

บทที่ 5

การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศของ บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในอดีต เทคโนโลยีด้านการผลิตเป็นแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) กระบวนการผลิตมีความยุ่งยาก ทำให้ในอดีตมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยออกมาในปริมาณไม่มากนัก อย่างไรก็ตามในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เจริญก้าวหน้าและพัฒนามากขึ้นซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการผลิตและช่วยลดกำลังบุคลากร ประกอบกับปัจจัยหลายอย่างได้เปลี่ยนแปลงไปดังกล่าวมาแล้วในบทที่ 4 ทำให้ในปัจจุบันมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมากขึ้น โดยผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศและกำลังจะยกมาตรฐานการผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศอีกด้วย ซึ่งในการศึกษาวิเคราะห์การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของผู้ผลิตไทยได้แบ่งออกเป็นการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตขึ้นเพื่อผู้ชมในประเทศและเพื่อผู้ชมต่างประเทศ เนื่องจากการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศและเพื่อผู้ชมต่างประเทศ กระบวนการผลิตบางส่วนอาจจะคล้ายคลึงกันในขณะที่บางส่วนอาจแตกต่างกัน เช่น การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศ กลุ่มเป้าหมายการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศเพียงอย่างเดียว เนื้อหาจึงเป็นเรื่องเกี่ยวกับบรรณคดี, นิทานพื้นบ้าน ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวคนไทยและในการผลิตก็ไม่ต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมหรือภาษาเพราะว่าผู้ชมคนไทยมีวัฒนธรรมและภาษาที่ร่วมกัน ในขณะที่การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ กลุ่มเป้าหมายการผลิตเพื่อผู้ชมประเทศต่างๆทั่วโลก เนื้อหาอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นไทยเพื่อแสดงถึงเอกลักษณ์ชาติไทย แต่อาจต้องมีการปรับให้เป็นเนื้อเรื่องที่ผู้ชมต่างประเทศสามารถเข้าใจได้และต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมและภาษา ในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มีวัตถุประสงค์ในการผลิตเพื่อผู้ชมภายในประเทศคือ บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง

การศึกษาการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศ ในขั้นต้นผู้วิจัยจะกล่าวถึง ประวัติบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน, ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์, ปัจจัยด้านเทคโนโลยี, ปัจจัยด้านการผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมและปัจจัยด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม

5.1 ประวัติบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง

บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น (Broadcast Thai Television) ก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ. 2533 เป็นบริษัทที่รับผลิตรายการโทรทัศน์ ละครโทรทัศน์ให้กับสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 รายการแรกทีผลิเป็นรายการเกี่ยวกับสุขภาพ ชื่อรายการ “ก้าวทันโรค” (Health Show) โดยความตั้งใจในการผลิตเพื่อสร้างสรรค์รายการที่มีสาระ มีคุณประโยชน์ ความรู้ในเรื่องของสุขภาพแก่ผู้ชม แม้ว่าในตอนแรกรายการ ก้าวทันโรคจะประสบปัญหาเรื่องการขาย หาสปอนเซอร์ยาก แต่ผู้ผลิตก็ได้ประทับใจและตั้งใจให้มีการออกอากาศมาเรื่อยๆ จนกระทั่งรายการ ก้าวทันโรค ได้รับรางวัล “เมขลา” ประเภท “รายการส่งเสริมสุขภาพดีเด่น” ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาบริษัทก็เริ่มผลิตรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นๆ ภายใต้ปรัชญาที่ว่า “คุณภาพ อยู่ที่การคิดสร้างสรรค์ แต่คุณภาพ ต้องสร้างสรรค์เพื่อสังคม” หลังจากนั้นบริษัทก็ผลิตรายการ ผู้หญิงอยากรู้ เพื่อตอบสนองกลุ่มผู้หญิง, รายการ ฟรีสไตล์วัยรุ่น มีรูปแบบเป็นละครวัยรุ่น ต่อมาก็ได้ปรับปรุงเป็นละคร 6/16 รัยบริสุทธิ์ และ น้องใหม่รัยบริสุทธิ์ ซึ่งเป็นละครสะท้อนสังคมวัยรุ่น และได้รับรางวัลละครส่งเสริมสังคม ละครส่งเสริมเยาวชนดีเด่น จากหลายสถาบัน เช่น เมขลา โทรทัศน์ทองคำ ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีการผลิตรายการอื่นอีก เช่น รายการ เพื่อโลกสวย, รายการ Spice, รายการ Red seed และละครโทรทัศน์อีกหลายเรื่อง เช่น ดวงยิหวา, เกมกามเทพ ฯลฯ (ครบรอบ 32 ปี สถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3, 2547: 50-52)

บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น ผลิตผลงานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกคือเรื่อง ปลาบู่ทอง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในปีพ.ศ.2543 หลังจากนั้นก็มีผลงานด้านการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ตามมาอีก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนนิทานพื้นบ้านไทย เช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง สังข์ทอง, ไกรทอง, โสนน้อยเรือนงาม, แก้วหน้าม้า นอกจากนั้นทางบริษัทผู้ผลิตยังได้เตรียมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งเป็นการแต่งเรื่องราวจีนมาใหม่ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Star Dogs

ความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทอง คุณอรุโณชา ภาณุพันธุ์ ผู้อำนวยการผลิต (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) ได้กล่าว ดังนี้คือ

“ทาง Broadcast ได้คุยกับทางช่อง 3 ตัวพี่เองนะคะ ได้คุยกับคุณประวิทย์ มาลีนนท์ ว่าจริงๆ แล้วในระหว่างนี้ มันก็มีการ์ตูนต่างประเทศเข้ามานะคะ โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาแล้ว มันเหมือนกับเวลาเราผลิตรายการให้กับผู้ใหญ่เนี่ยจริงๆ แล้วเราลืมนึกว่าเด็กเล็กเขามีความต้องการอะไรที่มันสมกับวัยเขา ทีนี้การ์ตูนมันมาจากต่างชาติหมดเลย ก็มีความคิดว่า ทำไมเด็กไทยไม่มี

การ์ตูนไทยดู แล้วก็เห็นหลายๆ บริษัทพยายามที่จะสร้างการ์ตูนขึ้นมา แต่มันก็ยังไม่มีการทำสำเร็จ ออกมาเป็นรูปธรรมสักที เราก็เลยเริ่มศึกษาเมื่อประมาณปี 41 เราเริ่มศึกษาเรื่องของการทำการ์ตูน นะคะ ที่นี้พอเราเริ่มศึกษา เราก็ปรึกษากับทางสถานีว่าโอเค ร่วมมือกันว่าจะทำการ์ตูนไทยออกมา เรื่องแรกเราก็เลยคิดที่จะทำเรื่องปลาบู่ทอง คือเราจะทำการ์ตูนไทย เราก็อยากได้การ์ตูนที่มีความ เป็นไทย เราก็เลยหยิบนิทานพื้นบ้านมา”

