

การศึกษาการออกแบบภาพลักษณะตัวละครกระสือใหม่ในภาพยนตร์ “แสงกระสือ INHUMAN KISS ”

Studies of New Image Design Concepts of Character Krasue for Making the Movie “INHUMAN KISS”

ศิโยน สุวรรณสะอาด¹ และ อรัญ วาณิชกร²

Siyon Suwansa-ard and Aran Wanichakom

Corresponding author, E-mail: 625156060028@dpu.ac.th

Received : March 22, 2021
Revised : September 8, 2021
Accepted : December 10, 2021

บทคัดย่อ

การศึกษาการออกแบบภาพลักษณะตัวละครกระสือใหม่ในภาพยนตร์ “แสงกระสือ Inhuman Kiss” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เรื่องราวประวัติความเป็นมาและลักษณะของตัวละครกระสือเดิม ศึกษากระบวนการคิดและการออกแบบอัตลักษณ์ตัวละครกระสือใหม่ให้ร่วมสมัยมีบริบทเป็นสากล โดยมีกระบวนการศึกษา 6 ขั้นตอน ประกอบด้วย การศึกษาองค์ความรู้ภาคเอกสาร การประชุมทีมผู้กำกับและผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนออกแบบภาพร่างตัวละคร 2 มิติ การสร้างตัวละคร 3 มิติและออกแบบการเคลื่อนไหว การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการนำตัวละครกระสือที่ได้จากการสังเคราะห์และออกแบบใหม่ไปใช้ในภาพยนตร์แสงกระสือผสมเทคนิคพิเศษ 3 มิติขั้นสูงเพื่อสร้างตัวละคร 3 มิติที่มีใบหน้าเสมือนนักแสดงจริง (Hyper-Realistic 3D Visual effects) ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์กระสือเดิมของไทยมีลักษณะการออกแบบตัวละครกระสือเน้นอวัยวะภายในมนุษย์จริง ซึ่งประกอบด้วย ศีรษะ ลำคอ หลอดลม ปอด ลำไส้ หัวใจ ตับ ไต ในด้านการออกแบบตัวละครกระสือผู้วิจัยออกแบบในมุมมองที่ต่างออกไปโดยนิยามและสร้างกระบวนการคิดใหม่ให้กระสือเป็น “มนุษย์ติดเชื้อกลายพันธุ์” และออกแบบศีรษะ

กระสือใหม่โดยผสมแนวคิดการออกแบบตัวละครตามหลักสรีรวิทยา (Physiology) โดยลดทอนอวัยวะบางส่วนออกไปประกอบด้วยส่วนศีรษะมีลักษณะเด่น ริมฝีปากม่วง ใบหน้าขาวเทาซีด มีเส้นเลือดเปล่งแสงออกมาบริเวณใบหน้าและลำคอ ส่วนรยางค์ซึ่งประกอบด้วยหัวใจที่เปล่งแสงและดับวูบเป็นจังหวะตามชนบเดิม และลำไส้ที่ระโยงระยางจากกระเปาะที่หุ้มหัวใจซึ่งมีการล่องลอยอย่างอิสระโดยอ้างอิงจากการเคลื่อนไหวของแมงกะพรุนทะเล นอกจากนี้ลำไส้ของกระสือที่ผ่านการออกแบบใหม่ยังเป็นเสมือนสื่อกลางแสดงความรู้สึก ความรัก อาลัย ห่วงหา และสามารถใช้ในการต่อสู้ป้องกันตัวได้อีกด้วย โดยตัวละครกระสือที่ได้สังเคราะห์ขึ้นใหม่นี้ถูกนำไปใช้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “แสงกระสือ” (Inhuman Kiss) ในปี พ.ศ. 2562 ภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้รับรางวัลรางวัลเทคนิคการสร้างภาพพิเศษยอดเยี่ยม (Best Visual Effects) ในงานสุพรรณหงษ์ครั้งที่ 29 และได้รับเลือกให้เป็นตัวแทนเข้าชิงรางวัลออสการ์ครั้งที่ 92 ในสาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม (Best Foreign Language Film Award)

คำสำคัญ: การออกแบบ, ภาพลักษณ์, กระสือ, อัตลักษณ์

¹ นักศึกษาปริญญาโท วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สาขาวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Master's degree student of Design Innovation College of Creative Industries Srinakharinwirot University

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Assistant Professor Dr. College of Creative Industry Srinakharinwirot University

Abstract

The study of new image design concept of character Krasue for making the movie "Inhuman Kiss" aims to: Study and analyze the story, history, and characteristics of the original Krasue characters. Study the paradigm and design a new character identity. To give the contemporary a global context with a 6-step educational process Consisted of the study of the body of knowledge in the documented sector; management team meeting supervisors and experts body image design process 2D drama, 3D character creation, and motion design. Artistic composition and lead character Synthesis and redesigned Krause for use in movies Combine advanced 3D special effects to create 3D characters with Hyper-Realistic 3D Visual effects The original Thai Krasue has a character design that emphasizes the internal organs of a real human being. Which consists of the head, neck the trachea, lungs, intestines, heart, liver, and kidneys design a play in a different perspective by definition and building. A new paradigm for Krasue to be "Mutant Infected Humans" and redesigned the body by combining the concept of Physiological character design by reducing some organs consists of ahead Distinguishing Characteristics: purple lips, pale gray face there were glowing veins on the face and neck. The rubber part which it consists of a heart that glows and fades in a traditional rhythm. And the intestines that are skeletal from the bulbous covering the heart, which Floating freely based on the movement of marine jellyfish. In addition, the newly redesigned intestine of the stingray acts as a medium for expressing feelings, love, mourning, and concern, and can be used in self-defense battles. Also, the newly synthesized Krasue character was used to make the movie Inhuman Kiss In the year 2019, this movie received the award for Best Visual Effects in the event. The 29th Suphannahong and was selected as a nominee for the 92nd Academy Awards in the film category. Best Foreign Language Film Award

Keywords: image, design, Krasue, identity

บทนำ

ตำนานพื้นบ้านของไทยเป็นการสอนและบอกเล่าเรื่องในรูปแบบที่มีความน่าสนใจแฝงคติสอนใจและความสำคัญบางประการถูกถ่ายทอดกันมาทุกยุคทุกสมัยจากรุ่นสู่รุ่น อาทิเช่น ห้ามเหยียบบรรณีย์ประตูเวลาเดินหรือเข้าออกเนื่องจากธรณีประตูมีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ปกปักรักษาอยู่ หากจะเดินผ่านต้องก้าวข้ามให้พ้นทุกครั้ง อันที่จริงเป็นกลอุบายอย่างหนึ่งไว้ป้องกันอุบัติเหตุ บ้านไทยสมัยโบราณอยู่ใกล้แม่น้ำลำคลอง จึงทำธรณีประตูสูงกันเพื่อตักฝุ่นและน้ำไม่ให้พัดเข้ามาในบ้าน และป้องกันเด็กเล็กคลานเล่นตกลงไปในน้ำ หรือความเชื่อโบราณที่เล่าต่อกันมาว่าคหามไม่ให้ตากล้าข้ามคืน เพราะกระสือจะเอาไปเซ็ดปาก การห้ามตากล้าข้ามคืนเป็นวิธีการถนอมเสื้อผ้า เนื่องจากหากตากล้าในเวลากลางวันมีความเสี่ยงต่อการโดนขโมยหรืออาจมีแมลงมีพิษมาเกาะเสื้อผ้า ซึ่งอาจทำให้เกิดอันตรายเมื่อคนในบ้านนำเสื้อมาสวมใส่ ในสังคมไทยมีความเชื่อและความสัมพันธ์กับผีสงเป็นอย่างมากอันเนื่องมาจากผีสงเทวดา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ และศาสนาพราหมณ์-ฮินดู มีอยู่ก่อนที่พุทธศาสนาจะปรากฏและกลายมาเป็นศาสนาประจำชาติไทย กล่าวคือก่อนการมาถึงของวิทยาศาสตร์ คนโบราณใช้ภูตผีอธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติมาอย่างยาวนาน ในวงการภาพยนตร์ไทยพบว่าการเล่าถึงผีหรืออมนุษย์ที่มีเอกลักษณ์แตกต่างจากสากล เช่น แม่นาก ผีปอบ ผีกระสือ ผีกระหัง เป็นต้น ผู้วิจัยมีความสนใจในความเชื่อของไทยหรือความเชื่อในภูมิภาคต่าง ๆ มาเล่าในมุมมองใหม่เพื่อเผยแพร่ความพิเศษและความหลากหลายสู่วงการภาพยนตร์สยองขวัญของไทย เพื่อให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น "ผีกระสือ" นับเป็นอีกสิ่งมีชีวิตที่น่าสนใจเนื่องจากการมีสรีระที่แตกต่างและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ตำนานกระสือเป็นตำนานพื้นบ้านของไทยที่เล่าต่อ ๆ กันมา "กระสือ" ผีชนิดหนึ่งซึ่งเชื่อว่าเข้าสิงในตัวผู้หญิง ชอบกินของโสโครก ออกหากินในเวลากลางคืน เห็นเป็นแสงเรือง ๆ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554: ออนไลน์) บ้างเล่าว่าเป็นดวงจิตที่ลอยไป เป็นดวงไฟสีเขียวหรือแดง ก่อนหน้านั้นคำว่ากระสือถูกบันทึกมาตั้งแต่สมัยอยุธยา ระบุว่ากระสือเป็นดวงไฟสีเขียว ชอบกินของโสโครก แต่ภาพจำที่หลายคนคุ้นเคยเกิดจากนักเขียนการ์ตูนท่านหนึ่งเขียนขึ้น หนังสือเรื่องก็ใช้รูปแบบนี้ต่อกันมา สิ่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงช่องว่างของรูปลักษณ์จริง ๆ ของกระสือนั้นไม่ชัดเจน ดังนั้นการสร้าง "กระสือที่สวยงาม" หากผีกระสือไม่ใช่ความสยอง แต่มันคือความงดงามในแบบหนึ่ง แสงของกระสือคือแสงแห่งความยวนใจ (สิทธิศิริ มงคลศิริ, 2562: ออนไลน์) ผู้วิจัยจึงเกิดความคิดที่จะศึกษาความเป็นมาของกระสือแบบเดิม

ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่นไทยผ่านการเล่าขานต่อกันมา เพื่อมาสรรค์สร้างอัตลักษณ์ใหม่เชิงภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (sci-fi movie) ให้มีความร่วมสมัยกับกระแสภาพยนตร์ในยุคปัจจุบัน สอดประสานสัมพันธ์กันในบริบทวิถีไทยเดิม ถือเป็นแนวคิดสร้างสรรค์แนวภาพยนตร์ที่จะได้ตรึงใจเรื่องราวมหัศจรรย์ในรูปแบบใหม่

เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ตำนานภูติผีของต่างประเทศ การสร้างสัตว์ประหลาดที่น่าเกรงขามถูกปลุกจากเรื่องเล่าขานขึ้นมาชีวิตเคลื่อนไหวให้เรารู้สึกเกรงกลัวตามอารมณ์ในการรับชม การออกแบบสัตว์ประหลาดที่มีลักษณะหน้าตาน่าจดจำแล้วและถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมจริงทำให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อว่ามีสิ่งนี้เกิดขึ้นจริง ในวงการภาพยนตร์ไทยได้มีการผลิตภาพยนตร์ออกมาแต่ความสมจริงหรือเทคนิคพิเศษและบทยังต้องได้รับการพัฒนา บทละครดีแต่ภาพยังขัดตาถือว่ายังไม่ประสบความสำเร็จ ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าเทคนิคความเสมือนจริงการออกแบบตัวละครให้ความแปลกใหม่ และความกล้าที่จะลงทุนในสิ่งที่ต่างนั้นดึงดูดและชวนสนใจ ดังเช่นภาพยนตร์ตำนานเทพเจ้ากรีก Immortals (2011), Clash of the Titans (2010), Wrath of the Titans (2012) ปัจจุบันการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกันเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและได้รับการยอมรับมากขึ้นซึ่งได้รับอิทธิพลจากการเนิ่นชีวิตของคนหลาย ๆ ชาติผสมปนเปกันไปเช่นชาติตะวันตกกับชาติตะวันออกกระแสภาพยนตร์ในปัจจุบันนั้นจะเป็นไปในทางภาพยนตร์แนวไซไฟซูเปอร์ฮีโร่ เช่น Iron man, Ghost in the Shell (2017), Avengers (2019), Stranger Things (2017) ตัวอย่างความสำเร็จของประเทศเหล่านี้จะเป็นแนวทางที่ดีสำหรับการพัฒนาภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่ยอมรับการพัฒนาให้เป็นผู้สากลต้องมีการสอดแทรกวัฒนธรรมไทยที่สั่งสมมานานสำหรับการสร้างเอกลักษณ์ในงานออกแบบวิวัฒนาการภาพยนตร์จากอดีตสู่ยุคปัจจุบันภาพยนตร์มีเทคโนโลยีก้าวไกลไปมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการถ่ายทำด้วยอุปกรณ์ที่ทันสมัย เทคนิคพิเศษต่าง ๆ (3D Visual effects) จึงทำให้จินตนาการของเหล่าผู้กำกับภาพยนตร์นั้นสามารถสร้างสิ่งที่ยิ่งใหญ่เกินจินตนาการของผู้รับชมได้อย่างมากมาย เราต่างได้รับประสบการณ์สุนทรีย์ (Aesthetic Experience) จากภาพยนตร์ทั่วโลก ความสมจริงของภาพที่รับชมมีความเสมือนจริงสูง (Hyper-Realistic 3D Visual effects) ถือได้ว่าเป็นการยกมาตรฐานภาพยนตร์ไทยไปอีกระดับ จึงเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดันที่ทรงคุณค่าให้ผู้วิจัยต้องการออกแบบอัตลักษณ์ตัวละครใหม่ให้มีความร่วมสมัยกับกระแสในยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์เรื่องราวประวัติความเป็นมา และลักษณะของตัวละครกระสวยอวกาศ
2. เพื่อปรับกระบวนการทัศน์และออกแบบอัตลักษณ์ตัวละครใหม่ของกระสวยอวกาศให้ร่วมสมัยสู่บริบทเป็นสากล

วิธีดำเนินการวิจัย

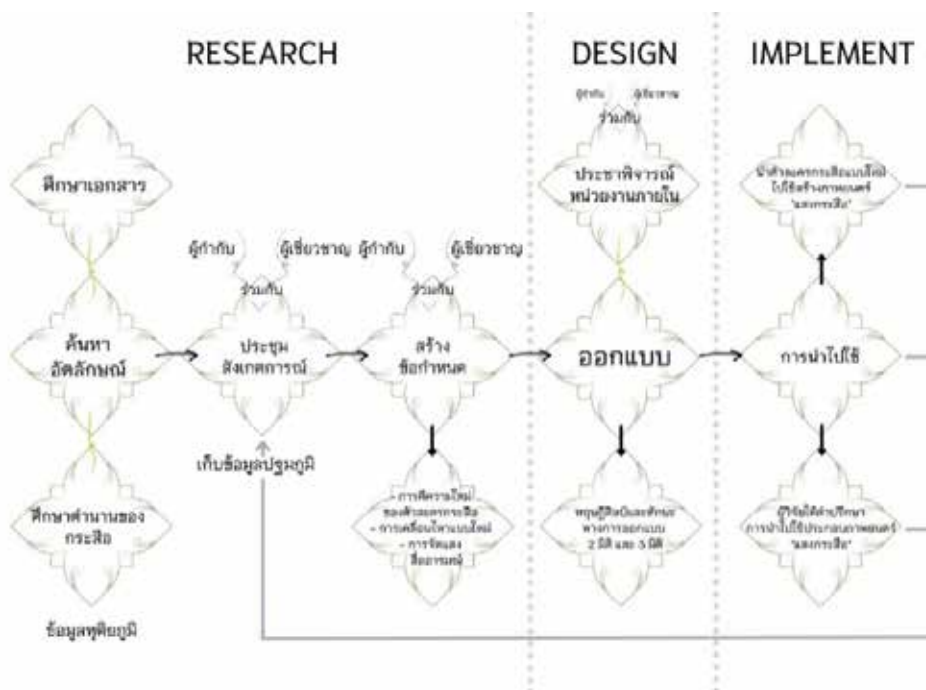
งานวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยจะแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอนหลัก ประกอบด้วย การศึกษาองค์ความรู้ภาคเอกสาร การประชุมทีมผู้กำกับและผู้เชี่ยวชาญ ขั้นตอนออกแบบภาพร่างตัวละคร 2 มิติ การสร้างตัวละคร 3 มิติและออกแบบการเคลื่อนไหว การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการนำตัวละครกระสวยอวกาศที่ได้จากการสังเคราะห์และออกแบบใหม่ไปใช้ในภาพยนตร์แสงกระสวยอวกาศด้วยเทคนิคพิเศษ 3 มิติขั้นสูงเพื่อความเสมือนจริงสมจริง (Hyper-Realistic 3D Visual effects) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาและการออกแบบของตัวละครกระสวยอวกาศโดยการเก็บข้อมูลภาคเอกสาร (Research) ข้อมูลทุติยภูมิ และลงพื้นที่เก็บข้อมูลด้วยการประชุมกลุ่มกับผู้กำกับและผู้เชี่ยวชาญ คัดเลือกจัดตั้งการประชุมกลุ่มผู้กำกับทีมงานและผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้
 - 1.) คุณสิทธิศิริ มงคลศิริ ผู้กำกับภาพยนตร์แสงกระสวยอวกาศ
 - 2.) คุณพัฒนศักดิ์ วรรณชัยณ์ CG Supervisor บริษัท Alternate studio
 - 3.) คุณธนวัฒน์ วัฒนจินดา Manager / Tracking supervisor บริษัท Alternate studio
 - 4.) คุณศิโยน สุวรรณสะอาด Senior Shading Lighting Render and Compositeบริษัท Alternate studio และทีมงานบุคลากรภายในผู้เกี่ยวข้อง จากนั้นสรุปข้อมูลและสร้างเป็นข้อกำหนดการออกแบบตัวละคร เพื่อทำประชาพิจารณ์ สร้างเงื่อนไขการออกแบบตัวละคร
2. ออกแบบภาพร่าง (sketch) ตัวละคร 2 มิติ (2D character design) สังเคราะห์สู่การออกแบบพัฒนาอัตลักษณ์และการกำหนดความหมายของตัวละคร ตามข้อกำหนดการออกแบบตัวละคร
3. สร้างตัวละคร 3 มิติและการออกแบบการเคลื่อนไหว (3D Modeling And Animation

