม่เหมือนใคร (Cleary, 2020)

เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และ CGI ได้พัฒนามากขึ้น แนวภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษเริ่มมีความหลากหลายจากเดิม ก่อให้เกิดภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันขึ้นมา เช่น *Toy Story* (1995) และแอนิเมชันแนวภาพสมจริง เช่น *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) ซึ่งใช้เทคนิคโมชันแคปเจอร์ (motion capture) ในการจับการเคลื่อนไหวของนักแสดงจริงเข้าไปใส่ให้กับตัวละครในภาพยนตร์เพื่อความสมจริง (Pintea, 2004, pp. 256–267)

ภาพยนตร์บางเรื่องเลือกใช้ทั้งสเปเชียลเอฟเฟกต์และวีซวลเอฟเฟกต์เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด เช่นภาพยนตร์ชุด *Jurassic Park* (1993–2001) มีการใช้หุ่นยนต์ไดโนเสาร์บังคับขนาดเท่าตัวจริงในซ็อตระยะใกล้ที่ไดโนเสาร์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ ควบคู่กับการใช้ CGI ในซ็อตภาพระยะไกล เป็นการผสมผสานที่ทำให้ไดโนเสาร์แลดูสมจริงตลอดเวลา (Iwerks, 2010) ซึ่งเมื่อภาพยนตร์ถูกสานต่อในชื่อ *Jurassic World* (2015–ปัจจุบัน) แม้ไดโนเสาร์ส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ภาคใหม่จะสร้างขึ้นโดยใช้ CGI แต่ยังคงมีการใช้หุ่นยนต์ไดโนเสาร์ในบางฉากเช่นเดียวกับภาพยนตร์ไตรภาคเดิมเพื่อความสมจริง (Minzner, 2020)

นอกจากนี้ มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ถูกกำกับโดยผู้กำกับภาพยนตร์ไม่พึงพอใจต่อเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ของตนเองในอดีต จึงมีการนำภาพยนตร์กลับมาปรับปรุงใหม่ (remaster) โดยมีตั้งแต่การปรับสีภาพใหม่ ลำดับภาพใหม่ เพิ่มฉากที่เคยถูกตัดทิ้งไป ไปจนถึงการปรับเปลี่ยนและตัดแปลงฉากในภาพยนตร์ด้วยวิซวลเอฟเฟกต์ หนึ่งในตัวอย่างสำคัญคือภาพยนตร์ชุด *Star Wars* โดยเฉพาะในไตรภาคเดิม (original trilogy) (1977–1983) จอร์จ ลูคัส (George Lucas) ผู้กำกับภาพยนตร์ ได้ทำการปรับเปลี่ยนแก้ไขภาพยนตร์ทุกครั้งที่มีการออกฉายใหม่ รวมแล้วไม่น้อยกว่าแปดครั้ง มีทั้งการปรับปรุงวิซวลเอฟเฟกต์ ใส่ฉากพิเศษเพิ่มเติม และตัดต่อเสียงประกอบและคำพูดใหม่ ซึ่งมีแฟนคลับภาพยนตร์ทั้งที่พึงพอใจและไม่พึงพอใจต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ (Kirby, 2019)

ในขณะเดียวกัน มีผู้กำกับภาพยนตร์บางท่านที่หลีกเลี่ยงการใช้วิซวลเอฟเฟกต์และ CGI โดยไม่จำเป็น เช่น คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) โดยในผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Tenet* (2020) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไซไฟที่นำเสนอภาพการไหลกลับของเวลา (time inversion) โนแลนเลือกใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลักในการถ่ายทำ โดยมีชื่อดิวิซวลเอฟเฟกต์น้อยกว่า 300 ชื่อ ซึ่งถือว่าน้อยมากสำหรับภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ในยุคปัจจุบันที่อาจมีชื่อดิวิซวลเอฟเฟกต์นับพันชื่อ ทั้งนี้ โนแลนไม่ได้ปฏิเสธการใช้วิซวลเอฟเฟกต์ แต่เห็นว่าการใช้วิซวลเอฟเฟกต์ปริมาณมากจะทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนกำลังรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงจำเป็นต้องใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นพื้นฐานในการถ่ายทำ แล้วจึงค่อยเติมวิซวลเอฟเฟกต์เป็นส่วนเสริมเข้าไป ซึ่งโนแลนใช้แนวคิดนี้เสมอมาในการสร้างภาพยนตร์ แม้แต่ในการนำเสนอภาพความฝันเหนือจริงในเรื่อง *Inception* (2010) ก็มีการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลักในการถ่ายทำ โดยมีชื่อดิวิซวลเอฟเฟกต์เพียง 500 ชื่อเท่านั้น (Lee, 2012; Sharf, 2020)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในรูปแบบที่มองไม่เห็น

เมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัล ภาพยนตร์สามารถเข้าสู่กระบวนการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ในคอมพิวเตอร์ได้โดยง่าย โดยนอกเหนือจากการใช้เทคนิคภาพพิเศษในการสร้างภาพยนตร์เหนือจินตนาการอย่างที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว ภาพยนตร์ที่ไม่ได้มีความเหนือจริงหรือองค์ประกอบแฟนตาซีก็มีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์เพื่อช่วยในการสร้างภาพยนตร์ เรียกว่า **เทคนิคภาพพิเศษที่มองไม่เห็น (invisible effects)** หรือ **วิซวลเอฟเฟกต์ที่มองไม่เห็น (invisible visual effects)** ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์อาจไม่สังเกตถึงการใช้เทคนิคภาพพิเศษใด ๆ ในระหว่างรับชมภาพยนตร์ (Wright, 2008; Yip, 2020)

เทคนิคภาพพิเศษที่มองไม่เห็นในรูปแบบที่เรียบง่ายที่สุดคือ การแต่งเติมหรือลบอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ เช่น การเปลี่ยนภาพบนจอภาพ การลบเงาสะท้อน และการลบวัตถุและอุปกรณ์ถ่ายทำ (wire/rig removal) (Wright, 2008) ซึ่งจำเป็นอย่างมากในการถ่ายทำภาพยนตร์จีนกำลังภายใน (wuxia) และกังฟู (kung fu) ทำให้มีคำเรียกภาพยนตร์แนวนี้เล่น ๆ ว่า “wire fu” จากคำภาษาอังกฤษว่า “wire work” (การใช้สลิง) ร่วมกับ “kung fu” (กังฟู) เมื่อเทคโนโลยีวีซวลเอฟเฟกต์พัฒนามากขึ้น จึงสามารถถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์โดยใช้การซ้อนภาพโครมาคีย์ และสร้างฉากและสิ่งแวดล้อมแบบสามมิติโดยใช้ CGI อย่างแนบเนียนราวกับถ่ายทำในสถานที่จริง (Chlumsky, 2015, pp. 180–181; Yip, 2020)

ผู้กำกับภาพยนตร์ เดวิด ฟินเชอร์ (David Fincher) เป็นผู้ที่นิยมเทคนิคภาพพิเศษที่มองไม่เห็นอย่างมาก และใช้เทคนิครูปแบบนี้ในภาพยนตร์ของเขาโดยตลอด เช่นภาพยนตร์เรื่อง *The Social Network* (2010) มีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์จำนวนมากอย่างแนบเนียนรวมแล้วมากกว่า 1,000 ซ็อต ซึ่งมากกว่าภาพยนตร์วีซวลเอฟเฟกต์อย่าง *Life of Pi* (2012) และ *Godzilla* (2014) เสียอีก โดยจุดประสงค์ของการใช้วีซวลเอฟเฟกต์ใน *The Social Network* นั้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการถ่ายทำและส่งเสริมบรรยากาศของฉากในภาพยนตร์ และมีการใช้ CGI ในการสร้างใบหน้าของฝาแฝดวิกเคิลวอส (Winklevoss twins) ขึ้นมา โดยใช้ใบหน้าของนักแสดง อาร์มี แฮมเมอร์ (Armie Hammer) เพียงคนเดียว (Upcoming VFX Movies, n.d.; K. Williams, 2017)

อีกหนึ่งตัวอย่างที่น่าสนใจคือภาพยนตร์เรื่อง *1917* (2019) กำกับภาพยนตร์โดย แซม เมนเดส (Sam Mendes) ซึ่งเป็นภาพยนตร์สงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ที่นำเสนอเสมือนว่าถ่ายทำภาพยนตร์ต่อเนื่องโดยที่ไม่มีการตัดต่อ แต่แท้จริงแล้วภาพยนตร์มีการวางแผนในการถ่ายทำอย่างรัดกุมเพื่อใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในการเชื่อมซ็อตต่าง ๆ ที่ถ่ายแยกจากกันให้ต่อเนื่องกัน กลายเป็นภาพยนตร์สองซ็อตที่มีความยาวต่อเนื่องนับชั่วโมง นอกจากนี้มีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในการตกแต่งฉาก เช่น เมืองที่ไฟลุกไหม้และบรรยากาศของสนามรบ ซึ่งเป็นอุปสรรคแก่ทีมงานวีซวลเอฟเฟกต์อย่างมาก เพราะปกติแล้วทีมงานจะทำงานเป็นซ็อต ซ็อตละไม่กี่วินาทีเท่านั้น แต่ซ็อตในเรื่อง *1917* มีความยาวอย่างมากและต่อเนื่องกัน ทำให้ควบคุมความแนบเนียนของวีซวลเอฟเฟกต์ได้ยากมากขึ้น (Marshall, 2020)

ภาพยนตร์เรื่อง *1917* ได้รับคำชื่นชมในหลาย ๆ ด้านจากนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ทั้งในด้านบท การนำเสนอ และเทคนิคการถ่ายทำ โดยภาพยนตร์ได้เข้าชิงและชนะรางวัลภาพยนตร์หลายรายการ รวมถึงรางวัลแบฟตา สาขาพิเศษวีซวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Visual Effects) และรางวัลออสการ์ สาขาวีซวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects) ซึ่งสามารถชนะภาพยนตร์



วิซวลเอฟเฟกต์ฟอร์มยักษ์ที่เข้าชิงในปีเดียวกันอย่าง *Avengers: Endgame* (2019), *The Lion King* (2019) และ *Star Wars: The Rise of Skywalker* (2019) (AMPAS, 2021; BAFTA, n.d.-b)

### การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษเพื่อแก้ไขปัญหาในการสร้างภาพยนตร์

เทคนิคภาพพิเศษสามารถใช้เพื่อแก้ไขปัญหาในการถ่ายทำต่าง ๆ ได้มากมาย และสามารถช่วยลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำได้ระดับหนึ่ง เช่น ทีมผู้สร้างภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องยกกองถ่ายทำไปต่างประเทศ เพราะสามารถถ่ายทำด้วยการซ้อนภาพโครมาคีย์แล้วเปลี่ยนพื้นหลังตามที่ต้องการได้ หรือสามารถขยายฉากภาพยนตร์ให้มีความอลังการมากขึ้นด้วยการวาดต่อเติมฉาก

เทคโนโลยี CGI กลายเป็นเทคนิคภาพพิเศษที่มีประโยชน์อย่างมาก ซึ่งการถ่ายทำภาพยนตร์สามารถเกิดปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างไม่คาดฝัน เช่น ในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *Fast & Furious 7* (2015) นักแสดงนำของเรื่อง พอล วอล์กเกอร์ (Paul Walker) ผู้รับบท ไบรอัน โอ'คอนเนอร์ (Brian O'Conner) ได้เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ก่อนที่การถ่ายทำภาพยนตร์จะเสร็จสมบูรณ์ ทีมผู้สร้างภาพยนตร์จึงตัดสินใจเชิญน้องชายสองคนของเขา คือ คาเล็บ และ โคดี้ วอล์กเกอร์ (Caleb and Cody Walker) มารับบทนักแสดงแทน (stand-in) แล้วใช้ CGI ในการจำลองใบหน้าของ พอล วอล์กเกอร์ แทนที่ใบหน้าของชายทั้งสองคน ทำให้ภาพยนตร์สามารถถ่ายทำต่อจนเสร็จสมบูรณ์และออกฉายอย่างประสบความสำเร็จ โดยผู้ชมภาพยนตร์จำนวนมากได้แสดงความคิดเห็นว่า CGI มีความแนบเนียนจนพวกเขาไม่สามารถบอกได้ว่าฉากใดของ พอล วอล์กเกอร์ ในภาพยนตร์ที่เป็นภาพ CGI (Weta Digital, 2018)

ภายหลังจาก *Fast & Furious 7* ออกฉาย ภาพยนตร์เรื่อง *Rogue One: A Star Wars Story* (2016) ซึ่งเล่าเรื่องราวย้อนไปในช่วงก่อนเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* (1977) มีการใช้เทคนิคที่คล้ายกับ *Fast & Furious 7* ในการชุบชีวิตตัวละคร วิลฮัฟ ทาร์คิน (Wilhuff Tarkin) ซึ่งรับบทโดย ปีเตอร์ คัชซิง (Peter Cushing) ผู้ซึ่งเสียชีวิตใน ค.ศ. 1994 (พ.ศ. 2537) โดยทีมงานวิซวลเอฟเฟกต์ใช้เทคนิคโมชันแคปเจอร์ และให้นักแสดง กาย เฮนรี (Guy Henry) มารับบทนักแสดงแทน ทั้งนี้ มีผู้ชมและนักวิจารณ์ภาพยนตร์บางส่วนตั้งคำถามถึงความเหมาะสมและความจำเป็นในการใช้ CGI เพื่อสร้างภาพจำลองของนักแสดงผู้ล่วงลับไปแล้ว โดยมีผู้แสดงความคิดเห็นว่ากรณีของ *Rogue One* นั้นต่างจาก *Fast & Furious 7* เนื่องจากวอล์กเกอร์เป็นนักแสดงนำใน *Fast & Furious 7* อยู่แล้ว ในขณะที่คัชซิงเสียชีวิตมาแล้วกว่ายี่สิบปีก่อน *Rogue One* ออกฉาย ส่งผลให้เสียงตอบรับที่มีต่อการใช้ CGI ใน *Rogue One* ออกไปในทางลบมากกว่า (O'Callaghan, 2017; Walsh, 2016)

ในปลาย ค.ศ. 2016 (พ.ศ. 2559) ทีมผู้สร้างภาพยนตร์ *Star Wars* ต้องเผชิญความท้าทายอีกครั้งเมื่อ แครีรี ฟิชเชอร์ (Carrie Fisher) นักแสดงผู้รับบท เลอา ออร์กานา (Leia Organa) หรือ เจ้าหญิงเลอา (Princess Leia) ได้เสียชีวิตอย่างกะทันหันก่อนการถ่ายทำ *Star Wars: The Rise of Skywalker* (2019) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ *Star Wars* ภาคสุดท้ายในไตรภาคต่อ (sequel trilogy) ถึงแม้จะเป็นไปได้ที่จะใช้ CGI ในการสร้างตัวละครเลอาขึ้นมาใหม่ทั้งหมดอย่างเช่นทาร์คินใน *Rogue One* แต่ เจ.เจ. แอบรัมส์ (J. J. Abrams) ผู้กำกับภาพยนตร์ ตัดสินใจว่าจะเป็นการดีกว่าหากใช้ชื่อภาพยนตร์ที่ไม่ได้ใช้ของฟิชเชอร์ที่ได้ถ่ายทำมาแล้วใน *Star Wars: The Force Awakens* (2015) มาตัดต่อใหม่ ซึ่งทีมงานวิชวลเอฟเฟกต์จากบริษัท ILM ได้ดึงภาพใบหน้าจริงของฟิชเชอร์มาซ้อนภาพกับตัวละครดิจิทัล (digital character) ซึ่งจำลองท่าทางการเคลื่อนไหวของฟิชเชอร์โดยอ้างอิงจากการแสดงของเธอใน *The Force Awakens* และใช้เทคนิคการตัดต่อเสียงที่บันทึกไว้ในภาพยนตร์ภาคก่อนมาเป็นประโยคคำพูดใหม่ (Acuna, 2020)

เสียงตอบรับจากผู้ชมและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มีต่อการใช้ CGI ใน *The Rise of Skywalker* เป็นบวกมากขึ้นเมื่อเทียบกับ *Rogue One* แต่เนื่องจากภาพและเสียงของฟิชเชอร์ที่สามารถนำมาใช้ได้มีเพียง 8 นาที จึงทำให้มีข้อจำกัดในการนำมาใช้ในภาพยนตร์ และมีนักวิจารณ์ภาพยนตร์แสดงความคิดเห็นว่าการนำเสนอตัวละครเลอาใน *The Rise of Skywalker* ดูผิดแปลกไปและไม่เป็นธรรมชาติเท่าที่ควร (Evans, 2019; Han, 2019)

นอกเหนือจากการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพื่อแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับนักแสดงข้างต้นแล้ว บางครั้งเทคนิคภาพพิเศษถูกใช้เพื่อแก้ไขปัญหาที่อาจจะดูเป็นเรื่องซ้ำซ้อนสำหรับผู้ชมภาพยนตร์ แต่เป็นปัญหาใหญ่ของทีมผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Justice League* (2017) ทีมถ่ายทำมีความจำเป็นในการถ่ายทำซ่อม (reshoot) บางฉากของภาพยนตร์ แต่ทว่า เฮนรี แควิลล์ (Henry Cavill) ผู้รับบท ซูเปอร์แมน (Superman) ในเรื่อง ขณะนั้นอยู่ระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *Mission: Impossible – Fallout* (2018) และต้องรับบทเป็นตัวละครที่ไว้หนวดเครา เนื่องจากแควิลล์ติดข้อสัญญาทำให้ไม่สามารถโกนหนวดได้ ทีมงานวิชวลเอฟเฟกต์ของ *Justice League* จำเป็นต้องใช้ CGI ในการลบหนวดของแควิลล์แทน ซึ่งด้วยเวลาการทำงานที่เร่งรีบทำให้ผลลัพธ์ออกมาไม่เป็นที่พึงพอใจสำหรับผู้ชมภาพยนตร์ และเหตุการณ์นี้ถูกนำมาล้อเลียนบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างมากมาย ซึ่งในภายหลัง ฉากของแควิลล์ที่มีการลบหนวดด้วย CGI ถูกตัดออกจากฉบับแก้ไขใหม่ของ *Justice League* ชื่อ *Zack Snyder's Justice League* (2021) (Alexander, 2017; Fiduccia, 2021)

## การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์นอกกระแสและภาพยนตร์สั้น

แม้ว่าเทคนิคภาพพิเศษมักปรากฏการใช้งานในภาพยนตร์ทุนสร้างสูง แต่ภาพยนตร์ที่มีทุนสร้างไม่สูงนักอย่างภาพยนตร์นอกกระแส (independent film) หรือภาพยนตร์เกรดบี (B movie) ก็มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเท่าที่สามารถจัดทำได้ในงบประมาณจำกัด ไม่ว่าจะเป็นหุ่นเชิด, ชุดสัตว์ประหลาด, โมเดลขนาดเล็ก และเทคนิคการแต่งหน้าพิเศษ โดยมักใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญที่นำเสนอตัวละครสัตว์ประหลาดที่เป็นที่รู้จักกันดีในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ เช่น สัตว์ประหลาดของแฟรงเกนสไตน์ (Frankenstein's monster), แดรกคูล่า (Dracula), ซอมบี้ (zombie) ไปจนถึงแมลงยักษ์และมนุษย์ต่างดาว (Palmer, 1997)

*Plan 9 from Outer Space* (1959) เป็นหนึ่งในภาพยนตร์จากยุคทอง (Golden Age) ของภาพยนตร์เกรดบีในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1950 (พ.ศ. 2493–2502) นำเสนอเรื่องราวของมนุษย์ต่างดาวที่พยายามยึดโยงมนุษย์โลกจากการสร้างอาวุธทำลายจักรวาล โดย *Plan 9 from Outer Space* ขึ้นชื่อว่าเป็นภาพยนตร์ยอดเยี่ยมที่สุดตลอดกาล ทั้งในด้านบทที่ไม่สมเหตุผล นักแสดงแสดงไม่เป็นธรรมชาติ และสเปเชียลเอฟเฟกต์งานบิน (flying saucer) ของมนุษย์ต่างดาวที่ไม่สมจริงแม้แต่น้อย แต่ *Plan 9 from Outer Space* ยังคงเป็นที่จดจำและเป็นที่กล่าวขวัญถึงในวงการภาพยนตร์ควบคู่กับภาพยนตร์สยองขวัญเกรดบีทั้งหลายในยุคสมัยนั้น (Barnett, 2017)

อีกหนึ่งตัวอย่างภาพยนตร์นอกกระแสที่มีชื่อเสียงในยุคสมัยใหม่คือภาพยนตร์ของ รามอนฟิล์ม โปรดักชัน (Ramon Film Productions) หรือ วากาลีวูด (Wakaliwood) จากประเทศยูกันดา ซึ่งสร้างภาพยนตร์แอ็กชันทุนสร้างต่ำยิ่งยวด (micro budget film) เช่นภาพยนตร์เรื่อง *Who Killed Captain Alex?* (2010) มีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์มากมายในฉากแอ็กชันด้วยทุนสร้างน้อยกว่า 200 เหรียญสหรัฐ ซึ่งเทคนิคทั้งหลายในภาพยนตร์ไม่มีความสมจริงแต่อย่างใด แต่ด้วยความพยายามและอุตสาหะในการสร้างภาพยนตร์แม้จะมีอุปกรณ์การถ่ายทำที่ไม่พร้อม ทำให้ภาพยนตร์และทีมงานได้รับคำชื่นชมจากผู้ชมภาพยนตร์ทั่วโลก (Official Wakaliwood, 2015; VICE, 2015) โดยทีมผู้เชี่ยวชาญด้านวีซวลเอฟเฟกต์จากบริษัท คอร์ริดอร์ ดิจิทัล (Corridor Digital) ได้แสดงความคิดเห็นว่า แม้ภาพยนตร์จะมีวีซวลเอฟเฟกต์ที่ไม่สมจริง แต่หากภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องและสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ ก็ถือว่าภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ (Corridor Crew, 2019)

เมื่อเทคนิควีซวลเอฟเฟกต์สามารถทำได้โดยใช้ทุนสร้างน้อยลง มีความสะดวกมากขึ้น และทุกคนสามารถเข้าถึงได้ พร้อมทั้งมีบริษัทที่ขายวีซวลเอฟเฟกต์สำเร็จรูป (visual effects element) และโปรแกรมเสริม (plugins) ที่ช่วยในการสร้างวีซวลเอฟเฟกต์ออกมามากมาย ทำให้ผู้ที่ไม่มีควม

เชี่ยวชาญด้านวิชวลเอฟเฟกต์ สามารถสร้างภาพยนตร์หรือสื่อวีดิทัศน์ที่ใช้วิชวลเอฟเฟกต์ได้โดยง่าย และสะดวกยิ่งขึ้น (Leavitt, 2019) ซึ่งความสะดวกในการเข้าถึงนี้ทำให้ภาพยนตร์สั้น (short film) มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์เพิ่มมากขึ้น ทั้งนักศึกษา ผู้สร้างภาพยนตร์อิสระ และศิลปินวิชวลเอฟเฟกต์สมัครเล่น ต่างมีการเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในงานเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ และสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง (TheCGBros, n.d.) เช่น ช่องยูทูป (YouTube Channel) ร็อกเก็ตจัมพ์ (RocketJump) ก่อตั้งโดย เฟรดดี หว่อง (Freddie Wong) และ แบรินดอน ลาตสช์ (Brandon Laatsch) และช่องยูทูป โอเวอร์แอก (OVERACT) ก่อตั้งโดย ดนุช งามศิริพร และ พงษกร บุญปิยวงศ์ โดยทั้งสองช่องมีการนำเสนอวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์สั้นที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบต่าง ๆ และทั้งสองช่องมีผู้ติดตามจำนวนมากมานับล้านคน แสดงถึงความนิยมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ (Siriwan Lim, 2560; RocketJump, n.d.)

### การใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษนอกเหนือจากภาพยนตร์

เทคนิคภาพพิเศษได้พัฒนาการใช้งานครอบคลุมสื่อหลากหลายรูปแบบนอกเหนือจากภาพยนตร์ สื่อโทรทัศน์และโฆษณาทั่วโลกมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นจากในอดีต ซึ่งกระบวนการสร้างเทคนิคภาพพิเศษในสื่ออื่น ๆ นั้นไม่ได้แตกต่างจากภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์มีทุนสร้างสูง มีความอลังการ และมีขนาดภาพที่ใหญ่มาก ทำให้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์มีความจำเป็นต้องมีคุณภาพและรายละเอียดสูงมากกว่าสื่อโทรทัศน์และโฆษณา เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *นาคี ๒* (2561) จำเป็นต้องมีทีมงานจากสองบริษัทเทคนิคภาพพิเศษร่วมงานกันเพื่อกระจายการทำงาน จากที่ในฉบับละครโทรทัศน์ *นาคี* (2559) มีทีมงานเพียงบริษัทเดียว (Fatcat Studios, 2561)

ในสื่อโฆษณา ได้มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างแพร่หลายเช่นกัน โดยขั้นตอนการวางแผนงานสร้าง และรูปแบบการใช้งานไม่แตกต่างไปจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ โฆษณาสินค้าบางประเภท เช่น รถยนต์ อาจสร้างภาพขึ้นมาทั้งหมดโดยใช้ CGI เนื่องจากการถ่ายทำจริงมีค่าใช้จ่ายสูง ถ่ายทำได้ยากกว่า และการปรับเปลี่ยนแก้ไขไม่สะดวกเท่าการใช้ CGI (Maher, 2015; Ring of Fire's Advanced Media Team, 1999) แต่ในขณะเดียวกันมีนักสร้างโฆษณาที่ให้ความสนใจกับเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์ เช่น โฆษณาอาหารที่สร้างสรรค์โดยใช้อุปกรณ์และการถ่ายทำที่มีความแม่นยำ ซึ่งดูเหมือนจริงและน่าตื่นตาไม่ต่างจากภาพที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์เลย (Insider, 2019)

เมื่อเทคโนโลยีพัฒนาขึ้น สื่อต่างรูปแบบสามารถผสมผสานการใช้งานร่วมกันได้ เช่นใน ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) บริษัทวีดีโอเกม เอปิก เกมส์ (Epic Games) ได้พัฒนาโปรแกรมขับเคลื่อนเกม หรือ เกมเอนจิน (game engine) ชื่อว่า อันเรียล เอนจิน (Unreal Engine) ให้สามารถใช้งานด้าน คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในภาพยนตร์ได้ ทำให้สามารถเปลี่ยนแปลงภาพพื้นหลังบนจอภาพ LED ในโรงถ่ายภาพยนตร์ได้ตลอดการถ่ายทำ (real-time rendering) และถูกนำมาใช้ในซีรีส์จากภาพยนตร์ชุด *Star Wars* เรื่อง *The Mandalorian: Season 1* (2019) เป็นการผสมผสานเทคโนโลยีจากสื่อต่างรูปแบบให้ทำงานร่วมกันได้อย่างลงตัว (ILM San Francisco, 2020)

นอกเหนือจากสื่อบันเทิงแล้ว เทคนิคภาพพิเศษยังถูกนำมาใช้ในแอปพลิเคชันคอมพิวเตอร์ และโทรศัพท์เคลื่อนที่มากมาย เช่น โปรแกรมประชุมทางไกลผ่านทางจอภาพที่ผู้ใช้งานสามารถ เปลี่ยนภาพพื้นหลังได้ และระบบความเป็นจริงเสมือน (virtual reality; VR) ซึ่งสามารถใช้ในงาน สร้างสรรค์และสื่อบันเทิง (Srinivasan, 2020) เทคนิคภาพพิเศษยังมีการประยุกต์ใช้ในสวนสนุก และธีมปาร์ก (amusement/theme park) ซึ่งมีเครื่องเล่นและสื่อมัลติมีเดียจากภาพยนตร์ที่มี ชื่อเสียงเรื่องต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานและบันเทิงราวกับได้ผจญภัยอยู่ในโลกของภาพยนตร์ (Pintea, 2004, pp. 444–544) แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษกลายเป็นสิ่งใกล้ตัวมากขึ้นและไม่ได้จำกัดเฉพาะในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อีกต่อไป

## 5. อุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

### สถานการณ์และอุปสรรคของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

จากศักยภาพของภาพยนตร์ในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ หลายประเทศจึงส่งเสริม อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในฐานะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industry) (EY, 2015, pp. 11–15) โดยมีตัวอย่างที่น่าสนใจคือ สหราชอาณาจักร ซึ่งนอกจากจะสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในฐานะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์แล้ว ใน ค.ศ. 2014 (พ.ศ. 2557) สหราชอาณาจักรได้ประกาศสนับสนุน อุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์ แอนิเมชัน และวีดีโอเกมอย่างเป็นทางการ พร้อมส่งเสริมด้วยการ ลดหย่อนภาษีภาพยนตร์วีชวลเอฟเฟกต์อีกด้วย ทำให้สหราชอาณาจักรกลายเป็นศูนย์กลาง อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีชวลเอฟเฟกต์ที่สร้างมูลค่าหลายพันล้านปอนด์ตั้งแต่ ค.ศ. 2014 เป็นต้น มา (Department for Business, Innovation and Skills, 2014; Pennington, 2019)

แสดงให้เห็นว่าการได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษสามารถพัฒนาให้มีขีดความสามารถสูงขึ้น ทั้งในด้านจำนวนผลงาน การพัฒนาเทคโนโลยี รวมถึงคุณภาพของผลงาน โดยอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษสามารถสร้างอาชีพและรายได้มหาศาล และภาพยนตร์ที่มีรายได้ดีอันดับส่วนใหญ่ในปัจจุบันเป็นภาพยนตร์วีชวลเอฟเฟกต์และภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือซีรีส์ยอคนิยมส่วนใหญ่ก็เป็นเรื่องที่มีการใช้วีชวลเอฟเฟกต์เป็นองค์ประกอบหลักในการนำเสนอเช่นกัน (Kaufman, 2019)

อย่างไรก็ดี แม้ว่าอุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์ทั่วโลกจะเติบโตอย่างมาก ในขณะเดียวกัน มีงานวิจัยพบว่าตั้งแต่คริสต์ทศวรรษ 2000 (พ.ศ. 2543–2552) เป็นต้นมา บริษัทวีชวลเอฟเฟกต์ในประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรได้ประสบปัญหาและอุปสรรคหลายด้าน การแข่งขันที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างมหาศาลได้ส่งผลกระทบต่อบุคลากร สภาพการทำงาน และปัญหาเชิงเทคนิค โดยในช่วง ค.ศ. 2003–2013 (พ.ศ. 2546–2556) มีบริษัทวีชวลเอฟเฟกต์ขนาดใหญ่มากกว่า 20 บริษัทต้องปิดกิจการ และหลายบริษัทต้องลดจำนวนสาขาและพนักงานลง (Dodgson & Patterson, 2010; Ebiri, 2018; Venkatasawmy, 2016) บริษัท แปซิฟิก ไทเติล แอนด์ อาร์ต สตูดิโอ (Pacific Title & Art Studio) ซึ่งเป็นหนึ่งในบริษัทเทคนิคภาพพิเศษที่เก่าแก่ที่สุดในโลกและเปิดกิจการมา 90 ปี ต้องเผชิญกับภาวะล้มละลายใน ค.ศ. 2009 (พ.ศ. 2552) แต่บริษัทสามารถกลับมาเปิดกิจการได้อีกครั้งใน ค.ศ. 2013 (พ.ศ. 2556) (Giardina, 2013)

ในภาพยนตร์ทุนสร้างสูงที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษจำนวนมาก ทีมงานฝ่ายสเปเชียลเอฟเฟกต์และวีชวลเอฟเฟกต์รวมกันโดยเฉลี่ยมีจำนวนมากกว่าร้อยละ 25 ของทีมผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งหมด ภาพยนตร์มหากาพย์ไซไฟอย่างเช่น *Avatar* (2009) และ *The Avengers* (2012) มีทีมงานวีชวลเอฟเฟกต์มากกว่า 1,500 คน ซึ่งเป็นจำนวนมากกว่ากึ่งหนึ่งของทีมผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งหมด (Follows, 2014) โดยภาพยนตร์วีชวลเอฟเฟกต์หนึ่งเรื่องอาจมีซีดที่ต้องใช้วีชวลเอฟเฟกต์มากกว่า 1,000 ซีด ทำให้ทีมงานต้องกระจายงานให้แก่บริษัทเทคนิคภาพพิเศษหลายแห่งเนื่องจากมีปริมาณงานสูงจนล้นมือ บางครั้งงานถูกจัดสรรมาด้วยระยะเวลาการทำงานที่เร่งรีบ ส่งผลให้คุณภาพของวีชวลเอฟเฟกต์ไม่มีความสม่ำเสมอในแต่ละฉากของภาพยนตร์ ซึ่งปัญหานี้เริ่มปรากฏในการสร้างละครโทรทัศน์ด้วยเช่นกัน (Marsh, 2018)

ใน ค.ศ. 2013 (พ.ศ. 2556) ได้มีเหตุการณ์สำคัญที่สร้างความตระหนักถึงปัญหาภายในอุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ในงานประกาศผลรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 85 บิล เวสเทินฮอฟเฟอร์ (Bill Westenhofer) และทีมงานจากบริษัท ริทึม แอนด์ ฮูส์ สตูดิโอส์ (Rhythm and Hues Studios; R&H) ขึ้นรับรางวัลออสการ์ สาขาวีชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best

Visual Effects) จากผลงานภาพยนตร์เรื่อง *Life of Pi* (2012) โดยเวสเทินฮอฟเฟอร์ได้กล่าวขอบคุณทีมงานและกล่าวถึงปัญหาด้านการเงินของบริษัทซึ่งเข้าสู่ภาวะล้มละลาย แต่ทว่าผู้จัดงานรางวัลออสการ์ได้เปิดดนตรีกลบเสียงเนื่องจากเขาพูดเกินเวลา และทำการตัดเสียงไมค์โครโฟน สร้างความไม่พอใจให้กับบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และผู้ชมทางบ้านเป็นอย่างมาก และภายในวันเดียวกันนั้นก็มีพนักงานจากบริษัทวีชวลเอฟเฟกต์ต่าง ๆ หลายร้อยคนทำการประท้วงภายนอกทางเข้างาน ในเรื่องค่าจ้างที่ไม่เป็นธรรมและปัญหาการถูกเลิกจ้างงาน (Giardina, 2014; Oscars, 2013)

บริษัท R&H ได้รับการซื้อต่อกิจการในเดือนมีนาคมปีเดียวกันโดยบริษัท พลาน่าสตูดิโอส์ (Prana Studios) แต่ทว่าพนักงานส่วนใหญ่ของ R&H ได้ถูกเลิกจ้างหรือลาออกไปแล้ว ในปีต่อมาเรื่องราวการล้มละลายของ R&H และสถานการณ์ปัญหาของอุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้รับการบอกเล่าผ่านสารคดีสั้นเรื่อง *Life After Pi* (2014) (Giardina, 2014)

มีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาภายในอุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์ของประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักร ไม่ว่าจะเป็นอุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์ในประเทศจีนและอินเดียที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว และกำลังเข้ามามีบทบาทในการสร้างภาพยนตร์ระดับโลก (Kaufman, 2019) รวมถึงการเปลี่ยนสภาพเศรษฐกิจไปสู่รูปแบบกิ๊ก (gig economy) ที่ประกอบไปด้วยแรงงานในรูปแบบพนักงานชั่วคราว (part-time) และพนักงานอิสระ หรือ ฟรีแลนซ์ (freelance) เป็นจำนวนมากขึ้น ส่งผลให้อุตสาหกรรมมากมายรวมถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและบริษัทต่าง ๆ จำเป็นต้องมีการปรับตัวอย่างมากเพื่อให้อยู่รอด (พิมพ์ฉัญญา ช้องเสนาะ, 2561)

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สำหรับในประเทศไทย สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้กำหนดให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เช่นเดียวกับนาฏศิลป์ โดยรวมวิดิทัศน์ รายการโทรทัศน์ และการถ่ายภาพ อยู่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วย ซึ่งเมื่ออ้างอิงตามรหัสการจัดประเภทมาตรฐานอุตสาหกรรม หรือ TSIC (Thailand Standard Industrial Classification) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ประกอบด้วยหกกิจกรรมตามรหัส TSIC 4 หลัก หรือประกอบด้วยแปดกิจกรรมตามรหัส TSIC 5 หลัก ซึ่งหนึ่งในกิจกรรมของ TSIC 5 หลัก มี “การบริการทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิก แอนิเมชันและเทคนิคพิเศษ” รวมอยู่ด้วย (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2564)

จากรายงานโดย สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยใน พ.ศ. 2561 (ค.ศ. 2018) มีมูลค่า 2,421 ล้านบาทเมื่อจำแนกตามรหัส TSIC 4 หลัก หรือ 7,580 ล้านบาทเมื่อจำแนกตามรหัส TSIC 5 หลัก ซึ่งเมื่อจัดอันดับแล้วถือว่ามียุทธศาสตร์ค่าต่ำกว่า

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ ของไทยอยู่มาก (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2564) อย่างไรก็ตาม จากรายงานผลการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2560–2564) ใน พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยสามารถสร้างรายได้มากกว่าสองแสนล้านบาทต่อปี และมีขนาดใหญ่เป็นอันดับห้าของเอเชีย รองจากประเทศญี่ปุ่น จีน อินเดีย และเกาหลีใต้ (มติชนออนไลน์, 2562) ผู้วิจัยเห็นว่าเหตุผลที่แต่ละรายงานมีมูลค่าและรายได้ของอุตสาหกรรมต่างกันมากเพราะมีหลักเกณฑ์และขอบเขตในการคำนวณที่แตกต่างกัน

ในด้านของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยนั้น จากรายงานวิจัยฐานข้อมูลอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ประจำปี พ.ศ. 2555–2558<sup>19</sup> (ค.ศ. 2012–2015) โดย สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ พบว่าประเทศไทยมีผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กลุ่มธุรกิจตัดต่อภาพยนตร์ วิชาลเอฟเฟกต์ และแอนิเมชันจำนวน 13 ราย และผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน 73 ราย<sup>20</sup> ซึ่งเมื่อรวมทั้งสองกลุ่มกับกลุ่มธุรกิจตัดต่อภาพและเสียงแล้วมีมูลค่าสินทรัพย์ประมาณ 500 ล้านบาท (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ข, น. 13–14, 16, 27)

ในด้านปัญหาและอุปสรรคของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยยังไม่มีรายงานหรือการศึกษาที่เจาะลึกรายละเอียด แต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในภาพรวมประสบปัญหาหลายด้าน ทั้งในด้านสภาพการทำงานของบุคลากร ความเป็นมืออาชีพ และรูปแบบรายได้ที่ไม่ชัดเจน มีผู้สร้างภาพยนตร์และนักวิชาการภาพยนตร์หลายท่านเห็นพ้องว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยทรุดตัวลงอย่างชัดเจนภายหลังพุทธศัวรรษ 2540 (พ.ศ. 2540–2549/ค.ศ. 1997–2006) ทั้งในด้านความหลากหลายของเนื้อหาและรายได้ ทำให้กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ไทยมีการเรียกร้องให้ภาครัฐเพิ่มมาตรการสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมากมายหลายครั้ง (ไทยบันเทิง ThaiPBS, 2560; ศิลปวัฒนธรรม, 2562) โดยเกิดเหตุการณ์การเรียกร้องบนเวทีประกาศผลรางวัลคล้ายกับในงานประกาศผลรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 85 คือ ในงานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 28 (พ.ศ. 2562/ค.ศ. 2019) อนุชา บุญยวรรธนะ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง *มะลิลา* (2560) ได้ขึ้นกล่าวบนเวทีหลังได้รับรางวัลสาขาคู่กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม โดยคุณอนุชากล่าวถึงอนาคตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่ไม่สดใส เนื่องจากรัฐบาลไม่ได้ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมากเท่าที่ควร และแสดงความหวังว่ารัฐบาลจะให้ความสนใจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมากขึ้นในอนาคต (กองบรรณาธิการวอยซ์ออนไลน์, 2562)

<sup>19</sup> เนื้อหาในรายงานระบุข้อมูลตั้งแต่ พ.ศ. 2554–2558 (ค.ศ. 2011–2015)

<sup>20</sup> อุตสาหกรรมแอนิเมชันในที่นี่รวมถึงงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ และ วิชาลเอฟเฟกต์ด้วย



### การมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

รางวัลภาพยนตร์เป็นหนึ่งในเครื่องชี้วัดความสำเร็จของภาพยนตร์ และสร้างการรับรู้ต่อสาธารณชนถึงภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์ “ยอดเยี่ยม” ในสาขาใดสาขาหนึ่ง (Simonton, 2004) ซึ่งงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ในหลายประเทศได้บรรจุรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมเป็นหนึ่งในรางวัล รวมถึงรางวัลภาพยนตร์ในประเทศไทยด้วย

**อะแคเดมีอะวอร์ด (Academy Award) หรือ รางวัลออสการ์ (Oscar)** เป็นรางวัลภาพยนตร์ที่เก่าแก่ที่สุดในโลก จัดตั้งโดย สถาบันศิลปะและวิทยาการภาพยนตร์ (Academy of Motion Picture Arts and Sciences; AMPAS) ของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีการจัดงานประกาศผลรางวัลทุกปีนับตั้งแต่ ค.ศ. 1929 (พ.ศ. 2472) จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) งานประกาศผลรางวัลออสการ์เป็นงานรางวัลภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับสูงสุดโดยบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ อีกทั้งเป็นงานที่มีชื่อเสียงและมีผู้รับชมมากที่สุดในบรรดางานรางวัลภาพยนตร์ในปัจจุบัน (Simonton, 2004; Thorne & Otterson, 2020)

ในงานประกาศผลรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 1 (ค.ศ. 1929/พ.ศ. 2472) ได้มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษเป็นครั้งแรกให้กับภาพยนตร์เรื่อง *Wings* (1927) ในชื่อ “สาขาเทคนิคทางวิศวกรรมยอดเยี่ยม (Best Engineering Effects)” แต่ทว่าเป็นการมอบรางวัลพิเศษเพียงครั้งเดียว และไม่ได้มีการมอบรางวัลสาขานี้ในปีต่อ ๆ มา จนกระทั่งเทคนิคภาพพิเศษเริ่มได้รับความนิยมในการสร้างภาพยนตร์ AMPAS จึงได้มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษอีกครั้งในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 11 (ค.ศ. 1939/พ.ศ. 2481) ในชื่อ “สาขาเทคนิคการถ่ายภาพและสร้างเสียงพิเศษ (Special Photographic and Sound Effects)” และได้จัดตั้งสาขารางวัลเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมอย่างเป็นทางการในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 12 (ค.ศ. 1940/พ.ศ. 2482) ในชื่อ “สาขาสเปเชียลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Effects)” ซึ่งเป็นรางวัลที่มอบให้แก่ภาพยนตร์ที่มีทั้งเทคนิคการสร้างภาพและเสียงพิเศษยอดเยี่ยมควบคู่กัน (AMPAS, 2021)

AMPAS ได้ทำการมอบรางวัลอย่างต่อเนื่องจนถึงงานประกาศผลรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 36 (ค.ศ. 1964/พ.ศ. 2507) ได้มีการเปลี่ยนแปลงโดยแยกรางวัลเทคนิคการสร้างเสียงพิเศษออกไปเป็นอีกสาขาหนึ่ง และในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 37 (ค.ศ. 1965/พ.ศ. 2508) ได้ทำการเปลี่ยนชื่อสาขารางวัลเป็น “สเปเชียลวิซวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Visual Effects)” เพื่อแสดงว่ารางวัลนี้มอบเฉพาะเทคนิคการสร้างภาพเท่านั้น จนกระทั่งภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงความนิยมจากสเปเชียลเอฟเฟกต์ไปสู่วิซวลเอฟเฟกต์มากขึ้น AMPAS จึงทำการเปลี่ยนชื่อสาขารางวัลอีกครั้งใน

งานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 50 (ค.ศ. 1978/พ.ศ. 2521) เป็นชื่อ “สาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects)” ซึ่งยังคงมีการมอบรางวัลสาขานี้มาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (AMPAS, 2021)

นอกเหนือจากรางวัลออสการ์ มีรางวัลภาพยนตร์อีกรายการหนึ่งที่เป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติคือ **รางวัลภาพยนตร์แบฟตา (BAFTA Film Awards)** จัดตั้งโดย สถาบันศิลปะภาพยนตร์และโทรทัศน์แห่งอังกฤษ (British Academy of Film and Television Arts; BAFTA) ใน ค.ศ. 1949 (พ.ศ. 2492) ซึ่งเปรียบเสมือนรางวัลออสการ์แห่งสหราชอาณาจักร โดยมีการมอบรางวัลแบฟตา “สาขาสเปเชียลวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Visual Effects)” เป็นครั้งแรกในงานประกาศผลรางวัลแบฟตา ครั้งที่ 36 (ค.ศ. 1983/พ.ศ. 2526) ซึ่งนับจากนั้นยังคงมีการมอบรางวัลสาขานี้มาจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (BAFTA, n.d.-a)

สำหรับสื่อโทรทัศน์ สถาบันศิลปะและวิชาการทางโทรทัศน์ (Academy of Television Arts & Sciences; ATAS) แห่งสหรัฐอเมริกา ได้จัดให้มี **รางวัลไพรม์ไทม์เอมมี (Primetime Emmy Award)** ซึ่งเทียบได้กับรางวัลออสการ์สำหรับสื่อโทรทัศน์ โดยมีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษครั้งแรกในงานประกาศผลรางวัลไพรม์ไทม์เอมมี ครั้งที่ 7 (ค.ศ. 1955/พ.ศ. 2498) ในชื่อ “สาขาเทคนิคทางวิศวกรรมยอดเยี่ยม (Best Engineering Effects)” มอบให้แก่ โรเบิร์ต เชลบี (Robert Shelby) จากผลงาน *Four Quadrant Screen*<sup>21</sup> (ATAS, n.d.-a)

ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) รางวัลไพรม์ไทม์เอมมีได้แบ่งรางวัลเทคนิคภาพพิเศษเป็นสองสาขา ได้แก่ “สเปเชียลวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Outstanding Special Visual Effects)” มอบให้แก่ รายการโทรทัศน์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นหลักในการนำเสนอ และ “สเปเชียลวิชวลเอฟเฟกต์สนับสนุนยอดเยี่ยม (Outstanding Special Visual Effects In A Supporting Role)” มอบให้แก่ รายการโทรทัศน์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นบางส่วนในการนำเสนอ (ATAS, n.d.-b, n.d.-c)

สำหรับงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ของประเทศไทย มีสองงานที่มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม รางวัลแรกคือ **รางวัลตุ๊กตาทอง** จัดงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ใน พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) โดยหอการค้าไทย แต่ในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ยังไม่มีรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษ จนกระทั่งงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2504/ค.ศ. 1961) มีการมอบ “รางวัลตุ๊กตาทอง รางวัลพิเศษสำหรับผู้ถ่ายภาพเทคนิคยอดเยี่ยม” มอบให้แก่ ปานเทพ กุญ

<sup>21</sup> ไม่ปรากฏข้อมูลว่า *Four Quadrant Screen* เป็นชื่อรายการโทรทัศน์หรือเป็นเทคโนโลยีโทรทัศน์

โกมุท จากผลงานภาพยนตร์เรื่อง *ยอดชายชาตรี* (2503) เป็นการมอบรางวัลภาพยนตร์เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษครั้งแรกของประเทศไทย (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

ภายหลัง พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966) งานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทองได้เว้นว่างหายไปและได้กลับมาจัดงานใหม่อีกครั้งโดยเริ่มต้นนับครั้งที่จัดงานใหม่ในชื่อ **รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี** หรือเรียกโดยย่อว่า **รางวัลพระสุรัสวดี** โดยมีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษครั้งแรกในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2520/ค.ศ. 1977) และรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษได้เว้นว่างหายไปอีกครั้ง ก่อนที่จะมีการมอบรางวัลสาขานี้อย่างต่อเนื่องตั้งแต่งานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 15 (พ.ศ. 2534/ค.ศ. 1991) เป็นต้นมา ซึ่งมีการเปลี่ยนชื่อสาขารางวัลหลายครั้ง โดยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2561) ใช้ชื่อสาขาว่า “เทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม” (มูลนิธิหนังไทย, 2549; สยามโซน, 2561)

รางวัลภาพยนตร์ไทยอีกรางวัลหนึ่งที่มีสาขาเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษคือ **รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์** นิยมเรียกโดยทั่วไปว่า **รางวัลสุพรรณหงส์** จัดงานครั้งแรกใน พ.ศ. 2535 (ค.ศ. 1992) โดย สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ<sup>22</sup> แต่ในงานประกาศผลรางวัลครั้งแรกยังไม่มีรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษ โดยมีการเพิ่มสาขารางวัลในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2537/ค.ศ. 1994) ในชื่อ “สาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยม” มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *ปีหนึ่ง...เพื่อนกันและวันอัศจรรย์ของผม* (2536) ต่อมาได้มีการเปลี่ยนชื่อสาขารางวัลเป็นสาขา “การสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม” และเปลี่ยนชื่ออีกครั้งเป็นสาขา “เทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม” และยังคงใช้ชื่อสาขารางวัลนี้มาจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (มูลนิธิหนังไทย, 2550; สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

นอกจากรางวัลพระสุรัสวดีและรางวัลสุพรรณหงส์แล้ว ในอดีตมี **รางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ** ซึ่งเป็นรางวัลที่มีการจัดมาก่อนรางวัลสุพรรณหงส์ ได้มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษหนึ่งครั้งในงานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ ครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2525/ค.ศ. 1982) ในชื่อ “รางวัลพิเศษสุพรรณหงส์เงิน สาขากำกับเทคนิคพิเศษ” มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *เงินปากผี* (2524) (หนึ่งเดียว, 2549, น. 171–174)

ในปัจจุบัน การมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษไม่ได้จำกัดเฉพาะสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงสื่อโฆษณาและมิวสิกวิดีโออีกด้วย เช่น องค์กร วิชาลเอฟเฟกต์ โซไซตี้ (Visual Effects Society; VES) ซึ่งเป็นองค์กรรวมตัวผู้เชี่ยวชาญและบุคลากรด้านเทคนิคภาพพิเศษจากหลากหลายประเทศทั่วโลก ได้จัดงาน **วีอีเอส อวอร์ด (VES Awards)** ซึ่งมอบรางวัลแก่สื่อ

<sup>22</sup> ใน พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) มีการเปลี่ยนชื่อสมาคมเป็น สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ

ประเภทต่าง ๆ ในสาขาเทคนิคภาพพิเศษเป็นการเฉพาะ มีรางวัลทั้งในสาขาภาพยนตร์ แอนิเมชัน โฆษณา งานกลางแจ้ง รวมถึงภาพยนตร์ของนักเรียนนักศึกษา (Visual Effects Society, 2020)

ในอุตสาหกรรมสื่อวีดิทัศน์ประกอบเพลง หรือ มิวสิกวิดีโอ (music video; MV) ได้มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษเช่นกัน โดยในประเทศสหรัฐอเมริกา งานประกาศผลรางวัลมิวสิกวิดีโอยอดเยี่ยม **เอ็มทีวี วิดีโอ มิวสิก อะวอร์ดส์ (MTV Video Music Awards; VMAs)** ได้มีการมอบรางวัล “สาขาสเปเชียลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Effects)” ตั้งแต่งานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 (ค.ศ. 1984/พ.ศ. 2527) และมีการมอบรางวัลอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ในชื่อ “สาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects)” (MTV, n.d.; Serrano, 2021)

ในประเทศไทย งาน **แซนแนลวีไทยแลนด์ มิวสิกวิดีโอ อวอร์ด (Channel [V] Thailand Music Video Awards)** มีการมอบรางวัล “สาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม” ในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) และเริ่มมอบรางวัล “สาขาเทคนิคพิเศษด้านภาพยอดเยี่ยม” ในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2546/ค.ศ. 2003) ซึ่งรางวัลสาขาแอนิเมชันยอดเยี่ยม มีการมอบจนถึงงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2549/ค.ศ. 2006) และสาขาเทคนิคพิเศษด้านภาพยอดเยี่ยม มีการมอบจนถึงงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 7 (พ.ศ. 2554/ค.ศ. 2011) ซึ่งเป็นงานประกาศผลรางวัลครั้งล่าสุด (พ.ศ. 2564) (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ข, น. 229–236)

เป็นที่น่าสังเกตว่ารางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมในอดีตจะเจาะจงไปที่สเปเชียลเอฟเฟกต์ เช่น รางวัลออสการ์ “สาขาสเปเชียลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Special Effects)” และ รางวัลพระสุรัสวดี “รางวัลพิเศษสำหรับผู้ถ่ายภาพเทคนิคยอดเยี่ยม” ในขณะที่ในปัจจุบันงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ส่วนใหญ่ได้เปลี่ยนชื่อสาขารางวัลเพื่อเจาะจงไปที่วิชวลเอฟเฟกต์ เช่น รางวัลออสการ์ “สาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects)” และ รางวัลสุพรรณหงส์ “สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม” ซึ่งมีชื่อภาษาอังกฤษว่า “Best Visual Effects” (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564) แสดงถึงความนิยมของเทคนิควิชวลเอฟเฟกต์ที่มาแทนที่สเปเชียลเอฟเฟกต์ในการสร้างภาพยนตร์

ในส่วนของเกณฑ์การพิจารณารางวัล เดนนิส มูเรน (Dennis Muren) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษที่เคยได้รับรางวัลออสการ์เก้าครั้ง แสดงความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ที่มีโอกาสเข้าชิงรางวัลจะต้องมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพื่อช่วยส่งเสริมการสื่อสารอารมณ์และการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ไม่ใช่มีแต่ปริมาณหรือความอลังการเพียงอย่างเดียว (The Deadline Team, 2012) ในขณะเดียวกัน เซเวียร์ มาร์ติน (Xavier Martin) ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษจากบริษัท ILM พบว่าจากสถิติ

ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาวิชวลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยม (Best Visual Effects) ภาพยนตร์ที่ใช้เทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใหม่จะมีโอกาสชนะรางวัลสูงขึ้นไปถึงสองเท่าตัว (Martin, 2017)

### ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมภาพยนตร์และอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

ในการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม (Old Film History) มักจะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ไปในทิศทางเดียว แต่ในการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบสมัยใหม่ (New Film History) ได้ให้ความสำคัญถึงความสัมพันธ์ทั้งสองทางระหว่างภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ด้วย (Chapman et al., 2007, pp. 1–8) ซึ่งอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษได้แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมภาพยนตร์และตัวอุตสาหกรรมอย่างเด่นชัดด้วยเช่นกัน

เรื่องราวของเสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์มีขึ้นตั้งแต่การออกฉายภาพยนตร์ครั้งแรก ๆ ของโลก ในเดือนมกราคม ค.ศ. 1896 (พ.ศ. 2438) พี่น้องลูมิเอร์ (Lumière brothers) ออกฉายภาพยนตร์สั้นเรื่อง *The Arrival of a Train at La Ciotat Station* (1869) ซึ่งนำเสนอภาพรถไฟวิ่งเฉียดเข้าหากล้อง มีเรื่องเล่าว่าผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกตื่นตกใจกลัวอย่างมากเพราะไม่เคยมีใครได้รับชมสื่อภาพยนตร์มาก่อน แม้ว่าจะมีนักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์บางท่านตั้งคำถามถึงข้อเท็จจริงของเรื่องเล่านี้ แต่มีบางท่านเห็นว่าอุบัติเหตุรถไฟวิ่งทะลุสถานีมงต์ปาร์นาส (Gare Montparnasse) ในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เมื่อวันที่ 22 ตุลาคม ค.ศ. 1895 (พ.ศ. 2438) อาจเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างความกลัวให้กับผู้ชมภาพยนตร์ (Loiperdinger & Elzer, 2004; Zone, 2005)

ความรู้สึกแปลกตาและตื่นตาตื่นใจที่ภาพยนตร์สามารถมอบให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้ หรือที่เรียกว่า “cinema of attractions” โดย ทอม กันนิง และ อันเดร เกาดรอยต์ นั้น ได้กลายเป็นแนวคิดพื้นฐานของภาพยนตร์ที่นำพาผู้คนให้หลั่งไหลสู่โรงภาพยนตร์และเกิดเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างรายได้มหาศาล (Strauven, 2006, pp. 11, 382) ความนิยมในสื่อภาพยนตร์กลายเป็นวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ซึ่งเป็นกระแสนิยมที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา และนำไปสู่การกำเนิดวัฒนธรรมย่อย (subculture) อย่าง แฟนด้อม (fandom) ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของผู้หลงใหลในภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ชุด *Star Wars* ซึ่งเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ชุดที่มีแฟนด้อมขนาดใหญ่ที่สุดและมีอิทธิพลต่อผู้ชมภาพยนตร์มากที่สุดเรื่องหนึ่ง (Stringer, 2003, pp. 178–188)

เมื่อภาพยนตร์ได้พัฒนาเป็นอุตสาหกรรมอย่างเต็มตัว ส่งผลให้ความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์สูงขึ้น การผลักดันคุณภาพของภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องผ่านบทวิจารณ์ต่าง ๆ ซึ่งหนึ่งในคำวิจารณ์ที่เกิดขึ้นบ่อยครั้งหลังจากภาพยนตร์เริ่มมีการใช้เทคโนโลยี CGI

คือปรากฏการณ์ “uncanny valley” ซึ่งเป็นแนวคิดที่นำเสนอโดย โมริ มาซาฮิโร (Mori Masahiro) นักวิทยาการหุ่นยนต์ เป็นปรากฏการณ์ทางความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้เมื่อมนุษย์ได้รับสิ่งเร้าที่เป็นภาพหรือวัตถุ โดยภาพหรือวัตถุนั้นมีความใกล้เคียงของจริงมากแต่ยังขาดความสมบูรณ์ เช่น ภาพสิ่งมีชีวิตที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์หรือหุ่นยนต์ที่มีหน้าตาคล้ายกับมนุษย์แต่ยังไม่มีเหมือนจริงมากพอ ซึ่งผู้ที่ได้รับสิ่งเร้าอาจเกิดอาการรู้สึกอึดอัดต่อต้าน ขยะแขยง หรือหวาดกลัวได้ จนเกิดเป็นเส้นกราฟความรู้สึกทางลบที่โค้งลงเหมือนหุบเขา (valley) (Mori, 2012)

ปรากฏการณ์ uncanny valley ได้สร้างปัญหาให้กับอุตสาหกรรมวีชวลเอฟเฟกต์อย่างมากมาย ซึ่งส่งผลต่อความพึงพอใจของผู้ชมในการรับชมภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่สร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบสมจริง แต่ทว่ามีผู้ชมจำนวนมากที่รู้สึกอึดอัดใจเมื่อรับชมภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์นำเสนอตัวละครมนุษย์ที่มีความสมจริงพอสมควรแต่ไม่เหมือนมนุษย์จริงมากพอ ทำให้เกิดปรากฏการณ์ uncanny valley ขึ้นมา และเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ (Eveleth, 2013) ปัญหาจากปรากฏการณ์ uncanny valley ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องหาวิธีการแก้ไข เช่นในภาพยนตร์ไซไฟเรื่อง *Avatar* (2009) ผู้สร้างภาพยนตร์เลือกออกแบบตัวละครชาวนาวิ (Na'vi) ที่มีรูปร่างเหมือนมนุษย์ ให้มีผิวสีฟ้าและปรับโครงสร้างใบหน้าเพื่อเลี่ยงการเกิดปรากฏการณ์ uncanny valley (Okun & Zwerman, 2010, p. 46)

กระแสการผลักดันโดยผู้ชมภาพยนตร์มาถึงจุดสูงสุดในยุคอินเทอร์เน็ตที่มีการรวมกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์หรือแฟนคลับของภาพยนตร์ในเว็บบอร์ดและสื่อสังคมออนไลน์ มีกรณีศึกษาที่น่าสนใจคือในเดือนเมษายน ค.ศ. 2019 (พ.ศ. 2562) ตัวอย่างภาพยนตร์ตัวแรกของภาพยนตร์เรื่อง *Sonic the Hedgehog* (2020) ได้ออกเผยแพร่ ซึ่งเป็นภาพยนตร์คนแสดง (live-action film) ดัดแปลงจากวิดีโอเกมชุด *Sonic the Hedgehog* (1991-ปัจจุบัน) ของบริษัท เซก้า (Sega) ตัวอย่างภาพยนตร์ดังกล่าวได้รับเสียงตอบรับด้านลบอย่างมากจากผู้ชมภาพยนตร์ในเรื่องงานออกแบบ CGI ของตัวละครโซนิค (Sonic) เพราะมีลักษณะหน้าตาแตกต่างจากในวิดีโอเกมและไม่มีเสียงขลุ่ย จึงมีการเรียกร้องจากผู้ชมภาพยนตร์และแฟนคลับวิดีโอเกมให้ทีมผู้สร้างภาพยนตร์ทำการแก้ไข CGI ของตัวละครโซนิคเสียใหม่ ซึ่งต่อมา เจฟฟ์ ฟาวเลอร์ (Jeff Fowler) ผู้กำกับภาพยนตร์ ได้ชี้แจงว่าทีมงานจะทำการเปลี่ยนแปลงการออกแบบตัวละครโซนิคใหม่ทั้งหมด (Alexander, 2019b)

การเปลี่ยนแปลง CGI ของโซนิคทำให้ภาพยนตร์ต้องเลื่อนวันฉายจากกำหนดเดิมสามเดือนและมีรายงานว่าบริษัท พาราเมาท์ พิกเจอร์ส (Paramount Pictures) ต้องเพิ่มค่าใช้จ่ายในการเปลี่ยนแปลงนี้ 5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ทำให้ทุนสร้างภาพยนตร์เพิ่มสูงขึ้นไปอีก 87 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

แต่การตัดสินใจครั้งนี้นำมาซึ่งความสำเร็จ โดยผู้ชมภาพยนตร์ชื่นชมทีมผู้สร้างภาพยนตร์อย่างมากที่ได้ปรับปรุงแก้ไข CGI ตามคำวิจารณ์ และ *Sonic the Hedgehog* กลายเป็นภาพยนตร์ดัดแปลงจากวิดีโอเกมที่มีรายได้สูงสุดเท่าที่เคยมีมา (Mendelson, 2020; Rubin, 2020)

มีผู้วิเคราะห์ว่าการแสดงความคิดเห็นของผู้ชมภาพยนตร์เป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญในการตัดสินใจเปลี่ยนแปลงการออกแบบตัวละครโซนิก ร่วมกับความตั้งใจของทีมผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการให้ผู้ชมประทับใจ นำไปสู่ความสำเร็จของภาพยนตร์ในที่สุด แตกต่างจากภาพยนตร์เพลง-แฟนตาซีเรื่อง *Cats* (2019) ที่ออกฉายก่อนหน้า *Sonic the Hedgehog* ไม่นาน โดยภาพยนตร์เรื่อง *Cats* มีการใช้ CGI ในการเปลี่ยนนักแสดงให้กลายเป็นแมวที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์ ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์ไม่พึงพอใจต่อการออกแบบของตัวละคร CGI แต่ทว่าไม่ได้รับการแก้ไข ทำให้ *Cats* ไม่ได้รับความนิยมและขาดทุนประมาณ 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ (Mendelson, 2020; Rubin, 2020)

จากกรณีตัวอย่างแสดงถึงอิทธิพลของผู้ชมภาพยนตร์ที่สามารถผลักดันหรือสร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ และแสดงถึงความสำคัญของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและผู้สร้างภาพยนตร์ว่าสามารถทำได้ทั้งการสร้างหรือทำลายความสำเร็จทางรายได้ของภาพยนตร์

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยและเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

งานวิจัยและงานวิชาการที่ศึกษาด้านเทคนิคภาพพิเศษโดยตรงมีอยู่ไม่มากนัก โดยเฉพาะงานศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ ที่ผ่านมามีเทคนิคภาพพิเศษเป็นสาขาภาพยนตร์ที่ไม่เป็นที่สนใจหรือถูกมองข้ามโดยนักวิชาการด้านสื่อและภาพยนตร์ศึกษา โดย จูลี เอ. เทอร์น็อก (Julie A. Turnock) พบว่า เทคนิคภาพพิเศษเพิ่งเริ่มเป็นที่สนใจในแวดวงวิชาการภาพยนตร์อเมริกันในช่วงต้นคริสต์ทศวรรษ 2000 (พ.ศ. 2543–2552) โดยนักวิชาการภาพยนตร์เริ่มมีมุมมองต่อเทคนิคภาพพิเศษในหลากหลายแง่มุมมากขึ้น มีการปรับมุมมองความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ และเริ่มมีการศึกษาผู้ชมภาพยนตร์ในฐานะผู้มีปฏิสัมพันธ์และมีส่วนร่วมต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งเทคนิคภาพพิเศษไม่ได้มีความสำคัญในฐานะองค์ประกอบของภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญที่ผลักดันภาพยนตร์อเมริกันในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1970 (พ.ศ. 2513–2522) ให้สามารถขยายวิธีการเล่าเรื่องไปสู่รูปแบบใหม่ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด (Turnock, 2015)

ผู้วิจัยพบว่าช่องว่างที่ขาดหายไปในประวัติศาสตร์ของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ยังเกิดขึ้นในอีกหลายประเทศนอกเหนือจากสหรัฐอเมริกา แม้แต่ประเทศญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงด้านภาพยนตร์โทคุซัทสึ (Tokusatsu) ก็มีช่องว่างทางวิชาการในช่วงภาพยนตร์ยุคบุกเบิก โดย ลอรา ลี (Laura Lee) พบว่า ภาพยนตร์พลิกแพลง (trick film) ของประเทศญี่ปุ่นในช่วงคริสต์ทศวรรษ 1910 (พ.ศ. 2453–2462) ถึงต้นคริสต์ทศวรรษ 1920 (พ.ศ. 2463–2472) ไม่ได้เป็นที่สนใจของนักวิชาการภาพยนตร์ โดยพวกเขามองว่าภาพยนตร์เหล่านี้เป็นเพียงการนำเสนอรูปแบบเก่าที่ถูกกลืนหายไปโดยภาพยนตร์เรื่องเล่า (narrative film) ในยุคต่อ ๆ มา แต่แท้จริงแล้ว ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้สะท้อนว่าเทคนิคภาพพิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์พลิกแพลงเหล่านี้ไม่ได้สูญหายไปไหน และยังคงสืบทอดต่อมาจนถึงภาพยนตร์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ (Lee, 2014)

งานศึกษาของ จูลี เทอร์น็อก และ ลอรา ลี สะท้อนถึงการแสวงหาช่องว่างในงานวิชาการด้านภาพยนตร์ศึกษา ซึ่งเป็นแนวคิดการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบสมัยใหม่ (New Film History) ที่ศึกษาปัจจัยแวดล้อมของภาพยนตร์ให้ครบทุกองค์ประกอบ และวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ต่างจากการศึกษาแบบแยกส่วนซึ่งเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม (Traditional Film History) (Chapman et al., 2007, pp. 1–8)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย

งานวิจัยหรือบันทึกเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยมีอยู่จำนวนหนึ่ง แต่ไม่ได้ครอบคลุมในทุกด้านของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดย โดม สุขวงศ์ (2530) ผู้ร่วมก่อตั้งและอดีตผู้อำนวยการหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ได้บรรยายในคำนำหนังสือ *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย* ว่า หลังจากทำการศึกษเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยอย่างจริงจัง ก็ได้พบว่าแทบจะไม่มีหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยอยู่เลย จึงเป็นเหตุผลให้เขียนหนังสือเล่มนี้ขึ้นมา และคุณโดมได้กล่าวในคำนำงานวิจัย *การสำรวจและรวบรวมบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2489-2542* โดย รัตนา จักกะพาก (2543) ว่า แท้จริงแล้วข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยนั้นมีอยู่มาก เพียงแต่ยังไม่ถูกค้นพบหรือถูกซ่อนอยู่ จึงต้องมีนักบุกเบิกมาแสวงหาความรู้เพื่อใช้สร้างผลงานตามความสนใจของตนเองต่อไป

หนังสือประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยค้นพบส่วนใหญ่ตีพิมพ์ก่อน พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007) โดยเนื้อหาและรูปแบบการบรรยายมีความใกล้เคียงกันคือ บรรยายถึงภาพยนตร์ไทยที่มีความสำคัญในแต่ละยุคสมัยหรือเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย เช่น ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกและภาพยนตร์ไทยยุคฟิล์ม 16 มม. เป็นต้น และมีการบรรยายองค์ประกอบอื่น ๆ ใน



อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เช่น โรงภาพยนตร์ บริษัทภาพยนตร์ และการตลาดภาพยนตร์ แต่ส่วนใหญ่ไม่ได้เน้นในด้านเทคนิคการสร้างภาพยนตร์ และมีเนื้อหาด้านเทคนิคภาพพิเศษเป็นส่วนน้อย

หนังสือประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา มีดังต่อไปนี้

- *ประวัติภาพยนตร์ไทย* โดย โคม สุวงศ์ (2530) – บรรยายประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยพอสังเขป โดยเริ่มบรรยายตั้งแต่การฉายภาพยนตร์ในประเทศไทย (สยาม) ครั้งแรกใน พ.ศ. 2440 (ค.ศ. 1897) จนถึง พ.ศ. 2530 (ค.ศ. 1987)
- *กำเนิดหนังไทย* โดย โคม สุวงศ์ (2539) – บรรยายประวัติการสร้างภาพยนตร์ไทยสองเรื่องแรก คือ *โชคสองชั้น* (2470) และ *ไม่คิดเลย* (2470) พร้อมนำเสนอเอกสารทางประวัติศาสตร์
- *หนังไทยในอดีต ของ ชุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)* โดย มุลนิธิชุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์) (2541) – บรรยายประวัติและรายละเอียดการถ่ายทำภาพยนตร์ของชุนวิจิตรมาตรา และบอกเล่าประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยและบริษัทภาพยนตร์ไทยในยุคบุกเบิก
- *ร้อยปีหนังไทย* โดย สุวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์ (2545) – บรรยายประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยในหลายแง่มุม เช่น โรงภาพยนตร์ การโฆษณา รางวัลภาพยนตร์ รวมถึงมีปฏิทินหนังไทยร้อยปี ซึ่งบรรยายเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยในแต่ละปี
- *พิพิธภัณฑหนังไทย ฉบับ ประวัติการณ์ที่สุดหนังไทย* โดย หนึ่งเดียว (2549) – บรรยายประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยโดยเน้นถึงสถิติต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์สีเรื่องแรก ภาพยนตร์เพลงเรื่องแรก ภาพยนตร์รายได้สูงสุด เป็นต้น และมีการบรรยายเรื่องย่อหรือเบื้องหลังการถ่ายทำของภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในแต่ละยุค รวมถึงแสดงรายชื่อภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ไทยสาขาต่าง ๆ ในแต่ละปี
- *ร้อยกู่ตี พันวิญญูณตำนานหนังผีไทย* โดย หนึ่งเดียว (2552) – บรรยายประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ผีไทย โดยบรรยายเนื้อเรื่องย่อและเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์
- *คู่มือนิทรรศการหนึ่งศตวรรษภาพยนตร์ไทย 2440-2540* โดย โคม สุวงศ์ (2556) – บรรยายสรุปเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยในแต่ละทศวรรษ โดยเริ่มบรรยายตั้งแต่แนวคิดก่อนการประดิษฐ์สื่อภาพยนตร์ ไปจนถึง พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997)
- *ภาพยนตร์ไทย* โดย กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ (2559) – บรรยายประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยในภาพรวม มีการนำเสนอภาพยนตร์ที่มีความสำคัญในแต่ละยุค และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในส่วนอื่น ๆ เช่น รางวัลภาพยนตร์ เทศกาลภาพยนตร์ และพระราชบัญญัติภาพยนตร์ฯ

นอกเหนือจากงานวิชาการในรูปแบบหนังสือแล้ว ยังปรากฏงานวิจัยที่ศึกษาประวัติศาสตร์ และพัฒนาการในด้านการนำเสนอเนื้อหาและความเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์และอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย โดยงานวิจัยส่วนใหญ่เน้นศึกษาเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เนื้อหาของภาพยนตร์ และความสัมพันธ์กับเศรษฐกิจและสังคม ในขณะที่การศึกษาระบบการหรือเทคนิคการสร้าง ภาพยนตร์เป็นเนื้อหารอง มีงานวิจัยที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีความน่าสนใจดังต่อไปนี้

- การสำรวจและรวบรวมบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ.2489-2542 โดย รัตนา จักกะพาก (2543)
  - งานวิจัยทำการรวบรวมบทความที่ดีพิมพ์ในนิตยสารและวารสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยจำนวน 2,034 บทความ พบบทความเรื่องการวิจารณ์/วิเคราะห์ภาพยนตร์มากที่สุด 694 บทความ มีบทวิจารณ์ภาพยนตร์ส่วนหนึ่งที่มีการกล่าวถึงเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ ในขณะที่บทความเรื่องประวัติศาสตร์ภาพยนตร์มีเพียง 77 บทความ ส่วนใหญ่เป็นประวัติและเบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์เฉพาะเรื่อง และในหัวข้ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย มีหลายบทความที่กล่าวถึงปัญหาและความตกต่ำของภาพยนตร์ไทย บางบทความเขียนขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2518 (ค.ศ. 1975) (น. 199) สะท้อนถึงปัญหาในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่สะสมมาอย่างยาวนาน
- ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 โดย จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย (2544)
  - งานวิจัยทำการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึง พ.ศ. 2489 (ค.ศ. 1946) ซึ่งเป็นปีหลังสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุด ซึ่งคุณจำเริญลักษณ์เห็นว่า เป็นยุคที่ข้อมูลและพยานบุคคลเหลือน้อยที่สุด หากไม่รีบทำการศึกษาแล้ว ข้อมูลต่าง ๆ อาจหายไปเสียก่อน โดยงานวิจัยรวบรวมหลักฐานชั้นต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไว้มากมาย มีการวิเคราะห์บทบาทของภาครัฐในการสร้างภาพยนตร์ไทย ในบทสรุปมีการกล่าวถึงภาพยนตร์ไทยที่สำคัญในแต่ละยุค พบว่าภาพยนตร์ไทยในยุคที่ศึกษานิยมเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก การต่อสู้ การทหาร และนิทานพื้นบ้าน
- พัฒนาการของนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ สู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยแนวแฟนตาซีในสังคมไทย โดย น้ามนต์ อยู่อินทร์ (2556)
  - งานวิจัยทำการศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ ในแง่มุมต่าง ๆ โดยพบว่าจนถึง พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012) มีนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ 12 เรื่อง ที่ได้นำมาสร้าง

เป็นภาพยนตร์ บางเรื่องมีการสร้างใหม่หลายครั้ง และงานวิจัยสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์แฟนตาซีไทย มีผู้ตอบแบบสอบถามส่วนหนึ่งให้ข้อเสนอแนะว่า เนื้อหาภาพยนตร์แฟนตาซีไทยไม่ค่อยมีความสมจริงและใช้วีซวลเอฟเฟกต์มากเกินไป ควรมีการนำเสนอให้นำสนใจยิ่งขึ้นหรือดัดแปลงเป็นแอนิเมชัน

- *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย และ ปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัย* โดย เขมพัทธ์ พัทธวิษณุ (2560, 2561)
  - งานวิจัยทั้งสองฉบับทำการศึกษาประวัติศาสตร์ ปัจจัยความสำเร็จ และทิศทางในอนาคตของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย โดยแบ่งยุคภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเป็นสองยุค ได้แก่ ยุคดั้งเดิม และ ยุคร่วมสมัย พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันไทยส่วนใหญ่ไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้จากปัจจัยที่เกี่ยวข้องคือ 1. การวางแผนการตลาดกลุ่มผู้ชมที่แคบเกินไป 2. การเปลี่ยนเป้าหมายจากโทรทัศน์เป็นภาพยนตร์โดยไม่คำนึงถึงคุณภาพผลงาน 3. การดัดแปลงเรื่องราวจากวรรณกรรมไทย โดยไม่เพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ 4. เทคนิคในงานแอนิเมชันไทยยังล้าหลังเมื่อเทียบกับประเทศสหรัฐอเมริกา
  - ผู้วิจัยเห็นว่าเนื่องจากเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน (animated film) มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์คนแสดง (live-action film) งานวิจัยสองฉบับนี้จึงมีความเกี่ยวข้องกับการศึกษาพัฒนาการของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยโดยตรง
- *๑๒๐ ปี ธุรกิจภาพยนตร์ไทย ในมิติประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคมไทย* โดย อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล (2561) จากโครงการวิจัยชุด *ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของไทยในปริทรรศน์ประวัติศาสตร์*
  - งานวิจัยพบว่าการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยมีช่องว่างในหลายช่วงปี ถึงแม้จะมีการศึกษาเพิ่มมากขึ้นในแต่ละทศวรรษ แต่ยังคงว่ายังมีจำนวนน้อย ทำให้มีโนทัศน์ในการศึกษาไม่ครอบคลุม โดยในบางประเด็นมีผู้ทำการศึกษาวิจัยเพียงแค่นคนเดียวเท่านั้น และยังไม่มียานวิจัยที่วิเคราะห์ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมที่สร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย งานวิจัยฉบับนี้จึงเลือกศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยในแง่มุมทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคต่าง ๆ

- ผู้วิจัยเห็นว่างานวิจัยฉบับนี้มีการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยในแง่มุมที่แตกต่างจากหนังสือและงานวิจัยประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยอื่น ๆ โดยเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แบบสมัยใหม่ (New Film History) เนื่องจากมีการวิเคราะห์ในแง่มุมด้านเศรษฐศาสตร์ สังคม และการเมือง ไปจนถึงอำนาจและบทบาทของแต่ละกลุ่มในสังคมที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

นอกจากงานที่ศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยแล้ว ผู้วิจัยพบบทความวิจัยของ ญัฐพร กาญจนภูมิ (2558) ศึกษาเรื่อง ภาพเหมือนจริง เทนือจริง จินตนาการ หรือ แค่ภาพมายาในโลกแห่งวิซวลเอฟเฟกต์ บอกเล่าประวัติศาสตร์โดยสังเขปของวิซวลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์ต่างประเทศ และอธิบายองค์ประกอบการสร้างและการใช้งานวิซวลเอฟเฟกต์ รวมถึงมีการสัมภาษณ์ผู้บริหารบริษัทวิซวลเอฟเฟกต์ในประเทศไทย ในงานวิจัยมีการกล่าวถึงภาพยนตร์ไทยบางเรื่องที่มีความสำคัญด้านวิซวลเอฟเฟกต์ เช่น *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537), *ปักชวายุ* (2547) และตัวละคร DDZ หรือ ดูก้าดิงซ์ (Dookadinz) ซึ่งเป็นศิลปินแอนิเมชันตัวแรกของไทย (น. 125)

สำหรับงานวิชาการอื่น ๆ เป็นบทความที่ตีพิมพ์ในจดหมายข่าวหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยในอดีตในหลากหลายหัวข้อ ทั้งในด้านพัฒนาการของเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์ การมอบรางวัลภาพยนตร์ในอดีต และมีบทสัมภาษณ์บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเสียงในด้านเทคนิคภาพพิเศษ เช่น สมโพธิ แสงเดือนฉาย และ ลำเนาวิ สุคติ (กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์, 2562ข; พุทธพงษ์ เจียมรัตต์ญู, 2557)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

งานวิจัยที่ศึกษาด้านภาพยนตร์ในประเทศไทยนิยมศึกษาในแง่มุมของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เช่น โครงสร้างและสถานการณ์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ บทบาทและนโยบายของภาครัฐ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการส่งออกภาพยนตร์

ผู้วิจัยพบงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยโดยตรง เรื่อง *Visual effects production improvement for Thai Film industry* (งานวิจัยเป็นภาษาอังกฤษ) โดย เมธารัตน์ โยธิน (Metharat Yothino), วรศักดิ์ เรืองศิริรักษ์ (Worasak Rueangsirasak) และ รังสรรค์ ชัยศรีเจริญ (Roungsan Chaisricharoen) (2014) ทำการศึกษาหากระบวนการฝึกพนักงาน

ในบริษัทวิซวลเอฟเฟกต์ที่มีพื้นฐานความสามารถด้านวิซวลเอฟเฟกต์ที่แตกต่างกัน ให้สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ในด้านบทความวิชาการเชิงเทคนิคเกี่ยวกับกระบวนการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ ผู้วิจัยพบบทความวิชาการ โดย นิจจิง พันระพจน์ (2559, 2561) ศึกษาเรื่อง *การวาดต่อเติมฉากในการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ* และ *การสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลาในภาพเคลื่อนไหว* โดยทั้งสองบทความมีเนื้อหาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ประเภทต่าง ๆ และมีการยกตัวอย่างการใช้วิซวลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์ต่างประเทศ

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ค้นพบงานวิทยานิพนธ์และสารนิพนธ์ส่วนหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับเทคนิคภาพพิเศษ แบ่งเป็นสามประเภทหลัก ได้แก่

1. งานปริญญาานิพนธ์ที่นำเสนอภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน และงานออกแบบที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ รวมถึงการศึกษาและทดลองวิธีการสร้างเทคนิคภาพพิเศษให้มีความสมจริงยิ่งขึ้น เช่น *การปรับปรุงการแยกฉากหลังบนพื้นหลังสีเขียวไม่สม่ำเสมอแบบทันที* โดย วรายุ จริยาวัฒน์รัตน์ (2561)

2. งานศึกษาภาพยนตร์เฉพาะเรื่องที่ศึกษาด้านเทคนิคภาพพิเศษเป็นองค์ประกอบในการวิเคราะห์ เช่น *การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส* โดย ทศนัย กุลบุญลอย (2544) ซึ่งผู้วิจัยได้แสดงความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์และแฟนตาซีมีเรื่องราวที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องสร้างเทคนิคภาพพิเศษที่มีความสมจริงน่าเชื่อถือ และสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างภาพยนตร์ให้แก่ผู้ชมได้อีกด้วย

3. งานศึกษาการประยุกต์เทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษสำหรับการกีฬา เช่น *การใช้โมชันแคปเจอร์ในการวิเคราะห์ท่าทักษะการทุ่มของยูโด* โดย สยาม ธนาภรณ์ (2552) ซึ่งสามารถทำให้ผู้ฝึกสอนนักกีฬาสามารถวิเคราะห์และพัฒนาท่าทุ่มของนักกีฬาได้อย่างตรงจุดมากขึ้น

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษาผู้ชมภาพยนตร์

งานวิจัยที่ศึกษาผู้ชมภาพยนตร์และศึกษาปัจจัยในการรับชมภาพยนตร์มีอยู่มากมาย ส่วนใหญ่เป็นงานวิทยานิพนธ์ที่ศึกษาทัศนคติ พฤติกรรม และการสื่อสารการตลาด ของผู้ชมภาพยนตร์ในกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ งานวิจัยเกือบทั้งหมดไม่มีการศึกษาปัจจัยด้านเทคนิคภาพพิเศษ ในบางงานวิจัยมีการผนวกปัจจัยด้านเทคนิคภาพพิเศษเข้าไปในปัจจัยอื่นแทน

ในรายงานผลการวิจัยเรื่อง *ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร* โดย รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547) ได้ศึกษาผู้ชมภาพยนตร์อย่างละเอียดในหลากหลายปัจจัยรวมถึงปัจจัยทัศนคติด้านเทคนิคภาพพิเศษ ผลการวิจัยพบว่าผู้ชมภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ในกรุงเทพมหานครเป็นนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี นิยมภาพยนตร์ชีวิตมากที่สุด มีทัศนคติชอบองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ไทยในระดับปานกลางถึงดี มีเพียงการเขียนบทภาพยนตร์ที่ผู้ชมมีทัศนคติชอบอยู่ในระดับต่ำ โดยองค์ประกอบด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ได้แก่ ความแนบเนียน ความคิดสร้างสรรค์ และความสวยงาม ผู้ชมมีทัศนคติชอบอยู่ในระดับปานกลาง และโดยรวมมองว่าภาพยนตร์ไทยยังเป็นรองภาพยนตร์ฮอลลีวูด (ภาพยนตร์อเมริกัน) อยู่มาก แต่ยังคงยินดีที่จะรับชมภาพยนตร์ไทยต่อไป

สำหรับงานวิจัยผู้ชมภาพยนตร์หัวข้ออื่น ๆ ที่มีการกล่าวถึงเทคนิคภาพพิเศษ เป็นงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยการเลือกชมภาพยนตร์เฉพาะเรื่องหรือเป็นการศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อระบบโรงภาพยนตร์แบบพิเศษ เช่น

- ดาววดี เพชรบรม (2557) ศึกษาเรื่อง *ปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ 4 มิติ* พบว่าปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีผลมากที่สุดคือ ปัจจัยด้านสินค้าบริการ ได้แก่ โรงภาพยนตร์ 4 มิติ 4DX มีการใช้เทคนิคพิเศษต่าง ๆ ทำให้รู้สึกเหมือนจริงมากที่สุด และพบว่าพฤติกรรมการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ 4 มิติ 4DX เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่ใหม่ มีระดับมากที่สุด
- ชาญวิทย์ พรหมพิทักษ์ (2558) ศึกษาเรื่อง *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ดิจิทัลในประเทศไทย กรณีศึกษาโรงภาพยนตร์ระบบมัลติเพล็กซ์* ทำการศึกษาลักษณะการเลือกชมและเปิดรับสื่อโรงภาพยนตร์ดิจิทัลและดิจิทัลสามมิติ พบว่ากลุ่มตัวอย่างเลือกชมภาพยนตร์ดิจิทัลสามมิติด้วยปัจจัยด้าน เอฟเฟกต์สามมิติของภาพยนตร์ และ ความคมชัดของภาพ มากที่สุด

งานวิจัยทั้งสองเรื่องแสดงให้เห็นว่า ความสนใจและความนิยมที่มีต่อเทคนิคภาพพิเศษของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไม่ได้จำกัดแค่ในตัวภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังขยายมาถึงโรงภาพยนตร์แบบพิเศษ เช่น โรงภาพยนตร์ 3D และ 4D ซึ่งใช้เทคนิคทั้งด้านภาพ เสียง และเอฟเฟกต์กายภาพต่าง ๆ ในการช่วยเสริมการนำเสนอของภาพยนตร์

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ฉบับนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ (historical research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการวิจัยเอกสาร (documentary research) เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) บุคลากรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### แหล่งข้อมูล

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

##### 1. แหล่งข้อมูลเอกสาร อันได้แก่

- 1.1. ภาพยนตร์ไทยจากวีดิทัศน์ประเภทต่าง ๆ ได้แก่ วีซีดี (VCD), ดีวีดี (DVD) และบลูเรย์ (Blu-ray) และจากระบบให้บริการแพร่ภาพและเสียงทางอินเทอร์เน็ต (over-the-top media service) เช่น เน็ตฟลิกซ์ (Netflix), ไลน์ทีวี (Line TV) และยูทูป (YouTube)
- 1.2. ภาพยนตร์หรือรายการสารคดีและวีดิทัศน์เบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์ไทย และบทสัมภาษณ์บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย
- 1.3. สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ ข้อมูลทางสถิติ รายงาน ข่าวสาร งานวิจัย และผลการสำรวจเกี่ยวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย
- 1.4. สื่อสังคมออนไลน์ (social media) ที่สามารถเข้าถึงได้แบบสาธารณะ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), อินสตาแกรม (Instagram), ทวิตเตอร์ (Twitter), ยูทูป (YouTube) และบล็อก (blog) ของบริษัทผู้สร้างหรือจัดจำหน่ายภาพยนตร์ไทย องค์กรหรือหน่วยงานด้านภาพยนตร์ไทย และบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

## 2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล อันได้แก่

- 2.1. บุคลากรด้านภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์ในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ผู้ลำดับภาพ และผู้กำกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
- 2.2. ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย
- 2.3. นักวิจารณ์ภาพยนตร์ หรือ นักวิชาการภาพยนตร์

## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มประชากรที่ศึกษาดังต่อไปนี้

1. ภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์จะต้องมีความจำเป็นในการเล่าเรื่องราวของภาพยนตร์ หรือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการนำเสนอทางด้านภาพของภาพยนตร์
2. บุคลากรด้านภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์ในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย และนักวิจารณ์หรือนักวิชาการภาพยนตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## การสุ่มตัวอย่าง

สำหรับแหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกใช้การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ซึ่งเป็นการเลือกตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากแหล่งข้อมูลเอกสารต่าง ๆ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่มีความสำคัญและแสดงถึงพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกตัวอย่างดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอเทคนิคการสร้างภาพพิเศษรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน หรือมีการพัฒนาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษจากรูปแบบเดิมอย่างเด่นชัด



- ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการกล่าวถึงในสื่อจำนวนมากหรือภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเสียงในด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
- ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ อันได้แก่ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (ภาพยนตร์ที่ออกฉายใน พ.ศ. 2536–2563/ค.ศ. 1993–2020) และรางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม (ภาพยนตร์ที่ออกฉายใน พ.ศ. 2503–2560/ค.ศ. 1960–2017)

สำหรับแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ผู้วิจัยเลือกใช้การเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเช่นเดียวกับแหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ มีหลักเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกตัวอย่างดังต่อไปนี้

- บุคลากรด้านภาพยนตร์ที่เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
- บุคลากรด้านภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหรือมีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
- ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเสียงหรือมีผลงานตีพิมพ์อย่างเป็นทางการ
- นักวิจารณ์หรือนักวิชาการภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหรือมีผลงานตีพิมพ์อย่างเป็นทางการ

เนื่องจากฐานข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษนั้นมีอยู่น้อย ผู้วิจัยจึงใช้การเลือกตัวอย่างแบบลูกโซ่ (snowball sampling) เข้าร่วมด้วย โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์และสัมภาษณ์บุคลากรเพิ่มเติมตามคำแนะนำจากการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ใช้วิธีการวิจัยเอกสาร (documentary research) จากการศึกษาฐานข้อมูลภาพยนตร์ไทย และรับชมภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ รวมถึงรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและบันทึกที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

2. ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) บุคลากรด้านภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์ในการสร้างภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย และนักวิจารณ์หรือนักวิชาการภาพยนตร์ โดยใช้วิธีการติดต่่อนัดหมายเพื่อทำการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล

รายนามบุคคลที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกมีดังต่อไปนี้

- คุณสมโพธิ แสงเดือนฉาย – ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ และผู้กำกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
  - ทำการสัมภาษณ์แบบพบหน้า วันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2564
- คุณลำเนาวัลย์ สุตโต – ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
  - ทำการสัมภาษณ์แบบพบหน้า วันที่ 2 มกราคม พ.ศ. 2564
- คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง – ผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียนบทภาพยนตร์
  - ทำการสัมภาษณ์แบบพบหน้า วันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2564
- คุณชลิตา เอื้อบำรุงจิต – ผู้อำนวยการหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) นักวิชาการภาพยนตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย
  - ทำการสัมภาษณ์ทางแอปพลิเคชัน Zoom วันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2563
- คุณโตม สุวงศ์ – ผู้ร่วมก่อตั้งและอดีตผู้อำนวยการหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) นักวิชาการภาพยนตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย
  - ทำการสัมภาษณ์แบบพบหน้า วันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2563
- ดร.ไกรวุฒิ จุลพงศธร – นักวิจารณ์ภาพยนตร์ นักวิชาการภาพยนตร์ และอาจารย์มหาวิทยาลัย
  - ทำการสัมภาษณ์ทางแอปพลิเคชัน Zoom วันที่ 7 มกราคม พ.ศ. 2564
- คุณประวิทย์ แต่งอักษร – นักวิจารณ์ภาพยนตร์ นักวิชาการภาพยนตร์ และอาจารย์มหาวิทยาลัย
  - ทำการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ วันที่ 8 มกราคม พ.ศ. 2564

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็นสองส่วน ดังนี้

1. วิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและแหล่งข้อมูลต่าง ๆ โดยพิจารณาจากรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ และศึกษาเหตุการณ์สำคัญ ที่เกี่ยวข้องหรือมีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

สำหรับภาพยนตร์ไทยที่สูญหายไปแล้ว ไม่สามารถเข้าถึงได้ หรือไม่มีข้อมูล เกี่ยวกับเบื้องหลังการถ่ายทำเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์จาก หลักฐานและข้อมูลของภาพยนตร์เท่าที่ปรากฏโดยใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้วิจัย เอง เพื่อวิเคราะห์รูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษใน ภาพยนตร์

2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์เชิงลึก
  - วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์บุคลากรด้านภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์ใน การสร้างภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ เพื่อศึกษากระบวนการ สร้างภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในประเทศไทย รวมถึงศึกษาปัจจัยที่ เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย
  - วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ไทย เพื่อศึกษาพัฒนาการและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้าง ภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย
  - วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์นักวิจารณ์หรือนักวิชาการภาพยนตร์ เพื่อ ศึกษามุมมองของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อพัฒนาการและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับ พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

## การนำเสนอข้อมูล

หลังจากทำการวิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนาโดยแบ่งผลการวิจัยออกเป็นสองบท ตามด้วยบทสรุปผลการวิจัย ดังนี้

- บทที่ 4: พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
  - นำเสนอพัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยจัดลำดับพัฒนาการออกเป็นยุคสมัยตามลำดับเวลา (chronological) และแต่ละยุคสมัยแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยตามประเด็นหรือเหตุการณ์ที่สำคัญ
- บทที่ 5: ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563
  - นำเสนอปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยจัดหมวดหมู่ปัจจัยออกเป็นปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก และแต่ละปัจจัยแบ่งออกเป็นหัวข้อย่อยตามประเด็นที่สำคัญ
- บทที่ 6: สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
  - สรุปผลการวิจัยโดยทำการสรุปพัฒนาการที่สำคัญของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 สรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าว และสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย
  - อภิปรายถึงพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าว โดยอภิปรายสุนทรียศาสตร์และเอกลักษณ์ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ต่างประเทศ และอภิปรายศักยภาพ อุปสรรค และอนาคตของอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในประเทศไทย
  - ระบุถึงข้อจำกัดในการวิจัยครั้งนี้ และให้ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

## บทที่ 4

### พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563

งานวิจัยเรื่อง พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ฉบับนี้ ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็นสองบท ได้แก่ บทที่ 4 พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 และ บทที่ 5 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563

สำหรับผลการวิจัยบทที่ 4 ผู้วิจัยจัดลำดับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ออกเป็นยุคสมัยตามลำดับเวลา (chronological) โดยพิจารณาจากรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ ผู้วิจัยแบ่งพัฒนาการออกเป็นเจ็ดยุคสมัย ดังต่อไปนี้

1. ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499/ค.ศ. 1927–1956)
2. ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514/ค.ศ. 1957–1971)
3. ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528/ค.ศ. 1972–1985)
4. ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536/ค.ศ. 1986–1993)
5. ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546/ค.ศ. 1994–2003)
6. ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554/ค.ศ. 2004–2011)
7. ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020)

