



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
The History of Thai Animated Films

นายเข้มพัทธ์ พัชรวิชญ์

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2560

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
The History of Thai Animated Films

นายเชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

EResearch

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....**149345**
รับ เดือน ปี **13** / **07** / **2561**

b.....**010253778**
i.....

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2560

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2560 จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สัญญาเลขที่ 2560-02-02007 โครงการ)

ขอขอบคุณคณาจารย์ และเจ้าหน้าที่คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่สนับสนุนในการทำวิจัย

ขอขอบคุณผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน คุณภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง คุณคมภิญญา
เข็มกำเนิด คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ และคุณเกรียงไกร ศุภรศห์สร้างสี่

ขอขอบคุณ คุณวิภาภรณ์ พิชริวิชัย ผู้ร่วมทำงานวิจัย

ขอขอบคุณ ครอบครัวพิชริวิชัย ที่เป็นกำลังใจและสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูทเวทิตาแด่ บุพการี
บูรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่ทำให้ผู้วิจัยเป็นผู้มีการศึกษาและประสบ
ความสำเร็จมาจนตราบเท่าทุกวันนี้

เชมพัทธ์ พิชริวิชัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

ทุนเงินรายได้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประจำปีงบประมาณ 2560 จำนวนเงินที่ได้รับการสนับสนุน 80,000 บาท

ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่ ตุลาคม 2559 ถึง ตุลาคม 2560

หัวหน้าโครงการ นายเชมพัทธ์ พ็ชรวิชญ์ ภาควิชาศิลปะการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ค้นหาปัจจัยที่ทำให้แอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จและความล้มเหลว โดยวิเคราะห์เพื่อหาทิศทางการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทย ซึ่งผู้วิจัยได้วางขอบเขตการศึกษาผลงานแอนิเมชันไทยเรื่องยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่เรื่องแรกในปี พ.ศ. 2522 ถึงปัจจุบัน (2559) มีทั้งสิ้น 12 เรื่อง โดยการค้นหาข้อมูลประวัติความเป็นมา ปัจจัยทางการตลาด วิเคราะห์เนื้อหาและเทคนิคการสร้างสรรค รวมถึงการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 4 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่าตลอดระยะเวลา 37 ปี แอนิเมชันไทยแบ่งออกเป็น 2 ยุคคือยุคดั้งเดิมได้แก่แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร (2522) และยุคคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ ได้แก่ แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล (2545) ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต (2545) ก้านกล้วย (2549) ประวัติพระพุทเจ้า (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) เอคโค จีวักองโลก (2555) ยักษ์ (2555) พระมหาชนก (2557) อนันดา ศิลาพิชิตมาร (2558) และคุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน (2558) มีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้เพียง 2 เรื่องคือ ก้านกล้วย และยักษ์ ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ไม่ประสบความสำเร็จ 1) เนื่องจากการวางแผนการตลาดกลุ่มเป้าหมายที่แคบ 2) การสื่อจากระบบโทรทัศน์เป็นภาพยนตร์โดยไม่คำนึงถึงคุณภาพผลงาน 3) ภาพยนตร์ดัดแปลงเรื่องราวที่มีของไทย โดยไม่มีการแต่งเติมความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ เพื่อสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม 4) เทคนิคในงานแอนิเมชันไทยยังล้าหลังเมื่อเทียบกับประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากประเทศไทยยังขาดผู้พัฒนาเทคโนโลยีสำหรับแอนิเมชัน ทิศทางในการพัฒนาแอนิเมชันไทยต้องอาศัยการวางแผนเพื่อแข่งขันในระดับโลก โดยสนับสนุนงานด้านวรรณกรรมอันเป็นจุดเริ่มต้นของเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนางานออกแบบที่แสดงถึงความเป็นไทยจึงจะมีความโดดเด่นแตกต่างจากแอนิเมชันประเทศอื่นๆ นอกจากนี้รัฐบาลต้องสนับสนุนบุคลากรสายแอนิเมชันให้มีความรู้เพื่อพัฒนาทักษะความชำนาญอย่างต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำสำคัญ : แอนิเมชัน ภาพยนตร์ ประวัติศาสตร์

Research Title: The History of Thai Animated Films

Researcher : Khemmapat Patcharawit

Faculty : Architecture Department : Communication Art and Design

ABSTRACT

The objectives of this research, the history of Thai animated films, are to study the origination (formation) of animated films in Thailand and to explore what are the reasons behind of the success or the failure of Thai animated films. Additionally, this research also aims to find ways to improve Thai animated films with more progress. The researcher has framed to study long animated Thai films shown in theaters starting from the first one in 1979 till now (2016) which involve of 12 films in total by searching the beginning and development of Thai animated films, analyzing contents as well as creativeness techniques and moreover interviewing 4 of movies directors exclusively.

The result of the research found that all through 37 years, Thai animated films can be classified into 2 ages which are the original form and computer graphics form. The original one was the first Thai animation movie, Sudsakorn (1979). Computer graphics form of animation movies started in 2002 which includes various films such as, King Vikram and Vetal The Vampire (2002), PangPond The Animation Adventure Future World (2002), Khan Kluay (2006), The Life of Buddha (2007), Nak (2008), Khan Kluay 2 (2009) , Echo Planet (2012), Yak: The Giant King (2012), The Story of Mahajanaka (2014), Ananta: Light of hope (2015) and Khun Thong Daeng the Inspiration (2015). However, there are only 2 films are successful which are Khan Kluay and Yak: The Giant King . From the studies, we found that most of Thai animation movies are not successful because of the following reasons;

- 1) market strategy targeted to small group
- 2) changing from television system to movie without attention on the quality,
- 3) movies were adapted from Thai ancient fiction stories without adding new creativity or excitement to the audience
- 4)

เอกสารนี้เป็นเอกสารทสวงนไวสาหรับการเขางานเพอการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

techniques need to be improved (if compare with the USA) due to there is no experts or resources of animation technology To enhance Thai animation film for world competition, we need to promote our literature works which are the foundation of the creativity and design works in Thai style which will be different and remarkable from other countries. The government should increase career opportunities for persons in the animation industry then they will be able keep on developing and improving their skills continuously.

Keywords : Animation , Film , History



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	จ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.4 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	4
1.5 สมมติฐานของการวิจัย.....	4
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
1.7 ประโยชน์จากการวิจัย.....	6
1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดของแอนิเมชัน	7
2.2 แอนิเมชันยุคบุกเบิก.....	8
2.3 แอนิเมชันยุคดั้งเดิม	11
2.4 แอนิเมชันยุคคอมพิวเตอร์กราฟิกส์	19
2.5 ประวัติแอนิเมชันญี่ปุ่น	20
2.6 ประวัติแอนิเมชันไทย	23
2.7 แนวคิดกระบวนการผลิตแอนิเมชัน	30
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย	40
3.1 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง	40
3.2 การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์	41
3.3 การสัมภาษณ์	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	43
บทที่ 4 ผลการวิจัย	44
4.1 วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทย	44
4.2 ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน	70
4.3 การรวบรวมและวิเคราะห์การสัมภาษณ์	83
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผล	94
5.1 สรุป	94
5.2 อภิปรายผล	99
บรรณานุกรม	101
ภาคผนวก	105
ภาคผนวก ก	106
ภาคผนวก ข	114
ประวัตินักวิจัย	116

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	แสดงขั้นตอนการทำงานของฝ่ายงานต่างๆ ในงานแอนิเมชัน	33
3.1	ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในช่วงปี พ.ศ.2522-2559	40
5.1	แสดงผลสรุปความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย	94



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2.1 ภาพสิ่งประดิษฐ์ Thumatrope	8
2.2 ภาพถ่ายของ Eadward Muybridge	9
2.3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces	10
2.4 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง Gertie the Trained Dinosaur	11
2.5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs	13
2.6 แสดงภาพโปสเตอร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร.....	26
2.7 ภาพมิวสิควีดีโอเพลง แม่สาย	27
2.8 แสดงแผนผังทีมงานการผลิตแอนิเมชัน	31
2.9 แสดงแผนผังหน้าที่กระบวนการผลิตแอนิเมชัน	32
4.1 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร	45
4.2 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล	47
4.3 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยกองโลกอนาคต	49
4.4 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 1	51
4.5 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า	53
4.6 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค	55
4.7 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2	57
4.8 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จิว่ก้องโลก	59
4.9 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์	61
4.10 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก	64
4.11 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร	66
4.12 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง หมาวัด	68
4.13 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ทองหล่อ	69
4.14 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คอปเปอร์เพื่อนรัก	70
4-15 แสดงโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอนตะลุยกองโลกอนาคต	84
4-16 โปสเตอร์เทศกาล Animation Festival Hiroshima 2002	84
4-17 แสดงเส้นเวลาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย.....	85

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ต้นกำเนิดของแอนิเมชันไทยเกิดขึ้นจากศิลปินนักวาดภาพประกอบหนังสือ บุคคลแรกที่มีชื่อเสียงในการวาดการ์ตูนคือสเน่ห์ คล้ายเคลื่อน ซึ่งเป็นคนวาดภาพประกอบปกหนังสือ พล นิกร กิมหงวน ประพันธ์โดย ป. อินทรปาลิต ที่จัดพิมพ์อย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2482-2511 หนังสือดังกล่าวเป็นนิยายชวนหัวที่ได้รับความนิยมในสมัยนั้นมาก สเน่ห์ คล้ายเคลื่อน ได้วางแผนที่จะสร้างแอนิเมชันในช่วงปี พ.ศ.2484 แต่ก็ประสบความเหลวเพราะขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล คุณสเน่ห์ คล้ายเคลื่อน ล้มป่วยด้วยโรคปอดและเสียชีวิตปลายปี พ.ศ.2490 แต่เขาเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักวาดการ์ตูนคนต่อมาคือ ปยุต เงากระจ่าง

ปยุต เงากระจ่าง ทำงานเป็นนักเขียนภาพประกอบให้กับรัฐบาล และสำนักข่าวสารอเมริกัน (USIS) และองค์กรต่างๆ นอกจากนี้ยังรับทำภาพยนตร์โฆษณาที่ใช้คนแสดง (Life Action) เขาเริ่มศึกษาและรู้เคล็ดลับการทำแอนิเมชันจากงานของสเน่ห์ คล้ายเคลื่อน นั่นคือเทคนิคการวาดบนแผ่นใส (Celluloid) ปยุต เงากระจ่าง จึงทดลองทำภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยกล้องฟิล์ม 16 มม. กระทั่งในวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2498 ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น ความยาว 20 นาที เรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง” ก็ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมไทยเป็นครั้งแรก แม้จะได้ชื่อเสียงแต่ภาพยนตร์ก็ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ในครั้งนั้นปยุตได้รับการสนับสนุนให้ไปดูงานการสร้างแอนิเมชันที่ประเทศญี่ปุ่น และสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันความยาว 20 นาที ตามมาอีก 2 เรื่อง คือ เรื่องหนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) ในปี พ.ศ. 2501 และ เรื่องเด็กกับหมี ในปี พ.ศ. 2503 โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ได้จัดฉายทั้งในและต่างประเทศ จึงถือได้ว่าเป็นก้าวอย่างสำคัญของวงการแอนิเมชันไทยเป็นอย่างมาก ปยุต เงากระจ่าง ได้ก่อตั้งบริษัทโฆษณาเทปเปลฟิล์ม ขึ้นในปี พ.ศ. 2503 รับทำภาพยนตร์โฆษณาทั้งแบบการ์ตูนและคนแสดง เช่น ภาพยนตร์โฆษณา เรื่อง สโนไวท์ ภาพยนตร์โฆษณายาถ่ายพยาธิเอ็กซิน เป็นต้น

ในปี พ.ศ.2522 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสุตสาคร ซึ่งมีความยาว 82 นาที ถือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่สร้างโดย ปยุต เงากระจ่าง โดยใช้เวลาในการผลิตยาวนานกว่า 2 ปี ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์และประสบความสำเร็จ สามารถทำรายได้สูงสุดได้ในสมัยนั้น แต่ ปยุต เงากระจ่าง กลับต้องเข้ารับการรักษาตัวด้วยอาการหัวใจล้มเหลวจากการทำงานอย่างหนัก ปยุต เงากระจ่าง ได้รับยกย่องให้เป็นบิดาแห่งแอนิเมชันไทยและเสียชีวิตลงในปี 2553 (อุบล สุทธิชนะ,2549)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตลอดระยะเวลากว่า 20 ปี หลังจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสุดท้ายในปี พ.ศ.2522 ประเทศไทยแทบไม่มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวอีกเลย จะมีก็แต่เพียงการ์ตูนญี่ปุ่นอาทิ เช่น เรื่อง Dragonball Slamdunk ซึ่งว่าจ้างทีมงานไทยให้เป็นผู้วาดภาพและลงสีตามต้นแบบที่ทีมงานญี่ปุ่นเป็นผู้กำหนด และส่งภาพวาดนั้นกลับไปให้ทีมงานญี่ปุ่นถ่ายทำ แอนิเมชันไทยจะพบเห็นบ้างในภาพยนตร์โฆษณาหรือส่วนประกอบในสื่อวีดิทัศน์ แต่ในต่างประเทศเริ่มมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาในงานแอนิเมชัน เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Tron (1982) ซึ่งถือเป็นการเปิดยุคใหม่ของคอมพิวเตอร์กราฟิกส์แอนิเมชัน และทำให้เกิดภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ขึ้นมากมายทั่วโลก ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาวงการแอนิเมชันไทยก็มีภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติเกิดขึ้นทุกๆปี ตั้งแต่ ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต โดยบริษัท วิริตา จำกัด ก้านกล้วย ในปี พ.ศ.2549 ประวัติพระพุทธรเจ้า ในปี พ.ศ.2550 นาค ในปี พ.ศ.2551 และ ก้านกล้วย 2 ในปี พ.ศ.2552 ซึ่งเห็นได้ว่ามีภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด แต่มีภาพยนตร์เพียงไม่กี่เรื่องที่ประสบความสำเร็จ (นิจจัง พันธะพจน์ ,2557)

รัฐบาลได้เล็งเห็นความสำคัญของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีบทบาทต่อการพัฒนาประเทศ จึงก่อตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ หรือ Software Industry Promotion Agency (SIPA) เป็นหน่วยงานภายใต้การกำกับดูแลของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือกระทรวง ICT ในปี 2546 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป็นยุทธศาสตร์หลักในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ โดยที่ SIPA มีเป้าหมายที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการนำเสนอบริการและการผลิตสินค้าที่มีคุณภาพของประเทศ โดยมีพันธกิจหลัก ได้แก่ การสร้างมิติใหม่ในการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ทั้งในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ด้วยการส่งเสริมการศึกษา การฝึกอบรมพัฒนาทักษะ ตลอดจนการยกระดับศักยภาพของการพัฒนาซอฟต์แวร์ (สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ,2559) ซึ่งเห็นได้ว่ารัฐบาลได้ให้การสนับสนุน ในช่วงที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน

นอกจากนี้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 10 พ.ศ.2550-2554 รัฐบาลได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ได้กำหนดยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์โดยตั้งเป้าให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์และการศึกษาด้านมัลติมีเดียในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก มีการสนับสนุนส่งเสริมการศึกษาและการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการเชิงสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงอำนวยความสะดวกให้กับภาคอุตสาหกรรมผลิตทางด้านความรู้ เทคโนโลยี และงบประมาณบางส่วนในการผลิตผลงานในรูปแบบดิจิทัล จากยุทธศาสตร์นี้ส่งผลให้วงการแอนิเมชันไทยขยายตัวและมีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น รัฐบาลโดยสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จึงประกาศยุทธศาสตร์ส่งเสริมการพัฒนาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ : แอนิเมชัน พ.ศ. 2553-2555 มี 6 ข้อ ดังนี้ 1) ยุทธศาสตร์การพัฒนาบุคลากร อาทิ การฝึกอบรม แลกเปลี่ยนบุคลากร 2) ยุทธศาสตร์การตลาดและสร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย 3) ยุทธศาสตร์สร้างความเชื่อมั่นในศักยภาพของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยในต่างประเทศ 4) ยุทธศาสตร์การพัฒนาด้านการเงินและแหล่งเงินทุน 5) ยุทธศาสตร์พัฒนากฎหมายและนโยบายเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมแอนิเมชัน 6) ยุทธศาสตร์การพัฒนาศูนย์บริการเพื่ออุตสาหกรรมแอนิเมชัน 360 องศา (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ , 2559) เห็นได้ว่านโยบายดังกล่าวส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาวงการแอนิเมชัน ซึ่งทำให้มีภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นตามมาอีกหลายเรื่อง แต่กลับมีภาพยนตร์เพียงไม่กี่เรื่องที่ประสบความสำเร็จ

การศึกษาวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย จะเป็นบทบันทึกให้เห็นความเป็นมาของวงการแอนิเมชันไทยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน บุคลากรที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาและผลักดันอุตสาหกรรม แนวคิดการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ และเทคนิคการสร้างสรรคจากการวาดภาพด้วยมือสู่การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ปัจจัยต่างๆที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวงการแอนิเมชัน จนกระทั่งปัญหา องค์กรประกอบ ปัจจัยหรือบริบทใดที่ส่งผลให้งานภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงประวัติศาสตร์เพื่อแสดงให้เห็นรากเหง้าของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย อันจะนำไปสู่ทิศทางของการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทยในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย
2. เพื่อค้นหาปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้แอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จและความล้มเหลว
3. เพื่อวิเคราะห์หาทิศทางการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทย

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านผลงาน

เป็นการศึกษาเน้นเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ซึ่งหมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทย และฉายในโรงภาพยนตร์ ไม่รวมการ์ตูนโทรทัศน์ หรือหนังสือการ์ตูน โดยทำการศึกษาดังแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตั้งแต่เรื่องแรกคือปี พ.ศ.2522 จนถึงปัจจุบันในปี พ.ศ.2559

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 2.1 ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลงานทางด้านแนวคิด เนื้อหา สรรสร้างผลงาน

แอนิเมชัน รวมถึงปัจจัยทางการตลาดในแง่มุมมองของผู้สร้างเป็นสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นเนื้อหาถึงประวัติชีวิตการทำงาน การสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน และปัจจัยการตลาดที่ส่งผลกระทบต่อการผลิต

วิธีดำเนินงานวิจัย

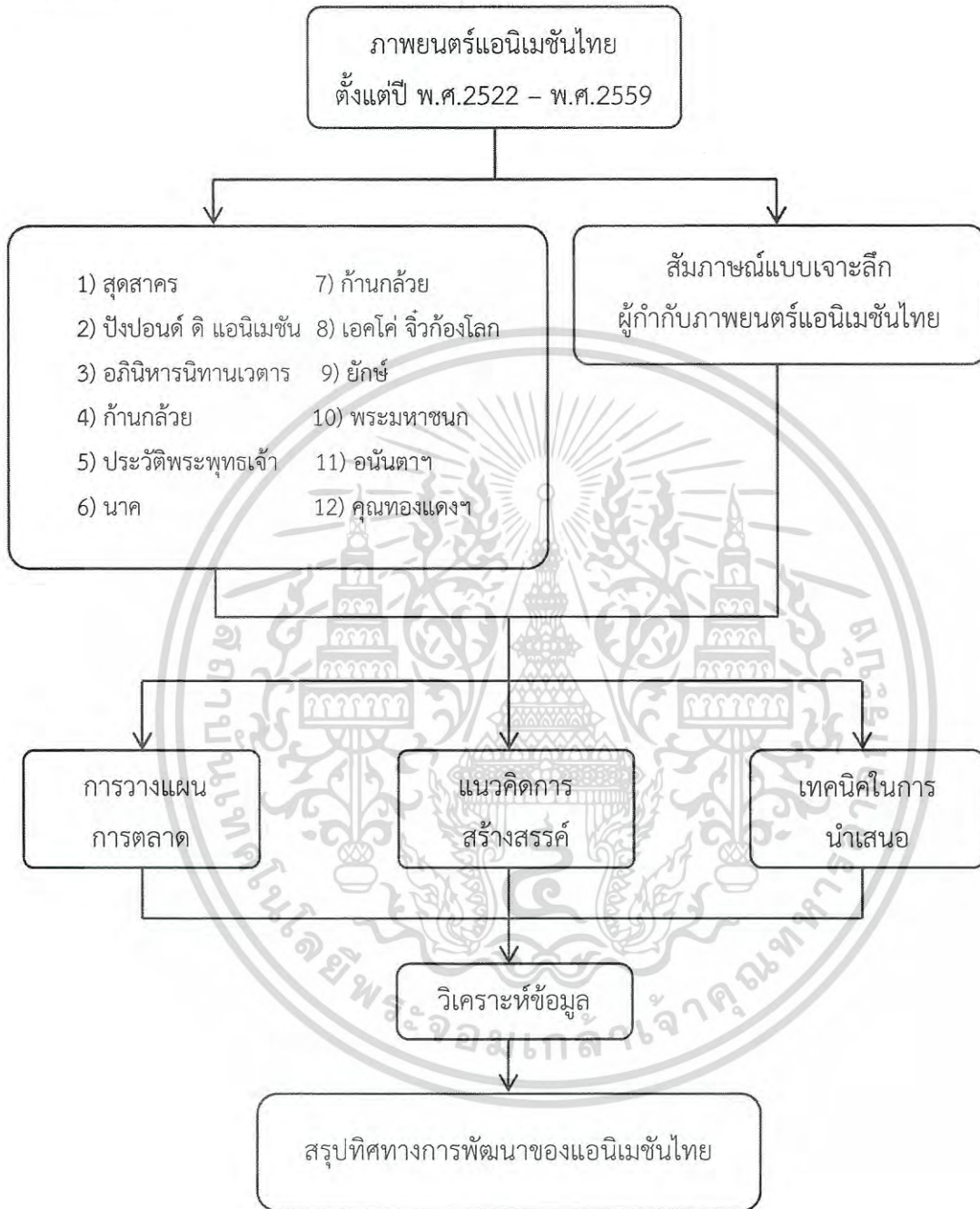
1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมา และพัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย
 - 1.1 รวบรวมข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 – พ.ศ. 2559
 - 1.2 กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน
 - 1.3 ประวัติและผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
2. ศึกษารูปแบบ และเทคนิคการสร้างสรรค์แอนิเมชัน
3. วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 12 เรื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ.2522 ถึง พ.ศ.2559
4. สัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย จำนวน 4 ท่าน ได้แก่
 - 4.1 คุณภาณุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล
 - 4.2 คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่อง บังปอนด์ ดิแอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต และยักษ์
 - 4.3 คุณคมภิญญา เข้มกำเนิด ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย และเอคโค จีวก็องโลก
 - 4.4 คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่อง พระมมหาชนก
5. รวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์เป็นผลวิเคราะห์ด้านแนวคิด เทคนิคและปัจจัยทางการตลาด
6. สรุปความเป็นมาของแอนิเมชันไทย ปัจจัยที่ทำให้เกิดความล้มเหลวและทิศทางการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทย

สมมติฐานการวิจัย

การศึกษา รวบรวมผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของไทย และวิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งทางด้านเนื้อหา การเล่าเรื่องราว เทคนิคการนำเสนอ และปัจจัยด้านการตลาด จะสามารถนำไปเป็นความรู้และมองเห็นปัจจัยความล้มเหลวและหนทางสู่ความสำเร็จ อันเป็นทิศทางการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทยได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. บทบันทึกประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ถูกต้อง
2. ปัจจัยที่ทำให้แอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จและความล้มเหลว
3. ทิศทางในการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันของประเทศไทย

นิยามศัพท์

ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (Thai Animated Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่ผลิตในประเทศไทย มีการสร้างสรรค์ตัวละคร ฉาก มุกตลก ไม่ว่าจะด้วยเทคนิคการวาดภาพหรือการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เพื่อความบันเทิงและมีความยาวมากกว่า 90 นาที ซึ่งฉายในโรงภาพยนตร์

การ์ตูน (Cartoon) ภาพวาดด้วยมือหรือคอมพิวเตอร์ เช่น ภาพคนหรือสัตว์ ที่มีลักษณะการล้อเลียนจากของจริง อาจเป็นลักษณะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เป็นลักษณะตัวการ์ตูนในหนังสือ หรือการ์ตูนโทรทัศน์ ซึ่งอาจมีความหมายใกล้เคียงกับแอนิเมชัน

ผู้กำกับ (Director) ใช้เรียกย่อคำว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ หมายถึงหัวหน้าฝ่ายผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งต้องดูแลงานตั้งแต่การรับมอบบทภาพยนตร์ กำหนดทิศทางการสร้างสรรค์งานผลิตจนเป็นภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การค้นคว้าข้อมูลในงานวิจัยประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยแบ่งการค้นคว้าเป็น 3 ส่วนดังนี้คือ 1) แนวคิดของแอนิเมชัน 2) แอนิเมชันยุคบุกเบิก 3) แอนิเมชันยุคดั้งเดิม 4) แอนิเมชันยุคคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ 5) ประวัติแอนิเมชันประเทศญี่ปุ่น 6) ประวัติแอนิเมชันไทย 7) แนวคิดกระบวนการผลิตแอนิเมชัน 8) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดของแอนิเมชัน

Animation มาจากรากศัพท์ลาตินว่า Animare ซึ่งหมายถึงการให้ชีวิตหรือสร้างให้เกิดชีวิตชีวา คำว่า Anima เป็นรากศัพท์ของคำต่างๆ เช่น Animal หมายถึงสัตว์ หรือ Animate หมายถึงทำให้มีการเคลื่อนไหว นิยามของคำว่า Animation จึงหมายถึงการสร้างสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิตขึ้นมา ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวเท่านั้น ความมีชีวิตชีวายังรวมไปถึงการสร้างอารมณ์ความรู้สึกด้วย ปิยกุล เสาวณีย์ศิริ (2532) ได้ให้คำจำกัดความว่า ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันคือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ต้องการถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากจุดเดิมเล็กน้อยทุกครั้งเพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง จึงสามารถสรุปคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันได้ดังนี้

1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

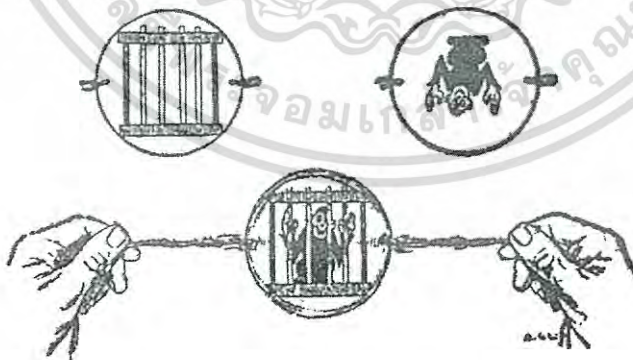
นอกจากนี้อาจจะสงสัยว่าภาพกราฟิกส์หรือตัวอักษรบนโทรทัศน์เป็นแอนิเมชันหรือไม่ การออกแบบกราฟิกส์ตัวอักษรเคลื่อนไหวบนภาพยนตร์นั้นมีเป้าหมายให้คนอ่านภาษามากกว่าการสร้างตัวละครที่มีอารมณ์ หรือมีเรื่องราว เราจะเรียกว่า Motion Graphic มากกว่า Animation จึงสังเกตได้ว่างานแอนิเมชันที่ดี จึงไม่เพียงแต่ทำให้ภาพวาดการ์ตูนหรือวัตถุนั้นเคลื่อนไหวได้เท่านั้น แต่ต้องทำให้สิ่งเหล่านั้นเสมือนมีชีวิตจิตใจมีความรู้สึกได้เหมือนมนุษย์ ทั้งที่แท้จริงแล้วสิ่งนั้นเป็นเพียงภาพวาดบนกระดาษที่ไม่มีชีวิต นักสร้างแอนิเมชันจึงเสมือนเป็นผู้สร้างสิ่งที่ไม่มีชีวิตให้มีชีวิตขึ้นมาในโลกมายาและสื่อสารเรื่องราวนั้นกลับไปหาผู้ชมให้คล้อยตามได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนิเมชันยุคบุกเบิก

นับตั้งแต่สมัยโบราณมนุษย์มักชอบเล่าเรื่องราวจากเหตุการณ์ชีวิตประจำวันที่บ้านทักไว้ หรือเป็นเรื่องแต่งขึ้นเพื่อสั่งสอนคนและเพื่อความบันเทิง โดยใช้สื่อในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปไม่ว่าจะเป็นภาพเขียน หุ่นเชิด หนังสติ๊ก หรือการแสดงละคร เมื่อโลกพัฒนาก้าวเข้าสู่ยุคการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 17 จึงเกิดสิ่งประดิษฐ์ที่นำมาใช้เป็นสื่อในการเล่าเรื่องมากขึ้น สิ่งประดิษฐ์ชิ้นแรกๆ ในสมัยนั้นเกิดขึ้นจากจุดประสงค์ในการเผยแพร่ศาสนาคริสต์ในกรุงโรมราวปี ค.ศ.1645 โดย Athanasius Kircher ซึ่งเรียกว่า ศิลปะของแสงและเงา (The Great Art of Light and Shadow) สิ่งประดิษฐ์ดังกล่าวเป็นการใช้แสงจากตะเกียง (Magic Lantern) ในห้องมืดที่เจาะรูขนาดเล็กเพื่อให้แสงส่องผ่านภาพวาดบนกระจกที่สไลด์ไปมาได้ ภาพที่วาดจะสะท้อนผ่านเลนส์เพื่อขยายภาพไปตกกระทบบนกำแพง และใช้เรื่องเล่าประกอบการแสดง ซึ่งโดยมากมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา เรื่องมหัศจรรย์ของเวทมนต์ และปีศาจ สิ่งประดิษฐ์นี้ถูกใช้อย่างแพร่หลายในยุโรปมีการปรับเปลี่ยนวัสดุ เทคนิควิธีการฉายและภาพวาดให้เป็นเรื่องราวต่างๆ

จนกระทั่งในปี ค.ศ.1825 Dr. John Ayrton Paris ได้ประดิษฐ์ของเล่นชนิดหนึ่งขึ้นมาชื่อว่า Thumatrope ของเล่นชิ้นนี้ทำจากกระดาษแข็งที่นำมาวาดรูปทั้งสองด้านให้มีภาพที่แตกต่างกันแต่สามารถทับซ้อนกันได้ เช่น ด้านหนึ่งเป็นภาพลิงอีกด้านหนึ่งเป็นภาพกรง จากนั้นจึงเจาะรูกระดาษทั้งสองด้านเพื่อร้อยเชือกออกสองข้าง วิธีการเล่นให้ผู้เล่นหมุนเชือกเป็นเกลียวและดึงเชือกยืดออก แผ่นกระดาษจะควงหมุนด้วยความเร็วทำให้มองเห็นภาพทั้งสองฝั่งซ้อนกัน ผู้เล่นจะมองเห็นภาพลิงไปซ้อนอยู่ในกรง

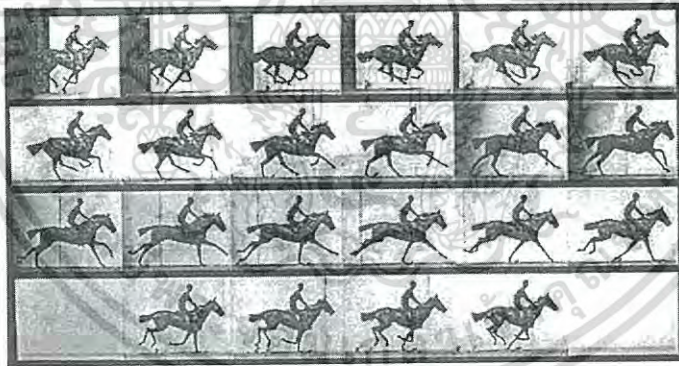


ภาพที่ 2.1 ภาพสิ่งประดิษฐ์ Thumatrope (Thompson, 2002)

ถัดมาในปี ค.ศ.1824 นักวิทยาศาสตร์ชื่อ Peter Mark Roget จึงได้ทำการศึกษาปรากฏการณ์นี้ และเรียกหลักการนี้ว่า ทฤษฎีภาพติดตา (Persistence of Vision) ทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นการทำงานระหว่างสมองกับตาที่ไม่สัมพันธ์กัน คือเมื่อเรามองเห็นภาพวัตถุหนึ่งสมองจะจำภาพเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั้นไว้ทันที แต่เมื่อตามองเห็นภาพที่สองปรากฏขึ้นใหม่ด้วยความรวดเร็ว และภาพแรกยังคงค้างอยู่ในสมองเราจึงเห็นภาพทั้งสองซ้อนกัน ภาพที่เกิดขึ้นจึงเป็นภาพลวงตา ทฤษฎีดังกล่าวถูกนำไปประดิษฐ์เป็นของเล่นอีกจำนวนหลายชิ้น เช่น Flipbook ซึ่งเป็นลักษณะการวาดภาพบนสมุดหลายๆ หน้าเมื่อผู้เล่นคลี่สมุดด้วยความเร็วก็จะปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้นมา หรือ Phenakistiscope ซึ่งประดิษฐ์โดยนักฟิสิกส์ชาวเบลเยียมชื่อ Joseph Plateau มีลักษณะเป็นภาพวาดเล็กๆ จำนวนมากบนวงล้อกระดาษ โดยให้ผู้เล่นมองลอดผ่านรูกระดาษแข็งและมองสะท้อนกับกระจกเงา จึงจะมองเห็นภาพเคลื่อนไหวผ่านรูกระดาษนั้น

ในช่วงเวลานั้นเองการถ่ายภาพเริ่มเป็นที่แพร่หลายขึ้น ช่างภาพคนหนึ่งชื่อ Eadward Muybridge ได้รับการว่าจ้างให้ถ่ายรูปรูปร่างม้าแข่งเพื่อพิสูจน์การทำหน้าที่ว่าเมื่อม้าวิ่งด้วยความเร็ว เท้าทั้งสี่ของม้าจะลอยเหนือพื้นดินหรือไม่ Eadward Muybridge จึงตั้งกล้องจำนวน 12 ตัวไปตามทางวิ่งของม้าและใช้ระบบไฟฟ้าในการกดชัตเตอร์ของกล้อง เพื่อให้ได้ทุกจังหวะของขาม้าในการวิ่ง ภาพที่ปรากฏมีช่วงจังหวะหนึ่งที่ขาทั้งสี่ลอยอยู่เหนือพื้นดินจริง แต่การทดลองไม่ได้หยุดเพียงเท่านั้น Eadward Muybridge นำฟิล์มที่ได้ไปร้อยต่อกันและใช้แสงตะเกียงส่องผ่านฟิล์มในลักษณะเดียวกับ Magic Lantern และหมุนวงล้อฟิล์มด้วยความรวดเร็ว จึงเกิดภาพม้าวิ่งต่อเนื่องเหมือนภาพเคลื่อนไหวจริง และเรียกสิ่งประดิษฐ์นี้ว่า Zoopraxinoscope (1872)



ภาพที่ 2.2 ภาพถ่ายของ Eadward Muybridge (Thompson, 2002)

จากสิ่งประดิษฐ์ของ Eadward Muybridge ส่งผลให้ฝันของการผลิตภาพยนตร์เป็นจริงมากขึ้น Thomas Edison ได้สร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์ และเครื่องฉายภาพยนตร์เป็นลักษณะของตู้ใส่ฟิล์มและใช้กระแสไฟฟ้าจากหลอดไฟส่องฟิล์มให้เกิดภาพฉาย โดยใช้มือหมุนให้ภาพเคลื่อนไหว ผู้ชมต้องก้มส่องดูที่ละคน ซึ่งเรื่องราวที่ดูจะเป็นเหตุการณ์สั้นๆ ซ้ำไปซ้ำมา เช่น คนเตะลูกบอลต่งวนไปมา ซึ่งเราเรียกภาพยนตร์เช่นนี้ว่า Film Stripe แต่สิ่งประดิษฐ์นี้ไม่ได้รับความนิยมนัก กระทั่งปี ค.ศ.1895 ในฝรั่งเศส พี่น้องตระกูล Lumiere ได้สร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายภาพยนตร์ในตัวเดียวกันเป็นผลสำเร็จ เรียกว่า Cinetographe และจัดสร้างโรงภาพยนตร์ที่สามารถเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้คนให้ได้จำนวนมากๆ เพื่อชมภาพยนตร์ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และเป็นต้นแบบของ วัฒนธรรมการชมภาพยนตร์จวบจนปัจจุบัน

เมื่อกำลังถ่ายภาพยนตร์ถูกใช้อย่างแพร่หลาย ทำให้มีภาพยนตร์ในรูปแบบต่างๆ เกิดขึ้น ซึ่ง โดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ที่บันทึกเหตุการณ์ต่างๆหรือใช้คนแสดงแบบละครเวทีไปเรื่อยๆ โดยผู้ ถ่ายจะทำการถ่ายตามเวลาจริงของการแสดงจนฟิล์มหมด โดยไม่มีการหยุดกล้องเพื่อเปลี่ยนมมมกล้อง หรือเปลี่ยนฉากแต่อย่างใด ซึ่งเราจะเรียกว่า ไม่มีการแตกช็อต นั่นคือยังไม่มีใครสามารถถ่ายภาพที่ ละเฟรมแบบเทคนิคแอนิเมชันได้ ขณะนั่นเอง James Stuart Blackton ซึ่งทำงานถ่ายทำ ภาพยนตร์ให้กับ Thomas Edison ได้ทำการทดลองสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นจากกล้อง ภาพยนตร์ด้วยเทคนิค Stop Motion โดยการนำตุ๊กตาไม้มาสร้างเป็นตัวละครเรื่องแรกของโลก ชื่อว่า The Humpty Dumpty Circus แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างชื่อให้กับเขาคือเรื่อง Humorous Phases of Funny Faces (1906) ภาพยนตร์ดังกล่าวใช้เทคนิคแอนิเมชันด้วยการเขียนชอล์คสีขาว บนกระดานดำเป็นใบหน้าของผู้หญิงและผู้ชายแสดงเป็นตัวการ์ตูน และถ่ายด้วยกล้องฟิล์มภาพยนตร์ ขาวดำ โดยค่อยๆวาดและลบเส้นที่ละเฟรม จนปะติดปะต่อเป็นเรื่องราว (Thompson, 2002)

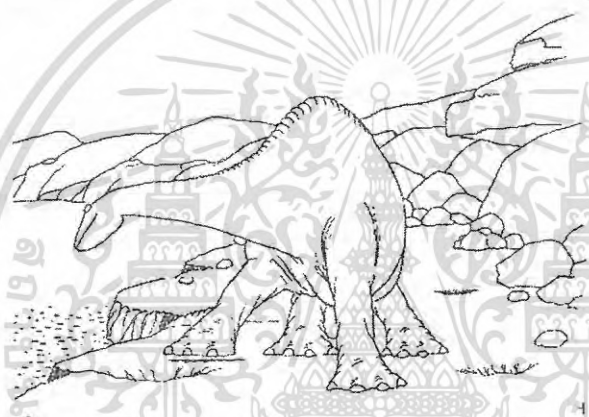


ภาพที่ 2.3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Humorous Phases of Funny Faces (Thompson, 2002)

แอนิเมชันยุคดั้งเดิม

จากเทคนิคการวาดการ์ตูนในเรื่อง Humorous Phases of Funny Faces กลายเป็น ก้าวแรกของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน มีนักวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนหลายคนเริ่มทดลองสร้าง ภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยเทคนิคนี้แต่ใช้ตัวการ์ตูนของเขาเองที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ Winsor McCay นักวาดการ์ตูนของชาวอเมริกัน ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นจากการ์ตูนช่องที่เป็นงาน ตีพิมพ์ของเขาเองคือชื่อเรื่อง Little Nemo in Slumberland (1905) ซึ่งเป็นเรื่องราวในโลก จินตนาการของเจ้าหญิงในดินแดน Slumberland แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาที่ได้รับการ ยอมรับมากเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคการเขียนลายเส้นดำบนกระดาษเรื่อง Gertie the อีเกอซาร์นี่เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Trained Dinosaur (1914) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวการ์ตูนไดโนเสาร์ในโลกปัจจุบัน Winsor McCay ได้ศึกษาการเคลื่อนไหวของสัตว์และคนมาใช้ในการวาดการ์ตูน การยึดหดของวัตถุ เทคนิคการเปลี่ยนรูปร่างรูปทรงและสามารถวางบุคลิกลักษณะของคนมาใส่ในตัวไดโนเสาร์ได้ โดยสร้างอุปนิสัยแบบเด็กผู้ชายใส่ลงไปในตัวไดโนเสาร์ให้มีความน่ารักน่าเอ็นดู สามารถสื่อสารภาษาท่าทางให้ผู้ชมเข้าใจได้โดยที่ไม่มีเสียงพูด นอกจากนี้เขายังเป็นผู้คิดค้นเทคนิคการวาดภาพบนแผ่นใส (Celluliod) โดยแยกระหว่างตัวการ์ตูนกับฉากหลัง ทำให้นักสร้างแอนิเมชันประหยัดเวลาในการวาดฉากหลังโดยไม่ต้องวาดฉากหลังไปพร้อมกับตัวการ์ตูนทุกเฟรม ซึ่งเรียกเทคนิคนี้ว่า Cel Animation เทคนิคนี้ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย การคิดค้นของ Winsor McCay จึงเป็นต้นแบบในการสร้างแอนิเมชันต่อสตูดิโอต่างๆ (Thompson, 2002)



ภาพที่ 2.4 ภาพจากแอนิเมชันเรื่อง Gertie the Trained Dinosaur (Thompson, 2002)

Raoul Barre Studio เป็นสตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแห่งแรกของโลก จัดตั้งขึ้นในนิวยอร์ก ช่วงปี ค.ศ. 1910 ซึ่งเน้นการผลิตแอนิเมชันเป็นภาพยนตร์โฆษณาเป็นหลัก ขณะนั้นเองสองพี่น้อง Dave และ Max Fleischer ได้ทำการทดลองถ่ายภาพคนด้วยกล้องภาพยนตร์ แล้วนำภาพเหล่านั้นฉายลงบนกระจกเพื่อลอกลายลงบนกระดาษทุกเฟรม เป็นการศึกษาการเคลื่อนที่ของสิ่งต่างๆ ภาพการ์ตูนที่ได้มาถือเป็นแบบในการวาดภาพการ์ตูน ซึ่งทำให้ได้ภาพการ์ตูนที่มีความเคลื่อนไหวเหมือนจริงมากที่สุด เรียกเทคนิคนี้ว่า Rotoscope จากเทคนิคดังกล่าวทำให้ Max Fleischer สร้างการ์ตูนที่ผสมผสานระหว่างภาพจริงคนแสดง (Life Action) กับภาพวาดการ์ตูนได้ เป็นเรื่องแรกของโลกคือ Ko-Ko the Cop (1927) (Thompson, 2002)

ตัวการ์ตูนตัวแรกที่มีชื่อเสียงที่สุดกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 1922 ในสตูดิโอการ์ตูนชื่อ Sullivan Studio นักวาดการ์ตูนชื่อ Otto Messmer ได้ถูกมอบหมายให้ศึกษาท่าทางของดาวตลกชาลี แชปลิน เนื่องจากการ์ตูนในสมัยนั้นเป็นการ์ตูนเงียบ การแสดงท่าทางให้รู้เรื่องและตลกได้จึงต้องศึกษาจากภาพยนตร์เงียบหรือละครใบ้ เขาเลือกสร้างตัวการ์ตูนจากแมวและถ่มสีดาลงให้ตัวตัวเพื่อเป็นวิธีการเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลบเส้นร่างที่สกรปรกในการวาดภาพ แต่กลับทำให้เกิดผลดีในการมองเห็นเป็นรูปทรงกล้ำมเนื้อที่มีน้ำหนักตัน และตั้งชื่อว่า Felix ซึ่งคล้ายภาษาลาติน Felis ที่แปลว่าแมว และคำว่า Felix ที่แปลว่า โชคดี ตัวการ์ตูน Felix the Cat ประสบความสำเร็จอย่างสูง ตัวการ์ตูนถัดมาของสตูดิโอ Fleischer ก็สามารถสร้างความนิยมได้ไม่แพ้กันคือ สาวน้อยเซ็กซ์ซี่ Betty Boop ซึ่งถอดแบบมาจากนักร้องสาวแจ๊ส Helen Kane โดยนักวาดชาวอเมริกัน Grim Natwick และยังมีตัวละครอื่นตามมาคือหมา น้อยบิมโบและโคโค (วัลยา ,2546)

1. Walt Disney (วอลท์ ดิสนีย์)

นับเป็นสตูดิโอแอนิเมชันที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในโลก สร้างขึ้นโดย Walter Elias Disney เขาเกิดปี ค.ศ. 1901 ในเมืองชิคาโก เด็บโตมาในครอบครัวที่ยากจน เขาเริ่มต้นการวาดการ์ตูนครั้งแรก ตั้งแต่มัธยมให้กับนิตยสารของโรงเรียน และเข้าเรียนศิลปะที่ Art Institute of Chicago เขาเริ่มทำงานเขียนการ์ตูนให้กับบริษัท Kansas City Slide Company ที่ผลิตการ์ตูนสั้นและหนังสือโฆษณามากมาย วอลท์ ดิสนีย์ได้สร้างการ์ตูนขนาดยาว 7 นาทีขึ้นชื่อเรื่อง Alice in Cartoonland แต่ถูกผู้จัดจำหน่ายในนิวยอร์กฉ้อโกง ผลงานดังกล่าวจึงถูกระงับไว้ ดิสนีย์จึงเดินทางไปลอสแอนเจลิส และร่วมมือกับ Ub Iwerks นักเขียนการ์ตูนที่ลาออกมาด้วยกัน ก่อตั้งบริษัท Disney Brother Cartoon Studio โดยให้ Roy Disney พี่ชายของ วอลท์ ดิสนีย์ เป็นผู้จัดการ การ์ตูนตัวแรกที่สร้างชื่อให้กับดิสนีย์คือกระต่ายสีดำที่ชื่อ Oswald ซึ่งสร้างรายได้อย่างสูงให้กับดิสนีย์ ทำให้ในปี ค.ศ. 1923 ดิสนีย์ได้ทำการขยายบริษัทและเปลี่ยนชื่อเป็น Walt Disney Studio และย้ายไปตั้งสตูดิโออยู่ที่ฮอลลีวูดแทน แต่กระต่าย Oswald กับการ์ตูนเรื่อง Alice in Cartoonland ก็ยังคงเป็นปัญหาในชั้นศาลอยู่ ดิสนีย์จึงไม่มีโอกาสจัดจำหน่ายการ์ตูนตัวนี้ได้อีก เขาจึงต้องละทิ้งผลงานชิ้นนี้ไป และออกแบบตัวการ์ตูนขึ้นมาใหม่โดยดัดแปลงจากหนูสีดำตัวหนึ่งในเรื่องเดิมและตั้งชื่อว่า Mickey Mouse

ตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ มีชื่อเสียงอย่างมากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่ 3 นั่นคือเรื่อง Steamboat Willie (1928) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเสียงในฟิล์มเรื่องแรกของโลกด้วย วอลท์ ดิสนีย์ ต้องใช้เทคนิคในการคำนวณจังหวะและตัวโน้ตให้ตรงกับจังหวะเวลาในการวาดภาพ ซึ่งถือได้ว่าเป็นเทคนิคการทำภาพยนตร์แอนิเมชันขั้นสูงซึ่งผู้วาดต้องสามารถกำหนดภาพวาดให้ตรงกับเสียงได้ ต่อมาในปี ค.ศ. 1935 ดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสีเรื่องแรกของโลก Flower and Tree : Silly Symphony

การพัฒนาครั้งสำคัญอีกครั้งของวอลท์ ดิสนีย์ คือ การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Three Little Pigs (1933) ที่สร้างจากนิทานเรื่องลูกหมูสามตัว ในการออกแบบตัวการ์ตูนลูกหมูสามตัวนั้น ดิสนีย์ศึกษาท่าทางต่างๆจากคนมาใช้ในการออกแบบท่าทางตัวการ์ตูน ลูกหมูทั้งสามตัวเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จึงมีใบหน้าที่เหมือนกันแต่ผู้ชมสามารถแยกแยะตัวการ์ตูนแต่ละตัวออกได้จากท่าทาง น้ำเสียง และบุคลิกของหมู่ทั้งสามตัว ซึ่งนับว่าเป็นการสร้าง Character Design ได้อย่างยอดเยี่ยมและเป็นแบบแผนของการออกแบบ Cartoon Character จนถึงปัจจุบัน

ในปี ค.ศ. 1937 วอลท์ ดิสนีย์ ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลกคือเรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs โดยสร้างจากนิทานเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ภาพยนตร์ดังกล่าวสร้างขึ้นในช่วงยุคเศรษฐกิจตกต่ำ แต่ดิสนีย์ก็พยายามสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวกว่า 1 ชั่วโมง เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ให้ได้ โดยใช้เงินก้อนสุดท้ายของบริษัทและกู้เงินจากธนาคารเพื่อว่าจ้างทีมงานกว่า 750 คน ซึ่งถือเป็นทีมงานแอนิเมชันที่ใหญ่ที่สุดในขณะนั้น มีการแบ่งหน้าที่ชัดเจนไปตามตำแหน่งต่าง ๆ เช่น Animator In Between คนวาดฉาก คนลงสี เป็นต้น การเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวเป็นการเล่าเรื่องสลับกับเพลงประกอบ ซึ่งจะต้องใช้นักพากย์มาร้องเพลงก่อนจึงวาดตามเสียงร้องได้ โดยในเนื้อร้องของเพลงนั้นจะเป็นการบรรยายเรื่องและความรู้สึกของตัวละครในฉากนั้นด้วย ซึ่งเป็นวิธีการเล่าเรื่องเพื่อไม่ให้เด็กที่ดูเกิดความเบื่อหน่ายและเป็นการสรุปเหตุการณ์ของฉากที่ผ่านมาเพื่อให้เด็กเข้าใจได้ง่าย วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้จึงกลายเป็นแบบฉบับของภาพยนตร์แอนิเมชันของ วอลท์ ดิสนีย์ เรื่องอื่นๆ ตามมา



ภาพที่ 2.5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs (Bailey,1982)

นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง Snow White and the Seven Dwarfs หรือสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ยังมีการใช้เทคนิคพิเศษที่คิดค้นใหม่เรียกว่า Multiplan Camera โดยทั่วไปในสมัยนั้นเทคนิค Cell Animation (เขียนภาพและลงสีบนแผ่นใส Celluloid) เป็นที่นิยมแพร่หลายแล้ว แต่นักสร้างการ์ตูนก็ไม่สามารถซ้อนแผ่นใสได้มากนัก เนื่องจากต้องใช้แท่นวางที่ใหญ่และขาตั้งกล้องที่สูงมาก ดิสนีย์จึงคิดระบบ Multiplan Camera ขึ้นมาซึ่งเป็นแท่นถ่ายแอนิเมชันขนาดใหญ่ที่ติดตั้งกล้องฟิล์ม 35 มม สามารถเลื่อนขึ้นลงได้ด้วยระบบไฟฟ้า และสามารถกำหนดจำนวนเฟรมในการเอกสารถือเป็นเอกสารถือสว่นไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ่ายต่อการเคลื่อนกล้องแต่ละครั้งได้ นอกจากนี้ฉากหลังที่เป็นภาพวาดสามารถวาดเป็นภาพขนาดยาวที่เลื่อนไปมาได้ ส่วนการวาดตัวละครสามารถแยกวาดตัวละครแต่ละตัวบนแผ่นใสที่เรียงทับซ้อนบนเพลทกระจกแต่ละชั้นเรียงสูงขึ้นไป และตัวเพลทกระจกเองก็สามารถปรับซ้ายขวาขึ้นลงหรือหมุนได้ที่ละเฟรม ทำให้ภาพที่ได้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน มีระยะภาพความลึกหลายชั้น ไม่ว่าจะป็นระยะหน้า ฉากหลังที่ทับซ้อนหลายชั้น ตลอดจนเทคนิคพิเศษอื่นๆ เช่น ตัวละครสามารถเคลื่อนที่โดยที่ฉากหลังสามารถเคลื่อนที่ไปด้วย เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด สามารถทำสถิติในการสร้างรายได้สูงสุดเป็นประวัติการณ์ ความสำเร็จของ วอลท์ ดิสนีย์ ทำให้เขาได้รับยกย่องว่าเป็นราชาการ์ตูนของโลก สตูดิโอดิสนีย์เริ่มเปิดกิจการอื่นๆ เพื่อสนับสนุนธุรกิจการ์ตูนของเขาอย่างเช่น หนังสือ ของเล่น ตุ๊กตาของที่ระลึก และเริ่มผลิตการ์ตูนออกฉายทางโทรทัศน์ ทำให้เกิดตัวการ์ตูนอย่าง มิกกี้เมาส์ Donald Duck Pluto ในโทรทัศน์ด้วย วอลท์ ดิสนีย์ก็ยังคงมุ่งหน้าสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวฉายโรงภาพยนตร์อยู่ตลอด เช่น Fantasia (1940) Pinocchio (1942) Bambi (1942) Treasure Island (1950) Cinderella (1950) Peter Pan (1953) Sleeping Beauty (1959) 101 Dalmatians (1961) เป็นต้น ซึ่งทุกเรื่องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความประณีต มีคุณภาพ และได้รับการตอบรับอย่างดีด้านรายได้ทั้งสิ้น เพราะมีไม่กี่บริษัทเท่านั้นที่สามารถสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่สามารถฉายในโรงภาพยนตร์และให้ความสุขกับเด็กๆ ได้อย่าง วอลท์ ดิสนีย์

วอลท์ ดิสนีย์ ถึงแก่กรรมในปี ค.ศ. 1966 โดย รอย ดิสนีย์ มาดูแลกิจการต่อ ในช่วงยุคทศวรรษที่ 80 ทศนคติผู้ชมเริ่มเปลี่ยนไป คนดูการ์ตูนแนวครอบครัวลดน้อยลง ดิสนีย์จึงปรับกลวิธีโดยสร้างสตูดิโอผลิตภาพยนตร์ขึ้นชื่อว่า Touchstone Picture ในปี ค.ศ. 1984 และใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยเริ่มตั้งแต่เทคนิคพิเศษในการตัดต่อภาพยนตร์ การตกแต่งภาพ และการลงสีในคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Beauty and the Beast (1991) ได้รับเสนอเข้าชิงในรางวัลออสการ์ในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ซึ่งเป็นครั้งแรกของภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถเข้าชิงรางวัลนี้ร่วมกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริง (Life action) ได้ ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวสามารถเล่าเรื่องได้อย่างครบรส ทั้งความสนุกสนาน ตลกขบขันแบบเด็ก และเรื่องราวชีวิต ความซาบซึ้งโรแมนติกแบบผู้ใหญ่ ประกอบด้วยเพลงประกอบภาพยนตร์ที่ไพเราะซึ่งบทเพลง Beauty and the Beast ก็ได้รับรางวัลออสการ์สาขาเพลงประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยมอีกด้วย การสร้าง Beauty and the Beast ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เข้ามาใช้ในการวาดภาพ แต่ไม่ได้ทำให้เทคนิค 2 มิติที่ใช้ฝีมือคนวาดสูญหายไปเลย สังเกตได้ในฉากเดินร่ำระหว่างเจ้าหญิงกับเจ้าชายอสูรที่หมุนตัวไปรอบๆ โดยฉากหมุนตามไปด้วย ซึ่งหากเป็นการวาดด้วยเทคนิค Cell Animation แบบดั้งเดิมจะทำได้ยากมาก จึงต้องผสมผสานเทคนิคคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้มิติการหมุนของฉากที่ถูกต้อง (Bailey, 1982)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดิมทีนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ มักนำเรื่องราวมาจากนิยายหรือนิทานพื้นบ้าน มาแต่งเติมดัดแปลงให้มีความสนุกสนานและมีความยาวขึ้นจากนิทานสั้นดั้งเดิม ซึ่งหากเราได้อ่าน นิทานพื้นบ้านจริงๆ บางเรื่องกลับไม่ได้มีความสนุกสนานหรือมีคติสอนใจที่ซาบซึ้งเหมือนในภาพยนตร์ แต่วอลท์ ดิสนีย์ได้ดัดแปลงใหม่ให้มีความบันเทิงแบบภาพยนตร์ ทำให้เด็กๆ ประทับใจไปกับเรื่องราว และตัวละครทุกตัว แต่เมื่อแฟนการ์ตูนของดิสนีย์โตขึ้นเป็นผู้ใหญ่พวกเขาจึงเลิกดูการ์ตูน และคิดว่า การ์ตูนดิสนีย์เป็นเพียงการ์ตูนของเด็กเท่านั้น ดิสนีย์จึงต้องปรับวิธีการใหม่โดยสร้างบทภาพยนตร์ขึ้นเอง ไม่นำนิยายเก่ามาดัดแปลงอีกต่อไป และสร้างบทภาพยนตร์ให้เหมาะสมกับผู้ใหญ่ แต่คงไว้ซึ่ง ความสนุกสนานแบบเด็กเช่นเดิม ซึ่งเรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์แบบเด็กดูผู้ใหญ่ดูดี เช่น เรื่อง The Lion King (1994) ซึ่งเป็นเรื่องราวของสัตว์ป่าที่มีนิสัยเหมือนคนประเภทต่างๆ ในสังคม แสดงถึง ชีวิตที่ถูกทอดทิ้ง การต่อสู้ ความโลภ เรื่องของมิตรภาพของเพื่อนและความรัก ผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ ได้รับสาระแง่คิด เด็กก็ได้ความสนุกสนานและข้อคิดในระดับของเด็ก The Lion King ประสบ ความสำเร็จมหาศาลและได้รับคำชมจากนักวิจารณ์ว่า ดิสนีย์ได้ก้าวหน้าไปอีกขั้น ผลงานภาพยนตร์ เรื่องต่อมาของดิสนีย์จึงสะท้อนเรื่องราวของมนุษย์มากยิ่งขึ้นเช่น Pocahontas (1995) ซึ่งเป็น เรื่องราวของสาวชนเผ่า ที่สอนเรื่องของการอนุรักษ์ธรรมชาติให้กับนักเดินเรือชาวอังกฤษ Hunchback of Notre Dame (1996) เป็นเรื่องของไอ้ค่อมที่มีหน้าตารูปร่างพิการน่าเกลียด แต่มี จิตใจดีงาม มีความกล้าหาญ เป็นการพูดถึงประเด็นของสังคมที่ควรให้ออกาสต่อคนพิการ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง Mulan (1998) นักรบหญิงชาวจีนในสมัยก่อนที่ไม่สามารถให้เพศหญิงเป็นทหารได้ โดยพูดถึงประเด็นการเปิดโอกาสให้กับสตรีในสังคม (Cavalier, 2001)

2. แอนิเมชันฉายโทรทัศน์

หลังจากความสำเร็จของตัวการ์ตูน Betty Boop ของสตูดิโอ Fleischer ในขณะเดียวกัน นั้นตัวละคร Popeye ในหนังสือก็กำลังได้รับความนิยม สตูดิโอ Fleischer จึงตัดสินใจสร้างหนัง การ์ตูนฉายทางโทรทัศน์ในปี ค.ศ. 1933 เรื่อง Popeye the Sailor เป็นตอนแรก และได้รับความนิยมสูงเช่นกัน Popeye เป็นกะลาสีเรือแก่ที่ต้องผจญภัยไปในแต่ละแห่ง และเขาต้องเอาชนะใจ นางเอกสาว Olive Oyl ให้ได้ทุกครั้งไป แต่ตัวร้าย กะลาสีเรือร่างใหญ่ Bluto ก็ขัดขวางเขาอยู่เสมอ Popeye จะมีพลังเพื่อต่อสู้กับเหตุการณ์ร้ายๆ ได้ด้วยการกินผักขม เขาจึงจะมีพลังกำลัง เอาชนะทุกสิ่งไปได้ การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมไปทั่วสหรัฐอเมริกา ทั้งดูสนุกและเป็นการสอนให้ เด็กให้รักการกินผักเพื่อให้มีกำลังอย่าง Popeye

ราวปี ค.ศ. 1930 สตูดิโอการ์ตูน Looney Tune ได้ก่อตั้งขึ้นจากทีมงานนักวาดที่เคย ทำงานให้กับดิสนีย์ นำโดย Rudy Ising และ Hugh Harman แต่เนื่องจากยังเป็นสตูดิโอที่เล็ก พวกเขาจึงพยายามคิดค้นวิธีการวาดตัวการ์ตูนให้ได้เร็วขึ้น โดยการตัดทอนรายละเอียดของภาพลง ใช้สีให้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้อยลง และออกแบบฉากให้ดูเรียบง่าย แต่มีการวางคาแรกเตอร์การ์ตูนให้มีความสนุกเร้าใจและรุนแรงกว่าการ์ตูนดิสนีย์ เพื่อให้คนดูหันไปสนใจการเคลื่อนไหวรุนแรงฉับไวมากกว่าสนใจความละเอียดละไมของภาพอย่างดิสนีย์ เช่นเรื่อง *Porker's Duck Hunt* (1937) เปิดจอมซ่ากับหมูที่เป็นนายพราน ซึ่งตัวเรื่องเน้นความตลกขบขันแบบกวนประสาท มีการใช้เสียงประกอบแบบเกินเลยความเป็นจริงและการออกแบบฉากก็ปฏิกิริยาใหม่ให้กับตัวการ์ตูน เช่น มีดาวขึ้นบนหัว หรือวิ่งชนทะเลูก้าแพง ทำให้ตัวการ์ตูนของ Loony Tune มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร จนพ่อแม่บางคนมองว่าเป็นการ์ตูนที่น่าเสียดายภาพความรุนแรงไม่เหมาะกับเยาวชน แต่ก็ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม และมีตัวการ์ตูนตามมามากหลายเรื่องอย่าง *Bugs Bunny*, *Daffy*, *Woody Woodpecker*, *Tom and Jerry* ซึ่งส่วนใหญ่จะมีพล็อตเรื่องเกี่ยวกับคู่อริที่ทะเลาะกัน ไล่จับกันทุกเรื่อง เพื่อสนองความมันแบบสะใจคนดู

การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเพื่อฉายโรงภาพยนตร์เป็นเรื่องยาก เพราะต้องใช้กำลังคนและเวลาอย่างมากในการผลิต ส่งผลให้ต้นทุนการสร้างสูงซึ่งเสี่ยงต่อการขาดทุน มีเพียงแต่ดิสนีย์เท่านั้นที่กล้าผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันฉายโรงภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง ช่วงปี ค.ศ. 1950 จึงเป็นยุคทองของโทรทัศน์เนื่องจากทุกครัวเรือนมีโทรทัศน์อย่างทั่วถึง สตูดิโอผลิตแอนิเมชันจึงมีทางออกที่จะผลิตหนังการ์ตูนสั้นๆ ที่ประหยัดทีมงานและคุ้มค่าต่อการลงทุนเพื่อฉายทางโทรทัศน์ ในขณะที่ตลาดการ์ตูนโทรทัศน์กำลังคึกคัก จึงมีผู้พยายามคิดวิธีการผลิตการ์ตูนให้เร็วต่อการฉายทางโทรทัศน์มากยิ่งขึ้น โดยในปี ค.ศ.1957 บริษัท *Hanna Barbara Production* ได้พัฒนาเทคนิคการเขียนบนแผ่นใส โดยแยกเขียนบนแผ่นใสเฉพาะส่วนที่เคลื่อนไหวเท่านั้น เช่น ขณะตัวละครวิ่ง อวัยวะส่วนหัวและตัวไม่ต้องขยับ ผู้เขียนจึงวาดบนแผ่นใสเฉพาะส่วนขาเท่านั้น ทำให้ประหยัดเวลาในการผลิตไปได้มาก *Hanna Barbara Production* ได้สร้างตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงอย่าง *Flintstone* เทคนิคนี้แม้จะทำให้การเคลื่อนไหวดูแข็งไม่เป็นธรรมชาติ แต่ก็เป็นที่แพร่หลายในธุรกิจการ์ตูนโทรทัศน์ เพราะผลิตได้เร็วเป็นการประหยัดต้นทุนได้มาก (Wells,1998)

3. แอนิเมชันเทคนิค Stopmotion

ในช่วงยุคแอนิเมชันโทรทัศน์เฟื่องฟู ประเทศอังกฤษได้มีช่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก BBC ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล จึงทำให้มีนักสร้างแอนิเมชันรุ่นใหม่เกิดขึ้น พวกเขาใช้ความสามารถในการปั้นดินน้ำมันมาใช้ในการสร้างแอนิเมชันด้วยเทคนิค Stopmotion ศิลปินคนดังกล่าวชื่อ *Art Clokey* เขาออกแบบตัวการ์ตูนจากดินน้ำมันเป็นรูปร่างคนแบบๆ ตัวสีเขียว ชื่อ *Gumby* และมีคู่หูเป็นม้าสีแดงชื่อ *Pokey* และผลิตเป็นรายการโทรทัศน์ที่โด่งดังในปี ค.ศ. 1955 ซึ่งถ่ายทำด้วยเทคนิค Stopmotion และปั้นหุ่นด้วยเทคนิค Clay Animation ซึ่งแสดงความน่ารักสดใสเป็นที่ประทับใจของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลงานของ Art Clokey ส่งอิทธิพลต่อ Peter Lord และ David Sproxton ผลิตงาน Clay Animation ต่อไปจนสามารถก่อตั้งบริษัท Aardman Animation ในปี ค.ศ. 1972 ผลิตงานแอนิเมชันเทคนิคปั้นดินน้ำมัน (Clay Animation) ให้กับรายการโทรทัศน์ช่อง BBC ซึ่งต่อมาเขาได้ผู้กำกับนักปั้นยอดฝีมือ Nick Park มาร่วมทีมและเกิดเทคนิคใหม่ๆ ขึ้นมาในการปั้น เช่น การถอดชิ้นส่วนอวัยวะของตัวการ์ตูนแบบ Puppet มาผสมกับงานปั้น การใช้ยางซิลิโคนแทนในบางส่วน และความสามารถในการขยับดินน้ำมันตามเสียงพูดได้ ทำให้แอนิเมชันเรื่อง Lip Synch ได้รับรางวัลออสการ์ในปี ค.ศ. 1991 ซึ่งเป็นแอนิเมชันสั้นเรื่องของสัตว์ต่างๆ ที่อยู่ในสวนสัตว์ได้ให้สัมภาษณ์ออกรายการโทรทัศน์ โดยมีการออกแบบตัวการ์ตูนที่น่ารักมีเสน่ห์ สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ แสดงท่าทางและพูดได้อย่างมหัศจรรย์ เขาได้ผลิตแอนิเมชันที่โด่งดังอย่าง Chicken Run (2000) และเรื่อง Wallace & Gromit ที่เคยฉายเป็นตอนทางโทรทัศน์ ก็ถูกนำมาสร้างเป็นแอนิเมชันเรื่องยาวฉายโรงภาพยนตร์ในปี ค.ศ. 2005 ซึ่งได้บริษัท Dreamworks Animation เป็นผู้จัดทำจำหน่าย

หลังจากที่บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ เริ่มวางนโยบายใหม่โดยการหันไปผลิตภาพยนตร์มากขึ้น Tim Burton ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์คนหนึ่ง กลับเริ่มมีความสนใจอยากทำแอนิเมชัน ซึ่งในสมัยเป็นนักศึกษา เขาเคยทำแอนิเมชันขำดำเทคนิค Stopmotion เรื่อง Vincent ในปี ค.ศ. 1982 โดยเป็นเรื่องของเด็กชายเพี้ยนๆ คนหนึ่งที่ยากเป็นดาราภาพยนตร์สยองขวัญ แอนิเมชันเรื่องนี้แสดงความแปลกประหลาดเฉพาะตัวของ Tim Burton ด้วยเนื้อเรื่องจินตนาการแบบเด็กแต่แฝงไปด้วยมุขตลกร้าย บรรยากาศมืดสลัว และใช้สีดำเป็นหลักในการออกแบบฉาก แต่เขาก็กลับเริ่มทำงานกำกับภาพยนตร์คนแสดงให้กับบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ เช่น Beetlejuice (1988) และ Edward Scissorhands (1990) แต่งานที่สร้างประวัติศาสตร์ให้กับ Tim Burton คืองานแอนิเมชันเทคนิค Stopmotion เรื่อง Nightmare Before Christmas (1993) โดยนำเรื่องมาจากนิทานเรื่อง How the Grinch Stole Christmas ซึ่งมีตัวเอกเป็นโครงกระดูกชื่อ Jack Skellington ที่วางแผนจะทำลายเทศกาลคริสต์มาสด้วยการลักพาตัวซานตาครอส ภาพยนตร์นี้นับเป็นแอนิเมชันหุ่นขี้กิ้งเรื่องยาวเรื่องแรกที่โด่งดังไปทั่วโลก และทำให้ทุกคนรู้จักสไตล์ที่โดดเด่นในภาพยนตร์แบบ Tim Burton (Lord, 2004)

4. แอนิเมชันเชิงศิลปะ

ในช่วงปี ค.ศ. 1960 วงการแอนิเมชันในสหรัฐอเมริกาให้ความสำคัญกับแอนิเมชันในเชิงอุตสาหกรรมธุรกิจอย่างมาก จึงเกิดการรวมตัวของกลุ่มศิลปินที่ต้องการสร้างงานแอนิเมชันให้ป็นงานศิลปะขึ้นในแคนาดา ใช้ชื่อว่า National Film Board of Canada (NFB) โดยให้ทุนกับศิลปินนักออกแบบในการผลิตแอนิเมชันเป็นงานศิลปะ Paul Driessen และ George Dunning ได้สร้างแอนิเมชันเรื่องยาว 88 นาทีให้กับวงดนตรี The Beatles เรื่อง Yellow Submarine ด้วยเทคนิคเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัด 149345 ต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cell Animation เป็นภาพวาดสีสดสไตล์ Psychedelic ที่ได้รับความนิยมในปี ค.ศ. 1968 ภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นเรื่องราวของเรือดำน้ำที่ฟาวงดนตรี The Beatles ออกไปผจญภัยในดินแดนมหัศจรรย์ เหตุการณ์ต่างๆ ถูกร้อยเรียงเข้ากับเนื้อเพลงในอัลบั้ม Yellow Submarine ของ The Beatles นอกจากนี้เป็นผลงานแอนิเมชันแนวศิลปะชั้นเยี่ยมแล้วยังเป็นงานมิวสิกวิดีโอที่ยอดเยี่ยมอีกด้วย

ยังมีศิลปินอีกหลายคนที่ใช้งานแอนิเมชันเป็นสื่อในการสร้างงานศิลปะ มิได้สร้างแอนิเมชันเพื่อการค้าหรือเพื่อให้เด็กดู Jan Svankmajer นักสร้างแอนิเมชันชาวเชค ได้นำเศษวัสดุเหลือใช้ดินเหนียวหรือสัตว์อย่างแมลงมาเป็นตัวละครในงานแอนิเมชันเทคนิค Stopmotion อย่างเรื่อง Dimension of Dialogue ซึ่งเป็นเรื่องราวของตัวละครสองคนที่ปั่นจากดินเหนียวและกลืนกินข้าวของ และกายวัสดุสิ่งของที่เป็นวัตถุจริงๆ เพื่อเป็นการเสียดสีสังคม ผลงานของ Jan Svankmajer แสดงถึงความรุนแรงน่ากลัวขยะแขยง พุดถึงประเด็นความขัดแย้งของสังคม เป็นภาพยนตร์เชิงศิลปะมากกว่าแอนิเมชันเพื่อความบันเทิง อิทธิพลของเขาได้รับการสานต่อโดยสองพี่น้องอเมริกัน Brother Quay ที่ยังคงใช้งานแอนิเมชันหุ่นเป็นสื่อในการสร้างงานศิลปะและสร้างภาพยนตร์สารคดีผสมแอนิเมชันเรื่อง “The Carbinet of Jan Svankmajer : Prague’s alchemist of Film” (1984) เพื่อเป็นการคารวะต่อศิลปินแอนิเมชันหุ่นซึก Jan Svankmajer (Solomon, 1994)

แอนิเมชันยุคภาพยนตร์คอมพิวเตอร์กราฟิกส์

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการสร้างงานแอนิเมชันตั้งแต่วารปี ค.ศ.1960 ซึ่งเป็นการทดลองในบางส่วนของภาพยนตร์ แต่ถูกนำมาใช้เต็มรูปแบบ ซึ่งเรียกว่าเทคนิค Computer-generated imagery (CGI) คือการประมวลผลด้วยภาพทั้งหมดด้วยคอมพิวเตอร์ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์คนแสดงเรื่อง Tron ของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ในปี 1982 ซึ่งถือเป็นยุคแห่งคอมพิวเตอร์กราฟิกส์อย่างชัดเจน ซึ่งก็ได้นำมาลองใช้ในการสร้างแอนิเมชันเรื่อง Beauty and the Beast (1991) แต่ภาพที่มองเห็นยังให้ความรู้สึกของภาพเขียนมากกว่าภาพจากคอมพิวเตอร์

กระทั่งบริษัท Pixar ที่ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1979 ได้คิดค้นเทคนิคคอมพิวเตอร์มาใช้กับงานภาพยนตร์ของบริษัท Lucas Film จากนั้นผู้ผลิต Apple Computer นำโดย Steve Jobs ได้เข้ามาร่วมหุ้นเพื่อพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับใช้ในงานแอนิเมชัน และทดลองสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติขึ้นมา ในปี ค.ศ. 1984 John Laseter หนึ่งในทีมงานของบริษัท Pixar ได้ทดลองสร้างแอนิเมชันสั้นเรื่องแรกขึ้น The Adventures of Andre and wally B แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จเพราะการกำกับการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนยังแข็งไม่มีชีวิตชีวา ภาพฉากบรรยากาศของต้นไม้ยังเป็นภาพจากคอมพิวเตอร์ที่แข็งกระด้างไม่เป็นธรรมชาติ เขาสามารถสร้างแอนิเมชันคอมพิวเตอร์กราฟิกส์อีกครั้งในปี ค.ศ. 1986 เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่อง Luxo Jr. กำกับโดยเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

John Laseter ได้รับรางวัลออกสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นยอดเยี่ยม ซึ่งเป็นเรื่องราวสั้นๆ ของคอมพิวเตอร์เป็นพ่อกับคอมพิวเตอร์ลูกที่ใช้เพียงท่าทางและการเคลื่อนไหวในการดำเนินเรื่อง ตัวละครทั้งหมดไม่มีการแสดงสีหน้าหรือเสียงพูดใดๆ แต่ผู้ชมก็สามารถเข้าใจเรื่องราวและรู้สึกตกชบเข้าไปด้วย เป็นมิติใหม่ของแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติ จากความสามารถของบริษัท Pixar

จากความสำเร็จนี้เองส่งผลให้ดิสนีย์ขอเข้าร่วมอำนวยการสร้างแอนิเมชันเรื่องยาวเทคนิค 3 มิติเรื่องแรกของโลกคือ Toy Story (1995) ซึ่งทำรายได้มหาศาล และได้รับรางวัลออกสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม ภาพยนตร์ดังกล่าวให้ความสนุกสนานตกชบชบ และสาระแง่คิดแบบผู้ใหญ่ตั้งที่บริษัท ดิสนีย์เคยทำไว้ แต่เป็นเทคนิคภาพแบบใหม่ที่ตื่นตากว่าภาพวาดแบบก่อน Pixar Animation Studio ผสานผสานระหว่างศิลปะ วิทยาศาสตร์ ธุรกิจ แฟชั่น และมีวิสัยทัศน์ที่จะสร้างสิ่งใหม่ในผลงานแอนิเมชันทุกเรื่องของเขา อาทิเช่น A Bug's Life (1998), Toy Story 2 (1999), Monster Inc. (2001), Finding Nemo (2003), The Incredibles (2004), Cars (2006), Ratatouille (2007) เป็นต้น ซึ่งผลงานทุกเรื่องได้รับรางวัลและทำรายได้มหาศาล

ในยุคที่ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ กำลังได้รับความนิยม บริษัท Dreamworks Animation SKG ก็ก่อตั้งขึ้นปี ค.ศ. 1994 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ให้กับภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากมาย มีผู้กำกับภาพยนตร์อย่าง Steven Spielberg เป็นแรงผลักดัน และผลิตงานภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิค 3 มิติ เรื่องแรกคือ Antz (1998) แต่ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร จนในปี ค.ศ. 2001 ภาพยนตร์เรื่อง Shrek ก็สามารถทำรายได้มหาศาลให้กับบริษัทด้วยเนื้อเรื่องและมุขตลกที่เจ็บแสบ แบบผู้ใหญ่มากกว่าแอนิเมชันของบริษัท Pixar ภาพยนตร์ดังกล่าวได้รับรางวัลออกสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม จากนั้น Dreamworks ก็มุ่งหน้าผลิตแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ตามมา เช่น Shark Tale (2004), Shrek 2 (2004), Madagascar (2005) เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีบริษัทแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีชื่อเสียงอีกแห่งคือ Blue Sky Studios ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1987 เพื่อทำเทคนิคพิเศษต่างๆ ให้กับภาพยนตร์ จนสามารถสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องยาวเรื่องแรกคือ Ice Age (2002) ตามมาด้วย Robot (2005) และ Ice Age : The Melt Down (2006) ซึ่งมีคุณภาพเทียบเท่ากับบริษัท Pixar และ Dreamworks ปัจจุบัน หลายๆ สตูดิโอทั่วโลกเริ่มสามารถใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติในภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างสวยงามและมีความประณีตใกล้เคียงกัน ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องใดจะประสบความสำเร็จด้านรายได้หรือรางวัลย่อมขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่อง การกำกับ การแสดง การออกแบบคาแรกเตอร์ และกลยุทธ์ทางการตลาดมากกว่าการแข่งขันทางเทคนิคของคอมพิวเตอร์เหมือนแต่ก่อน (Cavalier, 2011)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

ประเทศในแถบเอเชียที่มีวิวัฒนาการด้านแอนิเมชันที่แข็งแกร่ง คือประเทศญี่ปุ่น ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมที่ผูกพันกับการ์ตูนทุกเพศทุกวัยตั้งแต่เด็กถึงคนแก่ ทำให้เกิดการพัฒนาย่างรวดเร็วและต่อมาก็สร้างกระแสการ์ตูนญี่ปุ่นไปทั่วโลก หนังสือการ์ตูน (Comics) แบบตะวันตกในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า มังงะ (Manga) และคำว่า Animation ได้กลายเป็นคำเฉพาะในภาษาญี่ปุ่นว่า “อนิเมะ” ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันโดยทั่วไป แต่ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์แอนิเมชันจากญี่ปุ่นได้รับความนิยมจากทั่วโลกและมีสไตล์การวาดที่มีเรื่องราววัฒนธรรมภาษาที่แตกต่างโดดเด่น จึงทำให้คำว่า Anime หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันสัญชาติญี่ปุ่นที่ทั่วโลกเรียกกัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันในญี่ปุ่นเริ่มขึ้นในราวปี ค.ศ. 1914 ซึ่งยังเป็นภาพยนตร์ขาวดำและมีลักษณะใกล้เคียงกับการ์ตูนของบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ซึ่งในสมัยนั้นประเทศญี่ปุ่นถูกมองว่าเป็นประเทศที่ซอบลอกเลียนแบบสินค้าจากตะวันตก แต่ชาวญี่ปุ่นก็พยายามปรับเปลี่ยนให้มีเอกลักษณ์ความเป็นญี่ปุ่นขึ้น โดยใช้เรื่องราวและตัวละครจากนิทานพื้นบ้าน แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ จนในปี ค.ศ.1947 เทซูกะ โอซามุ ได้สร้างหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง “เกะมะมหาสมบัติ” โดยได้อิทธิพลการวาดมาจากภาพยนตร์ฝรั่งเศสและเยอรมัน มีการวาดแสดงอารมณ์ มุมกล้อง ขนาดภาพในช่องเหมือนกับภาพยนตร์แอ็คชั่น และมีลายเส้นเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวาสนุกสนาน ทำให้หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมแพร่หลาย

ในช่วงปี ค.ศ. 1932 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของญี่ปุ่นก็เกิดขึ้นคือ Chikara to Onnano Yananaka ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันตลกขาวดำ ช่วงขณะนั้นญี่ปุ่นเริ่มเข้าสู่สงครามกับจีน ปี ค.ศ.1934 มิตุโยะ เซโอะ ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Private 2nd Class Norakura อันมีเรื่องราวเกี่ยวกับสุนัขในกองทัพสัตว์ สุนัขตัวนี้เป็นทหารสัตว์ที่ตลกและน่ารักเป็นที่ชื่นชอบของเด็กๆ ในญี่ปุ่น ความดังของการ์ตูนเรื่องนี้ไปถึงรัฐบาล จึงสนับสนุนให้สร้างแอนิเมชันเพื่อชักชวนให้ชาวญี่ปุ่นชื่นชอบทหารและร่วมรบในสงครามในปี ค.ศ.1937 มิตุโยะ เซโอะได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Momotaro's Gods-Blessed Sea Warriors เป็นภาพยนตร์ของโมโมทาโร่เด็กน้อยผู้กล้าหาญกับเหล่าสัตว์นักสู้ที่ไปกับเรือรบเพื่อต่อสู้กับปีศาจที่เปรียบเหมือนชาวต่างชาติเพื่อรักษาดินแดนญี่ปุ่นไว้ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย , 2551)

เมื่อเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่สอง และญี่ปุ่นพ่ายแพ้สงครามทำให้บ้านเมืองต้องรื้อฟื้นขึ้นใหม่วงการแอนิเมชันจึงเริ่มต้นอีกครั้งจากคนสร้างเล็กๆ แต่หลังจากนั้นไม่นานในปี ค.ศ. 1956 สตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแห่งแรกของญี่ปุ่นก็กำเนิดขึ้น คือบริษัท Toei Animation ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่โด่งดังคือนางพญาชูชาว (Hakujaden) กำกับโดย ยาบุชิตะ โทอิชิ โดยได้อิทธิพลเรื่องมาจากนิทานพื้นบ้านจีนของคุวักที่ต้องฟันฝ่าอุปสรรคต่อสู้กับปีศาจร้าย เป็นแอนิเมชันที่ฉายโรงภาพยนตร์และมีชื่อเสียงอย่างมากในญี่ปุ่น (นับทอง ทองใบ ,2550)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อโทรทัศน์เริ่มเป็นที่แพร่หลายในญี่ปุ่น ก็เกิดแอนิเมชันฉายโทรทัศน์เรื่องแรกคือ Manga Calender 1962 และในปี ค.ศ. 1963 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่ดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูน คือเรื่อง Tetsuwan Atom หรือเจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) โดยเป็นผลงานของ Tezuko Osamu ซึ่งเป็นการ์ตูนแนว Sci-Fi ที่ได้ไปฉายสหรัฐอเมริกาและมีชื่อเสียงจนปัจจุบัน ทำให้เกิดแนวทางการแต่งเรื่องของแอนิเมชันญี่ปุ่นที่แตกต่างจากแอนิเมชันตะวันตก คือเนื้อเรื่องแนวนิยายวิทยาศาสตร์ จนปี ค.ศ. 1979 ลีอิจิ มัตสึโมโตะ ได้สร้างการ์ตูนแนวไซไฟที่โด่งดังอีกเรื่องคือ รถด่วนอวกาศ 999 (Galaxy Express 999) เป็นเรื่องราวของพระเอกที่ต้องเดินทางไปกับรถด่วนท่องอวกาศเพื่อค้นหาวิถีทางที่จะทำให้ตนเป็นจักรกลไม่มีวันเจ็บป่วยเหมือนมนุษย์ทั่วไป จะสังเกตได้ว่าญี่ปุ่นใช้วิธีการเขียนเรื่องราวแบบภาพยนตร์ไซไฟของฝรั่งและมีเนื้อหาที่หนักเกินกว่าเด็กจะเข้าใจได้ ภาพยนตร์แอนิเมชันอีกประเภทที่มีแนวทางญี่ปุ่นที่โดดเด่นคือ การ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิง สร้างขึ้นเรื่องแรกในปี ค.ศ. 1966 คือแม่มดน้อยแซลลี่ (Mahoutsukai Sally)

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1960-1970 ระบบการผลิตแอนิเมชันญี่ปุ่นถูกเรียกว่า ยุคทองแห่งการสร้างภาพนิ่ง ไม่มีสตูดิโอใดผลิตงานที่มีความละเอียดประณีต เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ฉายทางโทรทัศน์ ผู้วาดจึงต้องเร่งวาดให้ทันการฉายและประหยัดต้นทุนโดยการวาดจำนวนภาพให้น้อยลง (วอลท์ ดิสนีย์ เขียนภาพจำนวน 24 ภาพ ในหนึ่งวินาที แต่แอนิเมชันญี่ปุ่นเขียนจำนวน 12-18 ภาพ ในหนึ่งวินาที) ซึ่งทำให้การเคลื่อนไหวดูไม่นุ่มนวล แต่เป็นการประหยัดเวลาและต้นทุนในการสร้างไปได้มาก เรียกว่า Limited Animation (นับทอง ทองใบ, 2550) ช่วงปี ค.ศ. 1980 การ์ตูนโทรทัศน์ของญี่ปุ่นแพร่หลายออกไปทั่วโลก ส่วนใหญ่นำเรื่องราวมาจากหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยม เพราะถ้าหนังสือการ์ตูนขายได้แล้วก็มีโอกาสสูงที่แอนิเมชันจะขายได้ด้วย เช่นเรื่อง Doraemon, DR.Slump, Dragonball หรือ หมัดเพชรฆาตดาวเหนือ ซึ่งวงการการ์ตูนญี่ปุ่นเติบโตอย่างก้าวกระโดด ทำให้มีการ์ตูนออกมามากหลายแนว มีการแสดงออกถึงความรุนแรงมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นด้านตลก การต่อสู้ หรือเรื่องทางเพศ

ขณะนั้นเองสองนักสร้างแอนิเมชัน ฮายาโอะ มียาซากิ และ อิซาโอะ ทากาฮาตะ เริ่มทำงานวาดการ์ตูนให้กับสตูดิโอเก่าแก่อย่างสตูดิโอโตเอะ ซึ่งผลิตหนังการ์ตูนทางโทรทัศน์จำนวนมาก พวกเขามีความมุ่งมั่นที่จะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีคุณภาพมากกว่าการ์ตูนโทรทัศน์ในยุคนั้น ทั้งสองจึงออกมาตั้งสตูดิโอของตนเองในปี ค.ศ. 1985 ชื่อว่า สตูดิโอจิบลิ (Ghibli) และตั้งเป้าหมายที่จะผลิตแอนิเมชันคุณภาพเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น ภาพยนตร์เรื่องแรกคือ Lupin 3 : The Castle of Cagliostro ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงในญี่ปุ่น ฮายาโอะ มียาซากิ ได้วางรากฐานผลงานของเขาให้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย ไม่เน้นการเล่าเรื่องที่ฉับไวเร็วใจ แต่ให้ความรู้สึกที่ดีและต้องสามารถยกระดับจิตใจของคนดูด้วย ผลงานของจิบลิเป็นแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ วาดด้วยลายเส้นเรียบง่ายแสดงถึงกรรมวิธีการผลิตด้วยมือเป็นหลัก ในปี ค.ศ. 1997 ภาพยนตร์เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สรวงไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง Princess Mononoke ได้รับการจัดจำหน่ายโดยดิสนีย์ออกไปทั่วโลก ภาพยนตร์เรื่องถัดมา Spirited Away (2003) ได้รับรางวัลออสการ์ครั้งที่ 75 ซึ่งเป็นเรื่องราวของสาวน้อยที่พลัดหลงกับพ่อ แม่เข้าไปในอุโมงค์จินตนาการ สาวน้อยผจญภัยไปกับเหตุการณ์ต่างๆที่คนดูคาดไม่ถึง สอดแทรก ความเชื่อแบบวัฒนธรรมญี่ปุ่นและเป็นจินตนาการที่เพ้อฝันสนุกสนาน (นับทอง ทองใบ ,2550)

เมื่อเข้าสู่ปี ค.ศ. 1990 เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เริ่มมีบทบาทในการผลิตงานการ์ตูน และนำมาใช้เป็นเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแนวไซไฟ ประเภทไซเบอร์พังก์ (Cyberpunk) เช่น Akira 1988 โดย โอโตโมะ คัตซึฮิโร เป็นเรื่องราวของกรุงโตเกียวหลังสงครามล้างโลก กลุ่มอภิปาลวยรุ่นไปล่วงรู้การทดลองลับของรัฐบาลที่เชื่อมโยงกับการเมือง ศาสนา และการอยู่รอดของชีวิตมนุษย์ ภาพยนตร์ดังกล่าวให้แง่คิดที่ต้องตีความลึกซึ้ง นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังใช้เทคนิคการวาดที่ละเอียดแบบ วอลท์ ดิสนีย์ มีการวาดฉากที่ตระการตา มีฉากแอ็คชั่น การไล่ล่าได้อย่างตื่นเต้นเร้าใจ กว่าการ์ตูนในสมัยนั้น ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อะกิระ เป็นภาพยนตร์เรื่องที่สองที่ได้ฉายโรง ภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกา และทำให้ชาวตะวันตกตระหนักว่าการ์ตูนไม่จำเป็นต้องสร้างสำหรับเด็ก เท่านั้น

ถัดมาในปี ค.ศ. 1995 สหรัฐอเมริกาได้เข้ามาร่วมทุนกับญี่ปุ่นเพื่อลงทุนถึง 6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Ghost in the Shell เป็นเรื่องราวในปี ค.ศ. 2029 เมื่อมนุษย์สามารถใช้อินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อถึงกันและส่งคนไปในระบบ Network ได้ ผู้ก่อการร้ายจึงแทรกซึมเข้าไปในระบบ รัฐบาลจึงต้องส่งไซบอร์กไปปราบผู้ก่อการร้าย ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวสร้างโดย Mamuro Oshi ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการวาด และกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดไตรภาคเรื่อง The Matrix ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในปี ค.ศ. 2000

นอกจากความนิยมในการอ่านการ์ตูนของคนญี่ปุ่นจะทำให้วงการแอนิเมชันเติบโตแล้ว วัฒนธรรมการเล่นเกมนิ่งเป็นอีกกระแสหนึ่งที่ทำให้มีการนำเรื่องราวจากเกมมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ช่วงปี ค.ศ. 1965 เกมชื่อดังอย่าง Final Fantasy กำลังได้รับความนิยมไปทั่วโลก บริษัท Square Picture ผู้ผลิตเกมจึงตัดสินใจร่วมทุนกับ Columbia Picture ในสหรัฐ ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเข้าฉายโรงภาพยนตร์ขึ้นในปี ค.ศ. 2000 ใช้ชื่อว่า Final Fantasy : The Spirits Within กำกับโดย Hironobu Sakaguchi และ Motonori Sakakibara ซึ่งเป็นเรื่องราวของโลกอนาคต ที่เมื่อมนุษย์ต่างดาวบุกโลก เผ่าพันธุ์มนุษย์จึงต้องต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด ภาพยนตร์ดังกล่าวใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก 3 มิติที่มีความสวยงามประณีตเหมือนจริงอย่างแยกไม่ออกว่าเป็นภาพถ่ายหรือภาพวาด ภาพยนตร์ดังกล่าวลงทุนสูงแต่กลับล้มเหลวด้านรายได้เนื่องจากมีเนื้อหาที่ซับซ้อนมากเกินไป ใช้การดำเนินเรื่องที่น่าเบื่อ ตัวละครไม่มีชีวิตชีวาเท่ากับการ์ตูนเทคนิคเขียน Cell แบบดั้งเดิม (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย ,2551)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย

ต้นกำเนิดของแอนิเมชันไทยเกิดขึ้นจากศิลปินนักวาดภาพประกอบหนังสือ บุคคลแรกที่มีชื่อเสียงในการวาดการ์ตูนคือ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ซึ่งเป็นคนวาดภาพประกอบบทหนังสือ พล นิกร กิม หงวน ประพันธ์โดย ป. อินทรปาลิต ที่จัดพิมพ์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2482-2511 หนังสือดังกล่าวเป็นนิยายชวนหัวที่ได้รับความนิยมในสมัยนั้นมาก เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ได้วางแผนที่จะสร้างแอนิเมชันในช่วงปี พ.ศ.2484 แต่ก็ประสบความเหลวเพราะขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล จากข่าวหนังสือพิมพ์ “พิมพ์ไทย” ที่มีพาดหัวข้อความว่า “การทำหนังการ์ตูนไม่มีใครดู ผู้ทำหนังคนแสดงดีกว่า” เสน่ห์ล้มป่วยด้วยโรคปอดและเสียชีวิตปลายปี พ.ศ.2490 แต่เขาเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักวาดการ์ตูนคนต่อมาคือ ปยุต เงากระจ่าง

ปยุต เงากระจ่าง เกิดจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นผู้มีพรสวรรค์ในการวาดรูปตั้งแต่เด็ก เขาได้ฝึกวาดรูป ลอกแบบจากหนังสือและนิตยสารต่างๆ โดยเฉพาะภาพประกอบหนังสือเพลินิจิตต์ ของครูเหม เวชกร ความชื่นชอบในผลงานของครูเหม ทำให้เขาส่งจดหมายเพื่อสมัครเป็นลูกศิษย์ของ ครูเหม เวชกร ความพยายามของเขาประสบผลสำเร็จ ปยุต ได้เป็นลูกศิษย์ของครูเหม เวชกร โดยการเรียนวาดภาพผ่านทางจดหมายตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา นอกจากครูเหมผู้เป็นต้นแบบในการวาดรูปของเขาแล้ว ผู้ที่เป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างแอนิเมชัน คือ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ผู้เขียนการ์ตูนให้หนังสือ พล นิกร กิม หงวน ที่มีชื่อเสียงสมัยนั้น

ปยุต เงากระจ่าง ได้พบช่างเขียนภาพประกอบโฆษณา ซึ่งเดินทางมาเขียนภาพการ์ตูนประกอบป้ายโฆษณาในงานฉลองรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2484 ณ ลานหน้าศาลากลาง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ช่างเขียนภาพคนนี้ชักชวนให้เขาไปเป็นผู้ช่วยเขียนการ์ตูนที่กรุงเทพฯ หลังจากที่เห็นภาพที่ปยุตวาดให้ดู โดยบอกว่าถ้าไปกรุงเทพฯเมื่อไหร่ให้แวะไปหาเขาที่ตรงข้ามประตูวัดแก้วฟ้า สีพระยา เขาจะเป็นคนพาไปหา เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เอง แต่โอกาสกลับไม่เข้าข้างเนื่องจากต่อมาไม่นานสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เกิดขึ้น ทำให้ความฝันของปยุตที่จะเดินทางเข้ากรุงเทพฯสะดุดลง เขากลับไปตั้งหน้าตั้งตาเรียนจนจบมัธยมศึกษาปีที่ 6 หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ปยุตเข้าเมืองหลวงโดยที่ในขณะนั้นบ้านเมืองกำลังวิกฤติ ทำให้ไม่มีโรงเรียนที่ไหนเปิดทำการสอน เขาจึงต้องทำงานหลายอย่าง อาทิเช่น ไปช่วยลงหมึกจีนและลงเส้นหมึกการ์ตูนรามเกียรติ์ของกรมศิลปากร เขียนลายลงบนหัวโขน เขียนฉากลละครเร่ เขียนภาพประกอบลงบนฉลากยา เพื่อให้ตัวเองมีรายได้ประทังชีวิต และพยายามหาเงินเข้าเรียนที่วิทยาลัยเพาะช่างให้ได้ ในระหว่างที่ทำงานในกรุงเทพฯ ปยุตได้นั่งรถผ่านวัดแก้วฟ้า และมองเห็นป้ายหน้าบ้านที่อยู่ตรงข้ามกับประตูวัดเขียนว่า “ร้านเสน่ห์ศิลป์” ทำให้เขาได้ทันที่ว่า ร้านนี้เป็นของ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน นั่นเอง แต่ ปยุต ก็ยังไม่ได้พบกับบุคคลที่เฝ้าตามหา เพราะหลังจากนั้นไม่นาน เสน่ห์ได้ย้ายบ้านไปอยู่แถวหน้าวัดสุทัศน์ เสาชิงช้า ทำให้คลาดกันอีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แต่ปยุตกียังพอทราบข่าวเรื่องการทดลองทำภาพยนตร์การ์ตูนของ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ด้วยความบังเอิญอีกครั้งที่ปยุตเดินผ่านวัดพิเรนทร์ และเห็นครูเหม เวชกรที่เดินทางไปร่วมงานฉาปนกิจศพ จึงได้เดินเข้าไปหาและพบว่า เสน่ห์ คล้ายเคลื่อนได้เสียชีวิตลงแล้ว ตั้งแต่นั้นมาปยุตยังคงคิดถึงเสน่ห์ และคิดถึงความฝันที่จะสร้างภาพยนตร์การ์ตูนไทยให้สำเร็จให้ได้

โชคยังช่วยเขาอยู่บ้าง เพราะในเวลาต่อมาเขาได้พบกับอดีตครูใหญ่ ครูประสิทธิ์ พิมล (ป. พิมล) ของโรงเรียนมัธยมที่เขาเรียนจบมา ครูฝากฝังให้เป็นช่างเขียนการ์ตูนล้อการเมืองที่หนังสือพิมพ์หลักเมือง ทำให้เขาได้มีโอกาสทำงานและเข้าเรียนต่อที่โรงเรียนเพาะช่างได้ในปี พ.ศ. 2488 ปยุตเงากระจำงสำเร็จการศึกษาจากเพาะช่างในปี พ.ศ. 2492 และเริ่มต้นทำงานเป็นช่างเขียนรูป เขียนลายเส้น ในระหว่างที่รอจะเดินทางไปเป็นครูที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน ทำให้เขาได้เรียนรู้การเขียนภาพโฆษณาและการทำภาพกราฟิกส์ ในที่สุดปยุตก็เลือกที่จะทำงานที่กรุงเทพฯ ในเส้นทางของช่างเขียนรูปและทิ้งความคิดที่จะไปเป็นครู ชีวิตการเป็นช่างเขียนรูปในกรุงเทพฯ ดำเนินอยู่ 2-3 ปี ในปี พ.ศ. 2495 เขาได้เข้าทำงานเป็นช่างเขียนประจำแผนกประชาสัมพันธ์ของบริษัทประกันชีวิตศรีอยุธยา ด้วยความสามารถในการวาดทำให้เขาสามารถเข้าทำงานกับสำนักข่าวสารอเมริกันในเวลาต่อมา และเวลาที่ว่างจากงานหลัก เขารับจ้างเขียนภาพการ์ตูน และเริ่มศึกษาการทำภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยตัวเอง เริ่มจากการซื้อกล้องฟิล์ม 16 มม. มาหัดถ่าย และเรียนรู้เคล็ดลับการทำภาพยนตร์แอนิเมชันจากคำบอกเล่าของช่างบล็อทที่เคยทำงานกับ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ว่าเสน่ห์ใช้แผ่นเซลลูลอยด์ในการวาดภาพ แต่ขณะนั้นแผ่นใสยังไม่มีขายในประเทศไทย ปยุตได้ค้นพบแผ่นใสสำหรับวาดแอนิเมชันที่ร้านตัดหมวกเครื่องแบบทหาร ทำให้เกิดการสร้างแอนิเมชันเทคนิคการเขียน Cell ขึ้นในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2498

หลังจากที่พยายามเขียนการ์ตูนด้วยตัวเองนาน 6 เดือน ภาพยนตร์แอนิเมชันสั้นเรื่องแรกของไทย “เหตุมหัศจรรย์ในเข้านหนึ่ง” มีความยาว 20 นาทีก็สำเร็จ และออกฉายรอบพิเศษที่ศาลาเฉลิมไทยในวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2498 นับเป็นก้าวแรกของวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ถึงแม้จะประสบความสำเร็จทางด้านชื่อเสียงแต่กลับไม่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ เพราะคนไทยในสมัยนั้นมองเห็นว่า การ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ แต่สำนักข่าวสารอเมริกันกลับให้การสนับสนุนพร้อมทั้งมอบเงินรางวัลให้กับความสำเร็จในครั้งนี้ อีกทั้งยังออกค่าใช้จ่ายให้เดินทางไปดูงานการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย หลังจากนั้น ในปี พ.ศ. 2500 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่ 2 ของปยุต “หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่)” มีความยาว 20 นาที ก็สำเร็จด้วยเงินสนับสนุนในทุนการสร้างของสำนักข่าวสารอเมริกัน กับการทำงานยาวนาน 9 เดือน แต่เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการต่อต้านคอมมิวนิสต์ซึ่งขัดกับนโยบายในยุคการปกครองของ จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ในขณะนั้น อีกทั้งคณะกรรมการเซนเซอร์ยังมองเห็นว่าการนำหนุมานมาเป็นตัวละครเอกของเรื่องเป็นการล้อเลียนจอมพลสฤษดิ์ เนื่องจากท่านเกิดปีวอก และใช้หนุมานเป็นตราสัญลักษณ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประจำตัว ส่งผลให้แอนิเมชันเรื่องนี้ถูกห้ามฉาย จนกระทั่งเปลี่ยนคณะรัฐบาลใหม่ในปี พ.ศ. 2503 จึงได้รับอนุญาตให้ฉายในโรงภาพยนตร์ได้ ภาพยนตร์แอนิเมชัน “เด็กกับหมี” ความยาว 20 นาที เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่ 3 ที่ผลิตสร้างโดยได้รับทุนจากองค์การ SEATO ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงความสามัคคี การรวมตัวกันของชาติสมาชิก SEATO ทั้ง 8 ประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้เสียงพากย์ทั้งภาษาไทย และภาษาชาติต่างๆ และจัดฉายทั้งในและนอกประเทศอีกด้วย

