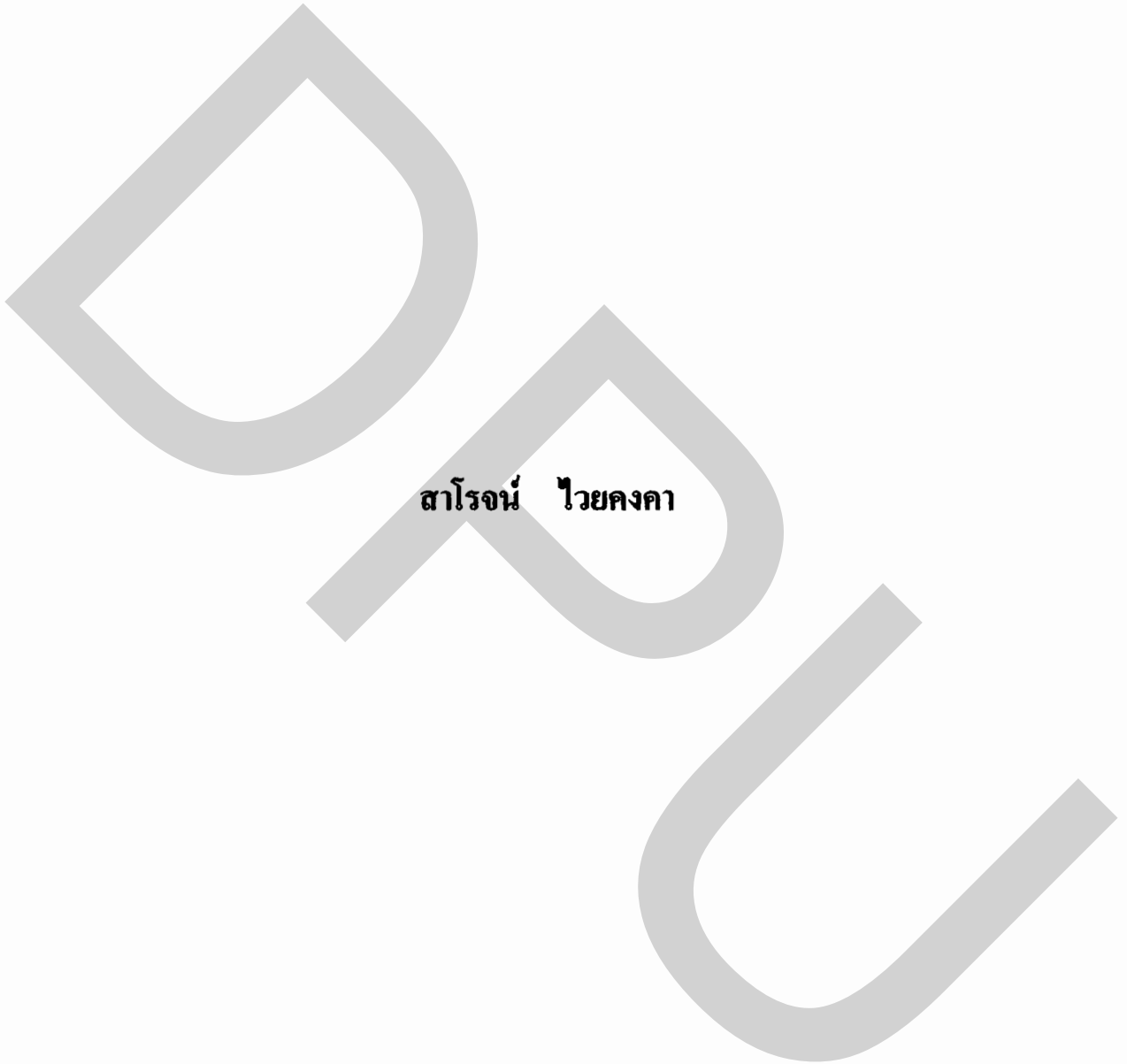




สภาการณ้ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย



สโรจน์ ไวยคองคา

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณัติต
สาขาวิชานิตศศาสตร้สารสนเทศ บัณัติตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยธรรกกิจบัณัติตย้

พ.ศ.2552

General Situation of Thai Animation Movies

SAROJ WAIKHONGKHA

A Thematic Paper Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication)
Department of (Information communication)

เลขทะเบียน.....0224895 Graduate School, Dhurakij Pundit University

วันลงทะเบียน..... - 9 เม.ย. 2556

เลขเรียกหนังสือ..... ๗๙๑.๕๓๓๔

ศ๖๕๓๔
[๒๕๕๖]

2009



ใบรับรองสารนิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

ชื่อสารนิพนธ์ สถาปัตยกรรมของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย
เสนอโดย สาโรจน์ ไวยคงคา
สาขาวิชา นิเทศศาสตร์ (กลุ่มวิชานิเทศศาสตร์สารสนเทศ)
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์แล้ว

.....ประธานกรรมการ

(ผศ.ดร.อัสวิน เนตรโพธิ์แก้ว)

.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

(ผศ.ดร.กุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ)

.....กรรมการ

(ดร.บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ)

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผศ.ดร.สมศักดิ์ คำริชอบ)

วันที่ 30 เดือน พ.ค. พ.ศ. 2562

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง “สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณา และความเสียสละเวลาอันมีค่าจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลทิพย์ ศาสตร์ระรุจิ ที่ให้เกียรติมาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ซึ่งอาจารย์ได้ให้คำแนะนำ แก้ไข และตรวจสอบความถูกต้องด้วยดีเสมอมา ขอขอพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว ที่ได้สละเวลามาเป็นประธานสอบสารนิพนธ์ในครั้งนี้ ขอขอพระคุณท่านอาจารย์ ดร.บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ ที่ได้สละเวลามาเป็นคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์ และช่วยให้คำแนะนำ ในการจัดทำ สารนิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัทได้แก่ บริษัทบีบอยด์ซีจี จำกัด, บริษัทอัญญาอนิเมชัน, บริษัทกัญญาอนิเมชัน, บริษัทวิริตาอนิเมชัน, บริษัททีเคียสแดนดาร์ด จำกัด ที่เสียสละเวลาในการให้สัมภาษณ์ ซึ่งข้อมูลที่ได้มาถือว่าเป็นประโยชน์อย่างมาก ในการจัดทำสารนิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สุดท้ายขอขอบคุณทุกๆกำลังใจในการทำสารนิพนธ์ในดังต่อไปนี้ ขอขอบคุณกำลังใจที่ยิ่งใหญ่ จากคุณพ่อ คุณแม่ ยัยและลูกชิว ที่เป็นกำลังใจด้วยดีเสมอมา ขอขอบคุณ อ.ส้ม อ.ไป พี่แจ็ก พี่อ้อด เต และพี่ๆน้องๆ จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถที่ให้การช่วยเหลือ แนะนำสิ่งที่ผิดพลาดออกมา ขอขอบคุณพี่กึ่ง ที่ช่วยให้คำแนะนำเกือบทุกอย่างของการทำสารนิพนธ์ในครั้งนี้ และท้ายสุดขอขอบคุณ อีกหลายๆ ท่านที่มีโอกาสกล่าวถึงได้ทั้งหมดในที่นี้ สำหรับกำลังใจ และคำแนะนำต่างๆ เพื่อให้สารนิพนธ์เรื่องนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สาโรจน์ ไวยคงคา
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหาที่วิจัย.....	7
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
1.6 นิยามศัพท์.....	8
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน.....	10
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน.....	17
2.3 แนวคิดปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน.....	29
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับองค์กรผู้ผลิตสื่อ.....	33
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	40
3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง.....	41
3.3 แหล่งข้อมูล.....	42
3.4 ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	43

สารบัญ (ต่อ)

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	45
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
3.7 การนำเสนอผลการวิจัย.....	45
4. ผลการวิจัย.....	47
4.1 สภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร.....	47
4.2 ปัจจัยที่ส่งผลการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร.....	69
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	82
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	82
5.2 อภิปรายผลสภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย.....	90
5.3 อภิปรายผลปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย....	92
ข้อเสนอแนะ.....	96
บรรณานุกรม.....	98
ภาคผนวก.....	100
ประวัติผู้เขียน.....	107

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 แสดงบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นของประเทศไทย.....	5
3.1 แสดงการนำเสนอกรอบระเบียบวิธีวิจัย.....	40

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
4.1 ภาพโปสเตอร์ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “ของขวัญวันพ่อ” บริษัทกัญญาแอนิเมชัน.....	51
4.2 ภาพการ์ตูนเรื่องประวัติพระพุทธเจ้า บริษัทบริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด.....	51
4.3 ภาพฉากการ์ตูนแสดงถึง การทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย.....	52
4.4 ภาพฉากการ์ตูนแสดงถึง ความเสียใจและหวาดกลัว.....	52
4.5 ภาพฉากการ์ตูน เน้นให้เห็นเฉพาะจุด โดยตัดสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป.....	53
4.6 ภาพฉากการ์ตูนแสดงถึงวัฒนธรรมไทยผ่านตัวการ์ตูน.....	55
4.7 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด.....	55
4.8 ภาพตัวการ์ตูนแบบการใช้สุนทรียศาสตร์แบบนามธรรม.....	56
4.9 ภาพตัวการ์ตูนแบบการใช้สุนทรียศาสตร์แบบธรรมชาติ.....	57
1.10 ภาพการ์ตูนแสดงถึงการเล่าเรื่องง่ายต่อการรับชม.....	58

หัวข้อวิทยานิพนธ์	สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย
ชื่อผู้เขียน	สาโรจน์ ไวยคงคา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลทิพย์ ศาสตร์ระรุจิ
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ (สารสนเทศ)
ปีการศึกษา	2552

การศึกษาวิจัยเรื่อง “สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากการสัมภาษณ์บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย 5 บริษัท โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผลการศึกษามีดังนี้

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัทมีการใช้หลักสุนทรียศาสตร์เป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ส่งผลให้เนื้อหา เป็นไปในรูปแบบ สนุกสนาน มีความน่าสนใจ และสร้างความประทับใจให้กับคนดู ส่วน เทคนิควิธีขั้นตอนในกระบวนการผลิตอาจแตกต่างกันไป ซึ่งในเรื่องของลักษณะการผลิตในรูปแบบของแอนิเมชัน คือ มีทั้ง 2 รูปแบบ คือ แบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ ส่งผลให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตออกมาทั้ง 5 บริษัทมีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับเทคนิคและรูปแบบวิธีการในการผลิตของบริษัท แต่อย่างไรก็ตามบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังคงยึดหลักขั้นตอนในกระบวนการผลิตเป็นแนวทางในการผลิตที่สำคัญ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนการเตรียมก่อนการผลิต, ขั้นตอนการผลิต, และขั้นตอนหลังการผลิต ซึ่งทั้ง 3 ขั้นตอนเป็นแนวทางในการผลิตให้กับผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัทได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่า ยังมีปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลให้การดำเนินงานประสบผลสำเร็จ และเกิดปัญหาอุปสรรคควบคู่กันไป ปัจจัยดังกล่าวได้แก่ ปัจจัยทางด้าน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิต ซึ่งจากการศึกษาพบว่าเป็นส่วนที่สำคัญในขั้นตอนการผลิต เนื่องจากสามารถช่วยให้บุคลากรสามารถผลิตงานได้อย่างรวดเร็ว ลดขั้นตอนในการทำงาน เมื่อเปรียบเทียบกับการผลิตในยุคเดิม แต่ก็มีข้อเสียอยู่ที่ว่า โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตไม่สามารถผลิตโดยคนไทยได้ ส่งผลให้ต้องมีค่าใช้จ่ายในส่วนของค่าลิขสิทธิ์ในการใช้ ซอฟต์แวร์ โปรแกรม เพราะเป็นการนำเข้าจากต่างประเทศ อย่างไรก็ตามบริษัทผู้ผลิตได้ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้เนื่องจาก ผลงานที่ผลิตจะต้องเผยแพร่สู่สาธารณชนเป็นจำนวนมากจึงจำเป็นต้องให้ถูกต้องกับเรื่องลิขสิทธิ์ดังกล่าว

ปัจจัยต่อมาได้แก่ปัจจัยทางด้านการผลิตเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งประกอบด้วย ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านการตลาด การส่งเสริมจากรัฐบาล ด้านการเปิดรับของผู้ชม และคู่แข่งของบริษัทการ์ตูนด้วยกัน ซึ่งจากการศึกษาพบว่าปัจจัยในส่วนนี้เป็นปัจจัยที่สอดคล้องกัน เนื่องจากในสภาพการณ์ปัจจุบัน บุคลากรเป็นส่วนสำคัญในด้านการผลิต แต่วงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังประสบปัญหาขาดแคลนในเรื่องดังกล่าว ส่งผลให้การผลิตยังเทียบเท่าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศไม่ได้ ส่วนในเรื่องของงบประมาณในการดำเนินการมีความแตกต่างกันออกไป โดยแต่ละบริษัทจะมีงบประมาณในการดำเนินการที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับ จำนวนบุคลากร จำนวนเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิต และงบประมาณที่ใช้ในการผลิตในแต่ละเรื่อง ซึ่งในส่วนตรงนี้เป็นส่วนที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละบริษัท

ในส่วนของการส่งเสริมจากรัฐบาล ภาครัฐมีการส่งเสริมและให้ความสำคัญกับแอนิเมชัน โดยทำการส่งเสริมและสนับสนุน ในเรื่องของงานจัดงานแอนิเมชัน ซึ่งถือว่าเป็นส่วนที่สนับสนุนและเปิดโอกาสให้บุคลากรแอนิเมชันของไทยได้มีโอกาสแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ในขั้นตอนในการผลิตกับบริษัทผู้ผลิตที่มาจากต่างประเทศในส่วนนี้ จากปัจจัยการผลิตในส่วนดังกล่าวยังได้ส่งผลถึงปัจจัยในการเปิดรับของผู้ชม ซึ่งผู้ชมในปัจจุบันถือว่าเป็นส่วนช่วยให้วงการการ์ตูนแอนิเมชันไทยพัฒนาไปสู่มาตรฐานสากลได้อย่างรวดเร็ว แต่สภาพการณ์ในปัจจุบันผู้ชมการ์ตูนส่วนใหญ่ยังมีวัฒนธรรมในการชมของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป คือการชมภาพยนตร์การ์ตูนยังเป็นเฉพาะกลุ่ม และคนไทยยังไม่นิยมในการเสียค่าใช้จ่ายเพื่อไปชมการ์ตูนในโรงภาพยนตร์ ส่งผลให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่ได้รับการตอบรับจากกลุ่มผู้ชมชาวไทยเท่าที่ควร

ส่วนในเรื่องการตลาดของแอนิเมชันไทย ถือว่ายังไม่แพร่หลาย เนื่องจากด้านงบประมาณที่มีจำกัดของแต่ละบริษัทส่งผลให้ การเผยแพร่ อยู่เฉพาะในประเทศ ออกสู่ต่างประเทศค่อนข้างน้อยในปัจจุบัน

สำหรับคู่แข่งในวงการที่ผลิตแอนิเมชันด้วยกัน พบว่าในปัจจุบันคู่แข่งในประเทศไทยไม่มี เนื่องจากแอนิเมชันไทยอยู่ในช่วงเติบโต ส่งผลให้คู่แข่งต่างประเทศเปรียบเสมือนเพื่อนร่วมงานกันมากกว่า นอกจากนี้แอนิเมชันไทยยังเป็นตัวเลือกในการรับชมจากผู้ชมชาวไทย เนื่องจากสภาพการณ์ปัจจุบันแอนิเมชันจากต่างประเทศได้เข้ามามีบทบาทและเป็นตัวเลือกของผู้ชมของคนไทย แต่ก็ถือว่าเป็นข้อที่ดีเนื่องจากบริษัทผู้ผลิตได้มีโอกาสเปรียบเทียบผลงานของไทย และของต่างประเทศ และมีโอกาสได้เรียนรู้การผลิตของกันและกันได้อีกทางหนึ่งด้วย ซึ่งจากปัจจัยในส่วนดังกล่าวสามารถผลักดันให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการพัฒนา และมีการปรับปรุงแก้ไขให้ประสบผลสำเร็จได้ไม่ยากในอนาคต

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อกล่าวถึง “การ์ตูน” สิ่งแรกที่เรานึกถึงคงเป็นภาพแห่งความสนุกสนานร่าเริงในรูปแบบ อิริยาบถ ของตัวการ์ตูนในแต่ละเรื่อง ทำให้การ์ตูนสามารถใช้เพื่อเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจหรือเพิ่มสีสันให้กับงานและสินค้าซึ่งปรากฏบนผลิตภัณฑ์ของใช้ ถูขนมขบเคี้ยว ป้ายโฆษณาเชิญชวนรณรงค์ตามร้านอาหารหรือห้างสรรพสินค้า นอกจากนี้การ์ตูนยังถูกใช้งานเพื่อความบันเทิงและสื่อการสอนเพื่อการศึกษา

ปัจจุบันยังคิดกันอยู่ว่า การ์ตูนเหมาะสำหรับเด็กเท่านั้น แต่ความจริงแล้วการ์ตูนเป็นสื่อที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัย ผู้ใหญ่ดูการ์ตูนการเมือง ล้อเลียนสังคม ก็มีความสุขในแง่ของผู้ใหญ่ เด็กดูการ์ตูนในแง่ของความบันเทิง ตลกขบขัน การ์ตูนจึงสามารถสื่อออกมาได้หลายแง่ บางครั้งเรื่องที่ยากก็สามารถนำเสนอในรูปแบบของการ์ตูนทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องตลกเสมอไป(ณรงค์ ประกาศโนบล, 2534:17)

การที่ไม่มีใครถือสากับการ์ตูน ไม่ใช่เรื่องเสียหาย ตรงกันข้าม เป็นเรื่องที่ต้องขอบคุณการ์ตูนที่เป็นช่องทางให้เราได้มีโอกาสใช้ความคิดในทางเฉลียวฉลาดระกันบ้าง ไม่เช่นนั้นโลกของเราคงน่าเบื่อเต็มที ก็ความคิดเฉฉนี้แหละเป็นต้นทางของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นของเรื่องราวของการ์ตูนต่าง ๆ มากมาย(ศักดิ์ดา วิมลจันทร์, 2548 : 6)

ตัวการ์ตูนจึงเป็นสิ่งล้วนสร้างรอยยิ้มความบันเทิงให้แก่ผู้พบเห็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ การ์ตูนได้ถูกพัฒนาขึ้นมาเป็นลำดับขั้น จากภาพการ์ตูนหรือตัวการ์ตูนที่อยู่นิ่งๆ มีการพัฒนาเป็นภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้

ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นผลงานของนักวาดการ์ตูนที่สร้างสรรค์ผลงานลงบนแผ่นกระดาษจากการวาดภาพหลาย ๆ ภาพแล้วนำมาเรียงต่อเนื่องกันจะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหว เมื่อนำภาพวาดเหล่านี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์ก็จะทำให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ เรามักเรียกว่าภาพยนตร์

การ์ตูน หรือหนังการ์ตูน หรือภาษาอังกฤษเรียกว่า Animation หรือ Film animation กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้นอาจใช้คนเพียงไม่กี่คนจนถึงหลายร้อยคนที่เดียว (เมทินี สิงห์เวชกุล, 2548 : 1)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นการเล่าเรื่องให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเป็นธรรมชาติและสิ้นไหลมากที่สุด คือใช้ตา ดู ภาษาภาพ ใช้หู ฟังภาษาถ้อยคำและภาษาดนตรี ไปพร้อม ๆ กัน การรับรู้ของผู้ชมต่อการ์ตูนประเภทนี้มีความตื่นตัวสูงที่สุด คือต้องติดตามเรื่องให้ทัน ไม่อยู่รอเหมือนกับการอ่านหนังสือ ความสำคัญของการเล่าเรื่องในการ์ตูนประเภทนี้จึงอยู่ที่การสร้างอารมณ์คล้อยตามมากกว่ารายละเอียดของภาพ ดังที่ วอลท์ ดิสนีย์ ราชาการ์ตูนแอนิเมชัน กล่าวว่า “สิ่งสำคัญของแอนิเมชันไม่ได้อยู่ที่ตัวการ์ตูนแต่อยู่ที่ความรู้สึกของผู้ชมต่างหาก”(ศักดา วิมลจันทร์, 2548 : 72) เพราะฉะนั้นจึงเป็นธรรมดาอย่างยิ่งที่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อสำหรับบรรเทาอารมณ์เครียด หรือทำให้อารมณ์ผู้ชมเข้าสู่ภาวะขบขันด้วยเสียงบรรยายภาพหรือภาพที่ขบขัน อันเป็นผลปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน(ฮาลาส, จอร์น. แปลโดย สนั่น ปัทมะทิน, 2525 : 12)

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทยมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันยุคดั้งเดิม ใช้วิธีการผลิตจากมือถ่ายทำเกือบทั้งหมด กล่าวคือ การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนยุคเดิมต้องอาศัยนักวาดการ์ตูนเป็นหลักหรือที่เราเรียกว่า Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพจากหลาย ๆ ภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องในเวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือมีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย”(ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550: 14)

นักสร้างการ์ตูนแอนิเมชันของไทยที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของไทยสำเร็จคือ ปยุต เงากระจ่าง พ.ศ.2519 ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุดสาคร” ซึ่งเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งจากวรรณคดีเรื่อง “พระอภัยมณี” บทประพันธ์ของสุนทรภู่ โดยความริเริ่มของจิรวรรณ กัมปนาทแสนยากร แห่งจิรวรรณเทิดภาพยนตร์ โดยคัดเลือกเรื่องราวเพียง 3 ตอน เริ่มตั้งแต่กำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองการเวก และสุดสาครตามหาพ่อ การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ใช้เวลาผลิต 1 ปี 9 เดือน เสร็จเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2521 ใช้ภาพทั้งสิ้น 60,000 ภาพ มีความยาว 7,348 ฟุต เวลา 81:64 นาที ได้ถูกส่งไปร่วมงานมหกรรมภาพยนตร์ที่ประเทศไต้หวันอีกด้วย

จากนั้นเป็นต้นมาประเทศไทยก็ไม่มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับออกฉายทางโรงภาพยนตร์อีกเลย จะมีก็เพียงแต่ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการรณรงค์เรื่องต่าง ๆ ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสั้น ๆ ทางโทรทัศน์เพียงไม่กี่ตอนเท่านั้น (อ้างถึงในปยุต เงา

กระจ่าง, มปป. ปีพมา วโรดม, 2537 และภูวคต สุวรรณคี, 2538 : 17)เหตุที่ภาพยนตร์การ์ตูนมีน้อย และไม่มีผู้นิยมสร้างก็เพราะว่า การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่องต้องใช้เวลา ความเพียรพยายาม ความสามารถและงบประมาณในการผลิตสูง ประกอบกับการที่ประเทศไทยยังไม่มีสตูดิโอที่มาตรฐานสำหรับดำเนินอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเหมือนภาพยนตร์ต่างประเทศ(ในนิพนธ์ คุณารักษ์, 2539 : 17)

ในช่วงเวลาถัดมาจนถึงปัจจุบันได้มีการนำเอาการ์ตูนของฝรั่งและญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทยโดยระยะแรกเข้ามาในรูปแบบการ์ตูนภาพยนตร์ การ์ตูนโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน แต่ที่เผยแพร่ได้รวดเร็วที่สุดน่าจะเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ และรูปแบบของการ์ตูนต่างประเทศในโทรทัศน์ยังส่งผลให้มีการทำหนังสือการ์ตูนที่พบเห็นกันมากมายในปัจจุบันเช่น ซูเปอร์แมน มิกกี้เมาส์ ป๊อปปอย ลินดีนิน โดเรมอน นิกิตูแมน เซนต์เซย่า(อนิก รัตน์ปิยะภากรณ์, 2534 : 2)

การนำเข้าของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ ทำให้เสียเงินตราจากต่างประเทศเป็นจำนวนมาก ทั้งยังมีกระแสวิพากษ์วิจารณ์ ทางด้านลบของการนำเข้าสื่อบันเทิงจากต่างประเทศว่าเป็นการครอบงำทางวัฒนธรรม สื่อจากอเมริกายังเข้าถึงคนมากเพียงใดวัฒนธรรมระดับโลก (Global Mass Culture) ก็ยังมีผลกระทบต่อผู้คนมากเท่านั้น วัฒนธรรมอันเป็นมรดกประจำชาติต้องถอยห่างหลีกเลี่ยงให้กับวัฒนธรรมบริโภคซึ่งได้รับการประเมินว่ามีความเป็นสากลมากกว่า (อ้างถึงในวิภา อุดมฉันท, 2546 : 402)จากปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้ผลิตที่เป็นคนไทยควรให้ความสนใจ และมีการผลิตอย่างจริงจัง เพื่อให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นที่รู้จักของชาวต่างชาติมากขึ้น

มาถึงยุคปัจจุบันการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขั้นตอนการผลิตแตกต่างกับยุคก่อนอย่างเห็นได้ชัด กระบวนการผลิตของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอาศัยวิวัฒนาการของระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้นกว่าเดิม เนื่องจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ ส่งผลให้บุคลากร และการใช้เทคโนโลยีในกระบวนการผลิตมีความทันสมัยขึ้น เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีการพัฒนา อย่างต่อเนื่อง เช่นการวาดทุก ๆ รูป ทุก ๆ เฟรมบนกระดาษ สู้อยู่กแห่งการผลิตด้วยคอมพิวเตอร์ในเวลาทีรวดเร็ว จนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยมีแนวทางการใช้วิธีผลิตในวิธีนี้ และสามารถนำออกฉายสร้างความสำเร็จให้กับผู้ผลิตเป็นจำนวนมาก

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบัน มีขั้นตอนกระบวนการผลิตมาจากคอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพที่ได้ออกมาล้วนแต่ผ่านการตกแต่งมาจากโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ในปัจจุบันการผลิตอาจแตกต่างด้วยสไตล์ในการสร้างงาน เป็นใน

รูปแบบสองมิติ และสามมิติ ซึ่งความแตกต่างของงานทั้งสองขึ้นอยู่กับขั้นตอนการผลิต แต่สรุปรวมแล้ว งานในรูปแบบทั้งสองมิติ และสามมิติผ่านกระบวนการผลิตจากคอมพิวเตอร์ทั้งหมด คอมพิวเตอร์กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันจึงมีความสำคัญต่อขั้นตอนการผลิตเป็นอย่างมาก

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ในยุคเริ่มใช้ขั้นตอนการผลิตจากคอมพิวเตอร์จนถึงปัจจุบัน ส่วนมากเป็นการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแบบ สองมิติและสามมิติ ความแตกต่างของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทั้งสองชนิดนี้ แตกต่างตรงที่ ขั้นตอนกระบวนการผลิตในการสร้างภาพการ์ตูน ภาพการ์ตูนแอนิเมชันแบบสองมิติจะเป็นลักษณะการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันในยุคเดิม เช่นการ์ตูนเรื่องสุดสาคร สำหรับภาพการ์ตูนแบบสามมิติ จะเป็นในลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบัน เช่นเรื่อง ก้านกล้วย นาค ภาพที่แสดงผลออกมาเหมือนภาพเสมือนจริงมีลักษณะ กว้าง ยาว ลึก เป็นไปตามลักษณะ ธรรมชาติของความเป็นจริงในโลกปัจจุบัน

ปีพ.ศ.2549 “ก้านกล้วย” ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องแรก โดยฝีมือคนไทยก็ถือกำเนิดขึ้น ในงบลงทุนสร้างกว่า 150 ล้านบาท ถือเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ที่สามารถสร้างชื่อเสียงให้กับทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้เป็นอย่างมาก เพราะในเนื้อหาของเรื่องสามารถนำประวัติศาสตร์ไทยมาถ่ายทอดเป็นการ์ตูนแอนิเมชันให้เราได้รับชมกัน ในเรื่องนี้ใช้วิธีการผลิตแบบ Computer Animation ต่อมาไม่นานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยก็ถูกผลิตออกมาตามลำดับ อาทิเรื่อง พระพุทธเจ้า นาค ถือเป็น การสรรสร้างการผลิต โดยฝีมือคนไทยโดยทั้งสิ้น

การที่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันใช้เวลาในการผลิตที่ยาวนานก็เนื่องมาจาก หลักการของแอนิเมชันคือการนำภาพมาเรียงต่อกันทีละภาพ โดยใน 1 วินาทีต้องใช้ 24 ภาพ ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมีความยาว 80 นาทีทำให้ขั้นตอนในการผลิตจึงใช้เวลานานไปด้วย(จรูญพร ปรปักษ์ประลัย ,2548 : 20)

ทั้งนี้ แม้ว่าจะมีบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเกิดขึ้นมากมาย แต่มีเพียงไม่กี่บริษัทที่สามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันออกมาได้ประสบความสำเร็จและครองตลาด เนื่องจากปัจจัยที่เห็นได้จากในปัจจุบัน คือ ปัจจัยด้านบุคลากรที่มีความชำนาญด้านแอนิเมชันยังมีจำนวนน้อย ปัจจัยด้านเงินทุนที่สนับสนุนด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย การสนับสนุนจากรัฐบาล ซึ่งบริษัทผู้ผลิตแอนิเมชันในไทยที่เป็นที่รู้จักในปัจจุบันมีดังต่อไปนี้คือ

ตารางที่ 1.1 แสดงบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย

บริษัทผู้ผลิต	ผลงานที่ผ่านมา	ลักษณะการผลิต	ช่องทางการเผยแพร่
บริษัทกันตนาแอนิเมชัน จำกัด	โฆษณาผู้ใหญ่มากับกระเบื้องหน้าต่าง	โฆษณาสินค้า	โทรทัศน์
	คุณหนูช่างฝัน	การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อสารประโยชน์ต่อสังคมและหวังผลกำไรจากการขายโฆษณาสินค้า	โทรทัศน์
	ชน 100%	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	โทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7
	ก้านกล้วย	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว	โรงภาพยนตร์
บริษัท บี บ อ ค์ ซี จี ร่วมกับบริษัท เจ เอส แอล เป็นบริษัทการ์ตูนนิเวอรัล	แดร์กคล่า ต็อก โซว์	การ์ตูนแอนิเมชันความยาว 30 นาที	โทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ออกอากาศทุกวันเสาร์ ตลอดปี 2545
	Chilled Bear		MTV Thailand
	หลวงพ่ोज้า แก๊งจิ่วพาเวอร์คิสส์	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
	นาค	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว	โรงภาพยนตร์
บริษัท บรอดคาซท์ไทยทีวีสีช่อง 3	ปลาบู่ทอง ไกรทอง สังข์ทอง แก้วหน้าม้า	การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

บริษัทผู้ผลิต	ผลงานที่ผ่านมา	ลักษณะการผลิต	ช่องทางการเผยแพร่
	โสมน้อยเรียงงาม		
บริษัท วิธิตาแอนิเมชัน	การ์ตูนแอนิเมชันปังปอนด์	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว	โรงภาพยนตร์
	ปังปอนด์ คิ เอิเมชัน	การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3
	ปังปอนด์ ตอน ผจญภัยโลกแมลง	การ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็ก	สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ออกอากาศทุกวันเสาร์-อาทิตย์
บริษัท แฟนตาวิ ทาวน์	หนุมานชาลุมร	การ์ตูน 3D แอนิเมชัน	โทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7
บริษัท โรส วีดีโอ	การ์ตูนชุดนิทานหรรษา	การ์ตูนแอนิเมชันชุด	โทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7
บริษัท ทัณญา เอิเมชัน	การ์ตูนเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา	การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์
มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด	พระพุทธเจ้า	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว	โรงภาพยนตร์
บริษัท ทัณญา อนิเมชัน	นิทานเวตาล, โฟร์แองเจิ้ลสาวแสนสน	การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว, การ์ตูนแอนิเมชันชุด	สถานีโทรทัศน์

แม้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยจะเข้าสู่ในตลาดประเทศไทยไม่นานสำหรับผู้ชมไทย แต่ในปัจจุบันมีแนวโน้มของบริษัทที่ให้ความสนใจในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น เป็นลำดับ ผู้ผลิตบางรายสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกฉายทางโรงภาพยนตร์และสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับบริษัทได้มาก ความสำเร็จของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจของผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในรุ่นต่อไป แต่ในความสำเร็จนี้ยังมีปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ของการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในแต่

ละเรื่อง ตั้งแต่เริ่มขั้นตอนการผลิตไปจนถึงการเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่สำคัญในการดำเนินไปของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

อย่างไรก็ดีสภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยจะมีความยั่งยืนอยู่ได้ต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านบวกหลายประการ เช่น บุคลากรที่มีคุณภาพในการทำงาน เทคโนโลยีในการผลิต ตลอดจนฝ่ายการตลาดที่จะส่งเสริมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างจริงจัง เนื่องจากการเติบโตของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเพิ่งเกิดขึ้น ซึ่งกรณีที่กล่าวมานี้ยังไม่มีผู้ใดได้ศึกษาถึงสภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการศึกษาประเด็นดังกล่าวโดยมีปัญหานำวิจัยดังนี้

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะ สภาพการณ์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยผู้วิจัยจะเข้าทำการศึกษาวิจัยโดยการเก็บข้อมูลเชิงลึกกับบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเท่านั้น ได้แก่
 1. บริษัท บีบอยด์ซีจี ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง นาค
 2. บริษัท อัญญาอนิเมชันจำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง นิทานเวตาล, แองจีสี่สาวแสนสน
 3. บริษัท วิธิตาแอนิเมชันจำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง ปังปอนด์

4. บริษัท กัญญาแอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษาเรื่อง ของขวัญของพ่อ

5. บริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ประวัติ พระพุทธเจ้า

โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, หลักการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดองค์กรผู้ผลิตสื่อ มาใช้เป็นกรอบในงานวิจัย

2. การศึกษาครั้งนี้ ใช้เวลาในเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2551 ถึงเดือน กุมภาพันธ์ 2552

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงพัฒนาการและการดำเนินงาน ปัญหา อุปสรรคของบริษัทผู้ผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย
2. เพื่อให้ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยสามารถนำข้อมูลไปใช้เพื่อประโยชน์ในการพัฒนางานการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยต่อไป

1.6 นิยามศัพท์

สภาพการณ์	การดำเนินงานของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน
การพัฒนา	การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยตั้งแต่ยุคยุคเริ่มการผลิตของบริษัทจนถึงปัจจุบัน
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย	ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตจากบริษัทของประเทศไทย ได้แก่

1. บริษัทบีบอยด์ซีจี ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องนาค
2. บริษัทอัญญาอนิเมชันจำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง นิทานเวตาล, โฟร์แองเจิ้ลสาวแสนซน
3. บริษัทวิริตาแอนิเมชันจำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง ปังปอนด์
4. บริษัท กัญญาแอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษาเรื่อง ของขวัญของพ่อ
5. บริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
2. แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน
3. แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน
4. แนวคิดเกี่ยวกับองค์กรผู้ผลิตสื่อ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักพื้นฐานของการ์ตูน และภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

“การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” ซึ่งสันนิฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า “Cartone” (คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึงแผ่นกระดาษที่มีภาพวาดต่อความหมายต่อคำนี้อาจจะเปลี่ยนไป เป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เปรียบเปรยเสียดสี หรือแสดงจินตนาการผืนเฟื่อง (ศักดิ์ชัย เกียรติวนิชินทร์, 2534 : 7)