## 1. ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499/ค.ศ. 1927–1956)

**ยุคที่หนึ่ง** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุคบุกเบิก** เนื่องจากเป็นยุคที่มีการสร้างภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกและเริ่มมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างง่าย ๆ โดยในยุคนี้มีภาพยนตร์ไทยสูญหายไปเป็นจำนวนมาก หลายเรื่องหลงเหลือเพียงฟิล์มภาพยนตร์บางส่วนและภาพนิ่งที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ นิตยสาร และสูจิบัตร มีภาพยนตร์ไม่กี่เรื่องที่ยังหลงเหลือฟิล์มภาพยนตร์ครบเต็มเรื่อง เช่น *พระเจ้าช้างเผือก* (2484), *สันติ-วิภา* (2497) และ *ชั่วฟ้าดินสลาย* (2498) ซึ่งในปัจจุบันยังคงมีความพยายามในการตามหาภาพยนตร์ที่สูญหายอย่างต่อเนื่อง (โดม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

ด้วยเหตุนี้ ภาพยนตร์ในยุคที่หนึ่งส่วนใหญ่จะเหลือเพียงแต่หลักฐานทุติยภูมิจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ โดยเป็นข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น ชื่อเรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์ บริษัทที่สร้าง วันที่ออกฉาย และเรื่องย่อ ในบางเรื่องมีการบรรยายเบื้องหลังการถ่ายทำ แต่ไม่ปรากฏข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์มากเท่าใดนัก ดังนั้นผู้วิจัยจะทำการอธิบายและวิเคราะห์เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์จากหลักฐานและข้อมูลเท่าที่ปรากฏ

### จุดเริ่มต้นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และ ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก

การฉายภาพยนตร์ในประเทศไทย (สยาม)<sup>23</sup> มีขึ้นครั้งแรกในวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2440 (ค.ศ. 1897) โดย **เอส. จี. มาร์คอฟสกี (S. G. Marchovsky)** ได้นำภาพยนตร์ที่คาดว่าเป็นของพี่น้องลูมิแอร์ (Lumière brothers) มาออกฉายด้วยเครื่องซีเนมาโตกราฟ (Cinematograph) แบบเก็บค่าเข้าชมที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการเป็นเวลาสามวัน (10–12 มิถุนายน) นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา การรับชมภาพยนตร์เริ่มเป็นที่นิยมในประเทศไทย มีการแข่งขันนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศมาออกฉายในโรงภาพยนตร์ไทย รวมถึงมีการโฆษณาภาพยนตร์และพิมพ์เรื่องย่อของภาพยนตร์ในหนังสือพิมพ์รายวัน (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 16–21; จำเริญลักษณ์ ณะวังน้อย, 2544, น. 7–11) นักวิชาการภาพยนตร์บางท่านถือว่า พ.ศ. 2440 นี้ คือจุดเริ่มต้นของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ในประเทศไทย (โดม สุขวงศ์, 2556; อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2561)

<sup>23</sup> ประเทศสยาม เปลี่ยนชื่อเป็น ประเทศไทย ใน พ.ศ. 2482 (ค.ศ. 1939)

ในช่วงต้นเดือนมีนาคม พ.ศ. 2465 (ค.ศ. 1923)<sup>24</sup> คณะถ่ายทำภาพยนตร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา นำโดย **เฮนรี อเล็กซานเดอร์ แมกเร (Henry Alexander MacRae)** ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวแคนาดา ได้เดินทางมายังประเทศไทยพร้อมอุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์น้ำหนักรวมมากถึง 12 ตัน และทำการติดต่อกระทรวงการต่างประเทศเพื่อขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตในการถ่ายทำภาพยนตร์ พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้กรมมหรสพหลวงและกรมรถไฟหลวงสนับสนุนการถ่ายทำภาพยนตร์ และได้ถ่ายทำภาพยนตร์แล้วเสร็จในเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2466 (ค.ศ. 1923) เป็นภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกที่ถ่ายทำในประเทศไทย ชื่อเรื่อง **นางสาวสุวรรณ (2466)** เป็นภาพยนตร์เจียบขาว-ดำ ขนาดฟิล์ม 35 มม. ออกฉายครั้งแรกวันที่ 22 มิถุนายน พ.ศ. 2466 ในชื่อ *สุวรรณสยาม (Suvarna of Siam)* และออกฉายวันต่อมาในชื่อ *นางสาวสุวรรณ* (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 22; จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 26-27)

ทั้งนี้ *นางสาวสุวรรณ* ยังไม่ถือว่าเป็นภาพยนตร์ไทยที่แท้จริง เนื่องจากทีมงานในการถ่ายทำส่วนใหญ่เป็นชาวต่างประเทศ ซึ่งภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกที่สร้างโดยทีมผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทยทั้งหมดคือ **โชคสองชั้น (2470)** เป็นภาพยนตร์เจียบขาว-ดำ ขนาดฟิล์ม 35 มม. กำกับภาพยนตร์โดย ขุนอนุรักษ์รักษการ (เปล่ง สุขวิริยะ) สร้างโดย กรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัท<sup>25</sup> ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2470 (ค.ศ. 1927) มีเนื้อเรื่องแนวแอ็กชัน-รัก เกี่ยวกับ กมล นายอำเภอจากภาคเหนือรับภารกิจให้มาสืบจับผู้ร้ายในกรุงเทพฯ และได้พบกับ วลี ซึ่งต่อมารู้ถูกผู้ร้ายลักพาตัวไป จึงเกิดการขับรถไล่ล่าขึ้น (โตม สุขวงศ์, 2539, น. (11), 87)

ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ฟิล์มภาพยนตร์ของ *นางสาวสุวรรณ* สูญหายไปแล้วทั้งหมด ในขณะที่ฟิล์มภาพยนตร์ของ *โชคสองชั้น* เคยคาดว่าจะได้สูญหายไปแล้วเช่นกัน แต่ในวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2538 (ค.ศ. 1995) โตม สุขวงศ์ พบฟิล์มต้นฉบับของ *โชคสองชั้น* ในกระป๋องบรรจุฟิล์มจากอาคารโรงพิมพ์การรถไฟแห่งประเทศไทย ทว่าเนื่องจากฟิล์มเสื่อมสภาพอย่างหนัก จึงเหลือส่วนที่สามารถรับชมได้เพียง 82 ฟุต สามารถฉายเป็นภาพยนตร์ความยาวประมาณ 82 วินาที (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 22; โตม สุขวงศ์, 2539, น. 85-96)

<sup>24</sup> ประเทศไทยมีการเปลี่ยนแปลงการนับวันขึ้นปีใหม่ จากเดิมวันที่ 1 เมษายน เป็นวันที่ 1 มกราคม ใน พ.ศ. 2484 (ค.ศ. 1941) ดังนั้นการแปลง พ.ศ. เป็น ค.ศ. ก่อน พ.ศ. 2484 จึงตรงกับ ค.ศ. สองปี

<sup>25</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง

## การบุกเบิกเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

แม้ว่า *โชคสองชั้น* จะเหลือฟิล์มภาพยนตร์เพียงประมาณหนึ่งนาที่ แต่จากภาพในฟิล์มภาพยนตร์ที่เหลืออยู่ ปรากฏฉากการต่อสู้ชกต่อยและฉากการขับรถไล่ล่าที่ดูรวดเร็ว จึงมีความเป็นไปได้ว่าภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคในกล้อง โดยลดความเร็วในการบันทึกภาพของกล้อง เมื่อนำมาเล่นภาพด้วยความเร็วปกติจะทำให้ฉากโลดโผนมีความรวดเร็วน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น (โดม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) ทั้งนี้ ภาพที่ดูรวดเร็วอาจเป็นผลจากการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยกล้องฟิล์มรุ่นแรก ๆ ที่มีอัตราภาพ หรือ เฟรมเรต (frame rate) 16 ภาพต่อวินาที (frames per second; FPS) ซึ่งมาตรฐานภาพยนตร์ในยุคต่อมาจนถึงปัจจุบันอยู่ที่ 24 ภาพต่อวินาที จึงทำให้เวลานำฟิล์มภาพยนตร์ยุคเก่า ๆ มาออกฉาย ภาพจะดูสั้นไหลกว่าปกติ (โดม สุขวงศ์, 2539, น. 85-96)

ในปีเดียวกับที่ *โชคสองชั้น* ออกฉาย มีภาพยนตร์เพื่อการศึกษาเรื่อง *ไม่เชื่อน้ำมนต์หมอผี* (2470) ซึ่งเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่องแรกของไทย สร้างโดย สภาภาษาสยาม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 สิงหาคม พ.ศ. 2470 (หนึ่งเดียว, 2549, น. 23) และภาพยนตร์ชีวิต-รัก เรื่อง *ไม่คิดเลย* (2470) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องที่สองของไทย กำกับภาพยนตร์โดย ชุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) สร้างโดย บริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทย ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2470 ทั้งนี้ แท้จริงแล้ว บริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทย เป็นบริษัทภาพยนตร์ไทยแห่งแรก แต่ทว่า กรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัทสามารถสร้างภาพยนตร์ออกฉายได้สำเร็จก่อน (โดม สุขวงศ์, 2539, น. (11))

ภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่องใน พ.ศ. 2470 สร้างโดยทีมงานเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง *โชคสองชั้น* คือเรื่อง *ใครดีใครได้* (2470) กำกับภาพยนตร์โดย ชุนอนุรักษ์รัชการ (เปล่ง สุขวิริยะ) สร้างโดย กรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัท ออกฉายครั้งแรกวันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2470

*ใครดีใครได้* เป็นภาพยนตร์ชีวิต มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ เรือเอกกริส ได้หลงรักบุตรสาวท่านเจ้าคุณ และแข่งขันชกมวยกับ นายเลียบ เพื่อปกป้องนางเอกจากนายเลียบและช่วยปลดหนี้ให้ท่านเจ้าคุณ ในภาพยนตร์ได้ปรากฏฉากหุ่นระเบิดหรือตอร์ปิโดระเบิดกลางทะเล ซึ่งมีผู้ชมภาพยนตร์ท่านหนึ่งใช้นามแฝงว่า “นายสงสัย” ได้เขียนจดหมายเข้ามายังหนังสือพิมพ์ ข่าวภาพยนตร์ โดยเขียนบทวิจารณ์ *ใครดีใครได้* ในแง่มุมต่าง ๆ รวมถึงสอบถามว่าฉากระเบิดดังกล่าวถ่ายทำอย่างไร ซึ่งหนังสือพิมพ์ ข่าวภาพยนตร์ ไม่สามารถให้คำตอบแก่ “นายสงสัย” ได้ และไม่มีข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้สร้างภาพยนตร์ จดหมายบทวิจารณ์ภาพยนตร์ของ “นายสงสัย” แสดงให้เห็นว่าสื่อภาพยนตร์เป็นที่สนใจของประชาชนชาวไทย และจดหมายฉบับนี้เป็นครั้งแรกที่ผู้ชมภาพยนตร์มีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย แสดงถึงบทบาทของผู้ชมภาพยนตร์ที่เข้ามามี



ความสัมพันธ์กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ยุคเริ่มต้น (หนังสือพิมพ์ ข่าวภาพยนตร์, 2470, อ้างถึงใน จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 50-51)

ภายหลังจากนั้นหนึ่งปีใน พ.ศ. 2471 (ค.ศ. 1928-1929) ภาพยนตร์เรื่อง **เลือดแค้น (2471)** ได้ออกฉาย กำกับภาพยนตร์โดย เก็บ จันทนบุบผา สร้างโดย บริษัทสองสหาย ออกฉายครั้งแรก วันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2471 (ค.ศ. 1928) เป็นภาพยนตร์ต่อสู้-ผจญภัย มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการแก้แค้นของพระเอกให้กับพี่สาวที่ถูกทำร้ายโดยนายทองใบ ภาพยนตร์มีฉากการต่อสู้ด้วยมือเปล่าและการต่อสู้ด้วยอาวุธปืนในหลายสถานที่ (หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 22) ผู้วิจัยคาดว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทำโดยใช้เอฟเฟกต์กายภาพเพื่อสร้างประกายไฟและควันจากการยิงปืน และ **เลือดแค้น** น่าจะเป็นแบบฉบับของภาพยนตร์แอ็กชัน หรือ หนังสู้ ของไทยในอนาคต

ในปีเดียวกันใน พ.ศ. 2471 มีภาพยนตร์ไทยที่มีบันทึกถึงการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์อย่างชัดเจน นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง **เทพธิดา (2471)** เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี กำกับภาพยนตร์โดย ชุนอนรุักษ์รัชการ (เปล่ง สุขะวิริยะ) สร้างโดย สภาอากาศสยาม โดย กองภาพยนตร์เผยแผ่ข่าว กรมรถไฟหลวง ออกฉายครั้งแรกวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2471 (ค.ศ. 1929)

หนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง ฉบับเดือนมีนาคม พ.ศ. 2471 มีบทวิจารณ์เรื่อง **เทพธิดา** ว่า:

“ภาพยนตร์เรื่องนี้ เเท่าที่คณะเราได้ ไปชมมาแล้ว รู้สึกว่าดีเป็นพิเศษ เยี่ยมกว่าภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่เคยนำออกฉายมาแล้ว การถ่ายได้กระทำ อย่างโลดโผนพิสดาร เช่นเทพธิดาเหาะเหินเดินอยู่บนนภากาศ เป็นต้น” (หนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง, 2471, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 26)

ทั้งนี้ เนื่องจากฟิล์มภาพยนตร์ของ **เทพธิดา** ได้สูญหายไป จึงไม่ทราบว่าคุณลักษณะของเทคนิคภาพพิเศษในฉากที่เทพธิดาเหาะเหินเป็นอย่างไร แต่ผู้วิจัยคาดว่าภาพยนตร์ใช้เทคนิคลวดสลิงขนาดเล็ก ซึ่งเป็นเทคนิคที่เคยมีการใช้มาก่อนหน้านี้ในภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง *The Thief of Bagdad* (1924) เพื่อให้พระมิเชสสามารถลอยกลางอากาศได้ (Rickitt, 2000, p. 18)

ในปีต่อมา พ.ศ. 2472 (ค.ศ. 1929-1930) มีภาพยนตร์เรื่อง **แสงมหาพินาต (2472)** เป็นภาพยนตร์ชีวิต กำกับภาพยนตร์และถ่ายภาพยนตร์โดย หม่อมราชวงศ์อนุศักดิ์ หัสตินทร์ สร้างโดย บริษัทหัสตินทร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2472 (ค.ศ. 1929)

หนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง ฉบับเดือนตุลาคม พ.ศ. 2472 วิจารณ์เรื่อง *แสงมหาพินาศ* ว่า:

“ภาพยนตร์ไทยที่แสดงอย่างทันตาและทันสมัยที่สุด เป็นเรื่องที่ท่านไม่ควรจะยอมให้ผ่าน ลายตาไปเสีย เพราะท่านจะได้พบความบันเทิงจากภาพยนตร์ไทยเรื่องนี้เป็นอนุเคราะห์การ เป็นต้นว่าภาพรักอันยียวนและหวานจับใจ ภาพการต่อสู้ด้วยหมัด และมีดสั้นอย่าง ฉกาจฉกรรจ์ ประกอบกับความตลกขบขันของตัวละครบางคน กับท่านจะต้องตื่นใจในเมื่อได้เห็นอภินิหารของ ‘แสงมหาพินาศ’ ที่สามารถทำลายเรือใหญ่ๆ ในกลางมหาสมุทร และ ฯลฯ” (หนังสือพิมพ์รายวัน ศรีกรุง, 2472, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 29)

ทั้งนี้ เนื่องจากฟิล์มภาพยนตร์ของ *แสงมหาพินาศ* ได้สูญหายไปเช่นเดียวกับเรื่อง *เทพธิดา* เหลือเพียงภาพนิ่งจากภาพยนตร์บางส่วน (หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 29) ทำให้ไม่ทราบว่าภาพแสงมหาพินาศในภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร และเป็นการยากที่จะคาดเดาเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์<sup>26</sup>

ใน พ.ศ. 2472 นอกจากภาพยนตร์เรื่อง *แสงมหาพินาศ* แล้ว ยังปรากฏภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แหวนวิเศษ (2472)* เป็นภาพยนตร์ฝีมือพระหัตถ์ พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว พระนามแฝง ในภาพยนตร์ว่า นายน้อย ศรศักดิ์ โดยทรงเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ และผู้ลำดับภาพ (หอภาพยนตร์, 2557ง)

*แหวนวิเศษ* เล่าเรื่องราวของเด็กห้าคนที่ถูกพ่อเลี้ยงนำไปปล่อยบนเกาะร้างเพื่อให้ลูกเลี้ยง หลงเข้าป่าหายไป ในป่านั้นเด็ก ๆ ได้พบกับนางพรายน้ำ ด้วยความสงสารเด็ก ๆ นางพรายน้ำจึงมอบ แหวนวิเศษที่สามารถเสกสิ่งใดก็ได้ตั้งใจนึกให้กับเด็กชื่อ อ้ายแกง โดยในจังหวะที่อ้ายแกงขี้นิ้วเพื่อเสก สิ่งของ ภาพยนตร์ใช้เทคนิคการหยุดกล้องซึ่งเป็นเทคนิคภาพพิเศษที่นิยมในภาพยนตร์สมัยแรก ๆ เพื่อทำให้คนหรือวัตถุสามารถปรากฏขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงได้ในชั่วพริบตา

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แหวนวิเศษ* ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2556/ค.ศ. 2013) และเป็นภาพยนตร์เงียบของไทยที่เก่าแก่ที่สุดที่ยังคงมีฟิล์มภาพยนตร์สมบูรณ์ให้ สามารถรับชมได้ในปัจจุบัน (หอภาพยนตร์, 2557ง)

<sup>26</sup> มีแหล่งข้อมูลระบุว่า *แสงมหาพินาศ (2472)* เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีการใช้เทคนิคภาพ พิเศษ แต่ผู้วิจัยพบหลักฐานการใช้เทคนิคภาพพิเศษใน *เทพธิดา (2471)* ซึ่งออกฉายก่อนหน้านี้อแล้ว

## ผลงานภาพยนตร์โดย ขุนวิจิตรมาตรา และ การปฏิวัติสยาม พ.ศ. 2475

ในยุคเริ่มต้นของภาพยนตร์ไทย แม้มีภาพยนตร์ที่มีการเล่นและทดลองเทคนิคภาพพิเศษบ้าง แต่ยังไม่มียุคสร้างภาพยนตร์ที่สนใจใช้เทคนิคภาพพิเศษในผลงานภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องของตนเอง จนกระทั่งการออกฉายผลงานภาพยนตร์ของ **ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)** ซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ และนักประพันธ์เพลง ขุนวิจิตรมาตราเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ที่ให้ความสนใจในการใช้เทคนิคถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษอย่างจริงจัง และเป็นผู้บุกเบิก ภาพยนตร์ไทยแนวสงคราม มีผลงานกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกคือ *รบระหว่างรัก* (2474)

*รบระหว่างรัก* (2474) สร้างโดย หัสดินทร์ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกในเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2474 (ค.ศ. 1931)

*รบระหว่างรัก* เป็นภาพยนตร์สงครามเรื่องแรกของไทย นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลก ครั้งที่หนึ่ง (พ.ศ. 2457–2461/ค.ศ. 1914–1918) มีฉากยิงสู้รบในเขตสนามเพลาะในทวีปยุโรป โดยมีการใช้ปืนกลและลูกระเบิดในการถ่ายทำ ทำให้ *รบระหว่างรัก* เป็นภาพยนตร์ที่มีการถ่ายทำโดยใช้ เอฟเฟกต์กายภาพในฉากขนาดใหญ่เป็นเรื่องแรก ๆ ของไทย (สง่า กาญจนาคพันธุ์, 2508, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 31)

หลังจาก *รบระหว่างรัก* ออกฉาย ขุนวิจิตรมาตราได้กำกับภาพยนตร์ให้กับบริษัท ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง หรือชื่อเดิมคือ กรุงเทพฯ ภาพยนตร์บริษัท ของพี่น้องตระกูลวสุวัต<sup>27</sup> ซึ่งเป็นบริษัทที่บุกเบิกนวัตกรรมการถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทย เช่น กล้องถ่ายภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกภาพและเสียงลงบนฟิล์มม้วนเดียวกัน (single-system recording) และมีการสร้างโรงถ่ายสะพานขาวเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์เสียงโดยเฉพาะ ด้วยนวัตกรรมภาพยนตร์ของ ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ทำให้สามารถถ่ายทำภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีเสียงพูดได้ ชื่อเรื่อง *หลงทาง* (2475) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2475 (ค.ศ. 1932) ซึ่งนอกจากขุนวิจิตรมาตราจะเป็นผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์แล้ว ยังเป็นผู้ประพันธ์เพลงประกอบภาพยนตร์อีกด้วย ทำให้ *หลงทาง* เป็นจุดเริ่มต้นของ “ภาพยนตร์พูด” (talking pictures/talkies) ในประเทศไทย (มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา, 2541, น. 24–32) และสองเดือนต่อมา ขุนวิจิตรมาตราได้กำกับภาพยนตร์เรื่อง *ท้าวภักขนาท* (2475) สร้างโดย ศรีสุพรรณ ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 18 มิถุนายน พ.ศ. 2475 เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่สร้างจาก

<sup>27</sup> มานิต วสุวัต, หลวงกลการเจนจิต (เภา วสุวัต), กระเศียร วสุวัต และ กระแส วสุวัต

วรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* แต่ทว่าไม่ปรากฏข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนี้มากนัก มีเพียงใบปิดภาพยนตร์ (poster) จากหนังสือพิมพ์ไทยใหม่ (2474, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 35)

ในวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2475 เพียงหกวันหลัง *ท้าวภักชนาก* ออกฉาย ได้เกิดเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ไทย นั่นคือ **การปฏิวัติสยาม พ.ศ. 2475** โดย คณะราษฎร ซึ่งเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์เป็นระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข โดยการปฏิวัติสยามได้สร้างความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมืองไทยในทุกแขนง รวมถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยด้วย รัฐบาลคณะราษฎรได้ยุบเลิกกองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าว กรมรถไฟหลวง และจัดตั้งกองโฆษณาการ พร้อมแผนภาพยนตร์ และสนับสนุน ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง จนสามารถสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์เสียงที่มีความสมบูรณ์และทันสมัยชื่อ โรงถ่ายบางกะปิ ใน พ.ศ. 2477 (ค.ศ. 1934) ทำให้ขึ้นชื่อว่าเป็น “ฮอลลีวูด” แห่งประเทศไทย (โตม สุขวางค์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 11; มุลนิธิขุนวิจิตรมาตรา, 2541, น. 43–45)

หนึ่งปีภายหลังการปฏิวัติสยามได้มีการกำเนิดภาพยนตร์ชุดแนวสยองขวัญ หรือ หนังสื ชุดแรกของไทย เรื่อง **แม่นาคพระโขนง หรือ แม่นาค (แม่นาก) (2476–ปัจจุบัน)**<sup>28</sup> เป็นภาพยนตร์ชุดของไทยที่มีการผลิตซ้ำมากที่สุดรวมแล้วไม่น้อยกว่า 32 ภาค เป็นเรื่องเล่าที่กล่าวกันว่าเกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 เกี่ยวกับผู้หญิงชื่อ นางนาค ที่ตายทั้งกลม (ตายพร้อมกับลูกที่อยู่ในท้อง) แต่ยังไม่ยอมจากสามีชื่อ นายมาก ไป จึงเป็นวิญญาณวนเวียนไม่ยอมไปสู่สุคติ (ศิลปวัฒนธรรม, 2563) ภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ในยุคที่หนึ่งมีการสร้างออกมาจำนวนหลายภาค (หอภาพยนตร์, 2557ค) ได้แก่

*นางนาคพระโขนง* (2476), *นางนาคคืนชีพ* (2480), *นางนาคพระโขนง ตอนใหม่* (2482), *นางนาคพระโขนง ภาคพิเศษ* (2489; ปีที่ฉายไม่แน่ชัด), *ลูกนางนาคพระโขนง* (2493), *วิญญาณรักของนางนาค* (2494), *นางนาคพระโขนง* (2495), *วิญญาณคนอง* (2496), *นางนาคพระโขนง* (2498) และ *สามชาติ เรื่อง นางนาคพระโขนงคืนชีพ* (2499)

ภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* บางเรื่องที่กล่าวมาปรากฏภาพเบื้องหลังการถ่ายทำซึ่งแสดงถึงการใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษและหุ่นผี (หอภาพยนตร์, 2557ค) โดยภายหลังจากยุคที่หนึ่งนี้ภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ยังคงมีการสร้างภาคใหม่อยู่เรื่อย ๆ และยังคงได้รับความนิยมอย่างมากมาจนถึงปัจจุบัน รวมถึงเป็นภาพยนตร์ชุดที่สร้างความนิยมแก่ภาพยนตร์แนวสยองขวัญในประเทศไทยอีกด้วย

<sup>28</sup> คำว่า แม่นาค เดิมสะกดด้วย ก ไก่ แต่ชื่อภาพยนตร์นิยมสะกดด้วย ค ควาย เป็น แม่นาค

ภายหลังจากช่วงเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงการปกครอง ขุนวิจิตรมาตราได้กลับมากำกับภาพยนตร์ให้กับ ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง อีกครั้ง โดยมีการใช้นวัตกรรมการถ่ายทำภาพยนตร์ของ ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ร่วมกับการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์มากขึ้นจากเดิม ในภาพยนตร์ เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* (2477) และ *เลือดทหารไทย* (2478)

*ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* (2477) เป็นภาพยนตร์มัจฉาญัย ออกฉายครั้งแรกวันที่ 10 เมษายน พ.ศ. 2477 (ค.ศ. 1934) เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ใช้ระบบฟิล์มคู่ (double-system recording) ซึ่ง แยกการบันทึกภาพและเสียงออกจากกัน ทำให้สามารถประยุกต์การใช้งานหรือตัดต่อสลับภาพและ เสียงได้สะดวกยิ่งขึ้น และมีบางฉากในภาพยนตร์ถ่ายทำด้วยฟิล์มสีขนาด 35 มม. จึงเรียกได้ว่า *ปู่โสม เฝ้าทรัพย์* เป็นภาพยนตร์สีเรื่องแรกของไทย แต่เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายสูงเป็นเท่าตัวจึงไม่สามารถถ่าย ทำโดยใช้ฟิล์มสีตลอดทั้งเรื่องได้ (มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา, 2541, น. 38-41)

*ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ ซึ่งขุนวิจิตรมาตราเรียกเทคนิคเหล่านี้ว่า ทริค (Trick) เช่นฉากการต่อสู้ของพระเอกและชาวบ้านกับผีดิบและงูจงอาง มีการถ่ายทำโดยให้ งูจงอางขนาดใหญ่ฉกตัวกล้อง ให้ความรู้สึกลึกเหมือนกำลังฉกพระเอก โดยมีนายแพทย์จากสถานเสาวภา คอยดูแลนักแสดง (มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา, 2541, น. 38-40)

ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) เห็นว่า การกำเนิดภาพยนตร์สีและ ภาพยนตร์เสียงเป็นความตื่นตาตื่นใจของภาพยนตร์ในยุคเริ่มแรก ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็น “เทคนิค พิเศษ” ในยุคสมัยนั้น แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป ภาพยนตร์สมัยใหม่ถ่ายทำในระบบสีและเสียงเป็นเรื่อง ปกติ และไม่ได้สร้างความรู้สึกพิเศษสำหรับผู้ชมภาพยนตร์อีกต่อไป

*เลือดทหารไทย* (2478) ร่วมสร้างโดย สำนักงานโฆษณาการ, กระทรวงกลาโหม และ ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ออกฉายครั้งแรกวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2478 (ค.ศ. 1935)

*เลือดทหารไทย* เป็นภาพยนตร์สงครามที่มีการถ่ายทำอย่างยิ่งใหญ่มหึมา เรียกได้ว่าเป็น ภาพยนตร์มหากาพย์ (epic film) หรือภาพยนตร์ฟอร์มยักษ์ มีจุดประสงค์เพื่อแสดงแสนยานุภาพของ กองทัพไทย มีการนำยุทธปกรณ์จำนวนมากของสามเหล่าทัพมาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ทั้งทหาร ราบ ปืนใหญ่ ยานเกราะ เรือรบ และเครื่องบินรบ และทำการถ่ายทำโดยใช้กระสุนจริง ระเบิดจริง และซีปนาวุธจริง ในการถ่ายทำทีมงานได้ติดตั้งกล้องในมุมต่าง ๆ จำนวน 3-4 ตัว เพื่อให้ได้ภาพ ครอบถ้วน และมีการถ่ายทำฉากอื่น ๆ เพิ่มเติมที่โรงถ่ายบางกะปิ เช่น ฉากร้องเพลงภายในห้อง และ ฉากร้องเพลงบนเรือรบ (มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา, 2541, น. 45-56)

*เลือดทหารไทย* ประสบปัญหาขณะถ่ายทำพอสมควรเนื่องจากอุปสรรคทางเทคนิคของระบบกล้องฟิล์ม รวมถึงความยิ่งใหญ่และความซับซ้อนของภาพยนตร์ซึ่งต้องใช้การถ่ายทำหลายกล้องพร้อมกัน โดยภาพยนตร์ใช้เวลาถ่ายทำนานหลายเดือนและใช้เวลาตัดต่ออีกสามเดือน จนเสร็จสมบูรณ์และออกฉายในที่สุด (มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา, 2541, น. 45-56)

ภายหลังจากนั้น ขุนวิจิตรมาตรา ได้กำกับภาพยนตร์เรื่อง *เพลงหวานใจ* (2480), *ทะเลรัก* (2495), *วารุณี* (2498) และ *กล้วยเมี่ยง* (2514) โดยในภาพยนตร์เรื่อง *วารุณี* (2498) สร้างโดย ภาพนิมิต ออกฉายครั้งแรกวันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2498 (ค.ศ. 1955) มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่น่าสนใจ

*วารุณี* เป็นภาพยนตร์ผจญภัย-แฟนตาซี ซึ่งแม้ว่าจะไม่มีฟิล์มภาพยนตร์ปรากฏให้เห็น แต่ในใบปิดภาพยนตร์และเรื่องย่อของภาพยนตร์ได้มีการบรรยายหลายฉากสำคัญ เช่น คนต่อสู้กับเสือ, ถ้ำทลาย, โคลนดูด, งูต่อสู้กับพังพอน, รูปปั้นกลายเป็นคน, การต่อสู้บนเทวรูป และแผ่นดินไหว (หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 500)

### ภาพยนตร์ในช่วงระหว่างและในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง

ก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง (พ.ศ. 2482/ค.ศ. 1939) ภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์นิยมถ่ายทำด้วยฟิล์มขาว-ดำขนาด 35 มม. ซึ่งในขณะนั้นฟิล์ม 16 มม. ที่มีขนาดเล็กกว่าและราคาถูกกว่า ยังคงเป็นที่นิยมเฉพาะในกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สมัครเล่น โดยภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ใช้ฟิล์มขาว-ดำ 16 มม. ในการถ่ายทำคือเรื่อง *เมืองทอง* (2480) ตามมาด้วย *สามปอยหลวง* (2483) ซึ่งถ่ายทำด้วยฟิล์มสี 16 มม. และเป็นภาพยนตร์ฟิล์ม 16 มม. เรื่องแรก而出ฉายเพื่อการพาณิชย์ ซึ่ง *สามปอยหลวง* ประสบความสำเร็จอย่างมาก ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยเริ่มสนใจการถ่ายทำด้วยฟิล์มสี 16 มม. และใช้วิธีการพากย์เสียงสดขณะออกฉาย (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 204; โดม สุขวงศ์, 2530, น. 35; หนึ่งเดียว, 2549, น. 290)

สงครามโลกครั้งที่สอง (พ.ศ. 2482-2488/ค.ศ. 1939-1945) เป็นสงครามครั้งประวัติศาสตร์ซึ่งมีการสู้รบในหลายประเทศทั่วโลกและสร้างผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างมาก โดยเป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยตกต่ำที่สุด และมีการสร้างภาพยนตร์ออกมาจำนวนน้อยที่สุดซึ่งผลกระทบนี้ยังคงมีผลต่อไปแม้จะสิ้นสุดสงคราม (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 241-242)

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง มีภาพยนตร์สั้นเรื่อง *พรายตะเคียน (2483)* ไม่ปรากฏชื่อผู้กำกับภาพยนตร์ อำนวยการสร้างโดย สดศรี ภักดีจิตต์ (สดศรี ภักดีวิจิตร) สร้างโดย ศรีบูรพา ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2483 (ค.ศ. 1940) โดยฉายประกอบภาพยนตร์เรื่อง *ลูกกำพร้าว ภาค ๓-๔ (2483)* (หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 110)

*พรายตะเคียน* เป็นภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ-ตลก นำเสนอตัวละครผีพรายตะเคียนซึ่งใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษ ร่วมกับการตัดต่อภาพยนตร์อย่างง่าย ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถเปลี่ยนเป็นหน้าผีได้ ภาพยนตร์มีฉากชาวบ้านวิ่งหนีผีพรายตะเคียนไปทั่วป่า ซึ่งกลายเป็นต้นแบบขนบของภาพยนตร์ผีไทยในอนาคต เช่น ภาพยนตร์ชุด *บ้านผีปอบ (2532-2554)* (หอภาพยนตร์, 2557ข)

*พรายตะเคียน* ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2557/ค.ศ. 2014) และเป็นภาพยนตร์ผีไทยที่เก่าแก่ที่สุดที่ยังหลงเหลือฟิล์มภาพยนตร์ให้สามารถรับชมได้ในปัจจุบัน (หอภาพยนตร์, 2557ข)

ภาพยนตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองอีกเรื่องหนึ่งที่มีเทคนิคการถ่ายทำที่น่าสนใจคือ ภาพยนตร์สงครามเรื่อง *พระเจ้าช้างเผือก (2484)* กำกับโดย สันท์ วสุธาร สร้างโดย ปรีดีภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2484 (ค.ศ. 1941)

*พระเจ้าช้างเผือก* สร้างจากนวนิยายเรื่อง *The King of The White Elephant (2484)* โดย ปรีดี พนมยงค์ (หลวงประดิษฐมนูธรรม) เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่บันทึกเสียงพูดขณะถ่ายทำเป็นภาษาอังกฤษ นำเสนอเหตุการณ์สมมุติในยุคสมัยอาณาจักรอยุธยากำลังทำศึกสงครามกับกรุงหงสาวดี ซึ่งแม้ว่า *พระเจ้าช้างเผือก* ไม่ได้มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากนัก แต่มีเทคนิคการถ่ายทำที่แปลกใหม่และน่าสนใจ เช่น การขุดร่องในพื้นดินเพื่อวางกล้องในขณะที่กองทัพช้างศึกเดินผ่าน มีการใช้เทคนิคในกล้องโดยลดความเร็วในการถ่ายของกล้อง ทำให้ฉากการเคลื่อนทัพและฉากการต่อสู้ดูรวดเร็วน่าตื่นเต้นมากขึ้น และในการถ่ายทำฉากยุทธหัตถีระหว่างพระเจ้าจักราและพระเจ้าหงสาวดีหลังช้างจากภาพเบื้องหลังเผยว่าบางช็อตทำการถ่ายทำบนแคร่ไม้ไผ่ ไม่ได้ถ่ายทำบนหลังช้างจริง ทั้งนี้ คาดว่าเพื่อความปลอดภัยของนักแสดง (สันติสุข โสภณสิริ, 2533, น. (22), (29); "ข้าพเจ้าเอง", 2544, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2563ก)

*พระเจ้าช้างเผือก* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ไทยไม่กี่เรื่องในยุคที่หนึ่งที่ยังมีฟิล์มภาพยนตร์อยู่ในสภาพสมบูรณ์ และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2554/ค.ศ. 2011) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 84-86; หอภาพยนตร์, 2563ค)

นอกจากภาพยนตร์เรื่อง *พระเจ้าช้างเผือก* แล้ว ก่อนหน้านี้ได้ปรากฏภาพยนตร์สงครามสมัยกรุงศรีอยุธยาอีกสองเรื่อง ได้แก่ *เลือดสุพรรณ (2479)* เล่าเรื่องการต่อสู้ของชาวจังหวัดสุพรรณบุรี และ *ค่ายบางระจัน (2482)* เล่าเรื่องการต่อสู้ของชาวบ้านบางระจัน ทั้งนี้ ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องไม่ปรากฏฟิล์มภาพยนตร์หลงเหลืออยู่ แต่สำหรับเรื่อง *ค่ายบางระจัน* มีข้อมูลว่ามีการถ่ายทำอย่างยิ่งใหญ่ โดยมีช่างมากกว่า 100 เชือก ม้าหลายร้อยตัว และนักแสดงประกอบฉากมากกว่า 2,000 คน (ไทยบันเทิง, 2564ก, 2564ง) โดยเนื้อหาของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีการนำกลับมาสร้างเป็นภาพยนตร์ใหม่หลายครั้ง (remake) เช่น *ศึกบางระจัน (2509)*, *เลือดสุพรรณ (2522)*, *บางระจัน (2543)* และ *บางระจัน 2 (2553)*

ภายหลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง (พ.ศ. 2488/ค.ศ. 1945) บริษัทภาพยนตร์ขนาดใหญ่อย่าง ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ต้องหยุดกิจการ ในขณะที่บริษัทภาพยนตร์อิสระกลายเป็นผู้อยู่รอดในอุตสาหกรรม แต่ทว่าในช่วงสงคราม ประเทศไทยประสบปัญหาขาดแคลนฟิล์ม 35 มม. ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่เปลี่ยนไปใช้ฟิล์มรีเวิร์ซ (reversal film) ขนาด 16 มม. แล้วใช้วิธีพากย์เสียงสดในโรงภาพยนตร์ ซึ่งยุคของภาพยนตร์ไทยฟิล์ม 16 มม. ได้ดำเนินต่อเนื่องหลังจากนี้ยาวนานหลายสิบปี (โตม สุวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณพิทักษ์, 2545, น. 12, 38) ในช่วงเริ่มแรกของยุคภาพยนตร์ไทยฟิล์ม 16 มม. มีภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่น่าสนใจคือ *อมตาเทวี (2492)*

*อมตาเทวี (2492)* เป็นภาพยนตร์ฟิล์มสีโคดักโครม (Kodachrome) ขนาด 16 มม. กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมอมบุล ยุคล ณ อยุธยา สร้างโดย ละโว้ภาพยนตร์ กำกับเทคนิคภาพพิเศษโดย พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ พระสวามีของ หม่อมอมบุล ยุคล ณ อยุธยา ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2492 (ค.ศ. 1949)

**พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ หรือ พระองค์ชายเล็ก** ทรงศึกษาด้านภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษจากผู้เชี่ยวชาญของบริษัท ทเวนตีท์ เซนจูรี-ฟอกซ์ ฟิล์ม คอร์ปอเรชัน (Twentieth Century-Fox Film Corporation)<sup>29</sup> ในประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นเวลาหนึ่งปี และทรงนำเทคนิคที่ศึกษามาใช้ในภาพยนตร์เรื่อง *อมตาเทวี* ทำให้ พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ เป็นผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษท่านแรก ๆ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย (มานัสศักดิ์ ดอกไม้, 2558; หอภาพยนตร์, 2563ง) โดย หม่อมเจ้าชาติตรีเฉลิม ยุคล พระโอรสใน พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ และ หม่อมอมบุล ยุคล ณ อยุธยา ทรงบรรยายเกี่ยวกับเทคนิคภาพ

<sup>29</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น ทเวนตีท์ เซนจูรี ฟอกซ์ (20th Century Fox) ใน พ.ศ. 2528 (ค.ศ. 1985) และ ทเวนตีท์ เซนจูรี สตูดิโอส์ (20th Century Studios) ใน พ.ศ. 2563 (ค.ศ. 2020)



พิเศษของภาพยนตร์เรื่อง *อมตาเทวี* ในหนังสือที่ระลึกงานพระราชทานเพลิงพระศพพระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ (2541, อ้างถึงใน, มานัสศักดิ์ ดอกไม้, 2558) ว่า:

“ในเรื่องการทำหนังแล้ว พ่อจะนำหน้าผู้สร้างคนอื่น ๆ สมัยผมยังเป็นตัวเท่าเมียง พ่อทำหนังเรื่อง ‘อมตาเทวี’ (๒๕๔๒) ผมนั่งมองดูการทำเอฟเฟ็คต์ต่าง ๆ ด้วยความที่ พ่อสามารถเอาคนลงไปว่ายในกะละมังได้ สามารถเอามือมาแทงท้องคนในฉากบูชายันต์ เห็นมีดปักเข้าไปในท้องเปลือยเปล่าจนมิดด้าม โดยไม่มีการตัดไปภาพอื่น เห็นพ่อทำภูเขาไฟระเบิด วิหารถล่ม เมืองทลาย พายุได้ฝุ่นพัดกระหน่ำ ผิดิบคีนซีฟ หญิงสาวกลายเป็นคนแก่ตายซาก ฯลฯ”

คำบรรยายโดย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล แสดงให้เห็นถึงการบุกเบิกเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์เรื่อง *อมตาเทวี* อย่างมากมายจนกล่าวได้ว่า *อมตาเทวี* เป็นภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษ (special/visual effects-driven film) เรื่องแรก ๆ ของไทย แต่เป็นที่น่าเสียดายว่าในปัจจุบันไม่ปรากฏฟิล์มภาพยนตร์ของ *อมตาเทวี* หลงเหลืออยู่ (มานัสศักดิ์ ดอกไม้, 2558)

### ผลงานภาพยนตร์โดย มารุต (ทวี ณ บางช้าง) และ รัตน์ เปสตันยี

หลังจากช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์เริ่มพัฒนาขึ้น **ทวี ณ บางช้าง** หรือ **ครุमारุต** ผู้กำกับภาพยนตร์และนักประพันธ์เพลง ได้กำกับภาพยนตร์เรื่อง *สันติ-วิณา* (2497) และ *ชั้วฟ้าดินสลาย* (2498) ซึ่งทั้งสองเรื่องสร้างโดย หนุมานภาพยนตร์ โดยมี **รัตน์ เปสตันยี** เป็นทั้งผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพให้กับภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ซึ่งครุमारุตมีชื่อเสียงจากผลงานกำกับภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

*สันติ-วิณา* (2497) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2497 (ค.ศ. 1954) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ สันติ หนุ่มตาบอดที่ได้พบรักกับ วิณา แต่ถูกขัดขวางและกลั่นแกล้งโดย ไกร คู่หมั้นของ วิณา ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหินถล่มในช่วงท้ายของเรื่อง โดยใช้หินโม่ร่วมกับการตัดภาพซ้อนเพื่อแสดงให้ดูเหมือนมีก้อนหินหล่นทับใส่สันติและหลวงตา และมีการใช้เทคนิคภาพซ้อน (double exposure) ในฉากที่สันติเห็นภาพเลื่อนรางของหลวงตาที่ขอให้สันติออกบวช

*สันติ-วิณา* เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ทำด้วยฟิล์มสี 35 มม. ตลอดทั้งเรื่อง และเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์เอเชียอาคเนย์ (Southeast Asian

Film Festival)<sup>30</sup> ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2497/ค.ศ. 1954) ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น สาขาถ่ายภาพยอดเยี่ยม และ สาขากำกับศิลป์ยอดเยี่ยม ทำให้ *สันติ-วิวัฒนา* เป็นภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเสียงมากที่สุดเรื่องหนึ่งในยุคสมัยเริ่มแรกของภาพยนตร์ไทย โดยใน พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) หอภาพยนตร์ได้ค้นพบฟิล์มต้นฉบับของ *สันติ-วิวัฒนา* ที่สูญหายไปนาน 60 ปี ที่สถาบันภาพยนตร์อังกฤษ (British Film Institute) และได้นำฟิล์มกลับมาบูรณะในรูปแบบดิจิทัลความละเอียด 4K (4096 x 2160 pixels) เพื่อออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์คานส์ (Cannes Film Festival) ครั้งที่ 69 (พ.ศ. 2559/ค.ศ. 2016) และออกฉายในโรงภาพยนตร์ไทยอีกครั้งในเดือนกรกฎาคมปีเดียวกัน (หอภาพยนตร์, 2559, 2563จ) และในปัจจุบัน *สันติ-วิวัฒนา* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2557/ค.ศ. 2014) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 93–95)

**ชั่วฟ้าดินสลาย (2498)** ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2498 (ค.ศ. 1955) เป็นภาพยนตร์โศกนาฏกรรมจากนวนิยายเรื่อง *ชั่วฟ้าดินสลาย* (2486) ของ เรียมเอง (มาลัย ชูพินิจ) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ ส่างหม่อง ที่แอบหลงรักกับ ยุพดี ซึ่งเป็นภรรยาของ พระโป้ ผู้เป็นอาของส่างหม่อง โดยในฉากที่พระโป้เผาบ้านของตนเองในช่วงท้ายของภาพยนตร์ มีการใช้เทคนิคการวางมุกกล้องร่วมกับการซ้อนภาพ ทำให้พระโป้เหมือนกำลังยืนอยู่ท่ามกลางกองเพลิงที่กำลังลุกไหม้บ้าน ร่วมกับการใช้เครื่องยิงไฟประกอบฉากทำให้เพลิงไหม้มีความน่ากลัวยิ่งขึ้น

*ชั่วฟ้าดินสลาย* ได้รับรางวัลสำเนาทอง สาขาบทประพันธ์ยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เรียมเอง และ สาขาการถ่ายภาพ (35 มม.) ยอดเยี่ยม มอบให้แก่ รัตน์ เปสตันยี ในงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2500/ค.ศ. 1957) (มูลนิธิหนังไทย, 2549) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2557/ค.ศ. 2014) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 93–95)

ทั้ง *สันติ-วิวัฒนา* และ *ชั่วฟ้าดินสลาย* เป็นการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพื่อขับเคลื่อตัวละครและบอกเล่าเรื่องราวในสังคมชีวิตประจำวัน แตกต่างจากการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยก่อนหน้านี้ที่ใช้เพื่อแสดงเหตุการณ์อภินิหารหรือการสู้รบ ซึ่งแนวทางการใช้เทคนิคภาพพิเศษในรูปแบบนี้มีปรากฏในภาพยนตร์ไทยอยู่เรื่อย ๆ แต่ยังไม่เป็นแนวทางที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ไทย จนกระทั่งมีแนวคิดการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่มองไม่เห็น (invisible effects) ในอีกหลายทศวรรษให้หลัง

<sup>30</sup> เปลี่ยนชื่องานเป็น เทศกาลภาพยนตร์เอเชีย (Asian Film Festival) ใน พ.ศ. 2499 (ค.ศ. 1956) และ เทศกาลภาพยนตร์เอเชีย-แปซิฟิก (Asia-Pacific Film Festival) ใน พ.ศ. 2525 (ค.ศ. 1982)

## ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย

ก่อนเข้าสู่ช่วงปลายยุคที่หนึ่งนี้ ยังไม่เคยมีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย โดย **เสนห์ คล้ายเคลื่อน** จิตรกรและนักวาดการ์ตูน เคยทดลองสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยตนเอง ซึ่งในขณะนั้นยังเป็นแอนิเมชันที่วาดด้วยมือที่ละเฟรม เรียกว่า แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (traditional/cel animation) แต่คุณเสนห์ไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลเนื่องจากเห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันคงไม่ได้รับความนิยมในประเทศไทย ทำให้คุณเสนห์ไม่สามารถสร้างผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันได้เสร็จสมบูรณ์ และเสียชีวิตเสียก่อนใน พ.ศ. 2490 (ค.ศ. 1947) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 64–65; ปยุต เงากระจ่าง, 2541, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2563ข)

**ปยุต เงากระจ่าง** ผู้ซึ่งติดตามผลงานของคุณเสนห์มาตั้งแต่เด็ก ได้ฝึกวาดภาพการ์ตูนโดยหวังว่าสักวันหนึ่งจะได้ช่วยงานของคุณเสนห์ และมีความประสงค์จะสานต่อแนวคิดของคุณเสนห์ให้สำเร็จจนกระทั่ง พ.ศ. 2498 (ค.ศ. 1955) คุณปยุตได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยวาดภาพและบันทึกภาพที่ละเฟรมด้วยกล้องฟิล์มสี 16 มม. ใช้เวลาวาดและบันทึกภาพเป็นเวลาประมาณ 8–9 เดือน ออกมาเป็นภาพยนตร์สั้นความยาว 12 นาที<sup>31</sup> เรื่อง *เหตุมหัศจรรย์* (2498) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย (หอภาพยนตร์, 2557ก; ปยุต เงากระจ่าง, 2541, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2563ข)

*เหตุมหัศจรรย์* (2498) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2498 มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับตัวละครชายหนุ่ม (คุณปยุตเอง) ที่เดินทางออกจากบ้านแล้วพบเหตุการณ์ประหลาดมากมายในเมือง โดยในช่วงเปิดเรื่องมีการนำเสนอวิถีทัศน์เบื้องหลังการทำงานแอนิเมชันของคุณปยุตด้วย และเนื่องจาก *เหตุมหัศจรรย์* เป็นภาพยนตร์เงียบ จึงใช้วิธีการพากย์เสียงพูดและทำเสียงประกอบสดขณะฉายภาพยนตร์ โดยในปัจจุบัน *เหตุมหัศจรรย์* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2555/ค.ศ. 2012) (หอภาพยนตร์, 2557ก)

จากความสำเร็จของ *เหตุมหัศจรรย์* สำนักข่าวสารอเมริกัน (U.S. Information Service; USIS) ได้มอบรางวัลและให้ทุนแก่คุณปยุตเพื่อไปศึกษาการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประเทศญี่ปุ่น ภายหลังจากนั้น คุณปยุตได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นอีกสามเรื่องซึ่งได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างประเทศ ได้แก่ *หนุมานเผชิญภัยครั้งใหม่* (2500), *เด็กกับหมี* (2503) และ *ชัยชนะของสาวน้อย* (2535) รวมถึง *สุดสาคร* (2522) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย (เชมพัทธ์ พัทธวิชัย, 2560, น. 24–26; ปยุต เงากระจ่าง, 2541, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2563ข)

<sup>31</sup> ภาพยนตร์ฉบับที่เผยแพร่โดยหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) มีความยาว 7 นาทีครึ่ง

### ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่หนึ่งที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ

นอกจากภาพยนตร์ที่ได้กล่าวไปข้างต้น มีภาพยนตร์อีกจำนวนหนึ่งที่ไม่ปรากฏฟิล์มภาพยนตร์หลงเหลืออยู่ แต่จากบทบรรยาย บทวิจารณ์ภาพยนตร์ และใบปิดภาพยนตร์ ทำให้ผู้วิจัยคาดว่ามีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในฉากใดฉากหนึ่งของภาพยนตร์ ในภาพยนตร์จำนวนนี้ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทย เรียกว่า ภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งเป็นภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยและอภินิหารความมหัศจรรย์ต่าง ๆ และตัวละครเอกมักมีชื่อลงท้ายด้วยคำว่า จักร หรือ วงศ์ เป็นที่มาของชื่อเรียก จักร ๆ วงศ์ ๆ (น้ามนต์ อยู่อินทร์, 2556, น. 1-3)

**โมรา (2478)** ไม่ปรากฏชื่อผู้กำกับภาพยนตร์ อำนวยการสร้างโดย สดศรี ภัคดีจิตต์ (สดศรี ภัคดีจิตร) สร้างโดย ศรีบูรพาภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2478 (ค.ศ. 1936)

**โมรา** เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ เรื่องแรกของไทย (น้ามนต์ อยู่อินทร์, 2556, น. 2) มีเรื่องราวจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง **จันทโครพ** นำเสนอฉากที่จันทโครพเปิดผอบที่ได้รับมาจากพระฤๅษีแล้วมีนางโมราปรากฏตัวออกมา ทั้งนี้ ภาพยนตร์ได้สูญหายไปแล้ว แต่คาดว่ามีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในการปรากฏตัวของนางโมรา (โตม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) ในภายหลังมีภาพยนตร์เรื่อง **จันทโครพ (2496)** กำกับภาพยนตร์โดย ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) สร้างโดย โรงถ่ายของ ส. อาสนจินดา มีโครงเรื่องจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง **จันทโครพ** เช่นเดียวกัน

**เพลิงอาฆาต (2493)** กำกับภาพยนตร์โดย คุณพรธรณ์ สร้างโดย กรุงธนภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2493 (ค.ศ. 1950)

**เพลิงอาฆาต** เป็นภาพยนตร์ที่คาดว่าเป็นภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์ หรือ ไซไฟ (science fiction film; sci-fi) เรื่องแรกของไทย โดยในใบปิดภาพยนตร์ระบุว่าเป็น “ภาพยนตร์ไทยแบบวิทยาศาสตร์” ภาพยนตร์มีเรื่องราวเกี่ยวกับการปลุกเสกชีวิตมนุษย์ด้วยเครื่องมือวิทยาศาสตร์ และมี “สงครามวิทยาศาสตร์” ระหว่างฝั่งพระเอกและผู้ร้าย ทั้งนี้ ไม่ปรากฏข้อมูลว่าภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใด (หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 188)

**ลูกฝาแฝด (2494)** ไม่ปรากฏชื่อผู้กำกับภาพยนตร์ อำนวยการสร้างโดย สนาน วรรณภา สร้างโดย นครพิงค์ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2494 (ค.ศ. 1951)

*ลูกฝาแฝด* นำเสนอตัวละครฝาแฝด แสดงโดย เฉลย เทียงนิมิต ซึ่งรับบทเป็นฝาแฝดทั้งสองคน ทั้งนี้ไม่ปรากฏข้อมูลว่าภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใด (หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 264) แต่อ้างอิงจากภาพยนตร์ในยุคใกล้เคียงกัน คาดว่า *ลูกฝาแฝด* น่าจะใช้เทคนิคการซ้อนภาพ โดยแบ่งฟิล์มครึ่งฉากหรือใช้นักแสดงแทนเหมือนภาพยนตร์เรื่อง *เจ็ดแหลด* (2501)

***รามเกียรติ์ไทย ตอน สิ้นแสงไอยสุรย์ (2495)*** ไม่ปรากฏชื่อผู้สร้างและบริษัทภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2495 (ค.ศ. 1952)

*รามเกียรติ์ไทย ตอน สิ้นแสงไอยสุรย์* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซีจากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* หนังสือพิมพ์รายวัน สยามรัฐ (2495, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 286) ฉบับวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2495 ได้บรรยายถึงภาพยนตร์ว่า “ดูหนุมานแผลงฤทธิ์ นางมณฑิลาถูกลศสลบสี กบ กายสิทธิ์และของแปลกประหลาดมหัศจรรย์ ตื่นเต้นโลดโผน ฯลฯ” ผู้วิจัยจึงคาดว่ามีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพื่อสร้างภาพอิทธิฤทธิ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์

***กาگی (2496)*** ไม่ปรากฏชื่อผู้กำกับภาพยนตร์ อำนวยการสร้างโดย เสน่ห์ โกมารชุน สร้างโดย ทศนศิลป์ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2496 (ค.ศ. 1953)

*กาگی* เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ สร้างจากวรรณคดีเรื่อง *กาگیกลอนสุภาพ* โดยเจ้าพระยาพระคลัง (หน) ใน “สมุดภาพยนตร์ เรื่อง สะเภาทาส พ.ศ. 2493” (อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 411) ได้บรรยายถึง *กาگی* ว่า “เป็นภาพยนตร์สีวิจิตรพิศดาร ไม่ซ้ารอยใคร เหาะเหินเดินอากาศ แปลงกาย หายตัว วิเศษนัก มีเพลงบรรเลงไพเราะ ตามหลักภาพยนตร์เพลงและเทพนิยาย แต่ไม่ใช่แบบลิเกหรือละครรำ” โดย *กาگی* มีการสร้างเป็นภาพยนตร์อีกครั้งใน พ.ศ. 2523 (ค.ศ. 1980) ซึ่งมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างอลังการโดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย

***สร้อยฟ้าศรีมาลาลุยไฟ (2499)*** กำกับภาพยนตร์โดย สดศรี บุรพารมณฺ์ สร้างโดย ศรีบุรพาภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2499 (ค.ศ. 1956)

*สร้อยฟ้าศรีมาลาลุยไฟ* เป็นภาพยนตร์ชีวิต-แฟนตาซี สร้างจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง *ขุนช้างขุนแผน* โดยนิตยสารผดุงศิลป์ (2499, อ้างถึงใน หอภาพยนตร์, 2557ค, น. 586) ฉบับเดือนธันวาคม พ.ศ. 2499 ได้บรรยายเนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์ว่ามีการนำเสนอฉากศรีมาลาเดินผ่านกองไฟ และในใบปิดภาพยนตร์ได้แสดงภาพศรีมาลากำลังยืนอยู่บนกองไฟ

## สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคบุกเบิก

**ยุคที่หนึ่ง ยุคบุกเบิก** เป็นยุคเริ่มต้นของการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ซึ่งถือกำเนิดมาพร้อมกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ในยุคนี้นิยมใช้เทคนิคภาพพิเศษที่สามารถทำได้ในกล้อง เช่น การหยุดกล้อง การเร่งหรือชะลอภาพ และการเลื่อนภาพ และมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพ เช่น อารูธปิ่นและระเบิด ซึ่งนิยมใช้ในภาพยนตร์สงคราม ในขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญและแฟนตาซีในยุคนี้หลายเรื่องสร้างจากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทยซึ่งใช้ทั้งสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิช่วลเอฟเฟกต์ในการนำเสนอพลังเหนือธรรมชาติหรืออิทธิฤทธิ์ต่าง ๆ และในช่วงท้ายของยุคมีการกำเนิดภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรก *เหตุมหัศจรรย์* (2498) ทว่าภาพยนตร์ไทยจำนวนมากในยุคนี้ซึ่งหลายเรื่องคาดว่ามีการใช้เทคนิคภาพพิเศษได้สูญหายไปอย่างน่าเสียดาย

## 2. ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514/ค.ศ. 1957–1971)

**ยุคที่สอง** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุคเติบโต** เนื่องจากภาพยนตร์ไทยในยุคนี้มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นอย่างเด่นชัด และมีการพัฒนาเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใหม่ ๆ รวมถึงมีการมอบรางวัลภาพยนตร์ไทยเป็นครั้งแรก และมีการมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคภาพพิเศษเป็นครั้งแรก ซึ่งเป็นหมุดหมายสำคัญของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษของไทย

ในช่วงยุคที่สองคาบเกี่ยวไปถึงยุคที่สามมีการก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและยังคงสร้างภาพยนตร์มาจนถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) เช่น บริษัท กันตนาภาพยนตร์ หรือปัจจุบันคือ กันตนาโมชัน พิคเจอร์ส (พ.ศ. 2503/ค.ศ. 1960), พร้อมมิตรภาพยนตร์ หรือปัจจุบันคือ พร้อมมิตร โปรดักชั่น (พ.ศ. 2511/ค.ศ. 1968), สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล (พ.ศ. 2513/ค.ศ. 1970) และ ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น (พ.ศ. 2516/ค.ศ. 1973) ซึ่งทุกบริษัทมีผลงานภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษที่มีชื่อเสียง (กันตนา กรู๊ป, 2564, น. 2; อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2561, น. 162, 165)

### ภาพยนตร์สงครามเรื่อง *ปากรงไชย*, *ศึกบางระจัน* และ *พระลอ*

ภาพยนตร์สงครามในยุคที่สองมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากกว่าภาพยนตร์ในยุคที่หนึ่ง โดยนอกจากมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพเพิ่มมากขึ้นแล้ว ได้มีการใช้เทคนิคโมเดลขนาดเล็กและเทคนิคการซ้อนภาพ ซึ่งเป็นเทคนิคหนึ่งซึ่งช่วยในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

**ปักธงไชย (2500)** กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมอมบุล ยุคล ณ อยุธยา สร้างโดย ละโว้ ภาพยนตร์ ฉายครั้งแรกวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957)

*ปักธงไชย* เป็นภาพยนตร์สงครามอิงประวัติศาสตร์ในช่วงสงครามปราบฮ่อ พ.ศ. 2428 (ค.ศ. 1885–1886) ในช่วงเปิดเรื่อง ปรากฏภาพหมู่บ้านที่กำลังไฟลุกไหม้ มีลักษณะเป็นโมเดลขนาดเล็ก ซ้อนภาพกับเหตุการณ์การปล้นสะดม และมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพประเภทระเบิดมากมายในช่วง ฉากการรบท้ายเรื่อง ซึ่งมีการใช้อาวุธปืนเล็กยาวและปืนใหญ่ยิงต่อสู้กัน

**ศึกบางระจัน (2509)** กำกับภาพยนตร์โดย อนุมาศ บุนนาค สร้างโดย ภาพยนตร์สหนาวิ ไทย ออกฉายครั้งแรกวันที่ 19 มกราคม พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966)

*ศึกบางระจัน* เป็นภาพยนตร์สงครามอิงประวัติศาสตร์เกี่ยวกับการต่อสู้ของชาวบ้านบางระจัน กับกองทัพพม่าในช่วงก่อนการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่สอง ในฉากการสู้รบมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพ อย่างอลังการเช่นเดียวกับ *ปักธงไชย* เช่น ปืนใหญ่ พลุ ดอกไม้ไฟ และระเบิดต่าง ๆ และในช่วงท้าย ของเรื่องมีการใช้เทคนิคซ้อนภาพเลื่อนรางของชาวบ้านบางระจันโบกมืออำลาผู้ชมภาพยนตร์

*ศึกบางระจัน* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 7 (พ.ศ. 2560/ค.ศ. 2017) (กองบรรณาธิการจดหมายเหตุภาพยนตร์, 2560)

**พระลอ (2511)** กำกับภาพยนตร์โดย โถง สุวรรณทัต สร้างโดย สุริยเทพภาพยนตร์ ออก ฉายครั้งแรกวันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2511 (ค.ศ. 1968)

*พระลอ* สร้างจาก *ลิลิตพระลอ* ซึ่งเป็นลิลิตที่แต่งขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์และศึกสงครามระหว่างเมืองสรวงและเมืองสรอง ซึ่งเป็นเหตุการณ์สมมุติในสมัยกรุงศรี อยุธยา ภาพยนตร์ประกอบไปด้วยฉากศึกสงครามขนาดใหญ่และนักแสดงจำนวนมาก มีการใช้เอฟ เฟกต์กายภาพประเภทระเบิดและไฟในฉากการสู้รบ มีการใช้เทคนิคมุกกล้องทำให้เห็นภาพพอปู่ เหมือนมีมานไฟลุกอยู่ตรงหน้า คล้ายกับเทคนิคในภาพยนตร์เรื่อง *ขั้วฟ้าดินสลาย* (2498) และมีการ ใช้วีวอลเอฟเฟกต์ซ้อนภาพเปลวเพลิงลงบนกำแพงเมืองที่กำลังถูกโจมตีในช่วงท้ายของภาพยนตร์

### ภาพยนตร์แอ็กชันชุด *หนึ่งต่อเจ็ด* และ *อินทรีแดง*

ในยุคที่สองนี้จะปรากฏถึงความนิยมของภาพยนตร์แอ็กชัน ซึ่งมีทั้งฉากการต่อสู้มือเปล่า มีด ดาบ และอาวุธปืน รวมไปถึงการขับยานพาหนะไล่ล่า ในบางเรื่องมีการใช้อาวุธหนัก เช่น ระเบิดมือ

เครื่องยิงจรวด และซีปนาวุธ เพื่อความปลอดภัยในการถ่ายทำ จึงมีการพัฒนาสิ่งเทียมอาวุธปืนที่มีลักษณะคล้ายปืนจริง เรียกว่า แบลงค์กัน (blank gun) ซึ่งเป็นปืนที่ยิงกระสุนที่ไม่มีหัวกระสุน (blank round) ทำให้สามารถเล็งยิงใส่เป้าหมายได้อย่างปลอดภัยโดยยังคงมีประกายไฟ ปลอกกระสุน และเสียงการยิงเหมือนปืนจริง ทีมงานจะนำระเบิดที่มีขนาดเล็กมากไปติดไว้ตามฉากหรือตัวนักแสดง และทำการตั้งค่าให้ระเบิดจังหวะเดียวกับที่นักแสดงลั่นไกปืน ทำให้ภาพออกมาเหมือนปืนยิงกระสุนออกไปปะทะสิ่งของหรือผู้คน (ไทยรัฐออนไลน์, 2554; Rickitt, 2000, pp. 256–261)

เทคนิคนี้มีการใช้ในภาพยนตร์แอ็กชันทั่วโลกตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน แต่ในปัจจุบันมีภาพยนตร์หลายเรื่องเลือกใช้วิชวลเอฟเฟกต์แทนในการใส่ภาพประกายไฟปืนและการปะทะของกระสุนปืน เนื่องจากวิชวลเอฟเฟกต์นั้นสะดวกกว่าและมีค่าใช้จ่ายถูกกว่าเอฟเฟกต์กายภาพ รวมถึงมีความปลอดภัยต่อนักแสดงมากกว่า เพราะแม้ว่าเอฟเฟกต์กายภาพจะมีความปลอดภัยในระดับหนึ่ง แต่ยังคงสามารถเป็นอันตรายต่อนักแสดงหรือถึงแก่ชีวิตได้หากเกิดความผิดพลาด (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ภาพยนตร์ชุดแนวแอ็กชันที่มีชื่อเสียงในยุคที่สองนี้มีสองชุดคือ *หนึ่ง* ภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด* (2501–2512) และสอง ภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* (2502–2513)

**ภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด* ฉบับนำแสดงโดย ส. อาสนจินดา (2501–2512)** เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน มีตัวละครหลักคือ จำดับ จำปาေး รับบทแสดงโดย ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) และเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ด้วยตนเองทุกภาคอีกด้วย โดยในแต่ละภาคมีบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์แตกต่างกันออกไป ภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด* มีทั้งหมดเก้าภาค ประกอบด้วยชื่อภาค บริษัทผู้สร้าง และวันที่ออกฉาย ดังนี้

- *หนึ่งต่อเจ็ด* (2501) - บางกอกการภาพยนตร์ - 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2501 (ค.ศ. 1958)
- *นักเลงเดี่ยว* (2501) - บางกอกการภาพยนตร์ - 30 กรกฎาคม พ.ศ. 2501 (ค.ศ. 1958)
- *เจ็ดแหก* (2501) - บางกอกการภาพยนตร์ - 19 ธันวาคม พ.ศ. 2501 (ค.ศ. 1958)
- *ลิปสองนักร้อง* (2502) - วิจิตรภาพยนตร์ - 25 ธันวาคม พ.ศ. 2502 (ค.ศ. 1959)
- *เจ็ดประจัญบาน* (2506) - วัชรภาพยนตร์ - 22 มกราคม พ.ศ. 2506 (ค.ศ. 1963)
- *เจ็ดตลุมบอน* (2506) - บริษัทไทยฟิล์ม - 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2506 (ค.ศ. 1963)
- *ชุมทางหาดใหญ่* (2509) - ส. อาสนจินดาภาพยนตร์ - 31 มีนาคม พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966)
- *1 ต่อ 7 ประจัญบาน* (2510) - ส.อาสนจินดาภาพยนตร์ - 30 มีนาคม พ.ศ. 2510 (ค.ศ. 1967)
- *หาดใหญ่ใจสู้* (2512) - ส. อาสนจินดาภาพยนตร์ - 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2512 (ค.ศ. 1969)



ภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด* ทุกภาคประกอบด้วยฉากการต่อสู้มือเปล่าและการยิงต่อสู้ด้วยอาวุธปืนซึ่งใช้เอฟเฟกต์กายภาพในการถ่ายทำ โดยในภาค *เจ็ดเหล็ก (2501)* มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่โดดเด่นคือ มีตัวละคร อินทรีผี/ลาวิณย์ ซึ่งเกิดจากการทดลองวิทยาศาสตร์ของขุนวิทยาลัยลำพอง ทำให้ปรากฏกายเป็นเหมือนวิญญูณ ซึ่งถ่ายทำโดยใช้เทคนิคการซ้อนภาพ และมีฉากที่จำดับเผชิญหน้ากับกำนันแปบที่ปลอมตัวเป็นจำดับอย่างแนบเนียน ซึ่งทั้งสองตัวละครแสดงโดย ส. อาสนจินดา และปรากฏตัวในซ็อตเดียวกัน คาดว่าใช้เทคนิคการถ่ายทำภาพซ้อนหรือตัดต่อฟิล์มแบ่งครึ่งฉากแล้วนำมาเชื่อมภาพกัน ในบางซ็อตที่ถ่ายเห็นเพียงด้านหลังของตัวละคร คาดว่าใช้นักแสดงแทนที่มีรูปร่างคล้ายกับ ส. อาสนจินดา แล้วใส่ชุดและทำทรงผมให้เหมือนกัน (มนัส กิ่งจันทร์, 2560)

ภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด 7* ได้มีการนำมาสร้างใหม่หลังจากยุคที่สองนี้อีกหลายภาค ได้แก่ *1 ต่อ 7 (2520)*, *7 ประจัญบาน (2520)*, *7 ประจัญบาน (2545)* และ *7 ประจัญบาน 2 (2548)* ซึ่งยังคงเป็นภาพยนตร์แอ็กชันโครงเรื่องคล้ายเดิมแต่เพิ่มความอลังการในการถ่ายทำ และมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใหม่ ๆ โดยนอกจากภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด 7* แล้ว ส. อาสนจินดา มีผลงานกำกับภาพยนตร์แอ็กชันและแฟนตาซีอีกมากมาย โดยเฉพาะเรื่อง *สุรวิรัตน์ล่องหน (2504)* และ *ลูกสาวพระอาทิตย์ (2512)* ซึ่งมีการใช้เทคนิควิช่วลเอฟเฟกต์อย่างเด่นชัดและมีความแปลกใหม่

ภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง ฉบับนำแสดงโดย มิตร ชัยบัญชา (2502–2513)* เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน สร้างจากอาชญากรรมชุด *อินทรีแดง (2498–2513)* ของ เสก ดุสิต (เริงชัย ประภาษานนท์) มีตัวละครหลักคือ อินทรีแดง หรือ โรม ฤทธิไกร วีรบุรุษใส่น้ำกากที่ออกมาปราบปรามเหล่าอาชญากร รับบทแสดงโดย มิตร ชัยบัญชา โดยในหลายภาคได้ร่วมแสดงกับ เพชรา เขาวราษฏร์ ซึ่งทั้งสองท่านเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียงโด่งดังอย่างมากในยุคที่สองนี้ (โตม สุขวงศ์, 2556, น. 139–141) ภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* มีจำนวนทั้งหมดหกภาค ได้แก่

- *เจ้าพนักงาน (2502)* กำกับภาพยนตร์โดย รั้งสรรค์ ต้นติวงศ์ และ ประทีป โกมลภิส สร้างโดย ทศไนยภาพยนตร์ ออกฉายวันที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2502 (ค.ศ. 1959)
- *ทับสมิงคลา (2505)* กำกับภาพยนตร์โดย วิน วันชัย สร้างโดย วชรินทร์ภาพยนตร์ ออกฉายวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2505 (ค.ศ. 1962)
- *อวสานอินทรีแดง (2506)* กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนวยการผลิต) สร้างโดย ดุสิต ภาพยนตร์ ออกฉายวันที่ 21 ธันวาคม พ.ศ. 2506 (ค.ศ. 1963)
- *ปีศาจดำ (2509)* กำกับภาพยนตร์โดย ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) สร้างโดย ดุสิตภาพยนตร์ ออกฉายวันที่ 22 กรกฎาคม พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966)

- *จ้าวอินทรี* (2511) กำกับภาพยนตร์โดย ดร.รชนี (ฉลอง ภักดีวิจิตร) สร้างโดย รามา ภาพยนตร์ ออกฉายวันที่ 21 มีนาคม พ.ศ. 2511 (ค.ศ. 1968)
- *อินทรีทอง* (2513) กำกับภาพยนตร์โดย มิตร ชัยบัญชา สร้างโดย สมนึกภาพยนตร์ ออกฉายวันที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970)

ภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* มีฉากการต่อสู้มือเปล่าและมีการใช้เอฟเฟกต์กระสุนปืนระหว่างยิงต่อสู้คล้ายกับภาพยนตร์ชุด *หนึ่งต่อเจ็ด* โดยในภาค *อินทรีทอง* (2513) เป็นภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลากหลายรูปแบบมากที่สุด ผู้ร้ายของเรื่อง บาคิน มีความสามารถในการหายตัวหลังม่านควัน สร้างภาพสะกดจิต และแยกร่างได้ ซึ่งคาดว่าถ่ายทำโดยใช้เทคนิคการรับภาพซ้อน (multiple exposure) โดยถ่ายทำนักแสดงหลายครั้งในมุมกล้องที่แตกต่างกัน แล้วจึงนำภาพมาซ้อนเข้าด้วยกันในเฟรมภาพเดียว และมีฉากการยิงต่อสู้ระหว่างกลุ่มลูกสมุนของบาคินกับกลุ่มตำรวจอย่างดุเดือด มีการใช้ปืนพก ปืนยาว ปืนกล รวมถึงระเบิดมือ ซึ่งเป็นฉากแอ็กชันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง*

ในวันที่ทำการถ่ายทำฉากสุดท้ายของ *อินทรีทอง* ซึ่งเป็นฉากเสี่ยงตายที่อินทรีทอง (อินทรีแดง) เกาะบันไดเชือกที่ห้อยจากเฮลิคอปเตอร์ มิตร ชัยบัญชา ได้ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตจากการตกจากเฮลิคอปเตอร์ในระหว่างถ่ายทำฉากดังกล่าว ซึ่งเป็นความสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่และมีผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างมาก ภายหลังการเสียชีวิตของคุณมิตร รัฐบาลได้ส่งเสริมให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยเปลี่ยนแปลงการถ่ายทำจากฟิล์ม 16 มม. เสียงพากย์ เป็น ฟิล์ม 35 มม. เสียงในฟิล์ม ส่งผลให้โรงภาพยนตร์ต่าง ๆ ต้องพัฒนาเครื่องฉายภาพยนตร์และขยายขนาดจอภาพยนตร์อีกด้วย เป็นจุดสิ้นสุดยุคภาพยนตร์ไทยฟิล์ม 16 มม. อย่างเป็นทางการใน พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972) (โตม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 14, 38)

หลังจาก *อินทรีทอง* ออกฉาย ภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* ก็ไม่ได้มีการสร้างภาคต่ออีกเป็นเวลาเจ็ดปี จนถึงการออกฉายของภาค *บินเดี่ยว* (2520) และหลังจากนั้นภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* ได้มีการสร้างเป็นละครโทรทัศน์และมีภาพยนตร์ภาคต่อมาจนถึงปัจจุบัน โดยภาพยนตร์ภาค *อินทรีทอง* ได้รับเลือกเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2555/ค.ศ. 2012) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 87–89)

### ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง *แม่นาคพระโขนง*

ในยุคที่หนึ่ง ภาพยนตร์ชุด *แม่นาคพระโขนง* ได้มีการสร้างออกมาเป็นจำนวนมากมาย แต่ทว่าฟิล์มภาพยนตร์ได้สูญหายไปและไม่มีข้อมูลรายละเอียดมากนัก จนกระทั่ง *แม่นาคพระโขนง* (2502) ได้ออกฉาย ซึ่งเป็นภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดเรื่องหนึ่งในอดีต และเป็นภาพยนตร์สยองขวัญไทยเรื่องแรกที่สามารถทำรายได้เกินหนึ่งล้านบาท<sup>32</sup> (หอภาพยนตร์, ม.ป.ป.-ข)

*แม่นาคพระโขนง* (2502) กำกับภาพยนตร์โดย รังสี ทัศนพยัคฆ์ สร้างโดย เสน่ห์ศิลป์ ภาพยนตร์ ของ เสน่ห์ โกมารชุน ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 ธันวาคม พ.ศ. 2502 (ค.ศ. 1959)

เนื่องจากข้อจำกัดของฟิล์ม 16 มม. และอุปกรณ์การถ่ายทำที่จำกัด ทำให้คุณรังสีเลือกใช้เทคนิคในกล้อง โดยในฉากแม่นาคเดินลงหม้อหม้อผี ทีมงานใช้วิธีตั้งกล้องให้นิ่งแล้วจึงผ้าสีดำเป็นฉากหลัง เนื่องจากฟิล์มภาพยนตร์เก็บภาพเฉพาะส่วนที่สว่าง ส่วนที่เป็นผ้าสีดำซึ่งไม่มีแสงจึงโปร่งใสบนแผ่นฟิล์ม เสร็จแล้วจึงทำภาพซ้อนด้วยวิธีการไขลานกล้องเพื่อย้อนฟิล์มกลับไป แล้วถ่ายทำต่อเพื่อให้ได้ภาพที่ทับซ้อนกัน ทำให้สามารถซ้อนภาพได้โดยไม่ต้องใช้เทคนิควิช่วลเอฟเฟกต์หรือการซ้อนภาพโครมาคีย์แต่อย่างใด ซึ่งเทคนิคนี้ยังสามารถใช้ถ่ายภาพแบ่งฉากหรือการจางภาพ (dissolve) ได้อีกด้วย และนอกจากเทคนิคในกล้อง ภาพยนตร์มีการใช้หุ่นแขนยาวเพื่อนำเสนอการยึดแขนของแม่นาคเพื่อเก็บมะนาวใต้ถุนบ้าน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของแม่นาคมาจนถึงปัจจุบัน (โตม สุวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563; หนึ่งเดียว, 2552, น. 26–27)

*แม่นาคพระโขนง* ได้สร้างปรากฏการณ์ของภาพยนตร์ไทยสยองขวัญ ทั้งในด้านชื่อเสียง เทคนิคการถ่ายทำ และรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งกลายเป็นแบบฉบับของภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ภายหลังจากนี้ รวมถึงเป็นแบบฉบับให้กับภาพยนตร์ผีไทยเรื่องอื่น ๆ มาจนถึงปัจจุบัน (หนึ่งเดียว, 2552, น. 26–27)

### ภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์แฟนตาซีในยุคที่สอง

นอกจากภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ก็ได้ปรากฏภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างจากตำนาน นิทานพื้นบ้าน และวรรณคดีอีกมากมาย ซึ่งภายหลังจากยุคที่สองนี้ ภาพยนตร์สยองขวัญได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการสร้างออกมาอย่างไม่ขาดสายจนถึงปัจจุบัน ในขณะที่เดียวกันภาพยนตร์แฟนตาซี

<sup>32</sup> ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ทำรายได้เกินหนึ่งล้านบาทคือ *โบทัน* (2498)

และภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ ซึ่งเป็นแนวภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องใช้เทคนิคภาพพิเศษเพื่อสร้างความเหนือจริง เริ่มได้รับความนิยมและมีชื่อเสียงเพิ่มมากขึ้นจากยุคที่หนึ่ง โดยความนิยมนี้คงอยู่จนถึงช่วงปลายยุคที่สาม ก่อนที่จะค่อย ๆ ลดความนิยมลงไป

**ภาพยนตร์ชุด นางสมิงพราย (2506–2519)** ทุกภาคกำกับภาพยนตร์โดย ส. คราประยูร (สนาน คราประยูร) สร้างโดย นครพิงค์ภาพยนตร์ ได้แก่

- *นางสมิงพราย* (2506) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2506 (ค.ศ. 1963)
- *กินรี* (2512) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2512 (ค.ศ. 1969)
- *พรายกินรี* (2519) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 16 ตุลาคม พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976)

ภาพยนตร์ชุด *นางสมิงพราย* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญเกี่ยวกับอาถรรพ์เสื้อสมิงที่สิงร่างหญิงสาว ซึ่งเมื่อออกหากินหรือถูกทำร้ายจะแปลงร่างเป็นหญิงสาวที่มีเขี้ยวยาว โดยแต่ละภาคมีเนื้อเรื่องไม่ต่อเนื่องกัน ภาพยนตร์ใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษร่วมกับการตัดต่อและการซ้อนภาพในฉากการแปลงร่าง

**พระอภัยมณี (2509)** กำกับภาพยนตร์โดย รังสี ทัศนพยัคฆ์ สร้างโดย ตีอกบุญภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966)

*พระอภัยมณี* เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ มีเนื้อเรื่องจากวรรณกรรมเรื่อง *พระอภัยมณี* (2413) ของพระสุนทรโวหาร หรือ สุนทรภู่ ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคการซ้อนภาพอย่างง่าย ๆ ในฉากผีเสื้อสมุทรแปลงกายเป็นมนุษย์ ในการถ่ายทำฉากผีเสื้อสมุทรมีการใช้เทคนิคมุมกล้องและใช้วิธีเลี้ยงไม่ให้ตัวละครอื่นอยู่ในช็อตเดียวกับผีเสื้อสมุทร เพื่อให้ผีเสื้อสมุทรดูตัวใหญ่กว่ามนุษย์ปกติ และมีการใช้ชุดนางเงือกเป็นทางปลาสำหรับตัวละครนางเงือก

**งูผี (2509)** กำกับภาพยนตร์โดย รัตน์ เศรษฐภักดี สร้างโดย เทพกรภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 พฤศจิกายน พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966)

*งูผี* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เล่าเรื่องของนางงูผีซึ่งมีความสามารถในการสิงร่างและแปลงกาย ได้ออกอาละวาดสร้างความวุ่นวายในหมู่บ้าน ภาพยนตร์นำเสนอเทคนิคการตัดต่อและการซ้อนภาพ ทำให้นางงูผีสามารถแปลงร่างจากหญิงสาวเป็นหญิงชราหรืองูได้ รวมถึงมีความสามารถในการหายใจ และมีฉากถ้ำหินถล่มในช่วงท้ายเรื่อง คล้ายกับในภาพยนตร์เรื่อง *สันติ-วิฆา* (2497) แต่ใน *งูผี* ได้เพิ่มเทคนิคสายกล้อง (shaky camera) เพื่อให้ฉากดูน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้น

**พิศวาสไม่วาย (2511)** กำกับภาพยนตร์โดย ทวนทอง พรหมกฤษณ์ สร้างโดย ทวนทอง ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2511 (ค.ศ. 1968)

*พิศวาสไม่วาย* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2558) फिल्मภาพยนตร์ฉบับเต็มได้สูญหายไป โดยจากฟิล์มภาพยนตร์ส่วนที่เหลือ มีการนำเสนอภาพการปรากฏตัวและหายตัวของวิญญาณด้วยเทคนิคการตัดต่อภาพและการซ้อนภาพ และปรากฏฉากหม้อผีเส็กคาถาให้ดวงวิญญาณล่องลอยลงหม้อหม้อผี (มนัส กิ่งจันทร์, 2558)

**ดิน น้ำ ลม ไฟ (2512)** กำกับภาพยนตร์โดย ไพรัช กสิวัฒน์ สร้างโดย วัฒนภาพยนตร์ และ นวฤทธิ์ฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 20 ตุลาคม พ.ศ. 2512 (ค.ศ. 1969)

*ดิน น้ำ ลม ไฟ* เป็นภาพยนตร์ชีวิต-แอ็กชัน-แฟนตาซี เกี่ยวกับ ลือและลอ ซึ่งเป็นพี่น้องร่วมสาบาน และเป็นนักดาบลูกศิษย์ของอาจารย์มั่น แต่ทั้งสองเกิดความขัดแย้งเรื่องความรักและได้ต่อสู้กันเอง โดยภาพยนตร์มีการนำเสนอฉากที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษ เช่น ฉากแผ่นดินไหว คลื่นยักษ์ใต้น้ำ และประกายไฟสีแดงบนท้องฟ้า (หนึ่งเดียว, 2549, น. 48)

**ลูกสาวพระอาทิตย์ (2512)** กำกับภาพยนตร์โดย ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) สร้างโดย ส. อาสนจินดาภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 22 ตุลาคม พ.ศ. 2512 (ค.ศ. 1969)

*ลูกสาวพระอาทิตย์* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีการใช้เทคนิคคิววอลเฟฟเฟดอย่างน่าตื่นตาในช่วงท้ายของภาพยนตร์ ตัวละครมีการต่อสู้โดยใช้วิธีการปล่อยลำแสงประกบกับแอนิเมชันสองมิติ เป็นภาพมังก์สองตัวต่อสู้กัน และกัจกรที่ปะทะกับดาบ เป็นการเปรียบเทียบการต่อสู้ และมีฉากบินไล่ล่าโดยใช้เทคนิคการซ้อนภาพ *ลูกสาวพระอาทิตย์* จึงเป็นภาพยนตร์คนแสดง (live-action) เรื่องแรก ๆ ของไทย ที่มีการนำแอนิเมชันสองมิติเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์

**บ้านวังแดง (2513)** กำกับภาพยนตร์โดย บัณฑิต ศรีไชย สร้างโดย อมรินทร์ฤทธิศิลป์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 27 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970)

*บ้านวังแดง* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี-ลึกลับ เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับบ้านวังแดงของ ชุนครรชิต คำธม ซึ่งทำพิธีเร้นลับบูชาชุนครรชิต ที่มักคาบลูกของชาวบ้านในบริเวณนั้นมากิน โดยนกกยักษ์ที่ปรากฏในเรื่องสร้างโดยใช้ชุดนกกยักษ์และโมเดลนกจำลองขนาดเท่าคนจริง บินได้โดยใช้สลิงหรือบังคับด้วยมือ ทำให้นกกยักษ์สามารถโฉบเฉี่ยวไปมา (หนึ่งเดียว, 2552, น. 63-65)

**จำปาทอง (2514)** กำกับภาพยนตร์โดย วิจารย์ ภัคดีวิจิตร สร้างโดย พิษณุภาพยนตร์ และ รัตนาชัยฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2514 (ค.ศ. 1971)

จำปาทอง เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เล่าเรื่องราวของ จำปาทอง ซึ่งเป็นนางไม้ที่สิงสถิตอยู่ใน ต้นจำปาทอง และได้มีความรักกับมนุษย์ชื่อ วีระเทพ ภาพยนตร์มีการใช้วีซีดีเอฟเฟกต์ในฉากแสดง อภินิหารต่าง ๆ เช่น แสงรอบต้นจำปาทองในขณะที่จำปาทองกำลังถูกฝ้ายันต์สะกด ฉากจำปาทอง หายตัวเข้าต้นจำปาทอง และการแสดงพลังทำให้ข้าวของลอยได้

### งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษครั้งแรก

ใน พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) สงบ สวนสิริ (นามปากกา สันตสิริ) บรรณาธิการนิตยสาร ภาพยนตร์ *ตุ๊กตาทอง* ได้ริเริ่มแนวคิดการมอบรางวัลภาพยนตร์ไทยเพื่อยกระดับภาพยนตร์ไทยให้มี มาตรฐานที่สูงขึ้น เกิดเป็น **รางวัลตุ๊กตาทอง**<sup>33</sup> ซึ่งเป็นรางวัลภาพยนตร์รางวัลแรกของประเทศไทย จัดงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ในวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2500 ที่เวทีลีลาศลุมพินีสถาน โดยมี หอการค้าไทย เป็นเจ้าภาพจัดงาน มีรางวัลสาขาต่าง ๆ คล้ายกับรางวัลออสการ์และรางวัลแบฟตา ของต่างประเทศ (พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู, 2560) ทั้งนี้ในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ยังไม่มีการ มอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

จนกระทั่ง พ.ศ. 2503 (ค.ศ. 1960) ได้มีการมอบรางวัลตุ๊กตาทอง สาขาเทคนิคภาพพิเศษ เป็นครั้งแรก ในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 4 ชื่อว่า รางวัลตุ๊กตาเงิน รางวัลพิเศษสำหรับผู้ถ่ายภาพ เทคนิคยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ปานเทพ กุญโคมุท จากภาพยนตร์เรื่อง *ยอดชายชาตรี* (2503) (มูลนิธิหนังไทย, 2549) ซึ่งชื่อสาขารางวัล “ผู้ถ่ายภาพเทคนิคยอดเยี่ยม” สะท้อนถึงการให้ความสำคัญต่อผู้ กำกับภาพซึ่งมีความสามารถในการถ่ายทำเทคนิคภาพพิเศษ และแสดงว่าตำแหน่ง แพนก หรือบริษัท ด้านเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะยังไม่เกิดขึ้นในช่วงเวลานี้

**ยอดชายชาตรี (2503)** กำกับภาพยนตร์โดย วรุณ ฉัตรกุล ณ อยุธยา ไม่ปรากฏชื่อบริษัท ภาพยนตร์ที่สร้าง ออกฉายครั้งแรกวันที่ 24 ธันวาคม พ.ศ. 2503

<sup>33</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ใน พ.ศ. 2517 (ค.ศ. 1974)

ยอดชายชาตรี สร้างจากวรรณกรรมเรื่อง *ขุนช้าง-ขุนแผน* และนิยาย *ชายชาติตรี* เล่าเรื่องตอน กำเนิดกุมารทอง ดาบฟ้าฟื้น และม้าสีหมอก มีคำโปรยบนใบปิดภาพยนตร์ว่า “เฉลิมชัยปีใหม่ด้วยสิ่งมหัศจรรย์ ครั้งแรกในโลกภาพยนตร์ไทย” ภาพยนตร์มีฉากสำคัญคือฉากกุมารทองขยายร่างเป็นมนุษย์ยักษ์เพื่อไล่เหยียบกลุ่มโจรผู้ร้าย (ไทยบันเทิง, 2564) ทั้งนี้ แม้ว่าในขณะนั้นจะมีการใช้เทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์ในภาพยนตร์ต่างประเทศแล้ว แต่จากข้อจำกัดของฟิล์ม 16 มม. ผู้วิจัยจึงคาดว่า *ยอดชายชาตรี* ใช้เทคนิคอื่น ๆ ในการถ่ายทำ เช่น เทคนิคซ้อนภาพในกล้องเหมือนภาพยนตร์เรื่อง *แม่น้ำพระโขนง* (2502) หรือ เทคนิคมุกกล้องที่ใช้ในการถ่ายทำฉากผีเสื้อสมุทรในภาพยนตร์เรื่อง *พระอภัยมณี* (2509)

ภายหลังจาก พ.ศ. 2503 (ค.ศ. 1960) รางวัลตุ๊กตาทอง มีการมอบรางวัลสาขาเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษเป็นครั้งแรก โดยมีการมอบอีกครั้งในงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2506/ค.ศ. 1963) มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *สุริวัตน์ล่องหน* (2504) และงานประกาศผลรางวัล ครั้งที่ 8 (พ.ศ. 2509/ค.ศ. 1966) มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *พระรถ-เมรี* (2508) โดยเป็นรางวัลพิเศษ หรือที่เรียกว่า รางวัลตุ๊กตาดำเงิน ทั้งนี้ คาดว่าเนื่องจากภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในขณะนั้นยังมีจำนวนน้อย จึงไม่มีการเพิ่มรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมเป็นการถาวร โดยภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษบางเรื่องได้รับรางวัลสาขาออกแบบและสร้างฉากยอดเยี่ยมแทน เช่น *เรือนแพ* (2504) (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

**สุริวัตน์ล่องหน (2504)** กำกับภาพยนตร์โดย ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) สร้างโดย บริการสากลภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 มีนาคม พ.ศ. 2504 (ค.ศ. 1961)

*สุริวัตน์ล่องหน* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ไซไฟเรื่องแรก ๆ ของไทย สร้างจากวรรณกรรมเรื่อง *สุริวัตน์ล่องหน* โดย สมสุข วัลย์จากุท นำเสนอเรื่องราวของ สุริวัตน์ ซึ่งได้บังเอิญดื่มน้ำยาทดลองของนักวิทยาศาสตร์สติเฟื่อง ทำให้เธอกลายเป็นมนุษย์ล่องหน (หอภาพยนตร์, 2562) คาดว่าภาพยนตร์ใช้เทคนิคการซ้อนภาพให้ดูเลื่อนร่างคล้ายกับการล่องหน ซึ่งต่อมาเทคนิคนี้มีการใช้ในภาพยนตร์เรื่อง *สามเกลอเจอล่องหน* (2509)

*สุริวัตน์ล่องหน* ได้รับรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2506/ค.ศ. 1963) รางวัลตุ๊กตาดำเงิน รางวัลพิเศษสำหรับผู้ถ่ายภาพเทคนิคยอดเยี่ยม มอบให้แก่ วิจารย์ ภัคดีวิจิตร และในภายหลังภาพยนตร์ได้รับการสร้างใหม่อีกครั้งในชื่อเดียวกันใน พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981) และมีการสร้างเป็นละครโทรทัศน์ใน พ.ศ. 2532 (ค.ศ. 1989) (หอภาพยนตร์, 2562)

**เรือนแพ (2504)** กำกับภาพยนตร์โดย พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าภาณุพันธุ์ยุคล และ เนรมิต (อำนวยการ กำกับ) สร้างโดย อัครวิภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 23 ธันวาคม พ.ศ. 2504

**เรือนแพ** เป็นภาพยนตร์ชีวิต-รัก-อาชญากรรม นำเสนอเรื่องราวของชายสามคนที่อาศัยร่วมกันบนเรือนแพริมน้ำ ทุกคนมีความรักผู้หญิงคนเดียวกันซึ่งเป็นลูกสาวของเจ้าของเรือนแพ นำไปสู่การต่อสู้และการฆาตกรรม โดยภาพยนตร์มีฉากการต่อสู้ด้วยอาวุธปืนและมือเปล่าท่ามกลางพายุโหมกระหน่ำเรือนแพในช่วงท้ายของเรื่อง ซึ่งมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพต่าง ๆ ทั้งลม ฝน และน้ำท่วม ประกอบเข้าด้วยกันอย่างสมจริง

**เรือนแพ** ได้รับรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2506/ค.ศ. 1963) สาขาออกแบบและสร้างฉากยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เฉลิม พันธุ์นิล และสาขาบันทึกเสียงยอดเยี่ยม มอบให้แก่ น้อย บุณนาคร รวมถึงได้รับรางวัลสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (มูลนิธิหนังไทย, 2549) และได้เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2555/ค.ศ. 2012) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 87-89) ในภายหลัง **เรือนแพ** ได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์อีกครั้งในชื่อเดียวกันใน พ.ศ. 2532 (ค.ศ. 1989) โดยมีโครงเรื่องคล้ายเดิมและมีฉากลมพายุเช่นเดียวกัน

**พระรถ-เมรี (2508)** กำกับภาพยนตร์โดย เสน่ห์ โกมารชุน สร้างโดย เสน่ห์ศิลป์ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2508 (ค.ศ. 1965)

**พระรถ-เมรี** เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ สร้างจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง **นางสิบสอง** มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับหญิงสาว 12 คน ที่ถูกบิดาทอดทิ้งในป่า แล้วมีนางยักษ์สันตราับไปดูแล ทั้งนี้ ผู้วิจัยไม่พบรายละเอียดของ **พระรถ-เมรี** มากนัก แต่เนื่องจากภาพยนตร์มีตัวละครยักษ์ จึงคาดว่ามีการใช้เทคนิคซ้อนภาพในกล้องหรือเทคนิคมุกกล้องในการถ่ายทำ