design) โดยเป็นการพัฒนาต่อจากภาพร่างตัวละคร 2 มิติ เพื่อปรับเข้าโครงสร้าง 3 มิติ และเพิ่มเงื่อนไขในการเคลื่อนไหวของตัวละครให้แปลกใหม่และมีความที่น่าสนใจ

- ทฤษฎีสี่และจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition) เป็นการจัดองค์ประกอบโดยรวมของภาพทั้งท่าทางการสื่ออารมณ์และความโดยนัยด้วยการจัดองค์ประกอบของแสงและสี

- การนำผลงานกระสือใหม่ผ่านการสังเคราะห์ได้ไปใช้ในภาพยนตร์เรื่องแสงกระสือ (Implement) เป็นขั้นตอนสุดท้ายเมื่อได้ผลสำเร็จของการออกแบบตัวละครกระสือแบบใหม่ที่ผ่านกระบวนการต่างๆ ข้างต้นแล้ว คือการแนวคิดและนำตัวผลงานตัวละครกระสือใหม่ปรับใช้งานจริงในภาพยนตร์ ทั้งรูปร่างสรีระใหม่หรือียบท่าทางการเคลื่อนไหว รวมไปถึงการจัดแสงสีและองค์ประกอบของภาพ



ภาพที่ 1 ผังกระบวนการทำงานวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ได้แก่ 1.) ศึกษาวิเคราะห์เรื่องราวประวัติความเป็นมาและลักษณะของตัวละครกระสือเดิม โดยวิเคราะห์การออกแบบตัวละครกระสือในภาพยนตร์ไทยจำนวน 3 เรื่อง และ 2.) ผลการปรับกระบวนการต้นและออกแบบอัตลักษณ์ตัวละครใหม่ของกระสือให้ร่วมสมัยสู่มิบริบทเป็นสากล ดังนี้

1. องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาตำนานความเป็นมาลักษณะของกระสือพื้นบ้านของไทยแบบดั้งเดิม

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับกระสือทั้งหมด 3 เรื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ.2516 จนถึงปี พ.ศ.2549

1.1 ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “กระสือสาว” (พ.ศ.2516)

ผลงานการกำกับภาพยนตร์ของ สนิท โกศธรดสร้างตามนิยายภาพเรื่องกระสือสาวของอาจารย์ทวี วิษณุกร การลักษณะการออกแบบและการสร้างตัวละครให้เทคนิคสร้างวัสดุเลียนแบบ (special effect) อวัยวะภายในบางส่วนของมนุษย์ที่เห็นได้ชัดคือหัวใจตับและลำไส้ขดรวมกัน

1.2 ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “ตำนานกระสือ” (พ.ศ.2545)

ผลงานการกำกับของ บิณฑ์ บันลือฤทธิ์ ลักษณะการออกแบบตัวละครมีหัวและอวัยวะภายในบางส่วนของมนุษย์ โดยในภาพยนตร์ไม่มีฉากที่แสดงให้เห็นถึงสรีระตัวละครกระสือได้ชัดเจนนัก ทางเทคนิคเริ่มมีการใช้เทคนิคกราฟิก 2 มิติ (Compositing 2D Image)

1.3 ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “กระสือวาเลนไทน์” (พ.ศ.2549)

ผลงานการกำกับของยุทธเลิศ สิปปภาค ตัวละครกระสือลักษณะการออกแบบอวัยวะภายในอิงตามอวัยวะภายในของเสมือนจริงของมนุษย์ทั้งหมดตั้งแต่ปอดไปจนถึงลำไส้ ใช้เทคนิคกราฟิก 3 มิติ (3D Visual effects) เข้ามาผสมผสาน



ภาพที่ 2 แผ่นป้ายโฆษณาภาพยนตร์เรื่อง (A) “กระสือสาว” (B) “ตำนานกระสือ” (C) “กระสือวาเลนไทน์” ที่มา: ธนพัฒน์ ชูวาทิวัฒน์. (2562). รวมหนัง “กระสือ” บนจอใหญ่. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.sanook.com/movie/85623>

กระสือได้ถูกหยิบยกมาทำภาพยนตร์ใหม่หลายครั้งโดยเนื้อหาบทประพันธ์ที่แตกต่างกันออกไป จากการศึกษาความเป็นมาของตัวละครผีกระสือ พบว่าตัวละครกระสือมีการออกแบบตัวละครไปในทิศทางเดียวกันตามแบบฉบับของกระสือที่มีภาพจำว่ามีหัวและมีไส้ห้อยออกมาแท้จริงแล้วมาจากอาจารย์ทวี วิษณุกร นักเขียนการ์ตูนผู้เขียนเรื่องกระสือสาวที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นการออกแบบตัวละครกระสือตัวแรกของไทย และได้มีการสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่องกระสือสาวในเวลาต่อมา (สิทธิศิริ มงคลศิริ, 2562: ออนไลน์) ทางด้านเทคนิคได้มีความพยายามสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมโดยใช้เทคนิคพิเศษที่สร้างขึ้นจากวัสดุต่าง ๆ ขึ้นมาที่จับต้องได้จริง ๆ สร้างหุ่นยนต์ สร้างสัตว์ประหลาด (Special effect) ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ รวมทั้งการแต่งหน้าเอฟเฟกต์ (Special effects makeup) แต่เนื่องด้วยความจำกัดทางด้านเทคโนโลยีหรือปัญหางบประมาณเงินทุนที่ในยุคนั้น ๆ ยังไม่นิยมลงทุนทางด้านงานภาพกราฟิก 3 มิติ (CGi) เท่าไรนัก ภาพที่เห็นจึงยังมีจุดที่ค้ำสายตาอยู่หลายส่วน ภาพยนตร์ไม่ได้แสดงให้เห็นตัวละครกระสือได้อย่างชัดเจน ใช้มุมกล้องหลบหลีกหรือแทนสายตาให้ผู้ชมเข้าใจเป็นนัยว่าตัวละครนี้ได้ถอดหัวออกไปแล้ว ใช้ลมพัดผมปลิวให้รู้สึกถึงการเคลื่อนที่ของตัวละครส่วนใหญ่ใช้เทคนิคการตัดต่อ

ตกแต่งภาพเคลื่อนที่แบบ 2 มิติ (Compositing 2D Image)

จากผลการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยและทีมงานที่เกี่ยวข้องจึงต้องการสร้างตัวละครกระสือใหม่ที่แตกต่างและมีรูปร่างรูปลักษณะที่สวยงามน่าจดจำสามารถมองเห็นสรีระตัวละครกระสือได้อย่างชัดเจนในตัวภาพยนตร์

2. ผลการสังเคราะห์การปรับกระบวนทัศน์และออกแบบอัตลักษณ์ตัวละครใหม่ของกระสือให้ร่วมสมัยผู้มีบริบทเป็นสากล

กระบวนทัศน์ (Paradigm) คือ กระบวนคติวิเคราะห์ วิธีคิด วิธีปฏิบัติ แนวการดำเนินชีวิต มาทบทวนใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับยุค และสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น และที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยภาพยนตร์แสงกระสือเป็นภาพยนตร์ที่ต้องการแสดงให้ผู้ชมได้รับชมตัวละครกระสือได้แบบเต็มอิม หากอ้างอิงจากมุมมองวัฒนธรรมความเชื่อเดิมจะเรียกตัวละครว่า “ผีกระสือ” แต่ด้วยยุคสมัยที่ผันแปรไปอย่างรวดเร็วสำหรับคนยุคใหม่ที่รับเอาแนวคิดและวัฒนธรรมสากลที่ซึ่งได้แพร่กระจายทำให้เกิดการยอมรับและนำไปปฏิบัติตามในสังคมอื่นทั่วทุกภูมิภาคของโลก ด้วยความเชื่อวิธีการทางวิทยาศาสตร์ที่ตั้งอยู่บนเหตุผลของปัจจัยที่สามารถสัมผัสได้ จึงทำให้น้อยคนจะเชื่อว่าผีกระสือมีจริง การขัดแย้งในความเชื่อนี้อาจเป็นปัญหาที่ทำให้คนดูไม่สามารถเข้าถึงตัวละครและบทของภาพยนตร์ได้

ในขณะที่กระแสภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (sci-fi movie) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับโรคระบาดจากเชื้อไวรัสและยอดมนุษย์ (Super Heroes) กลับเป็นที่นิยมในปัจจุบัน อีกนัยหนึ่งกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีสงของคนไทยมีความเป็นนามธรรมจับต้องและพิสูจน์ได้ยาก (intangible) แต่แนวคิดทางด้านวิทยาศาสตร์มีความเป็นรูปธรรม (tangible) มีหลักการและแนวคิดมาสนับสนุนความเป็นไปได้ ดังนั้นจึงต้องการการปรับกระบวนทัศน์ (Paradigm) ในการออกแบบกระสือให้เป็นสัตว์อีกชนิดหนึ่งที่มีชีวิต อาจเรียกว่า “สัตว์ประหลาด” หรือ “มนุษย์ติดเชือกลายพันธุ์” ไม่ใช่ผีกระสือ แสงไฟ หรือสิ่งไม่มีชีวิตในกระบวนทัศน์เดิม จึงถือเป็นจุดเปลี่ยนที่แตกต่างจากตัวละครที่เคยมีมา ในการออกแบบตัวละครจะประกอบไปด้วย 2 ส่วนหลัก คือ ลักษณะสรีระเรื้อนร่าง (body) และลักษณะบุคลิกเฉพาะตัว (personality) สามารถสร้างอัตลักษณ์เฉพาะตนให้กับตัวละครได้ทั้งสองส่วน ผู้ชมจะรับรู้ถึงอัตลักษณ์ด้านสรีระโดยมองเห็น เช่น อ้วน ผอม มีหาง มีเขาสัตว์ เป็นต้น อัตลักษณ์ด้านบุคลิกอุปนิสัยด้วยความรู้สึกที่ถูกส่งผ่านตัวละคร เช่น ร่าเริง เงียบขรึม เจ้าเล่ห์ เป็นต้น เมื่อนำทั้งสองข้อมาผสมผสานเข้าหลักการออกแบบโดยใช้หลักการกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) ทั้งกายวิภาคศาสตร์มนุษย์และกายวิภาคศาสตร์

สัตว์ อ่างอิงสรีระสิ่งมีชีวิต (physical) ที่เลือกมา พร้อมทั้งสร้างบุคลิกที่เฉพาะตัว (personality) การสร้างสรรคสิ่งมีชีวิตอันน่าเหลือเชื่อที่ไม่มีอยู่จริงให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและสัมผัสถึงสิ่งมีชีวิตนั้น ๆ โดยสมเหตุสมผลได้ (make sense) นั่นคือความท้าทายของศิลปินและทีมงาน ภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter and the Sorcerer's Stone ได้สร้างสุนัขเฝ้ายามสามหัว "Fluffy" ที่ราวกับว่าสุนัขทั้งสามรวมอยู่ในร่างเดียวกัน เพื่อให้ผู้รับชมเชื่อถือตัวละครนี้ ได้มีการกำหนดความแตกต่างลักษณะนิสัยส่วนตัวของแต่ละหัว ตัวแรกมีนิสัยขี้เกียจและง่วงซึมเสมอ ตัวที่สองมีความฉลาด และตัวที่สามมีความกระตือรือร้นสูง การเคลื่อนไหวของลำคอและหัวของทั้งสามจะเป็นอิสระจากกัน (Jody Revenson, 2019) เมื่อวิเคราะห์ถึงการออกแบบสรีระสุนัขสามหัว นักออกแบบได้อ่างอิงหลักกายวิภาคศาสตร์สัตว์ (quadruped anatomical) ของสุนัขพันธุ์ อเมริกันพิตบูล เทอร์เรีย (American Pit-bull Terrier) มีความดุร้ายและร่างกายที่เต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อหน้าเกรงกลัว สร้างหัวงอกออกมาจากลำคอทั้งสองข้างแต่ยังคงยึดการสร้างสรีระร่างกายตามกายวิภาคศาสตร์สุนัขพิตบูล เพิ่มขนาดความใหญ่ของร่างกายพร้อมทั้งเพิ่มความดุร้ายด้วยเขี้ยวเล็บขนาดใหญ่ สุนัขสามหัว Fluffy นี้ได้ถูกสร้างขึ้นจากระบบสร้างตัวละคร 3 มิติที่มีสมจริงเกินจริง (Hyper-Realistic 3D Visual effects) ทั้งหมด ยกเว้นน้ำลายที่ถูกสร้างจากภาพและเชือกไนลอน เป็นต้น



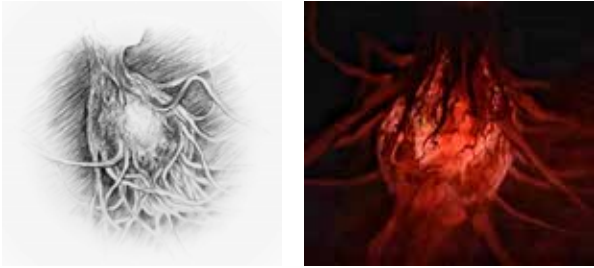
ภาพที่ 3 (A) ภาพแสดง Fluffy ในภาพยนตร์ Harry Potter and the Sorcerer's Stone (B) ภาพ 3 มิติของ Fluffy ที่สร้างขึ้นด้วยระบบ สร้างตัวละคร 3 มิติที่มีสมจริงเกินจริง (Hyper-Realistic 3D Visual effects)

ที่มา: (A) Revenson, J. (2019). *Harry Potter: Film Vault: Volume 3: Horcruxes and The Deathly Hallows*. San Rafael, CA: Insight Editions. (B) **Three-headed dog**. (n.d.). Retrieved April 17, 2021, from harrypotter.fandom.com/wiki/Three-headed_dog

ในขั้นตอนแรกผู้วิจัยพยายามรวบรวมการอ้างอิงภาพถ่ายและงานศิลปะ (references) ที่ใกล้เคียงกันให้มากที่สุด เพื่อช่วยให้มีความคิดที่ชัดเจนว่าตัวละครกระสือใหม่จะเป็นไปในทิศทางใด จินตนาการของตัวบุคคลแต่ละคนอาจไม่ตรงกัน เป็นการยากที่จะอธิบายภาพในหัวให้ทุกคนเข้าใจเหมือนกัน ดังนั้นขั้นตอนต่อมาหลังจากสเก็ตภาพร่าง 2 มิติ จึงเป็นขั้นตอนของการสร้างโมเดลดิจิทัล (3D model) จากภาพร่างที่สร้างขึ้น ทีมงานทุกคนจะได้เห็นภาพเดียวกันเข้าใจตรงกันในทุกมิติ และยังคงสามารถเข้ากระบวนการประชาสัมพันธ์เพื่อปรับปรุงพัฒนาตัวโมเดลต้นแบบต่อไป ศิลปิน 3 มิติสามารถทำสิ่งที่คิดไม่ถึงให้เป็นไปได้ การนำเสนอตัวละครหรือผลงานในกระบวนการที่สมจริงเกินจริง (hyper-realistic representations of character) ซึ่งยังอยู่ในช่วงการทดลอง ผู้วิจัยเริ่มสร้างแบบจำลอง (3d model), กำหนดพื้นผิว (texturize), จัดสีแสงความสว่าง (illuminate) และแสดงภาพเคลื่อนไหว 3 มิติที่สวยงาม (render 3D animation)