ในระหว่าง ปี พ.ศ. 2501-2503 นอกจากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 เรื่องแล้ว ผลงานการเขียนภาพก็เป็นที่ยอมรับและแพร่หลายอย่างมาก เขาทำงานเขียนภาพประกอบให้กับรัฐบาล บริษัทต่างชาติและห้างร้านต่างๆ เช่น โปสเตอร์ชุดต่อต้านคอมมิวนิสต์ของกรมประชาสัมพันธ์ การ์ตูนสั้นประกอบโฆษณาของหน่วยงานราชการต่างๆ ในปี พ.ศ. 2503 ปยุต เงากระจ่าง ก่อตั้งบริษัท เท็บเปิ้ลฟิล์ม รับทำภาพยนตร์โฆษณาทั้งแบบการ์ตูนและคนแสดง เช่น ภาพยนตร์โฆษณาสโนไวท์ ยาถ่ายพยาธิเอ็กซิน ปยุต ตั้งใจที่จะสะสมรายได้จากบริษัทไว้เพื่อทำภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถเก็บเงินสะสมเป็นก้อนได้ บริษัทได้ปิดตัวลง ในปี พ.ศ. 2506 ปยุตกลับเข้ารับราชการที่สำนักข่าวสารอเมริกันอีกครั้งในตำแหน่ง Artist Illustrator

นอกจากทำงานให้กับสำนักข่าวสารอเมริกัน รับงานเขียนภาพประกอบให้กับนิตยสาร รวมถึงเขียนการ์ตูนสั้นให้กับหน่วยงานราชการต่างๆ แล้ว ปยุต เงากระจ่าง ยังใช้ความรู้ความสามารถที่มีเป็นอาจารย์พิเศษสอนที่วิทยาลัยเพาะช่างตั้งแต่ปี พ.ศ. 2510-2519 อีกด้วย ความฝันของปยุตที่จะสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยังไม่เป็นจริง เนื่องจากในสมัยนั้นการลงทุนทำแอนิเมชันมีข้อจำกัดทางด้านค่าใช้จ่ายที่สูง ใช้ระยะเวลานาน และต้องการแรงงานฝีมือมาก ทำให้ไม่มีนายทุนคนไหนสนใจที่จะลงทุนให้กับเขา ในที่สุด ในปี พ.ศ. 2519 บริษัท จีรบันเทิง ตกลงที่จะให้ทุนเป็นเงิน 3 ล้านบาท และให้ปยุตเป็นผู้ผลิต กำกับดูแล และถ่ายทำ นี่เองเป็นจุดเริ่มต้นของการทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทย เรื่อง “สุดสาคร”

ภาพยนตร์แอนิเมชัน “สุดสาคร” ได้นำเอาเรื่องของกวีเอกสุนทรภู่มาทำ โดยได้ ป.พิมล (ครูประสิทธิ์ พิมล) เป็นผู้เขียนบท คัดเลือกเรื่องราวมา 3 ตอน คือ ตอนกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองการเวก และ สุดสาครตามหาพ่อ อาจารย์เสรี หวังในธรรมเป็นผู้จัดหาทีมพากย์และให้เสียงประกอบดนตรีไทย สง่า อาร์มมารี และ น.ต.ปรีชา เมตไตรย์ เป็นผู้ทำดนตรีผสมแบบสังคีตประยุกต์ ปยุตต้องการทุ่มเทแรงกายแรงใจให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ จึงได้ลาออกจากการเป็นอาจารย์พิเศษที่วิทยาลัยเพาะช่างมาเพื่อทำงานนี้อย่างเต็มที่ ปยุตรวบรวมลูกศิษย์จากเพาะช่างเพื่อเป็นทีมงานในการวาดภาพลงสีบนแผ่นเซลลูลอยด์ โดยที่ขณะนั้นเขายังทำงานให้กับสำนักข่าวสารอเมริกัน ทำให้เขาต้องทำงานทั้งกลางวันและกลางคืนเพื่อสร้างสุดสาครให้เสร็จ แอนิเมชันสุดสาครเสร็จสมบูรณ์โดยใช้เวลาในการทำงานทั้งหมดประมาณ 2 ปี มีภาพวาดทั้งหมด 66,000 แผ่น ความเอกจากนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยาว 82 นาที ฉายครั้งแรกที่โรงภาพยนตร์เอเธนส์ปี พ.ศ. 2522 ทำรายได้ 2 ล้านบาท จนบริษัท โกดัก มอบโล่รางวัลทองคำให้ในฐานะที่เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดในสมัยนั้น แต่ผลพวงจากการทำงานส่งผลให้ปยุตต้องเข้ารับการผ่าตัดดวงตาซ้ายที่เกือบจะบอด เนื่องจากต้อหินเพราะการตรากตรำในการทำงานมาตลอด นอกจากภาพยนตร์แอนิเมชันสุดสาครจะฉายในประเทศแล้ว ยังได้รับเชิญให้ไปฉายที่งานมหกรรมภาพยนตร์นานาชาติครั้งที่ 9 ณ กรุงไทเป ประเทศไต้หวัน ซึ่งในขณะนั้นประเทศไต้หวันยังไม่มีแอนิเมชัน ทำให้แอนิเมชันสายของคนไทยได้รับความสนใจเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 2.6 แสดงภาพโปสเตอร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร (อุบล สุทชนะ ,2549)

ปยุต เเงกระจำยังคงทำงานให้กับสำนักข่าวสารอเมริกันจนเกษียณอายุในปี พ.ศ. 2532 หลังเกษียณเขายังคงได้รับการว่าจ้างจาก JOICFP FILM ประเทศญี่ปุ่น ให้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อการศึกษาเกี่ยวกับสุขภาพและสถานภาพของผู้หญิง โดยเป็นภาพยนตร์ที่ไม่มีบทพูด เป็นการทำงานร่วมกันของทีมงานไทยและทีมงานญี่ปุ่น ในปี พ.ศ. 2535 เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ชัยชนะของสาวน้อย (My Way)” ความยาว 13 นาทีก็เสร็จ ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสุดท้ายของปยุต เเงกระจำ (อุบล สุทชนะ ,2549)

นิจจิง พันระพจน์ (2557) ได้เล่าถึงประวัติแอนิเมชันในประเทศไทยว่า หลังจากช่วงปี พ.ศ. 2522 ผลงานแอนิเมชันในประเทศไทยเงียบหายไป จนกระทั่งปี พ.ศ.2526 มีการสร้างแอนิเมชันฉายโทรทัศน์เรื่อง ผีเสื้อแสนรักและมิวสิควีดีโอเพลงแม่สายของวงคาราบาว ในปี พ.ศ.2531 ซึ่งเป็นเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติของนายอ่ำรง ปริญญาคณิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.7 ภาพมิวสิกวิดีโอเพลง แม่สาย (บอน บอระเพ็ด, 2551)

ในปี พ.ศ.2542 แอนิเมชันไทยกลับมาฟื้นตัวอีกครั้งเมื่อบริษัท บรอดคาซท์ ไทยเทเลวิชั่น สร้างแอนิเมชัน 2 มิติฉายทางโทรทัศน์เรื่อง ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เงาะป่า และโลกนิทาน และในปี พ.ศ.2551 บริษัท สามเศียร จำกัด และ บริษัท จี๊วะ ทิง จา จำกัด ได้สร้างแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติที่ฉายทางโทรทัศน์เรื่องแรกคือ จี๊วะ ทิง จา ออกอากาศทางช่อง 7 สี ได้รับความนิยมอย่างมาก เพราะมีเพลงประกอบที่ชื่นชอบสำหรับเด็กๆ ถัดมาในปี 2545 คุณวิจิต อุตสาหจิต ผู้ก่อตั้ง บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน และเป็นประธานกลุ่มบริษัทสำนักพิมพ์ บรรลือสาส์น ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนต่างๆ อาทิ ชายหัวเราะ และมหาสนุก ได้นำการ์ตูนยอดนิยม “ไอ้ตัวเล็ก” จากผลงานการวาดของ คุณภักดี แสนทวีสุข ที่เป็นที่รู้จักโดยทั่วไปว่า “ปังปอนด์” มาพัฒนาเป็นแอนิเมชัน 3 มิติ ฉายทางโทรทัศน์ จนได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี ส่งผลให้มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว “ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต” เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ Imax Theater โดยการกำกับของชัยพรพานิชรุทติวงศ์

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เรียนจบสาขานานาชาติ มหาวิทยาลัยศิลปากร หลังจบการศึกษาได้เข้าทำงานตำแหน่งกราฟิกส์ดีไซน์เนอร์ที่บริษัทอมรินทร์ และเดินทางไปเรียนต่อปริญญาโทที่ประเทศสหรัฐอเมริกา และเข้าทำงานตำแหน่งหัวหน้าแอนิเมชัน (Lead Animator) ที่บริษัท Periscope Pictures ประเทศสหรัฐอเมริกา ชัยพรได้รับรางวัล First Prize : Siggraph 1998 และกลับมาทำงานที่ประเทศไทยให้กับบริษัทวิจิตาแอนิเมชันในปี 2544 และผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาว “ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต” ฉายโรงภาพยนตร์ในปี 2545 จากนั้นชัยพรได้ลาออกและก่อตั้งบริษัทบ้านอิทธิฤทธิ์ เพื่อทำงานแอนิเมชันประกอบโฆษณาและટેเลวิชั่นรายการ จนกระทั่งได้ร่วมทุนกับบริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ ทำงานผลิตแอนิเมชันให้กับรายการโทรทัศน์ของบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ เป็นหลัก (นิจจิง พันธะพจน์ ,2557)

ในปีพ.ศ. 2543 มีผู้กำกับและผู้เขียนบทภาพยนตร์ไทยที่สนใจในงานแอนิเมชัน คือคุณสุเทพตันติรัฐ ผู้ก่อตั้งบริษัท อัญญา แอนิเมชัน จำกัด เขาเริ่มการทำงานด้านภาพยนตร์ไทยและผันตัวเป็นผู้ผลิตแอนิเมชันเป็นการลงทุนขนาดสั้น ความยาว 30 วินาที -1 นาที ฉายกันโฆษณาหลังข่าวโทรทัศน์

เอกสาร... ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งเขาได้ลองทำอยู่อย่างนี้มาเกือบปี จนแน่ใจในศักยภาพของทีมงานตัวเองว่ามีความสามารถมากพอที่จะทำการ์ตูนซีรีส์ จึงตัดสินใจนำเอาเรื่องนิทานเวตาลมาดัดแปลง เป็นแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อฉายทางโทรทัศน์ สุเทพ ตันติรุจ เล่าว่า เหตุที่เลือกเรื่องนี้เพราะความชอบส่วนตัว บวกกับนิทานเวตาลเป็นเรื่องในแนวแฟนตาซี ทำให้แต่งเติมได้ เปิดช่องให้ใส่ความคิดใหม่ๆ ในตัวละครและฉากได้ และนิทานเวตาลยังเป็นเรื่องที่รู้จักกันดีอยู่แล้วในแบบเรียนภาษาไทย จึงเป็นเรื่องท้าทายมากขึ้นที่จะทำเรื่องที่คนรู้จักกันอยู่แล้ว ให้มีสีสัน มีชีวิตขึ้นมา แอนิเมชันเรื่องอภินิหารนิทานเวตาลใช้เวลาในการผลิตอยู่นานถึง 3 ปี และเสร็จสมบูรณ์ในปี พ.ศ. 2545 แต่ยังไม่ได้รับการฉายทั้งทางโทรทัศน์และโรงภาพยนตร์แต่อย่างใด จึงนำไปฉายเทศกาล The 9th International Animation Festival Hiroshima 2002 ที่ประเทศญี่ปุ่นจนกระทั่งในปี พ.ศ. 2548 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเวตาล เป็น 1 ใน 3 เรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในขณะนั้นได้เข้าฉายในงาน Thailand Animation Film Festival (TAFF 2005) ถือได้ว่าเป็นความสำเร็จอีกก้าวหนึ่งของวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (สารคดี ,2548)

ในปี พ.ศ. 2549 บริษัท กันตนา แอนิเมชัน ได้นำเหตุการณ์สมัยอยุธยาเมื่อครั้งสมเด็จพระนเรศวรกระทำยุทธหัตถีจนได้ประกาศอิสรภาพ ซึ่งเป็นเรื่องราวการผจญภัยของช้าง “ก้านกล้วย” ตั้งแต่วัยเด็กจนเป็นช้างที่เก่งกล้าและเป็นช้างออกศึก ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ใช้เงินลงทุนกว่า 150 ล้านบาท ใช้ทีมงานทั้งคนไทยและต่างชาติมากถึง 100 คน ถือได้ว่าเป็นแอนิเมชันที่ยังคงรวบรวมเอกลักษณ์และสัญลักษณ์ความเป็นไทยไว้ในภูมิทัศน์ รวมถึงประเพณีไทยต่างๆ เช่นการคล้องช้าง ประเพณีลอยกระทงเอาไว้ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้กำกับโดยคุณคมภิญญ์ เข้มกำเนิด ผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานให้กับบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Atlantis และ Tarzan และทำงานในตำแหน่ง Character Animator ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Ice Age ของ Blue Sky Studios เขานำเอาประสบการณ์ทั้งหมดของเขามาพัฒนาและสร้าง ก้านกล้วย ให้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทย 3 มิติ ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์เกียรติยศแห่งปี และภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแห่งปีที่ทำรายได้สูงสุด รางวัลบันทึกเสียงยอดเยี่ยม รางวัลดนตรีประกอบ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) ครั้งที่ 28 ประจำปี พ.ศ. 2549 ถือได้ว่าประสบความสำเร็จอย่างของวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย นอกจากความสำเร็จทางด้านรายได้และรางวัลในประเทศไทยแล้ว ก้านกล้วยยังได้รับรางวัล Best Feature Film จากการประกวดแอนิเมชัน AniMadrid ที่ประเทศสเปนอีกด้วย (นิจจัน พันธะพจน์ ,2557)

นอกจากแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติแล้ว ยังมีภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 2 มิติ เรื่องประวัติพระพุทธเจ้า เล่าเรื่องราวของพระพุทธเจ้านับตั้งแต่ประสูติ เสด็จออกบวชอุปสมบทบำเพ็ญเพียร จนถึงตรัสรู้และปรินิพพาน ภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวใช้ทุนในการสร้างกว่า 120 ล้านบาท ใช้ระยะเวลาในการสร้างนานถึง 4 ปี ถึงเสร็จสมบูรณ์ โดยมีคุณวิษณุกร คงสมศักดิ์ ที่เคยเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำงานให้กับบริษัท ไทยหวัง พิล์มโปรดักชั่น ซึ่งรับผลิตงานแอนิเมชันให้กับวอลท์ ดิสนีย์ และ วอร์เนอร์ บราเธอร์ เช่นเรื่อง Mulan, Lion King, Tarzan เข้ามาช่วยในเรื่องของการผลิตและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องนี้ในตำแหน่งผู้อำนวยการฝ่ายเทคนิค โดยมี ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง ดำเนินงานสร้าง บริษัท มีเดียสแตนดาร์ด และกำกับโดย ดร.กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ ประวัติ พระพุทธเจ้าเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในวันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2550 เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ทรงมีพระชนมายุครบ 80 พรรษา

บริษัท บีบอยซีจี จำกัด บริษัทในเครือของทรูคอร์ปอเรชั่น บริหารงานโดยคุณชีวิน โกสิยพงษ์ ร่วมมือกับบริษัท สหมงคลฟิล์ม จำกัด โดยคุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค โดยใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาสร้างสรรค์ในตัวละครและฉากแบบ 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการประมวลผลภาพเป็น 2 มิติ โดยคุณณัฐทพงศ์ รัตนโชคสิริกุล เป็นผู้ออกแบบคาแรกเตอร์และกำกับภาพยนตร์ใช้ทุนสร้าง 40 ล้านบาท ใช้ระยะเวลาในการผลิต 3 ปี ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนาค หยิบตัวละครมี “แม่นาค” มาถ่ายทอดในรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ให้มีความน่ารักสดใส เนื้อเรื่องสนุกสนาน แฝงด้วยคุณธรรม ความสามัคคี สายสัมพันธ์ระหว่างแม่ลูก

จากความสำเร็จของก้านกล้วยภาคแรก ส่งผลให้มีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน “ก้านกล้วย 2” ต่อมาในปี พ.ศ. 2552 กำกับภาพยนตร์โดย ทวีลาภ ศรีวุฒิมังค์ และอำนวยการสร้างโดย บริษัท กันตนา แอนิเมชัน เป็นเรื่องราวการผจญภัยภาคต่อของก้านกล้วยหลังจากได้รับชัยชนะจากสงครามยุทธหัตถี จนได้รับการแต่งตั้งให้เป็นเจ้าพระยาปราบหงสาวดี เป็นช้างทรงที่สมเด็จพระนเรศวรมหาราชใช้ในการศึกสงครามทุกครั้ง รวมถึงยังได้นำตัวละครก้านกล้วยออกฉายทางโทรทัศน์ด้วย

เอคโค่ จีวักองโลก (Echo Planet) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่ 3 ของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 3 มิติ เทคนิคสเตอริโอสโคปิก (Stereoscopic 3D) ความยาว 90 นาที เป็นเรื่องราวการผจญภัยบนมิตรภาพของเด็กจากสองฟากโลก ระหว่างพี่น้องชายกะเหรี่ยงที่สามารถสื่อสารกับธรรมชาติได้ “แซม” เด็กที่คลั่งไคล้ในอุปกรณ์ไฮเทค บริษัท กันตนา แอนิเมชัน ทุ่มทุนสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ถึง 170 ล้านบาท เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในวันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2555 แต่รายได้จากการฉายในประเทศกลับทำได้แค่เพียง 17 ล้านบาทเท่านั้น ต่อมาในเดือนตุลาคมปีเดียวกันนี้เอง ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง ยักษ์ (Yak : The Giant King) ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์ เป็นการร่วมงานร่วมทุนสร้างกว่า 100 ล้านบาทของสหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชันแนล, บ้านอิทธิฤทธิ์ ของชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อดีตผู้กำกับ ภาพยนตร์แอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน และ ซูเปอร์จีวู ดำเนินการสร้างโดย เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส เป็นผลงานการกำกับของ ประภาส ชลศรานนท์ นักเขียนนักแต่งเพลงผู้มีชื่อเสียง ภาพยนตร์ใช้เวลาในการสร้างนานถึง 6 ปี โดยใช้ทีมงานเกือบ 30 คน (นิจจิง พันธะพจน์ ,2557)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

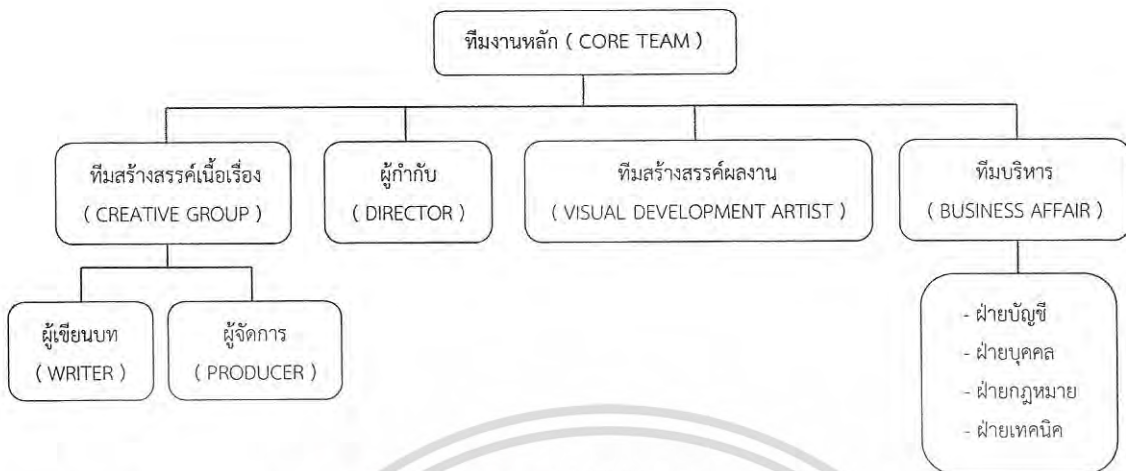
ในด้านแอนิเมชันโทรทัศน์ในประเทศไทยพบว่า ส่วนใหญ่แอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์ในประเทศไทยจะเป็นการซื้อลิขสิทธิ์จากประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาว่า 80 เปอร์เซ็นต์ เช่น โดเรมอน โคนัน เซเลมูน ซึ่งฉายทางโทรทัศน์ช่อง 9 และช่อง 7 โดยมีกลุ่มเป้าหมายเด็กเป็นหลัก มีแอนิเมชันที่คนไทยผลิตเองที่น่าสนใจ เช่น โฟร์แองเจิ้ล สีสาวแสนชน ซึ่งเป็นการนำตัวละครมาจากพิธีกรหญิง 4 คน ในรายการ “ผู้หญิงถึงผู้หญิง” ของโทรทัศน์ช่อง 3 ซึ่งสร้างโดยบริษัทอัญญาแอนิเมชัน ออกอากาศในปี 2549 แอนิเมชันเรื่อง แก้วจอมแก่น ซึ่งเป็นบทพระราชนิพนธ์ของสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ มาสร้างเป็นแอนิเมชัน 3 มิติฉายทางโทรทัศน์ช่อง 7 ในปี 2544 สร้างโดยบริษัท อิมเมจินดีไซน์ และบริษัท โฮมรันเอนเตอร์เทนเมนต์ที่ได้สร้างแอนิเมชันเรื่อง ชุมชนนิมนต์ยิ้ม เพื่อมีจุดมุ่งหมายให้ความรู้ด้านธรรมะกับชีวิตประจำวัน ฉายทางโทรทัศน์ช่อง 3 ในปี 2553

แต่ผลงานที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก คือแอนิเมชันเรื่อง เซลล์ดอน ของบริษัท เซลล์เอ็นเทอร์เทนเมนต์ จำกัด อำนวยการสร้างโดย ดร.จิริยุทธ ชุขณะโชติ ซึ่งเป็นผู้วางแนวความคิดและว่าจ้างนักออกแบบชาวต่างชาติ เพื่อระดมความคิด กำหนด Concept เนื้อเรื่อง และแนวทางการออกแบบ ซึ่งเป็นการวางแผนการตลาดในระดับสากลเพื่อเป็นการทุนโทรทัศน์สำหรับเด็กทั่วโลก แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวผลิตขึ้นโดยสตูดิโอแอนิเมชันหลายบริษัททั่วโลก โดยแบ่งแต่ละส่วนงาน รวมถึงมีบริษัทในประเทศไทยอย่าง บริษัทอิมเมจแมกซ์ สตูดิโอ และบริษัท อัญญาแอนิเมชัน ร่วมผลิต ใช้งบสร้างทั้งหมดประมาณ 100 ล้านบาท เปิดตัวในงาน Thailand Animation ปี 2548 และได้ฉายทางโทรทัศน์ช่อง 3 ในปี 2551 และนำไปฉายกว่า 150 ประเทศทั่วโลก มีการซื้อลิขสิทธิ์ไปกว่า 16 ประเทศ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูงจนถูกสร้างถึง 3 ภาค (จิริยุทธ ชุขณะโชติ ,2555)

กระบวนการในการผลิตแอนิเมชัน

Winder (2001) กล่าวว่าการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมีขั้นตอนและกระบวนการในการสร้างสรรค์เหมือนกันทั่วโลก นับตั้งแต่อดีตที่กระบวนการผลิตต้องใช้แรงงานฝีมือในการวาดและสร้างสรรค์ จนถึงในปัจจุบันที่ถึงแม้จะมีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้การผลิตแล้วก็ตาม การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นก็ยังคงต้องใช้แรงงานฝีมือในการสร้างสรรค์ทั้งสิ้น จึงกล่าวได้ว่า การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องใช้ทีมงานที่มีฝีมือ ระยะเวลาการผลิตและสร้างสรรค์ เครื่องมือและเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อปั้นแต่งให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความสมบูรณ์มากที่สุด ผู้ผลิตและสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถทั้งทางด้านความคิดเชิงตรรกะและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพราะในการทำงานต้องมีความรู้ความเข้าใจในเทคนิคต่างๆ รวมถึงมีจินตนาการในการมองภาพรวมของงาน สไตลส์ของงานต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ทีมงานในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจึงมีความสำคัญมาก ซึ่งแจกแจงได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

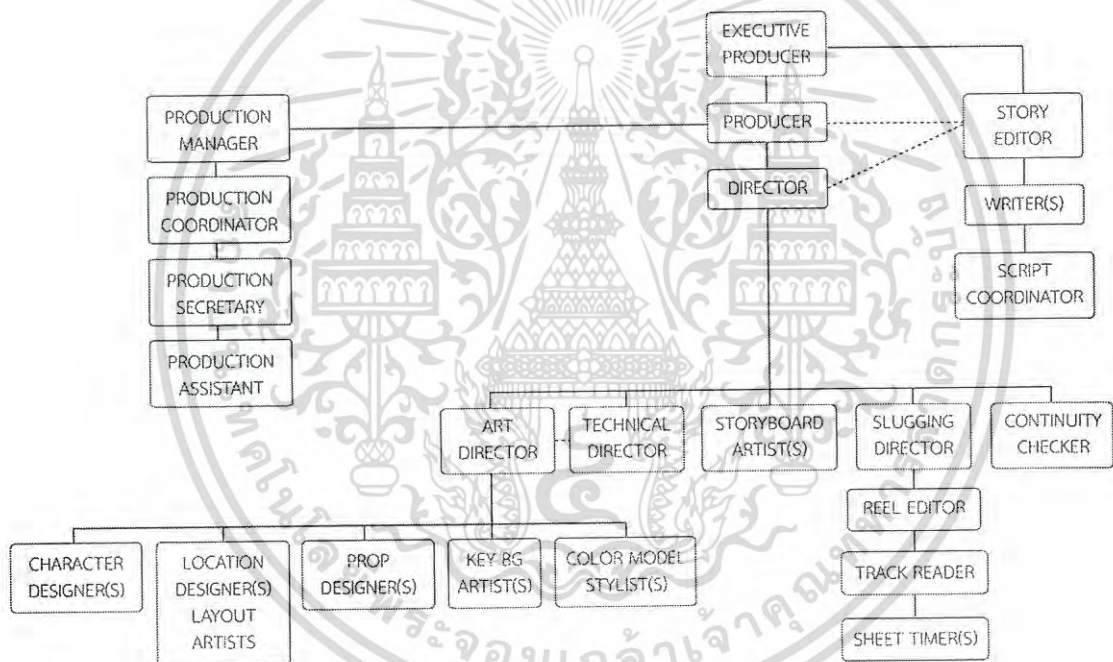


ภาพที่ 2.8 แสดงแผนผังทีมงานการผลิตแอนิเมชัน (Winder, 2001)

ภาพยนตร์แอนิเมชันโดยส่วนใหญ่ มีแนวความคิดเริ่มต้นมาจากเนื้อเรื่องหรือเรื่องราวที่ทางโปรดิวเซอร์มี หรือได้รับข้อเสนอจากผู้ผลิตมา ซึ่งโปรดิวเซอร์จะต้องประชุม ทำงานกับผู้เขียนบท หรือผู้ที่เป็นเจ้าของเรื่องราวหลักนั้น เพื่อถ่วงน้ำหนักเนื้อหา แนวความคิดที่จะนำเสนอ และภาพรวมของงานออกมาให้ได้ก่อนที่จะมีการวางตัวทีมงานคนอื่นๆ ต่อไป ซึ่งทีมงานเริ่มต้นนี้จะเรียกว่า Creative Group นอกจากทีมสร้างสรรค์ในการเขียนเนื้อเรื่องและบทแล้ว ยังมีทีมงานหลักอีก 3 ทีมที่จะต้องทำงานร่วมกัน ซึ่งบุคคลที่สำคัญมากที่สุดคือผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับอาจจะเป็นส่วนหนึ่งในทีมสร้างสรรค์บทและเนื้อเรื่องก็ได้ แต่หากไม่ได้อยู่ในทีมสร้างสรรค์เนื้อเรื่องแล้ว โปรดิวเซอร์จะต้องเป็นบุคคลที่ค้นหาผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีสไตล์การทำงานสอดคล้อง และเหมาะสมกับชิ้นภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ได้ เพราะผู้กำกับภาพยนตร์นั้นจะเป็นบุคคลหลักในการแปลภาษาเขียนออกมาเป็นภาษาภาพ สื่อสารเนื้อเรื่อง ใจความสำคัญของภาพยนตร์ให้ผู้ชมเข้าใจ กำหนดและควบคุมภาพรวมของผลงาน สั่งการ วิเคราะห์และแก้ไขผลงานให้ออกมาเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์และยอดเยี่ยมให้ได้มากที่สุด ยิ่งไปกว่านั้น ทีมที่ถือว่าเป็นทีมที่สำคัญ และมีจำนวนมากที่สุดในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันคือ ทีมสร้างสรรค์ผลงาน เพราะเป็นทีมที่ต้องผลิตผลงานจากความคิดของทีมสร้างสรรค์เนื้อเรื่องและผู้กำกับออกมาให้เป็นภาพเคลื่อนไหว สร้างและสื่อสารภาษาภาพจากภาษาเขียนออกมาให้สวยงาม รวมไปถึงการใส่เสียง และเทคนิคต่างๆ ประกอบขึ้นมาเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของโปรดิวเซอร์อีกหน้าที่หนึ่งที่ต้องค้นหา รวบรวม จัดสรร และประสานงานกับทีมนี้ เพื่อให้เกิดผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด และผลิตได้ตรงตามกำหนดเวลาที่วางแผนเอาไว้ ทีมสุดท้ายคือทีมบริหาร โดยจะเป็นทีมงานที่จัดการทางการเงิน บัญชีค่าใช้จ่ายต่างๆ กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ กฎหมายแรงงาน รวมถึงการตลาดและการประชาสัมพันธ์ ซึ่งทีมงานนี้จะเป็นทีมงานของผู้อำนวยความสะดวก หรือทีมงานที่ทางโปรดิวเซอร์เป็นคนจัดหามาก็ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันหนึ่งเรื่องนั้นต้องใช้ทีมงานจำนวนมากที่ทำงานร่วมกัน เพื่อผลิตผลงาน โปรดิวเซอร์จึงถือเป็นบุคคลหลักในการประสานงาน ระหว่างผู้อำนวยการสร้างกับผู้กำกับ ผู้กำกับกับทีมงาน ทีมงานกับทีมงาน หรือ แม้กระทั่งทีมงานกับทีมบริหาร ต้องวางแผนการทำงาน กำหนดขั้นตอน ระยะเวลาในการทำงาน และดำเนินงานให้เป็นไปตามแผนและเวลาที่กำหนดได้ วางแผน ควบคุมการเงิน และงบประมาณต่างๆให้อยู่ในงบประมาณที่กำหนด รวมไปถึงแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในระหว่างการผลิตผลงานหนึ่งชิ้นให้ลุล่วงได้ ด้วยรายละเอียดในการดำเนินงานประสานงานที่มีหลายส่วน โปรดิวเซอร์จึงไม่ได้ทำงานเพียงคนเดียว แต่สามารถมีทีมงานในการช่วยเหลือในแต่ละส่วนได้ ดังแสดงในแผนผังของโครงสร้างทีมงานการผลิตแอนิเมชันนี้



ภาพที่ 2.9 แสดงแผนผังหน้าที่กระบวนการผลิตแอนิเมชัน (Winder,2001)

จากแผนภาพจะเห็นได้ว่า ในส่วนของ Creative Group จะประกอบด้วย Executive producer, Producer, Story editor, Writer(s) และ Script coordinator รวมถึงอาจจะมี Director เข้ามาในส่วนนี้ด้วยก็ได้ ในส่วนของ Producer เองก็จะมีผู้ช่วยที่ช่วยประสานงาน วางแผน แก้ปัญหา ในด้านต่างๆ เช่น Production manager ช่วยทางด้านการผลิต สร้างสรรค์ผลงาน เป็นต้น ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นบุคคลที่ต้องดูแลในส่วนของการสร้างสรรค์ผลงานเป็นหลัก ทีมสร้างสรรค์ผลงาน (Visual Development artist) ซึ่งมี Art director เป็นผู้ควบคุมงานก็จะต้องทำงานกับผู้เ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กำกับฝ่ายเทคนิค (Technical director) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานผ่านโปรแกรมต่างๆ ให้ภาพที่ออกมาสมบูรณ์ และยังต้องประสานงานกับทีมงานอื่นๆ เช่น Storyboard artist เป็นต้น

ตารางที่ 2.1 แสดงขั้นตอนการทำงานของฝ่ายงานต่างๆ ในงานแอนิเมชัน

	DEVELOPMENT	PREPARATION SET-UP	PRE-PRODUCTION	PRODUCTION	POST-PRODUCTION
STRUCTURE	จัดหาทีมงาน ผู้กำกับ คนเขียนบท ทีมงานสร้างสรรค์ ทีมบริหาร	จัดหาทีมงานเสียง ติดต่อ อุปกรณ์และ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ กำหนดตารางการทำงาน ที่ชัดเจน	พัฒนา storyboard และ Song storyboard จัดทำแผน 3D (Modeling, Rigging, Surfaces)	วางตารางงานและ ควบคุมการผลิต ให้เป็นไปตามแผนงาน	ติดต่อภาพยนตร์ ติดต่อตัวอย่างภาพยนตร์ และภาพยนตร์โปรโมท
SCRIPT	พัฒนาเนื้อเรื่องและบท	พัฒนาเนื้อเรื่องเป็น บทภาพยนตร์	พัฒนาเนื้อเรื่องเป็น บทภาพยนตร์	สรุปบทภาพยนตร์กับ storyboard เป็นบท ภาพยนตร์สมบูรณ์	จัดเตรียม ADR Script
VISUAL	ออกแบบภาพรวม คาแรคเตอร์ตัวละคร และฉากต่างๆ	ออกแบบเทคนิคและ สไตล์ของแอนิเมชัน และสรุปคาแรคเตอร์ ตัวละครและฉาก	จัดทำ Visual Design Guide รวบรวมและสรุป Art Direction	ผลิตผลงานตาม รายละเอียดที่กำหนดไว้ ทำฉาก และเทคนิค พิเศษต่างๆ ในงาน	
AUDIO	จัดหานักพากย์เสียง พัฒนาเพลงประกอบ	จัดหาคอนเขียนเพลง จัดหาทีมงานทำดนตรี ประกอบภาพยนตร์	ออกแบบดนตรี เพลงประกอบ ซ็อมพากย์เสียง และดนตรีประกอบ	พากย์เสียง	บันทึกเสียงประกอบ ภาพยนตร์ บันทึกโฆษณาทางวิทยุ
PRODUCTION PLAN	วางแผนงบประมาณ ตารางการดำเนินงาน ของทีมงาน และระยะ เวลาในการผลิต	สรุปงบประมาณ ตารางการทำงานของ ทีมงาน และระยะเวลา ในการทำงาน	จัดทำรายงานการ ใช้งบประมาณ ในการทำงานด้านต่างๆ	จัดทำรายงานการใช้งบ ประมาณ ในการทำงานด้านต่างๆ รวมถึงตรวจสอบแก้ไข ให้การทำงานเป็น ไปตามตารางที่กำหนด	สรุปรายงานการใช้งบ ประมาณ ในการทำงานด้านต่างๆ

ตารางข้างต้นเป็นการสรุปขั้นตอนและหน้าที่ของทีมงานแต่ละส่วนในแต่ละช่วงเวลาของการทำงานและการผลิต สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นหน้าที่หลักที่โปรดิวเซอร์จะต้องวางแผน แจกแจง และ ติดตามงานโดนจะแบ่งช่วงเวลาในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันออกเป็น 5 ช่วง เริ่มต้นจากช่วงของการพัฒนาบท (Development) ไล่เรียงไปจนถึงการ Pre-Production และ Post-Production จะเห็นได้ว่า ส่วนของการประสานงานเพื่อให้เกิดผลงานหนึ่งเรื่องนั้น มีขั้นตอนในการทำงานมากมาย จึงไม่เป็นที่น่าแปลกใจเลยว่า ทำไมระยะเวลาในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันหนึ่งเรื่องนั้นจะใช้ระยะเวลานาน 2-3 ปีต่อเรื่องเลยทีเดียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันได้ค้นคว้างานวิจัยและบทความที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. นิพนธ์ คุณารักษ์ (2551) ได้เขียนบทความเรื่อง การวิเคราะห์แอนิเมชันและวิจารณ์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจะให้นักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการและผู้สนใจทั่วไป ด้านภาพยนตร์แอนิเมชันได้ศึกษาและเข้าใจถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เพื่อเป็น แนวทางการรับชมให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และวิจารณ์เชิงวิชาการ และ ปรับประยุกต์ไปสู่การออกแบบผลิตภาพยนตร์ โดย Jeremy G. Butler.(1994) ได้เสนอแนวทางการวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน ประกอบด้วย

1.1 โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Structure) ได้แก่ แนวคิดหลักของ ภาพยนตร์ (Concept) แก่นเรื่อง (Theme) แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Gene) รูปแบบลักษณะของ ภาพยนตร์ (Tone & Style) การเล่าเรื่อง (Story Telling)

1.2 สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Aesthetics) ได้แก่ การออกแบบ (Designing) งานศิลป์ (Artistic) การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) เสียง (Sound)

1.3 เทคโนโลยีของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Technology) ซึ่งสามารถสรุปจำแนก ได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้คือ ภาพยนตร์แอนิเมชัน แบบดั้งเดิม (Traditional Animation) ภาพยนตร์แอนิเมชัน แบบคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic Animation) และภาพยนตร์แอนิเมชัน แบบร่วมสมัย (Contemporary Animation) คือ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผสมผสานเทคนิควิธีการ ต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การวาดและระบายสีด้วยมือแบบดั้งเดิม

1.4 เนื้อหาสาระของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Contents) ที่มักจะปรากฏให้เห็น ถึง แนวคิด ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม หรือเรื่องราวที่สะท้อนออกมาจากความต้องการที่จะส่งสาร (message) สื่อความหมาย (meaning) จากผู้ผลิตไปยังผู้รับชม อาจปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน หรือ แฝงเร้น

แนวทางการวิเคราะห์และวิจารณ์ในบทความนี้ สามารถสรุปและนำไปใช้เป็นหลักการ วิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันเบื้องต้นได้

2. ดร.กฤษมันต์ วัฒนามรงค์ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติ การวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่ รักษาและเพิ่มพูนความรู้ด้าน พุทธประวัติแก่เยาวชน โดยนำไปทดลองฉายให้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชชมงคลพระนคร จำนวน 235 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ซึ่งเป็นผู้นับถือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศาสนาพุทธทั้งหมดและได้ผ่านการเรียนพุทธประวัติมาแล้วในระดับมัธยมศึกษา เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเป็นแบบทดสอบความรู้ด้านพุทธประวัติที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นสองชุดคู่ขนานกัน สำหรับใช้ทดสอบก่อนและหลังจากชมภาพยนตร์ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า คะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาหลังชมภาพยนตร์มีคะแนนเพิ่มขึ้น ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” สามารถให้ความรู้ด้านพุทธประวัติให้กับเยาวชนได้อย่างตรงตามจุดมุ่งหมาย ในบทความวิจัยได้ชี้แจงรายละเอียดของการสร้างแอนิเมชันไว้ดังนี้คือ

2.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต เริ่มดำเนินการตั้งแต่ปลายปี พ.ศ.2546 เริ่มต้นจากการสร้างเนื้อเรื่องที่ยึดตามพระไตรปิฎกฉบับประชาชนซึ่งปรากฏในแบบเรียนในสถานศึกษาของประเทศไทย นำมาสร้างบทภาพยนตร์โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย แต่คงความหมายจากต้นฉบับภาษาบาลี หลังจากนั้นทำการออกแบบตัวละครและฉาก นำเสนอต่อคณะกรรมการมหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัยเห็นชอบ ซึ่งมีงานออกแบบตัวละครทั้งสิ้น 244 ตัว มีฉากมากกว่าพันฉาก มีการกำหนดสีด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ หลังจากนั้นจึงทำสตอรี่บอร์ด กำหนดเสียงพากย์และเสียงประกอบ เพื่อจับเวลาโดยรวมในแต่ละฉาก ทำใบสั่งงาน (Exposure Sheet) เพื่อแยกรายละเอียดหน้าที่การทำงาน

2.2 ขั้นตอนกระบวนการผลิต ภาพยนตร์ดังกล่าวใช้เทคนิคการสร้างเป็น 2 มิติเป็นส่วนใหญ่ มีส่วนน้อยเป็น 3 มิติ งานเทคนิค 2 มิติ มีทั้งส่วนที่วาดด้วยมือและส่วนของการทำด้วยคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งแผนงานออกเป็น แผนก Lay-out มีหน้าที่วางตำแหน่งฉากและตัวละครตามสตอรี่บอร์ด แผนก Animator สร้างภาพต้นแบบการเคลื่อนไหว ออกแบบท่าทางให้ตรงกับใบสั่งงาน แต่เป็นเพียงภาพร่าง แผนก Clean-up ทำหน้าที่แก้ไขลายเส้นของตัวละครจากแผนก Animator เพื่อให้ตัวละครสะอาด คมชัด เพื่อส่งต่อไปให้แผนก In-between สร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครในระหว่างช่วงท่าหลัก เช่น วาดความถี่ของภาพ 24 ภาพต่อเวลา 1 วินาที แผนก Scan นำภาพวาดทั้งหมดสแกนลงคอมพิวเตอร์เป็นไฟล์ดิจิทัล จากนั้นแผนก Digital Paint ทำหน้าที่ลงสีตัวละครด้วยคอมพิวเตอร์ แผนก Background ทำหน้าที่วาดและลงสีฉากตามใบสั่งงานและสตอรี่บอร์ด แผนก Compositor ประกอบตัวละครกับฉากเข้ากันตามภาพสตอรี่บอร์ด

2.3 ขั้นตอนสุดท้ายของการผลิต เป็นการนำไฟล์ภาพดิจิทัลทั้งหมดมาตัดต่อเรียบเรียงให้ตรงตามเนื้อเรื่อง หลังจากนั้นนำไปพากย์เสียง ใส่เสียงเอฟเฟกต์ประกอบ สร้างดนตรีประกอบโดยใช้ดนตรีที่มีความร่วมสมัย นำภาพและเสียงประกอบเข้าด้วยกันและบันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม ภาพยนตร์ดังกล่าวใช้เวลาสร้าง 4 ปี ความยาว 100 นาที ฉายโรงภาพยนตร์ในวันที่ 5 ธันวาคม 2550 ซึ่งเป็นวันเฉลิมพระชนมพรรษา พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 9 ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ทองคำสาขาดนตรีประกอบยอดเยี่ยมรางวัลภาพยนตร์ดีเด่นจากสื่อมวลชน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คาทอลิกแห่งประเทศไทย หลังจากนั้นได้นำภาพยนตร์มาบันทึกลงสื่อวีดิทัศน์ในรูปแบบวีซีดีสำหรับเผยแพร่ให้กับประชาชน

3. กรภัทร์ จิตต์จำนงค์ (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง "ก้านกล้วย 2" การวิจัยเชิงสำรวจนี้มีวัตถุประสงค์การศึกษา (1) เพื่อทราบถึงปัจจัยในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่อง "ก้านกล้วย 2" ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร (2) เพื่อทราบความพึงพอใจที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง "ก้านกล้วย 2" ของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จากผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง "ก้านกล้วย 2" จำนวน 400 คน จากโรงภาพยนตร์ 10 ย่าน ในเขตกรุงเทพมหานคร วิเคราะห์ข้อมูลจากค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย T-test, One-way ANOVA, Post Hoc ประมวลผลโดยใช้โปรแกรม SPSS/PC ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็น นักเรียน นิสิต นักศึกษา ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และส่วนใหญ่ยังไม่มีรายได้ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์ในแต่ละด้าน มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชมมาก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์มากที่สุด อันดับแรก ได้แก่ ความน่ารักและความสวยงามของตัวละคร อันดับที่ 2 ได้แก่ ความสนุกสนานจากภาพยนตร์เรื่อง "ก้านกล้วย" และอันดับที่ 3 ได้แก่ เทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ ส่วนความพึงพอใจของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์หลังจากที่ชมภาพยนตร์เรื่อง "ก้านกล้วย 2" พบว่า มีความพึงพอใจต่อภาพยนตร์เรื่องนี้มาก โดยผู้ชมมีความพึงพอใจต่อความน่ารักและความสวยงามของตัวละครมากที่สุด รองลงมาได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพพิเศษ อันดับที่ 3 คือ ความสวยงามของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ จากลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันส่งผลให้ความพึงพอใจของผู้ชมแตกต่างกันตามไปด้วย.