**พระรถ-เมรี** ได้รับรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 8 (พ.ศ. 2509/ค.ศ. 1966) รางวัลตุ๊กตาดเงิน รางวัลเทคนิคพิเศษของการถ่ายภาพ มอบให้แก่ อนุศักดิ์ เจนจรัสสกุล (มูลนิธิหนังไทย, 2549) ในภายหลังมีการสร้างภาพยนตร์จากเรื่อง **นางสิบสอง** อีกครั้งในชื่อ **พระรถ เมรี นางสิบสอง** (2524)

งานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 8 ได้กลายเป็นการจัดงานครั้งสุดท้าย เนื่องจากมีปัญหาเรื่องการสรรหาเจ้าภาพผู้จัดงาน และไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐเท่าที่ควร ทำให้ประเทศไทยไม่มีงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ใด ๆ เป็นเวลาเกือบสิบปี จนกระทั่งได้รับการรื้อฟื้นเป็น รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ใน พ.ศ. 2517 (ค.ศ. 1974) (พุทธพงษ์ เจียมรัตต์ญู, 2560)



## ผลงานภาพยนตร์โดย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล

**หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล หรือ ท่านม้าย** เป็นพระโอรสใน พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรมงคลการ และ หม่อมอุบล ยุคล ณ อยุธยา ผู้ทรงก่อตั้งบริษัท ละโว้ภาพยนตร์ และร่วมสร้างภาพยนตร์เรื่อง *อมตาทวี* (2492) โดย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงศึกษาสาขาวิชาโทภาพยนตร์ ณ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิส (University of California, Los Angeles; UCLA) และได้พบเพื่อนร่วมชั้นซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอย่าง ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) และ โรมัน โปลันสกี (Roman Polanski) และทรงได้ฝึกงานกับ มีเรียน ซี. คูเปอร์ (Merian C. Cooper) ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษเรื่อง *King Kong* (1933) อีกด้วย (ไทยรัฐออนไลน์, 2558; The Standard Pop Team, 2562)

หลังจากเดินทางกลับมาจากประเทศสหรัฐอเมริกา หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงก่อตั้งบริษัท พร้อมมิตรภาพยนตร์<sup>34</sup> และมีผลงานกำกับละครโทรทัศน์เรื่องแรก *หญิงก็มีหัวใจ* (2511)<sup>35</sup> สองปีต่อมา ทรงสร้างเทคนิคภาพพิเศษให้กับผลงานกำกับภาพยนตร์โดยพระบิดาเรื่อง *ฟ้าคะนอง* (2513) ก่อนที่ทรงจะมีผลงานกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกในปีต่อมา เรื่อง *มันมากับความมืด* (2514) (กันตนา กรุ๊ป, 2564, น. 2; หนึ่งเดียว, 2549, น. 48; The Standard Pop Team, 2562)

***มันมากับความมืด* (2514)** กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล สร้างโดย ละโว้ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 26 ธันวาคม พ.ศ. 2514 (ค.ศ. 1971)

***มันมากับความมืด*** เป็นภาพยนตร์ไซไฟเกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวเรื่องแรก ๆ ของไทย<sup>36</sup> ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์มนุษย์ต่างดาวที่มายังโลกพร้อมกับอุกกาบาต โดยมนุษย์ต่างดาวจะปรากฏตัวเฉพาะในเวลากลางคืน มีหนวดเคลื่อนไหวไปมาได้คล้ายหมึกยักษ์ และสามารถปล่อยลำแสงพิฆาตจากดวงตาปะทะกับหินระเบิดเป็นลูกไฟ ซึ่งถ่ายทำโดยใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ร่วมกัน

<sup>34</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น พร้อมมิตร โปรดักชั่น

<sup>35</sup> มีแหล่งข้อมูลระบุว่า บริษัท พร้อมมิตรภาพยนตร์ มีการก่อตั้งหลัง *หญิงก็มีหัวใจ* (2511) ออกฉาย แต่ผู้วิจัยพบว่าเป็นข้อมูลสลับกัน เนื่องจาก พร้อมมิตรภาพยนตร์ เป็นผู้สร้าง *หญิงก็มีหัวใจ*

<sup>36</sup> มีแหล่งข้อมูลระบุว่า *มันมากับความมืด* (2514) เป็นภาพยนตร์ไซไฟเรื่องแรกของไทย แต่ผู้วิจัยพบภาพยนตร์เรื่อง *เพลิงอาฆาต* (2493) และ *สุริวัตน์ล่องหน* (2504) ซึ่งออกฉายก่อนหน้านี้แล้ว

ภายหลังจากเรื่อง *มันมากับความมืด* ออกฉาย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงกำกับ ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอีกหลายเรื่อง ทั้งภาพยนตร์สะท้อนสังคม เช่น *เขาชื่อกานต์* (2516) และ *ทองพูน โคกโพ ราษฎรเต็มขั้น* (2520) ภาพยนตร์ภัยธรรมชาติและปัญหาสิ่งแวดล้อม เช่น *อุกาฟ้าเหลือง* (2523) ที่มีฉากคลื่นยักษ์และลมพายุโหมกระหน่ำในช่วงท้ายของเรื่อง ไปจนถึงภาพยนตร์มหากาพย์อิงประวัติศาสตร์ เช่น *สุริโยไท* (2544) และภาพยนตร์ชุด *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช* (2550–2558) ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากมายในการสร้างฉากสงครามและสนามรบ (The Standard Pop Team, 2562)

### ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่สองที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ

**สามเกลอเจอล่องหน (2509)** กำกับภาพยนตร์โดย ฉลวย ศรีรัตนา สร้างโดย ศรีโรจน์ ภาพยนตร์ และ ส. อาสนจินดาภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966)

*สามเกลอเจอล่องหน* เป็นภาพยนตร์ตลก-แอ็กชัน-ไซไฟ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ พล นิกร และ กิมหงวน สามเกลอที่ต้องเผชิญหน้ากับสายลับล่องหน ภาพยนตร์มีฉากการต่อสู้ด้วยอาวุธปืน และมีหุ่นยนต์ซึ่งใช้ชุดหุ่นสวมนักแสดง มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่สำคัญคือฉากมนุษย์ล่องหน ซึ่งใช้การตัดภาพและการซ้อนภาพให้มนุษย์ล่องหนดูเลื่อนราง แต่ในฉากส่วนใหญ่พึ่งพาเทคนิคการแสดงและการเล่าเรื่องผ่านมุมมองมากกว่าการใช้เทคนิคภาพพิเศษ

**โทน (2513)** กำกับภาพยนตร์โดย เปี้ยก โปสเตอร์ (สมบุญสุข นิยมศิริ) สร้างโดย สุวรรณฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970)

*โทน* เป็นภาพยนตร์ชีวิต-รัก-เพลง มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ โทน หนุ่มกำพร้าจากต่างจังหวัดที่ได้เข้ามาเรียนในกรุงเทพฯ และประสบเรื่องราวความรักและอาชญากรรม ในไตเติ้ลเปิดเรื่องของ ภาพยนตร์มีการใช้สีและฟิลเตอร์ (filter) ปรับภาพนักแสดงที่กำลังร้องเพลงให้กลายเป็นภาพคล้ายแอนิเมชันสีฉูดฉาดที่แสงเงาสองสีตัดกัน แสดงถึงการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่นอกเหนือจากการใช้ในฉากภาพยนตร์ (ชลิดา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563) และภาพยนตร์นำเสนอฉากที่สังข์ทอง เพื่อนของโทน ถูกยิงตกจากเขาเสียชีวิต ซึ่งคาดว่าถ่ายทำโดยใช้หุ่นคน

*โทน* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2554/ค.ศ. 2011) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 84–86)

## สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคเดบิต

**ยุคที่สอง ยุคเดบิต** มีความนิยมในการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นจากภาพยนตร์ในยุคที่หนึ่ง มีการพัฒนาเทคนิครูปแบบใหม่ เช่น การถ่ายภาพซ้อน การซ้อนภาพแสง และโมเดลขนาดเล็ก แต่เทคนิคในกล้องและเอฟเฟกต์กายภาพที่ใช้ในยุคที่หนึ่งยังคงเป็นที่นิยมในภาพยนตร์ยุคนี้ ภาพยนตร์สายของขวัญและแฟนตาซียังคงได้รับความนิยมต่อเนื่องจากยุคที่หนึ่ง ส่วนภาพยนตร์แอ็กชันได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากและมีการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อมากมาย ซึ่งในบางเรื่องมีการนำความเหนือจริงเข้ามาแฝงด้วย นอกจากนี้เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ไซไฟเป็นครั้งแรกแต่ยังไม่เป็นที่นิยมเท่าใดนัก และในยุคนี้มีการมอบรางวัลภาพยนตร์ไทยเป็นครั้งแรกคือ รางวัลตุ๊กตาทอง (รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี) ซึ่งมีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษเป็นครั้งแรกอีกด้วย

### 3. ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528/ค.ศ. 1972–1985)

**ยุคที่สาม** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุครุ่งเรือง** เนื่องจากผู้สร้างภาพยนตร์ไทยมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์อย่างแพร่หลาย ภาพยนตร์หลายเรื่องมีเทคนิคภาพพิเศษเป็นจุดเด่นของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ของบริษัท ไชโยภาพยนตร์ ซึ่งเป็นบริษัทภาพยนตร์ไทยแห่งแรกที่เน้นการสร้างภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะ และในยุคนี้ยังมีการทดลองใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) ในไตเติ้ลเปิดเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งแม้ว่าจะเป็นการทดลองใช้เทคโนโลยีใหม่และยังไม่มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย แต่ก็เป็นการบุกเบิกเทคโนโลยีที่จะกลายเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับภาพยนตร์ไทยในอนาคต

#### ผลงานภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย และบริษัท ไชโยภาพยนตร์

**สมโพธิ แสงเดือนฉาย** เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ และผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษที่มีชื่อเสียงในช่วงเริ่มต้นยุคภาพยนตร์ไทย 35 มม. คุณสมโพธิมีความสนใจในภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษมาตั้งแต่วัยเด็ก ได้รับแรงบันดาลใจจากการรับชมภาพยนตร์กลางแปลง โดยเฉพาะภาพยนตร์ญี่ปุ่น และได้ศึกษาเทคนิคการถ่ายรูปและเทคนิคทางภาพอย่างจริงจัง มีผลงานเทคนิคภาพพิเศษชิ้นแรกคือการซ้อนภาพ โผน กิ่งเพชร แชมป์มวยสากลคนแรกของไทย ให้ปรากฏเป็นสองคนในภาพเดียว ซึ่งภาพนี้ได้รับการตีพิมพ์บนหน้าปกวารสารชัยพฤกษ์ วิทยาศาสตร์ ใน พ.ศ. 2504 (ค.ศ. 1961) (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

จนกระทั่ง พ.ศ. 2505 (ค.ศ. 1962) คุณสมโพธิได้รับทุนจากธนาคารออมสินและธนาคารมิตซูซุ (Mitsui Bank)<sup>37</sup> ให้ไปฝึกงานที่บริษัทภาพยนตร์ในประเทศญี่ปุ่น โตโฮ (Toho) เป็นเวลาสองปี และได้มีโอกาสทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียง เช่น อินางากิ ฮิโรชิ (Inagaki Hiroshi), ฮอนดะ อิชิโร (Honda Ishiro), คูโรซาวะ อากิระ (Kurosawa Akira) และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง สึบุรายะ เอจิ (Tsuburaya Eij) ซึ่งคุณสมโพธิให้ความเคารพเป็นอาจารย์คนสำคัญที่สอนวิชาถ่ายภาพยนตร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ โดยภายหลังจากสำเร็จการฝึกงานในเดือนกันยายน พ.ศ. 2506 (ค.ศ. 1963) และเดินทางกลับมายังประเทศไทย คุณสมโพธิได้ก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์ชื่อ **ไชโยภาพยนตร์**<sup>38</sup> ใน พ.ศ. 2509 (ค.ศ. 1966) และได้นำเทคนิคและเทคโนโลยีการสร้างเทคนิคภาพพิเศษที่ได้เรียนรู้จากการฝึกงานที่ประเทศญี่ปุ่นมาใช้ในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ไทย (พุทธพงษ์ เจียมรัตต์ัญญู, 2557; สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

บริษัท ไชโยภาพยนตร์ ของคุณสมโพธิได้สร้างละครโทรทัศน์และภาพยนตร์มากมายที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นหลักในการนำเสนอ ส่วนใหญ่มีเนื้อเรื่องจากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทย โดยทุกเรื่องคุณสมโพธิเป็นทั้งผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ และมีภาพยนตร์หลายเรื่องที่ได้รับรางวัล หรือ ครุเนรมิต ได้มาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งครุเนรมิตเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงจากการเป็นผู้กำกับร่วมในภาพยนตร์เรื่อง *เรือนแพ* (2504) และถนัดในการสร้างภาพยนตร์แนวแอ็กชันและตลก (พุทธพงษ์ เจียมรัตต์ัญญู, 2558; สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) ในภาพยนตร์บางเรื่อง คุณสมโพธิใช้นามแฝงในตำแหน่งผู้กำกับภาพยนตร์ว่า “พระศิษย์” ซึ่งเป็นชื่อบุตรชายของคุณสมโพธิ (แมงกะโปน, 2551)

ภาพยนตร์ของคุณสมโพธิถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. โดยคุณสมโพธิใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบสามกล้องพร้อมกัน ได้แก่ กล้องนิ่ง (fixed shot/static shot), กล้องเครน (crane shot) และกล้องดอลลี (tracking shot) แล้วนำฟิล์มมาตัดต่อในช่วงหลังการถ่ายทำ เป็นเทคนิคที่คุณสมโพธิศึกษาจากการทำงานร่วมกับ คูโรซาวะ อากิระ โดยช็อตส่วนใหญ่จะถ่ายเพียงครั้งเดียวเท่านั้นเนื่องจากภาพยนตร์บางเรื่องยากต่อการประกอบฉากขึ้นมาใหม่หากต้องถ่ายทำซ้ำ เช่น ฉากพายุแผ่นดินไหวในภาพยนตร์เรื่อง *แผ่นดินวิบโยค* (2521) เป็นต้น การถ่ายทำแต่ละครั้งจึงต้องมีการวางแผนและระมัดระวังเป็นอย่างมาก และเนื่องจากต้องใช้ทุนสร้างสูงและใช้เวลาถ่ายทำนาน คุณสมโพธิจึงสามารถสร้างภาพยนตร์ได้ประมาณปีละหนึ่งเรื่องเท่านั้น แต่สามารถทำรายได้มหาศาลต่อหนึ่งเรื่อง

<sup>37</sup> ในภายหลัง ธนาคารมิตซูซุ ได้ควบรวมกิจการกับธนาคารอื่น โดยในปัจจุบันเป็นส่วนหนึ่งของธนาคารซูมิโตโม มิตซูซุ แบงกิ้ง คอร์ปอเรชั่น (Sumitomo Mitsui Banking Corporation)

<sup>38</sup> ภายหลังเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น ไชโย โปรดักชั่นส์

โดยผลงานภาพยนตร์บางเรื่องของคุณสมโพธิสามารถทำลายสถิติรายได้ของภาพยนตร์ไทย เช่น *ยักษ์ วัดแจ้งพบจำป๋ไ้เอ* (2517) และ *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* (2517) ซึ่งทั้งสองเรื่องสามารถทำรายได้หนึ่งล้านบาทภายในเวลาเพียงเจ็ดวัน (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ผลงานภาพยนตร์ของคุณสมโพธิมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่หลากหลาย ซึ่งคุณสมโพธิได้ศึกษาจากการทำงานร่วมกับ สีบุรายะ เอจิ เช่น การใช้หุ่นจำลอง/หุ่นเชิด, สตูดิโอโมชัน, การเร่ง/ลดความเร็วภาพ, การพิมพ์ซ้อนภาพด้วยเครื่องพิมพ์ออฟติคัล (optical printer), การซ้อนภาพโครมาคีย์ รวมถึงเทคนิคการวาดวิซวลเอฟเฟกต์ด้วยมือ (คุณสมโพธิเรียกว่า “การวาดแอนิเมชัน”) ซึ่งเป็นการวาดวิซวลเอฟเฟกต์บนแผ่นพิมพ์ที่ละเฟรม จำนวน 24 เฟรมต่อวินาที ตามความเร็วการฉายของฟิล์มภาพยนตร์ การจะเลือกจะใช้เทคนิคใดขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ที่นำเสนอ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วจะผสมผสานหลายเทคนิคเข้าด้วยกัน ซึ่งคุณสมโพธิเรียกว่าการทำแบบ “one-man production” (ทีมงานคนเดียว) เนื่องจากต้องควบคุมทุกกระบวนการ ทั้งการกำกับภาพยนตร์ อำนวยการสร้าง ลำดับภาพ และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ก่อนที่คุณสมโพธิจะสร้างภาพยนตร์ขนาดยาวอย่างเป็นทางการเรื่องแรก คุณสมโพธิได้สร้างละครโทรทัศน์สี่เรื่อง ได้แก่ *ไกรทอง* (2513), *พระอภัยมณี* (2514), *ยายกะตา* (2515) และ *ล่องไพร* (2516) ซึ่งมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลากหลายรูปแบบและเป็นการส่งเสริมให้เทคนิคภาพพิเศษในสื่อละครโทรทัศน์มีความอลังการยิ่งขึ้น เช่นในเรื่อง *พระอภัยมณี* มีฉากเสกเรือสำเภาให้ลอยได้ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

**ชาละวัน (2515)** เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของ ไซโยภาพยนตร์<sup>39</sup> ซึ่งแต่เดิม *ชาละวัน* เป็นละครโทรทัศน์ออกฉายทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ชื่อว่า *ไกรทอง* (2513) แต่ได้นำมาตัดต่อลำดับภาพใหม่ภายใต้การดูแลของคุณสมโพธิ โดยภาพยนตร์สร้างจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง *ไกรทอง* มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ พญาชาละวัน จระเข้ยักษ์ที่สามารถกลายร่างเป็นมนุษย์ได้ ซึ่งได้ต่อสู้กับมือปราบจระเข้ชื่อ *ไกรทอง* โดยนอกจากเรื่อง *ชาละวัน* แล้ว ไซโยภาพยนตร์ ได้สร้างภาพยนตร์แนวจระเข้ยักษ์ออกมามากี่เรื่อง ซึ่งสร้างจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง *ไกรทอง* และ *ขุนช้างขุนแผน* ยกเว้นเรื่อง *จระเข้* (2522/2523) ที่เป็นเนื้อเรื่องแต่งขึ้นมาใหม่ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) ภาพยนตร์ทั้งสี่เรื่องมีรายละเอียดดังนี้

<sup>39</sup> ในใบปิดภาพยนตร์เรียกว่า โรงถ่ายภาพยนตร์ไซโย เนื่องจากคุณสมโพธิต้องการโฆษณาว่ามีโรงถ่ายภาพยนตร์ในประเทศไทย (แมงกะปอน, 2551)

- **จระเข้ (2522/2523)** กำกับภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย ออกฉายครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์คานส์ (Cannes Film Festival) ครั้งที่ 32 และในเมืองมิลาโน ประเทศอิตาลี ใน พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979) ก่อนออกฉายในประเทศไทยในปีต่อมา (Thai Movie Posters, 2559) ภาพยนตร์ใช้ทุนสร้างประมาณ 15–20 ล้านบาท ซึ่งถือว่าสูงมากสำหรับภาพยนตร์ไทยในสมัยนั้น ในบางฉากใช้จระเข้จริงในการถ่ายทำแต่ใช้เทคนิคซ้อนภาพคนลงไป โดยในฉากตลาดน้ำเป็นการถ่ายทำภายในโรงถ่ายภาพยนตร์
- **ไกรทอง (2523)** กำกับภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย ฉายในระบบฟิล์ม 70 มม. ในภาคนี้มีฉากเทคนิคภาพพิเศษที่สำคัญคือฉากไกรทองแหวกน้ำ ซึ่งใช้น้ำจริงเทลงมาในฉากแล้วจึงพิมพ์ซ้อนภาพตัวคนลงไป คล้ายกับฉากโมเสสแหวกทะเลแดงในภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง *The Ten Commandments* (1956)
- **ขุนช้าง ขุนแผน ตอนปราบจระเข้เถรขวาด (2525)** กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนวยการ กำกับ กำกับ กำกับ) มีการใช้เทคนิคสตอปโมชันในฉากที่ตุ๊กตาเทียนของอาจารย์เถรขวาดขยับได้ โดยเรื่องนี้มีการโฆษณาว่าเทคนิคจระเข้ในเรื่องเป็น “จระเข้คอมพิวเตอร์” (จระเข้หุ่นยนต์) แต่แท้จริงแล้วเป็นจระเข้หุ่นเชิด
- **ไกรทอง 2 (2528)** กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนวยการ กำกับ กำกับ) และ ฉลวย ศรีรัตนา ภาพยนตร์มีฉากแหวกน้ำที่ได้ปรากฏใน *ไกรทอง* (2523) และมีการใช้เทคนิคซ้อนภาพนักแสดงให้เหมือนเดินอยู่บนพื้นแสงกราฟิกส์

ในภาพยนตร์แนวจระเข้ยักษ์ทุกเรื่องของ ไซโยภาพยนตร์ ที่กล่าวมา จะใช้หุ่นจระเข้ยักษ์ซึ่งมีการออกแบบใหม่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ทุกเรื่อง มีทั้งที่เป็นหุ่นธรรมดาสร้างโดยใช้ดินเหนียวและหุ่นเชิดที่ควบคุมโดยใช้เครนด้านหลัง ในบางเรื่องมีการใช้เทคนิคการซ้อนภาพร่วมด้วย ทำให้นักแสดงสามารถแสดงการต่อสู้กับจระเข้ได้โดยไม่ต้องใช้จระเข้จริงที่อาจจะทำให้นักแสดงเป็นอันตราย นอกจากนี้ ในบางฉากมีนักแสดงผู้พิการขาขาดรับบทตัวละครที่ถูกจระเข้กัดขาขาดเพื่อความสมจริง (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ภาพยนตร์แนวจระเข้ยักษ์ของ ไซโยภาพยนตร์ สามารถทำรายได้สูงและเป็นที่ยอมรับอย่างมาก ทำให้ในภายหลังมีบริษัทภาพยนตร์อื่น ๆ ที่สร้างภาพยนตร์แนวจระเข้ยักษ์ออกมาอีกหลายเรื่อง เช่น *จระเข้ศรีวันทอง* (2528), *เจ้าแม่จระเข้* (2530), *ไอ้ต่างเกยชัย* (2531), *ไอ้เข้* (2535), *จระเข้ผีสิง* (2536)<sup>40</sup>, *ไกรทอง* (2544) และ *โคตรเพชรฆาต* (2548) ซึ่งในภาพยนตร์เรื่อง *ไกรทอง* (2544) และ *โคตรเพชรฆาต* มีการใช้ CGI ในการสร้างภาพจระเข้ร่วมกับใช้หุ่นจระเข้แบบดั้งเดิม

<sup>40</sup> ชื่อเรื่อง *จระเข้ผีสิง* (2536) มักสะกดผิดเป็น จระเข้ผีสิง

ความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง *ชาละวัน* ทำให้ ไซโยภาพยนตร์ มีเงินทุนมากพอที่จะนำไปสร้างภาพยนตร์ขนาดยาวอย่างเป็นทางการเรื่องแรก เรื่อง *ท่าเตียน (2516)* กำกับภาพยนตร์โดย พีระศิษฐ์ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2516 (ค.ศ. 1973) (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

*ท่าเตียน* มีเนื้อเรื่องมาจากตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับความขัดแย้งของยักษ์วัดแจ้ง (วัดอรุณราชวรารามฯ) และยักษ์วัดโพธิ์ (วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามฯ) ซึ่งได้ขยายร่างแล้วต่อสู้กัน จนเกิดความพิวาศใหญ่หลวง ทำให้สถานที่ต่อสู้ที่นั่นเรียกว่า “ท่าเตียน” ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคถ่ายทำโดยใช้มุมกล้องร่วมกับโมเดลขนาดเล็กของอาคารริมแม่น้ำเจ้าพระยาและสะพานพระพุทธยอดฟ้า ทำให้ยักษ์ทั้งสองตนดูมีขนาดใหญ่โต และยักษ์ทั้งสองยังสามารถโจมตีด้วยการพ่นน้ำและพ่นไฟได้ นอกจากนี้มีการใช้ชุดหุ่นยางคางคกสำหรับการแปลงกายของตัวละคร ชบา ซึ่งเป็นบุตรสาวของนางพญานาคและพญากษัตริย์ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ภายหลังจากเรื่อง *ท่าเตียน* ออกฉาย ไซโยภาพยนตร์ ได้มีการร่วมสร้างภาพยนตร์กับบริษัทภาพยนตร์ญี่ปุ่น สึบุรายะ โปรดักชันส์ (Tsuburaya Productions) โดยในขณะนั้น สึบุรายะ โปรดักชันส์ บริหารโดย สึบุรายะ โนโบรุ (Tsuburaya Noboru) บุตรชายคนรองของ สึบุรายะ เอจิ และบริษัทกำลังอยู่ในช่วงการสร้างละครโทรทัศน์ชุด *Ultra Series* หรือ *อุลตราแมน* (1966–ปัจจุบัน) ซึ่งมีชื่อเสียงอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น ความร่วมมือนี้เกิดเป็นภาพยนตร์เรื่อง *ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* (2517) (พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู, 2557; Aiken & Johnson, 2007)

*ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ (Jumborg Ace & Giant) (2517)* กำกับภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย สร้างโดย ไทยบูรินทร์ภาพยนตร์, ไซโยภาพยนตร์ และ สึบุรายะ โปรดักชันส์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 16 มีนาคม พ.ศ. 2517 (ค.ศ. 1974)

*ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* เป็นการพบกันระหว่างตัวละครยักษ์วัดแจ้ง จากภาพยนตร์เรื่อง *ท่าเตียน* และตัวละครจัมโบ้เอ (Jumbo A/Jumborg Ace) จากละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นเรื่อง *Jumborg Ace* (1973) และได้ร่วมกันต่อสู้สัตว์ประหลาดจากดาวอังคาร ภาพยนตร์มีการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์ในหลายฉาก ทั้งโมเดลขนาดเล็ก เครื่องพ่นไฟ ดอกไม้ไฟ และระเบิด และมีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์การปล่อยลำแสงของตัวละครซึ่งสร้างโดยการวาดลำแสงที่ละเฟรม โดย *ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* สามารถทำรายได้หนึ่งล้านบาทในเวลาเพียงเจ็ดวัน ในการออกฉายที่โรงภาพยนตร์โคลิเซียม (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ภายในปีเดียวกัน ไชโยภาพยนตร์ ได้มีการสร้างภาพยนตร์ร่วมกับ สิบบุรุษะ โปรดักชั่นส์ อีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์ (The 6 Ultra Brothers vs. the Monster Army) (2517)* กำกับภาพยนตร์โดย พีระศิษฐ์ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย) ร่วมกับ โชเฮอิ โทโจ (Shohei Tōjō) ออกฉายครั้งแรกในประเทศไทยวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2517 (ค.ศ. 1974) และออกฉายครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นวันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979)

*หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* เป็นเรื่องราวการพบกันระหว่าง หนุมาน ตัวละครจากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* และอุลตราแมนทั้งเจ็ดตน ได้แก่ อุลตราแมน (Ultraman), อุลตราแมนโซฟี (Ultraman Zoffy), อุลตราเซเวน (Ultra Seven), อุลตราแมนแจ๊ค Ultraman Jack, อุลตราแมนเอช (Ultraman Ace) อุลตราแมนทาโร่ (Ultraman Taro) และเจ้าแม่อุลตรา (Mother of Ultra) ซึ่งหนุมานและเหล่าอุลตราแมนได้ร่วมกันต่อสู้กับสัตว์ประหลาดจากนอกโลก

เช่นเดียวกับเรื่อง *ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* ใน *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* มีการใช้เทคนิคที่พัฒนามาจากละครโทรทัศน์ชุด *Ultra Series* โดยในเรื่องนี้เทคนิคภาพพิเศษมีความอลังการมากขึ้นในฉากการต่อสู้ระหว่างเหล่าสัตว์ประหลาดกับอุลตราแมนและหนุมาน และมีการใช้เทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์ในฉากหนุมานไล่ล่าผู้ร้ายที่ตัดเศียรพระพุทธรูป ทำให้สามารถสร้างภาพหนุมานให้มีขนาดตัวใหญ่ยักษ์ โดย *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* ใช้ทุนสร้างประมาณ 120,000 ดอลลาร์สหรัฐ<sup>41</sup> และมีสัดส่วนทุนสร้างเฉพาะด้านเทคนิคภาพพิเศษอย่างเดียวมากถึง 30,000 ดอลลาร์สหรัฐ หรือร้อยละ 25 ของทุนสร้างทั้งหมด (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ถึงแม้ว่า *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* จะได้รับคำวิจารณ์จากอภิตติกรรมศิลปินในขณะนั้นว่าการนำเสนอภาพหนุมานพบเจอกับอุลตราแมนนั้นไม่เหมาะสม แต่ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จด้านรายได้อย่างมาก โดยในประเทศไทยทำรายได้หนึ่งล้านบาทในเวลาเพียงเจ็ดวันจากการออกฉายที่โรงภาพยนตร์เฉลิมกรุง จนได้รับความสนใจจาก เซอร์ รัน รัน ชอว์ (Sir Run Run Shaw) เจ้าของบริษัทภาพยนตร์ฮ่องกง ชอว์ บราเดอร์ สตูดิโอ (Shaw Brothers Studio) ในการซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์ไปออกฉายในต่างประเทศ และภาพยนตร์สามารถทำรายได้ในประเทศญี่ปุ่นมากกว่า 70 ล้านบาท รวมถึงได้รับรางวัลสุเมิตรา จากงานเทศกาลภาพยนตร์เอเชีย (Asian Film Festival) ครั้งที่ 21 (พ.ศ. 2518/ค.ศ. 1975) ที่กรุงจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย และในภายหลังเรื่อง *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* ได้เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2555/ค.ศ. 2012) โดยคุณสมโพธิกล่าวว่า *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* เป็นภาพยนตร์ที่รู้สึกภาคภูมิใจและ

<sup>41</sup> เมื่อเทียบค่าเงินบาทใน พ.ศ. 2564 (ค.ศ. 2021) จะเทียบเท่าประมาณ 20–23 ล้านบาท



ประสบความสำเร็จที่สุดในผลงานภาพยนตร์ทั้งหมด (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564; สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย, 2560)

หลังจาก *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ไซโยภาพยนตร์ จึงประสงค์ที่จะสร้างภาพยนตร์ที่มีหนุมานปรากฏตัวร่วมกับตัวละครฮีโร่ญี่ปุ่นอีกครั้ง และได้สร้างภาพยนตร์ที่หนุมานได้พบกับเหล่าคาเมนไรเดอร์ (Kamen Rider) หรือที่นิยมเรียกในประเทศไทยว่า “ไอ้มดแดง” ซึ่งเป็นละครโทรทัศน์โดยบริษัท โตเอ (Toei Company) และ อิชิโมริ โปรดักชันส์ (Ishimori Productions) ที่กำลังโด่งดังในประเทศญี่ปุ่นเช่นเดียวกับอุลตราแมน เกิดเป็นภาพยนตร์เรื่อง *หนุมานพบ 5 ไอ้มดแดง* (2518)<sup>42</sup> (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

***หนุมานพบ 5 ไอ้มดแดง* (2518)** กำกับภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย สร้างโดย ไซโยภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2518 (ค.ศ. 1975)

*หนุมานพบ 5 ไอ้มดแดง* มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ หนุมาน จากเรื่อง *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* ได้พบกับไอ้มดแดงทั้งห้าคน ได้แก่ ไอ้มดแดง V1 (Kamen Rider 1), ไอ้มดแดง V2 (Kamen Rider 2), ไอ้มดเขียว V3 (Kamen Rider V3), ไรเดอร์แมน (Riderman) และ ไอ้มดเอ็กซ์ (Kamen Rider X) ทั้งหมดได้ร่วมกันต่อสู้กับองค์กรปีศาจ ก๊อต (G.O.D.) ซึ่งนำโดย คิงดาร์ค (King Dark)

*หนุมานพบ 5 ไอ้มดแดง* มีการใช้ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์สั้นญี่ปุ่นเรื่อง *Five Riders vs. King Dark* (1974) ซึ่งเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ชุด *Kamen Rider* มาตัดต่อร่วมกับฉากที่ทาง ไซโยภาพยนตร์ ถ่ายทำเองซึ่งนำแสดงโดยนักแสดงชาวไทย และส่วนใหญ่เป็นฉากที่มีหนุมานปรากฏตัว โดยภาพยนตร์มีฉากสำคัญคือฉากที่หนุมานขยายร่างใหญ่เพื่อต่อสู้กับคิงดาร์คบนถนนราชดำเนิน ซึ่งถ่ายทำโดยใช้โมเดลขนาดเล็กร่วมกับการพิมพ์ซ้อนภาพ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

เมื่อครบรอบ 10 ปี หลังจาก *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* ออกฉาย ไซโยภาพยนตร์ ได้สร้างภาพยนตร์หนุมานพบอุลตราแมนอีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง ***หนุมานพบ 11 ยอดมนุษย์* (2527)** โดยเป็นการนำภาพยนตร์เรื่อง *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* มาตัดต่อใหม่โดยใช้ภาพจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Ultraman Zoffy: Ultra Warriors vs. the Giant Monster Army* (1984) โดยเพิ่มตัวละคร

<sup>42</sup> มีแหล่งข้อมูลระบุว่า *หนุมานพบ 5 ไอ้มดแดง* (2518) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากทาง โตเอ แต่คุณสมโพธิยืนยันว่าภาพยนตร์ที่ได้นำมาตัดต่อและฉากที่มีการถ่ายทำใหม่ได้รับอนุญาตจากทาง โตเอ แล้ว (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

อุลตราแมนอีกสี่ตน ได้แก่ เจ้าพ่ออุลตรา (Father of Ultra), อุลตราแมนเลโอ (Ultraman Leo), อุลตราแมนแอสตรา (Ultraman Astra) และอุลตราแมนคิง (Ultraman King) ทำให้มีอุลตราแมนรวม 11 ตน (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564; Aiken & Johnson, 2007)

หนึ่งปีต่อมา ไซโยภาพยนตร์ ได้ร่วมกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศชื่อ สเป็คแท็คคูลา เทรดิง คอมปะนี (Spectacular Trading Company)<sup>43</sup> เพื่อออกฉายภาพยนตร์เรื่อง *หนุมานพบ 11 ยอดมนุษย์* ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมีการตัดต่อภาพยนตร์ใหม่และพากย์เสียงเป็นภาษาอังกฤษ ซึ่งตอนแรกนั้นใช้ชื่อภาพยนตร์ว่า *Star Warrior* แต่เนื่องจากชื่อเรื่องคล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง *Star Wars* (1977) จึงเปลี่ยนชื่อเป็น *Space Warriors 2000* (1985) ทั้งนี้ เนื่องจากภาพยนตร์มีข้อพิพาทเรื่องลิขสิทธิ์ ทำให้ต้องหยุดการออกฉายในเวลาต่อมา (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564; Aiken & Johnson, 2007)

ตั้งแต่ พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) เป็นต้นมา ไซโยภาพยนตร์ มีข้อพิพาทลิขสิทธิ์กับ สิบูรายะ โปรดักชันส์ ซึ่งมีที่มาจากสัญญาลิขสิทธ์ใน พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976) ที่ระบุว่า สิบูรายะ โนโบรุ ได้มอบลิขสิทธ์ภายนอกประเทศญี่ปุ่นของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ชุด *Ultra Series* แก่เรื่อง ให้แก่ คุณสมโพธิ แต่ทว่าภายหลัง สิบูรายะ โนโบรุ เสียชีวิตใน พ.ศ. 2538 (ค.ศ. 1995) สิบูรายะ โปรดักชันส์ ไม่ยอมรับสัญญานี้ว่าเป็นของจริงและทำการฟ้องร้องใน พ.ศ. 2540 นำไปสู่การต่อสู้คดีความว่า สัญญาดังกล่าวเป็นของจริงหรือไม่ซึ่งใช้เวลาพิจารณาคดียาวนานนับสิบปีในหลายประเทศ ได้แก่ ประเทศไทย ญี่ปุ่น จีน และสหรัฐอเมริกา ตามลำดับ ซึ่งศาลในแต่ละประเทศมีคำพิพากษาที่แตกต่างกันไป โดยศาลสูงสุดแห่งประเทศญี่ปุ่น (Supreme Court of Japan) ตัดสินว่าสัญญาฉบับดังกล่าวเป็นของจริง และศาลประชาชนสูงสุดแห่งประเทศจีน (Supreme People's Court) มีคำตัดสินให้ ไซโยภาพยนตร์ ชนะคดีเช่นกัน แต่ในขณะเดียวกัน ศาลฎีกาแห่งประเทศไทยมีคำพิพากษาเป็นตรงกันข้ามว่าสัญญาดังกล่าวไม่ใช่ของจริง ซึ่งต่อมาศาลอุทธรณ์ภาคเก้าแห่งประเทศสหรัฐอเมริกา (Court of Appeals for the Ninth Circuit) ได้มีคำตัดสินคล้ายกับศาลฎีกาไทย (พุทธพงษ์ เจียมรัตต์ัญญู, 2557; อติเทพ พันธุ์ทอง, 2562; Aiken & Johnson, 2007) ข้อพิพาทนี้ส่งผลให้ ไซโยภาพยนตร์ ไม่มีภาพยนตร์ที่ร่วมสร้างกับ สิบูรายะ โปรดักชันส์ อีกเลยนับตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* ออกฉายเป็นต้นมา และเนื่องด้วยคำตัดสินของศาลแต่ละประเทศไม่ตรงกัน ทำให้ข้อพิพาทไม่เป็นที่สิ้นสุด และยังคงมีการต่อสู้คดีความลิขสิทธ์มาจนถึงปัจจุบัน (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

<sup>43</sup> บริษัทมีอีกชื่อคือ สเป็คแท็คคูลา อินเทอร์เนชันนัล ฟิล์ม (Spectacular International Films)

นอกจากภาพยนตร์ชุดจระเข้ยักษ์และภาพยนตร์โทคุซัทสึที่ได้กล่าวไปแล้ว ไซโยภาพยนตร์ มีการสร้างภาพยนตร์อีกหลายเรื่องซึ่งนำเสนอเทคนิคภาพพิเศษเป็นหลัก โดยผลงานภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ของ ไซโยภาพยนตร์ มีดังต่อไปนี้

**ยอดมนุษย์คอมพิวเตอร์ (2520)** กำกับภาพยนตร์โดย สันต์ เปสตันยี บุตรชายของ รัตน์ เปสตันยี ออกฉายครั้งแรกวันที่ 16 เมษายน พ.ศ. 2520 (ค.ศ. 1977)

*ยอดมนุษย์คอมพิวเตอร์* เป็นเรื่องราวของเด็กสี่คนที่เกิดมามีลักษณะประหลาดในช่วงพายุฟ้าคะนอง ได้แก่ ตูดแหลม ซี่มูกมาก หูกาง และมือใหญ่ ซึ่งตูดแหลมได้ถูกนักวิทยาศาสตร์จับไปทดลองทำให้มีพลังเหนือมนุษย์ เช่น พลังกำลังมหาศาล ดวงตาพิพย์ และการวิ่งด้วยความเร็วสูง ซึ่งถ่ายทำโดยใช้เทคนิคซ้อนภาพ และการเร่ง/ลดความเร็วภาพ จึงอาจกล่าวได้ว่า *ยอดมนุษย์คอมพิวเตอร์* เป็นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ (superhero film) เรื่องแรกที่สร้างโดยชาวไทยทั้งหมด

**แผ่นดินวิบโยค (2521)** กำกับภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย ออกฉายครั้งแรกวันที่ 3 มิถุนายน พ.ศ. 2521 (ค.ศ. 1978)

*แผ่นดินวิบโยค* เป็นภาพยนตร์ภัยพิบัติ นำเสนอภาพพายุฟ้าถล่มแผ่นดินทลาย โดยใช้โมเดลขนาดเล็กที่มีความสมจริงและรายละเอียดสูง ทำให้สามารถจำลองการถล่มของวัดและองค์พระธาตุพนมฯ และต้นไม้ที่หักโค่นได้อย่างสมจริง ซึ่งในฉากภัยพิบัติดังกล่าวมีการใช้ทั้งเครื่องเป่าลมและเก้าอี้โยกให้แผ่นดินไหว และมีการใช้เทคนิคจุดควีนในกล้องคว่ำแล้วถ่ายทำผ่านฟิลเตอร์สีของเลนส์กล้องร่วมกับเทคนิคการวาดวิซวลเอฟเฟกต์เพื่อสร้างภาพเป็นท้องฟ้าที่กำลังแปรปรวน (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

**กาگی (2523)** กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนาจ กลัสสนิมิ) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2523 (ค.ศ. 1980)

*กาگی* เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในการสร้างฉากอภินิหารของเหล่าเทพและเทวดา เช่น ฉากการบินของพญาครุฑเหนือดาวโลกและท้องฟ้าซึ่งใช้เทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์ ฉากการต่อสู้ด้วยการปล่อยลำแสงซึ่งใช้เทคนิคการวาดวิซวลเอฟเฟกต์ ฉากการवलดาบพลังแสงซึ่งคล้ายกับเทคนิคไลท์เซเบอร์ (lightsaber) ในภาพยนตร์ชุด *Star Wars* และมีฉากที่ตัวละครย่อร่างกายให้เล็กลง ซึ่งถ่ายทำโดยการถ่ายภาพทีละช็อตแล้วนำมาซ้อนภาพด้วยเครื่องพิมพ์ออปติคัล (optical printer) (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

**พระรถ เมรี นางสิบสอง (2524)** กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนาจ กลัสนิมิ) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981)

*พระรถ เมรี นางสิบสอง* เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ สร้างจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง *นางสิบสอง* เหมือนเรื่อง *พระรถ-เมรี* (2508) ภาพยนตร์มีฉากสำคัญคือฉากที่นางยักษ์ออกอาละวาด มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลายรูปแบบร่วมกัน ทั้งโมเดลขนาดเล็ก การวาดต่อเติมฉาก การวาดวิช่วลเอฟเฟกต์ และการซ้อนภาพนางยักษ์เข้าไปในฉาก ซึ่งคุณสมโพธิใช้เทคนิคที่เรียกว่าการพิมพ์ซ้อนบลู-แบล็ก (blue-black) ซึ่งในฉากดังกล่าวต้องตั้งกล้องนิ่งถึงจะสามารถทำเทคนิคได้ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

**พระเจ้าเสือ พันท้ายนรสิงห์ (2525)** กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนาจ กลัสนิมิ) ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2525 (ค.ศ. 1982)

*พระเจ้าเสือ พันท้ายนรสิงห์* สร้างจากเรื่องราวของพันท้ายนรสิงห์ในพระราชพงศาวดารกรุงศรีอยุธยา ภาพยนตร์มีฉากช้างเผือกหน้ากับเสือ ถ่ายทำโดยใช้หุ่นช้างร่วมฉากกับเสือจริง มีฉากประหารชีวิตพันท้ายนรสิงห์ด้วยการฟันศีรษะ ถ่ายทำโดยใช้วิธีการตัดภาพร่วมกับหุ่นคน และในช่วงท้ายของเรื่องมีฉากการสู้รบระหว่างขบวนเรือพระที่นั่งของสมเด็จพระสรรเพชญ์ที่ 8 (พระเจ้าเสือ) และกลุ่มกบฏ โดยใช้อาวุธปืนยาวและปืนใหญ่ยิงใส่กัน ซึ่งมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพรูปแบบระเบิดมากมาย (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

**ศึกกุ่มภรรยา (2527)** กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต (อำนาจ กลัสนิมิ), เสรี หวังในธรรม และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2527 (ค.ศ. 1984)

*ศึกกุ่มภรรยา* สร้างจากวรรณคดีเรื่อง *รามเกียรติ์* โดยงานสร้างและการแต่งกายคล้ายกับการแสดงโขน มีการนำเสนอฉากแฟนตาซีซึ่งใช้เทคนิคภาพพิเศษ เช่น ฉากหนุมานเหาะขึ้นไปหยุดรถพระอาทิตย์และฉากหนุมานเก็บต้นสังกรณีตรีชวา ซึ่งซื้อตส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการตัดภาพและซ้อนภาพ และบางซื้อตมีการใช้เทคนิคย้อนภาพกลับไปมา (rewind) (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

**กึ่งก่ากาลัยสิทธิ์ (2528)** กำกับภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2528 (ค.ศ. 1985)

**กึ่งก่ากาลัยสิทธิ์** เป็นภาพยนตร์ตลกเกี่ยวกับกึ่งก่าตัวเท่าคนออกผจญภัยในโลกมนุษย์เพื่อตามหาแก้วมณีที่ถูกลักขโมยไป ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่สามารถถ่ายทำได้ผ่านกล้อง เช่น ชุดหุ่นยางสัตว์ประหลาดชนิดต่าง ๆ และเทคนิคการหยุดกล้องในฉากเล่นซ่อนหาซึ่งได้แนวคิดจากเกมทูปตัวตุ่นของญี่ปุ่น (Whac-A-Mole) (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

**กึ่งก่ากาลัยสิทธิ์** เป็นภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายของ ไชโยภาพยนตร์ และเป็นภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายที่กำกับโดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย โดยเหตุที่เป็นภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายเนื่องจากคุณสมโพธิเห็นว่าความนิยมของสื่อวีดีโอเทป หรือ วีเอชเอส (Video Home System; VHS) ทำให้มีการเผยแพร่ภาพยนตร์โดยไม่ได้รับอนุญาต อีกทั้งสื่อโทรทัศน์มีบทบาทมากขึ้นในประเทศไทย ทำให้ภาพยนตร์ที่ออกฉายในโรงเสี่ยงต่อการขาดทุน จึงตัดสินใจยุติการสร้างภาพยนตร์ (แมงกะโปน, 2551) โดยหลังจากนั้นหลายสิบปี ใน พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007) ไชโยภาพยนตร์ ได้กลับมาสร้างโครงการละครโทรทัศน์เรื่อง *โปรเจกต์อูลตราแมน (Project Ultraman)* ซึ่งเป็นโครงการที่ร่วมทุนสร้างโดยหลายบริษัทในประเทศไทยและจีน แต่ทว่าไม่สามารถออกฉายได้เนื่องจากข้อพิพาทลิขสิทธิ์ จึงต้องยุติโครงการหลังจากถ่ายทำไปได้ครึ่งเดียว (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

แม้ว่าจะไม่ได้สร้างภาพยนตร์แล้ว คุณสมโพธิยังคงออกบรรยายและให้สัมภาษณ์ถึงประสบการณ์และการทำงานด้านเทคนิคภาพพิเศษของตนเองแก่สาธารณชนในสื่อสิ่งพิมพ์ รายการโทรทัศน์ รายการข่าว และสารคดีต่าง ๆ มากมาย ก่อนที่คุณสมโพธิจะเสียชีวิตในช่วงกลางดึกของวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2564 (ค.ศ. 2021) ด้วยวัย 80 ปี (หอภาพยนตร์, 2564)

ผลงานภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย และบริษัท ไชโยภาพยนตร์ มีอิทธิพลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างมาก เป็นการบุกเบิกอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยอย่างเป็นทางการ อีกทั้งเป็นแรงบันดาลใจแก่ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยมากมาย ด้วยเหตุนี้คุณสมโพธิจึงได้รับฉายาว่าเป็น “เจ้าพ่อแห่งสเปเชียลเอฟเฟกต์เมืองไทย” (พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู, 2557) และสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ได้มอบรางวัลเชิดชูเกียรติผู้กำกับภาพยนตร์ผู้มีคุณูปการต่อวงการภาพยนตร์ไทย (Lifetime Achievement Award) ให้แก่คุณสมโพธิ ในงานประกาศผลรางวัลสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ครั้งที่ 7 (พ.ศ. 2560/ค.ศ. 2017) (สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย, 2560)

### ภาพยนตร์สยองขวัญชุด *กระสือ*

นอกจากภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* แล้ว ภาพยนตร์ชุดแนวสยองขวัญอีกชุดหนึ่งที่มีความนิยมคือ ภาพยนตร์ชุด *กระสือ (2516-ปัจจุบัน)* มีที่มาจากเรื่องเล่าของผีที่เข้าสิงในผู้หญิง ในเวลากลางคืนจะออกหากินโดยถอดหัวลอยออกมาจากร่างพร้อมเครื่องใน จะเห็นหัวใจเปล่งแสงสีแดงหรือสีเขียว (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556ก) รูปลักษณ์ของผีกระสือในภาพยนตร์อ้างอิงจากนิยายภาพเรื่อง *กระสือสาว (2511)* โดย ทวี วิษณุกร ซึ่งด้วยลักษณะของผีกระสือที่ลอยได้พร้อมทั้งเห็นเครื่องในซึ่งเปล่งแสง การใช้เทคนิคภาพพิเศษจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างภาพผีกระสือให้มีความสมจริง ทำให้ภาพยนตร์ชุด *กระสือ* มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากกว่าภาพยนตร์ผีไทยเรื่องอื่น ๆ ในยุคที่ผ่านมา โดยมีการนำเรื่องราวของผีกระสือมาสร้างเป็นละครโทรทัศน์สี่เรื่อง (2520-2561) และมีการสร้างเป็นภาพยนตร์ไม่น้อยกว่าแปดเรื่อง (2516-2562) (The Standard Culture, 2562) ดังต่อไปนี้

- *กระสือสาว (2516)* กำกับภาพยนตร์โดย ส. เนาวราช (สนิท โกศธรถ) สร้างโดย บริษัท ศรีสยามโปรดักชั่นจำกัด ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2516 (ค.ศ. 1973)
- *กระสือกัดปอบ (2533)* กำกับภาพยนตร์โดย พลาวุฒิ สร้างโดย NK เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2533 (ค.ศ. 1990)
- *ตำนานกระสือ (2545)* กำกับภาพยนตร์โดย บิณฑ์ บันลือฤทธิ์ สร้างโดย ทวิน พิคเจอร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 15 พฤศจิกายน พ.ศ. 2545 (ค.ศ. 2002)
- *กระสือวาเลนไทน์ (2549)* กำกับภาพยนตร์โดย ยุทธเลิศ สิปปภาค สร้างโดย มหากร ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549 (ค.ศ. 2006)
- *กระสือฟัดปอบ (2552)* กำกับภาพยนตร์โดย นະติ พันธุ์มณี สร้างโดย ห้า สี สาม สอง แอ็คชั่น ฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009)
- *กระสือครึ่งคน (2559)* กำกับภาพยนตร์โดย บิณฑ์ บันลือฤทธิ์ สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล และ บิณฑ์ บุม บิสซิเนส ออกฉายครั้งแรกวันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2559 (ค.ศ. 2016)
- *แสงกระสือ (2562)* กำกับภาพยนตร์โดย สิทธิศิริ มงคลศิริ สร้างโดย ทรานส์ฟอร์มเมชั่น ฟิล์ม, เอ็ม พิคเจอร์ส, ซีเจ เมเจอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ และ นอร์ธ สตาร์ สตูดิโอ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 14 มีนาคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019)
- *กระสือสยาม (2562)* กำกับภาพยนตร์โดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว สร้างโดย บีเอ็นเคโพรตีเอต ฟิล์ม และ บาแรมยู ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019)

ในภาพยนตร์กระสือเรื่องแรก *กระสือสาว (2516)* ใช้เทคนิคการซ้อนภาพในการสร้างภาพผีกระสือ ซึ่งแม้ว่าการเคลื่อนไหวของผีกระสือจะดูไม่เป็นธรรมชาติหรือสมจริงมากนัก แต่ก็ได้สร้างภาพจำของผีกระสือแก่ผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทย และเป็นแบบฉบับของภาพยนตร์ผีกระสือมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งภายหลังจาก *ตำนานกระสือ (2545)* เป็นต้นมา เริ่มมีการใช้ CGI ในการสร้างภาพผีกระสือ ซึ่งมีความสมจริงมากขึ้นตามพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จนกระทั่งเรื่อง *แสงกระสือ (2562)* ได้เป็นภาพยนตร์ในชุด *กระสือ* เรื่องแรกที่ได้เข้าชิงและรับรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

ภาพยนตร์ไทยนิยมนำเสนอผีกระสือคู่กับผีกระหัง ซึ่งเป็นผีที่เข้าสิงในผู้ชายที่ฝึกวิชาอาคมแก่กล้า สามารถบินได้โดยใช้กระดั่งแทนปีก (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) ทำให้ผีกระหังเป็นผีที่จำเป็นต้องใช้เทคนิคภาพพิเศษในการถ่ายทำเช่นเดียวกัน โดยผีกระหังเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง *กะหัง (2534)* และได้ปรากฏตัวในภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ เช่น *แดกรักคู่ล่าตอก (2522)*

### ภาพยนตร์จากนวนิยายเรื่อง *คู่กรรม*

ในช่วงเวลาที่ผ่านมา มีการออกฉายภาพยนตร์รักหลายเรื่อง ซึ่งมีเหตุการณ์ฉากหลังเป็นอุปสรรคขัดขวางความรัก ไม่ว่าจะเป็น สงคราม การต่อสู้ และภัยธรรมชาติ แต่ไม่มีภาพยนตร์รักของไทยเรื่องใดที่ได้รับความนิยมไปมากกว่า *ภาพยนตร์ชุด คู่กรรม (2516-ปัจจุบัน)* สร้างจากนวนิยายโศกนาฏกรรมที่มีชื่อเสียงของ ทมยันตี เรื่อง *คู่กรรม (2512)* เล่าเหตุการณ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองเมื่อกองทัพญี่ปุ่นบุกยึดครองประเทศสยาม มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ โกโบริ ทหารญี่ปุ่น ซึ่งตกหลุมรักกับ อังศุมาลิน หญิงชาวไทย และมีภาคต่อในชื่อ *คู่กรรม 2 (2534)* เล่าเรื่องราวของ กลินท์ หรือ โยอิ จิ ซึ่งเป็นลูกชายของโกโบริและอังศุมาลิน

นวนิยาย *คู่กรรม* ได้รับการดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ครั้งแรก (2513-2556) และดัดแปลงเป็นภาพยนตร์สี่ครั้ง (2516-2556) รวมถึงนวนิยาย *คู่กรรม 2* ซึ่งถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ใน พ.ศ. 2539 (ค.ศ. 1996) และละครโทรทัศน์ใน พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) นอกจากนี้ยังมีการดัดแปลงเป็นละครเวที *คู่กรรม เดอะมิวสิคัล* ทำการแสดงครั้งแรกใน พ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003) โดยทุกภาคมีเนื้อเรื่องใกล้เคียงกันและมีเสียงตอบรับที่ดีอย่างมาก ซึ่ง *คู่กรรม* ฉบับละครโทรทัศน์ พ.ศ. 2533 (ค.ศ. 1990) เป็นละครโทรทัศน์ไทยที่มีเรตติ้งสูงสุดตลอดกาลจนถึงปัจจุบัน (ปริทัศน์ นัยนะแพทย์, 2560) โดยภาพยนตร์ชุด *คู่กรรม* มีฉบับต่าง ๆ ดังนี้

- *คู่มือ* (2516) กำกับภาพยนตร์โดย สมวงศ์ ทิมบุญธรรม, พร ไพโรจน์ และ มิสเตอร์ ดิง สร้างโดย จิรบันเทิงฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2516 (ค.ศ. 1973)
- *คู่มือ* (2531) กำกับภาพยนตร์โดย รุจน์ รมณภพ สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 12 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2531 (ค.ศ. 1988)
- *คู่มือ* (2538) กำกับภาพยนตร์โดย ยุทธนา มุกดาสนิท, พันธุ์ธัมม์ ทองสังข์ และ นิพนธ์ ผิวเณร สร้างโดย แกรมมีภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2538 (ค.ศ. 1995)
- *คู่มือ 2* (2539) กำกับภาพยนตร์โดย บรรจง โกศลวัฒน์ สร้างโดย เอ็นเค เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 27 กันยายน พ.ศ. 2539 (ค.ศ. 1996)
- *คู่มือ* (2556) กำกับภาพยนตร์โดย กิตติกร เลียวศิริกุล สร้างโดย เอ็ม เทอร์ดีโนซ์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 เมษายน พ.ศ. 2556 (ค.ศ. 2013)

**คู่มือ (2516)** มีฉากสำคัญคือฉากเปิดเรื่องซึ่งเครื่องบินรบญี่ปุ่นได้ทิ้งระเบิดโจมตีฐานทัพเรือสหรัฐอเมริกาที่เพิร์ล ฮาร์เบอร์ (Pearl Harbor) ในภาพยนตร์มีการใช้ภาพจากสงครามจริงร่วมกับฉากที่ถ่ายทำเพิ่มเติม และมีการใช้เอฟเฟกต์ระเบิดมากมายในการถ่ายทำ บางข้อดีเป็นโมเดลขนาดเล็กของอาคารฐานทัพต่าง ๆ ที่ถูกทิ้งระเบิด รวมทั้งมีการใส่วิช่วลเอฟเฟกต์กระสุนส่องวิถีจากเรือรบอเมริกันทำให้การยิงปะทะกับกองทัพอากาศญี่ปุ่นดูอลังการมากยิ่งขึ้น ซึ่งบางข้อดีของฝูงบินกองทัพญี่ปุ่นในตอนต้นเรื่องถูกใช้ซ้ำในตอนท้ายของเรื่องเพื่อแทนภาพฝูงบินกองทัพสัมพันธมิตรที่ทิ้งระเบิดใส่สถานีรถไฟบางกอกน้อย

สำหรับภาพยนตร์อีกสามฉบับ พ.ศ. 2531, 2538 และ 2556 รวมถึงภาพยนตร์เรื่อง *คู่มือ 2* มีการนำเสนอฉากเครื่องบินทิ้งระเบิดใส่สถานีรถไฟบางกอกน้อยเช่นเดียวกัน โดยสำหรับ *คู่มือ* ฉบับ พ.ศ. 2531 และ *คู่มือ 2* มีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพประเภทระเบิดเหมือนกับฉบับ พ.ศ. 2516 แต่มีความอลังการมากขึ้นกว่าเดิม ส่วนฉบับ พ.ศ. 2538 มีการใช้ภาพจากสงครามจริงมาประกอบภาพยนตร์เป็นหลัก จนมาถึงฉบับ พ.ศ. 2556 นอกจากจะมีเอฟเฟกต์กายภาพแบบดั้งเดิมแล้ว ยังมีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์และการซ้อนภาพโครมาคีย์ในหลายฉากเพื่อให้มีความอลังการมากขึ้น เช่น ฉากที่โกโบริโดนแรงระเบิด มีการถ่ายทำซ้อนภาพโครมาคีย์ร่วมกับระเบิดประกอบฉากที่แต่งเติมด้วยวิช่วลเอฟเฟกต์ และมีการทำให้ภาพช้าลงหรือที่เรียกว่าสโลว์โมชั่น (slow motion)

ภาพยนตร์ในชุด *คู่มือ* ที่ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี สาขาออกแบบและสร้างฉากยอดเยี่ยม และได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ได้แก่



- *คู่กรรม* (2516) ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2517/ค.ศ. 1974) สาขา ออกแบบและสร้างฉากยอดเยี่ยม มอบให้แก่ จีรวรรณ กัมปนาทแสนยากร (หนึ่งเดียว, 2549, น. 126)
- *คู่กรรม* (2531) ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 12 (พ.ศ. 2531/ค.ศ. 1988) สาขา ออกแบบและสร้างฉากยอดเยี่ยม มอบให้แก่ วีรพงษ์ ธาราศิลป์ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)
- *คู่กรรม* (2556) ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 23 (พ.ศ. 2557/ค.ศ. 2014) สาขา เทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (ทศพร กลิ่นหอม, 2557)

### ผลงานภาพยนตร์แอ็กชันโดย ฉลอง ภัคดีวิจิตร

นอกจาก หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย แล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในการใช้เทคนิคภาพพิเศษอีกท่านหนึ่งคือ **ฉลอง ภัคดีวิจิตร** (บุญฉลอง ภัคดีวิจิตร) หรือนิยมเรียกในวงการสื่อมวลชนว่า อาหลอง โดยคุณฉลองเริ่มกำกับภาพยนตร์ครั้งแรกในผลงานภาพยนตร์ชุด *อินทรีแดง* เรื่อง *จ้าวอินทรี* (2511) ใช้ชื่อนามแฝงว่า ดรธรณี

คุณฉลองได้กำกับภาพยนตร์แอ็กชันมากมาย และได้สร้างชื่อเสียงโด่งดังอย่างมากจากผลงานกำกับภาพยนตร์แอ็กชันเรื่อง *ทอง* (2516) สร้างโดย บางกอกการภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 22 ธันวาคม พ.ศ. 2516 (ค.ศ.1973) ภาพยนตร์มีฉากการยิงต่อสู้และฉากไล่ล่าที่ยิ่งใหญ่ทั้งทางบกไปจนถึงทางอากาศ และมีฉากการกระโดดร่มจากเครื่องบินในเวลากลางคืน ซึ่งคุณฉลองมีความตั้งใจต้องการส่งออกภาพยนตร์ไปฉายในต่างประเทศ จึงได้เชิญ เกร็ก มอร์ริส (Greg Morris) นักแสดงหลักจากซีรีส์เรื่อง *Mission: Impossible* (1966) มาร่วมแสดง ซึ่งได้ผลตอบที่ดีอย่างมากทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ (MGR Online, 2557ง)

การนำเสนอภาพยนตร์แอ็กชันของคุณฉลองมีความยิ่งใหญ่และอลังการมากกว่าภาพยนตร์แอ็กชันในยุคก่อน ๆ โดยมีฉากการไล่ล่าที่อลังการนอกเขตตัวเมือง มีการต่อสู้ประจัญบานด้วยอาวุธปืนซึ่งเป็นแบบลค์กัน และมีการใช้เอฟเฟกต์ระเบิดมากมายในการถ่ายทำฉากการยิงต่อสู้ ทำให้ภาพยนตร์ของคุณฉลองได้รับสโลแกนว่าเป็นภาพยนตร์แนว “ระเบิดภูเขา เผากระท่อม” ซึ่งจริง ๆ แล้วภาพยนตร์ของคุณฉลองไม่มีฉากระเบิดภูเขาหรือเผากระท่อมแต่อย่างใด มีแต่ฉากระเบิดเฮลิคอปเตอร์เท่านั้น (ไทยรัฐออนไลน์, 2554; Daradaily, 2562)

ตั้งแต่ พ.ศ. 2541 (ค.ศ. 1998) เป็นต้นมา คุณฉลองได้เปลี่ยนจากงานด้านภาพยนตร์ไปทำงานอำนวยการสร้างและกำกับละครโทรทัศน์เป็นหลัก เริ่มจากเรื่อง *ระย้า* (2541) และเรื่องที่มีชื่อเสียงมากคือ *อังกอร์* (2543) ซึ่งยังคงแนวคิด “ระเบิดภูเขา เผากระท่อม” ไว้เช่นเดิม โดยคุณฉลองให้ความสำคัญกับความสมจริงของเทคนิคภาพพิเศษเป็นหลักและใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์ในการถ่ายทำเท่าที่เป็นไปได้ และจะเลือกใช้วีซวลเอฟเฟกต์เฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น และคุณภาพของวีซวลเอฟเฟกต์ที่ออกมาต้องสมจริงที่สุดเช่นกัน ความสำเร็จจากการกำกับภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวแอ็กชัน ทำให้คุณฉลองได้รับฉายาว่าเป็น “เจ้าพ่อหนังแอ็กชัน” (ไทยรัฐออนไลน์, 2554; MGR Online, 2557ง)

### การกลับมาของงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง

ภายหลังจากงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 8 (พ.ศ. 2509/ค.ศ. 1966) การมอบรางวัลภาพยนตร์ในประเทศไทยได้เว้นว่างหายไปจนกระทั่ง สมาคมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย ได้นำรางวัลตุ๊กตาทองมาจัดงานใหม่อีกครั้งโดยเริ่มต้นนับครั้งที่จัดงานใหม่ในชื่อ **รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี** หรือเรียกโดยย่อว่า **รางวัลพระสุรัสวดี** จัดงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 วันที่ 29 ธันวาคม พ.ศ. 2517 (ค.ศ. 1974) แต่ในงานครั้งที่ 1 ยังไม่มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษ จนกระทั่งงานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2520/ค.ศ. 1977) จึงมีการมอบรางวัลในชื่อ รางวัลตุ๊กตาเงิน รางวัลพิเศษ การทำเทคนิคพิเศษ มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *ลูกเจ้าพระยา* (2520) (หนึ่งเดียว, 2549, น. 148)

**ลูกเจ้าพระยา (2520)** กำกับภาพยนตร์โดย ชรินทร์ นันทนาคร สร้างโดย นันทนาคร ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2520 (ค.ศ. 1977)

*ลูกเจ้าพระยา* เป็นภาพยนตร์ไทยไม่กี่เรื่องที่ออกฉายในระบบฟิล์ม 70 มม. ซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าและภาพคมชัดกว่าฟิล์ม 35 มม. อย่างมาก<sup>44</sup> ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษนำเสนอฉากท้องฟ้าเปล่งแสงเปลี่ยนสีเป็นสีเลือด มีฉากพายุโหมกระหน่ำซึ่งเรียกว่า ลมแดง รวมทั้งมีฉากเหมือนถล่มและน้ำทะเลกลักรไหลบ่าเข้าไปในเหมือง ซึ่งบางฉากถ่ายทำโดยใช้น้ำและระเบิดจริง ในขณะที่บางฉากถ่ายทำโดยใช้โมเดลขนาดเล็กร่วมกับการซ้อนภาพนักแสดงเข้าไปในฉาก (ไทยบันเทิง, 2564ค)

<sup>44</sup> ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ออกฉายในระบบฟิล์ม 70 มม. คือเรื่อง *นี้หรือชีวิต* (2516)

ภายหลังจากงานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 3 ก็ไม่มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษใด ๆ อีกเลยเป็นเวลา 13 ปี แล้วจึงมีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษอีกครั้งในงานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 15 (พ.ศ. 2534/ค.ศ. 1991) (มูลนิธิหนังไทย, 2549) ทั้งนี้ คาดว่าเนื่องจากเทคนิคภาพพิเศษยังถือว่าเป็นสาขารางวัลพิเศษ ไม่ใช่สาขารางวัลถาวร และรางวัลพระสุรัสวดีมีการเปลี่ยนแปลงสาขารางวัลพิเศษทุกปี ร่วมกับภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษยังมีจำนวนน้อยอยู่ จึงทำให้ในช่วง 13 ปีนี้ไม่มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษใด ๆ

### ผลงานภาพยนตร์ชุด *แม่นาคพระโขนง* โดย เสน่ห์ โกมารชุน

หลังจากชื่อเสียงโด่งดังของ *แม่นาคพระโขนง* (2502) ได้มีการสร้างภาพยนตร์แม่นาคอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีการนำเสนอที่หลากหลาย รวมไปถึงฉบับที่แม่นาคเป็นชาวต่างชาติ เช่น *แม่นาคอเมริกา* (2518) จนกระทั่ง พ.ศ. 2521 (ค.ศ. 1978) เสน่ห์ โกมารชุน ผู้อำนวยการสร้างของ *แม่นาคพระโขนง* (2502) ได้กลับมาสร้างภาพยนตร์แม่นาคอีกครั้งและกำกับภาพยนตร์ด้วยตนเอง โดยออกฉายภาพยนตร์แม่นาคสองภาคในปีเดียวกัน ได้แก่ *แม่นาคพระโขนง* (2521) และ *วิญญาณรักแม่นาคพระโขนง* (2521) ทั้งสองเรื่องนำเสนอโดย สมบัติ เมทะนี เป็นนายมาก และ ปรีญา รุ่งเรือง เป็นนางนาถ (ศิลปวัฒนธรรม, 2563)

*แม่นาคพระโขนง* (2521) กำกับภาพยนตร์โดย เสนีย์ เป้าประดิษฐ์ (เสน่ห์ โกมารชุน) สร้างโดย 77 โกมารชุนภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 28 มกราคม พ.ศ. 2521

*แม่นาคพระโขนง* (2521) มีการนำเสนอฉากและเนื้อเรื่องคล้ายกับ *แม่นาคพระโขนง* (2502) เช่น ฉากแม่นาคยึดแขนหยิบมะนาวและฉากแม่นาคถูกเสกกล่องหม้อหมอผี แต่เทคนิคภาพพิเศษในภาค พ.ศ. 2521 นี้ มีการใช้วีวีแอลเอฟเฟกต์มาแทนที่เทคนิคในกล้องที่ใช้ในภาพยนตร์แม่นาคภาคเดิม เทคนิคการซ้อนภาพทำให้การแสดงพลังของแม่นาคมีความสมจริงมากขึ้น เช่น การหายตัว เดินทะเลคู่ ประตู และฉากแม่นาคถูกเสกกล่องหม้อหมอผี

*วิญญาณรักแม่นาคพระโขนง* (2521)<sup>45</sup> กำกับภาพยนตร์โดย แดง (เสนีย์) โกมารชุน (เสน่ห์ โกมารชุน) สร้างโดย ศิษย์เสน่ห์ศิลป์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2521

<sup>45</sup> ในภาพยนตร์ขึ้นชื่อเรื่องว่า *แม่นาคพระโขนง*

วิญญานรักแม่นาคพระโขนง มีเนื้อเรื่องต่อเนื่องจาก *แม่นาคพระโขนง* (2521) แต่แนวภาพยนตร์เน้นความตลกมากขึ้นจากภาคก่อน และมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใหม่ เช่น การใช้โมเดลขนาดเล็กในฉากที่แม่นาคออกอาละวาดทำลายบ้านของชาวบ้าน

หนึ่งในฉากสำคัญที่แม้จะเป็นเทคนิคภาพพิเศษแบบง่าย ๆ แต่เป็นที่นิยมมาจนถึงปัจจุบัน คือ ฉากที่ชาวบ้านหนีแม่นาคโดยมุดลงโถง (ตุ่ม) ซึ่งใช้เทคนิคการหยุดกล้อง ทำให้โถงใบเดียวดูเหมือนสามารถจุคนจำนวนมากได้ เทคนิคนี้ต่อมาเป็นที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ชุด *บ้านผีปอบ* (2532-ปัจจุบัน) ซึ่งเริ่มใช้เทคนิคนี้ตั้งแต่ภาค *บ้านผีปอบ 2* (2533) มาจนถึงภาค *บ้านผีปอบ 2008* (2551) ส่วนในภาค *บ้านผีปอบ Reformation* (2554) ชาวบ้านพยายามหนีลงโถง แต่ถูกผีปอบจับได้เสียก่อน

### ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย

นับตั้งแต่ ปยุต เงากระจ่าง ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง *เหตุมหัศจรรย์* (2498) ก็ไม่มีนักวาดการ์ตูนหรือบริษัทใดที่สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวออกมา จนกระทั่งคุณปยุตได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *สุตสาคร* (2522) กำกับภาพยนตร์และออกแบบงานสร้างโดยคุณปยุตเอง ออกฉายครั้งแรกวันที่ 13 เมษายน พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979)

*สุตสาคร* เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวที่สร้างด้วยวิธีแบบดั้งเดิม (traditional/cel animation) เรื่องแรกและเรื่องเดียวของประเทศไทย (เจมพัทธ์ พิชริวิชัย, 2560, น. 94-97) เล่าเรื่องราวของ สุตสาคร จากวรรณกรรมเรื่อง *พระอภัยมณี* (2413) ซึ่งแสดงถึงขนบและค่านิยมในนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทยที่ถูกถ่ายทอดจากภาพยนตร์คนแสดงไปสู่รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในเบื้องหลังการสร้าง *สุตสาคร* คุณปยุตได้ศึกษาดูงานการสร้างแอนิเมชันที่ประเทศญี่ปุ่น และได้รู้จักกับอุปกรณ์ที่เรียกว่า แท่นถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ฟิล์ม 35 มม. ระบบโซลานเพื่อถ่ายภาพการ์ตูนที่วางไว้บนแท่นที่เสถียรภาพ ตัวแท่นสามารถปรับระยะภาพพื้นหลังเพื่อสร้างมิติให้แก่ภาพได้ และเมื่อนำฟิล์มทั้งหมดที่ถ่ายภาพการ์ตูนไว้มาเข้าเครื่องฉายจึงเกิดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยคุณปยุตได้ออกแบบและผลิตแท่นถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนด้วยตนเอง เนื่องจากการสั่งซื้อเครื่องจากต่างประเทศมีราคาสูง (โตม สุวงศ์, 2557)

จากการทำงานสร้าง *สุตสาคร* อย่างหนักเป็นเวลาสองปี ส่งผลให้ดวงตาข้างซ้ายของคุณปยุตมีอาการจอประสาทตาเสื่อม (บางแหล่งข้อมูลระบุว่า เป็นโรคต้อหิน) แต่คุณปยุตยังได้สร้างผลงานแอนิเมชันสั้นอีกหนึ่งเรื่องชื่อ *ชัยชนะของสาวน้อย* (2535) ซึ่งเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง

สุดท้ายก่อนที่คุณปยุตจะเสียชีวิตในวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2553 (ค.ศ. 2010) ด้วยวัย 81 ปี (เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์, 2560, น. 26; โคม สุขวงศ์, 2557)

จากผลงานและคุณค่าที่ ปยุต เเงกกระจ่าง ได้มอบให้แก่อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย ทำให้มูลนิธิหนังไทยได้มีการมอบรางวัล “ปยุต เเงกกระจ่าง” ให้แก่ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นยอดเยี่ยมในงานเทศกาลภาพยนตร์สั้นประจำปี (Thai Short Film & Video Festival) เพื่อเป็นการเชิดชูเกียรติแก่คุณปยุต ตั้งแต่ พ.ศ. 2541 (ค.ศ. 1998) เป็นต้นมา (The MATTER, 2560) และภาพยนตร์เรื่อง *สุดสาคร* ได้เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2554/ค.ศ. 2011) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่ได้รับการขึ้นทะเบียน (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 84–86)

เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันใช้ทุนสร้างสูงมากและใช้ระยะเวลาการสร้างที่ยาวนาน ภายหลังจาก *สุดสาคร* ออกฉาย จึงไม่มีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวในประเทศไทยอีกเป็นเวลามากกว่า 20 ปี ในช่วงระหว่างนั้น บริษัทภาพยนตร์ไทยใช้วิธีการนำเข้าภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศสหรัฐอเมริกาหรือญี่ปุ่นซึ่งคุ้มค่าต่อการลงทุนมากกว่า (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 77)

### งานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ

ใน พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979) สมาคมผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทย ร่วมกับสมาคมอื่น ๆ ด้านสื่อบันเทิงและการสื่อสาร ได้จัดให้มีรางวัลภาพยนตร์ไทยอีกรางวัลหนึ่ง ชื่อว่า **รางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ** ซึ่งรางวัลเป็นสัญลักษณ์หัวเรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์ จัดงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ในวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2522 แต่อย่างไรก็ยังไม่มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษ โดยตลอดการจัดงานเจ็ดครั้ง (พ.ศ. 2522–2531/ค.ศ. 1979–1988) มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษเพียงครั้งเดียวเท่านั้น ในงานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ ครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2525/ค.ศ. 1982) เป็นรางวัลพิเศษ สุพรรณหงส์เงิน สาขากำกับเทคนิคพิเศษ มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *เงินปากผี* (2524) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกและเรื่องเดียวที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ สาขากำกับเทคนิคพิเศษ (หนึ่งเดียว, 2549, น. 171–174)

**เงินปากผี (2524)** กำกับภาพยนตร์โดย ชนะ คราประยูร สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981)

*เงินปากผี* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ นำเสนอเรื่องราววิญญานของผีเลี้ยงที่ตามอาฆาตแค้นคนที่นำเงินปากผีของตนเองไป ภาพยนตร์นำเสนอเทคนิคภาพวิญญานที่มีความสามารถในการหายตัว ทะลุกำแพง และสิงร่างคนได้ ซึ่งใช้เทคนิคการซ้อนภาพในการถ่ายทำ

นอกจากเรื่อง *เงินปากผี* มีภาพยนตร์ของบริษัท ไชโยภาพยนตร์ ที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ สาขาออกแบบและสร้างฉากยอดเยี่ยม ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *จระเข้* (2522/2523) ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2522/ค.ศ. 1979) และ *ไกรทอง* (2523) ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ ครั้งที่ 2 (พ.ศ. 2524/ค.ศ. 1981) โดยทั้งสองเรื่องมอบรางวัลให้แก่ ชูรัตน์ แสงเดือนฉาย (หนึ่งเดียว, 2549, น. 172–173)

งานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ ครั้งที่ 7 (พ.ศ. 2531/ค.ศ. 1988) เป็นงานสุพรรณหงส์ทองคำครั้งสุดท้าย ก่อนที่จะมีการรื้อฟื้นใหม่ใน พ.ศ. 2535 (ค.ศ. 1992) ในชื่อ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ (รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์) (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, ม.ป.ป.)

### ภาพยนตร์นวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง *นักเลงคอมพิวเตอร์*

**นักเลงคอมพิวเตอร์ (2525)** กำกับภาพยนตร์โดย สมบัติ เมทะนี สร้างโดย พี.ดี.โปรโมชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2525 (ค.ศ. 1982)

*นักเลงคอมพิวเตอร์* เป็นภาพยนตร์ไซไฟที่นำเสนอหุ่นยนต์ชื่อ K3 โดยทีมผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการใช้หุ่นยนต์ขนาดเท่าคนจริงซึ่งสามารถเดินได้ด้วยตนเองเพื่อเข้าฉากภาพยนตร์ ที่ทีมงานจึงติดต่อบริษัท ฮิรุมะ โมเดล คราฟต์ (Hiruma Model Craft) ซึ่งเป็นบริษัทสเปเชียลเอฟเฟกต์ในประเทศญี่ปุ่น ให้สร้างหุ่นยนต์ K3 ขึ้นมาโดยใช้ทุนสร้างมากถึง 1,200,000 บาท แต่ทว่าสุดท้ายแล้ว ฮิรุมะ โมเดล คราฟต์ ไม่สามารถสร้างหุ่นยนต์ที่สามารถเดินได้ด้วยตนเอง จึงทำการแก้ไขโดยสร้างหุ่นยนต์ที่ขยับแขนได้แต่ต้องยืนอยู่บนฐานล้อ และสร้างชุดแยกสำหรับให้นักแสดงสวมใส่ แต่ภาพยนตร์ยังคงโฆษณาว่ามีการใช้หุ่นยนต์จริงตลอดทั้งเรื่อง ในขณะเดียวกัน แต่เดิมภาพยนตร์มีหลายฉากที่ใช้วีลเอฟเฟกต์เพื่อแสดงความสามารถของหุ่นยนต์ เช่น การลอยในอวกาศและปล่อยลำแสงจากมือ แต่คาดว่าถูกตัดออกเนื่องจากไม่ได้ผลลัพธ์ของภาพตามที่ต้องการ (แมงกะโปน, 2559)

นอกจากนี้ *นักเลงคอมพิวเตอร์* เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก ๆ ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) ในการสร้างภาพโต้ตอบเปิดเรื่อง ซึ่งออกแบบโดย สง่า เจนจรัสสกุล จากบริษัท สยามพัฒนาฟิล์ม (แมงกะโปน, 2559) เป็นภาพลวดลายกราฟิกส์สองมิติซึ่งเผยตามเข็มนาฬิกา (clock wipe) และขึ้นรายชื่อนักแสดงและทีมผู้สร้างภาพยนตร์ในลักษณะคล้ายการพิมพ์ในคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เทคโนโลยี CGI ยังอยู่ในช่วงทดลองและยังไม่เป็นที่นิยมในต่างประเทศ ดังนั้นการใช้ CGI เพื่อสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ในฉากภาพยนตร์จึงยังไม่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย จนกระทั่งเรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) ออกฉาย (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 77; อนุรักษ์ กาญจนภูมิ, 2558, น. 125)

*นักเลงคอมพิวเตอร์* ประสบความสำเร็จทางรายได้อย่างมาก และหุ่น K3 ได้ออกแสดงตัวในงานต่าง ๆ พร้อมทั้งมีการแจกของเล่นและของแถมมากมาย เป็นการสร้างความนิยมหุ่นยนต์ในประเทศไทย (แมงกะโปน, 2559) ความสำเร็จของ *นักเลงคอมพิวเตอร์* แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไซไฟก็สามารถทำรายได้ดีในประเทศไทยหากมีการตลาดและจุดขายที่เด่นชัด และเป็นอีกครั้งที่ความร่วมมือกับบริษัทเทคนิคภาพพิเศษในประเทศญี่ปุ่นนำมาซึ่งความสำเร็จ แต่ทว่าภายหลังจากนี้ก็ยังคงไม่มีการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวไซไฟออกมามากนัก

### ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่สามที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ

***ฝนสามฤดู* (2515)** กำกับภาพยนตร์โดย ไพรัช สังวริบุตร สร้างโดย ดาราฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2515 (ค.ศ. 1972)

*ฝนสามฤดู* เป็นภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ จากนิทานพื้นบ้านเรื่อง *เทพสามฤดู* ภาพยนตร์มีการสร้างภาพแอนิเมชันสายฟ้าฟาด เทคนิควิซวลเอฟเฟกต์คนที่ถูกผ่าร่างเหลือแต่ท่อนบน และตัวละครที่สามารถบินได้ รวมถึงฉากยักษ์ซึ่งถ่ายทำโดยใช้เทคนิคมุกกล้องและการซ้อนภาพ

***ขุนศึก* (2519)** กำกับภาพยนตร์โดย สักกะ จารุจินดา สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 เมษายน พ.ศ. 2519 (ค.ศ. 1976)

*ขุนศึก* เป็นภาพยนตร์สงครามอิงประวัติศาสตร์ เล่าเหตุการณ์ในช่วงหลังการเสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่หนึ่ง (พ.ศ. 2111–2112/ค.ศ. 1568–1569) สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ทรงรวบรวมขุนศึกเพื่อสู้รบกับกองทัพกรุงหงสาวดี ภาพยนตร์มีการนำเสนอฉากสงครามอย่างอลังการ มีนักแสดง

และสัตว์พาหนะเข้าร่วมฉากเป็นจำนวนมาก มีการต่อสู้โดยใช้ทั้งมีดดาบ อาวุธปืน และปืนใหญ่ ซึ่งใช้เอฟเฟกต์กายภาพในการถ่ายทำ

*ขุนศึก* ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์เอเซีย (Asian Film Festival) ครั้งที่ 22 (พ.ศ. 2519/ค.ศ.1976) ที่เมืองปูซาน ประเทศเกาหลีใต้ สาขาเทคนิคการถ่ายภาพยอดเยี่ยม (ไฟว์สตาร์ โปรดั๊กชัน, ม.ป.ป.)

**แดริกคูล่าต็อก (2522)** กำกับภาพยนตร์โดย ล้อต็อก (สงว ทรัพย์สำรวย) สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดั๊กชัน ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 กันยายน พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979)

*แดริกคูล่าต็อก* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ-ตลก มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ แดริกคูล่า (Dracula) จากนวนิยายของ แบรม สโตกเกอร์ (Bram Stoker) ซึ่งเป็นผีดูดเลือดที่สามารถแปลงร่างเป็นค้างคาวได้ แต่ในภาพยนตร์เรื่อง *แดริกคูล่าต็อก* ได้มีการดัดแปลงเนื้อหาเป็นเชิงตลกล้อเลียน (parody) และนำเสนอพร้อมผีไทยสองตน ได้แก่ ผีกระสือและผีกระหัง ซึ่งเป็นการผสมผสานภาพยนตร์แนวสยองขวัญและแนวตลกเข้าด้วยกันอย่างเด่นชัด (ไฟว์สตาร์ โปรดั๊กชัน, 2564)

*แดริกคูล่าต็อก* มีภาคต่อในชื่อ **หักเหลี่ยมแดริกคูล่า (2529)** กำกับภาพยนตร์โดย สมวงศ์ ทิมบุญธรรม สร้างโดย ดารากรภาพยนตร์และดนตรี ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2529 (ค.ศ. 1986)

*หักเหลี่ยมแดริกคูล่า* มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นจากภาคแรกอย่างเด่นชัด มีการนำเสนอภาพกลุ่มวิญญาณซึ่งเดินล่องลอยบนอากาศโดยใช้เทคนิคการซ้อนภาพ ร่วมกับการวาดวิซวลเอฟเฟกต์แสงดวงวิญญาณและแสงในจังหวะที่แดริกคูล่าแปลงร่างเป็นค้างคาว

นอกจากนี้มีการนำ *แดริกคูล่าต็อก* มาสร้างเป็นการ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง *แดริกคูล่าต็อก โชว์* (2545) ซึ่งมีการใช้ทั้งเทคนิคแอนิเมชันสองมิติและสามมิติในแต่ละตอน ทำให้ *แดริกคูล่าต็อก โชว์* เป็นหนึ่งในแอนิเมชันสามมิติเรื่องแรก ๆ ของไทยที่ออกฉายทางโทรทัศน์ (BeboydCG, 2552)

**แก้วหน้าม้า (2522)** กำกับภาพยนตร์โดย มานพ สัมมาบัติ สร้างโดย เวชยันต์ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979)

*แก้วหน้าม้า* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี สร้างจากวรรณคดีไทยเรื่อง *แก้วหน้าม้า* พระนิพนธ์ในพระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระองค์เจ้าทินกร กรมหลวงภูวเนตรนรินทรฤทธิ์ มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างหลากหลาย หลายฉากเป็นการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ร่วมกัน เช่น ยักษ์ขยายร่าง การหายตัว มือยักษ์จับมนุษย์กิน เรือเหาะ ฝนฟ้าคะนอง และอ๊องโด้วิเศษที่ลอยไปจัดการศัตรูได้



**ผีหัวขาด (2523)** กำกับภาพยนตร์โดย ทวี วิษณุกร (ทวี เย็นฉ่ำ) สร้างโดย ศรีสยามโปรดักชั่น และ สีสัญเรื่องฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2523 (ค.ศ. 1980)

*ผีหัวขาด* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ นำเสนอเรื่องของ แก้ว ซึ่งกลายเป็นผีหัวขาดเพราะถูกโจรขโมยเศียรพระตัดศีรษะตน จึงเกิดความอาฆาตและตามฆ่าโจรกลุ่มนั้น ภาพยนตร์นำเสนอเทคนิคผีหัวขาดอย่างน่าสนใจ ร่างที่ไร้หัวสามารถถือหัวไว้หรือปล่อยให้หัวลอยแยกจากตัวได้ ซึ่งใช้เทคนิคการซ้อนภาพอย่างแนบเนียน โดยใบปิดภาพยนตร์เขียนคำโปรยว่า “ยิ่งใหญ่ แปลก ใหม่ ไม่เคยมีมาก่อนในวงการภาพยนตร์ เทคนิคที่เหนือกว่าเทคนิค ผีที่เหนือกว่าผี” (หนึ่งเดียว, 2552, น. 156)

ตัวละครผีหัวขาดได้ปรากฏตัวในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่น ๆ อีกหลายเรื่อง เช่น *ปลุกมันขึ้นมาฆ่า 3 ตอนจี๊เอ๋ผีหัวขาด* (2533), *บ้าน...ผีหัวขาด* (2537), *ผีหัวขาด* (2545) และ *ผีหัวขาด 2* (2547) โดยในภาค *ผีหัวขาด* (2545) และ *ผีหัวขาด 2* (2547) มีการเปลี่ยนไปใช้เทคโนโลยี CGI ในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ผีหัวขาด รวมถึงใช้สร้างเทคนิคภาพผิวนอื่น ๆ ในเรื่องด้วย

**รัตติกาลยอดรัก (2525)** กำกับภาพยนตร์โดย น้อย กมลวาทิน สร้างโดย สยามสโคปฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2525 (ค.ศ. 1982)

*รัตติกาลยอดรัก* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี สร้างจากนวนิยาย *รัตติกาลยอดรัก* ของ พนมเทียน (ฉัตรชัย วิเศษสุวรรณภูมิ) โดยใช้ทุนสร้าง 9 ล้านบาท มีคำโปรยบนใบปิดภาพยนตร์ว่า “เทคนิคล้ำยุคด้วยฝีมือ ‘แล็บไทย’ ที่ไม่อายใครทั้งโลก” (Thai Movie Posters, 2564) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ ดร.จักรกฤษณ์ ผู้มีความสามารถสื่อสารกับวิญญาณ และได้พบกับนางฟ้าชื่อ รัตติกาล ทั้งคู่ได้พบผีวิญญาณต่าง ๆ ที่ถ่ายทำโดยใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ร่วมกัน เช่น ผีเจ้าจุกซึ่งขยายหรือหดร่างได้ และมีฉากสำคัญคือฉากที่รัตติกาลพาจักรกฤษณ์เหาะขึ้นฟ้าเพื่อชมเมืองในช่วงเฉลิมฉลองกรุงรัตนโกสินทร์ครบรอบ 200 ปี

**ยันต์สู้ผี (2528)** กำกับภาพยนตร์โดย น้ามนต์/เสนีย์ โกมารชุน (เสนห์ โกมารชุน) สร้างโดย ศรีแพรโปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2528 (ค.ศ. 1985)

*ยันต์สู้ผี* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ-แฟนตาซี นำเสนอฉากการต่อสู้ระหว่างเหล่าหมอผีและวิญญาณ ซึ่งมีการใช้พลังเวทมนตร์ มีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์สร้างภาพการปล่อยลำแสง วงแหวนลูกไฟ และมีฉากตัวละครนั่งบนโลงศพที่ลอยได้ ซึ่งคาดว่าถ่ายทำโดยการซ้อนภาพโครมาคีย์

## สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุครุ่งเรือง

**ยุคที่สาม ยุครุ่งเรือง** การใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยได้รับความนิยมอย่างมาก และมีการใช้ทั้งเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์อย่างหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น ภาพยนตร์แอ็กชันที่ใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์มีความอลังการขึ้นอย่างมาก ในขณะเดียวกันปรากฏการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ประเภทใหม่ เช่น เครื่องพิมพ์ออปติคัล การวาดวิชวลเอฟเฟกต์ด้วยมือ และการซ้อนภาพโครมาคีย์ รวมถึงมีการกำเนิดของภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย *สุตสาคร* (2522) โดยในยุคนี้ภาพยนตร์แฟนตาซีและสยองขวัญยังคงได้รับความนิยมเช่นเดิม และมีภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษของบริษัท ไซโยภาพยนตร์ โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย ซึ่งเป็นบริษัทภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเสียงด้านเทคนิคภาพพิเศษในยุคนี้

### 4. ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536/ค.ศ. 1986–1993)

**ยุคที่สี่** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุคบูรณาการ** เนื่องจากภาพยนตร์ไทยในยุคนี้มีการบูรณาการเทคนิคภาพพิเศษต่างรูปแบบ ทั้งสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ มาผสมผสานกันด้วยคุณภาพที่สูงขึ้น รวมถึงมีการใช้งานที่กลมกลืนไปกับภาพยนตร์มากขึ้นจนกลายเป็นองค์ประกอบที่ไม่สามารถแยกออกจากภาพยนตร์ได้ และมีการนำเทคโนโลยีจากอุตสาหกรรมโทรทัศนมาประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เช่น กล้องวิดีโอแอนะล็อก ซึ่งแม้ว่าจะยังไม่ได้รับความนิยมในยุคนี้ แต่ก็เป็นแนวคิดพื้นฐานของการถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัลในอนาคต

ในยุคที่สี่นี้ยังไม่มีบริษัทที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะ งานด้านเทคนิคภาพพิเศษจะรับผิดชอบโดยทีมงานหรือแผนกของบริษัทที่ให้บริการช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production facility)<sup>46</sup> หรือที่นิยมเรียกในประเทศไทยว่า แล็บภาพยนตร์ ซึ่งเป็นบริษัทที่ให้บริการในการล้างฟิล์ม ลำดับภาพ บันทึกและผสมเสียง รวมถึงทำงานด้านเทคนิคภาพพิเศษ ตัวอย่างเช่น บริษัท สยามพัฒนาฟิล์ม และบริษัทในเครือกันตนา กรู๊ป เช่น กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส และ กันตนา แอนิเมชัน<sup>47</sup> (กันตนา กรู๊ป, 2564, น. 3; ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) แต่ในยุคนี้ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษยังคงได้รับการกล่าวถึงและมีชื่อเสียงมากกว่า โดยในภาพยนตร์ยังคง

<sup>46</sup> แม้จะเป็นบริษัทที่ให้บริการช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production) แต่ในอดีต ทีมงานเทคนิคภาพพิเศษมักจะทำงานทั้งในด้านเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ร่วมกัน

<sup>47</sup> เปลี่ยนชื่อบริษัทเป็น กันตนา แลบบอราทอรีส์ ใน พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2001)

นิยมขึ้นเครดิต (credits) เป็นชื่อผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษและทีมงาน ไม่ได้ขึ้นเครดิตเป็นชื่อบริษัทที่ทีมงานสังกัดอยู่ และยังคงมีการมอบรางวัลภาพยนตร์ในนามบุคคลเช่นเดิม

### ผลงานภาพยนตร์โดย พันนา ฤทธิไกร

**พันนา ฤทธิไกร** เป็นนักแสดง ผู้กำกับคิวบู๊ และผู้กำกับภาพยนตร์แอ็กชันที่มีชื่อเสียง โดยมีผลงานภาพยนตร์แอ็กชันจำนวนมาก รวมถึงเป็นอาจารย์สอนศิลปะการต่อสู้แก่นักแสดงภาพยนตร์แอ็กชันที่มีชื่อเสียงท่านอื่น ๆ เช่น ทักษชกร ยีรัมย์ (จา พนม/โทนี่ จา), ชูพงษ์ ช่างปรุง และ ญาณิน วิสมิตะนันท์ (สหมงคลฟิล์ม, 2557)

คุณพันนาเริ่มอาชีพการแสดงในภาพยนตร์เรื่อง *ไอ้ผาง ร.พ.ท.* (2525) ซึ่งมีฉากการต่อสู้เสียชีวิตายบนหลังคาขบวนรถไฟที่กำลังแล่นอยู่ และหลังจากนั้นคุณพันนาได้ทำการแสดงในภาพยนตร์แอ็กชันอีกจำนวนมาก และสร้างชื่อเสียงจากภาพยนตร์เรื่อง *เกิดมาลุย* (2529) โดยในช่วงเวลาเพียงสองปี พ.ศ. 2533–2534 (ค.ศ. 1990–1991) คุณพันนาได้ทำการแสดงในภาพยนตร์ไม่น้อยกว่า 69 เรื่อง และเกือบทั้งหมดเป็นภาพยนตร์แอ็กชัน รวมผลงานภาพยนตร์ทั้งหมด 101 เรื่องตลอดชีวิตการทำงาน (สหมงคลฟิล์ม, 2557)

ภาพยนตร์แอ็กชันส่วนใหญ่ที่คุณพันนาทำการแสดงนิยมนำเสนอฉากการต่อสู้ด้วยมือเปล่าซึ่งคุณพันนามีความเชี่ยวชาญ รวมถึงมีฉากการยิงต่อสู้อย่างดุเดือด ในภาพยนตร์บางเรื่องมีฉากการไล่ล่าขนาดใหญ่และมีสเปเชียลเอฟเฟกต์ในระดับ “ระเบิดภูเขา เผากระท่อม” เหมือนกับภาพยนตร์แอ็กชันของ ฉลอง ภักดีวิจิตร ส่วนในด้านการกำกับฉากต่อสู้หรือคิวบู๊ คุณพันนามีแนวคิดคล้ายกับคุณฉลอง คือเน้นการถ่ายทำโดยให้ภาพยนตร์ออกมามีความสมจริงที่สุด และในบางครั้งมีการถ่ายทำโดยไม่ใช้อุปกรณ์ความปลอดภัยเพื่ออิสระในการแสดง คุณพันนาและทีมงานจึงต้องวางแผนและจัดคิวบู๊อย่างรัดกุม และหากถ่ายทำอย่างปลอดภัยไม่ได้ ก็จำเป็นต้องใช้วิชวลเอฟเฟกต์เข้าช่วยหรือตัดฉากนั้นทิ้งไป (นิตिरาษฎร์ บุญโย, 2550; อัญชลี ชัยวรพร, ม.ป.ป.)