2.1 ลำตัวและหัวใจของตัวละครกระสือ

ลักษณะทางกายวิภาคของกระสือนั้นแบบออกได้เป็น 2 ส่วนคือ ช่วงศีรษะที่หลุดลอยไป และร่างกายของหญิงสาวที่ถูกถอดทิ้งไว้หลังจากกลายร่าง ผู้วิจัยได้ออกแบบให้ลำตัวนั้นเป็นถุงกระเปาะมีลักษณะเป็นผนังเยื่อใส สามารถมองเห็นหัวใจที่เต้นอยู่และมีแสงเปล่งออกมาเป็นจังหวะ ต้นแบบหลักการกายวิภาคศาสตร์และลักษณะพื้นผิวที่มีความโปร่งแสงจากแมงกะพรุนทะเล ลำไส้ถูกเปลี่ยนเป็นท่อเส้นตรงที่ยื่นออกมาจากลำตัวโดยมีลำไส้สองเส้นด้านหน้าลำตัวทำหน้าที่แทนแขนใช้แสดงความรู้สึกและต่อสู้ป้องกันตัว เมื่อตัวละครลอยอยู่นิ่งลำไส้จะเคลื่อนไหวโดยอ้างอิงจากการเคลื่อนไหวของแมงกะพรุนทะเลในน้ำ ซึ่งลำไส้เหล่านี้มีลักษณะโปร่งแสงภายในมีกล้ามเนื้อและด้านนอกมีเส้นเลือดซดพันอยู่เป็นจำนวนมาก โดยบุคลิกที่เฉพาะตัว (personality) ของลำไส้จะแบ่งออกเป็นสองบุคลิกก่อนการกลายร่างสำเร็จลำไส้เหล่านี้จะเลื้อยออกมาจากรอยปริตตรงลำคอคล้ำยงหลังจากนั้นศีรษะจะหลุดลอยออกจากลำตัวไป ตัวละครกระสือสามารถแหวกว่ายบนอากาศได้พริ้วไหวเปรียบดั่งในท้องทะเล และถึงแม้ตัวละครจะลอยอยู่กับที่ ลำไส้เหล่านี้ก็จะยังคงเคลื่อนไหวให้ความรู้สึกอ่อนไหวและอ่อนโยนอยู่เสมอ เมื่อต่อสู้บุคลิกเฉพาะตัวจะเปลี่ยนลักษณะคล้ายงูสามารถ หนี รััด ปิดป้อง และตอบโต้ได้อย่างอิสระ



A

B

ภาพที่ 4 (A) ภาพร่างแสดงหัวใจของกระสือ
(B) ภาพ 3 มิติ แสดงหัวใจของกระสือ
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด



A

B

ภาพที่ 7 (A) ภาพร่างการออกแบบสรีระกระสือขณะต่อ
สูที่สามารถเลื้อยพันแขนและงกได้เหมือนงู
(B) ภาพจำลอง 3 มิติการออกแบบสรีระกระสือขณะต่อสู
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด



A

B

ภาพที่ 5 ภาพร่าง (A) ลักษณะทางกายภาพของกระสือ
ขณะกลายร่าง แสดงลำไส้ที่มีลักษณะคล้ายงูเลื้อยออกมา
จากลำคอ
(B) ศีรษะและรยางค์ของกระสือ แสดงลำไส้ที่ล่องลอย
พลิ้วไหวคล้ายแมงกะพรุน
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด



A

B

ภาพที่ 8 (A) ภาพร่างการใช้ลำไส้ของกระสือในการต่อสู้
(B) ภาพแสดง 3 มิติ การใช้ลำไส้ของกระสือในการแสดง
อารมณ์หวังใย
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด



A

B

ภาพที่ 6 ภาพ 3 มิติ (A) ลักษณะทางกายภาพของ
กระสือขณะกลายร่าง (B) ศีรษะและรยางค์ของกระสือ
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

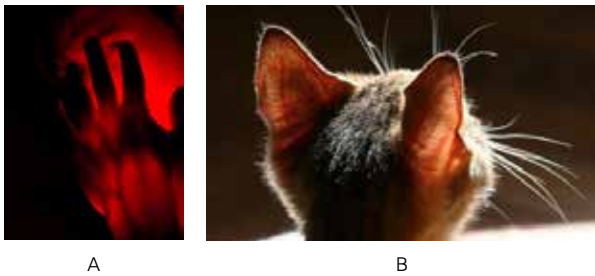
2.2 การออกแบบใบหน้าของตัวละคร

ใบหน้าตัวละครกระสือแบบใหม่นั้นจะถูกแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ ใบหน้าในขณะจะกลายร่าง และใบหน้าหลังการกลายร่างหรือถอดหัวสำเร็จ โดยใบหน้าหลักของตัวละครนั้นมาจากนักแสดงนำของเรื่อง “ภันทิตรา พิพิธยากร” ได้ใช้เทคนิคสแกน 3 มิติ (3d face scanning) ใบหน้าของนักแสดงเพื่อไปปรับใช้กับภาพสเก็ตที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้

2.2.1 การออกแบบใบหน้าของตัวละครและลักษณะของผิวตัวละครเมื่อกำลังจะกลายร่าง

ลักษณะเด่นของกระสือคือแสง ลักษณะของแผลติดเชื้อคือเส้นเลือดสีม่วงดำ ผู้วิจัยได้ถ่ายทอดแนวคิดนี้ลงในการออกแบบกระสือแบบใหม่นี้ เพื่อให้รู้สึกถึงความเป็นมนุษย์ที่ลดลง ผิวหนังคล้ายซากศพติดพิษ สัตว์ก่อน

ที่กระสือจะกลายร่างนั้นจะมีอาการเจ็บหัวใจหรือหน้าอก และมีเส้นเลือดวิ่งไปมาสอดแทรกอยู่ภายใต้ผิวหนังค่อย ๆ หนาขึ้นและเปล่งแสงออกมา ผิวหน้าของตัวละครเริ่มขำแดงและมีแสงเปล่งออกมาบริเวณกลางหน้าอก โดยทั่วไปผิวของมนุษย์จะมีกลไกกระจายแสงใต้ชั้นผิว (Subsurface scattering) เมื่อส่องไฟไปยังอวัยวะที่มีผิวบางห่อหุ้มเส้นเลือด เช่น นิ้วมือหรือใบหู แสงจะกระจายใต้ชั้นผิวดูเหมือนเปล่งแสงแต่กลับมองเห็นเส้นเลือดภายในได้อย่างชัดเจน ดังภาพที่ 9 ที่แสดงให้เห็นถึงการกระจายแสงใต้ชั้นผิวของมือและใบหูของแมวเมื่อมีแสงส่องกระทบมายังอวัยวะที่มีผิวบาง ผู้วิจัยจึงได้นำการค้นพบนี้มาประสมประสานลงไปใ้ผิวหนังของตัวละครเมื่อกำลังจะถอดร่าง จะเกิดแสงเรืองจากเส้นเลือดใต้ชั้นผิวหนังตามลำคอและใบหู เส้นเลือดปูดนูนวิ่งไปมาเริ่มจากหน้าอกลำคอและไล่ขึ้นไปไปยังหน้าใบหู ทางด้านเทคนิค 3D Visual effects ได้รับแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง Iron Man 3 (2013)



ภาพที่ 9 การกระจายแสงใต้ชั้นผิวของ (A) มือ (B) ใบหูของแมว

ที่มา: (A) Atavar. (2009). **Self portrait using a hand as a light modifier**. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.dpreview.com/forums/post/38244863>
 (B) Dmitry Gudkov. (2006). **Translucent ears**. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.flickr.com/photos/goodcough/492430627/in/photostream/>



ภาพที่ 10 ภาพเส้นเลือดและแสงที่เปล่งจากภายใน จากภาพยนตร์เรื่อง Iron Man 3

ที่มา: Feige, K. (Producer), Black, S. (Director). (2013). **IRON MAN 3** [Motion picture]. United State of America: Marvel Studio.

