

บทที่ 4

พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและปัจจุบัน

เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผ่านมาในอดีตมีการผลิตในปริมาณที่น้อยและไม่ต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาถึงสาเหตุของอุปสรรคปัญหาการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตตลอดจนปัจจัยที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน ดังนั้นในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) และกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบัน เพื่อเป็นกรอบในการศึกษาถึงการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตไทย จากนั้นจะกล่าวถึงพัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและพัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของ Jeremy G. Butler (1994) และแนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานขององค์กรสื่อ (Media Organization) ซึ่งจะกล่าวถึงปัจจัยแวดล้อมองค์กรที่มีผลต่อการดำเนินงานขององค์กรสื่อ (McQuail, 1994) ได้แก่ รัฐบาลซึ่งมีส่วนในการผลักดันและสนับสนุนด้านการผลิต, ความต้องการและความสนใจของผู้ชมเป็นกรอบในการวิเคราะห์

ขั้นตอนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้นไม่ได้มีการกำหนดตายตัวแต่อย่างใด ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตแต่ละราย เช่นเดียวกันกับจำนวนบุคลากรที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันก็ไม่ได้มีการกำหนดเป็นแบบแผน บุคลากรผู้ผลิตอาจมีจำนวนตั้งแต่ 1 คน, เป็นทีมเล็กๆ หรือจำนวนหลายร้อยคน ขึ้นอยู่กับรูปแบบ, ความซับซ้อน, ความยาว, งบประมาณของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Final Fantasy (ผลิตโดยบริษัท Sony ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ปีพ.ศ.2544 [2001]) มีบุคลากรผู้ผลิตทั้งหมด 230 คน โดยมีนักวาด (Animator) และนักวาด CG Artist (Computer Generated Imagery) รวมกัน 200 คน นักเขียนโปรแกรม (Programmers) อีกจำนวน 30 คน ในขณะที่การ์ตูนแอนิเมชันซีรีส์สำหรับเด็กที่ออกอากาศในช่วงเวลากลางวันทางโทรทัศน์ The Adventures of Jimmy Neutron: Boy Genius (ผลิตโดยบริษัท Nickelodeon, พ.ศ.2546 [2003]) มีทีมงานทั้งหมดเพียง 30 คน (Raugust, 2004: 25)

อย่างไรก็ตาม สตูดิโอที่ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อาจเป็นสตูดิโอ ขนาดเล็ก, ขนาดกลาง และขนาดใหญ่ สตูดิโอผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน (Halas, 1990: 6) อาจแบ่งออกเป็นได้ดังนี้

หน่วยผลิตที่มีบุคลากรทำงานเพียงคนเดียว ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ความคิด, มีฝีมือทางการวาด บางคนอาจชอบทำงานคนเดียว แต่การผลิต

การ์ตูนแอนิเมชันด้วยบุคลากรเพียงคนเดียวใช้ระยะเวลาหลายปีในการทำให้สำเร็จ, ใช้วัสดุอุปกรณ์จำนวนมากและต้องการงบประมาณสนับสนุนจำนวนมากและต่อเนื่อง

หน่วยผลิตขนาดเล็กที่มีบุคลากรตั้งแต่ 3 – 6 คน สามารถรับผิดชอบผลิตงานในส่วน การทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard), การวาดภาพแอนิเมชันหลัก (Drawing the key positions for animation), การออกแบบตัวละครและฉากหลัง (Design and Backgrounds), การทำเสียงประกอบ (Soundtrack)

หน่วยผลิตขนาดเล็กที่มีบุคลากรตั้งแต่ 7 – 12 คน สตูดิโอส่วนใหญ่ มักมีบุคลากรประมาณนี้ ซึ่งสามารถรับงานจากบริษัทโฆษณา, รายการโทรทัศน์ ที่ต้องการงานด้านแอนิเมชันบางส่วนในการผลิต หน่วยผลิตขนาด 7 – 12 คน ต้องการผู้ผลิตที่ความความเชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันในระดับปานกลาง ที่สามารถรับผิดชอบงาน, จัดการด้านงบประมาณและการผลิตให้สำเร็จตามกำหนดเวลา

หน่วยผลิตขนาดเล็กที่มีบุคลากรตั้งแต่ 13 – 20 คน สตูดิโอขนาดนี้สามารถรับผิดชอบงานตั้งแต่โฆษณาทางโทรทัศน์, รายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ บุคลากร 1 คน อาจรับผิดชอบในหลายๆ ตำแหน่ง หรืออาจจ้างบุคลากรภายนอกบริษัท (Freelances) ที่มีความเชี่ยวชาญ ในช่วงที่ต้องรับงานจำนวนมาก

หน่วยผลิตขนาดกลาง มีบุคลากรตั้งแต่ 40 – 60 คน สามารถรับผิดชอบการผลิตงานด้านแอนิเมชันได้อย่างมืออาชีพ และมีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบได้อย่างเป็นระบบ สตูดิโอขนาดนี้สามารถรับผิดชอบการ์ตูนแอนิเมชันซีรีส์สำหรับเด็ก หรือการ์ตูนแอนิเมชันขนาดสั้น

หน่วยผลิตขนาดใหญ่ มีบุคลากรมากกว่า 100 คน สตูดิโอขนาดใหญ่สามารถรับผิดชอบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว (Feature – Length Film)

ในการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดเพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กทางโทรทัศน์นั้น หน่วยผลิตควรมีบุคลากรในหน่วยงานขนาด 13 ถึง 20 คนหรือขนาด 20 ถึง 30 คน แต่ถ้าจะให้การผลิตรายการมีการผลิตได้อย่างและมั่นคงในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม หน่วยการผลิตควรมีขนาด 40 คนขึ้นไป (Halas, 1990: 4)

เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน จะกล่าวถึงกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้ผลิตในอดีต จนกระทั่งกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันซึ่งเทคโนโลยีได้เจริญก้าวหน้า คอมพิวเตอร์จึงได้เป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมีความรวดเร็ว และสะดวกมากขึ้น

4.1 กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation)

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Tradition Cel Animation) ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) 2.ขั้นตอนการผลิต (Production) 3.ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction)

4.1.1 การเตรียมการผลิต (Preproduction)

ขั้นตอนการเตรียมการผลิตเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการผลิตทั้งหมด โดยเป็นขั้นตอนที่ทำให้บุคลากรฝ่ายผลิตทุกฝ่ายเข้าใจงานการผลิตไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งเป็นขั้นตอนการศึกษารวบรวมข้อมูลในด้านต่างๆ ได้แก่

4.1.1.1 วัตถุประสงค์หรือแนวคิดหลักของการผลิต เช่น ผู้ผลิตต้องการให้ผู้ชมได้รับอะไร ความคิดหลักของการ์ตูนแอนิเมชันเป็นอย่างไร

4.1.1.2 กลุ่มเป้าหมาย กำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน รวมไปถึงศึกษาพฤติกรรมการรับชมของผู้ชม

4.1.1.3 เนื้อเรื่องและการนำเสนอ เป็นการระบุว่า การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร โครงเรื่องเป็นอย่างไร รูปแบบการนำเสนอแบบใด ความยาวเท่าใด อธิบายเรื่องราวหรือความคิดตามวัตถุประสงค์หรือไม่

4.1.1.4 การหาข้อมูลต่างๆ หาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องให้ชัดเจน และถูกต้อง

4.1.1.5 การจัดแบ่งทีมงาน บุคลากร ว่าต้องใช้บุคลากรจำนวนเท่าใด ความรับผิดชอบของแต่ละคนมีอะไรบ้าง และบุคลากรต้องรับผิดชอบทำงานในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆนานเท่าใด (Raugust, 2004: 52)

4.1.1.6 การเขียนทริตเมนต์ (Treatment) คือ เรื่องย่ออย่างละเอียด ซึ่งจะบอกถึงทุกอย่างที่อยู่ในภาพยนตร์ทั้งตัวละคร, ลำดับเหตุการณ์, ภาพฉาก, แนวคิดหลัก, จุดมุ่งหมายของเรื่อง รวมถึงคำพูดประโยคสำคัญ รูปแบบของทริตเมนต์จะใกล้เคียงกับบทภาพยนตร์ คือมีการแบ่งฉากและบอกรายละเอียดของสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในฉากนั้น ดังนั้นทริตเมนต์ส่วนใหญ่จึงมักมีความยาวไม่ต่ำกว่าสิบหน้ากระดาษขึ้นไป หรืออาจยาวถึงยี่สิบหน้าถึงห้าสิบหน้ากระดาษ ทริตเมนต์ที่ดีจะต้องบอกได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเอกและตัวร้ายเป็นใคร การดำเนินเรื่องเป็นอย่างไร เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน ช่วงเวลาใด เหตุผลที่คนดูต้องชมภาพยนตร์เรื่องนี้ (จรรยาพร ปรัชญ์ประลัย, 2548: 44)

4.1.1.7 การเขียนบทภาพยนตร์ (Script) การเขียนบทเป็นปัจจัยหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน รวมไปถึงภาพยนตร์ทั่วไปด้วย และมีความสำคัญอย่างมากในสิ่งที่จะทำให้

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว บทที่ดีสามารถทำให้การ์ตูนแอนิเมชันประสบความสำเร็จได้ แม้ว่าด้านการผลิต (Poor Animation) ไม่ดีเท่าไรนัก หรือการออกแบบที่ไม่ค่อยดึงดูดความสนใจจากผู้ชมก็ตาม (Unappealing Production Design) ในทางตรงกันข้าม แม้ว่าการผลิตที่ดีและการออกแบบที่น่าสนใจแต่บทไม่ดี ก็ไม่สามารถทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆประสบความสำเร็จได้ (Raugust, 2004: 30) การเขียนบท คือการเขียนบรรยายเรื่องราวของการ์ตูนแอนิเมชันที่มีรายละเอียดของการดำเนินเรื่องชัดเจนมากกว่าการเขียนทริตเมนต์ (Treatment) รูปแบบการเขียนที่นิยมคือการเขียนแบบสองคอลัมน์ โดยแบ่งหน้ากระดาษออกเป็นด้านซ้ายและด้านขวา ด้านซ้ายเป็นภาพและคำบรรยายภาพ ด้านขวาจะเป็นส่วนของเนื้อเรื่องซึ่งจะกล่าวถึงเหตุการณ์ต่างๆของการ์ตูนแอนิเมชัน ตั้งแต่เปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง จนกระทั่งจบเรื่อง ทั้งนี้เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ของภาพและเสียงได้ชัดเจนและง่ายยิ่งขึ้น

4.1.1.8 การจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เป็นการแปลงตัวหนังสือใน

บทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาษาภาพ โดยผู้เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard Artists) จะทำการร่างภาพหลักๆ ที่เป็นการเล่าเรื่องและความคิดหลักๆ ทั้งหมดของภาพยนตร์ ภาพทั้งหมดจะเรียงต่อเนื่องเป็นเหตุเป็นผลกัน เมื่อดูแล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน

การจัดวางสตอรี่บอร์ด นับเป็นกระบวนการที่สำคัญมากในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน เพราะช่วยให้ทีมงานทุกคนได้เห็นภาพและเข้าใจได้ตรงกัน หน้าที่ของสตอรี่บอร์ดเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ และองค์ประกอบต่างๆของสตอรี่บอร์ดที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องด้วยภาพ มีดังนี้

- กำหนดลักษณะของภาพ ภาพในสตอรี่บอร์ดจะเป็นแนวทางให้รู้ถึงขนาดของภาพที่ใช้มุมกล้อง และลักษณะของการเคลื่อนกล้อง

- วางองค์ประกอบของภาพอย่างคร่าวๆ ตำแหน่งที่ตัวละครอยู่

ฉากหลัง รวมถึงสิ่งต่างๆที่อยู่ในฉาก องค์ประกอบของภาพในสตอรี่บอร์ด ทำให้ทีมงานส่วนอื่นๆรู้ขอบเขตของการทำงาน เช่น ฝ่ายทำฉากหลัง (Background) จะได้ว่าในฉากนั้นๆ คนดูจะได้เห็นมุมใด ไกลี่ไกลแค่ไหน

- บอกสีหน้า ท่าทาง ของตัวละคร สตอรี่บอร์ดทำให้รู้ว่าสถานการณ์ที่ตัวละครแต่ละตัวเผชิญ ตัวละครมีปฏิกริยา สีหน้า อารมณ์อย่างไร เช่น สนุกสนาน เศร้า โศก ฯลฯ

- ควบคุมความต่อเนื่อง สตอรี่บอร์ดทำให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ทำให้ง่ายต่อการควบคุมให้เกิดความต่อเนื่องของภาพ

นอกจากนั้นในการจัดวางสตอรี่บอร์ด ยังมีขั้นตอนของการกำหนดบทบาทการเคลื่อนไหว (Path of Action) คือการกำหนดตำแหน่งหรือวิธีการเคลื่อนไหวของตัวละครการ์ตูนในแต่ละช็อต เพื่อให้มองเห็นความเคลื่อนไหว ท่าทางและทิศทางการแสดงตั้งแต่



เริ่มต้นจนจบในข้อนั้นๆ ความสัมพันธ์ของตัวละครการ์ตูนกับตัวละครการ์ตูนอื่นๆ และ
สิ่งแวดล้อมของฉากหลัง การกำหนดบทบาทและทิศทางการแสดงมักจะใช้เส้นลูกศรชี้บอกทิศ
ทางการเคลื่อนไหวของตัวละครการ์ตูน ซึ่งเปรียบได้กับการกำกับการแสดงของผู้กำกับการแสดง