เนื่องจากภาพยนตร์ไทยในอดีตไม่สามารถใช้วิชวลเอฟเฟกต์และ CGI ได้เต็มรูปแบบเหมือนอย่างภาพยนตร์ต่างประเทศ การใช้วิชวลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์ของคุณพันนายุคแรก ๆ จะเป็นเพียงการลบอุปกรณ์การถ่ายทำที่ช่วยเรื่องความปลอดภัย เช่น การลบสลิง (นิตिरาษฎร์ บุญโย, 2550; อัญชลี ชัยวรพร, ม.ป.ป.) ซึ่งเมื่อเทคโนโลยี CGI พัฒนาขึ้น คุณพันนาได้เลือกใช้วิชวลเอฟเฟกต์และ CGI อย่างเต็มรูปแบบในบางฉากของภาพยนตร์ เช่น *เร็วทะลุเร็ว* (2557) ซึ่งเป็นผลงานกำกับภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายของคุณพันนา หลายฉากแอ็กชันถ่ายทำกับพื้นหลังบลูสกรีน และมีฉากที่รถไฟ

หลุดจากรางจนลอยขึ้นไปชนเฮลิคอปเตอร์ที่บินอยู่ ซึ่งเป็นความเหนือจริงมากกว่าภาพยนตร์แอ็กชันไทยในยุคอดีต แต่ฉากการต่อสู้ส่วนใหญ่ของภาพยนตร์ยังคงถ่ายทำโดยใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลักเพื่อความสมจริง (สหมงคลฟิล์ม, 2557; Zurreal Studio, 2557ข)

คุณพินนาได้ทำการแสดงภาพยนตร์มาจนถึง พ.ศ. 2553 (ค.ศ. 2010) และได้กำกับภาพยนตร์และกำกับคิวบู๊มาจนถึง พ.ศ. 2556 (ค.ศ. 2013) ก่อนที่จะเสียชีวิตจากโรคตับในวันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) ด้วยวัย 53 ปี (MGR Online, 2557ค)

### การบุกเบิกการถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องวิดีโอแอนะล็อก

ในช่วงเวลาที่ผ่านมา ภาพยนตร์ไทยทำการถ่ายทำบนฟิล์มภาพยนตร์ 16 และ 35 มม. มาโดยตลอด จนกระทั่งบริษัท กันตนาภาพยนตร์ ซึ่งเพิ่งเปลี่ยนชื่อเป็นบริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส ใน พ.ศ. 2532 (ค.ศ. 1989) ได้ริเริ่มการใช้ **กล้องวิดีโอแอนะล็อก (analog video camera)** ในการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในประเทศไทย ในภาพยนตร์เรื่อง **แม่เบี้ย (2532)**<sup>48</sup> กำกับภาพยนตร์โดย อุดุลย์ บุญบุตร ออกฉายครั้งแรกในวันที่ 18 พฤศจิกายน พ.ศ. 2532 (กันตนา กรู๊ป, 2564, น. 3)

**แม่เบี้ย (2532)** เป็นภาพยนตร์รัก-สยองขวัญ สร้างจากวรรณกรรมเรื่อง **แม่เบี้ย (2530)** ของ วาณิช จรุงกิจอนันต์ เป็นเรื่องราวของนักธุรกิจชื่อ ชนะชล ได้ตกหลุมรัก เมขลา ผู้เป็นเจ้าของเรือนไทยโบราณ แต่ว่ามีงูเห่าตัวหนึ่งที่คอยปกป้องเมขลาและขัดขวางความสัมพันธ์ของทั้งสอง โดยในภายหลัง **แม่เบี้ย (2532)** ได้รับการสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ในชื่อเดียวกันใน พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2001) และ พ.ศ. 2558 (ค.ศ. 2015) โดยมีโครงเรื่องใกล้เคียงเดิม แต่ปรับวิธีและเทคนิคการนำเสนอใหม่

**แม่เบี้ย (2532)** เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ถ่ายทำด้วยกล้องวิดีโอแอนะล็อก (analog video) ซึ่งเป็นระบบเดียวกับที่ใช้ถ่ายทำรายการโทรทัศน์ในสมัยนั้น<sup>49</sup> โดยต้องผ่านกระบวนการแปลงสัญญาณภาพเป็นฟิล์ม 35 มม. ก่อนที่จะนำไปออกฉายในโรงภาพยนตร์ (กันตนา กรู๊ป, 2564, น. 3) ทั้งนี้ เทคโนโลยีกล้องวิดีโอในขณะนั้นยังไม่พัฒนามากพอ ทำให้ภาพยนตร์ขาดความคมชัด และไม่สามารถเก็บรายละเอียดแสงและสีได้เทียบเท่าฟิล์มภาพยนตร์ (ฐิติ นันทวงศ์, 2532, อ้างถึงใน รัตนา จักกะพาก, 2543, น. 86) เป็นหนึ่งในเหตุผลที่การถ่ายทำในระบบวิดีโอยังไม่เป็นที่นิยมใน

<sup>48</sup> ในใบปิดภาพยนตร์ยังคงใช้ชื่อบริษัทว่า กันตนาภาพยนตร์

<sup>49</sup> ผู้วิจัยคาดว่า **แม่เบี้ย (2532)** ถ่ายทำในระบบความละเอียดธรรมดา (standard-definition) เนื่องจากระบบโทรทัศน์ในประเทศไทยขณะนั้นยังไม่ได้ใช้ระบบความละเอียดสูง (high-definition)

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ จนกระทั่งมีกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความคมชัดสูงเข้ามาในประเทศไทยในภายหลัง (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

อย่างไรก็ดี *แม่เบี้ย* (2532) เป็นจุดเริ่มต้นของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีวิดีโอจากอุตสาหกรรมโทรทัศน์มาสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งจะพัฒนาสู่วิดีโอระบบดิจิทัลที่เป็นมาตรฐานของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ในปัจจุบัน ภายหลังจากเรื่อง *แม่เบี้ย* (2532) มีภาพยนตร์ของ กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส ที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ได้แก่ *วิมานมะพร้าว* (2534) และ *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) ซึ่งทั้งสองเรื่องกำกับเทคนิคภาพพิเศษโดย ลำเนา สุโต (กันตนา กรุ๊ป, 2564, น. 3; มุลนิธิหนังไทย, 2549, 2550)

### ผลงานภาพยนตร์โดย ลำเนา สุโต

ภายหลังกี่สาม ได้ปรากฏผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษที่มีผลงานโดดเด่นและมีชื่อเสียงอีกท่านหนึ่งคือ **ลำเนา สุโต** แต่เดิมคุณลำเนาเป็นบรรณาธิการหนังสือภาพยนตร์และหนังสือเพลง ก่อนที่จะเปลี่ยนไปทำงานด้านโฆษณาและแอนิเมชัน ซึ่งในขณะนั้นคุณลำเนาสนใจเทคนิคภาพพิเศษ และได้ศึกษาเทคนิคต่าง ๆ จากตำราและสื่อสิ่งพิมพ์จากต่างประเทศ และได้เข้าสู่วงการภาพยนตร์จากการชักชวนของ ชนะ คราประยูร และ วรณภา คราประยูร ผู้กำกับและผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *เทวดาทกสวรรค์* (2532) (กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์, 2562ข)

คุณลำเนาทำงานด้านภาพยนตร์ในช่วงยุคเปลี่ยนผ่านจากฟิล์มสู่ดิจิทัล จึงมีประสบการณ์ในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษทั้งในระบบฟิล์ม วิดีโอแอนะล็อก และดิจิทัล อีกทั้งมีประสบการณ์ทั้งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และอุตสาหกรรมโทรทัศน์ โดยในสมัยแรก ๆ นั้น คุณลำเนาและผู้ช่วยเพียงสองคนและทีมงานแล็บภาพยนตร์ไม่กี่คนเท่านั้น ซึ่งคุณลำเนาได้ร่วมงานกับบริษัทภาพยนตร์หลายแห่ง ก่อนที่จะตั้งบริษัทเทคนิคภาพพิเศษเป็นของตนเอง คุณลำเนาได้สร้างผลงานเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ 13 เรื่อง ก่อนที่จะเปลี่ยนไปทำงานด้านละครโทรทัศน์แทน เนื่องจากเห็นว่าขณะนั้นอุตสาหกรรมภาพยนตร์กำลังอยู่ในภาวะซบเซา ในขณะที่อุตสาหกรรมโทรทัศน์มีโอกาสดำเนินงานที่มีความหลากหลายมากกว่า โดยคุณลำเนาได้มีผลงานละครโทรทัศน์ที่มีชื่อเสียง เช่น *ลมซ่อนรัก* (2558) ซึ่งมีฉากซ้อนภาพ ๓ เดชน์ คุกกี้มิยะ ให้กลายเป็นตัวละครฝาแฝดด้วยวิช่วลเอฟเฟกต์ (กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์, 2562ข; ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ลักษณะของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ผลงานของคุณลำเนาจะเป็นงานด้านวิช่วลเอฟเฟกต์เป็นหลัก ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อเสริมแต่งภาพให้สวยงามหรือปรับภาพให้เข้ากับองค์ประกอบของ

ภาพยนตร์ มีไม่กี่เรื่องที่เป็นการสร้างภาพ CGI ขึ้นมาทั้งหมด แต่ในขณะเดียวกัน ละครโทรทัศน์จะมีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์แบบเต็มรูปแบบมากกว่า เช่น การถ่ายทำด้วยการซ้อนภาพโครมาคีย์ทั้งฉาก มีเพียงนักแสดงที่ยืนอยู่ในกรีนสกรีนโล่ง ๆ เป็นต้น (ลำเนาวัล สุตโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ผลงานภาพยนตร์หลายเรื่องของคุณลำเนาวัลได้เข้าชิงหรือชนะรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมจากงานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์และพระสุรัสวดี ทำให้คุณลำเนาวัลเป็นผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงมากที่สุดท่านหนึ่งในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย (กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์, 2562) โดยผลงานภาพยนตร์ 13 เรื่อง ที่คุณลำเนาวัลมีส่วนร่วมในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ ได้แก่ *เทวดาทกสวรรค์* (2532), *วิมานมะพร้าว* (2534), *ฉลุยหินคนไข้สุดขอบโลก* (2537), *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537), *คู่กรรม* (2538), *ลับแล คนมหัศจรรย์* (2540), *กำแพง* (2542), *นางนาก* (2542), *ยุวชนทหาร เปิดเทอมไปรบ* (2543), *แม่เบี้ย* (2544), *จัน ดารา* (2544), *สาบเสื้อที่ลำน้ำกษัตริย์* (2545) และ *องค์ลีมาล* (2546) (ลำเนาวัล สุตโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ภาพยนตร์ผลงานของคุณลำเนาวัลในยุคนี้ได้แก่ *เทวดาทกสวรรค์* (2532) และ *วิมานมะพร้าว* (2534) โดยผู้วิจัยจะกล่าวถึงผลงานเด่นอื่น ๆ ของคุณลำเนาวัลในเนื้อหาของยุคถัดไป

***เทวดาทกสวรรค์* (2532)** กำกับภาพยนตร์โดย ชนะ คราประยูร สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2532 (ค.ศ. 1989)

*เทวดาทกสวรรค์* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี นำเสนอเรื่องราวของเทวดาชื่อ เทพ ซึ่งได้ลงมาอยู่ในโลกมนุษย์ และแสดงอิทธิฤทธิ์เพื่อช่วยเหลือ แอด และเพื่อน ๆ ของเขา เช่น การหายตัว ปิดกระสุน ฯลฯ ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องราวของเทวดาและการใช้เทคนิคสมัยใหม่ที่แตกต่างจากในอดีตที่เรื่องราวของเทวดาจะผูกกับเหตุการณ์ย้อนยุคในวรรณคดีหรือนิทานพื้นบ้าน

*เทวดาทกสวรรค์* เป็นผลงานวีซวลเอฟเฟกต์งานแรกของคุณลำเนาวัล โดยคุณลำเนาวัลได้ทำวีซวลเอฟเฟกต์ในฉากต่าง ๆ ที่ตัวละครเทวดาปรากฏตัวหรือแสดงอิทธิฤทธิ์ เช่น ลมพายุ แสงต่าง ๆ สายฟ้า และกระดาศพลิว รวมถึงทำเทคนิคการซ้อนภาพฉากบนสวรรค์ (หอภาพยนตร์, 2562)

***วิมานมะพร้าว* (2534)** กำกับภาพยนตร์โดย อธิภัทร พึ่งเดช สร้างโดย กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส ออกฉายครั้งแรกวันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991)

*วิมานมะพร้าว* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ เจ้าแก้ว ซึ่งแม้จะเสียชีวิตไปแล้วแต่ยังเป็นห่วงโรงงานแปรรูปมะพร้าวของตนเอง (“วิมานมะพร้าว”) จึงกลับมาเป็นวิญญาณเพื่อสื่อสาร

กับจุลลา ซึ่งเป็นพนักงานใหม่ของโรงงาน ให้ช่วยปกป้องโรงงานจากผู้จัดการที่โง่งมสั่งซื้อเครื่องจักร ซึ่งเช่นเดียวกับ *เทวดาตกสวรรค์* ภาพยนตร์มีการนำเสนอเรื่องราวของผีวิญญาณในรูปแบบที่ทันสมัยและเป็นมิตรมากขึ้นจากผีในภาพยนตร์ยุคก่อน ๆ

ภาพยนตร์มีการใช้วีซีดีเอฟเฟกต์ในการซ้อนภาพวิญญาณเข้าแก่ ซึ่งเป็นวิญญาณเลื่องรางที่สามารถลอยไปมาคอยติดตามจุลลา และมีการซ้อนภาพวิญญาณบรรพบุรุษอื่น ๆ ในงานเลี้ยงของเหล่าวิญญาณ ซึ่งหลายเทคนิคที่ใช้คล้ายกับในภาพยนตร์เรื่อง *เทวดาตกสวรรค์* (กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์, 2562ข)

*วิมานมะพร้าว* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 15 (พ.ศ. 2534/ค.ศ. 1991) รางวัลตุ๊กตาดินเงิน รางวัลพิเศษ การทำเทคนิคพิเศษ เป็นรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมรางวัลแรกของคุณลำเนาวัลย์ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

คุณลำเนาวัลย์อธิบายว่าการสร้างเทคนิคภาพพิเศษใน *เทวดาตกสวรรค์* และ *วิมานมะพร้าว* มีอุปสรรคและข้อจำกัดอย่างมาก เนื่องจากเทคโนโลยีในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษยังไม่พัฒนาามากเพียงพอ และต้องเสียเวลารอล้างฟิล์มภาพยนตร์ในการแก้ไขภาพเทคนิคหนึ่งรอบ เมื่อมีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยการทำงานในภายหลังจึงทำให้การสร้างเทคนิคภาพพิเศษสะดวกขึ้นอย่างมาก (กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์, 2562ข; ลำเนาวัลย์ สุดโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

#### การกลับมาของรางวัลพระสุรัสวดี สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

นับตั้งแต่งานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2520/ค.ศ. 1977) เป็นต้นมา รางวัลพระสุรัสวดีก็ไม่ได้มีการมอบรางวัลที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคภาพพิเศษแก่ภาพยนตร์เรื่องใดอีกเลย จนกระทั่งถึงงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 15 (พ.ศ. 2534/ค.ศ. 1991) จึงมีการมอบรางวัลอีกครั้งเป็นรางวัลพิเศษเช่นเดิม มอบให้แก่ ลำเนาวัลย์ สุดโต จากผลงานเรื่อง *วิมานมะพร้าว* (2534) และต่อมาในงานประกาศผลรางวัล ครั้งที่ 16 (พ.ศ. 2535/ค.ศ. 1992) ภาพยนตร์เรื่อง *ผีดิบดิบ* (2535) ได้รับรางวัลตุ๊กตาดินเงิน รางวัลพิเศษ การทำเทคนิคพิเศษ มอบให้แก่ เจนณรงค์ (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

*ผีดิบดิบ* (2535) กำกับภาพยนตร์โดย เจนณรงค์ สร้างโดย ไทยมูฟวี่ 1990 ออกฉายครั้งแรกวันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2535

*ผีดิบดิบ* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ นำเสนอภาพเหล่าผีดิบที่ใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษ ร่วมกับการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์ทำให้ตาเรืองแสงได้ และสามารถปล่อยพลังการโจมตีเป็นระเบิดโดยใช้ เอฟเฟกต์กายภาพ นอกจากนี้มีฉากการใช้เวทมนตร์คาถาของเหล่าหมอผีซึ่งถ่ายทำโดยใช้ทั้งเทคนิค สเปนเชียลเอฟเฟกต์และวิช่วลเอฟเฟกต์ร่วมกัน

*ผีดิบดิบ* มีภาพยนตร์ภาคต่อในชื่อ *ผีดิบดิบ 2 (2536)*<sup>50</sup> ซึ่งได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 17 (พ.ศ. 2536/ค.ศ. 1993) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เจนณรงค์ เช่นกัน (มูลนิธิหนังไทย, 2549) ทั้งนี้ ผู้วิจัยไม่พบรายละเอียดของ *ผีดิบดิบ 2* มากนัก แต่คาดว่าภาพยนตร์มีการใช้ เทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ คล้ายกับภาคที่หนึ่ง

ภายหลังจากประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 16 รางวัลพระสุรัสวดีมีการเปลี่ยนชื่อ รางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษหลายครั้ง<sup>51</sup> ได้แก่ เทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม, ภาพเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม และ เทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ซึ่งชื่อสุดท้ายเป็นชื่อของสาขารางวัลในปัจจุบัน (พ.ศ. 2561) (มูลนิธิหนังไทย, 2549; สยามโซน, 2561)

นับตั้งแต่งานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 26 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) เป็นต้นมา รางวัลพระสุรัสวดีไม่ได้มีการจัดงานประกาศผลรางวัลเป็นประจำทุกปีอีกต่อไป โดยมีการเว้นช่วงเวลาประมาณ 2-7 ปี ต่องานประกาศผลรางวัลหนึ่งครั้ง ซึ่งจะมอบรางวัลให้แก่ภาพยนตร์ที่ออกฉายภายในรอบปีที่จัดงานประกาศผลรางวัลเท่านั้น ไม่มีการมอบรางวัลย้อนหลัง (มูลนิธิหนังไทย, 2549; สยามโซน, 2556, 2558, 2561) ทำให้รางวัลภาพยนตร์ไทยสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมที่ยังคงมีการมอบอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีเหลือเพียงรางวัลเดียว นั่นคือ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ

## CHULALONGKORN UNIVERSITY

### การจัดตั้งสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ และ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ

ใน พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991) ได้มีการจัดตั้งองค์กรที่รวมตัวบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยจาก 11 สาขาอาชีพ เป็นการรวมกลุ่มเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรม เกิดเป็น **สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ** ซึ่งภายหลังใน พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ได้เปลี่ยนชื่อเป็น

<sup>50</sup> หม่า จ๊กมก (เพ็ชรทาย วงษ์คำเหลา) เป็นนักแสดงใน *ผีดิบดิบ 2* ทำให้มีข้อมูลสลับกับภาพยนตร์ สยองขวัญเรื่องอื่น ๆ ที่คุณหม่าแสดงในยุคเดียวกัน เช่น *กะหัง* (2534) และ *Devil of Love* (1994)

<sup>51</sup> ผู้วิจัยพบว่าแหล่งข้อมูลแต่ละแหล่งระบุชื่อสาขารางวัลพระสุรัสวดีไม่ตรงกัน ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยอ้างอิงชื่อสาขารางวัลจาก มูลนิธิหนังไทย (2549) เป็นหลัก



สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ (The National Federation of Motion Pictures and Contents Associations) หรือเรียกโดยย่อว่า **สสภข. (MPC)** เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็น “สมาพันธ์” โดยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) สมาพันธ์ได้รวมกลุ่มสมาคมผู้ประกอบการภาพยนตร์และวิดิทัศน์จำนวน 13 สมาคม<sup>52</sup> ซึ่งมี สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) รวมอยู่ด้วย (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ข, น. 116–117)

ในปีต่อมา วันที่ 25 มกราคม พ.ศ. 2535 (ค.ศ.1992) สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ ร่วมกับ คณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และกรมประชาสัมพันธ์ ได้จัดให้มีรางวัลภาพยนตร์รางวัลใหม่ชื่อว่า **รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ** จัดงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ที่ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ โดยมีรางวัลเป็นสัญลักษณ์ทางช้างเผือกคู่ดวงดาว (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, ม.ป.ป.) ทั้งนี้ งานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 1 ยังไม่มีรางวัลสาขาเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษ จนกระทั่งงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2537/ค.ศ. 1994) จึงได้มีการเพิ่มรางวัลสาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยนตร์เรื่อง *ปีหนึ่ง...เพื่อนกันและวันอัศจรรย์ของผม* (2536) (มูลนิธิหนังไทย, 2550)

**ปีหนึ่ง...เพื่อนกันและวันอัศจรรย์ของผม (2536)** กำกับภาพยนตร์โดย สมจริง ศรีสุภาพ สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2536 (ค.ศ. 1993)

*ปีหนึ่ง...เพื่อนกันและวันอัศจรรย์ของผม* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี เล่าเรื่องราวของ ดัน นักศึกษาใหม่ ซึ่งได้พบกับวิญญาณของ เตี้ย พี่ชายของตนซึ่งเสียชีวิตจากอุบัติเหตุตั้งแต่ต้นยังวัยเด็ก ภาพยนตร์มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์สร้างพายุหมุนขนาดใหญ่พร้อมฟ้าคะนอง ซึ่งเป็นภาพแทนอุโมงค์ที่ จะนำพาวิญญาณไปสู่สุคติ ถ่ายทำโดยใช้เทคนิคการซ้อนภาพนักแสดง ซึ่งคาดว่าใช้การซ้อนภาพโครมาตีคีย์หรือเทคนิคโรโตสโคป ซึ่งเทคนิคภาพพิเศษในเรื่องนี้กำกับโดย สง่า เจนจรัสสกุล ผู้เคยสร้างผลงานในภาพยนตร์เรื่อง *รัตติกาลยอดรัก* (2525), *นักเลงคอมพิวเตอร์* (2525) และ *สยิมเกีย* (2534)

ภายหลังจากนี้ ยังคงมีการมอบรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมอย่างต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี ยกเว้นงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 6 (พ.ศ. 2540/ค.ศ. 1997) และครั้งที่ 22 (พ.ศ. 2556/ค.ศ. 2013) ซึ่งไม่มีการมอบรางวัลสาขานี้ โดยในภายหลังได้เปลี่ยนชื่อสาขา รางวัลเป็น “การสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม” และต่อมาเปลี่ยนชื่ออีกครั้งเป็น “เทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม” ซึ่งเป็นชื่อสาขารางวัลในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (จามจุรีลูกสอง, 2556; มูลนิธิหนังไทย, 2550; สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

<sup>52</sup> ในอดีต สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ เคยมีจำนวนสมาคมมากถึง 20 สมาคม

## ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่สี่ที่มีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่น่าสนใจ

**มนุษย์หมาป่า (2530)** กำกับภาพยนตร์โดย สมหมาย คำสอน สร้างโดย นครภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2530 (ค.ศ. 1987)

*มนุษย์หมาป่า* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ นำเสนอเรื่องราวอาถรรพ์ที่ทำให้คนแปลงร่างเป็นมนุษย์หมาป่า ภาพยนตร์มีฉากการแปลงร่างเป็นมนุษย์หมาป่าโดยใช้เทคนิคสต็อปโมชัน โดยทีมงานทำการแปะขนสัตว์บนใบหน้าและแขนของนักแสดงที่ละจุด แล้วทำการถ่ายภาพทีละช็อต ก่อนจะเสร็จสิ้นการแปลงร่างด้วยการเปลี่ยนเป็นชุดมนุษย์หมาป่าเต็มตัว

ใน พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวต่างประเทศนำฉากแปลงร่างในเรื่อง *มนุษย์หมาป่า* มาโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ในเชิงล้อเลียนถึงความไม่สมจริงของเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่ง มีผู้ชมแสดงความชื่นชอบและแสดงความคิดเห็นในเชิงขำขันเป็นจำนวนมาก (Squires, 2019)

**แม่นาคอาละวาด (2532)** กำกับภาพยนตร์โดย สุรียณ ดวงทองดี สร้างโดย ปิยะมงคลฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2532 (ค.ศ. 1989) และ **แม่นาคคีนซัพ (2533)** กำกับภาพยนตร์โดย วินิจ ภักดีวิจิตร สร้างโดย เมเจอร์โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2533 (ค.ศ. 1990)

*แม่นาคอาละวาด* เป็นภาพยนตร์แม่นาคที่มีเนื้อเรื่องเหมือนฉบับดั้งเดิม และยังคงมีฉากสำคัญ เช่น ฉากแม่นาคยึดมือเก็บมะนาวใต้ถุนบ้าน แต่มีการพลิกแพลงเนื้อเรื่องจากเดิมในบางฉาก เช่น ฉากแม่นาคสังหารหมอผีด้วยการดิ่งศีรษะจนขาด ซึ่งใช้ศีรษะปลอมและเทคนิคการตัดต่อภาพ ส่วน *แม่นาคคีนซัพ* เป็นการนำเรื่องราวของแม่นาคมาเล่าใหม่ เป็นเหตุการณ์หลายร้อยปีจากเนื้อเรื่องเดิม นายมากได้กลับชาติมาเกิดเป็น มารุต ในขณะเดียวกัน แม่นาคแบ่งเป็นสองภาค ส่วนบุญกลับชาติมาเกิดเป็น นวลนภา ส่วนบาปยังคงเป็นวิญญาณแม่นาคเช่นเดิม

แม่นาคทั้งสองภาคมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษคล้ายกับภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ที่เคยสร้างมาก่อนหน้า แต่เทคนิคการหายตัวของแม่นาคในภาคใหม่นี้สามารถทำได้สมจริงและแนบเนียนมากขึ้น โดยแทบไม่เห็นร่องรอยการตัดต่อหรือการเคลื่อนของฟิล์มภาพยนตร์ ในฉากที่แม่นาคกำลังถูกหมอผีเสกลงหม้อในเรื่อง *แม่นาคคีนซัพ* มีการใช้เทคนิคที่คาดว่าเป็นสลิง ดิ่งให้แม่นาคตัวลอยในอากาศ ต่างจากภาคเดิมที่ใช้เทคนิคมุกกล้องหรือวิซวลเอฟเฟกต์เข้าช่วย

**ทวิภาพ (2533)** กำกับภาพยนตร์โดย เชิด ทรงศรี สร้างโดย เชิดไชยภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2533 (ค.ศ. 1990)

ทวิภาพ (2533) เป็นภาพยนตร์ชีวิต-รัก-แฟนตาซี สร้างจากบทประพันธ์ของ ทมยันตี เล่าเรื่องราวของมณีจันทร์ ซึ่งได้ข้ามกาลเวลาผ่านกระจกวิเศษจาก พ.ศ. 2533 ไปสู่สมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ. 2436 (ค.ศ. 1893–1894) ภาพยนตร์นำเสนอภาพกระจกวิเศษซึ่งมีแอนิเมชันแสงระยิบระยับ และภาพมณีจันทร์ล่องลอยผ่านมิติกระจกโดยใช้วิธีซ้อนภาพโครมาคีย์ รวมถึงมีการใช้เทคนิคซ้อนภาพในกระจก ให้เห็นภาพเงาสะท้อนจากยุคอดีต

ทวิภาพ (2533) ได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์อีกครั้งใน พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) โดยใช้ชื่อเดิมว่า ทวิภาพ (2547) ซึ่งในภาคฉบับ พ.ศ. 2547 มีการใช้ CGI เป็นหลักในการสร้างภาพเทคนิค

**มาห์ (2534)** กำกับภาพยนตร์โดย เลิศฤทธิ์ จันส์ัญชัย สร้างโดย แอพพลาย กรุ๊ป ออกฉายครั้งแรกวันที่ 26 กรกฎาคม พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991)

มาห์ เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ-ไซไฟ-สัตว์ประหลาด มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มนักศึกษาซึ่งได้ไปพบไข่ของสัตว์ประหลาดในถ้ำและได้นำไข่กลับออกมา ทำให้พวกเขาถูกสัตว์ประหลาดตามล่า ภาพยนตร์มีการใช้หุ่นยนต์และชุดหุ่นยางสัตว์ประหลาดที่มีความน่ากลัวสมจริง รวมถึงมีการใช้หุ่นคนที่ถูกสัตว์ประหลาดทำร้ายจนศีรษะเหวอะ โดยมีผู้วิจารณ์เรื่อง มาห์ ว่าเทคนิคที่ใช้มีความคล้ายกับภาพยนตร์สยองขวัญเกรดบีของต่างประเทศ (horrorclub.net, 2561)

**สยิมก๊วย (2534)** กำกับภาพยนตร์โดย ธนิตย์ จิตนุกูล สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991)

สยิมก๊วย เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ-ตลก เล่าเรื่องราวของ อรุมา ซึ่งถูกมนตร์ดำของอาจารย์เดช ซึ่งได้รับว่าจ้างโดย พิศาล อาของอรุมา เธอจึงต้องเดินทางไปเชียงใหม่กับเพื่อน ๆ เพื่อให้อาจารย์ป่วยช่วยแก้มนตร์ดำก่อนวันจันทร์สาหัส ภาพยนตร์มีการนำเสนอเทคนิคการแต่งหน้าพิเศษของผีดิบ และมีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์กับวัตถุอาคมต่าง ๆ ในเรื่อง เช่น ดาบที่เปล่งแสง และการเร่งความเร็วภาพ

สยิมก๊วย ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 15 (พ.ศ. 2534/ค.ศ. 1991) สาขาแต่งหน้าและแต่งผมยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เอ็ม.ที.ไอ. (มูลนิธิหนังไทย, 2549) โดยภายหลังมีภาพยนตร์ภาคต่ออีกสองภาค ได้แก่ ก๊วย สยิมก๊วย 2 (2538) และ แก๊งค์ตบผี (2555) ซึ่งมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่พัฒนาขึ้นและอลังการขึ้นจากเดิม

**กะหัง (2534)<sup>53</sup>** กำกับภาพยนตร์โดย แดงเสนีย์/เสนีย์ โกมารชุน (เสนห์ โกมารชุน) สร้างโดย รุ่งรักษ์ฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกใน พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991)

กะหัง เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ นำเสนอผีกระหังซึ่งสามารถบินได้และออกหากินในเวลา กลางคืน ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ผีกระหังได้พบเจอกับผีปอบและได้ต่อสู้กัน ภาพยนตร์ถ่ายทำโดยให้นักแสดงสวมชุดผีกระหังและออกบินโดยใช้สลิง และมีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์สร้างภาพดวงวิญญาณของผีปอบที่เข้าสิงร่างใหม่เมื่อร่างเดิมเสียชีวิต

**หอ.หีๆ (2535)** กำกับภาพยนตร์โดย บัณฑิต ฤทธิ์ถกล สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 มกราคม พ.ศ. 2535 (ค.ศ. 1992)

หอ.หีๆ เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ-ตลก เกี่ยวกับกลุ่มนักเรียนที่ต้องเผชิญกับเหล่าผีและวิญญาณในอาคารวิทยาลัยซึ่งเคยเป็นโรงพยาบาลชั่วคราวในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ภาพยนตร์มีการนำเสนอฉากการแสดงพลังเหนือธรรมชาติมากมาย เช่น ทำให้ของลอยได้ สร้างลมพายุในห้อง ผีหายตัว และฉากกลุ่มผีบินไล่หลอกหลอนกลุ่มนักเรียน ซึ่งคาดว่าจะมีการใช้ทั้งสลิงและเทคนิคการซ้อนภาพร่วมกัน

**ภาพยนตร์ชุด สมศรี #422 อาร์ (2535–2538)** ทุกภาคกำกับภาพยนตร์โดย ณรงค์ จารุจินดา สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ประกอบด้วยสามภาค และมีวันที่ออกฉายครั้งแรก ดังนี้

- สมศรี #422 อาร์ (2535) - 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2535 (ค.ศ. 1992)
- สมศรี โปรแกรม B ปีนี้ 2 ขวบ (2536) - 1 พฤษภาคม พ.ศ. 2536 (ค.ศ. 1993)
- สมศรี #422 R โปรแกรม D ปีนี้มีน้อง (2538) - 29 เมษายน พ.ศ. 2538 (ค.ศ. 1995)

ภาพยนตร์ชุด สมศรี #422 อาร์ เป็นภาพยนตร์ชุดตลก-ไซไฟ เล่าเรื่องของนักประดิษฐ์ ต่อซึ่งได้ประดิษฐ์หุ่นยนต์แม่บ้านชื่อ สมศรี 422 อาร์ เมื่อเพื่อนบ้านได้รู้ข่าวจึงเกิดเรื่องราวโกลาหลตามมามากมาย และในภาคที่สาม มีตัวละครหุ่นยนต์น้องสาว สมพร 423 อาร์ เพิ่มเข้ามา

<sup>53</sup> บริษัทแผ่นวีดิทัศน์บางแห่งจัดจำหน่ายเรื่อง *กะหัง* ในชื่อ *หม่าต้มยำผี 2* หรือ *หม่าผจญกระหังปะทะปอบ* โดยระบุว่าภาพยนตร์ออกฉาย พ.ศ. 2536 (ค.ศ. 1993) ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง *หม่าต้มยำผี* ภาคแรก เป็นชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์ฮ่องกงเรื่อง *Devil of Love* (1994) โดยมีข้อมูลคลาดเคลื่อนว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นเรื่องเดียวกับ *ผีดิบดิบ* (2535) และ *ผีดิบดิบ 2* (2536)

ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคเร่งความเร็วภาพ ทำให้สมศรีและตัวละครอื่น ๆ เคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว และมีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์สร้างภาพกระแสไฟฟ้าจากกระบอกไฟฟ้าของเพื่อนบ้านและไฟฟ้าที่ปล่อยออกมาจากตัวสมศรี นอกจากนี้มีการใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษร่วมกับอุปกรณ์กลไก เพื่อให้เห็นวงจรภายในตัวสมศรี หรือทำให้สามารถดึงชิ้นส่วนกลไกออกจากตัวสมศรีได้

**มือปืน 2 สาละวิน (2536)** กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล สร้างโดยพร้อมมิตรภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2536 (ค.ศ. 1993)

**มือปืน 2 สาละวิน** เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน-สงคราม มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความขัดแย้งและการสู้รบบริเวณชายแดนลุ่มแม่น้ำสาละวินของประเทศไทย ภาพยนตร์นำเสนอฉากการยิงต่อสู้และฉากสงครามที่มีการใช้อาวุธหนัก เช่น เฮลิคอปเตอร์ติดปืนกล เครื่องยิงจรวด และปืนครก โดยใช้เอฟเฟกต์กายภาพประเภทระเบิดและกระสุนปืนต่าง ๆ มากมายในการถ่ายทำ

### สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคบูรณาการ

**ยุคที่สี่ ยุคบูรณาการ** ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์หลากหลายแนวมากขึ้นและมีคุณภาพสูงขึ้น การนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์ยุคก่อน ๆ โดยมีการหลอมรวมภาพยนตร์แนวต่าง ๆ เข้าด้วยกันและมีความร่วมสมัยมากขึ้น ภาพยนตร์สยองขวัญและแฟนตาซีมีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์เป็นเทคนิคหลัก แต่ในขณะเดียวกันภาพยนตร์แอ็กชันยังคงนิยมใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เหมือนในสามยุคที่ผ่านมา และในยุคนี้ยังมีการจัดตั้ง สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ) และจัดให้มีการมอบรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ (รางวัลสุพรรณหงส์) เป็นครั้งแรก ซึ่งมีการมอบรางวัลสาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยมในเวลาต่อมา

### 5. ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546/ค.ศ. 1994–2003)

**ยุคที่ห้า** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุคคอมพิวเตอร์** เนื่องจากในยุคนี้เริ่มมีการใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI) เป็นเครื่องมือในการสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์ไทย ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจากศักยภาพในการสร้างภาพวิช่วลเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ได้ตามต้องการ เทคโนโลยี CGI จึงเป็นพัฒนาการของเทคนิคภาพพิเศษใน

ภาพยนตร์ไทยครั้งสำคัญ และเป็นการเปิดแนวคิดการสร้างภาพยนตร์ไทยไปสู่รูปแบบการนำเสนอที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่

ในอดีต เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์มักได้รับการกำกับดูแลโดยผู้กำกับภาพหรือผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษเพียงคนเดียว และรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมจะมอบรางวัลในนามบุคคลเป็นหลัก แต่ในยุคนี้ จะเริ่มเห็นถึงความสำคัญของบริษัทที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะ มีการขึ้นชื่อบริษัทเทคนิคภาพพิเศษในเครดิตของภาพยนตร์ และงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ก็เริ่มมีการมอบรางวัลในนามบริษัทแทนตัวบุคคล แสดงถึงการแข่งขันและการขยายตัวของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทย

### การบุกเบิกการใช้เทคนิคการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ในฉากภาพยนตร์

ในช่วงยุคที่สาม ภาพยนตร์ไทยเคยมีการใช้เทคนิค **การสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (computer-generated imagery; CGI)** ในการสร้างภาพสองมิติในไตเติ้ลเปิดเรื่องของภาพยนตร์ เช่นในเรื่อง *นักเลงคอมพิวเตอร์* (2525) แต่ยังไม่มีการใช้ CGI เพื่อสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์ในฉากภาพยนตร์ จนกระทั่งภาพยนตร์เรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) ได้เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีการใช้ CGI ในการสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์ในฉากภาพยนตร์ (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 77; ธีรพร กาญจนภูมิ, 2558, น. 125)

*กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) กำกับภาพยนตร์โดย นิรัตติศัย กัลย์จาฤก สร้างโดย กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994)

*กาเหว่าที่บางเพลง* สร้างจากบทประพันธ์ของ หม่อมราชวงศ์ศีกฤทธิ ปราโมช เรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* (2532) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ยานอวกาศขนาดใหญ่ได้มาเยือนหมู่บ้านบางเพลงในคืนวันลอยกระทง และส่องแสงลงมายังผู้คนในหมู่บ้าน ทำให้ผู้หญิงในหมู่บ้านทุกคนตั้งครรภ์พร้อมกัน ซึ่งเด็ก ๆ ที่เกิดมานั้นมีลักษณะและพลังพิเศษที่แตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป (เขมสรณ์ หนูขาว, 2557)

ภาพยนตร์ใช้ CGI ร่วมกับโมเดลขนาดเล็กและสต็อปโมชันในการสร้างฉากยานอวกาศของมนุษย์ต่างดาวขนาดใหญ่ที่สามารถปล่อยลำแสงได้ และมีการใช้เทคนิค มอร์ฟิง (morphing) ซึ่งเป็นการแปลงภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่งอย่างแนบเนียน โดยใช้ในฉากที่ดวงจันทร์แปลงภาพกลายเป็นยานอวกาศ นอกจากนี้มีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์ในฉากอื่น เช่น เด็กที่กะพริบตาด้วยเปลือกตาล่าง และดวงตาเปลี่ยนสีได้ ("ปริศนา", 2537, อ้างถึงใน SarunyooWongkrachang.Club, 2558)

ลำเนาวิ สุตโต ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ ใช้แล็บภาพยนตร์ดิจิทัลของบริษัท กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส ที่แต่เดิมใช้สำหรับทำงานสื่อโฆษณา มาใช้ในการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ในบางฉากของ *กาเหว่าที่บางเพลง* โดยกระบวนการทำ CGI เริ่มจากการแปลงภาพจากฟิล์มลงบนเทปบันทึกแบบดิจิทัล D-1 เพื่อทำเทคนิคภาพพิเศษในคอมพิวเตอร์ ก่อนที่จะพิมพ์ภาพลงบนฟิล์มอีกครั้งเพื่อนำไปตัดต่อรวมกับฉากภาพยนตร์อื่น ๆ (หอภาพยนตร์, 2562ก)

ถึงแม้ว่า *กาเหว่าที่บางเพลง* จะมีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ และ CGI เพียงบางฉาก แต่ได้สร้างพัฒนาการสำคัญแก่อุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษของไทยเป็นอย่างมาก และเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; ลำเนาวิ สุตโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

*กาเหว่าที่บางเพลง* เคยเป็นภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล โดยสามารถทำรายได้ 46.5 ล้านบาท (หนึ่งเดียว, 2549, น. 299–302) และได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 18 (พ.ศ. 2537/ค.ศ. 1994) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส และได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2538/ค.ศ. 1995) สาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยม มอบให้แก่ กันตนา กรุ๊ป โดยเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ได้รับรางวัลทั้งสองรางวัลควบคู่กัน (มูลนิธิหนังไทย, 2549, 2550)

### ภาพยนตร์แฟนตาซีเรื่อง *ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก*

หลังจาก *กาเหว่าที่บางเพลง* ออกฉายได้หนึ่งเดือน ภาพยนตร์แฟนตาซี-ตลกเรื่อง *ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก (2537)* ก็ออกฉาย ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องที่สามในภาพยนตร์ชุด *ฉลุย* (2531–ปัจจุบัน) กำกับภาพยนตร์โดย อังเคลิล (อติเรก วัฏลีลา) สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ออกฉายครั้งแรกในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994)

*ฉลุยหิน* เป็นเรื่องราวของ ปอง ซึ่งเป็นตัวละครจากภาพยนตร์ชุด *ฉลุย* สองภาคก่อนหน้าซึ่งมีเนื้อเกี่ยวกับชีวิตวัยรุ่น แต่ในภาคนี้เป็นเหตุการณ์ที่ย้อนเวลาไปนับล้านปีในสมัยยุคหิน ซึ่งมีทั้งสัตว์ประหลาด ไดโนเสาร์ และสภาพแวดล้อมที่ไม่เป็นมิตร

*ฉลุยหิน* ใช้เวลาถ่ายทำมากกว่า 3 ปี โดยสาเหตุที่ใช้เวลาถ่ายทำนานกว่าภาพยนตร์ทั่วไป เนื่องจากมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษจำนวนมาก (ชัชวาล ทันทปัญญา, 2537) ซึ่ง *ฉลุยหิน* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ไทยที่มีการรวมทีมงานด้านเทคนิคภาพพิเศษมากที่สุด และมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลากหลายรูปแบบที่สุดเรื่องหนึ่งในอดีต ได้แก่ ทีมงานสเปเชียลเอฟเฟกต์โดย ณรงค์ อุษายพันธ์ุ และ

อรุณ รทวิไล, ทีมงานสตูดิโอโมชันโดย ลำเนา สุตโต และบริษัท อีเมจอิน สตูดิโอ, ทีมงานวิซวลเอฟเฟกต์โดย สง่า เจนจรัสสกุล และบริษัท สยามพัฒนาฟิล์ม และทีมงาน CGI โดย มานพ เจนจรัสสกุล, มงคล พัวพันสวัสดิ์ และบริษัท โพลีคอนกราฟฟิกส์ (อติเรก วัฏลีลา, 2537)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า *ฉลุยหิน* เป็นภาพยนตร์ที่มีความทะเยอทะยานสูง และมีความพยายามในการผลักดันภาพยนตร์ไทยให้ไปสู่ระดับเดียวกับภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษของฮอลลีวูด โดยการออกแบบฉากและการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพื่อสร้างโลกล้านปีให้มีความกลมกลืนที่สุด เป็นความเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์ไทยยุคก่อนหน้านี้ที่เทคนิคภาพพิเศษจะดูโดดออกมาจากรื่องอย่างชัดเจน

### งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 11

ภายหลังจาก *วิกฤตต้มยำกุ้ง* ซึ่งเป็นวิกฤตการณ์การเงินที่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจทั้งเอเชียใน พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) ได้ส่งผลให้ในช่วง พ.ศ. 2541–2543 (ค.ศ. 1998–2000) ภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายมีจำนวนลดลงอย่างมาก โดยมีภาพยนตร์ออกฉายเพียง 9–12 เรื่องต่อปีเท่านั้น (อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล, 2561, น. 202–203)

ใน พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000) มีจำนวนภาพยนตร์ไทยออกฉายเหลือเพียงเก้าเรื่อง ทำให้งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 10 (พ.ศ. 2544/ค.ศ. 2001) มีการมอบเพียงรางวัลพิเศษ ต่อมาในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 11 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) ได้มีการมอบรางวัลแก่ภาพยนตร์ที่ออกฉายใน พ.ศ. 2543 และ พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2000 และ ค.ศ. 2001) รวมกัน โดยงานประกาศผลรางวัลครั้งนี้มีการเปลี่ยนชื่อรางวัลจากเดิม “รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ” เป็น “รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์” และมีการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณะของรางวัลจากเดิม “ทางช้างเผือกคู่ดวงดาว” เป็น “หัวเรือพระที่นั่งสุพรรณหงส์” ซึ่งเป็นรางวัลที่เคยมีการมอบมาก่อนในงานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, ม.ป.ป.; หนึ่งเดียว, 2549, น. 171)

ในงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 11 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม คือเรื่อง *ฟ้าทะลายโจร* (2543) ซึ่งได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 24 (พ.ศ. 2544/ค.ศ. 2001) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยมอีกด้วย โดยทั้งสองรางวัลมอบให้แก่ ออกไซด์ แปง (Oxide Pang Chun) (มูลนิธิหนังไทย, 2549, 2550)



## ผลงานภาพยนตร์โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง

**วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง** เป็นผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งมีผลงานภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีชื่อเสียงทั้งในด้านเนื้อหาและเทคนิคภาพพิเศษ โดยคุณวิศิษฐ์เริ่มต้นจากการเป็นผู้กำกับโฆษณา ก่อนจะมีผลงานเขียนบทภาพยนตร์เรื่องแรกคือ *2499 อันธพาลครองเมือง* (2540) และมีผลงานกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกคือ *ฟ้าทะลายโจร* (2543) ซึ่งได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมสองรางวัล โดยผลงานภาพยนตร์ของคุณวิศิษฐ์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่หลากหลายและมีการบุกเบิกการใช้เครื่องมือดิจิทัลในงานภาพยนตร์ เช่น การแต่งสีภาพในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทำให้สามารถสร้างภาพยนตร์ที่มีสีสันฉูดฉาดซึ่งระบบฟิล์มภาพยนตร์แบบดั้งเดิมไม่สามารถทำได้ (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ภาพยนตร์ของคุณวิศิษฐ์มีหลากหลายแนว ทั้งแนวชีวิต แอ็กชัน สยองขวัญ และแฟนตาซี โดยมีการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์และวิชวลเอฟเฟกต์ร่วมกัน ซึ่งจะพิจารณารูปแบบของเทคนิคที่ใช้ตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง ประเภทของภาพยนตร์ รวมถึงงบประมาณ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เบนซ์กับผี* (2549) และ *สิงสู่* (2561) เป็นการถ่ายทำโดยใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์ทั้งเรื่อง โดยไม่มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์แม้แต่ข้อเดียว มีเพียงการใช้เทคนิคย้อนภาพ (reverse motion) เท่านั้น และในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่อง *หมาวนคร* (2547) และ *อินทรีแดง* (2553) มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์มากมาย ซึ่งหลายฉากได้กลายเป็นที่จดจำของผู้ชมภาพยนตร์ เช่น ฉากกองขวิดน้ำพลาสติกขนาดยักษ์ในภาพยนตร์เรื่อง *หมาวนคร* (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

นอกจากภาพยนตร์ขนาดยาว คุณวิศิษฐ์ยังได้กำกับภาพยนตร์สั้นสองเรื่องซึ่งมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นหลัก ได้แก่ *นรสิงหาวตาร* (2550) เล่าเรื่องของยักษ์หิรัญยกศิปุ ผู้ซึ่งได้รับพรจากพระพรหม แล้วไปทำรบกับเหล่าเทวดา ภาพยนตร์สร้างโดยใช้โมเดลขนาดเล็กและภาพที่ถ่ายทำนักแสดงจริง (live-action) กับพื้นหลังกรีนสกรีน แล้วซ้อนภาพด้วยวิชวลเอฟเฟกต์ จึงได้ภาพออกมาคล้ายภาพเขียนสมัยก่อน<sup>54</sup> และเรื่องที่สอง *Ten Years Thailand ตอน Catopia* (2561) มีการใช้เทคนิคโมชั่นแคปเจอร์และ CGI ในการเปลี่ยนสีระชนักแสดงให้กลายเป็นแมว ซึ่งประสบปัญหาพอสมควรเนื่องจากสีระชนมนุษย์และแมวนั้นแตกต่างกัน ในหลายฉากจึงจำเป็นต้องสร้างภาพพื้นหลังขึ้นมาใหม่ในส่วนที่ขนาดสีระชนไม่เท่ากัน (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) คุณวิศิษฐ์เป็นผู้ที่มีผลงานกำกับภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมมากที่สุด จำนวนสี่เรื่อง ได้แก่ *ฟ้าทะลายโจร* (2543), *หมาวนคร* (2547),

<sup>54</sup> มักมีความเข้าใจผิดว่าเรื่อง *นรสิงหาวตาร* เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน

อินทรีแดง (2553) และ รุ่งทึ่ (2558) (กองบรรณาธิการ วอยซ์ทีวี, 2554ข; มุลนิธิหนังไทย, 2549, 2550; Sanook, 2559) โดยภาพยนตร์ที่อยู่ในยุคที่ห้านี้คือเรื่อง *ฟ้าทะลายโจร* ผู้วิจัยจะกล่าวถึงผลงานอีกสามเรื่องของคุณวิศิษฎ์ในเนื้อหาของยุคที่หกและยุคที่เจ็ดต่อไป

***ฟ้าทะลายโจร (2543)*** กำกับภาพยนตร์โดย วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง สร้างโดย ไพโรสตาร์ โปรดั๊กชั่น และ ฟิล์มบางกอก ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000)

*ฟ้าทะลายโจร* เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน-ชีวิต-ย้อนยุค เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ตำ และ รำเพย ซึ่งตกหลุมรักกัน แต่หลังจากบิดาของตำถูกฆ่าตาย ทำให้ตำต้องออกตามล่าฆาตกรในฉายา เสือดำ โดยในฉากการยิงต่อสู้ส่วนใหญ่ของภาพยนตร์ใช้แบล็กคัมเป็นหลัก คล้ายภาพยนตร์แอ็กชันไทยในอดีต และมีฉากสำคัญคือฉากวิซวลเอฟเฟกต์ลูกกระสุนปืนปะทะกันกลางอากาศในการดวลปืนท้ายเรื่อง

ในด้านกระบวนการหลังการถ่ายทำ (post-production) ภาพยนตร์ใช้ระบบเทเลซีน (telecine) ในการแปลงฟิล์มภาพยนตร์เป็นไฟล์วิดีโอเพื่อตกแต่งสีภาพด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นระบบเดียวกับการทำโฆษณาในสมัยนั้น ก่อนที่จะแปลงไฟล์กลับเป็นฟิล์มเพื่อออกฉายในโรงภาพยนตร์ ด้วยเทคนิคนี้ทำให้สามารถแต่งสีภาพยนตร์ได้ฉูดฉาด ต่างจากกระบวนการล้างฟิล์มแบบดั้งเดิมซึ่งแล็บภาพยนตร์ไม่สามารถทำได้ แต่เนื่องจากเทคโนโลยีดิจิทัลในขณะนั้นยังไม่พัฒนามากพอ จึงทำให้คุณภาพของภาพลดลงพอสมควร (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

*ฟ้าทะลายโจร* เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รับการคัดเลือกให้ออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์คานส์ (Cannes Film Festival) ครั้งที่ 54 (พ.ศ. 2544/ค.ศ. 2001) (หอภาพยนตร์, 2556) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 3 (พ.ศ. 2556/ค.ศ. 2013) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 90–92)

### ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์เรื่อง *สุริโยไท*

ในช่วงยุคที่หนึ่งถึงสามนั้น มีการสร้างภาพยนตร์สงครามหลายเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์สมัยกรุงศรีอยุธยา เช่น *ค่ายบางระจัน* (2482), *ศึกบางระจัน* (2509) และ *ขุนศึก* (2519) ซึ่งมีการถ่ายทำอย่างอลังการพร้อมนักแสดงประกอบฉากจำนวนมาก จนบางเรื่องถือว่าเป็นภาพยนตร์มหากาพย์ โดยภาพยนตร์สงครามอิงประวัติศาสตร์เริ่มหายไปในช่วงปลายยุคที่สาม และเปลี่ยนไปนิยมการสร้างภาพยนตร์แอ็กชันและสงครามสมัยใหม่แทน ก่อนที่จะกลับมาอีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง *สุริโยไท* (2544) ซึ่งได้ยกระดับการถ่ายทำภาพยนตร์ไทยไปอีกระดับหนึ่ง

**สุริโยไท (2544)** กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล สร้างโดย พร้อมมิตร ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2001)

*สุริโยไท* เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ในสมัยกรุงศรีอยุธยา เล่าเรื่องราวพระราชประวัติของ พระสุริโยทัย (พระสุริโยไท) พระอัครมเหสีใน สมเด็จพระมหาจักรพรรดิ ภาพยนตร์มีการสร้างฉากที่ยิ่งใหญ่อลังการ ทั้งในเรื่องอุปกรณ์ประกอบฉากและนักแสดงจำนวนมาก ซึ่งเป็นนักแสดงจริงทั้งหมดโดยไม่ได้แต่งเติมโดยใช้ CGI (สยามโซน, 2544ข) ภาพยนตร์มีการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์ เช่น กระสุนปืนและปืนใหญ่ในฉากสงครามและการสู้รบ และมีการใช้ CGI เพื่อตกแต่งฉากในภาพยนตร์รวมทั้งหมด 25 ฉาก ซึ่งบริษัทวิซวลเอฟเฟกต์ของภาพยนตร์ เพม โปสท์-โปรดักชั่น เลือกใช้คอมพิวเตอร์ยี่ห้อ เอสจีไอ (SGI) รุ่น O2 ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ และรุ่น Onyx2 ซึ่งเป็นระบบคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ทั้งสองรุ่นออกแบบมาสำหรับงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกส์โดยเฉพาะ และเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่ทันสมัยมากในขณะนั้น (ThaiPR.net, 2544)

*สุริโยไท* เป็นภาพยนตร์ไทยที่มีทุนสร้างสูงสุดในขณะนั้น<sup>55</sup> โดยใช้ทุนสร้างสูงถึง 400–500 ล้านบาท ร่วมกับงบประมาณในการประชาสัมพันธ์อีก 250 ล้านบาท และ *สุริโยไท* เคยเป็นภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุด โดยสามารถทำรายได้ 324.5 ล้านบาท ในกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัดเชียงใหม่ และทำรายได้รวมทั่วประเทศไม่ต่ำกว่า 550–600 ล้านบาท<sup>56</sup> *สุริโยไท* จึงเป็นหนึ่งในภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ของไทยที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด (ไทยบันเทิง, 2564จ; สยามโซน, 2544ก, 2544ข) ในภายหลัง หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล และบริษัท พร้อมมิตรภาพยนตร์ (พร้อมมิตรโปรดักชั่น) ได้สร้างภาพยนตร์ชุด *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช* (2550–2558) ซึ่งเป็นภาคต่อของ *สุริโยไท* ที่มีขนาดการถ่ายทำยิ่งใหญ่มากกว่าและประสบความสำเร็จไม่แพ้กัน

*สุริโยไท* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 25 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมรางวัลพิเศษ และสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (สยามโซน, 2545ก) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2558/ค.ศ. 2015) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 96–98)

<sup>55</sup> ภาพยนตร์ชุด *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช* (2550–2558) มีทุนสร้างรวมทุกภาคสูงกว่า *สุริโยไท* แต่ไม่ปรากฏข้อมูลตัวเลขที่แน่นอนว่าแต่ละภาคมีทุนสร้างเท่าใด

<sup>56</sup> มีแหล่งข้อมูลระบุว่า *สุริโยไท* สามารถทำรายได้ 550 ล้านบาท ในกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัดเชียงใหม่ แต่ผู้วิจัยพบว่าแท้จริงแล้วรายได้นี้เป็นรายได้รวมทั่วประเทศ

### ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย

แม้ว่าความนิยมในการใช้เทคโนโลยี CGI ในภาพยนตร์ไทยจะเพิ่มมากขึ้นตั้งแต่ พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994) แต่ทว่ายังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ (computer graphics) เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นมา จนกระทั่ง พ.ศ. 2545 (ค.ศ. 2002) ได้มีการสร้าง **ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันสามมิติ (3D computer-animated film)** เป็นครั้งแรกในประเทศไทย ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *อภินิหารนิทานเวตาล (2545/2548)* และ *ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต (2545)*

**อภินิหารนิทานเวตาล (2545/2548)** กำกับภาพยนตร์โดย สุเทพ ตันติรุจ และ ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง สร้างโดย อัญญา อนิเมชัน

*อภินิหารนิทานเวตาล* เป็นภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย มีโครงเรื่องจาก *นิทานเวตาล (Vetala Panchavimshati)* ซึ่งเป็นวรรณกรรมของประเทศอินเดีย โดยได้ดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับเยาวชน ในตอนแรกนั้นผู้สร้างภาพยนตร์มีความตั้งใจสร้างเป็นการทุนสำหรับฉายทางโทรทัศน์ แต่ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบเพื่อออกฉายในโรงภาพยนตร์ แต่ทว่าประสบปัญหาทำให้ไม่ได้ฉายในประเทศไทย จึงได้นำภาพยนตร์ไปออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ในประเทศญี่ปุ่น ในช่วงวันที่ 22–26 สิงหาคม พ.ศ. 2545 ตามด้วยเทศกาลภาพยนตร์ในอีกหลายประเทศ ก่อนที่จะได้กลับมาฉายในเทศกาลภาพยนตร์และโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยในวันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2548 (ค.ศ. 2005) (เขมพัทธ์ พัทธวิชัย, 2560, น. 46–48, 83)

ภาพยนตร์เรื่องที่สองคือ **ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต (2545)** กำกับภาพยนตร์โดย ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ สร้างโดย ไทยฟิล์มพิกเจอร์ส และ วิจิตา แอนิเมชัน

*ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน* เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับการผจญภัยของ ปังปอนด์ หรือ ไอ้ตัวเล็ก ซึ่งเป็นผลงานของ ภักดี แสนทวีสุข (ต่าย ขายหัวเราะ) ภาพยนตร์มีแนวคิดการสร้างคล้ายกับ *อภินิหารนิทานเวตาล* โดยแต่เดิม *ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน* สร้างเป็นการทุนโทรทัศน์และได้ออกฉายทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในช่วงเดือนเมษายน ถึง มิถุนายน พ.ศ. 2545 ซึ่งต่อมาผู้สร้างได้นำการทุนมาตัดต่อใหม่เพื่อออกฉายในโรงภาพยนตร์ไอแมกซ์ (IMAX) ในวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ทำให้ *ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน* เป็นภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทยที่ได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์ไอแมกซ์ และเนื่องจากขณะนั้น *อภินิหารนิทานเวตาล* ยังคงออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศอยู่ *ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน* จึงกลายเป็นภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทยที่ออกฉายในประเทศไทย (เขมพัทธ์ พัทธวิชัย, 2560, น. 46–49)

ทั้งนี้ มักมีความเข้าใจผิดว่า *ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน* เป็นภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย แต่ *เชมพัทธ์ พัทธวิษุ์* (2560, 2561) พบว่า *อภินิทานนิทานเวตาล* ได้ทำการสร้างจนแล้วเสร็จและออกฉายในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศก่อนหน้า *ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน* แล้ว

### ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่ห้าที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม

**เกิดอีกทีต้องมีเธอ (2538)** กำกับภาพยนตร์โดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว สร้างโดย อาร์เอส พิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2538 (ค.ศ. 1995)

*เกิดอีกทีต้องมีเธอ* เป็นภาพยนตร์รัก-แฟนตาซี มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ แทนและเพียง ซึ่งเสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ ทำให้กลายเป็นวิญญาณเร่ร่อนเพื่อหาทางไปเกิดใหม่ แต่ได้เผชิญกับวิญญาณร้ายระหว่างทาง ภาพยนตร์มีการแสดงพลังเหนือธรรมชาติโดยใช้ CGI ในการสร้าง เช่น ฉากวิญญาณเข้าออกร่าง การดูพลังชีวิต และเอฟเฟกต์แสงต่าง ๆ และในบางฉากถ่ายทำโดยใช้อุปกรณ์สเปเชียลเอฟเฟกต์ เช่น พัดลมยักษ์ และ สลิง (ปรัชญา ปิ่นแก้ว, 2538)

*เกิดอีกทีต้องมีเธอ* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 19 (พ.ศ. 2538/ค.ศ. 1995) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ กันตนาฟิล์มแล็บ และรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2539/ค.ศ. 1996) สาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยนตร์ยอดเยี่ยม มอบให้แก่ แครอล ลอย (Carol Loi), เทลลี่ ฟัง (Telly Fung), อัจฉรา กิจกาญจนาศน์, สรวุธ เกศลักษณ์ และ วันชัย บุญสอด (มูลนิธิหนังไทย, 2549, 2550)

**เรือนมยุรา (2539)** กำกับภาพยนตร์โดย เชิด ทรงศรี สร้างโดย เชิดไชยภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2539 (ค.ศ. 1996)

*เรือนมยุรา* เป็นภาพยนตร์รัก-แฟนตาซี มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ นกยูง ซึ่งอาศัยอยู่ในเรือนมยุราที่ถูกคาถาบังตาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์มีการเน้นใช้เทคนิคภาพพิเศษในช่วงต้นเรื่อง โดยมีฉากสุริยุปราคา พายุฝนฟ้าคะนอง และเมฆคาถาที่บังเรือนมยุราให้กลายเป็นเหมือนมิติซ้อนเร้น ซึ่งลักษณะของจักรวาลคู่ขนานนี้ได้ปรากฏในภาพยนตร์แฟนตาซีไทยเรื่องอื่น ๆ ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ เช่น *ลับแล คนมหัศจรรย์* (2540) และ *ทวิภพ* (2547)

*เรือนมยุรา* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 20 (พ.ศ. 2539/ค.ศ. 1996) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ สยามพัฒนาฟิล์ม (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

**ลับแล คนมหัศจรรย์ (2540)** กำกับภาพยนตร์โดย ลำเนา สุโต สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดั๊กชัน ออกฉายครั้งแรกวันที่ 6 สิงหาคม พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997)

**ลับแล คนมหัศจรรย์** เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี-ผจญภัย เล่าเรื่องเกี่ยวกับ ฮะเมืองและดอยป่าทหารจิวจากเมืองลับแลที่ออกมายังโลกมนุษย์เพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิง ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์ในฉากที่ฮะเมืองและดอยป่าปรากฏตัวเพื่อให้ตัวละครมีขนาดตัวจิ๋ว และมีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์สร้างภาพฝนฟ้าคะนองและสายฟ้าที่ช่องทางเชื่อมระหว่างเมืองลับแลกับโลกมนุษย์

**ลับแล คนมหัศจรรย์** เป็นผลงานกำกับภาพยนตร์หนึ่งเดียวของ ลำเนา สุโต ซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับ ผู้เขียนบท และผู้สร้างเทคนิคภาพพิเศษ โดยคุณลำเนาบอกว่า เป็นกระบวนการที่ยากมาก เนื่องจากไม่สามารถควบคุมทุกองค์ประกอบพร้อมกันได้ สำหรับภาพยนตร์เรื่องถัด ๆ ไป คุณลำเนาจึงขอดูแลในตำแหน่งอำนวยการสร้างและเทคนิคภาพพิเศษเท่านั้น (หอภาพยนตร์, 2562ก)

**ลับแล คนมหัศจรรย์** ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 21 (พ.ศ. 2540/ค.ศ. 1997) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ อิเมจิน สตูดิโอ และได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 7 (พ.ศ. 2541/ค.ศ. 1998) สาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยม มอบให้แก่ อิเมจิน สตูดิโอ และ ลำเนา สุโต (มูลนิธิหนังไทย, 2549, 2550)

**มัจจุราชตามล่าข้าไม่สน (2541)** กำกับภาพยนตร์โดย นพรัตน์ พุทธรัตนมณี สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดั๊กชัน ออกฉายครั้งแรกวันที่ 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2541 (ค.ศ. 1998)

**มัจจุราชตามล่าข้าไม่สน** เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี-ตลก มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มนักศึกษา นัท อั้น วิช และแวน ซึ่งหนีความตายจากการตามล่าโดยยมทูต ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากมายโดยใช้วิซวลเอฟเฟกต์เป็นหลัก ใช้ในการสร้างภาพดินแดนนรกและเหล่าวิญญาณ รวมถึงฉากการแสดงพลังพิเศษ เช่น การปิดกระสุน เดินทะเลูก้าแพง ฯลฯ

**มัจจุราชตามล่าข้าไม่สน** ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 22 (พ.ศ. 2541/ค.ศ. 1998) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม (มูลนิธิหนังไทย, 2549)

**ปาฏิหาริย์ โอม+สมหวัง (2541)** กำกับภาพยนตร์โดย กิตติกร เลี้ยวศิริกุล สร้างโดย อาร์เอส พิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2541 (ค.ศ. 1998)

*ปาฏิหาริย์ โอม+สมหวัง* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี-ตลก นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับโอมและสมหวังที่สลับร่างกัน โดยภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคสร้างภาพเหนือจริงที่ตลกขบขัน มีฉากสำคัญคือฉากที่รถของโอมและสมหวังชนรถบรรทุกแล้วตกลงไปในน้ำ ซึ่งใช้ CGI ในการช่วยการถ่ายทำบางซ็อต

*ปาฏิหาริย์ โอม+สมหวัง* ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 8 (พ.ศ. 2542/ค.ศ. 1999) สาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยม มอบให้แก่ สยามพัฒนาฟิล์ม (มูลนิธิหนังไทย, 2550)

**ก่าแพง (2542)** กำกับภาพยนตร์โดย ถกลเกียรติ วีระวรรณ สร้างโดย แกรมมีภาพยนตร์ และ เอ็กซ์แซ็กท์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 5 มีนาคม พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999)

*ก่าแพง* เป็นภาพยนตร์ชีวิต-รัก นำเสนอเรื่องราวของ กันต์พนธ์ ลูกชายนักการเมือง ที่ได้พบรักกับ ไพลิน หญิงสาวในชุมชนยากจน เป็นภาพยนตร์ที่มีกระบวนการหลังการถ่ายทำเป็นดิจิทัลสมบูรณ์แบบ โดยทำการสแกนฟิล์มเป็นไฟล์ดิจิทัลและทำวิช่วลเอฟเฟกต์ทั้งหมดด้วยคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์มีฉากสำคัญคือฉากไฟไหม้ท้ายเรื่อง ซึ่งใช้ไฟจริงร่วมกับการถ่ายทำโมเดลขนาดเล็ก และมีการซ้อนภาพไฟเป็นพื้นหลังในซ็อตที่มีนักแสดง (หอภาพยนตร์, 2562ก)

*ก่าแพง* ได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 9 (พ.ศ. 2543/ค.ศ. 2000) สาขาการสร้างภาพพิเศษทางภาพยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ลำเนาวิ สุดโต (มูลนิธิหนังไทย, 2550)

**นางนาก (2542)** กำกับภาพยนตร์โดย นนทริย์ นิมิบุตร สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ. 2542 (ค.ศ. 1999)

*นางนาก* เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวของแม่นาคเหมือนภาพยนตร์ฉบับดั้งเดิม แต่ในภาคนี้มีการใช้ CGI ในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษเป็นครั้งแรก ทำให้แม่นาคสามารถแสดงอภินิหารได้สมจริงยิ่งขึ้น เช่น ฉากแม่นาคยึดแขนเก็บมะนาวและยื่นห้อยหัวอยู่บนเพดาน และมีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพประเภทไฟและลมพายุในฉากที่แม่นาคแสดงอิทธิฤทธิ์ใส่ชาวบ้านที่มาเผาเรือน

*นางนาก* เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่สามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาท โดยทำรายได้ 149.6 ล้านบาท ซึ่งถือว่าสูงมากแม้ว่าจะอยู่ในช่วงหลังวิกฤตต้มยำกุ้ง (หนึ่งเดียว, 2549, น. 299; อธิติเดช พระเพ็ชร, 2561, น. 178–179) และภาพยนตร์ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 23 (พ.ศ. 2542/ค.ศ. 1999) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ลำเนาวิ สุดโต (มูลนิธิหนังไทย, 2549) และได้เข้าชิงรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 9 (พ.ศ. 2543/ค.ศ. 2000) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ, 2543, น. 26–27) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่

ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 4 (พ.ศ. 2557/ค.ศ. 2014) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 93–95)

**แม่เบี้ย (2544)** กำกับภาพยนตร์โดย สมจริง ศรีสุภาพ สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2544 (ค.ศ. 2001)

*แม่เบี้ย* (2544) เป็นภาพยนตร์รีเมคจากภาพยนตร์เรื่อง *แม่เบี้ย* (2532) โดยในภาคนี้มีการใช้ภูเขาจริงในบางฉากร่วมกับเทคนิคมุกกล้องทำให้ภูเขาเหมือนอยู่ใกล้ชิดตัวละคร แต่ทว่าด้วยอุปสรรคในการถ่ายทำด้วยจริง ทำให้ฉากส่วนใหญ่มีการใช้ CGI ซ้อนภาพภูเขาเข้าไปในฉาก (หอภาพยนตร์, 2562ก)

*แม่เบี้ย* (2544) ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 25 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ลำเนาวิ สุตโต (หนึ่งเดียว, 2549, น. 314) โดยเนื้อเรื่องของ *แม่เบี้ย* ได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์อีกครั้งในชื่อเดิมว่า *แม่เบี้ย* (2558) ซึ่งมีโครงเรื่องคล้ายฉบับดั้งเดิมแต่เพิ่มความแฟนตาซีและมีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์เพิ่มมากขึ้น

**ขุนแผน (2545)** กำกับภาพยนตร์โดย ธนิตต์ จิตนุกูล สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2545 (ค.ศ. 2002)

*ขุนแผน* สร้างจากวรรณคดีไทย เรื่อง *ขุนช้างขุนแผน* ซึ่งเคยมีการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์หลายเรื่องในอดีต แต่ในภาคนี้มีการใช้ CGI ในการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์ ทำให้สามารถสร้างภาพได้อลังการและน่าตื่นตาตื่นใจมากขึ้น เช่น การแสดงพลังของวิเศษสามอย่างของขุนแผน ได้แก่ ม้าสีหมอก กุมารทอง และดาบฟ้าฟื้น ซึ่งใช้ในการสู้รบกับเจ้าเมืองเชียงใหม่

*ขุนแผน* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 26 (พ.ศ. 2545/ค.ศ. 2002) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ สุวัฒน์ อุทัยผล (สยามโซน, 2545ข)

**15 คำ เดือน 11 (2545)** กำกับภาพยนตร์โดย จิระ มะลิกุล สร้างโดย จีเอ็มเอ็ม พิคเจอร์ส และ หับ โห้ หิ้น พิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 ตุลาคม พ.ศ. 2545 (ค.ศ. 2002)

*15 คำ เดือน 11* เป็นภาพยนตร์ชีวิต-ลึกลับ เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อและการตั้งคำถามต่อบั้งไฟพญานาค ว่าเป็นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ ปราภฏการณ์ธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคการวาดต่อเติมฉากในฉากที่หลวงพ่อนั่งเรือออกไปกลางแม่น้ำ และมีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์สร้างภาพบั้งไฟพญานาค



15 คำ เดือน 11 ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 12 (พ.ศ. 2546/ค.ศ. 2003) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ โอเรียนทัลโพสท์ (มูลนิธิหนังไทย, 2550) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 5 (พ.ศ. 2558/ค.ศ. 2015) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 96–98)

**องค์ลีมาล (2546)** กำกับภาพยนตร์โดย สุเทพ ตันนิรัตน์ สร้างโดย फिल्मบางกอก ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 เมษายน พ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003)

องค์ลีมาล เป็นภาพยนตร์แฟนตาซีกึ่งชีวประวัติของพระองค์ลีมาลเถระ (องค์ลีมาล) ซึ่งเป็นเหตุการณ์ในชมพูทวีป (ภูมิภาคเอเชียใต้) แต่เนื่องจากทีมงานไม่สามารถถ่ายทำที่ต่างประเทศได้ด้วยเหตุผลด้านงบประมาณและข้อจำกัดอื่น ๆ จึงใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในการปรับทัศนทัศน์ของฉากให้กลายเป็นภูมิภาคเอเชียใต้ ซึ่งใช้ทั้งเทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์และโรโตสโคป และมีการใช้ CGI ในฉากที่องค์ลีมาลสื่อสารกับพญามาร รวมถึงแสงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ (ลำเนาวิ สุคติ, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; หอภาพยนตร์, 2562ก)

องค์ลีมาล ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 13 (พ.ศ. 2547/ค.ศ. 2004) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ลำเนาวิ สุคติ และ ดิจิตอลฟิล์ม (มูลนิธิหนังไทย, 2550)

### สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคคอมพิวเตอร์

**ยุคที่ห้า ยุคคอมพิวเตอร์** เทคโนโลยีดิจิทัลและระบบคอมพิวเตอร์เริ่มเข้ามามีบทบาทในการสร้างภาพยนตร์ไทย ในยุคนี้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยสามารถสร้างภาพวีซวลเอฟเฟกต์ขึ้นมาด้วยคอมพิวเตอร์ (CGI) ซึ่งมีการใช้ครั้งแรกในการสร้างวีซวลเอฟเฟกต์ในฉากภาพยนตร์เรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) ทำให้ภาพยนตร์ไทยสามารถสร้างเทคนิคภาพพิเศษได้อย่างหลากหลาย และเป็น การขยายข้อจำกัดจากการสร้างภาพยนตร์แบบดั้งเดิม รวมถึงขยายการใช้งานไปสู่แนวภาพยนตร์ที่ นอกเหนือจากแนวสยองขวัญและแฟนตาซี และในช่วงท้ายของยุคนี้มีการกำเนิดภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย *อภินิหารนิทานเวตาล* (2545/2548) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของ อุตสาหกรรมภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันในประเทศไทย

## 6. ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554/ค.ศ. 2004–2011)

**ยุคที่หก** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุคเปลี่ยนผ่าน** เนื่องจากเป็นยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยครั้งใหญ่ที่สุด ที่ผ่านมามีภาพยนตร์ไทยได้ถ่ายทำบนระบบฟิล์ม 16 มม. และ 35 มม. อย่างต่อเนื่องเป็นเวลายาวนานมากกว่า 76 ปี นับตั้งแต่ *โชคสองชั้น* (2470) ออกฉาย จนกระทั่งกล้องวิดีโอระบบดิจิทัลได้รับการพัฒนาจนมีความละเอียดและความคมชัดสูงมากพอที่จะใช้ถ่ายทำภาพยนตร์ได้ ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยจึงเริ่มมีการปรับเปลี่ยนไปใช้การถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัลแทนระบบฟิล์ม ทำให้การสร้างภาพยนตร์กลายเป็นระบบดิจิทัลตลอดทั้งกระบวนการ และทำให้การสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ด้วย CGI สามารถใช้งานได้อย่างสมบูรณ์แบบนำไปสู่การสร้างภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยวิชวลเอฟเฟกต์มากขึ้น

### การถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูง

ในช่วงเวลาที่ผ่านมามีกระบวนการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์ด้วยคอมพิวเตอร์ต้องทำการสแกนฟิล์มภาพยนตร์เป็นไฟล์ภาพดิจิทัลเพื่อเข้าสู่โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้เวลา มีหลากหลายขั้นตอน และมีค่าใช้จ่ายสูง จนกระทั่งในต่างประเทศเริ่มมีการนำกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลเข้ามาใช้งานแทนกล้องฟิล์มภาพยนตร์แบบดั้งเดิม ทำให้กระบวนการหลังการถ่ายทำและการทำวิชวลเอฟเฟกต์มีความสะดวกยิ่งขึ้นเนื่องจากไม่ต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอนเหมือนฟิล์มภาพยนตร์ (ลำเนาวิ สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ก่อนหน้านี้ ภาพยนตร์ไทยเคยมีการใช้กล้องวิดีโอแอนะล็อกที่ใช้ในการถ่ายทอดรายการโทรทัศน์ มาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ เช่นเรื่อง *แม่เบี้ย* (2532) แต่ด้วยคุณภาพของภาพที่ยังด้อยกว่าฟิล์มภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์ไทยยังคงนิยมถ่ายทำด้วยฟิล์มต่อไปจนกระทั่ง *ปีกขาวายู* (2547) ได้เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีการมีนำ **กล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูง (high-definition digital cinema camera)** เข้ามาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 77; อนุรักษ์ กาญจนภูมิ, 2558, น. 125)

**ปีกขาวายู (2547)** กำกับภาพยนตร์โดย มณฑล อารยางกูล สร้างโดย อาร์เอส ฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004)

*ปักชวาวายู* เป็นภาพยนตร์ไซไฟ-สัตว์ประหลาด เล่าเรื่องราวของสัตว์ประหลาดปักชวาวายูที่ ออกอาละวาดในกรุงเทพมหานคร โดยตัวละครปักชวาวายูได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ครุฑ ซึ่งเป็น สิ่งมีชีวิตในตำนาน แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยสมัยใหม่ยังคงนิยมการสร้างเรื่องราวจากตำนานและ วรรณคดี แต่มีการปรับเปลี่ยนบริบทเหตุการณ์ให้เข้ากับยุคสมัย

*ปักชวาวายู* ถ่ายทำโดยใช้กล้องดิจิทัลความละเอียดสูงยี่ห้อ พานาโซนิค (Panasonic) รุ่น Varicam AJ-HPX3700<sup>57</sup> (IMDb, n.d.-a) ซึ่งการถ่ายทำในระบบดิจิทัลทำให้สามารถนำไฟล์ ภาพยนตร์จากการถ่ายทำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ได้สะดวกยิ่งขึ้น โดยมีการประเมินว่าหากถ่ายทำ *ปักชวาวายู* ด้วยกล้องฟิล์มจะต้องใช้ทุนสร้างประมาณ 80–100 ล้านบาท แต่การถ่ายทำด้วยกล้อง ดิจิทัลทำให้สามารถลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำเหลือเพียง 30 ล้านบาทเท่านั้น นอกจากนี้ทีมงาน วิชวลเอฟเฟกต์ได้ทำการสร้างตัวละครปักชวาวายูด้วย CGI ทั้งหมด ซึ่งปรากฏตัวมากถึงร้อยละ 50 ของภาพยนตร์ จึงเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ตัวละครหลักของภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นโดยใช้ CGI (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 77; Positioning Magazine, 2547)

เนื่องจากตัวละครปักชวาวายูถูกสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์และหลายฉากถ่ายทำกับบลูสกรีน จึงเป็นความท้าทายสำหรับนักแสดงในการจินตนาการภาพและฉากที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ ในการ ถ่ายทำทีมงานใช้เสาสูงและลูกบอลเพื่อแทนตำแหน่งของปักชวาวายู ก่อนที่จะแทนที่ภาพด้วย CGI ในช่วงหลังการถ่ายทำ ซึ่งภาพยนตร์มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์และ CGI รวมทั้งหมดมากกว่า 300 ซี๊ด และใช้เวลาสร้างเทคนิคภาพพิเศษประมาณหนึ่งปี (วงศธร ควีวรรณ, 2547)

ภายหลัง *ปักชวาวายู* ออกฉาย มีภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัลมากขึ้นตามลำดับ เนื่องจากการถ่ายทำแบบดิจิทัลมีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าการถ่ายทำด้วยฟิล์ม อีกทั้งมีขั้นตอนที่สะดวกและ รวดเร็วกว่า ทำให้ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำด้วยฟิล์มเริ่มลดน้อยลงเรื่อย ๆ รวมทั้งโรงภาพยนตร์ก็เริ่มเปลี่ยน มาตรฐานเครื่องฉายภาพยนตร์ไปใช้เครื่องฉายดิจิทัลแทนฟิล์ม<sup>58</sup> ทำให้การถ่ายทำและออกฉาย ภาพยนตร์ด้วยระบบฟิล์มทำได้ยากและมีค่าใช้จ่ายสูงขึ้น (ประดิษฐ์ ทาระเวทย์ และคณะ, 2557)

นอกจากนี้ *ปักชวาวายู* ยังเป็นภาพยนตร์ที่ผลักดันให้มีการใช้ CGI ในภาพยนตร์ไทยอย่าง แพร่หลาย (ณัฐพร กาญจนภูมิ, 2558, น. 125) และได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 14 (พ.ศ. 2548/ค.ศ. 2005) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (MGR Online, 2548ข)

<sup>57</sup> แหล่งข้อมูลหลายแหล่งระบุชื่อรุ่นของกล้องเป็น AJ-HDC2FE แต่ผู้วิจัยไม่พบว่ามิกกล้องรุ่นดังกล่าว

<sup>58</sup> โรงภาพยนตร์ดิจิทัลทั่วไปจะมีมาตรฐานความละเอียดของเครื่องฉายภาพยนตร์อยู่ที่ 2K (2048 x 1080 pixels) หรือ 4K (4096 x 2160 pixels)

### ภาพยนตร์รีเมค (remake) และ ภาพยนตร์รีบูท (reboot)

เมื่อกาลเวลาผ่านไป ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหลายเรื่องได้ถูกนำมาสร้างใหม่ หรือที่เรียกว่า **ภาพยนตร์รีเมค (remake)** ซึ่งอาจมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องหรือคงเนื้อหาต้นฉบับไว้ โดยจุดประสงค์ของภาพยนตร์รีเมคคือ เพื่อใช้ประโยชน์จากความนิยมของภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในอดีต หรือต้องการสานต่อภาพยนตร์ชุดเดิมที่เคยห่างหายไปนานให้กลับมาเริ่มต้นใหม่ โดยสำหรับภาพยนตร์ที่เริ่มต้นเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ชุดเสียใหม่จะเรียกว่า **ภาพยนตร์รีบูท (reboot)** (Koski, 2015; Rothman, 2017) สำหรับภาพยนตร์ไทย มีภาพยนตร์จำนวนมากที่ได้รับการสร้างใหม่ซึ่งปรากฏตัวอย่างมาให้เห็นตั้งแต่ยุคที่หนึ่ง เช่น ภาพยนตร์ชุด *แม่นาคพระโขนง* ซึ่งแต่ละภาคเป็นการเล่าเนื้อเรื่องเดิม แต่ปรับเปลี่ยนการนำเสนอ บริบทเหตุการณ์ เทคนิคการถ่ายทำ และเทคนิคภาพพิเศษไปตามยุคสมัย

เนื่องจากเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์สามารถล้ำสมัยได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะภาพยนตร์ในอดีตที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษแบบดั้งเดิม ดังนั้นภาพยนตร์รีเมคและรีบูทจึงถ่ายทำด้วยเทคนิคภาพพิเศษที่ทันสมัยกว่าและอลังการมากขึ้น อย่างไรก็ตาม เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์เรื่องใหม่ก็ยังคงทำหน้าที่และบอกเล่าเรื่องราวคล้ายกับภาพยนตร์ต้นฉบับ (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) พัฒนาการของเทคโนโลยี CGI และกล้องดิจิทัลทำให้ภาพยนตร์รีเมคและรีบูทมีการนำเสนอเรื่องราวและเทคนิคภาพพิเศษที่แหวกแนวออกไปจากภาพยนตร์ฉบับดั้งเดิมอย่างมาก โดยมีตัวอย่างภาพยนตร์รีเมคและรีบูทในยุคที่หกและเจ็ดที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

**ทวิภพ (2547)** กำกับภาพยนตร์โดย สุรพงษ์ พินิจคำ สร้างโดย फिल्मบางกอก ออกฉายครั้งแรกวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004)

**ทวิภพ (2547)** เป็นภาพยนตร์รีเมคจาก **ทวิภพ (2533)** ซึ่งสร้างจากบทประพันธ์ของ ทมยันตี โดยใน **ทวิภพ** ภาคสร้างใหม่นี้ยังคงแก่นเรื่องจากภาพยนตร์ฉบับเดิม คือการเดินทางข้ามภพไปยังอดีต แต่มีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางส่วน เช่น มณีจันทร์ไม่ได้เดินทางข้ามภพผ่านกระจกแต่เป็นการทับซ้อนของกาลเวลา และภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ทางเลือก (alternate history) ซึ่งสมมุติว่าหากประเทศสยามตกเป็นเมืองขึ้นของประเทศฝรั่งเศสและอังกฤษจะเป็นอย่างไร โดยในภาพยนตร์ฉบับใหม่ได้พัฒนาการใช้เทคนิคภาพพิเศษจากฉบับเดิม ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการนำเสนอความสมจริงทางประวัติศาสตร์ควบคู่กับจินตนาการที่แต่งเติมเข้าไป เช่น การใช้ CGI เพื่อสร้างฉากประเทศสยามในสมัยรัชกาลที่ 5 และฉากหอไอเฟล (Eiffel Tower) ที่ตั้งอยู่ ณ ริมแม่น้ำเจ้าพระยา ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการยึดครองสยามโดยประเทศฝรั่งเศส (สุวัฒน์ อุทัยผล, 2547)

ทวิภพ (2547) ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 14 (พ.ศ. 2548/ค.ศ. 2005) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (MGR Online, 2548ข) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 1 (พ.ศ. 2554/ค.ศ. 2011) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 84–86)

**อินทรีแดง (2553)** กำกับภาพยนตร์โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น และ กันตนา ออกฉายครั้งแรกวันที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2553 (ค.ศ. 2010)

อินทรีแดง (2553) เป็นภาพยนตร์รีบูทของภาพยนตร์ชุด อินทรีแดง ในภาคนี้มีชื่อที่ใช้วิชวลเอฟเฟกต์มากถึง 1,400 ชื่อ ซึ่งถือว่าสูงมากสำหรับภาพยนตร์ไทยและเทียบเท่าภาพยนตร์วิชวลเอฟเฟกต์ของสหรัฐอเมริกา บางฉากของภาพยนตร์สร้างขึ้นโดยใช้ CGI เกือบทั้งหมด เช่น โรงไฟฟ้าพลังงานนิวเคลียร์ และฉากการต่อสู้บนป้ายโฆษณาทำการถ่ายทำในสตูดิโอกรีนสกรีนขนาดใหญ่ ร่วมกับการใช้ CGI สร้างภาพนักแสดงแทนแบบดิจิทัล (digital stunt double) เพื่อใช้ในฉากต่อสู้หรือฉากเสี่ยงตายที่อาจเป็นอันตราย นอกจากนี้ อินทรีแดง ยังเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีการใช้เทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ (ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น, 2553; Sanook, 2553)

คุณวิศิษฐ์มองว่า อินทรีแดง เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน-ฮีโร่ที่ควรมีภาพที่น่าตื่นตา จึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคภาพพิเศษเท่าที่ทำได้ ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากที่สุดในงานกำกับภาพยนตร์ของคุณวิศิษฐ์ (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

อินทรีแดง ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 20 (พ.ศ. 2554/ค.ศ. 2011) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ (กองบรรณาธิการ วอยซ์ทีวี, 2554ข)

**แม่เบี้ย (2558)** กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2559 (ค.ศ. 2016)

หลังจากวรรณกรรมเรื่อง แม่เบี้ย (2530) ได้รับการสร้างเป็นภาพยนตร์มาแล้วสองครั้ง ในภาพยนตร์รีเมคครั้งที่สองนี้ ได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอจากเดิมที่ภาพยนตร์สองฉบับแรกเป็นงูเห่าธรรมดา แต่ในภาคนี้เป็นงูเห่าขนาดใหญ่ยักษ์ซึ่งสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิค CGI ทำให้สามารถถ่ายทำฉากตัวละครต่อสู้กับงูเห่ายักษ์ได้ ในระหว่างการถ่ายทำ นักแสดงต้องใช้จินตนาการในการแสดงฉากที่ต้องสื่อสารกับงูเห่า ซึ่งเป็นหนึ่งในความท้าทายในการถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีการใช้ CGI เป็นหลัก (สหมงคลฟิล์ม, 2558ก; Zurreal Studio, 2559)

**ขุนแผน ฟ้าพื้ม (2562)** กำกับภาพยนตร์โดย ก้องเกียรติ โขมศิริ สร้างโดย เอ็ม พิคเจอร์ส และ บีเอ็มเอช แคปปิตอล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019)

ขุนแผน ฟ้าพื้ม สร้างจากวรรณคดี ขุนช้างขุนแผน ซึ่งเคยมีการสร้างเป็นภาพยนตร์มาหลายเรื่องตั้งแต่ในยุคที่หนึ่ง แต่ว่าในภาคนี้มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ทั้งหลายในอดีต โดยเป็นภาพยนตร์รีบูทที่มีความร่วมสมัยมากขึ้นและตีความเหตุการณ์และตัวละครในเรื่องเสียใหม่ ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคสตอรี่บอร์ดแบบสามมิติ (previsualization) ซึ่งใช้ CGI สร้างภาพจำลองฉากและการแสดงเพื่อวางแผนก่อนการถ่ายทำจริง ในส่วนของภาพยนตร์มีการใช้ CGI เพื่อสร้างภาพพลังอำนาจของคาถา มีฉากสำคัญคือเมืองยูท่าและตัวละครท้าวเวสสุวรรณ ซึ่งสร้างภาพขึ้นมาโดยใช้ CGI ทั้งหมด (Fatcat Studios, 2564; M Pictures, 2562)

ขุนแผน ฟ้าพื้ม ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29 (พ.ศ. 2564/ค.ศ. 2021) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

### เทคนิคการสร้างภาพพิเศษที่มองไม่เห็นในภาพยนตร์ไทย

จากความสามารถของเทคโนโลยีวีซวลเอฟเฟกต์ที่พัฒนามากขึ้น ทำให้ภาพยนตร์ไทยสามารถใช้วีซวลเอฟเฟกต์เพื่อตกแต่งหรือช่วยเสริมฉากของภาพยนตร์อย่างแนบเนียนโดยที่ผู้ชมภาพยนตร์ไม่อาจสังเกตเห็น เรียกว่า **เทคนิคภาพพิเศษที่มองไม่เห็น (invisible effects) หรือ วีซวลเอฟเฟกต์ที่มองไม่เห็น (invisible visual effects)** (Wright, 2008; Yip, 2020) โดยมีตัวอย่างภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

**ซ็อคโกแลต (2551)** กำกับภาพยนตร์โดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล และ บาแรมยู ออกฉายครั้งแรกวันที่ 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)

ซ็อคโกแลต เป็นภาพยนตร์ต่อสู้แนวศิลปะป้องกันตัว เล่าเรื่องราวของ เซน เด็กผู้หญิงผู้เป็นโรคออทิซึม ซึ่งใช้ศิลปะป้องกันตัวเพื่อปกป้องและช่วยเหลือแม่จากกลุ่มมาเฟีย ภาพยนตร์มีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในการต่อเติมฉากโลดโผน เช่น ฉากต่อสู้บริเวณสถานีรถไฟฟ้าบีทีเอส (BTS Skytrain) ซึ่งถ่ายทำโดยการซ้อนภาพโครมาคีย์ แทนภาพพื้นหลังเป็นสถานีรถไฟฟ้าที่สร้างขึ้นโดยใช้ CGI รวมถึงมีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในฉากการต่อสู้ด้วยของมีคมเพื่อความปลอดภัยของนักแสดง (Zurreal Studio, 2562)

**Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554)** กำกับภาพยนตร์โดย ชยนพ บุญประกอบ สร้างโดย จอ กว้าง พิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2554 (ค.ศ. 2011)

*Suck Seed ห่วยขั้นเทพ* เล่าเรื่องราวของนักเรียนชั้นมัธยมปลาย เป็ด คุ้ง และเอ็กซ์ ในการ ตั้งวงดนตรีเพื่อเข้าประกวดรายการฮอตเวฟมิวสิกอวอร์ดส์ (Hotwave Music Awards) ภาพยนตร์มี การใช้เทคนิคภาพพิเศษในหลายฉากอย่างแนบเนียน เช่น ตัวละครฝาแฝดคุ้งและเค ซึ่งทั้งคู่แสดงโดย พชร จิราธิวัฒน์ แต่ใช้การซ้อนภาพโครมาคีย์ทำให้เป็นตัวละครสองตัว และในฉากเปิดในวัยเด็กที่ เห็นเครื่องบินของบริษัท การบินไทย เนื่องจากเป็นฉากย้อนอดีต จึงจำเป็นต้องใช้วิช่วลเอฟเฟกต์ใน การแก้ไขสัญลักษณ์ของการบินไทยบนหางเครื่องบินให้เป็นสัญลักษณ์สมัยดังกล่าว นอกจากนี้ ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคสตอปโมชันในฉากที่กลุ่มของเป็ดกำลังสร้างห้องซ้อมดนตรีของตนเองโดยใช้ ลังโซมาแปะรอบผนังเพื่อดูดซับเสียง และปรากฏการใช้ภาพแอนิเมชันสองมิติที่มีลายเส้นเหมือนวาด ด้วยปากกาในฉากที่คุ้งวาดสัญลักษณ์ชื่อวง Suck Seed (ชยนพ บุญประกอบ, 2554)

**ดิว ไปด้วยกันนะ (2562)** กำกับภาพยนตร์โดย ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล สร้างโดยความ ร่วมมือของหลายบริษัท ได้แก่ ซีเจ เมเจอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์, ซีเจ เอ็นเตอร์เทนเมนต์, สแล็ป มอน สเตอร์ และ เอ็ม พิคเจอร์ส ออกฉายครั้งแรกวันที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019)

*ดิว ไปด้วยกันนะ* เป็นภาพยนตร์ชีวิต-รัก เล่าเรื่องราวชีวิตวัยรุ่นของ ดิว และ ภพ ซึ่งปกปิด ความสัมพันธ์ของตัวเองแล้วได้แยกทางกัน ซึ่งเหตุการณ์ได้ย้อนกลับมาหาภพอีกครั้งในวัยผู้ใหญ่ ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่มองไม่เห็นเพื่อแก้ไขฉากพื้นหลังในหลายฉากของเรื่อง บางส่วน ทำการตกแต่งหรือลบอาคาร หน้าต่าง ป้ายโฆษณา รถยนต์ รวมถึงบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการถ่ายทำ ออกไป และบางส่วนทำการวาดต่อเติมฉาก เช่น ฉากในรถยนต์ที่ถ่ายกับกรีนสกรีน และขบวนรถไฟซึ่ง สร้างขึ้นมาโดยใช้ CGI ทั้งหมด (StudioCommuan, 2562)