เนื่องจากในอดีตผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่ค่อยมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ออกมา การ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยล้วนเป็นการ์ตูน แอนิเมชันที่นำเข้ามาจากประเทศญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกา บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น จึงมี ความคิดริเริ่มที่จะสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์เพื่อให้เด็กไทยได้มีโอกาสชม การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตโดยคนไทย โดยได้มีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยให้มี คุณภาพ, สร้างสรรค์สังคม ประกอบกับบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น เป็นผู้ผลิตรายการทาง โทรทัศน์ให้กับทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อยู่แล้ว จึงมีความสัมพันธ์อันดีกับ สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ดังนั้นจึงได้รับการสนับสนุนจากสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ให้ ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง เป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ เรื่องแรก หลังจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง คุณหนูช่างฝัน ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ เมื่อปี พ.ศ.2539 ก็ไม่มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยทาง โทรทัศน์ออกมาอีก จนกระทั่งเมื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทองได้ออกอากาศทางโทรทัศน์เมื่อ ปี พ.ศ.2543 ก็ได้รับผลตอบรับจากผู้ชมและประสบความสำเร็จ เป็นผลให้บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ต่อๆมา เช่น ไกรทอง, สังข์ทอง, โสนน้อยเรือนงาม, แก้วหน้าม้า และยังได้ผลิตสินค้าต่อเนื่อง อาทิเช่น การ์ตูนแอนิเมชันปลาบู่ทองในรูปแบบ VCD, สมุดภาพวาดระบายสี จึงเป็นที่น่าศึกษาถึงการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลา บู่ทองว่ามีการพัฒนากระบวนการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศอย่างไร การศึกษาการพัฒนา กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่อง ปลาบู่ทอง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยการผลิต การ์ตูนแอนิเมชันของ Jeremy G. Butler (1994), แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานของ องค์กรสื่อ (Media Organization)เป็นกรอบในการวิเคราะห์

5.2 ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง

ด้านสุนทรียศาสตร์ของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบไปด้วย

5.2.1 เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง มีทั้งหมด 62 ตอน ออกอากาศทุกวันเสาร์ อาทิตย์ ตั้งแต่เดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2543 ถึง เดือน มิถุนายน พ.ศ.2544 ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 นำเสนอเป็นตอน ตอนละ 5 นาที เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้นำมาจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง ปลาบู่ทอง เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ ชายหาปลาคนหนึ่ง ชื่อ นายทอง มีภรรยาสองคน ภรรยาหลวง-นางขนิษฐามีลูกสาวชื่อเอื้อย ภรรยาหน้า - นางขนิษฐามีลูกสาวชื่ออ้ายและอี วันหนึ่งนางขนิษฐาผู้มีจิตใจเมตตา กรุณา ด้วยความสงสารจึงได้แอบปล่อยปลาบู่ที่นายทองจับมาทำอาหาร นายทองรู้เรื่องก็โมโหลงโทษให้นางขนิษฐาไปจับปลาบู่ทองมา นางขนิษฐาจึงออกไปพายเรือหาปลา แต่เกิดพลัดตกจากเรือและจมน้ำตาย นางขนิษฐาจึงไปเกิดเป็นปลาบู่ทองกลับมาหาเอื้อยผู้เป็นลูกสาวของตน แต่ก็ถูกนางขนิษฐา อ้าย อี กลั่นแกล้งและจับมากิน เอื้อยได้เพียงเกล็ดปลามาฝังไว้ใกล้ริมน้ำ เกล็ดปลาบู่ที่ฝังไว้ก็เติบโตเป็นต้นมะเขือ แต่ถูกทั้งนางขนิษฐาและลูกๆถอนไปอีก เอื้อยจึงนำเมล็ดมะเขือมาปลูกเป็นต้นโพธิ์ทองซึ่งมีความสวยงามและมีความไพเราะ วันหนึ่งท้าวพรหมทัต กษัตริย์ผู้ปกครองกรุงพราณสี ได้เสด็จผ่านมาหมู่บ้านที่เอื้อยอาศัยอยู่และได้พบกับเอื้อยก็ทรงพอพระทัยมาก จึงแต่งตั้งให้นางเป็นพระมเหสี นางขนิษฐา อ้ายและ อี อิจฉาริษยาเอื้อย จึงวางแผนให้ อ้ายปลอมตัวเป็นเอื้อยเข้าไปเป็นมเหสีอยู่ในวัง และกำจัดเอื้อยโดยลวงให้เอื้อยตกหลุมพรางที่มี กระทะเค็ดอยู่ด้านล่าง แต่ด้วยความดีของเอื้อย เอื้อยจึงกลายเป็นนกแขกเต้าและบินหนีไปได้ นกแขกเต้าได้มาพบกับฤาษีที่จำศีลอยู่ในป่า ฤาษีได้ช่วยเอื้อยและชุบชีวิตให้เป็นคนดังเดิม ฤาษียังเสกพระลพกุมาร ให้เป็นลูกน้อยของเอื้อย พระลพกุมารทราบเรื่องราวเกี่ยวกับพ่อของตนจากเอื้อยจึงได้กลับมาขังหวงและกราบทูลความจริงแก่ท้าวพรหมทัต ท้าวพรหมทัตทราบเรื่องก็สั่งให้ทหารจับนางขนิษฐา อ้ายและอีไปขังรอลงโทษ ประหารชีวิต เอื้อยขอร้องท้าวพรหมทัตไม่ให้ลงโทษนางขนิษฐา อ้ายและอี ท้าวพรหมทัตจึงไม่ลงโทษแต่สั่งให้สามแม่ลูกรักษาศีลห้าและห้ามทำร้ายผู้อื่น ท้าวพรหมทัตและเอื้อยจึงครองรักกันอย่างมีความสุข