No 6



S	C	内	PAU	見出し書	TIME	FEET	MUSIC	EFFECT
6-17				「フーの足跡が ラオーとラオー の間に...」	11:17:05			
18			ラオー					
			P.U					
19			6-15A 専用 11:17:30 ラオーを見ている		11:17:00			
					ラオーが、カッパ 虎に匹 最大の恐怖とカ。 若き頃の出来事 息のフドウノ...			
				ラオーのど:30's フーの姿を 見る フー				
20				フー 見出し 11:17:30 奥の フー 20:30 見出し				
				PAU				

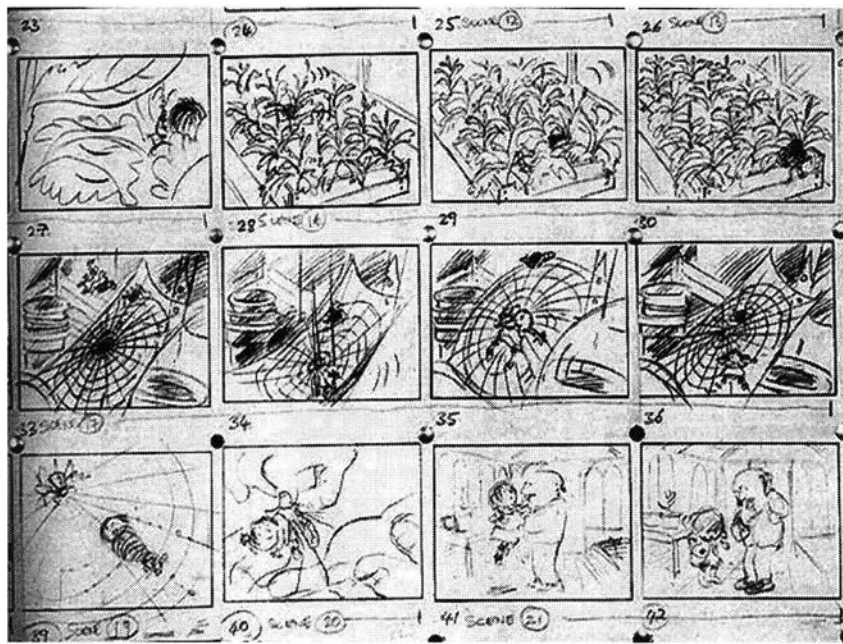
รูปที่ 4.1 การเขียนสตอรี่บอร์ดสำหรับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ของบริษัท โตเอะ ประเทศญี่ปุ่น

S. C.	PICTURE	NOTE	DIALOGUE	S	M
7/3		1/14/3k			
		一瞬の と目が かた見え 		5	0
7/4		BT 1/14/3k 	「アハハ」		
7/5			「ア アハハハハ アハハハハハ アハハハハハ」	3	5
		アハハ		2	5

NO 245

TIME

รูปที่ 4.2 การเขียนสตอรี่บอร์ดสำหรับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง อากิระเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์
ของประเทศญี่ปุ่น



รูปที่ 4.3 การเขียนสตอรี่บอร์ดสำหรับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศอเมริกา



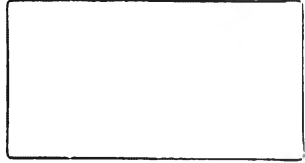
4.1.1.9 การออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) คือการออกแบบรูปร่าง หน้าตา บุคลิกลักษณะ ตลอดจนท่าทางการแสดงออกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครการ์ตูนแต่ละตัว นอกจากเนื้อเรื่อง บทที่ดีแล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญก็คือตัวละครการ์ตูน ถ้าสามารถออกแบบตัวละครการ์ตูนได้ดี น่าสนใจ ก็จะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้

4.1.1.10 การกำหนดช่วงเวลา (Timing) คือการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับความเคลื่อนไหวของภาพให้ตรงกัน เป็นการบันทึกคำพูด พยางค์ หรือเวลาที่ใช้ในการพูดของตัวละครการ์ตูน

4.1.1.11 การออกแบบฉากหลัง (Background Design) เป็นการกำหนดรายละเอียดของฉากและสิ่งแวดล้อม ให้มีความสัมพันธ์กับขนาดและทิศทางการแสดงของตัวละครการ์ตูน ตลอดจนสอดคล้องกับเทคนิคการถ่ายทำด้วย ในขั้นนี้การออกแบบฉากหลังจะทำเป็นภาพหยาบๆก่อนเพื่อนักวาดภาพหลัก (Key Animator) จัดวางท่าทางของตัวละครการ์ตูนให้สอดคล้องกับฉากหลัง

4.1.1.12 การทำบทภาพยนตร์เพื่อการถ่ายทำ (Explosure sheet) หรือเรียกว่าแผ่นบรรจุข้อความซึ่งมีคำอธิบายสำหรับนักวาด (Animator) และช่างกล้อง ในแผ่น Explosure sheet จะระบุรายละเอียดเกี่ยวกับ จำนวนแผ่นเซลล์ที่ใช้ เทคนิคที่ใช้ อัตราการถ่ายทำจำนวนกี่เฟรมต่อ 1 ภาพให้ช่างกล้องปฏิบัติการถ่ายทำตามที่ระบุไว้ใน Explosure sheet

題名	S.	C.	映コマ	秒コマ	シーン相当両	シート枚	枚目
撮影指定							



アクション	台詞	セ				ダブリ		キ	ャ	メ	ラ
		A	B	C	D	E	F				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

รูปที่ 4.4 Exposure Sheet ที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น

ACTION	DIALOG	EXP	4	3	4	3	2	1	TOP AUX	TOP PRGS	BOY PEGS	BOY AUX.	TRUCKS	CAMERA
		1												1
		2												2
		3												3
		4												4
		5												5
		6												6
		7												7
		8												8
		9												9
		10												10
		11												11
		12												12
		13												13
		14												14
		15												15
		0												16
		1												17
		2												18
		3												19
		4												20
		5												21
		6												22
		7												23
		8												24
		9												25
		10												26
		11												27
		12												28
		13												29
		14												30
		15												31
		0												32
		1												33
		2												34
		3												35
		4												36
		5												37
		6												38
		7												39
		8												40
		9												41
		10												42
		11												43
		12												44
		13												45
		14												46
		15												47
		0												48
		1												49
		2												50
		3												51
		4												52
		5												53
		6												54
		7												55
		8												56
		9												57
		10												58
		11												59
		12												60
		13												61
		14												62
		15												63
		0												64
PROD. NO.	FOOTAGE													SHEET NO

รูปที่ 4.5 Exposure Sheet ที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของประเทศอเมริกา

4.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

เมื่อผ่านการทดสอบภาพลายเส้น รวมทั้งปรับปรุงแก้ไของค์ประกอบอื่นๆ สมบูรณ์แล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต ซึ่งสามารถแบ่งตำแหน่งหน้าที่การผลิตในขั้นตอนการผลิตออกเป็นแผนกต่างๆ ได้ดังนี้ คือ

4.1.2.1 แผนกเขียนฉากหลัง (Background) การเขียนฉากหลังก็จะนำฉากหลังที่ร่างไว้มาเขียนและระบายสีให้มีความสวยงาม

4.1.2.2 แผนกวาดภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animation) เป็นการวาดท่าทางหลักในช็อตนั้นๆ เช่น ถ้าเป็นภาพตัวละครเดิน นักวาดภาพหลัก (Key animator) ก็ไม่จำเป็นต้องวาดทุกเฟรมจนการเดินดูต่อเนื่องสวยงาม แต่วาดเพียงบางช่วง เช่น เริ่มยกขาขึ้น ยกขาขึ้นสูงสุด เอาขาลง แล้วจึงส่งงานไปให้แผนกวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลักต่อไป

4.1.2.3 แผนกวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweening) นักวาด (Animator) ต้องวาดภาพแทรกระหว่างภาพหลักที่ได้มาจาก นักวาดภาพหลัก (Key animator) เพื่อเติมเต็มในส่วนของภาพที่ขาดหายไปให้ภาพการเคลื่อนไหวครบถ้วนสมบูรณ์ การเขียนภาพต่อเนื่องนั้น ถ้าเขียนได้มากเท่าไร ภาพที่ออกมาก็จะมีความนุ่มนวลมากขึ้นเท่านั้น การเขียนภาพต่อเนื่องน้อยไปจะทำให้การ์ตูนแอนิเมชันมีการเคลื่อนไหวที่กระตุก ไม่ลื่นไหล

4.1.2.4 แผนกลอกภาพแอนิเมชันลงบนแผ่นเซล ภาพวาดที่ทำการตัดเส้น (Clean up) เรียบร้อยแล้ว ก็นำมาลอกลงบนแผ่นเซล โดยสามารถใช้วิธีถ่ายด้วยเครื่องถ่ายภาพระบบคาร์บอนหรือเรียกว่า Xerography ซึ่งสะดวกรวดเร็วกว่า วิธีลอกภาพด้วยมือในอดีต

4.1.2.5 แผนกกลึงสีตัวการ์ตูน (Painting) นำแผ่นเซลที่ลอกภาพแอนิเมชันมาลงสีด้วยสีทึบแสงชนิดพิเศษ (Acrylic) ที่ใช้สำหรับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบเซลแอนิเมชัน (Cel Animation) โดยระบายสีที่ด้านหลังของแผ่นเซล เมื่อมองด้านหน้าสีก็จะดูเรียบ

4.1.2.6 แผนกถ่ายทำภาพยนตร์ นำแผ่นเซลและฉากหลังมาถ่ายตามที่ระบุไว้ในแผ่นบทภาพยนตร์เพื่อการถ่ายทำ (Explosure sheet) ด้วยกล้องและแท่นชุดถ่ายทำแอนิเมชัน โดยนำเอารูปภาพการ์ตูนที่เขียนลงบนแผ่นเซลลุลอยด้มาวางถ่ายทีละเฟรม

4.1.2.7 แผนกล้างฟิล์ม หลังจากถ่ายทำแล้ว ก็นำฟิล์มส่งไปยัง Lab ล้างฟิล์ม

4.1.2.8 แผนกตัดต่อและพิมพ์ฟิล์ม (Develop & Edit) นำฟิล์มที่ได้มาตัดต่อตามบทภาพยนตร์และพิมพ์ฟิล์มเพื่อนำไปฉายต่อไป

4.1.2.9 แผนกทำเสียงประกอบ (Sound Recording) เพื่อให้การ์ตูนแอนิเมชันดูสนุกขึ้นเพราะช่วยสร้างความสมจริง เสริมอารมณ์ เข้าถึงบรรยากาศ จึงต้องใส่เสียงต่างๆ ได้แก่

เสียงพูด เพื่อสื่อความหมายทั้งทางตรงคือคิดอะไรพูดอย่างนั้นและทางอ้อมคือพูดแบบแฝงความนัย

เสียงดนตรี เสียงเพลงที่มีเนื้อร้องเพื่อบอกให้รู้ถึงแก่นของเรื่องและดนตรีประกอบเพื่อเสริมอารมณ์ของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเศร้า สนุกสนาน น่ากลัว

เสียงประกอบ ช่วยสร้างความสมจริงและอารมณ์ของเรื่อง เช่น เสียงนกร้อง เสียงน้ำไหล ฯลฯ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 242)

4.1.2.10 แผนกตรวจสอบ (Inspector) นำฟิล์มที่ได้มาฉายตรวจสอบเพื่อ เพื่อหาข้อบกพร่อง และแก้ไขจนสมบูรณ์ต่อไป

4.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)

เมื่อได้ฟิล์มภาพยนตร์การ์ตูนที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ก็จะนำภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้ไปบันทึกสัญญาณใหม่ให้เป็นสัญญาณภาพสำหรับออกอากาศทางโทรทัศน์ในรูปแบบของวีดิทัศน์และอาจมีการตัดต่อสัญญาณภาพและเสียงให้มีความเหมาะสมกับเวลาหรือลักษณะของรายการโทรทัศน์ต่อไป (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 30)



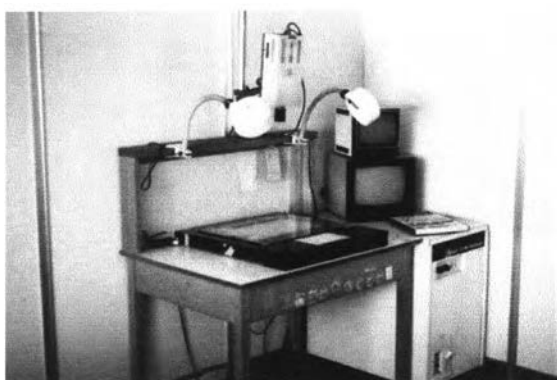
รูปที่ 4.6 ม้วนแผ่นเซล



รูปที่ 4.7 สีอะคริลิก



รูปที่ 4.8 การออกแบบตัวละครการ์ตูนลงบนแผ่นเซล



รูปที่ 4.9 โต๊ะถ่ายทำเพื่อทดสอบภาพเคลื่อนไหว
ของประเทศญี่ปุ่น



รูปที่ 4.10 โต๊ะวาดภาพการ์ตูนแอนิเมชัน
ของประเทศอเมริกา

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้น หลักสำคัญที่ทำให้เราเห็นภาพต่อเนื่องได้ก็คือ เรื่องของจังหวะประสาทที่จะมีการบันทึกภาพไว้ในช่วงเวลาสั้นๆ เรียกว่า การมองเห็นภาพติดตา เมื่อเราเห็นภาพนิ่งหลายๆภาพต่อเนื่องกันเร็วๆ ภาพทั้งหมดก็จะร้อยต่อกันจนสิ้นไหลเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง วิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหวทำได้โดยการวาดภาพให้มีการขยับที่ละน้อยและนำภาพทั้งหมดมาฉายต่อเนื่องกันที่อัตราความเร็ว 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที ก็จะมองเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ ไม่ต่างจากที่เรามองเห็นเลย (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548:183) ดังนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) การวาดภาพการ์ตูนหลัก (Key animation) , ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweens) นักวาด (Animators) ต้องวาดภาพซ้ำๆ โดยแต่ละภาพมีส่วนแตกต่างกันเพียงเล็กน้อยลงบนกระดาษที่ละแผ่น จากนั้นจึงลอกถ่ายลงบนแผ่นเซล แล้วก็ลงสีตัวละครการ์ตูนและลงสีฉากหลังบนแผ่นเซลอีกทีหนึ่ง ในการ

ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันความยาว 1 นาที (ตามอัตราการเคลื่อนไหวที่มีความเร็ว 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที) ผู้ผลิตต้องวาดการ์ตูนลงบนกระดาษ จากนั้นจึงลอกถ่ายและระบายสีลงบนแผ่นเซลจำนวน 1,440 แผ่น ($24 \times 60 = 1,440$) เพราะฉะนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 1 เรื่องที่มีความยาว 90 นาที ต้องใช้ภาพวาดถึง 129,600 ภาพเลยทีเดียว ($1,440 \times 90 = 129,600$) ที่กล่าวมาเป็นจำนวนภาพที่ต้องใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเท่านั้น ยังไม่รวมถึงขั้นตอนส่วนอื่นๆ เช่น การออกแบบตัวละครการ์ตูนและฉากหลัง (Scene Planning), การแก้ไขและการตรวจสอบงาน (Animation Checking) ฯลฯ (Winder, Catherine และ Dowlatabadi, Zahra, 2001:9) ซึ่งค่อนข้างจะชัดเจนว่า กระบวนการผลิตทั้งหมดต้องใช้ระยะเวลาในการผลิตนานและใช้บุคลากร แรงงาน รวมไปถึงเงินทุนในการผลิตอย่างมาก นอกจากนั้นในขั้นตอนการผลิต (Production) ต้องใช้แท่นถ่ายแอนิเมชันโดยเฉพาะซึ่งเป็นวัสดุที่ต้องนำเข้าจากต่างประเทศและมีราคาสูง จากนั้นจึงถ่ายภาพตามลำดับทีละภาพโดยใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์ในการถ่ายทำ เมื่อถ่ายทำเสร็จแล้วต้องส่งฟิล์มไปล้างก่อนจึงจะสามารถตรวจสอบภาพได้

4.2 กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบัน

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันได้มีการพัฒนาขึ้น เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้คอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีส่วนช่วยในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อย่างไรก็ตามในขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) หรือแม้กระทั่งอัตราการเคลื่อนไหวของการ์ตูนแอนิเมชัน (24 ภาพ ต่อ 1 วินาที) ยังคงมีลักษณะเหมือนกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) แต่ในขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) คอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาช่วยงานเพื่อสร้างความสะดวกรวดเร็ว และความถูกต้องแม่นยำ โดยในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) การออกแบบตัวละครการ์ตูน(Character Design) ฉากหลัง(Background) การวาดภาพต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetween) จะวาดลงบนกระดาษและนำไปตัดเส้น (Clean Up) จากนั้นในขั้นตอนการผลิต (Production) ก็สามารถสแกนภาพที่วาดลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อที่จะสามารถลงสีภาพตัวละครการ์ตูน, ฉากหลังบนคอมพิวเตอร์และใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยเรียงภาพให้เกิดการเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้การผลิตมีความรวดเร็วยิ่งขึ้นและลดแรงงานในการผลิตลง

ส่วนขั้นตอนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 3 มิติ การสร้างบท, เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ก็มีลักษณะเหมือนกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) แต่ในขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) และขั้นตอนการผลิต (Production) ไม่ว่าจะเป็นการวาด การออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) การออกแบบ

ฉากหลัง (Background Design) สามารถที่จะออกแบบ วาดและลงสีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เลย โดยใช้เครื่องมือที่เรียกว่า ปากกาอิเล็กทรอนิกส์ – เม้าส์ปากกา (Tablet) ช่วยให้งานวาด ลงสีด้วยเทคนิคดิจิทัล เป็นไปได้อย่างรวดเร็วเร็วกว่าการใช้เมาส์คลิกลากเพื่อลงสีในคอมพิวเตอร์ ซึ่งในสมัยก่อนที่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันยังไม่แพร่หลายในเมืองไทย อุปกรณ์บางอย่างหาซื้อยาก และมีราคาแพง แต่ในปัจจุบันอุปกรณ์ต่างๆ หาซื้อได้ง่ายและมีราคาไม่แพงมาก (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 45) ส่วนขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) ทั้งการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ก็สามารถที่จะเรียงภาพและตัดต่อบนเครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะเป็นสลับภาพ, เพิ่ม-ลด เวลาของภาพ, แพน (Pan), ทรัค (Truck) ฯลฯ รวมไปถึงการบันทึกเสียง, การใส่เสียงต่างๆเข้าไป และการตัดต่อเสียง ล้วนทำได้ในเวลาอันรวดเร็วและ ทุกอย่างทำได้เบ็ดเสร็จภายในคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 171) โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Software) ที่นิยมใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันคือ โปรแกรมมายา (Maya), Adobe Photoshop ฯลฯ นอกจากนี้คอมพิวเตอร์ยังช่วยสร้างเทคนิคพิเศษ (Special Effect) ต่างๆ เช่น ฝูงชน, ระเบิด, ค้อน, การกระจายของน้ำ ฯลฯ เพื่อความสวยงาม, สมจริง ซึ่งในสมัยก่อนการสร้างเทคนิคพิเศษ (Special Effect) มีความยุ่งยากซับซ้อนและใช้ระยะเวลานานในการผลิต



รูปที่ 4.11 ปากกาอิเล็กทรอนิกส์ – เม้าส์ปากกา (Tablet)

จากกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่ากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Tradition Cel Animation) ในสมัยก่อน แตกต่างจากกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันค่อนข้างมาก เนื่องกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีตมีความยุ่งยาก ซับซ้อน และต้องใช้กำลังคนเป็นจำนวนมากในการผลิตเพราะต้องวาดภาพการ์ตูนหลายๆภาพเพื่อนำมาเรียงต่อกันให้เกิดความต่อเนื่อง ในขณะที่กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

ในปัจจุบัน มีเครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยอำนวยความสะดวกในการผลิตงานทำให้มีความยุ่งยากในการผลิตน้อยลงและช่วยลดจำนวนบุคลากรด้วย

เนื่องจากกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีตมีความยุ่งยาก ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงทำให้เกิดอุปสรรคปัญหาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต ในที่นี้จะกล่าวถึงพัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต ใช้แนวคิดในการวิเคราะห์ ดังนี้คือ (1) แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของ Jeremy G. Butler (1994) ปัจจัยที่เกี่ยวข้องและควรคำนึงถึงในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน คือ 1) ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) 2) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี (Technology) และกระบวนการผลิต 3) การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม (Economics) ได้แก่ ปัจจัยด้านการผลิต, การดำเนินการด้านการตลาด (2) แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานขององค์กรสื่อ (Media Organization) ซึ่งจะกล่าวถึงปัจจัยแวดล้อมองค์กรที่มีผลต่อการดำเนินงานขององค์กรสื่อ (McQuail, 1994) ได้แก่ รัฐบาล, ความต้องการและความสนใจของผู้ชม

4.3 พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้น อาจดูง่ายกว่ากระบวนการผลิตภาพยนตร์คนแสดง (Live Action) เนื่องจากไม่ต้องใช้คนแสดง ไม่ต้องจ้างนักแสดง เพียงแค่วาดลงบนกระดาษ แต่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันนั้นยังมีปัจจัยต่างๆ ที่แตกต่างไปจากการผลิตภาพยนตร์คนแสดง (Live Action) จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ เชี่ยวชาญด้านการผลิต รวมไปถึงผู้ประกอบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย สามารถแบ่งลักษณะของอุปสรรค ปัญหาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต ดังนี้คือ

4.3.1 ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต

4.3.1.1 เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์คนแสดง (Live Action) หรือการ์ตูนแอนิเมชัน เนื้อหาเป็นเรื่องสำคัญ เพราะการที่การ์ตูนแอนิเมชันจะประสบความสำเร็จได้ต้องมี เนื้อหา, บทที่น่าสนใจ, การเล่าเรื่องที่สนุก นอกจากนั้นในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ เนื้อหาควรมีความทันสมัย ร่วมสมัย ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย แต่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงแรกผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับวรรณคดีไทย ซึ่งอาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง (สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2548) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับการเลือกผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สุคนธาสคร ดังนี้คือ

“เหตุผลที่เลือกผลิตการ์ตูนเรื่องสุดสาคร เพราะชื่นชมสุนทรภู่ ที่ไปเอาสุดสาคร จริงๆแล้วหลังจากลองอ่านพระอภัยมณี สูดสาครเป็นเด็กดี ชื่อสัตย์ ต้องออกตามหาพ่อ ตอนหลังไปถูกผีหลอกไปรบ ฤาษีก็ตามไปช่วย ผีก็เสมือนหนึ่งความชั่วทั้งหลาย จะเห็นเป็นมือเล็กๆในหนังแปลว่ามีมือไวใจเร็วลอบกัดข้างหลัง ผีก็คืออบายมุขต่างๆ สูดสาครเป็นเด็กชื่อ เด็กดี ที่เชื่อฟังครูบาอาจารย์ เวลาเดือดร้อน ฤาษีก็คือครู ฤาษีก็มาช่วย ตอนหลังถูกชีเปลือยปลัดตกเหว ผลที่สุดก็ขึ้นไม่ได้เพราะเป็นคนซื่อ ถูกเขาหลอก เห็นชีเปลือยเป็นคนแก่อาวโส ก็ให้ความนับถือก็เชื่อ ก็โดนปลัดตกเหว ขึ้นมาไม่ได้ก็รำลึกถึงคุณครูบาอาจารย์ ฤาษีก็มาช่วย” (อ.ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์, 5 กรกฎาคม 2548)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมเด็กในประเทศ เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยจึงเป็นเรื่องที่หยิบยืมมาจากวรรณคดีไทย, สอดแทรกวัฒนธรรมไทย, คุณธรรม คติสอนใจ, การทำความดี ต่อสู้กับความชั่ว

4.3.1.2 การออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย

การออกแบบตัวละครการ์ตูนไทยในอดีต ผู้ผลิตได้พยายามเก็บรวบรวมรายละเอียดความเป็นไทยให้ได้มากที่สุดไม่ว่าจะเป็นตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาหม่อม “หนูหล่อ” (ผลิตโดย อ.ปยุต เงากระจ่าง ร่วมกับ คุณสรพรพิริ วิริยะศิริ, พ.ศ.2502 - 2505), ตัวละครจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง สูดสาคร (ผลิตโดย อ.ปยุต เงากระจ่าง, พ.ศ.2522) ตัวละครเหล่านี้ เช่น สูดสาคร, พระฤาษี, นางเงือก ล้วนมีศิลปะลายไทยที่ละเอียดและงดงาม

“การวาดภาพต่อเนื่องและมีรายละเอียดเยอะๆ เนี่ย ถ้ามองว่าการ์ตูนไทย ถ้าทำแบบไทยจะมีรายละเอียดเยอะมากๆ เลย เพราะฉะนั้นตอนนั้นที่ได้ไปเห็นของอาจารย์ประยุกต์เนี่ยยากมากๆ เลย เพราะว่าคุณต้องวาดลายกนกเยอะมากๆเลยต่อกันเป็นพื่นๆ หมิ่นๆ ภาพ” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงเริ่มต้นเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ จึงนำเอาเรื่องใกล้ตัวที่คนไทยคุ้นเคยเช่น วรรณคดีไทยมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทย เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมในประเทศได้ง่ายมากขึ้น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตจึงเป็นช่วงที่ผู้ผลิตพยายามค้นหาความเป็นเอกลักษณ์ให้กับตัวละครการ์ตูนไทย (Character) โดยการออกแบบ, วาดรายละเอียดความเป็นไทย ลายไทย, ลายกนกกลงไปซึ่งมีผลทำให้กระบวนการผลิตมีความยุ่งยาก

ซับซ้อน, ผลิตยาก ด้วยเหตุนี้เองทำให้การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเอกลักษณ์ความเป็นไทยก็ยังไม่โดดเด่น

4.3.2 ปัจจัยด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต

4.3.2.1 เทคโนโลยีด้านการผลิต

เทคโนโลยี คือ ความรู้ สิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่ช่วยให้กระบวนการผลิตสะดวก รวดเร็วและแม่นยำมากยิ่งขึ้น ในอดีตการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เทคโนโลยียังไม่ได้มีการพัฒนามากนัก การผลิตส่วนใหญ่จึงใช้แรงงานคนเป็นส่วนใหญ่ แต่อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีก็ได้มีการพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆ จากที่ใช้แรงงานคนในการถือปี่แผ่นเซล ก็พัฒนามาเป็นใช้เครื่องถ่ายภาพ การถือปี่แผ่นเซล อาจารย์โอฬาร วงศ์บ้านดู่ (สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2548) ได้กล่าวถึงเทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

“เทคโนโลยีการผลิต มีแล้ว ถึงแม้ว่าจะยังไม่ได้ใช้ในอุตสาหกรรม จากเทคโนโลยีที่เราถือปี่แผ่นเซลด้วยมือก็กลายเป็นใช้เครื่องถ่าย แม้ว่าทุกขั้นตอนจะเป็น Handmade เกือบหมด แต่มันก็เริ่มมีเทคโนโลยีการใช้เครื่องถ่ายสายต่างๆ ทำให้การผลิตรวดเร็วขึ้นและแม่นยำขึ้นได้”