### ภาพยนตร์เรื่อง *ก้านกล้วย* และ การขยายตัวของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย

ภายหลังจากภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่อง *อภินิหารนิทานเวตาล* (2545/2548) และ *ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต* (2545) ออกฉาย ก็ไม่มีภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

เรื่องได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์อีก จนกระทั่งบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ<sup>59</sup> ได้สร้าง ภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่อง *ก้านกล้วย* (2549)

**ก้านกล้วย (2549)** กำกับภาพยนตร์โดย คมภิญญ์ เข้มกำเนิด ออกฉายครั้งแรกวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2549 (ค.ศ.2006) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของช้างน้อย ก้านกล้วย ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจาก เจ้าพระยาปราบหงสาวดี ช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชในศึกยุทธหัตถีกับ พระมหาอุปราชาแห่งหงสาวดี

*ก้านกล้วย* เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่มีเป้าหมายตั้งแต่เริ่มต้นว่าจะออกฉายใน โรงภาพยนตร์ โดยใช้เวลารสร้างภาพยนตร์มากกว่า 2 ปี ด้วยทีมงานมากกว่า 300 คน และใช้ทุนสร้าง 150 ล้านบาท ซึ่งถือว่าสูงมากสำหรับภาพยนตร์ไทย สำหรับฉากในภาพยนตร์มีการอ้างอิงจาก สถานที่จริง และทีมงานมีการศึกษาการเคลื่อนไหวของช้างที่อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่เพื่อนำมาสร้าง แอนิเมชันให้กับตัวละคร มีฉากสำคัญคือฉากสงครามระหว่างกองทัพของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช และพระมหาอุปราชาแห่งหงสาวดี ซึ่งมีตัวละครทหารและช้างศึกจำนวนมาก (MGR Online, 2549)

*ก้านกล้วย* สามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาท ทั่วประเทศ และเป็นภาพยนตร์ แอนิเมชันของไทยที่ทำรายได้สูงสุดในขณะนั้น ในปีเดียวกัน *ก้านกล้วย* ได้รับการส่งออกไปฉายใน ต่างประเทศ และมีการดัดแปลงเป็นการตูนโทรทัศน์ทางช่อง 7 ในชื่อ *ก้านกล้วย ผจญภัย* (2549) (MGR Online, 2551) นอกจากนี้ยังเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่มีการสร้างภาคต่อในชื่อ **ก้านกล้วย 2 (2552)** กำกับภาพยนตร์โดย ทวีลาภ ศรีวุฒิมังค์ ออกฉายวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) ซึ่งในภาคที่สองนี้มีการใช้โปรแกรม MASSIVE ของบริษัท เวต้า ดิจิทัล (Weta Digital) ในการสร้างฉากกองทัพทหารจำนวนมาก (เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์, 2560, น. 56)

*ก้านกล้วย* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 8 (พ.ศ. 2561/ค.ศ. 2018) (กองบรรณาธิการจดหมายเหตุข่าวภาพยนตร์, 2561) และเรื่อง *ก้านกล้วย 2* เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ในงานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 19 (พ.ศ. 2553/ค.ศ. 2010) (MThai, 2553)

<sup>59</sup> บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ เคยเป็นแผนกหนึ่งของบริษัท กันตนา แลบบอราทอรีส์ ซึ่งในอดีตมีชื่อว่าบริษัท กันตนา แอนิเมชัน



หลังจากความนิยมของ *ก้านกล้วย* ทำให้มีภาพยนตร์แอนิเมชันไทยถูกสร้างออกมามากขึ้น แต่ทว่าเกือบทั้งหมดไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ เนื่องจากหลายปัจจัย เช่น การตลาดที่แคบเกินไป, ไม่มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ ๆ หรือเนื้อหาร่วมสมัย และคุณภาพของคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่ยังไม่เทียบเท่าภาพยนตร์แอนิเมชันของต่างประเทศ (เจมพ์พัทธ์ พัทชรวิชญ์, 2561) ทำให้ยังไม่มีแอนิเมชันไทยเรื่องใดที่สามารถทำรายได้ภายในประเทศมากกว่าทุนสร้าง และต้องพึ่งพารายได้จากช่องทางอื่น เช่น การส่งออกภาพยนตร์ไปฉายในต่างประเทศ การผลิตสื่ออื่น ๆ หรือการขายลิขสิทธิ์สินค้าที่ระลึก (ณัฐนันท์ เฉลิมพนัส, 2561; MGR Online, 2551)

### การจัดตั้ง สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย

ในช่วงปลาย พ.ศ. 2549 (ค.ศ. 2006) มีการรวมตัวกลุ่มผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในประเทศไทย และได้รับอนุญาตจาก สำนักงานกลางทะเบียนสมาคมการค้า ให้จัดตั้งสมาคมในวันที่ 22 ธันวาคม พ.ศ. 2549 ในชื่อว่า **สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (Thai Animation and Computer Graphics Association)** หรือเรียกโดยย่อว่า **TACGA** โดยมีสมาชิกเริ่มแรก 19 หน่วยงาน และต่อมาเพิ่มขึ้นเป็นมากกว่า 110 หน่วยงานใน พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012) ซึ่งสมาชิกมีทั้งบริษัท องค์กรภาครัฐและเอกชน รวมถึงสถาบันการศึกษา (ไทยแพนโซส์เซ็นเตอร์, 2557; ประกาศสำนักงานกลางทะเบียนสมาคมการค้า, 2550; Lak Taechawanchai, 2013) นอกจากนี้ TACGA ยังเป็นหนึ่งในสมาคมที่อยู่ในสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติอีกด้วย (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ข, น. 116–117)

TACGA มีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมด้านแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในประเทศไทย รวมถึงมีการร่วมมือกับนานาชาติในการพัฒนาและแลกเปลี่ยนความรู้ในสื่อที่มีการใช้แอนิเมชันและวีซวลเอฟเฟกต์ เช่น แอนิเมชันในรายการโทรทัศน์และภาพยนตร์ วีซวลเอฟเฟกต์ในงานโฆษณาและภาพยนตร์ และมีการพัฒนาสื่อใหม่ (new media) ผ่านการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดตั้งกองทุน การจัดนิทรรศการ และการผลักดันกฎหมายเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรม (ไทยแพนโซส์เซ็นเตอร์, 2557; Lak Taechawanchai, 2013)

ใน พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) TACGA ได้มีโครงการร่วมกับ สำนักพระราชวัง สำนักนายกรัฐมนตรี กระทรวงวัฒนธรรม และสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (Software Industry Promotion Agency; SIPA) ในการสร้างภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันสาม

มิติเรื่อง *พระมหากษัตริย์* (2557) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกและเรื่องเดียวในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ที่มีการสร้างในนามของ TACGA (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 69)

**พระมหากษัตริย์ (2557)** กำกับภาพยนตร์โดย เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี, ธัญชนก สุบรรณ ณ อยุธยา และ นพ ธรรมวานิช ออกฉายวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557 สร้างจากบทพระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร เรื่อง *พระมหากษัตริย์* (2539) โดยมีบริษัทแอนิเมชันและวิซวลเอฟเฟกต์ร่วมกันสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มากถึง 15 บริษัท ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นจำนวนมากที่สุดในภาพยนตร์ไทยทั้งหมด มีทีมงานมากกว่า 250 คน และใช้เวลาสร้างภาพยนตร์เป็นเวลาประมาณสี่ปี (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 69)

### ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ชุด *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช*

ภายหลังความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง *สุริโยไท* (2544) หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล และ บริษัท พร็อพเพอร์ตี้ โปรดักชั่น ได้สร้างภาพยนตร์ภาคต่อเป็นภาพยนตร์ชุดจำนวนหกภาคเรื่อง *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช (2550–2558)* มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการกอบกู้เอกราชของกรุงศรีอยุธยา โดย สมเด็จพระนเรศวรมหาราช ในภาพยนตร์ชุดภาคต่อนี้ หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงมีความตั้งใจสร้างภาพยนตร์ให้มีความอลังการเพิ่มมากขึ้นจาก *สุริโยไท* ในทุกด้าน และใช้เทคโนโลยีการถ่ายทำที่ทันสมัยมากขึ้นโดยใช้ CGI ในหลายฉากของภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์แต่ละภาคมีทุนสร้างมหาศาลหลายร้อยล้านบาท<sup>60</sup> (Spring, 2560) มีรายชื่อภาพยนตร์ทั้งหกภาคดังต่อไปนี้

- ภาค ๑ *องค์ประกันหงสา* ออกฉายครั้งแรกวันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007)
- ภาค ๒ *ประกาศอิสรภาพ* ออกฉายครั้งแรกวันที่ 15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007)
- ภาค ๓ *ยุทธนาวี* ออกฉายครั้งแรกวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2554 (ค.ศ. 2011)
- ภาค ๔ *ศึกนันทบุเรง* ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2554 (ค.ศ. 2011)
- ภาค ๕ *ยุทธหัตถี* ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014)
- ภาค ๖ *อวสานหงสา* ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 เมษายน พ.ศ. 2558 (ค.ศ. 2015)

<sup>60</sup> มีแหล่งข้อมูลระบุว่า ภาพยนตร์ทั้งหกภาคมีทุนสร้างรวม 700 ล้านบาท แต่ผู้วิจัยพบว่าข้อมูลตั้งแต่ พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007) ซึ่งในขณะนั้นมีการวางแผนสร้างภาพยนตร์เพียงสามภาค

ภาพยนตร์ชุด *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช* ร่วมสร้างโดยทีมงานหลากหลายจากทั้งในประเทศและต่างประเทศ มีการสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์ขนาดพื้นที่กว้างขวางที่จังหวัดกาญจนบุรี เพื่อให้สามารถสร้างฉากในภาพยนตร์ได้อย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งภายหลังได้มีการเปิดให้นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมอีกด้วย ก่อนจะปิดตัวลงและย้ายโรงถ่ายภาพยนตร์ไปสถานที่อื่นใน พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) (MGR Online, 2557ก)

ในงานด้านสเปเชียลเอฟเฟกต์ ภาพยนตร์มีการใช้ไฟและระเบิดประกอบฉากสงครามต่าง ๆ ที่มีการรบด้วยปืนใหญ่และธนูไฟ และใน *ภาค ๓ ยุทธนาวี* มีการสร้างเรือสำเภานขนาดเท่าของจริงเพื่อใช้ถ่ายทำฉากรบทางเรือ ส่วนงานด้านวิชวลเอฟเฟกต์ มีการใช้ CGI ในปริมาณเพิ่มขึ้นอย่างมากเมื่อเทียบกับเรื่อง *สุริโยไท* เช่น การวาดต่อเติมฉากและการซ้อนภาพกองกำลังทหารให้ดูมีจำนวนมาก (สหมงคลฟิล์ม, 2558ข) และในฉากยุทธหัตถีของ *ภาค ๕ ยุทธหัตถี* มีบางข้อต่อสร้างภาพข้างศึกขึ้นโดยใช้ CGI และเทคโนโลยีโมชันแคปเจอร์ ซึ่งทีมงานได้ติดต่อบริษัท เวต้า ดิจิทัล (Weta Digital) ในประเทศนิวซีแลนด์เพื่อให้คำแนะนำในการถ่ายทำ (กองบรรณาธิการ วอยซ์ทีวี, 2554ก)

ทั้งนี้ ทีมผู้สร้างภาพยนตร์ได้ประสบปัญหาในระหว่างการสร้าง *ภาค ๕ ยุทธหัตถี* เนื่องจากบริษัท เฟม โปสต์-โปรดักชั่น ซึ่งเป็นบริษัทวิชวลเอฟเฟกต์หลักของ *สุริโยไท* และ *ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช* ภูมิภาคแรก ได้เกิดเหตุเพลิงไหม้เสียหายทั้งอาคาร ส่งผลให้กระบวนการด้านวิชวลเอฟเฟกต์ทั้งหมดต้องเริ่มต้นใหม่ และการออกฉายภาพยนตร์ต้องล่าช้าออกไป ทำให้ *ภาค ๕ ยุทธหัตถี* และ *ภาค ๖ อวสานหงสา* ต้องเปลี่ยนบริษัทวิชวลเอฟเฟกต์เป็นบริษัทอื่น ๆ แทน (คมชัดลึก, 2555)

*ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช* กลายเป็นภาพยนตร์ชุดที่ทำรายได้สูงสุดของไทย โดยสามารถทำรายได้รวมทั้งหมดมากกว่า 1,115 ล้านบาท ในกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัดเชียงใหม่ และทุกภาคเป็นหนึ่งใน 25 อันดับแรกของภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุด (ข้อมูล พ.ศ. 2563) (วิจิตรพรช กัญยะพงศ์, 2563ข) นอกจากนี้ *ภาค ๒ ประกาศอิสรภาพ* ได้รับการคัดเลือกให้เข้าประกวดรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 80 (พ.ศ. 2551/ค.ศ. 2008) สาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม (Best Foreign Language Film) ในชื่อภาษาอังกฤษว่า *King of Fire* แต่ไม่ผ่านเข้ารอบเสนอชื่อสุดท้าย (Knegt, 2007)

**ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่หกที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม**

**หมานคร (2547)** กำกับภาพยนตร์โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 ธันวาคม พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004)

*หมานคร* เป็นภาพยนตร์รัก-แฟนตาซี เล่าเรื่องราวของ ป๊อด หนุ่มต่างจังหวัดที่ได้เข้ามาทำงานที่กรุงเทพฯ ที่ซึ่งเขาได้พบเรื่องราวความรักและเรื่องประหลาดมากมาย ภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพเหนือจริงและสีสันที่ฉูดฉาด เช่น จิ้งจกหน้าคนซึ่งใช้การซ้อนภาพโครมาคีย์ ตึกตาวู๊ดได้ซึ่งใช้หุ่นเชิด และหนังสือบินได้ที่สร้างภาพโดยใช้ CGI ภาพยนตร์มีฉากสำคัญที่เป็นที่จดจำคือภูเขาขวดน้ำพลาสติกขนาดมหึมาที่ถ่ายทำโดยใช้การซ้อนภาพโครมาคีย์ควบคู่กับ CGI (ไฟว์สตาร์ โปรดัคชั่น, 2559) และ *หมานคร* ยังเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก ๆ ที่ถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลตัดจากภาพยนตร์เรื่อง *ปักษาวายุ* (2547) ซึ่งคุณวิศิษฐ์ได้แรงบันดาลใจและแนวทางการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยกล้องดิจิทัลจากการได้เข้าไปชมการทดสอบกล้องในช่วงเริ่มการถ่ายทำ *ปักษาวายุ* (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า *หมานคร* มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่แยบยล และสามารถทำให้เหตุการณ์เหนือจริงดูกลมกลืนเข้ากับเรื่องราวแนวเสียดสีที่ภาพยนตร์นำเสนอได้

*หมานคร* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 27 (พ.ศ. 2548/ค.ศ. 2005) สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม และ รางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 14 (พ.ศ. 2548/ค.ศ. 2005) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ทั้งสองรางวัลมอบให้แก่ เดอะโพสต์บางกอก (มูลนิธิหนังไทย, 2550; MGR Online, 2548ก) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องล่าสุดที่ได้รับทั้งสองรางวัลควบคู่กัน (ข้อมูล พ.ศ. 2564) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 6 (พ.ศ. 2559/ค.ศ. 2016) (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 99–101)

**จอมขมังเวทย์ (2548)** กำกับภาพยนตร์โดย ปิยะพันธ์ ชูเพ็ชร์ สร้างโดย อาร์เอส พิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ. 2548 (ค.ศ. 2005)

*จอมขมังเวทย์* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี เล่าเรื่องราวของ อิทธิ นักโทษที่ได้เรียนรู้วิชาอาคมภายในเรือนจำจนสามารถแหกคุกออกมาได้ และถูกตามล่าโดยร้อยตรีสันติซึ่งสนใจในวิชาอาคมเช่นกัน โดยภาพยนตร์ใช้ CGI ในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์คาถาอาคมต่าง ๆ และใช้สร้างตัวละครผีปิศาจอื่น ๆ ในเรื่อง เช่น กุมารทอง และ สุนัข

*จอมขมังเวทย์* มีภาพยนตร์ภาคต่อคือ **จอมขมังเวทย์ 2020 (2562)** กำกับภาพยนตร์โดย ปิยะพันธ์ ชูเพ็ชร์ สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล และ เฉลิมไทย สตูดิโอ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019)

*จอมขมังเวทย์ 2020* มีการใช้ CGI ที่อลังการมากขึ้นเทียบกับภาคก่อนหน้า ทั้งฉากการต่อสู้ด้วยคาถาอาคม และการนำเสนอสัตว์ในตำนาน เช่น ตัวมอม วัชฌู และผีโครงกระดุก โดยมีบริษัทเทคนิคภาพพิเศษร่วมกันสร้างมากถึงเจ็ดบริษัท ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นจำนวนมากที่สุดอันดับสองรองจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *พระมหาชงก* (2557) (ปิยะพันธุ์ ชูเพ็ชร, 2562)

*จอมขมังเวทย์* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 15 (พ.ศ. 2549/ค.ศ. 2006) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ โอเรียนทัลโพสท์ (มูลนิธิหนังไทย, 2550) และ *จอมขมังเวทย์ 2020* ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29 (พ.ศ. 2564/ค.ศ. 2021) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

ภาพยนตร์ชุด *จอมขมังเวทย์* ทั้งสองภาคแสดงถึงการนำองค์ประกอบที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยในอดีตที่สร้างจากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดี มาปรับบริบทการนำเสนอใหม่ให้เข้ากับสังคมไทยยุคปัจจุบัน ซึ่งด้วยศักยภาพของเทคนิค CGI ทำให้การแสดงพลังเวทมนตร์และอภินิหารต่าง ๆ มีความอลังการสมจริงมากยิ่งขึ้น

**ไพรีพิณาศ ป่ามรณะ (2549)** กำกับภาพยนตร์โดย เปลาว ศิริสุวรรณ สร้างโดย โมโน ฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 9 มีนาคม พ.ศ. 2549 (ค.ศ. 2006)

*ไพรีพิณาศ ป่ามรณะ* เป็นภาพยนตร์ต่อสู้-ผจญภัยในป่ามรณะซึ่งเผชิญกับสัตว์ประหลาดมากมาย ภาพยนตร์มีการใช้ CGI ในการสร้างภาพสัตว์ประหลาดทั้งหลายซึ่งคล้ายสัตว์เลื้อยคลานและค้างคาว รวมถึงใช้สร้างภาพเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่เกิดขึ้นภายในป่า เช่น ปีศาจที่เข้าสิงร่างคนในหมู่บ้านต้องคำสาป

*ไพรีพิณาศ ป่ามรณะ* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 28 (พ.ศ. 2549/ค.ศ. 2006) สาขาภาพเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ อีเมจแม็กซ์ (มูลนิธิหนังไทย, 2549) และได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 16 (พ.ศ. 2550/ค.ศ. 2007) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ, 2549, น. 114–115)

**13 เกมสยอง (2549)** กำกับภาพยนตร์โดย ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ. 2549 (ค.ศ. 2006)

*13 เกมสยอง* เป็นภาพยนตร์ระทึกขวัญ มีเรื่องราวเกี่ยวกับ ภูชิต ที่ต้องทำภารกิจเกมโชว์เพื่อให้ได้เงิน 100 ล้านบาท ภาพยนตร์มีฉากสำคัญคือฉากที่แก๊งวัยรุ่นนักรถจักรยานยนต์มาโดนลวดสลิงที่ขึงอยู่ปาดศีรษะจนขาด โดยมีการใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษร่วมกับเทคนิค CGI ให้เห็น

ภาพศีรษะที่ขาดครึ่ง และในช่วงท้ายของเรื่องมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกส์เพื่อสร้างภาพคล้ายโฮโลแกรม (hologram) ที่แสดงภาพการเล่นเกมนานต่าง ๆ ของภูซิดที่ผ่านมา

*13 เกมสยอง* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 16 (พ.ศ. 2550/ค.ศ. 2007) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ทริพเพิ้ล เอ็กซ์ (มูลนิธิหนังไทย, 2550)

**בודี้ ศพ #19 (2550)** กำกับภาพยนตร์โดย ปวีณ ภูริจิตปัญญา สร้างโดย จอกว้าง फिल्म ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2550 (ค.ศ. 2007)

*בודี้ ศพ #19* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ มีเรื่องราวเกี่ยวกับ ชล ที่หาคำตอบของปริศนาการฆาตกรรมที่ได้รับรู้จากการถูกภาพหลอกหลอน ภาพยนตร์มีการใช้ CGI มากมายหลายฉาก เช่น ฉากภาพหลอนต่าง ๆ และฉากการขับรถยนต์ของชลซึ่งเป็นการถ่ายทำซ้อนภาพโครมาคีย์ร่วมกับการใช้ CGI สร้างสภาพแวดล้อมรอบตัวรถทั้งหมด นอกจากนี้ในบางฉากเป็นการสร้างภาพขึ้นมาโดยใช้ CGI สมบูรณ์แบบ เช่น ฉากอาคารและอุโมงค์ใต้ดิน (Digital Magic Effect House, 2555)

*בודี้ ศพ #19* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 17 (พ.ศ. 2551/ค.ศ. 2008) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ สุรเอก ทองเพชร, วีระ แซ่อึ้ง, จูเลียน แวน โซนาเกอร์ (Julien Van Soenacker) และ วาคิน มงท์เซร์ราท์ (Joaquin Montserrat) (Sanook, 2551)

**ปืนใหญ่จอมสลัด (2551)** กำกับภาพยนตร์โดย นนทริย์ นิมิบุตร สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008)

*ปืนใหญ่จอมสลัด* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี-ประวัติศาสตร์ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสงครามในอาณาจักรลังกาสุกะ เป็นภาพยนตร์แฟนตาซีไทยไม่กี่เรื่องที่มีการสร้างโลกสมมุติขึ้นมาใหม่ โดยไม่ได้อ้างอิงเรื่องราวจากนิทานพื้นบ้านหรือวรรณคดีเหมือนภาพยนตร์แฟนตาซีไทยเรื่องอื่น ๆ ภาพยนตร์มีการถ่ายทำอย่างยิ่งใหญ่อลังการในระดับมหากาพย์ ทีมผู้สร้างใช้การซ้อนภาพโครมาคีย์และ CGI เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างฉากสงครามและทะเลที่ล้อมรอบลังกาสุกะ รวมถึงใช้สร้างฉากแฟนตาซีเหนือจริง เช่น กระเบนยักษ์

*ปืนใหญ่จอมสลัด* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 18 (พ.ศ. 2552/ค.ศ. 2009) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ บริษัท บลู แพร์รี่ (สยามโซน, 2552)

**บิตพิภพ ทะลุโลก (2552)** กำกับภาพยนตร์โดย เปลว ศิริสุวรรณ สร้างโดย กลองชัย ภาพยนตร์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 29 ตุลาคม พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009)

*บิตพิภพ ทะลุโลก* เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน-ผจญภัย เล่าเรื่องราวของกลุ่มลูกเสือที่เดินเข้าไปในดินแดนลึกลับซึ่งเหมือนเขาวงกต และได้เผชิญกับสัตว์ประหลาดคล้ายค้างคาวและงูยักษ์ ซึ่งสร้างภาพโดยใช้ CGI โดยมากกว่าร้อยละ 50 ของฉากในภาพยนตร์มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ (Sanook, 2552)

*บิตพิภพ ทะลุโลก* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 19 (พ.ศ. 2553/ค.ศ. 2010) สาขาการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ภาคภูมิ ร.สุวดีพานิช (สยามโซน, 2553)

**อุโมงค์ผาเมือง (2554)** กำกับภาพยนตร์โดย หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2554 (ค.ศ. 2011)

*อุโมงค์ผาเมือง* เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากบทละครเวทีเรื่อง *ราโชมอน* (2508) ของ หม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ ปราโมช ซึ่งดัดแปลงจากเรื่องสั้นของประเทศญี่ปุ่นเรื่อง *Rashomon* (1915) และ *In a Grove* (1922) ของ อะคุตะงะวะ ริวโนะสุเกะ (Akutagawa Ryunosuke) ซึ่งเคยได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *Rashomon* (1950) (สหมงคลฟิล์ม, ม.ป.ป.-ข)

*อุโมงค์ผาเมือง* มีการใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษของหลายตัวละคร และมีการใช้ CGI เพื่อเสริมฉากในภาพยนตร์ เช่น ผงผีเสื้อ และ ดาบที่ถูกขว้างไปลงตรงจุดที่ต้องการ และมีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ร่วมกับโมชันแคปเจอร์เพื่อแก้ไขวิกผมของตัวละคร อานนทภิกขุ ให้นักแสดงดูเหมือนโกนผมสมจริงมากขึ้น เป็นการใช้นวัตกรรมพิเศษที่มองไม่เห็น (หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล, 2554)

*อุโมงค์ผาเมือง* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 21 (พ.ศ. 2555/ค.ศ. 2012) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ อาทยา บุญสูง (Sanook, 2555)

### สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคเปลี่ยนผ่าน

**ยุคที่หก ยุคเปลี่ยนผ่าน** การเข้าสู่ยุคดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างมาก ทั้งกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่ การถ่ายทำในระบบดิจิทัลช่วยลดกระบวนการสร้างภาพยนตร์ให้มีความซับซ้อนน้อยลง และช่วยลดระยะเวลาและค่าใช้จ่ายในการสร้างภาพยนตร์ ทำให้มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์และ CGI ในภาพยนตร์ไทยอย่างแพร่หลายมากขึ้น มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ทั้งแบบออฟไลน์และแบบบนเน็ทจนไม่สังเกตเห็น ส่วนสเปเชียลเอฟเฟกต์นั้นได้รับความนิยมน้อยลง และในยุคนี้มีการจัดตั้งสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มของผู้สร้างแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์เป็นครั้งแรก

## 7. ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020)

**ยุคที่เจ็ด** ผู้วิจัยเรียกว่า **ยุคนวัตกรรม** เนื่องจากเทคโนโลยีภาพยนตร์ได้พัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว การสร้างภาพยนตร์ที่ใช้วิชวลเอฟเฟกต์และ CGI สามารถทำได้สะดวกขึ้น รวดเร็วขึ้น และสมจริงยิ่งขึ้น ส่งผลให้ภาพยนตร์ที่มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างมาก จนกล่าวได้ว่าในยุคนี้แทบไม่มีภาพยนตร์ไทยเรื่องใดเลยที่ไม่มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ ซึ่งบางเรื่องมีการถ่ายทำด้วยเทคโนโลยีภาพยนตร์ใหม่ ๆ ที่เข้ามาในประเทศไทย เช่น ภาพยนตร์ 3D และ กล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวด

### ภาพยนตร์ไทย 3D

ในประเทศไทยมีภาพยนตร์ 3D จากต่างประเทศมาออกฉายเป็นเรื่องแรกคือภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง *Man in the Dark* (1953) ออกฉายที่โรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมไทยใน พ.ศ. 2496 (ค.ศ. 1953) (หนึ่งเดียว, 2549, น. 7) แต่ทว่ายังไม่มีการสร้างภาพยนตร์ไทย 3D จนกระทั่งบริษัท แมงป่อง ได้สร้างโครงการภาพยนตร์ชุด 3D ชื่อว่า “EXTREME 3D 3 มิติทะเลจอบ” สำหรับรับชมภายในบ้าน หรือที่เรียกว่า หนึ่งแผ่น (direct-to-video) ออกวางจำหน่ายในรูปแบบ DVD และ VCD พร้อมแผ่นแว่น 3D มาในกล่อง ซึ่งใช้เลนส์แว่นแบบพิเศษจากประเทศเยอรมนี (ThaiPR.net, 2547ก, 2547ข)

ภาพยนตร์ในโครงการ “EXTREME 3D 3 มิติทะเลจอบ” มีทั้งหมดเจ็ดเรื่อง เป็นแนวสยองขวัญทั้งหมด ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์สามารถรับชมด้วยตาเปล่าได้แม้จะไม่สวมแว่น 3D โดยภาพยนตร์เรื่องแรกในโครงการและเป็นภาพยนตร์ 3D เรื่องแรกของไทย คือ **ย่านาค (2547)** กำกับภาพยนตร์โดย ต่อพงศ์ ตันกำแหง ออกวางจำหน่ายวันที่ 17 มิถุนายน พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) (ThaiPR.net, 2547ก)

*ย่านาค* เป็นการนำเรื่องราวของแม่นาคมาปรับเปลี่ยนใหม่ มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับกองถ่ายภาพยนตร์ซึ่งมี แนนต์ รับบทเป็น “นางนาค” แต่ได้เกิดเรื่องเหนือธรรมชาติ และมีคนใกล้ชิดของแนนต์ เสียชีวิตทีละคน (ThaiPR.net, 2547ข) โดยจากชีวิตที่ค้นเบื้องหลังภาพยนตร์เรื่อง *ผีไม่ยากให้คนเห็น* (2547) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ลำดับที่สี่ของโครงการนี้ มีการเลือกถ่ายทำให้วัตถุต่าง ๆ ผ่านเข้าใกล้กล้องเพื่อเสริมเอฟเฟกต์ 3D และสร้างภาพวิชวลเอฟเฟกต์ต่าง ๆ ด้วย CGI ให้ลอยไปมาหรือพุ่งเข้าหากกล้องเพื่ออรรถรสและความตื่นเต้นในการรับชมภาพยนตร์ (วรสิทธิ์ ชีพสาทิศ, 2557)



จนกระทั่ง พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012) มีภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ 3D และออกฉายในโรงภาพยนตร์ระบบ 3D เป็นครั้งแรก (ไทยรัฐออนไลน์, 2555; สยามโซน, 2555) โดยมีภาพยนตร์ไทย 3D สองเรื่องออกฉายไล่เลี่ยกัน และทั้งสองเรื่องโฆษณาในใบปิดภาพยนตร์ว่าเป็น ภาพยนตร์ 3D เรื่องแรกของประเทศไทย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *แม่นาค 3D* (2555) และ *407 เทียวบินผี* (2555) (สยามโซน, ม.ป.ป.-ก, ม.ป.ป.-ข)

***แม่นาค 3D (ตำนานรัก แม่นาค 3D) (2555)*** กำกับภาพยนตร์โดย พิชัย น้อยรอด สร้าง โดย บางกอกอินเตอร์ กรุ๊ปฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2555

*แม่นาค 3D* เป็นภาพยนตร์ไทย 3D เรื่องแรกที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ เล่าเรื่องราวของแม่นาคคล้ายฉบับดั้งเดิมแต่ให้ความสำคัญกับเหตุผลการกระทำของตัวละครมากขึ้น และมีฉากสำคัญอย่างฉากแม่นาคหิบบมะนาว ซึ่งใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี 3D สูงสุด (สยามโซน, 2555) โดย *แม่นาค 3D* ได้สะท้อนถึงการปรับเปลี่ยนและการพัฒนาเนื้อเรื่องและเทคนิคการถ่ายทำของภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ไปตามยุคสมัยโดยยังคงแก่นเรื่องเหมือนเช่นเดิม

***407 เทียวบินผี (2555)*** กำกับภาพยนตร์โดย อิศรา นาคี สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2555

*407 เทียวบินผี* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เกี่ยวกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติบนเครื่องบิน ภาพยนตร์มีการใช้ CGI สร้างภาพเครื่องบินในขณะที่บินอยู่ และใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษร่วมกับ CGI ในการถ่ายทำตัวละครผีที่ปรากฏในเรื่อง โดยบริษัท ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น ได้อัปโหลดตัวอย่าง ภาพยนตร์ (trailer) ในรูปแบบ 3D บนเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) ซึ่งผู้ที่มีจอภาพและแว่นพิเศษที่รองรับภาพ 3D จะสามารถรับชมตัวอย่างภาพยนตร์ในรูปแบบ 3D ได้ (ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น, 2555)

ในช่วงกลางปีเดียวกัน ปรากฏภาพยนตร์เรื่อง ***เอกโค่ จิวก้องโลก (2555)*** กำกับภาพยนตร์ โดย คมภิญญ์ เข้มกำเนิด สร้างโดย กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2555 มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเด็กสามคน หน่อวา จ่อเป และแซม ต้องร่วมกันหยุดยักษ์พิบัติโลก โดย ***เอกโค่ จิวก้องโลก*** เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรกและเรื่องเดียวในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ที่สร้างและออกฉายในระบบ 3D (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 68)

ภายหลังจากนั้นมีการสร้างภาพยนตร์ไทย 3D ออกมาเป็นจำนวนไม่มากนัก โดยมีการสร้าง ภาพยนตร์ไทย 3D ถึง พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) เท่านั้น สำหรับภาพยนตร์ไทย 3D เรื่องอื่น ๆ ที่

ผู้วิจัยพบเป็นภาพยนตร์แอ็กชันและสยองขวัญ ซึ่งมีองค์ประกอบที่เหมาะสมสำหรับการสร้างเป็นภาพยนตร์ 3D ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *จิตส์ัมผัส 3D* (2555), *ตีสาม 3D* (2555), *มอ 6/5 ปากหมา ท้าผี* (2556), *ต้มยำกุ้ง 2* (2556), *ตีสาม คืนสาม 3D* (2557) และ *มอ 6/5 ปากหมา ท้าแม่นาค* (2557)

การถ่ายทำภาพยนตร์ 3D มีกระบวนการที่ซับซ้อนกว่าภาพยนตร์ปกติอย่างมาก ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง *แม่นาค 3D* และ *407 เทียบบินผี* ได้แสดงความคิดเห็นถึงความท้าทายในการถ่ายทำแบบ 3D รวมถึงความซับซ้อนของการสร้าง CGI ให้เข้ากับภาพ 3D ที่ได้ถ่ายทำ (ไทยรัฐออนไลน์, 2555; สยามโซน, 2555) ด้วยเหตุผลหลายปัจจัย เช่น ทุนสร้างภาพยนตร์และราคาบัตรเข้าชมที่สูงกว่าระบบปกติ เป็นสาเหตุที่ทำให้ภาพยนตร์ 3D ในประเทศไทยเสื่อมความนิยมอย่างรวดเร็ว ซึ่งนับตั้งแต่ พ.ศ. 2553 (ค.ศ. 2010) รายได้ของภาพยนตร์ 3D ลดลงทั่วโลกเช่นกัน (Goldberg, 2018)

### งานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 29 และ รางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 22

ในงานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 29 (พ.ศ. 2556/ค.ศ. 2013) เป็นครั้งแรกที่มีภาพยนตร์ 3D ได้เข้าชิงรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ได้แก่ *เอกโค่ จิวก้องโลก* (2555) และ *ตีสาม 3D* (2555) และเป็นครั้งแรกที่มีภาพยนตร์แอนิเมชันมากกว่าหนึ่งเรื่องได้เข้าชิงรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมในปีเดียวกัน ได้แก่ *เอกโค่ จิวก้องโลก* และ *ยักษ์* (2555) (Community Theatre, 2556) โดยภาพยนตร์ที่ชนะรางวัลคือเรื่อง *ยักษ์* ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ บ้านอิทธิฤทธิ์ (สยามโซน, 2556)

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*ยักษ์* (2555) กำกับภาพยนตร์โดย ประภาส ชลศรานนท์ สร้างโดย เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส ออกฉายครั้งแรกวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012)

*ยักษ์* มีเรื่องราวดัดแปลงจากวรรณกรรมเรื่อง *รามเกียรติ์* นำเสนอการสู้รบของหุ่นยนต์ฝั่งพระรามและฝั่งทศกัณฐ์ ซึ่งหลังจากกาลเวลาผ่านไปหนึ่งล้านวัน ความทรงจำของหุ่นยนต์ที่ได้สู้รบวันนั้นก็ลึบเลือน เกิดเป็นเรื่องราวผจญภัยของ น้ำเขียว (ทศกัณฐ์) และ เผือก (หนุมาน) ที่ถูกผูกติดกันด้วยโซ่ ซึ่งภายหลังทั้งคู่ได้พบความจริงเกี่ยวกับตัวตนในอดีตของตนเอง

*ยักษ์* มีฉากสู้รบขนาดใหญ่ในช่วงเปิดเรื่องความยาว 4 นาที ซึ่งใช้เวลาสร้างถึง 6 เดือน และทีมผู้สร้างพบอุปสรรคในการออกแบบแอนิเมชันของโซ่ที่เชื่อมติดน้ำเขียวและเผือก โดยในตอนแรกทีมงานต้องใช้วิธีปรับภาพแอนิเมชันที่ละเฟรม เนื่องจากไม่มีโปรแกรมที่สามารถคำนวณฟิสิกส์ของโซ่ได้ แต่ทีมงานสามารถหาวิธีแก้ไขและสร้างฉากภาพยนตร์สำเร็จในที่สุด โดย *ยักษ์* ประสบความสำเร็จ

ทางรายได้พอสมควร และได้ฉายในต่างประเทศ โดยมีฉบับพากย์เสียงภาษาอังกฤษซึ่งดูแลการพากย์โดยทีมผู้สร้างภาพยนตร์เอง (สหมงคลฟิล์ม, ม.ป.ป.-ก)

สำหรับงานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 22 (พ.ศ. 2556/ค.ศ. 2013) ไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดใน พ.ศ. 2555 (ค.ศ. 2012) ที่ผ่านการคัดเลือกในสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ซึ่งเป็นครั้งแรกในรอบ 16 ปี นับตั้งแต่งานประกาศผลรางวัลครั้งที่ 6 (พ.ศ. 2540/ค.ศ. 1997) ที่ไม่มีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม ทั้งนี้ ไม่ปรากฏรายละเอียดว่าเหตุใดถึงไม่มีภาพยนตร์ผ่านการคัดเลือก (จามจุรีลูกสอง, 2556; มุลนิธิหนังไทย, 2550)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ที่ใช้การใช้เทคนิคภาพพิเศษในปีดังกล่าวมีจำนวนน้อย การหาผู้ชนะการประกวดจึงทำได้ยาก ในขณะที่ โดม สุขวงศ์ (การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) แสดงความคิดเห็นว่า อาจเป็นเพราะไม่มีภาพยนตร์ที่เหมาะสมเข้าเกณฑ์ และเนื่องด้วยรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมเป็นรางวัลรอง จึงอาจไม่ได้มีการตัดสินหาผู้ชนะประจำปีเหมือนอย่างรางวัลใหญ่อย่างเช่น สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมหรือนักแสดงยอดเยี่ยม ซึ่งในอดีต รางวัลพระสุรัสวดี สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ก็เคยเป็นรางวัลพิเศษที่มีการมอบเพียงครั้งคราวเนื่องจากในอดีตมีภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษน้อย

### ภาพยนตร์สยองขวัญ-ตลกเรื่อง *พี่มาก..พระโขนง*

จนถึงยุคที่เจ็ดนี้ แม้ว่าเรื่องราวของแม่นาคพระโขนงจะถูกสร้างเป็นภาพยนตร์มาร่วม 80 ปี นับตั้งแต่ภาพยนตร์แม่นาคเรื่องแรก *นางนาคพระโขนง* (2476) ซึ่งต่อมามีการสร้างภาพยนตร์แม่นาคมากมายไม่น้อยกว่า 32 ภาค (ศิลปวัฒนธรรม, 2563) แต่ความนิยมของผู้ชมต่อภาพยนตร์ชุดนี้ก็ยังไม่เสื่อมคลาย และได้รับความนิยมเพิ่มสูงขึ้นด้วย ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดจากความสำเร็จทางรายได้ของ *พี่มาก..พระโขนง* (2556) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาลในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) (วินิจพรรษ กัญยะพงค์, 2563ข)

*พี่มาก..พระโขนง* (2556) กำกับภาพยนตร์โดย บรรจง ปิสัญธนะกุล สร้างโดย จอกว้างฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2556 (ค.ศ. 2013)

*พี่มาก..พระโขนง* เป็นภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* สมัยใหม่ มีการดัดแปลงเนื้อหาและการนำเสนอจากฉบับดั้งเดิม โดยเปลี่ยนเป็นแนวตลกเต็มตัวและเล่าเรื่องผ่านมุมมองของพี่มาก (นายมาก) สามิ

ของนางนาค ภาพยนตร์มีการนำเสนอฉากสงครามที่พีคมากออกรบ มีการใช้เอฟเฟกต์กายภาพรูปแบบระเบิดและประกายไฟทำให้นักแสดงรู้สึกเหมือนอยู่ในสนามรบจริง ๆ (GTH, 2556ข) ในฉากอื่น ๆ มีการใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษในฉากที่ต่อสู้กันด้วยมีด มีการใช้หุ่นยนต์บังคับ ไล่แดง ลูกชายของแม่นาค ในฉากที่ชินเห็นเด็กไหลออกมาจากท้องของแม่นาค และมีการหล่อแขนแม่นาคความยาวสามเมตรจากลาเท็กซ์ (latex) (วิชัย มาตกุล และคณะ, 2556, น. 142-143) นอกจากนี้มีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์ในบางฉาก เช่น ฉากแม่นาคและไอ้แดงยึดหอดขน และฉากแม่นาคซ่อนหัว การผสมผสานสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์ใน *พี่มาก..พระโขนง* แสดงให้เห็นว่าแม้จะเข้าสู่ยุค CGI แล้ว เทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์ยังคงมีบทบาทและสามารถประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์สมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี

*พี่มาก..พระโขนง* เป็นภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* ที่ประสบความสำเร็จทางรายได้มากที่สุด และเป็นภาพยนตร์ไทยที่มีรายได้สูงสุดตลอดกาลในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) โดยสามารถทำรายได้ 553.21 ล้านบาท<sup>61</sup> ในกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัดเชียงใหม่ และสามารถทำรายได้ทั่วประเทศประมาณ 1,000 ล้านบาท ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยไม่กี่เรื่องที่สามารถทำรายได้เทียบเท่าภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ต่างประเทศที่ออกฉายในประเทศไทย (วิจิตรพรช กัญยะพงศ์, 2563ก, 2563ข)

*พี่มาก..พระโขนง* ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 23 สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (ทศพร กลิ่นหอม, 2557) และเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ 9 (พ.ศ. 2562/ค.ศ. 2019) (กองบรรณาธิการจดหมายเหตุข่าวหอภาพยนตร์, 2562ก)

### การถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวด

ภายหลัง พ.ศ. 2556 (ค.ศ. 2013) เป็นต้นมา ภาพยนตร์ไทยเริ่มถ่ายทำด้วย **กล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวด (ultra-high-definition digital cinema camera)** ซึ่งมีความละเอียดสูงขึ้นจากกล้องดิจิทัลในยุคที่ผ่านมาอย่างมาก เช่นภาพยนตร์เรื่อง *ต้มยำกุ้ง 2* (2556) ถ่ายทำในระบบ 3D ด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ RED EPIC ที่มีความละเอียด 5K (5120 x 2700 pixels) และ RED ONE M-X ที่มีความละเอียด 4K (4096 x 2160 pixels) (IMDb, n.d.-b) และเรื่อง *Friend Zone ระวัง..สิ้นสุดทางเพื่อน* (2562) ถ่ายทำด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ Sony VENICE ที่มีความละเอียด 6K (6048 x 4032 pixels) (Preston, 2019) โดยกล้องถ่ายภาพยนตร์ทั้งสามรุ่นนี้มีความละเอียดภาพใกล้เคียงหรือเทียบเท่าฟิล์ม 35 มม. รวมถึงมีคุณสมบัติในการเก็บขอบเขตความสว่าง

<sup>61</sup> บางแหล่งข้อมูลระบุว่า *พี่มาก..พระโขนง* สามารถทำรายได้ 559.59 หรือ 598.97 ล้านบาท

(dynamic range) และช่วงสี (color gamut) ของภาพได้ใกล้เคียงหรือเทียบเท่าฟิล์มภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการแก้ไขปรับปรุงข้อด้อยของกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลรุ่นแรก ๆ (Dent, 2016)

จุดเด่นของกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวดคือ สามารถเก็บรายละเอียดของภาพได้อย่างชัดเจนมาก ทำให้การสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์สามารถทำได้ละเอียดยิ่งขึ้น การซ้อนภาพโครมาคีย์จะทำได้ละเอียดกว่าเดิมและสามารถเก็บรายละเอียดวัตถุถึงโปร่งแสง เช่น เส้นผมของนักแสดง ได้ดีกว่ากล้องที่มีความละเอียดต่ำ แต่ว่าการถ่ายทำด้วยกล้องที่มีความละเอียดสูงยิ่งยวดนั้นจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์จัดเก็บข้อมูลปริมาณสูงมาก และต้องมีการเก็บรายละเอียดและใช้เวลาในการทำวิช่วลเอฟเฟกต์เพิ่มมากขึ้น ดังนั้นแม้ว่าภาพยนตร์หลายเรื่องจะถ่ายทำที่ความละเอียด 4K หรือสูงกว่า ก็จะทำให้การเรนเดอร์ (render) หรือส่งออกภาพยนตร์ที่ความละเอียด 2K เพื่อเพิ่มความเร็วในการทำงาน (Pennington, 2017)

หลังจาก พ.ศ. 2556 นี้ กระบวนการสร้างภาพยนตร์ไทยทั้งในช่วงระหว่างการทำและช่วงหลังการทำ ได้มีการเปลี่ยนแปลงเป็นระบบดิจิทัลทั้งหมด ทำให้โรงภาพยนตร์ที่ใช้เครื่องฉายฟิล์มและแล็บภาพยนตร์ต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือยุบเลิกไป (ประดิษฐ์ ทาระเวทย์ และคณะ, 2557)

### ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคที่เจ็ดที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม

**ต้มยำกุ้ง 2 (2556)** กำกับภาพยนตร์โดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว และ พันนา ฤทธิไกร สร้างโดย บาแรมยู ออกฉายครั้งแรกวันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2556 (ค.ศ. 2013)

**ต้มยำกุ้ง 2** เป็นภาพยนตร์แอ็กชันภาคต่อของ **ต้มยำกุ้ง (2548)** ซึ่งในภาคที่หนึ่งเน้นการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลักเพื่อความสมจริง เช่น การต่อสู้โลดโผน ข้าวของแตกหัก เพลิงไหม้ และระเบิด มีฉากสำคัญคือฉากแอ็กชันที่ถ่ายทำต่อเนื่องโดยไม่มีการตัดภาพความยาว 4 นาที โดย **ต้มยำกุ้ง** มีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์เพียงบางฉาก เช่น ฉากเฮลิคอปเตอร์ในช่วงท้ายเรื่องที่ถ่ายทำกับบลูสกรีน (พงค์สุข หิรัญพฤกษ์, 2548) แต่ในภาพยนตร์ภาคต่อ **ต้มยำกุ้ง 2** นอกจากสเปเชียลเอฟเฟกต์ที่เหมือนในภาคที่หนึ่งแล้ว มีการใช้วิช่วลเอฟเฟกต์มากมายในการต่อเติมฉากให้มีความอลังการยิ่งขึ้น โดยภาพพื้นหลังหลายฉากสร้างขึ้นโดยใช้ CGI ทั้งหมด นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้ถ่ายทำและออกฉายในระบบ 3D อีกด้วย (IMDb, n.d.-b; Zurreal Studio, 2557ก)

**ต้มยำกุ้ง 2** ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 23 (พ.ศ. 2557/ค.ศ. 2014) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เซอร์เรียล สตูดิโอ (MGR Online, 2557ข) และเป็นภาพยนตร์ไทย 3D เรื่องแรกที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม

**ตีสาม คีน 3 3D (2557)** กำกับภาพยนตร์โดย พุฒิพงศ์ สายศรีแก้ว สร้างโดย ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น ออกฉายครั้งแรกวันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014)

*ตีสาม คีน 3 3D* เป็นภาพยนตร์สยองขวัญภาคต่อของ *ตีสาม 3D* (2555) โดยมีการถ่ายทำในรูปแบบ 3D เช่นเดิม มีเรื่องราวเกี่ยวกับความสยองขวัญในช่วงเวลาตีสาม ภาพยนตร์มีการถ่ายทำกรีนสกรีนและมีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์เสริมเป็นบางฉากในฉากที่มีความเหนือจริงหรือเหนือธรรมชาติ โดยที่ผู้สร้างภาพยนตร์แสดงความคิดเห็นว่า การถ่ายทำแบบ 3D สามารถเพิ่มอรรถรสในการรับชมภาพยนตร์ และสามารถเพิ่มลูกเล่นต่าง ๆ ในการแสดงฉากสยองขวัญ (พุฒิพงศ์ สายศรีแก้ว, 2557)

*ตีสาม คีน 3 3D* ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 30 (พ.ศ. 2558/ค.ศ. 2015) สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ กันตนา โพสท์ โปรดักชั่น และ फिल्म แพชชั่น (สยามโซน, 2558) และเป็นภาพยนตร์ไทย 3D เรื่องที่สองที่ได้รับรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม

**สมิง พรานล่าพราน (2557)** กำกับภาพยนตร์โดย นรินทร์ วิศิษฎ์ศักดิ์ สร้างโดย ฟาสท์ไทม์โมชั่น พิคเจอร์ส ออกฉายครั้งแรกวันที่ 11 กันยายน พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014)

*สมิง พรานล่าพราน* เป็นภาพยนตร์แฟนตาซี-แอ็กชัน มีเรื่องราวเกี่ยวกับเสื้อสมิงซึ่งสามารถแปลงกายเป็นมนุษย์ได้และทำการออกไล่เหยื่อ การถ่ายทำภาพยนตร์มีทั้งการใช้สไลด์ภาพยนตร์ และใช้ CGI ในการสร้างตัวละครเสื้อสมิงและฉากแปลงร่าง โดยทีมงานได้ศึกษาสรีระและการเคลื่อนไหวของเสื้อจริงที่สวนเสือศรีราชา (SMING TheMovie, 2557)

*สมิง พรานล่าพราน* ได้เข้าชิงรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 30 (พ.ศ. 2558/ค.ศ. 2015) สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม (MThai, 2558) และได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 24 (พ.ศ. 2558/ค.ศ. 2015) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เดอะโพสท์บางกอก (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2558)

**รุ่นพี่ (2558)** กำกับภาพยนตร์โดย วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง สร้างโดย เอ็ม เทอร์ดีเนนน์ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 3 ธันวาคม พ.ศ. 2558 (ค.ศ. 2015)

*รุ่นพี่* เป็นภาพยนตร์รัก-สยองขวัญ เล่าเรื่องราวของ อทิตี หญิงสาวที่สามารถสื่อสารกับโลกวิญญาณได้ ภาพยนตร์นำเสนอฉากเหนือจริงมากมายเกี่ยวกับวิญญาณและความสยองขวัญ ซึ่งใช้เทคนิควิชวลเอฟเฟกต์และ CGI โดยคุณวิศิษฎ์ไม่ต้องการให้เทคนิคภาพพิเศษใน *รุ่นพี่* มีความเหนือจริงมากเกินไป และอยากให้ความกลมกลืนไปกับภาพยนตร์ (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

รุ่นพี่ ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 25 (พ.ศ. 2559/ค.ศ. 2016) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ ออลเทอร์เนท สตูดิโอ (Sanook, 2559)

**ขุนพันธ์ (2559)** กำกับภาพยนตร์โดย ก้องเกียรติ โขมศิริ สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ. 2559 (ค.ศ. 2016)

ขุนพันธ์ เป็นภาพยนตร์แอ็กชัน-แฟนตาซี เล่าเรื่องราวของ ขุนพันธ์ ตำรวจผู้สู้กับโจรผู้ร้าย โดยใช้คาถาอาคม ภาพยนตร์มีการใช้ CGI ช่วยแต่งเติมฉากแอ็กชัน เช่น ฉากมีดแทง ฉากฟันมือขาด และฉากการต่อสู้โดยใช้คาถาอาคม มีฉากสำคัญคือการต่อสู้ไล่ล่าบนรถไฟ ซึ่งมีทั้งรถไฟที่สร้างขึ้นด้วย CGI และการถ่ายทำบนรถไฟจริงควบคู่กับการช้อนภาพโครมาคีย์ (Zurreal Studio, 2560)

ขุนพันธ์ มีภาคต่อในชื่อ **ขุนพันธ์ 2 (2561)** กำกับภาพยนตร์โดย ก้องเกียรติ โขมศิริ และสร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล เช่นเดิม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2561 (ค.ศ. 2018) ในภาคที่สองประกอบด้วยฉากวิซวลเอฟเฟกต์ที่สร้างโดย CGI คล้ายภาคที่หนึ่ง แต่ยังคงให้ความสำคัญกับเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์ ซึ่งมีการถ่ายทำโดยใช้ระเบิดไฟและแบลงค์กัน (สหมงคลฟิล์ม, 2561)

ขุนพันธ์ ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 26 (พ.ศ. 2560/ค.ศ. 2017) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เซอร์เรียล สตูดิโอ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ก) และ ขุนพันธ์ 2 ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 28 (พ.ศ. 2562/ค.ศ. 2019) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (Workpoint Entertainment, 2562)

**สยามสแควร์ (2560)** กำกับภาพยนตร์โดย ไพรัช คุ้มวัน สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 30 มีนาคม พ.ศ. 2560 (ค.ศ. 2017)

สยามสแควร์ เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เล่าเรื่องราวของกลุ่มวัยรุ่น 10 คน ที่ประสบเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่ย่านสยามสแควร์ ภาพยนตร์มีการใช้ CGI สร้างภาพสยองขวัญเหนือธรรมชาติ เช่น กระจกและใบไม้ปลิว รวมถึงใช้ CGI ช่วยเสริมเทคนิคการแต่งหน้าผีของนักแสดงให้มีความน่ากลัวยิ่งขึ้น (Zurreal Studio, 2561)

สยามสแควร์ ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 31 (พ.ศ. 2561/ค.ศ. 2018) สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ เซอร์เรียล สตูดิโอ (สยามโซน, 2561) และได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 27 (พ.ศ. 2561/ค.ศ. 2018) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (Workpoint Entertainment, 2561)

**เพื่อน..ที่ระลึก (2560)** กำกับภาพยนตร์โดย โสภณ ศักดาพิศิษฏ์ สร้างโดย จอกว้าง พิล์ม ออกฉายครั้งแรกวันที่ 7 กันยายน พ.ศ. 2560 (ค.ศ. 2017)

**เพื่อน..ที่ระลึก** เป็นภาพยนตร์ชีวิต-สยองขวัญ เล่าเรื่องราวของ บุ่ม และ อี๊บ ที่ตัดสินใจฆ่าตัวตายด้วยกันบนอาคารสูง แต่บุ่มกลับไม่กล้าฆ่าตัวตาย ทำให้มีเหตุการณ์เหนือธรรมชาติตามมา ภาพยนตร์มีการใช้วิชวลเอฟเฟกต์เกือบ 200 ซี๊ด มีฉากสำคัญคืออาคาร สาทร ยูนิค ทาวเวอร์ (Sathorn Unique Tower) ซึ่งในปัจจุบันกลายเป็นอาคารร้าง แต่เหตุการณ์ในภาพยนตร์เป็นช่วงวิกฤตตั้มยำกุ้ง พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) ทีมงานจึงจำเป็นต้องใช้ CGI เพื่อทำให้ตึกอยู่ในสภาพใหม่ ขณะกำลังก่อสร้าง (GDH, 2562)

**เพื่อน..ที่ระลึก** ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 27 (พ.ศ. 2561/ค.ศ. 2018) สาขาเทคนิคการ สร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ รีฟสตูดิโอ และ แพนแคท (Workpoint Entertainment, 2561)

**นาคี ๒ (2561)** กำกับภาพยนตร์โดย พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง สร้างโดย ดู เอ็นเตอร์เทน เม้นท์, เซิร์ช เอ็นเตอร์เทนเม้นท์ และ บีอีเอ็ม แคปิตอล ออกฉายครั้งแรกวันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2561 (ค.ศ. 2018)

**นาคี ๒** เป็นภาพยนตร์รัก-แฟนตาซี ภาคต่อของละครโทรทัศน์เรื่อง **นาคี** (2559) สร้างจาก **นาคี** นวนิยายของ ตริ อภิรุณ (เทพ ชุมสาย ณ อยุธยา) มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับ ป้องปราบ ตำรวจที่ออกสืบคดีการเสียชีวิตของชาวบ้านจากการอาละวาดของเจ้าแม่นาคี ภาพยนตร์มีการใช้ CGI ในการสร้าง ฉากการต่อสู้ระหว่างพญานาคและครุฑ โดย แพนแคท วิเอฟเอ็กซ์ (Fatcat VFX) บริษัทผู้สร้างวิชวล เอฟเฟกต์ ได้ออกแบบโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อคำนวณ “secondary dynamics” ซึ่งเป็น สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงตามการเคลื่อนไหวของพญานาค เช่น ฝุ่น และ ดิน โดยโปรแกรมนี้ทำให้ทีมงานสามารถทำงานได้รวดเร็วขึ้นและใช้คนทำงานน้อยลง และสามารถสร้างความสมจริงให้การเคลื่อนไหวของพญานาคได้ดียิ่งขึ้น (Fatcat Studios, 2561)

**นาคี ๒** สามารถทำรายได้ 161.19 ล้านบาท ในกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัด เชียงใหม่ และทำรายได้มากกว่า 450 ล้านบาท ทั่วประเทศ ทำให้ **นาคี ๒** เป็นหนึ่งในภาพยนตร์วิชวล เอฟเฟกต์ของไทยที่ทำรายได้มากที่สุด โดยมีผู้วิเคราะห์ว่า **นาคี ๒** และภาพยนตร์ไทยอีกสี่เรื่องที่สามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาทใน พ.ศ. 2561 เป็นส่วนช่วยให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยฟื้นตัวจากภาวะซบเซาซึ่งเริ่มต้นตั้งแต่ พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) เป็นต้นมา โดยภาพยนตร์อีกสี่เรื่อง ได้แก่ **9 ศาสตรา** (2561), **น้อง.พี.ที่รัก** (2561), **ขุนพันธ์ 2** (2561) และ **ไบค์แมน ศักรินทร์ตุตหมัก**



(2561) (วินิจพรรษ กันยะพงศ์, 2563ข; Marketeer Team, 2561) ซึ่งเรื่อง *ขุนพันธ์ 2, 9 ศาสตร์* และ *นาคี ๒* ได้เข้าชิงรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 28 (พ.ศ. 2562/ค.ศ. 2019) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (Workpoint Entertainment, 2562)

**โฮมสเตย์ (2561)** กำกับภาพยนตร์โดย ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ สร้างโดย จอคว่าง फिल्म ออกฉายครั้งแรกวันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2561 (ค.ศ. 2018)

*โฮมสเตย์* เป็นภาพยนตร์ไซไฟ-แฟนตาซี เล่าเรื่องราวของ มิน ซึ่งตื่นขึ้นมาแล้วพบว่าตนเองเป็นวิญญาณเร่ร่อนที่จำความในอดีตไม่ได้และได้มาสิงร่างของมินเป็นการชั่วคราว และต้องหาคำตอบให้ได้ภายใน 100 วันว่าทำไมมินถึงฆ่าตัวตาย ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคทั้งการซ้อนภาพโครมาคีย์ และ CGI เต็มรูปแบบ เช่น ยาลอยได้ ฝนตกขึ้นฟ้า และฉากรถชน มีฉากสำคัญคือฉากเปิดภาพยนตร์ที่มินพลัดตกจากอาคารโรงพยาบาล โดยมีการใช้ CGI สร้างสภาพแวดล้อมของฉากขึ้นมาทั้งหมด และสร้างภาพนักแสดงแทนแบบดิจิทัลพร้อมจำลองการเคลื่อนไหวของเสื้อผ้า (GDH, 2561)

*โฮมสเตย์* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 28 (พ.ศ. 2562/ค.ศ. 2019) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่ อี๊กตราซิล กรุ๊ป (Workpoint Entertainment, 2562)

### การระบาดของโรคโควิด-19 และ งานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29

นับตั้งแต่ช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) ได้เกิด การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ โควิด-19 (Coronavirus disease 2019; COVID-19) ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั่วโลก (World Health Organization, 2021) ทำให้งานประกาศผลรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29 ถูกเลื่อนออกไปจัดใน พ.ศ. 2564 (ค.ศ. 2021) ซึ่งเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์รางวัลสุพรรณหงส์ที่มีการเลื่อนการจัดงานข้ามปี โดยในงานประกาศผลครั้งที่ 29 นี้ มอบรางวัลแก่ภาพยนตร์ที่ออกฉายใน พ.ศ. 2562–2563 (ค.ศ. 2019–2020) รวมกัน ภาพยนตร์ที่ชนะรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยมได้แก่เรื่อง *แสงกระสือ* (2562) (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564)

**แสงกระสือ (2562)** กำกับภาพยนตร์โดย สิทธิศิริ มงคลศิริ สร้างโดย ทรานส์ฟอว์เมชั่น फिल्म, เอ็ม พิคเจอร์ส, ซีเจ เมเจอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ และ นอร์ธ สตาร์ สตูดิโอ ออกฉายครั้งแรกวันที่ 14 มีนาคม พ.ศ. 2562

*แสงกระสือ* เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ชุด *กระสือ* โดยในภาคนี้มีการใช้ CGI ในการสร้างภาพกระสือที่มีความสมจริงมากกว่าภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ชุด *กระสือ* ที่ผ่านมาในอดีต ทั้งในด้านรายละเอียดของแอนิเมชันการถอดหัวและลักษณะเครื่องในของกระสือ และภาพยนตร์มีการนำเสนอผีกระหังในเรื่องด้วย ถ่ายทำโดยใช้เทคนิคการแต่งหน้าพิเศษร่วมกับเทคนิค CGI ในระหว่างการแปลงร่าง โดยทั้งผีกระสือและผีกระหังมีการออกแบบที่ต่างไปจากฉบับดั้งเดิมโดยอิงจากแนวคิดที่ว่า ถ้าหากผีเหล่านี้มีตัวตนอยู่จริงจะมีลักษณะอย่างไร (Transformation Films, 2562) ซึ่ง ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า *แสงกระสือ* มีความพยายามในการยกระดับคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยไปสู่ระดับนานาชาติ

*แสงกระสือ* ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29 (พ.ศ. 2564/ค.ศ. 2021) สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม มอบให้แก่บริษัท ออลเทอร์เน็ท สตูดิโอ, ฮิวแมน ฟาร์ม วีเอฟเอ็กซ์ สตูดิโอ และ ดาร์ค อาร์มี สตูดิโอ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2564) นอกจากนี้ *แสงกระสือ* ยังได้รับเลือกเป็นตัวแทนภาพยนตร์จากประเทศไทยในการเข้าชิงรางวัลออสการ์ ครั้งที่ 92 (พ.ศ. 2563/ค.ศ. 2020) สาขาภาพยนตร์นานาชาติยอดเยี่ยม ในชื่อภาษาอังกฤษว่า *Inhuman Kiss* แต่ยังไม่ผ่านเข้ารอบเสนอชื่อสุดท้าย (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2562)

### สรุปภาพรวมพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในยุคนวัตกรรม

**ยุคที่เจ็ด ยุคนวัตกรรม** เทคโนโลยีใหม่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เช่น ภาพยนตร์ 3D และกล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลที่ลดความละเอียดสูงยิ่งยวด รวมถึงเทคโนโลยี CGI ที่พัฒนาขีดความสามารถจากเดิม ทั้งหมดเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยสามารถนำเสนอภาพยนตร์ได้อย่างอิสระ หลากหลาย แปลกใหม่ และสมจริงกว่าเดิม ในยุคนี้ CGI ได้พัฒนาการใช้งานจนสามารถแทนที่การใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์แบบดั้งเดิมได้เกือบทั้งหมด ภาพยนตร์คนแสดงและแอนิเมชันเริ่มหลอมรวมเป็นสิ่งเดียวกัน รวมถึงการถ่ายภาพยนตร์ด้วยฟิล์มได้กลายเป็นอดีต เป็นการจบกระบวนการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยีภาพยนตร์ที่เริ่มต้นในยุคที่หกอย่างสมบูรณ์ แต่ทว่าการระบาดของโรคโควิด-19 ได้กลายเป็นอุปสรรคและความท้าทายใหม่ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก

## บทที่ 5

### ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ ในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563

ผลการวิจัยบทที่ 5 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยจัดหมวดหมู่ปัจจัยออกเป็น ปัจจัยภายในสามปัจจัย และ ปัจจัยภายนอกสี่ปัจจัย รวมทั้งหมดเจ็ดปัจจัย ดังต่อไปนี้

#### ปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

1. บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์
2. ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์
3. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์

#### ปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

1. เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ
2. เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์
3. การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน
4. ภาวะเศรษฐกิจและสังคม

## ปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

### 1. บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ เนื่องจากบุคลากรคือผู้ที่ริเริ่มสรรค์สร้างภาพยนตร์ตั้งแต่กระบวนการก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (pre-production) ไปจนถึงการออกฉายภาพยนตร์ (film screening)

#### ความฝัน จินตนาการ และแรงบันดาลใจของผู้สร้างภาพยนตร์

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ถูกขับเคลื่อนด้วยความฝัน จินตนาการ และแรงบันดาลใจของผู้สร้างภาพยนตร์มาโดยตลอด พัฒนาการทางภาพยนตร์หลายอย่างเกิดขึ้นจากการสานต่อแนวคิดร่วมกับแรงผลักดันที่จะสร้างผลงานที่เป็นที่จดจำของผู้ชมภาพยนตร์และทำความฝันของตนเองให้สำเร็จ

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) เห็นว่า เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์นั้นมีจุดเด่นในการทำให้จินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์เป็นรูปธรรมขึ้นมา ในขณะที่สื่อดั้งเดิม เช่น เรื่องเล่าหรือละครเวที ต้องพึ่งพาจินตนาการของผู้อ่านหรือผู้ชมในการเติมเต็ม แต่ภาพยนตร์ร่วมกับการใช้เทคนิคภาพพิเศษสามารถทำให้จินตนาการเหล่านั้นแสดงออกมาเป็นภาพและเสียงได้อย่างชัดเจน ทำให้สื่อภาพยนตร์มีความได้เปรียบสื่ออื่น ๆ ในการนำเสนอมุมมองและแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นหากไม่มีเทคนิคภาพพิเศษทั้งหลายแล้ว ภาพยนตร์คงเป็นเพียงสื่อที่บันทึกเรื่องราวชีวิตประจำวันของผู้คน เทคนิคภาพพิเศษจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่เปิดโอกาสแก่ผู้สร้างภาพยนตร์ในการทำให้จินตนาการของตนเองมีชีวิตขึ้นมา

เมื่อเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนามากขึ้นและเทคนิคภาพพิเศษเริ่มมีการใช้งานอย่างแพร่หลาย ทำให้มีผู้สนใจหรือมีเป้าหมายอยากทำงานในอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะงานด้านวิชวลเอฟเฟกต์ จากเดิมที่มีทีมงานอยู่เพียงไม่กี่กลุ่มก็มีการก่อตั้งบริษัทเทคนิคภาพพิเศษขึ้นมาหลายแห่ง แต่ก็ยังถือว่าประเทศไทยมีจำนวนบุคลากรไม่มากเมื่อเทียบกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่างประเทศ แม้แต่ประเทศผู้นำอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างสหรัฐอเมริกาก็ไม่ได้มีบุคลากรเพียงพอต่อความต้องการ และจำเป็นต้องจ้างบุคลากรจากประเทศอื่น เช่น ประเทศอินเดียและจีน ไปช่วยเหลืองานด้านเทคนิคภาพพิเศษ สำหรับในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีการจ้างบุคลากรจากต่างประเทศเช่นกัน แต่เป็นจำนวนไม่มากนัก (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทยมักได้รับแรงบันดาลใจในการใช้เทคนิคภาพพิเศษจากต่างประเทศ เช่น พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ และ หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงศึกษาการถ่ายทำภาพยนตร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษจากประเทศสหรัฐอเมริกา (ไทยรัฐออนไลน์, 2558; หอภาพยนตร์, 2563) และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย (การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) ได้แรงบันดาลใจจากการรับชมภาพยนตร์ญี่ปุ่น ร่วมกับการได้ไปฝึกงานกับผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงที่บริษัท โตโฮ (Toho) ในส่วนอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยหลายท่าน เช่น ชัยพร พานิชรุทติวงศ์, คมภิญญ์ เข้มกำเนิด และ เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ได้รับแรงบันดาลใจจากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันอเมริกัน เช่น *The Lion King* (1994) และ *Toy Story* (1995) และได้เดินทางไปศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันที่มหาวิทยาลัยในประเทศสหรัฐอเมริกา (เขมพัทธ์ พัชรวิชัย, 2560, น. 86)

สมโพธิ แสงเดือนฉาย (การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) อธิบายว่า การเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษนั้นต้องอาศัยทั้งความรู้และประสบการณ์ ไม่ใช่แค่ในด้านเทคนิคภาพพิเศษ แต่ยังรวมถึงการเล่าเรื่องและการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ และยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ทุนสร้าง การโฆษณา และผู้ชมภาพยนตร์ แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือผู้สร้างภาพยนตร์ต้องมีแรงบันดาลใจและความชื่นชอบในการสร้างภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งมีผู้เชี่ยวชาญในประเทศไทยไม่กีท่านที่มีทั้งความสนใจ ความพร้อม และความสามารถ ที่จะสร้างภาพยนตร์อย่างประสบความสำเร็จ

ชลิดา เอื้อบำรุงจิต (การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563) เห็นว่า มีผู้สร้างภาพยนตร์ไทยหลายท่านมีความฝันที่จะสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่น่าตื่นตาตื่นใจ เพื่อมาเสริมการเล่าเรื่องและจินตนาการในภาพยนตร์ให้สมบูรณ์ แต่ทว่าด้วยปัจจัยเรื่องจุดคุ้มทุนและรายได้ ทำให้ไม่สามารถสร้างภาพยนตร์ได้ตามที่ต้องการหรือต้องระงับโครงการภาพยนตร์เอาไว้ก่อน

### แนวคิดการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์

แม้จะมีชื่อเรียกว่า เทคนิคภาพ “พิเศษ” (“special” effects) แต่ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์หลายท่านเห็นว่า การถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษเป็นเทคโนโลยีที่ถือกำเนิดขึ้นมาพร้อมกัน และมีการใช้งานร่วมกันมาโดยตลอดเป็นเรื่องปกติ (ชลิดา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563; โดม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) เทคนิคภาพพิเศษจึงเป็นเครื่องมือในการสร้างภาพยนตร์ที่พร้อมถูกใช้งานตลอดเวลา เพียงแต่จะถูกนำออกมาใช้หรือไม่หรือใช้ในรูปแบบใด ซึ่งการแต่งเติมภาพบนแผ่นฟิล์มเพียงเล็กน้อยก็

ถือว่าเป็นการใช้เทคนิคภาพพิเศษเช่นกัน และเทคนิคภาพพิเศษไม่ได้ถูกจำกัดการใช้งานเฉพาะในภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเหนือจริงเท่านั้น แต่ภาพยนตร์ชีวิต รัก ตลก ก็มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมาโดยตลอด (ลำเนาวิ สุคติ, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ภาพยนตร์ในยุคสมัยแรกนั้นยังไม่เน้นในด้านการเล่าเรื่อง (narrative) เท่าใดนัก เนื่องด้วยข้อจำกัดของเทคโนโลยีการถ่ายทำ ทำให้ต้องเน้นการนำเสนอผ่านภาพเป็นหลัก ซึ่งเป็นไปตามแนวคิด “cinema of attractions” ของ ทอม กันนิง และ อันเดร เกาตรอยด์ ซึ่งเป็นแนวคิดการดึงดูดความสนใจจากผู้ชมภาพยนตร์โดยการนำเสนอความตื่นตาตื่นใจ (spectacle) ฉะนั้นแม้ว่าภาพยนตร์ในปัจจุบันจะพัฒนามากลายเป็นศิลปะการเล่าเรื่อง (narrative art) แต่จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์นั้นมาจากการนำเสนอทางด้านภาพ ดังนั้นการสร้างความตื่นตาตื่นใจด้วยเทคนิคภาพพิเศษจึงเป็นหน้าที่หนึ่งของภาพยนตร์ที่ปรากฏมาตั้งแต่ยุคเริ่มต้น แต่ว่าความล้ำสมัยของเทคนิคภาพพิเศษอาจทำให้ความตื่นตาตื่นใจลดลงไป ด้วยเหตุนี้ เทคนิคภาพพิเศษจึงต้องมีการพัฒนาอยู่เสมอเพื่อให้ยังสามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจต่อผู้ชมภาพยนตร์ ทำให้เกิดเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษใหม่ ๆ มากมาย (ไกรวุฒิ จุลพงษ์พร, การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564)

ถึงแม้ภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันจะให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องเป็นหลัก แต่ว่าเทคนิคภาพพิเศษยังคงเป็นส่วนเสริมที่ทำให้เรื่องเล่าเหนือจินตนาการรู้สึกน่าเชื่อถือขึ้นมาและกลายเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง หากเทคนิคภาพพิเศษไม่มีความอลังการหรือนำเสนอเรื่องที่เราได้ดูอย่างนี้อาจจะทำให้การเล่าเรื่องถูกลดทอน และในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ที่มีเทคนิคภาพพิเศษอลังการสวยงามแต่ไม่มีเนื้อเรื่องที่ชวนติดตาม อาจจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมภาพยนตร์ได้เพียงชั่วคราว ดังนั้นหากภาพยนตร์ขาดการเล่าเรื่องที่ดีหรือเทคนิคภาพพิเศษที่ดีอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือให้ความสำคัญกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไป ภาพยนตร์เรื่องนั้นอาจจะไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้หรือคำวิจารณ์ (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564)

การใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์มีจุดประสงค์มากมายอย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในส่วนบทที่ 2 ซึ่ง โดม สุขวงศ์ (การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) และ ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) เห็นตรงกันว่าผู้สร้างภาพยนตร์ไทยมีแนวคิดการใช้เทคนิคภาพพิเศษคล้ายกับผู้สร้างภาพยนตร์ต่างประเทศ แต่จะให้ความสำคัญกับสองแนวคิดหลัก ได้แก่ 1. เพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจหรือแสดงถึงความอลังการ (spectacle) ภาษาพูดเรียกว่า “เพื่อออกหน้า” หรือ “เพื่อโชว์” และ 2. เพื่อเสริมหรือตกแต่งฉากภาพยนตร์โดยเน้นความสมจริง ไม่ให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบว่ามีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ (invisible effects) ซึ่งบางครั้งผู้สร้างภาพยนตร์ต้องเผชิญกับ

ความท้าทายในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษที่มีความเหนือจริง แต่ยังคงให้ความรู้สึกสมจริงและกลมกลืนไปกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์ไทยมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นตามลำดับในแต่ละยุคที่ผ่านมา แต่ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่างประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ และญี่ปุ่น ยังคงมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่หลากหลายกว่าภาพยนตร์ไทย โดยมีการใช้งานในภาพยนตร์ทุกแนวเป็นเรื่องปกติ บางเรื่องเพื่อเสริมสร้างจินตนาการหรือบางเรื่องเพื่ออำนวยความสะดวกในการถ่ายทำ ซึ่งเทคนิคภาพพิเศษแทบจะกลายเป็นเครื่องมือจำเป็นในการสร้างภาพยนตร์ แต่สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เทคนิคภาพพิเศษยังคงมีภาพลักษณ์ว่าเป็นเครื่องมือที่มีค่าใช้จ่ายสูงและสิ้นเปลือง หรือเป็นเพียงองค์ประกอบเสริมในการสร้างภาพยนตร์และจะใช้งานเมื่อมีความจำเป็นในการสร้างความตื่นตาตื่นใจบางอย่างเท่านั้น ดังนั้นแม้ว่าในภายหลังภาพยนตร์ไทยจะมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในแนวภาพยนตร์ที่หลากหลายมากขึ้น แต่การใช้เทคนิคภาพพิเศษทั้งหลายยังคงเน้นใช้เพื่อความตื่นตาตื่นใจ (spectacle) โดยยังไม่นิยมใช้เพื่อเสริมแต่งภาพยนตร์อย่างแนบเนียน (invisible effects) แต่ก็มีแนวโน้มว่าจะมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในรูปแบบที่มองไม่เห็นมากขึ้นในภาพยนตร์ไทยในอนาคต (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์แต่ละยุคมีมุมมองต่อเทคนิคภาพพิเศษต่างกันออกไป ผู้สร้างภาพยนตร์สมัยก่อนอาจจะถูกบีบด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยี ซึ่งแม้ว่าเทคนิคภาพพิเศษจะดูไม่สมจริง ผู้สร้างภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีที่มีข้อจำกัดนั้นเพื่อสร้างภาพในจินตนาการออกมา ในขณะที่เดียวกันผู้สร้างภาพยนตร์ในปัจจุบันมีอิสระในการใช้เทคนิคภาพพิเศษสูงกว่ามาก เทคนิคภาพพิเศษจึงไม่ได้ตอบสนองจินตนาการหรือความตื่นตาตื่นใจเพียงอย่างเดียว แต่สามารถใช้เพื่อสร้างหรือแก้ไขทุกสิ่งในภาพยนตร์ได้ ซึ่งบางครั้งนำไปสู่การใช้เทคนิคภาพพิเศษมากเกินไปจนความจำเป็น

### การเลือกรูปแบบของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในการสร้างภาพยนตร์

เทคโนโลยีในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษมีการพัฒนาจากการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลัก ไปสู่การใช้วีซวลเอฟเฟกต์เป็นหลัก ก่อนที่จะเข้าสู่ความนิยมเทคโนโลยี CGI ในยุคปัจจุบัน แต่การเปรียบเทียบระหว่างเทคนิคภาพพิเศษรูปแบบเก่าและรูปแบบใหม่ยังคงเป็นหัวข้อที่มีการถกเถียงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกมาอย่างยาวนาน มีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ว่าสเปเชียลเอฟเฟกต์นั้นเป็นตัวเลือกที่ดีกว่าวีซวลเอฟเฟกต์หรือ CGI โดยมีความสมจริงและสามารถสร้างความเชื่อในเรื่องราวของ

ภาพยนตร์มากกว่าเนื่องจากเป็นเทคนิคที่ถ่ายทำในโลกแห่งความจริง ในขณะที่เดียวกันมีข้อโต้แย้งว่า สำหรับภาพยนตร์แฟนตาซีและไซไฟนั้นแทบจะเป็นไปไม่ได้เลยที่จะไม่ใช้วิชวลเอฟเฟกต์หรือ CGI ในการแสดงความเหนือจริงในภาพยนตร์ (Baker, 2020)

การเลือกรูปแบบของเทคนิคภาพพิเศษมีปัจจัยมากมายและไม่มีหลักการตายตัว มักมีการตัดสินใจร่วมกันในกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ และผู้อำนวยการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งจะพิจารณาจากความพร้อมในด้านงบประมาณ เวลา และเทคโนโลยีเท่าที่ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเข้าถึงได้ หรืออาจขึ้นอยู่กับความต้องการและความชื่นชอบส่วนบุคคลในการเลือกใช้เทคนิครูปแบบใดเป็นพิเศษ (Finance & Zwerman, 2010, pp. 37-45)

สมโพธิ แสงเดือนฉาย (การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) เห็นว่าภาพยนตร์ที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลหรือ CGI ในสมัยแรกนั้นสร้างภาพวิชวลเอฟเฟกต์ออกมาไม่มีความคมชัดหรือไม่สมบูรณ์ ส่วนเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์หรือวิชวลเอฟเฟกต์แบบดั้งเดิมนั้น มีความสมจริง ชัดเจน และสื่ออารมณ์ได้ดีกว่า ในขณะเดียวกัน วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) เลือกใช้เทคนิคภาพพิเศษตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่องภาพยนตร์ และมีผลงานภาพยนตร์บางเรื่องที่หลีกเลี่ยงการใช้วิชวลเอฟเฟกต์เพื่อให้บรรยากาศของภาพยนตร์มีความสมจริงที่สุด เช่น *เบนซู้กับผี* (2549) และ *สิงสู่* (2561) แต่สำหรับภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยฉากแอ็กชันอย่าง *อินทรีแดง* (2553) แทบจะหลีกเลี่ยงการใช้วิชวลเอฟเฟกต์ไม่ได้เลย

ในมุมมองของผู้ชมภาพยนตร์ ชลิดา เอื้อบำรุงจิต (การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563) และ วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) มีความคิดเห็นคล้ายกันว่า ผู้ชมภาพยนตร์รุ่นใหม่<sup>62</sup> มีการยอมรับเทคนิควิชวลเอฟเฟกต์และ CGI มากกว่าผู้ชมภาพยนตร์รุ่นเก่า เนื่องจากผู้ชมภาพยนตร์รุ่นใหม่เติบโตมาพร้อมกับภาพยนตร์ที่ใช้วิชวลเอฟเฟกต์และ CGI เป็นหลัก ในขณะที่ผู้ชมภาพยนตร์รุ่นเก่าจะชื่นชอบภาพยนตร์ที่ใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์หรือวิชวลเอฟเฟกต์แบบดั้งเดิมมากกว่า ซึ่งเป็นความแตกต่างทางทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและเทคโนโลยีในการสร้างภาพยนตร์ ดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์อาจจะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายก่อนที่จะเลือกรูปแบบของเทคนิคภาพพิเศษที่ใช้ในภาพยนตร์

ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) เห็นว่า การใช้เทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์โดยพยายามหลีกเลี่ยงวิชวลเอฟเฟกต์หรือ CGI นั้น เป็นการสะท้อนความโหยหาอดีต (nostalgia) ของทั้งผู้สร้างและผู้ชมภาพยนตร์ ความเก่าของเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์นั้นสร้าง

<sup>62</sup> ประชากรรุ่นมิลเลนเนียล (Millennials) (พ.ศ. 2524/ค.ศ. 1981) เป็นต้นมา



ความรู้สึกหลงใหลบางอย่างที่วีซวลเอฟเฟกต์สมัยใหม่ไม่สามารถทำได้ ถึงสเปเชียลเอฟเฟกต์บางประเภทอาจจะดูล้ำสมัยและไม่สมจริง แต่ความรู้สึกจริงและจับต้องได้ของสเปเชียลเอฟเฟกต์นั้นยังคงไม่สามารถแทนที่ได้ด้วยวีซวลเอฟเฟกต์หรือ CGI โดยสมบูรณ์

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) มีความคิดเห็นคล้ายกันว่า เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบเก่าที่ไม่ค่อยมีความสมจริงได้กลายเป็นของที่มาคู่กับภาพยนตร์ในอดีต เช่น ภาพยนตร์ฟิล์มขาว-ดำ หรือ ภาพยนตร์ฟิล์มสีเก่า ๆ ซึ่งเทคนิคภาพพิเศษรูปแบบเก่าจะเข้ากับภาพยนตร์ในยุคสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี แม้ว่าผู้ชมภาพยนตร์จะดูออกกว่าเป็นเทคนิคที่ไม่มีความแนบเนียนสมจริงก็ตาม โดยคุณประวิทย์เห็นว่า หากภาพยนตร์สามารถทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เชื่อในการนำเสนอหรือคล้อยตามได้แล้ว ไม่ว่าจะภาพยนตร์จะใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบใดก็ถือว่าเป็นประสบความสำเร็จทั้งหมด

### ความรู้และความสามารถด้านเทคนิคการสร้างภาพพิเศษของผู้สร้างภาพยนตร์

ความรู้และความสามารถด้านเทคนิคภาพพิเศษเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษได้อย่างลุล่วง ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์หลายท่านเห็นว่า เทคนิคภาพพิเศษเหล่านี้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการถ่ายทอดความรู้ และมักไม่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร จึงทำให้มีแหล่งอ้างอิงเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษที่เป็นภาษาไทยอยู่น้อย (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563; โดม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563; ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ในอดีต ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่มีความรู้ความสามารถในการทำเทคนิคภาพพิเศษมีจำนวนไม่มากนัก ดังนั้นถึงแม้จะสามารถเขียนบทเหนือจินตนาการที่น่าสนใจออกมาได้ ผู้สร้างภาพยนตร์อาจไม่สามารถสร้างภาพยนตร์ออกมาได้จริง เนื่องจากไม่มีความสามารถในการทำเทคนิคให้ได้ภาพตามที่ต้องการ หรือเทคนิคภาพพิเศษที่ออกมาไม่มีความสมจริงมากพอ ซึ่งการสร้างเทคนิคภาพพิเศษให้มีคุณภาพและความสมจริง นอกจากต้องมีความรู้เรื่องเครื่องมืออุปกรณ์และการถ่ายทำแล้ว ยังต้องใช้ไหวพริบพลิกแพลงเทคนิคภาพพิเศษที่ใช้ให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ที่ถ่ายทำ รวมถึงเข้าใจความเป็นไปและลักษณะของธรรมชาติ เช่น ถ้าต้องการสร้างหุ่นเชิดของสัตว์ชนิดหนึ่ง ก็ต้องศึกษาการเคลื่อนไหวและการใช้ชีวิตของสัตว์ชนิดนั้นอย่างถ่องแท้ และเลือกวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างหุ่นอย่างเหมาะสม จึงจะสามารถจำลองหุ่นของสัตว์ชนิดนั้นได้อย่างสมจริง (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

สมโพธิ แสงเดือนฉาย (การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) และ ลำเนาวิ สุตโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) กล่าวในทำนองเดียวกันว่า ในสมัยก่อนยุคดิจิทัลนั้นไม่มีทีมงานผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยเพียงไม่กี่กลุ่ม เป็นเพียงกลุ่มเล็ก ๆ กระจายออกไป จึงแทบไม่รู้จักกลุ่มบุคคลหรือบริษัทอื่นที่ทำงานด้านเทคนิคภาพพิเศษเลย โดยคุณลำเนาวิกล่าวว่า ในสมัยที่คุณลำเนาวิยังทำงานด้านภาพยนตร์ มีบริษัทภาพยนตร์ไทยที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษเพียงไม่กี่บริษัท เช่น บริษัท สยามพัฒนาฟิล์ม และ กันตนา โมชั่น พิคเจอร์ส แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไปก็มีผู้สร้างภาพยนตร์ที่ให้ความสนใจเรียนรู้เทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ รวมถึงมีการก่อตั้งบริษัทที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะมากขึ้น

ผู้สร้างภาพยนตร์จะต้องรู้ข้อจำกัดของเทคโนโลยีและใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยใช้เทคนิคภาพพิเศษเท่าที่จำเป็น ถ้าผู้สร้างภาพยนตร์ไม่มีความเข้าใจในแผนงานด้านเทคนิคภาพพิเศษ จะส่งผลให้กระบวนการทำงานมีความซับซ้อนและยุ่งยากกว่าที่ควร อีกทั้งยังทำให้ขั้นตอนการทำงานเสียเวลาไปกับการแก้ไขเทคนิคภาพพิเศษไปมา เนื่องจากผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้วางแผนงานออกแบบเทคนิคภาพพิเศษอย่างถี่ถ้วนก่อนการถ่ายทำ ถึงแม้จะมีทุนสร้างและทีมงานจำนวนมาก แต่หากไม่มีการวางแผนอย่างมีประสิทธิภาพแล้วก็ไม่สามารถสร้างผลงานออกมาอย่างมีคุณภาพได้ (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) เห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษของไทยนั้นมีความสามารถเพียงพอที่จะสร้างภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษที่มีคุณภาพได้ ดังที่เห็นได้ในงานโฆษณาทางโทรทัศน์และสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างแพร่หลาย แต่ทว่าด้วยทุนสร้างภาพยนตร์และเวลาในการทำงานที่ไม่เพียงพอ ซึ่งเมื่อเทียบกับงานโฆษณาแล้ว ภาพยนตร์มีสัดส่วนงบประมาณต่อปริมาณงานน้อยกว่ากันหลายเท่า ทำให้ภาพยนตร์ไทยยังไม่สามารถใช้เทคนิคภาพพิเศษในระดับคุณภาพเดียวกับโฆษณาไทยได้

นอกจากความสามารถในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษแล้ว ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบรรยากาศและความสัมพันธ์ของฉากก็มีความสำคัญในการทำให้เทคนิคภาพพิเศษดูกลมกลืนกับภาพยนตร์ เช่น การสร้างฉากให้สมจริงตามกาลเวลาของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์และการตอบสนองของตัวละครต่อเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งหากปัจจัยต่าง ๆ ไม่มีความสัมพันธ์กันแล้ว จะไม่สามารถสร้างความรู้สึกสมจริงให้กับผู้ชมภาพยนตร์ได้ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

## 2. ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์

### การวางแผนและการจัดการงานสร้างภาพยนตร์

กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์และการสร้างเทคนิคภาพพิเศษนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างมาก เนื่องจากทุกฝ่ายในการสร้างภาพยนตร์มีความเชื่อมโยงกันทั้งหมด จึงต้องมีการวางแผนที่ดีตลอดกระบวนการสร้างภาพยนตร์ทั้งสามขั้นตอนใหญ่ (pre-pro-post) ซึ่งจะส่งผลต่อค่าใช้จ่าย ความสมบูรณ์ของภาพยนตร์ รวมถึงคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งเมื่อเทียบกับมาตรฐานของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่างประเทศแล้ว การวางแผนและการจัดการงานด้านเทคนิคภาพพิเศษในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังคงเป็นรองอยู่ (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ (special/visual effects supervisor) เป็นตำแหน่งที่มีความสำคัญต่อการทำงานงานด้านเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์อย่างมาก เพราะมีหน้าที่คอยควบคุมดูแลการถ่ายทำและการสร้างเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะ แต่ทว่าตำแหน่งผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษเป็นตำแหน่งที่ยังขาดแคลนหรือไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างเต็มที่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยในการถ่ายทำภาพยนตร์ไทย ผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษมักจะถูกเรียกตัวมาในช่วงหลังการถ่ายทำ ทำให้ไม่มีการวางแผนการถ่ายทำที่ดีเนื่องจากขาดผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษมาให้คำแนะนำ ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะงานด้านวิชวลเอฟเฟกต์ เนื่องจากทีมงานอาจถ่ายซื้อตมาไม่ครบ จัดฉากไม่เหมาะสม หรือมีองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เป็นอุปสรรคต่อการทำวิชวลเอฟเฟกต์ ความผิดพลาดเหล่านี้เพียงจุดเดียวอาจส่งผลร้ายแรง ทำให้มีค่าใช้จ่ายสูงขึ้น และเสียเวลาไปกับการแก้ไขปัญหาซึ่งสามารถหลีกเลี่ยงได้ถ้ามีการวางแผนการถ่ายทำมาอย่างถูกต้อง (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

เมื่อการถ่ายทำภาพยนตร์เกิดความผิดพลาด การแก้ไขภาพยนตร์ที่ถ่ายทำมาแล้วด้วยวิชวลเอฟเฟกต์สามารถทำได้อย่างจำกัด ไม่ว่าผู้สร้างเทคนิคภาพพิเศษจะมีความสามารถอย่างไรก็ยากที่จะแก้ไขให้งานเป็นไปอย่างที่ควรได้ ซึ่งสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในต่างประเทศอาจแก้ไขโดยใช้ CGI สร้างภาพขึ้นมาใหม่ทั้งหมด แต่ในประเทศไทยยังคงมีอุปสรรคที่จะทำเช่นนั้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้จะลดลงอย่างมากถ้าผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษได้เข้ามาดูแลในทุกกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

## งบประมาณในการสร้างภาพยนตร์

ในด้านงบประมาณในการสร้างภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษนั้นต้องใช้งบประมาณมหาศาล ทั้งค่าใช้จ่ายด้านอุปกรณ์ เครื่องมือ และค่าฝีมือทีมงานผู้สร้างเทคนิคภาพพิเศษ จึงมีเพียงไม่กี่ประเทศเท่านั้นที่สามารถสร้างภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษออกมาอย่างต่อเนื่อง ในอดีต ภาพยนตร์โดยบริษัท ไชโยภาพยนตร์ และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย มีการลงทุนด้านเทคนิคภาพพิเศษมากกว่าภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ในยุคเดียวกัน เช่น *หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์* มีการลงทุนด้านเทคนิคภาพพิเศษมากถึงร้อยละ 25 ของทุนสร้างทั้งหมด หรือ 30,000 ดอลลาร์สหรัฐ จากทุนสร้างทั้งหมด 120,000 ดอลลาร์สหรัฐ แต่คุณสมโพธิอธิบายว่า งบประมาณดังกล่าวยังไม่เพียงพอที่จะสร้างเทคนิคภาพพิเศษให้มีคุณภาพเทียบเท่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดในสมัยเดียวกันได้ และหากมีการลงทุนสูงกว่านี้ก็จะไม่คุ้มทุนสร้างเนื่องจากภาพยนตร์ไทยไม่ได้มีรายได้มหาศาลเทียบเท่าภาพยนตร์ต่างประเทศ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ในยุคปัจจุบัน ภาพยนตร์ไทยยังคงมีทุนสร้างน้อยกว่าภาพยนตร์ต่างประเทศอย่างมาก โดยน้อยกว่าถึงหลายสิบเท่าแม้ว่าจะคำนึงถึงปัจจัยด้านค่าครองชีพแล้ว อีกทั้งสัดส่วนของทุนสร้างก็ไม่ได้เน้นในด้านเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งจากรายงานประจำปี พ.ศ. 2564 (ค.ศ. 2021) โดยบริษัท ดิจิทัลเวกเตอร์ (Digital Vector, 2021a) พบว่าภาพยนตร์ในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิกมีสัดส่วนทุนสร้างในด้านเทคนิคภาพพิเศษเฉลี่ยร้อยละ 20–25 ของทุนสร้างทั้งหมด ในขณะที่เดียวกัน ภาพยนตร์ไทยมีสัดส่วนทุนสร้างในด้านเทคนิคภาพพิเศษเพียงไม่เกินร้อยละ 10 ของทุนสร้างทั้งหมด (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

นอกจากทุนสร้างจะส่งผลต่อคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษแล้ว ข้อจำกัดด้านงบประมาณยังทำให้ไม่สามารถจ้างบุคลากรได้เพียงพอ รวมถึงขาดเครื่องมือในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ เป็นการจำกัดขนาดของภาพยนตร์ และทำให้ไม่สามารถสร้างเทคนิคภาพพิเศษในปริมาณมากหรือมีความหลากหลายได้ ผู้สร้างภาพยนตร์อาจจำเป็นต้องตัดฉากหรือปรับเปลี่ยนเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ใหม่เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) กล่าวว่า รายได้ของผู้สร้างภาพยนตร์ในประเทศไทยไม่สูงมากนัก ผู้กำกับภาพยนตร์หลายท่านจึงรับงานกำกับโฆษณาโทรทัศน์เป็นหลัก เนื่องจากรายได้จากการกำกับภาพยนตร์อย่างเดียวนั้นไม่เพียงพอ อีกทั้งการทำโฆษณามีงบประมาณในสัดส่วนที่สูงกว่า จึงมีโอกาสได้เล่นและทดลองเทคนิคภาพพิเศษในงานโฆษณา ซึ่งสามารถลดเวลาและค่าใช้จ่ายเมื่อได้มีโอกาสนำเทคนิคดังกล่าวมาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ จึงเหมือนเป็นความฝันของผู้กำกับโฆษณาที่จะได้มีโอกาสกำกับภาพยนตร์ที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์สักครั้งหนึ่ง