“การ์ตูน” คือภาพดลกล้อเลียนสังคม หรือภาพที่เกินความจริง เป็นสื่อที่ง่ายมาก เป็นภาพลายเส้นธรรมดา ในเด็ก ๆ นั้นต้องยอมรับ เด็กชอบการ์ตูน และการ์ตูนเป็นโลกแห่งความฝันของเด็ก เพราะการ์ตูนสามารถบันดาลได้ทุกอย่างแม้แต่เป็นเพื่อนในยามเหงาทำให้ผู้อ่านหัวเราะได้ ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าลายเส้นการ์ตูนหรือรูปที่เขียนไปทำให้เกิดอารมณ์คล้อยตามและเกิดความสุขได้ (ณรงค์ ภาสโนบล, 2543 : 17)

การ์ตูน(Cartoon) เป็นคำทับศัพท์จากภาษาอังกฤษที่เรานำมาใช้จนติดปาก Cartoon มีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone ในภาษาอิตาลี คำว่าการ์ตูน หรือการ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ หรือภาพวาดที่สนุกสนาน ตลก ขบขัน ไม่มีข้อกำหนดกฎเกณฑ์(จักรกฤษณ์ นิลทะสิน, 2545 : 7)

การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดเชิงตลก ขบขัน ซึ่งมักมีคำบรรยายประกอบ หรืออาจหมายถึงภาพร่างก่อนการขึ้นงานปั้น หมายถึง ภาพต่อเนื่องที่เกิดจากการประกอบภาพวาดจำนวนมาก ตลอดจนหมายถึง ภาพวาดเพื่อภาพสนุกสนานที่ปรากฏในช่องขนาดเล็ก (อ้างถึงใน อัจฉา สุนทรพิทักษ์, 2541 : 8)

ในความหมายดั้งเดิม การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดร่างบนกระดาษก่อนการระบายสีการปักหรือก่อนขึ้นงานศิลปะรูปแบบอื่น ต่อมาจึงหมายถึง งานที่สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดอารมณ์ขันและจัดการ์ตูนเป็นรูปแบบหนึ่งของงานศิลปะ โดยจัดอยู่ในงานศิลปะประเภทพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) เพราะเป็นการสร้างงานเพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจและยังไม่จำเป็นต้องใช้ความจริงจังในการเสพงานศิลปะประเภทนี้อีกด้วย ดังนั้น องค์ประกอบสำคัญของการเป็นการ์ตูน โดยสรุปได้แก่ การเป็นภาพวาด ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ตลกขบขันแก่ผู้ชมหรือผู้อ่าน

(อ้างถึงในรอย พอล เนลสัน Roy Aul Nelson, 1975, : 14) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนเป็น 8 ประเภทดังนี้

1. Editorial Cartoons หรือ Political Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่มีข้อความประกอบจึงมักเป็นข้อความเกี่ยวกับเรื่องการเมือง สังคม เศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอปัญหาหรือแนวทางแก้ไขในเรื่องนั้น ๆ ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่พบโดยทั่วไปในหน้าหนังสือพิมพ์ของประเทศต่างๆ

2. Comic Strips หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในตอน หรือต่อเนื่องกันเป็นระยะเวลานาน โดยดำเนินเรื่องด้วยตัวการ์ตูนหลัก และมีตัวการ์ตูนประกอบ สามารถสร้างเรื่องราวได้ตามแต่ผู้สร้างต้องการ ดัดแปลงได้ตามสื่อที่เป็นช่องทางส่งสาร เช่น ถ้าปรากฏในหน้าหนังสือพิมพ์ อาจเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับการเมือง สังคม เศรษฐกิจ หรืออาจเพื่อความบันเทิง ถ้าสื่อที่ใช้เป็นนิตยสารเพื่อความบันเทิง เช่น การ์ตูนเรื่องผู้ใหญ่มากับทุ่งหมาเมิน ในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐโดยชัย ราชวัตร หรือการ์ตูนพินัส (Peanuts) ซึ่งทำให้เกิดตัวการ์ตูนที่โด่งดังมากตัวหนึ่งนั่นคือสนูปปี้ (Snoopy) โดย Charles M. Schulz) ปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ประสบความสำเร็จ คือสามารถสื่อได้กับทุกเพศ ทุกวัย ทุกฐานะ ซึ่งแตกต่างจากการ์ตูนทั่วไป จึงมักมุ่งสร้างกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

3. Gag Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อประกอบหรือสื่อโดยภาพถึงเรื่องตลกขบขัน เป็นภาพเดี่ยว จบในตัวเอง โดยใช้นิตยสารเป็นช่องทางในการสื่อสาร

4. Spot Drawing หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ช่วยเติมเต็มที่ว่างในหน้านิตยสาร เพราะบ่อยครั้งที่เกิดเนื้อที่ว่างเนื่องจากการออกแบบจัดวาง (Lay-out) ที่สวยงามมักเป็นภาพเสมือนจริง (Realism) ไม่ใช่งานประเภทเกินจริง (Exaggeration) ตำแหน่งที่พบการ์ตูนประเภทนี้ในหน้านิตยสาร ได้แก่ กลางหน้าในบทความหรือใกล้กับหัวเรื่อง

5. Illustrative Cartoons หมายถึง ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบเนื้อหาบรรยายเรื่องของบทความหรือข้อเขียนต่างๆ ในนิตยสารทั่วไป ทั้งที่มีกลุ่มผู้อ่านเป็นเด็ก เป็นผู้ใหญ่ แม้แต่กลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ชาย ก็สามารถพบงานเขียนที่ใช้ภาพประกอบเป็นภาพการ์ตูนได้ การ์ตูนประเภทนี้เองที่ถูกนำไปใช้ในการประกอบงานโฆษณา เช่น ในโฆษณาทางสื่อเฉพาะเจาะจง ซึ่งหน้าที่ของภาพการ์ตูนที่ใช้ประกอบนี้ สร้างขึ้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคแล้วจึงให้เริ่มสนใจเนื้อหาสาระเป็นลำดับต่อไป

6. Greeting Cards ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์รัก ขอโทษ เสียใจ หรือการขอบคุณ ผ่านสื่อที่เป็นบัตรอวยพร มักใช้ภาพการ์ตูนร่วมกับข้อความสั้นๆ ที่น่าสนใจ เป็นข้อความที่เชิญชวนให้ผู้อ่านเปิดอ่านข้อความหักที่บรรจุไว้ภายในบัตรนั้น บ่อยครั้งที่ภาพการ์ตูนซึ่งปรากฏในบัตรอวยพร เป็นภาพการ์ตูนที่ได้ปรากฏแล้วในภาพยนตร์การ์ตูนหรือการ์ตูนประเภทเรื่องราว โดยได้มีการให้ลิขสิทธิ์ในการผลิตแก่ผู้ผลิตบัตรอวยพร จากเจ้าของภาพการ์ตูนนั้นๆ เช่นการ์ตูนพีนัทส์ (Peanuts) ของ ชาร์ลส์ เอ็ม ชูลซ์ (Charles M. Schulz) หรือการ์ตูน มิกกี้เมาส์และสหาย (Mickey and Friend) ของ วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ที่มีการตีพิมพ์ในรูปแบบของบัตรอวยพรที่หลากหลายมาก

7. Animated Cartoons ได้แก่ ภาพการ์ตูนต่อเนื่อง ที่สร้างเป็นเรื่องราวให้ตัวการ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนกับชีวิตจริง มีทั้งประเภทที่ประกอบเสียง คือ ทำให้ตัวการ์ตูนพูดได้ และการ์ตูนแบบเงียบ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้เอง คือแหล่งที่มาของตัวการ์ตูนดังมากมาย เช่น มิกกี้เมาส์ และ มินนี่เมาส์ ถูกแนะนำครั้งแรกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง Plane Crazy เมื่อปี ค.ศ. 1927 องค์กรดี ภาพยนตร์การ์ตูนที่สมบูรณ์แบบเพราะมีทั้งภาพที่สวยงามเสียงที่เหมาะสมเรื่อง Steamboat Willie ที่ฉายในเดือนพฤศจิกายน ค.ศ.1928 จัดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกที่สร้างให้ มิกกี้เมาส์ เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง และนับเป็นปรากฏการณ์อันยิ่งใหญ่ปรากฏการณ์หนึ่งของวงการภาพยนตร์อเมริกัน เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้นโด่งดัง จึงส่งผลให้ตัวการ์ตูนนำในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ด้วยเหตุนี้เอง จึงเกิดธุรกิจที่ให้ลิขสิทธิ์ในการนำตัวการ์ตูนไปใช้เพื่อจุดประสงค์ทางการตลาดของสินค้าต่างๆ ต่อมา โดยบริษัทผู้ผลิตสตูดิโอให้

ลิขสิทธิ์ที่สำคัญ ได้แก่ บริษัทเดอะ วอลท์ ดิสนีย์ คอมพานี จำกัด ที่ดำเนินธุรกิจการให้ลิขสิทธิ์ในการนำตัวการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ไปใช้เพื่อผลิตสินค้าต่างๆ เช่น เสื้อยืด เครื่องเขียน ตุ๊กตา เป็นต้น

8. ธุรกิจการ์ตูนเริ่มขึ้นเมื่อประมาณปลายศตวรรษที่ 19 โดยเริ่มจากการ์ตูนประเภท Comic Strip และ Motion Picture แล้วเริ่มกลับมาเป็นที่นิยมในสังคมนอเมริกัน เมื่อปี ค.ศ. 1950 โดยเป็นงานในรูปแบบของ Editorial or Political Cartoon ประกอบในหนังสือพิมพ์เป็นส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ทางสังคม เช่น เพื่อล้อเลียนหัวข้อทางการเมือง เพื่อให้สอดคล้องกับกระแสสังคม เป็นต้น

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาในครั้งนี้จัดอยู่ในหมวดการ์ตูนประเภท Animated Cartoons โดยภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว ซึ่งในขณะที่ผู้วิจัยกำลังทำการศึกษายู่นี้ได้ผลิตเสร็จเรียบร้อยแล้ว และเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยแล้ว ซึ่งก็ได้รับการเปิดรับจากกลุ่มที่สนใจในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันอย่างพอสมควร กว่าจะมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันกลุ่มผู้ผลิตย่อมจะเกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อปัจจัยในการดำเนินงานในส่วนต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำมาศึกษาและวิเคราะห์และนำเสนอในส่วนถัดไป

ลักษณะของภาพการ์ตูน

ภาพการ์ตูนสามารถแบ่งออกได้ 4 ลักษณะ ดังนี้คือ(ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์, 2534 : 10-11)

1. ภาพเขียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะย่อยคือ

1.1 การ์ตูนรูปสัตว์ รูปสัตว์นี้ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

(1) การ์ตูนรูปสัตว์กริยาท่าทางเหมือนสัตว์จริง หมายถึงรูปสัตว์ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติอาจมีลักษณะเหมือนจริง หรือลดตัดทอนให้ผิดแปลกไปอย่างภาพการ์ตูน แต่กริยาท่าทางยังคงเป็นสัตว์ประเภทนั้น

(2) การ์ตูนรูปสัตว์ท่าทางคน หมายถึงรูปสัตว์ต่างๆ ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติจริง แต่มีกริยาท่าทางการแต่งตัวเลียนแบบคน เช่น มิกกี้เมาท์ โคนันดักซ์ กุ๊ฟฟี ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ หรือโดเรม่อน ของญี่ปุ่น

1.2 การ์ตูนรูปคน ลักษณะการเขียนจะเลียนแบบคนจริง หรือลดทอนจากของจริงโดยเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ ของคนก็ได้

2. การ์ตูนภาพวิจิตร (Fine Cartoon) หมายถึงลักษณะการ์ตูนที่มีลวดลายการเขียนสวยงาม ในลักษณะวิจิตรศิลป์ การใช้เส้นตกแต่งลวดลายทำอย่างประณีตวิจิตรพิสดารจนอาจถือได้ว่าเป็นงานศิลปะที่มีค่า

3. การ์ตูนภาพกราฟิก (Graphic Cartoon) หมายถึง การ์ตูนที่มีลักษณะการเขียนภาพเหมือนกับงานออกแบบ รูปร่างการ์ตูนมักเป็นรูปร่างง่ายๆ ทางเรขาคณิตเช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี เป็นต้น การระบายสีมักเป็นสีเรียบ หรือไล่สีน้ำหนักอ่อนจางเล็กน้อย มีขอบเขตการลงสีแน่นอน รูปเส้นขอบชัดเจน ในลักษณะเดียวกับงานออกแบบกราฟิก

4. การ์ตูน 3 มิติ (Three-Dimension Cartoon) หมายถึง การสร้างรูปการ์ตูนจากวัสดุต่างๆ เช่น ดิน น้ำมัน ไม้ พลาสติก เพื่อให้เป็นรูปการ์ตูน 3 มิติก่อนแล้วจึงถ่ายเป็นภาพหรือภาพยนตร์ การ์ตูน 2 มิติอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งถ้าถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ยังสามารถใช้เทคนิคถ่ายทำให้หุ่นการ์ตูนนั้น เคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนจริง

การ์ตูนในฐานะต่างๆ

ภาพการ์ตูนเป็นที่ยอมรับในสังคมโดยทั่วไป จึงมีผู้แบ่งฐานะของการ์ตูนออกไว้หลายระดับ ดังนี้(ศักดิ์ชัย เกียรติวนิช, 2534 : 9)

1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic Art) ลักษณะของภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะฝีมือที่ฝึกฝนมาเป็นอย่างดี ในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีน้ำหนักเส้นอ่อนแก่ หนักเบา และใช้สติปัญญา จัดวางลำดับเรื่องราวให้ต่อเนื่อง เพื่อโน้มน้าวจิตใจผู้อ่านให้คล้อยตาม ซึ่งต้องใช้ความสามารถนี้เองถึงถือว่าเป็นการ์ตูนเป็นงานแขนงหนึ่งของศิลปะลายเส้น

2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่อง โดยมีเทคนิควิธีการนำเสนอเรื่องที่มีขั้นตอน ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะชั้นสูงเปรียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือ เพียงแต่การ์ตูนนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้นจึงนับการ์ตูนโดยเฉพาะนิยายภาพเข้าอยู่ในประเภทวรรณกรรม

3. ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) การ์ตูนเป็นพัฒนาการสืบต่อจากศิลปะการละคร เนื่องจากมีบทสนทนาโต้ตอบมีการดำเนินเรื่องตัดต่อและท่าทางการแสดงเช่นเดียวกับการแสดงละครบนเวที

4. ในฐานะการ์ตูนภาพยนตร์ (Cartoon and Picture) ตัวการ์ตูนในหนังสือที่ได้รับความนิยมสูงมักจะนำไปสร้างภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันภาพยนตร์การ์ตูนหลายเรื่องถูกนำมาสร้างเป็นหนังสือการ์ตูน จึงเห็นได้ว่าการ์ตูนกับภาพยนตร์มีลักษณะงานที่สอดคล้องกัน อีกทั้งการทำสคริปต์ภาพยนตร์ (Script) จำเป็นต้องมีสตอรี่บอร์ด (Story Board) ซึ่งเป็นภาพวาดในลักษณะการ์ตูน เพื่อแสดงตำแหน่งมุมกล้อง การจัดแสงเงา การตัดต่อดำเนินเรื่องก่อนที่จะลงมือถ่ายทำภาพยนตร์จริง

5. ในฐานะภาพยนตร์กับนิยายภาพ (Picture and Illustrated Tale) ภาพยนตร์กับนิยายภาพ นับว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมากที่สุด ด้วยว่านิยายภาพมีลักษณะการนำเสนอเหมือนภาพยนตร์ ไม่ว่าจะต้องเป็นมุมกล้อง ตำแหน่งของตัวละคร การทำภาพเคลื่อนไหวช้า (Slow-motion) นิยายภาพสามารถถ่ายทอดได้ดีไม่แพ้ภาพยนตร์

เนื้อหาในการ์ตูน (Comic)

นอกจากนี้เนื้อหาในการ์ตูนยังสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆคือ(ศักดิ์ชัย เกียรติ นาคินทร์, 2534 : 13)

1. เรื่องชวนฝัน ลักษณะของเรื่องชวนฝันมักมีเนื้อหาเชิญชวนให้ผู้อ่านหนีจากปัญหาในชีวิตจริง เพื่อเข้าสู่โลกจินตนาการเพื่อฝันอันจะเป็นการเร้าอารมณ์ให้ผู้อ่านเพลิดเพลินกับความทุกข์ยากและปัญหาในชีวิตประจำวัน เป็นการ์ตูนเพื่อการพักผ่อนบันเทิงเริงรมย์ และพาให้ฝันดี
2. เรื่องจริง เป็นเรื่องชี้ชวนให้ผู้อ่านเผชิญกับปัญหาของสังคมที่เป็นจริง เร่งเร้าให้เกิดความคิด อยากจะทำหรือแก้ปัญหาดังกล่าวอย่างมีเหตุผล ทั้งยังต้องสำนึกต่างๆในด้านคุณธรรมที่ดีงามต่อแก่สังคม เป็นการ์ตูนที่เพิ่มความรู้ให้แก่ผู้อ่าน

หลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) หรือหนังการ์ตูน (Film animation) คือภาพยนตร์ที่สามารถสร้างความสนุกสนาน ให้แก่ผู้ชมในหลายรูปแบบ มีลักษณะการถ่ายทำจากภาพ และวัตถุหนึ่งให้มองเห็น เคลื่อนไหวได้ ต้องใช้เทคนิค และความชำนาญ ผสมกับสติปัญญา ไหวพริบ และความคิดสร้างสรรค์อย่างสูงในการผลิต (อ้างถึงใน สนั่น ปัทมะทิน, 2525 : 1-2)

สำหรับการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนในยุคแรกผู้ผลิตต้องใช้เงินทุน และใช้ระยะเวลาอย่างมากในการผลิตภาพยนตร์ต่อหนึ่งเรื่อง เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน ต้องใช้การวาดมือถ่ายทำเกือบทั้งหมด ถึงแม้ว่าในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เข้ามาช่วยในการถ่ายทำ ทำให้ลดค่าแรงงาน และประหยัดเวลาได้มากขึ้น แต่ผู้ผลิตเองยังคงจำเป็นต้องใช้ สติปัญญา ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์เข้าช่วยในการถ่ายทำอยู่นั่นเอง ทั้งนี้เพื่อให้การถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนได้รับผลสำเร็จเป็นอย่างดี

คุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หรือภาพยนตร์การ์ตูน คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ การถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าว มีเทคนิค และวิธีการ

ที่แตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่น และต้องอาศัยศิลปะทางความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก

หลักการสำคัญของถ่ายทำภาพยนตร์แอนิเมชัน ก็คือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อน หรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง ทั้งนี้ เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ดูก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง คุณสมบัติพิเศษหรือประโยชน์ของภาพแอนิเมชันมีอยู่หลายประการ ได้แก่

1. สามารถใช้อธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อนและเข้าใจยาก ให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น การอธิบายปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มองเห็นได้ยาก การอธิบายถึงการทำงานภายในเครื่องจักรกลต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้สามารถใช้ภาพยนตร์แอนิเมชัน อธิบายได้ไม่ยากนัก

2. ภาพยนตร์แอนิเมชัน สามารถใช้เครื่องหมายต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายให้กระจ่างชัดขึ้น เช่น ใช้ลูกศร แสดงการไหลเวียนของโลหิตของร่างกาย และยังสามารถเน้นเฉพาะส่วนของภาพหรือจุดใดจุดหนึ่งของการแสดงให้เห็นเด่นชัดด้วยการใช้ความแตกต่างของสี ซึ่งช่วยให้อธิบายเรื่องราวบางอย่างได้ดีกว่าคำพูด และภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่นอาจไม่สามารถอธิบายได้ดีเท่า

3. ภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถใช้เสียง เพื่อเน้นบทบาทได้อย่างอิสระและไม่จำกัดอยู่ในกรอบของความสมจริงเท่านั้น นอกจากเสียงพากย์ หรือบรรยายแล้ว อาจใช้เสียงเลียนแบบธรรมชาติ เสียงดนตรีประกอบ โดยให้สัมพันธ์กับจังหวะการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่เพียงแต่สามารถแสดงให้เห็นการทำงานของสื่อต่าง ๆ ที่มีตัวตนเป็นรูปธรรมเท่านั้น ความคิดความรู้สึกต่าง ๆ ที่เป็นนามธรรมก็สามารถแสดงออกโดยภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างง่ายดาย เช่น ใช้ตัวการ์ตูนแสดงความมีอำนาจ ใช้ตัวการ์ตูนสุนัขจิ้งจอกแสดงความเจ้าเล่ห์ ใช้ตัวการ์ตูนลูกนกแสดงความอ่อนเยาว์ และอ่อนแอ

4. ภาพยนตร์แอนิเมชัน สามารถแสดงให้เห็นสิ่งที่ต้องการเน้นให้ดูเด่นชัด โดยตัดส่วนประกอบส่วนอื่นที่ไม่สำคัญออกไป

จากคุณสมบัติพิเศษดังกล่าวพบว่าการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน นั้น สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต เนื่องจากผู้ดูจะไม่รู้สึกขัดใจที่จะดูเรื่องราวที่เพี้ยนจากภาพยนตร์แอนิเมชัน สิ่งนี้เป็นข้อได้เปรียบของภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่แตกต่างจากภาพยนตร์ประเภทไลฟ์แอ็คชั่น เพราะภาพยนตร์ประเภทไลฟ์แอ็คชั่น นั้น จะต้องทำให้ดูสมจริงอยู่เสมอ มิฉะนั้น จะฝืนความรู้สึกของผู้ดู ทำให้ผู้ดูไม่สามารถจินตนาการ หรือคล้อยตามเรื่องราวของ

ภาพยนตร์ได้ และจากที่กล่าวมาทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่าคุณสมบัติพิเศษที่เป็นประโยชน์ในการสื่อความหมาย ดังนี้

1. ใช้พรรณนา หรือบรรยายกระบวนการบางอย่างที่ไม่สามารถจะแสดงให้เห็นหรืออธิบายให้เข้าใจได้ โดยวิธีการของภาพยนตร์ประเภทไลฟ์แอ็คชั่น
2. ใช้อธิบายเรื่องราว หรือกระบวนการที่ยาก ซับซ้อนให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น
3. ใช้แสดง หรืออธิบายความคิดที่เป็นนามธรรมให้ปรากฏเป็นรูปธรรม
4. ใช้อธิบาย หรือเน้นส่วนที่สำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้น

หลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนเป็นสิ่งที่จะต้องจำเป็นอย่างมากในงานวิจัยครั้งนี้ เพราะก่อนจะมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เราควรรู้หลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนเสียก่อน เพื่อในการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะไม่มีข้อผิดพลาดระหว่างทำการวิจัย

2 แนวคิดเกี่ยวกับหลักการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

(ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550 : 13-47)แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว

ลักษณะของภาพแอนิเมชัน

ที่เราเห็นภาพเคลื่อนไหวนั้นเป็นเพราะว่ามนุษย์เรามีการจำการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) การจำชนิดนี้เป็นระบบการเก็บข้อมูลอย่างตรงไปตรงมาตามที่ประสาทสัมผัสรับรู้จากสิ่งเร้าและจะเลือนหายไปอย่างรวดเร็ว เช่น การดูภาพยนตร์ ซึ่งภาพแต่ละภาพจะคงติดตาอยู่เพียง 1 ต่อ 10 วินาทีเท่านั้น ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า Persistence of vision หรือเรียกว่า การจำภาพติดตา (Iconic Memory) ทำให้เราเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไปทั้งๆ ที่ภาพเหล่านี้เป็นภาพนิ่ง ในความเป็นจริงของการฉายภาพยนตร์นั้น เครื่องฉายจะกั้นแสงสว่างโดยชัตเตอร์ของแต่ละกรอบภาพ เพื่อไม่ให้เรามองเห็นกรอบสีดำของภาพ ความคงอยู่ของภาพในการจำการรู้สึกสัมผัสนี้ช่วยให้เห็นภาพต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ จนเกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้

โดยปกติความเร็วของแอนิเมชันจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล (Output) โดยถ้าเป็นภาพยนตร์ (Film) จะฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ถ้าเป็นรายการถ่ายทอดในระบบ PLA (Phase Alternation Line) เป็นระบบโทรทัศน์ที่พัฒนามาจากระบบ NTSC จะวิ่งด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อวินาทีและถ้าเป็นระบบ NTSC (National Television

Standards Committee) เป็นระบบโทรทัศน์ระบบแรกที่ใช้งานในประเทศสหรัฐอเมริกา ตั้งแต่ปี ค.ศ.1953-1997 เฟรมต่อวินาที หรือประมาณ 30 เฟรมต่อวินาที

ชนิดของแอนิเมชันสามารถแบ่งออกได้เป็นสามชนิด คือ

1. Drawn Animation คือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพจากหลาย ๆ ภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้แอนิเมเตอร์จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

2 Stop Motion หรือเรียกว่า Model Animation เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อย ๆ ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจสร้างตัวละครจาก Plasticine วัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้ง และยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การทำ Stop Motion นั้น ต้องอาศัยเวลาความทุ่มเทมาก เช่น การผลิตภาพยนตร์เรื่อง James and the Giant Peach สามารถผลิตได้ 10 วินาทีต่อวันเท่านั้น วิธีนี้จึงเป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก

3 Computer Animation ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้นเช่น โปรแกรม Maya, Macromedia Flash และ 3D Studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและการประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

(Process of Animation Production)

วิธีการผลิตแอนิเมชันนั้นได้ถูกกำหนดไว้อย่างเป็นขั้นตอน โดยทุกขั้นตอนนั้นอาจจะทำได้คนกลุ่มเดียว หรืออาจจะทำได้คนละกลุ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับขนาดของงาน (Project Size) ขั้นตอนในการทำแอนิเมชันในปัจจุบันอาจมีความแตกต่างจากยุคอดีต ในที่นี้ขอยกตัวอย่างกระบวนการผลิตคอมพิวเตอร์แอนิเมชันสามมิติ ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน แบ่งออกเป็นสามช่วงใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ (Pre-Production) ขั้นตอนนี้จะอยู่ในช่วงของการเตรียมงาน เช่น การคิด (Concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (Script) รวมไปถึงการวาด Storyboard และทำเป็น Digital Story Reel รวมไปถึงการ Modelling และ Texturing ซึ่งขั้นตอนนี้จัดได้ว่าสำคัญมาก เพราะเป็นการกำหนดทิศทางของทั้งโปรเจกต์ ถ้าในช่วง Pre-Production

2. ขั้นตอนการผลิต (Production) เช่น การวาดรูป การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และแอนิเมทตัวละครตาม Story board ที่วาดขึ้น

3. ขั้นตอนหลังการผลิตงาน (Post- Production) ขั้นตอนการเก็บงาน เช่น การตัดต่อ รวบรวมคลิปเอิเมชันต่างๆ เข้าด้วยกัน นำมาใส่เสียงและปรับสี (Editing) ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือน การตรวจทานและแก้ไขให้งานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่

ขั้นตอนการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ (Pre-Production)

ขั้นตอนการเตรียมงานนั้น อาจจะต้องใช้เวลามากที่สุดและอาจจะมากกว่าครึ่งของเวลา ทั้งหมดที่ใช้ทำโปรเจ็ค เพราะเป็นขั้นตอนการวางแผนที่จะชี้แนวทางของงานทั้งหมด

การเขียนเอกสารรายละเอียดของโครงการ (Project Document Writing) เป็นเอกสารที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อบันทึกรายละเอียดต่างๆ อย่างของโครงการ เช่น ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ระยะเวลาเท่าไร (Duration) ใครคือกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience) ใครรับผิดชอบงานอะไร แนวทางของการทำงาน (Implementation) ใช้งบประมาณเท่าไร (Budget) และรายละเอียดทุกอย่างที่สามารถจะนึกคิดได้ วัตถุประสงค์ของเอกสารนี้ คือ เพื่อเป็นหลักฐานให้ทุกคนในทีมเข้าใจและปฏิบัติไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งในการผลิตโครงการใหญ่ๆ เช่น Pixar Studio อาจจะต้องใช้บุคลากรกว่าร้อยคน มีโอกาสมากที่จะทำให้เกิดความสับสนมีความจำเป็นที่ต้องใช้เอกสารนี้นั่นเอง

การเขียนเอกสารรายละเอียดของโครงการ (Project Document Writing) เป็นเอกสารที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อบันทึกรายละเอียดต่างๆ อย่างของโครงการ เช่น ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ระยะเวลาเท่าไร (Duration) ใครคือกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience) ใครรับผิดชอบงานอะไร แนวทางของการทำงาน (Implementation) ใช้งบประมาณเท่าไร (Budget) และรายละเอียดทุกอย่างที่สามารถจะนึกคิดได้ วัตถุประสงค์ของเอกสารนี้ คือ เพื่อเป็นหลักฐานให้ทุกคนในทีมเข้าใจและปฏิบัติไปในแนวทางเดียวกัน ซึ่งในการผลิตโครงการใหญ่ๆ เช่น Pixar Studio อาจจะต้องใช้บุคลากรกว่าร้อยคน มีโอกาสมากที่จะทำให้เกิดความสับสนมีความจำเป็นที่ต้องใช้เอกสารนี้นั่นเอง

การวางตารางเวลา (Making Gantt Chart)

เป็นการทำกำหนดการเพื่อให้รู้ว่าเวลาไหนทำอะไร เรากำลังทำงานตรงตามเวลาที่กำหนดหรือไม่ และกำหนดการที่จะต้องส่งโปรเจ็คเมื่อใด (Death Line / Due Date) สามารถทำได้โดยหลายรูปแบบโดยมักจะเขียนในรูปแบบของกราฟแท่ง (Bar Graph) สามารถทำได้โดยหลายโปรแกรม เช่น Microsoft Project เป็นต้น

การวางแผนเนื้อเรื่อง (Story Planning)

การแต่งเนื้อเรื่อง แม้จะเป็นเพียงจุดเริ่มต้นแต่ก็เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ เราจะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของแอนิเมชันทั้งโปรเจกต์ โดยทั่วไปผู้ผลิตแอนิเมชันมักจะนำเนื้อเรื่องมาจากวรรณกรรมที่มีชื่อเสียง หรือหนังสือที่แต่งโดยนักเขียนมืออาชีพขึ้นอาจเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ก็ได้ เนื้อเรื่องจะถูกเขียนขึ้นในรูปแบบของต้นฉบับ (Script) คล้ายกับการผลิตภาพยนตร์

เนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยปกติจะมีหลากหลาย เช่นแนวตลก ผจญภัย อาจเป็นหนังสือ TV เป็นตอน หรือเป็นภาพยนตร์เรื่องยาว นอกจากนี้การวางแผนเนื้อเรื่องควรกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เป็นกลุ่มใด เด็กอายุตั้งแต่เท่าไร ไปจนถึงกลุ่มผู้ใหญ่ (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, 2550 : 25)

เนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

1. ให้ความบันเทิง (Entertaining) เรื่องควรสนุกและชวนให้คิด จึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้
2. เข้าใจง่าย (Accessible) เนื้อเรื่องที่นำเสนอควรจะสามารถสัมผัสได้และน่าเชื่อถือ โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชมด้วย ผู้ทำแอนิเมชันจึงต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอ
3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) การนำเสนอเนื้อเรื่องที่แปลกแหวกแนว จะทำให้ผลงานนั้นเป็นที่น่าจดจำ (Memorable)

เมื่อสามารถสรุปเนื้อเรื่องได้แล้วก็จะสามารถจำแนกได้ว่ามีตัวละครที่ตัวและลักษณะเป็นอย่างไร

การออกแบบตัวละคร (Character Design)

เมื่อเรารู้ลักษณะของตัวละครแล้ว เราสามารถจะเริ่มจากการเขียนรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เพศอะไร ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เป็นต้น เนื่องจากสิ่งเหล่านี้จะบอกถึงอุปนิสัย (Personality) ของตัวละคร ซึ่งส่งผลกระทบต่อรูปลักษณ์ของตัวละครด้วย ขั้นตอนมาคือการวาดภาพตัวละครเหล่านั้นโดย Artist เพื่อถ่ายทอดจินตนาการเหล่านั้นออกมาเป็นรูปธรรมให้ทุกคนเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

ถ้าแอนิเมชันเป็นชนิดสามมิติ (3D Animation) เมื่อสิ้นสุดขั้นตอนนี้ ผู้ออกแบบอาร์มด์ บุคลิกของหุ่นจำลอง (Modelers) ซึ่งจะเป็นผู้ขึ้นรูปหุ่นโมเดลสามมิติตามที่ได้ออกแบบไว้ การลงสี โมเดล (Texturing) รวมถึงการตั้งค่าการควบคุมตัวละคร (Character Rigging) เพื่อให้โมเดลพร้อม ต่อการเคลื่อนไหวที่จะถูกทำโดยแอนิเมเตอร์ กระบวนการนี้อาจจะทำได้ในโปรแกรม เช่น Maya, 3D Studio Max และ Lightwave 3D เป็นต้น

การพากย์เสียง

เป็นขั้นตอนการนำเสียงพากย์ของแต่ละตัวละคร โดยการเขียนบทการแสดงในเรื่องที่ เตรียมไว้มาพากย์โดยใช้เสียงที่ใกล้เคียงหรือการใช้เสียงที่ชั่วคราวแทนไปก่อน ยังไม่ต้องใช้ เสียงผู้พากย์จริงของตัวละครนั้น เหมือนกับเป็นขั้นตอนการทดลอง เวลาในการแสดงในแต่ละฉาก เพื่อเป็นการง่ายในการควบคุมเวลาในการแสดงของทั้งหมด และที่สำคัญควรต้องนำเสียงพากย์นี้ ไปประกอบในการทำ Story Reel และ Animatic

Beat Board

เป็นขั้นตอนการวาดภาพประกอบในเนื้อหาสำคัญเพียงไม่กี่ภาพ แต่สามารถเล่าเรื่องราวได้ ทั้งหมด

Thumbnail Board

หลังจากได้ภาพของเรื่องที่สำคัญแล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นการวาดภาพเนื้อหาของเนื้อเรื่องที่ วางแผนไว้ได้ทั้งหมด แต่การวาดภาพทั้งหมดต้องอยู่ในเนื้อหาที่สำคัญของ Thumbnail Board (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, 2550 : 25)

กระดานภาพนิ่ง (Storyboard)

หลังจากได้สรุปการออกแบบตัวละครแล้วเราสามารถเริ่มการทำ Storyboard ได้

Storyboard ถือว่าได้เป็นสิ่งที่สำคัญมากในวงการภาพยนตร์และวงการแอนิเมชัน โดยเฉพาะงานที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งมีจำนวนทีมงานมหาศาล สตอรี่บอร์ดจะเป็นตัวกำหนดให้ทุกคนทุก แผนกเข้าใจเนื้อเรื่องในทิศทางเดียวกัน ยิ่งสตอรี่บอร์ดมีความชัดเจนมากเท่าไร ก็จะง่ายต่อการ ผลิตมากเท่านั้น

สตอรี่บอร์ดที่ดีควรประกอบด้วยเรื่องในแต่ละฉากอย่างละเอียด โดยมีการกำหนด เสียงที่พูด เสียงเอฟเฟ็ค เวลาในการแสดงที่แน่นอน รวมทั้งกำหนดฉากหลัง จนจบเรื่อง (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, 2550 : 25)

สตอรี่บอร์ดที่ดีไม่จำเป็นต้องมีความสวยงามเหมือนผลงานจิตรกรรม แต่ควรจะสามารถบอกวัตถุประสงค์หลักในการทำสตอรี่บอร์ดได้คือ

1. เนื้อเรื่อง (Story)