นอกจากนั้น เทคโนโลยีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันก็ได้พัฒนามาเป็นเทคโนโลยีเครื่องคอมพิวเตอร์

“ตอนนั้นเทคนิคยัง simple มากเลย เพราะว่า เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ทำแอนิเมชันได้ตอนนั้นยังเข้ามาแบบถูกๆ แบบความเคลื่อนไหวเล็กๆน้อยๆ มันไม่มีคอมพิวเตอร์กราฟฟิกแบบซับซ้อนอย่างทุกวันนี้แล้วก็เครื่องมือแพงๆ สมัยนี้เครื่องมือทำแอนิเมชันเกือบๆเทียบเท่าเมืองนอกแล้ว สมัยนั้นมันขึ้นประถมเอง ใช้คนช่วยเขียนเยอะ สมัยผมทำจำใจนั้น แทบจะเรียกได้ว่าคนเขียนทั้งหมด เพียงแต่คอมพิวเตอร์มาช่วยใส่สี เขียนเสร็จสแกนเข้าคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนตอนใส่สีที่คอมพิวเตอร์มาช่วยเท่านั้นเอง” (สมชัย กัตัญญุทานันท์, สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2548)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีต เทคโนโลยีการผลิตยังอยู่ในระยะเริ่มต้นและกำลังพัฒนา ดังนั้นเทคโนโลยีการผลิตไม่ว่าจะเป็น เครื่องถ่ายภาพปี่แผ่นเซล เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้การผลิตมีความสะดวก รวดเร็วขึ้นได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น กระบวนการผลิตส่วนใหญ่ก็ยังคงต้องอาศัยแรงงานคนจำนวนมากในการผลิต ด้วยเหตุนี้ทำให้การผลิตการ์ตูน

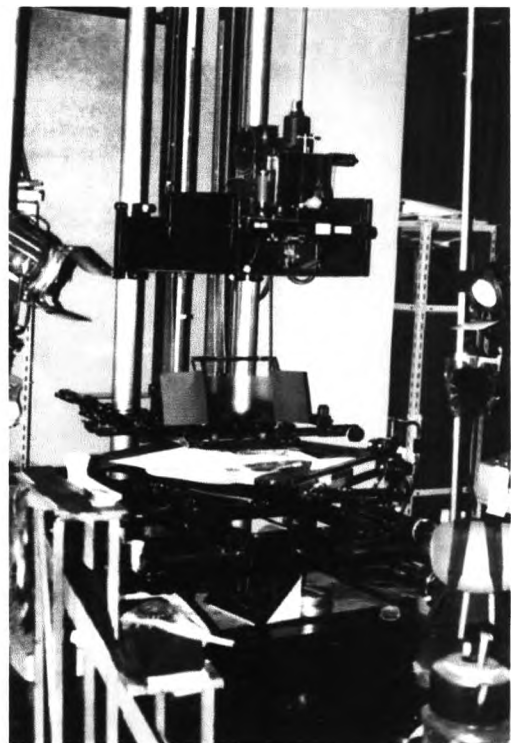
แอนิเมชันในอดีตไม่ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพราะกระบวนการผลิตมีความซับซ้อนและยุ่งยาก

4.3.2.2 วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิต

แม้ว่าจะมีการพัฒนาด้านวัสดุอุปกรณ์มากขึ้น เช่น เครื่องถ่ายก็อปปีแผ่นเซล เครื่องคอมพิวเตอร์ แต่วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิตหลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) ไม่สามารถหาได้ในประเทศไทย ต้องสั่งซื้อจากต่างประเทศและมีราคาแพง เช่น แผ่นเซล (Cel) สำหรับวาดรูปแอนิเมชัน, ลีอะคริลิก (Acrylic) สำหรับระบายสี, แท่นถ่ายทำแอนิเมชันโดยเฉพาะ



รูปที่ 4.12 ลีอะคริลิก (Acrylic) สำหรับระบายสีแผ่นเซล



รูปที่ 4.13 แท่นถ่ายทำการ์ตูนแอนิเมชัน (ประเทศญี่ปุ่น)

4.3.3 ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมในอดีต

ปัจจัยด้านการผลิตเชิงอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น ปัจจัยด้านการผลิตและ ปัจจัยด้านการตลาด

4.3.3.1 ปัจจัยด้านการผลิต ประกอบไปด้วยด้านบุคลากรและ ด้านงบประมาณ

4.3.3.1.1 ด้านบุคลากร

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีตเป็นการผลิตแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) ผู้ผลิตต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญโดยเฉพาะ ซึ่งต้องอาศัยการเรียนรู้, ฝึกฝนและในการฝึกฝนเรียนรู้ก็ต้องใช้เวลา 6 เดือน – 5 ปี เพื่อที่จะเป็นบุคลากรที่มีประสิทธิภาพและความเชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

“คนที่สร้าง Character นี้เราสามารถจ้างนักเขียนการ์ตูนอาชีพได้ แต่คนทำ Key กับ Inbetweens นี้ต้องมาฝึกทั้งระบบ ซึ่งเป็นหัวใจของระบบงาน” (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2538, อ้างถึงใน นิพนธ์ कुमारักษ์, 2539: 146)

“การฝึกในหลักสูตรของญี่ปุ่นที่เขาวางไว้นั้น ผู้ที่เป็น Key Animator ต้องสามารถกำหนดมุมมองได้เหมือน Director ต้องมีประสบการณ์ 2 ปี ถ้า Key Animator มีประสบการณ์อย่างน้อย 3 ปี ถึงจะเป็น Director ได้” (จุฑาทงกูร พุ่มพิมล, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม, 2538, อ้างถึงใน นิพนธ์ कुमारักษ์, 2539: 81)

“ด้านบุคลากร ลักษณะของคนที่ทำงานพวกนี้ ก็คือต้องเป็นคน que ศึกษาเกี่ยวกับด้านการ์ตูนมา อาจจะ ต้องไปเรียนรู้จากเมืองนอกเพื่อมาทำงานเมืองไทย เพราะว่าการ์ตูนสมัยก่อนเขียนด้วยมือ คนที่ทำงานต้องมีความรู้ทางด้านการเขียนเซลล์ลวดลาย ก็คือก็เขียนภาพลงไป ไม่ใช่เหมือนปัจจุบันก็คือสแกนภาพลงไปแล้วใส่สี แต่สมัยก่อนเขาวาดลงแผ่นเซลล์แล้วก็ต้องลงสี ทีนี้มันเป็นเทคโนโลยีที่สมัยก่อนเรายังไม่มีการเรียนรู้กันในวงกว้าง ทำให้การที่เราจะทำการ์ตูนออกมาหลายๆ เจ้าหลายๆ บริษัทมันเลยน้อย ก็เลยต้องเป็นกลุ่มคนกลุ่มเล็กๆ” (ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ, สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548)

ในอดีต ประเทศไทยยังไม่ค่อยมีการเรียนการสอนด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ผู้ที่สนใจงานด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันต้องศึกษาเรียนรู้เอง หรือไปเรียนรู้จากต่างประเทศ นอกจากนั้นการฝึกฝนด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้มีความเชี่ยวชาญต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝน

ในช่วงปี พ.ศ.2530 – 2539 การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันส่วนใหญ่จะเป็นงานรับจ้างผลิต คือ การรับช่วงงานจากหน่วยผลิตใหญ่มาทำ โดยรับผลิตงานบางส่วนให้กับบริษัทผู้ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ต่างประเทศ ในช่วงนี้มีบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยรายใหญ่ 2 บริษัท คือ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด และบริษัท ไทยหวังฟิล์มโปรดักชั่น จำกัด ทั้งสองบริษัทเป็นผู้รับผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนให้กับบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขนาดใหญ่ในประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น โดยรับงานบางส่วน เช่น งานวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweens) (ซึ่งภาพวาดเคลื่อนไหวหลัก (Key Animation) จะส่งมาจากบริษัทผู้จ้าง) การวาดภาพตัดเส้นแน่นอน (Clean up) การลอกภาพลงแผ่นเซล และระบายสีลงบนแผ่นเซล (Painting) สำหรับบริษัทไทยหวังฟิล์มยังรับงานในส่วนขั้นตอนการถ่ายทำด้วย ซึ่งทั้งสองบริษัทนี้ล้วนมีบุคลากรฝ่ายผลิตเป็นคนไทย (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 5) การรับจ้างผลิตเป็นการเริ่มพัฒนาบุคลากรไทยให้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตมากขึ้น เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด มีบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากได้ส่งคนของบริษัทไปเรียนรู้เทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ประเทศญี่ปุ่น แต่บุคลากรของบริษัทมีเพียง 25 คนและมีเพียงหน่วยเดียว ซึ่งบุคลากร 25 คน ต้องรองรับงานที่รับผลิตจากบริษัท โตเอะ จึงทำให้สามารถผลิตงานได้เพียงแค่การรับจ้างผลิตและยังไม่มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยขึ้นมาเอง

“บุคลากรของบริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด แบ่งเป็น หน้าที่ผู้จัดการ, Director, Key Animator, Designer สี่ตำแหน่งนี้ดำเนินการเพียงคนเดียว (คุณ จูทางกูร) แพนกวาด (Inbetweens Animator) 9 คน, แพนกระบายสี (Painter) 10 คน, แพนกตรวจสอบเส้น (Test Line, Tracing) 10 คน, แพนกถ่ายเส้นลงเซล (Fax Line on Cel) Fax เส้นด้วยเครื่อง Fax 1 คน, แพนกเขียนภาพฉากหลัง (Background) 1 คน และแพนกกถ่ายทำ (Camera Man) 1 คน รวมทั้งหมด 25 คน” (จูทางกูร พุ่มพิมล , สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม 2538, อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 81)

บริษัท ไทยหวังฟิล์ม โปรดักชั่น จำกัด ก็ประสบปัญหาบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตมีอยู่ในปริมาณน้อยเช่นกัน อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง (ที่ปรึกษาด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท ไทยหวังฟิล์ม โปรดักชั่น จำกัด) ได้กล่าวถึงปัญหาบุคลากรไว้ว่า

“ไทยหวังนี้ทำงานอย่างเป็นระบบ เพราะเป็นธุรกิจการค้า ซึ่งเด็กก็ออกไปหลายคน ที่ผมสอนมันต้องการคนด้านนี้สัก 80 คนก็ได้ ตอนนี้อยู่แค่ 40 คน เรา

ขาดคน แรงงานมันขาด อย่างเช่นไทยหวังนี้ขาดคนแทบทุกแผนก ตอนนี้อย่างจะฝึกให้ได้อีกสัก 50 – 60 คน ทั้งหมดที่มีอยู่นี้ 30 คนก็ยังไม่พอ เรายังอยากได้คนเพิ่ม” (ปยุต เงากระจ่าง , สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์, 2538, อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 144)

เนื่องจากในปีพ.ศ.2530 บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้ร่วมกับบริษัทโตเอะ จำกัด ประเทศญี่ปุ่น โดยได้ทยอยส่งคนไปเรียนรู้เทคนิควิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่บริษัท โตเอะ เป็นการเตรียมพัฒนาบุคลากรของบริษัทขึ้นมาเอง นอกจากนั้น กันตนา ยังรับผลิตงานบางส่วนให้กับบริษัท โตเอะ อีกด้วย ดังนั้นจึงเป็นช่วงที่มีการพัฒนาบุคลากรทางด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมา ทำให้มีบุคลากรผู้มีความรู้และความเชี่ยวชาญในระดับที่ค่อนข้างสูงและมีการจัดการแบ่งหน้าที่ชัดเจนในการทำงานเป็นทีม แต่ยังมีบุคลากรอยู่ในปริมาณน้อย หน่วยผลิตขนาดเล็ก บุคลากรจึงยังมีไม่เพียงพอต่อระบบการผลิตแบบธุรกิจอุตสาหกรรมที่ต้องการงานในปริมาณที่มากและต่อเนื่อง

การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย นอกจากต้องการบุคลากรผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตแล้ว บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตควรมีในปริมาณที่มากเพื่อรองรับการผลิตแบบธุรกิจอุตสาหกรรม แต่ปัจจัยด้านบุคลากรทั้งจำนวนและความเชี่ยวชาญ ไม่สอดคล้องกัน แม้ว่าจะพยายามจะเพิ่มจำนวนผู้ผลิตให้มากขึ้น แต่ก็ต้องเพิ่มความเชี่ยวชาญด้วย อาจารย์โอฬาร วงศ์บ้านดู่ (สัมภาษณ์, 20 ตุลาคม 2548) ได้กล่าวถึงปัญหาด้านบุคลากรว่า

“ตอนที่อาจารย์คุม ไทย แอนิเม ให้กันตนา เรามีนักวาด 7 คน ที่กลับมาจากญี่ปุ่น เราก็ต้องพยายามเพิ่มความเชี่ยวชาญให้กับนักวาด 7 คนนี้ให้มีความเชี่ยวชาญคือวาดได้แม่นยำขึ้น สวยงามขึ้น รวดเร็วขึ้น เส้นคมขึ้นเรื่อยๆ คือหมายถึงว่าภาพหนึ่งภาพแทนที่จะใช้เวลาวาด 15 นาทีกลายเป็นว่า 5 นาทีต้องเสร็จละ ก็ต้องเพิ่มความเชี่ยวชาญ ในขณะเดียวกันเมื่อ 7 คนนี้มีความเชี่ยวชาญขึ้นแล้ว เราก็ต้องหานักวาดรุ่นน้องสายเลือดใหม่ขึ้นมาเสริม นักวาดแต่ละคนต้องมี step เช่น ต้องทำงานนี้ 2 ปี ถึงจะขึ้นไปเป็น Key Animator ได้ จาก Key ขึ้นเป็น Director มันมีอายุงานของมันอยู่ ไม่ใช่มาวาด เดือนเดียวไปเป็น Key วาดอีก 5 เดือนไปเป็น Director แต่ปัญหาด้านบุคลากรก็มีปัญหาเรื่อง จำนวน เรื่องการเพิ่มความเชี่ยวชาญให้กับเขาแล้ว”

บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันควรมีบุคลากรผู้มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในระดับสูงและมีในปริมาณที่มาก แต่บุคลากรผู้ผลิตไทยในอดีตยังประสบปัญหาด้านการเพิ่มความเชี่ยวชาญให้กับบุคลากรผู้ผลิต นอกจากนั้นบุคลากร

ผู้เชี่ยวชาญก็มีอยู่ในปริมาณที่น้อย จึงทำให้เป็นอุปสรรคต่อกระบวนการพัฒนาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต

4.3.3.1.2 ด้านงบประมาณ

งบประมาณในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันต้องมีเงินลงทุนในจำนวนมากพอที่จะผลิตงานให้ได้ปริมาณที่มาก ได้คุณภาพที่เหมาะสม ตามกำหนดเวลา (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 104) งบประมาณในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันหนึ่งเรื่อง ไม่ได้มีเพียงแต่ค่าใช้จ่ายด้านการผลิตอย่างเดียวเท่านั้น ยังมีค่าใช้จ่ายด้านการว่าจ้างบุคลากรผู้ผลิต, ค่าวัสดุอุปกรณ์, ค่าสถานที่ที่ใช้ในการผลิต, ค่าไฟฟ้าและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ฯลฯ (Raugust, 2004: 233)

“ตอนที่ทำอุตสาหกรรม จ้างเด็กมาทำงานลงสีบนแผ่นเซล ใช้เด็กมาทำงานตอนกลางวัน 25 คน ตอนกลางคืนอีก 25 คน เป็นคนละทีมกัน ค่าใช้จ่ายตอนนั้นจ่ายเฉพาะค่าแรงเด็กก็จ่ายไป 870,000 บาท นี่ยังไม่รวมค่า Lab, อัดเสียง, ค่าฟิล์ม, ค่าเช่าสตูดิโอ ฯลฯ” (ปยุต เจากระจ่าง, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2548)

“นักวาดที่เก่งที่สุดเมื่อปีพ.ศ. 2530 ไปฝึกที่ญี่ปุ่นกลับมา เงินเดือน start ที่ 8,000 บาท ต้องทำสัญญาอยู่กับกันตนา 5 ปี เงินเดือนค่อยๆปรับขึ้นไปจนถึง 12,000 บาท แต่ละคนความสามารถไม่เท่ากัน ก็ปรับเงินเดือนตามความสามารถ ค่าใช้จ่าย นักวาด 20 คน คนละประมาณ 10,000 กว่าบาท ก็ 200,000 กว่าบาท แพนกลองสี (Painter) อีก 40 คน เงินเดือนคนละประมาณ 4,000 – 5,000 บาท แพนกลองสี (Painter) มี 40 คนก็ 200,000 บาท รวมค่าจ้างนักวาดกับแพนกลองสี (Painter) ก็ 400,000 บาท ค่าจ้าง พนักงานแม่บ้านทำความสะอาดอีก 2 คน คนละ 8,000 บาท เดือนหนึ่งก็ 16,000 บาท พนักงานออฟฟิศ 2 คน คนละ 8,000 บาท ก็ 16,000 บาท ค่าแอร์อีกทั้งฟลอร์ 30,000 บาท เปิดทั้งวัน ทั้งคืน ทำงาน 24 ชั่วโมง ค่าน้ำอีก ดีว่าค่าใช้จ่ายเดือนหนึ่ง 500,000 บาทกับการทำธุรกิจแอนิเมชันในขณะนั้น ส่วนรายรับค่าวาดการ์ตูนตอนนั้น ได้แผ่นละ 20 บาท เดือนนึงผลิตได้ 4,000 แผ่น ก็ได้ 80,000 บาท ค่าระบายนี้อีกประมาณ 80,000 บาท รวมกับค่าวาดก็ 160,000 บาท จะไปอยู่ได้ไง นี่รับจ้างผลิตนะครั้ง รับจ้างผลิตแล้วมันไม่เข้าเป้า แต่ก็ถือว่าชื่อ Know how ต้นทุนอยู่ที่ประมาณ 500,000 บาท รายรับอยู่ที่ประมาณ 200,000 กว่าบาท ขาดทุนเดือนละ 250,000 บาท 4 เดือนก็ล้านแล้ว แล้วสมัยก่อนถ้าสมมติเรามีค่าใช้จ่ายเดือนละประมาณ 400,000 – 500,000 บาท ใครจะมาจ้างเราวาดการ์ตูน 30 นาที แล้วใช้งบประมาณ 500,000 บาท สมัยก่อนเราคิดออกมากการ์ตูนเรื่องหนึ่งเป็นล้าน การ์ตูนโฆษณาเรื่องหนึ่ง 30 วิ หรือ 1 นาที รूसีกจะ 2 ล้านบาท” (โอฬาร วงศ์บ้านคู่, สัมภาษณ์, 27 กรกฎาคม 2548)

นอกจากค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรการผลิตแล้ว ยังมีค่าใช้จ่ายด้านวัสดุอุปกรณ์การผลิตที่มีราคาสูง เนื่องจากอุปกรณ์การผลิตที่สำคัญ เช่น แผ่นเซล, สี Acrylic สำหรับงานแอนิเมชัน ล้วนต้องนำเข้าจากต่างประเทศ

“แผ่นเซลจำเป็นต้องสั่งจากญี่ปุ่น ราคารวมค่าขนส่ง ค่าภาษีตกแผ่นละ 6-7 บาท สี Acrylic สำหรับแอนิเมชันโดยเฉพาะ ราคากระป๋องหนึ่งตกรประมาณ 800 บาท กระป๋องหนึ่งขนาดใหญ่มากกว่ากระป๋องโต๊ก 2 เท่า โดยเฉลี่ยงานขนาด 3,000 Sheet ใช้สีประมาณ 10 กระป๋องต่อเดือน ก็ถือว่าสิ้นเปลือง” (จุฑางกูร พุ่มพิมล, สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม, 2538, อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 85)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบเป็นผู้ผลิตเอง เช่น อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องสุดสาคร หรือการรับจ้างผลิต เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด, บริษัท ไทยหวังฟิล์ม โปรดักชั่น จำกัด ล้วนต้องมีค่าใช้จ่ายต่างๆที่คล้ายคลึงกัน เช่น ค่าจ้างบุคลากร, ค่าวัสดุอุปกรณ์, ค่าสถานที่, ค่าน้ำ, ค่าไฟ ฯลฯ ซึ่งต้องใช้เงินทุนสูงมาก

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันใช้งบประมาณการผลิตที่สูงสาเหตุหนึ่งเนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมชันใช้ระยะเวลาการผลิตนานส่งผลให้ต้นทุนการผลิตสูง การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมีกระบวนการผลิตที่ยุ่งยาก ซับซ้อน จึงไม่สามารถผลิตให้สำเร็จได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว (Raugust, 2004: 59) เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิมต้องใช้มีอวาด ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวแบบ 24 ภาพ ต่อวินาที ใน 1 นาที นักวาดต้องวาดภาพถึง 1,440 ภาพ (Winder และ Dowlatabadi, 2001: 1) ด้วยเหตุนี้เองทำให้การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันใช้ระยะเวลาการผลิตนาน

“ต้นทุนมันสูงมากแล้วก็ใช้เวลานานมากในการทำ เปรียบเทียบกับการถ่ายละครรวดเร็วกว่ามากถ่ายไม่กี่เดือนเสร็จ Budget เท่านั้นแน่นอน” (อภิเดช พัฒนาสุทธีนน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

“เงินลงทุนก็สูง ถ้าเทียบกับอุตสาหกรรมบันเทิงด้านอื่นซึ่งใช้เงินลงทุนเท่ากันแต่ได้ กลับมาเร็วกว่า หรือใช้เงินลงทุนน้อยกว่าแต่ได้กลับมามากกว่า” (โอฬาร วงศ์บ้านคู่, สัมภาษณ์, 18 กรกฎาคม 2548)

การใช้ระยะเวลาการผลิตที่ยาวนานมีผลทำให้ต้นทุนการผลิตสูงขึ้น เนื่องจากในขณะที่การผลิตยังไม่เสร็จสิ้น ก็จะมีค่าใช้จ่ายต่างๆอย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็น ค่าจ้างบุคลากร, ค่าสถานที่, ค่าวัสดุอุปกรณ์การผลิต ฯลฯ ดังนั้นการที่ไม่สามารถผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูนให้สำเร็จตามกำหนดเวลา หรือใช้ระยะเวลาการผลิตที่นาน มีผลต่อค่าใช้จ่ายที่ใช้ในการผลิต จึงทำให้ต้นทุนการผลิตสูงขึ้น

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบระบบธุรกิจอุตสาหกรรม ต้องมีรายรับมากกว่ารายจ่าย เพื่อที่จะสามารถดำเนินธุรกิจการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้อย่างต่อเนื่องมั่นคง แต่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต แม้ว่าจะเป็นการรับจ้างผลิตก็ตามแต่ทางบริษัทผู้ผลิตไม่สามารถดำเนินการผลิตได้อย่างต่อเนื่อง เพราะทางบริษัทมีค่าใช้จ่ายมากกว่ารายรับ

“ค่าใช้จ่ายที่ได้มาจากโตเอะ เดือนหนึ่งงานที่เข้ามาประมาณ 5% ประมาณ 5 นาที รายได้ประมาณ 2 แสนกว่าบาท ค่าใช้จ่ายทั้งหมดรวมทั้งค่าพนักงาน สถานที่ ค่าไฟ น้ำ รวมแล้วจะใกล้เคียงกับที่ได้มา คือไม่มีกำไร ยกเว้นมีงานโฆษณาเข้ามา” (จุฑาทงกูร พุ่มพิมล , สัมภาษณ์, 14 ธันวาคม, 2538, อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539:83)

รายได้หลักของบริษัทช่วงนี้ (พ.ศ.2530 – 2539) รายได้หลักเป็นรายได้ที่ได้จากการรับผลิตงานบางส่วนให้กับบริษัทโตเอะ ประเทศญี่ปุ่น เช่น การวาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetweens), การถ่ายภาพลงเซล (Fax Line), และระบายสีลงแผ่นเซล และรายได้หลักส่วนนี้ก็ได้นำมาใช้เป็นค่าใช้จ่ายทั้งหมดของบริษัท ไม่ว่าจะเป็น ค่าจ้างพนักงาน, ค่าน้ำ, ค่าไฟ, ค่าวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งเมื่อคำนวณรายรับและรายจ่ายแล้วบริษัทก็ไม่ได้รับค่าตอบแทนที่เพียงพอกับรายจ่าย นอกจากนี้จะมีรายรับจากการงานโฆษณา แต่งานโฆษณาก็ไม่ได้เป็นงานประจำแน่นอน

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันต้องการงบประมาณลงทุนที่สูง ใช้ระยะเวลาในการผลิตนาน เนื่องจากการลงทุนควรมีการวางแผนการลงทุนและหวังผลในระยะยาว (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 83) แต่การผลิตที่ได้ผลตอบแทนไม่เพียงพอกับค่าใช้จ่ายส่งผลให้การลงทุนเพื่อผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยประสบปัญหานายทุนไม่กล้าลงทุน อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง (สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2548) กล่าวถึงปัญหาเรื่องการหาเงินทุนเพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนว่า

“พอทำเหตุมหัศจรรย์เสร็จแล้ว มีคนมาชวนผมทำเรื่องไกรทอง นายทุนคนนี้เขาอยากทำหนังการ์ตูน จะทำเรื่องไกรทอง สมัยโน้นหนัง 36 มิล ยังไม่ได้พูดถึงอัดเสียง บันทึกอะไร ทำให้ได้ครบสักชั่วโมงครึ่ง ผมคิดเป็นเฟรม บอกไปราวๆ 160,000 บาท หรือ 120,000 บาท ประมาณนี้ ตามสมัยโน้น (พ.ศ.2498) ก๊วยเตี๋ยวขามหกสลึง เขาก็บอกว่าหา เป็นแสนหรือ เพื่อนเขามี 70,000 บาท ยังทำหนังได้เลย เขาก็บอกว่าทำ Live Action ก็ได้ แต่ทำหนังการ์ตูนไม่ได้ เขาก็บอกว่าไม่ใช่วาดเอาหรือ ใช้จักรอกให้มันวิ่ง ผมก็บอกไม่ใช่ต้องวาดทีละเฟรม เขาก็บอกอย่างนี้ทำหนังคนดีกว่า”

นอกจากนั้นคุณ ชีระกุล สิงห์ไชย (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ยังได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาด้านการลงทุนว่า