4. ตปากร พุทเกส (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553) งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ที่แพร่ภาพทางสถานีโทรทัศน์ไทยจาก 3 องค์กรประกอบการสื่อสารได้แก่ ตัวสาร (M) ผู้ผลิต (S) และผู้รับสาร (R) เนื่องจากในอดีตการ์ตูนไทยนิยมใช้นิทานและวรรณกรรมไทยเป็นวัตถุดิบหลักในการผลิต แต่ในปัจจุบันมีการเลือกใช้เนื้อหาที่นำมาผลิตแตกต่างกันไป แบ่งเป็น 4 ลักษณะ คือ 1) เนื้อหาไทยที่แต่งใหม่ 2) เนื้อหาจากวัฒนธรรมต่างชาติ 3) เนื้อหาผสมหลายวัฒนธรรม 4) เนื้อหาจากจินตนาการ ทำให้เกิดข้อสงสัยว่าการ์ตูนไทยยังคงมีความเป็นไทยปรากฏอยู่หรือไม่อย่างไร จึงเลือกการ์ตูนไทย 4 เรื่องมาทำการศึกษา ได้แก่ 1) ชุมชนนิมนต์ยิ้ม 2) ไชอิ้วเดอะมังกี้ 3) ไชคิกฮีโร่ และ 4) เซลล์ดอน เป็นตัวแทนของการ์ตูนทั้ง 4 เนื้อหาตามลำดับ ในการศึกษาใช้เทคนิคการวิเคราะห์ตัวสารเพื่อหาความเป็นไทย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และรูปแบบการปรับตัวจากตัวสาร วิเคราะห์ปัจจัยในการสร้างความเป็นไทยด้วยการสัมภาษณ์เชิง
เจาะลึกผู้ผลิต และสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารชาวไทย ที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่ เพื่อวิเคราะห์ถึงการ
รับรู้ความหมายความเป็นไทยจากเนื้อหาใหม่เหล่านี้ ผลการศึกษาพบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่
ยังคงแสดงความหมายความเป็นไทย แต่มีระดับที่แตกต่างกัน 3 ระดับ คือเป็นไทยเดิม ไทยใหม่ และไม่มี
ความเป็นไทย ซึ่งพบใน 4 มิติได้แก่ 1) มิติเนื้อหา 2) มิติตัวการ์ตูน 3) มิติฉาก 4) มิติทางเสียง และ
พบว่าการ์ตูนไทยยุคใหม่ 4 เนื้อหานี้ มีการปรับตัวใน 3 รูปแบบได้แก่ 1) ผีเสื้อ 2) อะมีบา 3) ปะการัง
ในส่วนของวิเคราะห์ผู้ผลิตพบ 4 ปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนไทยเกิดการปรับตัวและส่งผลกระทบต่อการผลิตความ
เป็นไทยคือ 1) วัตถุประสงค์ในการผลิต 2) มูลค่าการตลาดภายในประเทศ 3) ข้อจำกัดของการผลิต
เนื้อหาไทย 4) ช่องทางในการแพร่ภาพ และในส่วนของวิเคราะห์ผู้รับสารพบว่าการ์ตูนไทยที่มีการ
ปรับตัวด้วยรูปแบบผีเสื้อสามารถสื่อสารความเป็นไทยให้ผู้รับสารทั้งเด็กและผู้ใหญ่รับรู้ตีความหมาย
ได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ส่วนการ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวรูปแบบ อะมีบา และปะการัง ในผู้รับสาร
กลุ่มเด็กจะมีการต่อรองความหมายความเป็นไทย แต่ผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่จะมีการตีความหมายทั้งการ
ต่อรองและการต่อต้านความหมาย ทั้งนี้เกิดจากความแตกต่างของประสบการณ์ที่มีต่อความหมาย
“ความเป็นไทย” ของผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่มนั่นเอง

5. เมทินี สิงห์เวชสกุล (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูน
แอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนากระบวนการ
ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ และศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ
พัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มคน
สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย, ข้อมูลจากวิดีโอซีดีการ์ตูน
แอนิเมชันและข้อมูลจากเอกสาร ผลการศึกษาวินิจฉัยพบว่าบริษัทผู้ผลิตไทยมีการพัฒนากระบวนการ
ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศในด้านต่างๆ คือ เนื้อหาและการ
ออกแบบ เทคโนโลยีการผลิต บุคลากร งบประมาณและการดำเนินการด้านการตลาดการสนับสนุน
จากรัฐบาลและผู้ชม และความเป็นสากลของสื่อมวลชน ผลการศึกษาวินิจฉัยยังพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อ
การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีปัจจัยที่เป็นจุดเด่นของการพัฒนา คือ การนำเสนอ
เอกลักษณ์วัฒนธรรมความเป็นไทย บุคลากรผู้ผลิตไทยมีความสามารถและทักษะทางศิลปะ การผลิต
การ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้งบประมาณที่ต่ำกว่าการผลิตในต่างประเทศ และการ์ตูนแอนิเมชันไทยยัง
เป็นที่ต้องการของกลุ่มผู้ชมเด็ก ส่วนปัจจัยที่เป็นจุดด้อยที่ต้องพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข คือ แนวเรื่อง
การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังมีความหลากหลาย ขาดความสนุก ไม่น่าติดตาม การออกแบบตัวละครยังไม่
มีเอกลักษณ์ เทคโนโลยีการผลิตไม่ทันสมัย ขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิต ขาดระบบการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จัดการด้านการตลาดที่ดี และการนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทยบางอย่างผู้ชมต่างประเทศอาจไม่เข้าใจ

6. ดารายา บัวทอง (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง นวัตกรรมการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ยักษ์” การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ เพื่อศึกษาองค์ประกอบที่แสดงถึงความเป็นไทย ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ยักษ์” ทั้งในด้านเนื้อหาและการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และศึกษานวัตกรรมการสื่อสารที่ใช้ในการนำเสนอความเป็นไทย งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ DVD ภาพยนตร์แอนิเมชัน “ยักษ์” หนังสือ “ยักษ์ Yak The Giant King” (Concept Art) ที่เล่าถึงเบื้องหลังการผลิตอย่างสมบูรณ์และกลุ่มผู้รับสารที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและทำงานอยู่ในวงการผลิตแอนิเมชันในประเทศไทย ผลจากการศึกษาพบว่า “ยักษ์” มีการสื่อสารความเป็นไทยในเรื่องและการออกแบบตัวละครเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีต้นแบบหรือแรงบันดาลใจในการผลิตมาจากวรรณคดีเรื่อง “รามเกียรติ์” จึงทำให้เป็นที่ผูกพันกับชาวไทยแม้จะมีภาพลักษณ์ภายนอกเป็นหุ่นยนต์แบบสากลก็ตาม “ยักษ์” จึงมีความเป็นสากลมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันสัญชาติไทยเรื่องอื่น ๆ ที่ผ่านมาแต่กลับสามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้รับสารได้มากขึ้นและช่วยยกระดับวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้เป็นที่รู้จักโดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีมีการสื่อสารนวัตกรรมอย่างหลากหลาย ตั้งแต่แนวคิดของผู้กำกับมาจนถึงการนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้ออกมาในรูปแบบสากล โดยยังคงเอกลักษณ์ความเป็นไทยไว้ ด้วยวิธีการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมไทยกับตะวันตก การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมประชานิยมอย่างแอนิเมชัน และวัฒนธรรมระดับสูงอย่างรามเกียรติ์ และ การใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ในการผลิตที่ต่อต้านแนวคิดในการผลิตแอนิเมชันแบบอนุรักษ์นิยมที่ไม่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน

7. รักศาสตร์ วิวัฒน์สินอุดม (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง ยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเพื่อการแข่งขันในระดับนานาชาติ เป็นการวิจัยทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ แล้วนำผลการวิเคราะห์มาจัดทำการระดมความคิด (Focus Group) จากภาครัฐ ผู้ประกอบการ และนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง สรุปผลจากการวิจัยพบว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยยังมีจุดอ่อนในด้านความพร้อมของการผลิต เช่น การลงทุนมีขีดจำกัด ขาดความต่อเนื่อง ปริมาณการผลิตน้อย คุณภาพการผลิตยังไม่ทัดเทียมกับต่างประเทศที่เป็นผู้นำ ส่งผลให้การตลาดไม่เสถียรและไม่สามารถสร้างส่วนแบ่งตลาด (Market Share) ในต่างประเทศได้ นอกจากนี้ต้องมีการพัฒนาในการเล่าเรื่องที่ดี ผู้ชมในประเทศยังมีทัศนคติต่อการชมภาพยนตร์แอนิเมชันว่า เป็นหนังสำหรับเด็ก เท่านั้นจึงควรเพิ่มช่องทางการฉายให้มากขึ้น ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ที่รัฐยังไม่สามารถจัดปัญหาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้ ความช่วยเหลือของภาครัฐยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ การเรียนการสอนยังไม่ถูกทิศทางและรัฐต้องแก้ปัญหาเรื่องซอฟต์แวร์ และฮาร์ดแวร์ที่มีราคาแพง แต่เป็นสิ่งที่เป็จุดแข็ง คือ ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยมีพรสวรรค์ มีความสามารถ มีความอดทน มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ และมีฝีมือในงานด้านการผลิตขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) การกำหนดยุทธศาสตร์ให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำคัญในภูมิภาคเอเชียทั้งในด้านการผลิต การจัดจำหน่าย และการฉายโดยต้องทำร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์และบุคลากรหน้าที่ต่างๆทุกด้าน เพื่อเพิ่มผลผลิตให้สามารถนำรายได้เข้าประเทศ สร้างผู้จัดจำหน่ายในธุรกิจให้เพียงพอ และเพิ่มส่วนแบ่งการตลาดให้มากขึ้นในภูมิภาคเอเชีย เพิ่มกลุ่มผู้ชมให้หลากหลายกลุ่ม การพัฒนาบุคลากรให้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยทั้งในระบบการศึกษาและการฝึกอบรม ศึกษาด้การตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศให้ชัดเจนทุกด้านเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้ตรงตามความต้องการของการตลาดมีหน่วยงานเฉพาะที่สามารถกำหนดนโยบายในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างเบ็ดเสร็จเพื่อกำหนดนโยบาย ยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการในการส่งเสริม พัฒนา และการดำเนินการทุกด้านให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับประเทศต่างๆร่วมมือกับประเทศที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เพื่อผลิตงานที่มีคุณภาพ พัฒนาบุคลากรให้มีความชำนาญตามสาขาที่เชี่ยวชาญ ร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาด้านต่างๆ เช่น สร้างมาตรฐานการทำงาน พัฒนาเนื้อหา ที่สร้างสรรค์ (Creative Content) และงานจากต่างประเทศ (Outsourcing) ให้การสนับสนุนทางการเงินเพื่อผลักดันกลไกทางการตลาดเปิดตลาดทางด้านวัฒนธรรมของประเทศ สร้างกลุ่มคนดูในประเทศให้มากขึ้น เพิ่มช่องทางการฉาย สร้างความหลากหลายของสินค้าแอนิเมชัน ร่วมมือกับประเทศที่มีศักยภาพเพื่อหาโอกาสทางการตลาดและทำ ความเข้าใจกับตลาดต่างประเทศและตลาดโลกสนับสนุนนโยบายเดียวกันกับภาครัฐ และเอกชน หน่วยงานที่ให้งานสนับสนุนควรเป็นทิศทางเดียวและส่งเสริมซึ่งกันและกัน ควรกระจายให้ท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนด้านการเงิน และการพัฒนาศักยภาพทุกด้าน สร้างภาคเอกชนให้มีความเข้มแข็ง สนับสนุนให้มีงานด้านหนังสือการ์ตูน (Comics) มากขึ้น เพื่อนำมาเป็นเนื้อหา (Content) ของภาพยนตร์ พัฒนาการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน (Character) สร้างให้เกิดการยอมรับในด้านวัฒนธรรมของแอนิเมชัน ไทยและเชื่อมโยงการผลิตกับทุกระบบที่เกี่ยวข้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative method) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของแอนิเมชันไทย ในด้านแนวคิดการสร้างสรรค์ เทคนิคการสร้างและปัจจัยด้านการตลาด งานวิจัยนี้เริ่มต้นจากการค้นคว้าเอกสาร เช่น หนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เพื่ออธิบายความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการวิจัยซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์
3. การสัมภาษณ์
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้เหตุผลในการเลือกเจาะจงผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ขนาดยาว (Feature film) ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2522 ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสุดสาครเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่ฉายโรงภาพยนตร์ จนถึงปัจจุบัน พ.ศ.2559 เป็นเวลา 37 ปี มีทั้งสิ้น 12 เรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 3-1 ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในช่วงปี พ.ศ. 2522-2559

ปีที่ออกฉาย	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ผู้สร้าง
พ.ศ. 2522	สุดสาคร	กำกับภาพยนตร์โดย ปยุต เงากระจ่าง
พ.ศ. 2545	อภินิหารนิทานเวตาล	บริษัท Anya Animation จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย สุเทพ ตันตริฐ และภานุเทพ สุทธิเทพธารังค์
พ.ศ. 2545	ปังปอนด์ ตี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต	บริษัท วิริดา แอนิเมชัน จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
พ.ศ. 2549	ก้านกล้วย	บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย คมภิญญ์ เข้มกำเนิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3-1 ผลงานภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลในช่วงปี พ.ศ. 2522-2559 (ต่อ)

ปีที่ออกฉาย	ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ผู้สร้าง
พ.ศ. 2550	ประวัติพระพุทธเจ้า	บริษัท มีเดียร์ สแตนดาร์ด จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย ดร.กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์
พ.ศ. 2551	นาค	บริษัท บีบอยซีจี จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย ญัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล
พ.ศ. 2552	ก้านกล้วย 2	บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย ทวีลาภ ศรีวุฒิวงศ์
พ.ศ. 2555	เอคโค จี๋ก้องโลก	บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย คมภิญญ์ เข้มกำเนิด
พ.ศ. 2555	ยักษ์	บริษัท เวิร์คพอยท์ (มหาชน) จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย ประภาส ชลศรานนท์ และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
พ.ศ. 2557	พระมหาชนก	สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) SIPA และสมาคม ผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟ ฟิกส์ไทย (TACGA) กำกับภาพยนตร์โดย เกรียง ไกร ศุภรสหัสรังสี ธัญชนก สุบรรณ ณ อยุธยา และนพ ธรรมวานิช
พ.ศ. 2558	อนันตา ศิลาพิชิตมาร	บริษัท มีเดียร์ สแตนดาร์ด จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง
พ.ศ. 2559	คุณทองแดง ตี อินสไปเรชัน 1) หมาวัด 2) ทองหล่อ 3) คอปเปอร์ เพื่อนรัก	บริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด อำนวยการสร้าง บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ กำกับภาพยนตร์โดย ศักดิ์สิริ คชพัชรินทร์ บริษัท เดอะ มังค์ สตูดิโอ กำกับภาพยนตร์โดย ชาลิต แก้วมณี บริษัท เวิร์คพอยท์ (มหาชน) จำกัด กำกับภาพยนตร์โดย พัลลภ สินธุ์เจริญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 12 เรื่อง โดยชมภาพยนตร์ด้วยตนเอง และหาข้อมูลความเป็นมาของแอนิเมชันจากหนังสือ อินเทอร์เน็ตและสื่อทีวีดี และเรียบเรียง ความเป็นมา เรื่องย่อ และมาวิเคราะห์ถึงแนวความคิดการสร้างสรรค์และด้านเทคนิคการสร้างในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ

การสัมภาษณ์

1. กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีผลงานอยู่ในภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่อง ประกอบด้วย กลุ่มตัวอย่าง 4 ท่าน ดังนี้

1.1 ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทาน

เวตาล

1.2 ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชันตอน ตะลุยกโลกอนาคต และยักษ์

1.3 คมภิญญ์ เข้มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย และเอกโคโจ้ว

ก้องโลก

1.4 เกียรติกร ศุกรสหัสรังสี ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

2. แนวทางการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยมีการกำหนดคำถามอย่างชัดเจน แต่ไม่กำหนดคำตอบไว้ล่วงหน้าเพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความอิสระ และเปิดกว้างต่อความคิดเห็นของผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งต้องใช้รูปแบบการบรรยายมากกว่าคำตอบตายตัว

3. แบบสัมภาษณ์ จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เพื่อสร้างแบบสัมภาษณ์โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้กำกับภาพยนตร์

คำถามที่ 1 ประวัติชีวิต การศึกษาและสภาพแวดล้อมในวงการแอนิเมชัน

คำถามที่ 2 ประวัติการทำงาน

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

คำถามที่ 1 แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์

คำถามที่ 2 แนวคิดที่ต้องการนำเสนอในภาพยนตร์

คำถามที่ 3 ปัจจัยด้านการตลาด

คำถามที่ 4 เทคนิคการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับทิศทางวงการแอนิเมชันไทย

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่องานวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่อง เพื่อค้นหาแนวคิดสร้างสรรค์ เทคนิคการสร้าง และปัจจัยทางการตลาด
2. วิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์จากผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 4 ท่าน โดยแสดงความเชื่อมโยง ระหว่างผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์กับผลการสัมภาษณ์
3. สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสดงให้เห็นความเป็นมา วิวัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชัน ปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงการแอนิเมชัน และทิศทางแนวโน้มของแอนิเมชันไทย
4. อภิปรายและสรุปผลงานวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิจัย

งานวิจัยประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล 2 แนวทางคือ 1) การวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันไทย 12 เรื่อง โดยผู้วิจัยชมภาพยนตร์ด้วยตนเอง และรวบรวมความเป็นมาจากหนังสือ สื่ออินเทอร์เน็ต เบื้องหลังในแผ่นดีวีดี บันทึกเป็นเรื่องย่อและปัจจัยด้านการตลาด แนวคิดการสร้างสรรคและเทคนิคการนำเสนอ 2) บันทึกข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 2 ส่วนเพื่อค้นหาประวัติความเป็นมา ปัจจัยทางการตลาด แนวความคิด เทคนิคการสร้าง และทิศทางการพัฒนาของแอนิเมชันของประเทศไทย

วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

1. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร

1.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร

ปยุต เงากระจ่าง ผู้สร้างภาพยนตร์ ได้ติดต่อขอเงินทุนจาก พล.ต.ท.บันเท็ง กัมปนาท แสนยากร ซึ่งเวลานั้นเป็นการตกลงด้วยวาจา ไม่มีการทำสัญญาเป็นลายลักษณ์อักษร โดยให้บริษัท จิรบันเท็ง เป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายทั้งหมด โดยปยุตมีหน้าที่เป็นผู้ผลิตและแบ่งรายได้กันคนละครึ่ง ซึ่งเป็นการตกลงร่วมกันว่าจะสร้างแอนิเมชันจากรรณคดีของสุนทรภู่ ซึ่งทุกคนรู้จักกันดีคือเรื่องพระอภัยมณี แต่จะหยิบตัวละครเอกเพียงตัวเดียวเพราะวรรณคดีมีความยาวมาก ซึ่งสุดสาครเป็นตัวละครที่เด็กๆรู้จักกันดี และเป็นเด็กที่มีคุณธรรม กตัญญูต่อมารดา เคารพครูอาจารย์เป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเยาวชน ครูประสิทธิ์ พิมล ถูกมอบหมายให้เป็นผู้เขียนบทโดยคัดเพียง 3 ตอน จากวรรณคดีคือ ตอนกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองเวก และสุดสาครตามหาพ่อ โดยมีอาจารย์เสรีหวังในธรรม เป็นผู้พากษ์เสียง และประพันธ์ดนตรีโดยคุณสง่า อารัมภีร์ ซึ่งในเดือน กรกฎาคมปี พ.ศ.2519 ปยุต เงากระจ่าง ตัดสินใจลาออกจากการเป็นอาจารย์พิเศษที่วิทยาลัยเพาะช่างเพื่อทุ่มเทเวลาทั้งหมดให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้

ปยุตต้องใช้เงินทุนทั้งหมด 5 ล้านบาท คิดโดยเฉลี่ยเฟรมละ 60 บาท ซึ่งเป็นค่าใช้จ่ายที่แพงมาก ซึ่งมากกว่าทุนการสร้างภาพยนตร์สมัยนั้น ซึ่งใช้ทุนสร้างเพียง 3 ล้านบาท ปยุตเริ่มต้นด้วยการรวบรวมลูกศิษย์จากวิทยาลัยเพาะช่าง และเริ่มทำงานที่บ้าน ต่อมาจึงเช่าออฟฟิศบนชั้น 4 อาคารจิตต์สดใส บริเวณสามเหลี่ยมดินแดง ขณะนั้นเองปยุตต้องไปทำงานประจำที่สำนักข่าวอเมริกัน จึงต้องว่าจ้างนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรมาดูแลช่วงกลางวัน ส่วนปยุตจะมาดูแลงานตั้งแต่หนึ่งทุ่มถึงตีสี่ ซึ่งเป็นงานร่างดินสอที่ต้องใช้ความชำนาญมาก ส่วนงานลงสีเป็นงานของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาสาสมัครนักเรียนในช่วงกลางวัน ปยุตเขียนภาพในแอนิเมชันทั้งหมด 66,000 ภาพ รวมความยาว 82 นาที ฉายครั้งแรกวันที่ 13 เมษายน พ.ศ. 2522 ที่โรงภาพยนตร์เอเธนส์ ย่านราชเทวี ทำรายได้ 2 ล้านบาท ถือเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดสมัยนั้น ซึ่งได้รับรางวัลโล่ทองคำจากบริษัทโกดัก แต่ภายหลังจากนั้น ปยุต ต้องเข้ารับการผ่าตัดดวงตาข้างซ้ายจากการเป็นต้อหิน เพราะการหักโหมทำงานตลอดระยะเวลา 2 ปี ภาพยนตร์ดังกล่าวยังได้รับการไปฉายที่กรุงเทพฯ ประเทศไต้หวัน ซึ่งขณะนั้นประเทศไทยยังไม่มีการผลิตแอนิเมชัน แต่ปัจจุบัน (2549) ประเทศไทยได้หันเป็นแหล่งผลิตแอนิเมชันที่ใหญ่แห่งหนึ่งของโลก (อุบล สุทธนะ, 2549) ปยุต เองกระจ่าง ได้รับรางวัล Life Time Achievement Award ในงาน Thailand Animation Film Festival 2004 และเสียชีวิตในวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ.2553 ด้วยวัย 81 ปี

1.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร

ณ เกาะแก้วพิสดาร นางเงือกได้ให้กำเนิดบุตรชายที่เกิดจากพระอภัยมณี ชื่อ สุดสาคร พระฤๅษีที่อยู่ในเกาะแก้วพิสดารได้เลี้ยงดูสั่งสอนวิชาต่างๆ ให้สุดสาคร จนสุดสาครมีอายุได้ 3 ขวบ สุดสาครจึงออกเดินทางตามหาพระอภัยมณี จึงออกจากเกาะแก้วพิสดาร โดยมีสัตว์พาหนะคู่ใจคือ ม้านิลมังกร ทั้งสองได้หลงไปในเกาะผีสิง จึงต้องต่อสู้กับพวกผีทั้งหมดในเกาะ จนเกือบจะเสียชีวิต แต่ที่สุดแล้วก็รอดมาได้ด้วยความช่วยเหลือจากพระฤๅษี หลังจากนั้นสุดสาครได้เดินทางไปพบกับซีเปลือย และถูกซีเปลือยล่อลวงเอาม้านิลมังกรและไม้เท้าวิเศษจนถูกผลักตกหน้าผา แต่สุดสาครไม่ตายจึงกลับมาซึ่งไม้เท้าวิเศษคืนได้ที่เมืองการเวก เจ้าเมืองการเวกได้รับอุปการะสุดสาครไว้เป็นลูกบุญธรรม จนสุดสาครโตขึ้น จึงออกเดินทางตามหาพระบิดาต่อ โดยครั้งนี้เจ้าเมืองการเวกให้เสาวคนธ์และหัสชัยซึ่งเป็นพระโอรสและพระธิดาของพระองค์ พร้อมทั้งกองเรือรบจำนวนหนึ่งออกเดินทางไปกับสุดสาครด้วย ระหว่างทางกองเรือของสุดสาครถูกฝูงผีเสื้อยักษ์โจมตีและจับตัวเอาเสาวคนธ์และหัสชัยไป สุดสาครติดตามไปสังหารผีเสื้อยักษ์และชิงตัวทั้งสองคนกลับคืนมาได้สำเร็จ และเดินทางออกตามหาพระบิดาต่อไป



ภาพที่ 4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร (อุบล สุทธนะ 2549)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร

ภาพยนตร์เรื่องสุดสาครใช้เทคนิคการวาดบนแผ่นเซลลูลอยด์และถ่ายทำด้วยฟิล์ม ภาพยนตร์ การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยสูง เช่น มีใบหน้าแบบและเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตามแบบวรรณคดีไทย มีลวดลายไทยบนเครื่องประดับของนางรำ ตัวละครสัตว์เช่น ม้านิลมังกร ลิง หรือปลา เป็นไปตามภาพวรรณคดีมากกว่างานออกแบบตะวันตก นอกจากนี้ยังมีโครงสัณฐานจัดจ้านตามแบบภาพวรรณคดี การเคลื่อนไหวของตัวละครยังไม่เป็นธรรมชาติ หลายครั้งเป็นการแสดงท่าทางวนซ้ำเช่น ควบม้าวนท่าเดิม ในจังหวะเดิม แต่ใช้วิธีการเลื่อนฉากให้เคลื่อนไป การใช้ดนตรีไทยและการขับร้องแบบไทยเดิมทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะความเป็นไทยแบบดั้งเดิมมาก

การดำเนินเรื่องเป็นไปตามวรรณคดีมาก แม้ว่าจะมีการเพิ่มตัวละครบางตัวเพื่อสร้างความสนุกสนานเช่น นกฮูก หรือผีเปรต ในฉากต่อสู้ก็ตาม แต่เนื่องจากภาพยนตร์ดำเนินตามขนบวรรณคดีมาก จึงทำให้ผู้ชมคาดเดาเรื่องออกและมีจังหวะการดำเนินเรื่องที่ซ้ำ ทำให้การเล่าเรื่องน่าเบื่อ นอกจากนี้ยังไม่มีการใช้ภาษาทางภาพยนตร์มาช่วยในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้ขนาดภาพที่ต่างกัน การใช้มุมกล้อง การใช้ระยะ (Depth) ในการถ่ายทำหรือการตัดต่อ ถ้าเปรียบเทียบกับภาพยนตร์แอนิเมชันของบริษัท วอลท์ดิสนีย์ในสมัยนั้น เช่น Cinderella (1950) ซึ่งมีการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการเล่าทำให้ภาพมีความหมายและความรู้สึก แต่ก็จัดว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ไทยที่ควรแก่การยกย่อง

2. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล

2.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล

ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวสร้างโดยบริษัท Anya Animation ตั้งแต่ปี 2544 ซึ่งใช้เวลาการสร้างกว่า 4 ปี กำกับโดย สุเทพ ตันติรุจ และภาณุเทพ สุทธิเทพจรรย์ค์ ซึ่งรับหน้าที่กำกับศิลป์ด้วย ภาพยนตร์มีความยาว 90 นาที และได้ออกฉายในเทศกาลต่างประเทศช่วงปี พ.ศ.2545 เช่น เทศกาล Animation Festival Hiroshima 2002 เทศกาล Seoul International Animation Festival 2002 World Festival Of Animated Films Zagreb 2005 และมาฉายในประเทศไทย วันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2548 ในงานเทศกาล Thailand Animation Film Festival, Bangkok โรงภาพยนตร์ EGV Metropolis หลังจากนั้นภาพยนตร์ถูกนำมาแบ่งออกเป็น 37 ตอน ฉายทางโทรทัศน์ช่อง 3 ในปีพ.ศ.2548 (สารคดี ,2548)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล

ณ เมืองอุชชยนิ ซึ่งพระวิกรมมหาราชเป็นกษัตริย์ที่ปกครองอย่างสงบสุข วันหนึ่ง พระนางประไพไพบูลย์มาเข้าเฝ้าพระวิกรมมหาราช ค็นนั้นนางถูกแม่มดสาบให้เป็นดอกบัว พระราชาจึงไปขอความช่วยเหลือโยคี “ศานติศีล” โยคีได้วางอุบายให้พระราชาเดินทางไปป่าหิมพานต์และจับปีศาจเวตาลมาให้โยคีปรุงยาวิเศษ เมื่อถึงป่าหิมพานต์ เวตาลยอมให้จับแต่โดยดีแต่ระหว่างทางหาก พระราชาพูดกับเวตาล เวตาลจะกลับไปจุดเริ่มต้นทันที เวตาลจึงวางอุบายด้วยการเล่านิทานหลอกล่อพระราชาให้พูด

เวตาลเล่าว่า มีหญิงงามชื่อพระนางมธุมาลีต้องการมีคู่ครอง พ่อและแม่จึงหาคู่ครองให้ ซึ่งพ่อหวังจะให้แต่งงานกับเจ้าชายวาหุณะที่เป็นนักรบเก่งกล้า ส่วนแม่อยากให้แต่งงานกับโสมทัตต์ผู้เป็นนักบุญ ในวันที่มธุมาลีต้องตัดสินใจแต่งงาน เธอเดินทางไปพบกับโจรป่าชื่อ มาลกะ ซึ่งหลงรักเธอเช่นกัน ความงามของเธอล่วงรู้ไปถึงนางพญาอสรพิษที่อิจฉาเธอ จึงให้สมนงูไปกัดเธอจนเสียชีวิต ชายทั้งสามเสียใจมากและเดินทางไปหาฤาษีเพื่อชุบชีวิตนาง ทั้งสามช่วยกันหาของวิเศษมาชุบชีวิตนางฟื้นขึ้นมาได้ แต่นางก็ยังไม่รู้จะเลือกใครเป็นสามี เวตาลหลอกให้พระวิกรมมหาราชตอบว่านางควร จะเลือกใคร พระราชาตอบปริศนาได้ถูกต้องแต่ผลอพุดออกมาทำให้เวตาลกลับไปจุดเริ่มต้นอีกครั้ง



ภาพที่ 4.2 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล (Anya Animation ,2559)

2.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล

ภาพยนตร์ดังกล่าวมีการดัดแปลงเนื้อเรื่องจากนิทานดั้งเดิม ให้มีความเหมาะสมกับเยาวชน โดยลดจำนวนนิทานทั้ง 25 เรื่องออกเหลือเพียงเรื่องเดียว และดัดแปลงเรื่องให้มีวีธีดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ถูกดัดแปลงให้มีความตลกและร่วมสมัยขึ้น เช่น ฉากเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อาวุธของพระราชาเป็นดาบเลเซอร์ หรือฉากลิฟท์บนสวรรค์ เป็นต้น การดำเนินเรื่องน่าติดตาม มีความตลกและสนุกสนานตลอดเรื่อง มีการเล่าเรื่องตลกล้อฉากระหว่างพระวิกรมมหาราชกับเรื่องเล่านิทานและโยคีศานติศีล ทำให้ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องที่สนุกมากขึ้น แต่เนื่องจากเรื่องเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไวสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เล่าในนิทานของเวตาลมีความยาวเกินไปทำให้จุดขัดแย้ง และจุดคลี่คลายระหว่างพระราชากับศานติคีลมีเป็นส่วนน้อย ทำให้เนื้อหาหลักของภาพยนตร์คือภารกิจของพระราชาก็จะช่วยนางประไพเวดีไม่ปรากฏ และทำให้ภาพยนตร์ไม่มีจุดคลี่คลายจนถึงบทสรุป คล้ายกับว่าต้องมีตอนต่อไป

ด้านเทคนิคในภาพยนตร์อภินิหารเวตาลนับว่ามีความละเอียดปราณีตสวยงามเมื่อเทียบกับยุคสมัย พ.ศ.2545 ซึ่งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยังไม่สามารถประมวลผลได้ละเอียดนัก การเคลื่อนไหวของตัวละครมีลักษณะเป็นตุ๊กตาเหมือนภาพยนตร์เรื่อง Toy Story (1995) มากกว่าการเคลื่อนไหวแบบคน ซึ่งนับว่าการออกแบบการเคลื่อนไหวยังไม่เป็นธรรมชาตินัก เช่น การวิ่งของช้างที่เป็นการกระโดดตัวลอย และสีหน้าของตัวละครที่ยังไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ได้เท่าที่ควร การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายสามารถประยุกต์ศิลปะไทยมาใช้ได้อย่างดี การสร้างพื้นผิวของต้นไม้ เสื้อผ้าและเครื่องประดับยังไม่ละเอียดเท่าที่ควร ภาพยนตร์ใช้เทคนิคการประมวลผลภาพให้ดูนุ่มและฟูเหมือนการถ่ายภาพด้วย Soft Filter ช่วยให้บรรยากาศของภาพยนตร์เหมือนในความฝันและช่วยกลบเกลื่อนพื้นผิวหรือการเคลื่อนไหวที่แข็งให้ดูนุ่มนวลได้ การใช้ภาษาภาพยนตร์ด้วยมุมกล้องขนาดภาพ การตัดต่อและการออกแบบเสียงถือว่าสามารถช่วยให้ภาพยนตร์เล่าเรื่องได้อย่างราบรื่น

3. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต

3.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต

บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด เป็นบริษัทในเครือบันลือ กรุ๊ป หรือกลุ่มสำนักพิมพ์บันลือสาส์น ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะ มหาสนุก ซึ่งก่อตั้งขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ.2516 ขณะนั้นคุณวิจิต อดุทธาจิต ประธานกลุ่มบันลือ กรุ๊ป หรือที่รู้จักกันดีในบทบาทการ์ตูน บ.ก. วิดีต ต้องการปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล จึงก่อตั้งบริษัทสำหรับงานแอนิเมชันในปี พ.ศ. 2544 ซึ่งรับงานผลิตแอนิเมชันโฆษณาต่างๆ เช่น ภาพยนตร์โฆษณาชุด “กบในกะลา” ของเครือข่ายโทรศัพท์ AIS One to Call หรือเรื่อง “ตุ๊กตาผ้า” ของผลิตภัณฑ์น้ำยาปรับผ้านุ่มคอมฟอร์ต เป็นต้น

ในปี 2545 บริษัทวิธิตาแอนิเมชัน ได้นำการ์ตูนยอดนิยม ไอ้ตัวเล็ก จากลายเส้นของ ต่าย ภักดี แสนทวีสุข ที่ได้รับการตอบรับจากผู้ชมอย่างท่วมท้น จนได้รับการกล่าวขานว่า ปังปอนด์ เป็นหนึ่งในดาราก์ตูนชั้นนำซึ่งได้นำมาพัฒนาเป็นการ์ตูนแอนิเมชันซีรีส์ 3 มิติเรื่องแรกของไทยคือเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน นอกจากนี้ปังปอนด์ยังเป็นหนึ่งในปรากฏการณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ IMAX Theater (Vithita ,2559)

สันติ เลหาบวรณกิจ ผู้จัดการทั่วไป บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด เป็นผู้ดูแลการผลิตซึ่งมีคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เป็นผู้สร้างการ์ตูน เรื่อง ปังปอนด์ ซึ่งเดิมสร้างเป็นแอนิเมชันสำหรับออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ระหว่างเดือนเมษายนถึงมิถุนายน พ.ศ. 2545 ต่อมาจึงได้ตัดต่อใหม่เพื่อออกฉายในโรงภาพยนตร์ เนื่องในโอกาสครบรอบ 10 ปี แอนิเมชันปังปอนด์ได้ออกเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545 แอนิเมชันเรื่องนี้จัดว่าเป็นแอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่ได้ฉายในโรงภาพยนตร์ไอแมกซ์ (MGR Online ,2551)



ภาพที่ 4.3 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต (Vithita ,2559)

3.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต

ปังปอนด์เป็นเด็กน้อยผู้มีความคิดใฝ่ฝัน เดินออกจากบ้านไปเจอหนอน ปังปอนด์พาหนอนกลับบ้านยังป่าช้า ซึ่งหนอนอาศัยอยู่ในกะโหลกผี ปังปอนด์ชวนน้ำผีไปดูโทรทัศน์ที่บ้าน ขณะนั้นเองหมอสึกก็ได้ทำพิธีเรียกผีลงหม้อ ปังปอนด์จึงถูกดูดลงหม้อไปด้วย เขาลงหม้อทะลุมิติไปกับบ๊ิกสุนัขคู่ใจ ในมิตินั้นเองเขาได้เจอกับหนุมานและพลัดหลงไปสู่กรุงเทพฯ ในอนาคต เมืองนั้นมีหุ่นยนต์เป็นผู้ควบคุมมนุษย์ เนื่องจากหนุมานและปังปอนด์ไม่มีรหัสมนุษย์เขาจึงถูกหุ่นยนต์ไล่ล่า ทั้งสองไปหลบซ่อนที่บ้านเด็กหญิงที่ชื่อโน้ ซึ่งปู่ของโน้เป็นคนส่งกระแสบี๊ยะเรียกหนุมานมา หนุมานและเด็กถูกตำรวจหุ่นยนต์จับไปขัง ทำให้เขารู้แผนการของหุ่นยนต์ที่จะล้างเผ่าพันธุ์มนุษย์ หนุมานจึงต้องช่วยเหลือมนุษย์ทุกคน ด้วยอิทธิฤทธิ์ของหนุมานจึงสามารถต่อสู้กับหุ่นยนต์ได้ชนะ และอุโมงค์มิติก็เปิดขึ้นปังปอนด์จึงได้กลับยังโลกมนุษย์

3.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต

เนื้อเรื่องของภาพยนตร์เป็นเนื้อเรื่องแบบหนังสือการ์ตูน ซึ่งไม่มีโครงสร้างแบบบทภาพยนตร์ ไม่มีที่มาที่ไปของเหตุผล เป็นการเล่าเรื่องไปเรื่อยๆ อย่างไม่มีทิศทาง ตัวละครบางตัวปรากฏขึ้นและหายไป แนวคิดของเรื่องที่กล่าวถึงอนาคตที่หุ่นยนต์ครอบงำมนุษย์ซึ่งถูกทำลายลงด้วยอิทธิฤทธิ์ของหนุมาน กลับไม่ได้ให้ตัวละครปังปอนด์มีส่วนช่วยใดใดในการแก้ปัญหา แง่คิดของเรื่องเป็นเพียงธรรมะชนะอธรรมแบบการ์ตูนเด็กทั่วไป ซึ่งไม่ได้สร้างความเข้าใจหรืออารมณ์ความรู้สึกซาบซึ้งใดใดต่อผู้ชม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านเทคนิคเป็นแอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งโมเดลยังไม่มีความละเอียด ตัวละครไม่มีผมหรือเส้นขนที่พริ้วไหว เทคนิคไฟหรือน้ำยังไม่สมจริง พื้นผิวของตัวละคร โลหะ พลาสติก หรือผ้าไม่มีความแตกต่างกัน ฉากเป็นฉากหยาบๆไม่ละเอียดสังเกตได้ในฉากเมืองซึ่งมีเพียงแค่ตึกกับถนน แสงเงายังไม่มีความสมจริง การเคลื่อนไหวของตัวละครยังไม่เป็นธรรมชาติ ส่วนใหญ่เป็นการเลื่อน หรือจับให้ลอยขึ้น การเคลื่อนไหวทั้งหมดยังแข็งอยู่มาก การเคลื่อนไหวของปากยังไม่ตรงกับเสียงพากษ์และสีหน้าของตัวละคร นับว่าเป็นแอนิเมชัน 3 มิติที่ยังไม่สมบูรณ์ทั้งทางเนื้อหาและเทคนิค

4. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย

4.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย กำกับภาพยนตร์โดยคมภิญญ์ เข็มกำเนิด อำนวยการสร้างโดยบริษัทกันตนา แอนิเมชัน และบริษัท สหมงคลฟิล์ม เขียนบทภาพยนตร์โดย อัมราพร แผ่นดินทอง และ จรุงฤกษ์ ปรปักษ์ประลัย กำหนายและเผยแพร่โดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน ทีมงานประกอบด้วยชาวไทยและชาวต่างชาติประมาณ 300 คน ฉายครั้งแรก 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2549 ความยาว 104 นาที งบประมาณ 150 ล้านบาท ทำรายได้ประมาณ 98 ล้านบาท

ตัวละครก้านกล้วยได้แรงบันดาลใจจากบางส่วนของพงศาวดาร ว่าลักษณะคชลักษณ์ของช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชนั้น จะมีหลังโค้งลาด คล้ายก้านกล้วย ชื่อตามพงศาวดารนั้นคือ เจ้าพระยาปราบหงสาวดีหรือเดิมชื่อ เจ้าพระยาไชยานุภาพ หรือ พลายภูเขาทอง โดยในเรื่องใช้ชื่อว่า ก้านกล้วย เป็นตัวเอก นอกจากนี้ยังแสดงศิลปะความเป็นไทย ลงไปในฉากที่เป็นภูมิทัศน์แบบไทย ต้นไม้ ดอกไม้ สภาพป่า และประเพณีไทย เช่น การคล้องช้าง การนำฉากหมู่บ้านทรงไทย แสดงพันธุ์ไม้ไทย เช่น ต้นราชพฤกษ์ ซึ่งเป็นต้นไม้ประจำชาติ ในฤดูกาลต่างๆ รวมทั้งการออกดอกเหลืองอร่ามในหน้าแล้ง แสดงฉากประเพณีลอยกระทง เป็นต้น แม้ว่าภาพยนตร์จะไม่ได้ผลกำไรมากนัก แต่ก็ได้รับรางวัลเช่น Best Feature Film จากการประกวดแอนิเมชัน Ani Madrid 2006 ที่ประเทศสเปน รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) ครั้งที่ 28 ประจำปี พ.ศ. 2549 สาขาภาพยนตร์เกียรติยศแห่งปี สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแห่งปีที่ทำรายได้สูงสุด สาขาบันทึกเสียงยอดเยี่ยมและสาขาคอนเสิร์ตประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ก้านกล้วย ได้ถูกนำมาดัดแปลงเป็น ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ทางช่อง 7 โดยใช้ชื่อว่า "ก้านกล้วย ผจญภัย" จัดฉายทุกวันอาทิตย์ เวลา 17.00-17.30 น. โดยมีเนื้อหารายละเอียดมากขึ้น และใช้ตัวละครที่มีอยู่เดิม (MGR Online ,2549)

4.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย

ในป่าใหญ่ สัตว์ทั้งหลายต่างเข้ามาดูแสงดา ที่ให้กำเนิดลูกช้างน้อยที่ชื่อว่า ก้านกล้วย ซึ่งย่าของเขา พังนวล ได้ให้คำทำนายไว้ว่า เขาจะเติบโตใหญ่และกล้าหาญ แต่แม่ของเขาไม่เห็นด้วย เพราะเธอเกลียดมนุษย์ ที่จับพ่อของก้านกล้วย ที่ชื่อ ภูผา ไปเป็นทหาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วันหนึ่งขณะที่ก้านกล้วยกำลังเล่นกับเพื่อนๆข้าง พลทหารแห่งหงสาวดียกทัพผ่านมา ค้างแรมที่นี่ ก้านกล้วยจึงเข้าไปถึงค่ายพม่า ได้เจอกับงวงแดง ผู้ที่ทำให้พ่อของเขาถึงแก่ชีวิต ก็ถามว่าพ่อของเขายูไหน งวงแดงก็ส่งเสียงดัง ทำให้ทหารยามรู้ตัว พวกเขามาจับขังก้านกล้วย ก้านกล้วยจึงหนีเข้าไปในค่ายของเชลยและพบกับสมเด็จพระนเรศวรมหาราชในวัยเด็ก

เช้าวันรุ่งขึ้น ก้านกล้วยได้พบกับขบาแก้ว ข้างสีชมพูสุดใสน่ารัก ก้านกล้วยพาขบาแก้วไปหาแม่ของเขา แต่ก็ไม่เจอ ขบาแก้วจึงพาก้านกล้วยไปที่หมู่บ้านหินขาว ก้านกล้วยอาศัยอยู่ที่นั่นจนร่างกายเติบโตมากขึ้น มีงาออก และพละกำลังมากขึ้น ก้านกล้วยกับขบาแก้วกำลังลอยกระทงอย่างสนุกสนาน พร้อมๆ กับการแต่งงานไปในตัวอย่างลับๆ

เช้ารุ่งขึ้น พวกทหารหงสาวดีจะมาริดไถ่เสียบ้าง แต่ก็ถูกเหล่าข้างผู้คนขับไล่ออกไป พระมหาอุปราชาทราบเหตุ จึงตัดสินพระทัยยกทัพมาตีกรุงศรีอยุธยา ก้านกล้วยจึงต้องแยกทางกับขบาแก้ว และเข้ารับการคัดเลือกเป็นข้างศึก ก้านกล้วยได้รับคัดเลือกเป็นข้างทรงพระนเรศวรในพระราชวัง ทำให้ก้านกล้วยได้พบกับแม่ และเพื่อนของพ่อที่เล่าความหลังให้ฟังว่า พ่อของก้านกล้วยตายในสนามรบ ก้านกล้วยจึงต้องการกู้เกียรติยศคืนให้กับพ่อ จึงเข้าสู่ศึกยุทธหัตถีกับพม่า ก้านกล้วยชนะศึกและทำให้พม่าไม่มารุกรานอีกต่อไป



ภาพที่ 4.4 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด ,2550)

4.1 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย

ภาพยนตร์มีเค้าโครงมาจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับผู้ชมชาวไทยทุกเพศทุกวัยและทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างจากจินตนาการหรือวรรณกรรม ทำให้ภาพยนตร์มีเรื่องราวชีวิตที่ซับซ้อน แสดงถึงความรุนแรงของสงคราม ความเศร้าโศก และมีตัวละครที่เสียชีวิต แสดงประเด็นที่กล่าวถึงความจงรักภักดีและการเสียสละเพื่อประเทศชาติ ซึ่งมักไม่เห็นในแอนิเมชันสำหรับเด็ก ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาที่เข้มข้นกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ดูสนุกทั้งเด็กและผู้ใหญ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในด้านเทคนิค ภาพยนตร์มีการใช้ภาษาภาพยนตร์เข้ามามาก ได้แก่ การใช้มุมกล้อง ขนาดภาพที่แตกต่างกัน มีการตัดต่อฉับไว ใช้ภาพเล่าเรื่องมากกว่าการใช้เสียงเล่าเรื่องแบบ แอนิเมชันสำหรับเด็ก การออกแบบตัวละครมีความเป็นตัวการ์ตูนมากกว่าการออกแบบที่เน้นความเหมือนจริง นับว่าออกแบบได้สวยงามและสามารถแสดงบุคลิกได้ชัดเจน เช่น ช้างที่มีนิสัยน่ารักจะมี รูปทรงความโค้งมน ส่วนช้างที่ดุร้ายจะรูปทรงแข็ง มีงาแหลมคู่อันตราย เป็นต้น การออกแบบฉากมีความสมจริง ใช้องค์ประกอบสีในแต่ละฉากสวยงามและสื่อความหมายแต่ละฉากได้ดี เช่น ฉากในป่า สีเขียวดูชุ่มชื้นอุดมสมบูรณ์ ฉากสนามรบสีแดงดูร้อนแรงและน่ากลัว เป็นต้น นอกจากนี้ยังแสดง รายละเอียดศิลปะไทยได้อย่างงดงาม เช่น สถาปัตยกรรมไทย เครื่องแต่งกายไทย การออกแบบแสงเงาเน้นความเหมือนจริง โดยเฉพาะลักษณะเมฆและดวงอาทิตย์บนท้องฟ้า หรือฉากสนามรบที่สร้างบรรยากาศของฝุ่น ค้อน และไฟได้ดี ในด้านเสียงประกอบและดนตรี มีความปราณีตบรรจงและให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่สมกับการฉายในระบบโรงภาพยนตร์

5. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธรเจ้า

5.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธรเจ้า

เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เล่าเรื่องราวประวัติของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า

ดำเนินการผลิตโดย ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง ประธานบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด กล่าวว่า แม้ว่าจะเคยมีภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศสร้างเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติพระพุทธรเจ้ามาแล้วก็ตาม แต่ต้นตอการสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้ที่ถูกต้องตามพระไตรปิฎกของไทย และมีการวางแผนที่ครบวงจรคือมีทั้งภาพยนตร์ฉายโรง แผ่นวีซีดี หนังสือ และแบ่งเป็นตอนฉายทางโทรทัศน์เพื่อให้เยาวชนและกลุ่มครอบครัวคนไทยเข้าใจพุทธประวัติอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ยังเผยแพร่สู่นานาชาติ ด้วยการแปลเป็นภาษานานาชาติ 5 ภาษา เป็นอย่างน้อย คือ อังกฤษ จีน เกาหลี ญี่ปุ่น และเยอรมัน ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย ดร.กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ และดูแลด้านเทคนิคแอนิเมชันโดย วิษณุกร คงสมศักดิ์ ผู้ที่เคยทำงานในบริษัทไทยหวัง फिल्मโปรดักชั่น บริษัทในเครือหวังฟิล์มของไต้หวัน ซึ่งรับงานผลิตจากค่ายภาพยนตร์จากฮอลลีวูด เช่น วอลท์ดิสนีย์, วอร์เนอร์บราเธอร์ส และ เอ็มจีเอ็ม โดยภาพยนตร์ที่วิษณุกรเคยมีส่วนร่วมได้แก่ มู่หลาน ทาร์ซาน โลอันคิงส์ เฮอร์คิวลิส การ์ฟิลด์ และอื่นๆ กว่า 30 เรื่อง จึงนำประสบการณ์ความรู้จากการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้วิธีการวาดบนคอมพิวเตอร์ ด้วยความละเอียดแบบ 24 ภาพต่อวินาที ในการสร้างภาพยนตร์ดังกล่าว ภาพยนตร์ดังกล่าวใช้ทีมงานประจำที่บริษัท 20 คน และพนักงานอิสระอีก 20 คน ด้วยงบประมาณ 108 ล้านบาท โดยเริ่มผลิตปี พ.ศ.2546 ถึงเดือนตุลาคม พ.ศ. 2550 และเริ่มฉายในวันเฉลิมพระชนมพรรษา พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช 5 ธันวาคม พ.ศ. 2550 ภาพยนตร์เรื่องนี้มีมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เป็นที่ปรึกษาโครงการ และได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มธรรมะการ์ตูน 80 พรรษา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มหาราช โดยมีพระมหากษัตริย์ วชิรเมธี เป็นประธานกลุ่ม ภาพยนตร์จัดทำจำหน่ายโดยบริษัท โมโนฟิล์ม โดยมีการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ เพื่อนำไปประชาสัมพันธ์ในงานเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศ ภาพยนตร์ได้รับรางวัลสุพรรณหส์ทองคำ สาขาคณตรีประกอบภาพยนตร์ปี พ.ศ.2550 (ผู้จัดการ 360 องศา ,2550)

5.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า

ย้อนหลังไปกว่า 2500 ปี เจ้าชายสิทธัตถะประสูติ ณ อุทยานลุมพินี โหรได้ทำนายว่า หากไม่ได้เป็นกษัตริย์ที่ยิ่งใหญ่ก็จะตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้า พระเจ้าสุทโธทนะพระบิดาจึงทำทุกวิถีทางไม่ให้พระราชกุมารมีความสนใจที่จะออกผนวช แต่แล้ววันหนึ่ง เจ้าชายก็ทรงพบว่ามนุษย์ล้วนต้องเผชิญความทุกข์ นั่นคือการเกิด แก่ เจ็บ ตาย จึงตัดสินใจออกผนวชเพื่อหาทางพ้นทุกข์ ทรงบำเพ็ญทุกรกิริยา จนร่างกายซูบผอม แต่หลังจากทดลองได้ 6 ปี ทรงเห็นว่านี่ยังไม่ใช่ทางพ้นทุกข์ จึงทรงเลิกบำเพ็ญทุกรกิริยา ทำให้พระปัญจวัคคีย์ทั้ง 5 ที่มาคอยรับใช้เกิดเสื่อมศรัทธาและจากไป จากนั้นพระองค์จึงตรัสรู้ใต้ต้นโพธิ์และออกเดินทางเพื่อเผยแผ่ศาสนา และพบกับกับปัญจวัคคีย์อีกครั้ง พระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้เสด็จโปรดสัตว์และแสดงพระธรรมเทศนา ตลอดระยะเวลา 45 พรรษา ทรงสดับว่า อีก 3 เดือนข้างหน้าจะปรินิพพาน จึงได้ทรงปลงอายุสังขาร



ภาพที่ 4.5 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า (กฤษณ์ดี วัฒนาณรงค์ ,2551)

5.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า

เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเนื้อหาตามพุทธประวัติเกือบทุกประการ จึงไม่ได้เป็นภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงแต่เป็นภาพยนตร์เพื่อให้ความรู้แก่เยาวชน แต่ก็ไม่ได้ให้สาระในเชิงลึกเพราะการเล่าด้วยปรัชญาคำสอนอาจจะยากเกินไปสำหรับเด็ก แต่ถึงอย่างไรก็ตามหากใช้หลักวิธีการดำเนินเรื่อง โครงสร้างภาพยนตร์บันเทิงย่อมสามารถเล่าสาระประโยชน์ผสมผสานความบันเทิงได้น่าสนใจมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านเทคนิค ผู้สร้างใช้เทคนิคการวาดแบบดั้งเดิม คือแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งเป็นรูปแบบแอนิเมชัน วอลต์ดิสนีย์ยุคก่อน เช่น Lion King (1994) แม้ว่าจะใช้ความละเอียดของภาพ 24 เฟรมต่อ 1 วินาทีแต่การเคลื่อนไหวก็ยังคงแข็ง เพราะแม้ตัวละครหลักจะเคลื่อนไหวแต่ตัวประกอบและบรรยากาศ เช่น ต้นไม้กลับไม่มีการเคลื่อนไหว บางข้อที่ใช้วิธีการเคลื่อนกล้อง แต่ภาพวาดกลับหยุดนิ่ง ทำให้คุณภาพงานโดยรวมอยู่ในระดับการ์ตูนโทรทัศน์ การออกแบบตัวละครไม่สามารถแสดงบุคลิก ความรู้สึกได้ ทำให้ตัวละครไม่มีเสน่ห์ดึงดูด การออกแบบฉากยังไม่สวยงามและมีรายละเอียดเทียบเท่างานฉากภาพยนตร์วอลต์ดิสนีย์ในอดีตได้ และด้วยการประกอบกันระหว่างตัวละครที่แบนกับฉากที่มีมิติแสงเงาทำให้ทั้งสองอย่างไม่มีความกลมกลืนกัน

6. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

6.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

ณัฐพงศ์ รัตน์โชคสิริกุล จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ ภาควิชาศิลปะ เริ่มทำงานวาดการ์ตูนให้กับบริษัท บีบอยซีจี มา 9 ปี ซึ่งมีคุณชีวิน โกสิยพงษ์ (บอย โกสิยพงษ์) เป็นบรรณาธิการหนังสือการ์ตูนเรื่อง Kristin และเริ่มสร้างแอนิเมชัน 3D เรื่องแดร์ริคคูล่า ต็อก ออกอากาศทางโทรทัศน์ช่อง 7 เรื่องแก๊งค์จีว พาวเวอร์คิด ทางโทรทัศน์ช่อง 3 เรื่องหลวงพ่อกำกับหมู่บ้านจ๊กจั่น ทางโทรทัศน์ช่อง 7 และได้สร้างแอนิเมชันเรื่อง “ไซเบอร์เกอร์” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ตัวอย่าง 4 นาที ไปเสนอบริษัทสหมงคลฟิล์ม ซึ่งคุณสมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ เห็นความสามารถประกอบกับผลงานแอนิเมชันแดร์ริคคูล่า ต็อก จึงเกิดความคิดว่าน่าจะทำเรื่องผีไทย ซึ่งผีไทยที่โด่งดังที่สุดคือ แม่นาคพระโขนง จึงส่งอนุมัติให้ทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค ภายใต้การควบคุมการสร้างโดยชีวิน โกสิยพงษ์ และปรัชญา ปิ่นแก้ว บริษัท บาแรมยู

ทีมผู้สร้างเริ่มต้นโดยการวางแนวคิดของแอนิเมชันที่ไม่มีพิษมีภัย แสดงถึงความรัก ความสัมพันธ์ของครอบครัว โดยสร้างโลกใหม่ที่คนกับผีอยู่ร่วมกันได้ จากนั้นจึงนำคาแรคเตอร์นาค มาตีความใหม่ ให้เป็นตัวละครที่ไม่น่ากลัว มีความสวยงาม และรักความยุติธรรม ซึ่งเป็นผู้นำที่จะมีผองเพื่อนผีต่างๆ รวมขบวนการกันเหมือนยอดมนุษย์ 5 สี ที่เด็กๆ ชอบดูทางโทรทัศน์ ซึ่งผีต่างๆ สร้างขึ้นจากผีในตำนานพื้นบ้านไทย เช่น ผีหัวขาด ผีเปรต และผีกระสือ เป็นต้น นอกจากนี้คุณชีวิน โกสิยพงษ์ ซึ่งมีชื่อเสียงด้านการประพันธ์เพลง ยังทำหน้าที่ดูแลดนตรีประกอบในภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวใช้ทีมงานประมาณ 30 คนและใช้เวลาสร้างประมาณ 3 ปี ใช้งบประมาณการสร้าง 40 ล้านบาท เข้าฉายวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2551 ทำรายได้ประมาณ 10 ล้านบาท (Adintrend, 2551)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