ลำเนาวิ สุตโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) มีความคิดเห็นใกล้เคียงกับคุณวิศิษฐ์ว่า โฆษณาและละครโทรทัศน์นั้นมีการใช้งานเทคนิคภาพพิเศษที่หลากหลายกว่าภาพยนตร์ ซึ่งงบประมาณมักไม่ใช่ปัญหาหลัก แต่จะมีปัญหาในด้านระยะเวลาในการเตรียมงานและถ่ายทำมากกว่า

### ระยะเวลาในการสร้างภาพยนตร์

ภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษจำเป็นต้องใช้เวลาในการเตรียมงานถ่ายทำนานกว่าภาพยนตร์ปกติ ซึ่งหากมีเวลาไม่เพียงพอแล้วจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษอย่างมาก อย่างเช่นการวาดวิซวลเอฟเฟกต์บนแผ่นฟิล์ม หากทำไม่ครบ 24 ภาพต่อวินาทีแล้ว จะทำให้ภาพวิซวลเอฟเฟกต์ไม่มีความลื่นไหลสวยงาม (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) หรือสำหรับเทคนิค CGI ที่มีความซับซ้อน หากไม่มีเวลามากพอ รายละเอียดของ CGI อาจไม่ครบถ้วน หรือไม่มีความสมจริงเท่าที่ควร แม้มีงบประมาณสูง แต่หากมีเวลาเพียงพอก็ยังคงเป็นอุปสรรคเนื่องจากผู้สร้างเทคนิคภาพพิเศษไม่สามารถกระจายงานได้ และเทคนิคภาพพิเศษบางรูปแบบไม่สามารถแบ่งงานให้ทีมงานหลายคนช่วยกันทำได้ การมีเวลาทำงานเพียงพอจึงเป็นปัจจัยสำคัญต่อคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษ (ลำเนาวิ สุตโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) กล่าวว่า หากไม่มีเวลามากเพียงพอผู้สร้างภาพยนตร์มักจะหลีกเลี่ยงการใช้วิซวลเอฟเฟกต์ เนื่องจากขั้นตอนช่วงหลังการถ่ายทำนั้นกินเวลามากกว่าช่วงการถ่ายทำอย่างมาก และเป็นขั้นตอนที่มีการแก้ไขปรับเปลี่ยนไปมามากมาย บางครั้งมีการเปลี่ยนแปลงงานออกแบบวิซวลเอฟเฟกต์ทั้งหมด ทำให้ต้องใช้เวลาในการทำงานเพิ่มขึ้น ซึ่งภาพยนตร์ของคุณวิศิษฐ์จะมีเวลาช่วงหลังการถ่ายทำประมาณหกเดือน แต่สำหรับภาพยนตร์บางเรื่องอาจใช้เวลาในการทำวิซวลเอฟเฟกต์นานถึงหนึ่งปีหรือมากกว่านั้น

การถ่ายทำภาพยนตร์อย่างเร่งรีบอาจส่งผลให้ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำมาไม่เป็นไปตามมาตรฐานหรือไม่เหมาะที่จะนำไปเข้าสู่กระบวนการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ เช่น สเปเชียลเอฟเฟกต์ที่ถ่ายทำมาไม่มีความสมจริง หรือ การถ่ายทำฉากโครมาคีย์ที่จัดแสงไม่ถูกต้อง ทำให้เสียเวลาแก้ไขในช่วงหลังการถ่ายทำโดยไม่จำเป็น นอกจากนี้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังประสบปัญหาการจัดลำดับตารางเวลาในการถ่ายทำ โดยทีมงานวิซวลเอฟเฟกต์นั้นมีเวลาเตรียมงานน้อย และงานด้านวิซวลเอฟเฟกต์มักจะถูกจัดตารางงานให้อยู่ท้าย ๆ ของกระบวนการหลังการถ่ายทำ ทั้งที่จริงแล้วงานด้านวิซวลเอฟเฟกต์สามารถเริ่มงานได้ตั้งแต่ช่วงก่อนการถ่ายทำ ทำให้ทีมงานมีเวลาในการทำงานน้อยและไม่สามารถเก็บรายละเอียดผลงานได้อย่างสมบูรณ์ (ลำเนาวิ สุตโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

### 3. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ เป็นปัจจัยภายในที่มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายนอกนั้นคือ เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ กลยุทธ์การตลาดที่ดีสามารถทำให้ภาพยนตร์มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จทางรายได้ ซึ่งจะเป็นการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้มีความเฟื่องฟู มีการสร้างภาพยนตร์เป็นจำนวนมากขึ้น และมีงบประมาณในการสร้างภาพยนตร์ที่สูงขึ้น โดย รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2549) พบว่าการวางกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ประเภทภาพยนตร์ จุดขายของภาพยนตร์ และช่วงเวลาที่ย่อออกฉาย ส่วนองค์ประกอบที่ส่งผลในการชักจูงผู้ชมภาพยนตร์ มีตัวอย่างเช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ สื่อโฆษณา กระแสวิจารณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ดารานักแสดง และการจัดอันดับรายได้ภาพยนตร์

#### การตลาดและการโฆษณาภาพยนตร์

การตลาดและการโฆษณาภาพยนตร์มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความสนใจในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ โดยใช้วิธีการสร้าง “หน้าหนังสือ” ซึ่งหมายถึงความดึงดูดหรือความต้องการรับชมภาพยนตร์ การโฆษณาภาพยนตร์ไทยในยุคแรกนั้นใช้วิธีการเผยแพร่ข่าวผ่านทางหนังสือพิมพ์ และภายหลัง พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) เป็นต้นมา ผู้สร้างภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับการตลาดและการโฆษณามากขึ้น มีการโฆษณาภาพยนตร์ตามช่องทางสื่อต่าง ๆ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และวิทยุโทรทัศน์ ไปจนถึงป้ายโฆษณาขนาดใหญ่และขบวนรถแห่ ซึ่งค่าใช้จ่ายในการโฆษณาภาพยนตร์บางเรื่องอาจมากกว่างบประมาณที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ (โตม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 13-14; อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล, 2561, น. 175-177)

สมโพธิ แสงเดือนฉาย (การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) กล่าวว่า การโฆษณาภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างกระแสและความสนใจในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ แม้ว่าบทภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษจะมีคุณภาพ แต่หากไม่โฆษณาให้ดีก็ไม่สามารถทำรายได้ดี ซึ่งภาพยนตร์ของบริษัท ไชโยภาพยนตร์ นำแสดงโดยนักแสดงที่มีชื่อเสียงอยู่เสมอ อีกทั้งมีการโฆษณาอย่างกว้างขวาง ร่วมกับมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีที่ได้รับความนิยม และมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่โดดเด่นกว่าภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ในยุคเดียวกัน จึงเป็นที่น่าตื่นตาตื่นใจและแปลกใหม่สำหรับผู้ชมภาพยนตร์

การตลาดและการโฆษณาโดยใช้องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมภาพยนตร์เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์ของ ไชโยภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพ

พิเศษของไทยไม่กี่เรื่องที่สามารถทำรายได้มหาศาล ส่งผลให้มีการสร้างภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษออกมาอย่างต่อเนื่องด้วยงบประมาณที่สูงขึ้นและมีความอลังการมากขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ของ ไซโยภาพยนตร์ เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ในประเทศไทย (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ในช่วงหลัง พ.ศ. 2530 (ค.ศ. 1987) มีการร่วมมือกันระหว่างอุตสาหกรรมบันเทิง ทั้งค่ายภาพยนตร์ โทรทัศน์ เพลง และแฟชั่น นักร้องวัยรุ่นได้กลายเป็นดาราในภาพยนตร์ เกิดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (cultural industry) ที่สร้างชื่อเสียงและรายได้มหาศาล ความสำเร็จนี้นำไปสู่การก่อตั้งบริษัทภาพยนตร์ จีเอ็มเอ็ม ไท หับ หรือ จีทีเอช (GTH) ใน พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) ซึ่งสร้างผลงานภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลต่อสังคมไทยอย่างมากเป็นเวลา 11 ปี จนกระทั่งบริษัทปิดตัวลงในปลาย พ.ศ. 2558 (ค.ศ. 2015) โดยทีมงานเดิมส่วนหนึ่งก่อตั้งบริษัทใหม่เป็นบริษัทจีดีเอช ห้าห้าเก้า (GDH 559) (อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล, 2561, น. 192–195; Daradaily, 2559)

เมื่อเข้าสู่คริสต์ศตวรรษที่ 21 (พ.ศ. 2544–2644/ค.ศ. 2001–2100) การโฆษณาภาพยนตร์เข้าสู่รูปแบบดิจิทัลและเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต สื่อรูปแบบเดิม ทั้งใบปิดภาพยนตร์ ภาพโฆษณาตัวอย่างภาพยนตร์ และการขายตั๋วโรงภาพยนตร์ ได้ย้ายขึ้นสู่ระบบอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ (โตม สุขวงศ์, 2556, น. 197) บริษัทภาพยนตร์มีการเผยแพร่วิดีโออธิบายเบื้องหลังการถ่ายทำภาพยนตร์เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการตลาดภาพยนตร์ เช่น วิดีทัศน์เบื้องหลังวิชวลเอฟเฟกต์และ CGI ในภาพยนตร์เรื่อง *The Pool นรก 6 เมตร* (2561) ที่มีผู้เข้าชมบนเว็บไซต์ยูทูบ (YouTube) มากกว่าสามล้านครั้ง (ข้อมูล พ.ศ. 2564) ประกอบไปด้วยการอธิบายแนวคิดขั้นตอนการถ่ายทำ และแสดงภาพ “VFX breakdown” ซึ่งเป็นการเผยขั้นตอนการสร้างวิชวลเอฟเฟกต์และ CGI ในภาพยนตร์โดยแยกองค์ประกอบของภาพวิชวลเอฟเฟกต์แต่ละชั้น (layer) ให้ผู้ชมภาพยนตร์เห็นว่ามีประกอบภาพหรือแต่งเติมภาพยนตร์อย่างไร (TMOMENT, 2561; Failes, 2018a)

### การสร้างภาพยนตร์ชุดและการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

ภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลายเรื่องประสบความสำเร็จในการสร้างเป็น **ภาพยนตร์ชุด หรือ แฟรนไชส์ภาพยนตร์ (film franchise)** ซึ่งมีภาคต่อ (sequel) หรือการนำมาสร้างใหม่ (remake) ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แอ็กชันชุด *อินทรีแดง* หรือภาพยนตร์สยองขวัญชุด *แม่ นาคพระโขนง* ที่แม้ว่าเวลาจะผ่านมานานหลายสิบปีก็ยังคงได้รับความนิยมไม่เสื่อมคลาย ซึ่งความสำเร็จของแฟรนไชส์ภาพยนตร์ทำให้เกิดฐานผู้ชมภาพยนตร์ที่คาดหวังหรือตั้งตารอภาพยนตร์

ภาคต่อไป ทำให้มีการสร้างภาพยนตร์มากขึ้น เกิดเป็นรายได้หมุนเวียนในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งมีทั้งภาพยนตร์ที่เร่งการถ่ายทำและลดทุนสร้างเพื่อออกฉายอย่างรวดเร็ว และภาพยนตร์ที่ขยายขนาดการถ่ายทำและเพิ่มทุนสร้างอย่างมหาศาล (Beattie, 2021; Rothman, 2017)

**การตลาดแบบเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling)** เป็นอีกหนึ่งกลยุทธ์ในการสร้างฐานผู้ติดตามภาพยนตร์ โดยการเล่าเรื่องข้ามสื่อคือการนำเสนอเรื่องราวในสื่อหลาย ๆ ประเภท เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หนังสือการ์ตูน และวิดีโอเกม โดยทุกสื่อมีแกนเรื่องเดียวกันแต่มีเทคนิคการนำเสนอหรือเนื้อเรื่องย่อยที่แตกต่างกันไปในแต่ละสื่อ ทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้จากหลายช่องทางและได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งช่วยขยายกลุ่มผู้ติดตามและส่งเสริมความสำเร็จของธุรกิจได้ ตัวอย่างเช่นจักรวาลสื่อ *Star Wars*, *Harry Potter* และ *Marvel* ซึ่งนอกจากจะมีภาพยนตร์ภาคต่อมากมาย ยังมีการเล่าเรื่องข้ามสื่อทุกรูปแบบ ทั้งละครโทรทัศน์ แอนิเมชัน และการจำหน่ายสินค้าที่ระลึก (merchandising) กลายเป็นจักรวาลสื่อที่มีมูลค่ามหาศาล (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2558; Beattie, 2021)

สำหรับภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษนั้นไม่พบการใช้วิธีการเล่าเรื่องข้ามสื่อมากนัก อย่างเช่น นวนิยายเรื่อง *คู่กรรม* (2512) ซึ่งถูกดัดแปลงเป็นทั้งภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที โดยสื่อแต่ละประเภทเล่าเรื่องราวเดียวกันแต่ไม่ได้มีเนื้อเรื่องเชื่อมโยงกันหรือขยายจักรวาลออกไป จึงถือว่าเป็นเพียงการ ข้ามสื่อ (transmedia) (ชาม เชื้อสถาปนศิริ, 2558)

การเล่าเรื่องข้ามสื่อเริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้นภายหลังยุคที่หก (พ.ศ. 2547/ค.ศ. 2004) บริษัทภาพยนตร์หลายแห่งได้มีการตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนควบคู่กับภาพยนตร์ เช่น จีเอ็มเอ็ม ไทย หับ (GTH) ซึ่งผลิตหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์สั้นที่เล่าเรื่องขยายจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์ (คมชัดลึก, 2553; GTH, 2556ก) และอีกหนึ่งตัวอย่างที่น่าสนใจคือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *ก้านกล้วย* (2549) ซึ่งนอกจากจะมีการสร้างภาพยนตร์ภาคต่อแล้ว ยังมีการดัดแปลงเป็นการ์ตูนโทรทัศน์และวิดีโอเกม รวมถึงมีผู้ประกอบการซื้อลิขสิทธิ์ตัวละครในภาพยนตร์ไปผลิตเป็นสินค้าประเภทต่าง ๆ ซึ่งเป็นการสร้างรายได้และส่งเสริมอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย (MGR Online, 2551; Thaiware, 2550)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า การที่ภาพยนตร์เรื่อง *นาศิ ๒* (2561) สามารถทำรายได้อย่างประสบความสำเร็จหลายร้อยล้านบาท ในขณะที่ภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษเรื่องอื่น ๆ ในยุคเดียวกันไม่สามารถทำได้ อาจเป็นเพราะภาพยนตร์มีชื่อเสียงมาตั้งแต่ออกฉายเป็นฉบับละครโทรทัศน์เรื่อง *นาศิ* (2559) ซึ่งสร้างกระแสให้มีผู้ชมจำนวนมากต้องการรับชมภาพยนตร์ภาคต่อ ดังนั้นหากมีการใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องข้ามสื่ออย่างเหมาะสมแล้ว ก็จะสามารถสร้างกลุ่มผู้ติดตามและสร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์ได้อย่างมาก



## ปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

### 1. เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

#### เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์

ในการถ่ายทำภาพยนตร์ไทยยุคแรก ๆ นั้น นิยมถ่ายทำด้วยฟิล์มขาว-ดำ 35 มม. และทำการล้างฟิล์มภายในประเทศไทย แต่เมื่อเปลี่ยนไปใช้ฟิล์มสี 35 มม. ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยจำเป็นต้องส่งออกฟิล์มไปล้างในแล็บภาพยนตร์ต่างประเทศ เช่น สหราชอาณาจักร ญี่ปุ่น และจีน (ฮ่องกง) และมูลค่าการทำเทคนิคในแล็บนั้นสูงมาก อีกทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ไทยต้องเดินทางไปต่างประเทศเพื่อการทำงาน ภาพยนตร์ไทยยุคแรก ๆ จึงมีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์น้อยมาก และนิยมการใช้เทคนิคภายในกล้องหรือสเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลัก (ชลิดา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563)

การถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยฟิล์มมีขั้นตอนที่ยากและซับซ้อนกว่าการถ่ายทำในระบบดิจิทัล ซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เนื่องจากผู้สร้างภาพยนตร์ไม่สามารถดูภาพในฟิล์มที่ถ่ายทำได้จนกว่าฟิล์มเนกาทีฟ (negative film) จะถูกนำมาล้างเป็น ฟิล์มโพสิทีฟ (positive film) เพื่อฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ เนื่องจากขั้นตอนนี้กินเวลาเป็นอย่างมาก ทำให้มีความลำบากและเสียเวลาในการตรวจสอบผลลัพธ์ของการถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคสเปเชียลเอฟเฟกต์หรือวิซวลเอฟเฟกต์ และหากมีการแก้ไขจะต้องใช้เวลามากยิ่งขึ้น (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ในช่วงรอยต่อเทคโนโลยีกล้องถ่ายภาพยนตร์ระบบฟิล์มและระบบดิจิทัล มีภาพยนตร์ไทยบางเรื่องที่ทำในระบบวิดีโอแอนะล็อก เช่น *แม่เบี้ย* (2532) ซึ่งระบบวิดีโอแอนะล็อกมีความสะดวกมากกว่าการถ่ายทำด้วยฟิล์มเนื่องจากสามารถดูภาพที่บันทึกไว้ได้ทันที แต่ไม่เป็นที่ยอมรับใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ เนื่องจากข้อจำกัดด้านคุณภาพของภาพ และสื่อบันทึกในขณะนั้นยังคงใช้เทปแม่เหล็กที่บันทึกสัญญาณแอนะล็อก เช่น เบตาแมกซ์ (Betamax) จึงเสียคุณภาพของภาพทุกครั้งเมื่อทำการตัดแปลงหรือสำเนา ต่างจากระบบดิจิทัลที่สามารถทำซ้ำตัดแปลงไฟล์ภาพยนตร์ได้โดยไม่เสียคุณภาพ (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

สมโพธิ แสงเดือนฉาย (การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า อุปกรณ์ระบบวิดีโอแอนะล็อกสามารถช่วยงานวิซวลเอฟเฟกต์ได้เป็นอย่างมาก เพราะมีความรวดเร็วและสะดวกต่อการใช้งาน แต่เนื่องด้วยเทคโนโลยีที่ยังไม่พัฒนามากพอ ทำให้คุณภาพของภาพวิซวลเอฟเฟกต์ที่สร้างออกมาไม่มีความคมชัดหรือไม่ถูกต้องอย่างที่ควรเป็น ในภาพยนตร์ของคุณสมโพธิจึงเลือกใช้วิธีการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ในระบบฟิล์มแบบดั้งเดิมทั้งหมด

ลำเนา สุตโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) กล่าวว่า การสร้างวิซวลเอฟเฟกต์บนระบบฟิล์มนั้นยากมาก จำเป็นต้องทำการล้างฟิล์มจาก ฟิล์มเนกาทีฟ (negative film) เป็น ฟิล์มอินเตอร์มีเดียต (intermediate film) ซึ่งเป็นฟิล์มเฉพาะในแล็บภาพยนตร์สำหรับทำวิซวลเอฟเฟกต์ แล้วถึงจะเข้ากระบวนการทำวิซวลเอฟเฟกต์ได้ แต่เมื่อมีระบบดิจิทัลอินเตอร์มีเดียต (digital intermediate) เข้ามา กระบวนการทุกอย่างก็ง่ายขึ้นอย่างมาก ซึ่งใช้วิธีการสแกนฟิล์มเป็นไฟล์ดิจิทัลแล้วทำการใส่ภาพวิซวลเอฟเฟกต์ด้วยคอมพิวเตอร์ และสามารถผลิตภาพยนตร์ออกมาเป็นรูปแบบฟิล์มหรือไฟล์ดิจิทัลก็ได้ ทั้งนี้ ระบบดิจิทัลได้เข้ามาทำลายแนวความคิดการสร้างภาพยนตร์ระบบฟิล์มแบบดั้งเดิมทั้งหมด ทำให้เทคนิคช่วงหลังการถ่ายทำและวิซวลเอฟเฟกต์ทั้งหลายที่เคยมีการศึกษาและพัฒนาในยุคฟิล์มต้องมีการศึกษาและพัฒนาขึ้นมาใหม่

โตม สุขวงศ์ (การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) เห็นว่า การถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยฟิล์มมีข้อเสียที่ว่า ถ้าหากมีการแก้ไขจะต้องเริ่มกระบวนการใหม่ตั้งแต่ต้น การทำวิซวลเอฟเฟกต์แบบดั้งเดิมคิดค่าใช้จ่ายเป็นเฟรม ทำให้ค่าใช้จ่ายสูงมาก แต่ในขณะที่เดียวกันระบบดิจิทัลสามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้ไม่รู้จักจบ เทคนิคการตัดต่อภาพพื้นฐาน เช่นการเฟดภาพ (fading) สามารถทำได้อย่างง่ายตายบนระบบดิจิทัล นอกจากนี้ระบบฟิล์มสามารถทำการทดลองเทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ ได้อย่างลำบาก ในขณะที่ระบบดิจิทัลสามารถทำภาพเทคนิคให้เห็นล่วงหน้า (preview) ได้ทันที

แม้ว่าการถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัลจะช่วยให้กระบวนการถ่ายทำและการสร้างเทคนิคภาพพิเศษสะดวกยิ่งขึ้น แต่หนึ่งในข้อเสียของกล้องและอุปกรณ์ดิจิทัลในยุคสมัยแรก ๆ คือเรื่องคุณภาพของภาพ ทั้งในด้านความละเอียดและสีสันทันยังไม่เทียบเท่าฟิล์ม เมื่อนำภาพยนตร์มารับชมบนจอภาพความละเอียดสูงในปัจจุบันจะเห็นได้ถึงความต้อยของภาพอย่างชัดเจน แต่เมื่อเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาจนภาพจากกล้องดิจิทัลมีคุณภาพเทียบเท่าฟิล์มภาพยนตร์ ทำให้ข้อแตกต่างระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยฟิล์มและดิจิทัลลดน้อยลง (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

การถ่ายทำในระบบดิจิทัลได้กลายเป็นมาตรฐานของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกในปัจจุบัน ซึ่งช่วยลดขั้นตอนในกระบวนการตัดต่อและการทำวิซวลเอฟเฟกต์จากสมัยที่ยังถ่ายทำด้วยฟิล์ม สำหรับในประเทศไทยไม่มีการถ่ายทำและออกฉายภาพยนตร์ขนาดยาวด้วยฟิล์มอีกแล้ว รวมถึงกระบวนการช่วงหลังการถ่ายทำได้เปลี่ยนเป็นระบบดิจิทัลทั้งหมด มีเพียงภาพยนตร์อิสระหรือภาพยนตร์สั้นบางเรื่องที่ถูกักับภาพยนตร์ต้องการถ่ายทำด้วยฟิล์ม ด้วยเหตุผลด้านสุนทรียะและลักษณะเนื้อหาของฟิล์มที่ไม่เหมือนภาพที่ถ่ายทำด้วยกล้องดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ฟิล์มภาพยนตร์ต้องผ่านกระบวนการดิจิทัลอินเตอร์มีเดียตเพื่อออกฉายในระบบดิจิทัลอยู่ดี (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563; ลำเนา สุตโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

## เทคโนโลยีเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

เทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยในช่วงเริ่มแรก มีที่มาจาก การนำเข้าหรือเรียนรู้เทคนิคจากต่างประเทศผ่านการเห็นตัวอย่างหรืออ่านจากตำรา และเนื่องจากในต่างประเทศมีการสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมากกว่าประเทศไทย จึงมีการลงทุนและพัฒนาด้านเทคโนโลยีภาพยนตร์มากกว่า ซึ่งได้ทำการทดลองและสร้างเทคนิคภาพพิเศษมากมายจนเกิดเป็นผลลัพธ์ที่ดี ก่อนที่ความรู้เหล่านั้นจะเริ่มแพร่หลายไปสู่นานาชาติรวมถึงประเทศไทย (โดม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) นอกจากนี้ มีผู้สร้างภาพยนตร์ไทยบางท่านได้ทำการศึกษาการสร้างเทคนิคภาพพิเศษจากต่างประเทศ เช่น หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย โดยทั้งสองท่านได้นำเทคนิคที่ได้เรียนรู้จากต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ไทย ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีพัฒนาการด้านเทคนิคภาพพิเศษที่รวดเร็วขึ้น (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

เทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษทุกรูปแบบมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าสเปเชียลเอฟเฟกต์จะเป็นเทคนิคที่ดูซับซ้อนน้อยกว่าวิซวลเอฟเฟกต์ แต่จริง ๆ แล้วมีการพัฒนาการใช้งานอยู่เสมอ เช่น ชุดสัตว์ประหลาดจากภาพยนตร์ชุด *Godzilla* (1954-ปัจจุบัน) ในช่วงแรกใช้วิธีขึ้นรูปหุ่นโดยใช้ผ้าปะกาวและปูนปลาสเตอร์ และใช้ยางเป็นวัสดุของชุดซึ่งมีน้ำหนักมาก เมื่อมาถึงช่วง พ.ศ. 2505 (ค.ศ. 1962) จึงใช้ฟองน้ำเป็นวัสดุของชุดแทนเนื่องจากมีน้ำหนักเบากว่ามาก ซึ่งเป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการสร้างชุดสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในยุคต่อมา (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ส่วนเทคโนโลยีในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ในอดีตนั้นมีความซับซ้อนสูงมาก ภาพยนตร์ไทยยุคแรก ๆ นิยมใช้วิซวลเอฟเฟกต์เฉพาะในช่วงไตเติ้ลเปิดเรื่องเพียงอย่างเดียวเนื่องจากงบประมาณไม่เพียงพอ แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยก็มีความพยายามในการหาวิธีการสร้างเทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ โดยใช้ทุนสร้างที่น้อยลง (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563) ในยุคต่อมา ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยได้มีการร่วมงานกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ และมีการประยุกต์เทคนิควิซวลเอฟเฟกต์ของต่างประเทศมาใช้ในภาพยนตร์ไทย เช่น สมโพธิ แสงเดือนฉาย ได้นำเทคนิคการปล่อยลำแสงปรมาณูของก๊อตซิลล่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง *King Kong vs. Godzilla* (1962) มาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ของ ไชโย ภาพยนตร์ (ลำเนาวิ สุโดโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

เมื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในการสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่กำหนดสามารถซ้อนภาพโครมาคีย์ได้อย่างแนบเนียนและสมจริงขึ้น ซึ่งมีความสะดวกและรวดเร็วกว่าการซ้อนภาพโครมาคีย์ในระบบฟิล์มซึ่งจำเป็นต้องใช้หลายขั้นตอนและมีอุปสรรคอย่างมาก แต่แม้ว่าจะเป็นระบบดิจิทัลก็ยังคงจำเป็นในการใช้เวลาพอสมควรเพื่อตกแต่งภาพให้มีความเรียบเนียนสมจริง (ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) นอกจากนี้เทคโนโลยี CGI ในสมัยแรกนั้นยังไม่สามารถสร้างภาพสามมิติได้อย่างสมบูรณ์ จึงใช้วิธีการแบ่งชั้นภาพ (layer) เพื่อหลอกลตาให้เหมือนเป็นภาพสามมิติ และแม้ว่าเทคโนโลยี CGI จะพัฒนาขึ้นอย่างมาก การสร้างฉากถ่ายทำให้เหมาะสมกับเทคนิคที่ใช้ก็มีความสำคัญในการสร้างความสมจริง โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) กล่าวว่า การทำงานกับฉากที่เป็นวิซวลเอฟเฟกต์ล้วน จะต้องมีส่วนประกอบของฉากจริงให้นักแสดงสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ หากให้นักแสดงทำการแสดงกับฉากโครมาคีย์เพียงอย่างเดียวล้วน ๆ จะเป็นการยากที่จะสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ให้ออกมาสมจริง เช่นภาพยนตร์เรื่อง *หมานคร* (2547) ในฉากที่มีภูเขาขวดน้ำพลาสติก จำเป็นต้องมีกองขวดน้ำพลาสติกของจริงอยู่ส่วนหนึ่งในฉากการถ่ายทำ แล้วจึงค่อยต่อเติมฉากด้วยภาพวิซวลเอฟเฟกต์

เมื่อเทคโนโลยีการถ่ายทำและตัดต่อภาพยนตร์เป็นดิจิทัลเต็มตัว ทำให้ภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันมีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์เป็นองค์ประกอบในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่อง จากที่แต่เดิมมีใช้ในภาพยนตร์ไม่กี่เรื่องเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์ของคุณวิศิษฐ์ มีการพัฒนาเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษจากภาพยนตร์เรื่อง *ฟ้าทะลายโจร* (2543) ที่ถ่ายทำฉากการยิงต่อสู้โดยใช้แบลนด์กัน เปลี่ยนแปลงสู่ภาพยนตร์เรื่อง *อินทรีแดง* (2553) ที่สร้างภาพประกายไฟขณะยิงปืนโดยใช้วิซวลเอฟเฟกต์ทั้งหมด ซึ่งใช้งบประมาณน้อยลงและถ่ายทำสะดวกกว่าเอฟเฟกต์กายภาพแบบดั้งเดิม (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ตัวอย่างเฟรนไชส์ภาพยนตร์ไทยที่มีการพัฒนาเทคนิคภาพพิเศษอย่างเด่นชัด คือภาพยนตร์ชุด *แม่นาค* โดยในภาพยนตร์แม่นาคภาคแรก ๆ นั้น ถ่ายทำฉากแม่นาคยึดแขนโดยใช้หุ่นแขนยาวซึ่งดูไม่สมจริงเนื่องจากมีลักษณะเหมือนท่อนไม้ แต่เมื่อมาถึงยุคภาพยนตร์แม่นาคสมัยใหม่ มีการใช้ CGI ในการสร้างภาพแขนของแม่นาค ซึ่งสามารถยืดหรือเลี้ยวไปมาอย่างไรก็ได้ ทำให้สามารถนำเสนอภาพออกมาได้อย่างอิสระและสมจริงมากขึ้น (โตม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

เมื่อเทคโนโลยีในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษพัฒนามากขึ้น ความนิยมในสเปเชียลเอฟเฟกต์ได้ลดลง และเปลี่ยนแปลงสู่ความนิยมวิซวลเอฟเฟกต์แทน ซึ่ง ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า คำว่า “visual” ในคำว่า “visual effects (วิซวลเอฟเฟกต์)” อาจมีที่มาจากคำว่า “visualization” ซึ่งเป็นการจินตนาการหรือการสร้างภาพขึ้นมา ต่างจากการ

ถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยกล้อง (cinematography) ดังนั้นคำว่า “visual effects (วิชวลเอฟเฟกต์)” จึงเป็นคำที่เหมาะสมและตรงความหมายสำหรับเทคนิคภาพพิเศษในช่วงหลังการถ่ายทำมากกว่าคำว่า “special effects (สเปเชียลเอฟเฟกต์)” และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงการใช้คำศัพท์ในภาษาอังกฤษ

## 2. เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ต้องใช้ทุนสร้างมหาศาล โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษ และอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นขับเคลื่อนด้วยรายได้ของภาพยนตร์ หากไม่มีเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ชมภาพยนตร์ทั้งในด้านรายได้และคำวิจารณ์แล้ว ก็แทบเป็นไปได้เลยที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้มีจำนวนภาพยนตร์และความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น การที่มีภาพยนตร์หลายเรื่องประสบความสำเร็จทางรายได้ จึงย่อมเป็นการผลักดันการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างมาก (โดม สุขวงศ์, การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์นั้นเปรียบเสมือนผู้สร้างภาพยนตร์ เพียงแต่ไม่ได้สร้างภาพยนตร์โดยตรง เสียงตอบรับจากผู้ชมกลายเป็นโจทย์ของผู้สร้างที่จะสร้างภาพยนตร์ให้เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม ซึ่งผู้ชมก็จะให้การสนับสนุนภาพยนตร์เรื่องนั้นต่อ ๆ ไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ที่สามารถสร้างเป็นแฟรนไชส์ภาพยนตร์ ผู้ชมก็จะยิ่งติดตามและให้การสนับสนุนเป็นพิเศษ เช่น ภาพยนตร์ชุด *Star Wars* (1977-ปัจจุบัน) เป็นต้น ซึ่งความสำเร็จทางรายได้จะส่งเสริมให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์พัฒนาต่อไป

### แนวภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมของผู้ชมภาพยนตร์

ในช่วงเวลาที่ผ่านมามีหลากหลายทศวรรษของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยจะมีหลัก ๆ สี่แนว ได้แก่ ภาพยนตร์ชีวิต (drama film), ภาพยนตร์ตลก (comedy film), ภาพยนตร์แอ็กชันหรือหนังบู๊ (action film) และภาพยนตร์สยองขวัญหรือหนังผี (horror film) ในขณะที่ภาพยนตร์แฟนตาซี (fantasy film) ได้รับความนิยมรองลงมา ส่วนภาพยนตร์ไซไฟ (science fiction film) ไม่ได้ได้รับความนิยมในประเทศไทยและมีการสร้างออกมาเป็นจำนวนน้อยมาก (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 237-242; ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2549)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) แสดงความคิดเห็นว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยไม่มีอิสระในการเลือกแนวของภาพยนตร์มากนัก เนื่องจากต้องคำนึงถึงปัจจัยด้านรายได้เป็นสำคัญ ซึ่งภาพยนตร์แฟนตาซีและไซไฟนั้นมีความยากทั้งในด้านการออกแบบและการสร้างฉากเพื่อนำเสนอภาพให้ได้บรรยากาศตามยุคสมัยหรือเหตุการณ์ในเรื่อง และต้องใช้งบประมาณในการสร้างสูงมาก แต่กำไรจากการออกฉายในโรงภาพยนตร์ไม่มากเท่าที่ควร เนื่องจากจำนวนผู้ชมภาพยนตร์ไทยมีสัดส่วนไม่มากเมื่อเทียบกับจำนวนประชากรไทย จึงส่งผลให้แนวของภาพยนตร์ไทยวนเวียนอยู่กับแนวภาพยนตร์สี่แนวที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งมีแนวโน้มที่จะประสบความสำเร็จมากกว่า

ด้วยทุนสร้างของเทคนิคภาพพิเศษที่สูงมาก ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยจึงนิยมใช้เทคนิคภาพพิเศษในการเสริมแต่งองค์ประกอบของภาพ มากกว่าที่จะเป็นการสร้างโลกจินตนาการขึ้นมาใหม่ทั้งหมด จึงมีการสร้างภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นองค์ประกอบหลักเป็นจำนวนไม่มาก ต่อหนึ่งปีมีไม่เกิน 3-4 เรื่องเท่านั้น และเมื่อมีการสร้างภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษเป็นจำนวนน้อย การแข่งขันด้านอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยจึงน้อยลงตามไปด้วย และทำให้การเติบโตของอุตสาหกรรมเป็นไปอย่างเชื่องช้า (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ลำเนาวิ สุโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) กล่าวว่าผู้ชมภาพยนตร์มักจะให้ความสนใจที่ตัวละครและเรื่องราวของภาพยนตร์มากกว่าเทคนิคภาพพิเศษ แต่หากเทคนิคภาพพิเศษไม่มีความสมจริงแล้ว ก็จะถูกผู้ชมภาพยนตร์วิจารณ์อย่างหนัก และสถานการณ์ตลาดภาพยนตร์ไทยในยุคปัจจุบันกำลังอยู่ในช่วงขาลง จึงไม่มีผู้ประสงค์ลงทุนสร้างภาพยนตร์ที่ใช้ทุนสร้างสูง ซึ่งในขณะเดียวกันอุตสาหกรรมละครโทรทัศน์กลับมีสถานการณ์ที่ดีกว่ามาก

โตม สุวงศ์ (การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) เห็นว่า แม้เทคนิคภาพพิเศษนั้นจะน่าตื่นตาตื่นใจเพียงใด แต่เมื่อมีภาพยนตร์ต่างประเทศที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษออกฉายอย่างแพร่หลายก็ทำให้ความน่าตื่นตาตื่นใจลดลงไป และในปัจจุบันยังสามารถพบเห็นการใช้เทคนิคภาพพิเศษผ่านสื่อโฆษณาและแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือในชีวิตประจำวัน ทำให้การสร้างความนิยมต่อภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษจึงมีความท้าทายยิ่งขึ้น

### กระแสดอบบอร์ดด้านรายได้และคำวิจารณ์จากผู้ชมภาพยนตร์

ในด้านรายได้ของภาพยนตร์ไทย ในอดีตมีภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลายเรื่องที่ได้รับคามนิยมสูง เช่น ภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย และ ฉลอง ภักดีวิจิตร ซึ่งหลาย

เรื่องสามารถทำรายได้มหาศาลและได้ออกฉายสร้างรายได้ในต่างประเทศ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564; MGR Online, 2557ง) ส่วนแฟรนไชส์ภาพยนตร์บางเรื่องมีความนิยมไม่เสื่อมคลายตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้มีการผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่อง เช่น ภาพยนตร์ชุด *แม่นาคพระโขนง* ซึ่งสามารถทำลายสถิติรายได้ของภาพยนตร์ไทยมาแล้วทุกยุคทุกสมัย ได้แก่ รายได้หลักล้านบาทในภาค *แม่นาคพระโขนง* (2502), รายได้หลักร้อยล้านบาทในภาค *นางนาก* (2542) และรายได้หลักพันล้านบาทในภาค *พี่มาก..พระโขนง* (2556) (หอภาพยนตร์, ม.ป.ป.-ข)

เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนไป กระแสความนิยมภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงและเกิดการก่อตั้งโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ (multiplex) ในประเทศไทยใน พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994) นำไปสู่ช่วงถดถอยของโรงภาพยนตร์เดี่ยว (stand-alone cinema) และภาพยนตร์กลางแปลงในเวลาต่อมา ซึ่งแม้ว่าโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์จะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีจำนวนมากขึ้นและรายได้ของภาพยนตร์ไทยสูงขึ้น แต่ผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยมีความนิยมภาพยนตร์ต่างประเทศมากกว่า โดยเฉพาะภาพยนตร์อเมริกัน ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ดำรงมาอย่างยาวนานหลายทศวรรษตั้งแต่ก่อน พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) และมาถึงขั้นวิกฤตในช่วง พ.ศ. 2557–2559 (ค.ศ. 2014–2016) โดยรายได้ของโรงภาพยนตร์ไทยเพิ่มขึ้นอย่างมาก แต่ในขณะเดียวกันภาพยนตร์ไทยกลับมีรายได้น้อยลงอย่างมากสวนทางกัน (โตม สุขวางค์, 2556, น. 187; อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2561, น. 136–139, 211–215) ซึ่งภายหลังสถานการณ์กลับมาดีขึ้นใน พ.ศ. 2560 (ค.ศ. 2017) และในปีต่อมาภาพยนตร์แฟนตาซีเรื่อง *นาคิ ๒* (2561) กลายเป็นภาพยนตร์วิซวลเอฟเฟกต์ของไทยที่ประสบความสำเร็จทางรายได้มากที่สุดเรื่องหนึ่ง (Marketeer Team, 2561)

จากสถิติเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2563 (ค.ศ. 2020) ภาพยนตร์ที่มีรายได้สูงสุด 20 อันดับแรกในประเทศไทย นับรายได้เฉพาะในกรุงเทพมหานคร ปริมณฑล และจังหวัดเชียงใหม่ เป็นภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์จากสหรัฐอเมริกาเกือบทั้งหมด ได้แก่ ภาพยนตร์ในจักรวาลภาพยนตร์มาร์เวล (Marvel Cinematic Universe; MCU) จำนวน 8 เรื่อง และอีก 9 เรื่องเป็นภาพยนตร์อเมริกันชุด *Fast & Furious*, *Transformers*, *Avatar*, *Jurassic World* และภาพยนตร์อังกฤษชุด *Harry Potter* มีภาพยนตร์ไทยติดอันดับเพียงสามเรื่อง ได้แก่ *พี่มาก..พระโขนง* (2556), *สุริโยไท* (2544) และ *ไอฟาย..แต่ตั้งกิว..เลิฟยู* (2557) (วินิจพรรษ กันยะพงศ์, 2563ก)

จากสถิติจะให้เห็นได้ว่าในยุคปัจจุบันผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยยังคงนิยมภาพยนตร์ต่างประเทศมากกว่าภาพยนตร์ไทยอย่างมาก โดยในช่วงยุคที่เจ็ด (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020) ภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษ ส่วนใหญ่ใช้ทุนสร้างไม่น้อยกว่า 100 ล้านบาท ซึ่งมากกว่าภาพยนตร์ไทยทั่วไปที่ใช้ทุนสร้างประมาณ 30–70 ล้านบาท แต่ในด้านรายได้มีภาพยนตร์

ไทยจำนวนไม่มากที่สามารถทำรายได้เกิน 100 ล้านบาท และด้วยค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงค่าส่วนแบ่งให้กับโรงภาพยนตร์และค่าการตลาดในสื่อประเภทต่าง ๆ ภาพยนตร์ไทยที่มีทุนสร้างสูงจึงมีรายได้ไม่ถึงจุดคุ้มทุน อีกทั้งภาพยนตร์ไทยไม่สามารถสร้างรายได้มหาศาลในระดับนานาชาติเทียบเท่าภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ของต่างประเทศ ด้วยเหตุนี้จึงมีผู้สร้างภาพยนตร์ไทยส่วนน้อยที่กล้าลงทุนสร้างภาพยนตร์ทุนสร้างสูง ส่วนใหญ่จึงเน้นสร้างภาพยนตร์ชีวิต ตลก หรือสยองขวัญ ที่ใช้ทุนสร้างน้อยกว่ามาก และเป็นแนวภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน แต่การเลือกสร้างภาพยนตร์แนวเดิม ๆ ทำให้เนื้อหาของภาพยนตร์ไทยมีลักษณะซ้ำวน (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

นอกจากกระแสตอบรับด้านรายได้ที่ไม่ค่อยดีแล้ว ในด้านคำวิจารณ์ ผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยและละครโทรทัศน์ไทยในเชิงลบ โดยเฉพาะภาพยนตร์แฟนตาซีที่มีการเน้นใช้เทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์เห็นว่าขาดความสมจริงทั้งในด้านเนื้อเรื่องและงานออกแบบเทคนิคภาพพิเศษ อย่างไรก็ตาม ผู้ชมภาพยนตร์ยังคงมีความคาดหวังต่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ไทย และผู้สร้างภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ก็มีความพยายามในการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคภาพพิเศษให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งมีเสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ในเชิงบวกมากขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต (นันทน์ อยู่อินทร์, 2556, น. 140-142; ลำเนาวิ สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษนั้นไม่ได้ล้มเหลวทางรายได้ทั้งหมด มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ประสบความสำเร็จอย่างมากโดดเด่นจากเรื่องอื่น ๆ โดย ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) ตั้งข้อสังเกตว่า ผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยนิยมภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสัตว์เลื้อยคลานยักษ์ เช่น จระเข้ยักษ์หรือจูกยักษ์ ซึ่งมักจะประสบความสำเร็จทางรายได้อยู่เสมอ แตกต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาที่นิยมภาพยนตร์สัตว์ประหลาดจากต่างดาวหรือสิ่งมีชีวิตกลายพันธุ์ โดยภาพยนตร์สัตว์ประหลาดยักษ์ต้องพึ่งพาเทคนิคภาพพิเศษในการถ่ายทำอย่างที่ปรากฏในภาพยนตร์ในอดีต เช่น *จระเข้* (2522/2523) และ *ไกรทอง* (2523) ไปจนถึงภาพยนตร์สมัยใหม่อย่าง *นาคิ ๒* (2561) ซึ่งสามารถทำรายได้สูงมาก รวมถึงได้รับคำวิจารณ์ว่ามีเทคนิคภาพพิเศษที่น่าพึงพอใจ

ความสำเร็จทางรายได้ของภาพยนตร์ยังส่งผลต่อชื่อเสียงของผู้สร้างเทคนิคภาพพิเศษ หากภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเรื่องใดมีชื่อเสียง จะทำให้มีการพูดถึงบริษัทและบุคลากรผู้อยู่เบื้องหลังการถ่ายทำ ทำให้สื่อมวลชนให้ความสนใจกับงานด้านเทคนิคภาพพิเศษเพิ่มมากขึ้น ในขณะเดียวกัน แม้ภาพยนตร์จะมีเทคนิคคุณภาพสูงและได้รับรางวัลเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม แต่



หากไม่มีความสำเร็จทางรายได้หรือมีชื่อเสียงที่ดี จะส่งผลให้ทีมงานที่อยู่เบื้องหลังไม่ได้รับความสนใจไปด้วย ซึ่ง ลำเนาวิ สุตโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) เห็นว่าความสำเร็จทางรายได้ของภาพยนตร์นั้นส่งผลต่อชื่อเสียงของผู้สร้างผลงานมากกว่าการได้รับรางวัลภาพยนตร์เสียอีก

วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) เห็นว่า ผู้ชมภาพยนตร์ในปัจจุบันมีความรู้และความสนใจด้านเทคนิคภาพพิเศษมากขึ้น และเมื่อการรับชมภาพยนตร์ที่บ้านได้รับความนิยม ผู้ชมสามารถรับชมภาพยนตร์ซ้ำหรือทำภาพซ้ำได้ตลอดเวลา เทคนิคภาพพิเศษที่สร้างออกมายังต้องมีความละเอียดมากกว่าแต่เดิม และด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ ภาพยนตร์เรื่องเดิมสามารถถูกวิจารณ์ซ้ำไปซ้ำมาวนเวียนอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตไม่รู้จบ เป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องตระหนักว่าหากสร้างผลงานที่ไม่มีคุณภาพออกเผยแพร่ไปแล้ว ความผิดพลาดและคำวิจารณ์จะส่งผลกระทบต่อตัวผู้สร้างภาพยนตร์ตลอดไป

แม้ว่าผู้ชมภาพยนตร์จะมีอิทธิพลอย่างมากต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ แต่ผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยไม่สามารถผลักดันให้เกิดความเปลี่ยนแปลงได้อย่างที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่างประเทศ เนื่องจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยถูกกดทับด้วยปัจจัยอื่น ๆ เช่น เรื่องทุนสร้างและระยะเวลา ซึ่งไม่ใช่ปัญหาที่เกิดกับอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษเพียงอย่างเดียว แต่เป็นปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยทั้งหมด และส่งผลกระทบต่อกระบวนการช่วงหลังการถ่ายทำมากที่สุด (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564)

### 3. การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

#### นโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์โดยภาครัฐ

ความสัมพันธ์ระหว่างภาครัฐและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีความเป็นมาอย่างยาวนาน ตั้งแต่การออกฉายภาพยนตร์ครั้งแรกในประเทศไทย ซึ่งในหลายยุคสมัยที่ผ่านมาภาครัฐมีความพยายามในการสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยหลายครั้ง แต่ต้องประสบอุปสรรคต่าง ๆ เช่น ในสมัยรัฐบาล จอมพล ป. พิบูลสงคราม มีแนวคิดจัดตั้งหน่วยงานผลิตภาพยนตร์แห่งชาติในลักษณะรัฐวิสาหกิจ และมีโครงการสร้างเมืองภาพยนตร์และโรงถ่ายภาพยนตร์เหมือนฮอลลีวูด (Hollywood) ที่บางแสน จังหวัดชลบุรี แต่รัฐบาลของ จอมพล ป. ถูกรัฐประหารใน พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) โดย จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ เสียก่อน โครงการจึงถูกล้มเลิกไป ต่อมารัฐบาล จอมพล ถนอม กิตติขจร ได้ยอมรับให้การสร้างภาพยนตร์เป็นอุตสาหกรรมใน พ.ศ. 2507 (ค.ศ. 1964) ซึ่งการเร่งรัดพัฒนา

เศรษฐกิจและสังคมในยุคนี้ทำให้ธุรกิจโรงภาพยนตร์และภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2500–2516 (ค.ศ. 1957–1973) มีความเฟื่องฟูอย่างมาก (โดม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 13; พุทธพงษ์ เจียมรัตต์ัญญู, 2563) อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความเฟื่องฟูนี้จะเป็นการผลักดันการสร้างภาพยนตร์ไทย แต่ในขณะเดียวกันภาพยนตร์ต่างประเทศมีรายได้สูงกว่าภาพยนตร์ไทยอย่างมาก และยังคงเป็นเช่นนี้ตลอดมาจนถึงยุคปัจจุบัน (อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2561, น. 136–139)

ใน พ.ศ. 2520 (ค.ศ. 1977) รัฐบาลธานินทร์ กรัยวิเชียร ได้ออกมาตรการสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยด้วยการขึ้นภาษีนำเข้าภาพยนตร์ต่างประเทศ ส่งผลให้ตัวแทนจำหน่ายภาพยนตร์ต่างประเทศงดนำเข้าภาพยนตร์ และมีการสร้างภาพยนตร์ไทยเป็นจำนวนมากขึ้นจากเดิม 100–120 เรื่องต่อปี เพิ่มขึ้นเป็น 130–160 เรื่องต่อปี แต่ทว่าใน พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981) ตัวแทนจำหน่ายภาพยนตร์ต่างประเทศยอมนำเข้าภาพยนตร์อีกครั้งแม้ต้องเสียภาษีนำเข้าที่สูงขึ้น ร่วมกับในขณะนั้นสื่อโทรทัศน์และวิดีโอเทปกำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยทรุดตัวลงอย่างรวดเร็ว (โดม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 14–15)

ในช่วงหลังจากนั้นมีนโยบายส่งเสริมภาพยนตร์ไทยโดยรัฐบาลชุดอื่น ๆ เช่น รัฐบาล อานันท์ ปันยารชุน ใน พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991) และรัฐบาล ชวน หลีกภัย ใน พ.ศ. 2536 และ พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 1993 และ ค.ศ. 2000) ทั้งสองรัฐบาลมีนโยบายส่งเสริมการลงทุนด้านภาพยนตร์ แต่ได้กำหนดเงินลงทุนขั้นต่ำและระบบการถ่ายทำของภาพยนตร์ไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าภาครัฐส่งเสริมเฉพาะผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีทุนสร้างพอสมควร ไม่ได้มีการส่งเสริมผู้สร้างภาพยนตร์รายเล็กหรือผู้สร้างภาพยนตร์อิสระ จึงไม่ค่อยส่งผลให้มีการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเท่าใดนัก (อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2561, น. 186–188)

ตั้งแต่ พ.ศ. 2552 จนถึง พ.ศ. 2564 (ค.ศ. 2009–2021) ภาครัฐได้ออกยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ มีทั้งหมดสามระยะ ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2552–2554/ค.ศ. 2009–2011), ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2555–2559/ค.ศ. 2012–2016) และระยะที่ 3 (พ.ศ. 2560–2564/ค.ศ. 2017–2021) ยุทธศาสตร์ฯ ได้ทำการวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และมีนโยบายให้ส่งเสริมการทำงานและบุคลากรด้านภาพยนตร์ อีกทั้งส่งเสริมการตลาดและการร่วมลงทุนกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศ ในยุทธศาสตร์ฯ ระยะที่ 3 ได้ส่งเสริมอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในทางอ้อมโดยการส่งเสริมกระบวนการหลังการถ่ายทำ ในด้านเครื่องมือและซอฟต์แวร์ให้มีความทันสมัย ซึ่งอยู่ในส่วนของ “ยุทธศาสตร์ที่ ๑ พัฒนาบุคลากรในการผลิตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไทยให้ป็นมืออาชีพ” (สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม, 2559)

อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล (2561, น. 225–227) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับยุทธศาสตร์ฯ ว่า ภาครัฐมีความพยายามในการปรับปรุงและพัฒนายุทธศาสตร์แต่ละระยะให้ตรงกับปัญหาที่เกิดขึ้นภายในอุตสาหกรรม แต่ทว่ารายละเอียดของยุทธศาสตร์นั้นยังขาดวิธีการปฏิบัติที่จะทำให้เกิดผลลัพธ์อย่างเป็นรูปธรรม อีกทั้งมีเป้าหมายหลายข้อในยุทธศาสตร์ฉบับเดิมที่ยังไม่สามารถบรรลุได้

แม้ว่าจะมียุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ออกมา กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ยังคงเห็นว่าการสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังมีไม่มากเท่าที่ควร ทั้งในด้านการสนับสนุนงบประมาณ การพัฒนาอุตสาหกรรม รวมถึงการจัดวางระบบการทำงานและกฎเกณฑ์ให้เป็นมาตรฐาน ซึ่งมักได้รับการผลักดันแก้ไขปัญหาโดยภาคเอกชนมากกว่า การสนับสนุนจากภาครัฐเป็นในลักษณะโครงการขนาดเล็กที่สนับสนุนเป็นกลุ่มคน หรือเลือกสนับสนุนภาพยนตร์เฉพาะแนว เช่น ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ไทย มากกว่าจะเป็นการสนับสนุนหรือปรับเปลี่ยนโครงสร้างของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และภาครัฐมักออกนโยบายที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ เนื่องจากไม่เข้าใจหรือไม่ได้มีการศึกษาปัญหาภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างจริงจัง ทำให้นโยบายการสนับสนุนต่าง ๆ ไม่สามารถช่วยเหลือบุคลากรด้านภาพยนตร์ได้เท่าใดนัก (ลำเนาวิ สุคติ, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564; ศิลปวัฒนธรรม, 2562; อสมภรณ์ พิริยะโกคานนท์, 2562)

ภาครัฐยังคงขาดมาตรการในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างชัดเจน เช่น มาตรการจัดสัดส่วนว่าโรงภาพยนตร์ต้องฉายภาพยนตร์ไทยเป็นสัดส่วนเท่าใด ซึ่งเป็นมาตรการที่ประสบความสำเร็จที่ประเทศเกาหลีใต้มาแล้ว เพราะสามารถทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์มีอำนาจต่อรองกับโรงภาพยนตร์และเป็นการกระตุ้นให้ผู้สนใจลงทุนสร้างภาพยนตร์ไทยในจำนวนมากขึ้นและมีแนวภาพยนตร์ที่หลากหลายขึ้น การปรับโครงสร้างอุตสาหกรรมภาพยนตร์ให้ได้อย่างประเทศเกาหลีใต้ต้องใช้เวลาหลายปีและมีการดูแลอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ภาครัฐยังมีข้อพิพาทอื่น ๆ กับผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น ระบบการกำกับดูแลเนื้อหาภาพยนตร์ ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ขาดอิสระในการสร้างภาพยนตร์พอสมควร (ลำเนาวิ สุคติ, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ในด้านกฎหมาย รัฐบาลได้ออกกฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์มาแล้วห้าฉบับ (ข้อมูล พ.ศ. 2564) โดยฉบับแรกตราขึ้นใน พ.ศ. 2473 (ค.ศ. 1930) ชื่อว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์ พุทธศักราช 2473 และฉบับปัจจุบันตราขึ้นใน พ.ศ. 2551 (ค.ศ. 2008) ชื่อว่า พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 ซึ่งความแตกต่างระหว่างพระราชบัญญัติฉบับเก่าและฉบับใหม่เป็นเรื่องของการปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป แต่ทว่าพระราชบัญญัติภาพยนตร์นี้มี

สาระสำคัญเพื่อควบคุมการสร้าง การเผยแพร่ และการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ภายในประเทศไทย ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2563)

### การผลักดันและการรวมตัวของบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

บุคลากรที่มีชื่อเสียงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยหลายท่านได้แสดงความคิดเห็นว่า ภาครัฐไม่เห็นถึงความสำคัญหรือไม่ได้สนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเท่าที่ควร หนึ่งในท่านเหล่านั้นคือ รัตน์ เปสตันยี ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการเรียกร้องรัฐบาลให้มีการส่งเสริมภาพยนตร์ไทย เช่น ส่งเสริมการใช้ฟิล์ม 35 มม. แทนฟิล์ม 16 มม. เพื่อให้เป็นมาตรฐานเหมือนในต่างประเทศ รวมถึงเรียกร้องให้มีการควบคุมปริมาณการนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศ ความพยายามของคุณรัตน์ทำให้มีการก่อตั้ง สมาคมผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ไทย ใน พ.ศ. 2510 (ค.ศ. 1967) และคณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ใน พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) ซึ่งเป็นคณะกรรมการชุดแรกของไทยที่ส่งเสริมภาพยนตร์ไทยอย่างเป็นทางการ (พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู, 2563)

นอกจากการผลักดันภาครัฐให้มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยแล้ว นับตั้งแต่ พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981) โดม สุขวงศ์ ได้เรียกร้องให้มีหน่วยงานรัฐที่ทำหน้าที่อนุรักษ์ภาพยนตร์ไทย ทำให้รัฐบาลทำการจัดตั้ง หอภาพยนตร์แห่งชาติ ใน พ.ศ. 2527 (ค.ศ. 1984) ซึ่งต่อมาใน พ.ศ. 2552 (ค.ศ. 2009) ได้เปลี่ยนเป็นองค์การมหาชนในชื่อว่า หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) มีเป้าหมายเพื่ออนุรักษ์ภาพยนตร์ไทยและสิ่งเกี่ยวเนื่องกับภาพยนตร์ไทย เช่น บทภาพยนตร์ ภาพเบื้องหลัง สื่อบัตรภาพยนตร์ และข้อมูลทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย โครงการการอนุรักษ์ภาพยนตร์ของหอภาพยนตร์ ทำให้มีภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่เคยคิดว่าสูญหายไปแล้ว ได้กลับมาให้รับชมอีกครั้งในปัจจุบัน ซึ่งหลายเรื่องเป็นภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปในบทที่ 4 (หอภาพยนตร์, ม.ป.ป.-ก)

ทางด้านบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ได้มีความพยายามหลายครั้งในการรวมตัวกันเป็นสมาคมเพื่อให้มีพลังในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม เช่น สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ ซึ่งในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) ประกอบด้วยสมาคมผู้ประกอบการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จำนวน 13 สมาคม โดยมี สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (Thai Animation and Computer Graphics Association; TACGA) รวมอยู่ด้วย ซึ่งเป็นสมาคมที่มีความเกี่ยวข้องด้านแอนิเมชันและวีซวลเอฟเฟกต์โดยตรง (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ข, น. 116-117)

การกำเนิดของสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ สมาคมภาพยนตร์ต่าง ๆ และ TACGA มีความสำคัญในการผลักดันให้เกิดการพัฒนาในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษ เนื่องจากสมาพันธ์หรือสมาคมจะช่วยให้บุคลากรในอุตสาหกรรมสามารถประสานงานกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน และผลักดันข้อเรียกร้องต่าง ๆ ได้อย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น เช่น TACGA มีเป้าหมายในการสร้างมาตรฐานการทำงานที่ดี สนับสนุนสื่อแอนิเมชันไทยไปสู่ตลาดนานาชาติ รวมถึงได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (Software Industry Promotion Agency; SIPA) ในด้านเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ (ไทยแฟรนไชส์เซ็นเตอร์, 2557; สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ, 2560ข, น. 116–117; Lak Taechawanchai, 2013)

ทว่าแม้มีการจัดตั้งสมาพันธ์และสมาคมต่าง ๆ เกี่ยวกับภาพยนตร์แล้ว ปัญหาภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังคงส่งผลกระทบเป็นลูกโซ่ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ทุกขั้นตอน และผู้สร้างภาพยนตร์ไม่สามารถจัดตั้งสหภาพแรงงานเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นรูปธรรมได้ เนื่องจากระบบการถ่ายทำภาพยนตร์มีเวลาการทำงานไม่แน่นอนหรือที่มงานเป็นผู้รับจ้างอิสระ (freelance) จึงไม่เข้านียบามการจัดตั้งสหภาพตาม พระราชบัญญัติแรงงานสัมพันธ์ พ.ศ. 2518 ซึ่งการเรียกร้องให้มีการแก้ปัญหาในการทำงานและปรับปรุงข้อกฎหมายยังคงดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง (ไทยบันเทิง ThaiPBS, 2560; อสมารณณ์ พิริยะโกคานนท์, 2562)

### การมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม

สมาคมและหน่วยงานด้านภาพยนตร์ต่าง ๆ มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยการจัดงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์เพื่อเป็นเกียรติแก่ผู้สร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม โดยประเทศไทยในปัจจุบัน (พ.ศ. 2564) มีรางวัลภาพยนตร์สองรางวัลที่มีรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ได้แก่ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ซึ่งจัดโดย สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ และ รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ซึ่งจัดโดย สมาคมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย

ทั้งสองรางวัลนี้มีบทบาทในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยมาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะรางวัลพระสุรัสวดี (รางวัลตุ๊กตาทอง) ที่ได้ทำการบันทึกภาพยนตร์ที่มีความสำคัญด้านเทคนิคภาพพิเศษในอดีต เช่น ยอดชายชาตรี (2503), สุรวิรัตน์ล่องหน (2504) และ พระรถ-เมรี (2508) แต่การมอบรางวัลที่มีการเว้นช่วงหรือขาดหายไปในช่วงยุค ก็แสดงถึงว่าการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยยังไม่เป็นที่แพร่หลายเท่าใดนักในอดีต

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์มองว่าการมอบรางวัลภาพยนตร์มีความสำคัญสองประการ ได้แก่

1. เป็นการสร้างความตระหนักในผลงานภาพยนตร์และบุคลากรในอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษ ว่าเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการสร้างภาพยนตร์
2. ส่งเสริมบุคลากรในแง่ของกำลังใจและความภาคภูมิใจ ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ต้องใช้เวลาและการลงแรงสูง การมีรางวัลภาพยนตร์จะช่วยเป็นการกระตุ้นให้บุคลากรในอุตสาหกรรมรู้สึกมีเป้าหมายขึ้นมาได้ ทั้งนี้ การได้รับรางวัลมักไม่ใช่เป้าหมายสำคัญของผู้สร้างภาพยนตร์

ผู้ที่ทำงานด้านเทคนิคภาพพิเศษเป็นผู้ที่ทำงานอยู่เบื้องหลังภาพยนตร์และไม่ค่อยเป็นที่รับรู้โดยสาธารณชน การมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม สามารถช่วยให้ทีมงานได้รับความสนใจและเป็นการให้กำลังใจแก่บุคลากรที่อยู่เบื้องหลังงานสร้างภาพยนตร์ แต่ในขณะเดียวกัน การมอบรางวัลภาพยนตร์ไม่ได้ส่งเสริมอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษเท่าใดนัก เนื่องจากทีมผู้สร้างภาพยนตร์ยังคงถูกควบคุมด้วยปัจจัยอื่น ๆ ในการทำงานอยู่ดี การได้รับรางวัลภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องของคุณค่าทางจิตใจเป็นหลัก (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564; ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; ลำเนา สุโดโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ในด้านการพิจารณารางวัลภาพยนตร์ แม้จะมีกฎเกณฑ์การพิจารณาอย่างคร่าว ๆ แต่ยังคงขึ้นอยู่กับความคิดเห็นและความรู้สึกส่วนบุคคลของคณะกรรมการรางวัล ทำให้การมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยมมีอุปสรรคในการตัดสินหลายประการ อุปสรรคที่หนึ่งคือคณะกรรมการจำเป็นต้องมีความรู้หรือเป็นผู้ที่มีวิชาชีพในด้านเทคนิคภาพพิเศษ ไม่เช่นนั้นแล้วภาพยนตร์บางเรื่องที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างแนบเนียนอาจถูกมองข้ามไป และอุปสรรคที่สองคือภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษของไทยมีจำนวนน้อยและมีเพียงไม่กี่เรื่องที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่โดดเด่น (ไกรวุฒิ จุลพงศธร, การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564; ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

ลำเนา สุโดโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) เห็นว่า เกณฑ์การมอบรางวัลภาพยนตร์สาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ควรขึ้นอยู่กับความสมจริงและความกลมกลืนของเทคนิคภาพพิเศษกับเรื่องราวที่ภาพยนตร์นำเสนอ ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีการใช้เทคนิคมากมาย เพียงแค่ช่วยเสริมการเล่าเรื่องก็ถือว่าเป็นเทคนิคภาพพิเศษที่ดี และบางครั้งภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่ผู้ชมทั่วไปอาจไม่สังเกตเห็น แต่ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษสามารถสังเกตเห็นถึงความซับซ้อนและอุปสรรคในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษเหล่านั้นขึ้นมา

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) เห็นว่า ภาพยนตร์ที่ควรได้รับรางวัล ขึ้นอยู่กับ ข้อหนึ่ง ภาพยนตร์สามารถสร้างภาพจินตนาการออกมาได้น่าตื่นตาตื่นใจและเป็นที่ยึดจำของผู้ชมภาพยนตร์หรือไม่ และข้อสอง เทคนิคภาพพิเศษมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องหรือไม่ ทั้งนี้ มีภาพยนตร์บางเรื่องที่ยังคงประกอบการเล่าเรื่องไม่ตื่นก แต่เทคนิคภาพพิเศษมีความโดดเด่นหรือมีเอกลักษณ์จนได้รับรางวัล ซึ่งสุดท้ายแล้วการมอบรางวัลเป็นความคิดเห็นของคณะกรรมการซึ่งอาจเห็นตรงกันหรือเห็นต่างกันไปในแต่ละปี

นอกจากปัจจัยในด้านการเล่าเรื่องและความสมจริงแล้ว โทม สูซวงค์ (การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) เห็นว่า การตัดสินรางวัลสามารถดูได้จากทั้งความแนบเนียน ความเหมาะสม ความยาก ไปจนถึงการใช้งบประมาณอย่างคุ้มค่าสมกับเทคนิคภาพพิเศษที่ออกมา ซึ่งขึ้นอยู่กับคณะกรรมการแต่ละท่านว่าจะยึดถือเกณฑ์ใดเป็นสำคัญ

### การร่วมมือและการร่วมทุนสร้างภาพยนตร์กับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศ

การร่วมมือหรือการสนับสนุนจากต่างประเทศสามารถช่วยพัฒนาอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยได้ เช่น ปยุต เงากระจ่าง ได้รับทุนจากสำนักข่าวสารอเมริกัน (U.S. Information Service; USIS) ให้ไปศึกษาการทำแอนิเมชันที่ประเทศญี่ปุ่น ในภายหลังผลงานภาพยนตร์สั้นเรื่องอื่น ๆ ของคุณปยุตก็ได้รับทุนสนับสนุนจากต่างประเทศเช่นกัน (กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์ฯ, 2559, น. 64–65; เขมพัทธ์ พัทธวิชัย, 2560, น. 24–26)

ภาพยนตร์ไทยบางเรื่องมีการร่วมมือและร่วมทุนสร้างในระดับนานาชาติ เช่น บริษัท ไฮโย ภาพยนตร์ ของประเทศไทย ได้ร่วมกับบริษัท สิบรูายะ โปรดักชันส์ ของประเทศญี่ปุ่น ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ* (2517) และ *หุมนานพบ 7 ยอดมนุษย์* (2517) ซึ่งทำให้ทีมผู้สร้างภาพยนตร์ไทยสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีภาพยนตร์ของประเทศญี่ปุ่น ทั้งกล้องถ่ายภาพยนตร์และเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งในภายหลังทีมผู้สร้างภาพยนตร์ได้นำมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ไทย (สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

การร่วมมือกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศเป็นโอกาสที่จะทำให้ภาพยนตร์ไทยไปสู่เส้นทางใหม่ ทั้งในด้านการถ่ายทำและเนื้อหาของภาพยนตร์ ซึ่งสามารถทำให้ภาพยนตร์ไทยหลุดจากกรอบแนวคิดหรืออุปสรรคเดิม ๆ และมีโอกาสประสบความสำเร็จมากขึ้น ทว่าความร่วมมือระดับนานาชาตินี้เกิดขึ้นไม่บ่อยนัก มีภาพยนตร์ไทยจำนวนไม่มากที่มีการร่วมมือกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศโดยตรง ส่วนใหญ่จะเป็นการทำงานร่วมกับบุคลากรนานาชาติมากกว่าจะเป็นการร่วม

ลงทุนสร้างภาพยนตร์ (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563) แต่ในช่วงยุคที่เจ็ดเป็นต้นมา (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020) บริษัทภาพยนตร์ไทยเริ่มมีการร่วมมือกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศมากขึ้น เช่น การร่วมมือระหว่างบริษัท เมเจอร์ ซินีเพล็กซ์ กรุ๊ป ของประเทศไทย และบริษัท ซีเจ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (CJ Entertainment) ของประเทศเกาหลีใต้ ก่อตั้งเป็นบริษัท ซีเจ เมเจอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ (CJ MAJOR Entertainment) ซึ่ง โยนู ชเว (Yeonu Choi) กรรมการผู้จัดการบริษัท คาดหวังว่าการร่วมมือครั้งนี้จะทำให้ภาพยนตร์ไทยมีความหลากหลายมากขึ้น ลดการผลิตซ้ำเนื้อหา และเพิ่มโอกาสให้กับผู้สร้างภาพยนตร์หน้าใหม่ (นลิตา เตชะศิริประภา, 2562)

อีกหนึ่งบริษัทต่างประเทศที่บริษัทภาพยนตร์ไทยมีความร่วมมือด้วยคือบริษัท เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ซึ่งเป็นผู้ให้บริการแพร่ภาพและเสียงทางอินเทอร์เน็ต (over-the-top (OTT) media service) หรือที่นิยมเรียกว่า สตรีมมิ่ง (streaming) แม้ว่า เน็ตฟลิกซ์ จะไม่ใช่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ แต่ เน็ตฟลิกซ์ มีการควบคุมกระบวนการสร้างภาพยนตร์และการออกฉายภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ และให้ความสำคัญกับงานด้านวิช่วลเอฟเฟกต์ โดยมีเครือข่ายบริษัทวิช่วลเอฟเฟกต์ในหลายประเทศที่ทำงานร่วมกัน ทำให้การทำงานด้านวิช่วลเอฟเฟกต์มีมาตรฐานและทำงานรวดเร็วขึ้น ซึ่งนับตั้งแต่ พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) เป็นต้นมา เริ่มมีภาพยนตร์และซีรีส์ของไทยที่จัดจำหน่ายและออกฉายเฉพาะทาง เน็ตฟลิกซ์ (Netflix Originals) เช่น ซีรีส์เรื่อง *เควง์* (2562) มีการถ่ายทำในความละเอียด 4K และมีฉากคลื่นยักษ์ที่สร้างโดยใช้ CGI (ภรภัทร รัตนกุสมร, 2562) และภาพยนตร์เรื่อง *Ghost Lab ฉีกกฎทดลองผี* (2564) เป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก而出ฉายในระบบดอลบี้ วิชั่น (Dolby Vision) ซึ่งเป็นมาตรฐานวิดีโอแบบ HDR (High Dynamic Range) ที่สามารถแสดงขอบเขตความสว่าง (dynamic range) และช่วงสี (color gamut) ของภาพได้กว้างกว่ามาตรฐานวิดีโอแบบเดิมที่เรียกว่า SDR (Standard Dynamic Range) (ทัศนีย์ สาลีโกชน, 2564)

#### 4. ภาวะเศรษฐกิจและสังคม

ภาวะเศรษฐกิจและสังคมมีความสำคัญอย่างมากต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ เนื่องจากมีอิทธิพลต่อการเติบโตของอุตสาหกรรมและมีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ และเทคนิคภาพพิเศษที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งมีผลกระทบต่อจำนวนภาพยนตร์ คุณภาพของภาพยนตร์ และเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ โดยเหตุการณ์สำคัญที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีสี่เหตุการณ์ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในประเทศไทย, สงครามโลกครั้งที่สอง, วิกฤตต้มยำกุ้ง และการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019



## การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในประเทศไทย

ประเทศไทยได้เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองมาอย่างมากมายตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยหลังจากการกำเนิดภาพยนตร์ไทยไม่นาน มีเหตุการณ์ที่สำคัญคือ การปฏิวัติสยาม พ.ศ. 2475 ในวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2475 (ค.ศ. 1932) โดยคณะราษฎร ซึ่งได้สร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมากมาย มีบริษัทภาพยนตร์ใหม่ถือกำเนิดขึ้น บางแห่งต้องถูกยุบเลิกไป และมีบางแห่งได้รับการสนับสนุนโดยตรงจากรัฐบาล เช่น บริษัท ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ได้รับการส่งเสริมจากรัฐบาลในการสร้างภาพยนตร์และสนับสนุนการพัฒนาเครื่องมือในการถ่ายทำภาพยนตร์ ทำให้ ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง สามารถขยายการถ่ายทำให้มีความอลังการยิ่งขึ้นและสามารถสร้างภาพยนตร์โดยใช้เทคโนโลยีและโรงถ่ายที่ทันสมัย (โตม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 11; มุลนิธิชินวิจิตรมาตรา, 2541, น. 43-45)

ภายหลังการปฏิวัติสยาม ได้เกิดความขัดแย้งและวิกฤตทางการเมืองในหลายยุคสมัย หลายครั้งนำไปสู่โศกนาฏกรรมจากการปราบปรามประชาชนโดยเจ้าหน้าที่รัฐ โดยภายหลังเหตุการณ์ 14 ตุลา (พ.ศ. 2516/ค.ศ. 1973) และเหตุการณ์ 6 ตุลา (พ.ศ. 2519/ค.ศ. 1976) การเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ไทยได้มีการผ่อนคลาย ทำให้ภาพยนตร์ไทยมีเนื้อหาที่หลากหลายมากขึ้นและมีการสร้างภาพยนตร์สะท้อนสังคมหรือวิพากษ์วิจารณ์สังคมออกมาหลายเรื่อง รวมถึงมีการสร้างภาพยนตร์รณรงค์ในเรื่องปัญหาสังคมต่าง ๆ โดยไม่แสวงหาผลกำไร (โตม สุขวงศ์, 2556, น. 159, 167, 171)

การรัฐประหารและการเปลี่ยนรัฐบาลโดยฉับพลันส่งผลต่อเสถียรภาพทางการเมืองและเศรษฐกิจ ซึ่งมักมีการเปลี่ยนแปลงหรือยกเลิกนโยบายต่าง ๆ ที่รัฐบาลเดิมกำลังดำเนินการอยู่ โดยอุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล (2561, น. 235-236) พบว่าตั้งแต่มีการฉายภาพยนตร์ครั้งแรกในประเทศไทย พ.ศ. 2440 (ค.ศ. 1897) จนถึง พ.ศ. 2560 (ค.ศ. 2017) มีเหตุการณ์ทางการเมืองสามเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อนโยบายภาครัฐในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ซึ่งทั้งสามเหตุการณ์เป็นการรัฐประหาร ได้แก่

1. รัฐประหาร 16 กันยายน พ.ศ. 2500 (ค.ศ. 1957) นำโดย จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ ส่งผลให้แผนการจัดตั้งองค์การภาพยนตร์และการสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์ที่บางแสน จังหวัดชลบุรี ของรัฐบาล จอมพล ป. พิบูลสงคราม ต้องยุติลง
2. รัฐประหาร 23 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2534 (ค.ศ. 1991) นำโดย พล.อ. สุนทร คงสมพงษ์ ส่งผลให้การพิจารณาส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน ของรัฐบาล พล.อ.ชาติชาย ชุณหะวัณ ต้องยุติลง

3. รัฐประหาร 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 (ค.ศ. 2014) นำโดย พล.อ. ประยุทธ์ จันทร์โอชา ส่งผลให้โครงการส่งเสริมเมืองพัทยา จังหวัดชลบุรี ให้เป็นเมืองสร้างสรรค์สาขาภาพยนตร์ของยูเนสโก (UNESCO) ของรัฐบาล ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ต้องล่าช้าออกไป โดยภาครัฐมีความพยายามกลับมาสานต่อโครงการนี้อีกครั้งใน พ.ศ. 2563 (ค.ศ. 2020) แต่ยังคงอยู่ในขั้นตอนการพัฒนาแผน (มติชนออนไลน์, 2563)

จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองจากการรัฐประหารส่งผลให้นโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยไม่มีความต่อเนื่อง เปลี่ยนแปลง หรือถูกยกเลิกไป เกิดเป็นผลกระทบและอุปสรรคต่อบุคลากรและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย นำไปสู่การเรียกร้องโดยกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์มากมายหลายครั้งเพื่อผลักดันนโยบายและโครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

### สงครามโลกครั้งที่สอง

สงครามโลกครั้งที่สอง (พ.ศ. 2482–2488/ค.ศ. 1939–1945) เป็นสงครามที่เริ่มต้นจากการสู้รบในทวีปยุโรปใน พ.ศ. 2482 (ค.ศ. 1939) ก่อนที่จะลุกลามเป็นสงครามทั่วโลกอย่างรวดเร็ว จนกระทั่งประเทศไทยถูกโจมตีในวันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2484 (ค.ศ. 1941) ในการยกพลขึ้นบกของกองทัพญี่ปุ่น ทำให้รัฐบาลไทยประกาศยินยอมให้กองทัพญี่ปุ่นใช้ประเทศไทยเป็นทางผ่านเพื่อโจมตีประเทศอื่น ซึ่งในภายหลังประเทศไทยได้ประกาศสงครามต่อสหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกา นำไปสู่การโจมตีกรุงเทพมหานครโดยเครื่องบินทิ้งระเบิดของฝ่ายสัมพันธมิตร ในช่วง พ.ศ. 2486–2487 (ค.ศ. 1943–1944) ซึ่งสร้างความเสียหายต่อเศรษฐกิจและสังคมไทยเป็นอย่างมาก (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 215–216; โดม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 11–12)

สงครามโลกครั้งที่สองสร้างผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างหนัก ส่งผลให้การสร้างและออกฉายภาพยนตร์ไทยต้องหยุดชะงัก โดยตลอดยุคสงครามมีการสร้างภาพยนตร์ไทยเพียง 35 เรื่อง เกิดภาวะฟิล์มขาดแคลนจนผู้สร้างภาพยนตร์ไทยต้องเปลี่ยนไปใช้ฟิล์ม 16 มม. แทน ซึ่งมีราคาสูงกว่าฟิล์ม 35 มม. แต่ว่ามีคุณภาพของภาพที่ต่ำกว่า นอกจากนี้ในช่วงเดือนกันยายนถึงพฤศจิกายน พ.ศ. 2485 (ค.ศ. 1942) ได้เกิดอุทกภัยครั้งใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ส่งผลให้โรงภาพยนตร์บางแห่งต้องหยุดฉายภาพยนตร์ชั่วคราว ทั้งเหตุการณ์สงครามโลกและอุทกภัยได้ส่งผลให้บริษัทภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอย่าง ภาพยนตร์เสียงศรีกรุง ต้องปิดกิจการลง โดยมีผลงานภาพยนตร์เรื่องสุดท้ายคือ *น้ำท่วมดีกว่าฝนแล้ง* (2485) ซึ่งในบางฉากถ่ายทำในสถานที่น้ำท่วมจริง (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2544, น. 221–222; โดม สุขวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545, น. 11–12)

จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย (2544, น. 225, 241) บรรยายว่า สงครามโลกครั้งที่สองได้สร้างความเดือดร้อนอย่างสาหัสต่อประชาชนชาวไทย และเป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยตกต่ำที่สุดในเรื่องจำนวนภาพยนตร์ แนวภาพยนตร์ งบประมาณ เครื่องมือ บุคลากร ไปจนถึงจำนวนผู้ชมภาพยนตร์ แต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยก็ยังคงสามารถดำรงอยู่ได้ และสามารถฟื้นตัวได้อย่างรวดเร็วภายหลังจบสงคราม

### วิกฤตต้มยำกุ้ง

วิกฤตการณ์การเงินในเอเชีย พ.ศ. 2540 (1997 Asian financial crisis) หรือที่นิยมเรียกกันว่า วิกฤตต้มยำกุ้ง (Tom Yum Kung crisis) เป็นวิกฤตทางการเงินที่ส่งผลกระทบต่อประเทศในทวีปเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มต้นจากช่วงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) หลังจากรัฐบาล พล.อ. ชวลิต ยงใจยุทธ ประกาศลอยตัวค่าเงินบาท ทำให้สถาบันทางการเงินและธุรกิจจำนวนมากต้องล้มละลาย (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2563)

วิกฤตต้มยำกุ้งส่งผลกระทบต่อธุรกิจและอุตสาหกรรมทุกภาคส่วนในประเทศไทย จากเดิมภาพยนตร์ไทยที่มีทุนสร้างไม่สูงอยู่แล้ว ต้องถูกลดทุนสร้างลงไปอีก ทำให้ภาพยนตร์ไทยในช่วงหลายปีภายหลังจาก พ.ศ. 2540 มีจำนวนลดลงอย่างมาก เหลือเพียง 9–12 เรื่องต่อปีเท่านั้น และส่งผลให้ภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษมีจำนวนลดลงตามไปด้วย ซึ่งสถานการณ์คงอยู่ในสภาวะนี้จนถึงประมาณ พ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003) จึงมีการสร้างภาพยนตร์ไทยเพิ่มมากขึ้นถึงจำนวนใกล้เคียงเดิมก่อนเกิดวิกฤตต้มยำกุ้ง (อิทธิเดช พระเพ็ชร, 2561, น. 174–175; อุณาโลม จันทรุ่งมณีกุล, 2561, น. 202–203)

นอกจากวิกฤตต้มยำกุ้งจะส่งผลต่อการสร้างภาพยนตร์ไทยแล้ว อิทธิเดช พระเพ็ชร (2561) ศึกษาพบว่า วิกฤตต้มยำกุ้งได้ส่งผลต่อเนื้อหาและสารของภาพยนตร์ โดยเน้นนำเสนอความเป็นอื่น เช่น ฝัน เข้าศึกศัตรู และคนต่างชาติ และรสนิยมของผู้ชมภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงไปสู่การโหยหาอดีต (nostalgia) เปรียบเสมือนเป็นการหนีความทุกข์และเยียวยาจิตใจของผู้คนที่ได้รับผลกระทบจากวิกฤตต้มยำกุ้ง เช่น ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลพระสุรัสวดี สาขาเทคนิคพิเศษยอดเยี่ยมเรื่อง *นางนาก* (2542) ซึ่งเป็นภาพยนตร์รีเมคที่นำเสนอเรื่องราวดั้งเดิมของแม่นาคพระโขนง ได้กลายเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดในขณะนั้น โดยทำรายได้มากถึง 149.6 ล้านบาท แม้ว่าเศรษฐกิจยังคงอยู่ในภาวะทรุดตัวก็ตาม

## การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ โควิด-19 (Coronavirus disease 2019; COVID-19) เป็นโรคติดต่อทางเดินหายใจจากเชื้อไวรัส SARS-CoV-2 ซึ่งมีการระบาดในประเทศจีนนับตั้งแต่ช่วงปลายเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) และได้แพร่กระจายเป็นการระบาดทั่วโลก (pandemic) อย่างรวดเร็ว (World Health Organization, 2021) การระบาดได้ส่งผลกระทบต่อสังคม อุตสาหกรรม และระบบเศรษฐกิจทั่วโลกอย่างมหาศาล ซึ่งผลกระทบนั้นเลวร้ายยิ่งกว่าวิกฤตต้มยำกุ้งเสียอีก (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2563) โดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นอุตสาหกรรมที่ได้รับผลกระทบอย่างมาก เนื่องจากการถ่ายทำภาพยนตร์มีบุคลากรจำนวนมากทำงานในระยะใกล้ชิดกัน ซึ่งมีความเสี่ยงต่อการระบาดของโควิด-19 ทำให้กระบวนการสร้างภาพยนตร์เป็นไปอย่างยากลำบาก รวมทั้งโรงภาพยนตร์ต้องปิดบริการชั่วคราวในช่วงที่มีการออกคำสั่งควบคุมการระบาด (ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค, 2564)

เมื่อขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ต้องพบกับอุปสรรค จึงส่งผลต่อเนื่องไปยังกระบวนการหลังการถ่ายทำรวมถึงการทำวีชวลเอฟเฟกต์ด้วย ซึ่งแม้ทีมงานจะสามารถทำงานผ่านระบบทางไกลได้ (remote post-production) แต่ระบบการประสานงานยังคงมีความซับซ้อนและไม่สามารถแทนที่การทำงานภายในบริษัทได้ทั้งหมด (Netflix, 2020) และเนื่องจากภาพยนตร์หลายเรื่องไม่สามารถถ่ายทำได้ ทำให้กระบวนการหลังการถ่ายทำบางส่วนต้องหยุดชะงักไปด้วย จึงทำให้มีภาพยนตร์เรื่องใหม่ออกฉายน้อยลงอย่างมาก โรงภาพยนตร์บางแห่งจึงเลือกนำภาพยนตร์ในอดีตที่มีชื่อเสียงมาฉายซ้ำแทน (ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค, 2564; สาวิตรี รินวงษ์, 2563)

ผลกระทบจากการระบาดของโควิด-19 ได้ส่งผลให้ปัญหาต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยย่ำแย่ลงไปอีก ภาพยนตร์หลายเรื่องถูกเลื่อนการถ่ายทำและการออกฉาย รายได้จากการออกฉายในโรงภาพยนตร์ลดลงอย่างมาก ส่วนรูปแบบการรับสื่อของผู้ชมภาพยนตร์เปลี่ยนไปนิยมระบบสตรีมมิ่ง (streaming) มากขึ้นเพื่อหลีกเลี่ยงการเดินทางในที่สาธารณะ (ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค, 2564) ซึ่ง วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) เห็นว่า แม้ธุรกิจโรงภาพยนตร์จะสามารถผ่านอุปสรรคมาได้หลายยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาของสื่อโทรทัศน์ วิดีทัศน์รับชมภายในบ้าน (home video) และสื่ออินเทอร์เน็ต แต่ความนิยมของระบบสตรีมมิ่งร่วมกับวิกฤตการระบาดของโควิด-19 ได้ส่งผลให้พฤติกรรมการรับชมภาพยนตร์ของผู้คนเปลี่ยนไป และสร้างผลกระทบต่อธุรกิจโรงภาพยนตร์อย่างถาวร

ความนิยมในระบบสตรีมมิ่งที่เพิ่มมากขึ้นในช่วงการระบาดของโควิด-19 ได้กลายเป็นวิกฤตใหญ่หลวงต่อธุรกิจโรงภาพยนตร์ แต่ในขณะเดียวกัน ก็อาจเป็นโอกาสของผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่ได้ร่วมมือกับบริษัทสตรีมมิ่งนานาชาติเพื่อสร้างและออกฉายภาพยนตร์หรือซีรีส์ในระบบสตรีมมิ่ง เช่น เน็ตฟลิกซ์ (Netflix), ไลน์ทีวี (Line TV) และ ดิสนีย์+ ฮอตสตาร์ (Disney+ Hotstar) ซึ่งอาจเป็นช่องทางที่สามารถฟื้นฟูความนิยมของภาพยนตร์ไทยได้ในอนาคต (ลำเนาวิ สุคติ, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)



## บทที่ 6

### สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ฉบับนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ซึ่งใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ (historical research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการวิจัยเอกสาร (documentary research) เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) บุคลากรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ผลการวิจัยพบว่า เมื่อพิจารณาจากรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 สามารถแบ่งออกเป็นเจ็ดยุคสมัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### สรุปพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### 1. ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499/ค.ศ. 1927–1956)

เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีจุดเริ่มต้นจากภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก *โชคสองชั้น* (2470) ซึ่งคาดว่ามีการใช้เทคนิคในกล้องเพื่อให้ฉากโลดโผนมีความรวดเร็วน่าตื่นตาตื่นใจขึ้น ภาพยนตร์ไทยในยุคนี้นิยมเทคนิคในกล้องและเอฟเฟกต์กายภาพ ซึ่งเป็นเทคนิคที่คล้ายกับภาพยนตร์พลิกแพลง (trick film) ของ ฌอร์ฌ เมเลียส (Georges Méliès) ส่วนเทคนิคที่มีความซับซ้อนมากกว่า เช่น การวาดต่อเติมฉากและการซ้อนภาพโครมาคีย์ แทบไม่ปรากฏการใช้งานในภาพยนตร์ไทยยุคนี้ แม้ว่าจะมีการใช้งานในภาพยนตร์ต่างประเทศมานานพอสมควร คาดว่าเป็นเพราะผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อย และภาพยนตร์ไทยในยุคนี้ส่วนใหญ่ได้สูญหายไป ซึ่งอาจมีภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษรวมอยู่ด้วย

เหตุการณ์สำคัญในยุคบุกเบิกคือ การปฏิวัติสยาม พ.ศ. 2475 (ค.ศ. 1932) โดยคณะราษฎร ซึ่งส่งผลให้มีบริษัทภาพยนตร์ไทยทั้งที่ได้รับการก่อตั้งใหม่ ถูกยุบเลิก และได้รับการสนับสนุน ตามมาด้วยสงครามโลกครั้งที่สอง (พ.ศ. 2482–2488/ค.ศ. 1939–1945) ร่วมกับอุทกภัยครั้งใหญ่ในกรุงเทพมหานครในช่วงปลาย พ.ศ. 2485 (ค.ศ. 1942) ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยหยุดชะงักเป็นเวลาหลายปี และเมื่อสิ้นสุดสงคราม ประเทศไทยขาดแคลนฟิล์มภาพยนตร์ 35 มม. ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยจึงเปลี่ยนไปใช้ฟิล์ม 16 มม. ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าและราคาถูกกว่า และใน พ.ศ. 2498 (ค.ศ. 1955) มีการกำเนิดภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นเรื่องแรกของไทยเรื่อง *เหตุมหัศจรรย์* (2498)

## 2. ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514/ค.ศ. 1957–1971)

ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยได้พัฒนารูปแบบและความซับซ้อนของเทคนิคภาพพิเศษ โดยมีเทคนิคใหม่ ๆ เช่น การถ่ายภาพซ้อน การซ้อนภาพแสง และโมเดลขนาดเล็ก แต่สเปเชียลเอฟเฟกต์แบบดั้งเดิม เช่น เทคนิคในกล่องและเอฟเฟกต์กายภาพ ยังคงเป็นเทคนิคหลักของภาพยนตร์ไทยในยุคนี้ และนิยมใช้ในภาพยนตร์แอ็กชันและสยองขวัญ ซึ่งเป็นแนวภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากจนเกิดเป็นแฟรนไชส์ภาพยนตร์ (film franchise) และบางเรื่องได้กลายเป็นแบบฉบับของภาพยนตร์ไทยมาจนถึงปัจจุบัน เช่น *แม่เฒ่าพระโขนง* (2502) ซึ่งกลายเป็นแบบฉบับของภาพยนตร์ผีไทย ยุคเติบโตนี้เป็นช่วงเวลาเดียวกับกระแสนิยมของภาพยนตร์โทคุซัทสึ (Tokusatsu) ในประเทศญี่ปุ่น แต่อิทธิพลของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ญี่ปุ่นยังไม่เข้ามาในประเทศไทยจนกระทั่งในยุคถัดไป

เหตุการณ์สำคัญในยุคเติบโตคือ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเติบโตขึ้นจากนโยบายเร่งรัดพัฒนาเศรษฐกิจโดยรัฐบาล มีการเพิ่มจำนวนภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ และการโฆษณา ใน พ.ศ. 2503 (ค.ศ. 1960) รางวัลตุ๊กตาทอง (รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี) มีการมอบรางวัลภาพยนตร์ไทยสาขาเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษเป็นครั้งแรก โดยมอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *ยอดชายชาตรี* (2503) ซึ่งแสดงถึงบทบาทของเทคนิคภาพพิเศษที่เข้ามามีความสำคัญในภาพยนตร์ไทย แต่ทว่าภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษยังคงมีจำนวนน้อย จึงมีการมอบรางวัลสาขานี้ไม่ต่อเนื่อง ภายหลัง พ.ศ. 2513 (ค.ศ. 1970) ภาพยนตร์ไทยเริ่มกลับมาถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. อีกครั้งแทนที่ฟิล์ม 16 มม.