ควรจะบอกได้อย่างชัดเจนว่าเกิดอะไรขึ้น ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมไปถึงอารมณ์ของตัวละครว่า ดีใจ เสียใจ โกรธ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่แล้วภาพที่ปรากฏในสตอรี่บอร์ดนั้นก็คือ เรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนั่นเอง

2. มุมกล้อง (Camera Angle)

มุมกล้องที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ต่างกัน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่สตอรี่บอร์ดจะแสดงให้เห็นถึงมุมกล้องว่าฉายจากทิศทางใด หรือเคลื่อนที่อย่างไร แล้วมองเห็นสิ่งใดที่ปรากฏอยู่ในฉากบ้าง ไม่มีใครสามารถกำหนดอย่างตายตัวได้ว่าสตอรี่บอร์ดจะต้องวาดในรูปแบบใด แต่สามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับงานได้

การบันทึกเสียง (Vocal Track)

เป็นขั้นตอนการบันทึกเสียง ไม่ว่าจะเป็นเสียงเอฟเฟ็คต่างๆ หรือเสียงพูดของตัวละครบนคอมพิวเตอร์เป็น Digital File (.wav, .aiff) จากนั้นไฟล์เสียงก็จะผ่านกระบวนการตัดแต่ง (Sound Editing) เช่น การตัดแต่งให้เสียงคมชัดขึ้น ปรับแต่งความเร็วและโทนของเสียงเพื่อให้เหมาะสมกับตัวละคร เสียงทั้งหมดควรจะถูกกำหนดไว้อย่างสมบูรณ์ก่อนจึงจะเริ่มทำภาพ เสียงควรมาพร้อมกับภาพเสมอ

Digital Storyboard (Story Reel)

คือการนำภาพประกอบเสียง โดยนำ **Thumbnail Board** ที่คัดเลือกมาแล้วนำมาเรียบเรียง และนำเสียงพากย์ชั่วคราวมาประกอบกัน เพื่อให้เห็นภาพรวมของการผลิต แต่การใช้เวลาใน Story Reel อาจยังไม่ใช่เวลาในการผลิตจริง Story Reel ที่ดีควรเป็นภาพนิ่งและมีเสียงประกอบเท่านั้น

Animatic

คือการนำเรื่องราวของเรื่องทั้งหมด นำมาร้อยเรียงรวมภาพที่ค่อนข้างสมบูรณ์ เป็นการแสดงรายละเอียดของเรื่องราวของเนื้อเรื่องทั้งหมด พร้อมทั้งเสียงประกอบ เสียงเอฟเฟ็กต์ (Sound Effect) เสียงดนตรี (Soundtrack) ฉากในเรื่อง และที่สำคัญในขั้นตอนนี้คือ เวลาที่แสดงค่อนข้างจะตรงตามความจริงกับเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ในขั้นตอนนี้ของ Animatic จะแตกต่างกับ Story Reel กันที่เรื่องของการใช้สี และแสง กล่าวคือ Story Reel จะเป็นการแสดงภาพที่เป็นขาวดำ ส่วน Animatic จะเป็นการแสดงภาพแบบ สี ขั้นตอนนี้ถือเป็นจุดสิ้นสุดของกระบวนการ Pre-Production

ขั้นตอนการผลิต (Production)

ทำภาพเคลื่อนไหว (Animating)

เมื่อเราเตรียมทุกอย่างขั้นตอนนี้ของ Pre-Production ครบถ้วนแล้ว ก็สามารถเข้าสู่ขั้นตอนของการผลิตได้ อนิเมเตอร์จะนำโมเดลตัวละครตามมิติมาเพื่อให้เคลื่อนไหวตาม Story Reel โดยมักจะเริ่มจากการกำหนดตำแหน่งหลัก (Key) แล้วจึงค่อยๆ ทำในส่วนย่อยลงไปเรื่อยๆ (In-Between) โดยอนิเมเตอร์อาจจะวาดเพียงแค่ Key หลักเท่านั้น แล้วส่งต่อให้ผู้ช่วยอนิเมเตอร์ (Assistant) วาดตำแหน่งระหว่างกลางที่เหลือ หลักของการกำหนด Key มีความสำคัญในขั้นตอนนี้มากจึงควรอาศัยหลักของการทำแอนิเมชันคือ

Key Breakdown และ Inbetween

เป็นการกำหนดการจัดวาง ท่าหลักของตัวละครที่มีลักษณะการเคลื่อนไหว แล้วทำการวาดภาพเชื่อมต่อให้เห็นภาพที่สมบูรณ์ตามลักษณะที่วางแผนไว้

Pencil Test การทดสอบลายเส้น

คือการนำภาพลายเส้นมาทดสอบ ตามลักษณะของตัวละคร โดยการใช้กล้องวิดีโอ โดยไม่เน้นคุณภาพของภาพ เพราะเป็นการทดสอบก่อนเข้าขั้นตอนการผลิตจริง

Clean up

เป็นขั้นตอนในการนำภาพที่ได้จากการ Key Breakdown และ Inbetween มาเข้าสู่กระบวนการตัดเส้นของภาพในเรื่องทั้งหมด

Scanner ภาพ

เป็นขั้นตอนของการนำภาพที่เสร็จจากกระบวนการตัดเส้น มา Scanner ภาพทั้งหมดเพื่อนำเข้าสู่ขั้นตอนการผลิตของเครื่องคอมพิวเตอร์

Manager จัดวาง X Sheet

เป็นขั้นตอนในการวางแผนตารางการเคลื่อนไหว โดยในปัจจุบันใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการผลิตในขั้นตอนนี้ เพราะสะดวกและง่ายต่อการแก้ไข

Ink & Paint เส้นและลงสี

หลังจากการนำภาพลายเส้นที่ได้จากการ Scanner ภาพเข้าสู่คอมพิวเตอร์ ขั้นตอนต่อมาคือการลงสีและเส้นให้กับภาพทั้งหมด โดยขั้นตอนนี้อาจทำได้โดยคอมพิวเตอร์โดยอาศัยโปรแกรมในการผลิตเข้ามาช่วยในส่วนนี้

การวางมุมกล้อง

เป็นการวางมุมภาพในงาน โดยขั้นตอนนี้เป็นการใช้เทคนิควิธีของโปรแกรมเฉพาะในการวางมุมกล้องของงานแอนิเมชัน

FX การทำเทคนิคพิเศษประกอบ

ในกระบวนการผลิตในขั้นตอนนี้เป็นการแสดงลักษณะพิเศษ ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งจะแสดงตามลักษณะตามลักษณะดังต่อไปนี้

แสงและเงา (Light and Shadow)

ขั้นตอนและการตกแต่งแสงและเงาของแอนิเมชัน แสงและเงาจะสร้างมิติและอารมณ์ให้กับแอนิเมชัน ก่อนที่จะตัดสินใจวางแสงอย่างไร ที่ตำแหน่งใด เราควรคำนึงถึงปัจจัยดังต่อไปนี้เสียก่อน

1. อารมณ์ (Mood) แสงต่างชนิดจะให้อารมณ์ที่แตกต่างกันในซีนแอนิเมชัน เช่น แสงสว่างหรือมืด จะให้อารมณ์สนุกสนานหรือเศร้า หรือโทนสีของแสงก็สามารถบอกอารมณ์ว่ารู้สึกอุ่น สบาย หนาว เป็นต้น
2. มิติ (Depth) แสงและเงาสามารถสื่อถึงความเป็นสามมิติบนจอสองมิติ โดยการสร้างภาพลวงตาของความลึก (Depth) ที่เกิดจากแสงเงาที่ตกกระทบนั่นเอง
3. เวลา (Time) โทนของแสงยังเป็นตัวบ่งบอกช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์เกิดขึ้นว่าเป็นเวลาเช้า บ่าย เย็น หรือกลางคืน และยังบอกว่าเป็นฤดูอะไรได้อีกด้วย
4. ตำแหน่งของไฟ (Position) ทิศทางของแสงจะมีผลต่อความชัดเจนของรายละเอียดต่างๆ ในซีน แสงที่ฉายจากด้านบนมักจะดูเป็นธรรมชาติมากกว่าแสงที่ฉายมาจากด้านล่าง

คุณสมบัติของแสง (Attributes of Lights)

โปรแกรมสามมิติในยุคนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งคุณสมบัติของแสงได้ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่เราจะเข้าใจการทำงานของแสงเพื่อช่วยให้ภาพมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น คุณสมบัติของแสงประกอบด้วย

1 ความสว่างของแสง (Intensity)

2 การลดปริมาณของแสง(Fall off) เมื่อแสงเดินทางผ่านระยะทางไกลขึ้น ความสว่างก็จะลดน้อยลง ขึ้นอยู่กับชนิดของต้นทางแสง เช่น ถ้าแสงไฟจากเทียนก็จะมีพลังน้อยเมื่อเทียบกับพลังแสงอาทิตย์ที่ดูเหมือนจะไม่มีอาการลดลง

3 สีของแสง (Colour) แสงไม่จำเป็นต้องเป็นสีขาวหรือสีเหลืองเสมอไป ตัวอย่างเช่น ในฉากบรรยากาศที่หนาวเย็นของขั้วโลกเหนือ แสงอาจจะเป็นสีฟ้าเข้มก็ได้

4 เอฟเฟกต์ของแสง(Light Effects) โปรแกรมสมัยใหม่ยังเปิดโอกาสให้เราปรับแต่ง เอฟเฟกต์ของแสง เช่น การเรืองแสง (Light Glow) แนวนแสงที่ตัดผ่านหมอก (Light Fog) หรือ Lens Flare เป็น

รูปแบบการจัดวางแสงสามารถทำได้อย่างอิสระขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องและอารมณ์ที่ต้องการจะ สื่อแสงในซีนอนิเมชันจะถูกแบ่งหน้าที่ดังนี้

1 Key Light เป็นแสงไฟหลักที่จะให้ความสว่างแก่ฉากทั้งหมด ตำแหน่งความสูงของไฟ ขึ้นอยู่กับอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อ โดยปกติจะวางอยู่และทำมุมประมาณ 30-40 องศา ไปทางซ้าย หรือทางขวาจากกล้อง

2 Full Light ในโลกสามมิติ เมื่อเราฉาย Key Light ลงบนตัวละคร ก็จะทำให้อีกด้านหนึ่ง ของตัวละครเกิดเงามืดเป็นสีดำ ซึ่งไม่เป็นธรรมชาติ จึงต้องใส่ Full Light เพื่อลดความแตกต่าง ระหว่างความสว่างและความมืด (Contrast) ให้สมดุลกัน โดยทั่วไปจะวางทำมุมประมาณ 90 องศา จากตำแหน่งของ Key light

3 Back light บางที่อาจเรียกว่า Rim light แสงชนิดนี้จะช่วยแบ่งวัตถุหรือตัวละครออกจาก Background โดยปกติจะอยู่ตำแหน่งตรงกันข้ามกับตำแหน่งของกล้อง

เงา (Shadow)

จะเป็นการแบ่งช่วงแสงถึงมิติของซีน โดยปกติเงาจะเกิดจากแสงหลักของซีน(Key Light) อย่างไรก็ตามเงาอาจเกิดจากแสงมากกว่าหนึ่งแสงก็ได้

ในขณะที่เอนิเมเตอร์กำลังเอนิเมทตัวละครหลักอยู่ ก็อาจจะมีเอนิเมเตอร์อีกทีมเอนิเมท ส่วนประกอบต่างๆ ที่เคลื่อนไหวในซีนนั้นๆ (Secondary Object) และอาจจะมีอีกทีมหนึ่งหรือ อาจจะเป็นทีมเดียวกันเอนิเมทการเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera) อยู่ด้วย

เมื่อเอนิเมเตอร์ทำการเคลื่อนไหวของตัวละครแล้วก็ต้องเก็บรายละเอียดต่างๆ เช่น การ ปรับแต่งเวลา (Timing Editing) ให้เหมาะสม การแต่งอารมณ์ทางใบหน้าที่ของตัวละคร (Facial Expression) การขยับปากของตัวละครให้ตรงตามที่พูด (Lip Synching)

การแสดงผล (Rendering)

ในการทำแอนิเมชันสามมิติ (3D Animation) เมื่อเรากำหนดทุกอย่างในฉากอย่างสมบูรณ์แล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการ Rendering ซึ่งตามโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะคำนวณและแสดงผลทุกๆ Pixel ออกมาเป็นภาพนิ่ง หรือเป็นภาพเคลื่อนไหวก็ได้ การ Render สามารถเปรียบเทียบได้กับการถ่ายภาพในโรงละครที่จัดตัวละคร แสง และตัวประกอบต่างๆ เรียบร้อยแล้ว การตั้งค่าต่างๆ ในการ Render ควรคำนึงถึงปัจจัยดังนี้

1 คุณภาพของภาพ (Quality) การเลือกตั้งค่าวิธีการ Render ที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อคุณภาพของภาพที่ออกมา เช่น Anti-Alias จะทำให้ขอบของวัตถุคมชัดยิ่งขึ้น หรือ Motion Blur จะสร้างความเบลอต่อวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่อยู่ เป็นต้น

2 การบีบอัดไฟล์ (Optimization) คือการลดขนาดของไฟล์ภาพหรือไฟล์วิดีโอให้มีขนาดเล็กลง เพื่อให้ได้ขนาดตามความต้องการและเหมาะสมกับชนิดงานที่จะนำไปใช้ เช่น การนำภาพขึ้นเว็บไซต์ จะต้องทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กลง ซึ่งทำให้สามารถเปิดดูได้อย่างรวดเร็ว

3 ความละเอียด (Resolution) คือความละเอียดของภาพและวิดีโอ โดยเป็นตัวกำหนดความกว้างและความยาวที่แสดงผลบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยปกติมีหน่วยเป็น .ppi (Pixel per Inch) หรือ .ppc (Pixel per Centimeter)

4 สกุลของไฟล์ (Image Format) ชนิดของไฟล์ที่ Render ออกมาจะขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผลที่เราจะทำแอนิเมชันเพื่ออะไร เช่น เป็นภาพยนตร์ วิดีโอหรือภาพนิ่ง ชนิดของไฟล์จะแสดงโดยนามสกุลของไฟล์ (Filename Extension) ตัวอย่างชนิดของไฟล์ที่ใช้ทั่วไปมีดังต่อไปนี้

ไฟล์รูปของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

GIF (Graphic Interchange Formula) นิยมใช้กับงานบนเว็บไซต์ เนื่องจากมีขนาดเล็ก จึงใช้เวลาน้อยในการดาวน์โหลด แต่มีความละเอียดของภาพน้อย ไม่เหมาะสมต่อการให้กับรูปที่มีความละเอียดของสีสูง

JPEG (Joint Photographic Expert Group) มีขนาดค่อนข้างเล็กแต่ยังมีความละเอียดสูง เหมาะแก่การเก็บรูปภาพชนิดรูปถ่าย อย่างไรก็ตามรูปชนิดนี้ไม่รองรับการทำงานของ Alpha Channels

TIFF (Tagged Image File Format) เป็นชนิดที่มีความละเอียดสูงมาก ขนาดก็ใหญ่ตามไปด้วย รูปชนิดนี้สามารถรองรับการทำงานของ Alpha Channels และเหมาะแก่การใช้ในงานสิ่งพิมพ์

TARGA ถือเป็นรูปชนิดหนึ่งซึ่งมีคุณภาพมากที่สุด แต่ก็มีขนาดใหญ่มากด้วย

ไฟล์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

MOV หรือ QT เป็นชนิดไฟล์ภาพยนตร์ของ Quick Time Player ที่ใช้ใน Window หรือ MacOS

AVI เป็นไฟล์ภาพยนตร์สำหรับ Window และต้องใช้ Window media Player ในการเปิดไฟล์

MPEG (Moving Picture Expert Group) ไฟล์ชนิดนี้มีข้อได้เปรียบคือ มีความละเอียดในขั้นใช้ได้และมีขนาดเล็ก

การรวมภาพ (Compositing) การประมวลผลและการส่งออก

ภาพทั้งหมดที่ถูก Render จะถูกส่งมาทำการตัดต่อ โดยภาพจะถูกแยกเป็นชนิดเรียกว่า Layer เพื่อให้ผู้ที่ตัดต่อภาพนำมาซ้อนกันอีกที เช่น อาจจะ Render ภาพตัวละครแยกกับภาพ Background แล้วจึงนำมาซ้อนกัน เป็นต้น เหตุผลที่ต้องทำเช่นนี้ เพราะเรามีความอิสระมากขึ้นในการปรับแต่ง เช่น ถ้าต้องการเพิ่มความสว่างให้กับตัวละครและลดแสงสว่างของ Background ก็สามารถทำได้ แต่ถ้าเรา Render รวมกันเป็นภาพเดียวแล้วก็จะทำให้แก้ไขได้ยาก

นอกจากจะนำภาพมาตัดต่อแล้ว ยังมีการตกแต่งสีให้ภาพดูสวย และการเพิ่มเอฟเฟกต์ต่างๆ อีกด้วย

ขั้นตอนหลังการผลิตงาน (Post-Production)

เป็นขั้นตอนสุดท้าย เพื่อนำภาพทั้งหมดมาร้อยเรียงให้สมบูรณ์ ผู้กระบวนกรภายหลังการผลิต เรียกว่าเป็นระยะเก็บงาน เช่น การแก้ไขเสียงเอฟเฟ็คต์ และเสียงดนตรีให้ถูกต้อง การออกแบบ Title ให้เข้ากับแอนิเมชันพร้อมทั้งใส่รายชื่อของทีมงานผู้จัดทำ (Credits) และทำการแปลงงานออกมาเป็นสื่อในรูปแบบต่างๆ

นอกจากเรื่องของการเก็บงานแล้ว Post-Production ยังเกี่ยวกับการตลาดหรือการโฆษณา ประชาสัมพันธ์แอนิเมชันให้เป็นที่รู้จักก็เป็นได้ เช่น การทำโปสเตอร์หรือการฉายหนังตัวอย่าง เป็นต้น ทั้งนี้กระบวนการในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ต้องขึ้นอยู่กับการทำตามขั้นตอนจากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จึงถือว่าทุกขั้นตอนจึงมีความสำคัญเท่าเทียมกันหมด ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตออกมาจำเป็นที่ต้องอาศัยขั้นตอนในการผลิตเหล่านี้ประกอบ

ขั้นตอนและกระบวนการผลิตแอนิเมชัน เป็นส่วนที่มีความสำคัญมากในการผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เพราะผู้จะศึกษาในส่วนงานแอนิเมชันนี้จะต้องเข้าใจและสามารถปฏิบัติได้จริงตามขั้นตอนและกระบวนการผลิต ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดกระบวนการผลิตแอนิเมชันว่า ขั้นตอนและกระบวนการผลิตอย่างไร เพื่อจะได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกมาอย่างมีประสิทธิภาพ

3. แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จมักจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินในการถ่ายทอดโลกของเขาออกมาสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบทางด้านเวลา (The elements of Time), การสร้างสรรค์ตัวละคร (Character), การเคลื่อนไหว (Movement) และฉากหลัง (Background) (อ้างถึงในKinsey. 1973 : 17)

นอกจากนี้ แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของ Jeremy G. Buther (1994) มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องและควรคำนึงถึงในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

1. ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่บนหลักที่เรียกว่า สุนทรียศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชัน ได้แบ่งออกเป็น ความเป็นเป็นธรรมชาติ (Naturalism) และ ความเป็นนามธรรม (Abstraction)

ความเป็นธรรมชาติ เหมือนจริง แม้ว่าจะเหมาะสำหรับภาพยนตร์ประเภท Live Action แต่ตามหลักสุนทรียศาสตร์แล้ว ตัวการ์ตูนควรจะคล้ายกับความเป็นจริงทั้งมนุษย์, สัตว์ และสิ่งของตามหลัก กฎของธรรมชาติ (Physical Law of Nature) ความเป็นนามธรรม (Abstraction) ลักษณะของการ์ตูนในรูปแบบของ เส้น รูปวาดและสี นักวาดการ์ตูน (animator) จะจัดการออกแบบรูปวาดที่เป็นนามธรรมได้ตามความต้องการ นักออกแบบอาจจะออกแบบให้มีส่วนของความจริงเพียงเล็กน้อยหรือไม่เหมือนความจริงเลย หรือแม้กระทั่งพัฒนาารูปแบบการเคลื่อนไหวให้เป็นแบบนามธรรมทั้งหมด หรือเป็นนามธรรมเพียงบางส่วน อย่างไรก็ตาม รูปวาดที่เป็นนามธรรมก็จะมีรูปแบบที่บอกใบ้หรือ แสดงให้เห็นถึง การเลียนแบบความเป็นจริงซึ่งสอดคล้องกับลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวละครที่เหมือนชีวิตจริง

รูปวาดในภาพยนตร์การ์ตูนในระยะแรกใกล้เคียงกับความเป็นจริงอย่างมาก มีการใช้กฎของฟิสิกส์ (Physical Law) อย่างเคร่งครัด ถึงแม้ว่าการ์ตูนนั้นมักจะเป็นภาพล้อตามจินตนาการก็ตาม กราฟฟิกของ U.P.A (United Production of America) ประกอบไปด้วยการออกแบบที่หลากหลาย เช่น Gerald McBoing-Boing. Rooty-Toot-Toot ภาพยนตร์เหล่านี้มีลักษณะที่แตกต่างจากความเป็นจริงในลักษณะที่แปลก , อัจฉริยะ, การทำมุมและการเคลื่อนไหวของตัวละครเหล่านี้ถูกทำให้ง่ายและมีความแปลกประหลาด น่าตลก ขบขัน เพราะมีความเป็นมนุษย์และสัตว์ในแง่ที่ล้อเลียน, แม้ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวที่แปลกประหลาด แต่ก็ยังเป็นการเคลื่อนไหวที่วางอยู่บนหลักของมวล, น้ำหนักของมนุษย์, แรงโน้มถ่วง, แรงเสียดทาน และกฎของฟิสิกส์ (Physical Law of Nature)

หลักพื้นฐานสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนการทำภาพยนตร์การ์ตูนนั้น ลักษณะของมนุษย์และสัตว์จะประสบผลสำเร็จได้โดย ทำให้ผิดส่วน ผิดรูป เช่น ตาใหญ่, ปากใหญ่, จมูกใหญ่, หัวใหญ่, รูปร่างเล็ก ฯลฯ จากประวัติศาสตร์ส่วนตัวการ์ตูนในอเมริกันแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มที่จะทำตัวการ์ตูนให้เกินจริง (Exaggerate) รูปร่างของขนาดขา, แขน, มือ, เท้า หรือแม้กระทั่งส่วนหัว ต้องทำให้ใหญ่เกินจริงซึ่งจะทำให้ตัวละครดูน่ารัก และเปิดโอกาสให้แสดงอารมณ์ออกทางใบหน้าได้มากขึ้นเช่นเดียวกับ การวาดดวงตาที่กลมโตของนักวาดประเทศญี่ปุ่นที่มักบ่งบอกอารมณ์ ความรู้สึก

รวมทั้งกำหนดบุคลิกภาพของตัวการ์ตูน (อ้างอิงในประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์, 2546) ซึ่งไม่ว่าจะเป็นตัวละครการ์ตูนรูปมนุษย์และสัตว์ล้วนใช้หลักการเดียวกัน

ในกรณีของวัตถุที่ไม่เคลื่อนที่เช่น เฟอร์นิเจอร์ การทำให้เกินจริงเป็นเรื่องที่ทำได้ เมื่อวัตถุเหล่านี้ปรากฏอยู่ในการ์ตูน แต่ก็ยังต้องมีส่วนที่เหมือนหรือเห็นแล้วทำให้คิดถึงตัวแบบต้นฉบับด้วย นอกจากสัดส่วนของตัวการ์ตูนแล้วยังต้องคำนึงถึงหลักของฟิสิกส์ในการเคลื่อนที่ด้วย (Physical Laws of Motion) โดยเฉพาะการ์ตูนที่ให้ความสนุกสนานขบขัน (Entertainment Cartoon)

นักวาดการ์ตูน (animator) ควรตระหนักถึงการตีความว่า เรื่องราว หรือการแสดงที่พวกเขาผลิตขึ้นนั้น ต้องผลิตงานให้ผู้ชมภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ที่หลากหลายทั่วโลก ยอมรับงานออกแบบกราฟฟิกที่พวกเขาทำขึ้น

การ์ตูนแอนิเมชันนั้น ลักษณะของการ์ตูนต้องทำให้ง่าย (Simplification) คือ การวาดโดยใช้โครงสร้างเส้นต่าง ๆ อย่างง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นรายละเอียดแต่เน้น โครงสร้างของตัวละครหรือ สิ่งของเท่านั้น, การทำให้ผิดรูป เกินจริง (Exaggerate) และมีการล้อเลียน สร้างให้ลักษณะท่าทางของตัวละครต่างจากหลักธรรมชาติบ้าง (Physical Laes of Nature) หรือไม่สอดคล้องกับหลักธรรมชาติทั้งหมด เนื่องจากการผลิตงานด้านการ์ตูนแอนิเมชันนั้นต้องทำให้เกิดความแตกต่างจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live action film) เพราะมันจะไม่มีประโยชน์อะไรเลยในการเล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์การ์ตูน ในขณะที่ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live action film) สามารถเล่าเรื่องได้ดีกว่า (อ้างอิงในHalas และ Mavell, 1969: 61-68.)

หลักของสุนทรียศาสตร์นั้นนอกจากจะต้องมีความเคลื่อนไหว และความสวยงามตามรูปแบบการออกแบบศิลปะกราฟฟิกแล้วยังมี เสียง (Sound) ดนตรี (Music) บทพูด (Dialogue) และเสียงประกอบ (Sound Symchronized) ที่ช่วยให้รายการภาพยนตร์การ์ตูนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. เทคโนโลยีการผลิต (Technology)

เทคโนโลยีการผลิต ได้แก่ ความรู้ หรือวิธีการใหม่ รวมไปถึง สิ่งประดิษฐ์ใหม่ (innovation) ที่นำมาช่วยในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีคุณภาพ อำนวยความสะดวกในการผลิต และประหยัดงบประมาณ รวมไปถึงการทำให้เกิดความสวยงามยิ่งขึ้น ในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีแอนิเมชันแต่ก็ไม่ได้หมายความว่าคอมพิวเตอร์จะทำงานได้ทั้งหมดโดยการสั่งงานเพียงกดปุ่มไม่กี่ปุ่ม คอมพิวเตอร์จะช่วยทำงานได้ก็ต่อเมื่อผู้วาดการ์ตูนได้

ออกแบบภาพหลักเสร็จแล้ว (Winder และ Dowlatbadi, 2001 : 12) นักวาดการ์ตูน (Animator) เพียงแค่วาดภาพหลัก คอมพิวเตอร์จึงมีส่วนช่วยในการสร้างภาพต่อเนื่องระหว่างภาพหลัก รูปแบบต่างๆ จะถูกควบคุมโดยนักวาดการ์ตูน (Animator) ทำให้นักวาดการ์ตูน (Animator) สามารถสร้างความเคลื่อนไหวได้หลากหลาย นักวาดการ์ตูน (Animator) ไม่ต้องวาดทีละเฟรม เพียงแต่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างแต่ละเฟรมตามการเคลื่อนไหวของตัวละครในเรื่อง คอมพิวเตอร์จะทำงานตามความต้องการ และตามการควบคุมของนักวาดการ์ตูน (Animator) เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ถูกนำเข้ามาใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน นอกจากได้สร้างสุนทรียศาสตร์ที่แตกต่างไปจากแอนิเมชันแบบเดิมแล้ว ยังมีความสามารถในการใช้สีและการเคลื่อนไหวที่ถูกต้อง แม่นยำ ชัดเจน แตกต่างจากการวาดโดยมือมนุษย์ อย่างไรก็ตามไม่มีเทคโนโลยีใดที่จะเปลี่ยนเนื้อเรื่องที่ไม่ดีไปเป็นเรื่องราวที่ดีได้ (อ้างถึงในKurtti, 1998 :26)

3. การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม (Industrial-business production)

ไม่มีการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องใดที่จะประสบความสำเร็จโดยปราศจากการจัดจำหน่ายที่ดี การ์ตูนแอนิเมชันต้องทำการตลาดให้มีพลัง ต่อทั้งเด็กและผู้ใหญ่ การ์ตูนแอนิเมชันบางเรื่องอาจใช้เวลา 4-6 ปี ในการผลิตให้สำเร็จ แต่ส่วนใหญ่ใช้เวลาน้อยกว่า 2 ปี ระหว่างการผลิตไม่ว่าจะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยวิธีการใด (แผ่นเซล, หุ่น, คอมพิวเตอร์) ต่างก็ต้องประสบปัญหา เช่น ปัญหาด้านกำลังคน,การเงิน , การจัดเวลา, การจัดการทั้งปัจจัยภายในและภายนอก และช่องทางการจัดจำหน่ายเมื่อการ์ตูนแอนิเมชันเสร็จสมบูรณ์ การเริ่มต้นผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชันนั้นง่ายกว่าการที่จะทำให้เสร็จสมบูรณ์ บางทีอาจจะสร้างไม่เสร็จเลยหรืออาจจะยังอยู่ในกระบวนการผลิตซึ่งเริ่มผลิตเมื่อ 20 กว่าปีมาแล้ว

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันส่วนใหญ่ต้องการบุคลากรตั้งแต่ 70-100 คน 2 ใน 3 ของบุคลากรจะเป็นพวกสร้างสรรค์ (Creative) เช่น ผู้ช่วยแอนิเมชัน (Animation Assistants) , ผู้วาดพื้นหลัง (Backgrounds), ออกแบบและลงสี (Trace and Paint) , การตรวจสอบงาน (Checking departments) บุคลากร 1 ใน 3 ที่เหลือจะเป็นหน่วยงานสนับสนุน (Service staff) เช่น ช่างกล้อง (Camera Operators) , บรรณาธิการ (Editors) , ผู้จัดการ (Progress Managers), ผู้ควบคุมการผลิต (Producers) แม้ในปัจจุบันนี้จะมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันสู่ตลาดโลกทั้งงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ แต่ปัญหาการขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถทางด้านงานแอนิเมชันก็ยังคงอยู่ในบางประเทศ (อ้างถึงในHalas, 1990 : 37)

นอกจากกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแล้ว ยังมีปัจจัยร่วมของการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน (อ้างถึงในนิพนธ์ कुमारักย์, 2539 : 32) ดังนี้

1 ปัจจัยการผลิต

บุคลากร ได้แก่ ระบบการบริหารงานบุคลากร ระบบการดำเนินงานแต่ละแผนก ผู้วาดการ์ตูน (Animator) , ผู้วาดภาพหลัก (chief key animator), ผู้วาดฉากหลัง (Artist or Illustrator) ฯลฯ

เงินทุน ได้แก่ ระบบการเงิน เงินต้นทุนเพื่อใช้จ่ายเป็นค่าแรง ค่าวัสดุ อุปกรณ์ตลอดจนค่าใช้จ่ายอื่น ๆ

2 ปัจจัยทางการตลาด

การดำเนินการด้านการตลาดและการจัดจำหน่าย ได้แก่ ระบบการจัดจำหน่ายไปยังลูกค้า การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้เป็นระบบอุตสาหกรรมนั้น มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) , ปัจจัยทางเทคโนโลยีการผลิต (Technology), ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม (Economics), รวมไปถึงปัจจัยการผลิตและปัจจัยการตลาดเกี่ยวเนื่องกันอยู่

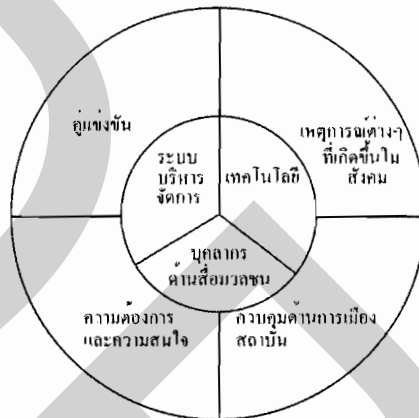
จากปัจจัยสำคัญในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วยหลักที่สำคัญคือ ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) , ปัจจัยทางเทคโนโลยีการผลิต (Technology), ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม (Economics), รวมไปถึงปัจจัยการผลิตและปัจจัยการตลาด จากปัจจัยดังกล่าวมีส่วนสำคัญที่ส่งผลให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิด ปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมาใช้ในการวิเคราะห์ สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

4. แนวคิดเกี่ยวกับองค์กรผู้ผลิตสื่อ

แนวคิดเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานขององค์กรสื่อสารมวลชนของ (Demis McQual , 1992 : 137-143, อ้างถึงใน ชีรยา สมปราชญ์, 2547 : 21-23) ได้กล่าวถึงการทำงานขององค์กรผู้ผลิตสื่อถูกควบคุมในระดับต่าง ๆ จึงไม่สามารถปฏิบัติงานได้อย่างอิสระในตัวของมันเอง จะต้องดำเนินงาน

อยู่ภายใต้แรงกดดันจากตัวแปรต่าง ๆ ทางสังคมไม่ว่าจะเป็นปัจจัยทางภายในหรือภายนอกองค์กร ซึ่งส่งผลกระทบต่อการตัดสินใจในการกำหนดนโยบายและหลักการในการปฏิบัติขององค์กร โดยแสดงเป็นภาพได้ดังนี้

แรงกดดันด้านสังคมและการเมือง



แรงกดดันทางด้านเศรษฐกิจ

ปารีชาติ จันทนะเปลิน, หน้า 19 (2549)

แสดงแบบจำลองขององค์กรสื่อมวลชนภายใต้แรงกดดันจากสังคมตามแนวคิดของเดนิส แมคเวล นั้น การดำเนินกิจการและการจัดรูปองค์กรธุรกิจสื่อสารมวลชน จะมีปัจจัยหลายประการทั้งปัจจัยภายในองค์กรที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของแต่ละองค์กรของสื่อมวลชน ประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ คือ

1. ปัจจัยภายในองค์กร ซึ่งแบ่งเป็นระบบย่อยๆ ได้ 3 ระบบ คือ

ปัจจัยทางด้านระบบการจัดการบริหาร (Management) การบริหาร การจัดองค์กร การบริหารรายได้ การบริหารบุคลากร ขึ้นอยู่กับนโยบายที่จะมีการกำหนดให้เป็นอย่างไรซึ่งแต่ละองค์กรจะมีความแตกต่างกันออกไป

ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี (Technical) อุปกรณ์ เครื่องมือในการดำเนินการองค์กรใดที่มีอุปกรณ์ครบ มีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย โอกาสที่จะเอาชนะคนอื่น ๆ ย่อมมีมาก

ปัจจัยด้านบุคลากร(Media Professional) ได้แก่ แนวความคิด ทักษะ ทักษะ พฤติกรรม บทบาทของคนในองค์กร ตลอดจนวิธีในการสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เกิดความร่วมมือ ซึ่งจะช่วยให้บรรลุเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น

2. ปัจจัยภายนอกองค์กร เนื่องจากองค์กรสื่อสารมวลชนเป็นรูปแบบที่เป็นตัวตนของสถาบันสื่อสารมวลชน อันเป็นสถาบันย่อย ๆ สถาบันหนึ่ง ดังนั้นการทำงานขององค์กรสื่อหนึ่ง ๆ จึงต้องโยงใยอยู่กับปัจจัยภายนอก ได้แก่

ปัจจัยด้านสังคมและการเมือง (Social And Political Presssures) กฎหมายและกฎระเบียบต่าง ๆ ย่อมมีผลกระทบต่อการทำงานขององค์กรสื่อ

ปัจจัยด้านเศรษฐกิจ (Economic Pressures) เมื่อเศรษฐกิจรุ่งเรือง องค์กรธุรกิจย่อมจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เจริญขึ้น ถ้าเกิดสภาวะเศรษฐกิจซบเซา คนว่างงานมากขึ้นองค์กรย่อมจะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เล็กลงหรือยกเลิกไปในที่สุด