“เรื่องทุน บริษัทไม่กล้าเสี่ยง ยังไม่กล้าที่จะลงทุนมาก คือจะผลิตการ์ตูนเรื่องหนึ่งมันไม่ใช่เรื่องง่ายเลย เพราะว่าการผลิตการ์ตูนถ้าเราลงทุนจริงๆ ขอมลงทุนช่วงแรก คือสูงมาก แต่ถ้าเรามองอย่างญี่ปุ่น คือเขามองระยะยาวใช่ไหม มองระยะยาว เขาจะลงทุนสูงจริงๆ แต่เขาจะผลิตเรื่อยๆ แต่คนไทยถ้าเกิดว่าเขาไม่กล้าสู้ตรงนั้นไง นายทุน ลงทุนสูงขนาดนั้นจะได้อะไรกลับมา เขามองระยะสั้นไง คนไทยเรา แต่ถ้ามองในระยะยาวจริงๆ ทำอย่างญี่ปุ่น เขามองแบบระยะยาว เขาไม่ใจร้อนเกินไปเรื่อยๆ ตอนนี้อยู่เป็นบริษัทที่ใหญ่มาก”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมีต้นทุนการผลิตสูง เมื่อลงทุนไปแล้วก็ยังไม่ได้รับผลตอบแทนมาในทันที เพราะการ์ตูนแอนิเมชันใช้ระยะเวลาการผลิตนาน นอกจากนั้นยังไม่รู้ด้วยว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ จะสามารถทำกำไรหรือผลตอบแทนได้หรือไม่ จึงทำให้นายทุนไม่กล้าที่จะตัดสินใจลงทุนเพื่อผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

4.3.3.2 ปัจจัยด้านการตลาด

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ควรผลิตในปริมาณที่มากและต่อเนื่อง เพื่อรองรับความต้องการของตลาดไม่ว่าจะเป็นการผลิตเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์หรือฉายทางโรงภาพยนตร์

“ถ้ามองเรื่องการตลาดของบริษัทที่ทำอยู่ปัจจุบัน ผมว่าไม่มี ผมว่าไม่ใช่ปัญหาเรื่องช่องทางทางการตลาด เป็นปัญหาเรื่องของการผลิตมากกว่า... คือ หมายถึง ทำอย่างไรให้ผลิตให้ทันให้ดี” (โอฬาร วงศ์บ้านคู่ , สัมภาษณ์, 10 มกราคม, 2539, อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 164)

ในอดีตแม้ผู้ผลิตไทยจะผลิตได้ตามคุณภาพสากล เนื่องจากรับจ้างผลิตงานบางส่วนให้กับบริษัทต่างประเทศ แต่ก็สามารถผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์หรือฉายทางโรงภาพยนตร์ได้ในปริมาณที่น้อยและไม่มีผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ดำเนินการผลิตแบบธุรกิจอุตสาหกรรมอย่างจริงจัง ปัญหาและอุปสรรคด้านการตลาดจึงอยู่ที่ทางผู้ผลิตไม่สามารถผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกมาได้อย่างมีคุณภาพและมีปริมาณมากพอที่จะจัดจำหน่ายได้

4.3.4 ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชมในอดีต

การดำเนินงานขององค์กรสื่อมักมีปัจจัยต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่เพียงแต่ปัจจัยภายในองค์กรเท่านั้น แต่ความสัมพันธ์ขององค์กรสื่อที่มีต่อองค์กรอื่นๆในสังคมก็เข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นกัน Gerbner (1969) ได้กล่าวไว้ว่า องค์กรสื่อดำเนินงานภายใต้แรงผลักดันจากปัจจัยภายนอกที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นแรงผลักดันทางสังคมและการเมือง (Social and Political Pressure) แรงผลักดันทางด้านเศรษฐกิจ (Economic Pressure) รวมไปถึงสถาบันอื่นที่เกี่ยวข้องรวมไปถึงผู้ชม ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยจะขอกล่าวถึง การสนับสนุนจากรัฐบาลและความต้องการของผู้ชม

4.3.4.1 การสนับสนุนจากรัฐบาล

อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อน ผู้ซึ่งมีความพยายามที่จะสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกของไทยเป็นเรื่องเกี่ยวกับชาวนา เพื่อนำไปใช้อบรม พัฒนาชาวนา ให้มีความศิวิไลซ์ตามนโยบายของรัฐบาล แต่เมื่อนำเสนอไปยังคณะรัฐบาล กลับไม่ได้รับการสนับสนุนให้ผลิตและออกอากาศ อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง (สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2548) ได้กล่าวเกี่ยวกับการสนับสนุนของรัฐบาลในอดีตไว้ดังนี้คือ

“รัฐบาลไม่ได้ช่วย แม้กระทั่งตั้งแต่สมัยคุณเสนห์ พอฉายที่พระที่นั่งอนันตสมาคมรัฐมนตรีไม่เห็นด้วย ทำหนังการ์ตูน ใครมันจะไปดู ทำหนังคนดีกว่า”

รัฐบาลยังไม่มึนนโยบายให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย จึงไม่ได้ให้การสนับสนุนด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แต่กลับเห็นความสำคัญของการผลิตภาพยนตร์คนแสดงมากกว่า

4.3.4.2 การสนับสนุนจากผู้ชม

การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นมาจะประสบความสำเร็จได้หรือไม่นั้น นอกจากปัจจัยด้านการผลิตที่ดีแล้ว ปัจจัยด้านความต้องการของผู้ชมเป็นสิ่งสำคัญ เพราะหากไม่ได้รับการสนับสนุนจากผู้ชม ไม่มีคนดู การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จได้

“จากประสบการณ์ตั้งแต่ผมเป็นเด็กจนกระทั่งแก่เฒ่า ความรู้สึกตั้งแต่เราเป็นเด็กจนกระทั่งเราเป็นหนุ่ม ระหว่างที่เราเรียนหนังสือจากประถมจนถึงมัธยมถูกดูถูกมากเกินไป เอาการ์ตูนเข้ามาเหลวไหล เป็นสิ่งที่ไม่ให้เอาเข้ามาในโรงเรียน” (ปยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2548)

“การ์ตูนญี่ปุ่นต่อเนื่องมาเรื่อยๆ จากพื้นฐานหนังสือการ์ตูน คนก็จะมีความรู้สึกรุ่นที่ คนญี่ปุ่นอ่านหนังสือการ์ตูน พอมาบ้านเรามันขาดช่วงเพราะว่า มันไม่มีแบบนั้น ความรู้สึกของรุ่น generation ของวัยที่เป็นเด็ก การอ่านหนังสือการ์ตูน เอาหนังสือการ์ตูนไปโรงเรียนมันเป็นไปได้ พ่อแม่ก็รู้สึกว่ามันไม่ค่อยดี เมืองไทยก็เลยถือว่าหายไป” (ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

สังคมส่วนรวมยังไม่เห็นความสำคัญและเห็นว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระผู้ปกครอง, ครู ไม่สนับสนุนให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูนหรือดูการ์ตูนแอนิเมชัน เพราะเห็นว่าการ์ตูนเป็นเรื่องเหลวไหล เด็กไม่สามารถอ่านหนังสือการ์ตูนที่โรงเรียนได้ เมื่ออยู่ที่บ้านก็ไม่มีโอกาสอ่านหนังสือการ์ตูนหรือดูรายการการ์ตูนทางโทรทัศน์ เมื่อไม่มีผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งก็หมายถึงไม่มีตลาดรองรับ จึงเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของไทย

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีตไม่ว่าจะเป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมาเอง เช่น อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง เหตุุมห้ศจรร์ย์ (2498), หนุมานผจญภัย (2500), สุดสาคร (2521) ฯลฯ หรือว่าการรับจ้างผลิต เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด รับจ้างผลิตงานบางส่วนให้กับ บริษัท โตเอะ แอนิเมชัน ประเทศญี่ปุ่น (พ.ศ.2530) ส่วนประสบปัญหาด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันดังได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้ไม่สามารถผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่องได้

อย่างไรก็ตามในปัจจุบัน (พ.ศ.2543 – 2548) เริ่มมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยออกมามากขึ้น โดยส่วนใหญ่ผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง (2543), ปีง

ปอนด์ ดี แอนิเมชัน (2545), ชน100% (2546) ฯลฯ นอกจากนั้นทางบริษัทผู้ผลิตกำลังจะยกมาตรฐานการผลิตในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ต่างประเทศด้วย เนื่องจาก อุปสรรค, ปัญหา, ความยุ่งยากในการผลิตที่มีมาตั้งแต่อดีตได้ลดน้อยลงไปและมีการพัฒนาด้านการผลิตมากขึ้น

4.4 พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ความยุ่งยากในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันได้ลดน้อยลงไป มีดังนี้คือ

4.4.1 ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน

4.4.1.1 เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

คุณ ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึงเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบัน ดังนี้

“การ์ตูนไทย สมมติว่าเราดูการ์ตูนไทยมันก็จะมีการสอดแทรกถึงความเป็นไทย หรือว่าภาพที่ดูแบบไทยๆ แต่ผมก็ยังเห็นว่าการ์ตูนไทยที่ออกมาในปัจจุบันจะเป็นแนวสากลซะมากกว่า ก็คือเป็นแนวตลาดของฝรั่งเขาทำมาแล้ว ญี่ปุ่นเขาทำมาแล้ว เป็นแบบกลางๆ แต่ถ้าพูดถึงการ์ตูนแบบไทยๆ อย่างนี้ประมาณว่ามีมุกๆ ก็จะเป็น จำมาจ๊ะทิงจา (ตัวละครจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร) แล้วก็อาจจะเป็นนิทานเวตาล (การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง นิทานเวตาล) ก็คือตอนนั้นก็เห็นจุดขายที่โดดเด่นของเขาอยู่แล้วว่าสื่อถึงความเป็นไทย ซึ่งสมัยก่อนผมคิดว่าบริษัทที่ทำการ์ตูนก็ต้องเลือกว่าอะไรที่เป็นไทยจะขายได้ ก็ต้องทำการ์ตูนที่เป็นไทยๆ ออกมาก่อน ซึ่งมันทำออกมาแล้วมันก็ค่อนข้างเจื่อน เขาก็เลยต้องเปลี่ยนมุกว่าเมื่อทำออกมาแล้วก็อาจจะหา มุกอื่น ซึ่งอาจจะลักษณะของความเป็นสากลมากขึ้นเพื่อที่จะเอาไปขายต่างประเทศได้ง่ายขึ้น อาจจะผลิตเป็นแนววัยรุ่นเด็กๆ เกี่ยวกับแนวชาวบ้านที่เป็นครอบครัวเกี่ยวกับแบบนี้ ก็เลยเอาเรื่องราวของเด็กๆ ตรงนี้ที่อยู่ในวัยเรียนของบ้านเรา เอามาผูกเรื่องออกมาให้มันดูสนุกได้”

เช่นเดียวกับ คุณ กัญญา พูลผล Senior Director (สัมภาษณ์, 2 มกราคม 2549) ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันว่า

“เนื้อหามันก็กันไปตามยุคสมัย ถ้าเรามองว่าสุดสาคร คือวรรณกรรม เนื้อหาจากวรรณคดี เหมือนกับที่ช่อง 7 เอาพระอภัยมณีมาทำ อันนั้นคือเอาพระอภัยมณีทั้งเรื่อง มาทำ แล้วก็พยายามใส่อะไร ต่ออะไรที่เป็นเรื่องสมัยใหม่ เต็มไปหมด แต่ในขณะเดียวกันช่อง 7 ก็

ไม่กล้าทิ้ง เครื่องแต่งตัว ลักษณะของตัวเอกของเรื่อง ที่มันต้องมีลักษณะกึ่งงู กึ่งไทยเขาก็ไม่กล้าทิ้ง เพราะมันเป็นวรรณคดี ถ้ามันเป็นนิยายพื้นบ้าน นิทานปรัมปรา ก็ต้องนุ่งผ้าซิ่น คือมันเหมือนมีตัวกำหนดไว้ แต่เนื้อหาที่ปรับเปลี่ยนมาใช้ได้ อย่างปิงปอนด์เนี่ย มันจะเป็นเรื่องกันไปอีกยุคหนึ่ง ปิงปอนด์นี้เหมือนกับโลกยุคอวกาศ แต่มันเป็นโลกยุคอวกาศที่คนปัจจุบันรู้จัก คือมันเป็นโลกที่ไม่ไกลตัว เนื้อหามันเปลี่ยนแปลงไปเพราะว่า สภาพสังคมมันเปลี่ยน”

เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ เนื้อหาจึงเป็นเรื่องใกล้ตัวคนไทย เช่น วรรณคดี นิทานพื้นบ้าน เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง สุดสาคร (ผลิตโดยอาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง) ส่วนเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปจากอดีต เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันมีทั้งหยิบยืมมาจากวรรณคดีไทย เช่น นิทานเวตาล (ผลิตโดย บริษัทอัญญา แอนิเมชัน) สุดสาคร (ผลิตโดย บริษัท แฟนตาซี ทาว์น) ฯลฯ และมีการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปิงปอนด์ (ผลิตโดยบริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด) แม้ว่าเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยในปัจจุบันยังมีการสอดแทรกเอกลักษณ์, วัฒนธรรมไทยลงไปในการ์ตูนแอนิเมชัน แต่ผู้ผลิตก็พยายามปรับเนื้อหาให้มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัย ซึ่งเป็นการสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจสำหรับผู้ชมในประเทศและเตรียมการผลิตสำหรับผู้ชมต่างประเทศอีกด้วย



รูปที่ 4.14 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง นิทานเวตาล



รูปที่ 4.15 การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร

4.4.1.2 การออกแบบตัวละครการ์ตูนไทย

ในปัจจุบันทางด้านผู้ผลิตไทยได้มีการพัฒนาการออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน คุณ ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึงการออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันไทย ดังนี้

“การ์ตูนไทยมีเทคนิคมากขึ้นเรื่อยๆ แล้วก็ทำให้ลักษณะของงานในประเทศไทยมันจะไม่เหมือนกับสมัยก่อน เมื่อก่อนใครมองการ์ตูนไทยก็อาจจะดูหน่อมแน้ม ไม่ค่อยมีความ