ในโลกที่มีคนและผีอยู่ร่วมกัน แม่มนุษย์จะมองไม่เห็นผีแต่ผีก็คอยช่วยเหลือมนุษย์ “นาค” กับบรรดาเหล่าผีไทยโบราณต่างๆ จึงหนีความเจริญของกรุงเทพฯ ย้ายมาอยู่กันที่ชนบททางไกลความเจริญแห่งหนึ่ง จนวันหนึ่งในงานวัด เกิดมีผีไม่ได้ออกมาลักพาตัว “ธี” เด็กผู้ชายคนหนึ่งไป ผีนาคจึงอาสาที่จะช่วยแก้มไปตามหาน้องชาย ซึ่งถูกลักพาตัวไปยังโลกแห่งวิญญาณที่ล้าสมัย ทั้งหมดลอบเข้าไปในกองบัญชาการผีร้ายและถูกจับได้ ทำให้ล่วงรู้แผนการของผีร้ายที่จะใช้รอยสักบนตัวธีเชื่อมต่อกับจันทรุปราคาเพื่อเชื่อมประตูดวงวิญญาณให้เปิดออก และผีร้ายจะได้ครอบครองโลกมนุษย์ ไม่เพียงเท่านั้นนาคได้พบกับลูกตนเองที่ชื่อ แดง ซึ่งถูกเลี้ยงสมอมโดยหมอผี ทำให้แดงต้องมาเป็นหัวหน้าผีร้ายที่หวังจะครองโลกมนุษย์ แต่เหล่าผีไทยโบราณก็ทะเลุ่มิติเข้ามาช่วยนาคไว้ได้ การต่อสู้ด้วยอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ทำให้ผีไทยชนะและคืนความสงบสุขให้โลกมนุษย์



ภาพที่ 4.6 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค (ณัฐทพงศ์ รัตนโชคสิริกุล ,2551)

6.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

ภาพยนตร์ดังกล่าวมีการเล่าเรื่องอยากสนุกสนาน ด้วยการผจญภัยตื่นเต้นและตลกขบขันสอดแทรกด้วยความซาบซึ้งความผูกพันระหว่างแม่ลูก แต่เรื่องราวกลับลอกเลียนการดำเนินเรื่องมาจากภาพยนตร์เด็กทั่วไป ซึ่งมักมีตัวร้ายวางแผนจะครองโลก จึงลักพาตัวเด็กซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการครองโลก ยอดมนุษย์จึงรวมตัวกันไปยังกองบัญชาการของตัวร้ายและต่อสู้จนสำเร็จ โครงเรื่องดังกล่าวจึงซ้ำซากกับการ์ตูนยอดมนุษย์ในโทรทัศน์ แอนิเมชันสำหรับโรงภาพยนตร์จึงควรต้องหาเรื่องราวใหม่ เพื่อสร้างความสนใจให้ผู้ชมเดาเรื่องไม่ออก ภาพยนตร์ชี้ให้เห็นประเด็นเพียงธรรมชาติของธรรมชาติซึ่งไม่ได้ให้แง่คิดที่ลึกซึ้ง นอกจากนี้ประเด็นความรักของแม่ลูกก็ถูกนำมาใส่อย่างผิวเผินไม่ได้ให้แง่คิดใหม่ต่อผู้ชม

ด้านเทคนิคแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 3 มิติ แต่ประมวลผล (Render) ด้วยวิธี Cel Shading คือการแสดงผลภาพแบบแอนิเมชัน 2 มิติที่ใช้แผ่นใสวาด (Celluloid) แตกต่างจากเทคนิค 3 มิติทั่วไปที่นิยมประมวลผลเป็นเหมือนจริง (Photorealistic)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลที่ได้จากเทคนิคนี้คือ พื้นผิวของตัวโมเดลจะแบนราบเรียบสีจัด มี Shade แรเงาอ่อนโยนแทนการไล่ระดับสีและเงาที่ละเอียด ผสมผสานกับการตัดเส้นขอบดำบนตัวละครและเส้น 2 มิติในการออกแบบฉากหลัง ทำให้มีลักษณะเหมือนภาพวาดหนังสือการ์ตูน ภาพที่ได้เป็นสไตล์ที่สวยงาม มักเห็นในสไตล์แอนิเมชันญี่ปุ่น แต่ทั้งนี้ผู้สร้างก็พยายามนำองค์ประกอบแบบไทยเข้ามาในแอนิเมชันได้เป็นอย่างดี เช่น รถตุ๊กๆ เครื่องแต่งกายไทย ฉากเมืองกรุงเทพฯ เป็นต้น โดยภาพรวมผู้สร้างสามารถวางโครงสร้างและออกแบบตัวละครกับฉากได้อย่างสวยงาม มีการเคลื่อนไหวนุ่มนวล แต่ยังไม่สมจริงนักในท่าทางเช่นการวิ่ง การชกต่อย การกระโดด ซึ่งต้องใช้ทักษะความชำนาญในการออกแบบการเคลื่อนไหวขั้นสูง มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ขนาดภาพ มุมกล้อง การตัดต่อและดนตรีที่ช่วยเล่าเรื่องได้อย่างราบรื่น แต่หากพิจารณาในด้านเนื้อหาเกี่ยวกับเทคนิคจะเห็นได้ว่าเทคนิคและการออกแบบเป็นสไตล์ที่ดูเท่ๆ ซึ่งเหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบสไตล์การ์ตูนญี่ปุ่น แต่เนื้อหาของภาพยนตร์กลับเป็นเนื้อหาแบบเด็กเล็ก จึงทำให้ทั้งสองด้านผสมผสานได้ไม่ลงตัวนัก

7. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2

7.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2

ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาคต่อจากภาพยนตร์เรื่อง ก้านกล้วย ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน ซึ่งมีคุณจาก กัลย์จาก อำนาจการสร้างเช่นเดิม แต่เปลี่ยนผู้กำกับจากคุณคมพิชญ์ เข็มกำเนิด เป็นคุณทวีลาภ ศรีวุฒิมวงศ์ ภาพยนตร์ขยายเรื่องต่อจากตัวละครข้างในวัยเยาว์สู่ข้างในวัยผู้ใหญ่สู่การสร้างครอบครัว และเหตุการณ์สงครามซึ่งมีฉากในเมืองหงสาวดีประเทศพม่ามากขึ้น ทีมงานจึงต้องเดินทางไปเก็บข้อมูลยังประเทศพม่าเพิ่มเติม ภาพยนตร์ใช้เวลาการสร้างประมาณ 3 ปี ซึ่งเร็วกว่าภาคแรกเพราะทีมงานมีความชำนาญขึ้น ประกอบกับมีการใช้เทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ MASSIVE (Multiple Agent Simulation System In Virtual Environment) ซึ่งเป็นโปรแกรมปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สามารถสร้างตัวละครที่เหมือนๆ กันเป็นจำนวนมากในฉากได้ เช่นฉากกองทัพที่มีทหารจำนวนมาก เป็นต้น ภาพยนตร์ใช้ทุนสร้างใกล้เคียงกับภาพยนตร์ก้านกล้วยภาคแรกคือ 150 ล้านบาท ภาพยนตร์ฉายวันแรก 26 มีนาคม พ.ศ. 2552 ทำรายได้ประมาณ 79 ล้านบาท (MGR Online ,2552)

7.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2

หลังจากที่โยธยาชนะสงครามยุทธหัตถีครั้งนั้น สร้างความแค้นใจให้กับพระเจ้าันนทบุเรงเป็นอย่างมาก เนื่องจากต้องสูญเสียลูกชายด้วยน้ำมือของพระนเรศวร จึงยกทัพมาตีกรุงศรีอยุธยาเสมอ พระนเรศวรทรงแต่งตั้งให้ก้านกล้วยรับตำแหน่งเป็นเจ้าพระยาปราบหงสาวดี และร่วมออกศึกคู่พระองค์เรื่อยมา แต่เนื่องจากต้องออกศึกบ่อยครั้ง ก้านกล้วยที่แต่งงานกับขาแก้วและกำลังจะมีลูก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้วยกันจึงไม่มีเวลาดูแลขาแก้วเท่าที่ควร ทำให้ขาแก้วทุกขีใจและหนีกำนกล้วยไปอยู่ที่หมู่บ้านหินขาวพร้อมกับแม่แสงดา และได้คลอดลูกออกมา เป็นช่างแฝดชื่อ ตันอ้อและกอแก้ว

วันหนึ่งทหารหงสาวดียกทัพมาจับตัวชาวบ้านที่หมู่บ้านหินขาวและพยายามจับตัวขาแก้วและลูกช่างแฝด แสงดาก็ได้ปกป้องลูกช่างแฝดจนตัวตาย แต่ทหารหงสาวดีสามารถจับตัวขาแก้วและลูกช่างมาได้ ขณะนั้นกรุงศรีอยุธยากำลังเตรียมทัพออกรบ เมื่อกำนกล้วยรู้ว่าแม่ของตนตายและขาแก้วรวมถึงลูกๆ ถูกจับตัว จึงหนีออกจากอยุธยาเพื่อไปช่วยลูก

กำนกล้วยบุกไปถึงหงสาวดีและได้พบตัวลูกๆ แต่ก็ถูกล้อมจับตัว ในขณะที่เดียวกันทหารกรุงศรีอยุธยาก็บุกมาถึงหงสาวดีและพยายามช่วยกำนกล้วย กำนกล้วยสามารถหนีออกมาได้พร้อมเมียและลูกๆ แต่ก็ได้พบกับงานิล ลูกของวงแหงช่างทรงของมังกะยอขวาที่กำนกล้วยฆ่าตายเมื่อสงครามยุทธหัตถี ทั้งคู่ปะทะกันอย่างดุเดือดจนงานิลตายและกำนกล้วยหนีออกมาได้ แต่การที่กำนกล้วยหนีไปในยามศึกสงครามนั้นเป็นสิ่งผิดและต้องได้รับโทษ

หมอผีชาวหงสาวดีที่ปรึกษาของนันทบุเรงได้ใช้เวทมนตร์เรียกวิญญาของทหารที่ตายในศึกสงคราม และเรียกวิญญางานิลขึ้นมาบุกกรุงศรีอยุธยา พระนเรศวรและทหารได้ต่อสู้กับทหารผีของหงสาวดี กำนกล้วยจึงต้องเข้ามาช่วยเหลือพระนเรศวรและฆ่างานิลได้สำเร็จ อยุธยาจึงกลับสู่ความสันติสุขอีกครั้ง



ภาพที่ 4.7 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง กำนกล้วย 2 (ทวิลาภ ศรีวุฒิมังค์ ,2552)

7.3 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง กำนกล้วย 2

ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีการดำเนินเรื่องที่ตื่นเต้นเร้าใจ มีโครงสร้างวิธีการดำเนินเรื่อง 3 องค์ชัดเจน สามารถเล่าถึงประเด็นความเสียสละเพื่อประเทศชาติได้ชัดเจนเหมือนกำนกล้วยภาคแรก ประกอบกับความเข้มข้นจริงจังมากขึ้นตามวัยของกำนกล้วยที่โตเป็นผู้ใหญ่ ทั้งยังมีเรื่องสงครามและคาถาอาคมไสยศาสตร์ ทำให้กำนกล้วยในภาคนี้มีความเข้มข้นและรุนแรงมาก เช่น มีฉากการตายของแม่ช่าง การประหารพระสุพรรณกัลยา ฉากเหล่านี้แม้จะไม่ให้เห็นภาพแต่แสดงถึงความหดหู่ โหดร้ายและจริงจังเกินกว่าผู้ชมวัยเด็กที่จะเข้าใจเนื้อหาเหล่านี้ ซึ่งแอนิเมชันเรื่องดังกล่าวเป็นแอนิเมชันสำหรับเด็ก สังเกตได้จากตัวละครสำคัญของเรื่องคือหมอผีผู้ปลุกวิญญาณช่างที่ตายแล้วให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มาสู้กับก้านกล้วยซึ่งเรื่องราวนี้เป็นจินตนาการเพื่อฝันแบบแอนิเมชันเด็ก ส่วนผสมระหว่างความเป็นจริงกับจินตนาการจึงยังไม่ลงตัวนัก

ด้านเทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2 ทำได้อย่างดี มีการออกแบบตัวละครที่แสดงบุคลิกภาพได้อย่างโดดเด่น การออกแบบฉากสวยงาม สามารถประยุกต์ศิลปะไทยและหงสาวดีมาออกแบบเป็นแอนิเมชันได้ละเอียดสวยงาม การเคลื่อนไหวของตัวละครแม้จะยังไม่เป็นธรรมชาตินักแต่ก็นับว่าสามารถสื่อสารอารมณ์ได้ การออกแบบฉากสามารถสร้างบรรยากาศของป่าสนามรบและพระราชวังที่สวยงาม และสื่อสารความรู้สึกได้ตามท้องเรื่อง การใช้ภาษาภาพยนตร์นุ่มกลิ้ง การตัดต่อและดนตรีประกอบสามารถทำได้อย่างราบรื่น ดังจะเห็นว่างานด้านเทคนิคของแอนิเมชันสามารถทำได้ดี การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ก็สามารถแสดงประเด็นเนื้อหาได้ชัดเจน มีเพียงความไม่ลงตัวของเนื้อหาบางส่วนกับเทคนิคของแอนิเมชันที่ทำให้ภาพยนตร์ขาดเสน่ห์ความประทับใจ ซึ่งน่าจะทำให้ภาพยนตร์เป็นที่จดจำมากกว่านี้

8. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จิวก้องโลก

8.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จิวก้องโลก

หลังจากคุณคมภิญญา เข้มกำเนิด กำกับเรื่อง ก้านกล้วยภาคหนึ่ง เสร็จสิ้น ขณะนั้นทั่วโลกกำลังมีความกังวลเกี่ยวกับภัยพิบัติทางธรรมชาติ ซึ่งผู้กำกับได้เล็งเห็นว่าโลกกำลังเปลี่ยนแปลง โดยธรรมชาติกำลังสื่อสารอะไรบางอย่างกับมนุษย์ ผนวกกับวัยเด็กของผู้กำกับซึ่งมีความผูกพันกับธรรมชาติ และสนใจวิถีการเกษตรแบบสมดุล นั่นคือการที่มนุษย์ไม่ต้องเข้าไปยุ่งอะไรกับธรรมชาติมากนัก โดยปล่อยให้พืชกับสัตว์ใช้ชีวิตเกื้อหนุนกันเอง ผู้กำกับจึงนำความคิดนี้ไปเสนอต่อคุณจากกัลย์จาก ผู้บริหารบริษัทกันทนาแอนิเมชัน ซึ่งมอบหมายให้ผู้กำกับสานต่อความคิดนี้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยผู้กำกับได้หาข้อมูลและพบแนวคิดที่น่าสนใจของชาวไทยภูเขาที่มีต่อธรรมชาติ ซึ่งเชื่อว่าคนเรามีสามสิบเจ็ดขวัญ อยู่กับตัวคนเจ็ดขวัญ ที่เหลืออยู่กับสิ่งรอบๆ ตัว ความคิดนี้ได้ตอบคำถามการใช้ชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน เพราะแทนที่จะคิดถึงแต่ตัวเองเราต้องคำนึงถึงสิ่งต่างๆ รอบตัวเราด้วย ที่จริงแล้วเรากับธรรมชาติล้วนพึ่งพาอาศัยกัน ภาพยนตร์เล่าเรื่องในยุคอนาคตผ่านตัวละครหลัก "จ่อเป" เด็กน้อยที่สามารถสื่อสารกับสัตว์ต่างๆ โดยการโขกหัว "หน่อวา" เด็กสาวชาวกะเหรี่ยงผู้เก่งกล้าที่แฝงความอ่อนโยนไว้ภายใน และ "แซม" เด็กหนุ่มแสนซนลูกชายประธานาธิบดีประเทศมหาอำนาจอันดับหนึ่งของโลก รวมทั้ง สมเสร็จ "เฉโป" สัตว์เลี้ยงที่คอยสร้างความตลกขบขัน

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ Stereoscopic นั่นคือการสร้างภาพแอนิเมชัน 2 ภาพที่ซ้ำกัน โดยเป็นภาพตัวละครและฉากที่ซ้ำกัน แต่ถ่ายด้วยมุมมองที่เอียงต่างกันเล็กน้อย คล้ายการมองด้วยตาสองข้างของมนุษย์ทำให้ภาพเกิดความลึกแบบ 3 มิติ ซึ่งการชมภาพยนตร์ต้องดูผ่านแว่น 3 มิติ สเตอริโอสโคป ซึ่งขณะนั้นสอดรับกับเทคโนโลยีที่มีในโรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์และโทรทัศน์รุ่นใหม่ ภาพยนตร์ใช้เวลาสร้างประมาณ 3 ปี ความยาว 90 นาที จัดฉายวันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2555 งบประมาณการสร้าง 170 ล้านบาท ทำรายได้ประมาณ 17 ล้านบาท (MGR Online ,2555)

8.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จีวก้องโลก

เรื่องราวเกิดขึ้นในยุคอนาคต มีพี่น้องชาวกะเหรี่ยงคู่หนึ่ง “หน่อวา” พี่สาวผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะการต่อสู้ และ “จ่อเป” น้องชายที่สามารถสื่อสารกับธรรมชาติได้ด้วยการโขกหัว ได้พบกับ “แซม” เด็กที่คลั่งไคล้ในอุปกรณ์ทันสมัยซึ่งเป็นบุตรชายคนเดียวของประธานาธิบดีแห่งแคปิตัลสเตท แซมเดินทางมาเข้าร่วมค่ายลูกเสือโลกที่ประเทศไทย แต่ด้วยความหึงและหลงตัวเองทำให้เขาหลงทางไปในป่าหมอก โชคดีที่กะเหรี่ยงสองพี่น้องมาพบเข้าแล้วช่วยเหลือไว้ ทั้งสามคนก็เริ่มสนิทและกลายเป็นเพื่อนกัน ในขณะที่นั้นมีสัญญาณเตือนภัยจากท้องฟ้า แม่หมอ ผู้ทำหน้าที่พยากรณ์ประจำหมู่บ้าน ได้เสียงทนายและบอกกับทุกคนให้รู้ว่ามีหายนภัยกำลังจะมา ถ้าไม่มีใครยับยั้ง โลกจะต้องถึงกาลวิบัติ เมื่อจ่อเป และ หน่อวา เดินทางมาส่งแซม ออกจากป่าลึก สัญญาณเตือนภัยกลับดังขึ้นอีก จ่อเป และ หน่อวา จึงรีบเร่ง แซม ให้พาไปที่ แคปิตัลสเตทด้วย

เมื่อถึงเมืองแคปิตัลสเตท ปืนจรวดก็โผล่ขึ้นจากท้องฟ้าแล้วทำลายบ้านเมือง นักวิทยาศาสตร์สามารถคิดค้นปืนเลเซอร์เย็นที่ยังยิงปืนจรวดไฟได้ เมื่อทั่วโลกยิงปืนพลังเย็นกลับทำให้ปืนจรวดยิงทวีความรุนแรงขึ้น แต่หน่อวาได้เกิดนิมิตที่รู้ว่าการจะยับยั้งปืนจรวดไฟได้ด้วยการปิดพลังงาน เช่น ปิดไฟ ดับเครื่องยนต์แล้วปืนจรวดจะหายไป หน่อวาเชื่อมต่อพลังจิตกับต้นไม้ที่สื่อสารไปทั่วโลกทำให้คนทั่วโลกปิดการใช้พลังงานทำให้ปืนจรวดหายไป



ภาพที่ 4.8 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จีวก้องโลก (คมภิญญา เข็มกำเนต ,2555)

8.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จีวก้องโลก

ประเด็นของภาพยนตร์คือการให้เด็กๆ ช่วยกันปิดการพลังงาน เพื่ออย่างยิ่งภัยพิบัติ แต่ภาพยนตร์กลับออกแบบภัยพิบัติเปรียบเทียบเป็นปืนจรวดไฟ ซึ่งทำให้ผู้ชมคิดว่าเป็นหุ่นยนต์ไม่คิดว่าเป็นภัยธรรมชาติ แต่แล้วการแก้ปัญหาด้วยการปิดไฟแล้วปืนจรวดหายไปกลับเป็นความเชื่อที่ไม่มีเหตุผลเหมือนความเชื่อทางไสยศาสตร์ สองสิ่งนี้จึงผสมกันไม่ลงตัวในบทภาพยนตร์ กลับกลายเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สว่นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์ที่ยัดเยียดให้เลิกใช้พลังงาน เพื่อหยุดยั้งปีศาจไฟที่ดูเหมือนเป็นอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์มากกว่า เป็นภัยธรรมชาติที่มนุษย์ก่อขึ้น นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังสร้างน้ำหนักไม่พอที่จะให้สหประชาชาติซึ่งเป็นองค์กรระดับโลกฟังคำเตือนของเด็กกะเหรี่ยง ด้วยเนื้อหาที่เป็นปัญหาใหญ่ของโลกจึงถูกนำมาเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชันที่ขาดที่ไปที่ไปและไม่ได้สอนถึงความเข้าใจที่แท้จริงต่อเยาวชน เป็นเพียงการสอนอย่างผิวเผิน ทำให้ภาพยนตร์ไม่สามารถสื่อสารกับผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นและผู้ใหญ่ได้

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ราบรินและสนุกสนานตื่นเต้นดี มีการใช้มุมกล้อง ขนาดภาพ การตัดต่อที่เร้าใจ การใช้เสียงน่าจะสามารถทำได้ดีกว่านี้ เช่น เสียงของบรรยากาศป่า ห้องวิทยาศาสตร์และเมืองอนาคต เป็นต้น การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์น่าสนใจ เช่น เด็กกะเหรี่ยงตัวสมเสร็จซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยง แต่การออกแบบการเคลื่อนไหวยังไม่สามารถสื่ออารมณ์ได้ดีเท่าที่ควร เช่น การร้องไห้ การกระโดดหลบระเบิด การยกวัตถุต่างๆ การออกแบบฉากโดยรวมสามารถสร้างบรรยากาศความรื่นรมย์ของป่า ความวุ่นวายของเมืองได้ แต่ยังขาดรายละเอียดของพื้นผิว ของต้นไม้ใบไม้ อยู่ การออกแบบฉากเมืองอนาคตไม่น่าตื่นตาถ้าเทียบกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ฉากเมืองยังขาดรายละเอียดของพื้นผิว ความสมจริงของเครื่องใช้ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ขาดความน่าเชื่อถือ ต่อเหตุผลว่าเทคโนโลยีสามารถหยุดยั้งภัยพิบัติได้

9. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

9.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

ประภาส ชลศรานนท์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์กล่าวว่า รามเกียรติ์เป็นสุดยอดวรรณกรรมของชาวเอเชีย เป็นสุดยอดงานความคิดด้านความคิดสร้างสรรค์และเป็นสุดยอดปรัชญา จึงมีความน่าสนใจที่จะสร้างเป็นแอนิเมชันให้กับผู้ชมทั่วโลก ทีมงานจึงทำการค้นคว้าข้อมูลของรามเกียรติ์ที่อยู่ในแต่ละประเทศ ซึ่งพบว่ามีความแตกต่างกันทั้งเรื่องราวและใบหน้าท่าทาง หากเขียนบทผิดก็จะได้ไม่ได้รับการยอมรับ จึงต้องสร้างเรื่องราวขึ้นใหม่ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากพราหมณ์ตุลไสดาชหมหากวีผู้เป็นครูในทศวรรษที่ 16 ที่กล่าวว่า “Rama is born in countless ways, and there are tens of millions of Ramayanas...” ด้วยแนวคิดนี้จึงนำมาขยายต่อว่าภาคที่ตนสร้างอาจเป็นร่างอวตารที่สลับล้านเอ็ด ขณะนั้นเองมีเหตุบังเอิญที่ทีมงานเขียนคำว่ารามเกียรติ์ผิดเป็นรามเกียรติ์ จึงมีความคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นหุ่นยนต์ โดยให้ร่างอวตารหุมนานเป็นหุ่นกระป๋องต่อสู้กับทศกัณฐ์ซึ่งเป็นหุ่นยักษ์ แต่จากการเป็นศัตรูกันตามท้องเรื่องเดิม สำหรับแอนิเมชันนี้เรื่องจะกลับกันว่าทั้งสองตื่นขึ้นมาโดยลืมเรื่องราวในอดีตที่เคยเป็นศัตรูกัน (ประภาส ชลศรานนท์ , 2555)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเล่าเรื่องการผจญภัยของหุมนานและทศกัณฐ์ ผสมผสานรูปแบบ ภาพยนตร์เพลงเพื่อลดทอนความหนักของเรื่องราวที่มีความรุนแรงของฉากต่อสู้ และเนื้อหาเชิงปรัชญา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ซ่อนอยู่ ภาพยนตร์วางแผนที่จะขายต่างประเทศด้วยการผลิตขึ้นมา 2 แบบ 2 ภาษานั้นคือเสียงไทยและเสียงภาษาอังกฤษ โดยยึดการขยับปากตัวละครตามภาษาไทยและพากษ์เสียงภาษาอังกฤษให้ตรงกับปากที่ขยับตามภาษาไทย ภาพยนตร์ร่วมทุนสร้าง 4 บริษัทคือ บริษัท เวิร์คพอยท์ จำกัด มหาชน ซึ่งคุณประภาส ชลศรานนท์ดำรงตำแหน่งผู้บริหาร บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด ซึ่งคุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ทำหน้าที่ร่วมกำกับภาพยนตร์และออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ บริษัท ซุปเปอร์จีวี และจัดจำหน่ายโดยบริษัท สหมงคลฟิล์ม ภาพยนตร์ฉายวันแรก 4 ตุลาคม พ.ศ. 2555 ความยาว 105 นาที งบประมาณ 100 ล้านบาท รายได้ในประเทศไทยประมาณ 52.3 ล้านบาท (ผู้จัดการรายวัน ,2556)

9.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

เมื่อสงครามรามเกียรติ์สงบลง ยักษ์และหนุมานก็ตื่นขึ้นโดยลืมว่าเราเป็นศัตรูกัน แต่ทั้งสองมีโซ่เชื่อมติดกันซึ่งไม่สามารถตัดออกได้ เขาจึงออกเดินทางเพื่อหาวิธีตัดโซ่เหล็กนั้น ในระหว่างนั้นเขาได้พบกับนิม ซึ่งเป็นหุ่นยนต์เด็กหญิงตัวเล็กที่ช่วยสานสัมพันธ์ของความเป็นเพื่อนรักขึ้นมา ทั้งสองหาวิธีตัดโซ่ได้สำเร็จ แต่ความเป็นเพื่อนก็ยังมิอยู่ ชั่วเวลาหนึ่งหนุมานค่อยๆ จำความได้ว่าตัวเองเป็นทหารเอกของรามและต้องสังหารทศกัณฐ์ แต่ด้วยความรักเพื่อนหนุมานจึงไม่กล้าทำอะไร ทศกัณฐ์ซึ่งเป็นยักษ์ที่มีความโอบอ้อมอารี แต่กุมภกรรณเป็นยักษ์ตนหนึ่งได้ล่วงรู้ความลับนี้ และต้องการสังหารหนุมาน จึงยิงหอกปืนโมกข์ศักดิ์ใส่หนุมานซึ่งตั้งเวลาระเบิดตอนเที่ยงวัน แต่ทศกัณฐ์ก็กลับพยายามช่วยหนุมานด้วยการขึ้นไปหยุดพระอาทิตย์ ส่วนน้องนิมที่พยายามช่วยถอดหอกก็รู้ความจริงของทั้งสองคนว่าเป็นศัตรูกัน หอกถูกถอดออกมาได้แต่ทศกัณฐ์ก็ล่องลงจากฟ้าและสลบไป หนุมานลากทศกัณฐ์ไปยังจุดที่ทั้งสองพบกัน หนุมานกล่าวกับคอมพิวเตอร์รามว่าตนรับหน้าที่ยุติสงคราม ตนก็ทำสำเร็จด้วยการเป็นเพื่อนกับทศกัณฐ์ แต่ทศกัณฐ์กลับฟื้นขึ้นและรู้ว่าตนเองคือทศกัณฐ์ จึงเกิดการต่อสู้ขึ้น แต่ด้วยความสับสนของทศกัณฐ์ที่มีหลายหัวทศกัณฐ์จึงถอดหัวที่เป็นวิญญาณร้ายออก ทำให้รอดพ้นจากศรพระรามยิง และกลับมาเป็นเพื่อนรักกันเหมือนเดิม



ภาพที่ 4.9 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์ (ประภาส ชลศรานนท์ ,2555)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

ภาพยนตร์สามารถแสดงประเด็นเรื่องมิตรภาพกับหน้าที่ได้อย่างชัดเจน มีที่มาที่ไปของตัวละครต่อการเกิดมาเป็นหุ่นยนต์ที่ต้องทำตามหน้าที่ ซึ่งเชื่อมโยงไปได้ถึงแง่ปรัชญาของการเกิดมาทำไม ซึ่งเราจะรู้ได้อย่างไรว่าหน้าที่ของเราคืออะไร ซึ่งความรักต่างหากคือหน้าที่ที่ทุกคนต้องแสวงหาเพื่อน การดำเนินเรื่องเป็นแบบ 3 องก์ ชัดเจนคือการเปิดเรื่องใน 10 นาทีแรกที่บอกจุดขัดแย้งหลัก การดำเนินเรื่องขึ้นสู่จุดปะทะของเหตุการณ์ต่างๆ และจุดสูงสุดเมื่อทั้งสองต่างรู้ความจริง บทสรุปของเรื่องมีเหตุและผลของตัวละครได้อย่างแนบเนียน แต่หากวิเคราะห์ถึงผู้ชมวัยเด็กอาจเป็นแอนิเมชันที่มีฉากการต่อสู้ที่ดูรุนแรงมากเกินไป

การออกแบบตัวละครมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ การออกแบบเคลื่อนไหวทำได้ปราณีต สมจริงเหมือนการเคลื่อนไหวมนุษย์ ความถูกต้องการขยับปากพูดและร้องเพลง สามารถสื่ออารมณ์ได้ดี แต่ตัวละครหุ่นยนต์อาจไม่น่ารักพอจะดึงดูดเด็กๆ ได้ การออกแบบฉากมีความแปลกใหม่ แสดงรายละเอียดพื้นผิว เหล็ก หิน บรรยากาศท้องฟ้า ฝุ่น แสง ควีน และเทคนิคระเบิดต่างๆ ทำได้สวยงามสมจริง แต่สิ่งเหล่านี้เมื่อมีมากเกินไปทำให้ฉากโดยรวมให้ความรู้สึกแห้งแล้ง ไม่สามารถแสดงความสดใสหรือผ่อนคลายตามท้องเรื่องได้ การใช้ภาษาภาพยนตร์ด้วยมุมกล้อง การตัดต่อและเสียงดนตรีประกอบ สามารถเร้าอารมณ์ความตื่นเต้นได้เป็นอย่างดี

10. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

10.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทรงดัดแปลง “ชนกชาดก” หนึ่งในทศชาติชาดก อันเป็นชาดก 10 ชาดกสุดท้ายก่อนที่พระโพธิสัตว์ จะมาประสูติเป็นเจ้าชายสิทธัตถะและตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ให้เป็นพระราชนิพนธ์ “พระมหาชนก” ในปี พ.ศ.2539 ซึ่งเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย ด้วยแนวคิดเพื่อมุ่งสอนให้ประชาชนของประเทศ ได้ตระหนักถึงความเพียรเพื่อที่จะฝ่าฟันทุกอุปสรรคให้ผ่านพ้น สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA จึงได้ร่วมกับ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ไทย (TACGA) ซึ่งประกอบด้วยบริษัทด้านดิจิทัลคอนเทนต์กว่า 15 บริษัท และผู้ชำนาญการด้านงานแอนิเมชันกว่า 250 คน ดำเนินการจัดทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระมหาชนก” ขึ้น โดยใช้ระยะเวลาผลิตทั้งสิ้น 4 ปี ตั้งแต่ปี 2553-2557

โดย SIPA และ TACGA ได้ร่วมมือกันสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ โดยแบ่งเป็น 3 องก์คือ กำเนิด ความเพียร และปัญญา มีความยาวทั้งสิ้นประมาณ 100 นาที โดยแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้นายศิริศักดิ์ ศุภพัชรินทร์และคุณนธิพัฒน์ สมสมาน เป็นผู้ดูแลในฐานะนายกสมาคม และมอบหมายให้คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี คุณธนัญชนก สุบรรณ ณ ออยุธยาและคุณนพ ธรรมเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วานิช เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีศิลปินนักวาดและดาราดูมีชื่อเสียงเป็นผู้พากษ์เสียงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ภาพยนตร์ฉายเพื่อการกุศลในโรงภาพยนตร์ทั่วประเทศวันที่ 29 พฤศจิกายน 2557 และแบ่งตอนเพื่อฉายทางโทรทัศน์ต่อมา (สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย, 2559)

10.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

พระเจ้ามหาชนกฯ ผู้ครองกรุงมิลลา เมืองหลวงแห่งแคว้นวิเทหะ ทรงมีพระราชโอรส 2 พระองค์ คือ พระอริราชชนก และพระโปลชนก หลังจากพระราชบิดาสวรรคต พระอริราชชนกผู้เป็นพระมหาอุปราช ก็เสด็จขึ้นครองราชย์ต่อมา โดยทรงแต่งตั้งพระโปลชนก ผู้นุชาเป็นพระมหาอุปราช ในเวลาต่อได้มีเหล่าอำมาตย์ผู้ทุจริตบางคนออกอุบายให้พระอริราชชนกเกิดความระแวงพระอนุชา โดยพากันทูลว่า พระโปลชนกกำลังวางแผนคิดการเป็นกบฏ พระราชาทรงหลงเชื่ออำมาตย์เหล่านั้น จึงทรงให้ราชมัลลจับกุมพระโปลชนกไปขังไว้ ทว่าด้วยบุญบารมีของพระโปลชนก พระองค์จึงสามารถหลบออกจากที่คุมขัง และเสด็จหนีไปยังชายแดนได้

ครั้งเมื่อไปถึง ก็มีบรรดาราษฎรผู้ซึ่งรักภักดีต่อพระองค์พากันมาเข้าเป็นพวกด้วย เมื่อถึงกาลที่เอื้ออำนวย พระโปลชนกก็ทรงตัดสินใจพระทัยยกกองทัพไปยังนครมิลลาเพื่อปรับความเข้าใจ พระพระอริราชชนกทรงตรัสสั่งพระมเหสี ซึ่งกำลังทรงครรภ์แก่ ให้หลบหนีเอาตัวรอด ส่วนพระองค์เองทรงยกทัพออกทำสงครามกับพระอนุชาจนสิ้นพระชนม์ในสนามรบ พระโปลชนกจึงทรงได้เป็นกษัตริย์ครองนครมิลลาสืบต่อมา

ฝ่ายพระมเหสีของพระพระอริราชชนกได้เสด็จหนีไปยังเมือง กาลจัมปากะ บังเอิญพราหมณ์ที่ศาปราโมกษ์เดินผ่านมา เกิดความเอ็นดูสงสาร จึงรับพระนางไปอยู่ด้วย และอุปการะเลี้ยงดูดุจดั่งเป็นน้องสาว ไม่นานนัก พระมเหสีของพระเจ้าอริราชชนกก็ประสูติพระโอรส ทรงตั้งพระนามว่า มหาชนกกุมาร ตามพระนามของพระอัยกา

ครั้งเมื่อพระมหาชนกกุมารเจริญวัยเติบโตใหญ่ พระองค์ก็ตรัสแก่พระมารดาว่าจะไปล่องเรือสู่ดินแดนสุวรรณภูมิเพื่อทำการค้าสะสมทรัพย์ และกำลังคนเพื่อชิงเอกราชสมบัตินครมิลลากลับคืน ในระหว่างทางเกิดพายุใหญ่ โหมกระหน่ำอย่างรุนแรงจนเรือจะล่ม ฝ่ายมหาชนกกุมารนั้นเมื่อทรงทราบว่าจะจมแน่แล้ว ก็พยายามเอาชีวิตรอด ทรงแหวกว่าย อยู่ในทะเล 7 วัน นางมณีเมขลา เทพธิดา เห็นพระมหาชนกว่ายน้ำอยู่นั้น จึงช่วยอุ้มพามหาชนกกุมาร ไปจนถึงฝั่งเมืองมิลลา

ณ นครมิลลา พระเจ้าโปลชนกทรงประจวบพรหมลิขิต พระองค์ไม่มีพระโอรส มีแต่พระธิดา พระนามว่า สิวลี พระโปลชนกทรงรู้ว่าพระองค์ใกล้สิ้นพระชนม์แล้ว จึงตรัสสั่งอำมาตย์ว่า ผู้ใดสามารถไขปริศนาขุมทรัพย์ได้ก็ยกบ้านเมืองให้แก่ผู้นั้น หลังจากพระโปลชนกสิ้นพระชนม์ลง บรรดาเสนาข้าราชบริพารจึงตั้งพิธีเสีงราชรถ ราชรถได้มาหยุดอยู่หน้าศาลาที่พระมหาชนกกุมารทรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประทับอยู่ พระองค์ทรงไขปริศนาได้ทั้งหมด ผู้คนจึงพากันสรรเสริญปัญญาของพระมหาชนก ก่อน
จะอัญเชิญพระองค์อภิเษกสมรสกับเจ้าหญิงสิวลี และขึ้นครองราชย์สมบัติแคว้นวิเทหะ

ทั้งนี้เนื่องด้วยเพราะผู้คนในสังคมยังขาดสติปัญญาเห็นแก่ประโยชน์เฉพาะหน้า ดุจดั่งผู้
ที่ทำลายต้นมะม่วงเพียงเพราะต้องการผลมะม่วงโดยไม่คิดเก็บไว้กินในวันหน้า พระมหาชนกจึงให้ผู้รู้
วิชามาทำนุบำรุงต้นมะม่วงด้วยหลักวิชาการทางการเกษตร และจัดตั้งสถานศึกษาชื่อ ปุทฺทะเลยมหา
วิชาลัย เพื่อสร้างคนผู้เป็นคนดีมีสติปัญญาให้แก่สังคม เพื่อสังคมจะได้เจริญรุ่งเรืองและดำรงอยู่อย่าง
ผาสุกสืบไป (สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิกส์ไทย, 2559)



ภาพที่ 4.10 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก (SIPA ,2559)

10.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

ภาพยนตร์มีวิธีการดำเนินเรื่องตรงตามพระราชนิพนธ์ ทำให้การดำเนินเรื่องไม่เป็นไปตาม
โครงสร้างบทภาพยนตร์นัก แต่ก็สามารถสื่อสารประเด็นเรื่องความเพียรได้ตรงตามพระราชนิพนธ์
ด้วยเหตุที่มีเนื้อหาของเรื่องราวมากทำให้ภาพยนตร์ต้องเล่าด้วยเสียงบรรยายแทนการแสดงของตัว
ละคร ทำให้ภาพยนตร์ขาดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และขาดความตื่นเต้นที่จะเร้าใจผู้ชมให้
คล้อยไปกับเรื่องราว ประกอบกับเสียงบรรยายที่เป็นการซ้ำร้องเสภา จึงทำให้ภาพยนตร์น่าเบื่อและ
ไม่เชื่อมโยงกับรสนิยมคนรุ่นใหม่

การออกแบบตัวละครใกล้เคียงกับภาพประกอบที่ปรากฏในหนังสือ ซึ่งมีใบหน้าท่าทาง
และเครื่องแต่งกายแบบไทยโบราณ ซึ่งมีความสวยงาม แต่กลับไม่มีเสน่ห์ดึงดูดให้เกิดความรู้สึก
ประทับใจได้ การออกแบบการเคลื่อนไหวยังมีความแข็งไม่เป็นธรรมชาติ การขยับปากยังไม่เป็น
ธรรมชาติตามเสียงพูด และสื่ออารมณ์ของใบหน้าได้ การออกแบบฉากมีการตัดทอนให้มีความร่วม
สมัยขึ้น เช่น ฉากพระราชวัง ฉากเรือ เป็นต้น ในรายละเอียดของฉาก เช่น ต้นไม้ ใบไม้ การ
เคลื่อนไหวยังไม่ดีเท่าที่ควร การวางโครงสีทั้งตัวละครและฉากสวยงาม สามารถสื่อสารอารมณ์ได้
ตามท้องเรื่อง มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ด้านมุมกล้องขนาดภาพ และการตัดต่อ เพื่อเล่าเรื่องได้
โดยรวมนับว่าภาพยนตร์มีเทคนิคการสร้างในระดับพอใช้ แต่เรื่องราวที่มีเนื้อหามากเกินไปและเป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การดำเนินเรื่องตามหนังสือมากทำให้ภาพยนตร์ขาดความสนุก และการใช้เสียงบรรยายทำให้ผู้ชมไม่มีส่วนร่วมกับอารมณ์ความรู้สึกในภาพยนตร์

11. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร

11.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร

ดำเนินงานสร้างโดยบริษัท มีเดียสแตนด์สตูดิโอ ซึ่งสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระพุทธเจ้าเมื่อปี พ.ศ.2552 ภาพยนตร์เรื่องอนันตา เป็นผลงานกำกับภาพยนตร์ของดร.วัลลภา พิมพ์ทอง และควบคุมการผลิตโดย ดร.กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ ได้กล่าวว่า “หลังจากสร้างภาพยนตร์เรื่องพระพุทธเจ้า ได้ทำวิจัยสำรวจผลตอบรับจากผู้ดู พบว่าผู้ชมต้องการความสนุกสนานบันเทิงมากกว่าการเล่าเรื่องตามข้อเท็จจริงแบบเรื่องพระพุทธเจ้า จึงคิดที่จะสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ที่ให้ความบันเทิงกับผู้ชมทั้งสองเพศคุณธรรมและมีความเป็นสากลด้วย โดยยังคงเน้นกลุ่มผู้ชมเป็นเด็กวัยเรียน เพื่อให้ภาพยนตร์ส่งเสริมค่านิยมไทย ชี้นำทางการดำเนินชีวิตให้เป็นคนรักพ่อแม่ รักชาติบ้านเมือง มีความอดทนอดกลั้น ความรับผิดชอบและความกล้าหาญ สอดคล้องกับค่านิยม 12 ประการ ของคณะกรรมการรักษาความสงบแห่งชาติ ชื่อ อนันตา มีความหมายถึงการคงอยู่ชั่ววันรันดร์ เป็นสัญลักษณ์ของความดีงามที่จะคงอยู่ตลอดไป จึงนำมาเป็นชื่อตัวเอกของเรื่องซึ่งมีเค้าโครงมาจากคำสันสกฤต เพราะต้องการให้ภาพยนตร์มีความเป็นสากล โดยใช้เทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติ ผสมเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติในบางส่วน เหตุผลที่ใช้เทคนิค 2 มิติ เป็นส่วนใหญ่เพราะทีมงานมีความเชี่ยวชาญงานวาด 2 มิติ มากกว่าการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ภาพยนตร์ใช้ทีมงานประจำประมาณ 30 คนและทีมงานภายนอกอีก 30 คน ใช้เวลาการสร้าง 5 ปี เริ่มสร้างตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 และฉายวันแรก 19 กุมภาพันธ์ 2558 ความยาว 100 นาที ใช้งบประมาณการสร้าง 100 ล้านบาท ทำรายได้วันแรก 5,590 บาท (ไทยรัฐออนไลน์, 2558)

11.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร

เมื่อหินศักดิ์สิทธิ์ที่ตกมาจากฟ้าตกอยู่ในมือของวันตินคร หลายหัวเมืองจึงก่อสงครามหมายแย่งชิงหินศักดิ์สิทธิ์ ด้วยหวังในอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของหินที่จะบันดาลความสุขให้กับผู้ที่ได้ครอบครอง พระราชาแห่งวันตินครถูกลอบปลงพระชนม์จากการสมคบคิดของนางสนมเอกและจอมมาร ทำให้พระมเหสี เจ้าชายอนันตา และเจ้าหญิงสิสิรา พระราชธิดาแห่งวันตินครถูกกล่าวร้ายโยนความผิดว่าเป็นผู้วางยา

เจ้าชายอนันตา ผู้มีนิสัยเสเพลไม่สนใจบ้านเมือง ได้หนีออกจากพระราชวังไปอยู่ในป่าลึก โดยได้รับการช่วยเหลือจากทหารกล้านามว่า อลันเดส และเหล่าองครักษ์ผู้ภักดี ด้วยความรักที่มีต่อพระมารดา เจ้าชายผู้เสเพลจึงต้องเอาชนะใจตัวเอง เพื่อปฏิบัติภารกิจกอบกู้เอกราชให้แก่วันตินคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้จงได้ อนันตาเดินทางเพื่อไปพบกับพระอาจารย์เพื่อฝึกวิชาต่อสู้และสามารถครอบครองหินศักดิ์สิทธิ์และเอาชนะจอมมารได้ในที่สุด



ภาพที่ 4.11 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร (ไทยรัฐออนไลน์ ,2558)

11.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร

ภาพยนตร์สามารถเล่าถึงประเด็นความรักครอบครัว การเสียสละเพื่อชาติและความกล้าหาญได้ชัดเจน แต่ด้วยเรื่องราวดังกล่าวสามารถพบเห็นได้ในละครโทรทัศน์ไทยทั่วไป บทภาพยนตร์จึงไม่มีความน่าสนใจ ไม่มีความแปลกใหม่ที่จะดึงดูดให้ผู้ชมติดตามเรื่องได้ แม้ว่าภาพยนตร์จะแต่งเติมจินตนาการเรื่องราวของเจ้าชาย หินศักดิ์สิทธิ์หรือจอมมาร ก็ไม่สามารถสร้างความสนใจได้ กลับสร้างความห่างเหินจากความคิดของผู้ชมที่ไม่สามารถเชื่อมโยงเข้ากับชีวิตจริงได้

เทคนิคการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติแบบเก่าไม่มีความแปลกใหม่ที่น่าสนใจ แม้จะมีการผสมเทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ ลงในบางฉากก็ไม่สามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจได้ ซึ่งแม้จะเป็นเทคนิคเก่าแต่ผู้สร้างก็ไม่สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวให้นุ่มนวลสมจริงได้ โดยเฉพาะฉากการพูดคุยหรือฉากการต่อสู้ที่ไม่เป็นธรรมชาติ การออกแบบตัวละครขาดเสน่ห์ดึงดูดให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับตัวละครแม้ว่าผู้สร้างจะพยายามสร้างเอกลักษณ์ให้มีความเป็นไทยมากกว่าแอนิเมชันตะวันตกหรือแอนิเมชันญี่ปุ่นก็ตาม การออกแบบฉากพยายามอ้างอิงจากศิลปะไทยและอินเดีย แต่ไม่สามารถนำมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับงานแอนิเมชันได้ และสไตล์ศิลปะงานออกแบบทุกส่วนไม่มีความร่วมสมัย มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการเล่าเรื่อง คือมีการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การตัดต่อ แต่ผู้กำกับยังไม่มีความชำนาญเพียงพอ จึงยังไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกตัวละครได้ เป็นเพียงการเล่าเรื่องอย่างราบเรียบทั่วไป

12. ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน

12.1 ข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน

ภาพยนตร์ดังกล่าวอำนวยการสร้างโดยบริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด ซึ่งคุณวินิจ เลิศรัตนชัย ประธานบริษัทได้กล่าวว่า เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพระราชนิพนธ์เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานในพิธีการคือ เฝ้าฝัน เมื่อผู้เขียนเขียนใบแจ้งหนี้การค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช เรื่อง ทองแดง : The Story of Tongdaeng ซึ่งเป็น
 สุนัขทรงเลี้ยงในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เดิมเป็นหนังสือการ์ตูนที่ให้แก่
 คิดถึงความรัก ความกตัญญูและความเมตตา หนังสือเล่มนี้ได้รับความนิยมและคนไทยทั่วประเทศก็
 รู้จักคุณทองแดงดี ตนได้มีโอกาสปรึกษากับท่านประธานที่ปรึกษาโครงการ ดร.ดิศธร วัชรโรทัย รอง
 เลขาธิการพระราชวัง และให้คำแนะนำถึงการนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยนำมาตีความ
 ใหม่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 เรื่อง ผ่านตัวละคร 3 ตัวนั่นคือ “จร” “ทองหล่อ” และ “คอป
 เปอร์” เรื่องแรกหมาวัด กำกับโดยศักดิ์สิทธิ์ ศุภพัชรินทร์ หมาวัดคือเรื่องราวของ “จร” หมาจรจัดที่
 ได้รับการเก็บมาเลี้ยง ซึ่งมีชีวิตดำเนินคล้ายคุณทองแดง ตรงที่เป็นสุนัขจรจัดที่ถูกนำมาชุบเลี้ยงแล้ว
 ก็ทดแทนบุญ มีความนอบน้อมและปกป้องพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว สามารถเอาชีวิตเข้าแลกได้
 เรื่องที่สองกำกับโดย ชวลิต แก้วมณี บริษัท เดอะมิ่งค์สตูดิโอ เล่าเรื่องราวของสุนัข “ทองหล่อ” ที่
 เป็นต๋องครักษ์น้อยพิทักษ์เจ้านายตาบอดชื่อฟ้าที่อาศัยอยู่กับยาย เรื่องที่สาม กำกับโดยพัลลภ สิ้นธุ์
 เจริญ บริษัทเวิร์คพอยท์ มหาชน จำกัด ซึ่งนำแนวความคิดจากสุนัขไร้ค่ามาเป็นสุนัขทรงเลี้ยง มา
 สร้างสรรค์ดัดแปลงเป็นจากเศษเหล็กมาเป็นสุนัขหุ่นยนต์ ซึ่งบริษัทเวิร์คพอยท์ได้นำตัวละครใน
 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยักษ์ ซึ่งได้แก่ตัวทศกัณฐ์ หนุมานและน้องสนิมมาเล่าเรื่องราวของการได้
 เจอเพื่อนใหม่คือคอปเปอร์ และชี้ให้เห็นถึงความพยายามทำอะไรด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมี
 ส่วนของภาพยนตร์ถ่ายทำ (Live Action) ที่นำแสดงโดยชูศักดิ์ เอี่ยมสุข (โหน่ง ชะชะช่า) และด.ญ.
 โสพิษา อังคะไวมงคล (น้องเกล) เพื่อเชื่อมแอนิเมชันทั้งสามเรื่อง ภาพยนตร์ทั้งหมดจัดจำหน่ายโดย
 บริษัท สหมงคลฟิล์ม โดยธนาคารกสิกรไทยเป็นผู้สนับสนุนหลักในการสร้าง ฉายวันแรก 3 ธันวาคม
 พ.ศ. 2558 ความยาว 101 นาที งบประมาณ 150 ล้านบาท รายได้ 16.19 ล้านบาท
 (ไทยรัฐฉบับพิมพ์ ,2558)