ปัจจัยทางด้านเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม (Social Pressures) หมายถึงประเพณี วัฒนธรรม ค่านิยม และความเชื่อของประชาชน ย่อมกระทบต่อองค์กร มีอิทธิพลทำให้องค์กรเปลี่ยนแปลงไป

ปัจจัยด้านผู้รับสาร (Audience) ผู้รับสารมีความสนใจเฉพาะเรื่อง ผู้รับสารคือลูกค้า ผู้บริโภค จึงต้องผลิตสิ่งที่ตรงกับความต้องการของผู้รับสารให้มากที่สุด เพื่อเป็นการดึงดูดใจ ให้เกิดความสนใจ ความสนใจของผู้รับสาร

ในฐานะภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นส่วนประกอบหนึ่งแขนงหนึ่งขององค์กรสื่อ และเป็นองค์กรทางธุรกิจแขนงหนึ่ง ผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดมาศึกษาองค์กรของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมาวิเคราะห์เพื่อให้ทราบ ว่ามีเทคนิควิธีการ ปัจจัย ปัญหาที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนในส่วนต่างๆ ขององค์กรผู้ผลิตว่าเป็นอย่างไร ที่สามารถส่งผลให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จถึงปัจจุบันนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เมทินี สิงห์เวชสกุล (2548) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก ผลการศึกษาวิจัยพบว่าบริษัทผู้ผลิตไทยมีการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศในด้านต่างๆ ดังนี้คือ 1) ด้านสุนทรียศาสตร์ประกอบด้วย เนื้อหาและการออกแบบ 2) ด้านเทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3) ด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม ประกอบด้วยด้านบุคลากร, งบประมาณและการดำเนินการด้านการตลาด 4) ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม 5) ความเป็นสากลของสื่อมวลชน นอกจากนี้ผลการศึกษาวิจัยยังพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

ไทย มีปัจจัยที่เป็นจุดเด่นของการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยคือ 1) การนำเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรมความเป็นไทย 2) บุคลากรผู้ผลิตไทยมีความสามารถและทักษะทางศิลปะ 3) งบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยต่ำกว่างบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ 4) การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังเป็นที่ต้องการของกลุ่มผู้ชมเด็ก ปัจจัยที่เป็นจุดด้อยที่ต้องพัฒนา ปรับปรุง แก้ไข คือ 1) ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ แนวเรื่องการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังมีความหลากหลาย การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังประสบปัญหาด้านบทและเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ขาดความสนุก ไม่น่าติดตาม การออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่มีเอกลักษณ์ 2) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี เทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่ทันสมัยเท่าเทคโนโลยีของต่างประเทศ 3) ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม ขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย งบประมาณการผลิตสูงหากไม่สามารถดำเนินการด้านการตลาดให้ครอบคลุมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ขาดระบบการจัดการด้านการตลาดที่ดี 4) ความเป็นสากลของสื่อมวลชน การนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมไทยบางอย่างผู้ชมต่างประเทศอาจไม่เข้าใจ

ธีรยา สมปราชญ์(2547) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง กลยุทธ์การสร้างสรรค์และการดำเนินธุรกิจภาพยนตร์ไทยของกลุ่มฟิล์มบางกอก ผลวิจัยพบว่า องค์กรฟิล์มบางกอกมีลักษณะการทำงานและกำหนดนโยบายด้านการผลิตตามบุคลิกลักษณะของผู้นำองค์กร กลยุทธ์ในงานด้านการตลาดพบว่า องค์กรฟิล์มบางกอกได้เน้นเรื่องการใช้กิจกรรมด้านการสื่อสารตลาดเป็นตัวเชื่อมและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้บริโภค ให้ความสำคัญภาพลักษณ์องค์กร มีการทำการตลาดแบบเชิงรุก รวมไปถึงมีการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ ปัจจัยที่มีอิทธิพลทางการผลิต ประกอบไปด้วยปัจจัยภายในองค์กรได้แก่ปัจจัยที่เกิดจาก ระบบควบคุมการทำงาน เงินทุนและความขัดแย้งจากการทำงานเป็นทีม ปัจจัยภายนอกได้แก่ ระบบเซ็นเซอร์จากภาครัฐ สังคมสถานการณ์ทางการเมือง ผู้ร่วมงานและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ปัจจัยที่มีอิทธิพลด้านการตลาด ประกอบด้วยปัจจัยภายในองค์กรได้แก่ ระบบการจัดจำหน่าย การกำหนดโปรแกรมฉาย และระยะเวลาการทำงาน ปัจจัยภายนอกได้แก่ปัจจัยด้านการแข่งขัน โรงภาพยนตร์และผู้รับสาร ส่วนทัศนคติของบุคคลภายนอกองค์กรได้แก่ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ พบว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นสอดคล้องกันคือ 1) เป็นองค์กรที่มีความแปลกใหม่เสี่ยงต่อการขาดทุน 2) สามารถคาดหวังได้ในคุณภาพของงาน 3) มีโอกาสและเปิดกว้างสำหรับคนรุ่นใหม่ 4) มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่นำเสนอ 5) มีลักษณะความเป็นองค์กรที่ชัดเจน

พนทิพย์ พุฒเดช (2548) ได้ศึกษา เกี่ยวกับเรื่อง การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์ สู่วิสัยทัศน์ ผู้ศึกษา พบว่า ปัจจัยแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาที่มีผลต่อการพัฒนา

ภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์สู่ความเป็นสากล ประกอบด้วย ปัจจัยแวดล้อมภายใน และ ปัจจัยแวดล้อมภายนอก ปัจจัยแวดล้อมภายในองค์กร ได้แก่ เงินทุน เทคโนโลยี บุคลากร การขยายช่องทาง การตลาด ตามลำดับ ปัจจัยแวดล้อมภายนอกองค์กร ได้แก่ นโยบายภาครัฐ สถานีโทรทัศน์ สถาบันการศึกษา กฎหมาย สังคมและวัฒนธรรม ตามลำดับ นอกจากนี้จากการศึกษายังพบว่า จากปัจจัยแวดล้อมดังกล่าวหากผู้ประกอบการมีการวางแผนด้านการผลิตและด้านการตลาดที่เหมาะสม และกำหนดแนวทางดำเนินการโดยใช้ทรัพยากรหรือปัจจัยแวดล้อมร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม ย่อมส่งผลให้ภาคอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยมีศักยภาพที่เข้มแข็ง มีการเติบโต และสามารถก้าวสู่การแข่งขันในระดับสากลในอนาคตได้อย่างแน่นอน

วรรษัญ วานิชวัฒนากุล (2548) ได้ศึกษา เกี่ยวกับเรื่อง การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนพันธุ์ใหม่” ผลวิจัยพบว่า ปัจจัยสำคัญที่อยู่เบื้องหลังการประกอบสร้างความหมายขึ้นใหม่ของการ์ตูนพันธุ์ใหม่ มี 4 ประการ ดังนี้

1. การเปลี่ยน “สื่อ” (Channel media) จากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านมาเป็นหนังสือการ์ตูน ทำให้ “สาร” (Message) มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย
2. เหตุผลในเชิงธุรกิจ โดยผู้ผลิตการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่จะมีการประกอบสร้างความหมายใหม่ที่คาดว่าจะตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด เพื่อหวังผลกำไรสูงสุดจากยอดขายหนังสือการ์ตูน
3. การผ่านกระบวนการผสมผสานสายพันธุ์ทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) ทำให้การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่มีส่วนผสมระหว่างความเป็นไทยกับความเป็นสากลควบคู่กันไป
4. บริบททางสังคมในยุคสมัยที่แตกต่างกัน ทำให้สื่อของแต่ละยุคสมัยมีความแตกต่างกันตามไปด้วย

ในด้านการวิเคราะห์ผู้รับสารพบว่า ผลของการผสมผสานข้ามสายพันธุ์ทางวัฒนธรรมของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ ระหว่างวัฒนธรรมโลก (Global culture) ในเรื่องลายเส้นและสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ของการเล่าเรื่องแบบการ์ตูนญี่ปุ่น กับวัฒนธรรมท้องถิ่น (Local culture) ในเรื่องเนื้อหาของการ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่ที่นำเรื่องราวมาจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านของไทย แบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ การผสมผสานกลมกลืนอย่างลงตัวระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับ

หนังสือการ์ตูน, การผสมผสานกันโดยมีการปรับประสานต่อร่องระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน และการผสมผสานกันขัดแย้งอย่างไม่ลงตัวระหว่างวรรณคดีและนิทานพื้นบ้านกับหนังสือการ์ตูน

มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2542) ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ ผลวิจัยพบว่า สถานีโทรทัศน์นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด และนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ แนวผีสยองขวัญประหลาด แนวการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ และแนวอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด

ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นส่วนมากเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม และแนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศยุโรปและอเมริกา เป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวให้ความรู้มากที่สุด

จากการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนพบว่า เนื้อหาที่ได้รับการนำเสนอมากที่สุดคือการส่งเสริมคุณธรรม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งภาพยนตร์ที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นนำเสนอเนื้อหาความรักมากที่สุด และเสนอเนื้อหาอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด ส่วนภาพยนตร์ที่ผลิตจากประเทศทางยุโรปและอเมริกาเสนอเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมมากที่สุด และเสนอเนื้อหาการแข่งขันเกมกีฬาที่น้อยที่สุด สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยเสนอเนื้อหาให้ความรู้มากที่สุด และนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรักน้อยที่สุด

นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูน โดยชมเป็นประจำทุกวันและเรื่องที่ชอบมากที่สุดคืออิกคิวซัง ภาพยนตร์การ์ตูนช่อง 3 เด็กชอบมากที่สุดคือ อิกคิวซัง ภาพยนตร์การ์ตูนช่อง 7 เด็กชอบมากที่สุดคือรายการดิสนีย์คลับ และภาพยนตร์การ์ตูนทางช่อง 9 เด็กชอบมากที่สุดคือ นักซิ่งสายฟ้า ช่วงเวลาที่เด็กชอบชมภาพยนตร์การ์ตูนมากที่สุดคือช่วงเช้าก่อนไปโรงเรียนและช่วงบ่ายของวันธรรมดา และในช่วงเช้าของวันเสาร์อาทิตย์ ส่วนประโยชน์ในการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนทางตรงคือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการผ่อนคลาย ประโยชน์ทางอ้อมคือ ความรู้ ข้อคิด เนื้อหา และคติสอนใจที่แทรกไว้ในเนื้อหา อีกทั้งยังกระตุ้นให้มีความริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา เสริมความสามัคคีและมีน้ำใจ ส่วนการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนที่นำออกอากาศ จากผู้คัดเลือกภาพยนตร์พบว่า ต้องพิจารณาจากคุณภาพสาระความรู้ ข้อคิดที่

ส่งเสริมคุณธรรม และประโยชน์ที่ผู้ชมจะได้รับเป็นอันดับแรก ประกอบกับปัจจัยทางด้านการตลาดของแต่ละสถานี



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” โดยมุ่งศึกษาเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

กรอบระเบียบวิธีวิจัย

ตารางที่ 3.1 แสดงการนำเสนอกรอบระเบียบวิธีวิจัย

ปัญหานำวิจัย	แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร	แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน,งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง	วิธีการรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร บทความงานเขียน งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และเอกสารสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต วิธีการสัมภาษณ์เชิง

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง “สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” โดยมุ่งศึกษาเกี่ยวกับสภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

กรอบระเบียบวิธีวิจัย

ตารางที่ 3.1 แสดงการนำเสนอกรอบระเบียบวิธีวิจัย

ปัญหานำวิจัย	แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร	แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน,งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง	วิธีการรวบรวมข้อมูลประเภทเอกสาร บทความงานเขียน งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และเอกสารสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต วิธีการสัมภาษณ์เชิง

		ลึก (In-depth Interview) โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์
ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร	แนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนและหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน, งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง	วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.1 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) โดยใช้การสัมภาษณ์ เพื่อให้ทราบข้อมูลรายละเอียดของสภาพการณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

1.2 การวิเคราะห์เอกสาร

3.2 ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

2.1 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่ผู้บริหารและบุคลากรผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งจะใช้วิธีการวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) บุคคลที่สำคัญต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องในเรื่อง สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยการสัมภาษณ์แยกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

กลุ่มผู้บริหาร

1. ผู้บริหารจากบริษัท อัญญาอนิเมชัน

ได้แก่ สุเทพ ตันนิรัตน์ ตำแหน่งกรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญาอนิเมชัน

2. ผู้บริหารจากบริษัท บีบอยด์ซีจี

ได้แก่ ฉัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล ตำแหน่ง Head Of Animation Production บริษัท บีบอยด์ ซีจีจำกัด

3. ผู้บริหารจากบริษัท กัญญา เอนิเมชั่น
ได้แก่ สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญา เอนิเมชั่น
4. ผู้บริหารบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด
ได้แก่ ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง ตำแหน่ง ประธานบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด

กลุ่มผู้ดูแลการผลิต

5. บุคลากรในสายการผลิตจากบริษัท วิริตาเอนิเมชั่น
ได้แก่ รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ ตำแหน่ง Producer บริษัทวิริตาเอนิเมชั่น และ ประเสริฐ ทองคำ Director ตำแหน่ง บริษัทวิริตาเอนิเมชั่น
6. บุคลากรในสายการผลิตบริษัท อัญญาเอนิเมชั่น
ได้แก่ ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง ตำแหน่ง Project Manager บริษัท อัญญาเอนิเมชั่น
7. บุคลากรในสายการผลิตจากบริษัท บีบอยด์ซี่ จำกัด
ได้แก่ พิทยากร สุรพัฒน์ ตำแหน่ง Lead Animators บริษัทบีบอยด์ ซี่ จำกัด
8. บุคลากรในสายการผลิตจากบริษัท กัญญา เอนิเมชั่น
ได้แก่ ศิริพงษ์ สมานมาก ตำแหน่ง ผู้ช่วยเอนิเมชั่น บริษัทกัญญาเอนิเมชั่น

3. แหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากแหล่งข้อมูล 2 แหล่ง คือ

3.1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ซึ่งทำการรวบรวมจากเอกสารสิ่งพิมพ์ ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี บทความ งานเขียน งานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และเอกสารสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

3.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล คือผู้บริหาร และผู้ดูแลการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชั่น
ไทย

3.4 ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยโดยการวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2551 ถึงวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2552 เป็นระยะเวลา 90 วัน

แนวคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In – depth interview)

1. กลุ่มผู้บริหารบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

- มุมเหตุจูงใจที่มาดำเนินธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย
- ธุรกิจในระยะเริ่ม กับปัจจุบันแตกต่างกันอย่างไร
- ลักษณะการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยใช้คอมพิวเตอร์ในช่วงเริ่มการผลิตกับปัจจุบันแตกต่างกันอย่างไร
- บุคลากรในองค์กรมีความเชี่ยวชาญทางด้านการผลิตมากน้อยเพียงใด และมีจำนวนเพียงพอหรือไม่
- ปัจจัยด้านเงินทุนในงานผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันเป็นอย่างไร
- ภาพรวมของนักแอนิเมเตอร์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
- เทคโนโลยีที่มีส่วนช่วยในการผลิตในปัจจุบันเป็นอย่างไร เพียงพอต่อการผลิตหรือไม่
- การมีส่วนร่วมของภาครัฐ เอกชน ในการสนับสนุนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
- การ์ตูนแอนิเมชันไทยกับการเปิดรับของผู้ชมในปัจจุบันเป็นอย่างไร
- ปัญหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
- ความคิดเห็นต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตโดยคนไทยเป็นอย่างไร
- การพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจะเป็นอย่างไรในอนาคต
- ปัจจัยที่ส่งเสริมการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
- ปัจจัยทางการตลาด เช่น ช่องทางการจัดจำหน่าย มีความสำคัญต่องานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมากน้อยเพียงใด
- ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมในสภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
- จุดเด่นและจุดด้อยของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร

-ความคิดเห็นต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และผู้ผลิตที่เป็นคนไทยเป็นอย่างไร

2. กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

-ความสามารถของโปรแกรม ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันเป็นอย่างไร

-ความแตกต่างของยุคการเริ่มใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตมีความแตกต่างกับการผลิตในปัจจุบันเป็นอย่างไร

-ขั้นตอนการผลิตงาน เช่นการวาดรูปการ์ตูน การลงสี การทำแอนิเมชัน จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันต้องอาศัยหลัก ใดบ้าง

-บุคคลากรกับความสามารถในการใช้โปรแกรมในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นอย่างไร

-การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบันส่งผลต่อการทำหน้าที่ของผู้ผลิตงานในส่วนใดบ้าง

- ปัญหา อุปสรรคต่อการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันเป็นอย่างไร

- การพัฒนาของ โปรแกรมที่มีส่วนช่วยในขั้นตอนการผลิตอย่างไรบ้าง

-สภาพการณ์ปัจจุบันส่งผลต่อการผลิตและภาพลักษณ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยอย่างไร

- ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนางานผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีอะไรบ้าง

- ลักษณะของการเติบโตของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผู้ผลิตต้องการมีส่วนใดบ้าง

- ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศส่งผลต่อการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยอย่างไรบ้าง

- ปัจจัยด้านเทคโนโลยีของกระบวนการผลิตด้านใดที่ส่งผลต่อสภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

- ความต้องการปัจจัยต่าง ๆ ของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีอะไรบ้าง

- ความคิดเห็นต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และผู้ผลิตที่เป็นคนไทยเป็นอย่างไร

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างช่วงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2551 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2552 เป็นเวลา 3 เดือน โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

(In-depth Interview) จากผู้บริหารและบุคลากรฝ่ายผลิต จากบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยจำนวน 5 บริษัท โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. สอบถามรายละเอียดข้อมูลเบื้องต้นทางโทรศัพท์กับบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในเรื่องของ การสัมภาษณ์ วัน, เวลา, สถานที่ในการสัมภาษณ์
2. สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) พร้อมบันทึกเสียงผู้ให้สัมภาษณ์ผ่านเครื่องบันทึกเสียงตามคำถามของผู้วิจัยและคำถามเสริมหากผู้วิจัยมีข้อสงสัยระหว่างการสนทนา
3. บันทึกภาพกับผู้ร่วมสัมภาษณ์
4. ถอดเทปคำสัมภาษณ์ สรุปใจความสำคัญ ก่อนนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์และอภิปรายผลในลำดับต่อไป

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์จากการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อให้ทราบถึง สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยโดยผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนตามปัญหาของการวิจัยคือ

1. วิเคราะห์เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
2. วิเคราะห์เพื่อเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร

3.7 การนำเสนอผลการวิจัย

การนำเสนอข้อมูล ใช้วิธีแบบพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Analysis Description) ข้อมูลที่ได้จากการสรุปผลวิจัยแยกตามประเด็นของวัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อตอบปัญหาคำถามวิจัยในแต่ละข้อ โดยคำนึงถึงความถูกต้อง รัดกุม ชัดเจนและมีความต่อเนื่อง เชื่อมโยง โดยการใช้หลักเหตุผลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

บทที่ 4

ผลการวิจัยวิจัย

การวิจัยเรื่อง “สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูน หลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน หลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขององค์กรผู้ผลิตสื่อ มาใช้เป็นกรอบในการวิจัย ดังนั้นผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามประเด็นปัญหानำวิจัยดังนี้

ผลการวิจัย โดยแบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร

4.1 ปัญหานำวิจัยข้อที่ 1. สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร

ปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้สร้างความบันเทิง สร้างรอยยิ้ม ความสนุกสนานให้กับคนทุกเพศ ทุกวัย ส่งผลให้บริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยต้องผลิตงานเพื่อให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้ชมของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในสภาพการณ์ปัจจุบัน ซึ่งมีองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ทั้งในด้านอุปสรรค ส่วนที่เป็นปัจจัยส่งเสริม โดยสิ่งเหล่านี้ผู้ประกอบการได้พบเจอเสมอในการดำเนินงาน

สภาพการณ์ปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ทั้ง 5 บริษัท ได้แก่ บริษัท บีบอยด์ซีจี ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นาค, บริษัทอัญญาอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นิทานเวตาล และโพร์แอนจีสี่สาวแสนชน, บริษัทกัญญาอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ของขวัญวันพ่อ, บริษัทวิริตาอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์, บริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ประวัตินิทานเวตาล

พระพุทธเจ้า มีการผลิตผลงานออกสู่ตลาดภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ลักษณะการนำเสนอเรื่องราว แสดงออกมาเป็นภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นลักษณะของภาพการ์ตูนตามแนวคิดเกี่ยวกับการ์ตูนได้แก่

(อ้างอิงในรอย พอล เนลสัน Roy Aul Nelson, 1975, p. 14) ได้แบ่งประเภทการ์ตูนเป็น 8 ประเภทดังนี้

1. Editorial Cartoons หรือ Political Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่มีข้อความประกอบจึงมักเป็นข้อความเกี่ยวกับเรื่องการเมือง สังคม เศรษฐกิจ

2. Comic Strips หมายถึง ภาพการ์ตูนที่มีเรื่องราวจบในตอน หรือต่อเนื่องกันเป็นระยะเวลา โดยดำเนินเรื่องด้วยตัวการ์ตูนหลัก และมีตัวการ์ตูนประกอบ สามารถสร้างเรื่องราวได้ตามแต่ผู้สร้างต้องการ คัดแปลงได้ตามสื่อที่เป็นช่องทางส่งสาร

3. Gag Cartoons หมายถึง การ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อประกอบหรือสื่อโดยภาพถึงเรื่องตลกขบขัน เป็นภาพเดี่ยว จบในตัวเอง โดยใช้นิยายสารเป็นช่องทางในการสื่อสาร

4. Spot Drawing หมายถึง การ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ช่วยเติมเต็มที่ว่างในหน้านิตยสาร

5. Illustrative Cartoons หมายถึง ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบเนื้อหาบรรยายเรื่องของบทความหรือข้อเขียนต่างๆ ในนิตยสารทั่วไป

6. Greeting Cards ได้แก่ ภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นเพื่อสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ ของมนุษย์ไม่ว่าอารมณ์รัก ขอโทษ เสียใจ หรือการขอบคุณ ผ่านสื่อที่เป็นบัตรอวยพร มักใช้ภาพการ์ตูนร่วมกับข้อความสั้นๆ ที่น่าสนใจ

7. Animated Cartoons ได้แก่ ภาพการ์ตูนต่อเนื่อง ที่สร้างเป็นเรื่องราวให้ตัวการ์ตูนสามารถเคลื่อนไหวได้เหมือนกับชีวิตจริง มีทั้งประเภทที่ประกอบเสียง คือ ทำให้ตัวการ์ตูนพูดได้ และการ์ตูนแบบเงียบ ภาพยนตร์การ์ตูนนี้เอง

8. ธุรกิจการ์ตูน โดยเริ่มจากการ์ตูนประเภท Comic Strip และ Motion Picture แล้วเริ่มกลับมาเป็นที่นิยมในสังคมอเมริกัน เมื่อปี ค.ศ. 1950 โดยเป็นงานในรูปแบบของ Editorial or Political Cartoon ประกอบในหนังสือพิมพ์เป็นส่วนใหญ่มีจุดประสงค์ทางสังคม

จากการศึกษาพบว่า ลักษณะของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ทั้ง 5 บริษัทที่ผลิตอยู่ในลักษณะการ์ตูนในประเภท Animated Cartoons เนื่องจากเป็นการ์ตูนสร้างเป็นเรื่องราวมีภาพเคลื่อนไหวได้เหมือนกับชีวิตจริง มีเสียง เอฟเฟ็คท์ นอกจากนี้การนำเสนอของภาพการ์ตูนที่สื่อออกมายังเป็นรูปแบบ และลักษณะตามแนวคิดของ (ศักดิ์ชัย เกียรติจินาพันธ์, 2534 : 10-11) ซึ่งแบ่งภาพการ์ตูนออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. การ์ตูนรูปสัตว์
2. การ์ตูนภาพจิตร
3. การ์ตูนกราฟฟิค
4. การ์ตูน 3 มิติ

จากการศึกษาพบว่าทั้ง 5 บริษัทนำเสนอภาพการ์ตูนเป็นไปในรูปแบบ ของการ์ตูนรูปสัตว์ และรูปคนในลักษณะ ต่าง ๆ เป็นภาพที่สื่อออกมามีลักษณะที่เหมือนจริง อาจจะผิดแปลกไปบ้างใน บางส่วน แต่กริยาท่าทาง ลักษณะเด่นยังคงอาศัยท่าทางของสิ่งเหล่านั้นอยู่ และการนำเสนอภาพ การ์ตูนจึงออกมาเป็นแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่เป็นในปัจจุบันได้แก่ แบบ 2 มิติ คือ เห็น เป็นภาพแบน ๆ และลักษณะแบบ 3 มิติ คือ เห็นความรายละเอียดของภาพการ์ตูนในทุกด้าน ตาม รูปแบบของบริษัทที่เป็นผู้ผลิต นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ของบริษัทผลิตทั้ง 5 ได้ อาศัยแนวคิดในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการ์ตูนซึ่งบอกได้ว่าการ์ตูน ฐานะต่างกัน ได้แก่

1. ศิลปะลายเส้น
2. งานวรรณกรรม
3. ศิลปะการละคร
4. การ์ตูนภาพยนตร์
5. ภาพยนตร์กับนิยายภาพ

จากการศึกษาพบว่า ผลงานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้ อยู่ในรูปแบบที่กล่าวมา ข้างต้นเนื่องจากผลงานของ ทั้ง 5 บริษัท ที่ผลิตออกมาเน้นความสามารถของบุคลากรผู้ผลิตเป็น หลักในขั้นตอนการผลิตในส่วนต่าง ๆ เช่น การวาดเส้นรูปการ์ตูน การลงสี การสร้างภาพพื้นหลัง เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้ใช้ความสามารถในการจัดเรียงลำดับเรื่องราวของเรื่องให้ผู้ชมให้ค่อยตาม ซึ่งผู้ผลิตมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะเปรียบได้กับงานวรรณกรรมชั้นสูง นอกจากนี้ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ยังถือเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะการละคร ซึ่งมีส่วนคล้ายกัน ได้แก่ การมี บทสนทนา ภายในเรื่องมีการดำเนินเรื่องเช่นเดียวกันการแสดงและยังเป็นงานที่มีลักษณะ สอดคล้องกับการวาดการ์ตูนในหนังสือ ซึ่งมีลักษณะขั้นตอนการผลิตที่เหมือนกัน คือ งานทั้งสอง อย่างจำเป็นต้องมีสตอรี่บอร์ด ต้องมีบทสคริปต์ภาพยนตร์ เพื่อแสดงเรื่องราว ตำแหน่งมุมกล้องใน การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และประการสุดท้ายที่นับว่ามีความสัมพันธ์กันมาก ที่สุดได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีรูปแบบการนำเสนอเหมือนนิยายภาพในหลาย ๆ รูปแบบ

เช่น การวางมุกตลก บทของตัวการ์ตูน การสร้างภาพเคลื่อนไหวในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งในรายละเอียดดังกล่าวมีความสัมพันธ์ และสอดคล้องกันอย่างเห็นได้ชัดซึ่งทั้งสองรูปแบบมีการนำเสนอไม่แตกต่างกันและสามารถถ่ายทอดผลงานออกมาในรูปแบบที่เหมือนจริง ส่งผลให้การนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เป็นไปในลักษณะการนำเสนอเรื่องแบบชวนฝันได้แก่ เนื้อเรื่องที่เข้าสู่โลกจินตนาการ เพื่อฝัน เพลิดเพลิน เป็นการ์ตูนที่พักผ่อนบันเทิงรื่นรมย์ ซึ่งในส่วนนี้บริษัทที่ผลิตผลงานออกมาได้แก่ เรื่องนาค ของบริษัทบีบอยด์ซีจี ปังปอนด์ ของบริษัท วิชิตาแอนิเมชัน โฟร์แองเจิ้ลส์สาวแสนสน ของบริษัทอัญญาแอนิเมชัน ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูน 3 เรื่องดังกล่าวเป็นการนำเสนอเนื้อหาของเรื่องเป็นแบบโลกจินตนาการ ให้ความเพลิดเพลิน เป็นการ์ตูนที่ดูเพื่อบันเทิงรื่นรมย์ ไม่มีข้อจำกัดในกลุ่มผู้ชม และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้มากกว่า

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในกลุ่มที่สอง ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่นำเสนอเรื่องราวแบบเรื่องจริง ลักษณะเนื้อหาเป็นแบบสังคมจริง เป็นการ์ตูนที่เชิญชวนให้มีความสำนึกในด้านคุณธรรม เพิ่มความรู้ให้แก่ผู้รับชม ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชัน ประเภทดังกล่าว ได้แก่ เรื่องของขวัญวันพ่อ ของบริษัทกัญญาแอนิเมชัน และเรื่องพระพุทธรเจ้า ของบริษัทมีเดียสแตนดาร์ด การ์ตูนทั้งสองเรื่องดังกล่าวเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่ถ่ายทอดออกมาตามพื้นฐานความเชื่อแบบเป็นจริง เช่น เรื่อง ของขวัญวันพ่อ ของอาจารย์สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี ประธานบริษัทกัญญาแอนิเมชัน ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ไว้ว่า

“งานการ์ตูนของขวัญของพ่อ คุณภาพค่อนข้างดี งบประมาณอยู่ที่แสนห้าถึงสามแสนต่อ 1 ตอน 11 นาที เรื่อง ของขวัญวันพ่อ มีแรงจูงใจมาตั้งแต่เด็กๆ เห็นในหลวงทรงทำพระราชกรณียกิจหลายอย่าง และออกทางทีวีโดยตลอด พอเราโตขึ้นมาจึงรู้ว่าในหลวงทรงงานหนักมาก แต่เราเป็นเด็กต่างจังหวัดเคยเข้าเฝ้าในหลวงครั้งหนึ่งในชีวิตก็รู้สึกประทับใจ และอยากให้เด็กรุ่นใหม่รู้ว่าพระองค์สำคัญอย่างไร รักเราอย่างไร แต่เหมือนกับว่าไม่ได้สัมผัสจริง จึงอยากถ่ายทอดเรื่องนี้ให้เด็กรุ่นใหม่เห็นว่าความผูกพันที่เป็นครอบครัว พ่อ แม่ ก็เหมือนพ่อเราที่คอยดูแลเราทั้งประเทศที่คอยดูแลเราตลอด ผมใช้ตัวละครง่ายๆ มีชวานาคคนหนึ่งมีลูก 2 คน กำพร้าแม่ พ่อต้องดูแลลูกเหมือนเป็นพ่อกับแม่ สุดท้ายมาก็เหมือนในหลวงก็ทรงดูแลเราเหมือนกัน บริษัทมีความภูมิใจที่ได้ผลิตเรื่องนี้เนื่องจากบริษัทได้รับสิทธิอนุญาตจากสำนักพระราชวังให้ผลิต” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาแอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)



ภาพที่ 4.1 ภาพโปสเตอร์ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องของขั้ววันพ่อ จากบริษัทกัญญาแอนิเมชัน

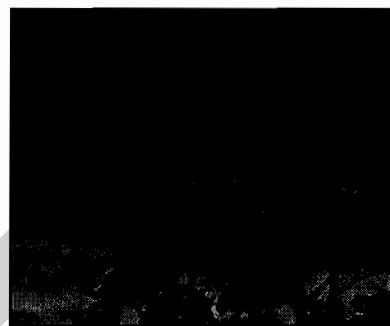
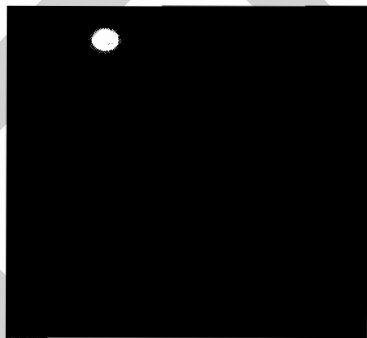
ส่วนการนำความเชื่อในเรื่องราวประวัติพระพุทธประวัติ ที่มีเนื้อหาที่สามารถเรียนรู้จาก ตำรา และแหล่งข้อมูลจากสถานศึกษา นำมารวบรวมมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน ไทย ซึ่งภาพเคลื่อนไหวได้ บริษัท มีเดียสแตนดาร์ด ให้ทัศนะเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ไว้ ว่า “แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มาจากการได้ไปศึกษาปริญญาเอกอยู่ที่อินเดีย นานถึง 6 ปี เกิดเป็นความศรัทธาในพระพุทธศาสนา จึงอยากเผยแพร่พระพุทธศาสนาสู่เยาวชนและผู้ ที่สนใจ อีกทั้งเพื่อเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวที่ทรงมีพระชนมายุ 80 พรรษาในปี พ.ศ. 2550 และช่วงที่ผ่านมาสื่อทางด้านคุณธรรมมีน้อย กลุ่มธรรมะการ์ตูนจึงได้ร่วมมือกับบริษัท มีเดียสแตนดาร์ด จำกัด ทำโครงการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นมา ”



ภาพที่ 4.2 ภาพการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า จากบริษัทมีเดีย สแตนดาร์ด

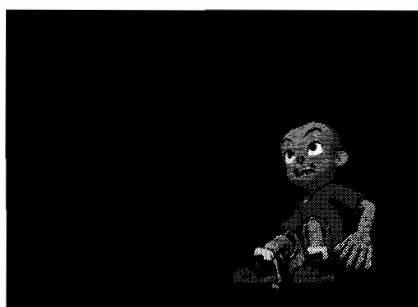
นอกจากนี้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัท มีกระบวนการขั้นตอน ในการผลิตโดยอาศัยหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งในขั้นตอนการผลิต มีสถานะ และคุณสมบัติพิเศษของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ที่มีความโดดเด่นและเป็นลักษณะที่เฉพาะ ของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งทั้ง 5 บริษัทมีรูปแบบการผลิตออกมาได้แก่

1. การทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย เช่น การอธิบายปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ในเนื้อเรื่อง เช่น การทำภาพฝนตก ภาพใบไม้ปลิว ภาพมีดจนสว่าง ในเนื้อเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน เอนิเมชัน สามารถสร้างเรื่องราว และในลักษณะนี้จากการผลิต ฉากหลังการลงสีการไล่ เอฟเฟกต์ ต่างๆ ที่อยู่ในขั้นตอนการผลิต ซึ่งเปรียบเทียบการผลิตกับภาพยนตร์อาจมีข้อจำกัดในเรื่องเวลาสถาน เครื่องมือ อุปกรณ์ กับการดำเนินการผลิตในลักษณะนี้



ภาพที่ 4.3 ภาพการ์ตูนเอนิเมชันเรื่อง นาค แสดงถึงฉากการทำเรื่องยากให้เป็นเรื่องง่าย เช่นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ

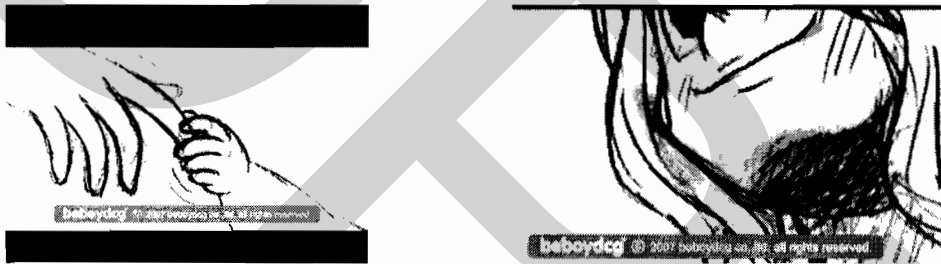
2. ภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันสามารถสื่อความหมาย ที่เน้นเฉพาะส่วนของภาพโดยใช้ความแตกต่างของสีของภาพได้อย่างชัดเจน ได้แก่ การนำเสนอ ภาพการ์ตูนในสถานะ ดีใจ หรือ เสียใจ ทำฉากที่แสดงถึงความเจ็บปวด ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทยสามารถนำเสนอออกมาได้พิเศษกว่างานประเภทอื่น ซึ่งบางครั้งเนื้อหาของภาพเป็นการแสดงออกมาได้ดีกว่าคำพูดของบทด้วย



ภาพที่ 4.4 ภาพการ์ตูนเอนิเมชันเรื่อง นาค แสดงถึงฉากตัวละครแสดงความวาดกัว และเสียใจ

3. การใช้เสียงของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเพื่อแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ซึ่งเป็นการเน้นบทบาทที่ถ่ายทอดออกมาได้อย่างเป็นอิสระ ไม่ว่าจะเป็นเสียงพากย์ เสียงดนตรีประกอบ เสียงเลียนแบบธรรมชาติเหล่านี้ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผู้ผลิตทั้ง 5 บริษัทมีวิธีการนำเสนอที่คล้าย ๆ กัน เช่นการใช้เสียง และดนตรีประกอบที่ออกมาเป็นลักษณะที่เข้มแข็ง เสียงดนตรีที่เร้าใจ ในฉากที่ต้องการแสดงอำนาจ ของตัวการ์ตูนในฉากนั้น ในทางตรงกันข้ามการใช้เสียงที่อ่อนไหว เสียงดนตรีที่นุ่มนวล แสดงความรู้สึกที่อ่อนเยาว์ อ่อนแอ ในฉากที่ต้องการนำเสนอ

4. คุณสมบัติพิเศษประการสุดท้ายที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยมีการนำมาใช้ และเป็นการถ่ายทอดให้เห็นเนื้อเรื่องที่ต้องการนำเสนอ เน้นสิ่งที่ต้องการให้ดูเด่นชัด ซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องราว เพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมได้ทราบว่าเหตุการณ์ อะไรกำลังจะเกิดขึ้นหรือต้องการเน้น เพื่อให้ทราบว่า ภาพนี้ต้องการสื่อให้เห็นอะไร โดยสามารถตัดสิ่งประกอบภาพไม่สำคัญออกไป



ภาพที่ 4.5 ภาพการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นาค แสดงถึงต้องการสื่อให้เห็นเฉพาะจุด โดยตัดสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องออกไป

ซึ่งจากการศึกษาพบว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัทมีการใช้คุณสมบัติพิเศษดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการผลิต ทำให้การนำเสนอเรื่องราว มีการใช้ จิตนาการ เป็นไปในรูปแบบที่ไม่มีข้อจำกัด ส่งผลให้ผู้ชมรับชมคล้อยตามเรื่องราวที่รับชม ซึ่งจากแนวคิดดังกล่าวเป็นการใช้ประโยชน์จากการสื่อความหมายในลักษณะต่าง ๆ ออกมาจากภาพ จากเสียง จากเนื้อเรื่อง และส่วนสำคัญของภาพ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญ และมีความสัมพันธ์ในขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งบุคลากรในสำนักงานผลิตจะเป็นส่วนที่สำคัญ ในขั้นตอนการถ่ายทอดจากลายเส้น สีภาพ ไล่เสียง จนมาเป็นภาพที่เคลื่อนไหวของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ได้รับชมในปัจจุบันนั่นเอง

นอกจากนี้จากสภาพการณ์ปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัท มีกระบวนการขั้นตอนในการผลิตผลงาน ซึ่งใช้หลักการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันเป็นพื้นฐานในการผลิต ซึ่งโดยพื้นฐานหลักของหลักการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันของบริษัท 5 บริษัทได้ผลิตตามชนิดของแอนิเมชันดังนี้ คือ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่องนาค ของบริษัทบีบอยด์ซีจี รูปแบบการผลิต อนิเมชันแบบ 3 มิติ ใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ มายา

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่องโพร์เองจีสี่สาวแสนชน ใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ มายา

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่องปังปอนด์ ใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คือ มายา

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่องของขวัญวันพ่อ ใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตูมบูน

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่องประวัติพระพุทธเจ้า ใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตูมบูน

จะเห็นได้ว่าบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้การผลิตแบบคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เนื่องจากมีความรวดเร็ว ประหยัดเวลา และสามารถสร้างสรรค์งานได้หลากหลาย เพราะปัจจุบันมีซอฟต์แวร์โปรแกรมที่เข้ามาช่วยเสริมในขั้นตอนการผลิตในส่วนต่าง ๆ ส่งผลให้รูปแบบในการผลิตตรงตามความต้องการของบุคลากรในหน่วยงานผลิตได้อย่างเต็มที่

ทั้งนี้รูปแบบชนิดของแอนิเมชันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยอาจแตกต่างกันไปตามพื้นฐานรูปแบบการผลิตของแต่ละบริษัท แต่จากการศึกษาพบว่า บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัท มีขั้นตอนในการผลิตแอนิเมชันเหมือนกัน โดยแบ่งหลักการเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการสร้างภาพยนตร์ (Pre - Production) จากผลวิจัยพบว่าสภาพการณ์ปัจจุบันบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย อาศัยขั้นตอนการเตรียมสร้างภาพยนตร์เป็นขั้นตอนแรก เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่สำคัญ และเป็นขั้นตอนที่ใช้เวลาเตรียมงานมากที่สุดในสามขั้นตอน ซึ่งขั้นตอนหลัก ๆ ได้แก่ การวางแผนเนื้อเรื่อง และการเขียนบทตัวละคร

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีเนื้อเรื่องหลากหลายทั้งที่เป็นหนังสือ TV และภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว ซึ่งแต่ละเรื่องมีรูปแบบการผลิตที่แตกต่างกัน แต่ยังคงอาศัยหลักการของรูปแบบการเขียนเนื้อเรื่องดังต่อไปนี้

ให้ความบันเทิง เข้าใจง่าย ความเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าผลงานภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 5 บริษัทมีการดำเนินเรื่อง โดยอาศัยหลักการดังกล่าวเป็นพื้นฐานในการเขียนเนื้อเรื่อง เรื่องนาค จากบริษัทบีบอยด์ซีจี เป็นการดำเนินเรื่อง ซึ่งอาศัยวัฒนธรรม เอกลักษณ์ ความเป็นไทยของการแต่งกาย บทพูด และผสมผสานความบันเทิงของตัวละคร ซึ่งมีเนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อนเข้าใจง่าย ทำให้แอนิเมชัน

เมชันเรื่องนาค เป็นหนังที่ผู้ใหญ่และเด็กสามารถรับชมได้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่น่าจดจำ และสามารถรับชมได้ทั้งครอบครัว



ภาพที่ 4.6 ภาพการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นาค แสดงถึง
ต้องการสื่อวัฒนธรรมไทย ผ่านทางการแต่งตัวของ
ตัวละครที่น่าเสนอ

สิ่งที่สำคัญที่สุดที่ขาดไม่ได้ในขั้นตอนการเตรียมงานผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้แก่ การเขียนสตอรี่บอร์ด ซึ่งเป็นการวางตัวกำหนดให้ทุกคนในทีมงานเข้าใจแผนเนื้อเรื่องไปในทิศทางเดียวกัน สตอรี่บอร์ดที่ดีควรประกอบเรื่องในฉาก โดยละเอียดสามารถบอกเนื้อเรื่อง มุมกล้อง การบันทึกเสียง และอื่นๆ ได้ทั้งหมด



ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ดของ
บริษัทปีบอยด์ซีจี

หลังจากขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre – Production) เสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อมาในกระบวนการในการผลิตได้แก่ การทำภาพให้เคลื่อนไหว ซึ่งจะมีขั้นตอนในส่วนต่างๆ คือ การกำหนดการจัดวางตัวละคร การลงสี เส้น การวางมุมกล้อง การนำเทคนิคประกอบ เช่น แสงเงา ซึ่งขั้นตอนดังกล่าวเป็นการผลิตจาก ซอฟต์แวร์โปรแกรมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการผลิต จนไปลงขั้นตอนในการแสดงภาพ ซึ่งภาพทั้งหมดจะถูกส่งมาตัดต่อ และนำมาแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาด

และนำไปสู่ขั้นตอนสุดท้ายหลังการผลิตงาน ได้แก่ การแก้ไขในส่วนต่าง ๆ เช่นเรื่องเอฟเฟ็คท์เสียงดนตรี และแปลงออกมาในรูปแบบสื่อต่าง ๆ

จะเห็นได้ว่าลักษณะการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีการผลิตเป็นแบบขั้นตอน การผลิตเป็นทีมงาน จากแผนกสู่แผนก ซึ่งล้าวนแล้วแต่มีความสัมพันธ์กันในขั้นตอนกระบวนการผลิตทั้งหมด ซึ่งไม่สามารถขาดขั้นตอนใดไปได้เลย

นอกจากนี้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ในสภาพการปัจจุบัน ยังได้อาศัยปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันดังนี้คือ

4.1 ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์

ปัจจัยดังกล่าวเป็นพื้นฐานของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบ ได้แก่ความเป็นธรรมชาติและ นามธรรม จากการศึกษาพบว่าการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการใช้หลักการทางสุนทรียศาสตร์เข้ามาเกี่ยวข้องในผลงานการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 5 บริษัท มีการนำรูปแบบสุนทรียศาสตร์ทั้ง แบบกฎธรรมชาติ และกฎแบบนามธรรมมาผสมผสานกัน โดยแต่ละเรื่องอาจมีการออกแบบที่แตกต่างกันออกไป บางเรื่องมีการใช้นามธรรมเกือบทั้งเรื่อง ใช้กฎธรรมชาติเพียงบางส่วน แต่บางเรื่องก็อาจใช้ในทางตรงข้ามกัน ซึ่งสุดแล้วแต่ลักษณะเนื้อหาของเรื่อง แต่จากสภาพการณ์ปัจจุบันพบว่า การออกแบบตัวการ์ตูน เป็นไปในรูปแบบนามธรรมมากกว่า ซึ่งแสดงออกมาในลักษณะที่แปลกเกินความเป็นจริง เช่น ตาใหญ่ ปากใหญ่ หัวใหญ่ ฯลฯ ซึ่งในบางครั้งก็รวมไปถึงฉากประกอบของเรื่อง ซึ่งจากรูปแบบเช่นนี้จะเห็นถึงความแตกต่างของการใช้ความสุนทรียศาสตร์ของยุคก่อนกับปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด แต่อย่างไรก็ตามความเป็นนามธรรมของภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันไทยก็คงยังอาศัยหลักธรรมชาติคิดถึงตัวแบบต้นฉบับ เนื้อหาความสมมูล ในการเคลื่อนไหว การแสดงภาพ ที่ต้องอาศัยหลักแอนิเมชันอยู่บนหลักของมวล น้ำหนัก มนุษย์ แรงโน้มถ่วง และกฎฟิสิกส์



ภาพที่ 4.8 ตัวละครเรื่อง ปังปอนด์ เป็นการนำรูปแบบสุนทรียศาสตร์แบบนามธรรมมาใช้มากกว่า รูปแบบธรรมชาติ



ภาพที่ 4.9 ตัวละครของการ์ตูนแอนิเมชัน ในยุค
เดิม เช่นเรื่องสุดสาคร มักแสดงภาพในลักษณะ
ที่เหมือนจริง ใช้สุนทรียศาสตร์แบบธรรมชาติ

นอกจากนี้การนำเสนอในรูปแบบปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ยังประกอบด้วย การนำเสนอด้าน
เนื้อหา การเล่าเรื่อง ตัวละครของภาพยนตร์ ซึ่งการ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัทได้ใช้ความเป็น
สุนทรียศาสตร์เข้าไปเกี่ยวข้อง เช่นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นาค มีการนำเสนอ เนื้อหา การเล่าเรื่อง
และตัวละครแสดงถึงความเป็นไทย เอกลักษณะ วัฒนธรรมไทย ในรูปแบบละครพื้นบ้าน การ
นำเสนอความเป็นอยู่ของแบบชาวบ้าน การแต่งกาย ทั้งในยุคโบราณ และปัจจุบัน เรื่องประวัติ
พระพุทธเจ้า เป็นการนำเสนอเรื่องราวครั้งพระพุทธกาล ตั้งแต่ประสูติ บรรพชา จนถึงตรัสรู้ และ
ปรินิพพาน ของตัวละครที่คนไทย รู้จักกันดี การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปิงปอนด์ เป็นการนำเสนอของตัว
ละครที่โด่งดังจากหนังสือการ์ตูนมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน และมีการสอดแทรกเนื้อหาการเล่า
เรื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ ความเป็นไทย เช่นฉากในหมู่บ้าน การละเล่นของเด็ก การดำเนินชีวิต
การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนิทานเวตาล เป็นการนำเสนอเรื่องราวของเวตาล ซึ่งเป็นนิทานโบราณ โฟร์
แองเจิ้ลสาวแสนชน ซึ่งเป็นการหยิบยก บทบาทของคนดังในสังคมไทยในปัจจุบันของทั้ง 4 คน
นำมาสร้างเป็นการ์ตูน ซึ่งเป็นการนำเสนอตัวละครที่คนไทยรู้จักเป็นอย่างดีในมาสู่รูปแบบของ
การ์ตูนแอนิเมชัน และเรื่องสุดท้ายได้แก่ การนำเสนอการ์ตูนเพื่อเฉลิมพระเกียรติ แบบฉบับสั้นที่
แสดงถึงพระราชกรณียกิจของในหลวง ในเรื่องของขวัญวันพ่อ

ซึ่งจะเห็นได้ว่าทั้ง 5 บริษัทมีการนำเสนอเนื้อหา การเล่าเรื่องในรูปแบบของการ์ตูนแอนิ
เมชัน ที่แสดงถึงความเป็นไทย เอกลักษณะ วัฒนธรรมของไทย ผ่านแนวเรื่องเดิม ๆ เช่น นิทาน
พื้นบ้าน เรื่องราวที่สำคัญๆ ซึ่งล้วนแล้วเป็นเนื้อหาที่คนไทยรู้จักดี และสามารถรับชม สามารถเอา
เนื้อเรื่องที่จะเกิดขึ้นได้ โดยอาศัยความเป็นสุนทรียศาสตร์เข้ามาใช้โดยทั้งสิ้น

ประการสุดท้ายของหลักทางสุนทรียศาสตร์ ที่อาศัยความเป็นศิลปะในการออกแบบตัวการ์ตูน ซึ่งต้องประกอบด้วยปัจจัยที่เกี่ยวข้องได้แก่ เสียง คนตรี บทพูด และเสียงประกอบ ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีความสมบูรณ์ มากขึ้น

นอกจากหลักสุนทรียศาสตร์ตามที่กล่าวมาข้างต้น สิ่งที่ประกอบทำให้หลักสุนทรียศาสตร์สมบูรณ์ยังต้องอาศัย ที่ต้องการนำเสนอต่อผู้ชม คือต้องทำให้การ์ตูนดูง่าย โดยอาศัยหลักธรรมชาติ เช่น แอนิเมชันเรื่อง พระพุทธเจ้า มีการทำให้รูปแบบตัวละครจากพื้นที่ไม่เกินจากความเป็นจริง ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมและรู้ได้ว่าของสิ่งนั้นเป็นอะไร คืออะไร เป็นต้น



ภาพที่ 4.10 ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องประวัติพระพุทธเจ้า เป็นการเล่าเรื่องให้ผู้ชมทราบโดยง่าย จากภาพที่ปรากฏ เช่นตัวละคร, ภาพพื้นหลัง

4.2 ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการผลิต (Technology)

ในทัศนะของผู้ประกอบการ ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้พูดถึงความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ส่งผลในการผลิต ซึ่งมีหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

4.2.1 ปัจจัยด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิต

เทคโนโลยีด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิตเป็นส่วนที่สำคัญมากในขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้ประกอบการได้ให้ความเห็นตรงกันว่า ปัจจัยดังกล่าวช่วยลดเวลา ขั้นตอนในการผลิตได้อย่างมาก ซึ่งแตกต่างกับยุคก่อนที่ต้องทำด้วยมือทั้งหมด ประกอบกับราคา อุปกรณ์ของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีราคาที่ถูกลง บริษัทจึงสามารถใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์หลัก ซึ่งบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับปัจจัยด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิต ไว้ดังนี้

“เทคโนโลยีด้าน โปรแกรม ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์มาช่วยให้งานรวดเร็วขึ้น สมัยก่อนการสร้างการ์ตูน ต้องมีกล้องมีอุปกรณ์ที่วุ่นวายใช้กระดาษเป็นแผ่น ๆ แผ่น ปัจจุบัน

คอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งก็ทำได้แล้ว และสิ่งที่แตกต่างและเห็นชัดก็คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งยุคก่อนหายากมาก ซึ่งต่างกับปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ค่อนข้างพร้อม” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาเอ็นิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“ปัจจุบันการผลิตการ์ตูนเอ็นิเมชันใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หมดแล้ว เพราะมีทั้งความไวในการทำงาน รูปของตัวการ์ตูนมีสีสันขึ้น เอฟเฟ็ค แสงสีเสียงเยอะขึ้นมากกว่าแต่ก่อน ส่งผลให้การทำงานมีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานที่ดีขึ้น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตถือว่ามีส่วนช่วยได้เยอะ ซึ่งยุคก่อนต้องใช้วิธีเขียนกระดาษ ถ้าผิดเราก็ต้องเปลี่ยนเลย ถ้าเป็นโปรแกรมเราสามารถย้อนกลับได้ จะเขียนกี่ครั้งก็ได้ ไม่ต้องกลัวเรื่องการแก้ไขเพราะ โปรแกรมได้ช่วยเราจัดการในส่วนนี้ได้หมด” (ศิริพงษ์ สมานมาก, ผู้ช่วยเอ็นิเมชัน บริษัทกัญญา เอ็นิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“คอมพิวเตอร์และโปรแกรมเข้ามาช่วยเราส่วนหนึ่ง ทำให้เรามีเวลามากขึ้นในการคิด การกลั่นกรองในการทำงาน แทนที่เราจะใช้เวลาส่วนใหญ่ออกไปกับการใช้มือโดยตรง ก็จะมีเวลาเหลือมากขึ้น เป็นเหมือนผู้ช่วยที่ดี ทำให้งานมีรูปแบบหลากหลาย ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นชุดสำเร็จรูป ในช่วงเริ่มต้นที่เริ่มการผลิตเราไม่ค่อยรู้จักกับโปรแกรมเนื่องจากประสบการณ์มีน้อย แต่พอเริ่มมีประสบการณ์มากขึ้น การแก้ไข การทำงาน ก็คล่องมือมากขึ้น ซึ่งปัจจุบันซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์มีการพัฒนาขึ้นมากส่งผลต่อการผลิตงานที่ดีขึ้น” (พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animator บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“คอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์โปรแกรมในการผลิต มีส่วนช่วยให้บุคลากรมีการทำงานที่ง่ายขึ้น ถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ก็คงทำงานค่อนข้างลำบาก ขั้นตอนการทำเอ็นิเมชันค่อนข้างยาก และใช้คนจำนวนมาก ซึ่งถ้าเป็นยุคก่อนต้องใช้คนเป็นร้อย เป็นทีม ดังนั้นปัจจัยส่วนนี้จึงมีบทบาทมากในการผลิตงาน” (สุเทพ ดันนิรัตน์, กรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัยก็จะช่วยลดระยะเวลาทำงานเร็วขึ้น เราไม่ต้องไปทำงานในระยะยาว งานสั้นลง ซึ่งก็จะมี ความแตกต่างกันอยู่ที่บริษัทไหนจะเลือกใช้โปรแกรมอะไร ขึ้นอยู่กับลักษณะงานด้วยว่างานนั้นเหมาะกับอะไร” (ประเสริฐ ทองคำ, Director & Supervisor และ รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ, Producer บริษัทวิธิตา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2551)

ปัจจัยด้าน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิต กับบริษัทผู้ผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นสิ่งที่ช่วยให้ขั้นตอนการผลิตงานเป็นไปอย่างรวดเร็ว แต่ใน สภาพการณ์ปัจจุบันก็เป็นที่น่าเสียดายที่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ โปรแกรมที่ผลิตด้วยคนไทยยังไม่มี ผลิตออกมาให้เห็น ทำให้บริษัทต้องเสียงบประมาณในการจัดซื้อซอฟต์แวร์ โปรแกรมจาก ต่างประเทศ ซึ่งการสั่งซื้อ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้องตามกฎหมายจาก ต่างประเทศ บริษัทผู้ผลิตไทยจะต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ ให้กับบริษัทเจ้าของซอฟต์แวร์ ราคาซอฟต์แวร์คิด ต่อไลเช่นประมาณ 4 แสนบาทต่อปี และต้องเสียค่าอัปเดตโปรแกรม 20% ต่อปี ประกอบกับ โปรแกรมมีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาทำให้การสั่งซื้อจึงมีค่าใช้จ่ายมาโดยตลอด ซึ่ง บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ดังนี้

“โปรแกรมที่ผลิตฝีมือคนไทยยังไม่มี โปรแกรมของคนไทยหมายถึง โปรแกรมที่ เขียนสคริปขึ้นมาเอง บริษัทต้องสั่งซื้อและใช้จากต่างประเทศซึ่งต้องใช้งบประมาณสูงในการสั่งซื้อ ซึ่งส่งผลกระทบต่อประมาณในการดำเนินงานส่วนหนึ่ง”(ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, *Head Of Animation Production* บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

“ปัจจุบันยังอยู่ในขอบเขตของโปรแกรมสำเร็จรูปจากต่างประเทศ เพราะเรายังไม่กล้า ไปเป็นผู้พัฒนา ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ โปรแกรมในการผลิตไปใช้ในองค์กร จึงมีข้อจำกัด ความสามารถของโปรแกรมเสียเป็นส่วนใหญ่”(พิทยากร สุรพัฒน์, *Lead Animators* บริษัท บีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“โปรแกรมที่ผลิตในประเทศไทยไม่ค่อยมี ส่วนมากเป็นของต่างประเทศ เป็นข้อจำกัด หนึ่งที่บริษัทต้องเสียค่าใช้จ่ายในการซื้อซอฟต์แวร์ที่เป็นลายเส้นจากทางบริษัทที่เป็นเจ้าของ ลิขสิทธิ์จากต่างประเทศ”(ประเสริฐ ทองคำ, *Director & Supervisor* และ รุ่งระวี จงทรัพย์ เจริญ, *Producer* บริษัทวิริตาแอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2551)

4.2.2 ปัจจัยด้านลิขสิทธิ์

นอกจากนี้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ได้ให้ความเห็นไว้เกี่ยวกับเรื่อง ลิขสิทธิ์ของซอฟต์แวร์ โปรแกรมในการผลิตไว้คล้าย ๆ กันว่าเป็นสิ่งที่ต้องทำให้ถูกต้องตาม กฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากผลงานที่ผลิตต้องเผยแพร่สู่สาธารณชน จึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับ เรื่องนี้ ตามทัศนะของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยดังนี้

“บริษัทให้ความสำคัญเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ ซอฟต์แวร์ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ จำเป็นต้องมีโปรแกรมที่ถูกต้องตามกฎหมายในการผลิตงาน เนื่องจากผลงานที่เราผลิตต้องเผยแพร่สู่ตลาด และสาธารณชนเป็นจำนวนมาก ดังนั้นจึงควรทำให้ถูกต้องตามกฎหมายทางทรัพย์สินทางปัญญา”(พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animators บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“เราต้องซื้อซอฟต์แวร์โปรแกรมที่เป็นลิขสิทธิ์ เพราะผลงานเราจะต้องออกสู่สาธารณชน ซึ่งเราก็ต้องทำตามนั้นต้องทำให้ถูกต้องตามกฎหมาย แต่ค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูงเทียบกับค่าตอบแทนที่เราได้รับมา ในส่วนนี้ก็เป็นข้อจำกัดอันหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อการทำงาน” (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, Project Manager Anya Animation, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

ในทางตรงกันข้าม ผู้ประกอบการยังได้พูดถึงเกี่ยวกับเรื่องลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรมซึ่งในยุคที่เริ่มใช้หลาย ๆ บริษัทอาจยังไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ และใช้แบบไม่ถูกกฎหมาย ซึ่งอาจส่งผลดีกับ ผู้ที่เริ่มใช้ในระแวกแรกเช่น นักศึกษาที่เริ่มปฏิบัติงาน บริษัทที่เปิดใหม่ เนื่องจากสามารถเรียนรู้กับโปรแกรมหลายๆ โปรแกรมไปพร้อมๆกัน ตามทัศนะของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ความเห็นไว้ว่า

“ถ้าเรามองโลกในแง่ดี อย่างน้อยบุคลากรเราก็มีโอกาสได้ทดลองใช้ ทดลองโปรแกรม ถ้าเขาคิดว่าโปรแกรมที่ใช้ดี อนาคตถ้าเขาได้ทำงานตั้งบริษัททำการ์ตูน เขาก็ต้องซื้อโปรแกรมที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องมาใช้ในการทำงาน” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการ บริษัท กัญญาแอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“เริ่มแรกเข้าใจว่าเกือบทุกบริษัทยังไม่ได้ใช้โปรแกรมที่มีลิขสิทธิ์ แต่พอเริ่มแอนิเมชันเริ่มแพร่หลาย โปรแกรมก็เริ่มมีเยอะขึ้น ซึ่งส่วนมากจะเป็นลิขสิทธิ์ทั้งหมดส่งผลให้บริษัทที่ต้องใช้โปรแกรมที่เป็นลิขสิทธิ์ไปด้วย” (ณัฐพงศ์ รัตนโชคศิริกุล, Head Of Animation Production บริษัท บีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

“ข้อดีอยู่ที่ ผู้ที่เริ่มใช้มีโอกาสได้ใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรม มีโอกาสได้เรียนรู้ มีโอกาสที่ทำให้ทำให้เราได้ศึกษาโปรแกรมในช่วงเริ่ม ซึ่งเป็นการฝึกฝนไปสู่การทำงานในบริษัทที่ต้องใช้โปรแกรมที่ถูกต้องตามกฎหมายในการผลิตต่อไปในอนาคต (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, Project Manager Anya Animation, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

4.3 ปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรม

รูปแบบการผลิตเชิงอุตสาหกรรมที่ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยประสบความสำเร็จต้องประกอบด้วยปัจจัย ดังต่อไปนี้

4.3.1 ปัจจัยด้านบุคลากร

บุคลากรมีความจำเป็นและเป็นส่วนที่สนับสนุนในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยซึ่งในสภาพการณ์ปัจจุบัน บริษัทที่เป็นผู้ผลิตได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับบุคลากรในวงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยว่า บุคลากรค่อนข้างมีจำนวนจำกัด ซึ่งแต่ละคนก็จะมีหน้าที่ความรับผิดชอบในงานที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสรุปเป็นหน้ารับผิดชอบเฉพาะตำแหน่งที่สำคัญได้ดังนี้

ฝ่ายบริหาร

- กรรมการผู้จัดการ
- หัวหน้าฝ่ายการผลิตแอนิเมชัน
- ผู้กำกับ

ฝ่ายปฏิบัติงาน

- กลุ่มงานผลิต Visual Effects
- กลุ่มงานผลิตแอนิเมชัน
- กลุ่มงานผลิต Composite
- กลุ่มงานผลิต โมเดล
- กลุ่มงาน Project Manage
- ฝ่ายศิลปกรรม
- ฝ่ายคอมพิวเตอร์กราฟิก

หน้าที่ความรับผิดชอบในแต่ละแผนกจะแบ่งย่อยลงไป เช่นฝ่ายศิลปกรรมก็จะมี ฝ่ายเขียนสตอรี่บอร์ด, ฝ่ายเขียนฉาก, ฝ่ายลงสี ตามขั้นตอนกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน ซึ่งถ้าเทียบจำนวนบุคลากรที่มีอยู่ยังถือว่ายังไม่สมดุล ซึ่งบางคนต้องทำหลายๆหน้าที่ในเวลาเดียวกัน ซึ่งในเรื่องนี้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ทัศนะไว้ว่า

“ปัจจุบันบุคลากรมีจำนวนน้อย หายาก เราจึงต้องคัดสรรบุคลากรให้มีคุณภาพ บุคลากรที่มีศักยภาพต้องใช้เวลาในการเรียนรู้ค่อนข้างนาน ในส่วนนี้จึงเป็นปัญหามากที่สุดของการ์ตูนแอนิเมชัน

เมชั่นไทย”(สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาแอนิเมชั่น, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“บุคลากรในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นมีจำนวนไม่เพียงพอต่อการผลิต ซึ่งเหตุผลหลักได้แก่ ไม่มีงานทำอย่างต่อเนื่อง และค่าตอบแทนถูกจนทำไม่ไหว ไม่เพียงพอกับค่าใช้จ่ายที่เป็นอยู่ ส่งผลให้บุคลากรไทยยังอยู่ในช่วงขาดแคลนอยู่ในขณะนี้” (วัลลภา พิมพ์ทอง, ประธานบริษัท มีเดียสแตนดาร์ด จำกัด, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2551)

“บุคลากรยังเป็นที่ต้องการของวงการแอนิเมชั่น เพราะ ตอนนี้บุคลากรที่ทำแอนิเมชั่นจริงๆ ยังมีน้อย เหมือนการทำการ์ตูนได้รายได้ก็น้อย ส่วนมากคนทำการ์ตูนจะรู้สึกแบบนั้น เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชั่นใช้เวลานาน และเสี่ยงต่อการที่ผลงานจะประสบความสำเร็จหรือไม่สำเร็จ เมื่อเทียบกับงานในลักษณะงานคล้ายๆกัน เช่นการทำแอนิเมชั่นเพื่องานโฆษณาที่มีโอกาสประสบความสำเร็จมากกว่าทำการ์ตูนเรื่องยาวเป็นต้น” (ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

4.3.2 ปัจจัยด้านเงินทุนในการผลิต

ต้นทุนและงบประมาณในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นไทย ในสภาพการณ์ปัจจุบัน เป็นสิ่งที่สำคัญ เทียบเท่าปัจจัยอื่นที่กล่าวมาข้างต้น เนื่องจากเป็นสิ่งที่ส่งเสริม ในด้านต่าง ๆ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมีงบการลงทุนในสองลักษณะได้แก่ การผลิตการ์ตูนเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ ใช้งบประมาณต่อเรื่อง 6-10 ล้านบาท ส่วนงบประมาณในการผลิตการ์ตูนเรื่องยาว ขึ้นอยู่กับบริษัท เช่นบริษัทบีบอยด์ซีจีผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนาคีใช้งบประมาณ 40 ล้านบาท บริษัทมีเดียสแตนดาร์ด ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นเรื่องพระพุทธเจ้า ใช้งบประมาณ 120 ล้านบาท ใช้งบประมาณในการผลิตจึงแตกต่างกันออกไป ทักษะของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นไทยได้ให้ความคิดเห็นไว้ดังนี้

“งบในการทำภาพยนตร์การ์ตูนในแต่ละเรื่อง ดูจากงานค่าใช้จ่ายตามความเป็นจริง คือ

1. เงินเดือนของพนักงาน ต่อหนึ่งคนประมาณ ห้าหมื่นบาทขึ้นต่อเดือน(สอบถามจากบุคลากรที่ฝ่ายศิลปกรรมในบริษัทที่สัมภาษณ์ ถ้าเป็นผู้มีประสบการณ์อยู่ที่ประมาณ สองถึงสามหมื่นบาทต่อเดือน)
2. ค่าใช้จ่ายของค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรมได้แก่
โปรแกรม ค่าไลเซนส์ประมาณ 8,000 บาทต่อ 1 เครื่อง ซึ่งโปรแกรมที่บริษัทใช้มีอยู่ประมาณ 3 โปรแกรมได้แก่ Toon Boom, Maya, ไลท์เวท ดังนั้นบริษัทที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์จำนวนมากเท่าไร จำนวนที่จะต้องเสียค่าลิขสิทธิ์ไลเซนส์ก็จะตามไปด้วย

3. ค่าใช้จ่ายในส่วน Production หรือเรียกว่าภาคการตลาด คือการทำอย่างไรการ์ตูนจึงออกไปได้ให้เขามาสนใจอย่างไร เช่นการทำโฆษณาทางทีวีซึ่งปัจจุบันคิดเป็นนาฬิกาเป็นแสนบาท

การใช้เวลาในการผลิตมีส่วนสำคัญกับต้นทุนในการผลิตมาก ถ้าเวลาในการผลิตนานกว่าเวลาที่ตั้งไว้ต้นทุนก็จะเพิ่มมากขึ้น ซึ่งในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนปกติเรื่องหนึ่งใช้เวลาประมาณ 2 ปี ต้นทุนอยู่ที่ประมาณ 40 ล้านบาทต่อเรื่อง ใช้เวลาประมาณ 2 ปี แต่ด้วยต้นทุน 40 ล้าน ถ้าระยะเวลาการผลิตในขั้นตอนต่าง ๆ มีเวลามากขึ้นต้นทุนก็ต้องเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย ” (ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

งบประมาณที่ใช้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องพระพุทธเจ้าใช้งบ 108 ล้านบาท ซึ่งเป็นทุนส่วนตัวทั้งหมด สำหรับส่วนอื่นก็มีค่าโฆษณาประชาสัมพันธ์ รวมแล้วใช้งบประมาณทั้งสิ้น 120 ล้านบาท โดยทางยูวพุทธิกสมาคมแห่งประเทศไทยฯ เข้ามาช่วยในการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ด้วย ดังนั้นการใช้งบการส่งเสริมการตลาดจึงใช้ประมาณ 12 ล้านบาทในเรื่องนี้” (วัลลภา พิมพ์ทอง, ประธานบริษัท มีเดียสแตนดาร์ด จำกัด, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2551)

ปัญหาในเรื่องงบประมาณในการลงทุน ในปัจจุบันส่งผลต่อการดำเนินงานของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างมาก เนื่องจากปัจจัยหลายสาเหตุ ซึ่งในเรื่องดังกล่าว บริษัทผู้ผลิตและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้ให้มุมมองในเรื่องดังกล่าวไว้ว่า

“ทุนการทำแอนิเมชันค่อนข้างสูง แต่ตอนนี้ก็ยังไม่ถึงกับแพร่หลายมาก อยู่ในช่วงของการก้าวเดินมีหลายๆ บริษัทยังอยู่ได้มั่นคงอยู่ และก็มีหลายบริษัทที่ต้องยกเลิกไปมันเป็นช่วงของการก้าวเดิน และก็มีบางส่วนของรัฐบาลที่ช่วยตรงนี้อยู่เขาก็ยังพยายามอยู่ ถึงยังไม่ถึงขั้นประสบความสำเร็จมากนัก ในตอนนี้ เราเองพยายามให้มันก้าวหน้าต่อไปอย่างดีที่สุด” (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, Project Manager Anya Animation, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“ปัญหาด้านเงินทุน เกิดจากนักลงทุนทั่วไปไม่ค่อยอยากเข้าเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เนื่องจากเวลาในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้ระยะเวลาในการทำงาน ปัญหาเรื่องเงินทุนจึงเป็นความยากลำบากของคนทำแอนิเมชัน มีแต่บริษัทใหญ่ๆ เท่านั้นที่จะอยู่ได้” (สุเทพ ดันนิรัตน์, กรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