สมจริงสมจัง แต่ตอนนี้ถ้าเราไปดูการ์ตูนหลายๆ เรื่องในบ้านเรา อย่างเช่น ชน (ชน 100% ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด พ.ศ.2546) รวมถึงตัวที่จะออกฉายมาเรื่อยๆ เช่น นิทานเวตาล (ผลิตโดยบริษัท อัญญา แอนิเมชัน จำกัด) ถ้าเราไปดูบางคนเขาก็บอกว่าการจัดแสงไฟได้สวย ตัวละครขยับได้สมจริงอะไรอย่างนี้ รวมถึงการ์ตูนของเราด้วย ตัวบ๊องปอนด์ก็มีการพัฒนาทางอาชีพความสมจริง แล้วก็ความสวย แล้วก็ลักษณะความที่สื่อออกมาเป็นไทยๆ ด้วย ก็จะพัฒนาไปเรื่อยๆ”

ในปัจจุบันเทคโนโลยีได้เจริญก้าวหน้ามากขึ้น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ผนวกกับความสามารถด้านศิลปะของนักวาด (Animator) ทำให้การออกแบบตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการพัฒนาให้มีคุณภาพ, สวยงามมากขึ้น

4.4.2 ปัจจัยด้านเทคโนโลยี กระบวนการผลิตในปัจจุบัน

4.4.2.1 เทคโนโลยีด้านการผลิต

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) เทคโนโลยียังไม่ค่อยเจริญก้าวหน้า ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการกระบายสีที่ต้องระบายลงบนแผ่นเซลทีละแผ่น, การเรียงภาพ, การตัดต่อล้วนมีความซับซ้อนและต้องการคนจำนวนมากในการผลิต แต่ปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ก้าวหน้ามากขึ้น คุณศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์ (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึงเทคโนโลยีการผลิตไว้ดังนี้คือ

“อุตสาหกรรมการ์ตูนเมืองไทย evolve มาเป็น Digital Format หรือว่าเป็นคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ถามว่าทำไมเพราะมันลด scale จากที่ใช้คนเป็นหลายร้อยคน เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ แล้วเครื่องคอมพิวเตอร์มันมีราคาถูกลง เราก็คิดว่าประมาณสัก 4 -5 ปีที่แล้วเป็นจุดเริ่มต้นของ New Technology” (ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ได้อำนวยความสะดวกในการผลิต และช่วยลดแรงงานคนในการผลิตให้น้อยลง

คุณอภิเดช พัฒนาสุทธินน (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) ยังได้กล่าวถึงการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 3 มิติ ว่า

“เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถคำนวณ ทิศทางของแสง การทำปฏิกิริยาของแสงกับพื้นผิว จนได้มาเป็นภาพ จำนวนให้ว่าไฟอย่างนี้ทอดกระทบพื้นแล้วจะเป็นแสงอย่างนี้

การทำ Effect จะใช้ simulation เช่น พวกน้ำ เราจะใช้คอมพิวเตอร์คำนวณ เพราะเกิดจากการคำนวณทางฟิสิกส์จริงๆ ว่าน้ำต้องแบบตกกระทบลงมา กระเด็น กระดอนยังไง แรงโน้มถ่วง มันจะมีค่าเป็นชุด เป็นค่าตัวเลข”

เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถคำนวณ การตกกระทบของแสง, เงา การตกกระทบของน้ำ และสามารถประมวลผลออกมาได้ตามหลักของสุนทรียศาสตร์ การใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้กระบวนการผลิตมีความสะดวกและรวดเร็วขึ้น โดยนักวาดไม่ต้องวาดภาพเงา หรือภาพหยดน้ำที่ละเอียดที่ตกกระทบพื้นผิว

4.4.2.2 วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิต

วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีต เช่น แผ่นเซล, กล้องถ่ายภาพยนตร์, แท่นถ่ายทำแอนิเมชัน, สีอะคริลิก ไม่มีขายในประเทศไทย ต้องสั่งนำเข้าจากต่างประเทศ ซึ่งวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้มีราคาสูง แต่ในปัจจุบันมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการผลิตทำให้อุปสรรคปัญหาด้านวัสดุอุปกรณ์ลดน้อยลงไป เพียงใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ซอฟต์แวร์ ห้องทำงาน ก็สามารถผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้แล้ว

4.4.3 ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมในปัจจุบัน

4.4.3.1 ปัจจัยด้านการผลิต

4.4.3.1.1 ด้านบุคลากร

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ต้องการบุคลากรผู้มีความเชี่ยวชาญในปริมาณที่มากเพื่อรองรับการผลิตให้ดำเนินงานอย่างต่อเนื่องและเสร็จตามกำหนดเวลา ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันให้ความเห็นว่า บุคลากรผู้ผลิตของประเทศไทยมีความสามารถและมีความรู้, ฝีมือทางด้านศิลปะ, วัฒนธรรมไทย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์งานการ์ตูนแอนิเมชันให้มีคุณภาพและงดงาม

“คนไทยมีคล้ายๆ ว่าข้อดีในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ แล้วก็ในเรื่องของวัฒนธรรมค่อนข้างสูง เมื่อเปรียบเทียบ อย่างเช่นประเทศอินเดีย ประเทศอินเดีย Programming เด่น คือทุกคนเป็น Programming แบบภาษาซี แบบเก่งมาก ในขณะที่เค้าอ่อนเรื่องศิลปะมาก เค้าไม่เข้าใจเรื่องความสวยงาม แต่คนไทย Programming ไม่ค่อยเก่ง แต่กับวัฒนธรรม หรือว่า เรื่องซิดๆ เขียนๆ นั้นดี....โดยพื้นฐานของคนไทยมีความสามารถในด้านนั้น นี่ก็ข้อดีใน

พื้นฐานของคนไทยที่สมมติว่าเดินมาทางด้านศิลปะอีกประการหนึ่ง ก็คือว่าคนไทยเหมือนกับสามารถเรียนรู้ ค่อนข้างที่จะปรับตัวตัวได้ค่อนข้างที่จะเร็ว กับ Software ที่เข้ามา” (ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

นอกจากนี้ การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตและปริมาณของบุคลากรควรสอดคล้องกัน เพื่อที่จะสามารถผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งในปัจจุบันบุคลากรผู้ผลิตงานแอนิเมชันมีปริมาณและมีความพร้อมในการผลิตมากขึ้น

“ในอดีต ตอนนั้น คนก็น้อย 2D แอนิเมชันใช้คนเยอะ จะให้มัน success ในเวลาเร็วมันเป็นไปไม่ได้ ตอนนี้นักพร้อมมากขึ้น มีคนมากขึ้น ดีกว่าเมื่อก่อน” (อัจฉรา กิจกัญจนานันท์ , สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

4.4.3.1.2 ด้านงบประมาณ

ปัญหาเรื่องต้นทุนการผลิตสูงเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในอดีต จนกระทั่งในปัจจุบัน การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันก็ยังประสบปัญหาเรื่องต้นทุนการผลิตที่สูงอยู่ อย่างไรก็ตามผู้ผลิตในปัจจุบันไม่ต้องการการสนับสนุนด้านเงินทุนจากเหล่านายทุน ผู้ผลิตส่วนใหญ่ในรูปแบบของบริษัทมีศักยภาพในการจัดหางบประมาณในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ผู้ผลิตบางรายก็สามารถจัดหาเงินทุนการผลิตและวัสดุอุปกรณ์บางส่วนจากเหล่าผู้สนับสนุน (Sponsor)

“พวก sponsor ช่วยเงินทุนซะมากกว่า แล้วแต่ line ธุรกิจของเขา เขาช่วยอะไรได้เขาก็ช่วย เช่น Mac Apple ช่วยด้านอุปกรณ์” (อภิเดช พัฒนาสุทรินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

4.4.3.2 ปัจจัยด้านการตลาด

ปัจจัยด้านการตลาดจะกล่าวถึงการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันไทยผ่านช่องทางการจัดหน่ายต่างๆ ดังนี้ คือ

4.4.3.2.1 การจัดจำหน่ายให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์, ทางโรงภาพยนตร์โดยตรง การออกอากาศทางโทรทัศน์เป็นช่องทางหลักให้ผู้ผลิตการ์ตูน

แอนิเมชันจัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นมา คุณอรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) ได้กล่าวถึงการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองให้กับสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ว่า

“การตลาดสำหรับทีวี เนื่องจากทางสถานีช่อง 3 ให้นโยบายการที่จะสนับสนุนเรื่องการ์ตูน เพราะฉะนั้นเราก็ไม่ได้เป็นปัญหาเรื่องนี้เราก็ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง ก็เป็นข้อดีตรงนี้”

เช่นเดียวกันการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์

“ตั้งแต่แรกๆ เลย เป็น 3D ปังปอนด์ที่มีการดิวกัน ตอนนั้นที่กระแสมันมาแล้วทางช่อง 3 สนใจว่า คุณทำการ์ตูนไทยนะ แล้วก็สนับสนุนการ์ตูนไทยด้วย แล้วก็ก็เป็นกระแสที่แรงพอสมควรทางช่อง 3 ก็เลยให้โอกาสให้เวลาเรา เราถึงได้ฉายทางช่อง 3 แล้วก็มีการติดต่อกันมาเรื่อยๆ ในลักษณะพอปังปอนด์ลงช่องนี้ เราก็จะเห็นปังปอนด์ตลอดที่ช่อง 3 มันเหมือนเป็นพันธะผูกพันทางใจอะไรอย่างนี้” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบันมีโอกาสทางธุรกิจมากขึ้น เนื่องจากสถานีโทรทัศน์มีนโยบายสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ทำให้เมื่อมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมาก็สามารถที่จะจัดจำหน่ายไปให้สถานีโทรทัศน์ได้

นอกจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์แล้ว ยังมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยฉายทางโรงภาพยนตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศอีกด้วย คุณ จาตุก กัลย์จาตุก (กรุงเทพธุรกิจ, 4 มีนาคม 2547: 5) ได้กล่าวถึงกำหนดการนำการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ว่า

“ผมคาดว่า น่าจะออกฉายตามโรงภาพยนตร์ได้ประมาณซัมเมอร์ปีหน้า เพราะผมว่าเรื่องจะเสร็จประมาณเดือน ธันวาคมนี้ ซึ่งไม่ได้ฉายแค่โรงภาพยนตร์ในเมืองไทยเท่านั้น เพราะผมวางแผนไว้ว่า จะออกฉายต่างประเทศด้วย”

4.4.3.2.2 จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ Home Video Entertainment โดยผลิตเป็น VCD ทำให้บริษัทมีช่องทางการจัดจำหน่ายเพิ่มมากขึ้น เป็นการทำได้ให้กับบริษัทเพิ่มขึ้น นอกเหนือจากการจัดจำหน่ายโดยตรงให้กับทางสถานีโทรทัศน์และโรงภาพยนตร์

“บางทีคนไทยทำการ์ตูนเรื่องนี้ขึ้นมา แนนอน สู้อเมริกา หรือว่า ญี่ปุ่นพวกนี้ก็ได้ คุณภาพของเขามีความชำนาญมา 20 ปีแล้ว มันก็เหมือนกับว่า อุตสาหกรรมเหมือนหนังไทยเลย หนังไทยที่เหมือนกับว่าถ้าเกิดสร้างมาแล้วคนไทยก็ยังไม่ดู แล้วก็จะไปฟังตลาดต่างประเทศก็ไม่ได้ เพราะ Local Market ต้องแข็งแกร่งเพียงพอ แต่ในช่วงหลังๆ มาก็คือมันมีเรื่องของ Home VDO ที่ช่วย section นี้ได้มาก” (ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

4.4.3.2.3 จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา, ดัดแปลงมาจาก

ตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน

นอกจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขึ้นมาเพื่อจัดจำหน่ายทางโทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์ ยังมีการต่อยอดธุรกิจโดยผลิตของเล่น, เสื้อ, เกม ฯลฯ (Merchandise) ที่ผลิตมาจากตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ซึ่งเป็นการช่วยเพิ่มรายได้ให้กับบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

“นำมาพัฒนาเป็นเกมส์อะไรอย่างนี้ ก็เป็นธุรกิจใหม่อีกธุรกิจหนึ่งที่เรเปิดขึ้นมาไม่นานมานี้ ตามกระแสของความนิยมในตลาด เพราะจริงๆ แล้วถ้าเกิดว่าเราเป็นเจ้าของ Content แล้วเราเก็บ Content ไว้อยู่กับตัวไม่ทำอะไรเลย Content นั้นก็จะอยู่นิ่งๆ นอนอยู่นิ่งๆ แต่ในเมื่อเราเป็นเจ้าของ Content แล้วเราคงต้องใช้ประโยชน์จาก Content นั้นให้มากที่สุด” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

4.4.4 ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชมในปัจจุบัน

4.4.4.1 การสนับสนุนจากรัฐบาล

รัฐบาลเริ่มมองเห็นความสำคัญของอุตสาหกรรมแอนิเมชันในประเทศไทย และให้ความช่วยเหลือการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันโดยการจัดงาน Thai Anima 2003, Thai Animation and Multimedia 2004, Thailand Animation and Multimedia 2005, Thailand Animation and Multimedia 2006 ด้วยวัตถุประสงค์เพื่อผลักดันวงการแอนิเมชันและมัลติมีเดียของไทยให้เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวาง ซึ่งรัฐบาลได้มองเห็นความสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชม

ต่างประเทศด้วย คุณวีรพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวถึงด้านความช่วยเหลือจากรัฐบาล ดังนี้