12.2 เรื่องย่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คุณทองแดง ดี อินสไปเรชัน

เรื่องที่ 1 หมาวัด

จรหมาจรจัดถูกนำมาทิ้งไว้ที่วัดอันห่างไกลความเจริญ หมาวัดเจ้าถิ่นหลายตัวมีท่าที
 รังเกียจจรซึ่งเป็นหมาที่เจ้าอาวาสให้ความเอ็นดู วันหนึ่งมีนักธุรกิจมาอาสาช่วยซ่อมแซมวัด โดยหวัง
 ผลประโยชน์ที่จะขโมยพระพุทธรูป ขณะซ่อมหลังคาโบสถ์ หลวงพ่อฉลาดตกบันได กลุ่มนักธุรกิจจึง
 พาหลวงตาไปรักษาและวางยาเบื่อสุนัขทุกตัว เพื่อเข้ามาขโมยพระพุทธรูปในคืนนั้น แต่จรไม่ได้กิน
 ยาเบื่อและแอบล่องรู้แผนชั่วร้าย ด้วยความกตัญญูจึงพยายามปกป้องวัดและต่อสู้กับโจร จนทำให้
 เกิดเหตุไฟไหม้ เปลวเพลิงทำให้ผิวพระพุทธรูปร้อน และทำให้ทุกคนเห็นว่าเป็นพระพุทธรูปทองคำ
 หมาวัดทุกตัวช่วยกันขับไล่โจรและปกป้องวัดไว้ได้ เมื่อเพลิงสงบลงชาวบ้านจึงกลับมาช่วยเหลือ
 บูรณะวัด เหล่าสุนัขกับหลวงพ่อก็อยู่ด้วยกันอย่างสันติสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องที่ 2 ทองหล่อ

ยายกับหลานสาวตาบอดมีอาชีพเก็บลูกพลับไปขาย โดยทองหล่อเป็นสุนัขนำทางให้หลานสาว วันหนึ่งยายเกิดอาการป่วยจึงให้หลานสาวเป็นคนไปเก็บลูกพลับกับทองหล่อ เย็นนั้นเกิดฝนตกหนัก ด้วยความกลัวเสียงฟ้าร้องทองหล่อจึงวิ่งหนีและปล่อยให้เด็กหญิงเดินหลงทางและล้มสลบไป ทองหล่ออาศัยความกล้าหาญวิ่งฝ่าฝนคะนองตามหาคนมาช่วยเด็กสาว เธอได้รับการช่วยเหลือและครอบครัวก็ได้กลับสู่ความสงบสุขอีกครั้ง

เรื่องที่ 3 คอปเปอร์เพื่อนรัก

น้องสนิมหุ่นยนต์เด็กหญิงที่ไม่มีเพื่อนเล่น เธอจึงเก็บเศษเหล็กเพื่อประดิษฐ์เป็นหุ่นยนต์สุนัขชื่อ คอปเปอร์ วันหนึ่งทางการจะมาตรวจสัตว์เลี้ยงตามบ้าน เธอไม่กล้าให้คอปเปอร์ไปตรวจเพราะลุงที่ขายเศษเหล็กบอกว่าทางการจะแยก คอปเปอร์ ออกเป็นส่วนๆ เธอจึงพา คอปเปอร์หนีไปบ้านลุง แต่ลุงเองกลับเป็นคนที่ยากได้ชิ้นส่วนในตัว คอปเปอร์ ด้วยความช่วยเหลือของเพื่อนสนิมซึ่งเป็นเจ้าของเก่า คอปเปอร์ พวกเขาจึงหนีรอดจากลุงใจร้ายได้ แม้สนิมจะต้องแยกจาก คอปเปอร์ แต่เธอก็ได้บทเรียนด้วยการสร้างสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

12.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คุณทองแดง ตี อินสไปเรชัน

เรื่องที่ 1 หมาวัด

ภาพยนตร์ผลิตโดยบริษัท อิมเมจแมกซ์ สตูดิโอใช้เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ ออกแบบตัวละครให้มีรูปทรงเรขาคณิตมากกว่าความเหมือนจริง พื้นผิวใช้เทคนิคการ Paint 2 มิติ มากกว่าการขึ้นรูปทรง การเคลื่อนไหวมีความแข็งไม่นุ่มนวลเป็นธรรมชาติ บทพูดยังไม่ตรงกับกรอซด์ของตัวละคร เทคนิคพิเศษ เช่น ไฟ ฝน หรือควีนยังไม่สมจริง

การเล่าเรื่องมีความสมเหตุสมผล การดำเนินเรื่องกระชับ มีการใช้มุกล้อช่วยในการเล่าเรื่อง การตัดต่อฉับไวสามารถเร้าอารมณ์ได้ ภาพยนตร์บอกประเด็นเรื่องความกตัญญูได้ชัดเจน นับว่าภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี แต่ด้านเทคนิคยังไม่มีความสมบูรณ์อยู่มาก โดยเฉพาะการออกแบบฉากและตัวละคร



ภาพที่ 4.12 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง หมาวัด (วินิจ เลิศรัตนชัย ,2559)
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องสามารถสื่อสารอารมณ์ได้อย่างดี เช่น ฉากการไล่ล่าซึ่งสามารถใช้ขนาดภาพ มุมกล้องและการตัดต่อได้สนุกสนานตื่นเต้น ประกอบกับการขยับเคลื่อนไหวได้อย่างสนุกสนาน การพากษ์เสียงและการขยับปากของตัวละครทำได้เหมาะสม แต่ด้านบทภาพยนตร์ยังไม่สามารถแสดงประเด็นถึงการส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักประดิษฐ์ของตัวเอง เพราะตัวละครน้องสนิมรู้จักประดิษฐ์ของเล่นเองแต่เธอก็กลับถูกเจ้าของเดิมเอาของเล่นกลับคืน ทั้งที่เธอควรได้รางวัล แต่คอปเปอร์กลับตกเป็นของเด็กที่ร่ำรวย ซึ่งไม่ได้เป็นคนที่เห็นคุณค่าของคอปเปอร์ ภาพยนตร์จึงยังสรุปประเด็นได้ไม่ดีเท่าที่ควร



ภาพที่ 4.14 ภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คอปเปอร์เพื่อนรัก (วินิจ เลิศรัตนชัย ,2559)

ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน

1. การสัมภาษณ์คุณภานุเทพ สุทธิเทพธำรงค์

ในฐานะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล ปัจจุบันเป็นผู้กำกับแอนิเมชันและภาพยนตร์ในต่างประเทศ สัมภาษณ์วันที่ 30 เมษายน 2560 ณ ห้องสรรพสินค้า เซ็นทรัลเวิลด์

ผู้กำกับเล่าประสบการณ์ชีวิตว่า “ผมเกิดปี พ.ศ.2517 เป็นคนสงขลา เข้ามาเรียนปริญญาตรีที่สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ ซึ่งรู้ว่าที่นี่มีสอนภาพยนตร์ ช่วงปี 3 มีโอกาสได้ทำภาพยนตร์สั้นด้วยฟิล์ม 16 มม. พอตอนปี 4 ก็คิดอยู่ว่าจะทำภาพยนตร์หรือแอนิเมชันดี ซึ่งถ้าเราทำภาพยนตร์เราต้องใช้เงินทุ่มไปกับ การถ่ายทำแล้วมันก็หมดไปกับกองถ่าย แต่ถ้าเราทำแอนิเมชันเราลงทุนเครื่องมือ แต่พองานเสร็จ เรายังคงมีเครื่องมือที่ไปทำต่อในงานอื่นๆ ได้ เราเข้าห้องสมุดไปอ่านเจอหนังสือที่พูดว่าคอมพิวเตอร์ เครื่องเดียวก็สามารถทำแอนิเมชันได้แล้ว เราซื้อคอมพิวเตอร์ PC Pentium Pro 200 Hard disk 4GB ด้วยเงินผ่อนไม่กี่หมื่นแต่รวมเงินผ่อนแล้วเกือบแสน ขณะนั้นแอนิเมชันเรื่อง Toy Story กำลังดังมาก มันเลยเป็นแรงบันดาลใจในการศึกษา Software หลายๆ อันเช่น 3D Studio Max และ Light Wave ในตอนนั้นไม่มีโรงเรียนสอน เราอ่านหนังสือเองแล้วก็ไปสนิทกับเด็กมหาวิทยาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศิลปากรที่กำลังสนใจเรื่องคอมพิวเตอร์เหมือนกัน จึงแลกเปลี่ยนความรู้แล้วตอนนั้นเราก็มองเห็นอนาคตแล้วว่าสุดท้ายภาพยนตร์กับแอนิเมชันจะรวมกัน ซึ่งมันคือสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันแล้ว หนังสือสั้นศิลป์พันธ์ที่เราทำตอนเรียนจบ หลายคนถือว่าเป็นแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติเรื่องแรกของไทย แม้ว่าจะมีงานนักศึกษาที่ทำคอมพิวเตอร์ 3 มิติออกมาบ้าง แต่ไม่เป็นภาพยนตร์เต็มรูปแบบเท่าของเรา ผลงานนั้นได้ไปฉายเทศกาลภาพยนตร์ในไทย และมีคนติดต่อมาเยอะมากแล้วก็เอาผลงานเราไปฉายที่ฝรั่งเศส พอเราเรียนจบปี พ.ศ.2541 ก็เข้าทำงานที่บริษัทเกม Play station ชื่อ Pronos Studio เป็นบริษัทญี่ปุ่นที่มาเปิดสาขาในเมืองไทย ทำอยู่ 2 ปี แล้วไปทำ CG โฆษณาในบริษัทโปรดักชั่นเฮาส์ ก็ได้เจอคุณสุเทพ ตันนิรัตน์ ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ของบริษัท บางกอกฟิล์ม และคุณวิจิต อดุสาหจิต บรรณาธิการหนังสือชายหัวเราะ ซึ่งสนใจจะทำแอนิเมชันจากตัวละครปังปอนด์ จึงรวบรวมทีมงานตั้งเป็นบริษัทอัญญาแอนิเมชันขึ้นมาช่วงปี 2543 ตอนแรกตัวละครปังปอนด์ในหนังสือเป็นงานวาด 2 มิติ เราเลยใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติแล้วเรนเดอร์เป็น 2 มิติ แต่ผลที่ได้ไม่ดีเท่าที่ควร จึงเปลี่ยนเป็นเทคนิค 3 มิติเต็มรูปแบบ ทำได้ประมาณ 10 กว่าตอนเพื่อฉายโทรทัศน์ โดยให้ทีมงานรับผิดชอบต่อกันต่อตอน ตอนละประมาณ 1-2 นาทีเป็นลักษณะการทดลองเพื่อไปเสนอช่องโทรทัศน์ แต่สุดท้ายทั้งสองบริษัทก็มีปัญหาเรื่องสัญญาและระบบการทำงานจึงเลิกโครงการนี้ไป”

“หลังจากนั้นทีมงานจึงมาปรึกษากันที่จะทำแอนิเมชันเรื่องใหม่ ซึ่งคุณสุเทพ ตันนิรัตน์ ได้เสนอที่จะทำนิทานเวตาลให้มีความน่ารักแตกต่างจากนิทานเดิมที่ดูน่ากลัว โดยตั้งเป้าที่จะฉายเป็นซีรีส์ทางโทรทัศน์ช่อง 3 เป็นตอน ตอนละ 5 นาที 40 กว่าตอน ถ้านำมาต่อกันน่าจะ 3 ชั่วโมง ตอนนั้นมีแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองซึ่งเป็น 2 มิติฉายอยู่ แต่ยังไม่เรื่องสุดสาครจะทิ้งจากของกันตนา เราทำหลายหน้าที่มาก เพราะเราทำได้หมด ทั้งถ่ายวิดีโอ ตัดต่อเสียง ขึ้นโมเดล แอนิเมทและกำกับ ใช้เวลาทำประมาณ 3 ปี งบประมาณน่าจะอยู่สัก 3 ล้าน ไม่น่าจะเยอะ พอเสร็จนิทานเวตาลเราก็ลาบวช ขณะนั้นเองคุณสุเทพ ตันนิรัตน์ ทำงานอยู่ในสมาคมแอนิเมชันไทย ซึ่งกำลังจะจัดงานเทศกาลแอนิเมชันไทยในปี 2545 ทางสมาคมจึงผลักดันให้นิทานเวตาลฉายโรงภาพยนตร์ โดยขออนุญาตช่อง 3 เพื่อไปฉายโรงภาพยนตร์และบริษัทแมทซิ่ง เอนเตอร์เทนเมนต์ทำประชาสัมพันธ์ และเชิญนายกรัฐมนตรียกชกร ชินวัตร เป็นผู้เปิดงาน ตอนนั้นเราบวชอยู่ก็มีคนชวนเครื่องมือมาให้ทำงาน โดยต้องเปลี่ยน Compose จาก HD มาเป็น 4K ต้อง Render ใหม่ทั้งหมดจนเสร็จแล้วส่งปริ้นท์ฟิล์มเตรียมฉาย แต่บังเอิญเกิดเหตุการณ์ซินามิ ภาวะบ้านเมืองไม่สู้ดีนักทำให้ต้องยกเลิกการฉายทั้งหมด ทั้งที่ภาพยนตร์ตัดต่อพิมพ์ฟิล์มเสร็จเรียบร้อยหมดแล้ว ภาพยนตร์จึงถูกนำไปฉายยังต่างประเทศแทน ตอนนั้นนิตยสารคดีมาสัมภาษณ์แล้วให้เครดิตว่ากนิหารเวตาลเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องแรกของไทยเพราะมีการพิมพ์ฟิล์มแต่ฉายครั้งแรกในเทศกาลต่างประเทศ ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องแรกก่อนปังปอนด์ แต่ไม่มีใครรู้เพราะไม่ได้มีการประชาสัมพันธ์ ไม่ได้ฉายโรงอิจิวิเป็นเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การฉายในเทศกาล แล้วก็โดนเก็บไว้ จนมาแบ่งเป็นตอนฉายทางโทรทัศน์ช่วงปี 2548 เปลี่ยนจากตอนละ 5 นาทีเป็นตอนละ 10 นาที ซึ่งตอนนั้นคนในเวปไซด์พันทิปก็ชื่นชมกันมาก”

“หลังจากบวชเสร็จ เราก็กลับมาทำที่บริษัทอัญญาอีกครั้ง ขณะนั้นมีโปรเจ็คเรื่อง 4 Angies ที่ทำตัวละครมาจากนักข่าวผู้หญิงช่อง 3 ที่ทีมงานทำเสร็จเป็นการตุนทีวีแล้ว ทางคุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ก็เสนอให้ทำเป็นภาพยนตร์ดู เลยวางโปรเจ็คต์เป็น 4 Angies the Movie คือนำมาทำใหม่ เปลี่ยนฉาก เปลี่ยน Compose ใหม่ ทำอยู่ประมาณปีนึงเสร็จแล้ว แต่ก็มีปัญหาเรื่องผู้จัดจำหน่าย โครงการนี้เลยต้องล้มไปและแบ่งตอนเปลี่ยนเป็นฉายโทรทัศน์แทน หลังจากนั้นบริษัทก็ทำเรื่อง Bird Land ต่อ แต่เราไปทำโปรเจ็ค SILK เป็นโครงการของ SIPA กับ TACGA ร่วมมือกัน 4 บริษัท มีกันตนาแอนิเมชัน อีเมจิแมกซ์ อีเมจิน และอัญญา ทำเป็นตัวอย่างหนัง 4 เรื่องสั้นๆ เพื่อไปเสนอขอเงินทุนต่างประเทศ เราทำเรื่อง Lady of Badal ตอนนั้นทำอยู่ประมาณ 8 เดือนเสร็จช่วงปี 2553 แล้วไปออกบูธตามเทศกาลหนัง ก็มีนายทุนจีนสนใจจะทำเรื่องของเรา โดยเขาจะออกทุนให้ครึ่งเดียวแล้วเราต้องหาทุนเองที่เหลือ เราก็หาทุนเพิ่มเติม จนเรื่องมันยื้อมา 2 ปี ทางจีนก็เลยขอยุติโครงการไป”

ผู้กำกับได้กล่าวถึงปัญหาของแอนิเมชันไทยว่า “คนทั่วไปมักรู้สึกว่ายแอนิเมชันมันทำง่ายๆ ทำด้วยคอมพิวเตอร์ใช้เวลานิดเดียวก็เสร็จ ไม่ต้องลงทุนอะไรมาก พวกเค้าไม่รู้ว่เราทุ่มพลังทั้งแรงกายแรงใจ และค่าใช้จ่ายของ Hardware Software แล้วคนดูก็ไม่ได้ชื่นชมว่าเราตั้งใจทำนะ นายทุนก็ไม่ได้มองเห็นว่าแอนิเมชันต้องใช้ทักษะประสบการณ์ที่สั่งสมมากถึงจะทำได้ แล้วพอเราไปรวมกับกลุ่มคนทำหนัง คนทำแอนิเมชันเป็นคนกลุ่มเล็กๆ ที่อยู่อีกระดับนึง เราไม่มีอำนาจต่อรองในวงการภาพยนตร์ ตอนที่เราทำอัญญาเราทุ่มสุดตัว เพราะอยากสร้างมาตรฐานของแอนิเมชันไทย ให้คนได้รู้ว่ามาตรฐานแอนิเมชันอยู่ในระดับของภาพยนตร์ได้นะ เราไม่เคยคิดว่าถ้าได้ทุนเท่านี้เราจะทำงานเท่านี้ เราทำเต็มที่กับงานทุกชิ้น แม้นายทุนจะบอกว่าทำแค่งานระดับโทรทัศน์แต่เราทำเต็มที่ นิทานเวตาลได้ทุนเท่ากับปลาบู่ทองที่เป็น 2 มิติ แต่เพราะงานมันถึงระดับ เค้าจึงผลักดันให้ไปฉายโรง แต่เราก็ยอมรับว่าเราเป็นฝ่ายผลิตเราทำอย่างเดียว ไม่ได้มีหน้าที่ต่อรองกับนายทุน ไม่ได้รู้เห็นเรื่องการตลาด แต่ตอนนี้เราก็คพอเห็นได้ว่า แม้กันตนาจะเคยทำก้านกล้วยแล้วได้กำไรจากการมีการวางแผนการตลาดที่ดี แต่ตอนนี้ก็เห็นก้านกล้วย 2 ก็ไม่ประสบความสำเร็จแล้ว

ผู้กำกับได้มองถึงแนวโน้มวงการแอนิเมชันว่า “เรามองว่างานแอนิเมชันต้องมองเป็น Global ขึ้น จะขายแค่ในประเทศไทยอย่างเดียวไม่คุ้มค่า และเดี๋ยวนี้ทุกประเทศก็เปิดรับแอนิเมชันสไตล์ใหม่ๆ เรื่องราวใหม่ๆ มากขึ้น สังเกตจากนิทานเวตาลที่ได้ผลตอบรับดีมากจากเทศกาลต่างประเทศทั้งที่เป็นเรื่องที่รู้จักแค่ในเอเชีย ส่วนในด้านเทคนิคคอมพิวเตอร์แม้ว่าเราจะล้ำสมัยมาก ถ้าเทียบกับต่างประเทศ เรามีทรัพยากรเครื่องและคนที่จำกัด แต่ต่างชาติก็ยังยอมรับซึ่งก็น่าจะเป็นด้วยเรื่องกับสไตล์ Art direction ที่มันแปลกใหม่ ส่วนตอนนี้เราไปทำงานที่ต่างประเทศแล้ว ไม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวใจเรื่องวงการแอนิเมชันในบ้านเรา แต่ในต่างประเทศแอนิเมชันไม่ได้คิดจะทำแค่เด็กดูอีกต่อไป คำฉลาดมากคือคิดเรื่องที่มีผู้ใหญ่ก็ดูสนุกเด็กก็ดูสนุก ในโรงหนังต่างประเทศคนดูแอนิเมชันเป็นผู้ใหญ่ ส่วนใหญ่นะ เพราะผู้ใหญ่คือคนจ่ายเงินแล้วเข้าไปดูกับลูก ส่วนเรื่องเทคนิคของเค้าไม่ต้องพูดถึงอยู่แล้ว บางเรื่องอาจจะเทคนิคไม่ดีแต่เราดูเพลินจนลืมเทคนิคไปเลย แต่เราก็ต้องดูที่การตลาดด้วยนะ วิธีการโปรโมทของเค้าก็ทำให้เราอยากเข้าไปดูหนัง การทำงานแอนิเมชันตอนนี้เป็น Generation ใหม่ที่มันเชื่อมต่อบนอินเทอร์เน็ต ทั้งการทำงานส่งต่อกัน การหิบบิ๊ยม Source ต่างๆได้หมด มันทำได้ง่ายขึ้น เราจึงทำงานที่มุ่งเน้นเนื้อหามากกว่า ถ้าเนื้อหาคนสนใจก็สามารถหาทุนทำงานได้ แต่เราไม่ได้มองเรื่องการวางแผนการตลาดเพื่อทำกำไรนะ อย่างเราทำแบบหนังอินดี้ คือคนที่จะโดดเด่นได้มาจากคนที่พูดโอเคเดียวใหม่ๆ นักทำหนังรุ่นใหม่บางคนถ่ายหนังไม่เป็นเลย แต่รู้ที่จะเล่าเรื่องอย่างไรให้น่าสนใจ เทคนิคกลายเป็นเรื่องรองไป แต่คนทำแอนิเมชันส่วนใหญ่จะเข้าสายอุตสาหกรรม เพราะแอนิเมชันมักเป็นคนที่เรียนรู้เฉพาะด้าน ไม่สามารถทำทุกตำแหน่งได้ด้วยตัวคนเดียว และแอนิเมชันใช้ทุนสูงมากอยากที่จะทำแบบอินดี้ แต่ตอนนี้เรากำลังทดลองเอาเทคนิคแอนิเมชันไปช่วยเสริมหนังในส่วนที่หนังทำไม่ได้ ซึ่งตอนนี้เราก็มีผลงานหนึ่งสารคดีเรื่อง The Great Transmission ออกมา เป็นหนึ่งสารคดีที่ผสมงานแอนิเมชัน Visual Effects ซึ่งได้รับผลตอบรับดีมากจากเทศกาลต่างๆ”

2. การสัมภาษณ์คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์

ในฐานะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง บังปอนด์ตะลุยโลกอนาคต และยักษ์

ปัจจุบันเป็นผู้อำนวยการศูนย์ RSU Animation มหาวิทยาลัยรังสิต สัมภาษณ์วันที่ 2 มิถุนายน 2560 ที่ ศูนย์ RSU Animation มหาวิทยาลัยรังสิต

ผู้กำกับภาพยนตร์เล่าประวัติชีวิตว่า “พี่เป็นคนระยอง ตอนแรกพี่เรียนวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ปีนึง แล้วอาจารย์ก็แนะนำให้ไปเรียนนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร พี่เริ่มชอบแอนิเมชันตั้งแต่เรียนแล้ว แต่ไม่มีโอกาสได้ทำจริงจังนัก งานเรียนจบพี่ทำภาพประกอบด้วยโปรแกรม Photoshop เวอร์ชัน 1 ซึ่งสมัยนั้นยัง Undo ไม่ได้เลย พอเรียน

จบไปเริ่มทำภาพประกอบให้นิตยสารแพรว สักพักสำนักพิมพ์อัมรินทร์ก็เปิดแผนกดิจิทัล ทำให้พี่ได้เรียนรู้คอมพิวเตอร์และฝึกใช้โปรแกรม 3 มิติ Softimage ซึ่งตอนนั้นราคาเป็นล้านได้ ตอนนั้นมี

แอนิเมชันเรื่อง Lion King (2537) มาฉาย เราก็เกิดแรงบันดาลใจขึ้นว่าจากแอนิเมชัน 2 มิติธรรมดาทำไม่มันสามารถสร้างระยยะความลึกได้ขนาดนั้น ก็เก็บเงินเพื่ออยากไปเรียนแอนิเมชันที่อเมริกา โดย

เริ่มไปเรียนภาษาที่ San Francisco ก่อนแล้วส่ง Portfolio หาที่เรียน จนได้ทุนการศึกษาที่

University of Oregon แล้วก็เป็นผู้ช่วยอาจารย์ ได้ทำงานแอนิเมชันด้วย ตอนนั้นประมาณปี

พ.ศ.2539 ซึ่งประเทศไทยกำลังประสบปัญหาเศรษฐกิจ อเมริกาจึงอนุญาตให้คนไทยทำงานได้ 40

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชม.เท่ากับคนอเมริกา ตอนนั้นมีบริษัทเกม Sierra Game มาเปิดใกล้กับมหาวิทยาลัย พี่เลยได้ทำงานเป็น Character Design กับ Modeler ได้ทั้งเรียนและทุน แล้วทำงานได้เงินอีก พี่ทำงานอยู่ 7-8 ปี ก็กลับมาเป็นอาจารย์พิเศษที่คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร แล้วก็ทำงานโฆษณาเป็นแอนิเมชันเรื่องกับ One 2 Call แล้วก็โฆษณาน้ำยาปรับผ้านุ่ม Comfort ที่เป็นตุ๊กตาผ้า ซึ่งดังมากตอนนั้น แล้วพี่ก็ไปวางแผนแอนิเมชันให้คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร และเริ่มทำงานที่บริษัทวิริตา แอนิเมชัน”

ผู้กำกับได้เล่าถึงการทำภาพยนตร์เรื่องปังปอนด์ว่า “ปังปอนด์ไม่ได้เอาเรื่องมาจากหนังสือทั้งหมด เป็นการแต่งเนื้อเรื่องขึ้นใหม่แต่ใช้ตัวละครปังปอนด์ ทางวิริตาเป็นคนเขียนสตอรี่บอร์ด พี่มีหน้าที่ปรับตัวละครจาก 2 มิติ ให้เป็น 3 มิติ ซึ่งค่อนข้างยาก เราวางแผนว่าจะทำเป็นตอนฉายโทรทัศน์ กำหนดว่าเป็นอัตราส่วน 720 X 576 ซึ่งเป็น Format TV เราทำเสร็จฉายโทรทัศน์แล้ว แต่ทางบริษัทให้ตัดต่อใหม่เพื่อเอาไปฉายโรงภาพยนตร์ พี่จึงไม่เห็นด้วยนะ ที่ถือว่าปังปอนด์เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกที่ฉายโรงภาพยนตร์ เพราะ Format มันทำไว้สำหรับฉายโทรทัศน์ ในฐานะคนผลิตพี่ไม่ถนัดมันเป็นแอนิเมชันฉายโรงเรื่องแรกอย่างที่คิดกัน เรื่องนี้เราใช้ทีมงานประมาณ 15 คน ซึ่งพี่ไม่ทราบเรื่องงบประมาณแต่คิดว่าปังปอนด์น่าจะได้กำไรตั้งแต่ฉายทางโทรทัศน์แล้ว แต่คงไม่ได้กำไรจากโรงภาพยนตร์”

“พี่ออกจากบริษัทวิริตา ซึ่งขณะนั้นทางบริษัทเวิร์คพอยท์กำลังต้องการบริษัทลูกที่รับผิดชอบงานแอนิเมชันใต้เด็กรายการ จึงเปิดบริษัทบ้านอิทธิฤทธิ์ขึ้นและทำใต้เด็กรายการ เช่น เกม ทศกัณฐ์ จากนั้นพี่จิก คือคุณประภาส ชลศรานนท์ ก็เริ่มทำภาพยนตร์กับสหมงคลฟิล์ม แล้วก็เริ่มมีความคิดอยากทำแอนิเมชันเกี่ยวกับรามเกียรติ์ขึ้น ตอนนั้นมีรายการหนึ่งที่พี่ทำใต้เด็กลบเป็นหุ่นกระป๋องล้อเดียววิ่งออกมา พี่จิกก็ชอบเลยเอามาผนวกกับรามเกียรติ์ ซึ่งพี่ทำเป็นหุ่นกระป๋องเก่าๆ มันคือสไตล์การออกแบบคอแรกเตอร์แบบพี่ คือชี้เหร่หน่อย ไม่หล่อเท่ๆ ซึ่งตรงกับความชอบของพี่ จิกพอดี พี่ก็ออกแบบโลโก้คำว่ายักษ์ขึ้นมาก่อน แล้วเราก็เริ่มร่างบท กับสเก็ทอยู่ 2 ปี ตอนแรกหน้าตาหุ่นมานี่เหร่มากทีมงานให้ความเห็นว่ามันจะขายไม่ได้ พอดีเสนาหอยคือ เกียรติศักดิ์ อุดมนาค มาพากษ์เป็นตัวละครนี้พอดี พี่เลยเอาทรงผมเขามาใส่ในคาแรคเตอร์ ซึ่งทำให้มันดูดีขึ้น อย่างตอนแรกน้องสนิมก็น่ากลัวเราก็ต้องปรับให้คนอื่น ๆ เขาชอบด้วย พี่ใช้ทีมงานประมาณ 15 คน เตรียมงาน 2 ปี ผลิตจริงๆ 6 ปี ต้นทุนตอนนั้นน่าจะวางไว้สัก 30 ล้าน เท่าที่ทราบว่ายกเมืองไทยได้สัก 50 ล้าน แล้วก็ไปขายต่างประเทศ 10 ประเทศ เช่น รัสเซีย เกาหลีใต้ อเมริกา รวมๆ แล้วน่าจะได้กำไร ซึ่งเราตั้งใจทำฉบับภาษาอังกฤษแต่แรกแล้ว คือให้ตัวละครขยับปากตามภาษาไทยแต่มาพากษ์เสียงภาษาอังกฤษให้ใกล้เคียงกับปากมากที่สุด แต่พอขายได้ในแต่ละประเทศ ฝรั่งเศสจะมาพากษ์ทับเองอีกที ด้านเทคนิคคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ปังปอนด์จนถึงตอนนี้พี่ก็ยังใช้ Maya ตามปกติ แต่เวอร์ชันที่ตีขึ้นมานี้ก็จะให้แสงสวยขึ้น ส่วนการขยับมันเป็นทักษะของคนที่ชำนาญขึ้น ซึ่งพี่จะให้เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญด้าน Art Direction มากกว่า นั่นคือการมองให้เห็นว่าสีเป็นยังไง แสงน่าจะเป็นยังไง หรือพื้นผิวนี้ที่จะเป็นคนแต่งบนตัวอักษรตามที่รู้สึก ปกติในการทำงานที่จะเป็นคนทำตัวเอกทั้งหมดก่อน เช่น งานคาแรกเตอร์ดีไซน์ หรือพื้นผิว แต่พี่ก็จะพยายามทำตามบทให้มากที่สุด มีบ้างเล็กน้อยที่จะขอเพิ่มจากบท เช่น พี่ขอให้หนูมาขาขาดเพราะต่อยกันเฉยๆ พี่รู้สึกไม่เจ็บ มันต้องขาขาดน้ำมันไหลออกมา ถ้าเราไม่รู้สีเราจะคุม Direction ของหนังไม่ได้ ซึ่งพี่เรียนรู้เรื่องหนังตั้งแต่สมัยเรียน แล้วก็เอามาใช้ พี่ต้องเข้าใจเรื่อง Timing แล้วก็ Space จังหวะของหนัง และเรื่องขนาดภาพมุกกล้องซึ่งเป็นศาสตร์ของหนังทั้งหมด”

ผู้กำกับได้เล่าถึงวงการแอนิเมชันในปัจจุบันว่า “อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยตอนนี้ไม่ได้รุ่งเรื่องกว่าเดิมเท่าไร เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันมันไม่ตื่นตื่นเหมือนแต่ก่อน มีคนทำกันเยอะขึ้น แต่หลายเรื่องก็ไม่ประสบความสำเร็จ เราต้องสู้กันที่เนื้อหามากกว่าเทคนิค ซึ่งใครๆ ก็บอกว่าหนังจะดีได้บทต้องดี แต่บทที่ดีคืออะไร เรายังไม่มีคนเขียนบทที่เก่งระดับฮอลลีวูดเลย อาจเป็นเพราะอุตสาหกรรมเราไม่ใหญ่จริง ฝรั่งมันมีคนเก่งเยอะมากและมีเงินทุนที่จะทำให้ทุกคนกระโจนเข้าหาอุตสาหกรรมหนังได้ อีกเรื่องคืออุตสาหกรรมแอนิเมชันบ้านเรามันไม่ต่อเนื่อง ตั้งแต่ยุคสุภากร มาถึงปอนด์ มาก้านกล้วย จนถึงคุณทองแดง มันเข้ามาทำให้คนทำงานไม่ได้พัฒนาอย่างต่อเนื่อง ยกตัวอย่างเช่นตำแหน่งการแอนิเมท แต่ละคนจะมีวิธีการแอนิเมทไม่เหมือนกัน บางคนขยับตรงนี้ช้า บางคนขยับเร็ว จะรู้ว่าดีไม่ดีอยู่ที่ประสบการณ์และความชำนาญ ซึ่งภาครัฐเองก็ไม่ค่อยให้การสนับสนุน เพื่อที่จะทำให้วงการแอนิเมชันมีความต่อเนื่องให้คนเราพัฒนาต่อๆ กันไป อีกเรื่องคือวัฒนธรรมการดูการ์ตูนในบ้านเราไม่ได้แข็งแกร่งแบบญี่ปุ่น ถ้าคนไทยจะดูหนังเขาจะเลือกดูหนังผีหรือหนังคนแสดงมากกว่าที่จะเลือกแอนิเมชัน ไม่เหมือนญี่ปุ่นที่ชอบดูแอนิเมชันกันจริงจังเพราะมันฝังอยู่ในวัฒนธรรมเขา พวกเขาจึงสนับสนุนงานแอนิเมชัน มีวิชาชีพทำแอนิเมชันขายในประเทศตนเองก็ได้กำไร แต่ถ้าเป็นประเทศไทยอาจจะขาดทุน นายทุนเองก็ไม่ได้เห็นคุณค่างานแอนิเมชันเป็นศิลปะแบบญี่ปุ่น เขามองเป็นความหิวหยาแบบเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติ มากกว่าเนื้อหา ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันสวนทางกับการศึกษาที่มีเด็กไทยมาเรียนแอนิเมชันเยอะมาก มีโรงเรียนเปิดสอนเยอะมากและเทคโนโลยีก็เอื้อให้มันทำได้เร็วขึ้นและง่ายขึ้น แต่จบไปในวงการไม่ได้รุ่งเรื่องเหมือนแต่ก่อน ทุกวันนี้พี่มีความสุขแล้วกับการเขียนการ์ตูน พี่ไม่ได้หวังว่าเราจะเป็นผู้นำอุตสาหกรรมแอนิเมชัน พี่ทำไปให้ดีที่สุดเท่าที่รับมอบหมาย แต่พี่ก็ยังทำแอนิเมชันฉายโรงอยู่ เพราะพี่ชอบการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ซึ่งพี่ไม่ได้มุ่งหวังเรื่องการตลาดสักเท่าไร”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. การสัมภาษณ์คุณคมภิญญา เข้มกำเนิด

ในฐานะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย และเอคโค จีวักองโลก ปัจจุบันเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน สัมภาษณ์วันที่ 6 มิถุนายน 2560 ที่ คอนโด ไอทีโอ โมบี จรรย์-อินเตอร์เซนจ์ คอนโดมีเนียม

ผู้กำกับเล่าถึงประวัติชีวิตว่า “พี่เกิดปี พ.ศ. 2508 ที่จังหวัดสุรินทร์ จบการศึกษาจากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย และจบปริญญาตรีที่ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาควิชานิเทศศิลป์ งานจบศิลปนิพนธ์ที่ทำแอนิเมชัน 2 มิติ ใช้วิธีการวาดแล้วถ่ายด้วยฟิล์ม 35 มม. ตัดต่อเป็นวิดีโอ ผสมกับคนแสดง เป็นมิวสิควิดีโอที่ใช้งานวาดสไตล์ Vincent Van Gogh ตอนนั้นทำก่อนเรื่อง Dream ของอาภิระ คุโรซาวา อีก พอจบมาก็ทำงาน Visual Effects ภาพยนตร์โฆษณาให้กับบริษัท The Studio Corporation ถือเป็นบริษัทแรกของประเทศไทยที่มีเครื่อง Silicon ช่วงนั้นงานคอมพิวเตอร์ 3 มิติจะเห็นได้จากงานภาพยนตร์โฆษณา ที่ดังๆ เช่นงานของคุณลำเนา สุดโต แต่ตอนนั้นไม่มีแอนิเมชันเรื่องยาวเพราะยังไม่มีตลาด พี่ทำงานโฆษณายู่สัก 5 ปี ก็ประทับใจภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Lion King และรู้ว่าคนที่ทำงานเรื่องนั้นหลายคนเรียนจบจาก California Institute of the Arts (CAL ART) ประเทศสหรัฐอเมริกา เลยอยากไปเรียนที่นั่น เราก็เอางานจบปริญญาตรีเป็น Portfolio ไปสมัคร สมัยนั้นมีคนส่ง Portfolio สมัครเรียนประมาณ 3,000-5,000 คน รับอยู่แค่ 60 คน เขาก็รับเรา ทั้งที่ TOFEL ไม่ผ่าน การเรียนที่ CAL ART เป็นการกลับไปเรียนหลักการพื้นฐานของแอนิเมชันคืองานวาดบนกระดาษมากกว่าเรียนเทคนิคคอมพิวเตอร์ แม้ว่าตอนนั้นแอนิเมชัน Toy Story (1995) จะมีแล้วก็ตาม พี่ใช้ทุนตัวเองกับที่บ้านที่ช่วยส่งเรียน เรียนได้แค่ปีเดียวเพราะไม่มีเงิน พี่เลยต้องหางานทำ แล้วก็ได้งานที่บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ ในตำแหน่ง In Between ในภาพยนตร์เรื่อง Hercules (1997) แต่มีปัญหาเรื่องกฎหมายสหภาพแรงงาน เค้ายเลยให้กลับไปเรียนที่ CAL ART อีก 2 ปี พอจบแล้วก็ได้กลับมาทำ In Between ให้บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ เช่น Tarzan (1999) Dinosaur (2000) Atlantis (2001) แล้วก็ย้ายไปอยู่บริษัท Blue Sky Studio ทำเรื่อง Ice Age (2002) ตำแหน่งแอนิเมเตอร์”

ผู้กำกับเล่าถึงจุดเริ่มต้นแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยว่า “จริงๆ แล้วโปรเจกต์ก้านกล้วยเริ่มมานานมากตั้งแต่ผมยังอยู่ต่างประเทศ คุณจากถูก กัลย์จากถูก ผู้บริหารบริษัทกันตนามีความคิดที่อยากทำซีรีส์เกี่ยวกับช้าง ซึ่งใช้ช้างแสดงจริง ซึ่งช้างที่มีชื่อเสียงคือช้างทรงสมเด็จพระนเรศวรแต่พอเริ่มทำไปได้สักพักก็เห็นว่าการทำงานกับช้างเป็นเรื่องยาก จึงลองเปลี่ยนเป็นแอนิเมชันดู ซึ่งทางกันตนา ก็มีARRIERี่สัตว์ละครแล้วว่าช้างเป็นสัตว์ประจำชาติ และช้างเป็นสัตว์ที่กอบกู้บ้านเมือง มันมีความน่าสนใจและเข้าใจได้ง่าย พอเราไปขอสปอนเซอร์มันก็เป็นเรื่องง่าย ไม่ว่าจะเป็นการบินไทย ธนาคาร ทุกคนยินดีสนับสนุนโดยไม่ต้องดูงานออกแบบเลย เนื้อหาหน้าหนังแข็งแรง ทุกคนยอมรับได้โดยง่ายเลย ซึ่งตอนนั้นผมก็มองไม่เห็นเพราะผมมันลูกอีสานชอบอะไรติดดิน ในแง่การตลาดผมเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยอบรับกันตนาเลยเค้ามองขาด ตอนที่เริ่มออกแบบคาแรกเตอร์ผมยังอยู่ต่างประเทศ แต่ผมได้เจอกับเพื่อนชาวต่างชาติชื่อ Tod Polson ซึ่งเป็นที่ปรึกษาให้กับบริษัทไทยหวังอยู่แล้ว เราเชิญมาทำ Concept Art ให้กับก้านกล้วย เป็นแบบ 2D Cut out เพราะแต่เดิมวางไว้เป็นซีรีส์โทรทัศน์ การทำวิธีนี้ช่วยให้งานเร็วและสวยด้วย แต่กระแสแอนิเมชันโลกช่วงนั้นพอแอนิเมชัน Ice Age ประสบความสำเร็จ ทุกสตูดิโอรวมทั้งดิสนีย์จึงประกาศยุติการทำแอนิเมชัน 2 มิติ งานแอนิเมชัน 2 มิติ กำลังหมดความนิยม ด้วยเหตุนี้ก้านกล้วยจึงต้องเปลี่ยนสไตล์เป็น 3 มิติ แล้วทำฉายโรงภาพยนตร์ ทีมงานหลักๆ ตอนแรกเป็นฝรั่ง 4 คน โดยมี Tod Polson เป็นผู้กำกับ แต่พอทำออกมาได้บางส่วน มันมีความรู้สึกความเป็นฝรั่งมาก ทั้งที่ภาพยนตร์ควรแสดงถึงวัฒนธรรมไทย ความเชื่อของคนไทย หรือเรื่องราวเกี่ยวกับราชวงศ์ ซึ่งฝ่ายบริหารก็ลงมติให้เปลี่ยนบทภาพยนตร์ เปลี่ยนงานออกแบบใหม่ทั้งหมด ตอนนั้นที่กลับมาเมืองไทยแล้ว กำลังทำงานซีรีส์แอนิเมชันโทรทัศน์เรื่อง ชน เสร็จพอดี ก็เลยให้พี่มารับหน้าที่ต่อ สิ่งพี่ที่แก้ไขบทและใส่เข้ามาคือความเชื่อแบบคนไทย พี่มีความเชื่อวาทกษัตริย์เป็นสมมติเทพ เรื่องปาฏิหาริย์เกิดขึ้นได้ในความเชื่อของคนไทย หรือบุญญาธิการของช้างที่จะได้รับใช้กษัตริย์ สิ่งเหล่านี้ทำให้แอนิเมชันมีความเป็นไทยขึ้น ภาพยนตร์ถูกแบ่งออกเป็นสองช่วงคือ ช่วงวัยเด็กของก้านกล้วยที่เด็กๆ มักจะชอบ ส่วนช่วงท้ายที่มีเรื่องของประวัติศาสตร์ซึ่งช่วงหลังนี้ผู้ใหญ่จะชอบ เป็นความยากที่จะทำหน้าที่ให้เป็นหนังสงครามด้วย เราก็ต้องกลับมาตั้งคำถามว่าเราทำหนังสงครามให้เด็กดูเพื่อเชิดชูชาติรีเปลา่ ซึ่งมันไม่ใช่ สิ่งที่สุดท้ายคือการปลดแอก คือการต่อสู้เพื่อการปลดปล่อยเสรีภาพ การไม่ถูกกดขี่ข่มเหง ตอนแรกเราวางทีมงานไว้เกือบ 100 คนงบประมาณเริ่มต้น 30 ล้านแต่ใช้เวลาไปถึง 5 ปี งบประมาณน่าจะเลยถึง 100 ล้าน แต่ผมเข้ามาทำแค่ช่วงหลังคือ 2 ปีกว่า ตอนภาพยนตร์ออกฉายต้องขอบคุณอนิสงค์ของภาพยนตร์ไทยดำนานสมเด็จพระนเรศวรของท่านมู๋ ทำให้กระแสก้านกล้วยดี ฝ่ายการตลาดบอกว่าน่าจะขายได้เต็มที่แค่ 40 ล้าน แต่ถ้ารวมทั้งหมดจนถึงวันนี้ น่าจะคืนทุนนะ รวมขายต่างประเทศ ขายโทรทัศน์ รวมขายสินค้าด้วย”

ผู้กำกับเล่าถึงภาพยนตร์ก้านกล้วย 2 ว่า “ก้านกล้วย 2 ผมเป็นแค่ที่ปรึกษา เพราะตอนนั้นผมเตรียมงานสำหรับเรื่องถัดไปแล้วคือ เอกโค่ จิวก้องโลกแล้ว ผู้กำกับก้านกล้วย 2 คือคุณคุณทวีลาภ ศรีวุฒิมวงศ์ ซึ่งเป็นผู้กำกับศิลป์ในก้านกล้วย 1 งานออกแบบในก้านกล้วย 2 พัฒนาขึ้นจากก้านกล้วย 1 แม้ว่าจะดูภายนอกคล้ายๆ กัน แต่งาน Rigging ข้างในมีความละเอียดมากขึ้น มีตัวละครข้างมากขึ้น มีตัวละครเด็กมากขึ้น ฉากประเทศพม่าถูกทำขึ้นใหม่หมด ทหารถูกออกแบบให้รูปร่างบึกบึนกว่าก้านกล้วย 1 เพราะเป็นหนังบู๊ มีฉากแอคชั่นเยอะ ซึ่งการออกแบบฉากต่อสู้ให้ได้ดูสนุกนับว่ายาก จะหาว่าก้านกล้วย 2 เอาของเก่าที่มีอยู่มาใช้ใหม่ไม่จริงเลย แม้ว่าเราจะมี Work Flow ที่ดีขึ้นจากประสบการณ์การทำงานในเรื่องแรก แต่เรื่องนี้ก็ใช้งบประมาณใกล้เคียงกันคือ 100 ล้าน แต่ทำรายได้น้อยกว่าภาคแรก ซึ่งสุดท้ายแล้วน่าจะขาดทุน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้กำกับเล่าถึงภาพยนตร์เอกโค่ จิว่ก้องโลก ว่า “มันเริ่มจากพีสนใจงานออกแบบพวกศิลปะชนเผ่า และมองว่ากะเหรี่ยงคอยาวน่าจะมาเป็นคาแรคเตอร์ที่น่าสนใจได้ โดยอยากทำเป็นซีรีส์ฉายโทรทัศน์ ที่รวบรวมความคิด ทีมงานประมาณ 5 คน ออกแบบตัวละคร มีเรื่องย่อ มีภาพยนตร์ตัวอย่างเพื่อไปของบประมาณ เป็นเรื่องของพิธีกรรายการสารคดีเข้าไปถ่ายทำในป่า มาจ้างชาวเขาเป็นลูกหาบ ขณะเดินทางเกิดอุบัติเหตุ ตกลงไปใบบ่อแล้วทำให้สลบวิญญาน พิธีกรเปลี่ยนไปอยู่ในร่างปลา ส่วนปลาสลบเป็นพิธีกรถูกพวกลัทธิอเมริกา พิธีกรต้องเป็นปลาอยู่ในบ่อ เผอิญเด็กชาวเขาสามารถสื่อสารกับสัตว์ได้ เด็กจึงรู้เรื่องราวทั้งหมดแล้วให้พี่สาวที่เป็นกะเหรี่ยงคอยาวเข้าไปในนิวยอร์ก แล้วการผจญภัยในนิวยอร์กก็เริ่มขึ้น พิธีกรที่นิสัยไม่ดีไปอยู่ในร่างสัตว์ก็ได้เรียนรู้ถึงการเป็นสัตว์ ส่วนตัวร้ายคือผู้ช่วยรายการที่ถูกกดขี่มาตลอดก็อยากจะทำรายการนี้ เมื่อไปเสนอกับผู้บริหารแล้วทางกันตนอยากให้เป็นแอนิเมชันฉายโรง โดยให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาวะโลกร้อน เลยต้องปรับใหม่ทั้งบท ทั้งคาแรคเตอร์และสตอรี่บอร์ดใหม่ โดยชี้ให้เห็นว่า มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างกลมกลืน รู้จักอ่อนน้อมกับธรรมชาติ นอกจากนี้ทางเทคนิค กันตนก็อยากให้งานมีเทคนิคที่น่าตื่นตาตื่นใจคือ เป็น Stereoscopic 3D คือเป็นภาพยนตร์ 3 มิติที่ภาพทะลุออกมาจริงๆ ต้องใส่แว่นดู ต้อง Render 2 ครั้งคือตาซ้ายกับตาขวา แต่ส่วนงาน Visual Effect ต้อง Render ตาซ้ายกับตาขวาร่วมๆ กัน ซึ่งทำให้งานมีหลายขั้นตอนมาก พี่ใช้เวลาลงมือทำจริงๆ 3 ปี ตอนนั้นคุณจากถูกมั่นใจว่าคุณภาพของงานดีมาก เราก็มั่นใจว่าทำไมไม่ทำเงิน หรืออาจจะเห็นว่าประเด็นโลกร้อนมันเป็นกระแสที่มาแล้วก็ผ่านไป มีความเห็นคนอื่นบอกว่าผู้ชมอาจจะไม่ยอมรับคาแรคเตอร์กะเหรี่ยงคนดูว่าเป็นชนกลุ่มน้อย ถ้าเป็นช้างคนจะยอมรับมากกว่า หรือนักธุรกิจจีนจะมองว่าแอนิเมชันเป็นคนขายได้ยากกว่าสัตว์ ซึ่งการประชาสัมพันธ์ก็มีส่วนมาก มีคนเคยบอกว่าภาพยนตร์ควรประชาสัมพันธ์ไม่เกิน 2 เดือน แล้วต้องออกฉายมิฉะนั้นคนจะลืม ตอนนั้นเราหาสปอนเซอร์ ถ้าสปอนเซอร์ยังไม่ตกลงเราก็ประชาสัมพันธ์ไม่ได้ กว่าสปอนเซอร์จะลงตัวก็ประชาสัมพันธ์ได้แค่ 2 อาทิตย์ก่อนฉายโรง การประชาสัมพันธ์ก็อยู่ในยุค Facebook ที่ฝ่ายประชาสัมพันธ์เชื่อว่าประหยัดกว่าตรงกลุ่มเป้าหมายมากกว่า จงลดแผนจากเดิมที่เป็นป้ายหน้าโรงหนัง หรือ Billboard บนทางด่วนถูกเปลี่ยนเป็นดิจิทัล พอเราดูคนกดไลค์เป็นแสนเราก็มั่นใจว่าคนมาดูเป็นแสนแน่ แต่ปรากฏว่ามันเป็นตัวเลขหลอกเท่านั้น พอออกฉายคนดูยังไม่รู้เลยว่านี่ภาพยนตร์แอนิเมชันคนไทยทำ แล้วตอนนั้นแอนิเมชันเรื่องยักษ์ก็ตามมาติดๆ เค้าก็ประชาสัมพันธ์ใหญ่กลบเรื่องเอกโค่หมด แต่เราก็ไม่โทษเรื่องนี้อย่างเดียว ตัวหนังเองก็อาจมีปัญหา”