4.3.3 ปัจจัยด้านการตลาด

ด้านการตลาดของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีการดำเนินการอย่างเป็นระบบซึ่งมีปัจจัยเกี่ยวข้องได้แก่ ผลงาน ราคาที่ได้จากการขาย ช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ที่ผลิตออกสู่ตลาดภาพยนตร์มีน้อย อาจเนื่องมาจากปัจจัยหลายอย่างประกอบกัน ทั้งสภาพตลาดในประเทศไทย ที่ยังไม่ประสบความสำเร็จ เท่าที่ควร นอกจากนี้การนำการ์ตูนสู่ตลาดต่างประเทศก็ยังน้อยอยู่ ส่งผลให้ปริมาณ และคุณภาพของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยค่อนข้างอยู่ในวงแคบ ดังที่ทัศนะของผู้ประกอบการของบริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ไว้ดังนี้

“ตลาดมันยังไม่กว้างมากเท่าที่ควร ถ้าเป็นงานแอนิเมชันไทยก็คือว่ายังไม่เยอะ ตลาดยังไม่แพร่หลายยังไม่ถึงกับกว้างมาก ถ้าเปิดตลาดได้กว้างขึ้นเราก็สามารถผลิตงานได้ต่อเนื่อง และค่าตอบแทนที่คุ้มมากขึ้น อย่างที่เป็นอยู่ตอนนี้ เรามิงบในการผลิตค่อนข้างจำกัด ตลาดหลักเราอยู่เฉพาะเมืองไทยเพราะฉะนั้นพอมีข้อจำกัดด้านการลงทุน ทำให้เป็นปัจจัยที่จะดีกรอบในการพัฒนาศักยภาพของเราด้วย” (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, *Project Manager Anya Animation*, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“ตลาดโดยรวมธุรกิจที่เป็นการ์ตูนซีรีส์ คงไปเรื่อยๆ แต่โอกาสที่มันจะโตในต่างประเทศมันค่อนข้างยาก เพราะว่าด้วยงบประมาณที่จำกัดของเวลาทำซีรีส์ และระยะเวลาที่ทำฉายทุกอาทิตย์ มันทำให้ได้งานที่ไม่หลากหลาย ด้วยคอนเซ็ปต์และเนื้อหาส่วนใหญ่ถูกสร้างมาด้วยพื้นฐาน ฉายให้คนในต่างประเทศดูเหมือนกับฉายในช่องจบ โอกาสที่จะขยายยอดต่อเพิ่มรายได้กับต่างประเทศมันก็จะน้อย” (ณัฐพงศ์ รัตน โชคศิริกุล, *Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี*, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

“การตอบรับการให้ความสำคัญกับแอนิเมชัน ยังอยู่ในวงจำกัดยังไม่สามารถบอกได้ว่าแอนิเมชันอยู่ได้ด้วยตัวของมันเอง มันยังไม่ถึงจุดนั้น หลายๆ อย่างต้องใช้เวลาเหมือนกับวงการภาพยนตร์ต้องใช้เวลา ปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนต์มันถึงจุดที่อยู่ด้วยตัวเองได้แล้วมีการผลิตปี 40-50 เรื่อง อุตสาหกรรมค่อนข้างใหญ่แล้ว แต่แอนิเมชันยังอยู่ที่จุดเริ่ม การผลิตในแต่ละปีแทบจะปีเว้นปี ตลาดยังค่อนข้างจำกัดกำลังเริ่มเพื่อถึงจุดเติบโต” (พิทยากร สุรพัฒน์, *Lead Animator บริษัทบีบอยด์ ซีจี*, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

4.3.4 ช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาด

เนื่องจากการผลิตอยู่ในรูปแบบเชิงอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันบริษัทที่มีงบประมาณดำเนินการ และได้รับการสนับสนุน ทางด้านการส่งเสริมการตลาด ที่พร้อม และผลถึงช่องทางการจัดจำหน่ายด้วย จากสถานการณ์ปัจจุบันจะเห็นได้ว่า งบในการดำเนินการในขั้นตอนนี้ถือว่าใช้ค่อนข้างมาก เมื่อเปรียบเทียบกับงบในการลงทุนสร้างภาพยนตร์ งบในส่วนนี้ถูกใช้ไป 40% ของงบลงทุนทั้งหมด เนื่องจากการทำให้คนภายนอกรู้จักผลงานที่ผลิตออกมาเป็นสิ่งที่สำคัญ หนึ่งจะประสบความสำเร็จหรือไม่ต้องมีการส่งเสริมการตลาดที่ดีด้วย เช่นกัน

การส่งเสริมทางการตลาดยังอีกช่องทางหนึ่งและ เป็นสิ่งที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในสถานการณ์ปัจจุบัน ได้ทำกันมาอย่างต่อเนื่อง และให้ความสำคัญกับส่วนนี้เทียบเท่ากับการผลิต ดังทัศนคติของผู้ผลิตได้กล่าวไว้ว่า

“การส่งเสริมการตลาด เป็นส่วนสำคัญมาก การตลาดต้องสนับสนุนกับตัวผลงานสร้างงานขึ้นมา ซึ่งต้องคิดการตลาดแบบไหนให้สนับสนุนกับตัวผลงานไปในทางเดียวกัน ต้องทำให้ผู้ชมรู้จักผลงานเราก่อน ในสิ่งนี้เป็นส่วนที่เสริมในเรื่องยอดขายได้เป็นอย่างมาก ” (ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

“ปัจจัยที่ส่งเสริมทางการตลาด การตลาดเป็นหนึ่งในคุณภาพ นอกจากคุณภาพของผลงาน ต้องมีการส่งเสริมการตลาดที่ดีซึ่งมีความ สำคัญมาก เราต้องพยายามทำให้คนอื่นรับรู้ในสิ่งที่เราทำ เพื่อความสำเร็จของผลงานและเป็นส่วนที่เพิ่มยอดขายได้ด้วย” (วัลลภา พิมพ์ทอง, ประธานบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2551)

นอกจากนี้ยอดขายเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญว่าผลงานที่ผลิตประสบความสำเร็จหรือไม่ ผลกำไรจากการนำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ในสถานการณ์ปัจจุบันยอดขายอยู่ในภาวะ ประคองตัวไม่โดดเด่นเท่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ ส่งผลถึงการตอบรับจากผู้ชมยังอยู่ในวงแคบในส่วนนี้ เป็นผลสืบเนื่องมาจากการผลิตผลงาน ยังไม่หลากหลาย เข้าถึงกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มคุณภาพของภาพยนตร์เมื่อเปรียบเทียบกับแอนิเมชันต่างประเทศก็ยังไม่ดี ส่งผลให้ยอดขายยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรในปัจจุบัน

4.3.5 ปัจจัยด้านกลุ่มผู้ชม

ผู้ชมถือว่าเป็นกลุ่มผู้บริโภคหลักของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งในสถานการณ์ปัจจุบัน วัฒนธรรมของผู้ชมที่เป็นคนไทยกับการเปิดรับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังอยู่ในช่วงการปรับตัวเนื่องจากทัศนคติยังยึดติดกับภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ เช่น

ญี่ปุ่น หรือจากอเมริกา ทำให้การ์ตูนจากต่างประเทศจึงเข้าถึงได้มากกว่าการ์ตูนของไทย ส่งผลให้วัฒนธรรมการดูการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังเป็นเฉพาะกลุ่ม ดังทัศนคติของบริษัทผู้ผลิต แต่ผู้เกี่ยวข้องได้แสดงความคิดเห็นไว้ดังนี้

“ภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศเข้ามาพร้อม ๆ กับการ์ตูนไทย เด็กไทยเติบโตมากับการ์ตูนต่างประเทศ พอเป็นการ์ตูนไทยการที่จะเข้าไปแทรกวัฒนธรรมเดิมที่เรายึดติดกับการ์ตูนต่างชาติก็เป็นเรื่องยาก แม้กระทั่งในสังคมเราเอง คนไทยรู้สึกกับการ์ตูนไทยว่า คนไทยเก่งคนไทยทำได้ก็แค่นั้น ไม่ได้เกิดความนิยมชมชอบ ไม่ได้เกิดการยอมรับ ของรสนิยมความต้องการที่จะเสพมัน” (พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animator บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“ประเทศของเรายังมีค่านิยมในการดูภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น แม้แต่รุ่นผู้ใหญ่เรายังไม่มองในการ์ตูนไทยมากนัก ถ้าเป็นเด็กอาจจะมึนบ้าง ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่เขาจะมองการ์ตูนเป็นการ์ตูนให้เด็กดูก็เท่านั้น” (ประเสริฐ ทองคำ, Director & Supervisor และ รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ, Producer บริษัททวิริตา แอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2551)

ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งของผู้ชมชาวไทยคือ ยังไม่คุ้นกับค่านิยมในการดูการ์ตูนจากโรงภาพยนตร์ เนื่องจากวัฒนธรรมยังยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ ในการดูการ์ตูนทีวี ดังทัศนคติของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันดังนี้

“ผู้ชมส่วนใหญ่อาจจะยังไม่คุ้น กับการที่ต้องเสียเงินไปดูหนังการ์ตูนที่โรงภาพยนตร์ คิดว่าดูทีวีและหนังแผ่นก็ได้ ถ้าอยากเสียเงินดูก็ควรเป็นหนังฟอร์มยักษ์ แต่ถ้าเป็นการ์ตูนซีรี่ส์ที่ดูฟรีอยู่แล้วคนดูถึงจะดู เหมือนเป็นวัฒนธรรมของผู้ชมชาวไทยที่ยังคงยึดติดกับแบบเดิม” (ณัฐพงศ์ รัตนโชคศิริกุล, Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

ในที่นี้ผู้วิจัยจึงขอนำทฤษฎีที่ว่าด้วย การวิเคราะห์กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มาร่วมวิเคราะห์ในครั้งนี้อีกด้วยได้แก่

เพศ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ส่วนมากเป็นกลุ่มอายุตั้งแต่รุ่น 0-9 ปีจนไปถึง 10-13 ซึ่งเป็นกลุ่มในวัยเด็กรวมไปถึงกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นทั้งเพศชายและหญิง เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นการนำเสนอเรื่องราวถึงทั้งผู้หญิงและผู้ชายดูได้พร้อมกัน ส่วนกลุ่มอาชีพที่ดูการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากที่สุดได้แก่กลุ่มครอบครัว มีการดูพร้อมกันทั้งพ่อ แม่ ลูก ซึ่งเป็นการรับชมภายในครอบครัวมากกว่า ส่วน Class ระดับของผู้ชมเป็นกลุ่ม ตั้งแต่ต่ำ ซึ่งนิยมดูจากทีวีโทรทัศน์ จนไปถึงระดับกลางและสูงซึ่งนิยมดูจากโรงภาพยนตร์

การทำงานของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย จำเป็นต้องประกอบปัจจัยแวดล้อม อื่นๆ ทั้งภายนอกและภายในบริษัทซึ่งสรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้องต่อการพัฒนาคือ

ขาดคู่แข่งชั้นในธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ในสภาพการณ์ปัจจุบัน ในทัศนะของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีเหมือนกันว่า คู่แข่งขัน ซึ่งเป็นผู้ผลิตด้วยกันในปัจจุบันยังไม่เรียกว่าเป็นคู่แข่ง เป็นเหมือนคนร่วมวงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยด้วยกัน อยู่ในฐานะผู้ร่วมงานธุรกิจประเภทเดียวกัน

“ตอนนี้ยังไม่มีการแข่งขันกัน เพราะบริษัททุกบริษัทต่างก็ประสบปัญหาในเรื่องต่าง ๆ ด้วยกัน คงไม่มีการแข่งขันเป็นผู้ช่วยเหลือกันมากกว่า ช่วยดูแลกันมากกว่า เพราะยังไม่ถึงเวลาที่จะบอกว่าเป็นคู่แข่งกัน” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญา แอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“การ์ตูนไทยไม่เคยมีคู่แข่งกัน เพราะเหมือนกำลังเริ่มต้นด้วยกันหมดเพราะส่วนใหญ่จะรู้จักกันหมดและพยายามผลักดันให้คนในวงการด้วยกันได้ทำหน้าที่กัน และมีการปรึกษากัน ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีแนวทางการสร้างไม่เหมือนกัน ส่วนใหญ่ก็จะรู้จักกันหมด พอเราทำอะไรที่เป็นข้อผิดพลาดของเรา เราก็จะบอกบริษัทอื่น เพราะมีจำนวนไม่มากที่ทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” (ฉัฐพงษ์ รัตนโชคศิริกุล, Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

“คู่แข่งกันไม่ต้องแข่งกันเอง แต่ต้องแข่งกับตัวเองว่าทำงานคุ้มกับงบประมาณไหม ผู้ชมชอบไหม ส่วนคู่แข่งมันแข่งกันไม่ได้ เราไม่ได้แย่งชิงกันขนาดนั้นเหมือนเป็นผู้ที่ทำธุรกิจประเภทเดียวกันมากกว่า” (สุเทพ ตันนิรัตน์, กรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่างประเทศต่อธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศในสภาพการณ์ปัจจุบัน มีบทบาทและส่งผลให้ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีความพยายามที่จะสร้างผลงานให้เทียบเท่ากับต่างประเทศซึ่งในทัศนะของบริษัทผู้ผลิตได้ทัศนะไว้ว่า

“ส่วนใหญ่การ์ตูนไทย ถ้าจะเทียบกับการ์ตูนต่างประเทศที่ใหญ่ ๆ คงเทียบยาก ซึ่งถ้าเทียบด้วยต้นทุนในการผลิตค่อนข้างแตกต่างกันมาก ซึ่งแตกต่างกับของเราจำกัดด้วยต้นทุนในการผลิตและบุคลากรที่ผลิตผลงาน จึงมีข้อเปรียบเทียบในส่วนต่างๆ ถึงตอนนี้เราต้องให้เวลากับแอนิเมชันไทย เพื่อการพัฒนาต่อไปในอนาคต”(สุเทพ ดันนิรัตน์, กรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยกับต่างประเทศเหมือนเป็นการสนับสนุนกัน เพราะบางที่เราชอบดูงานของเขา ก็คือเป็นการแลกเปลี่ยนกัน เหมือนกับหนังฝรั่งกับหนังไทย ถ้าหนังเรื่องไหนดีก็จะได้รับการตอบรับจากคนดู ตอนนี้ดูในส่วนของผลงานกันมากกว่า ในส่วนของสไตลในส่วนของการเล่าเรื่องลักษณะพิเศษของหนังการ์ตูน น่าจะเรียกคนดูได้มากน้อยแค่ไหน มันก็เป็นอะไรที่ทำทายของผลงานที่ผลิต” (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, Project Manager Anya Animation, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“ปัญหาเกิดจาก 2 ส่วน คือ ผู้ผลิตมีงานออกไปสู่ตลาดน้อย แต่ฝ่ายผู้บริโภคก็มีตัวเลือกเยอะ ถ้าเทียบในด้านการผลิตงบประมาณต้นทุน และปัจจัยหลาย อย่าง คงจะยังสู้ต่างประเทศไม่ได้” (พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animator บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

การศึกษาในหัวข้อปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานขององค์กร มาเป็นกรอบในการศึกษา

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีความเป็นมาและมีวัตถุประสงค์ในการผลิตที่แตกต่างกัน บริษัทตัวอย่างทั้ง 5 บริษัท เป็นบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศ และต่างประเทศ ซึ่งมีช่องทางการเผยแพร่ ที่แตกต่างกันออกไป บริษัทบีบอยด์ ซีจี ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนาค มีเดียสแตนด์การ์ด ผลิตเรื่องประวัติพระพุทธรเจ้า เป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างกับ บริษัทอัญญาอนิเมชัน ผลิตเรื่องโพ่รเองจีส์ สาวแสนชน บริษัทวิธิตาแอนิเมชัน ผลิตเรื่อง ปังปอนด์ บริษัทกัญญาแอนิเมชัน ผลิตเรื่องของขวัญ วันพ่อเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ ทำให้ปัจจัยในส่วนของการผลิตมีความแตกต่างกัน ทั้งงบประมาณในการลงทุน บุคลากร ขั้นตอนในการผลิต ซึ่งการ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์มีการใช้งบประมาณที่น้อยกว่าทางโรงภาพยนตร์ ส่งผลให้ในสภาพการณ์ปัจจุบัน บริษัทผู้ผลิตที่เป็นคนไทยจึงนิยมผลิตงานเพื่อออกสู่โทรทัศน์มากกว่าโรงภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามแล้วแต่การผลิตก็ยังต้องอาศัยปัจจัยด้านต่างๆ เพื่อส่งเสริมในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งปัจจัยที่สำคัญคือ

ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งได้แก่

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน

การนำเสนอเนื้อหา ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ทั้ง 5 บริษัทเป็นการนำเรื่องราวที่ผู้ชมชาวไทยรู้จักดี ทั้งตัวละคร สถานที่ ซึ่งพิจารณาตามเรื่องแต่ละเรื่องได้ดังนี้

เรื่องนาค จากบริษัทบีบอยด์ซีจี เป็นการหยิบยกเนื้อหา รูปแบบตัวละครมาจากละครพื้นบ้าน เป็นเรื่องราวของผีสาว กับความผูกพัน เป็นการถ่ายทอดความรักระหว่างครอบครัว มานำเสนอ ผสมผสานเกี่ยวกับเรื่องราวการผจญภัยแบบสนุกสนาน น่าติดตามทั้งในโลกยุคโบราณกับโลกอนาคต

ประวัติพระพุทธรเจ้า จากบริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด มีการนำเสนอเนื้อหาประวัติความเป็นมาของเรื่องราวพุทธประวัติ ที่สืบเนื่องมาครั้งโบราณ โดยผู้ผลิตได้สอดแทรก การใช้คุณธรรม การทำความดีเข้าไปในเนื้อเรื่อง ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีคติสอนใจ ให้กระทำความดี

ปังปอนด์ จากบริษัทวิริตาแอนิเมชัน เป็นการนำปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนที่เด็ก ๆ รู้จักกันดีมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นเรื่องราวของการผจญภัยในสถานที่ต่าง ๆ โดยเน้นรูปแบบการนำเสนอเรื่องราว การสนุกสนานแบบไทย

โพร์แอ็งจีส์สาวแสนชน เป็นการหยิบตัวละครในสังคมปัจจุบันที่ผู้ชมรู้จักกันดีในฐานะนักแสดงมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งมีเนื้อหาความสนุกสนานในโลกของสี่สาว ซึ่งเป็นการ์ตูนที่ดูได้ทั้งครอบครัว

ของขวัญวันพ่อ บริษัทกัญญาแอนิเมชัน เป็นการ์ตูนทำขึ้นเพื่อเฉลิมพระเกียรติในหลวง ซึ่งบริษัทกัญญาแอนิเมชันได้รับสิทธิ์ในการผลิต ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับพระราชกรณียกิจของในหลวงเพื่อเผยแพร่แก่ผู้รับชมทั่วไป

จะเห็นว่าเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ได้เน้นความสำคัญของการเล่าเรื่อง เนื้อหาผู้ชมค่อนข้างรู้จัก ซึ่งเป็นการนำเสนอ เอกลักษณ์ วัฒนธรรมไทย การดำเนินชีวิต และอันที่เกี่ยวกับประเทศไทย แต่เนื้อหาในเรื่องส่วนใหญ่ก็ยังคงนำเสนอเรื่องราวที่ทำขึ้นเพื่อตอบสนองความสนุกสนาน ซึ่งกลุ่มผู้ชมหลักได้แก่ เด็ก อยู่ตลอด

ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิต

ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิต ทั้ง 5 บริษัทได้ใช้หลักการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งประกอบด้วยหลักขั้นตอน 3 อย่างคือ

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต

ได้แก่ การวางแผน การเขียนบท การเขียนสตอรี่บอร์ด การกำหนดมุมกล้อง ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉากหลัง เป็นต้น

2. ขั้นตอนการผลิต เป็นการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

ได้แก่ การวาดภาพ วาดภาพแทรกภาพหลัก วาดฉากหลัง ลงสี Composit ตัดต่อ Rigging Animation การจัดแสงเงา

3. ขั้นตอนหลังการผลิต ได้แก่การลงเสียง การทำเทคนิคประกอบเพิ่มเติม การทำการตลาด

การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีการผลิตที่เป็นรูปแบบขั้นตอน อาจแตกต่างกันตรงที่จุดมุ่งหมายในการผลิต เช่นผลิตเพื่อผู้ชมภายในประเทศ หรือเพื่อผู้ชมต่างประเทศ และอีกประการที่มีความแตกต่างได้แก่ เทคนิคและวิธีการผลิต ซึ่งปัจจัยมี 2 ชนิดคือ แอนิเมชันแบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ อย่างไรก็ตามแล้วแต่ วิธีการขั้นตอนดังกล่าวเป็นการอาศัยเทคโนโลยีด้าน เครื่องคอมพิวเตอร์ซึ่งมีซอฟต์แวร์โปรแกรมเป็นหลักในการผลิต จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 บริษัท ผลวิจัยพบว่า เทคโนโลยีในการผลิตของเครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์โปรแกรมในการผลิตเพียงอย่างเดียวไม่สามารถทำให้ ผลงานประสบความสำเร็จได้ เนื่องจากรูปแบบในการผลิตต้องประกอบกับบุคลากรที่มีความสามารถในการผลิตจึงจะมีส่วนส่งเสริม ซึ่งกันและกัน จึงจะทำให้ผลงานดังกล่าวสำเร็จลุล่วงได้

ปัจจัยที่ส่งเสริมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในสภาพการณ์ปัจจุบันที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือด้านอุปกรณ์เทคโนโลยีในการผลิต การที่บริษัทมีบุคลากรที่มีความพร้อมในการผลิตแต่ถ้าขาดเทคโนโลยีที่ทันสมัย คงส่งผลให้การดำเนินงานการผลิตคงไปได้ช้ากว่าบริษัทที่มีอุปกรณ์ที่ทันสมัย

ในทัศนะของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ลงความเห็นเห็นว่า ถ้าอุปกรณ์ในการผลิตมีความทันสมัย ถือว่ามีส่วนช่วยบุคลากรในขั้นตอนการผลิตได้อีกทางหนึ่ง ทำให้ผลงานที่ผลิตออกมามีศักยภาพ ถือว่าเป็นส่วนที่ช่วยในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยให้ได้ประสิทธิภาพมากได้อีกทางหนึ่ง

“ปัจจุบันการใช้เทคโนโลยีในการผลิต เป็นการส่งเสริมและพัฒนาให้บุคลากร มีแนวโน้มที่ดีขึ้นมาก เริ่มจากการพัฒนาในช่วงเริ่มต้นที่เราไม่รู้จักรับสิ่งเหล่านี้ แต่พอเริ่มมีประสบการณ์ในการผลิตมากขึ้น โปรแกรมมีความทันสมัยขึ้น การแก้ไข การทำงาน สามารถทำได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ซึ่งในปัจจุบันปัจจัยด้านนี้มีการพัฒนาขึ้นมาก” (พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animator บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“เทคโนโลยีมีจำนวนเพียงพอต่อการผลิต และสามารถมีส่วนช่วยผู้ผลิตได้เยอะ ถ้าไม่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัยก็เปรียบกับการขาดสิ่งที่สำคัญในการผลิต เหมือนยุคเริ่มการผลิตสมัยก่อนที่ยังไม่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย การผลิตงานค่อนข้างลำบาก ยุ่งยาก ใช้จำนวนบุคลากรในการผลิตค่อนข้างเยอะ ปัจจุบันเทคโนโลยีด้านซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ คอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียวก็สามารถทำได้ เทคโนโลยีจึงมีส่วนในการพัฒนาและมีบทบาทสำคัญในส่วนนี้”(สุเทพ ตันนิรัตน์, กรรมการผู้จัดการ บริษัท อัญญา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“ความสามารถของเทคโนโลยีในการผลิต สามารถช่วยเราได้ทุกอย่าง เช่น การวาด การลงสี สามารถทำในเครื่องได้เลย ช่วยย่นระยะเวลาในการผลิตได้เป็นอย่างมาก ในหลาย ๆ ขั้นตอน ตัวอย่าง การถ่ายภาพการ์ตูนเพื่อทำภาพเคลื่อนไหว ยุคก่อนทำได้เพียงทีละเฟรม ซึ่งต่างกับปัจจุบันเทคโนโลยีในด้านการผลิตสามารถจัดการได้ทั้งหมด ถือว่าเทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการผลิตได้เป็นอย่างมาก” (วัลลภา พิมพ์ทอง, ประธานบริษัท มีเดียสแตนดาร์ด จำกัด, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2551)

“การใช้เทคโนโลยี ที่มีความทันสมัยจะมีส่วนช่วยระยะเวลาทำงานเร็วขึ้น เราไม่ต้องไปทำงานในระยะยาว สะดวกขึ้นในหลาย ๆ ขั้นตอน เช่นการทำมุกกล้องแปลกๆ ยุคก่อนเราต้องหลอกสายตาโดยเขียนรูปเบลอ ๆ หลบสายตาไว้ แต่ปัจจุบันเราสามารถสร้างเป็นฉากไว้ได้เลย เป็นต้น การใช้คาเทคโนโลยีด้านนี้ขึ้นอยู่กับบริษัทไหนจะเลือกใช้แบบไหน อย่างไร ซึ่งขึ้นอยู่กับงานที่ผลิตด้วย”(ประเสริฐ ทองคำ, Director & Supervisor และ รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ, Producer บริษัทวิธิตา แอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2551)

ปัจจัยผลิตเชิงอุตสาหกรรม

1. บริษัทบีบอยด์ซีจี ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องนาค มีปัจจัยผลิตเชิงอุตสาหกรรมดังนี้

ด้านการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บริษัทบีบอยด์ ซีจี มีจำนวนบุคลากรจำนวน 30 คน ซึ่งเป็นบริษัทขนาดกลาง บุคลากรทั้งหมดมีความรับผิดชอบในส่วนการผลิต ซึ่งแต่ละคนมีประสบการณ์การผลิตที่แตกต่างกัน แต่ละคนมีใจรักทางด้านการ์ตูนเหมือนกันจึงมาทำงานร่วมกันในบริษัท

ด้านงบประมาณ

บริษัทบีบอยด์ซีจี มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่องนาค ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว เป็นการใช้งบประมาณทั้งหมดประมาณ 45 ล้านบาท การผลิตเป็นรูปแบบ 3 มิติ โดยใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรม มายา ในการผลิต

ด้านการตลาด

การทำการตลาดในเรื่องนาค บริษัทใช้งบประมาณ 5 ล้านบาท ในการทำการส่งเสริมการตลาด ซึ่งช่วงแรกเป็นการฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งต่อมาได้มีการผลิตเป็นรูปแบบ ของ DVD และ VCD เป็นช่องทางการจัดจำหน่ายตามร้านจำหน่ายแผ่นภาพยนตร์ทั่วไป

2. บริษัทอัญญาแอนิเมชัน ผู้ผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง นิทานเวตาล และแอนิเมชัน สาวแสนชน เป็นการผลิตแอนิเมชันแบบ 3 มิติ โดยใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมมายาเป็นสำคัญในการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บุคลากรบริษัทมีจำนวน 25 คน เป็นบริษัทขนาดกลาง ซึ่งเป็นบุคลากรในการผลิตที่สำคัญของบริษัทมีหน้าที่แตกต่างกันออกไป ตามกระบวนการขั้นตอนการผลิตของบริษัท

ปัจจัยด้านงบประมาณ

งบประมาณในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ของบริษัท เนื่องจากเป็นการ์ตูนที่ทำเพื่อฉายทางโทรทัศน์ งบประมาณของเรื่อง นิทานเวตาล อยู่ประมาณ 3 ล้านบาท แอนิเมชันสาวแสนชน ประมาณ 5 ล้านบาท

ปัจจัยด้านการตลาด

การทำการตลาดของบริษัทเนื่องจาก ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในเรื่องปัจจุบัน คือ เรื่องแอนิเมชันสาวแสนชน เป็นการรับจ้างการผลิต จากบริษัทโฮมรัน ดังนั้นการทำการตลาดบริษัทโฮมรันจึงรับหน้าที่ในด้านนี้ทั้งหมด แต่บริษัทรับตั้งแต่การสร้างผลิตทุกขั้นตอน

3. บริษัทกัญญาแอนิเมชัน ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย เฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา เรื่อง ของขวัญวันพ่อ เป็นการผลิตแอนิเมชันแบบ 2 มิติ โดยใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรม ดูนูน เป็นซอฟต์แวร์โปรแกรมที่สำคัญในการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บุคลากรบริษัทกัญญาเอ็นิเมชัน มีบุคลากรจำนวน 8 คน เป็นบริษัทขนาดเล็ก แต่เป็นบริษัทที่ได้รับสิทธิในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา เพียงบริษัทเดียว จึงถือว่าถึงบุคลากรจะมีน้อยจึงมีความเชี่ยวชาญ และมีคุณภาพของวงการเอ็นิเมชันไทย

ผู้ประกอบการของบริษัทกัญญาเอ็นิเมชันได้ให้ทัศนะไว้ว่า บุคลากรเป็นส่วนส่งเสริมให้การผลิตผลงานให้ประสบความสำเร็จดังนั้น เราควรจึงให้ความสำคัญ และพัฒนาบุคลากรในด้านนี้ให้มาก ดังนี้

บุคลากรที่จะมาสร้างสรรค้งานควรมาอันดับแรก ส่วนเงินทุนเป็นส่วนที่เราต้องมีอยู่ก่อนการผลิตเพราะการทำภาพยนตร์การ์ตูนเอ็นิเมชันเราต้องมิงงบประมาณในการผลิตก่อน ถึงจะทำได้และที่สำคัญความรู้ ประสบการณ์ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอ็นิเมชันถือว่าสำคัญ และต้องทำให้ได้มาตรฐานให้มากที่สุด การหาบุคลากรมาผลิตเป็นส่วนที่สำคัญที่สุด บุคลากรไทยถือว่าค่อนข้างเก่งซึ่งสามารถทำได้หลาย ๆ อย่างในเวลาเดียวกัน ในส่วนตรงนี้บางทีก็เป็นจุดที่สู้บุคลากรจากต่างประเทศไม่ได้ เนื่องจากข้อจำกัดด้วยจำนวนบุคลากร ซึ่งต้องทำพร้อมกันหลายอย่างแต่ไม่สามารถเน้นเก่งได้เป็นอย่าง ๆ เราต้องปูพื้นฐานให้บุคลากรของเราให้แน่น เป็นแผนก ๆ ต้องส่งเสริมเรื่องการคิด เจาะจง เฉพาะแผนกให้ลึกลงไปให้มีความสามารถ ทุกวันนี้ประเทศไทยจะเป็นแบบนี้ จะเหมารวมให้เก่งรวมแต่ไม่เก่งอย่างใดอย่างหนึ่ง” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาเอ็นิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

ปัจจัยด้านงบประมาณ

งบประมาณในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอ็นิเมชัน เรื่องของขวัญวันพ่อ ใช้งบประมาณ 1 ล้านบาท เนื่องจากเป็นการ์ตูนเอ็นิเมชันที่ฉายเป็น 3 ตอนทางโทรทัศน์ จึงใช้งบประมาณที่ไม่สูงมาก

ปัจจัยด้านการตลาด

การทำตลาดในเรื่องนี้ ยังไม่มีการทำ แต่ผลงานเมื่อฉายแล้วได้เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายคือ ทาง VCD และ DVD และทางบริษัทคิดไว้ว่าจะทำเป็นหนังสือออกจำหน่ายด้วย

4. บริษัทมีเดียสแตนดาร์ด จำกัด ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอ็นิเมชัน เรื่อง”ประวัติพระพุทธเจ้า” เป็นการ์ตูนเอ็นิเมชันแบบ 2D โดยใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมตูนบูน เป็นหลักในการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บริษัทมีบุคลากรจำนวนทั้งหมด ประมาณ 60 คน ทั้งที่เป็นพนักงานประจำ และเป็นพนักงานที่รับงานกลับไปทำที่บ้าน ซึ่งถือว่าเป็นบริษัทขนาดกลาง บุคลากรแต่ละคนมีความสำคัญตามหน้าที่ ของขั้นตอนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

ปัจจัยด้านงบประมาณ

แอนิเมชันเรื่อง”ประวัติพระพุทธเจ้า” ใช้งบประมาณในการผลิต รวมแล้วประมาณ 108 ล้านบาท และมีส่วนจากการทำการตลาดได้แก่ ค่าโฆษณา ประชาสัมพันธ์ รวมแล้วใช้งบประมาณทั้งสิ้นประมาณ 120 ล้านบาท

ปัจจัยด้านการตลาด

บริษัทมีการร่วมมือกับหลาย ๆ ที่ในการทำการตลาด เช่น ยูวพุทธนิคมแห่งประเทศไทย บริษัท ทีไอจีเอ จำกัด (ไทก้า - TIOA) DMG เมืองไทยประกันชีวิต นอกจากนี้ยังมีการทำการตลาดทางด้านเว็บไซต์ คือ สนุกคอทคอม ได้แก่ การดาวน์โหลดริงโทน ภาพวอลเปเปอร์ การประชาสัมพันธ์ผ่านทางเว็บไซต์ WWW.MUANGTHAI.CO.TH/SMILECUB และ SMS E-Mail ของลูกค้าเมืองไทยประกันชีวิต

“ปัจจัยที่ส่งเสริมการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ควรส่งเสริมที่จะออกสู่ความเป็นสากล ไปสู่ตลาดต่างประเทศ ภาครัฐจะต้องส่งเสริมอย่างจริงจัง ภาครัฐต้องมีนโยบายที่ชัดเจน โดยสามารถเปรียบเทียบกับต่างประเทศในการสนับสนุนของภาครัฐเป็นแบบอย่างแล้วนำมาปรับใช้กับบ้านเรา ในส่วนตรงนี้ต้องร่วมมือกันทุกๆ ส่วน” (วัลลภา พิมพ์ทอง, ประธานบริษัท มีเดียสแดนคาร์ด จำกัด, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2551)

5 บริษัทวิชิตาแอนิเมชัน ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องปังปอนด์ เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งผลิตออกมาทั้ง

2 แบบ ได้แก่ แบบ 2 มิติ และ แบบ 3 มิติ บริษัทใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมมายา (Maya) เป็นส่วนสำคัญในการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บริษัทมีบุคลากรจำนวนทั้งหมด ประมาณ 60 คน ซึ่งมีความรับผิดชอบในงานการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 แบบ คือ แบบ 2 มิติ และ แบบ 3 มิติ ซึ่งเป็นพนักงานประจำทั้งหมด

ปัจจัยด้านงบประมาณ

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ใช้งบประมาณทั้งหมด ประมาณ 10 ล้านบาท ซึ่งรวมไปถึงส่วนงาน Production เช่นการ Road Show และการส่งเสริมการตลาดอื่น ๆ

ปัจจัยด้านการตลาด

บริษัทมีการทำการตลาดและขยายช่องทางการตลาด หลายรูปแบบ ได้แก่ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และโรงภาพยนตร์ IMAX ด้วย นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มช่องทางการตลาดทางรูปแบบ HOME Video VCD และการทำเป็นสินค้าวางขายตามร้านค้าทั่วไป ได้แก่ ประเป่า แก้วน้ำ กระติกน้ำ เลื่อยตัด และเกม

ผู้ประกอบการของบริษัท วิริตาแอนิเมชันได้ให้ทัศนะไว้ว่านอกจากการทำการตลาดในประเทศไทยซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญ ควรให้ความสำคัญกับการนำการ์ตูนสู่ตลาดต่างประเทศด้วย เพื่อความเป็นสากลของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยดังนี้