### 3. ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528/ค.ศ. 1972–1985)

ยุครุ่งเรืองนี้เป็นช่วงเวลาเกี่ยวกับการกำเนิดภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์ไทยมีการใช้ทั้งสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์อย่างหลากหลายและมีความอลังการมากขึ้น มีการใช้เครื่องมือและเทคนิคประเภทใหม่ เช่น เครื่องพิมพ์ออปติคัล การวาดวิซวลเอฟเฟกต์ด้วยมือ และการซ้อนภาพโครมาคีย์ ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ส่วนหนึ่งมาจากการที่ สมโพธิ แสงเดือนฉาย ผู้ก่อตั้งบริษัท ไซโยภาพยนตร์ ได้ศึกษาการสร้างภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษจากประเทศญี่ปุ่น และได้้นำเทคนิคต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ไทย ในขณะเดียวกัน ฉลอง ภักดีวิจิตร ได้สร้างกระแสนิยมภาพยนตร์แอ็กชันที่มีการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์มากมาย ซึ่งภาพยนตร์ของทั้งสองท่านประสบความสำเร็จทางรายได้ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

เหตุการณ์สำคัญในยุครุ่งเรืองคือ มาตรการของภาครัฐในการขึ้นภาษีนำเข้าภาพยนตร์ต่างประเทศใน พ.ศ. 2520 (ค.ศ. 1977) ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีความเฟื่องฟูอยู่ระยะหนึ่ง ก่อนที่จะเข้าสู่ช่วงขาลงอย่างรวดเร็วใน พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981) โดยในช่วงความเฟื่องฟูนั้น ใน พ.ศ. 2522 (ค.ศ. 1979) มีการกำเนิดภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของไทย *สุดสาคร* (2522) และใน พ.ศ. 2524 (ค.ศ. 1981) เป็นครั้งแรกและครั้งเดียวที่รางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ มีการมอบรางวัลสาขากำกับเทคนิคพิเศษ มอบให้แก่ภาพยนตร์เรื่อง *เงินปากผี* (2524)

### 4. ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536/ค.ศ. 1986–1993)

ภาพยนตร์ไทยในยุคบูรณาการมีการผสมผสานสเปเชียลเอฟเฟกต์และวิซวลเอฟเฟกต์อย่างกลมกลืนและเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเล่าเรื่องมากขึ้น จากที่แต่เดิมใช้เพื่อความตื่นตาตื่นใจเป็นหลัก เช่น ฉากเดินทางข้ามเวลาผ่านกระจกวิเศษในเรื่อง *ทวิภพ* (2533) ภาพยนตร์แฟนตาซีและสยองขวัญนิยมการใช้วิซวลเอฟเฟกต์มากขึ้น ในขณะที่ภาพยนตร์แอ็กชัน เช่น ผลงานภาพยนตร์โดย พันนา ฤทธิไกร ยังคงนิยมการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์ในการถ่ายทำ แต่มีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์เพื่อสนับสนุนการถ่ายทำในบางฉากที่อาจเป็นอันตรายต่อนักแสดง ในช่วงยุคนี้ ประเทศสหรัฐอเมริกาได้มีการใช้เทคโนโลยี CGI ในฉากภาพยนตร์อย่างแพร่หลาย ซึ่งเริ่มเป็นที่นิยมตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ทศวรรษ 1980 (พ.ศ. 2523–2532) แต่ว่ายังไม่ปรากฏการใช้งาน CGI ในฉากภาพยนตร์ไทยจนกระทั่งยุคถัดไป

เหตุการณ์สำคัญในยุคบูรณาการคือ มีการร่วมมือระหว่างอุตสาหกรรมบันเทิงสาขาต่าง ๆ เกิดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (cultural industry) ที่สร้างรายได้มหาศาล ทางด้านผู้สร้างเทคนิค



ภาพพิเศษเริ่มมีการรวมตัวเป็นทีมงานหรือเป็นแผนกย่อยในบริษัทภาพยนตร์ ส่วนผู้สร้างภาพยนตร์มีการรวมตัวจัดตั้ง สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ (สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ) ซึ่งจัดให้มีรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ (รางวัลสุพรรณหงส์) โดยในยุคนี้รางวัลพระสุรัสวดีและรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติเริ่มมีการมอบรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม ต่อเนื่องเป็นประจำทุกปีจากที่แต่เดิมมีการเว้นช่วงไม่ต่อเนื่อง แสดงถึงจำนวนภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษที่เพิ่มมากขึ้น

### 5. ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546/ค.ศ. 1994–2003)

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามาสร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างสิ้นเชิง ในยุคนี้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยสามารถสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์ในฉากภาพยนตร์ได้ด้วยคอมพิวเตอร์ (CGI) ซึ่งมีการใช้เทคนิคนี้ครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่อง *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) และนำไปสู่การกำเนิดภาพยนตร์คอมพิวเตอร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย *อภินิหารนิทานเวตาล* (2545/2548) เทคโนโลยี CGI ได้เปิดโอกาสในการสร้างวิช่วลเอฟเฟกต์ตามความต้องการ และเป็นแรงบันดาลใจให้มีการสร้างภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอภาพเหนือจินตนาการมากขึ้น แม้ว่าในยุคนี้ช่องว่างทางเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยกับต่างประเทศจะเริ่มแคบลง ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยต้องปรับตัวอย่างมากทั้งในด้านการทำงานและเครื่องมือในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษจากระบบฟิล์มไปสู่ดิจิทัล

เหตุการณ์สำคัญในยุคคอมพิวเตอร์คือ ทีมผู้สร้างภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษเริ่มมีการรวมตัวเพื่อก่อตั้งเป็นบริษัทที่ให้บริการด้านเทคนิคภาพพิเศษโดยเฉพาะ ในขณะเดียวกัน รัฐบาลไทยมีนโยบายส่งเสริมการลงทุนด้านภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงปลายยุคบูรณาการ แต่ไม่ประสบความสำเร็จ การกำเนิดโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ใน พ.ศ. 2537 (ค.ศ. 1994) ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์และธุรกิจโรงภาพยนตร์ไทยขยายตัวมากขึ้น แต่ต่อมาต้องเผชิญกับวิกฤตต้มยำกุ้งใน พ.ศ. 2540 (ค.ศ. 1997) ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยทรุดตัวเป็นเวลายาวนานถึง พ.ศ. 2546 (ค.ศ. 2003)

### 6. ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554/ค.ศ. 2004–2011)

แนวความคิดการทำภาพยนตร์ด้วยกล้องดิจิทัลความละเอียดสูงได้เข้ามายังประเทศไทย และมีการใช้ครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่อง *ปีกขาวายุ* (2547) ทำให้ประหยัดเวลาและลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำภาพยนตร์และสร้างเทคนิคภาพพิเศษอย่างมาก ในยุคนี้การใช้วิช่วลเอฟเฟกต์ได้รับความนิยมมาก

ขึ้นและมีการใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์น้อยลง มีการนำเสนอภาพเทคนิคทั้งในแบบตื่นตาตื่นใจ (spectacle) และแบบแนบเนียนจนยากจะสังเกตเห็น (invisible effects) และมีการสร้างภาพยนตร์ฉบับใหม่ (remake/reboot) โดยใช้เทคนิคภาพพิเศษที่พัฒนาขึ้นจากฉบับดั้งเดิม เช่น *ทวิภพ* (2547) ในยุคนี้เทคโนโลยีในการสร้างภาพยนตร์ไทยมีความใกล้เคียงภาพยนตร์ต่างประเทศไปอีกขั้นหนึ่ง โดยมีการใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษจากต่างประเทศมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ไทย

เหตุการณ์สำคัญในยุคเปลี่ยนผ่านคือ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยฟื้นตัวจากวิกฤตต้มยำกุ้ง มีการก่อตั้ง สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) และภาครัฐได้ออก ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 1 (พ.ศ. 2552–2554) แต่ทว่ายังไม่สามารถช่วยเหลืออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้เท่าที่ควรและขาดนโยบายส่งเสริมในระยะยาว ระบบการทำงานด้านเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยยังคงประสบปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ และภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้เท่าใดนัก

## 7. ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563/ค.ศ. 2012–2020)

เทคโนโลยีภาพยนตร์รูปแบบใหม่ได้เข้ามาในประเทศไทย เช่น ภาพยนตร์ 3D, กล้องถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวด และเทคโนโลยี CGI ที่มีความก้าวหน้าขึ้นอย่างมาก เมื่อวิซวลเอฟเฟกต์และ CGI สามารถทำได้ง่ายขึ้น หลากหลายขึ้น และสมจริงขึ้น จึงมีการใช้วิซวลเอฟเฟกต์และ CGI ในภาพยนตร์ไทยอย่างแพร่หลาย รวมถึงมีการนำเสนอภาพเทคนิคที่แปลกใหม่และสมจริงกว่าเดิม เช่น *แสงกระสือ* (2562) ซึ่งได้รับคำชื่นชมทั้งในด้านเทคนิคภาพพิเศษและบทภาพยนตร์ แม้ว่าศักยภาพของผู้สร้างภาพยนตร์ไทยในการสร้างภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษจะสูงขึ้นอย่างมาก แต่ปัจจัยด้านจำนวนบุคลากร ระยะเวลา งบประมาณ และรายได้ ยังคงเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยยังคงไม่สามารถทัดเทียมภาพยนตร์ต่างประเทศได้

เหตุการณ์สำคัญในยุคนวัตกรรมคือ การเข้าสู่ช่วงขาลงของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์บล็อกบัสเตอร์จากต่างประเทศ โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกา สามารถทำรายได้สูงกว่าภาพยนตร์ไทยอย่างมาก และเสี่ยงตอรับจากผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยยังคงไม่ค่อยดีนัก การระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงท้ายของยุคนี้ ทำให้เกิดอุปสรรคและความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลก ยิ่งส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยซึ่งกำลังเผชิญกับปัญหาเรื้อรังในด้านต่าง ๆ

## สรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดยจัดหมวดหมู่ปัจจัยออกเป็น ปัจจัยภายในสามปัจจัย และ ปัจจัยภายนอกสี่ปัจจัย รวมทั้งหมดเจ็ดปัจจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### สรุปปัจจัยภายในที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

#### 1. บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทยมักได้รับแรงบันดาลใจในการใช้เทคนิคภาพพิเศษจากต่างประเทศ โดยผู้สร้างภาพยนตร์ไทยเรียนรู้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ ผ่านประสบการณ์และการถ่ายทอดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญ หรือศึกษาจากแหล่งความรู้และการฝึกงานในต่างประเทศ และมักไม่มีการบันทึกความรู้ต่าง ๆ เป็นลายลักษณ์อักษรหรือเป็นตำราในรูปแบบภาษาไทย จึงทำให้มีแหล่งข้อมูลภาษาไทยน้อย

ผู้สร้างภาพยนตร์ได้พัฒนาความรู้และความสามารถด้านเทคนิคภาพพิเศษอย่างต่อเนื่อง และหลายท่านมีความฝันว่าจะสร้างภาพยนตร์ที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ แต่ว่าด้วยปัจจัยอุปสรรคต่าง ๆ ทำให้ไม่สามารถสร้างภาพยนตร์ได้ อีกทั้งเทคนิคภาพพิเศษมีภาพลักษณะว่าเป็นเครื่องมือที่มีค่าใช้จ่ายสูงและสิ้นเปลือง ภาพยนตร์ไทยจึงนิยมใช้เทคนิคภาพพิเศษเฉพาะเมื่อมีความจำเป็นในการนำเสนอความตื่นตาตื่นใจ (spectacle) โดยยังไม่นิยมใช้เพื่อเสริมแต่งภาพยนตร์อย่างแนบเนียน (invisible effects) แต่มีแนวโน้มว่าจะมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในรูปแบบที่มองไม่เห็นมากขึ้นในอนาคต

#### 2. ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์

การสร้างเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์อย่างมีคุณภาพจำเป็นต้องมีการวางแผนกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ดีและเป็นระบบ รวมถึงต้องมิงงบประมาณและระยะเวลาในการสร้างภาพยนตร์ที่เหมาะสม ซึ่งระบบในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังคงมีอุปสรรคในกระบวนการสร้างเทคนิคภาพพิเศษและขาดแคลนตำแหน่งผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ (special/visual effects

supervisor) ทำให้กระบวนการด้านเทคนิคภาพพิเศษไม่ราบรื่นหรือขาดการวางแผนที่ดี ส่วนในด้านงบประมาณในการสร้างภาพยนตร์ไทยนั้นน้อยกว่าภาพยนตร์ต่างประเทศหลายเท่าตัวและไม่ได้ให้ความสำคัญในด้านเทคนิคภาพพิเศษเท่าใดนัก และยังมีข้อจำกัดเรื่องระยะเวลาในการสร้างภาพยนตร์ ทำให้ทีมงานด้านเทคนิคภาพพิเศษต้องเร่งรีบในการทำงาน ซึ่งอาจส่งผลให้เทคนิคขาดความสมบูรณ์หรือไม่สมจริงเท่าที่ควร อุปสรรคเหล่านี้ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยหลายคนเลือกที่จะหลีกเลี่ยงการใช้เทคนิคภาพพิเศษ หรือเลือกใช้เทคนิคการถ่ายทำรูปแบบอื่นมาทดแทน

### 3. กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดเป็นสิ่งดึงดูดผู้ชมภาพยนตร์ให้มีความรู้สึกตื่นเต้นและต้องการรับชมภาพยนตร์ การสื่อสารการตลาดที่ดีสามารถทำให้ภาพยนตร์มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จทางรายได้ หากภาพยนตร์ประสบความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง จะเป็นการส่งเสริมให้มีการสร้างภาพยนตร์เป็นจำนวนมากขึ้นและมีการใช้งบประมาณที่สูงขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งจะเป็นการพัฒนาคุณภาพและความอลังการของเทคนิคภาพพิเศษตามไปด้วย

การสื่อสารการตลาดภาพยนตร์ในประเทศไทยเริ่มต้นจากสื่อสิ่งพิมพ์มาเป็นรูปแบบวีดิทัศน์ก่อนที่จะเข้าสู่รูปแบบออนไลน์ในยุคปัจจุบัน โดยกลยุทธ์การสื่อสารการตลาดที่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ไทยมีตัวอย่างเช่น การเลือกนักแสดงที่มีชื่อเสียง การสร้างแฟรนไชส์ภาพยนตร์ (film franchise) และการเล่าเรื่องข้ามสื่อ (transmedia storytelling) รวมถึงการใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นจุดขายของภาพยนตร์ ซึ่งนิยมใช้ในการโฆษณาภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

สรุปปัจจัยภายนอกที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

#### 1. เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็นสองรูปแบบหลัก 1. การถ่ายภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม ซึ่งเป็นเทคโนโลยีดั้งเดิม และ 2. การถ่ายภาพยนตร์ด้วยกล้องดิจิทัล ซึ่งเริ่มใช้ในภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2547 (ค.ศ. 2004) เป็นต้นมา ระบบดิจิทัลนั้นมีความสะดวกและช่วยลดค่าใช้จ่ายในช่วงการถ่ายทำและช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ รวมถึงการสร้างวีชวลเอฟเฟกต์ ในปัจจุบันการ

ถ่ายทำภาพยนตร์ไทยได้เปลี่ยนจากระบบฟิล์มมาเป็นระบบดิจิทัลเกือบทั้งหมด มีเพียงผู้สร้างภาพยนตร์อิสระบางท่านที่ยังคงเลือกถ่ายภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม

ในด้านเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษนั้น สเปนเซียลเอฟเฟกต์มีการพัฒนาอุปกรณ์ที่หลากหลายและสะดวกต่อการถ่ายทำมากขึ้น ส่วนวิชวลเอฟเฟกต์มีพัฒนาการที่กว้างไกลกว่าและซับซ้อนกว่า โดยเฉพาะความสามารถของเทคโนโลยี CGI ที่มีอิสระในการสร้างภาพเทคนิคต่าง ๆ ได้ตามต้องการ จากที่แต่เดิมภาพยนตร์ไทยใช้สเปนเซียลเอฟเฟกต์เป็นหลัก ในปัจจุบันภาพยนตร์ไทยใช้วิชวลเอฟเฟกต์เป็นหลัก และเริ่มมีความนิยมในการใช้ CGI เพื่อแทนที่การใช้สเปนเซียลเอฟเฟกต์แบบดั้งเดิม

## 2. เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ต้องใช้ทุนสร้างมหาศาล และอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นขับเคลื่อนด้วยรายได้ของภาพยนตร์ หากไม่มีเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ชมภาพยนตร์ในด้านรายได้และคำวิจารณ์แล้ว ก็แทบเป็นไปได้ไม่ได้เลยที่จะมีการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษ โดยผู้ชมภาพยนตร์ไทยนิยมภาพยนตร์สี่แนว ได้แก่ ชีวิต ตลก แอ็กชัน และ สยองขวัญ ในขณะที่ภาพยนตร์แฟนตาซีได้รับความนิยมรองลงมา ส่วนภาพยนตร์ไซไฟไม่ได้รับความนิยม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้มีการสร้างภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษเป็นจำนวนน้อย

ในอดีต ภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษเคยได้รับความนิยมและสามารถสร้างรายได้มหาศาล เช่น ภาพยนตร์ของบริษัท ไชโยภาพยนตร์ แต่ผลกระทบจากสื่อใหม่และวัฒนธรรมการรับสื่อที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย ทำให้ในปัจจุบันภาพยนตร์ไทยมีรายได้ลดลงอย่างมาก ส่วนภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษนั้นมักไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้และมักได้รับคำวิจารณ์ในแง่ลบในด้านคุณภาพของเทคนิคภาพพิเศษ

## 3. การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาครัฐและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ไทยได้มีการพูดคุยถกเถียงอย่างต่อเนื่องในการผลักดันและส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยรัฐบาลหลายคณะในหลายยุคสมัยได้ออกนโยบายและมาตรการสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย แต่มีหลายครั้งที่ไม่ประสบความสำเร็จด้วยปัจจัยทางการเมืองหรือนโยบายที่ไม่สอดคล้องกับปัญหา และภาครัฐยังขาดการส่งเสริมและเปิดกว้างในด้านเนื้อหาการนำเสนอของภาพยนตร์ ทั้งหมดนี้ส่งผลให้กระบวนการแก้ปัญหาต่าง ๆ ภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้รับการขับเคลื่อนโดยภาคเอกชนมากกว่า

ในส่วนภาคเอกชน มีการรวมกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อสร้างพลังในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และเพื่อให้ผลิตภัณฑ์ข้อเรียกร้องต่าง ๆ ได้เป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น เช่น สมาคม TACGA ที่รวมตัวบุคลากรด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกส์โดยเฉพาะ และเมืองครีที่จัดตั้งรางวัลภาพยนตร์ที่มีรางวัลสาขาเทคนิคภาพพิเศษยอดเยี่ยม เช่น รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ และ รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี นอกจากนี้ มีบริษัทภาพยนตร์ไทยบางแห่งได้ร่วมงานกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศซึ่งส่งเสริมการพัฒนาทั้งในด้านอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีในการสร้างภาพยนตร์

#### 4. ภาวะเศรษฐกิจและสังคม

ภาวะเศรษฐกิจและสังคมมีอิทธิพลอย่างมากต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ และมีความสัมพันธ์กับปัจจัยต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งส่งผลกระทบต่อจำนวนภาพยนตร์ คุณภาพของภาพยนตร์ และเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ โดยเหตุการณ์สำคัญที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีสี่เหตุการณ์ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในประเทศไทย, สงครามโลกครั้งที่สอง (พ.ศ. 2482-2488/ค.ศ. 1939-1945), วิกฤตต้มยำกุ้ง (พ.ศ. 2540/ค.ศ. 1997) และการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (ตั้งแต่ธันวาคม พ.ศ. 2562/ค.ศ. 2019) ซึ่งทุกเหตุการณ์ได้ส่งผลให้ภาพยนตร์ไทยมีการสร้างจำนวนน้อยลง รายได้ลดลง และขาดการสนับสนุน

#### สรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

### CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย แสดงให้เห็นว่าเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีพัฒนาการตามลำดับสมัยและขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกที่หลากหลาย โดยปัจจัยที่มีความสำคัญและส่งผลกระทบต่อพัฒนาการมากที่สุดคือ **บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์** เพราะผู้สร้างภาพยนตร์คือผู้ริเริ่มแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์และการใช้เทคนิคภาพพิเศษ เป็นผู้วางแผนและเตรียมความพร้อมในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ วางกลยุทธ์การสื่อสารการตลาด ประสานกับหน่วยงานภาครัฐและเอกชน สื่อสารกับผู้ชมภาพยนตร์ และผลักดันการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งทั้งหมดเป็นอุปสรรคและความท้าทายที่ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยต้องเผชิญ

ในขั้นตอนการรวบรวมองค์ความรู้ ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยนั้นค่อนข้างกระจัดกระจาย ไม่มีแหล่งอ้างอิงที่ชัดเจน ข้อมูลและรายละเอียดเชิงประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยรวบรวมได้ยากยิ่ง โดยเฉพาะภาพยนตร์ไทยก่อนยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546/ค.ศ. 1994–2003) มีภาพยนตร์ไทยจำนวนไม่มากที่มีการเปิดเผยเบื้องหลังการถ่ายทำ ซึ่งภาพยนตร์บางเรื่องมีรายละเอียดสั้น ๆ ในนิตยสารหรือหนังสือประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย แต่แทบทั้งหมดไม่ได้กล่าวถึงรายละเอียดของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ ดังนั้นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับเบื้องหลังการถ่ายทำส่วนใหญ่จึงมาจากแหล่งข้อมูลบุคคล เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้กำกับเทคนิคภาพพิเศษ ทำให้ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยกระจุกตัวอยู่กับภาพยนตร์ไทยหรือผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงด้านเทคนิคภาพพิเศษ เช่น ภาพยนตร์ชุด *แม่นาคพระโขนง* และ ภาพยนตร์โดย สมโพธิ แสงเดือนฉาย เป็นต้น

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษ ผู้วิจัยพบว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยนั้นมีลักษณะเป็น ความรู้เชิงขั้นตอน (procedural knowledge) หรือ ความรู้เชิงปฏิบัติ (know-how) ที่สืบทอดหรือถ่ายทอดผ่านประสบการณ์และการลงมือทำ ไม่ใช่ความรู้เชิงวิชาการ (descriptive knowledge) ที่สามารถบรรยายออกมาเป็นตัวอักษรในรูปแบบหนังสือหรือตำรา จึงอาจเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้แหล่งข้อมูลทางวิชาการเกี่ยวกับเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีจำนวนน้อย และด้วยความซับซ้อนของกระบวนการทำงานด้านเทคนิคภาพพิเศษและความรู้ความเข้าใจในอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษที่ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย ผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่หรือแม้แต่ผู้สร้างภาพยนตร์บางส่วนจึงไม่ได้ทราบถึงกระบวนการหรือรายละเอียดในการสร้างภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษเท่าใดนัก

ในปัจจุบัน อุตสาหกรรมภาพยนตร์และการศึกษาด้านภาพยนตร์ในประเทศไทยให้ความสำคัญกับอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษมากขึ้น มีสื่อต่าง ๆ ที่กล่าวถึงการใช้เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์และสายงานด้านเทคนิคภาพพิเศษมากขึ้น นอกจากนี้มหาวิทยาลัยบางแห่งได้เปิดหลักสูตรสาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์โดยเฉพาะ ซึ่งถือเป็นก้าวสำคัญในการพัฒนาองค์ความรู้ด้านเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทย (ประกาศคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา , 2564, บัญชี 1 น. 2, 11)

ตารางสรุปพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ยุคที่ 1 ถึง ยุคที่ 3

ยุคสมัย / ปัจจัย	1. ยุคบุกเบิก (2470-2499)	2. ยุคเติบโต (2500-2514)	3. ยุครุ่งเรือง (2515-2528)
บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์	ผู้กำกับทดลองเทคนิคฯ โดยได้แนวคิดจากหนังต่างประเทศ	ผู้เชี่ยวชาญเทคนิคมีจำนวนน้อย ผู้กำกับหนังมักเป็นผู้สร้างเทคนิคเอง	มีการนำเทคนิคการสร้างหนังจากต่างประเทศ เช่น ญี่ปุ่น มาประยุกต์ใช้ในหนังไทย
ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์	เริ่มมีการก่อตั้งบริษัทสร้างหนัง และมีการสร้างโรงถ่ายหนัง	ผู้สร้างหนังมีความพร้อมมากขึ้น มีการประยุกต์ใช้เทคนิครูปแบบใหม่	ผู้สร้างมีความเชี่ยวชาญการใช้เทคนิค และมีการใช้ทุนสร้างเทคนิคสูงขึ้น
กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์	มีการโฆษณาผ่านใบปิดและเชิญชวนรับชมหนังผ่านบทวิจารณ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน	มีการลงทุนโฆษณาอย่างมาก และมีการสร้างหนังชุดนำแสดงโดยนักแสดงที่มีชื่อเสียง	มีการโฆษณาโดยใช้ความตื่นตาตื่นใจและเทคนิคฯ เป็นจุดขายของหนัง
เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษ	นิยมการใช้เทคนิคในกล้อง และเอฟเฟกต์กายภาพ ยังไม่นิยม VFX	เริ่มมีการใช้ VFX ที่ซับซ้อนขึ้น แต่หนังส่วนใหญ่ยังคงใช้ SFX เป็นหลัก	มีการใช้ SFX ร่วมกับ VFX ที่วาดด้วยมือและการซ้อนภาพโครมาคีย์
เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์	ประชาชนเริ่มมีความสนใจรับชมหนังและมีการเขียนบทวิจารณ์หนังและเทคนิคในหนัง	รายได้หนังสูงเพิ่มขึ้น ผู้ชมนิยมหนังแนวแอ็กชันและสยองขวัญ	รายได้ของหนังไทยสูงขึ้นอย่างมาก ผู้ชมนิยมหนังแนวแฟนตาซีและสัตว์ประหลาด
การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	คณะราษฎรมีการยุบเลิกส่งเสริม และก่อตั้งบริษัทและหน่วยงานด้านภาพยนตร์	มีการมอบรางวัลเทคนิคฯ ครั้งแรก และมีการตั้งคณะกรรมการส่งเสริมอุตสาหกรรมหนังไทย	มีการเพิ่มภาษีนำเข้าหนังต่างประเทศ เป็นผลดีเพียงชั่วคราวก่อนที่ธุรกิจหนังไทยจะทรุดตัว
ภาวะเศรษฐกิจและสังคม	เกิดการปฏิวัติสยามในปี 2475 และสงครามโลกครั้งที่สอง (2482-2488)	อุตสาหกรรมหนังไทยเฟื่องฟูจากการเร่งรัดพัฒนาเศรษฐกิจโดยรัฐบาล	มีการส่งออกหนังไทยไปฉายในต่างประเทศ หลายเรื่องประสบความสำเร็จ



ตารางสรุปพัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ยุคที่ 4 ถึง ยุคที่ 7

ยุคสมัย / ปีจ้ย	4. ยุคบูรณาการ (2529-2536)	5. ยุคคอมพิวเตอร์ (2537-2546)	6. ยุคเปลี่ยนผ่าน (2547-2554)	7. ยุคนวัตกรรม (2555-2563)
บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์	เทคนิคฯ มีการผสมผสานกลมกลืนไปกับเรื่องราวมากขึ้น	บทหนังและภาพเทคนิคมีความหลากหลายมากขึ้นจากการใช้ CGI	มีแนวคิดการใช้ VFX ที่มองไม่เห็นและขยายตลาดหนังแอนิเมชัน	มีความพยายามในการหาเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการนำเสนอภาพหนัง
ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์	เริ่มมีการรวมกลุ่มผู้สร้าง VFX เป็นทีมงานหรือแผนกย่อยในบริษัทหนัง	เริ่มมีบริษัทด้าน VFX โดยเฉพาะและเครื่องมือเริ่มปรับเป็นดิจิทัล	ประสบปัญหาด้านการสร้าง CGI และงบประมาณและระยะเวลาที่จำกัด	มีความพร้อมด้าน CGI มากขึ้น แต่มีปัญหาทางงบประมาณและระยะเวลา
กลยุทธ์การตลาดของการตลาดของภาพยนตร์	มีการร่วมมือระหว่างค่ายหนัง โทรทัศน์ เพลง และแฟชั่น	มีการสร้างโรงหนังระบบมัลติเพล็กซ์ซึ่งเริ่มมาแทนที่โรงหนังเดี่ยว	เริ่มการตลาดทางออนไลน์และการตลาดแบบเล่าเรื่องข้ามสื่อ	เน้นการตลาดทางสื่อสังคมออนไลน์และมีการเผยแพร่เบื้องหลัง VFX
เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษ	มีการผสมผสานการใช้ SFX และ VFX ที่แนบเนียนยิ่งขึ้น	มีการใช้ CGI ในฉากหนังเป็นครั้งแรก และกำเนิดคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน	เริ่มการถ่ายทำและตัดต่อหนังด้วยระบบดิจิทัลสมบูรณ์แบบ	กำเนิดหนังไทย 3D และกล้องดิจิทัลความละเอียดสูงยิ่งยวด
เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์	โทรทัศน์และวิดีโอทัศน์เป็นที่นิยมมากขึ้น ส่งผลต่อรายได้หนังฉายโรง	โรงหนังระบบมัลติเพล็กซ์ส่งผลให้รายได้หนังไทยสูงขึ้นมาก	หนัง VFX ของไทยหลายเรื่องไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้	หนังบล็อกบัสเตอร์ต่างประเทศยังคงความนิยมมากกว่าหนังไทยอย่างมาก
การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน	มีการจัดตั้ง สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ และ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ	รัฐบาลส่งเสริมการลงทุนหนังไทยตั้งแต่ปลายยุคที่ 4 แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จ	มีการจัดตั้งสมาคม TACGA และเริ่มยุทธศาสตร์ส่งเสริมภาพยนตร์ฯ ระยะที่ 1	ยุทธศาสตร์ฯ เข้าสู่ระยะที่ 2 และ 3 แต่ยังคงผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม
ภาวะเศรษฐกิจและสังคม	เกิดอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ทำรายได้มหาศาล	ประเทศไทยประสบวิกฤตต้มยำกุ้งในปี 2540	หนังไทยฟื้นตัวจากวิกฤตต้มยำกุ้ง	หนังไทยเข้าสู่ขาลงและมีการระบาดของโรคโควิด-19

## อภิปรายผลการวิจัย

### สุนทรียศาสตร์และเอกลักษณ์ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

เทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีพัฒนาการตามลำดับเวลาซึ่งค่อย ๆ แปรผันไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษในต่างประเทศ เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น ทั้งรูปแบบและแนวความคิดการใช้งานเทคนิคภาพพิเศษต่าง ๆ ในภาพยนตร์ไทยจึงมีความคล้ายกับภาพยนตร์ต่างประเทศ เพียงแต่ขนาดของฉากและเรื่องราวจะมีขนาดเล็กกว่าและมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษน้อยกว่า แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยได้ประยุกต์การใช้งานเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยอย่างมีเอกลักษณ์ โดยมีการผลิตงานองค์ประกอบและสุนทรียศาสตร์จากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทยเข้าไปในการออกแบบงานด้านเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งปรากฏมาโดยตลอดในภาพยนตร์ไทยทุกยุคทุกสมัยจนถึงปัจจุบัน

เนื้อหาของภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษนั้นมักสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศผู้สร้างภาพยนตร์ เช่น ประเทศญี่ปุ่นได้เผชิญภัยสงครามโลกครั้งที่สองและการทิ้งระเบิดปรมาณูโดยกองทัพสหรัฐอเมริกา ในภาพยนตร์เรื่อง *Godzilla* (1954) จึงนำเสนอสัตว์ประหลาดยักษ์ที่สะท้อนความน่ากลัวของสงคราม ในขณะที่ภาพยนตร์อเมริกันนิยมเนื้อหาเหนือจินตนาการและการผูกเรื่องกับวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นการท่องจักรวาลพบเจอมนุษย์ต่างดาวหรือสัตว์ประหลาดที่เกิดจากการทดลองวิทยาศาสตร์

สำหรับภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษนั้น มักมีความสัมพันธ์กับตำนาน อภินิหาร และพลังลึกลับ ภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ และภาพยนตร์แฟนตาซีของไทยนิยมแสดงการเหาะเหิน การปล่อยพลัง และการแปลงกายของผู้มีอิทธิฤทธิ์ เช่น พญาครุฑ หนุมาน และเหล่าเทวดา ซึ่งเป็นลักษณะที่ปรากฏเด่นชัดในภาพยนตร์ของบริษัท ไซโยภาพยนตร์ ในขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญจะเป็นการแสดงพลังของผีวิญญาณต่าง ๆ เช่น การยึดแขนของแม่นาค การถอดร่างของผีกระสือ และการถอดหัวของผีหัวขาด ส่วนสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์ไทยจะมีที่มาจากสัตว์ป่าที่มักเผชิญหน้ากับผู้คน เช่น จระเข้ เสือ งู หรือในบางเรื่องเป็นสิ่งมีชีวิตในนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *ไกรทอง* (2523), *ปักษาวายุ* (2547), *สมิง พรานล่าพราน* (2557) และ *นาคี ๒* (2561) ซึ่งภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็กล่าวมาที่มีการถ่ายทำโดยใช้เทคนิคภาพพิเศษที่ก้าวหน้าที่สุดในแต่ละยุคสมัย

ภาพยนตร์แฟนตาซีและไซไฟอเมริกันนิยมเนื้อหาเกี่ยวกับ อวกาศ โลกอนาคต หรือโลกสมมุติ ในขณะที่ภาพยนตร์ไซไฟไทยนิยมเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมในยุคปัจจุบัน เช่น มนุษย์ล่องหนใน *สุริวัตน์ล่องหน* (2504), มนุษย์ตัดแปลงใน *ยอดมนุษย์คอมพิวเตอร์* (2520) และมนุษย์ต่างดาวใน *มันมากับความมืด* (2514) และ *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537) ส่วนการนำเสนอโลกสมมุติมีปรากฏบ้างในภาพยนตร์แฟนตาซีไทย ซึ่งนอกเหนือจากภาพยนตร์จักร ๆ วงศ์ ๆ แล้ว มีตัวอย่างภาพยนตร์เช่น *โลกยุคหินใน ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก* (2537) และ *อาณาจักรลังกาสุกะใน ปีนใหญ่จอมสลัด* (2551)

สำหรับภาพยนตร์แอ็กชันและชีวิตของไทยนั้นมีรูปแบบการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่ต่างออกไป โดยภาพยนตร์แอ็กชันจะเน้นความสมจริงในการใช้ศิลปะการต่อสู้มือเปล่า การยิงต่อสู้ และการขับรถไล่ล่า ซึ่งใช้สเปเชียลเอฟเฟกต์เป็นหลัก แต่ในภายหลังค่อย ๆ มีการใช้วีซวลเอฟเฟกต์มากขึ้นเพื่อความอลังการและน่าตื่นตาตื่นใจ ซึ่งเป็นการนำเสนอความสมจริงและเหนือจริงโดยใช้เทคนิคภาพพิเศษรูปแบบเก่าและใหม่ที่ผสานกันอย่างลงตัว ส่วนภาพยนตร์ชีวิตนั้นมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษเป็นส่วนน้อย จะมีการใช้เทคนิคเฉพาะในฉากสำคัญของเรื่อง เช่น ฉากหินถล่มใน *สันติ-วิญา* (2497) และ ฉากภัยพิบัติใน *แผ่นดินวิบโยค* (2521) ซึ่งในภายหลังภาพยนตร์ชีวิตนิยมการใช้วีซวลเอฟเฟกต์ในรูปแบบที่มองไม่เห็นเพื่อแต่งเติมฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์อย่างแนบเนียน

เป็นที่น่าสนใจว่าภาพยนตร์ไทยในอดีตจะเน้นเล่าเรื่องราวในเขตชานเมืองหรือชนบท ในขณะที่ภาพยนตร์ไทยสมัยใหม่จะเล่าเรื่องราวในเขตตัวเมืองมากขึ้น ภาพยนตร์แอ็กชันเปลี่ยนสถานที่ต่อสู้จากเขตชานเมืองมาเป็นเมืองใหญ่ และภาพยนตร์สยองขวัญมีการพัฒนาจากผีวิญญาณในตำนานพื้นบ้านมาเป็นความสยองขวัญที่ผนวกกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ แต่ถึงแม้บริบทของเรื่องราวจะเปลี่ยนแปลงไป สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ไทยก็ยังคงสืบทอดจากอดีตสู่ปัจจุบันและยังคงได้รับความนิยมเป็นอย่างดี สังเกตได้จากภาพยนตร์ชุด *แม่นาคพระโขนง* ซึ่งสามารถทำลายสถิติรายได้ของภาพยนตร์ไทยในทุกยุคทุกสมัย แม้ว่าภาพยนตร์แต่ละภาคจะมีการปรับเนื้อหาให้ทันสมัยขึ้นและมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษที่พัฒนาขึ้น ตั้งแต่แขนแม่นาคที่ใช้ท่อนไม้จนกลายเป็นเทคนิค CGI แต่จุดประสงค์ของเทคนิคภาพพิเศษยังคงเหมือนภาพยนตร์ต้นฉบับ นั่นคือการแสดงอิทธิฤทธิ์ของแม่นาคนั่นเอง

ข้อสังเกตอีกจุดหนึ่งในการเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศคือ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่างประเทศจะมีภาพยนตร์ที่ถือได้ว่าเป็น “จุดเปลี่ยน” ของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีการพัฒนาเทคนิคภาพพิเศษที่สำคัญและมีชื่อเสียงโด่งดังนำไปสู่ภาพจำว่าเมื่อกล่าวถึงภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษแล้วต้องนึกถึงภาพยนตร์เหล่านี้ เช่น *Godzilla* (1954) ของประเทศญี่ปุ่น และ *Star Wars* (1977) ของประเทศสหรัฐอเมริกา แต่สำหรับ

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แต่ละท่านมีความคิดเห็นไม่ตรงกันว่า ภาพยนตร์ไทยเรื่องใดคือจุดเปลี่ยนของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษ โดยมีภาพยนตร์ไทยที่กล่าวถึง โดยผู้เชี่ยวชาญ เช่น *มันมากับความมืด* (2514), ภาพยนตร์โดย ไชโยภาพยนตร์ และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย (2515–2528), *มาร์* (2534), *ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก* (2537), *กาเหว่าที่บางเพลง* (2537), *ลับแล คนมหัศจรรย์* (2540), *นางนาก* (2542) และ *ปีกสาวายุ* (2547)

ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) เห็นว่า ภาพยนตร์ที่เป็นจุดเปลี่ยนของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยนั้นไม่เด่นชัด แต่มีภาพยนตร์บางเรื่องที่เราเรียกว่าเป็นหลักโกลเมตริกที่สำคัญ เช่น ภาพยนตร์โดย ไชโยภาพยนตร์ และ สมโพธิ แสงเดือนฉาย โดยเฉพาะเรื่อง *ท่าเตียน* (2516) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างปรากฏการณ์ใหม่ให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เนื่องจากเป็นแนวภาพยนตร์ที่ไม่เคยมีมาก่อนในประเทศไทย และยังประสบความสำเร็จทางรายได้อีกด้วย และอีกหนึ่งเรื่องคือ *ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก* ซึ่งมีความพยายามในการสร้างเทคนิคภาพพิเศษให้ทัดเทียมกับภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) เห็นว่า ภาพยนตร์ไทยบางเรื่องมีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษ เช่น *มาร์* แต่ทว่าไม่ได้มีชื่อเสียงเป็นที่จำจดเท่าใดนัก จึงไม่อาจกล่าวได้ว่าเป็นจุดเปลี่ยนของอุตสาหกรรม และการที่ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แต่ละท่านมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ก็สะท้อนถึงประวัติศาสตร์และภาพจำที่ไม่ชัดเจนของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

### ศักยภาพและอุปสรรคของอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในประเทศไทย

จากผลงานภาพยนตร์ไทยที่เน้นการใช้เทคนิคภาพพิเศษหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จทางรายได้และได้รับคำวิจารณ์เชิงบวกในด้านเทคนิคภาพพิเศษ แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวไทยในการพัฒนาภาพยนตร์ที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษจนประสบความสำเร็จ และยังแสดงถึงแนวภาพยนตร์ที่สามารถพัฒนาต่อยอดเป็นจุดขายของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เช่น ภาพยนตร์ *สยองขวัญ* และภาพยนตร์แฟนตาซีจากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทย ซึ่งมีเนื้อหาและเอกลักษณ์โดดเด่นแตกต่างจากภาพยนตร์ต่างประเทศ (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ด้วยความสามารถของบุคลากรไทย การบริการ และราคาที่ไม่สูงมาก ทำให้มีทีมผู้สร้างภาพยนตร์จากต่างประเทศสนใจเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทยและใช้บริการแล็บภาพยนตร์ไทย จนเคยเป็นจุดขายของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคหนึ่ง แต่ทว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้ศูนย์กลางการบริการช่วงหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production) ในทวีปเอเชียย้ายไปอยู่ที่ประเทศอื่น เช่น อินเดียและจีน ซึ่งกลายเป็นศูนย์กลางการผลิตสื่อดิจิทัลทุกรูปแบบ และได้ร่วมสร้างวิซวลเอฟเฟกต์ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายเรื่อง ในขณะที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกำลังประสบปัญหาในด้านต่าง ๆ และขาดการส่งเสริมอย่างเป็นทางการ ทำให้ประเทศไทยไม่ได้โดดเด่นในงานสื่อภาพยนตร์อีกต่อไป แต่โดดเด่นในงานสื่อโฆษณาแทน (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563; ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564; วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564)

แม้ว่าพัฒนาการของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยจะก้าวหน้าต่อไป ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่าง ๆ ที่ก่อกำเนิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยได้ส่งผลกระทบยาวต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทย มีอุปสรรคสำคัญคือความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์และเสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์ไทยนิยมสร้างเนื้อหาในรูปแบบเดิม ๆ ไม่ค่อยมีการลงทุนสร้างภาพยนตร์รูปแบบใหม่ ๆ ซึ่งมีความเสี่ยงสูงและอาจไม่คุ้มทุนสร้าง แต่แม้ว่าจะมีผู้สร้างภาพยนตร์บางส่วนที่กล้าลงทุน ภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษก็มักไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ ปัญหาและอุปสรรคที่กล่าวมาทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษของไทยอยู่ในสภาวะงูกินหาง ไม่มีปัจจัยใดเป็นต้นเหตุของปัญหาอย่างแน่ชัด เนื่องจากทุกปัจจัยมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; ลำเนา สุโต, การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564)

ผู้วิจัยสรุปภาพรวมวงจรปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยดังนี้: ภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคนิคภาพพิเศษมักไม่ประสบความสำเร็จทางรายได้ จึงไม่มีผู้สนใจลงทุนสร้างภาพยนตร์ไทยที่เน้นการใช้เทคนิคภาพพิเศษ อีกทั้งขาดนโยบายส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างเป็นทางการจากรัฐ ทำให้ภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษมีจำนวนน้อย เนื้อหาไม่หลากหลาย และไม่มีคามอสังการหรือคุณภาพเทียบเท่าภาพยนตร์ต่างประเทศ จึงขาดเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ชมภาพยนตร์และนำไปสู่รายได้ที่ไม่ดี ทั้งหมดนี้รวมกันเป็นวงจรปัญหาที่ยากจะแก้ไข การที่จะสามารถหลุดจากวงจรปัญหานี้ได้ต้องมีการร่วมมือจากหลายฝ่ายร่วมกัน ทั้งผู้สร้างภาพยนตร์ ภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยมีความหวังและคาดว่าสถานการณ์ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ จะเป็นไปในทางที่ดีขึ้นในอนาคต

## อนาคตของอุตสาหกรรมเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในประเทศไทย

การระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ โควิด-19 ตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) ได้ส่งผลให้ตลาดและมูลค่าของอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเทคนิคภาพพิเศษทั่วโลกหดตัวลงอย่างมาก ผู้เชี่ยวชาญด้านระบาดวิทยาหลายท่านเชื่อว่า แม้จะมีการฉีดวัคซีนในประชากรส่วนใหญ่แล้ว โรคโควิด-19 ยังคงมีการระบาดต่อไปเป็นเวลาหลายปี เพียงแต่จะมีความรุนแรงน้อยลงและกลายเป็นโรคระบาดระดับท้องถิ่นที่สามารถควบคุมได้ (Greshko, 2021) อย่างไรก็ตาม จากผลรายงานเดือนมกราคม พ.ศ. 2564 (ค.ศ. 2021) โดยบริษัท ดิจิทัล เวกเตอร์ (Digital Vector, 2021b) ได้คาดการณ์ว่า อุตสาหกรรมแอนิเมชันและเทคนิคภาพพิเศษทั่วโลกจะสามารถฟื้นตัวได้อย่างรวดเร็วและขยายตัวจนมีมูลค่าสูงกว่า พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) ภายใน พ.ศ. 2566 (ค.ศ. 2023) โดยมีอัตราการขยายตัวเฉลี่ยร้อยละ 2-3 ต่อปี และมีแนวโน้มที่จะขยายตัวด้วยอัตราที่ต่อไปในอนาคต

สำหรับอนาคตของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์แต่ละท่านได้คาดการณ์ในหลายมิติ ในด้านเทคโนโลยีภาพยนตร์ วิชาญ ศาสนเที่ยง (การสัมภาษณ์, 25 มกราคม 2564) คาดการณ์ว่า ในอนาคตเทคนิคภาพพิเศษจะไม่จำกัดแค่ในสื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ หรือโฆษณาเท่านั้น แต่จะกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ซึ่งตอบสนองทั้งในด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีการประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีอุบัติใหม่ เช่น ความเป็นจริงเสมือน (virtual reality; VR) และ ความเป็นจริงเสริม (augmented reality; AR) ที่ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์มีประสบการณ์ร่วมกับภาพยนตร์ที่รับชมมากยิ่งขึ้นและให้ความรู้สึกคล้ายกับการเล่นวิดีโอเกม ซึ่งแม้สิ่งเหล่านี้อาจจะทำให้ “ความพิเศษ” ของเทคนิคภาพพิเศษนั้นลดน้อยลงไป แต่มนุษย์ยังคงมีจินตนาการใหม่ ๆ และจินตนาการเหล่านั้นไปเร็วกว่าเทคโนโลยีเสมอ ซึ่งเทคโนโลยีเหล่านี้ น่าจะมีการนำมาใช้ในภาพยนตร์ไทยอย่างค่อยเป็นค่อยไป

ในด้านการใช้งานเทคนิคภาพพิเศษ ไกรวุฒิ จุลพงศธร (การสัมภาษณ์, 7 มกราคม 2564) และ ประวิทย์ แต่งอักษร (การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564) มีความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกันว่า แนวคิดในการถ่ายทำภาพยนตร์ไทยจะพึ่งพาเทคโนโลยีเทคนิคภาพพิเศษมากขึ้น เช่น การใช้เทคนิคการซ้อนภาพโครมาคีย์แทนการถ่ายทำภาพยนตร์ ณ สถานที่จริง ซึ่งมีการใช้เทคนิคนี้ในการถ่ายทำโฆษณาโทรทัศน์ไทยเป็นปกติอยู่แล้ว นอกจากนี้ภาพยนตร์ไทยน่าจะมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในรูปแบบที่มองไม่เห็นมากขึ้น เนื่องจากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยยังคงมีอุปสรรคในการสร้างภาพยนตร์ที่ขับเคลื่อนด้วยวิช่วลเอฟเฟกต์เต็มรูปแบบ ทำให้ภาพยนตร์ไทยจำเป็นต้องใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างชาญฉลาดและกลมกลืนไปกับเรื่องเล่าแทน

ในด้านอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษ โดม สุขวงศ์ (การสัมภาษณ์, 28 ธันวาคม 2563) เห็นว่า เมื่อเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตทำให้การแลกเปลี่ยนความรู้ด้านเทคนิคภาพพิเศษมีมากขึ้น คาดว่าประเทศไทยน่าจะมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษตามกระแสภาพยนตร์โลก ส่วนตัวผลงานขึ้นอยู่กับผู้สร้างภาพยนตร์ไทยว่าจะนำเครื่องมือมาสร้างเรื่องราวที่ต้องการเล่าอย่างมีคุณค่าได้อย่างไร ในขณะที่ ลำนาวี สุดโต (การสัมภาษณ์, 2 มกราคม 2564) คาดการณ์ว่า ประเทศไทยน่าจะมีการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ตามต่างประเทศเช่นกัน แต่ด้วยอุปสรรคต่าง ๆ ทำให้ไม่มีผู้กล้าลงทุนสร้างภาพยนตร์แนวใหม่ ๆ ที่ออกจากกรอบเดิม จึงขึ้นอยู่กับภาครัฐและเอกชนที่ต้องร่วมมือกันแก้ปัญหา

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์หลายท่านมีความคิดเห็นไปในแนวทางเดียวกันว่า พัฒนาการของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยยังคงดำเนินต่อไป แต่ดำเนินไปอย่างเชื่องช้าและด้วยความยากลำบาก จากข้อจำกัดด้านรายได้และผู้ชมภาพยนตร์ที่มีสัดส่วนไม่มากเท่าประเทศอื่น ๆ ไม่มีการสนับสนุนจากหน่วยงานภายนอก และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยยังถือว่า มีจำนวนน้อย ทั้งหมดนี้ทำให้มีการสร้างภาพยนตร์ไทยที่ใช้เทคนิคภาพพิเศษออกมาจำนวนไม่มาก และแนวภาพยนตร์ไทยยังคงเป็นรูปแบบเดิม ๆ ไม่ค่อยมีความหลากหลาย ซึ่งหากอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอแล้ว ร่วมกับผู้ชมภาพยนตร์มีการเปิดรับภาพยนตร์เทคนิคภาพพิเศษของไทยมากขึ้น อุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทยน่าจะสามารถพัฒนาไปได้อีกยาวไกล (ชลิตา เอื้อบำรุงจิต, การสัมภาษณ์, 24 ธันวาคม 2563; ประวิทย์ แต่งอักษร, การสัมภาษณ์, 8 มกราคม 2564; สมโพธิ แสงเดือนฉาย, การสัมภาษณ์, 20 มกราคม 2564)

ในมุมมองของผู้วิจัยเห็นว่า ภาพยนตร์ไทยในอนาคตน่าจะมีการใช้วีชวลเอฟเฟกต์และ CGI มากขึ้น รวมถึงจะมีภาพยนตร์ไทยที่ขับเคลื่อนด้วยวีชวลเอฟเฟกต์มากขึ้นด้วย แต่การระบาดของโรคโควิด-19 ได้สร้างผลกระทบระยะยาวที่ยากจะคาดเดา และเป็นเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบและสร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างถาวร ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยน่าจะเปลี่ยนไปพึ่งพาการฉายภาพยนตร์ผ่านระบบสตรีมมิ่งอย่างที่คุณผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้กล่าวไว้ และเนื่องจากประเทศไทยยังไม่มีระบบสตรีมมิ่งเป็นของตนเอง จึงมีการร่วมมือกับบริษัทสตรีมมิ่งในต่างประเทศ เป็นโอกาสของผู้สร้างภาพยนตร์ไทยที่จะได้แลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยีกับบริษัทภาพยนตร์ต่างประเทศ ซึ่งสามารถสร้างความเปลี่ยนแปลงต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และสามารถพัฒนาภาพยนตร์และเทคนิคภาพพิเศษของไทยต่อไปในอนาคต

## ข้อจำกัดในการวิจัย

ผู้วิจัยพบว่าแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยนั้นมีอยู่อย่างกระจัดกระจาย บางแหล่งข้อมูลมีข้อมูลที่คลาดเคลื่อนหรือขัดแย้งกันเอง รวมถึงไม่มีการบันทึกรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาภาพยนตร์ไทยจำนวนมากเพื่อค้นหาภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ ซึ่งอาจตกหล่นภาพยนตร์บางเรื่องหรือข้อมูลบางส่วนไป และเนื่องจากภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับเบื้องหลังการถ่ายทำหรือการสร้างเทคนิคภาพพิเศษ รวมถึงมีภาพยนตร์ไทยบางเรื่องที่สูญหายไปแล้วหรือไม่สามารถเข้าถึงได้ ผู้วิจัยจึงต้องทำการวิเคราะห์รูปแบบเทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ด้วยตนเองจากข้อมูลเท่าที่ปรากฏ ซึ่งอาจเกิดความคลาดเคลื่อนได้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูลในงานวิจัยฉบับนี้อย่างถี่ถ้วนเพื่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนน้อยที่สุด หากปรากฏมีข้อมูลคลาดเคลื่อนหรือไม่ถูกต้องประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ โอกาสนี้

## ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการสรุปภาพรวมประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยทั้งหมด โดยเน้นไปที่การศึกษาพัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ซึ่งยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ เกี่ยวกับพัฒนาการของเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยที่ไม่ได้ครอบคลุมในงานวิจัยฉบับนี้ สำหรับการศึกษานในอนาคต อาจเลือกใช้มโนทัศน์อื่น ๆ ในการศึกษาหรือประยุกต์ใช้ข้อค้นพบจากการวิจัยนี้ในการศึกษาช่องว่างทางวิชาการอื่น ๆ ภายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยหลายหัวข้อยังขาดการศึกษามุมมองเชิงลึก เช่น ระบบการทำงานของอุตสาหกรรมเทคนิคภาพพิเศษในประเทศไทย ทศนคติของผู้ชมภาพยนตร์ที่มีต่อภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ และความสำเร็จของภาพยนตร์ไทยที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ เป็นต้น

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน และเป็นแรงบันดาลใจให้มีการศึกษาด้านเทคนิคภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมากขึ้น เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้ทางวิชาการใหม่ ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่วงการภาพยนตร์ศึกษาและอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไปในอนาคต



## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2563, 7 กุมภาพันธ์). *สรุปสาระสำคัญของพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551*. [https://www.m-culture.go.th/legal/ewt\\_dl\\_link.php?nid=331](https://www.m-culture.go.th/legal/ewt_dl_link.php?nid=331)
- กลุ่มเลขานุการคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ. (2559). *ภาพยนตร์ไทย*. รุ่งศิลป์การพิมพ์.
- กองบรรณาธิการ วอยซ์ทีวี. (2554ก, 29 กันยายน). 'ท่านม้วย'หาธิบ.WETA ของพกก.Lord of the Rings ร่วมคิดฉากยุทธหัตถี. *Voice TV*. <https://www.voicetv.co.th/read/19409>
- กองบรรณาธิการ วอยซ์ทีวี. (2554ข, 7 มีนาคม). หนูนาน-อนันดา คว้านำชาย/หญิงยอดเยี่ยมสุพรรณหงส์ครั้งที่ 20. *Voice TV*. <https://www.voicetv.co.th/read/5502>
- กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์. (2560, พฤศจิกายน-ธันวาคม). มรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ ๗ ประจำปี ๒๕๖๐. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 7(42), 8-11.
- กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์. (2561, พฤศจิกายน-ธันวาคม). ภาพยนตร์ที่ได้รับการขึ้นทะเบียน มรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ ๘ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๑. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 8(48), 8-9.
- กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์. (2562ก, พฤศจิกายน-ธันวาคม). มรดกภาพยนตร์ของชาติ ครั้งที่ ๙. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 9(54), 1-3.
- กองบรรณาธิการจดหมายข่าวหอภาพยนตร์. (2562ข, มีนาคม-เมษายน). ลำเนาวิ สุโตต์ ช่วงชีวิตและประสบการณ์ของคนสร้างภาพเทคนิคพิเศษ. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 9(50), 12-14.
- กองบรรณาธิการวอยซ์ออนไลน์. (2562, 3 มีนาคม). 'มะลิลา' คว่าสุพรรณหงส์ แต่ผู้กำกับฯ ดีใจไม่เต็มทีที่ซีหนังไทยไม่ได้รับการส่งเสริมจาก รม. *Voice TV*. <https://voicetv.co.th/read/M5M2QTWpC>
- กันตนา กรุ๊ป. (2564). *รายงานประจำปี 2563*. บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน). <https://kantana.com/public/content/documents/report/Annual Report 2020 Final 09-04-64.pdf>
- เชมพัทธ์ พัชรวิชัย. (2560). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย*. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เชมพัทธ์ พัชรวิชัย. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัย. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.*, 26(1), 322-331.

- เขมสรณ์ หนูขาว (ผู้ดำเนินรายการ). (2557, 30 สิงหาคม). "กาเหว่าที่บางเพลง" สู "อุ้มบุญ"  
[รายการโทรทัศน์]. ใน *ไทยรัฐนิวส์โชว์*. ไทยรัฐทีวี.
- คมชัดลึก. (2553, 10 สิงหาคม). "หนังสือการ์ตูน"เสริม"หนังสือ"อีกกลยุทธ์ของผู้สร้าง.  
<https://www.komchadluek.net/news/ent/69393>
- คมชัดลึก. (2555, 8 กุมภาพันธ์). *ไฟไหม้บ.กราฟฟิกหนังสือ'นเรศวร'*.  
<https://www.komchadluek.net/news/crime/122501>
- จามจุรีลูกสอง. (2556, มีนาคม). รางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 22. *ThaiSmile Magazine*, 12(118), 30–31.
- จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. (2544). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่แรกเริ่มจนถึงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉลองรัฐ เหมอมัลย์ชลมารค. (2564). การปรับตัวของภาพยนตร์นานาชาติในยุคโรคระบาดโควิด-19. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 25(1), 7–14.
- ชนนพ บุญประกอบ (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2554). *Suck Seed ช่วยขึ้นเทพ* [ภาพยนตร์; Special Feature Disc]. จีเอ็มเอ็ม ไท หับ.
- ชัชวาล ทันทปัญญา. (2537). ฉลวยหิน คนไข้สุดขอบโลก. *Face International Magazine*, 170–172.
- ชาญวิทย์ พรหมพิทักษ์. (2558). *ปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ดิจิทัลในประเทศไทย กรณีศึกษาโรงภาพยนตร์ระบบมัลติเพล็กซ์*. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- ณัฐนันท์ เฉลิมพนัส. (2561, 9 กุมภาพันธ์). ก้าวต่อไปของ ๙ ศาสตรา หลังทำรายได้ในประเทศไทยทะลุ 100 ล้านบาท. *The Standard*. <https://thestandard.co/9-satra-next-steps/>
- ณัฐพร กาญจนภูมิ. (2558). ภาพเหมือนจริง เหนือจริง จินตนาการ หรือ แคภาพมายาในโลกแห่งวิซวลเอฟเฟกต์. *วารสารไอซีที ศิลปากร*, 2(1), 120–129.
- ดาววดี เพชรบรม. (2557). *ปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ 4 มิติ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- โตม สุวงศ์. (2530). *ประวัติภาพยนตร์ไทย*. สำนักพิมพ์ศึกษาภัณฑ์.
- โตม สุวงศ์. (2539). *กำเนิดหนังไทย*. มติชน.
- โตม สุวงศ์. (2556). *คู่มือนิทรรศการหนึ่งศตวรรษภาพยนตร์ไทย 2440-2540*. หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน).
- โตม สุวงศ์. (2557, พฤษภาคม–มิถุนายน). แท่นมหัศจรรย์ของ ปยุต เงากระจ่าง. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 4(21), 1–2.
- โตม สุวงศ์ และ สวัสดิ์ สุวรรณปักษ์. (2545). *ร้อยปีหนังไทย*. ริเวอร์บุ๊กส์.

ทศพร กลิ่นหอม. (2557, 7 กุมภาพันธ์). สุพรรณหงส์23 : รีเฟรช. *กรุงเทพธุรกิจ*.

<https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/561577>

ทัศนัย กุลบุญลอย. (2544). *การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

ทัศนีย์ สาลีโกชน. (2564, 26 พฤษภาคม). ฉายแล้ววันนี้ 'Ghost Lab' หนังสืผีที่ GDH จับมือ Netflix ทำฉายทั่วโลก. *กรุงเทพธุรกิจ*. <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/940266>

ไทยบันเทิง. (2564ก, 21 มิถุนายน). *ค่ายบางระจัน* (2482). [https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/ค่ายบางระจัน\\_\(2482\)](https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/ค่ายบางระจัน_(2482))

ไทยบันเทิง. (2564ข, 4 พฤษภาคม). *ยอดชายชาติตรี* (2503). [https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/ยอดชายชาติตรี\\_\(2503\)](https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/ยอดชายชาติตรี_(2503))

ไทยบันเทิง. (2564ค, 25 มิถุนายน). *ลูกเจ้าพระยา* (2520). [https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/ลูกเจ้าพระยา\\_\(2520\)](https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/ลูกเจ้าพระยา_(2520))

ไทยบันเทิง. (2564ง, 19 สิงหาคม). *เลือดสุพรรณ* (2479). [https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/เลือดสุพรรณ\\_\(2479\)](https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/เลือดสุพรรณ_(2479))

ไทยบันเทิง. (2564จ, 26 สิงหาคม). *สุริโยไท* (2544). [https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/สุริโยไท\\_\(2544\)](https://thaibunterneg.fandom.com/th/wiki/สุริโยไท_(2544))

ไทยบันเทิง ThaiPBS. (2560, 12 มิถุนายน). *มองมุมหนึ่ง : มาตรฐานวิชาชีพคนเบื้องหลังและการเป็นสหภาพแรงงาน* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dcesH4giWIM>

ไทยแฟรนไชส์เซ็นเตอร์. (2557, 28 พฤษภาคม). *สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย*. <http://www.thaifranchisecenter.com/links/show.php?id=1444>

ไทยรัฐออนไลน์. (2554, 25 พฤศจิกายน). บางอ้อพาไปค้นตำนาน 'ระเบิดภูเขา เผากระท่อม' กับ 'อาหลอง'. *ไทยรัฐ*. <https://web.archive.org/web/20180126012900/https://www.thairath.co.th/content/219179>

ไทยรัฐออนไลน์. (2555, 1 มีนาคม). 407 เทียบบินผี ทุ่มทำ 3D แข่งฮอลลีวูด. *ไทยรัฐ*. <https://www.thairath.co.th/content/242342>

ไทยรัฐออนไลน์. (2558). หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. *ไทยรัฐ*. <https://web.archive.org/web/20150107043039/https://www.thairath.co.th/person/1430>

ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2558). เล่าเรื่องข้ามสื่อ (Transmedia : story-telling). *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า*, 2(1), 59–88.

- นลินศา เตชะศิริประภา. (2562, 7 พฤษภาคม). CJ ใหญ่แค่ไหนจะมาปลูกซีพีหนังไทย. *Marketeer Online*. <https://marketeeronline.co/archives/105390>
- น้ำมนต์ อยู่อินทร์. (2556). พัฒนาการของนิทานจักรๆ วงศ์ๆ สู่ภาพยนตร์ไทยแนวแฟนตาซีใน *สังคมไทย*. *หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)*.
- นิจจิง พันระพจน์. (2559). การวาดต่อเติมฉากในการสร้างภาพเทคนิคพิเศษ. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 8(2), 161–184.
- นิจจิง พันระพจน์. (2561). การสร้างภาพเทคนิคพิเศษด้วยเทคนิคการจัดการกับเวลาในภาพเคลื่อนไหว. *วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 9(1).
- นิติราษฎร์ บุญโย. (2550, 29 มกราคม). *สัมภาษณ์พิเศษ - พันนา ฤทธิไกร*. OKnation. <http://oknation.nationtv.tv/blog/nity/2007/01/29/entry-23>
- ประกาศคณะกรรมการกองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา เรื่อง ประเภทวิชา สถานศึกษาหรือระดับชั้น การศึกษาและหลักสูตรที่จะให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา สำหรับโครงการส่งเสริมการพัฒนาทุนมนุษย์ (Human Capital) เพื่อรองรับ 10 อุตสาหกรรมเป้าหมาย และ 3 โครงสร้างพื้นฐาน ผ่าน กองทุนเงินให้กู้ยืมเพื่อการศึกษา (กยศ.) ประจำปีการศึกษา 2564. (2564, 16 มีนาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 138 ตอนพิเศษ 58 ง. หน้า 27.
- ประกาศสำนักงานกลางทะเบียนสมาคมการค้า เรื่อง อนุญาตให้จัดตั้งสมาคมการค้า (ฉบับที่ ๓๘) พ.ศ. ๒๕๕๙. (2550, 25 มกราคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 124 ตอนที่ 9 ง. หน้า 116.
- ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2563, 2 กรกฎาคม). ย้อนรอย 23 ปี วิฤต “ต้มยำกุ้ง ปี’40” เปรียบเทียบ “โควิด ปี’63”. *ประชาชาติธุรกิจ*. <https://www.prachachat.net/finance/news-485699>
- ประดิษฐ์ ทาระเวทย์, วรรณภา พวงพร้อม, และ หทัยา พิภู่. (2557, พฤศจิกายน-ธันวาคม). อวสาน ยุคเซลลูลอยด์. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 4(24), 8–9.
- ปรัชญา ปิ่นแก้ว (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2538). *เกิดอีกทีต้องมีเธอ* [ภาพยนตร์]. อาร์เอส พิล์ม.
- ปริญญา ชาวสมุน. (2561, 24 พฤศจิกายน). โลกเสมือน ฝีมือสยาม 'ภัสวิษณุ จริตงาม' Visual Effect เบื้องหลังภาพยนตร์ระดับบ็อกซ์ออฟฟิศ. *กรุงเทพธุรกิจ*. <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/783>
- ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์. (2560, 19 ตุลาคม). รีเมควนไป 9 แชมป์ละครไทย ที่ทำออกมาทีก็ยังมีคนดู. *The MATTER*. <https://thematter.co/entertainment/they-already-remade-these-lakorns-more-than-five-times/37587>
- ปิยะพันธุ์ ชูเพชร (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2562). *จอมขมังเวทย์ 2020* [ภาพยนตร์]. สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.

- พงศ์สุข หิรัญพฤกษ์ (ผู้ดำเนินรายการ). (2548). *ก่อนปรุง ต้มยำกุ้ง* [สารคดี]. แมงป่อง.
- พิมพ์ธัญญา ช้องเสนาะ. (2561, มิถุนายน). Gig Economy: ระบบเศรษฐกิจใหม่. กับวิธีการทำงานของคนรุ่นใหม่ที่ไม่เหมือนเดิม. *Hot Issue*. <https://dl.parliament.go.th/handle/lirt/533043>
- พุดพิงศ์ สายศรีแก้ว (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2557). *ดีสาม คืน 3 3D* [ภาพยนตร์; เบื้องหลังสุดหลอนก่อนคืนที่ 3]. ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น.
- พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู. (2557, พฤษภาคม-มิถุนายน). สมโพธิ แสงเดือนฉาย คนไทยผู้พาอูลตราแมนไปอเมริกา. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 4(21), 12-13.
- พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู. (2558, พฤษภาคม-มิถุนายน). ๑๐๐ ปีชาตกาล อำนาจ กลัสนิมิ: ครูผู้เนรมิตมรดกภาพยนตร์ของชาติ. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 5(27), 14-15.
- พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). ๖๐ ปี รางวัลตุ๊กตาทอง ปฐมบทแห่งการประกวดภาพยนตร์ในประเทศไทย. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 7(40), 12-13.
- พุทธพงษ์ เจียมรัตตัญญู. (2563, 17 สิงหาคม). 50 ปี มรดกกาลของ รัตน์ เปสตันยี โศกนาฏกรรมแห่งการเรียกร้องให้รัฐสนับสนุนหนังไทย. *หอภาพยนตร์*. <https://www.fapot.or.th/main/news/311>
- ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น [Five Star Movies]. (2553, 13 ตุลาคม). *The Red Eagle - Behind The Scence CG* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iv9ciHF3LKE>
- ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น [Five Star Movies]. (2555, 6 มีนาคม). *407 เทียวบินผี : Darkflight 3D (Official Trailer SBS HD)* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yxg6m0BW0js>
- ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น [Five Star Movies]. (2559, 18 พฤษภาคม). *หมานคร - เบื้องหลังการทำภาพยนตร์ [ Making of Citizen Dog ]* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5mrfZvycehA>
- ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น [Five Star Movies]. (2564, 22 มิถุนายน). *ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง แดร์ริคูล่า ตีอก DRACULA TOK ปี 2522 (Official Trailer)* [วิดีโอทัศน์]. Facebook. <https://www.facebook.com/Fivestarmovies/videos/152139216870242>
- ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น. (ม.ป.ป.). *ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น*. <https://web.archive.org/web/20210227124432/http://www.fivestarproduction.co.th/เกี่ยวกับเรา/>
- ภรภัทร รัตนกุสมภ์. (2562). *การสร้างสรรค์เนื้อหาและกระบวนการผลิตของผลงานภายใต้ Netflix Original ประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

- มติชนออนไลน์. (2562, 16 มิถุนายน). อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสร้างรายได้ 2 แสนล.ปี'60-61 ก้าวขึ้นอันดับ 5 ผู้นำเอเชีย. *มติชน*. [https://www.matichon.co.th/education/news\\_1540938](https://www.matichon.co.th/education/news_1540938)
- มติชนออนไลน์. (2563, 25 สิงหาคม). วร.ต้นแผนขง 'พัทยา' ศูนย์กลางอุตสาหกรรมภาพยนตร์ระดับโลก. *มติชน*. [https://www.matichon.co.th/education/religious-cultural/news\\_2321867](https://www.matichon.co.th/education/religious-cultural/news_2321867)
- มนัส กิ่งจันทร์ [มนัส กิ่งจันทร์ ชุมทางหนังไทยในอดีต]. (2558, 9 พฤศจิกายน). *บทที่ 718 ชุมทางหนังไทยในอดีต เสนอ พิศवासไม่วาย (2511 สมบัติ-ภาวนา) โดย มนัส กิ่งจันทร์ [โพสท์]*. Facebook. <https://www.facebook.com/groups/156185157894883/posts/471453996367996/>
- มนัส กิ่งจันทร์. (2560, 11 เมษายน). *ร่วมด้วยช่วยหนังไทยให้มีเสียงพากย์ หน้า 16 มม.เจ็ดแหก ปี 2501*. ไทยซีเน. <http://www.thaicine.org/board/index.php?topic=12166.0>
- มานัสศักดิ์ ดอกไม้. (2558, มีนาคม-เมษายน). ๑๐๐ ปี พระองค์ชายเล็ก ตำนานนักสร้างหนังแห่งวังละโว้. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 5(26), 1-4.
- มูลนิธิขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์). (2541). *หนังไทยในอดีต ของ ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)*. วัชรินทร์การพิมพ์.
- มูลนิธิหนังไทย. (2549). *รางวัลพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง)*. <https://web.archive.org/web/20160624045716/http://thaifilm.com/awards.asp?awardCategoryID=4&page=all>
- มูลนิธิหนังไทย. (2550). *รางวัลสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ*. <https://web.archive.org/web/20180129115417/http://www.thaifilm.com/awards.asp?awardCategoryID=2>
- แมงกะโปน. (2551, 3 มิถุนายน). *บทสัมภาษณ์คุณสมโพธิ แสงเดือนฉาย เมื่อวันที่ 9 พ.ย. 2550*. BlogGang. <https://www.bloggang.com/viewblog.php?id=mangkapon&date=03-06-2008&group=3&gblog=1>
- แมงกะโปน. (2559, มกราคม-กุมภาพันธ์). ๓๓ ปี หุ่นยนต์ K3 นักเลงคอมพิวเตอร์ จารึกแห่งหุ่นยนต์สัญชาติไทย เชื้อสายญี่ปุ่น. *จดหมายข่าวหอภาพยนตร์*, 6(31), 16-17.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2549). *ทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนา จักกะพาก. (2543). *การสำรวจและรวบรวมบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ.2489-2542*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556ก). กระสือ. ใน *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔*.  
ราชบัณฑิตยสถาน.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556ข). กระหัง. ใน *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔*.  
ราชบัณฑิตยสถาน.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556ค). พัฒนาการ. ใน *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔*.  
ราชบัณฑิตยสถาน.
- วงศธร ควันธรรม (ผู้ดำเนินรายการ). (2547, 28 มีนาคม). [สัมภาษณ์] [รายการโทรทัศน์]. ใน *เรดซี้ด*. ช่อง 3.
- วรสิทธิ์ ชีพสาทิศ (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2557). *ผีไม่อยากให้คนเห็น* [ภาพยนตร์; เบื้องหลัง "ผีไม่อยากให้คนเห็น"]. แมงป่อง.
- วรายุ จริยาวัฒน์รัตน์. (2561). *การปรับปรุงการแยกฉากหลังบนพื้นหลังสีเขียวไม่สม่ำเสมอแบบทันที* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- วิชัย มาตกุล, นพธัญ แสงไชย, และ นครินทร์ วรกิจไพบูลย์. (2556). *THE MAKING OF พี่มาก.. พระโขนง*. a book.
- วินิจพรรษ กันยะพงศ์. (2563ก, 17 มิถุนายน). Avengers: Endgame ครองแชมป์หนังทำรายได้สูงสุดตลอดกาลของไทย และอีก 19 อันดับนับถึงปัจจุบัน. *beartai*.  
<https://www.beartai.com/lifestyle/445790>
- วินิจพรรษ กันยะพงศ์. (2563ข, 2 มิถุนายน). รู้หรือไม่ว่า 20 อันดับหนังไทยทำเงินสูงสุดตลอดกาลมีเรื่องอะไรบ้าง. *beartai*. <https://www.beartai.com/lifestyle/434225>
- ศิลปวัฒนธรรม. (2562, 13 กันยายน). “มาตรการส่งเสริมหนังไทยยังไงดี?” คนในวงการหนังสะท้อน *ปัญหารัฐหนุนไม่เพียงพอ?* [https://www.silpa-mag.com/news/article\\_38760](https://www.silpa-mag.com/news/article_38760)
- ศิลปวัฒนธรรม. (2563, 21 กุมภาพันธ์). *แม่นาก กลายเป็นหนังเมื่อใด ก่อนแปรสู่แฟนตาซี ถึงฉบับคลาสสิก “นางนาก” 2542*. [https://www.silpa-mag.com/culture/article\\_36132](https://www.silpa-mag.com/culture/article_36132)
- สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย. (2560, 22 เมษายน). *รางวัลเชิดชูเกียรติผู้กำกับภาพยนตร์ผู้มีคุณูปการต่อวงการภาพยนตร์ไทย* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/thaifilmdirectorpage/photos/a.186261571406551/1561063283926366/>
- สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2543). *งานประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 9*. โรงพิมพ์ลินคอร์น โพรโมชั่น.
- สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. (2549). *สุพรรณหงส์ ครั้งที่ ๑๖*. สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ.

- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2558, 3 มีนาคม). *ขอแสดงความยินดีกับผู้ที่ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 24 ประจำปี 2557* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/mpcthailand/photos/a.744116102282254/1070363269657534>
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2560ก, 6 มีนาคม). *ผลการตัดสิน“สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 26”* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/mpcthailand/posts/1654609271232928>
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2560ข). *รายงานวิจัยฐานข้อมูลอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์และอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดีโอทัศน์ต่อเนื่องอุตสาหกรรมวิทยุโทรทัศน์ (Contents Industry) ประจำปี พ.ศ. 2555-2558*. สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ.
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2562, 23 กันยายน). *“ประกาศผลการคัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่จะส่งเข้าชิงรางวัลออสการ์ครั้งที่ 92 มีมติเลือกภาพยนตร์เรื่อง “แสงกระสือ”* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/mpcthailand/posts/2993506634009845>
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (2564, 8 มีนาคม). - *เทปบันทึกภาพ - งานประกาศรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29* [วิดีโอ]. Facebook. <https://www.facebook.com/mpcthailand/videos/194772358648881>
- สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *ประวัติสุพรรณหงส์*. <https://web.archive.org/web/20190723163133/https://www.mpc.or.th/ประวัติสุพรรณหงส์>
- สยาม ธารณณ. (2552). *การใช้โมชันแคปเจอร์ในการวิเคราะห์ท่ากษะการทุ่มของยูโด* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สยามโซน. (2544ก, 23 ตุลาคม). *ฉลองความสำเร็จสุริโยไท ก็บรายได้กว่า 600 ล้านบาท*. <https://www.siamzone.com/movie/news/256>
- สยามโซน. (2544ข, 9 สิงหาคม). *ประมาณรายได้ของ สุริโยไท หนังสือไทยฟอร์มใหญ่ของท่านม้าย*. <https://www.siamzone.com/movie/news/96>
- สยามโซน. (2545ก, 29 มกราคม). *ผลการประกาศรางวัลพระสุรัสวดี หรือตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 25*. <https://www.siamzone.com/movie/news/462>
- สยามโซน. (2545ข, 23 ธันวาคม). *ผลการประกาศรางวัลพระสุรัสวดี หรือตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 26*. <https://www.siamzone.com/movie/news/1035>
- สยามโซน. (2552, 23 กุมภาพันธ์). *ผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ประจำปี 2551*. <https://www.siamzone.com/movie/news/4383>
- สยามโซน. (2553, 31 พฤษภาคม). *ผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ประจำปี 2552*. <https://www.siamzone.com/movie/news/5074>



สยามโซน. (2555, 29 กุมภาพันธ์). *เปิดตำนานรัก แม่เฒ่า และความลอนใหม่ในแบบสามมิติ*.

<https://www.siamzone.com/movie/news/5826>

สยามโซน. (2556, 8 พฤษภาคม). *งานประกาศผลรางวัลพระสุรัสวดีและเมขลา ประจำปี 2555*.

<https://www.siamzone.com/movie/news/6323>

สยามโซน. (2558, 3 มิถุนายน). *ผลรางวัลพระสุรัสวดี หรือตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 30*.

<https://www.siamzone.com/movie/news/7233>

สยามโซน. (2561, 27 มิถุนายน). *ผลรางวัลพระสุรัสวดี หรือตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 31*.

<https://www.siamzone.com/movie/news/8246>

สยามโซน. (ม.ป.ป.-ก). *407 เทียวบินผี*. สืบค้น 1 กันยายน 2564 จาก

<https://www.siamzone.com/movie/m/6356>

สยามโซน. (ม.ป.ป.-ข). *แม่เฒ่า*. สืบค้น 1 กันยายน 2564 จาก <https://www.siamzone.com>

</movie/m/6229>

สหมงคลฟิล์ม [Sahamongkolfilm International Co., Ltd]. (2557, 26 กรกฎาคม). *พันทนา ฤทธิไกร*

*ในความทรงจำ* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com>

</watch?v=rkKf95eHlys>

สหมงคลฟิล์ม [Sahamongkolfilm International Co., Ltd]. (2558ก, 1 กันยายน). *คุณเคยได้ยิน*

*ความพยายามของงูเห่าใหม่ - แม่เบี้ย* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com>

</watch?v=nV24A-Tbl-0>

สหมงคลฟิล์ม [Sahamongkolfilm International Co., Ltd]. (2558ข, 12 เมษายน). *สื่บทสรุปแห่ง*

*มหาดำเนิน 14 ปี แห่ง ภาพยนตร์ ดำเนินสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ตอน 2* [วิดีโอ].

YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=0N\\_VjteoUCs](https://www.youtube.com/watch?v=0N_VjteoUCs)

สหมงคลฟิล์ม [Sahamongkolfilm International Co., Ltd]. (2561, 17 สิงหาคม). *เมื่อกฎหมายจับ*

*ตาย ขุนพันธ์ สุดขีดอาคมขลังใน ขุนพันธ์ 2* [วิดีโอ]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=E8M\\_sBGI1Jk](https://www.youtube.com/watch?v=E8M_sBGI1Jk)

สหมงคลฟิล์ม. (ม.ป.ป.-ก). *ยักษ์ (Yak: The Giant King)*. สืบค้น 1 กันยายน 2564 จาก

<http://sahamongkolfilm.com/saha-movie/yak-giant-king-animation-2555/>

สหมงคลฟิล์ม. (ม.ป.ป.-ข). *อุโมงค์ผาเมือง (The Outrage)*. สืบค้น 1 กันยายน 2564 จาก

<http://sahamongkolfilm.com/saha-movie/outrage-movie-2554/>

สันติสุข โสภณสิริ (บรรณาธิการ). (2533). *พระเจ้าช้างเผือก*. โรงพิมพ์ธนชัย.

สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม. (2559). *ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และ*

*วิดีโอ ระยะเวลาที่ ๓ (พ.ศ. ๒๕๖๐ - ๒๕๖๔)*. สำนักงานกิจการโรงพิมพ์.

- สาวิตรี รินวงษ์. (2563, 2 มิถุนายน). 'เมเจอร์-เอสเอฟ' ฮีตเปิดโรงหนัง ฟันรายได้ ขยายตัวราคาเดิม. *กรุงเทพธุรกิจ*. <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/883288>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2564). รายงานผลการประมวลมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำแนกตามสาขาการผลิตและข้อมูลจำนวนแรงงานที่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์. ใน *โครงการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลในการพัฒนานโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน)*. สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). <https://library.tcdc.or.th/record/view/b00050439>
- สุวัฒน์ อุทัยผล. (2547). Visual Effect สุวัฒน์ อุทัยผล...เนรมิตทุกอย่างให้สมจริง. *BIOSCOPE*, ฉบับพิเศษ "ทวิภาพ", 86–91.
- หนึ่งเดียว. (2549). พิพิธภัณฑน์หนังไทย ฉบับ ประวัติการณ์ที่สุดหนังไทย. Popcorn.
- หนึ่งเดียว. (2552). ร้อยญาติ พันวิญญาณ ตำนานหนังผีไทย. Popcorn.
- หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2554). *อุโมงค์ผาเมือง* [ภาพยนตร์; เบื้องหลังการถ่ายทำโดย "หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล"]. สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล.
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Thai Film Archive]. (2556, 7 ตุลาคม). *ฟ้าทะลายโจร* [โปสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/photos/a.611866122196925/611866648863539/>
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2557ก, 26 พฤษภาคม). *การ์ตูนไทยเรื่องแรก เหตุมหัศจรรย์ (๒๕๕๘) Amazing Incidents (1955)* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GhbpysfshQ>
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2557ข, 31 ตุลาคม). *พรายตะเคียน ๒๕๕๓ (Prai Takian 1940)* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2mceKcKlpfU>
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2557ค). *ภาพยนตร์ราษฎรแห่งชาติ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๗๐ - ๒๕๙๙*. หอภาพยนตร์.
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2557ง, 28 กรกฎาคม). *แหวนวิเศษ (๒๕๗๒)* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hR7-HbftPVA>
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2559, 25 กรกฎาคม). *สันติ-วิณา (2497)* [โปสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/photos/a.367878323262374/1191681140882084>

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2562ก, 2 เมษายน).

โปรแกรมผลงาน ลำเนาวิ สุดโต [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/posts/2327451780638342>

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2562ข, 2 พฤษภาคม). สุวีริรัตน์ ล่องหน

หนังสือไพศลาสติกของไทย จากปลายปากกาของ สมสุข กัลย์จาฤก [โพสต์]. Facebook.

<https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/posts/2375289435854576/>

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2563ก, 9 เมษายน). *The King of the White Elephant and i*

พระเจ้าช้างเผือก สามัญภาพยนตร์เพื่อชาติไทยและมนุษยชาติ (3) : งานสร้าง.

<https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/252>

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2563ข, 27 พฤษภาคม). จาก ปยุต เงากระจ่าง ถึง เสน่ห์ คล้าย

เคลื่อนไหว ผู้ส่งต่อความฝันให้เกิดหนังการ์ตูนไทย. [https://www.fapot.or.th/main](https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/277)

[/information/article/view/277](https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/277)

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2563ค, 9 เมษายน). พระเจ้าช้างเผือก

2484 (*The King of the the White Elephant 1941*) [วีดิทัศน์]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=uiu7-X0Kh\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=uiu7-X0Kh_U)

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2563ง, 1 เมษายน). พระประวัติ พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้า

อนุสรมงคลการ. <https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/247>

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2563จ, 17 มีนาคม). สันติ-วีณา

*Santi-Vina (2497)* [วีดิทัศน์]. YouTube. [https://www.youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=VsDCxfSDgds)

[/watch?v=VsDCxfSDgds](https://www.youtube.com/watch?v=VsDCxfSDgds)

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) [Film Archive Thailand]. (2564, 26 สิงหาคม). หอภาพยนตร์ขอ

ร่วมไว้อาลัยต่อการจากไปของ สมโพธิ แสงเดือนฉาย ผู้สร้างผู้กำกับภาพยนตร์ไทยคนสำคัญ

เจ้าของฉายา “เจ้าพ่อแห่งสเปเชียลเอฟเพ็คต์เมืองไทย” [โพสต์]. Facebook.

<https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/posts/4503762529673912>

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (ม.ป.ป.-ก). *เกี่ยวกับหอภาพยนตร์ ความเป็นมา และประวัติ.*

<https://web.archive.org/web/20210303184236>

[/https://fapot.or.th/main/about/history](https://fapot.or.th/main/about/history)

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (ม.ป.ป.-ข). *พื้มาก..พระโขนง. สืบค้น 1 กันยายน 2564 จาก*

<https://www.fapot.or.th/main/archive/632>

- อดิเทพ พันธุ์ทอง. (2562, 16 กันยายน). ศาลฎีกาไทย ไม่เชื่อว่าคนไทยเป็นคนออกแบบอูลตราแมน. *The People*. <https://thepeople.co/thailand-supreme-court-dont-buy-sompote-narrative-ultraman-licensing-disputes/>
- อดิเรก วัฏลีลา (ผู้กำกับภาพยนตร์). (2537). *ฉลุยหิน คนไข้สุดขอบโลก* [ภาพยนตร์]. ไทย เอ็นเตอร์เทนเมนต์.
- อสมารณณ์ พิริยะโกคานนท์. (2562, 18 ธันวาคม). คนกอง : เต็บโตในกองถ่าย และตายในหน้าที่. *นิตินักศึกษา*. <https://nisitjournal.press/2019/12/18/lifebehindthescene/>
- อัญชลี ชัยวรพร. (ม.ป.ป.). *สัมภาษณ์ พันนา ฤทธิไกร - จากหนังเกรดบีสู่ตลาดโลก*. THAICINEMA.org. สืบค้น 1 กันยายน 2564 จาก [http://www.thaicinema.org/interview15\\_panna.php](http://www.thaicinema.org/interview15_panna.php)
- อิทธิเดช พระเพ็ชร. (2561). จาก “โทหยหา” ถึง “โมโห”: อ่านอาการสังคม ในภาพยนตร์ไทยหลังวิกฤตเศรษฐกิจต้มยำกุ้ง (พ.ศ. 2540-2546). *วารสารประวัติศาสตร์ ธรรมศาสตร์*, 5(2), 171–219.
- อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล. (2561). ๑๒๐ ปี ธุรกิจภาพยนตร์ไทย ในมิติประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคมไทย. ใน *โครงการวิจัยชุด ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของไทยในปริทรรศน์ประวัติศาสตร์*. ศักดิ์โสภาคการพิมพ์.
- BeboydCG. (2552, 12 สิงหาคม). *Dracular Tok Show (Animation Series)* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hgrpSLcE0L4>
- Community Theatre. (2556, 27 เมษายน). *ประกาศรายชื่อผู้เข้าชิง รางวัลเมขลา และ ตุ๊กตาทอง ปี 2555* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=KawinpornCharoensri&set=a.580183998668504>
- Daradaily. (2559, 12 กรกฎาคม). *แม่น้ำแยกสายไม่แตกกอ GTH แปรสภาพเป็น GDH 559*. <https://www.daradaily.com/news/55736/read/>
- Daradaily. (2562, 7 พฤศจิกายน). “อาหลอง” ขำสโลแกน “ระเบิดภูเขาเผากระท่อม” เปิดใจหานางเอกสวยแบบฝรั่งยาก! <https://www.daradaily.com/news/85855/read>
- Digital Magic Effect House. (2555, 6 กันยายน). *VFX Breakdown Body#19 [บอดี ศพ #19]* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qe7fAQvUMAc>
- Fatcat Studios. (2561, 26 พฤศจิกายน). *เจาะลึกเบื้องหลัง CG นาคี 2* [วิดีโอ]. Facebook. <https://www.facebook.com/FatcatVFX/videos/353268658815759/>
- Fatcat Studios. (2564, 18 มีนาคม). *เบื้องหลังงาน CG "ขุนแผนฟ้าฟื้น"* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aYcZX9EI2YU>

- GDH. (2561, 31 ตุลาคม). มหัทศจรรย์เบื้องหลัง VFX BREAKDOWN ภาพยนตร์ “HOMESTAY” [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r6e-q3Ero18>
- GDH. (2562, 25 กันยายน). โข่วโครงสร้าง CGI และ VFX "เพื่อน.. ที่ระลึก" [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=R4mLd5r-vr8>
- GTH. (2556ก, 24 สิงหาคม). ตัวอย่าง GTH Side Stories [วิดีโอ]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Y\\_NkXjJ\\_oNI](https://www.youtube.com/watch?v=Y_NkXjJ_oNI)
- GTH. (2556ข, 2 เมษายน). พี่มาก..พระโขนง นักแสดงกับ effect ฉากสงคราม [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MPak11mKdbU>
- horrorclub.net. (2561, 7 มิถุนายน). ADMIN REVIEW: มาร์ท [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/media/set/?vanity=horrorclub.net&set=a.10156532845943993>
- M Pictures. (2562, 4 ตุลาคม). เบื้องหลังภาพยนตร์ "ขุนแผน ฟ้าฟื้น" | เทคนิค Previsualization (สตอรี่บอร์ดแบบสามมิติ) [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5X9EkpydwuU>
- Marketeer Team. (2561, 26 ตุลาคม). ถอดรหัสแผ่นฟิล์ม “นาคี 2” ทำไม 10 วัน = 450 ล้านบาท. *Marketeer Online*. <https://marketeeronline.co/archives/79419>
- MGR Online. (2548ก, 23 เมษายน). ผลรางวัลพระราชทานตุ๊กตาทองหรือรางวัลพระสุรัสวดี ครั้งที่ 27 ประจำปี 2547. *ผู้จัดการออนไลน์*. <https://mgronline.com/entertainment/detail/9480000054357>
- MGR Online. (2548ข, 18 มกราคม). ลุ้นหนังไทยยอดเยี่ยม "สุพรรณหงส์"/"ชมรมวิจารณ์". *ผู้จัดการออนไลน์*. <https://mgronline.com/entertainment/detail/9480000008382>
- MGR Online. (2549, 5 พฤษภาคม). "ก้านกล้วย" แอนิเมชันไทย ที่คนไทยต้องดู. *ผู้จัดการออนไลน์*. <https://mgronline.com/entertainment/detail/9490000058355>
- MGR Online. (2551, 9 ธันวาคม). “ก้านตนา” ปลุกกระแสแอนิเมชันไทย ส่ง “ก้านกล้วย” โกอินเตอร์ฯ. *ผู้จัดการออนไลน์*. <https://mgronline.com/smes/detail/9510000131881>
- MGR Online. (2557ก, 6 กุมภาพันธ์). น่าเสียดาย... ปิดตัวลงแล้ว "โรงถ่ายหนังสมเด็จพระนเรศวรฯ". *ผู้จัดการออนไลน์*. <https://mgronline.com/travel/detail/9570000014581>
- MGR Online. (2557ข, 24 กุมภาพันธ์). ประกาศผลรางวัล "สุพรรณหงส์" ครั้งที่ 23. *ผู้จัดการออนไลน์*. <https://mgronline.com/drama/detail/9570000021390>

- MGR Online. (2557ค, 20 กรกฎาคมค). “พันทนา ฤทธิไกร” นักแสดง-ผู้กำกับ คิวบูชื่อดัง เสียชีวิตแล้ว ด้วยโรคตับ ไนวาย 53. ผู้จัดการออนไลน์. <https://mgronline.com/online/section/detail/9570000081834>
- MGR Online. (2557ง, 27 พฤศจิกายน). ‘อาหลอง ทองทั้งชาติ’ ชายคนแรกผู้พาหนังไทย ไปตลาดโลก. ผู้จัดการออนไลน์. <https://mgronline.com/online/section/detail/9570000136874>
- MThai. (2553, 27 พฤษภาคมค). “สุพรรณหงส์” ครั้งที่19 ได้ฤกษ์ประกาศรางวัล “เป้-แก้ว” เชือดเฉือน เก่งนำชายยอดเยี่ยม. <https://movie.mthai.com/movie-news/63222.html>
- MThai. (2558, 21 พฤษภาคมค). ประกาศรายชื่อ ผู้เข้าชิง รางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 30 คิดถึงวิทยา ขึ้น แทนตัวเต็ง. <https://movie.mthai.com/movie-news/180179.html>
- Positioning Magazine. (2547, 5 กรกฎาคมค). หากหนังก็กลายเป็นดิจิทัล ปักชวาอายุ หนังสือดิจิทัล เรื่องแรกของไทย. <https://positioningmag.com/7804>
- Sanook. (2551, 30 มกราคมค). ประกาศชื่อผู้เข้าชิงรางวัล สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 17. <https://www.sanook.com/movie/17915/>
- Sanook. (2552, 17 กันยายนค). THE SCOUT เดอะ สแกวท์ บิดพิภพทะเลโลก. <https://www.sanook.com/movie/17275/>
- Sanook. (2553, 6 ตุลาคมค). วิศิษฐ์ ใช้ Double CG สร้างโมเดลตัวอนันดา ใน อินทรีแดง. <https://www.sanook.com/movie/16719/>
- Sanook. (2555, 29 เมษายนค). ลัดดาแลนด์ นำโด่งคว้า สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 21. <https://www.sanook.com/news/1115002/>
- Sanook. (2559, 13 มีนาคมค). ผลรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 25 ประจำปี 2558. <https://www.sanook.com/news/1963402/>
- SarunyooWongkrachang.Club. (2558, 21 กุมภาพันธ์). ภาพยนตร์ ก้าวหาที่บางเพลง [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/media/set?vanity=SarunyooWongkrachang.Club&set=a.1540044816285130>
- Siriwan Lim. (2560, 13 มิถุนายนค). #แซทลับ จับ YouTuber ชื่อดังคนตามเหยียบล้าน ‘ไอเดีย OVERACT’ บุษหน้าตายที่ไม่เคยพูดคำหยาบมาแม้ทำให้หมดลมไปข้าง ! beartai. <https://www.beartai.com/lifestyle/174269>
- SMING TheMovie. (2557, 8 กันยายนค). สกู๊ป "สมิง" (Scoop SMING 2014 HD) [วีดิทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fnrR3qrct0A>

- Spring. (2560, 17 มีนาคม). *ที่สุดบันเทิงไทย : ภาพยนตร์ไทยที่ใช้ทุนสร้างสูงสุด - Springnews* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ugmN63flrG4>
- StudioCommuan. (2562, 13 พฤศจิกายน). *เบื้องหลังงาน CG ดิวไปด้วยกันนะ* [วิดีโอทัศน์]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=a110JD7ckoo>
- Thai Movie Posters. (2559, 25 มิถุนายน). *จระเข้ (2523)* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/ThaiMoviePosters/photos/a.370575676440782/616894288475585>
- Thai Movie Posters. (2563, 11 มกราคม). *ท่าเตียน (2516)* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/ThaiMoviePosters/posts/1478800822284923>
- Thai Movie Posters. (2564, 24 เมษายน). *รัตติกาลยอดรัก (2525)* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/ThaiMoviePosters/posts/1879632675535067>
- ThaiPR.net. (2544, 9 สิงหาคม). เอส จี ไอ ร่วมพลิกประวัติศาสตร์วงการภาพยนตร์ไทย สร้างสรรค์ผลงานสุดยอด “สุริโยไท” จากจินตนาการสู่ภาพเสมือนจริงบนแผ่นจอ. RYT9. <https://www.ryt9.com/s/prg/268798>
- ThaiPR.net. (2547ก, 25 มิถุนายน). แฉป้องปรับกลยุทธ์ ซูเปอร์เจค "EXTREME 3D 3 มิติทะเลจอบ". RYT9. <https://www.ryt9.com/s/prg/142695>
- ThaiPR.net. (2547ข, 21 มิถุนายน). แฉป้องภูมิใจเสนอภาพยนตร์ 3 มิติ ทะเลจอบ ครั้งแรกในประเทศไทย "ย่านาค". RYT9. <https://www.ryt9.com/s/prg/142136>
- Thaiware. (2550, 24 กุมภาพันธ์). *เกมส์ ก้านกล้วย : ผจญภัย (Khan Kluyay : The Adventure)*. [https://software.thaiware.com/9254-เกมส์\\_ก้านกล้วย\\_ผจญภัย\\_Khan\\_Kluyay\\_The\\_Adventure.html](https://software.thaiware.com/9254-เกมส์_ก้านกล้วย_ผจญภัย_Khan_Kluyay_The_Adventure.html)
- The MATTER. (2560, 1 เมษายน). *BRIEF: 1 เมษายน วัน ‘หยุด เงากระจำง’* [โพสต์]. Facebook. <https://www.facebook.com/thematterco/photos/a.1735876059961122/1861356950746365>
- The Standard Culture. (2562, 14 มีนาคม). ตามร่องรอย ‘กระสือสาว’ บนโลกภาพยนตร์และละครไทย. *The Standard*. <https://thestandard.co/krasue-films/>
- The Standard Pop Team. (2562, 29 พฤศจิกายน). 29 พฤศจิกายน 2485 – วันประสูติ หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ‘คนบ้าหนัง’ ที่เล่าได้ตั้งแต่เรื่องราวสะท้อนสังคม ไปจนถึงพีเรียดฟอร์มยักษ์. *The Standard*. <https://thestandard.co/poponthisday29112485/>

- TMOMENT. (2561, 1 ตุลาคม). *เผยโฉม CG คนไทย ใน The Pool นรก 6 เมตร* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fadSAfTOo1o>
- Transformation Films. (2562, 2 เมษายน). *เทคนิคพิเศษแสงกระสือ* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B9egqWyHam4>
- Workpoint Entertainment. (2561, 11 มีนาคม). *Live!! งานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 27* [วิดีโอ]. Facebook. <https://www.facebook.com/workpoint/videos/10155419631561332>
- Workpoint Entertainment. (2562, 2 มีนาคม). *Live! งานประกาศรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ “สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 28” ประจำปี 2561* [วิดีโอ]. Facebook. <https://www.facebook.com/workpoint/videos/302966750411021>
- Zurreal Studio. (2557ก, 10 กุมภาพันธ์). *Tomyumgoong 2 VFX Breakdown by Zurreal Studio 2013* [วิดีโอ]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=E\\_piqWR9EoU](https://www.youtube.com/watch?v=E_piqWR9EoU)
- Zurreal Studio. (2557ข, 21 เมษายน). *Vengeance of an Asasasin VFX Breakdown by Zurreal Studio (2014)* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kllel6fLCCM>
- Zurreal Studio. (2559, 24 กุมภาพันธ์). *Maebia VFX Breakdown by Zurreal Studio (2015)* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OwhSb2R1TFI>
- Zurreal Studio. (2560, 16 มกราคม). *Khunpan VFX Breakdown by Zurreal Studio (2016)* [วิดีโอ]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NB93AIHm95s>
- Zurreal Studio. (2561, 6 กรกฎาคม). *SiamSquare VFX Breakdown by Zurreal Studio (2017)* [วิดีโอ]. Facebook. <https://www.facebook.com/ZurrealStudio/videos/1761911557224871>
- Zurreal Studio. (2562, 7 พฤษภาคม). *Behind The Scenes | Chocolate* [วิดีโอ]. Facebook. <https://www.facebook.com/ZurrealStudio/videos/301457260768135>



## ภาษาอังกฤษ

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (2021, April 25). *THE OFFICIAL ACADEMY AWARDS® DATABASE*. <https://awardsdatabase.oscars.org/>

Academy of Television Arts & Sciences. (n.d.-a). *BEST ENGINEERING EFFECTS - 1955*. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.emmys.com/awards/nominees-winners/1955/outstanding-technical-direction-camerawork-video-control-for-a-series>

Academy of Television Arts & Sciences. (n.d.-b). *Outstanding Special Visual Effects - 2020*. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.emmys.com/awards/nominees-winners/2020/outstanding-special-visual-effects>

Academy of Television Arts & Sciences. (n.d.-c). *Outstanding Special Visual Effects In A Supporting Role - 2020*. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.emmys.com/awards/nominees-winners/2020/outstanding-special-visual-effects-in-a-supporting-role>

Acuna, K. (2020, January 9). The 'Star Wars' team describes the challenge of bringing Carrie Fisher back to the screen one more time: 'It was a gigantic puzzle'. *Insider*. <https://www.insider.com/how-carrie-fisher-was-in-star-wars-the-rise-of-skywalker-2020-1>

Adobe Creative Cloud. (2017, June 9). *Andrew Kramer Talks After Effects & Video Copilot | Adobe Creative Cloud* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BGMrKJyzpj0>

Aiken, K., & Johnson, B. (2007, July 1). *Legal Victories for Tsuburaya Productions*. SciFi Japan. <https://web.archive.org/web/20200326101127/https://www.scifijapan.com/articles/2007/07/01/legal-victories-for-tsuburaya-productions/>

Alexander, J. (2017, July 24). Superman could have had a mustache in Justice League and everyone is mourning it. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2017/7/24/16021098/superman-mustache-justice-league-reshoots>

- Alexander, J. (2019a, December 12). Like it or not, the Marvel empire redefined cinema this decade. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2019/12/12/21011381/marvel-decade-cinema-mcu-iron-man-captain-america-disney-endgame>
- Alexander, J. (2019b, May 2). Sonic's live-action design upset the entire internet, so the studio is changing it. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2019/5/2/18527476/sonic-live-action-cgi-redesign-sega-paramount-director-fan-edits>
- Baker, L. (2020, September 8). *The Never-Ending Discussion: Practical VFX vs. CGI*. PremiumBeat. <https://www.premiumbeat.com/blog/practical-vfx-vs-cgi/>
- Barnett, D. (2017, March 31). In defence of the so-called Worst Movie Ever Made, Plan 9 From Outer Space. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/in-defence-of-the-so-called-worst-movie-ever-made-plan-9-from-outer-space-a7660961.html>
- Beattie, A. (2021, May 3). *Why Is The Star Wars Franchise So Valuable?* Investopedia. <https://www.investopedia.com/articles/investing/102215/why-star-wars-franchise-so-valuable.asp>
- Box Office Mojo. (2021, August 27). *Top Lifetime Grosses*. [https://web.archive.org/web/20210827193544/https://www.boxofficemojo.com/chart/ww\\_top\\_lifetime\\_gross/?area=XWW](https://web.archive.org/web/20210827193544/https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW)
- Box Office Mojo. (n.d.). *Titanic*. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.boxofficemojo.com/releasegroup/gr4195045893/>
- British Academy of Film and Television Arts. (n.d.-a). *Film | Special Visual Effects in 1983*. Retrieved September 1, 2021 from <http://awards.bafta.org/award/1983/film/special-visual-effects>
- British Academy of Film and Television Arts. (n.d.-b). *Film | Special Visual Effects in 2020*. Retrieved September 1, 2021 from <http://awards.bafta.org/award/2020/film/special-visual-effects>
- Campisi, G. (2020). *The Independent Filmmaker's Guide to the New Hollywood: Success in the Era of Netflix and Streaming Video*. McFarland & Company, Inc.