สาเหตุที่เลือกนิทานพื้นบ้านเรื่อง ปลาบู่ทอง มาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน คุณทรงศักดิ์ เปลี่ยนประเสริฐ (สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2548) ได้กล่าวไว้ว่า

“ตอนยุคเริ่มต้นของละครเลยนะ ถ้าจำได้ก็คือว่ามันเกิดมาจากละครจักรๆ วงศ์ๆ ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เท่าที่จำได้ก็คือว่า มันน่าจะกำเนิดเหมือนกัน เพราะว่ามันเป็นเรื่องที่เราเรารู้จักอยู่แล้ว เราไม่ต้องสร้าง Plot ขึ้นมาใหม่เพื่อที่จะมาทำงาน การขายมันน่าจะขายได้

ง่ายกว่าเรื่องใหม่สำหรับการเปิดตลาดนะ สมมติคุณเอาแอนิเมชันเรื่องหนึ่ง ซึ่งคุณสร้างขึ้นใหม่เลย คุณไม่รู้อาจจะขายได้หรือเปล่า สมมติคุณไปหา Sponsor เขาก็ไม่แน่ใจว่าจะ Work หรือเปล่า แต่ขณะเดียวกันเราเอานิทานพื้นบ้านขึ้นมา มันต้องมีส่วนหนึ่งที่มีคนติดตาม แล้วอย่างพ่อแม่ไม่ว่าจะยุคไหนๆ พยายามจะหาหนิทานให้ลูกอ่านอยู่แล้ว เป็นสื่อที่มันจะเข้าถึงเด็กได้มากกว่าการสร้างเรื่องใหม่”

การเลือกนิทานพื้นบ้านมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากนิทานพื้นบ้านไทย ผู้ชมมีความคุ้นเคยและรู้จักกันมาอยู่แล้ว น่าจะทำให้ผู้ชมติดตามชมได้ง่ายกว่าการสร้างเรื่องขึ้นมาใหม่ ซึ่งไม่รู้อาจจะมีคนดูหรือเปล่า ประกอบกับเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับผู้สนับสนุนรายการการ์ตูนแอนิเมชันด้วย นอกจากนั้นผู้ปกครองมีส่วนในการสนับสนุนเด็กให้ชมการ์ตูนแอนิเมชันไทย เนื่องจากผู้ปกครองต้องการให้บุตรหลานของตนมีความรู้เกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านไทยอยู่แล้ว และผู้ปกครองยังรู้จักคุ้นเคยกับนิทานพื้นบ้านไทยมาก่อน การนำเอานิทานพื้นบ้านไทยมาทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชันทำให้ผู้ปกครองสนับสนุนให้บุตรหลานของตนดูการ์ตูนแอนิเมชันไทย