ควรส่งเสริมและพัฒนาในการเปิดตลาด การลงทุน ไม่ใช่เพียงแต่ในประเทศ ควรมีหน่วยงานรัฐมาช่วยกัน ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ถ้ามีหลายประเทศมาร่วมลงทุนก็จะทำให้ภาพลักษณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการพัฒนาขึ้น แอนิเมชันไทยเราก็จะเป็นที่รู้จักของต่างประเทศด้วย”(ประเสริฐ ทองคำ Director & Supervisor และ รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ, Producer บริษัทวิริตา แอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2551)

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทั้ง 5 บริษัทได้ใช้รูปแบบการผลิตเชิงอุตสาหกรรมเป็นปัจจัยที่สำคัญในการผลิต ซึ่งต้องประกอบด้วยปัจจัยดังที่กล่าวมาข้างต้นซึ่งได้แก่ บุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านการตลาด นอกจากนี้ปัจจัยเหล่านี้ การทำงานของบริษัทเปรียบเสมือนการทำงานขององค์กรสื่อคือ ต้องอาศัยปัจจัยแวดล้อมทั้งภายใน ภายนอก เข้ามามีส่วนในระบบทำงาน และการพัฒนาของแอนิเมชันซึ่งสภาพการณ์ปัจจุบันมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องคือ

การส่งเสริมด้านบุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐ

บุคลากรกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นและเป็นพื้นฐานในการผลิต ซึ่งในสภาพการณ์ปัจจุบันบุคลากรในด้าน แอนิเมชัน มีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงลักษณะวิธีในขั้นตอนกระบวนการผลิตในด้านต่าง ๆ นับตั้งแต่ยุคเริ่มการผลิตจนถึงปัจจุบัน ในทัศนะของผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ความเห็นว่า บุคลากรแอนิเมชันไทยมีความสามารถในการผลิต ถ้าประกอบกับมีการส่งเสริมจากหน่วยงานภาครัฐ จะมีส่วนสำคัญในการพัฒนาในเรื่องของบุคลากรในงานแอนิเมชันไทยได้เป็นอย่างมาก ดังทัศนะดังนี้

“ภาครัฐมีส่งเสริมโดยการจัดงานที่เกี่ยวกับงานแอนิเมชัน เช่นงาน ไทยแลนด์ แอนิเมชัน ซึ่งเป็นงานที่รวมงานแอนิเมชันจากที่ต่าง ๆ มาแสดงที่ออกบู๊ชต่าง ๆ ให้เราเข้าร่วมกิจกรรมกับเขา ในบริษัทเราก็ไปร่วมกิจกรรม เป็นการแลกเปลี่ยน ความรู้ใหม่ ๆ ในบริษัทก็มีกิจกรรมไป

ร่วม เช่นวิธีทำ 2D เอนิเมชันเราก็เอาไปสาธิตโชว์ ไปแสดงให้เด็ก นักเรียน นักศึกษาดู ว่าวิธีการทำงานเป็นอย่างไร เขาก็จะเข้าใจมากขึ้น เพราะบางคนยังไม่รู้ว่า เอนิเมชันคืออะไร เป็นการปูพื้นฐานสำหรับบุคลากรที่จะเข้ามาในวงการนี้ ถือว่าภาครัฐมีการส่งเสริมได้ระดับหนึ่ง” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาเอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“ภาครัฐมีหลายหน่วยงานที่สนับสนุนเช่น ชีป้า แทคก้า ในส่วนงานนี้จะสนับสนุนงานด้านเอนิเมชันอยู่บ่อยครั้ง เช่นมีการจัดงานเอนิเมชันเฟสติวอร์ไทยแลนด์ขึ้น ในงานและสถานที่ต่างๆ ที่เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านเอนิเมชันจากต่างประเทศ เข้ามาบรรยายให้ความรู้กับบุคลากรที่ทำเอนิเมชันในประเทศไทย ภาครัฐเขาพยายามสนับสนุน และส่งเสริมในส่วนนี้อยู่ตลอดเวลา แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเอนิเมชันไทย ซึ่งตอนนี้ยังไม่แพร่หลายมากนัก แต่ก็มีประโยชน์กับหลาย ๆ บริษัทซึ่งมีการผลิตงานอย่างต่อเนื่อง” (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, Project Manager Anya Animation, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“ปัจจัยที่สำคัญคือการส่งเสริมของภาครัฐ ที่ต้องให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ ซึ่งปัจจุบันมีองค์กรที่ชื่อว่า ชีป้า ที่ออกมาสนับสนุน แต่ก็ยังผลักดันไม่ถูกทาง คือไม่ยอมผลักดันด้านบุคลากร แต่ไปเน้นทางด้านเทคโนโลยีการผลิตแทนทำให้มีปัญหาขึ้นมา ทำให้พื้นฐานของเอนิเมชันบ้านเราเทียบเท่าเอนิเมชันต่างประเทศไม่ได้” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาเอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“ชีป้า หรือสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ(องค์การมหาชน), SIPA. ซึ่งเป็นองค์กรหลักในการสนับสนุน มีการจัดประกวดเอนิเมชัน ทุกปี ให้นักเรียนนักศึกษา คนทั่วไปส่งผลงานเอนิเมชันเข้าประกวดทำเป็น concept present ถ้าได้รับรางวัลทางชีป้าจะให้ทุนมาต่อยอดในการทำ และจะมีองค์กรหลักอย่าง สมาคมผู้ประกอบการ เอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย หรือ แทคก้า ซึ่งมีการจัดสัมมนา และเชิญผู้เชี่ยวชาญ เอนิเมชันจากต่างประเทศ มาร่วมพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ ใหม่” (ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, Head Of Animation Production บริษัทบีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

การส่งเสริมของภาครัฐด้านการศึกษา

การศึกษาในสาขาวิชาเอนิเมชัน เป็นจุดเริ่มต้นของบุคลากรในสายงานอาชีพภาพยนตร์ การ์ตูนเอนิเมชัน ซึ่งในส่วนของภาคการศึกษา เริ่มแรกการศึกษาในสาขานี้ยังไม่แพร่หลาย เป็นการศึกษาด้วยตนเองเป็นส่วนมาก แต่ในปัจจุบันก็มีหลายส่วนงานให้การส่งเสริมและสนับสนุนในส่วนของการศึกษาตามมหาวิทยาลัย ซึ่งในส่วนนี้บริษัทผู้ผลิตและผู้ที่เกี่ยวข้องได้ให้ทัศนะไว้ดังนี้

“ช่วงแรกช่วงที่เริ่มต้นมันจะยังไม่มีการสอนในมหาวิทยาลัย อย่างคนที่อยู่มานานอยู่มาสมัยแรกๆ ต้องเรียนรู้กันเอง เพราะฉะนั้นความสามารถ ก็คือเรียนรู้มาเพื่อทำงานในรูปแบบในสไลด์ของบริษัทแต่ละบริษัท (ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, Head Of Animation Production บริษัท บีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

สภาพการณ์ปัจจุบัน นอกจากบุคลากรสามารถหาแหล่งความรู้จากภาคการศึกษาได้ทางหนึ่งแล้ว นอกจากนี้ยังสามารถค้นหาแหล่งความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ ได้อีกทางหนึ่ง ซึ่งถือเป็นการเสริมทักษะได้อีกทางหนึ่ง

“แต่แต่ละคนมีการเรียนรู้และหาศึกษาอะไรใหม่ๆ มา ตอนนี้ข้อดีคือการเปิดกว้างมีอินเทอร์เน็ต และมีหนังสือที่ดี ๆ ถ้าบุคลากรมีความมุ่งมั่นที่จะเรียนรู้ก็สามารถศึกษาเอง หาข้อมูลได้ง่าย ทำให้ความสามารถดีขึ้นมาก ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ในการผลิตงานเพิ่มมากขึ้นด้วย”(สุเทพ ดันนิรัตน์, กรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญา อนิเมชัน, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

“เดี๋ยวมีข้อมูลที่เราศึกษาข้อมูลมากขึ้น มีการรวมกลุ่มกันของคนทำแอนิเมชัน มีการสอบถามข้อมูลทางเว็บบอร์ด ในเรื่องที่เราไม่รู้ เราก็จะมีสังคมใหม่ซึ่งส่งผลต่อผลงานที่ดีขึ้น”(ณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล, Head Of Animation Production บริษัท บีบอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

ปัจจัยด้านการเปิดรับของผู้ชม

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตออกสู่ตลาดภาพยนตร์ในปัจจุบันมีจำนวนมาก มีจำนวนทั้งที่ประสบความสำเร็จ และไม่ประสบความสำเร็จ ผู้ชมถือว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญและเป็นคนตัดสินใจว่าภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้เป็นอย่างไรมาก ซึ่งโดยภาพรวมของผู้ชมที่เป็นคนไทยกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยถือว่ายังเป็นของที่แปลกใหม่ ยังไม่ชินกับภาพการ์ตูนไทยที่ไปฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวเป็นเหมือนวัฒนธรรมเดิมๆที่จะดูในทีวีเสียมากกว่า

ปัจจัยต่อมาผู้ชม เกิดการเปรียบเทียบระหว่างการ์ตูนต่างประเทศและการ์ตูนไทย ซึ่งในข้อนี้ถือว่ามีความแตกต่างกันเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นเหตุผลที่สำคัญที่ทำให้ผู้ชมคนไทยหันไปดูแอนิเมชันจากต่างประเทศแทน ในทัศนะของผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ความเห็นว่าแอนิเมชันไทยยังอยู่ตลาดที่จำกัดส่งผลให้คนดูที่เป็นคนไทยมีน้อยส่งผลให้ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยกับการเปิดรับของผู้ชมที่เป็นคนไทยจึงไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

ปัจจัยที่ทำให้การตอบรับจากผู้ชมกับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่เป็นปัญหาต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่สำคัญคือ ขาดการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นสากล ทำให้เนื้อเรื่องไม่น่าสนใจ อยู่ในกลุ่มผู้ชมบางกลุ่มเท่านั้น

“อีกปัญหาที่เห็นชัด คนไทยหรือบริษัทต่าง ๆ ในประเทศไทยส่วนใหญ่ที่เห็น คือจะเอางานที่คิดว่าตลาดรู้จักมาทำ เอาเนื้อหาบทละครที่คนไทยรู้จักมาทำ อัตราการเสี่ยงน้อย เช่นเอาละครพื้นบ้านมาทำ เอาเนื้อหาบทละครที่คนไทยรู้แล้วมาทำ แต่ที่เก๋มาใหม่ ๆ ยังไม่ค่อยมี มีน้อยมาก คิดว่าอัตราการเสี่ยงสูง ทำไปแล้วไม่ประสบความสำเร็จถ้ามันล้มเหลวเขาก็ไม่ยอมทำ” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาแอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“ผู้ผลิตเองก็ต้องพัฒนางานสร้างสรรค์งาน ให้เป็นที่ต้องการของสากล จะเห็นได้ว่าเนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยอยู่ในวงที่จำกัด เช่น ก้านกล้วยก็เน้นเรื่องประวัติศาสตร์เสียเป็นส่วนใหญ่ ถ้าไปถึงตลาดโลกมันยังไปไม่ได้ อย่างเรื่องนาคก็ยังไม่เป็นที่ต้องการของตลาดต่างประเทศ” (พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animator บริษัทปิปปอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“การตอบรับของผู้ชมคนไทยและการให้ความสำคัญกับแอนิเมชันไทย ยังอยู่ในวงจำกัดต้องใช้เวลา เหมือนกับวงการภาพยนตร์ต้องใช้เวลา ปัจจุบันอุตสาหกรรมภาพยนตร์มันถึงจุดที่อยู่ด้วยตัวเองได้แล้วมีการผลิตปี 40-50 เรื่อง อุตสาหกรรมค่อนข้างใหญ่แล้วแต่ แอนิเมชันยังอยู่ที่จุดเริ่ม การผลิตในแต่ละปี แทบจะปีเว้นปีได้ เช่น ปีนี้เห็น นาค ปีหน้าอาจเห็น ตลาดของคนดูยังค่อนข้างจำกัดและส่งผลกระทบต่อรายได้และการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” (พิทยากร สุรพัฒน์, Lead Animator บริษัทปิปปอยด์ ซีจี, สัมภาษณ์ 7 พฤศจิกายน 2551)

“อยากแรกก็คือการตอบรับจากผู้ชม น่าจะเป็นปัจจัยหลัก น่าจะเป็นส่วนแรกที่จะทำให้บริษัทผู้ผลิตอยู่ได้ อย่างของบริษัทกันตนา ทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องก้านกล้วยประสบความสำเร็จ และมีโอกาสได้ทำก้านกล้วย 2 ต่อ อย่างบริษัทของเราทำภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟเองจี้ออกไป กระแสตอบรับค่อนข้างดี จนมาถึงปีนี้ก็ได้ผลิตงานอยู่เรื่อยๆ เพราะว่างานได้รับการตอบรับจากคนดู คนดูเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ทีมงานพวกนี้ยังอยู่ได้ มุมมองต่อไปเราน่าจะขยายกลุ่มผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น เราอาจจะต้องมองกลุ่มตลาดต่างประเทศมากขึ้น โดยที่เราต้องพัฒนาศักยภาพของตัวเองให้มีความสามารถไปตีตลาด ไม่ใช่จะขายแต่กลุ่มคนไทย เราต้องให้ได้คุณภาพเท่าเทียมกับของต่างประเทศเขาด้วย ถ้าสามารถขยายขอบเขตได้เราก็จะมีปัจจัยเข้ามาสนับสนุนให้บริษัทเราพัฒนาศักยภาพคุณภาพและผลงานต่อไป” (ภาณุเทพ สุทธิเทพธำรง, Project Manager Anya Animation, สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2551)

ปัจจัยด้านช่องการเผยแพร่

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยกับปัจจัยในส่วนช่องการเผยแพร่เป็นส่วนหนึ่งในแนวคิดของปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ถือว่าเป็นส่วนสำคัญไม่แพ้การผลิตเช่นกัน เพราะนอกจากการเปิดรับของผู้ชมในช่องทางฟรีทีวีแล้ว ถ้ามีการเผยแพร่ทางทีวีผ่านดาวเทียม ทางทีวีออนไลน์ ก็เป็นส่วนช่วยเผยแพร่ได้อีกช่องทางหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งในทัศนะของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ความคิดเห็นไว้ว่าการเผยแพร่ทางด้านทีวีผ่านดาวเทียมของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยยังมีให้เห็นน้อยมาก แทบจะไม่มีเลยก็ว่าได้ เนื่องจากยังไม่มีหน่วยงานที่จะมีสนับสนุนในส่วนนี้ยังจริงจัง

“การเผยแพร่ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ชัดเจนมากที่สุดคือช่องฟรีทีวีช่อง 3 5, 7, 9 ส่วนการเผยแพร่ทางทีวีออนไลน์ในบ้านเรายังไม่มีให้เห็นมากนัก ยังไม่ค่อยมีหน่วยงานที่จะซื้อการ์ตูนเพื่อมาเผยแพร่ทางเคเบิลทีวี ซึ่งแตกต่างกับต่างประเทศ ซึ่งมีการเผยแพร่ทางเคเบิลทีวีกว่า 500 ช่อง ส่งผลให้ให้การเปิดรับของผู้ชมในบ้านเรายังมีจำกัดซึ่งแตกต่างกับต่างประเทศ ที่ช่องทางการเผยแพร่มีเยอะกว่าของเรา” (สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี, กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาแอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 28 ตุลาคม 2551)

“ช่องทางการเผยแพร่ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ทางทีวีออนไลน์ ในประเทศไทย ยังไม่มี ซึ่งจะแตกต่างกับต่างประเทศที่มีการเผยแพร่ทางด้านนี้ ของประเทศเรายังไม่มีการทำในเรื่องแบบนี้ จะมีก็จะเป็นลักษณะช่องทางแบบอื่นเช่น เมื่อผลิตผลงานเสร็จก็ไปฝากไว้ในเว็บไซต์ยูทูป หรือตามเว็บไซต์อื่นๆ” (ณัฐพงศ์ รัตน โขคศิริกุล, Head Of Animation Production, สัมภาษณ์, 7 พฤศจิกายน 2551)

“การเผยแพร่ทางทีวีออนไลน์ ที่ยังไม่มี เนื่องจากการ์ตูนเราต้องออกฉายทางโรงภาพยนตร์ก่อน เพื่อใช้เงินทุนที่ได้มาหมุนเวียนหลังจากนั้นถ้าจะเผยแพร่ก็เป็นไปได้ (วัลลภา พิมพ์ทอง, ประธานบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด, สัมภาษณ์, 8 ธันวาคม 2551)

การเผยแพร่ทางทีวีออนไลน์ผ่านดาวเทียมถือเป็นข้อจำกัดอย่างหนึ่งของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งไม่มีหน่วยงานไหนกล้าลงทุนในส่วนงานตรงนี้ ซึ่งแตกต่างจากต่างประเทศซึ่งมีการทำ มีการเผยแพร่ให้ผู้ชมได้รับชมกัน ส่วนนี้คงเป็นอีกเหตุผลที่ผู้ชมคนไทยไม่ได้รับชมการ์ตูนที่ผลิตออกมามากมายเท่าที่ และคงเป็นปัจจัยที่สำคัญถ้าในส่วนนี้ขาดไป การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยคงจะไปได้ช้ากว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่างประเทศ

“ความต้องการปัจจัยช่องทางการเผยแพร่ น้อยมาก ถ้าเข้าถึงกลุ่มผู้ชมก็จะมีช่อง 7 ช่อง 3 ช่อง 9 มีช่องทางในการออกสื่อ น้อยมาก ในปีหนึ่งก็ต้องวน กันไปอย่างต่างประเทศก็จะมีช่องออกเยอะ

มาก ไม่ได้มี 2-3 ช่องเหมือนบ้านเราเราดูการ์ตูนต่อหนึ่งสัปดาห์ออก 200-300 เรื่อง ทำให้การเปิดรับของผู้ชมในต่างประเทศจึงสามารถเข้าถึงได้มากกว่าการ์ตูนไทยบ้านเรา” (ประเสริฐ ทองคำ, Director & Supervisor และ รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ, Producer บริษัทวิธิตาแอนิเมชัน, สัมภาษณ์, 16 ธันวาคม 2551)

การสนับสนุนในส่วนงานดังกล่าวมีส่วนช่วยในพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยไปสู่สากลได้ในไม่ช้า ซึ่งบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายจะต้องร่วมมือ เพื่อสร้างสรรค์ และพัฒนาผลงานเพื่อให้ได้ผลงานที่มีศักยภาพ เพื่อให้ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้เติบโตต่อไปในอนาคต

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยผู้มีประสบการณ์ เชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ได้แก่ บุคลากรของบริษัทกัญญาแอนิเมชัน, บุคลากรบริษัทบีบอยด์ซีจี, บุคลากรบริษัทมีเดียสะแตนด์คาส, บุคลากรบริษัทอัญญาแอนิเมชัน, บุคลากรบริษัทวิริตา แอนิเมชัน โดยแบ่งการสัมภาษณ์ออกเป็นสองฝ่ายคือ ผู้บริหาร จำนวน 4 ท่านและกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในสายงานการผลิต จำนวน 5 ท่าน ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอเสนอผลการวิจัยตามประเด็นปัญหานำวิจัยดังนี้

1. สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเป็นอย่างไร

5.1 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงสภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยใช้แนวคิดหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดเกี่ยวกับหลักการการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน, แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขององค์กรผู้ผลิตสื่อ เป็นกรอบในการวิเคราะห์สภาพการณ์ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย และวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

จากการวิจัยพบว่า

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยตั้งแต่ยุคเริ่มการผลิต จนถึงปัจจุบันมีการพัฒนาการ ทั้งรูปแบบเนื้อหา ขั้นตอนการผลิต เทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิต ตลอดจนส่วนที่เกี่ยวข้องในปัจจัยในส่วนต่างๆ ส่งผลให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีการดำเนินงานที่ต้องพบเจอกับปัญหา และในส่วนที่เป็นปัจจัยเสริมในการปฏิบัติงาน ทั้งในส่วนที่พบภายในองค์กร และจากนอกองค์กร ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีอาจหลีกเลี่ยงได้ในสภาพการณ์ที่ผ่านมา แต่สิ่งที่เกิดขึ้นก็เป็นสิ่งที่ทำให้รู้ว่ามีส่วนใดบ้างที่ต้องแก้ไข ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยต้องร่วมมือกันแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงขอสรุปมาเป็นประเด็นดังนี้

ด้านสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

บริษัทผู้ผลิตมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ควรมีความน่าสนใจ สนุกสนาน สร้างความประทับใจให้คนดู บทไม่ควรยึดติดกับ เนื้อเรื่องที่คนไทยรู้จักดี ควรเป็นสากลบ้าง เพื่อการขยายตลาดสู่ต่างประเทศ แต่ในปัจจุบันเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีการผลิต เนื้อหาออกมาเป็นแบบที่ผู้ชมสามารถรับทราบได้ เช่น หยิบยกมาจากนิทานพื้นบ้านไทย แก้วโคงเดิมจากประวัติศาสตร์ จะมีบริษัทส่วนน้อยที่มีการแต่งขึ้นมาใหม่ เช่น บริษัททวิตาแอนิเมชัน ผลิตเรื่องปังปอนด์ ในทางตรงกันข้ามถือว่าเป็นเรื่องดีในการที่ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ได้นำเอกลักษณ์ วัฒนธรรมไทย การกระทำความดีมาสอดแทรกในเนื้อเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดภาพลักษณ์ที่ดีเกี่ยวกับประเทศไทย และเป็นการเผยแพร่ วัฒนธรรมไทยต่อชาวต่างประเทศ เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย สู่ตลาดต่างประเทศ ทั้ง 5 เรื่อง

โดยสรุปการนำเสนอเนื้อหา ของเรื่อง ของบริษัท ทั้ง 5 บริษัทมีการนำเสนอเนื้อหา การเล่าเรื่องที่แตกต่างกันดังนี้คือ

บริษัทบีบอยด์ซีจี ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นาค ซึ่งเป็นการหยิบยกเนื้อหาจากละครพื้นบ้าน แก้วโคง ตัวละคร ซึ่งผู้ชมรู้จักกันดี มาผสมผสานกับเนื้อหาใหม่ เป็นไปในรูปแบบของภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัย และการแสดงความรักที่มีต่อครอบครัว ซึ่งไม่ยึดกับแก้วโคงเดิม

บริษัทมีเดียสแตนด์ จำกัด ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า เป็นการหยิบยกเรื่องราวพุทธประวัตินำมาสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ในรูปแบบ 2 มิติ มีการถ่ายทอดเรื่องราวของพระพุทธเจ้า สื่อให้เห็นการทำความคิดของพระพุทธเจ้าในชาติต่าง ๆ

บริษัทอัญญาอนิเมชัน ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โฟร์เองจี๊สี่สาวแสนซน เป็นการเสนอเรื่องราว ความสนุกสนานของเด็กวันรุ่นสี่คน ผ่านการสร้างของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

บริษัทกัญญาอนิเมชัน ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ของขวัญวันพ่อ เป็นการนำเสนอพระราชกรณียกิจของพ่อหลวงของชาวไทย ผ่านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เป็นการดูที่เสริมความรู้ เหมาะแก่การนำไปเผยแพร่ให้เด็กและบุคคลทั่วไปได้รับชม

บริษัทวิธิตาอนิเมชัน ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ เป็นการหยิบเนื้อหาในหนังสือการ์ตูนมาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน โดยมุ่งแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย ผ่านความสนุกสนานในการเล่าเรื่อง โดยการผลิตแตกต่างจากบริษัทอื่น คือ เป็นการผลิตโดยใช้รูปแบบแอนิเมชัน แบบ 3 มิติ และ 2 มิติ

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ตระหนักว่าการที่ภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันไทยจะประสบความสำเร็จ ปัจจัยที่สำคัญ คือ เนื้อเรื่อง การเล่าเรื่อง ดังนั้น บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย จึงให้ความสำคัญกับเนื้อหา การเล่าเรื่องที่สนุกสนาน ทำให้เรื่องน่าสนใจ เช่น เรื่องนาค มีการนำเสนอภาพทั้งยุคโบราณและยุคปัจจุบัน ทำให้เรื่องราวน่าสนใจ และการผจญภัยในโลกต่าง ๆ ของเรื่องปังปอนด์ เป็นต้น เทคนิคการนำเสนอจึงเป็นส่วนที่ส่งเสริมการนำเสนอที่แปลกใหม่ ต่อกลุ่มเป้าหมายสำคัญ คือ เด็ก และผู้ชมโดยทั่วไป

ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิต

การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 5 บริษัท มีรูปแบบการผลิตที่คล้ายคลึงกันคือเป็นแบบ 2 มิติ และการใช้เทคนิควิธีแบบ 3 มิติ ซึ่งมีรูปแบบการเคลื่อนไหวในทางแอนิเมชันแตกต่างกัน ส่วนในขั้นตอนการผลิตมีลักษณะขั้นตอนเป็นแบบมาตรฐานทั่วไป คือ

1. ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction)

ได้แก่ การเขียนบท การเขียนสตอรี่บอร์ด การออกแบบตัวละคร เป็นต้น

2. ขั้นตอนการผลิต

ได้แก่ การวาดภาพ การวาดฉากหลัง การลงสี การตัดต่อ การนำแอนิเมชัน การจัดแสงเงา การทำเทคนิคพิเศษ เป็นต้น

3. ขั้นตอนหลังการผลิต

ได้แก่ การพากเสียง การใส่เสียงประกอบ การทำการตลาด เป็นต้น

ซึ่งทั้งสามขั้นตอนอาศัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์โปรแกรม เป็นอุปกรณ์หลักในการผลิต ซอฟต์แวร์ โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตของบริษัท ทั้ง 5 บริษัท ได้แก่ ตูนิมูม Maya ไลท์เวฟ Adobe After Effect ซึ่งในการใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมมีการใช้ที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับแต่ละบริษัทซึ่งเป็นรูปแบบการผลิตเป็นแบบมาตรฐานสากล

นอกจากนี้จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบขั้นตอนในการผลิต ต่างๆมากมาย ส่งผลให้การผลิตผลงานมีทิศทางไปในทางที่ดีขึ้นกว่ายุคก่อนมาก หนึ่งในปัจจัยที่สามารถส่งผลให้มีการพัฒนาขึ้นคือ การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นรูปแบบของสากล ซึ่งมีเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในการผลิตซึ่งมีดังนี้

ปัจจัยด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิต

จากการศึกษาพบว่าการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในการผลิตมีส่วนช่วยให้กระบวนการขั้นตอนการผลิต ลดขั้นตอนในส่วนต่างๆ เป็นอย่างมาก ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดของเรื่องนี้คือ ยุคก่อนใช้คอมพิวเตอร์บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ต้องปฏิบัติงานด้วยการวาดการ์ตูนด้วยมือของบุคลากร เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยพื้นฐานงานศิลปะเหมือนยุคเดิม ส่งผลให้การผลิตค่อนข้างช้า ใช้เวลานาน ข้อผิดพลาดมีให้เห็นได้ง่าย ซึ่งต่างกับยุคคอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการผลิตทำให้ลดเวลาในการผลิตในขั้นตอนการผลิต ทำให้การปฏิบัติงานมีเวลาในการ คิด สร้างสรรค์งานได้มากขึ้น การแก้ไขข้อผิดพลาดทำได้ง่ายขึ้น

และที่เป็นปัจจัยเสริมในสภาพการณ์ปัจจุบันที่ส่งผลดีกับบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยคือ ด้านราคาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งเมื่อยุคการเริ่มใช้ราคาค่อนข้างแพง ราคาโดยรวมต่ออุปกรณ์หนึ่งชุดราคาเป็นแสนบาท ซึ่งต่างกับสภาพการณ์ในปัจจุบันราคาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์โปรแกรม มีราคาถูกลงส่งผลให้บริษัทเกือบทุกบริษัท ใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ในการผลิตที่สำคัญ และเป็นจำนวนที่มากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลดีกับบุคคลทั่วไปที่สนใจงานแอนิเมชัน ในการที่จะใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อการเรียนรู้สามารถหาซื้อ ปฏิบัติงานได้ง่ายในปัจจุบัน ซึ่งถือเป็นผลดีที่เป็นช่องทางหลากหลาย สำหรับผู้ที่สนใจกับงานด้านนี้ที่ไม่มีทุนงบประมาณในการซื้ออุปกรณ์การผลิตเหมือนบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย จึงเป็นข้อดีที่ในสภาพการณ์ปัจจุบันอุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยจึงไม่ค่อยมีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องนี้

ส่วนต่อมาจากการศึกษาพบว่าซอฟต์แวร์โปรแกรมในการผลิตเป็นส่วนที่ส่งเสริมอุปกรณ์ด้านคอมพิวเตอร์ เนื่องจากซอฟต์แวร์โปรแกรมที่ใช้ในปัจจุบันมีการพัฒนามีรูปแบบความเป็น

หลากหลาย สามารถช่วยให้บุคลากรผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลายรูปแบบ เทคนิค วิธีการสร้างงานมีมากขึ้น ซึ่งอาจมีความแตกต่างอยู่บ้างของบริษัทผู้ผลิตก็คือ การใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมของบริษัทผู้ผลิตอาจไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับพื้นฐาน ลักษณะการผลิตงานแต่ละบริษัทในการใช้โปรแกรม ซึ่งในปัจจุบันซอฟต์แวร์โปรแกรมที่บริษัทเลือกใช้ก็มีอยู่เช่น TOON BOOM, ไลท์เวท, MAYA เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดเป็นโปรแกรมที่ผลิตจากต่างประเทศโดยทั้งสิ้น ซึ่งในการโปรแกรมที่ใช้ในการผลิตในช่วงแรกบริษัทอาจเป็นแบบลองผิดลองถูก มีการแก้ไข เนื่องจากเป็นโปรแกรมจากต่างประเทศ แต่เมื่อมีประสบการณ์มากขึ้น มีความรู้มากขึ้น การผลิตผลงานจึงเป็นมาตรฐาน ไปด้วย

การใช้ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ยังเป็นปัญหาต่อบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยอยู่ดี เนื่องจากทุก ๆ บริษัทไม่สามารถพัฒนาเพื่อผลิต ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์โปรแกรมในการใช้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไว้ใช้เองได้ ส่งผลให้ต้องเสียงบประมาณในการสั่งซื้อโปรแกรมที่เป็นลายเส้นจากของต่างประเทศ ซึ่งต้องเป็นโปรแกรมที่เป็นลิขสิทธิ์ของแท้ ซึ่งในเรื่องลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรมบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยได้ให้ความสำคัญกับเรื่องนี้เป็นอย่างมาก

ปัจจัยด้านลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรม

จากการศึกษาพบว่า เรื่องลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรมเป็นสิ่งที่บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ต้องทำให้ถูกต้องตามกฎหมายลิขสิทธิ์ เนื่องจากผลงานที่ผลิตออกมาต้องสู่ตลาดเผยแพร่สู่สาธารณชนเป็นจำนวนมาก จึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับเรื่องนี้ บริษัทต้องใช้งบประมาณในเรื่องนี้ค่อนข้างสูง ซึ่งในช่วงแรกที่เริ่มผลิต อาจยังไม่เป็นรูปแบบบริษัท บุคลากรที่ผลิตอาจยังไม่ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องนี้ อาจเป็นเพราะปัจจัยหลาย ๆ อย่างเช่น เงินทุน , การทดลองใช้ ซึ่งในช่วงแรกอาจส่งผลดีเนื่องเป็นการทดลองใช้โปรแกรม มีโอกาสได้เรียนรู้ถ้าเป็นโปรแกรมที่ดีในอนาคตที่เป็นรูปแบบบริษัทก็ต้องทำตามกฎหมายลิขสิทธิ์

ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม

ปัจจัยด้านการผลิต

ด้านบุคลากร

จากการศึกษาพบว่า ปัญหาด้านบุคลากรถือว่าเป็นปัญหาค่อนข้างใหญ่ในสภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งบริษัทผู้ผลิตในปัจจุบันประสบปัญหาคล้าย ๆ กัน คือบุคลากรมีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอต่อการผลิต เมื่อเทียบกับบุคลากรต่างประเทศ ประเทศเรายัง

ถือว่ามีจำนวนน้อยมาก การคัดเลือกบุคลากรใช้เวลานาน ถ้าเทียบปริมาณงานเท่ากันประเทศเราต้องทำหลาย ๆ แผนกภายในคน ๆ เดียว ซึ่งในส่วนนี้จึงเป็นปัญหาที่สำคัญสำหรับด้านบุคลากรผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

ปัจจัยด้านงบประมาณ

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย อยู่ในรูปแบบ บริษัทที่รับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน และรับงานธุรกิจอื่น ประกอบ เช่นบริษัทบีบอยด์ซีจี มีการรับผลิตภาพยนตร์การ์ตูน พร้อมกับงานอื่นด้วย ในเวลาเดียวกัน ทำให้งบประมาณจึงมีตลอดในการดำเนินงาน ส่วนในด้านงบประมาณในการลงทุนในแต่ละงาน แบ่งออก เป็น 2 อย่างคือ การ์ตูนแบบออกอากาศทางโทรทัศน์ เช่น ปังปอนด์ โฟร์แองเจิ้ลสี่สาวแสนซน ซึ่งงบประมาณจะอยู่โดยประมาณ 6-10 ล้านบาท ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์ เป็นการ์ตูนเรื่องยาวงบประมาณโดยประมาณอยู่ที่ ตั้งแต่ 50-150 ล้านบาท ส่วนการสนับสนุนงบประมาณจากหน่วยงานอื่น เช่น รัฐบาล ผู้สนับสนุนรายการ ขึ้นอยู่แต่ละบริษัท

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้เวลาการสร้างการผลิตค่อนข้างนาน ต่อเรื่องประมาณ 3-4 ปีทำให้งบประมาณในการสร้างจึงค่อนข้างสูงตามไปด้วย ต่อเรื่องประมาณ 40 ล้านบาทซึ่งการใช้งบประมาณในการผลิตต้องดูจากความเป็นจริงได้แก่ เงินเดือนของพนักงาน, ค่าใช้จ่ายลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรม, ค่าใช้จ่ายในส่วนโปรดักชั่น การทำการตลาด ซึ่งถ้าการผลิตมีลักษณะเกินกำหนดระยะเวลาที่ส่งผลให้ ต้องเพิ่มงบประมาณไปด้วย

เรื่องงบประมาณในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเป็นปัญหาที่สำคัญกับบริษัทผู้ผลิตเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่าการผลิตแต่ละเรื่องต้องมีเงินทุนในการผลิตอยู่ก่อนแล้ว แต่ผู้ลงทุนบางรายไม่กล้าที่จะมาลงทุนเกี่ยวกับการสร้างการ์ตูน เนื่องจากเป็นการผลิตค่อนข้างนานไม่คุ้มกับเงินทุนที่เสียไป จึงเป็นปัญหากับนักลงทุนในเวลา

ปัจจัยด้านการตลาด

การดำเนินงานด้านการตลาด ของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีการทำการตลาดแต่บางบริษัท ไม่ได้ดำเนินการด้านการตลาดแบบครบวงจร การดำเนินงานที่เห็นในปัจจุบันได้แก่ การจัดจำหน่ายให้ทางสถานีโทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ ส่วนการส่งเสริมการตลาดยังไม่หลากหลาย เนื่องจากบางบริษัทยังไม่พร้อมในด้านงบประมาณ ในด้านนี้ แต่ก็มี