“ช่วยเหลือเรื่องการกระตุ้นตลาดต่างประเทศให้เยอะขึ้น เพราะทุกวันนี้เราอาจจะต้องช่วยตัวเองเรื่องตลาดต่างประเทศ แต่ที่ผ่านมาตอนต้นปีงาน Thailand Animation & Multimedia พูดยังจริงจัง รัฐบาลก็ช่วยเยอะ รัฐบาลก็อาจจะช่วยคิโนนี่ ทำให้เราเป็นที่รู้จักมากขึ้นในต่างประเทศด้วย”

“กระทรวง ICT จัดงาน TAM ขึ้นมา Thailand Animation & Multimedia ตรงนั้นก็สร้างกระแสที่ดี แล้วเหมือนจะเป็นตลาดที่จะเชิญต่างชาติเข้ามาเห็นถึงศักยภาพว่าคนไทยทำแอนิเมชันได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นเกมส์ เป็น 2D เป็น 3D” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

จากที่รัฐบาลได้จัดงาน Thailand Animation & Multimedia ดังได้กล่าวมาแล้ว เป็นการช่วยเหลือด้านการตลาด, การจำหน่าย และได้ช่วยแสดงผลงานแอนิเมชันของไทยเป็นที่รู้จักในต่างประเทศ

4.4.4.2 ผู้ชม

ผู้ผลิตและผู้มีประสบการณ์ด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการของผู้ชมที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยสามารถแบ่งความคิดเห็นออกได้เป็น 3 ส่วน ส่วนหนึ่งมีความเห็นว่าผู้ชมเด็กเล็กไม่ได้สนใจว่าเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตโดยผู้ผลิตประเทศอะไร แต่สนใจในเนื้อหา รูปแบบ ความสนุกสนานมากกว่า ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งให้ความเห็นว่าผู้ชมกลุ่มเด็กโตยังมีค่านิยมเลือกชมการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตโดยผู้ผลิตต่างประเทศ และกลุ่มสุดท้ายให้ความเห็นว่าค่านิยมของคนไทยโดยทั่วไปมองว่าการ์ตูนเป็นเรื่องของเด็ก

4.4.4.2.1 ผู้ชมกลุ่มเด็กเล็กชมการ์ตูนแอนิเมชันโดยไม่เลือกกลุ่มผู้ผลิต

ผู้ผลิตให้ความคิดเห็นว่าผู้ชมกลุ่มเด็กเล็กไม่ได้ให้ความสำคัญของประเทศของผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน หากเป็นการ์ตูนแอนิเมชันผู้ชมเด็กเล็กก็ให้ความสนใจทั้งนั้น

“ก็คือเด็กเป็นอย่างนี้ เขาไม่ได้แยกนะว่าต้องไปดูการ์ตูนญี่ปุ่น เขาก็ชอบเหมือนกัน เป็นการ์ตูนเขาก็ชอบ” (ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

“ผู้ชมที่ว่าเขาก็คงอยากดูอยู่แล้ว มันเป็นเรื่องที่อัดอั้นมานาน ตอนนี้พี่เชื่อว่าตอนนี้ในด้านผู้ชมหรือว่าผู้ปกครองก็อยากให้ลูกดูการ์ตูนไทยอยู่เหมือนกัน” (ทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ, สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2548)

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีความคิดเห็นว่ายุคปัจจุบัน ผู้ชมเด็กมีความต้องการที่จะชมการ์ตูนแอนิเมชัน นอกจากนั้นทางด้านผู้ปกครองก็ให้การสนับสนุนให้ลูกๆ ดูการ์ตูนแอนิเมชันไทย

4.4.4.2.2 ผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นเลือกชมการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตโดยผู้ผลิต

ต่างประเทศ

การ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ เช่น ประเทศญี่ปุ่น ได้รับความสนใจจากผู้ชมวัยรุ่นไทยอย่างมาก เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นได้ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยมาเป็นเวลานานทำให้ผู้ชมมีความคุ้นเคยกับการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นเป็นอย่างดี ประกอบกับการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นมีแนวเรื่องที่หลากหลายและมีความสนุกสนานน่าสนใจ ทำให้ผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นเลือกรับชมการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นมากกว่าการ์ตูนแอนิเมชันไทย

“การ์ตูนไทย ทั้ง Comic ทั้ง Animation บางทีวัฒนธรรมการ์ตูนของญี่ปุ่นเข้ามามากเกินไป จนบางครั้งอย่างเด็กรุ่นใหม่ บางทีก็ดูการ์ตูนไทย ผมไม่ดูหรอก ไม่เอาหรอก คือทุกคนเสพการ์ตูนญี่ปุ่น ผมยอมรับว่าผมโตมากับการ์ตูนญี่ปุ่นจริง แต่ผมก็โตควบคู่กับการ์ตูนไทย หรือว่าการ์ตูนต่างประเทศ อย่างการ์ตูนขอให้เป็นการ์ตูนผมก็ดูหมด แต่ถ้าเด็กรุ่นใหม่ถามตอนนี้ เขาก็จะ เขาก็จะมีกลุ่มของเขา เขาก็จะมีว่ากลุ่มนี้ๆ ชอบการ์ตูนเรื่องนี้ เขาจะน้อยมากที่จะมาเสพการ์ตูนไทยโดยตรง” (ธีระกุล สิงห์ไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

“วัยรุ่นเดี๋ยวนี้ ถ้าผมว่า เขาคงอ่านการ์ตูนที่แนว Hard Core นิดๆ กับ Action ถ้าเป็นการ์ตูนก็ต้องดูกลุ่มเป้าหมายด้วย เพราะว่าการ์ตูนที่เขาคือทำอะไร ถ้าเกิดเด็กๆ 11-12-13 ก็แน่นอนว่าดูเบาๆ มีเนื้อหาที่จริงจังใจ แต่ถ้าเกิดสมมติเป็นกลุ่มวัยรุ่น เขาคงไม่มานั่งดูการ์ตูนอะไรแบบนี้ เขาอาจจะไปดูอะไรที่หิวหิว มีมุขตลกที่ดูแปลกตา แล้วก็มีเท่ๆ มีการโพสต์ทำนิดหน่อย มีความรุนแรงขึ้น” (ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ, สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548)

4.4.4.2.3 ค่านิยมของคนไทยมองว่าผู้ชมการ์ตูนคือกลุ่มผู้ชมเด็ก

เนื่องจากคนไทยยังมีค่านิยมว่าผู้ชมการ์ตูนคือผู้ชมกลุ่มเด็ก ทำให้เมื่อมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกมา ก็จำกัดอยู่ในผู้ชมวงแคบๆแค่ผู้ชมกลุ่มเด็กเท่านั้น

“อยู่ที่คนดู ปรับปรุงที่คนดู คนไทยมองตลอดว่าคนดูการ์ตูนคือเด็ก ไม่ได้มองว่า การ์ตูนเป็น Art Media สำหรับ Entertainment ใดๆอย่างหนึ่ง ถ้าไม่มีคนดูก็ไม่มีการผลิต” (อัจฉรา กิจกัญจนานันท์, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

“เราจะมีค่านิยมว่าการ์ตูนเป็นของเด็ก ทำลายค่านิยมตรงนี้ลงให้ได้ว่าการ์ตูนเป็นของเด็ก ผู้ใหญ่ถือหนังสือการ์ตูนคนจะมองแบบแปลกๆ คนจะมองว่าอะไรโปกปานี่อ่านหนังสือการ์ตูน คนญี่ปุ่นอ่านจนแก่ เขาจะไม่มีการแบ่งชั้นว่าการ์ตูนเป็นของเด็ก ผมไม่รู้ค่านิยมนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร หนังสือการ์ตูนก็จะเป็เด็กๆดู อย่างฝรั่งเขาก็ดูกันทุกวัย เวลาหนังสือการ์ตูนเข้าโรงผู้ใหญ่ก็ดูเด็กก็ดู มันรับกันได้หมด เวลาผู้ใหญ่ไปดูการ์ตูนเด็กเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่รู้จักโต ถ้าเปลี่ยนค่านิยมตรงนี้ได้ก็จะทำให้ตลาดมันกว้างขึ้น” (สมชัย กัตัญญานันท์, สัมภาษณ์, 25 กุมภาพันธ์ 2548)

พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีต มีทั้งปัญหาปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์, ปัญหาปัจจัยด้านเทคโนโลยีและปัญหาปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น อย่างไรก็ตาม อุปสรรคและปัญหาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆเหล่านั้นได้ลดน้อยลงไปในปัจจุบัน ซึ่งบางปัจจัยได้รับการปรับเปลี่ยนและแก้ไข เช่น ปัจจัยทางสุนทรียศาสตร์, ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยี ในขณะที่บางปัจจัยยังไม่ได้รับการแก้ไขใดๆและยังคงเป็นปัญหาต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในปัจจุบัน เช่น ปัญหาด้านปัจจัยการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมด้านการผลิตซึ่งประกอบไปด้วย ปัจจัยด้านบุคลากรผู้เชี่ยวชาญการผลิตอาจจะมีความพร้อมและมีปริมาณมากขึ้น แต่ยังไม่มียปริมาณมากพอที่จะรองรับอุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน และปัจจัยด้านงบประมาณการผลิตที่ยังมีต้นทุนการผลิตที่สูง เป็นต้น ซึ่งพอจะสรุปพัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและในปัจจุบัน ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและในปัจจุบัน

การผลิต ปัจจัยในการผลิต	ในอดีต	ในปัจจุบัน
1. ด้านสุนทรียศาสตร์ เนื้อหา, การออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยมักเกี่ยวกับวรรณคดีไทย, นิทานพื้นบ้าน, วัฒนธรรมไทย - การออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการสอดแทรกความเป็นไทย ลายไทย ซึ่งผลิตยาก 	<ul style="list-style-type: none"> - เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีทั้งเรื่องที่ยืมขบขมาจากวรรณคดีไทยและมีการแต่งเรื่องขึ้นมาใหม่ - การออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีความสวยงามและทันสมัย
2. เทคโนโลยีและกระบวนการผลิต	<ul style="list-style-type: none"> - เทคโนโลยีการผลิตยังอยู่ในระยะเริ่มต้นและกำลังพัฒนา ดังนั้นเทคโนโลยีการผลิตไม่ว่าจะเป็นเครื่องถ่ายก็อปปีแผ่นเซล เครื่องคอมพิวเตอร์สามารถช่วยให้การผลิตมีความสะดวก รวดเร็วขึ้นได้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น 	<ul style="list-style-type: none"> - คอมพิวเตอร์อำนวยความสะดวกด้านการผลิตและลดแรงงานบุคลากร - การใช้คอมพิวเตอร์ตัดปัญหาเรื่องวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องนำเข้าและมีราคาสูง
3. ด้านการผลิตเชิงธุรกิจ อุตสาหกรรม 3.1 ด้านการผลิต 3.1.1 บุคลากร	<ul style="list-style-type: none"> - การที่จะมีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝน - บุคลากรผู้มีประสบการณ์, เชี่ยวชาญด้านการผลิตมีอยู่ในปริมาณไม่มาก 	<ul style="list-style-type: none"> - บุคลากรด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทยมีฝีมือทางด้านศิลปะ และเริ่มมีปริมาณมากขึ้น

ตารางที่ 4.1 พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและในปัจจุบัน

การผลิต ปัจจัยในการผลิต	ในอดีต	ในปัจจุบัน
<p>3.1.2 งบประมาณ</p> <p>3.2.ปัจจัยด้านการตลาด</p>	<p>- ต้นทุนการผลิตสูง, การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันใช้ระยะเวลาการผลิตนาน, ค่าตอบแทนรายรับของผู้ผลิตอยู่ในระดับต่ำไม่เพียงพอจ้บรายจ่ายส่งผลให้ ผู้ผลิตหรือนายทุนไม่กล้าเสี่ยงลงทุน</p> <p>- ไม่สามารถผลิตรายการการ์ตูนแอนิเมชันออกมาได้ในปริมาณที่ต่อเนื่องและมีคุณภาพ</p>	<p>- ต้นทุนการผลิตสูง แต่ทางบริษัทผู้ผลิตมีศักยภาพในการลงทุนผลิตการ์ตูนแอนิเมชันและสามารถแสวงหา Sponsor ช่วยสนับสนุนด้านเงินทุนการผลิต</p> <p>- ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้อย่างมีคุณภาพและมีปริมาณมากขึ้น ทำให้สามารถจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันได้หลายช่องทาง</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดจำหน่ายให้สถานีโทรทัศน์ - จัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD - จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนามาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน
<p>4.ปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม</p> <p>4.1.รัฐบาล</p>	<p>- รัฐบาลยังไม่มึนโยบายให้การสนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันไทย</p>	<p>- รัฐบาลช่วยเหลือให้เกิดกระแสการสร้างบุคลากรและการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย</p> <p>- รัฐบาลช่วยเหลือทางด้านการติดต่อการตลาดระหว่างประเทศ</p>

ตารางที่ 4.1 พัฒนาการของกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในอดีตและในปัจจุบัน

การผลิต ปัจจัยในการผลิต	ในอดีต	ในปัจจุบัน
4.2. ผู้ชม	<ul style="list-style-type: none"> - สังคมส่วนรวมยังไม่เห็น ความสำคัญและเห็นว่าการ์ตูนเป็น เรื่องไร้สาระ 	<ul style="list-style-type: none"> - สังคมส่วนรวมเริ่มให้การ สนับสนุนการ์ตูนแอนิเมชันไทย - ผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นให้ความสนใจ การ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ มากกว่า - ค่านิยมของผู้ชมไทยยังคิดว่า การ์ตูนเป็นเรื่องสำหรับเด็ก