การนำเอานิทานพื้นบ้าน เรื่อง ปลาบู่ทอง มาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมเด็ก ดังนั้นจึงได้มีการปรับเปลี่ยนบท คุณ ทัศนีย์ พุฒผล (สัมภาษณ์, 2 มกราคม 2549) ได้กล่าวถึงปรับเปลี่ยนเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ว่า

“จริงๆแล้วเรื่อง ปลาบู่ทอง แม่เอื้อยตายเพราะ โคนสามี่ฆ่า เพราะฉะนั้นถ้าถามเราการที่สามี่ฆ่าภรรยา แล้วลูกอยู่กับพ่อ กับแม่เลี้ยง จะมีคำถามต่อว่าตัวพ่อฆ่าภรรยาแล้วไม่ต้องรับผิดชอบอะไรเลยหรือ เราก็เลยคิดว่า อย่างกระนั้นเลย ก็เอาเป็นว่า ยังไงก็ได้ แม่ตาย ไม่มีใครสามารถบอกรายละเอียดในส่วนนี้ของนิทานเรื่องนี้ได้ เพราะมันไม่มีใครระบุไว้ ถ้าเราจะทำให้เด็กดู เราก็คือทำให้เรื่องมันเบาลง ก็คือให้แม่เอื้อยโดนลงโทษ คือให้ออกไปอยู่ข้างนอกออกไปพายเรือกลางแดด แม่ก็เป็นลม ตกเรือตาย คือพยายามที่จะไม่ให้ใครเป็นผู้ลงมือทำร้ายใคร พี่มีความรู้สึกว่ามันเป็นภาพที่โหดร้าย เพราะนั่นอะไรที่เป็นฉากรุนแรงของเรื่องเราก็พยายามปรับให้เด็กดูแล้วไม่ให้มันเกิดภาพแห่งความโหดร้ายจนเกินไป”

เนื่องจากนิทานพื้นบ้านไทย เรื่อง ปลาบู่ทอง เนื้อหาเดิมบางส่วนมีความรุนแรง เช่น สามี่ฆ่าภรรยา การทำร้ายร่างกาย การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมเด็ก ผู้ผลิตจึงตัดทอนเนื้อหาบางส่วนที่มีความรุนแรงออก และนำเสนอ ความเชื่อทางพุทธศาสนาของไทยเช่น ความกตัญญู การรู้จักให้อภัย ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ความรักของแม่ที่มีต่อลูก และสอดแทรกวัฒนธรรม

ความเป็นอยู่ของไทยให้กับผู้ชมกลุ่มเด็กในประเทศ ผ่านทางสิ่งก่อสร้าง บ้านเรือนไทย, อาหาร เช่น น้ำพริก ต้มยำเห็ดโคน, การแต่งกาย ผู้ชายคาดผ้าขาวม้าที่เอว ผู้หญิงนุ่งซิ่น ห่มสไบ



รูปที่ 5.1 ฉากบ้านเรือนไทย



รูปที่ 5.2 อาหารแบบไทย



รูปที่ 5.3 การแต่งกายแบบชาวไทยพื้นบ้าน



รูปที่ 5.4 การห่มสไบ

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ได้มีการเพิ่มเนื้อหาบางส่วนเข้าไปจากเนื้อเรื่องเดิมที่มีอยู่ คุณ กัญญา พูลผล (สัมภาษณ์, 2 มกราคม 2549) ได้กล่าวว่า