- Chaffins, B. (2017, September 13). *Working in Toho's Effects Department: My Full Interview With Yoko Higuchi on Shin Godzilla*. *Godzilla-Movies.com*.  
<https://www.godzilla-movies.com/news/dreams-come-true-my-interview-with-yoko-higuchi-shin-godzilla>
- Chapman, J., Glancy, M., & Harper, S. (2007). *The New Film History: Sources, Methods, Approaches*. Palgrave Macmillan.
- Chlumsky, R. N. (2015). *Inside Kungfu: Chinese Martial Arts Encyclopedia* (Rev. ed.). Lulu.com Publication.
- Clark, T. (2018, March 27). All 30 Steven Spielberg movies, ranked by how much money they made at the US box office. *Business Insider*.  
<https://www.businessinsider.com/all-steven-spielberg-movies-ranked-by-box-office-gross-2018-3>
- Cleary, T. (2020, July 22). *In praise of Hausu, the world's most demented haunted house film*. British Film Institute. <https://www.bfi.org.uk/features/praise-hausu-worlds-most-demented-haunted-house-film>
- Conditt, J. (2018, May 25). 100 years of motion-capture technology. *Engadget*.  
<https://www.engadget.com/2018-05-25-motion-capture-history-video-vicon-siren.html>
- Corliss, R. (2006, March 14). A Conversation with George Lucas. *Time*.  
<http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1173216,00.html>
- Corridor Crew. (2019, November 24). *VFX Artists React to Bad & Great CGI 15* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=RaDgjRw\\_J4M](https://www.youtube.com/watch?v=RaDgjRw_J4M)
- DeMet, G. D. (1999, July). *The Special Effects of 2001: A Space Odyssey*. The 2001 Archive. <https://2001archive.org/resources/the-special-effects-of-2001-a-space-odyssey/>
- Dent, S. (2016, February 15). Film's cinema comeback is driven by nostalgia, not logic. *Engadget*. <https://www.engadget.com/2016-02-15-films-cinema-comeback-is-driven-by-nostalgia-not-logic.html>

- Department for Business, Innovation and Skills. (2014, September 25). *UK visual effects, animation & games industries get multi-million pound skills boost*. GOV.UK. <https://www.gov.uk/government/news/uk-visual-effects-animation-games-industries-get-multi-million-pound-skills-boost>
- Digital Vector. (2021a). *Asia-Pacific Animation & VFX: Strategies, Trends & Opportunities (2021-25)*. [http://www.digital-vector.com/images/Asia-Pacific Animation & VFX - Sample Pages.pdf](http://www.digital-vector.com/images/Asia-Pacific%20Animation%20&%20VFX%20-%20Sample%20Pages.pdf)
- Digital Vector. (2021b). *Global Animation & VFX: Strategies, Trends & Opportunities (2021-25)*. [http://www.digital-vector.com/images/Global Animation & VFX - Sample Pages.pdf](http://www.digital-vector.com/images/Global%20Animation%20&%20VFX%20-%20Sample%20Pages.pdf)
- DNEG. (2015, February 24). *DNEG brings home second Academy Award*. <https://www.dneg.com/and-the-best-visual-effects-academy-award-goes-to-interstellar/>
- Dodgson, N., & Patterson, J. (2010). What's Up Prof? Current Issues in the Visual Effects & Post-Production Industry. *Leonardo*, 43(1), 92–93. <https://doi.org/10.1162/leon.2010.43.1.92>
- Dodson, A. (2013, July 18). Green Screen Not Just For Weather Anymore. *TV News Check*. <https://tvnewscheck.com/article/69033/green-screen-not-just-for-weather-anymore/>
- Ebiri, B. (2018, December 10). Can Special Effects Be Special Again? *Vulture*. <https://www.vulture.com/2018/12/special-effects-can-they-be-special-again.html>
- Edwards, P. (2019, May 31). Eiji Tsuburaya made Godzilla come alive — and it changed film forever. *Vox*. <https://www.vox.com/2015/7/7/8903803/godzilla-movies-eiji-tsuburaya-origin-history>
- Evans, M. (2019, December 22). Carrie Fisher's scenes in *The Rise Of Skywalker* is a lesson in farewells – but don't screw it up, Hollywood. *Metro*. <https://metro.co.uk/2019/12/22/carrie-fishers-scenes-rise-skywalker-lesson-farewells-dont-screw-hollywood-11948856/>
- Eveleth, R. (2013, 2 September). Robots: Is the uncanny valley real? *BBC*. <https://www.bbc.com/future/article/20130901-is-the-uncanny-valley-real>

- EY. (2015). *Cultural Times – The First Global Map of Cultural and Creative Industries*. CISAC.
- Failes, I. (2017, April 1). CLOSE ENCOUNTERS WITH AN EFFECTS MILESTONE. *VFX Voice*, (Spring 2017). <https://www.vfxvoice.com/close-encounters-with-an-effects-milestone/>
- Failes, I. (2018a, April 3). Image Engine and the Art of the VFX Breakdown. *VFX Voice*, (Spring 2018). <https://www.vfxvoice.com/image-engine-and-the-art-of-the-vfx-breakdown/>
- Failes, I. (2018b, September 27). Meeting the Challenge: How Would You Solve Three Big VFX Problems? *VFX Voice*, (Fall 2018). <https://www.vfxvoice.com/meeting-the-challenge-how-would-you-solve-three-big-vfx-problems/>
- Failes, I. (2018c, January 2). STAR WARS: A FORCE FOR INNOVATION. *VFX Voice*, (Winter 2018). <https://www.vfxvoice.com/star-wars-a-force-for-innovation/>
- Fiduccia, C. (2021, March 22). Justice League: Zack Snyder Addresses the CGI Removal of Cavill’s Superman Mustache. *Screen Rant*. <https://screenrant.com/justice-league-zack-snyder-superman-cavill-cgi-mustache/>
- Filmsite. (n.d.-a). *Greatest Visual and Special Effects (F/X) - Milestones in Film 1880s-1890s*. AMC Network Entertainment LLC. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.filmsite.org/visualeffects1.html>
- Filmsite. (n.d.-b). *Greatest Visual and Special Effects (F/X) - Milestones in Film 2008-2009*. AMC Network Entertainment LLC. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.filmsite.org/visualeffects22.html>
- Finance, C., & Zwerman, S. (2010). *The Visual Effects Producer: Understanding the Art and Business of VFX*. Elsevier.
- Follows, S. (2014, February 24). *How many people work on a Hollywood film?* Stephen Follows. <https://stephenfollows.com/how-many-people-work-on-a-hollywood-film/>
- Frierson, M. (1993). The Invention of Plasticine and the Use of Clay in Early Motion Pictures. *Film History*, 5(2), 142–157.

- Giardina, C. (2013, February 18). Pac Title Brand Relunched by Former CEO Phil Feiner. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/news/pac-title-brand-relaunched-by-422229>
- Giardina, C. (2014, February 26). Revealing 'Rhythm & Hues: Life After Pi' Doc Exposes Grief, Anger and Troubled Business (Video). *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/revealing-rhythm-hues-life-pi-682526>
- Gifford, A. (2004, February 26). Academy Award literally a dream come true. *The New Zealand Herald*. <https://www.nzherald.co.nz/technology/academy-award-literally-a-dream-come-true/M3UZUPTHWFIKDA7XSCF4H2S5NY/>
- Goldberg, M. (2018, April 6). 3D Is Dead (Again). *Collider*. <https://collider.com/3d-movies-are-dead-again/>
- Goulekas, K. (2001). *Visual Effects in a Digital World: A Comprehensive Glossary of over 7000 Visual Effects Terms*. Morgan Kaufmann.
- Greshko, M. (2021, January 23). COVID-19 will likely be with us forever. Here's how we'll live with it. *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/science/article/covid-19-will-likely-be-with-us-forever-heres-how-well-live-with-it>
- Haine, C. (2021, January 7). *What Is Color Grading, and Why Do You Need to Do It?* No Film School. <https://nofilmschool.com/what-is-color-grading>
- Han, K. (2019, December 20). Keeping Leia in The Rise of Skywalker came at a cost. *Polygon*. <https://www.polygon.com/star-wars/2019/12/20/21030452/star-wars-the-rise-of-skywalker-spoilers-leia-carrie-fisher-cgi>
- Hellerman, J. (2019, May 10). *What Does Each VFX Job Title Mean? Here's a Breakdown*. No Film School. <https://nofilmschool.com/what-does-each-vfx-job-title-mean>
- Hess, J. [FilmmakerIQ]. (2013, July 17). *Hollywood's History of Faking It | The Evolution of Greenscreen Compositing* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H8aoUXjSfsl>

- Hoad, P. (2018, Mar 12). How we made 2001: A Space Odyssey. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/film/2018/mar/12/how-we-made-2001-a-space-odyssey-stanley-kubrick-hal>
- ILM San Francisco. (2020, February 20). *Groundbreaking LED Stage Production Technology Created for Hit Lucasfilm Series 'The Mandalorian'*. Industrial Light & Magic. <https://www.ilm.com/groundbreaking-led-stage-production-technology-created-for-hit-lucasfilm-series-the-mandalorian/>
- IMDb. (n.d.-a). *Paksa wayu* (2004). Retrieved September 1, 2021 from <https://www.imdb.com/title/tt0470124/technical>
- IMDb. (n.d.-b). *The Protector 2* (2013). Retrieved September 1, 2021 from <https://www.imdb.com/title/tt1925518/technical>
- Insider. (2019, September 8). *How Food Commercials Are Made* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=d7iSfL5cp84>
- Iwerks, L. (Director). (2010). *Industrial Light & Magic: Creating the Impossible* [Documentary]. Starz Entertainment.
- James, O., Tunzelmann, E. v., Franklin, P., & Thorne, K. S. (2015). Gravitational Lensing by Spinning Black Holes in Astrophysics, and in the Movie *Interstellar*. *Classical and Quantum Gravity*, 32(6). <https://doi.org/10.1088/0264-9381/32/6/065001>
- Kaufman, D. (2019, March 20). Global VFX: State of the Industry 2019. *VFX Voice*, (Spring 2019). <https://www.vfxvoice.com/global-vfx-state-of-the-industry-2019/>
- King, S. (2017, July 7). 'Tron' at 35: Star Jeff Bridges, Creators Detail the Uphill Battle of Making the CGI Classic. *Variety*. <https://variety.com/2017/film/news/tron-jeff-bridges-cgi-1982-disney-anniversary-1202486941/>
- Kinnia, Y. S.-T. (2009). *Japanese and Hong Kong Film Industries: Understanding the Origins of East Asian Film Networks*. Routledge.
- Kirby, B. (2019, November 28). Who Shot First? The Complete List Of Star Wars Changes. *Empire*. <https://www.empireonline.com/movies/features/star-wars-changes/>

- Knegt, P. (2007, October 18). A Record 63 Countries Vying For Best Foreign-Language Oscar Nod. *IndieWire*. <https://www.indiewire.com/2007/10/a-record-63-countries-vying-for-best-foreign-language-oscar-nod-73690/>
- Kong, D. (2018, December 11). *The Ultimate Post-Production Workflow Guide is Here*. Frame.io. <https://blog.frame.io/2018/12/11/frame-io-workflow-guide/>
- Konow, D. (2013, June 26). *The Robot Shark Technology of Jaws*. Tested. <https://web.archive.org/web/20200919005458/https://www.tested.com/art/movies/456576-robot-shark-technology-jaws/>
- Koski, G. (2015, September 16). Reboots, remakes, and reimaginings: a guide to confusing Hollywood terminology. *Vox*. <https://www.vox.com/2015/9/16/9337121/reboots-remakes-reimaginings>
- Lak Taechawanchai. (2013). *Asian Animation Internationalization and Collaboration* [PowerPoint slides]. Thai Animation and Computer Graphics Association. <https://www.moc.go.th/images/article/atc046.ppt>
- Leavitt, L. (2019, April 16). *Five Incredible Effects Tutorials Using Stock Footage*. ActionVFX. <https://www.actionvfx.com/blog/five-incredible-effects-tutorials-using-stock-footage>
- Lee, L. (2014). Japan's Cinema of Tricks: Optical Effects and Classical Film Style. *Quarterly Review of Film and Video*, 32(2), 141–161. <https://doi.org/10.1080/10509208.2013.811351>
- Lee, M. (2012, April 16). Christopher Nolan Talks IMAX, 3D, and CGI in Movies. *Screen Rant*. <https://screenrant.com/christopher-nolan-imax-3d-cgi/>
- Loew, K. (2015). Magic Mirrors: The Schüfftan Process. In D. North, B. Rehak, & M. S. Duffy (Eds.), *Special Effects: New Histories, Theories, Contexts* (pp. 62–77). Palgrave.
- Loiperdinger, M., & Elzer, B. (2004). Lumiere's Arrival of the Train: Cinema's Founding Myth. *The Moving Image*, 4(1), 89–118. <https://doi.org/10.1353/mov.2004.0014>
- Maher, M. (2015, July 21). *VFX Breakdown: Using Digital Cars in Commercials*. RocketStock.com. <https://www.rocketstock.com/blog/vfx-breakdown-using-digital-cars-in-commercials/>



- Marsh, C. (2018, May 30). VFX Companies Struggle Even as Their Movies Break Records. *Variety*. <https://variety.com/2018/artisans/production/vfx-summer-box-office-1202824543/>
- Marshall, R. (2020, February 5). How 1917's single-shot style changed the game for visual effects. *Digital Trends*. <https://www.digitaltrends.com/movies/1917-visual-effects-interview-oscar-guillaume-rocheron-vfx/>
- Martin, P. G. (2019, February 22). Lights! Camera! Action! How the Lumière brothers invented the movies. *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/history/magazine/2019/01-02/creation-of-the-motion-picture-lumiere-brothers/>
- Martin, X. (2017, February 12). *How to win the VFX Oscar (with maths)*. <http://www.xaviermartinvfx.com/oscar-maths/>
- Mendelson, S. (2020, February 17). Box Office: 'Sonic' Opens To \$70M, Partially Thanks To Online Outrage. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/scottmendelson/2020/02/17/sonic-the-hedgehog-box-office-james-marsden-jim-carrey-tomb-raider-pokemon-pikachu-sega/>
- Mendiburu, B. (2009). *3D Movie Making: Stereoscopic Digital Cinema from Script to Screen*. Elsevier.
- Metharat Yothino, Worasak Rueangsirasak, & Roungsan Chaisrichaen. (2014). Visual effects production improvement for Thai Film industry In *The 4th Joint International Conference on Information and Communication Technology, Electronic and Electrical Engineering (JICTEE)* (pp. 1–7). IEEE. <https://doi.org/10.1109/JICTEE.2014.6804089>
- Minzner, K. (2020, July 24). Jurassic World 3 Will Use More Animatronic Dinosaurs Than Past Movies. *Screen Rant*. <https://screenrant.com/jurassic-world-3-movie-animatronic-dinosaurs-colin-trevorrow/>
- Mori, M. (2012, June). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100.
- MTV. (n.d.). VMA 1984. <https://web.archive.org/web/20190702124348/https://www.mtv.com/vma/1984>

Netflix. (2020, April 1). *VFX Best Practices Guideline for Working From Home (WFH)*.

<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/360053148494-VFX-Best-Practices-Guideline-for-Working-From-Home-WFH->

Nix, M. (2016, April 19). *The History of 3D Movie Tech*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2010/04/23/the-history-of-3d-movie-tech>

O'Callaghan, L. (2017, February 2). Is it morally right to bring actors back from the dead? *GamesRadar+*. <https://www.gamesradar.com/is-it-morally-right-to-bring-actors-back-from-the-dead/>

Oblivion. (2013, March 27). *Oblivion - The Skytower* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=DzqdzBZRM9k>

Official Wakaliwood. (2015, March 2). *Who Killed Captain Alex: Uganda's First Action Movie (English Subtitles & Video Joker) - Wakaliwood* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=KEoGrbKAyKE>

Okun, J. A., & Zwerman, S. (Eds.) (2010). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Elsevier.

Oscars. (2013, March 5). *"Life of Pi" winning the Oscar® for Visual Effects* [Video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OH5Pc8Gd1lo>

Owoseje, T. (2021, March 15). 'Avatar' reclaims top spot as highest-grossing film after China re-release. *CNN*. <https://edition.cnn.com/2021/03/15/media/avatar-reclaims-highest-grossing-film-title-intl-scli/index.html>

Palmer, R. (1997). *Paul Blaisdell, Monster Maker: A Biography of the B Movie Makeup and Special Effects Artist*. McFarland & Company, Inc.

Pennington, A. (2017, November 7). *The resolution war: is cinema falling behind home entertainment on innovation?* Screen International.

<https://www.screendaily.com/features/the-resolution-war-is-cinema-falling-behind-home-entertainment-on-innovation/5124023.article>

Pennington, A. (2019, December 13). VFX in the U.K.: From Cottage Industry to Global Powerhouse – With Pause for Brexit. *VFX Voice*, (Winter 2019).

<https://www.vfxvoice.com/vfx-in-the-u-k-from-cottage-industry-to-global-powerhouse-with-pause-for-brexite/>

- Pinteau, P. (2004). *Special Effects: An Oral History: Interviews with 38 Masters Spanning 100 Years* (L. Hirsch, Trans.). Harry N. Abrams.
- Preston, S. (Ed.). (2019, June). GDH 559 Scores a First with Sony VENICE in Friend Zone. *InBroadcast*, 9(6), 40. [http://europe.nxtbook.com/nxteu/lesommet/inbroadcast\\_201906/](http://europe.nxtbook.com/nxteu/lesommet/inbroadcast_201906/)
- Rickitt, R. (2000). *Special Effects: The History and Technique*. Billboard Books.
- Ring of Fire's Advanced Media Team. (1999, June 1). *Using Visual Effects in Commercials*. Animation World Network. <https://www.awn.com/animationworld/using-visual-effects-commercials>
- RocketJump. (n.d.). *About RocketJump*. <https://web.archive.org/web/20210718110117/https://www.rocketjump.com/about>
- Rogers, A. (2014, October). WRINKLES IN SPACETIME: The Warped Astrophysics of Interstellar. *Wired*. <https://www.wired.com/2014/10/astrophysics-interstellar-black-hole/>
- Rothman, M. (2017, May 31). What's driving the resurgence of reboots, remakes and revivals in TV and film. *ABC News*. <https://abcnews.go.com/Entertainment/driving-resurgence-reboots-remakes-revivals-tv-film/story?id=47645549>
- Rottenberg, J. (2016, July 20). Inside the increasingly competitive world of fan filmmaking: Will \$1 million budgets ruin the fun? *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-comic-con-fan-filmmaking-20160713-snap-story.html>
- Royster, S., & Vilorio, D. (2013). From script to screen: Careers in film production. *Occupational Outlook Quarterly*, 57(2), 16–29.
- Rubin, R. (2020, February 17). How Internet Backlash Helped ‘Sonic the Hedgehog’ Avoid Box Office Disaster. *Variety*. <https://variety.com/2020/film/news/sonic-box-office-win-character-redesign-1203505411/>
- Ryusuke, H. (2014, June 26). *Godzilla’s Analog Mayhem and the Japanese Special Effects Tradition*. The Nippon Communications Foundation. <https://www.nippon.com/en/views/b04001/>

- Serrano, A. (2021, August 11). *The 2021 VMA Nominations Are Here: Justin Bieber, Megan Thee Stallion, And More*. MTV. <https://www.mtv.com/news/3179856/vma-nominees-2021-justin-bieber-megan-thee-stallion/>
- Sharf, Z. (2020, August 6). 'Tenet' Has Under 300 VFX Shots: Nolan Says 'It's Lower Than Most Romantic Comedies'. *IndieWire*. <https://www.indiewire.com/2020/08/christopher-nolan-tenet-under-300-vfx-shots-1234578375/>
- Sharp, J. (2011). *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. Scarecrow Press.
- Simonton, D. K. (2004). Film awards as indicators of cinematic creativity and achievement: A quantitative comparison of the Oscars and six alternatives. *Creativity Research Journal*, 16(2-3), 163–172.
- Squires, J. (2019, April 15). [Video] *Obscure '80s Horror Movie Goes Viral on Social Media for Best-Worst Werewolf Transformation*. Bloody Disgusting. <https://bloody-disgusting.com/videos/3555807/video-obscure-80s-horror-movie-goes-viral-social-media-best-worst-werewolf-transformation/>
- Srinivasan, A. (2020, July 14). *Best video calling apps with blur and custom background features*. Nerds Chalk. <https://nerdschalk.com/best-video-calling-apps-with-blur-and-custom-background-features/>
- StarWars.com. (2018, December 12). *Meet the Winners of the Star Wars Fan Awards 2018!* <https://www.starwars.com/news/meet-the-winners-of-the-star-wars-fan-awards-2018>
- Strauven, W. (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press.
- Stringer, J. (2003). *Movie Blockbusters*. Routledge.
- The A.V. Club. (2018, July 26). *The 50 greatest special effects movies of all time*. <https://film.avclub.com/the-50-greatest-special-effects-movies-of-all-time-1827830379>
- The Deadline Team. (2012, December 2). OSCARS: Distinguishing The Best Visual Effects Not As Easy As It May Look. *Deadline*. <https://deadline.com/2012/12/oscars-distinguishing-the-best-visual-effects-not-as-easy-as-it-may-look-380875/>
- The Editors of LIFE. (2019). *LIFE George Lucas and the Making of Star Wars*. LIFE Books.

- The Editors of TIME. (2019). *TIME 100 Photographs: The Most Influential Images of All Time (Special Edition)*. Meredith Corporation.
- The Numbers. (2021, July 20). *Movie Budgets*. <https://web.archive.org/web/20210720050830/https://www.the-numbers.com/movie/budgets/all>
- TheCGBros. (n.d.). *Home* [YouTube channel]. Youtube. Retrieved September 1, 2021 from <https://www.youtube.com/user/TheCGBro/>
- Thorne, W., & Otterson, J. (2020, January 6). How Golden Globes Ratings Stack Up Against Oscars, Emmys, Grammys. *Variety*. <https://variety.com/2020/tv/news/tv-ratings-golden-globes-oscars-emmys-grammys-1203458552/>
- Turnock, J. A. (2014). The True Stars of Star Wars? Experimental Filmmakers in the 1970s and 1980s Special Effects Industry. *Film History*, 26(4), 120–145. <https://doi.org/10.2979/filmhistory.26.4.120>
- Turnock, J. A. (2015). *Plastic Reality: Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*. Columbia University Press.
- Upcoming VFX Movies. (n.d.). *S/VFX Shots Race*. Retrieved September 1, 2021 from <http://www.upcomingvfxmovies.com/svfx-shots-race/>
- Venkatasawmy, R. (2013). *The Digitization of Cinematic Visual Effects: Hollywood's Coming of Age*. Lexington Books.
- Venkatasawmy, R. (2016). Crisis in the Digital Visual Effects Industry and Hollywood Cinema. *Film International*, 14(1), 6–23. [https://doi.org/10.1386/fiin.14.1.6\\_1](https://doi.org/10.1386/fiin.14.1.6_1)
- VICE. (2015, April 28). *The New Wave of Ultra-Violent Ugandan DIY Action Cinema: Wakaliwood* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sy0OOVTmsJI>
- Visual Effects Society. (2007a, February 11). *5th Annual VES Awards*. <https://www.visualeffectssociety.com/5th-annual-ves-awards/>
- Visual Effects Society. (2007b, May 10). *The Visual Effects Society Unveils “50 Most Influential Visual Effects Films of All Time”*. <https://web.archive.org/web/20070627072724/https://www.visualeffectssociety.com/documents/ves50revelfin.pdf>

- Visual Effects Society. (2020, January 29). 18TH ANNUAL VES AWARDS. <https://www.visualeffectssociety.com/portfolio-items/2019-18th-annual-ves-awards/?portfolioCats=29>
- Visual Effects Society. (n.d.). *About – VES*. <https://web.archive.org/web/20210720183942/https://www.visualeffectssociety.com/about/>
- Walsh, J. (2016, December 16). Rogue One: the CGI resurrection of Peter Cushing is thrilling – but is it right? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2016/dec/16/rogue-one-star-wars-cgi-resurrection-peter-cushing>
- Weta Digital. (2018, May 2). *Furious 7 VFX | Breakdown - Brian O'Conner | Weta Digital* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ye7arp5lrAg>
- Wilkinson, A. (2018, May 3). How Georges Méliès' films are still influencing cinema, more than 100 years later. *Vox*. <https://www.vox.com/culture/2018/5/3/17311222/georges-melies-google-doodle-trip-moon-conquest-pole-effects>
- Williams, D. E. (2017, November 27). *AC Gallery: Titanic Effects*. American Society of Cinematographers. <https://ascmag.com/articles/ac-gallery-titanic-effects>
- Williams, K. [kaptainkristian]. (2017, May 26). *David Fincher - Invisible Details* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QChWFi8fOY>
- Wojnar, Z. (2019, September 11). Avengers: Endgame Used So Much CGI Because It Was Rushed. *Screen Rant*. <https://screenrant.com/avengers-endgame-cgi-overuse-rushed/>
- World Health Organization. (2021). *WHO-convened global study of origins of SARS-CoV-2: China Part* [Joint WHO-China Study]. <https://www.who.int/publications/i/item/who-convened-global-study-of-origins-of-sars-cov-2-china-part>
- Wright, S. (2008, November–December). Invisible Effects. *Creative COW Magazine*, 18–20.
- Yip, D. K.-m. (2020). The Invisible Art of Storytelling and Media Production. In E. Markopoulos, R. S. Goonetilleke, A. G. Ho, & Y. Luximon (Eds.), *AHFE 2020 Virtual Conferences on Creativity, Innovation and Entrepreneurship, and Human Factors in Communication of Design* (Vol. 1218, pp. 262–266). Springer Nature Switzerland AG. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-51626-0\\_33](https://doi.org/10.1007/978-3-030-51626-0_33)

- Young, B. (2015, July 20). *The Cinema Behind Star Wars: 2001: A Space Odyssey*. StarWars.com. <https://www.starwars.com/news/the-cinema-behind-star-wars-2001-a-space-odyssey>
- Youngs, I. (2015, June 23). Louis Le Prince, who shot the world's first film in Leeds. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-33198686>
- Zone, R. (2005). A Note on "Cinema's Founding Myth". *The Moving Image*, 5(2), 146–147. <https://doi.org/10.1353/mov.2005.0040>
- Zorthian, J. (2015, November 19). How Toy Story Changed Movie History. *Time*. <https://time.com/4118006/20-years-toy-story-pixar/>





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



## รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา

รายชื่อต่อไปนี้เป็นรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตลอดการทำวิจัย แบ่งเป็น

1. ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม
2. ภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยพบว่าหรือคาดว่ามีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

### ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม

รายชื่อต่อไปนี้เป็นรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแล้วพบว่าได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลสาขาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม จากงานประกาศผลรางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี (รางวัลตุ๊กตาทอง), รางวัลสุพรรณหงส์ทองคำ และรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ รวมจำนวนทั้งหมด 116 เรื่อง โดยภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลจะเป็น **ข้อความตัวหนา**

หมายเหตุ: รายชื่อนี้ไม่ใช่รายชื่อภาพยนตร์ไทยทั้งหมดที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลฯ เนื่องจากแหล่งข้อมูลและสื่อบันทึกต่าง ๆ เกี่ยวกับงานประกาศผลรางวัลภาพยนตร์ไทยนิยมบันทึกแต่รายชื่อภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล จึงอาจตกหล่นภาพยนตร์บางเรื่องที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลฯ

ปีที่ฉาย	ภาพยนตร์	ผู้กำกับภาพยนตร์
2503	ยอดชายชาตรี	วรุณ ฉัตรกุล ณ อยุธยา
2504	สุริรัตน์ล่องหน	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2508	พระรถ-เมรี	เสน่ห์ โกมารชุน
2520	ลูกเจ้าพระยา	ชรินทร์ นันทนาคร
2524	เงินปากผี	ชนะ คราประยูร
2534	วิมานมะพร้าว	ธีรภัทร พุ่งเดช
2535	ผีดิบดิบ	เจนณรงค์
2536	ปีหนึ่ง...เพื่อนกันและวันอัศจรรย์ของผม	สมจริง ศรีสุภาพ
2536	ผีดิบดิบ 2	เจนณรงค์
2537	กาเหว่าที่บางเพลง	นิรัตติศัย กัลย์จาฤก
2538	เกิดอีกทีต้องมีเธอ	ปรัชญา ปิ่นแก้ว
2539	เรือนมยุรา	เชิด ทรงศรี

ปีที่ฉาย	ภาพยนตร์	ผู้กำกับภาพยนตร์
2540	ลับแล คนมหัศจรรย์	ลำเนาวัลย์ สุตโต
2541	มัจจุราชตามล่าข้าไม่สน	นพรัตน์ พุทธรัตนมณี
2541	303 กลัว/กลัว/อาฆาต	สมจริง ศรีสุภาพ
2541	ปาฏิหาริย์ โอสม+สมหวัง	กิตติกร เลียวศิริกุล
2542	กำแพง	ถกลเกียรติ วีระวรรณ
2542	ล่าระเบิดเมือง	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2542	แตก 4 รัก โลก โกรธ เลว	องอาจ สิงห์ลำพอง
2542	นางนาก	นนทรี นิมิบุตร
2542	โคลนนิ่ง คนก๊อปปี้คน	ปิติ จตุรภัทร์
2543	สตางค์	บัณฑิต ฤทธิธกล
2543	ฟ้าทะลายโจร	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
2543	บางกอกแดนเจอร์ส เพชรฆาตเงียบ อันตราย	แดนนี่ แพง (Danny Pang Phat) / ออกไซด์ แพง (Oxide Pang Chun)
2543	บางระจัน	ธนิตย์ จิตนุกูล
2544	แม่เบี้ย	สมจริง ศรีสุภาพ
2545	ขุนแผน	ธนิตต์ จิตนุกูล
2545	15 คำ เดือน 11	จิระ มะลิกุล
2546	องค์บาก	ปรัชญา ปิ่นแก้ว
2546	องคุลิมาล	สุเทพ ตันนิรัตน์
2546	เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล	เป็นเอก รัตนเรือง
2546	ขุนศึก	ธนิตย์ จิตนุกูล
2546	บุปผาราตรี	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2547	ทวิภพ	สุรพงษ์ พินิจคำ
2547	ปีกสาวายู	มณฑล อารยางกูร
2547	อุกกาบาต	บัณฑิต ฤทธิธกล
2547	หมานคร	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
2547	ขุนกระบี่ ผีระบาด	ทวิวัฒน์ วันทา
2548	จอมขมังเวทย์	ปิยะพันธ์ ชูเพ็ชร
2548	นรก	จีตยาุ ธรรมนิตยกุล / สาธิต ประดิษฐ์สาร

ปีที่ฉาย	ภาพยนตร์	ผู้กำกับภาพยนตร์
2548	กบฏท้าวศรีสุดาจัน	เล็ก กิติพราภรณ์
2548	ลองของ	ก้องเกียรติ โขมศิริ
2549	ผีเสื้อสมุทร	ชานนท์ สมฤทธิ์
<b>2549</b>	<b>ไพร่พิณาศ ป่ามธนะ</b>	<b>เปลว ศิริสุวรรณ</b>
2549	หนูหิ่น เดอะมูฟวี่	คมกฤษ ตรีวิมล
2549	มนุษย์เหล็กไหล	บัณฑิต ทองดี
2549	ผียากกลับมาเกิด	แดนนี่ แพง (Danny Pang Phat) / ออกไซด์ แพง (Oxide Pang Chun)
<b>2549</b>	<b>13 เกมสยอง</b>	<b>ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล</b>
2549	สุดสาคร	ไกรสร บุรณสิงห์
2549	คนไฟบิน	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2550	แฝด	บรรจง ปิัญญะกุล / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
2550	เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์	ณัฐพีระ ชมศรี / สรัญญา น้อยไทย
2550	สวยลากไส้	ทศพล ศิริวิวัฒน์ / พีระพันธ์ เหล่ายนตร์
<b>2550</b>	<b>บอดี้ ศพ #19</b>	<b>ปวีณ ภูริจิตปัญญา</b>
2550	โอบปาตัก เกิดอมตะ	ธนกร พงษ์สุวรรณ
2551	รักสยาม เท่าฟ้า	ธนิตย์ จิตนุกูล
2551	ลองของ 2	บุรินทร์ อวนศรี
2551	สี่แพร่ง	ยงยุทธ ทองกองทุน / ปวีณ ภูริจิตปัญญา / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ / บรรจง ปิัญญะกุล
2551	โลงต่อตาย	เอกชัย เอื้อครองธรรม
<b>2551</b>	<b>ปืนใหญ่จอมสลัด</b>	<b>นนทรีย์ นิมิบุตร</b>
2552	ก้านกล้วย 2	ทวีลาภ ศรีวุฒิมวงศ์
2552	2022 สีนามิ วันโลกสังหาร	ทรงง ศรีเชื้อ
2552	แฟนเก่า	ปิยะพันธุ์ ชูเพ็ชร
2552	ห้าแพร่ง	วิสูตร พูลวรลักษณ์ / ปวีณ ภูริจิตปัญญา / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ / บรรจง ปิัญญะกุล / ทรงยศ สุขมากอนันต์
2552	บิตพิภพ ทะลุโลก	เปลว ศิริสุวรรณ

ปีที่ฉาย	ภาพยนตร์	ผู้กำกับภาพยนตร์
2553	9 วัด	ศรัณยู จิราลักขม์
2553	ชั่วฟ้าดินสลาย	หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล
<b>2553</b>	<b>อินทรีแดง</b>	<b>วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง</b>
2553	มายเบสท์บอดีการ์ด	สิริปภรณ์ วงศ์จรรย์วัตร
2553	ซามูไรโยธยา	นพพร วาทิน
2554	ลัดดาแลนด์	โสภณ ศักดาพิศิษฐ์
2554	ก้านคอกัด	โจอี้ บอย (อภิสิทธิ์ โอภาสเอี่ยมลิขิต)
<b>2554</b>	<b>อุโมงค์ผาเมือง</b>	<b>หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล</b>
2554	ฝนตกขึ้นฟ้า	เป็นเอก รัตนเรือง
2555	อันธพาล	ก้องเกียรติ โขมศิริ
2555	เอคโค่ จีวัก้องโลก	คมภิญญ์ เข้มกำเนิด
2555	ซั้มบาลา	ปัญจพงศ์ คงคาน้อย
<b>2555</b>	<b>ยักษ์</b>	<b>ประภาส ชลศรานนท์</b>
2555	ตีสาม 3D	พัชชนนท์ ธรรมจิรา
2556	ทองสุก 13	ทวีวัฒน์ วันทา
2556	พี่มาก..พระโขนง	บรรจง ปิสัญธนะกุล
2556	คู่กรรม	กิตติกร เสียวศิริกุล
<b>2556</b>	<b>ต้มยำกุ้ง 2</b>	<b>ปรัชญา ปิ่นแก้ว / พันนา ฤทธิไกร</b>
2556	ฮาซิมะ โปรเจกต์ ไม่เชื่อ ต้องลบหลู่	ปิยะพันธ์ ชูเพ็ชร์
<b>2557</b>	<b>ตีสาม คืน 3 3D</b>	<b>พุดพิงค์ สายศรีแก้ว</b>
2557	Timeline จดหมาย ความทรงจำ	นนทรีย์ นิมิบุตร
2557	คิดถึงวิทยา	นิธิวัฒน์ ธาราธร
2557	ห้องหุ่น	กัลป์ กัลย์จาฤก
2557	ฝากไว้..ในกายเธอ	โสภณ ศักดาพิศิษฐ์
<b>2557</b>	<b>สมิง พรานล่าพราน</b>	<b>นรินทร์ วิศิษฐ์ศักดิ์</b>
2558	ผีห่าอโยธยา	หม่อมราชวงศ์เฉลิมชาติ บุคคูล
2558	เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ	ชยนพ บุญประกอบ
2558	อาบัตินี้ (ชื่อเดิม อาบัตินี้) (ฉบับ Director's Cut ชื่อ เปรต อาบัตินี้)	ชนิษฐา ขวัญอยู่

ปีที่ฉาย	ภาพยนตร์	ผู้กำกับภาพยนตร์
2558	มอญซ่อนผี	ภณธฤต โชติกฤษฎาโสภณ
2558	รุ่นพี่	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
2559	11-12-13 รักกันจะตาย	สรารุช วิเชียรสาร
2559	Take Me Home สุขสันต์วันกลับบ้าน	ก้องเกียรติ โขมศิริ
2559	ขุนพันธ์	ก้องเกียรติ โขมศิริ
2559	มหาลัยเที่ยงคืน	กฤษดา คณิชากรณ์ / ปิยะบุตร อธิสุข / คณิน กุลสุมิตราวงศ์
2559	แฟนเดีย..แฟนกันแค่วันเดียว	บรรจง ปิสัญธนะกุล
2560	สยามสแควร์	ไพรัช คุ่มวัน
2560	ฉลาดเกมส์โกง	นัฐวุฒิ พูนพิริยะ
2560	เพื่อน..ที่ระลึก	โสภณ ศักดาพิศิษฐ์
2560	ของขวัญ	ปรัชญา ปิ่นแก้ว (The Letter) นนทรีฯ นิมิบุตร (ดอกไม้ในกองขยะ) ก้องเกียรติ โขมศิริ (สัจจะธรรม) ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล (เมฆฝนบนป่าเหนือ)
2560	คนปล้นวิญญาณ	เดริก เกตส์
2560	เปรมิกา ป่าราบ	ศิวกกร จารุงศา
2561	9 ศาตรา	พงศา กรศรี / ญัฐ ยศวัฒนานนท์ / กันย์ พันธุ์สุวรรณ
2561	ขุนพันธ์ 2	ก้องเกียรติ โขมศิริ
2561	The Pool นรก 6 เมตร	พิง ลำพระเพลิง
2561	นาคี ๒	พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง
2561	โฮมสเตย์	ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
2562	แสงกระสือ	สิทธิศิริ มงคลศิริ
2562	ขุนแผน ฟ้าฟื้น	ก้องเกียรติ โขมศิริ
2562	จอมขมังเวทย์ 2020	ปิยะพันธ์ุ ชูเพ็ชร์
2563	Mother Gamer เกมเมอร์ เกมแม่	ยรรยง คุรุอังกูร
2563	อีเรียมซิ่ง	พฤกษ์ เอเมะรุจิ

### ภาพยนตร์ไทยเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยพบว่าหรือคาดว่าจะมีการใช้เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ

รายชื่อต่อไปนี้เป็นรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแล้วพบว่ามีการใช้เทคนิคภาพพิเศษอย่างเด่นชัดในฉากใดฉากหนึ่งของภาพยนตร์ รายชื่อนี้รวมถึงภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยไม่สามารถหารับชมได้หรือสูญหายไปแล้ว แต่คาดว่าจะมีการใช้เทคนิคภาพพิเศษในฉากใดฉากหนึ่งของภาพยนตร์โดยพิจารณาจากข้อมูลที่ปรากฏ รวมจำนวนทั้งหมด 513 เรื่อง

หมายเหตุ: รายชื่อนี้ไม่ใช่รายชื่อภาพยนตร์ไทยทั้งหมดที่มีการใช้เทคนิคภาพพิเศษ แต่เป็นรายชื่อเฉพาะภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเท่านั้น

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2470	โชคสองชั้น	ขุนอนุรักษ์รัตการ (เปล่ง สุขวิริยะ)
2470	ใครดีใครได้	ขุนอนุรักษ์รัตการ (เปล่ง สุขวิริยะ)
2471	เลือดแค้น	เก็บ จันทนบุบผา
2471	เสน่หาตามืด	ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) (อำนวยการสร้าง)
2471	เทพธิดา	ขุนอนุรักษ์รัตการ (เปล่ง สุขวิริยะ)
2472	แสงมหาพินาศ	หม่อมราชวงศ์อนุศักดิ์ หัสตินทร์
2472	แหวนวิเศษ	พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว (พระนามแฝงในเรื่องว่า นายน้อย ศรศักดิ์)
2474	รบระหว่งรัก	ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)
2474	หมัดพ่อค้า	ผล อนันตปิ่น
2475	ท้าวภกขนาท	ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)
2476	นางนาคพระโขนง	ม.ร.ว. อนุศักดิ์ หัสตินทร์
2477	ปู่โสมเฝ้าทรัพย์	ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)
2478	เลือดทหารไทย	ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)
2478	โมรา	สดศรี ภัคดีจิตต์ (สดศรี ภัคดีวิจิตร) (อำนวยการสร้าง)
2479	ปิศาจเครื่องบิน ภาคจบ	บริษัทศรีบูรพา (บริษัทผู้สร้าง)
2479	เลือดสุพรรณ	หัสตินทร / ศุภลักษณ์

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2480	นางนาคคืนชีพ	อบ โหมตประดิษฐ์ (อำนวยการสร้าง)
2481	เพลิงพิศวาส	เฉลิม บุญเกียรติ
2482	นางนาคพระโขนง ตอนใหม่	สดศรี บุรพารมณ (อำนวยการสร้าง)
2482	ค่ายบางระจัน	จวงจันทร์ จันทร์คณา
2482	ขุนช้างขุนแผน ภาคพิเศษ ตอน เปรตวันทองห้ามทัพ	น.น. ภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2483	พรายตะเคียน	สดศรี ภัคดีจิตต์ (สดศรี ภัคดีวิจิตร) (อำนวยการสร้าง)
2484	พระเจ้าช้างเผือก	สันต์ วสุธาร
2489	นางนาคพระโขนง ภาคพิเศษ	สุขจิตร
2492	อมตาเทวี	หม่อมอุบล ยุคล ณ อยุธยา
2493	ลูกนางนาคพระโขนง	ไม่ปรากฏข้อมูล
2493	นางตานี	ร. พันธุ์ ราชกิจ
2493	เพลิงอาฆาต	คุณพรพรรณ
2494	กฤษดาอภินิหาร	เนรมิต (อำนวยการสร้าง)
2494	ลูกสาวพระอาทิตย์	อุทัย อายุการ
2494	วิญญานรักของนางนาค	รังษี เสวิกุล
2494	ลูกฝาแฝด	สนาน วรรณภา (อำนวยการสร้าง)
2494	อาหรับเที่ยงคืน	สยามภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2495	วิญญานปาฏิหาริย์	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) (อำนวยการสร้าง)
2495	ไซอิ๋ว ฉบับครุมี	ปัญญาพลภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2495	นางนาคพระโขนง	สดศรี บุรพารมณ
2495	รามเกียรติ์ไทย ตอน สิ้นแสงไอยสุรย์	ไม่ปรากฏข้อมูล
2495	อภินิหารอาจารย์ทอง	ไม่ปรากฏข้อมูล
2495	นักบินจอมกวน	ในราชการกองทัพอากาศ กองดุริยางค์ (บริษัทผู้สร้าง)
2495	ขุนศึก	พรานน้อย

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2495	ขุนช้างขุนแผน ตอน ปิตาจนางวันทองอาละวาด	ศรีบูรพาภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2495	ซากผีดิบ	สทศรี บูรพารมณ
2495	เจ้าสาวจอมเสีย	ไม่ปรากฏข้อมูล
2496	พญาหง-พญาพาน	อ. อายุการภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2496	ไซอิ๋ว	ไม่ปรากฏข้อมูล
2496	วิญญาณคนอง	รังษี เสวิกุล
2496	สามเกลอเจอดี	ดอกดิน กัญญามาลย์
2496	จันทโครพ	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2496	ปู่เจ้าสมิงพราย	ไม่ปรากฏข้อมูล
2496	กากี	เสน่ห์ โกมารชุน (อำนวยการสร้าง)
2497	มนต์รักอสูร	วสันต์ สุนทรปักชิน
2497	โอเคสังข์ทอง	พงษ์จันทร์
2497	สันติ-วิณา	มารุต (ทวี ฌ บางช้าง)
2498	เสือน้อย	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2498	สามเสีย	สุรสิทธิ์ สัตยวงศ์
2498	เหตุมหัศจรรย์	ปยุต เงากระจ่าง
2498	วารุณี	ขุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์)
2498	นางนาคพระโขนง	หนุ่ม เต็งบุญชู
2498	ปู่โสมอาละวาด	ไม่ปรากฏข้อมูล
2498	ชั่วฟ้าดินสลาย	มารุต (ทวี ฌ บางช้าง)
2499	สุดฟากฟ้า	เนรมิต (อำนวยการ กลัสนิมิ)
2499	ศึกกลาง	จวงจันทร์ จันทร์คณา (พราณบุรพ์)
2499	สามเกลอหักด่าน	สมพงษ์ พงษ์มิตร
2499	ปีศาจคนองรัก	อ. อรรถจินดา (พ.ต.ท. อรรถ อรรถจินดา)
2499	สามชาติ เรื่อง นางนาคพระโขนงคืนชีพ	เนรมิตภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2499	ขุนศึกน่านเจ้า	ไฉย สุวรรณทัต
2499	สร้อยฟ้าศรีมาลาลุยไฟ	สทศรี บูรพารมณ



ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2500	สุภาพบุรุษสติมสลือ	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2500	ปีกธงไชย	หม่อมอุบล ยุคล ณ อยุธยา
2500	หนุมานเผชิญภัยครั้งใหม่	ปยุต เงากระจ่าง
2501	สวรรค์มีด	รัตน์ เปสตันยี
2501	หนึ่งต่อเจ็ด	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2501	ไกรทอง	อ. อรรถจินดา (พ.ต.ท. อรรถ อรรถจินดา)
2501	นักเลงเดี่ยว	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2501	เจ็ดแหก	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2501	นิ้วเพชร	รัตน์ เปสตันยี
2502	จ้าวนักเลง	รังสรรค์ ตันติวงศ์ / ประทีป โกมลภิส
2502	แม่นาคพระโขนง	รังสี ทัศนพยัคฆ์
2502	ลิปสอองนักสู้	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2503	ฟูแมนจู	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2503	นางแมวผี	รัตน์ เศรษฐภักดี
2503	ตุ๊กตาผี	รังสี ทัศนพยัคฆ์
2503	แม่นาคคืนชีพ	อนุมาศ บุนนาค
2503	ยอดผี	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา) (บทภาพยนตร์)
2503	ชุดนรก	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2503	ไอ้ค่างดาว	สนั่น นาคสุสุข (อำนวยการสร้าง)
2503	อภินิทราอาจารย์จู้	ไม่ปรากฏข้อมูล
2503	ปู่โสมเฝ้าทรัพย์	สดศรี บุรพารมย์
2503	ปีศาจเครื่องฟ้า	ไม่ปรากฏข้อมูล
2503	ยอดมนุษย์	วิเชียร วีระโชติ
2503	มนุษย์ผีสิง	ไม่ปรากฏข้อมูล
2503	ผีพยาบาล	ประติษฐ์ กัลย์จาฤก
2503	เด็กกับหมี	ปยุต เงากระจ่าง
2504	มังกรหยก	ศิริ ศิริจินดา
2504	มหาเวสสันดร	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2504	เรือนแพ	พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าภาณุพันธุ์ยุคล / เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2505	ทับสมิงคลา	วิน วันชัย
2505	วิญญานรักแม่เฒ่า	เสน่ห์ศิลป์ภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2506	เจ็ดประจัญบาน	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2506	เจ็ดตุลุมบอน	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2506	เขี้ยวพิษ	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2506	นางสมิงพราย	ส. คราประยูร (สนาน คราประยูร)
2506	แก้วมังกร	วรุณ ฉัตรกุล
2506	อวสานอินทรีแดง	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2506	ผู้พิชิตมัจจุราช	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2507	จำปูน	พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าภาณุพันธุ์ยุคล
2508	ธนูทอง	มารุต (ทวี ณ บางช้าง)
2508	ปลาบู่ทอง	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2509	เจ้าแม่ตะเคียนทอง	รังสี ทัศนพยัคฆ์
2509	ศึกบางระจัน	อนุมาศ บุนนาค
2509	โสนน้อยเรือนงาม	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2509	พระอภัยมณี	รังสี ทัศนพยัคฆ์
2509	ชุมทางหาดใหญ่	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2509	เพชรตัดเพชร	วิจิตร คุณาวุฒิ / พร่อมสิน สีบุญเรือง / ประกอบ แก้วประเสริฐ
2509	ปีศาจดำ	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2509	เจ้าหญิงนกกะจาบ	มารุต (ทวี ณ บางช้าง)
2509	งูผี	รัตน์ เศรษฐภักดี
2509	ปีศาจเมียน้อย	เจริญ สุวรรณฤทธิ์
2509	สามเกลอเจอล่องหน	ฉลวย ศรีรัตนา
2509	ภูตมหาภัย	ประวิทย์ ลีลาไว
2510	1 ต่อ 7 ประจัญบาน	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2510	มนุษย์ทองคำ	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2510	พยัคฆ์ร้ายใต้สมุทร	ศิริ ศิริจินดา
2510	เมขลา	เชิด ทรงศรี
2510	พรายพิฆาต	น้อย กมลวาทีน
2510	คนเหนือคน	วิจิตร คุณาวุฒิ
2510	เจ้าแม่ปานทอง	ว.พ.ส.บ. ภาพยนตร์ (บริษัทผู้สร้าง)
2511	พระลอ	ไถง สุวรรณทัต
2511	เจ้าอินทรี	ดร.ช.ณี (ฉลอง ภัคศิริวิจิตร)
2511	ระฆังผี	ประดิษฐ์ กัลย์จาฤก
2511	พรายพิศวาส	ฉลุย ศรีรัตน
2511	ผีทองกลม	ไม่ปรากฏข้อมูล
2511	แม่นาคคนองรัก	ชุมพร เทพพิทักษ์
2511	พิศวาสไม่วาย	ทวนทอง พรหมกฤษณ์
2512	ปีศาจเสน่ห์หา	พันคำ
2512	ปีศาจแสนสวย	อ. อรรถจินดา (พ.ต.ท. อรรถ อรรถจินดา)
2512	ยอดรักงูทอง	ประทีป โกมลภิส
2512	เดชนางพราย	เกรียงศักดิ์ ฤกษ์
2512	กินรี	ส. คราประยูร (สนาน คราประยูร)
2512	ปลาไหลทอง	รัตน์ เศรษฐภูภักดี
2512	อภินิหารอาจารย์ทอง	สยมพร
2512	ดิน น้ำ ลม ไฟ	ไพรัช กสิวัฒน์
2512	ตุ๊กแกผี	ประดิษฐ์ กัลป์จาฤก
2512	ลูกสาวพระอาทิตย์	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2512	หาดใหญ่ใจสู้	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2512	ผีเสื้อ	จำลอง กษัตริย์
2512	ภูติแห่งความรัก	ชุติมา สุวรรณรัต
2513	เทวีกายสิทธิ์	พิชิต มีชัย
2513	แม่นาคพระนคร	พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ
2513	บ้านวังแดง	บัณฑิต ศรีไชย
2513	ฝนใต้	ฉลอง ภัคศิริวิจิตร

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2513	วิญญาณดอกประดู่	อนุมาศ บุนนาค
2513	โทน	เปี้ยก โปสเตอร์ (สมบูรณ์สุข นิยมศิริ)
2513	ฟ้าคะนอง	พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าอนุสรรมงคลการ
2513	อินทรีทอง	มิตร ชัยบัญชา
2513	เทพฤทธิ์จอมเพชรฆาต	อรรถ อรรถจินดา
2514	จงอางผยอง	น้อย กมลาวาทิน
2514	จำปาทอง	วิจารณ์ ภัคดีวิจิตร
2514	เทวดามาแล้ว	บันลือ มงคลชัย
2514	ยมบาลเจ้าขา	สุรีย์ พุกกะเวส (อำนวยการสร้าง)
2514	เพชรพระอุมา	ส. อาสนจินดา (สมชาย อาสนจินดา)
2514	มันมากับความมืด	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2515	อเวจีสีชมพู	หัตถกร พรหมสุวรรณ
2515	กินรีลอยฟ้า	วินิจ ภัคดีวิจิตร
2515	ฝนสามฤดู	ไพรัช สังวริบุตร
2515	ขาละวัน	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2516	กระสือสาว	ส. เนาวราช (สนิท โกศะรถ)
2516	ท่าเตียน	พีระศิษฐ์ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย)
2516	ดรุณีผีสิง	เกรียงศักดิ์ ฤกษ์ชนะ
2516	ดอนโขมด	วินิจ ภัคดีวิจิตร
2516	คู่กรรม	สมวงศ์ ทิมบุยธรรม / พร ไพโรจน์ / มิสเตอร์ ดิง
2516	ทอง	ฉลอง ภัคดีวิจิตร
2517	ยักษ์วัดแจ้งพบจัมโบ้เอ	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2517	พิชสวาท	รุจน์ รณภพ
2517	มนต์รักนางเงือก	เพชร บางกอก
2517	หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์	พีระศิษฐ์ (สมโพธิ แสงเดือนฉาย) / โชเฮอิ โทโจ (Shohei Tōjō)
2518	หนุมานพบ 5 ไอ้มดแดง	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2518	เทวดาเดินดิน	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2518	แม่นาคอเมริกา	เล็ก กิติพราภรณ์
2518	แผ่นดินแม่	ชรินทร์ นันทนาคร
2518	หนุมานผจญแห่งเจีย	ไพฑูรย์ รัตนนท์
2519	ขุนศึก	สั๊กกะ จารุจินดา
2519	พยัคฆ์ร้ายไทยถึบ	สั๊กกะ จารุจินดา
2519	พรายกีนรี	สนาน คราประยูร
2519	ชุมแพ	จรัล พรหมรังสี
2519	ดรชนีไฉไล	ไพรัช กสิวัฒน์
2519	ดับสุริยา	พันธุ์เทพ อรรถไควล์วที
2519	ทองลูกบวบ	วิจิตรรัตน์
2519	เผาชน	คมน์ อรรถเดช
2519	แม่นาคบุกโตเกียว	ธนาชัย ชีโนทัย
2519	สาวหมาป่า	ชาญ ชาญทองมัน
2520	บินเดี่ยว	วิน วันชัย
2520	ตามฆ่า 20,000 ไมล์	วินิจ ภัคตีวิจิตร
2520	ยอดมนุษย์คอมพิวเตอร์	สันต์ เปสตันยี
2520	แหกค่ายนรกเตียนเบียนฟู	ชุมพร เทพพิทักษ์
2520	มันทะลุฟ้า	ชาติ อินทรวิจิตร
2521	แม่นาคพระโขนง	เสนีย์ เป้าประดิษฐ์ (เสนห์ โกมารชุน)
2521	แผ่นดินวิปโยค	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2521	วิญญาณรักแม่นาคพระโขนง (ในภาพยนตร์ชื่อ แม่นาคพระโขนง)	แดง (เสนีย์) โกมารชุน (ในใบปิด) / เสนห์ โกมารชุน (ในภาพยนตร์)
2521	7 อาถรรพณ์	สุริยน ดวงทองดี
2521	ตามล่ามนุษย์ทองคำ	บดินทร์
2521	ยมบาลจำ	เนรมิต (อำนาจ กลัสนิมิ)
2522	สุดสาคร	ปยุต เงากระจ่าง
2522	จระเข้ (ออกฉายในไทย พ.ศ. 2523)	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2522	ปลาบู่ทอง	ชิต ไทรงาม
2522	แดร์กคูล่าต็อก	ล้อต็อก (สงว ทรัพย์สำรวย)

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2522	อยุธยาที่ซำรัก	ไฉง สุวรรณทัต
2522	เลือดสุพรรณ	เชิด ทรงศรี
2522	แก้วหน้าม้า	มานพ สัมมาบัติ
2522	เทวดาบ้องส์	สันต์ชัย ทับทิมแดง
2523	ไพนรทชุมโลกันต์	ยุทธนา มุกดาสนิท
2523	ผีหัวขาด	ทวี วิษณุกร (ทวี เย็นฉ่ำ)
2523	เสือน้อย	พร ไพโรจน์
2523	เงาะป่า	พระเจ้าวรวงศ์เธอ พระองค์เจ้าภาณุพันธุ์ยุคล / เปี้ยก โปสเตอร์
2523	กากี	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2523	ไกรทอง	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2523	คาถาพยาบาท	สุรชัย พันธุ์ทัต
2523	เจมส์แบน 007	นิยม ต้นติเวชกุล / ชาย นิमितโชตินัย / ฉัตรเทพ ฉันทนิมิ
2523	ผ่าปิ่น	ฉลอง ภักดีวิจิตร
2523	ลูกกรอกคะนอง	รังสี ทัศนพยัคฆ์
2523	อุกาฟ้าเหลือง	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2523	ไอ้หนั่งเหนียว	วัชร
2524	พระรถ เมรี นางสิบสอง	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2524	มหาราชดำ	ทรงง ศรีเชื้อ
2524	ปีศาจเมียน้อย	เจริญ สุวรรณฤทธิ์ / แสน สุรศักดิ์
2524	ผีตาโม่	โกมารชุน (เสนห์ โกมารชุน)
2524	วันสังหาร	จรัล พรหมรังสี-สเป็ก
2524	สงครามกับความรัก	เล็ก กิติพราภรณ์
2524	สุริย์รัตน์ล่องหน	อัมพร ประทีปเสน
2525	รัตติกาลยอดรัก	น้อย กมลวาทีน
2525	ไอ้ผาง ร.พ.ท.	มนู วรรณายก
2525	พระเจ้าเสือ พันท้ายนรสิงห์	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2525	นักเลงคอมพิวเตอร์	สมบัติ เมทะนี

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2525	ขุนช้าง ขุนแผน ตอนปราบจระเข้เถื่อนหวาด	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ)
2525	งูยักษ์	นันทวัช
2525	เจ้าจวนรอก	พยุง พยกุล
2525	ถล่มค่ายนรกจากซีฟู	ทรงง ศรีเชื้อ
2525	พยัคฆ์ร้าย 6 แผ่นดิน	วินิจ ภักดีวิจิตร
2525	ลูกอีสาน	วิจิตร คุณาวุฒิ
2525	แว่วเสียงนางพราय	รังสี ทศนพยัคฆ์
2526	กตัญญูประกาศิต	แจ๊สสยาม (กฤษณ์ บุญประพุกษ์)
2526	แก้วขนเหล็ก	สุริยน ดวงทองดี / วินัย วิเศษศิริ
2526	นักเลงร้อยคม	พยุง พยกุล
2526	พญายมพนมรุ้ง	สายัณห์ จันทร์วิบูลย์
2526	ล่าพยัคฆ์	เทอด ดาวไทย / ป้อมเพชร
2526	ลูกคมพยัคฆ์	กัญชสิทธิ์
2526	แหกนรกเวียตนาม	ทรงง ศรีเชื้อ
2526	อาถรรพ์น้ำมันพราय	โกเมนทร์ ศักดิ์เสนีย์ (สะกดเป็น โกเมน)
2527	เพชรตัดเพชร	สักกะ จารุจินดา
2527	ศึกกุมภกรรณ	เนรมิต (อำนวยการ กำกับ) / เสรี หวังในธรรม / สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2527	โคตรคนจริง	สมบัติ เมทะนี / แสน สุรศักดิ์
2527	ชุมแพ ภาค 2	วิสันต์ สันติสุขา
2527	เดชผิวดิบ	กายทิพย์
2527	นางพญางูผี	สุริยน ดวงทองดี / อนันต์ ชลวนิช
2527	ปลาบู่ทอง	วิเชียร วีระโชติ
2527	ผีเอ้าะเอ้าะ	นฤชา (ในใบปิด) / สุรียา (ในภาพยนตร์)
2527	ยันต์สู้ปืน	ชาติ อินทรวิจิตร
2527	ยันต์สู้ผี	น้ำมนต์ (ในใบปิด) / เสนีย์ โกมารชุน (เสน่ห์ โกมารชุน) (ในภาพยนตร์)
2527	หนุมานพบ 11 ยอดมนุษย์	สมโพธิ แสงเดือนฉาย

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2528	ครูสมศรี	หม่อมเจ้าชาติตรีเฉลิม ยุคล
2528	จระเข้ศรีวังทอง	กังสดาล
2528	กิ้งก่ากายสิทธิ์	สมโพธิ แสงเดือนฉาย
2528	ไกรทอง 2	เนรมิต (อำนวยการผลิต) / ฉลวย ศรีรัตนา
2528	ทับทิมโทน	คมน์ อรรถเดช
2528	นางฟ้ากับซาตาน	พิศาล อัครเศรณี
2528	ปาฏิหาริย์กุมารทอง	พลายแก้ว
2528	เพชรลำพระเพลิง	สุวิชา มีแสงเงิน
2528	สามล้อ ซี.๕	สุวิชา มีแสงเงิน
2529	ภูหินร่องกล้า	ชุมพร เทพพิทักษ์
2529	มือปืนคนใหม่	สุวิชา มีแสงเงิน
2529	หักเหลี่ยมแดริ์กคูล่า	สมวงศ์ ทิมบุญธรรม
2529	เหนือฟ้ายังมีเซียน	ชุมพร เทพพิทักษ์
2530	เจ้าแม่จระเข้	กังสดาล
2530	9 ทรชน	เสนอ คราประยูร
2530	ข้าจะใหญ่ไคร่อย่าขวาง	พินนา ฤทธิไกร
2530	ชุมทรัพย์ทับทิมดำ	พยุง พยกุล
2530	ดีแตก	อังเคิล (อดิเรก วัฏลีลา)
2530	นักสู้ปาฏิหาริย์	อนิรุทธิ์ นุดไฟโรจน์
2530	ผีเจ้าเล่ห์	กามเทพ
2530	พระรามทรงปืน	หยอย บัวหลวง
2530	พลอยทะเล	เชิด ทรงศรี
2530	มนุษย์หมาป่า	สมหมาย คำสอน
2530	มหัศจรรย์สุดขอบฟ้า	พยุง พยกุล
2530	หัวละแสน	เสนอ คราประยูร
2531	คู่กรรม	รุจน์ รัตนภาพ
2531	ไอ้ต่างเกยชัย	ทิมพร
2531	5 มนุษย์เหล็ก	พยุง พยกุล
2531	คืนปลอ่ยผี	สิมารักษ์



ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2531	ดาวอาถรรพ์	เนิ่งบา
2531	พายุยางแดง	พรพรหม
2531	มือปืนผีดิบ	สุรพล อูระขึ้น
2532	เรือนแพ	วิจิตร คุณาวุฒิ
2532	โหดตามคิว	พินนา ฤทธิไกร / กลุ่มรั้วหนาม
2532	เทวดาทกสวรรค์	ชนะ คราประยูร
2532	นักเลง	มนู วรรณายก
2532	แม่นาคอาละวาด	สุรียน ดวงทองดี
2532	แม่เบี้ย	อดุลย์ บุญบุตร
2532	โคตรอำมหิต	เพลิง มรกต (วินัย ยืนยง หรือ เป้า ประปักษ์)
2532	นักรบนอกสงคราม	สุรพล อูระขึ้น
2532	นางฟ้าตกสวรรค์	ประมวล อุดมสุข
2532	โหดทะเลฟ้า	ศักดิ์มรกต (วินัย ยืนยง หรือ เป้า ประปักษ์)
2532	บ้าทะเลลูติน	ศักดิ์มรกต (วินัย ยืนยง หรือ เป้า ประปักษ์)
2532	ฟ้าทลายโจร	ศักดิ์มรกต (วินัย ยืนยง หรือ เป้า ประปักษ์)
2532	สู้ลุยแหลก	ประพนธ์ โชคชัย
2533	กระสือกัดปอบ	พลาวุฒิ
2533	บ้านผีปอบ 2	สายยนต์ ศรีสวัสดิ์
2533	นางพญางูผี 2	สุรียน
2533	ทวิภพ	เชิด ทรงศรี
2533	ต้องปล้น	ชูชัย องอาจชัย
2533	ดอกแก้วดำ	บารมี
2533	ปลุกมันขึ้นมาฆ่า 3 ตอนจะเอาผีหัวขาด	ประพนธ์ เพชรอินทร์
2533	ปอบผีเฮี้ยน	อัครกลับ
2533	ปีศาจแมงมุมสาว	วันชนะ
2533	ผีส่าออย	ไนซ์กาย
2533	พรายคะนอง	สุรียน
2533	ภูตอเวจี	พรเทพ
2533	มันลุกขึ้นมาอ่อน	ประยูร วงษ์ขึ้น

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2533	แม่นาคคีนซีพ	วินิจ ภัคดีวิจิตร
2533	โหดเนื้อหิน	ศักดิ์มรกต (วินัย ยืนยง หรือ เป้า ปรปักษ์)
2533	อาถรรพ์เสื้อสมิง	น้ามนต์
2534	สยี่มก๊วย	ธนิตย์ จิตนุกูล
2534	มาห์	เลิศฤทธิ์ จันส์ญชัย
2534	สงครามผี	ประพนธ์ เพชรอินทร์
2534	สุสานผีปอบ	จรินทร์ พรหมรังสี
2534	กะหัง	แดงเสนีย์ (ในใบปิด) / เสนีย์ โกมารชุน (เสน่ห์ โกมารชุน) (ในภาพยนตร์)
2534	ขบวนการอาจารย์ไทย	ชาติ แยมสมพงษ์
2534	ทะเลฟ้ามาเกิด	สามารถ พยัคฆ์อรุณ
2534	ปลุกมันขึ้นมาพดพิกัด	ประพนธ์ เพชรอินทร์
2534	ปอบผีฟ้า	พยุ่ง พยกุล
2534	ปีศาจนางแมวดำ	นิรชร
2534	มันขึ้นมาจากโลง	สายชล
2534	มือขวาอาถรรพ์	พรพจน์ (พรพจน์ กนิษฐเสน)
2534	ลุยทะเลฟ้า	คงกะพัน
2535	หอ.หึๆ	บัณฑิต ฤทธิ์ถกล
2535	สมศรี #422 อาร์	ณรงค์ จารุจินดา
2535	ชัยชนะของสาวน้อย	ปยุต เงากระจ่าง
2535	แม่นาคเจมผีปอบ	จรินทร์ พรหมรังสี
2535	ไอ้เซ่	กัลยาณี
2536	สมศรี โปรแกรม B ปีนี้ 2 ขวบ	ณรงค์ จารุจินดา
2536	มือปืน 2 สาละวิน	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2536	ลูกบ้าเทียวล่าสุด	อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์
2536	จรเข้ผีสิง	ฤทธิณรงค์
2536	สมองกลคนอัจฉริยะ	นำโชค แดงพุด
2537	ผีไม่กลัวสับเพชร	จรินทร์ พรหมรังสี
2537	ฉลุยหิน คนไข่สุดขอบโลก	อังเคิล (อติเรก วัฏลีลา)

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2537	บ้าน...ผีหัวขาด	จรินทร์ พรหมรังสี
2537	ปลาปู่ทอง	สิทธิชัย พัฒนคำเกิง
2538	ก๊วยทู่ สยิมก๊วย 2	ธนิตย์ จิตนุกูล
2538	สมศรี #422 R โปรแกรม D ปีนี้มีน้อง	ณรงค์ จารุจินดา
2538	คู่กรรม	ยุทธนา มุกดาสนิท / พันธุ์ธัมม์ ทองสังข์ / นิพนธ์ ผิวเนตร
2538	สติแตกสุดชั่วโลก	วัชรระ ปานเอี่ยม
2538	นางไม้	สรพล อูระชื่น
2539	คู่กรรม 2	บรรจง โกศัลวัฒน์
2540	อูแ้วสวรรค์ มหัทศจรย์ข้ามโลก	ปัญญา นิมเจริญพงษ์
2540	2499 อันธพาลครองเมือง	นนทรีย์ นิมิบุตร
2540	ปู่ตาเถาถล่มคน	มรกต แก้วธานี
2541	เสือ โจรพันธุ์เสือ	ธนิตย์ จิตนุกูล
2543	ยุวชนทหาร เปิดเทอมไปรบ	ยุทธนา มุกดาสนิท
2544	มือปืน/โลก/พระ/จัน	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2544	สุริโยไท	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2544	จัน ดารา	นนทรีย์ นิมิบุตร
2544	14 ตุลา สงครามประชาชน	บัณฑิต ฤทธิ์ถกล
2544	ไกรทอง	สุทัศน์ อินทรานุกักรณ
2544	ปอบหวัดสยอง	เหมันต์ เชตมิ
2544	ผีสามบาท	พิสุทธิ์ แพร่แสงเอี่ยม / ออกไซด์ แปง (Oxide Pang Chun)
2545	7 ประจัญบาน	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2545	ดงพญาไฟ	ชาญชัย พานตะสี
2545	อภินิหารนิทานเวตาล (ออกฉายในไทย พ.ศ. 2548)	สุเทพ ตันติรุจ / ภาณุเทพ สุทธิเทพธารัง
2545	سابเสือที่ลำน้ำกษัตริย์	บัณฑิต ฤทธิ์ถกล
2545	ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยกโลกอนาคต	ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2545	ผีหัวขาด	คมสัน ตรีพงษ์
2545	ตำนานกระสือ	บิณฑ์ บรรลือฤทธิ์
2545	ตะลุมพุก มหาเวทย์ล้างแผ่นดิน	ปิติ จตุรภัทร์
2545	พระอภัยมณี	ชลัท ศรีวรรณ
2546	แก้วขนเหล็ก	สุทัศน์ อินทรานุกุล
2546	ข้างเพื่อนแก้ว	บิณฑ์ บันลือฤทธิ์ / เจริญ ทองทวี / สมพงษ์ สรณสถาพร
2546	มหาอุตม์	ไกรสร บุรณสิงห์
2546	ตะเคียน	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2546	คนปีมะ	ไนต์ เชิญยิ้ม (บำเรอ ผ่องอินทรกุล)
2546	ฮวงจุ้ย ฟ้า-ดิน-คน-ลิขิต	บุญถิ่น ทวยแก้ว
2547	בודี้การ์ดหน้าเหลี่ยม	เพชรทาย วงษ์คำเหลา (หม่า จ๊กมก)
2547	โหมโรง	อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์
2547	อมมนุษย์	ทรงง ศรีเชื้อ
2547	2508 ปิดกรมจับตาย	วินัย ปฐมบูรณ์
2547	102 ปิดกรุงเทพฯ ปล้น	ธนิตย์ จิตนุกูล / ธีระวัฒน์ รุจินธรรม
2547	ย่านาค	ต่อพงศ์ ตันกำแหง
2547	เกิดมาลุย	พินนา ฤทธิไกร
2547	ผีหัวขาด 2	คมสัน ตรีพงษ์
2547	ซัดเตอร์ กตติวิญญาน	บรรจง ปิสิญธนะกุล / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ
2547	สุริยะฆาต	อนันต์ ยวงเงิน / กิตติพงษ์ ปัญญาทวีทรัพย์
2547	ตุ๊กแกผี	มานพ อุดมเดช
2547	ซาไถยูไนเต็ด	สมจริง ศรีสุภาพ
2547	ผีไม่ยอมให้คนเห็น	วรสิทธิ์ ชีพสาทิศ
2547	แม่นาคพระโขนง	พิชัย น้อยรอด
2548	บุปผาราตรี เฟส 2	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2548	7 ประจัญบาน 2	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2548	โคตรเพชรฆาต	อนันต์ ยวงเงิน
2548	ต้มยำกุ้ง	ปรัชญา ปิ่นแก้ว

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2548	รับน้องสยองขวัญ	ภาคภูมิ วงษ์จินดา
2548	เสือภูเขา	ธีระธร สิริพันธ์วรารณณ์
2549	ไฉไล	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2549	กระสือวาเลนไทน์	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2549	ไทยถีบ	พิสุทธิ์ แพร่แสงเอี่ยม
2549	พระ เด็ก เสือ ไก่ วอก	บัณฑิต ฤทธิ์ถกล
2549	โบอา งูยักษ์	ชนินทร์ เมืองสุวรรณ
2549	ก้านกล้วย	คมภิญญ์ เข้มกำเนิด
2549	โกยเถาะโยม	จตุรงค์ พลบูรณ์
2549	ผีคนเป็น	มณฑล อารยางกูร
2549	หมากเตะรีเทิร์นส (ชื่อเดิม หมากเตะโลกตะลึง)	อดิสรณ์ ตริสิริเกษม
2549	เก่า..เก่า	วิทยา ทองอยู่ยง
2549	คนไฟบิน	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2550	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๑ องค์ประกันหงสา	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2550	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๒ ประกาศอิสรภาพ	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2550	บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม 2	เพชรทาย วงษ์คำเหลา (หม่ำ จ๊กมก)
2550	ผีไม่จิมฟัน	ปิยะพันธ์ ชูเพชร
2550	อสุจাঁก	ทวีวัฒน์ วันทา
2550	ชุมทางรถไฟผี	สุขุม เมธาวณิช
2550	คนทิวหัว	พิง ลำพระเพลิง
2550	บ้านผีสิง	มณฑล อารยางกูร
2550	นรสิงหาวตาร	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
2550	พระพุทเจ้า	กฤษมันต์ วัฒนานรงค์
2551	รักสยาม เท๋าฟ้า	ธนิตย์ จิตนุกูล
2551	สี่ยามา	ปรีชา ส่งสกุล
2551	ช็อคโกแลต	ปรัชญา ปิ่นแก้ว

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2551	ผีตาหวานกับอาจารย์ตาโป้	วรพจน์ โปธิเนตร
2551	สลัดตาเดียวกับเด็ก 200 ตา	ธนิตย์ จิตนุกูล
2551	นาค	ณัฐทพงศ์ รัตนโชคศิริกุล
2551	ส้มตำ	นนทกร ทวีสุข
2551	หนูมานคลุกฝุ่น	ศักดิ์ชัย ศรีบุญนาค
2551	เทวดาทกมันส์	อาทิตย์ ศรีภูมิ
2551	คนไฟลุก	ปีเตอร์ มั่นส
2551	บ้านผีปอบ 2008	บรรหาร ไทธนบูรณ์
2551	หลวงพี่เท่ง 2 รุ่นฮารัวร์วย	บำเรอ ผ่องอินทรกุล
2551	5 แถว	นะติ พันธุ์มณี
2551	หัวหลุดแฟมิลี่	โก๊ะดี อารามบอย (เจริญพร อ่อนละม้าย)
2551	องค์บาก 2	ทัชชกร ยีรัมย์
2551	ปาฏิหาริย์รักต่างพันธุ์	ธีระวัฒน์ รุจินธรรม
2552	ฟ้าใสใจชื่นบาน	เกริกชัย ใจมั่น / นภาพร พูลเจริญ
2552	กระสือฟัดปอบ	นะติ พันธุ์มณี
2552	จีจ๋า ตื้อสวยตุ	ราเชนทร์ ลีมิตรกุล
2552	ทอแต้วแตก แหกกระเจิง	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2552	รถไฟฟ้า..มาหานะเธอ	อดิสรณ์ ตีรสิริเกษม
2552	สวยขามูไร	มานพ อุดมเดช
2552	โยมผีพ่อ	ชาญณรงค์ ชันท์ท้าว / นิรันดร์ ธรรมปรีชา
2553	บางระจัน 2	ธนิตย์ จิตนุกูล
2553	สาระแนสิบล้อ	นฤปดี เวชกรรม
2553	คนไททิ้งแผ่นดิน	นิรุตติชัย กัลย์จาฤก
2553	เขี้ยวอาฆาต	ธนดล นवलสุทธิ / ธรรมบุญ สกุลบุญรัตน์อม
2553	องค์บาก 3	ทัชชกร ยีรัมย์
2553	ลุงบุญมีระลึกชาติ	อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล
2553	ผู้หญิง 5 บาบ 2	สุกิจ นรินทร์
2553	ตุ๊กกี้ เจ้าหญิงขายกบ	พรชัย หงษ์รัตนภรณ์
2553	แฟนใหม่	ปิยะพันธุ์ ชูเพ็ชร

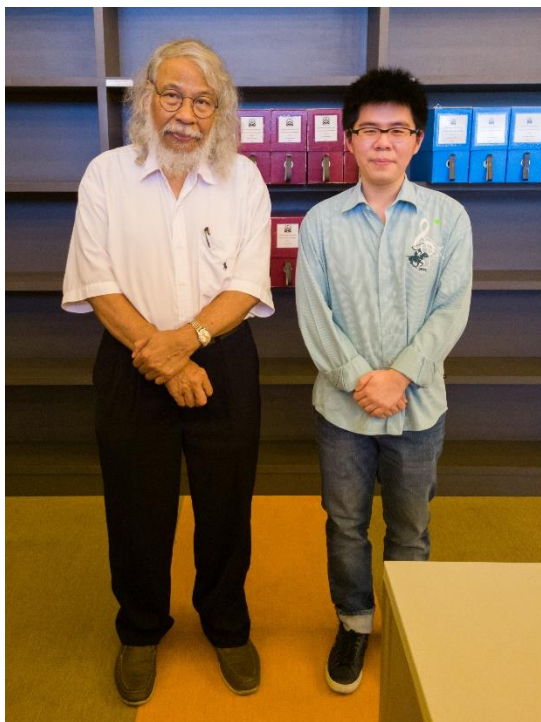
ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2553	กระดืบ	จตุรงค์ พลบูรณ์
2554	เท่ง โท่ง จีวรบิน	พงษ์ศักดิ์ พงษ์สุวรรณ (เท่ง เกิดเท็ง) / สมิทธิ์ ทิมสวัสดิ์
2554	Suck Seed ห่วยขั้นเทพ	ชยนพ บุญประกอบ
2554	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๓ ยุทธนาวี	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2554	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๔ ศึกล้านทิวธง	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2554	บางกอกกังฟู	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2554	บ้านผีปอบ Reformation	โสภณ นิมอนงค์
2555	แก๊งค์ตบผี	ธนิตย์ จิตนุกูล / ฐิติพงษ์ ใส่สติ / สรเทพ เวศวงศ์ษาทิพย์
2555	แม่นาค 3D (ตำนานรัก แม่นาค 3D)	พิชัย น้อยรอด
2555	407 เทียวบินผี	อิสรา นาคี
2555	คน-โลก-จิต	นนทรีย์ นิมิบุตร
2555	จิตสัมผัส 3D	กัลป์ หงษ์รัตนภรณ์
2555	มั้ง สงครามวีรบุรุษ	เสรี พงศ์นิธิ / เจมมี ว่างลี
2555	หอแต้วแตก แหกมวิากมวิาก	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2555	สูบคู่อูโลก	นฤบดี เวชกรรม
2556	มอ 6/5 ปากหมา ท้าผี	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2556	ฟัดจิงโตะ	ฤกษ์ชัย พวงเพ็ชร์ / นพดล อากาศ
2557	หมวยจิ้นดินก้องโลก	ทรงยศ หาญวิวัฒน์กิจ / ชนพล รินลา
2557	มอ 6/5 ปากหมา ท้าแม่นาค	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2557	ไพรตบ	มนตรี ธาดาอำนวยชัย
2557	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๕ ยุทธหัตถ์	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2557	แผลเก่า	หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล
2557	เร็วทะลุเร็ว	พินนา ฤทธิไกร

ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2557	พระมหาชนก	เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี / นพ ธรรมวานิช / ธานีชนก สุบรรณ ณ อยุธยา
2557	ตัวพ่อเรียกพ่อ	ณภัทร ปัทมสิงห์ ณ อยุธยา
2557	สตรีเหล็ก ตบโลกแตก	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2558	อนันตา ศิลापิซิตมาร	วัลลภา พิมพ์ทอง
2558	ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค ๖ อวสานหงสา	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2558	แม่เบี้ย	หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล
2558	คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชั่นส์	ทิวา เมยไธสง (ตอน ทองแดง) ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์ (ตอน หมาวัด) ชวลิต แก้วมณี (ตอน ทองหล่อ) พัลลภ สันธุ์เจริญ (ตอน คอปเปอร์เพื่อนรัก)
2558	พันท้ายนรสิงห์	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
2559	กระสือครึ่งคน	ปิณฑ์ บรรลือฤทธิ์
2559	วานรคู่พิด	นนทกร ทวีสุข
2559	ถึงคน..ไม่คิดถึง	ชาติชาย เกษนัส
2560	ทองดีฟันขาว	ปิณฑ์ บรรลือฤทธิ์
2560	กั๊กกระซอกเกรียน	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2560	หย้าตัดคน	ณัฐฐา หอมทรัพย์
2560	ดอกฟ้า_หมาแจ๊ส	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2561	สายลับเกมส์โปมอน 008	อัศวิน ทัฬหาลโย / มงคล อุปะกา
2561	ตีสาม AFTER SHOCK	ภวัต พนังคศิริ / ธรรมบุญ สกุลบุญถนอม / นิติวัดน์ ชลวณิชสิริ
2561	ตุ๊ดตุ๋กู่ชาติ	พชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2561	๔๐๐ นักรบ ขุนรองปลัดชู	เจตนิพัทธ์ สาสิงห์
2561	ครูท มหายุทธ์ หิมพานต์	ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
2561	โนราห์	เอกชัย ศรีวิชัย
2561	ปาฏิหาริย์แก้วนาคราช	ราชวัตร ฐิตีวรดากุล

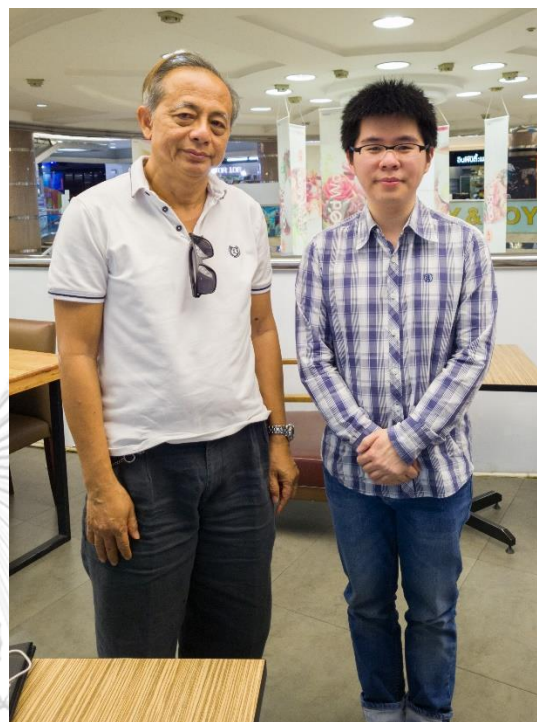


ปีที่ฉาย	ชื่อภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ
2561	Ten Years Thailand	อาทิตย์ อัสนัรต์น (Sunset) วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (Catopia) จุฬญาณนนท์ ศิริผล (Planetarium) อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล (Song of the City)
2562	๗๗๗ นะชาลีติ (ออกฉายฉบับใหม่ใน พ.ศ. 2563 ในชื่อ พระสิวลี)	เพ็ญจันทร์ วงศ์สมเพ็ชร / โชตฉัตร บวรมหาบุญบารมี (ฉบับ พระสิวลี)
2562	พีนาค	ภณธฤต โชติกฤษฏาโสภณ
2562	กระสือสยาม	ปรัชญา ปิ่นแก้ว
2562	คิว ไปด้วยกันนะ	ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล
2562	בודี้การ์ด หน้าหัก	พิพัฒน์ จอมเกาะ
2562	เลว2018	เกรียงศักดิ์ พินทุสรศรี / นักรบ โรจนธนากร / พีรวัฒน์ ธีรภาพเจริญ
2563	มือปืน/โลก/พระ/จัน 2	ยุทธเลิศ สิปปภาค
2563	พีนาค 2	ภณธฤต โชติกฤษฏาโสภณ
2563	พจมาน สว่างคาตา	เพชร อานนท์ (อานนท์ มิ่งขวัญตา)
2563	คืนยุติ-ธรรม	กัณฑ์ปวิตร ภูวดลวิศิษฐ์
2563	หลวงพี่กะอีปอบ	เฉลิม วงศ์พิมพ์
2563	เดอะ สเน็ค	วิดิฐ ธัญพันธ์
2564	Ghost Lab ฉีกกฎทดลองผี	ปวิณ ภูริจิตปัญญา
2564	DEEP โปรเจกต์ลับ หลับ เป็น ตาย	สิตา ลิขิตวณิชกุล / เจตริน รัตนเสรีเกียรติ / อภิรักษ์ สมุดกิจไพศาล / ธนบดี เอื้อวิทยา / อดิเรก วัฏลีลา

### ภาพผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์



คุณโตม สุขวางค์



คุณลำเนา สุโต



คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง



คุณสมโพธิ แสงเดือนฉาย





คุณสมโพธิให้เกียรติพาผู้วิจัยเยี่ยมชมภายใน Sompote House พิพิธภัณฑ์ส่วนตัวของคุณสมโพธิ





(บน) ภายใน Sompote House เต็มไปด้วยภาพถ่าย ภาพวาด ของเล่น และของสะสมมากมาย  
(ล่าง) หุ่นหนุมานและเหล่าอูลตราแมน จากภาพยนตร์เรื่อง หนุมานพบ 7 ยอดมนุษย์ (2517)







(ซ้าย) ภาพคุณสมบัติพนักงานที่บริษัท โตโฮ ใน พ.ศ. 2505 (ค.ศ. 1962)

(ขวา) กล้องฟิล์ม 35 มม. ยี่ห้อมิทเชลล์ (Mitchell) จาก โตโฮ



คุณสมบัติ (คนซ้าย) ในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *King Kong vs. Godzilla* (1962)





(ตรงกลาง) กล้องถ่ายภาพยนตร์ยี่ห้ออาร์รี่ (Arri) ของบริษัท ไซโยภาพยนตร์ (ซ่ายบ่น) ดวงไฟสำหรับถ่ายภาพยนตร์กำลังไฟ 10 กิโลวัตต์ และภาพคุณสมบัติกำลังถือหลอดไฟ



อุปกรณ์กล้อง จอภาพ และเครื่องบันทึกวีดิโอบนโต๊ะของระบบแอนะล็อกของบริษัท ไซโยภาพยนตร์





(ภาพกลาง) คุณสมโพธิ (คนขวา) ถ่ายรูปคู่กับ คุณโรซาเว อากิระ (Kurosawa Akira)



ห้องรับแขกของคุณสมโพธิ / (ภาพขวาบน) คุณสมโพธิรับเกียรติบัตรสำเร็จการฝึกงานที่บริษัท โตโฮ



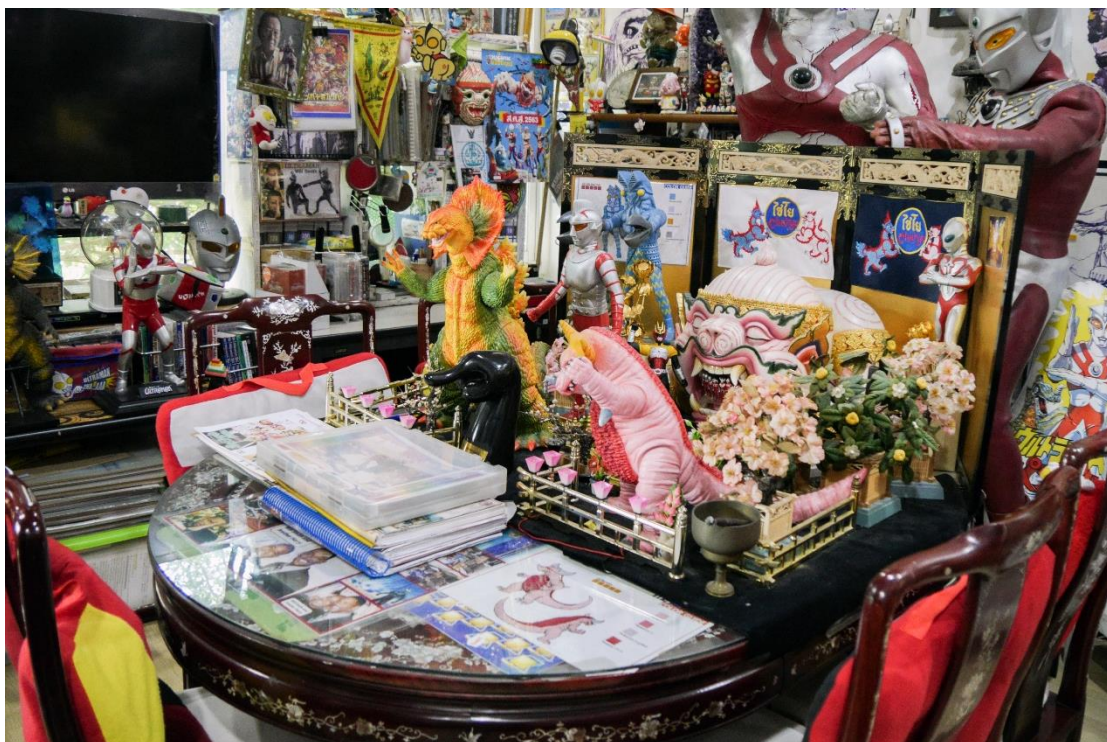


ห้องภาพผลงานของคุณประยูร จรรย์วางษ์ เจ้าของฉายา “ราชาการ์ตูนไทย”



ภาพการ์ตูนอุตุตราแมนและใบปิดภาพยนตร์ของ ไชโยภาพยนตร์ วาดโดยคุณประยูร





ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์คุณสมโพธิที่ห้องนี้



รางวัลเชิดชูเกียรติผู้กำกับภาพยนตร์ผู้มีคุณูปการต่อวงการภาพยนตร์ไทย  
จากงานประกาศผลรางวัลสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ครั้งที่ 7 (พ.ศ. 2560/ค.ศ. 2017)





คุณสมโพธิเปิดวิดีโอทัศนสารคดีของ ไชโยภาพยนตร์



คุณสมโพธิเปิดสมุดภาพที่บ้านทีกไว้ในช่วงการฝึกงานที่ประเทศญี่ปุ่น





ผู้วิจัยขอแสดงความยินดีต่อการจากไปของ คุณสมโพธิ แสงเดือนฉาย (พ.ศ. 2484-2564)

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายณัฐสิทธิ์ ขจายศรีสิทธิ์
วัน เดือน ปี เกิด	4 ตุลาคม 2537
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
วุฒิการศึกษา	<ul style="list-style-type: none"><li>สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา จากโรงเรียนเซนต์คาเบรียล</li><li>สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง จากคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</li><li>สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต กลุ่มวิชาสื่อและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ จากคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</li></ul>
ที่อยู่ปัจจุบัน	33 ถนนบูรพา แขวงวังบูรพาภิรมย์ เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร 10200
รางวัลที่ได้รับ	งานวิจัยเรื่อง "พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563" ฉบับนี้ ได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปีงบประมาณ 2564 จากสถาบันหนังไทย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)