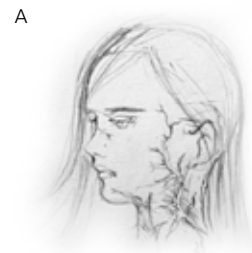


ภาพที่ 11 (A) ภาพร่างแสดงการเปล่งแสงจากภายใน (B) ภาพการเปล่งแสงจากภายในขณะกำลังกลายร่างด้วยเทคนิคการตกแต่งภาพ 2 มิติ (2D composite)

ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

2.2.2 การออกแบบใบหน้าของตัวละครและลักษณะของผิวดูตัวละครเมื่อกลายร่างสำเร็จ

ใบหน้าของตัวละครหลังจากที่หัวออกจากร่างไปแล้วเค้าโครงหน้าทั้งหมดของตัวละครยังคงไว้เป็นใบหน้านักแสดงหากแต่ทั้งหมดดูเปลี่ยนไป แสงทั้งหมดที่เคยสว่างเรืองออกมาจากเส้นเลือดและผิวหนังคล้ายจะระเบิดออกมาในช่วงแรก หายไปแต่กลับทิ้งรอยแผลเป็นและเส้นเลือดปูดนูนสีแดงม่วงลักษณะเหมือนแผลที่ติดเชื้อโรคมึพิษรุนแรงทั่วไปหน้า สีผิวใบหน้าของตัวละครจะเปลี่ยนสีจากเคยดูเหมือนมีเลือดฝาด กลับเป็นผิวซีดขาว ปากและรอบดวงตาเป็นสีม่วงขำ ดูไร้ชีวิตให้ความรู้สึกเป็นอมมนุษย์ จากนั้นย่นตาสีดำมีน้ำตาหล่อเลี้ยงค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นดวงตาสีเทาไร้แววตาไร้ประกายชีวิต

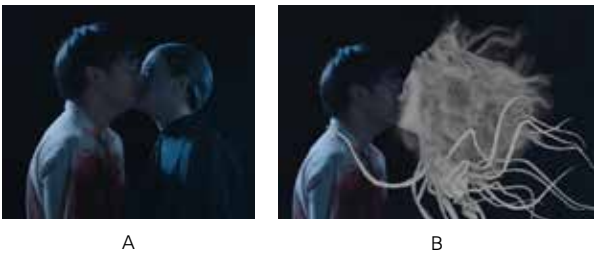


ภาพที่ 12 (A) ภาพร่างเส้นเลือดปูดนูนบนใบหน้าของตัวละคร (B) ใบหน้าจริงของนักแสดง (C) ใบหน้าของตัวละครที่สร้างใหม่ด้วยเทคนิคพิเศษ 3 มิติขั้นสูงเพื่อความเสมือนจริง (Hyper-Realistic 3D)

ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

2.3 เส้นผมไร้น้ำหนักของตัวละคร

ผมของตัวละครจะค่อย ๆ ลอยและยาวขึ้นเมื่อกลายเป็นจตุรัส ลักษณะการออกแบบทรงผมของกระสือถือว่าเป็นจุดเด่นของตัวละครกระสือใหม่เนื่องจากลักษณะทางกายภาพของตัวละครมีเพียง 2 ส่วนหลัก ๆ คือ ศีรษะและลำไส้ ดังนั้นการออกแบบทรงผมของตัวละครยาวพลิ้วไหวอยู่ตลอดเวลาในสภาวะไร้น้ำหนักคล้ายการเคลื่อนไหวในน้ำ เพื่อเพิ่มความลึกลับความน่าสะพรึงดูมีพลังให้กับตัวละครและสร้างความแตกต่าง โดยแนวคิดนี้ได้ใช้เทคนิคพิเศษ 3D Visual effect ทั้งหมด กล่าวคือนักแสดงต้องใส่หมวกเพื่อเก็บผมทั้งหมดและทำเส้นผมใหม่ด้วยเทคนิคการจำลองผลและการเคลื่อนไหวเสมือนจริงในระบบ 3 มิติ (3D Hair Simulation)



ภาพที่ 13 (A) ภาพขณะถ่ายทำของนักแสดง (B) ภาพจำลองผลและการเคลื่อนไหวเสมือนจริงในระบบ 3 มิติ (3D Hair Simulation)
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด



ภาพที่ 14 (A),(B) ภาพอ้างอิง (Reference) ผมไร้แรงโน้มถ่วงจากภาพยนตร์เรื่อง Mama (2013)
ที่มา: Dale, J., M. (Producer), Muschietti, B. (Producer), & Muschietti, A. (Director). Mama [Motion picture]. United State of America: Universal Picture.

2.4 การจัดองค์ประกอบของสี

ภาพยนตร์จะแสดงความเป็นอยู่แบบคนไทยชนบททั้งในบ้านพักอาศัยและพื้นที่โล่งป่าหรือนา ฉากโดยรวมในภาพยนตร์ที่กระสือปรากฏตัวทั้งหมดจึงเป็นฉากในช่วงเวลากลางคืน ผู้วิจัยจึงได้ตั้งจุดเด่นของแสงจันทร์ในตอนกลางคืนออกมาและกำหนดให้สีฟ้ามาเป็นสีหลักของภาพ โดยได้มีการใช้หลักทฤษฎีสีในหลายทฤษฎีด้วยกัน

2.4.1 การจัดโครงสร้างสีตรงกันข้ามหรือสีคู่ปฏิบัติ (complementary colors)

ออกแบบให้ใช้คู่สีตรงกันข้ามหรือสีคู่ปฏิบัติ โดยการใช้สีแดงส้ม ตรงข้ามกับสีน้ำเงิน ในการจัดวางองค์ประกอบสีด้วยอัตราส่วน 70% ต่อ 30% คู่แดงส้ม-น้ำเงินเป็นสองสีที่ตัดกันอย่างรุนแรงแต่เมื่อจัดวางในอัตราส่วนที่เหมาะสมสร้างความน่าสนใจสีแดงให้ตัวละครกระสือดูโดดเด่น และจัดแสงสีฟ้าเป็นแสงขอบตัวละครเพิ่มเสน่ห์และให้เห็นความคมชัดของรูปทรงตัวละครน่าดึงดูดใจไปยังตำแหน่งหลักของภาพ คือ “แสงของกระสือ” ซึ่งเป็นชื่อของภาพยนตร์ ชุดค่าผสมที่ตัดแย้งกันนี้ทำให้เกิดความเปรียบต่างในความรู้สึกถึงความอันตราย การต่อสู้ การนองเลือดจากสีแดงสีโทนร้อนและความเยือกเย็นไร้ชีวิตของมนุษย์ในช่วงเวลากลางคืนภายใต้แสงจันทร์สีฟ้าที่ทั้งหมดปกคลุมไปด้วยความเศร้าโศก ความแค้น และความเยือกเย็น



ภาพที่ 15 ภาพจำลอง 3 มิติ แสดงการจัดองค์ประกอบสีโดยใช้สีคู่ตรงกันแดง – น้ำเงิน
ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

2.4.2 การใช้สีตรงข้ามแบบสามเหลี่ยมด้านเท่า (triadic colors)

เป็นการใช้สีตรงข้ามกันสามสีตามวงล้อสี โดยภายในเรื่องแสงกระสือมีการใช้สีหลักคือ “แม่สี” (primary color) ประกอบด้วยแม่สีทั้งสาม คือ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน ซึ่งให้ความน่าสนใจ ตื่นเต้น และความโดดเด่น เพราะมีความเปรียบต่างสูงจากการใช้สีแตกต่าง ทั้งโทนร้อนและโทนเย็น โดยสีแดงก็ให้ความรู้สึกถึงอันตราย การนองเลือด ซึ่งเป็นโทณสีของกระสือ สีน้ำเงินให้ความรู้สึกเยือกเย็น ความแค้น ความเศร้า ซึ่งเป็นโทณสีของบรรยากาศและเป็นสีส่วนใหญ่ภายในฉาก และสีเหลืองซึ่งเป็นสีของแสงไฟที่มาจากมนุษย์ ให้ความรู้สึกตื่นตัวและความโกลาหล โดยการใช้สีตรงข้ามแบบสามเหลี่ยมด้านเท่านี้ทำให้ได้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ค่อนข้างครบถ้วนตามสถานการณ์ที่ภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อออกมาได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 16 (A) วงล้อสี (B) การจัดองค์ประกอบสีโดยใช้สีคู่ตรงข้ามในภาพยนตร์แสงกระสือ