ผู้กำกับเล่าถึงปัญหาแอนิเมชันไทยว่า “แอนิเมชันคือสื่ออย่างหนึ่งที่เหมือนภาพยนตร์ แต่คนทำภาพยนตร์อาจมีมากกว่า งานแอนิเมชันเป็นงานที่ใช้ศิลปะมากกว่า ต้องใช้ศิลปะครบทุกด้าน เป็นงานที่ต้องใช้เวลา ใช้กำลังเงินสูง ต้องมีนายทุนที่เข้าใจและพร้อมสนับสนุน เมื่อมีเงินก็มีคนเก่งๆ มาทำงานเยอะ ตอนอยู่ที่ดิสนีย์คือศูนย์รวมของคนเก่งทั่วทุกสารทิศมารวมกัน ดิสนีย์มีงานที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทำไว้เยอะมากที่ไม่ได้ฉาย เพราะตีสินีมีเงินที่จะทดลอง ลองผิดลองถูกเยอะ อีกแง่หนึ่งงานเขียนบทของไทยก็ยังไม่เก่ง คนบ้านเรามีงานเขียนออกมาน้อย ฝรั่งเศสก็เขียนหนังสือ นักเขียนบทอยู่มาก มีปริมาณนิยายที่เราสามารถเลือก Plot ดีๆ มาทำหนังได้ ในประเทศไทยการแลกเปลี่ยนในวงการก็ยังมีน้อย เราหานิยายมาเปลี่ยนเป็นแอนิเมชันได้น้อย อีกเรื่องคือวัฒนธรรมการดูภาพยนตร์ อย่างเบื้องต้นคนไทยดูหนังอะไรบ้าง ส่วนใหญ่เป็นหนังฮอลลีวูด ซึ่งหนังฮอลลีวูดมีความเชื่อมั่นสูง ตอนผมทำทาร์ซานทำแล้วคนดูทั่วทั้งโลก เพราะทุกคนรอหนังฮอลลีวูดที่สร้างความเชื่อมั่นไว้ว่ามีคุณภาพ แต่ภาพยนตร์ไทยยังขาดความเชื่อมั่นต่อผู้บริโภคอันนี้เบื้องต้น ทำให้วัฒนธรรมการดูภาพยนตร์ยังขาดความเชื่อมั่นในภาพยนตร์ไทย ซึ่งตอนนี้ที่ก็คิดหนังเรื่องใหม่อยู่ แต่ไม่ต้องลงโรงภาพยนตร์ มันอาจจะเป็นสื่อใหม่ แต่ก็อยากสร้างหนังที่สื่อสารประเด็นสำคัญ เหมือนศิลปินที่มีชีวิตผ่านไปถึงกตผลึกความคิดที่อยากจะสร้างงานศิลปะให้คนได้เห็น”

4. การสัมภาษณ์ คุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สร้างลี

อาชีพผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน และผู้บริหารบริษัท อีเมจิแมกซ์ สตูดิโอ สัมภาษณ์ ณ ห้างสรรพสินค้า Central World วันที่ 6 มิถุนายน 2560

คุณเกรียงไกรได้เล่าประวัติการศึกษาว่า “พี่จบปริญญาตรีทางด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ ตกแต่งภายในที่คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และเดินทางไปเรียนต่อด้านตกแต่งภายในประมาณปี 2539 ที่ Academy of Art University ประเทศสหรัฐอเมริกา ช่วงนั้นมีภาพยนตร์ฮอลลีวูดต่างๆอย่าง Jurassic Park ที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์นำตื่นตาตื่นใจ นอกจากนี้ยังมีแอนิเมชันอย่าง Toy Story ทำให้พี่มีความสนใจอยากเรียนแอนิเมชัน จึงลงเรียนวิชาด้านแอนิเมชันซึ่งขณะนั้นทางมหาวิทยาลัยจะมี Lab คอมพิวเตอร์ เช่น คอมพิวเตอร์ SGI (Silicon Graphics International Corp.) ซึ่งเป็นคอมพิวเตอร์รุ่นแรกๆ สำหรับการทำแอนิเมชันและงาน Visual Effect มีโปรแกรมอย่าง Softimage หรือ Power Animator นอกจากนี้ยังมีเครื่องแมคอินทอชที่ใช้โปรแกรม Electric Image และ FormZ ถัดจากนั้นปี 1997 จึงมีการเปิด PC Lab ที่สอนทางด้านแอนิเมชันเพิ่มเติม ซึ่งพี่เรียนจบมาโดยเน้นไปทางด้าน การขึ้น Model Texture และการจัดแสง พี่กลับมาเมืองไทยประมาณปี 2541 และรวมทีมกับรุ่นพี่ที่ลาดกระบัง ซึ่งไปเรียนที่อเมริกาด้วยกันคือคุณศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์ ซึ่งมีความชื่นชอบด้าน เอฟเฟกส์ กับการตัดต่อภาพยนตร์ เลยรวมกันเปิดบริษัทอีเมจิแมกซ์ สตูดิโอ โดยเริ่มรับงานผลิตแอนิเมชันให้กับวงการโฆษณา และต่อมาได้รับจ้างผลิตงานให้แก่สตูดิโอต่างชาติ”

คุณเกรียงไกรเล่าถึงประวัติแอนิเมชันไทยว่า “จริงๆ หลังจากอ.ปยุต สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันสุดสาครแล้ว ก็เริ่มมีคนไทยที่ทำงานแอนิเมชันแบบเขียนมือบ้าง แต่ส่วนใหญ่รับงานในฐานะผู้รับจ้างผลิต เช่น บริษัทกันตนาซึ่งรับงานผลิตแอนิเมชันแบบ 2 มิติให้ประเทศญี่ปุ่น หรือบริษัทเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โทหวังซึ่งเจ้าของเป็นคนไต้หวัน รับจ้างวาดให้บริษัทตีสันนี่ ซึ่งประเทศไทยสมัยนั้นยังไม่มีโรงเรียน เป็นจริงเป็นจัง จึงยังไม่สามารถทำเองทุกกระบวนการได้ งานส่วนใหญ่ที่รับมาจึงเป็นงานแรงงานในระดับล่างถึงกลาง จึงถือว่าเป็นช่วงที่เจ็บบอกเพราะไม่แพร่หลายและเป็นงานเฉพาะกลุ่มจริงๆ

“ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดแอนิเมชันยุคใหม่ได้ก็คือ เครื่องคอมพิวเตอร์และ Software ที่ราคาถูกลงมากและมีความสามารถในการทำแอนิเมชัน 3 มิติได้ดีขึ้น จึงทำให้วิวัฒนาการแอนิเมชันไทยกระโดดข้ามจากแอนิเมชันสุดสาครสมัยอาจารย์ปยุตที่ต้องใช้ฝีมือวาดใช้ประสบการณ์สูงมาเป็นยุคแอนิเมชันแบบ 3 มิติที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือเลย ซึ่งต้องยอมรับว่าเทคโนโลยีสามารถทดแทนสิ่งเหล่านี้ได้มาก ประกอบกับคนในวัยที่หลายคนที่ได้ไปเรียนต่อต่างประเทศทางด้านแอนิเมชัน หรือ Multimedia ได้กลับมาไทยเป็นจำนวนมากด้วย เลยทำให้อุตสาหกรรมทางด้านแอนิเมชัน 3 มิติ เริ่มก่อร่างสร้างตัวขึ้นมาในยุคนี้”

“เนื่องจากแอนิเมชัน 3 มิติในสมัยนั้นยังไม่มีการเรียนการสอนในไทย คนกลุ่มแรกที่เข้ามาทำงานในบริษัทหลายคนเรียนจบมาทางด้านอื่น บริษัทจึงต้องฝึกอบรมสอนพนักงาน พอมีคนสนใจทางด้านแอนิเมชันมากขึ้น ทางบริษัทอิมเมจิแมกซ์จึงเปิดโรงเรียนชื่อ Bangkok Computer Art Center (BCAC) ซึ่งเป็นโรงเรียนสอนด้าน 3D Animation แห่งแรกของประเทศไทย และเป็นโรงเรียนที่ผลิตคนทำแอนิเมชันออกไปเป็นจำนวนมาก”

“จุดเปลี่ยนของแอนิเมชันอีกอันคือเมื่อเข้าสู่ยุคคอมพิวเตอร์ หนึ่งของ Pixar ทำรายได้มหาศาล ก็ทำให้นักธุรกิจทั่วโลกสนใจที่จะสร้างแอนิเมชันขึ้นมา ปัจจัยหลักๆที่ทำให้ตลาดแอนิเมชันค่อนข้างหอมหวลในขณะนั้นคือ 1) ความเหมาะสมของเทคโนโลยี ที่น่าจะถึงจุดที่สามารถนำมาใช้ได้ อย่างกว้างขวาง 2) บุคลากรที่สะสมความรู้จากเมืองนอก และการเริ่มมีสถาบันทางด้านแอนิเมชันในประเทศ ทำให้เริ่มที่จะพอเห็นโอกาสในการพัฒนาแอนิเมชันในเชิงอุตสาหกรรมได้ 3) ความเป็นได้ของธุรกิจ ซึ่งมีต้นแบบจาก Pixar ก็เลยทำให้เกิดโปรเจกต์หนังแอนิเมชันขึ้นมาเต็มตลาด”

“ในช่วงนั้นคนเรียนต่อต่างประเทศในสาขาแอนิเมชันเยอะมาก พอจบก็ฝึกงานหรือทำงานสุดท้ายก็แยกย้ายกลับประเทศบ้านเกิดไปพยายามสร้างแอนิเมชันของตัวเองในแต่ละประเทศ ในช่วงแรกๆทุกคนคิดว่าตนสามารถทำได้ เพราะอาจจะมองว่าเทคโนโลยีทาง Hardware และ Software นั้นถึงจุดที่ทัดเทียมกัน เรื่องการผลิตจึงไม่น่าใช่ปัญหา แต่ผลงานที่ออกมาในช่วงแรกๆ ส่วนใหญ่จะยังขาดมุมมองทางศิลปะและการสร้างภาพยนตร์ ส่วนนายทุนเองก็คิดเหมือนกันว่าเทคโนโลยีสามารถมาทดแทนความซ้ำของหรือศาสตร์การทำหนังได้ ซึ่งมันก็ทำได้แต่ไม่ลึกซึ้งความรู้สึกและความสมจริง พอทำออกมามันก็ไม่ประสบความสำเร็จ”

“สำหรับแอนิเมชันของคนไทยที่ใช้คอมพิวเตอร์ทำเรื่องแรกๆ ก็จะมีเช่น จ๊ะทิงจา ของบริษัทดีต้า ฉายทางโทรทัศน์ ผลิตเป็นวีซีดีและดีวีดี ทำออกมาถือว่าได้กำไรสูง ถูกใจเด็กเล็กมาก ตอนนั้นถือว่าใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยอย่างเช่นเครื่อง Inferno และยังใช้ Motion Capture ในการทำเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนิเมชันเป็นเรื่องแรกของไทย แต่ถ้าพูดถึงเรื่องคุณภาพยังคงยังห่างจากต่างประเทศเยอะมาก แต่ถ้าเรามองเฉพาะแอนิเมชันที่ฉายโรงภาพยนตร์น่าจะเป็นก้านกล้วยภาคแรกที่ประสบความสำเร็จสูงสุด รายได้จากการฉายน่าจะแตะทะลุ 100 ล้าน แต่อาจจะไม่ได้กำไรมากนักเพราะยังอยู่ในยุคที่เทคโนโลยีแพง บวกกับการจัดตั้งทีมงานครั้งแรกต้องใช้เวลากับต้นทุนสูงกว่าปกติ ถึงแม้ว่าก้านกล้วยจะทำภาคถัดมาซึ่งบางส่วนใช้CharacterและAssetเดิม ซึ่งดูเหมือนว่าน่าจะลงทุนน้อยลง แต่เนื่องจากกระแสของหนังแอนิเมชันแผ่วลงไม่น่าตื่นตื่นเท่าภาคที่1 ก้านกล้วยสองจึงไม่ประสบความสำเร็จทางการตลาดหรือแม้แต่เรื่อง เอกโค่จิ๋วก้องโลกของกันตนาแอนิเมชันเอง ก็ประสบปัญหาเช่นกัน นอกจากกระแสหนังแอนิเมชันที่แผ่วลง ยังมีปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ตั้งแต่วันแรกที่เข้าโรง ประกอบการสถานการณ์บ้านเมืองที่ไม่สงบในช่วงเชื้อเพลิงเชื้อแดงประท้วงก็เลยทำให้ไม่มีคนเข้าโรงหนัง จึงทำให้โปรเจกต์ที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเราลดลง เนื่องจากปัจจัยความเสี่ยงในการลงทุนค่อนข้างสูงมาก”

“ส่วนอิเมจิแมกซ์เราน่าจะถือว่าบริษัทแอนิเมชันของคนไทยเป็นบริษัทแรก หนึ่งที่ตอนแรกตั้งใจว่าจะทำหนังแอนิเมชันของอิเมจิแมกซ์กันเอง แต่สุดท้ายไปประสบความสำเร็จเป็นมือปิ่นรับจ้างผลิตให้ต่างชาติ ทั้งทางยุโรป อเมริกา และญี่ปุ่น โดยเฉพาะญี่ปุ่นนี่เราทำเยอะมาก บางชิ้นงานก็จ้างให้ทำเป็นส่วนๆ บางทีก็มาเป็นตอนๆ บางทีเราก็ไม่รู้ว่าเขาไปฉายเป็นหนังยาวหรือซีรีส์ทางโทรทัศน์ หรือใช้ประกอบเกมต่างๆ เพราะสัญญาของทางญี่ปุ่นนี่รัดกุมมากจนเราไม่สามารถเปิดเผยความลับได้เลย ถ้าให้ยกตัวอย่างที่พอจะเผยแพร่ได้สำหรับหนังแอนิเมชันยาวที่ทำกับญี่ปุ่นคือ เรื่อง Yona Yona Penguin ที่เราทำในส่วนผลิตประมาณเกือบ 40% ของทั้งเรื่อง ซึ่งถือว่าทำให้เราได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้และแนวคิดในการทำแอนิเมชันของญี่ปุ่นมาอย่างเต็มที่”

“แต่ถ้าแอนิเมชันยาวของไทยที่เราช่วยทำคือ พระมหาชนก จัดทำขึ้นเพื่อถวายแก่ในหลวงรัชกาลที่ 9 ซึ่งตัวโครงการเป็นของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) ที่ทางอิเมจิแมกซ์รู้สึกภูมิใจมากเพราะเรามีส่วนร่วมค่อนข้างเยอะเนื่องจากได้รับมอบหมายให้ดูแลภาพรวมและร่วมผลิตในหลายๆส่วน พวกเราไม่ได้ถวายงานให้พระองค์ท่านตรงโดยตรง เนื่องจากพระองค์ท่านประชวรและประทับอยู่ที่โรงพยาบาลศิริราช งานส่วนใหญ่ท่านทรงตรวจสอบและมอบหมายพระบรมราชวินิจฉัยลงมาผ่านทางสำนักพระราชวังเพื่อปรับปรุงและแก้ไข ในตอนแรกโครงการนี้ตั้งเป้าเป็นแอนิเมชันฉายทางโทรทัศน์ แต่เนื่องจากคุณภาพของงานพอสามารถไปฉายจอภาพยนตร์ได้ จึงจัดให้ฉายในวาระพิเศษไม่ได้เก็บเงินค่าบัตรเข้าชม ซึ่งจากผลงานที่ออกไปก็ถือว่าประสบความสำเร็จมีเสียงตอบรับที่ดี และทำให้บริษัทในสมาคม TACGA แน่นแฟ้นสามัคคีและมีผลงานที่เป็นรูปธรรม”

“แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องถัดมาที่อิเมจิแมกซ์ทำก็คือคุณทองแดง ดิอินสไปเรชัน โครงการนี้เริ่มมาจากพีวีวีจ เลิศรัตนชัย ที่ต้องการจัดทำถวายเนื่องในงานเฉลิมพระชนมพรรษา 5 ธันวาคม เพื่อเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักเสียงที่จะเป็นภาระแก่พระองค์ท่านและสำนักพระราชวัง จึงเป็นการแต่งเรื่องใหม่โดยนำแรงบันดาลใจจากเรื่องคุณทองแดงมาเป็นพื้นฐานในการตีความตามความถนัดของแต่ละสตูดิโอ ซึ่งสุดท้ายมี 3 บริษัทที่ถูกคัดเลือกให้ทำ ได้แก่ 1.บ้านอิทธิฤทธิ์ 2.The Monk 3.อิมจิแมกซ์ ซึ่งทางคุณวินิจเป็นผู้อำนวยการสร้างและหาทุนจากสปอนเซอร์ เป็นงานที่เราใจมากเพราะระยะเวลาในการผลิตมีน้อยมากคือแค่ประมาณ 6-12 เดือน ขึ้นอยู่กับเวลาที่ถูกคัดเลือกเข้ามาทำงาน ทางอิมจิแมกซ์ ที่ถูกทาบทามเป็นทีมสุดท้ายจึงต้องเปลี่ยนวิธีเพื่อประหยัดเวลา โดยเน้นไปที่งาน Concept และใช้เทคนิคผสมแบบ 2.5 มิติ ซึ่งอาศัยโครงสร้างหลักเป็นโมเดลแบบ 3 มิติ แต่อาศัยการ Paint แบบ 2 มิติมาช่วย และทีมงานได้วิเคราะห์กันแล้วว่าในระยะเวลามีอยู่ไม่น่าจะมีเวลาในการทำรายละเอียดในงานเทคนิคขั้นสูงมากนัก รูปแบบของหนังจึงเน้นเป็นหนังน่ารักๆ ที่มีเป้าหมายเป็นเด็กๆ”

“ถ้าจะให้พูดถึงสถานการณ์ของแอนิเมชันบ้านเราตอนนี้ ก่อนอื่นก็อยากให้รู้ว่าการทำแอนิเมชันใช้คนและใช้เวลามากกว่าการทำหนัง เพราะฉะนั้นต้นทุนมันจึงสูงกว่า จึงมีความเสี่ยงสูงมาก แล้วคนไทยเองก็ไม่มีค่านิยมที่จะมาช่วยอุดหนุนหนังไทยกันเองอีกด้วย ดังนั้นทำฉายในตลาดบ้านเราอาจจะไม่เพียงพอต้องมองถึงตลาดโลกด้วยถึงจะคุ้มทุน อีกอย่างคือที่มองว่าหนังไทยหรือแอนิเมชันไทยถ้าจะไปแข่งที่เทคโนโลยีอาจจะยาก ต้องหาความแตกต่าง ซึ่งมันน่าจะมีคอนเทนท์ที่คนไทยชอบแล้วฝรั่งก็คิดไม่ถึงหรือฝรั่งเองไม่สามารถทำคอนเทนท์แบบนี้ได้ เหมือนจะต้องมองหาช่องทางที่แตกต่างแต่เป็นที่ต้องการในตลาด จึงจะสามารถแข่งขันกับประเทศอื่นๆได้”

“แม้ว่าบริษัทอิมจิแมกซ์จะเป็นบริษัทที่บุกเบิกแอนิเมชัน ในช่วงแรกๆของแต่ละโปรเจกต์เราก็รู้สึกว่าเป็นเรื่องท้าทาย แต่พอเวลาเราทำเสร็จแม้เราจะภูมิใจแต่ในขณะเดียวกันเราก็รู้สึกกลัวว่าเราแค่ทำได้เหมือนฝรั่งเท่านั้น เราไม่ได้สร้างเทคโนโลยีหรือสร้างอะไรใหม่ขึ้นมา ยิ่งคิดยิ่งเศร้า ในขณะที่เราเริ่มทำได้เหมือนเค้า ทางเคื่อก็วิวัฒนาการไปอีกก้าวแล้ว เลยเหมือนว่าต้องถอดใจทำยังไงก็ก้าวไม่ทัน ดังนั้นถ้าคิดจะทำ คงต้องกลับไปทำอะไรที่ไม่เหมือนใคร”

“จากประสบการณ์ที่ตัวเองได้ทำงานกับคนญี่ปุ่นมากกว่า 15ปี พี่เห็นว่าคนญี่ปุ่นเค้ามีเป้าหมายว่าจะต้องพัฒนางานให้ดีกว่าเดิม พยายามคิดทุกรายละเอียดทั้งมุมกล้อง การเล่าเรื่อง และพยายามลดข้อบกพร่องต่างๆ แต่ถ้าเป็นคนไทยเรามักแค่อยากทำให้ได้แบบหนังดีๆสักเรื่อง มันเลยตามเค้าไปเรื่อยไม่ถึงจุดที่จะเอาชนะคนอื่นได้ สรุปง่ายๆ เลยว่าความพอใจในการทำงานของคนไทยยังอยู่ในระดับต่ำเกินไป กว่าเราจะพัฒนาเสร็จ เคื่อก็ก้าวหน้าไปกว่าเราอีกก้าวแล้ว เคยคิดไหมว่าเวลาที่เราดูหนังแอนิเมชันดีจากพวกเค้าแล้วอ้าปากหาวทุกครั้งเพราะเค้าพยายามสร้างสิ่งใหม่ในทุกๆรายละเอียด ซึ่งฝรั่งมันคงทำมากกว่าญี่ปุ่นอีก เพราะดูแล้วยิ่งตั้งมั่นเอาพลังที่เหนามาคิดและสามารถทำกันมาได้ยังไง”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“อีกเรื่องคือด้านธุรกิจที่คนไทยต้องหาวิธีลดความเสี่ยงในการลงทุนและต้องจัดหาช่องทางในการจำหน่ายให้กว้างขึ้น เพราะอย่างหนึ่งฝรั่งแม้ทำออกมาแต่เขาก็มีช่องทางจำหน่ายหนึ่งไปทั่วโลก เลยเหมือนว่าเค้ามีความเสี่ยงน้อยกว่า แต่อย่างเราถ้าขายไม่ได้ก็ก้มหัวให้โรงหนังและยอมรับสภาพไป บางคนอาจจะใช้โมเดลเดินขายตามงานแฟร์ ไปเปิดบูธขาย ซึ่งก็เป็นความเสี่ยงดวง เหมือนขายผักขายปลา ไม่รู้ว่าขายได้หรือไม่ได้ มี Case Study ที่น่าสนใจคือ แอนิเมชันเรื่อง Sheldon ของดร.จิรยุทธ ชูชนะโชติ ใช้วิธีขายผ่าน Agency ต่างประเทศ ซึ่งถือเป็นแอนิเมชันไทยเรื่องเดียวที่เจาะตลาดอเมริกาได้จริง ซึ่งจากกรณีนี้จึงทำให้คาดการณ์ว่าถ้าตั้งใจขายเด็กก็อาจไม่ต้องใช้ Quality และเทคนิคที่สูงมากๆ เท่ากับสตูดิโอใหญ่ๆ เพราะพื้นฐานจริงๆ เด็กๆเหล่านี้อาจมองแค่เนื้อเรื่อง สีสันน่ารักๆ ซึ่งถ้าเป็นดังนี้เราก็จะสามารถลดต้นทุนในการผลิต แต่ต้องพยายามที่จะหาจุดที่สมดุลระหว่าง Quality และเงินลงทุน เพราะหนังแอนิเมชันตอนนี้ Quality สูงกว่าเดิมมาก อีกทั้งยังมีตัวเลือกในตลาดมากด้วย”

“ในสมัยก่อนเราอาจจะต้องตั้งหน้าตั้งตา รอชมผลงานของ Pixar ในแต่ละปี รอชมงานของ Dreamwork หรือ Sony Image ซึ่งผลิตได้น้อยมากสูงสุดแค่สตูดิโอละเรื่องในแต่ละปี และทุกๆ สตูดิโอก็พยายามนำเสนอเทคโนโลยีที่แปลกใหม่ซึ่งซ่อนอยู่ในเบื้องหลังของภาพยนตร์แอนิเมชันอยู่ตลอดเวลา เลยทำให้หนังแอนิเมชันในยุคนั้นมีคุณค่ามาก แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีแอนิเมชันกลายเป็นเทคโนโลยีที่ใกล้ตัวแล้ว จึงทำให้กระแสแอนิเมชันแผ่ลง และไม่น่าตื่นตื่นเท่าสมัยก่อนแล้ว แต่อย่างไรก็ตามก็ยังมีตลาดและกลุ่มคนที่ยังชมชอบและเสพหนังแอนิเมชันอยู่”

การรวบรวมและวิเคราะห์การสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากผลงานภาพยนตร์ ภาคเอกสาร ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และการสัมภาษณ์ เพื่อสรุปประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย โดยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์ออกเป็น 4 ประเด็นคือ 1) ด้านประวัติความเป็นมา 2) ปัจจัยด้านแผนการตลาด 3) ด้านความคิดสร้างสรรค์ 4) ด้านเทคนิคการสร้างสรรค

1. ด้านประวัติความเป็นมา ผู้วิจัยพบว่าจากข้อมูลภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชันตอนตะลุยโลกอนาคต ที่ได้รับการยืนยันจากภาพโปสเตอร์ว่า ฉายครั้งแรกวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545 ซึ่งทำให้เข้าใจได้ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติเรื่องแรกของไทยที่ฉายโรงภาพยนตร์ แต่เมื่อสัมภาษณ์คุณกานุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล ได้กล่าวว่า แอนิเมชันเรื่องอภินิหารนิทานเวตาลสร้างเสร็จก่อนแต่ไม่สามารถฉายได้ในประเทศไทย จึงนำไปฉายเทศกาลภาพยนตร์ Animation Festival Hiroshima 2002 ในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งอยู่ในช่วงวันที่ 22-26 สิงหาคม พ.ศ.2545 ดังข้อมูลจากภาพโปสเตอร์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต ยังให้สัมภาษณ์ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ ถูกสร้างขึ้นเพื่อฉายทางโทรทัศน์ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อฉายโรงภาพยนตร์ จึงไม่ขอยอมรับว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันฉายโรงภาพยนตร์อย่างแท้จริง ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล จึงถือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เรื่องแรกของไทยอย่างแท้จริง



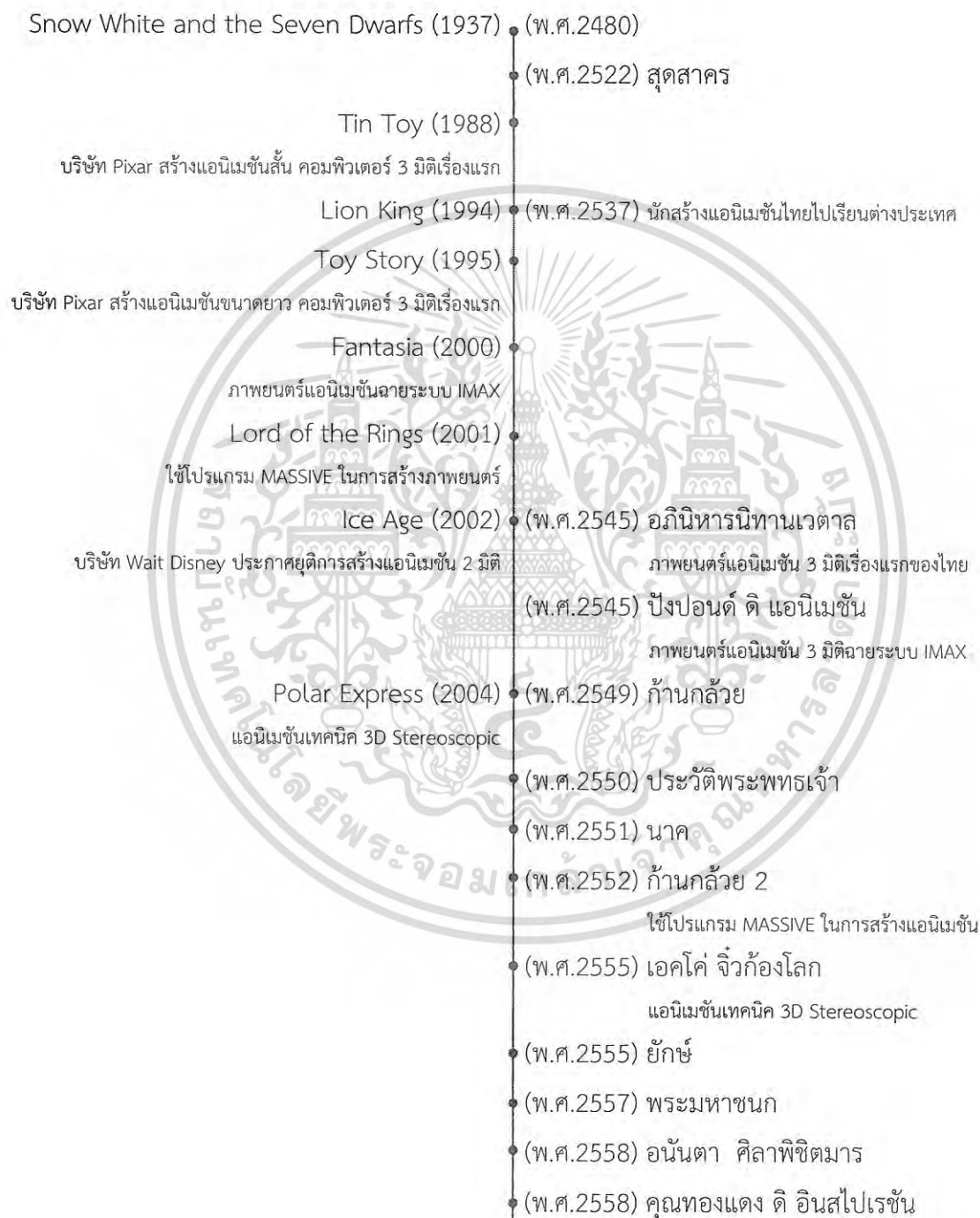
ภาพที่ 4.15 แสดงโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดีแอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต (siamzone ,2559)



ภาพที่ 4.16 โปสเตอร์เทศกาล Animation Festival Hiroshima 2002 (Unifrance ,2002)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ขึ้นด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อมูลผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันมาเรียงลำดับเวลาเปรียบเทียบกับแอนิเมชันต่างประเทศ และเทคโนโลยีที่ส่งอิทธิพลต่อการผลิตงานแอนิเมชัน เป็นลักษณะเส้นเวลา (Timeline) ดังนี้



ภาพที่ 4.17 แสดงเส้นเวลาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อนำผลงานแอนิเมชันทั้ง 12 เรื่องมาเรียงตามลำดับเวลาและเปรียบเทียบกับแอนิเมชันต่างประเทศกับเทคโนโลยีที่ส่งอิทธิพลถึงการผลิตงาน พบว่า

1.1 ระยะเวลาการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร ถึงเรื่อง อภินิหารเวตาล มีช่วงห่างยาวนานถึง 23 ปี แม้ว่าจะมีงานแอนิเมชันที่ผลิตเพื่อรายการโทรทัศน์หรือภาพยนตร์โฆษณาบ้างเล็กน้อยก็ตาม แต่ไม่มีภาพยนตร์เรื่องยาวที่ปรากฏในโรงภาพยนตร์ เห็นได้ว่าเทคนิคแอนิเมชันวาดมือแบบ 2 มิติและถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มม. มีเพียงคุณปยุต เงากระจ่าง ผู้เดียวที่มีความอุตสาหะสามารถผลิตเป็นแอนิเมชันเรื่องยาวได้ ภายหลังจากนั้นอีก 23 ปี ไม่มีใครสามารถทำสำเร็จ เพราะแอนิเมชันแบบวาดมือต้องอาศัยทักษะ ความชำนาญสูง เงินทุนและระยะเวลามาก การเข้ามาของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ 3 มิติ สมัยใหม่ จึงสามารถมาทดแทนทักษะความชำนาญของการทำแอนิเมชันแบบเก่าได้ แอนิเมชันยุคใหม่จึงเกิดขึ้นกับคนรุ่นใหม่ที่มีทักษะทางศิลปะเช่นกันแต่เปลี่ยนจากการวาดมือเป็นการใช้คอมพิวเตอร์แทน ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยจึงสามารถแบ่งออกได้ตามวิธีการผลิตคือ แอนิเมชันยุคดั้งเดิมคือช่วงปี พ.ศ.2522 – พ.ศ.2544 ยุคที่สองคือแอนิเมชันยุคดิจิทัล พ.ศ.2545-พ.ศ.2559 ซึ่งตลอด 13 ปี มีจำนวน 12 เรื่อง ตกเฉลี่ยปีละหนึ่งเรื่อง มี 2 เรื่องเป็นเทคนิคคอมพิวเตอร์ 2 มิติ อีก 10 เรื่องเป็นเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติ

1.2 ประเทศไทยมีการผลิตแอนิเมชันล้ำหลังกว่าประเทศสหรัฐอเมริกาตั้งแต่ยุคดั้งเดิมเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของบริษัท วอลท์ดิสนีย์ Snow White and the Seven Dwarfs ที่ฉายปี พ.ศ.2480 ประเทศไทยสามารถผลิตแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกคือ สุดสาครได้ในปี พ.ศ.2522 ตามหลังอยู่ 42 ปี ภาพยนตร์แอนิเมชันยุคดิจิทัลเรื่องแรกของต่างประเทศคือ Toy Story ฉายปี พ.ศ.2538 ประเทศไทยเริ่มผลิตเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล ได้ในปีพ.ศ.2545 ซึ่งตามหลังอยู่ 7 ปี ด้วยเหตุผลที่ประเทศสหรัฐอเมริกา คือต้นกำเนิดของแอนิเมชันและเทคโนโลยี ประเทศไทยจึงต้องอาศัยความรู้ วิทยาการของเทคโนโลยี และระยะเวลาฝึกฝนทักษะการทำงาน จึงสามารถผลิตงานของตนเองได้อย่างชำนาญ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้แอนิเมชันไทยยังล้ำหลังกว่าสหรัฐอเมริกา

1.3 นักสร้างแอนิเมชันไทยส่วนใหญ่รับอิทธิพลมาจากแอนิเมชันของประเทศสหรัฐอเมริกาทั้งสิ้น ดังเช่น คุณกานูเทพ สุทธิเทพธำรงค์ ได้รับแรงบันดาลใจการสร้างเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาลจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Toy story คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ และคุณคมพิณูญ์ เข็มกำเนิด ต่างมีความประทับใจแอนิเมชันเรื่องเดียวกันคือ Lion King ทำให้เดินทางไปเรียนต่อด้านแอนิเมชันที่ประเทศสหรัฐอเมริกา คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ประทับใจเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ในภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park และแอนิเมชันเรื่อง Toy story จึงเลือกเรียนด้านแอนิเมชันที่สหรัฐอเมริกา เห็นได้ชัดว่าผู้กำกับแอนิเมชันทั้งสามคนได้ศึกษาต่อและนำความรู้มาจากมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกาทั้งสิ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ปัจจัยทางด้านการตลาด

จากการวิจัยพบว่าแอนิเมชันไทย 12 เรื่อง ไม่มีเรื่องใดที่ทำกำไรได้จากการฉายโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย แต่จะได้กำไรกลับคืนจากการขายให้ต่างประเทศ การขายทางโทรทัศน์ และขายสินค้าลิขสิทธิ์ต่างๆ ซึ่งมีเพียง 2 เรื่องคือ ก้านกล้วยภาคแรกและยักษ์ ส่วนแอนิเมชันพระมหาชนกเป็นการฉายเพื่อการกุศล นอกนั้นอีก 9 เรื่องขาดทุน ซึ่งเกิดความผิดพลาดด้านการวางแผนการตลาดดังนี้

2.1 การเปลี่ยนเป้าหมายจากการฉายทางโทรทัศน์เป็นโรงภาพยนตร์โดยไม่คำนึงถึงทีมงานผลิต ทำให้การเล่าเรื่องในลักษณะภาพยนตร์ขาดช่วงเป็นตอนๆ ขาดอารมณ์ความต่อเนื่อง ขาดที่มาที่ไป และสูญเสียใจความสำคัญของเรื่อง จึงทำให้ผู้ชมไม่ประทับใจในแอนิเมชันเรื่องนั้น เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับแอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน และพระมหาชนก ซึ่งผู้อำนวยการสร้างควรจะเข้าใจว่ารูปแบบการเขียนบทซีรีส์โทรทัศน์กับภาพยนตร์ขนาดยาวแตกต่างกัน ซีรีส์โทรทัศน์จะถูกเขียนบทเป็นตอน อาจจะตอนละ 5 นาที ผู้เขียนบทจะกำหนดให้มีการเริ่มและการจบภายใน 5 นาที แต่ภาพยนตร์จะเป็นการเขียนบทที่มีความยาวประมาณ 100 นาที มีวิธีการเล่าเรื่องและให้อารมณ์ที่แตกต่างจากบทโทรทัศน์อย่างมาก นอกจากนี้ในด้านเทคนิคงานแอนิเมชันระหว่างโทรทัศน์กับภาพยนตร์ก็มีความแตกต่างกัน ทั้งความละเอียดของภาพและอัตราส่วน เช่น จอโทรทัศน์มีอัตราส่วน 3 : 4 แต่จอภาพยนตร์มีอัตราส่วน 16 : 9 การเปลี่ยนระบบการฉายจึงทำให้นักสร้างแอนิเมชันต้องเสียเวลาในการปรับองค์ประกอบภาพ แก้ไขการ Render ทั้งหมดใหม่ จึงเป็นการเสียเวลาและงบประมาณสูง ด้วยเหตุนี้ผู้อำนวยการสร้างจึงต้องวางเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้สร้างแอนิเมชันกำหนดทิศทางการทำงานได้อย่างถูกต้อง หรือในกรณีของภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย 1 เมื่อผู้อำนวยการสร้างต้องการเปลี่ยนเป้าหมายก็ต้องให้เวลาในการตั้งต้นเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ และออกแบบงานแอนิเมชันใหม่ให้มีความเหมาะสมกับระบบในโรงภาพยนตร์

2.2 กลุ่มผู้ชมแอนิเมชันแค่เด็กไม่อาจจะทำกำไรได้ โดยความเข้าใจของคนทั่วไปมักคิดว่าแอนิเมชันสร้างขึ้นเพื่อให้เด็กดูเป็นส่วนใหญ่ แต่พิจารณาให้ลึกซึ้งจะพบว่าผู้ใหญ่จะต้องเป็นคนพาเด็กเข้าโรงภาพยนตร์ด้วยกัน การตัดสินใจชมภาพยนตร์จึงต้องมีผู้ใหญ่ร่วมตัดสินใจด้วย หากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องใดสามารถทำให้ผู้ใหญ่ประทับใจได้ ย่อมส่งผลถึงการชักชวนให้เด็กไปดูและการซื้อสินค้าลิขสิทธิ์ซึ่งจะเป็นกำไรตามมา นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายในการเข้าโรงภาพยนตร์มากที่สุดกลับเป็นกลุ่มคนวัยรุ่น แอนิเมชันที่สามารถสื่อสารกับวัยรุ่นได้ย่อมสามารถทำกำไรจากโรงภาพยนตร์ได้สูงตามมามากด้วย เห็นได้ว่าแอนิเมชันไทยหลายเรื่อง ไม่มีความร่วมสมัยไม่สามารถสื่อสารได้กับวัยรุ่นทั้งเนื้อหาและการออกแบบตัวละครที่สร้างแรงดึงดูดผู้ชมวัยรุ่น เช่น สุดเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สาคร ปังปอนด์ พระพุทธเจ้า พระมหาชนก เป็นต้น นักการตลาดจึงต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีใช้เพียงเด็ก แต่ต้องเป็นผู้ชมกว้างขึ้น ซึ่งสังเกตได้จากแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จ เช่น ก้านกล้วยและยักษ์ ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้สามารถสร้างความประทับใจทั้งเด็กและผู้ใหญ่ได้

2.3 ต้นทุนการสร้างงานแอนิเมชันที่สูงกว่าการทำภาพยนตร์ ปัจจุบันนี้คนทั่วไปมักไม่ทราบ เพราะคิดว่าแอนิเมชันทำจากคอมพิวเตอร์สร้างขึ้นง่าย รวดเร็วและไม่ต้องอาศัยทักษะฝีมือคนมาก แต่แท้จริงแอนิเมชันเป็นงานที่ต้องใช้เวลาในการสร้างมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 12 เรื่อง มีระยะเวลาการทำงานตั้งแต่ 2 - 6 ปี ซึ่งใช้ระยะเวลามากกว่าการทำภาพยนตร์ นอกจากนี้เครื่องคอมพิวเตอร์และ Software ยังมีราคาแพง เนื่องจากประเทศไทยไม่สามารถผลิตเองได้ การผลิตงานแอนิเมชันจึงใช้งบประมาณสูงกว่าภาพยนตร์ การที่จะขายแอนิเมชันให้คืนทุนจึงเป็นเรื่องยาก ลำพังแค่จำนวนผู้ชมในประเทศไทยไม่อาจสร้างผลกำไรกลับคืนได้ ผู้อำนวยการสร้างจึงต้องวางแผนการจัดจำหน่ายสำหรับการขายในต่างประเทศ มองภาพกว้างถึงตลาดโลก ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์ ที่สร้างทั้งแบบภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ หรือตัวละครช่างก้านกล้วยอันเป็นสัตว์ประจำชาติของไทย ซึ่งทำให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ และน่าสนใจในตลาดต่างประเทศ

2.4 กระแสความตื่นตาของเทคนิคแอนิเมชันเปลี่ยนไป ในช่วงเริ่มต้นของแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติ เกิดขึ้น เช่น Toy Story (1995) Monsters Inc. (2001) Finding Nemo (2003) เป็นช่วงของความตื่นตาในเทคนิคคอมพิวเตอร์ที่ผู้ชมต่างตื่นเต้นและเฝ้ารอ ซึ่งในช่วงนั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ปังปอนด์และก้านกล้วย ก็ยังอยู่ในกระแสของช่วงเวลาดังกล่าว แต่เมื่อเวลาผ่านไปเทคนิคแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติ มีมากขึ้นในตลาดโลก ความน่าตื่นเต้นของเทคนิคก็หมดไป ผู้ชมสนใจที่จะดูเนื้อหาเรื่องราวมากกว่า แม้ว่าผู้สร้างจะพยายามคิดค้นเทคนิคใหม่ๆ มากก็ตาม เช่น ก้านกล้วย 2 ที่ใช้เทคนิคโปรแกรม MASSIVE ในการสร้างกองทัพ หรือภาพยนตร์เรื่อง เอกโค่ จีวัก้องโลก ที่ใช้เทคนิค 3D Stereoscopic ก็ไม่อาจสร้างความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์ได้ ผู้วางแผนการตลาดจึงต้องเข้าใจต่อกระแสมวยของแอนิเมชัน ว่าในด้านเทคนิคของไทยยังคงล้าหลังจากต่างชาติเสมอมา ไม่มีทางที่แอนิเมชันไทยจะมีเทคนิคก้าวล้ำไปกว่าต่างประเทศ ในเมื่อตลาดการแข่งขันหน้าโรงภาพยนตร์เป็นการแข่งขันในระดับโลก แอนิเมชันไทยจึงไม่สามารถชนะในด้านเทคนิคได้ มีเพียงเนื้อเรื่องเท่านั้นที่จะสามารถสร้างความน่าสนใจของแอนิเมชันได้

2.5 การโฆษณาประชาสัมพันธ์ เป็นสิ่งที่นักการตลาดต้องให้ความสำคัญ ภาพยนตร์แอนิเมชันบางเรื่องใช้งบประมาณไปกับการผลิตสูง ทำให้ไม่มีงบประมาณในการโฆษณา ซึ่งการโฆษณาที่ไม่ถึงกลุ่มเป้าหมาย ผิดช่วงจังหวะเวลาและการโฆษณาเกินจริง ย่อมส่งผลเสียต่อแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารเวตาล มีการประชาสัมพันธ์น้อย คนทั่วไปไม่รู้ว่านี้คือแอนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกของไทย แอนิเมชันเรื่อง เอกโค่ จีวัก้องโลก มีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประชาสัมพันธ์เพียงแค่ 2 สัปดาห์ก่อนฉายและเปลี่ยนจากสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อดิจิทัล ซึ่งเป็นสื่อโฆษณาที่ไม่ได้ผลเที่ยงตรงพอ หรือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน ที่มีการประชาสัมพันธ์ว่าใช้งบประมาณสูงเพื่อสร้างแอนิเมชันระดับฮอลลีวูด ทำให้ผู้ชมคาดหวังผลงานมากเกินไป และเสียความรู้สึกล้มกลับกลายเป็นกระแสความเกลียดชังที่เหมือนโดนหลอกจากการโฆษณา ซึ่งส่งผลเสียต่อวงการแอนิเมชันไทยตามมา

2.6 ปัจจัยด้านการตลาดที่คาดไม่ถึง ธุรกิจภาพยนตร์ถือเป็นธุรกิจบันเทิงที่มีความเสี่ยงสูงเพราะมีปัจจัยที่ไม่อาจควบคุมได้ ตัวอย่างเช่น แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล กำลังจะเข้าฉายโรงภาพยนตร์ ในช่วงเวลานั้นมีเหตุการณ์ซึนามิในประเทศไทย ทำให้ภาพยนตร์ถูกเลื่อนฉายออกไปเพราะอาจไม่มีคนมาดูภาพยนตร์ หรือเหตุการณ์การประท้วงในปี พ.ศ.2551 ซึ่งมีการวางเพลิงและวางระเบิดห้างสรรพสินค้า ทำให้ผู้คนไม่ไปชมภาพยนตร์ แต่ปัจจัยที่คาดไม่ถึงที่ส่งผลดีก็มีเช่นกัน เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย 1 เข้าฉายหลังจากที่ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรประสบความสำเร็จอย่างสูง ซึ่งกำลังอยู่ในกระแสความนิยม ทำให้มีผู้ชมอยากชมภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาล้ายกันในเทคนิคแอนิเมชันบ้าง ด้วยเหตุนี้จึงวางแผนการตลาดจึงต้องคาดการณ์ถึงปัจจัยที่คาดไม่ถึงที่จะกระทบกับตลาดด้วย ซึ่งต้องมองเห็นโอกาสและอุปสรรค ด้วยการตัดสินใจที่ทันทั่วถึงและรอบคอบ

3. ปัจจัยด้านความคิดสร้างสรรค์

3.1 การสร้างบทภาพยนตร์จากเรื่องที่คุณคุ้นเคย ถือเป็นวิธีการหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่มักนำความคิดมาจากเรื่องเดิมที่คุณทราบดีอยู่แล้ว ซึ่งมีถึง 10 เรื่องจากทั้งหมด 12 เรื่อง โดยแบ่งเป็นแอนิเมชันที่สร้างตามเรื่องดั้งเดิมคือ สุตสาคร นิทานเวตาล พระพุทธเจ้า และพระมหาชนก แอนิเมชันที่นำเรื่องดั้งเดิมมาดัดแปลงคือ ยักษ์ คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน ก้านกล้วยภาค 1 และ 2 ส่วนบั้งปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เป็นการนำตัวละครมาจากหนังสือการ์ตูน มีเพียง 2 เรื่องคืออนันดา ศิลาพิชิตมาร กับเอคโค จีวักองโลก ที่เขียนบทภาพยนตร์ขึ้นเองใหม่ทั้งหมด ซึ่งการนำความคิดมาจากเรื่องดั้งเดิมมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือเรื่องเหล่านั้นมีฐานคนดูชัดเจนอยู่แล้ว คนเหล่านั้นสนใจที่จะเข้าไปชมเทคนิคแอนิเมชัน แต่ข้อเสียคือหากผู้สร้างนำมาสร้างตามต้นฉบับทุกประการ อาจจะทำให้เรื่องไม่น่าติดตามเพราะคนดูรู้เรื่องอยู่แล้ว นอกจากนี้หากเรื่องดั้งเดิมไม่มีประเด็นความคิดที่ร่วมสมัย ก็จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นล้าสมัยตามไปด้วย ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ที่แต่งเรื่องขึ้นใหม่อย่างอนันดา ศิลาพิชิตมาร และเอคโค จีวักองโลก จะไม่ประสบความสำเร็จก็ตาม แต่ก็ไม้อาจารันตีได้ว่าภาพยนตร์ที่แต่งเรื่องขึ้นใหม่จะไม่ประสบความสำเร็จเสมอไป เพราะแอนิเมชันในต่างประเทศหลายเรื่องที่แต่งเรื่องขึ้นก็สามารถประสบความสำเร็จได้เช่นกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 บทภาพยนตร์ที่ดีต้องเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดใหม่จะสามารถสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม ตั้งแต่ก่อนตัดสื่อนใจจะชมภาพยนตร์ จนถึงเรื่องราวในภาพยนตร์เมื่อผู้ชมได้พบกับเรื่องราวใหม่ๆ ย่อมทำให้เกิดอารมณ์ในการชมภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ขาดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ อย่างเช่น สุดสาคร อภินิหารนิทานเวตาล ประวัติพระพุทธรเจ้า และพระมหาชงก ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้สร้างตามบทประพันธ์ดั้งเดิมแทบทุกประการ จึงทำให้ภาพยนตร์ขาดแรงจูงใจ ไม่เพียงเท่านั้นแม้ว่า ภาพยนตร์เรื่อง อนันตาศิลาพิชิตมารจะเป็นการสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่ แต่โครงเรื่องกลับซ้ำซากเหมือนแอนิเมชันเด็กทางโทรทัศน์ทั่วไป ก็ย่อมทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเบื่อ และไม่ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เช่นกัน ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เกิดขึ้นในบทภาพยนตร์เท่านั้น แต่ความคิดสร้างสรรค์ส่งต่อถึงการออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การเคลื่อนไหวและองค์ประกอบในภาพยนตร์ทั้งหมด

3.3 แอนิเมชันไม่ควรมีแต่ความบันเทิงควรสอดแทรกแง่คิดให้กับผู้ชม ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ไม่ได้มีความคิดหลักที่ชัดเจน เป็นเพียงตัวละครปังปอนด์ที่ตลกและใสซื่อ ไม่ได้ให้แง่คิดสอนใจเด็ก ทำให้ภาพยนตร์ขาดความลึกซึ้ง ขาดทัศนคติการมองโลกของตัวละครที่จะทำให้เด็กประทับใจ ตัวละครอย่างหนุมานในเรื่องยักษ์ สอนเรื่องมิตรภาพ ก้านกล้วยสอนเรื่องความจงรักภักดีต่อชาติ คุณทองแดงสอนให้กตัญญู แง่คิดเหล่านี้ทำให้ตัวละครมีชีวิตจิตใจทำให้เด็กจดจำสามารถระลึกถึงตัวละครหนุมานที่มีทั้งความเป็นนักรู้ และความอ่อนโยน ก้านกล้วยที่มีความเข้มแข็ง หรือคุณทองแดงที่รู้จักบุญคุณคน เป็นต้น แต่การสอดแทรกแง่คิดก็ควรเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล เพื่อที่จะให้เยาวชนเข้าใจอย่างถูกต้องและนำไปปรับใช้กับชีวิตความเป็นจริงได้ ภาพยนตร์เอกโคได้ จีวักองโลก สอนให้เด็กบิดไฟแล้วจะฆ่าปีศาจไฟได้ ซึ่งไม่สามารถบอกเล่าเหตุผลที่จะให้เด็กรู้จักประหยัดพลังงานได้อย่างถูกต้อง เป็นการให้แง่คิดอย่างผิวเผิน ซึ่งแง่คิดเหล่านั้นควรสื่อสารได้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เพราะผู้ตัดสินใจให้เด็กชมภาพยนตร์คือผู้ใหญ่ ถ้าแง่คิดเป็นการสอนเรื่องที่ถูกต้องย่อมทำให้แอนิเมชันได้รับการยอมรับในวงกว้าง