ประชาสัมพันธ์ทางโทรทัศน์บ้าง เช่น เรื่องนาค ประวัติพระพุทธรเจ้า ปิงปอนด์ โฟวเเองจีลี สาวแสนชน ซึ่งช่องทางเหล่านี้เป็นช่องทางให้ผู้ชมรู้จักผลงานของทางบริษัทได้อย่างดี

การตลาดถือว่า มีความจำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน เอนิเมชันไทย เนื่องด้วยถ้าบริษัทสามารถขยายช่องทางการตลาดให้กว้างขึ้นก็สามารถขยายฐานผู้ชมให้กว้างขึ้นตามไปด้วย แต่จากวิเคราะห์การตลาดของบริษัทภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทยยังเป็นการตลาดในประเทศเสียส่วนใหญ่ ตลาดยังไม่เติบโตในต่างประเทศเนื่องจากปัญหาจาก การนำเข้าของภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศมีมากในประเทศไทย ส่งผลให้ผู้ชมภายในประเทศมีวัฒนธรรมความนิยมการ์ตูนจากต่างประเทศมากกว่าการ์ตูนไทย ทำให้บริษัทผู้ผลิตต้องแข่งกับการ์ตูนต่างประเทศภายในประเทศเสียก่อน ก่อนที่จะไปเปิดตลาดที่ต่างประเทศ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (เมทินี สิ่งหวัชสกุล, 2548) ที่ว่าเอนิเมชันไทยสามารถจัดจำหน่ายได้ในประเทศไทยอย่างเดียว เนื่องจากเอนิเมชันจากต่างประเทศมีคุณภาพ และผู้ชมมากกว่าเอนิเมชันไทย การ์ตูนเอนิเมชันไทย จึงไม่สามารถจัดจำหน่ายผลงานที่ผลิตได้

นอกจากปัจจัยการผลิตเชิงอุตสาหกรรมยังมีปัจจัยที่ส่งผลต่อสภาพการณ์ปัจจุบันของภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทยได้แก่การดำเนินงานของภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทยไม่สามารถดำเนินการได้ถ้าขาดปัจจัยแวดล้อมด้านอื่น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการทำงานขององค์กรสี่ซึ่งมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้ คือ

ปัจจัยด้านการส่งเสริมจากรัฐบาล

รัฐบาลมีการสนับสนุน และให้ความสำคัญกับภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย โดยมุ่งผลักดันอุตสาหกรรมด้านเอนิเมชัน โดยการสนับสนุนในด้านการจัดงานต่าง ๆ เช่น Thai Animation ซึ่งมีการจัดขึ้นมาโดยตลอด เพื่อเป็นการรวมงานเอนิเมชันทั้งของไทย และต่างประเทศ ซึ่งถือเป็นการประชาสัมพันธ์ เอนิเมชันไทย และเป็นการแลกเปลี่ยนไอดีกับ เอนิเมชันต่างประเทศไปด้วย จากผลการศึกษา บริษัทบางบริษัทยังไม่ได้ขอรับการสนับสนุนจากรัฐบาล แต่ในปัจจุบันมีหน่วยงานหลักที่สนับสนุนตรงนี้อยู่ คือชิปป้า โดยการนำไอดีเรื่องเข้าไปเสนอ ถ้าผ่านก็จะได้รับการสนับสนุน ทำให้มีเพียงบางบริษัทเท่านั้นที่ได้รับการสนับสนุน

ภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทยถือว่ายังแปลกใหม่ในวงการภาพยนตร์ไทย ดังนั้นการได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่าง ๆ จึงค่อนข้างสำคัญ หน่วยงานภาครัฐเป็นหน่วยงานที่สามารถส่งเสริมและสนับสนุนอยู่ในตอนนี้ แต่ก็ยังช่วยได้ยังไม่เต็มที่ เช่นการจัดงานที่รวมเอนิเมชันจากทั่วโลก เพื่อทำการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์กัน ส่งเสริมเยาวชนนักศึกษาในด้านเอนิเมชัน

เมชัน มีการจัดสัมมนา ในเรื่องความรู้ต่าง ๆ ซึ่งองค์กรหลักที่สนับสนุนในตอนนี้คือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ซิป้า และองค์กร แทคก้า ซึ่งเป็นหน่วยงานภาครัฐที่ยังสนับสนุนอยู่ แต่ในบางครั้งก็ยังไม่สามารถเข้าถึงทุกบริษัทได้ทั้งหมด

ส่วนในเรื่องปัจจัยในเรื่องการส่งเสริมการศึกษาพบว่า ภาครัฐมีการส่งเสริมด้านบุคลากร ในด้านการศึกษา จากทางมหาวิทยาลัย และสถาบันฝึกอบรมต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นการพัฒนาบุคลากรที่ส่งผลให้บุคลากรมีการพัฒนาขึ้นเป็นลำดับ และภาครัฐยังได้มีการส่งเสริมให้ความรู้แก่บุคลากร โดยจัดงานที่รวมเอานิเมชันจากหลาย ๆ ที่เพื่อให้บุคลากรได้เข้าร่วมงาน มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญจากต่างประเทศมาให้ความรู้ เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ซึ่งถือว่าหน่วยงานภาครัฐได้สนับสนุนที่ถูกต้องเป็นการวางพื้นฐานที่มั่นคงตั้งแต่เริ่มการผลิต สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชันไทย

ปัจจัยด้านการเปิดรับของผู้ชม

จากการศึกษาพบว่า ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชันไทยในสภาพการณ์ปัจจุบันยังเป็นเฉพาะกลุ่ม เนื่องจากความวัฒนธรรมการดูการ์ตูนเอิเมชันจากต่างประเทศ มีค่อนข้างมาก ทำให้เอิเมชันไทยเป็นเพียงตัวเลือกของผู้ชมเพียงเท่านั้น และที่สำคัญคนไทยยังไม่คุ้นกับการที่ต้องเสียเงินเพื่อไปดูการ์ตูน ในโรงภาพยนตร์เนื่องจากค่านิยมเดิมยังเป็นภาพการ์ตูนจากทีวี ซึ่งเป็นของฟรี ในส่วนนี้จึงเป็นปัญหาในการเปิดรับของผู้ชมชาวไทย

วัฒนธรรมของผู้ชม

จากผลการวิเคราะห์ผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชันไทยยังไม่หลากหลาย ขาดความเป็นสุนทรียศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักพื้นฐานของภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชัน ซึ่งเน้นที่กลุ่มเด็กเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชันไทย ยังเป็นการนำเสนอเพื่อตอบสนองกลุ่มผู้ชมเด็ก เนื้อหาการนำเสนอยังไม่หลากหลาย ขากกับผู้ชมที่เป็นผู้ชมที่เป็นกลุ่มผู้ใหญ่และยังสอดคล้องกับแนวคิดแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชันที่กล่าวไว้ว่า นักวาดการ์ตูน (Animator) ควรตระหนักถึงการตีความว่า เรื่องราวหรือการแสดงที่พวกเขาผลิตขึ้นนั้น ต้องผลิตงานให้ผู้ชม ภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ที่หลากหลายทั่วโลก ยอมรับงานออกแบบกราฟิกที่พวกเขาทำขึ้น ซึ่งปัจจุบันเรื่องราว การนำเสนอยังเป็นรูปแบบการนำเสนอต่อเด็กเพียงเท่านั้น

จากการวิเคราะห์ เนื้อหาการนำเสนอของภาพยนตร์การ์ตูนเอิเมชันไทย เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เนื้อหาที่คนไทยรู้จัก เป็นเรื่องที่ทำเพื่อคนในประเทศไทย จึงประสบปัญหา เนื้อเรื่องขาดความเป็นสากล และทำให้เมื่อออกสู่ตลาดต่างประเทศไม่ประสบ

ความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ที่ว่าเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน เอนิเมชันไทย เป็นเรื่องราวที่อิงประวัติศาสตร์ โครงเรื่องเป็นเรื่องราวในอดีต ที่ต้องนำเสนอให้ผู้ชม ในปัจจุบันทั้งในประเทศและต่างประเทศ แต่วัฒนธรรมไทยกับผู้ชมต่างประเทศยังไม่คุ้นเคย อาจจะไม่เปิดรับและทำความเข้าใจได้ยากทำให้ผู้ชมต่างประเทศไม่เข้าใจ

ปัจจัยด้านการขาดคู่แข่งในธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชัน

จากการศึกษาพบว่า ปัจจุบันคู่แข่งกันในบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย ด้วยกันถือว่า ไม่มีการการแข่งขันกัน เนื่องจากทุกบริษัทมองว่าเป็นเพื่อนร่วมงานที่ดี เป็นที่ปรึกษา กัน เป็นผู้ช่วยเหลือกันเพราะถือว่าเป็นคนในวงการเดียวกัน ทำการ์ตูนเหมือนกัน ส่งผลให้การทำการการ์ตูนเอนิเมชันไทยจึงขาดคู่แข่งในธุรกิจ ด้วยกันทำให้การพัฒนาในส่วนนี้จึงเป็นไปได้ช้า

ปัจจัยของผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันต่างประเทศต่อธุรกิจภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย

จากการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันจากต่างประเทศคงเปรียบเทียบได้ยาก เนื่องจากความแตกต่าง ในปัจจัยต่าง ๆ เช่นเรื่อง นวัตกรรม, เทคโนโลยีในการผลิต, งบประมาณ, การสนับสนุน, การตลาด, ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมามีความแตกต่างกัน แต่เป็นการอาศัยเอนิเมชันจากต่างประเทศเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ในขั้นตอนการผลิตซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตคนไทยใช้ตรงนี้แสวงหาความรู้ได้อีกทางหนึ่ง

การอภิปรายผล

สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย

จากผลการศึกษา สภาพการณ์ภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการดำเนินงานของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย มีแนวโน้มอยู่ระหว่างการเติบโต เนื่องจากปัจจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้คือ

ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์

เนื้อหา การดำเนินเรื่อง มีการนำเรื่องที่น่าเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ นำมาอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนเอนิเมชันไทย เป็นจุดเด่นในการนำเสนอ เรื่องราวที่ทำให้ผู้ชมที่เป็นคนไทยเข้าใจง่าย และถือว่าการประชาสัมพันธ์ ต่อผู้ชมจากต่างประเทศอีกทางหนึ่ง แต่ก็มีข้อเสียที่ว่า การนำเสนอเรื่องราว เนื้อเรื่องลักษณะเช่นนี้ เป็นการนำเสนอของเนื้อเรื่องยังไม่หลากหลาย ซึ่งแตกต่างกับเอนิเมชันจากต่างประเทศที่มีการนำเสนอเรื่องราว ที่หลากหลาย เจาะ

กลุ่มเป้าหมาย ทูควัย และเนื้อเรื่องประวัติศาสตร์ไทย เป็นการยากที่จะทำให้ผู้ชมชาวต่างประเทศ เข้าใจในเรื่องราวที่นำเสนออีกด้วย

ปัจจัยด้านการผลิตเชิงอุตสาหกรรม

ปัจจัยด้านการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บุคลากรแอนิเมชันไทย เป็นผู้มีความสามารถในทางศิลปะ แสดงออกมาทางการผลิตผลงาน ซึ่งมีศักยภาพสู้กับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศได้ แต่ปัญหาที่สำคัญของตอนนี้คือ ความขาดแคลนในด้านจำนวนของบุคลากรในการดำเนินงาน ซึ่งจะเห็นได้จากผลการวิจัยว่า จำนวนบุคลากรในแต่ละบริษัทมีจำนวน ไม่เกิน 50 คนซึ่งถือว่ายังอยู่ในรูปแบบของบริษัทขนาด กลาง ซึ่งระบบธุรกิจเชิงอุตสาหกรรมจำเป็นต้องการบุคลากรในจำนวนที่มากกว่าที่เป็นอยู่ เพื่อ รองรับการผลิตงานในแต่ละแผนกที่เพิ่มขึ้นของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยในอนาคตต่อไป

ปัจจัยด้านงบประมาณ

งบประมาณในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย มีความแตกต่างของแต่ละบริษัท ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายในการผลิต คือ แบบออกอากาศทางโทรทัศน์งบประมาณจะมีอยู่ที่ 6-10 ล้านบาท ต่อเรื่อง ส่วนที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันแบบเรื่องยาว งบประมาณอยู่ที่ 50-100 ล้านบาทต่อเรื่อง

จากการอภิปรายผลพบว่า มีความจำเป็นต่อสภาพการณ์ในปัจจุบัน และเป็นส่วนที่ส่งเสริม ในการพัฒนา เนื่องจากการใช้เงินทุนเป็นสิ่งที่จะต้องดำเนินการต่อหลาย ๆ สิ่ง ซึ่งสอดคล้อง กับงานวิจัย (พันทิพย์ พุเดช, 2548) ที่ว่าเงินทุนเป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับผู้ประกอบการในการ พัฒนาผลงานภาพยนตร์การ์ตูนไทยสู่ความเป็นสากล เนื่องจากเงินทุนคือต้นทุนในการผลิต ทั้งใน ด้านการจัดซื้อเทคโนโลยี, การจ้างบุคลากร, การผลิตผลงานในส่วนต่าง ๆ

ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม

รัฐบาลมีการสนับสนุน โดยมุ่งผลักดันให้แอนิเมชันไทยไปสู่สากล โดยสนับสนุนในการ จัดงานด้านต่าง ๆ และส่งเสริมทางด้านการศึกษา เพื่อเป็นการส่งเสริมตั้งแต่พื้นฐานไปสู่ระดับสากล ส่วนการสนับสนุนจากผู้ชมยังอยู่ในเฉพาะกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายที่สำคัญ คือ เด็ก ดังนั้น บริษัทจึง เน้นการผลิตผลงานเพื่อป้อนสู่เด็กเป็นอันดับแรกก่อน

จากการศึกษาพบว่า การเปิดรับของผู้ชมส่งผลต่อการพัฒนาต่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ไทย เนื่องจากผลงานที่ผลิตย่อมอาศัยคนดู ถ้าขาดคนดูผู้ผลิตคงไม่มีช่องทางในการเผยแพร่ ซึ่งการ พัฒนาอยู่ช่วงที่ต้องการผู้ชมเป็นคนสนับสนุน และเปิดรับภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยไป เรื่อย ๆ

ในสภาพการณ์ปัจจุบันหน่วยงานภาครัฐมีการสนับสนุนและส่งเสริมบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยการจัดงานต่างๆ ที่เกี่ยวกับแอนิเมชัน เช่นการสัมมนา ที่เชิญผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันจากต่างประเทศมาบรรยายเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับนักแอนิเมชันไทย, การจัดกิจกรรมที่เกี่ยวกับแอนิเมชันที่รวบรวมบริษัทผู้ผลิตแอนิเมชันจากทั่วโลกซึ่งจัดโดยซีป้า ซึ่งเป็นการสนับสนุนบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (พันทิพย์ พุเดช, 2548) ที่ว่านโยบายภาครัฐ การส่งเสริมสนับสนุนที่สำคัญเริ่มตั้งแต่การออกนโยบายการสนับสนุน อันมีส่วนสำคัญในการดำเนินงาน กิจกรรมอย่างต่อเนื่องภายในประเทศโดยภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์กรมมหาชน) หรือซีป้า โดยจัดกิจกรรมต่างๆ ขึ้นมากมายเพื่อมุ่งหวังสร้างกระแสที่ตื่นตัว ให้กับสมาชิกทั้งภายในและภายนอกประเทศ

สิ่งที่ส่งเสริมในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย อีกปัจจัยหนึ่งก็คือการศึกษาจากการอภิปรายผลพบว่าปัจจุบันได้มีการนำแอนิเมชันบรรจุในวิชาสอน ตามมหาวิทยาลัยต่างๆ ซึ่งส่งผลดีกับบุคลากรที่สนใจในงานแอนิเมชัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (พันทิพย์ พุเดช, 2548) ที่ว่าสถาบันการศึกษาต่างมีการตื่นตัว และมีการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอน การพัฒนาบุคลากรด้านการผลิตการ์ตูนเพิ่มมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัดทั้งสถาบันการศึกษาและระดับอุดมศึกษา

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

เนื้อหา เนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ยังขาดความเป็นสากล เนื้อเรื่องยังไม่หลากหลาย คือเป็นการนำเสนอจาก สิ่งที่ผู้ชมชาวไทยรู้จัก เช่น เอกภพ วัฒนธรรมไทย ทำให้เนื้อเรื่องจึงเป็นไปในทางเดียว ไม่มีความหลากหลาย ขาดการขยายฐานกลุ่มผู้ชม ในส่วนของการพัฒนาควรปรับปรุงเนื้อหาให้หลากหลาย และไม่จำกัดเฉพาะผู้ชมที่เป็นกลุ่มเด็กอย่างเดียว บริษัทผู้ผลิตต้องตระหนักว่าการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนว่าไม่ควรสร้างให้เด็กดูเท่านั้น แต่ควรสร้างให้ทุกคนดู ซึ่งจากเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาในการพัฒนา และแก้ไขในด้านนี้ต่อไป

ปัจจัยด้านเทคโนโลยีในการผลิต

เทคโนโลยีในการผลิตในปัจจุบัน ถือว่ามีเพียงพอต่อการผลิต แต่ถ้าเทียบกับต่างประเทศแล้วของบ้านเรายังสู้ต่างประเทศไม่ได้ เนื่องจากบุคลากรของเรายังไม่เชี่ยวชาญที่จะผลิต ซอฟต์แวร์ (Software) คอมพิวเตอร์ในการสร้างงานไว้ใช้เองได้ ดังนั้น บริษัทผู้ผลิตจึงจำเป็นต้องสั่งจากทาง

ต่างประเทศ ซึ่งในเรื่องดังกล่าวก็จะมีเรื่อง คำลิขสิทธิ์ (License) ให้กับเจ้าของซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ต่อปีทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในส่วนนี้ตามมาด้วย แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อบริษัทผู้ผลิตมาก เพราะบริษัทผู้ผลิตมีความต้องการที่จะทำให้ถูกกฎหมายอยู่แล้ว เพราะซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยที่สำคัญที่ช่วยในการผลิตได้เป็นอย่างมาก ช่วยลดเวลา ขึ้นตอนมากกว่ายุคเริ่มการผลิต ซึ่งปัจจุบันก็ถือว่ารูปแบบที่ดีและเป็นตัวส่งเสริมให้กับบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันได้เป็นอย่างมาก

จากการอภิปรายผล พบว่าเป็นสิ่งที่ส่งเสริมในการผลิตซึ่งในสภาพการณ์ปัจจุบันเน้นการใช้เทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์เป็นหลักในการผลิต ถือว่ามีความจำเป็นมากในสภาพการณ์ปัจจุบัน ซึ่งการใช้เทคโนโลยีในการผลิตเป็นส่วนที่ปฏิบัติอยู่ในแนวคิดหลักในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ทำให้ลักษณะการทำงานออกมาอย่างรวดเร็ว ลดระยะเวลาการทำงานเมื่อเทียบกับยุคก่อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ที่ว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เป็นหลักในการผลิต ซึ่งช่วยให้กระบวนการผลิตมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เช่นการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการลงสี, การลำดับภาพ, การสร้างเทคนิคพิเศษ

ปัจจัยด้านการผลิตเชิงอุตสาหกรรม

ปัจจัยด้านการผลิต

ปัจจัยด้านบุคลากร

บุคลากรของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ยังมีปริมาณน้อย ซึ่งการผลิตในธุรกิจเชิงอุตสาหกรรมต้องใช้บุคลากรค่อนข้างเยอะ การได้มาของบุคลากรของวงการแอนิเมชันต้องอาศัยประสบการณ์ และการฝึกฝน ตั้งแต่จากสถานศึกษา จนถึงกระบวนการเข้ามาทำงานในบริษัทแอนิเมชัน ซึ่งจากการศึกษาพบว่าแนวทางในการพัฒนาเกี่ยวกับบุคลากร รัฐบาลควรส่งเสริมให้มีหลักสูตรเกี่ยวกับแอนิเมชันให้มากขึ้น ปัจจุบันก็มีการบรรจุหลักสูตรตามมหาวิทยาลัย เช่น มหาวิทยาลัยรังสิต มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีสถาบันอื่นที่เปิดสอนคอระยะสั้นและระยะยาว เช่น บริษัทอิมเมจเม็กซ์ จำกัด ซึ่งในส่วนนี้ถือว่าเป็นส่วนที่ส่งเสริมในการผลิตในจุดเริ่มต้นของการพัฒนาบุคลากรไปสู่ การทำงานในรูปแบบบริษัท การสร้างและพัฒนาบุคลากรจึงมีความสำคัญกับวงการแอนิเมชันไทยในตอนนี้ ซึ่งต้องใช้เวลาลักษณะกับการพัฒนาในส่วนของบุคลากร แอนิเมชันไทย เพื่อไปสู่บุคลากรที่มีคุณภาพ ศักยภาพ เพื่อรองรับธุรกิจแบบอุตสาหกรรม แอนิเมชัน

บุคลากร เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการผลิตของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย แต่เนื่องจาก บุคลากรในสภาพการณ์ปัจจุบันมีจำนวนน้อย อยู่ในช่วงขาดแคลนทำให้ส่งผลต่อ

สภาพการณ์ปัจจุบันของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548) ที่ว่า บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังมีปริมาณน้อย ในขณะที่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบอุตสาหกรรมต้องมีบุคลากรในปริมาณที่มากพอที่จะรองรับการผลิตงานได้อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยยังมีสัดส่วนที่น้อยเมื่อเปรียบเทียบกับบุคลากรเชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ จากการอภิปรายผลจะเห็นได้ว่าการขาดแคลนบุคลากรตั้งแต่ผลการวิจัยปี 2548 จนถึงปัจจุบันคือปี 2552 เป็นเวลา 5 ปีปัญหาในส่วนนี้ยังเป็นปัญหาที่สำคัญของวงการภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

ปัจจัยด้านงบประมาณ

การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ตั้งแต่ยุคเริ่มการผลิต จนถึงปัจจุบันในรูปแบบของบริษัท งบประมาณในการผลิตเป็นปัจจัยในการผลิตที่มีความสำคัญไม่แพ้ด้านบุคลากร และเทคโนโลยีในการผลิตเลย เนื่องจากงบประมาณเป็นส่วนในการลงทุนในด้านต่าง ๆ เช่น ค่าตอบแทนบุคลากร ค่าซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์โปรแกรม และอื่น ๆ ส่งผลให้การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ยังอยู่ในข้อจำกัด เนื่องจากงบประมาณมีเฉพาะของบริษัทเองขาดการส่งเสริมจากหน่วยงานอื่น

แต่ปัจจุบัน หน่วยงาน (SIPA : Software Industry Promotion Agency) มีส่วนช่วยในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยร่วมมือกับ สำนักงานส่งเสริมการลงทุน (BOI) ให้การสนับสนุนแอนิเมชัน จัดอยู่ในกลุ่มที่ได้รับการสนับสนุนโดยได้รับสิทธิ ดังนี้

1. ให้สิทธิประโยชน์ยกเว้นอากรขาเข้าเครื่องจักรใหม่ทั้งหมด
2. ยกเว้นภาษีเงินได้นิติบุคคล 8 ปี
3. ไม่จำกัดวงเงินในการยกเว้น

เงื่อนไขของผู้รับสิทธิประโยชน์

1. ต้องมีเงินทุนไม่ต่ำกว่า 1 ล้านบาท (ไม่รวมที่ดินและเงินทุนหมุนเวียน)
2. ต้องมีกระบวนการพัฒนาซอฟต์แวร์ตามที่ SIPA กำหนด
3. โครงการลงทุนตั้งแต่ 10 ล้านบาทขึ้นไป (ไม่รวมที่ดินและเงินทุนหมุนเวียน) ต้องดำเนินการให้ได้มาตรฐาน

ของ SIPA (เมทินี สิงห์เวชสกุล, 2548 : 206) ซึ่งโครงการดังกล่าวมีส่วนช่วยในด้านงบประมาณ และมีส่วนช่วยในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ในอนาคตต่อไป

ปัจจัยด้านการตลาด

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ยังไม่สามารถดำเนินการตลาดได้อย่างครบรูปแบบ บางบริษัทไม่สามารถดำเนินการเองได้ส่งผลให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานด้านการตลาด และประการที่สำคัญในปัจจุบัน ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ต้องประสบปัญหาการแข่งขันกับการ์ตูนต่างประเทศ เช่น ญี่ปุ่น อเมริกา ยังเกิดการเปรียบเทียบของผลงานที่ผลิตออกสู่ตลาดภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย จึงเป็นแค่ตัวเลือกหนึ่งของผู้ชม แนวทางในการพัฒนาในด้านนี้ ได้แก่ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ต้องพัฒนางานทั้งด้านเนื้อหา การออกแบบตัวการ์ตูน การเคลื่อนไหว และการทำการตลาดอย่างเป็นระบบ เพื่อเป็นการพัฒนาผลงานเพื่อผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศต่อไป

จากการศึกษาพบว่า การเผยแพร่ในปัจจุบันที่ชัดเจนที่สุดได้แก่ทางโรงภาพยนตร์ซึ่งเป็นตลาดแรกที่ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ผลิตเสร็จต้องนำออกฉายทางด้านนี้ ส่วนช่องทางอื่นจะมาต่อเนื่องหลังจากออกจากโรงภาพยนตร์ เช่น โทรทัศน์ ส่วนช่องทางอื่นยังไค่ยังมีให้เห็นเนื่องจากยังไม่มีผู้ที่ลงทุนที่นำการ์ตูนมาเผยแพร่ทาง ทีวีผ่านดาวเทียม ซึ่งแตกต่างจากต่างประเทศที่การเผยแพร่ทางทีวีผ่านดาวเทียม

ข้อจำกัดที่พบในงานวิจัย

1. ข้อมูลบางส่วนของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ยังเป็นความลับ มีอาจเปิดเผยได้ ผู้วิจัยจึงไม่อาจเข้าถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้ เช่นงบประมาณเป็นจริงในการผลิต, กำไรจากการผลิต เป็นต้น
2. ในการศึกษาวิจัย เรื่อง สภาพการณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย ผู้วิจัยศึกษาโดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลคนสำคัญ คือผู้บริหารและบุคลากรผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน แต่ประสบปัญหาหลายอย่างในการสัมภาษณ์ เช่นผู้ให้สัมภาษณ์มีเวลาน้อยในการสัมภาษณ์ส่งผลให้ข้อมูลไม่เพียงพอต่อการเข้าถึงข้อมูล, ผู้ให้สัมภาษณ์บางท่านไม่สามารถให้สัมภาษณ์ได้เนื่องจากไม่สะดวกในการสัมภาษณ์

ข้อเสนอแนะ

ภาครัฐ

ในสภาพการณ์ปัจจุบัน หน่วยงานภาครัฐควรส่งเสริม และมีนโยบายในการนำเข้านำเข้าซอฟต์แวร์โปรแกรม, เรื่องลิขสิทธิ์ ในการผลิต ในด้านราคาให้เหมาะสมเพื่อเป็นการช่วยเหลือบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

ภาครัฐควรให้ความสำคัญ ในการผลักดันเรื่องบุคลากรเพราะเป็นปัจจัยที่สำคัญในการผลิต และส่งเสริมเรื่องการพัฒนาซอฟต์แวร์โปรแกรมในการผลิตไว้ใช้เองเพื่อเป็นการลดต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทย

สถานการศึกษา

ควรส่งเสริมในเรื่องของการพัฒนาหลักสูตรด้านแอนิเมชันอย่างจริงจัง โดยนำผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องการผลิตแอนิเมชันทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ มาสอนแก่นักศึกษาเพื่อป้อนตลาดแอนิเมชันอย่างต่อเนื่อง

บริษัทผู้ผลิต

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยควรมีการพัฒนาผลงาน ทั้งรูปแบบการผลิต เนื้อหาที่นำเสนอ เพื่อความเป็นมาตรฐานเทียบเท่าสากลอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความสนใจของผู้ชมที่เป็นชาวไทย ต่างประเทศต่อไป

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. ควรศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปิดรับ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยของผู้ชมชาวไทย
2. ควรศึกษาเฉพาะประเด็น เช่น การเปรียบเทียบการใช้สุนทรียศาสตร์ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยของยุคก่อนกับยุคปัจจุบัน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). **คู่มือสำหรับเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. (2551). **สมุดโลกแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก.
- สนั่น ปัทมะทิน.(ผู้แปล). (2525). **ภาพยนตร์การ์ตูน : กรรมวิธีง่ายๆ**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. (2545) **การวาดภาพการ์ตูน**. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- ศักดิ์ วิมลจันทร์. (2549). **เจาะใจการ์ตูน**. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก.
- ณรงค์ ประกาสโนบล. (2534). **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา กรมศาสนา.
- ศักดิ์ชัย เกียรติดิณาทินทร์ (2534). **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา กรมศาสนา.
- สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี (2550). **พื้นฐานการสร้างงานเคลื่อนไหว 2 มิติ**. กรุงเทพฯ : บริษัท จูปีตัส จำกัด.

วิทยานิพนธ์

- เมทินี สิงห์เวชกุล. (2548). **การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวิชาการสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรษัญ วานิชวัฒนากุล. (2548). **การสื่อสารความหมายใน “การ์ตูนไทยพันธุ์ใหม่”**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- พันทิพย์ ฟูเดช. (2548). การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์สู่ความเป็นสากล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- มันนียา สุวรรณวงศ์. (2542). การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2539). การศึกษาสถานภาพปัญหาอุปสรรคและความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ภาควิชาการประชาสัมพันธ์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรยา สมปราชญ์. (2547). กลยุทธ์การสร้างสรรคและดำเนินธุรกิจภาพยนตร์ไทยของกลุ่มฟิล์มบางกอก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต



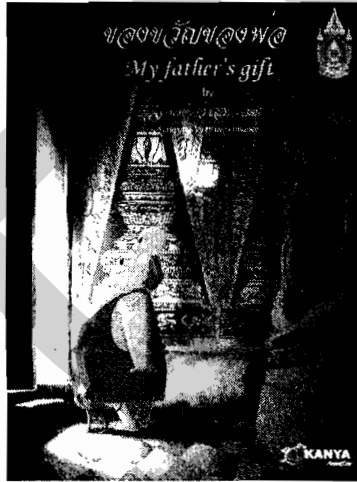
ภาคผนวก



บริษัทกัญญาแอนิเมชัน

ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องของขวัญวันพ่อ, The tiger heart, Alax&Rusy

ตัวอย่างผลงาน



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องของขวัญวันพ่อ



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Alax&Rusy



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง The tiger heart

ผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก บริษัทกัญญาแอนิเมชัน



สุรพงษ์ เวชสุวรรณมณี
ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการบริษัท กัญญาแอนิเมชัน



ศิริพงษ์ สมานมาก
ตำแหน่ง ผู้ช่วยแอนิเมชัน บริษัทกัญญาแอนิเมชัน

บริษัท บีบอยด์ซีจี จำกัด

ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นาค, แดร์กคลาต็อก, แกงก์จิวพาวเวอร์คิดส์, หลวงพ่อจ๊กกับหมู่บ้านจ๊กจั่น

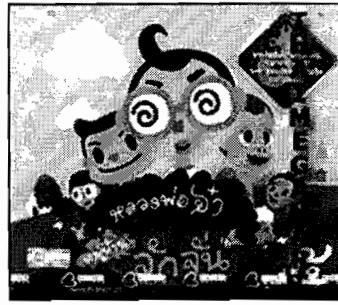
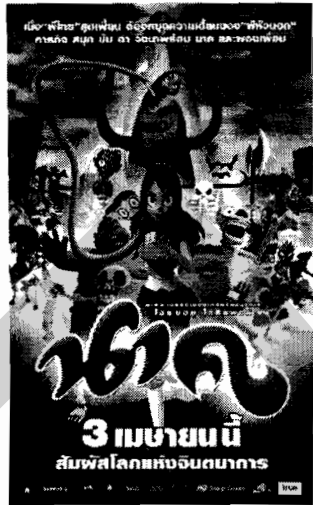
ตัวอย่างผลงาน



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องแดร์กคลาต็อก



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องแกงก์จิวพาวเวอร์คิดส์



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน หลวงพ่อเจ้า
กับหมู่บ้านจ๊กจั่น

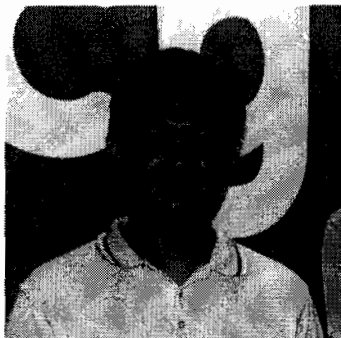
ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องนาค

ผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก



ณัฐพงศ์ รัตน โชคศิริกุล

ตำแหน่ง Head Of Animation Production บริษัท
บีบอยด์ ซีจีจำกัด



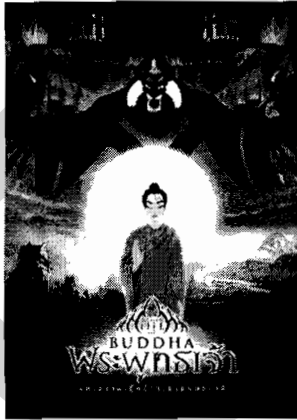
พิทยากร สุรพัฒน์

ตำแหน่ง Lead Animators บริษัทบีบอยด์ ซีจี
จำกัด

บริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด

ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธรเจ้า

ตัวอย่างผลงาน



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง พระพุทธรเจ้า

ผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก



ดร.วัลลภา พิมพ็ทอง

ตำแหน่ง ประธานบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด

บริษัทอัญญาอนิเมชั่น

ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่นเรื่อง นิทานเวตาล, โฟว์แองจี

ตัวอย่างผลงาน

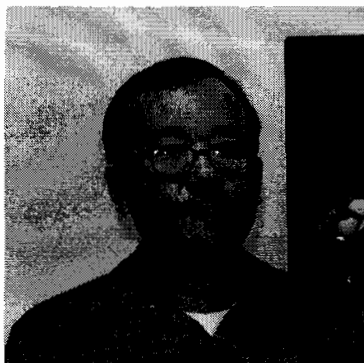


ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น เรื่องนิทานเวตาล



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น เรื่อง Angies
สาวแสนซน

ผู้ให้สัมภาษณ์เชิงลึก



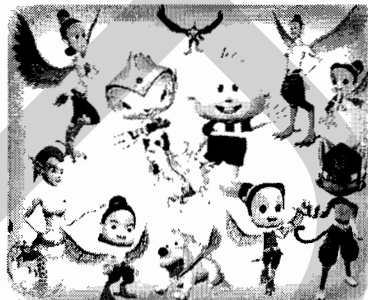
สุเทพ ตันนิรัตน์
ตำแหน่งกรรมการ ผู้จัดการ บริษัท อัญญาอนิเมชั่น



ภาณุเทพ สุทธิเทพธารัง
ตำแหน่ง Project Manager บริษัท อัญญาอนิเมชั่น

บริษัทวิฑิตาแอนิเมชัน

ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์



ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์

ผู้ให้การสัมภาษณ์เชิงลึก



รุ่งระวี จงทรัพย์เจริญ

ตำแหน่ง Producer บริษัทวิฑิตา แอนิเมชัน



ประเสริฐ ทองคำ

ตำแหน่ง Director บริษัทวิฑิตา แอนิเมชัน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายสาโรจน์ ไวยคงคา
วันเดือนปีเกิด	14 ตุลาคม พ.ศ.2520
ประวัติการศึกษา	ระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขาวิชาภาพพิมพ์ สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา พ.ศ. 2542
ตำแหน่งงาน	นักประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