ที่มา: (A) Present Simply. (2562). เทคนิคคู่สีที่ใช้ ทำให้ภาพโดน!!! สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.facebook.com/presentsimply/posts/2307536336152573>

(B) ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

2.4.3 การใช้สีเอกรงค์ (monochromatic colors)

การใช้สีเอกรงค์หรือการใช้สีเดียว เป็นการเลือกใช้สีใดสีหนึ่งในวงล้อสี โดยใช้โทนที่ต่างกันทั้งสีเข้มและสีอ่อนเป็นตัวสร้างมิติให้กับภาพ เช่น โทนอ่อน โทนเข้ม เหมือนกับการเติมสีขาวเพื่อให้สีอ่อนลงในการวาดภาพสีน้ำมัน โดยการใช้สีเดียว แต่แตกต่างโทน ทำให้องค์ประกอบทั้งภาพดูกลมกลืนดังภาพที่ 19 ที่มีการใช้สีน้ำเงินเพียงสีเดียว แต่จะเห็นได้เราสามารถจำแนกสีหรือโทนของสีน้ำเงินออกมาได้ทั้งหมด 4 สีหรือ 4 โทน ซึ่งการใช้สีเอกรงค์จึงเป็นการเน้นย้ำอารมณ์ ความรู้สึกให้มีความเป็นเอกภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งสื่อถึงบรรยากาศและความรู้สึกอันเยือกเย็นของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 17 การจัดองค์ประกอบโดยใช้สีเอกรงค์ในภาพยนตร์แสงกระสือ

ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด

อภิปรายผล

การปรับกระบวนการทัศน์ เมื่อต้องการที่จะสร้างภาพยนตร์ “กระสือ” ที่ไม่ใช่ “ผี” เมื่อปรับมุมมองภาพลักษณะของกระสือจาก “ผี” ให้เป็นอมมนุษย์ หรือ “มนุษย์ติดเชื้อมากเกินไป” แนวคิดที่ได้มีการตีความหมายที่ต่างออกไป จึงสร้างมโนทัศน์ใหม่ผ่านการออกแบบตัวละครกระสือแบบใหม่ผสมผสานการศึกษาตัวละครภูติผี ปีศาจ จากวัฒนธรรมไทยและสากล รวมถึงภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (sci-fi movie) ซึ่งอ้างอิง

ถึงสิ่งมีชีวิตที่แตกต่างออกไป เพื่อให้ตัวละครกระสือใหม่มีรูปแบบที่ร่วมสมัยสอดคล้องกับวิถีชีวิตและสังคมปัจจุบัน ภาพยนตร์แสงกระสือ (2562) ออกแบบสร้างตัวละครกระสือใหม่เป็นหญิงสาววัยรุ่น ที่ติดเชื้อมีเชื้อผ่านทางน้ำลาย เมื่อกลายเป็นกระสือก็จะมีอาการหวัดออกมาจากลำตัวโดยอวัยวะภายในติดออกมาด้วย สะท้อนแนวคิดที่ว่า แม้ร่างกายจะเปลี่ยนไปเหมือนสัตว์ประหลาดที่ดูน่าเกลียดน่ากลัว แต่จิตใจภายในยังคงเหมือนเดิม แต่ด้วยวิถีของกระสือที่ต้องหากินได้สร้างความเดือดร้อนให้กับหมู่บ้าน จึงเกิดการไล่ล่าและต่อสู้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์การออกแบบสร้างสรีระของกระสือพบว่าลำไส้ถูกปรับเปลี่ยนให้เป็นเป็นสื่อกลางในการแสดงอารมณ์และความรู้สึก โดยการเคลื่อนไหวของลำไส้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเคลื่อนไหวของแมงกะพรุน โดยหัวใจยังคงเปล่งแสงสลัดดับเป็นจังหวะตามแบบตาดานานพื้นบ้านไทย มีการออกแบบช่วงลำตัวใหม่โดยได้มีการตัดทอนอวัยวะและรูปร่างบางส่วนออกไป ปรับเป็นกระเปาะใสเพื่อให้สามารถมองเห็นถึงหัวใจของกระสือที่ยังคงเต้นอยู่ ภาพยนตร์แสงกระสือเป็นการสร้างมโนทัศน์ใหม่ผ่านการออกแบบตัวละครกระสือแบบใหม่ที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัวทั้งรูปร่างลักษณะและการเคลื่อนไหวเป็นเอกลักษณ์และน่าจดจำ นำเสนอแอนิเมชัน 3 มิติ สร้างสรรค์ทักษะและเทคโนโลยีใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถนำเสนอผลงานคุณภาพที่ดีที่สุดแก่ผู้ชม ทั้งภาพเคลื่อนไหว 3 มิติด้วยเทคนิคสมจริงระดับสูงสุดเพื่อให้ผู้รับชมรู้สึกหวาดกลัวจริง ๆ และจัดการกับความกลัวในส่วนลึกและจุดมืดของจิตวิทยามนุษย์ (human psychology) เพื่อสร้างสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์ที่น่าเชื่อถือ การออกแบบตัวละคร 3 มิติเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์มากมาย ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักวิทยาศาสตร์เพื่อให้เกิดความสมเหตุสมผลของภาพยนตร์ (make sense) และในขณะเดียวกันก็ควรดึงดูดผู้ชมให้สามารถเข้าถึงตัวละครนั้นด้วย

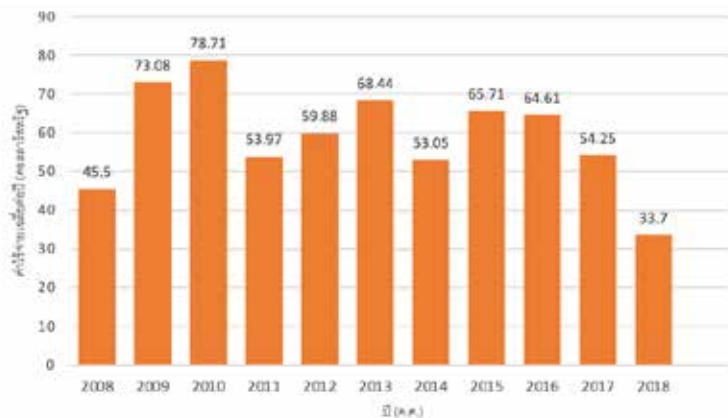
ด้วยเทคโนโลยีของการถ่ายทำและการตัดต่อที่ก้าวกระโดดนั้นส่งผลให้การใช้เทคนิคพิเศษ (special effect) ซึ่งเป็นเทคนิคในการถ่ายทำที่ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ทำมือที่สร้างขึ้นจากวัสดุจริง สร้างฉากจริง และใช้นักแสดงจริงนั้นลดลง โดยถูกเข้ามาแทนที่โดยเทคนิคที่เรียกว่ากระบวนการจินตภาพคอมพิวเตอร์ หรือ CGI (Computer-Generated Imagery) ที่สะดวก และประหยัดกว่าทั้งเวลาและงบประมาณ รวมทั้งยังสามารถข้ามข้อจำกัดในการถ่ายทำอีกมากมายที่เทคนิคพิเศษแบบเดิม ๆ ไม่สามารถทำได้ได้อีกด้วย ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์ชื่อดังมากมายทั้งจากฮอลลีวูดและจีน ดังเช่น ละครชุดเรื่อง Stranger Things ในแพลตฟอร์ม Netflix ที่พี่น้อง Duffer ผู้กำกับได้เลือกใช้แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation Realism) ในการสร้างสรรค์สัตว์ประหลาด

และฉากต่าง ๆ ออกมาให้มีความสมจริง รวมทั้งยังใช้เทคนิคแบบผสมผสาน คือ ใช้เทคนิคพิเศษจากอุปกรณ์ทำมือ (special effect) ร่วมกับเทคนิคการทำภาพ 3 มิติ (3D visual effect) เพื่อให้เกิดความสมจริงสูงสุดทั้งในเชิงการถ่ายทอดและการแสดงของนักแสดง ซึ่งในเรื่อง Stranger Things ดังกล่าวก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางเทคนิคการถ่ายทำและการตัดต่อที่ประสบความสำเร็จอย่างยิ่ง และเป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรคเทคนิคต่าง ๆ ที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องแสงกระสือ