3.4 การดำเนินเรื่องควรอยู่ในโครงสร้างบทภาพยนตร์ที่ดี เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ เป็นแอนิเมชันเพื่อความบันเทิง การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิงมีโครงสร้างทั่วไปเป็น 3 องก์คือเปิดเรื่อง กลางเรื่องและท้ายเรื่อง ซึ่งภายในโครงสร้างมีช่วงจังหวะเวลาการเปิดเรื่อง การชี้ให้เห็นปมความขัดแย้ง จุดคลี่คลายและบทสรุป องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์มีความสนุก และมีที่ไปมาที่ไปสู่บทสรุปอันเป็นความคิดหลักของภาพยนตร์ได้ ภาพยนตร์อาทิเช่น สุดสาคร อภินิหารนิทานเวตาล ประวัติพระพุทธรเจ้า พระมหาชงก และอนันตาศิลาพิชิตมาร ขาดโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ดี ทำให้การดำเนินเรื่องไม่สนุก และไม่สามารถนำพาสู่บทสรุปอันเป็นหัวใจของเรื่องได้ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ปัจจัยด้านเทคนิคการนำเสนอ

4.1 เทคนิคแอนิเมชันที่ตัดเทียมต่างชาติ เนื่องจากแอนิเมชันกำเนิดขึ้นในประเทศสหรัฐอเมริกา การเปลี่ยนยุคคอมพิวเตอร์แอนิเมชันที่มาแทนที่ฝีมือแรงงานก็เกิดขึ้นจากสหรัฐอเมริกาเช่นกัน ประเทศไทยยังคงล้าหลังในด้านเทคนิคมาทุกยุคทุกสมัย งานด้านแอนิเมชันยังขาดคนที่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่จะมาพัฒนา แม้ว่าแอนิเมชันเรื่อง ประวัติ พระพุทธเจ้าและอนันดา ศิลาพิชิตมารจะพยายามเอาชนะด้วยเทคนิค 2 มิติแบบดั้งเดิม แต่ก็ไม่สามารถเทียบได้กับแอนิเมชันยุคเก่าของสหรัฐอเมริกา การเอาชนะด้านเทคนิคจึงเป็นเรื่องยากในการแข่งขันระดับโลก การพยายามสร้างเทคนิคให้ตัดเทียมและเน้นการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจจึงเป็นทางออกที่ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยจะสามารถแข่งขันในตลาดโลกได้

4.2 การประยุกต์ศิลปะไทยไปใช้ในงานออกแบบให้มีความร่วมสมัย เห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันไทยทั้ง 12 เรื่อง มีการนำเนื้อหาที่มาจากชีวิตความเป็นไทย นักออกแบบแอนิเมชันจึงนำศิลปะไทยเช่น การออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย งานสถาปัตยกรรมไทยเข้ามาใส่ สิ่งเหล่านี้ทำให้งานออกแบบมีความโดดเด่นจากงานแอนิเมชันต่างชาติ แต่ทั้งนี้ผู้ออกแบบต้องออกแบบให้มีความร่วมสมัยและเป็นสากล เพื่อให้ตรงกับรสนิยมคนรุ่นใหม่และชาวต่างชาติด้วย อย่างผลงานเรื่อง อภินิหารเวตาล ก้านกล้วย นาค ยักษ์และพระมหาชนก จัดว่าสามารถออกแบบผสมผสานความเป็นไทยได้อย่างสวยงามลงตัว

4.3 การออกแบบตัวละครให้มีเสน่ห์ดึงดูด (Appeal) หลักการข้อนี้เป็นหลักสำคัญในการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน เสมือนการเลือกดาราส่งภาพยนตร์ ตัวนักแสดงหลักเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ผู้ชมตัดสินใจชมภาพยนตร์จากความชื่นชอบ และติดตามไปกับการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ธุรกิจของแอนิเมชันยังสามารถใช้ตัวละครมาสร้างเป็นของที่ระลึก เช่น ตุ๊กตา ของเล่น สวดลายเสื้อ และสินค้าลิขสิทธิ์อีกมากมายที่สามารถทำกำไรมหาศาลให้กับผู้สร้างแอนิเมชัน หากจะนำตัวละครแอนิเมชันไทยเหล่านี้มาสร้างเป็นตุ๊กตา เช่น พระพุทธเจ้า นาค เอกโค่ พระมหาชนก อนันดา หรือยักษ์ จะเห็นได้ว่าไม่สามารถนำมาเป็นตุ๊กตาที่ดึงดูดเด็กๆ ได้

4.4 การออกแบบการเคลื่อนไหว (Animate) สิ่งนี้เป็นทักษะความรู้ที่ต้องอาศัยประสบการณ์การทำงานสูงในการออกแบบท่าทาง การเคลื่อนไหวให้มีความเป็นธรรมชาติ มีความสมจริงและเกินจริงในบางครั้ง เพื่อให้ตัวละครและฉากส่งผลถึงอารมณ์ความรู้สึกของเรื่อง แอนิเมชันไทยเกือบทุกเรื่องยังไม่สามารถสร้างการเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นธรรมชาติ ไม่สามารถสื่ออารมณ์บนใบหน้าของนักแสดงได้ หรือแม้แต่การขยับปากให้ตรงกับเสียงพูด มีเพียงภาพยนตร์เรื่อง ยักษ์และทองหล่อเท่านั้นที่มีการออกแบบการเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี ซึ่งสิ่งนี้ต้องอาศัยบุคลากรที่มีความชำนาญสูง และใช้ระยะเวลาการทำงานที่ละเอียด จึงจะสามารถออกแบบการเคลื่อนไหวได้อย่างธรรมชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ความละเอียดในงานออกแบบ เช่น การสร้างพื้นผิวให้เหมือนจริง การออกแบบแสงเงา การกำหนดโครงสร้าง ความปราณีตในงานฉาก รายละเอียดบนตัวละคร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ยังขาดในงานแอนิเมชันไทย สังเกตได้จากต้นไม้ที่ไม่มีรายละเอียดของใบไม้ เส้นผมของตัวละคร แสงเงาที่ไม่เหมือนจริง การสร้างพื้นผิวของพื้นดิน สถาปัตยกรรม สิ่งเหล่านี้ต้องอาศัยช่างฝีมือที่มีความชำนาญ มีความปราณีตสูง นอกจากนี้ยังต้องอาศัยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่จะประมวลผลภาพที่มีความละเอียดสูงด้วย เพราะหากเปรียบเทียบกับแอนิเมชันต่างประเทศในปัจจุบัน สามารถสร้างความละเอียดของภาพได้ในระดับสมจริงเหมือนภาพถ่ายแล้ว

5. ทิศทางการพัฒนาแอนิเมชันไทย

แม้ว่าผลงานแอนิเมชันไทยจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเห็นได้จากด้านเทคนิคที่มีเทคโนโลยีที่ดีขึ้น สามารถสร้างการเคลื่อนไหวและความสวยงามได้ดียิ่งขึ้น ในตลอดระยะเวลา 37 ปีที่ผ่านมา แต่ถ้าเทียบผลงานแอนิเมชันในต่างประเทศ ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยถือว่ามีจำนวนน้อยและไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันได้มองเห็นปัญหา และมองเห็นทิศทางในการพัฒนาแอนิเมชันไทยดังนี้

5.1 ต้องสร้างแอนิเมชันที่สื่อสารได้กับคนทุกเพศทุกวัย ซึ่งในอดีตผู้สร้างแอนิเมชันมักคิดว่าแอนิเมชันสื่อสารได้เฉพาะเด็กเท่านั้น โดยไม่สนใจกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ แต่ความจริงผู้ใหญ่คือคนสำคัญที่ตัดสินใจให้เด็กชมภาพยนตร์ และผู้ใหญ่ก็ยังเป็นผู้สนับสนุนให้เด็กเลือกซื้อของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นรายได้สำคัญให้กับภาพยนตร์ในภายหลังด้วย นอกจากนี้เนื่องจากแอนิเมชันเป็นงานที่ใช้ต้นทุนงบประมาณสูง ถ้าพึ่งแค่ผู้ชมเด็กก็ไม่สามารถสร้างจุดคุ้มทุนได้ ลูกค้ำกลุ่มวัยรุ่นจึงเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักสำหรับการฉายในโรงภาพยนตร์ การสร้างแอนิเมชันจึงต้องคำนึงถึงผู้ชมทุกเพศทุกวัย หากผู้สร้างต้องการสื่อสารเฉพาะกับเด็ก อาจเลือกใช้สื่อโทรทัศน์แทน เพราะจะเป็นการลดต้นทุนได้ เนื่องจากเด็กที่ดูแอนิเมชันทางโทรทัศน์จะสนใจแค่สี หรือเพลงประกอบไม่ได้สนใจความละเอียดของการเคลื่อนไหว หรือความสวยงามของภาพมากนัก การสร้างแอนิเมชันสำหรับเด็กจึงเหมาะสมกับโทรทัศน์มากกว่าโรงภาพยนตร์

5.2 ผู้สร้างแอนิเมชันต้องมองตลาดกว้างในระดับโลก เพราะการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันปัจจุบันใช้ต้นทุนสูงมาก การมองผลกำไรจากผู้ชมแต่ในประเทศไทยอาจไม่เพียงพอ ผู้สร้างแอนิเมชันต้องลดความเสี่ยงในการลงทุน นั่นคือต้องวางแผนให้สามารถนำไปขายได้ในระดับต่างประเทศจึงจะคุ้มทุนการสร้าง ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างแอนิเมชันจึงต้องมองกระแสความนิยมในตลาดโลก โดยวางกลยุทธ์การตลาดเพื่อแข่งขันบนเวทีโลก ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคนิคการสร้างให้ทัดเทียมกับต่างประเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 แม้ว่าเทคนิคการสร้างแอนิเมชันของไทยจะล่าช้ากว่าต่างประเทศก็ตาม แต่เนื้อหาเรื่องราวความเป็นไทย และสไตล์งานศิลปะแบบไทยยังมีความโดดเด่นแปลกตาในมุมมองชาวต่างชาติ ซึ่งถ้าหากผู้สร้างมีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และสามารถเล่าเรื่องได้อย่างลื่นไหล ก็อาจทำให้ผู้ชมมองข้ามความบกพร่องทางเทคนิคไปได้ ด้วยเหตุนี้แอนิเมชันไทยจึงควรให้ความสำคัญด้านเนื้อหา มากกว่าด้านเทคนิค

5.4 คนทั่วไปมักไม่เข้าใจว่าแอนิเมชันเป็นงานที่ใช้เงินทุนสูง เพราะต้องใช้ฝีมือ ความอดุสาหะ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ซึ่งมีราคาแพง และใช้ระยะเวลาานาน ด้วยเหตุนี้นักลงทุนจึงให้ค่าตอบแทนกับนักสร้างแอนิเมชันน้อยกว่าที่ควรจะเป็น เมื่อได้ค่าตอบแทนต่ำคนที่มีความสามารถก็จะไม่เข้ามาทำงานในวงการแอนิเมชัน และส่งผลให้วงการแอนิเมชันไม่พัฒนา ซึ่งปัญหานี้รัฐบาลควรเข้ามาช่วยเหลือเรื่องเงินทุนเพื่อสนับสนุนวงการแอนิเมชันไทย

5.5 ประเทศไทยขาดนักเขียนบทภาพยนตร์ที่เก่ง สืบเนื่องจากตลาดงานวรรณกรรมในประเทศไทยไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร งานวรรณกรรมจึงมีจำนวนน้อยลง เรื่องราวที่จะสามารถนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจึงมีจำนวนน้อยตาม ประกอบกับการขาดงานวรรณกรรมที่สามารถต่อยอดเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชันได้

5.6 แม้ว่าบุคลากรที่เรียนด้านแอนิเมชันจะมีมากขึ้น แต่ตลาดแรงงานไม่ได้มีมากขึ้นตาม สืบเนื่องจากความนิยมงานแอนิเมชันไทยไม่นิยมเท่ากับงานละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ เมื่อมีการผลิตแอนิเมชันน้อย ย่อมทำให้เกิดการว่างงานและขาดการพัฒนาศักยภาพของคนอย่างต่อเนื่อง จึงเห็นได้ว่าจำนวนบัณฑิตที่จบมามากสวนทางกับความต้องการของตลาดแรงงานที่มีน้อยลง

5.7 เมื่องานแอนิเมชันไม่สามารถสร้างผลกำไรได้ นักธุรกิจจึงหันเหไปลงทุนอุตสาหกรรมบันเทิงอื่นๆ นักสร้างแอนิเมชันจึงต้องเป็นผู้หาเงินทุนเอง และสร้างงานตามความต้องการของตนเองโดยไม่สนใจการตลาด นั่นคือการสร้างงานศิลปะซึ่งไม่ต่างจากศิลปิน ทิศทางของงานแอนิเมชันไทยจึงอาจแปรเปลี่ยนไปในรูปแบบภาพยนตร์นอกกระแส ที่ทำโดยคนกลุ่มเล็กๆ เพื่อสนองความต้องการตนเอง ซึ่งไม่ได้เป็นการพัฒนาวงการแอนิเมชันไปในทิศทางของอุตสาหกรรม

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผล

งานวิจัยประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย วางวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้คือ 1) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย 2) เพื่อค้นหาปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้แอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จและความล้มเหลว 3) เพื่อวิเคราะห์หาทิศทางการพัฒนางานแอนิเมชันไทย

สรุป

1. การศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตลอดระยะเวลา 37 ปี ตั้งแต่ปี พ.ศ.2522-2559 พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 12 เรื่อง ได้แก่ สุดสาคร (2522) อภินิหารนิทานเวตาล (2545) ปังปอนด์ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต (2545) ก้านกล้วย (2549) ประวัติพระพุทเจ้า (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) เอกโค่ จิวก้องโลก (2555) ยักษ์ (2555) พระมหาชนก (2557) อนันตาศิลาพิชิตมาร (2558) คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชั่น (2558) จากเรื่องแรกสุดสาคร ในปีพ.ศ.2522 ถึงอภินิหารนิทานเวตาล ในปี พ.ศ.2545 มีช่วงห่างถึง 23 ปีที่ประเทศไทยไม่มีภาพยนตร์แอนิเมชันเลย เนื่องจากแอนิเมชัน 2 มิติ ใช้มือคนวาดต้องอาศัยทักษะฝีมือและความชำนาญสูง ซึ่งมีเพียงคุณปยุตเงากระจ่าง ผู้เดียวที่สามารถสร้างเป็นแอนิเมชันเรื่องยาวได้ หลังจากนั้นจึงเป็นการเริ่มต้นของคนรุ่นใหม่ที่ได้ไปศึกษางานแอนิเมชันคอมพิวเตอร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา และนำความรู้กลับมาสร้างแอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ช่วงเวลาดังกล่าวจึงเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนถ่ายจากแอนิเมชันเทคนิควาดมือดั้งเดิมสู่แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ ซึ่งแบ่งออกได้ 2 ยุคชัดเจนคือ ยุคแอนิเมชันดั้งเดิม คือ พ.ศ.2522-2544 และยุคแอนิเมชันดิจิทัลคือ พ.ศ.2545 จนถึงปัจจุบัน (2559) ซึ่งผู้วิจัยสรุปความเป็นมา ด้านแนวคิดและเทคนิคภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่องไว้ดังนี้

ตารางที่ 5.1 แสดงผลสรุปความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ความเป็นมา	แนวคิดสร้างสรรค์	เทคนิค
สุดสาคร (2522)	สร้างโดยปยุต เงากระจ่าง ได้รับการยกย่องเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย แต่ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้	สร้างจากรวมคดีเรื่อง พระอภัยมณีของสุนทรภู่ โดยคัดเลือก 3 ตอน คือ ตอนกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองเวก และสุดสาครตามหาพ่อ	2 มิติ ใช้มือวาด ถ่ายด้วยฟิล์ม 35 มม.แบบดั้งเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 แสดงผลสรุปความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (ต่อ)

ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ความเป็นมา	แนวคิดสร้างสรรค์	เทคนิค
อภินิหารนิทานเวตาล (2545)	สร้างโดย บริษัท อัญญาแอนิเมชัน กำกับโดย สุเทพ ตันติจรุจ และ ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน คอมพิวเตอร์ 3 มิติ เรื่องแรกของไทย ซึ่งฉายเทศกาลต่างประเทศก่อนมาฉายเทศกาลในไทย	สร้างจากวรรณคดีเรื่องนิทานเวตาล โดยเลือกเพียงตอนเดียวมาดัดแปลงให้มีเรื่องราวและฉากที่ร่วมสมัย เล่าเรื่องพระวิกรมเทตย์ไปจับปีศาจเวตาล ซึ่งสุดท้ายไม่สามารถจับได้	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ
ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต (2545)	สร้างโดย บ.วิริตาแอนิเมชันกำกับโดยชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ประสบความสำเร็จจากการฉายเป็นตอนทางโทรทัศน์ก่อนจึงนำมาดัดต่อใหม่เพื่อฉายโรงภาพยนตร์	สร้างจากตัวการ์ตูน ปังปอนด์ ในหนังสือขายหัวเราะ เล่าเรื่องราวเด็กน้อยปังปอนด์ทะลุมิติไปกรุงเทพฯในอนาคต พบกับหนุมานและต่อสู้กับหุ่นยนต์	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ ฉายโรงภาพยนตร์ระบบ IMAX
ก้านกล้วย (2549)	สร้างโดย บ.กันตนาแอนิเมชัน กำกับโดย คมพิชญ์ เข้มกำเนิด ประสบความสำเร็จทั้งรายได้และรางวัล	ดัดแปลงจากพงศาวดารช้างศึกยุทธหัตถีสมเด็จพระนเรศวร เพื่อปลุกฝังความจงรักภักดีต่อชาติ	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ
ประวัติพระพุทธเจ้า (2550)	สร้างโดย บ.มีเดียสแตนดาร์ด กำกับโดย ดร.กฤษมนต์ วัฒนานรงค์ เพื่อเผยแพร่พุทธศาสนา ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้	สร้างจากประวัติพระพุทธเจ้า โดยไม่มีการดัดแปลง ตั้งแต่ประสูติ ตรัสรู้และปรินิพพาน	คอมพิวเตอร์ 2 มิติ
นาค (2551)	สร้างโดย บ.บีบอยซีจี กำกับโดย ญัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล ภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้	สร้างจากตัวละครมีเม่นาคพระโขนงมาดัดแปลง เป็นเรื่องความผูกพันของเด็กกับผีไทย เพื่อต่อสู้กับผีในโลกอนาคต	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ Render ด้วยวิธี Cel Shading

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 แสดงผลสรุปความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (ต่อ)

ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ความเป็นมา	แนวคิดสร้างสรรค์	เทคนิค
ก้านกล้วย 2 (2552)	สร้างโดย บ.กัณตนา แอนิเมชัน กำกับโดยทวี ลาภ ศรีวุฒิวังศ์ พัฒนา เรื่องราวจากก้านกล้วย ภาค1 แต่ไม่ประสบ ความสำเร็จด้านรายได้	สร้างเรื่องราวต่อกจากก้าน กล้วยภาค 1 เมื่อโตขึ้น แสดงให้เห็นภาระหน้าที่ หัวหน้าครอบครัวกับ หน้าที่เสียสละเพื่อชาติ	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ และ โปรแกรม MASSIVE
เอกโค่ จิวก็งโลก (2555)	สร้างโดย บ.กัณตนา แอนิเมชัน กำกับโดยผู้ คมปัญญา เข้มกำเนิด ภาพยนตร์ไม่ประสบ ความสำเร็จด้านรายได้	สร้างเรื่องขึ้นใหม่จากตัว ละครชาวกะเหรี่ยงที่ สามารถสื่อสารกับ ธรรมชาติได้ ให้แง่คิดการ อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ ฉาย ระบบ 3D Stereoscopic
ยักษ์ (2555)	สร้างโดย บ.เวิร์คพอยท์ มหาชน จำกัด กำกับโดย ประภาส ชลศรานนท์ และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ภาพยนตร์สร้าง 2 ภาษา ประสบความสำเร็จด้าน รายได้	นำแรงบันดาลใจจาก วรรณคดีรามเกียรติ์ เป็น โลกหุ่นกระป๋องระหว่าง หนุ่มากับทศกัณฐ์ ให้แง่ คิดเรื่องของมิตรภาพกับ หน้าที่	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ
พระมหาชนก (2557)	สร้างโดยสำนักงานส่งเสริม อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ แห่งชาติ (SIPA) และ สมาคมผู้ประกอบการ แอนิเมชันและ คอมพิวเตอร์กราฟิกส์ ไทย (TACGA) โดยฉาย เป็นพระราชกุศล	สร้างจากพระราชนิพนธ์ ตัวเดิมเรื่อง พระมหาชนก แบ่งเป็น 3 องก์คือ กำเนิด ความเพียร และปัญญา	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ
อนันดา ศิลาพิชิตมาร (2558)	สร้างโดยบริษัท มีเดีย สแตนดาร์ด สตูดิโอ กำกับ โดย ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง ไม่ประสบความสำเร็จด้าน รายได้	สร้างเรื่องขึ้นใหม่ให้เพื่อให้ เยาวชนได้รับความบันเทิง สอดแทรกค่านิยมไทย 12 ประการ เล่าเรื่องเจ้าชาย ที่กลับตัวเป็นคนดีเพื่อ รักษาบ้านเมือง	คอมพิวเตอร์ 2 มิติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 แสดงผลสรุปความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (ต่อ)

ภาพยนตร์แอนิเมชัน	ความเป็นมา	แนวคิดสร้างสรรค์	เทคนิค
คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน (2558)	อำนาจการสร้างโดย วินิจ เลิศรัตนชัย บ. เพอร์ซแอร์ เฟสตีวัล จำกัด มอบหมายให้ 3 ผู้ผลิตแอนิเมชันคือ บ.อิมจิแม็กซ์ สตูดิโอ บ. เดอะมิ่งค์ สตูดิโอ และ บ. เวิร์คพอยท์ มหาชน จำกัด ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้	แรงบันดาลใจจากพระราชนิพนธ์เรื่อง ทองแดง สุนัขทรงเลี้ยง โดยแบ่งออกเป็น 3 ตอนคือ หมาวัด ทองหล่อ และคอปเปอร์เพื่อนรัก ซึ่งให้แง่คิดถึงความกตัญญู ความกล้าหาญ และความพยายาม	คอมพิวเตอร์ 3 มิติ

2. เมื่อวิเคราะห์ความเป็นมาของภาพยนตร์ทั้ง 12 เรื่อง พบว่ามีแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้มีเพียง 2 เรื่องคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยและยักษ์ บางเรื่องประสบความสำเร็จด้านรางวัล เช่น สุดสาคร ประวัติพระพุทธเจ้า แต่ก็ประสบความสำเร็จด้านความล้มเหลวเป็นส่วนใหญ่ สามารถนำมาวิเคราะห์ถึงปัจจัยได้ดังนี้

2.1 ด้านการตลาด

ผู้ผลิตแอนิเมชันทุกคนต้องมีความเข้าใจว่าแอนิเมชันเป็นงานที่ใช้ต้นทุนสูงกว่าการสร้างภาพยนตร์ การวางแผนการตลาดที่ไม่รอบคอบเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้แอนิเมชันล้มเหลว เช่น การเปลี่ยนเป้าหมายจากแอนิเมชันฉายโทรทัศน์เป็นแอนิเมชันสำหรับโรงภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการเสียงบประมาณ เสียเวลาในการสร้างงานใหม่และทำให้แอนิเมชันไม่ได้คุณภาพเพราะรูปแบบแอนิเมชันทางโทรทัศน์กับโรงภาพยนตร์มีความต่างกันทั้งการเขียนบทภาพยนตร์และเทคนิคการสร้าง การวางกลุ่มเป้าหมายแคบเยาวชนเป็นการวางกลุ่มเป้าหมายที่แคบเกินไป ไม่สามารถคุ้มทุนการสร้างได้ การวางกลุ่มเป้าหมายต้องกว้างในระดับผู้ชมทุกเพศทุกวัยและผู้ชมตลาดโลกจึงจะคุ้มทุนการสร้าง ผู้สร้างต้องให้ความสำคัญเรื่องการวางแผนประชาสัมพันธ์ เพราะหากการประชาสัมพันธ์ไม่ถึงกลุ่มเป้าหมาย ก็ไม่มีคนเข้าโรงภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่คาดไม่ถึง เช่น สถานการณ์บ้านเมือง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ซึ่งกระทบกับพฤติกรรมชมภาพยนตร์ ทำให้คนไม่เข้าไปชมภาพยนตร์ ซึ่งผู้ผลิตแอนิเมชันต้องรู้จักแก้ปัญหาได้อย่างทันท่วงที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ด้านแนวคิด

ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่เป็นการนำแนวคิดมาจากตัวละครที่มีอยู่แล้วในวรรณคดี พงศาวดาร หรือหนังสือที่คนทั่วไปรู้จักกันดี ซึ่งเป็นการการันตีได้ว่ามีฐานผู้ชมที่รู้จักมากน้อยเท่าใด แต่การนำมาสร้างควรเป็นการเสริมเติมความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ ไม่ควรเป็นการลอกเลียนแบบตามฉบับดั้งเดิม เพราะจะทำให้ผู้ชมรู้เรื่องอยู่แล้วซึ่งทำให้ภาพยนตร์น่าเบื่อ ควรเป็นการสร้างสิ่งใหม่เพื่อดึงดูดผู้ชม ซึ่งความคิดสร้างสรรค์คือกุญแจสำคัญในการแข่งขันในตลาดโลก โดยเฉพาะเรื่องราวจากวัฒนธรรมไทยที่มีความโดดเด่นจากแอนิเมชันประเทศอื่นๆ ทั้งนี้เนื้อหาในภาพยนตร์ไม่ควรมีแต่ความบันเทิงอย่างเดียว ควรต้องสอดแทรกแง่คิดต่อผู้ชมเด็กและผู้ใหญ่ เป็นประเด็นแง่คิดที่มีความร่วมสมัยกับโลกปัจจุบัน นอกจากนี้ผู้สร้างควรใช้หลักโครงสร้าง 3 องค์ อย่างถูกต้อง เพื่อนำมาใช้ในการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์บันเทิงให้มีความสนุก น่าติดตาม มีที่มาที่ไปของเหตุผล และทำให้ผู้ชมสามารถสรุปเรื่องราวได้อย่างเข้าใจอีกด้วย

2.3 ด้านเทคนิค

แม้ว่าเทคโนโลยีการสร้างแอนิเมชันไทยจะล้าหลังกว่าประเทศสหรัฐอเมริกาก็ตาม แต่ก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการแข่งขันในตลาดโลกได้ คนไทยจึงต้องพัฒนาศักยภาพด้านเทคนิคให้ทัดเทียมกับแอนิเมชันทั่วโลก สิ่งที่แอนิเมชันไทยยังต้องพัฒนาคือการออกแบบตัวละครให้มีเสน่ห์ มีชีวิตชีวาและบุคลิกที่ดึงดูดผู้ชม ซึ่งไม่เพียงแค่ตัวละครในภาพยนตร์เท่านั้น แต่ต้องคำนึงการนำตัวละครนั้นเป็นสินค้าของที่ระลึกตามมา สิ่งเหล่านี้คือผลกำไรมหาศาลที่จะแอนิเมชันคุ่มทุนสร้าง การสร้างตัวละครให้มีเสน่ห์ประทับใจได้ ต้องอาศัยการกำกับการแสดง การออกแบบการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ การแสดงอารมณ์ในการพูดและการแสดงสีหน้าได้อย่างยอดเยี่ยม ซึ่งแอนิเมชันไทยยังขาดรายละเอียดเหล่านี้ในตัวละคร นอกจากนี้การออกแบบฉากยังต้องมีความปราณีต มีรายละเอียดของพื้นผิว บรรยากาศแสงเงา และการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติให้มากขึ้น แต่สิ่งที่แอนิเมชันไทยบางเรื่องนำมาใช้ได้เป็นอย่างดี คือการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ในการออกแบบให้มีความร่วมสมัย ซึ่งทำให้เกิดงานออกแบบใหม่ๆ และสร้างความน่าตื่นตาได้ในงานแอนิเมชัน

3. ทิศทางการพัฒนางานแอนิเมชันไทย

3.1 ผู้สร้างแอนิเมชันไทยต้องมองตลาดให้กว้างขึ้น เพราะแอนิเมชันเป็นงานที่ต้องใช้ต้นทุนการผลิตสูง ต้องมองกลุ่มเป้าหมายสำหรับคนทุกเพศทุกวัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ มองกระแสความนิยม ของเนื้อหาและเทคนิคการสร้างสรรค์ของโลก ซึ่งแม้ว่าเทคนิคแอนิเมชันไทยจะล้าหลังกว่าต่างประเทศ แต่ก็สามารถผลักดันเนื้อหาให้มีความน่าสนใจได้ในตลาดโลก โดยใช้ศิลปะไทยนำมาประยุกต์ให้เกิดความโดดเด่นในงานออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 สังคมไทยต้องสนับสนุนงานวรรณกรรม เป็นสังคมของนักเขียนและนักอ่าน เพราะงานเขียนคือต้นทางของความคิดสร้างสรรค์ที่จะมาทำเป็นภาพยนตร์ให้กับแอนิเมชัน ปัจจุบันงานวรรณกรรมสำหรับนำมาสร้างเป็นแอนิเมชันได้มีน้อยมาก นอกจากนี้ประเทศไทยก็ขาดนักเขียนบทภาพยนตร์ที่เก่งที่จะสามารถสร้างสรรค์บทภาพยนตร์แอนิเมชันได้

3.3 แม้ว่าปัจจุบันจะมีบัณฑิตที่เรียนจบด้านแอนิเมชันมากกว่าในอดีต แต่งานในสายแอนิเมชันกลับไม่ได้มีมากขึ้น ทำให้เกิดบัณฑิตว่างงานจำนวนมาก งานแอนิเมชันในประเทศไทยมีอย่างจำกัด เพราะวัฒนธรรมการดูแอนิเมชันของคนไทยไม่ได้มีมากเท่าต่างประเทศ ผู้ผลิตแอนิเมชันจึงต้องหาทางเอาตัวรอดโดยรับงานจากต่างประเทศในฐานะแรงงานมากกว่าเป็นผู้ริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้ผลิตแอนิเมชันในอนาคตจึงต้องสามารถติดต่อประสานงานธุรกิจกับต่างประเทศได้ ในอีกทางหนึ่งรัฐบาลไทยต้องสนับสนุนงานแอนิเมชันเพื่อให้คนเหล่านั้นได้เป็นผู้ริเริ่มสร้างงาน ได้พัฒนาฝีมือให้มีความชำนาญอย่างต่อเนื่อง เพราะหากคนเหล่านั้นไม่ได้รับการฝึกฝน ทักษะเหล่านี้ก็จะสูญหายไป

3.4 คนทำงานแอนิเมชันไทยยังคงมีศักยภาพที่จะสร้างแอนิเมชันอยู่ แต่กระแสความนิยมในงานแอนิเมชันของประเทศไทยลดน้อยลงลง ทำให้ไม่มีนายทุนสนับสนุนการผลิตแอนิเมชัน ผู้สร้างส่วนใหญ่จึงทำหน้าที่หาทุนการสร้างเอง ทำให้แอนิเมชันไทยในอนาคตจะมีทิศทางคล้ายภาพยนตร์นอกกระแส คือการทำงานโดยไม่หวังผลกำไร ไม่คำนึงถึงแผนการตลาด ซึ่งสิ่งนี้จะทำให้วงการแอนิเมชันไทยพัฒนาไปอย่างเชื่องช้า ไม่มีโอกาสที่จะพัฒนาไปสู่ระดับอุตสาหกรรมของประเทศได้

อภิปรายผล

1. งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นหลักฐานความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ถูกต้อง ซึ่งจากการค้นคว้าหนังสือและข้อมูลอินเทอร์เน็ต จะพบข้อมูลว่าภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชันตะลุยโลกอนาคต เป็นแอนิเมชันคอมพิวเตอร์สามมิติเรื่องแรกของไทย แต่แท้จริงภาพยนตร์คอมพิวเตอร์สามมิติเรื่องแรกของไทยคือ อภินิหารนิทานเวตาล จากหลักฐานโปสเตอร์ภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ผู้กำกับ นอกจากนี้เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร เข้าโรงฉายในระยะเวลายาวนาน ทำให้ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวไม่ถูกพูดถึง แต่ในประวัติศาสตร์แอนิเมชันไทยต้องได้รับการบันทึกไว้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อคนรุ่นหลัง

2. จากงานวิจัยในแง่ประวัติศาสตร์ ถ้าหากมีประวัติความเป็นมายาวนาน 100 ปีอาจจะเห็นการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจมากกว่านี้ และด้วยเหตุที่มีจำนวนผลงานแอนิเมชันน้อยคือ 12 เรื่อง และมีความคล้ายคลึงกันทั้งเทคนิคและเนื้อหา ทำให้การวิเคราะห์ในแง่ประวัติศาสตร์ไม่เห็นประเด็น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจัยที่มีความแตกต่างกันมาก นัก งานวิจัยนี้จึงอาจเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ต้องรอเวลาให้ยาวนานกว่านี้จึงจะมีวิวัฒนาการที่น่าสนใจ

3. งานแอนิเมชันในประเทศไทยส่วนมากเป็นงานที่รับจ้างทำให้ต่างประเทศ ทั้งรูปแบบภาพยนตร์ การ์ตูนโทรทัศน์ โฆษณา และเกม ซึ่งการรวบรวมผลงานที่นอกเหนือจากงานภาพยนตร์ อาจจะทำให้เกิดมุมมองใหม่ๆ ในงานวิจัยมากยิ่งขึ้น

3. ยังคงมีผลงานแอนิเมชันไทยอีกหลายเรื่องที่ฉายทางโทรทัศน์ ซึ่งมีจำนวนมากเช่นกัน และเป็นงานที่ประสบความสำเร็จในระดับโลก ซึ่งงานวิจัยนี้สามารถนำไปต่อยอดเพื่อมองความสัมพันธ์ เปรียบเทียบระหว่างผลงานแอนิเมชันโทรทัศน์กับแอนิเมชันฉายโรงภาพยนตร์ได้

4. จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่ายังมีนักสร้างแอนิเมชันรุ่นใหม่ที่มีความสามารถ เช่น บริษัท Riff Animation ผู้สร้างแอนิเมชันประกอบในภาพยนตร์คนแสดงเรื่อง เมย์ไหนไฟแรงเฟร่อ และ บริษัท เดอะ มังค์ สตูดิโอ สร้างแอนิเมชันสั้นเรื่อง Nine ซึ่งได้รับรางวัลต่างประเทศหลายเทศกาล ผู้วิจัยคาดว่านักสร้างแอนิเมชันรุ่นใหม่เหล่านี้ อาจจะทำให้เกิดยุคใหม่ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรภัทร์ จิตต์จำนงค์. (2552). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง "ก้านกล้วย 2". วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2551). ดิวิดีภาพยนตร์เรื่องประวัติพระพุทเจ้า. กรุงเทพฯ: บริษัทโมโนฟิล์ม _____ . (2553). การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "พระพุทเจ้า" เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทประวัติ. พัฒนาเทคนิคศึกษา, 22 (7), 48-56.
- คมพิณณ์ เข้มกำเนิด. (2550). ดิวิดีภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย. กรุงเทพฯ: บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด.
- _____. (2555). ดิวิดีภาพยนตร์เรื่องเอคโค จีวักองโลก. กรุงเทพฯ: บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด.
- จรรยาพร ประปักษ์ประลัย. (2551). สะดุดโลกแอนิเมชัน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- จิรยุทธ ชุขณะโชติ. (2555). Sheldon มหัศจรรย์ธุรกิจหอยพันล้าน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เนชั่นบุ๊คส์.
- ญัฐทพงศ์ รัตนโชคสิริกุล. (2551). ดิวิดีภาพยนตร์เรื่องนาวค. กรุงเทพฯ: บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด
- ดารายา บัวทอง (2557). นวัตกรรมการสื่อสารความเป็นไทยผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง "ยักษ์". วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และนวัตกรรม, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์
- ตปากร พุทเกส (2553). การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553). วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีลาภ ศรีวุฒิวงศ์. (2552). ดิวิดีภาพยนตร์เรื่อง ก้านกล้วย2. กรุงเทพฯ: บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล จำกัด.
- ไทยรัฐฉบับพิมพ์. (2558). 4 สตูดิโอแอนิเมชัน ทุ่ม150ล้าน ทำหนังสั้นจากแรงบันดาลใจ คุณทองแดง. เข้าถึงได้จาก : <https://www.thairath.co.th/content/528852>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2558). ฝีมือคนไทยไม่แพ้ชาติใดในโลก เปิดใจผู้สร้างแอนิเมชันไทยสองมิติอนันตา. เข้าถึงได้จาก <https://www.thairath.co.th/content/465086>
- เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นับทอง ทองใบ. (2550). *ซีกอนบแอนิเมชัน :เอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มียาซากิ นักฝันแห่ง ตะวันออก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- นิจจัง พันธะพจน์. (2557). *ประวัติแอนิเมชัน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2551). *การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน*. วารสารศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 16(4), 42-46.
- บอน บอระเพ็ด. (2551). *เพลงโสเภณี จาก “ปู” สู่ “คาราบาว”...ชายตัวไม่ชั่วชายชาติ*. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/entertainment/viewnews.aspx?NewsID=9560000054330>
- ประภาส ชลศรานนท์. (2555). *ดีวีดีภาพยนตร์เรื่องยักษ์*. กรุงเทพฯ: บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- _____. (2555). *ยักษ์ The Giant King*. กรุงเทพฯ: FULLSTOP.
- ปิยกุล เลาว์ณยศิริ. (2532). *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 8-15*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ผู้จัดการรายวัน. (2556). *เราจะเป็น 'ยักษ์' ใน 'แอนิเมชันโลก' ได้หรือไม่?*. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/AstvWeekend/ViewNews.aspx?NewsID=9550000127837>
- ผู้จัดการ 360 องศา (2550). *“The life of Buddha” แอนิเมชันไทยตะลุยอินเตอร์ ปักธง “ธรรม”* เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/mgrWeekly/ViewNews.aspx?NewsID=9500000044544>
- เมทินี สิงห์เวชสกุล. (2548). *การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2554). *ยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเพื่อการแข่งขันในระดับนานาชาติ*. วารสารนิเทศศาสตร์, 29 (4), 118-149
- วัลยา. (2546). *Characters การ์ตูนในดวงใจ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อิมเมจ.
- วิจิตร เลิศรัตน์ชัย. (2559). *ดีวีดีภาพยนตร์เรื่อง คุณทองแดง ดี อินสไปเรชั่นส์*. กรุงเทพฯ: บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด
- สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย. (2559). *พระมหาชนก เบื้องหลังงาน สร้างแห่งความเพียร*. กรุงเทพฯ: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- สารคดี. (2548). *อภินิหารนิทานเวตาล อภินิหารแอนิเมชันไทย*. นิตยสารสารคดี.244, 32-36.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 พ.ศ. 2550-2554*. เข้าถึงได้จาก

http://www.nesdb.go.th/ewt_news.php?nid=5747&filename=index

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (2559). *เกี่ยวกับเรา*. เข้าถึงได้จาก

<http://www.sipa.or.th/th/home/index.php>

อุบล สุทชนะ (2549). *คือชีวิต คือหยุด คือ Animation*. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนา อินเตอร์พรินทร์ จำกัด (มหาชน).

Adintrend. (2551). *เผยโฉม การ์ตูน Animation 3D ล่าสุด “นาค” ร่วมใจกันโปรดิวิซ์โดย บอย โกสิยพงษ์ และ ปริชา ปิ่นแก้ว*. เข้าถึงได้จาก <http://www.adintrend.com/scoop/944nak.html>

MGR Online. (2549). *นัตคย “ก้านกล้วย” แอนิเมชันไทย ที่คนไทยต้องดู*. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9490000058355>

MGR Online. (2551). *“ปังปอนด์” แอนิเมชันไทย แซงตลาดแอนิเมชันโลก*. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Smes/ViewNews.aspx?NewsID=9510000128560>

MGR Online. (2552). *“ก้านกล้วย 2” ขยับแชมป์ เดือน “มิโคลัส เคจ”*. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Entertainment/ViewNews.aspx?NewsID=9520000038065>

MGR Online. (2555). *“ยักษ์” กวาด 17.9 ล้านเดือน Taken 2 ครัวแชมป์บ็อกซ์ออฟฟิศ*. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9550000125040>

Siamzone. (2559). *ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน*. เข้าถึงได้จาก <https://www.siamzone.com/movie/m/966/picture>

Vithita. (2559). *เกี่ยวกับเรา*. เข้าถึงได้จาก http://www.vithita.com/about_company_profile.php?mulang=th

ภาษาต่างประเทศ

Cavalier, Stephen (2001). *The World History of Animation*. California: University of California Press.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- Thompson, Kristin (2002). *Film history : an introduction*. Boston: McGraw-Hill.
- Bailey, Adrian (1982). *Walt Disney' s world of fantasy*. New York : Everest House.
- Lord, Peter (2004). *Creating 3-D Animation*. New York: Abrams.
- Solomon, Charles (1994). *The History of Animation*. New York : Wings Books.
- Wells, Paul (1998). *Understanding animation*. London: Routledge.
- Winder, Catherine (2001). *Producing Animation*. Boston: Focal Press.
- Taylor, Richard (1996). *The Encyclopedia of Animation Techniques*. Oxford: Focal Press.

Unifrance. (2002). *Hiroshima International Animated Film Festival Edition 2002*. Retrieved from <http://en.unifrance.org/festivals-and-markets/699/hiroshima-international-animated-film-festival/2002>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยแบบกึ่งโครงสร้าง
ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย
2. เพื่อค้นหาปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้แอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จและความล้มเหลว
3. เพื่อวิเคราะห์หาทิศทางการพัฒนางานการแอนิเมชันไทย

คำชี้แจง

1. แบบสัมภาษณ์ชุดนี้แบ่งการจัดเก็บข้อมูล เป็น 4 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์
 - ตอนที่ 2 สัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกแนวคิดและเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน
 - ตอนที่ 3 สัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับทิศทางวงการแอนิเมชันไทย
 - ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะงานวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลเพิ่มเติม
2. ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย จำนวน 4 ท่าน ได้แก่
คุณภาณุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ คุณคมภิญญา เข็มกำเนิด และคุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สร้างสี
ทั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลในครั้งนี้
ด้วย

เขมพัทธ์ พัชรวิชัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล

อาชีพ

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

วันเดือนปีที่สัมภาษณ์

1. ท่านมีประวัติชีวิตโดยย่ออย่างไร ในด้านครอบครัว การศึกษา สภาพแวดล้อม

.....

.....

2. ท่านมีประสบการณ์การทำงานอย่างไร และมีผลงานชิ้นสำคัญชิ้นใดบ้าง

.....

.....

ตอนที่ 2 สัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกแนวคิดและเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

1. ท่านได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้อย่างไร

.....

.....

2. ท่านมีแนวคิดที่ต้องการนำเสนออะไรในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้

.....

.....

3. ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ท่านสร้าง มีการวางแผนการตลาดอย่างไร ประสบความสำเร็จหรือไม่

.....

.....

4. ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ท่านสร้าง มีเทคนิคการผลิตอย่างไร

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับทิศทางวงการแอนิเมชันไทย

1. ท่านคิดว่าวงการแอนิเมชันไทย จะมีทิศทางเป็นอย่างไร

.....

.....

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่องานวิจัย

1. ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เกี่ยวกับงานวิจัยเรื่องนี้หรือไม่

.....

.....



ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
 ผู้วิจัย เชมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 30 เดือน 12/2560 พ.ศ. 2560

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่บิดบังข้อเท็จจริงจากผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจริยบรรณและจรรยาบรรณทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับทั้งหมดเพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการทำสัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(วิมลมาศ ทรัพย์ศิริ) ๖
 ลงนาม.....พยาน

(วิมลมาศ ทรัพย์ศิริ)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เชมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายกั๊กกับเนื้อกระดาษเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของงานวิจัยเชิงคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
 ผู้วิจัย ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 2 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2560

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่บิดเบือนข้อเท็จจริงให้ผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวตนในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

ลงนาม.....พยาน

(วิภากรณี พัทธวิชัย)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เชมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
 ผู้วิจัย ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 6 เดือน มิถุนายน - พ.ศ. 2560

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆ ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณและจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียว และจะมีการจัดเก็บข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมดหลังจากเสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับทั้งสิ้นเพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผลกระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

.....พยาน

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เชมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยเรื่อง ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
 ผู้วิจัย ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 6 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2560

ก่อนที่จะลงนามในใบยินยอมให้ทำการวิจัยนี้ ผู้เข้าร่วมวิจัยได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึง วัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว

ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่างๆที่ผู้เข้าร่วมวิจัยสงสัยด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น จนผู้เข้าร่วมวิจัยพอใจ

ข้อมูลทั้งหมดเกี่ยวกับงานวิจัยดังกล่าวจะถูกเก็บเป็นความลับและยึดหลักทางจรรยาบรรณ และจริยธรรมทางการวิจัย ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เพียงบุคคลเดียวและจะมีการจัดเก็บ ข้อมูลในแฟ้มการวิจัย โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการทำลายข้อมูลทั้งหมด หลังจาก เสร็จสิ้นการวิจัย การกระทำดังกล่าวเป็นการจัดการเก็บข้อมูลอย่างเป็นความลับ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความถูกต้องและปกป้องความลับให้ผู้เข้าร่วมวิจัย

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบ ยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวจากการวิจัยหรือปฏิเสธการให้ข้อมูล (ที่ส่งผล กระทบต่อตัวท่านในช่วงระหว่างการให้สัมภาษณ์ข้อมูล) และข้อมูลเหล่านั้นจะถูกทำลายในกรณีที่ ท่านถอนตัวจากการให้สัมภาษณ์

ลงนาม.....ผู้ยินยอม

(เกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี)

ลงนาม.....พยาน

(.....)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย

(เชมพัทธ์ พัทธวิชัย)

หมายเหตุ แบบฟอร์มการยินยอมเข้าร่วมการวิจัยจัดทำเป็นเอกสารอย่างมีลายลักษณ์อักษรเพื่อความถูกต้องและ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการวิจัยนี้เพื่อการวิจัยเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ความสำเร็จที่ตรงกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลและเป็นไปตามหลักการของการวิจัยเชิงคุณภาพ ไม่ว่าจะอย่างไรก็ตาม หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับใบยินยอมนี้ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัญญาเลขที่ 2560-02-02007

โครงการวิจัย ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์อนิเมชันไทย

รายงานสรุปการเงินรอบ 12 เดือน

หัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน นายเชมพัทธ์ พชรวิชัย

รายงานในช่วงตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2559 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2560

รายจ่าย

หมวด (ตามสัญญา)	รายจ่ายสะสม จากรายงาน ครั้งก่อน (1)	ค่าใช้จ่ายงวด ปัจจุบัน (2)	รวมรายจ่ายสะสม จนถึงงวดปัจจุบัน (3) = (1) + (2)	งบประมาณ ทั้งหมดที่ตั้งไว้ ตามสัญญา (4)	คงเหลือ (หรือเกิน) (5) = (4) - (3)
ก. ส่วนที่โครงการบริหาร					
1. ค่าตอบแทน					
2. ค่าจ้าง	39,120.00	29,340.00	68,460.00	68,460.00	0.00
3. ค่าใช้สอย		10,000.00	10,000.00	10,000.00	0.00
4. ค่าวัสดุ	1,805.00		1,805.00	1,540.00	เกิน 265.00
5. ค่าครุภัณฑ์					
รวม	40,925.00	39,340.00	80,265.00	80,000.00	เกิน 265.00
ข. ส่วนที่บริหารโดย กองทุนวิจัย					
6. ค่าครุภัณฑ์					
7. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ					
รวม					
รวมทั้งสิ้น					

จำนวนเงินที่ได้รับและจำนวนเงินคงเหลือ

จำนวนเงินที่ได้รับ	จำนวน	วันที่ได้รับ	ค่าใช้จ่าย	จำนวน
งวดที่ 1 (85%)	68,000.00 บาท	13/01 /2559	งวดที่ 1	68,000.00 บาท
ดอกเบี้ยครั้งที่ 1	19.87 บาท	30 / 06 / 2560		
งวดที่ 2 (15%)	12,000.00 บาท	31/10/ 2560	งวดที่ 2	12,000.00 บาท
ดอกเบี้ยครั้งที่ 1	13.53 บาท	31 / 10 / 2560		
รวมเงินที่ได้รับ	80,033.40 บาท		รวมรายจ่าย	80,000.00บาท
คงเหลือเงินในบัญชีโครงการ (รวม - รวม)				33.40 บาท

เชมพัทธ์ พชรวิชัย.....

ลงนามหัวหน้าโครงการวิจัยผู้รับทุน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลประวัติผู้วิจัย

ประวัติส่วนตัว

ชื่อ-สกุล นายเชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

ตำแหน่งปัจจุบัน ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ประวัติการศึกษา

ชื่อย่อปริญญา	สาขา	สถาบันที่จบ	ปีที่จบ
ศป.บ.	ออกแบบนิเทศศิลป์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	พ.ศ.2541
ศ.ม.	ออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร	พ.ศ. 2548
ปร.ด.	ทัศนศิลป์และการออกแบบ	มหาวิทยาลัยบูรพา	พ.ศ. 2559

ทุนการศึกษาและทุนวิจัยที่เคยได้รับ

ปี พ.ศ.	ทุนการศึกษาและทุนวิจัย	สถาบันที่ให้
2554	งานวิจัย “การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย”	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
2555	ทุนเรียนดีสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์	คณะกรรมการอุดมศึกษาแห่งชาติ
2559	งานวิจัย “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม”	สภาวิจัยแห่งชาติ

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ตีพิมพ์เผยแพร่ (ระดับชาติและนานาชาติ)

วิจัยการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

วิจัยภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคม

บทความ ภาพยนตร์สัญนิยมเสมือน เรื่อง “แม่ทัพที่หายไป”

ผลงานสิทธิบัตร/สิ่งประดิษฐ์/งานสร้างสรรค์

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง “แม่ทัพที่หายไป”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



T149345



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้