ในปัจจุบันแม้จะมีภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถูกผลิตและนำเสนอออกสู่ตลาดภาพยนตร์กันอย่างมากมาย แต่ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยขึ้นและเทคนิคในการถ่ายทำที่มีความก้าวหน้าขึ้นก็ทำให้ค่าใช้จ่ายในการใช้ CGI นั้นเริ่มถูกลง ดังจะเห็นได้จากค่าเฉลี่ยของต้นทุนในการ

ใช้ CGI และแอนิเมชัน 3 มิติที่ลดลงอย่างเห็นได้ชัด ดังแผนภูมิที่ 1 ตารางแสดงค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของ CGI, 3D และแอนิเมชันเอฟเฟกต์ ในภาพยนตร์สหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี 2008 - 2018 (Julia Stoll, 2021; ออนไลน์) ซึ่งจะเห็นได้ว่าในปี 2018 ที่มีภาพยนตร์และภาพยนตร์แอนิเมชันฟอร์มยักษ์ที่ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์ทั้งเรื่องหรือเกือบทั้งเรื่อง เช่น Incredibles 2 Paddington, The Avenger: Infinity War, Venom Jurassic World: Fallen Kingdom เป็นต้นกลับมีต้นทุนเฉลี่ยเพียง 33.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐต่อเรื่องเท่านั้นเอง ดังนั้นการใช้ CGI หรือ 3D visual effect ในเชิงพาณิชย์ ผู้วิจัยมีมุมมองว่าเป็นกระแสที่น่าสนใจและคุ้มค่าแก่การลงทุน โดยสามารถเป็นหนึ่งในจุดเด่นในการดึงดูดผู้ชมให้สนใจในผลงานภาพยนตร์ เพื่อสนองและรอบรับจินตนาการอันไม่มีที่สิ้นสุดของผู้กำกับ

แผนภูมิที่ 1 แผนภูมิแสดงค่าใช้จ่ายเฉลี่ยของ CGI, 3D และแอนิเมชันเอฟเฟกต์ ในภาพยนตร์สหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี 2008 - 2018



ที่มา: ผู้วิจัย ศิโยน สุวรรณสะอาด (ดัดแปลงจาก Julia Stoll, 2021; ออนไลน์)

ภาพยนตร์เรื่องแสงกระสือประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้และคำวิจารณ์เป็นอย่างมาก โดยสามารถทำรายได้มากกว่าหนึ่งร้อยล้านบาทด้วยต้นทุนเพียงแค่ 40 ล้านบาทเท่านั้น ทั้งยังได้รับรางวัลด้านภาพยนตร์สาขาต่าง ๆ ทั้งในไทยและต่างประเทศ อันได้แก่ ได้รับรางวัลออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม จาก Starpics Thai Film Awards ครั้งที่ 17 ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ 6 รางวัล และได้รับเลือกเป็นภาพยนตร์ไทยฉายเปิดงานเทศกาลภาพยนตร์จีนครั้งที่ 14 สัปดาห์ภาพยนตร์และโทรทัศน์จีน - ไทย 2019 ที่ฮ่องกง นอกจากนี้ยังได้รับการคัดเลือกเข้าชิงรางวัลต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น ได้รับการเสนอเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยม คมชัดลึก อวอร์ด อีกทั้งยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ครั้งที่ 92 ในสาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยมอีกด้วย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ด้านการพัฒนา ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการพัฒนาและต่อยอดในด้านการออกแบบต่อไป เพื่อให้ผลงานมีความสวยงาม และความสมจริงมากยิ่งขึ้น ทั้งด้านการออกแบบตัวละคร และการใช้เทคนิค 3D Visual effect
2. ด้านการสร้างสรรค ผู้วิจัยเห็นว่าการสร้างสรรคที่ได้นั้นควรมีการสอดแทรกสิ่งแปลกใหม่ร่วมด้วย ไม่ว่าจะเป็นการริเริ่มหรือการประยุกต์ ซึ่งหนึ่งในเสน่ห์ของศิลปะในภาพยนตร์ คือ การใช้ฝีมือ หรือ งานคราฟต์ ซึ่งเมื่อทำออกมาได้ดี สมจริง และมีความแปลกใหม่ ก็จะเป็นการเพิ่มอรรถรสในการรับชม และเพิ่มเสน่ห์ของหนังเรื่องนั้นอีกด้วย
3. ด้านการเลือกวัตถุดิบ ในสังคมไทยมีความเชื่อและความสัมพันธ์กับผีสูงเป็นอย่างมาก แต่ในวงการ

ภาพยนตร์ไทยกลับพบว่าการเลือกที่จะเล่าถึงผีหรืออมมนุษย์อยู่เพียงไม่กี่ตน เช่น แม่นาก ผีปอบ ผีกระสือ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่าควรหยิบเอาผีตนอื่น ๆ ในความเชื่อของไทยหรือความเชื่อในภูมิภาคต่าง ๆ มาเล่าบ้าง เพื่อสร้างความแปลกใหม่และความหลากหลายในวงการภาพยนตร์สยองขวัญของไทย เพื่อให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ขอขอบคุณผู้กำกับภาพยนตร์ คุณสิทธิ

ศิริ มงคลศิริ และ คุณพัฒนศักดิ์ วรรณชัยณ์ ผู้บริหารบริษัท Alternate studio และเพื่อน ๆ ในทีม ที่มอบความไว้วางใจให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสศึกษาและร่วมกันสรรค์สร้างงานในตำแหน่ง Senior Shading Lighting Render and Composite ที่เต็มไปด้วยความภาคภูมิใจจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณแม่ชนิษฐา ถิระรักษ์ ศิลปินอิสระที่คอยให้คำแนะนำและเป็นพี่ที่ปรึกษาที่ดีมากโดยตลอด และขอขอบคุณการสนับสนุนจากสาขาวิชาบัณฑิตกรรมกรออกแบบ ปริญญาโท วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารอ้างอิง

ธนพล น้อยชูชื่น. (2562). แสงกระสือเกินความคาดหว้งนี่คือหนังไทยแห่งปีเรียบร้อยแล้ว. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.beartai.com/lifestyle/314526>

ธนวัฒน์ ชูวาธิตน์. (2562). รวมหนัง "กระสือ" บนจอใหญ่. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.sanook.com/movie/85623>

บุญคำ ไชยพรหมวงศา. (2545). ตำนานและประเพณีชาวบ้าน. กรุงเทพฯ: อินทรี.

เยาวนิศ เต็งไตรรัตน์. (2553). การศึกษาโบราณอุบายจากคอลัมน์ภูมิปัญญาชาวบ้าน. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://bit.ly/3s2HA3A>

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://dictionary.orst.go.th/>

Atavar. (2009). Self portrait using a hand as a light modifier. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.dpreview.com/forums/post/38244863>

Dale, J., M. (Producer), Muschietti, B. (Producer), & Muschietti, A. (Director). **Mama** [Motion picture]. United State of America: Universal Picture.

Dmitry Gudkov. (2006). Translucent ears. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.flickr.com/photos/goodcough/492430627/in/photostream/>

Feige, K. (Producer), Black, S. (Director). (2013). **IRON MAN 3** [Motion picture]. United State of America: Marvel Studio.

Julia Stoll. (2021). Average production costs of CGI, 3D and animation effects per movie in the United States from 2008 to 2018. สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2564, จาก <https://www.statista.com/statistics/1020957/cgi-animated-movie-production-costs-us/#statisticContainer>

Present Simply. (2562). เทคนิคคู่สี่ที่ไซ้ ทำให้ภาพโดน!!!. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://www.facebook.com/presentsimply/posts/2307536336152573>

Revenson, J. (2019). **Harry Potter: Film Vault: Volume 3: Horcruxes and The Deathly Hallows**. San Rafael, CA: Insight Editions.

Three-headed dog. (n.d.). Retrieved April 17, 2021, from harrypotter.fandom.com/wiki/Three-headed_dog

wikipedia. (2563). รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ ครั้งที่ 29 ประจำปี พ.ศ. 2562 - 2563. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2564, จาก <https://bit.ly/2QgdUBT>