“ทำปลาบู่ทอง แรกทีเดียวแตกออกเป็น 30 ตอน ทางช่องบอกว่า ไม่คุ้มทุน เพราะว่าในลักษณะของช่อง เขาจะเป็นผู้ซื้อการ์ตูน การซื้อก็คือเหมือนการลงทุน แล้วมันก็ต้องมีเรื่องของโฆษณา การ์ตูน 3 นาที มี 30 ตอน ยังไม่ทันหาสปอนเซอร์ได้เลย มันหมดแล้ว ช่องเขาก็มีความรู้สึกถ้าทำ 30 ตอนไม่คุ้ม ซื้อการ์ตูนมาเรื่องหนึ่ง ขายได้แค่ 30 ตอน ยังไม่ได้สปอนเซอร์เลย ก็เขาบอกว่าให้ทำ 60 ตอน ก็เลยกลับมาทำเป็น 62 ตอน นี่คือที่มาของจำนวนตอน มันต้องมีอย่างอื่นยัดออกไปทำให้มี 60 ตอน ด้วยเหตุที่ว่าต้องยัดออกไปนี้แหละก็เลยทำให้ต้องเกิดตัวประกอบ

อื่นๆตามมา จะเป็นพีโค ปลาชะโด ปลาสวาย แล้วก็บรรดาสัตว์น้ำทั้งหลาย ซึ่งเนื้อเรื่องเดิมนิทานพื้นบ้านไม่มีตัวพวกนี้ เพื่อที่จะมาช่วยขยายบทบาทของตัวละครหลัก”

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง ออกอากาศตอนละ 5 นาที แต่เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันมี 3 นาที 2 นาทีที่เหลือเป็นไตเติ้ลและโฆษณา การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ผู้ซื้อการ์ตูนแอนิเมชัน ไปออกอากาศ และได้กำไรจากการขายโฆษณา หากฉายการ์ตูนแอนิเมชันที่ซื้อมาเพียงแค่ 30 ตอน ออกอากาศได้ประมาณ 3-4 เดือน อาจได้กำไรไม่เพียงพอกับต้นทุน จึงต้องขยายตอนของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองออกเป็น 62 ตอน ซึ่งออกอากาศได้นานขึ้น (6-8 เดือน) เพื่อจะได้ผลตอบแทนจากการโฆษณามากขึ้น เนื่องจากนิทานพื้นบ้านเรื่อง ปลาบู่ทอง เนื้อเรื่องเดิมไม่มีส่วนของปลาต่างๆได้นำ แต่เมื่อต้องเพิ่มจำนวนตอน ผู้ผลิตจึงเพิ่มตัวละครประกอบและเนื้อเรื่องของปลาได้นำ เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความยาวมากขึ้นและมีความสนุกสนาน, น่าติดตาม

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ออกอากาศเพียงช่วงเวลาสั้นๆ คือ ตอนละ 3 นาทีเท่านั้น คุณ กัญญา พูลผล Senior Director (สัมภาษณ์, 2 มกราคม 2549) ได้กล่าวถึงการเขียนบทของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองเพื่อออกอากาศในช่วงเวลาการออกอากาศที่จำกัดว่า

“สิ่งที่ยากมากที่สุดคือการทำการ์ตูน 3 นาที เนื้อเรื่องจริงๆ คือ 3 นาที ไม่รวมไตเติ้ลหัวท้าย ในฐานะที่พี่เป็นคนเขียน ในแต่ละตอนมันต้องมีเนื้อ มันต้องมีอะไรของมัน ไม่ใช่แค่พูดคนละประโยคแล้วก็าทิ้งไว้ ติดตามตอนต่อไป ใน 3 นาที มันต้องมีอะไรสักเรื่องหนึ่งเกิดขึ้นจะต้องมีเหตุการณ์ขึ้นเหตุการณ์หนึ่ง หรือต้องมีเรื่องอะไรสักเรื่อง มันต้องมีเนื้อในนั้นอยู่ชิ้นหนึ่งอะไรก็แล้วแต่ แล้วทุกตอนก็ต้องทิ้งท้ายไว้ จะทิ้งท้ายไว้ด้วยการจบที่ต่อเนื่องจากตอนที่แล้ว แล้วเราก็จะพยายามพูดให้คนนึกถึงในตอนถัดไป คือ 3 นาที มีคนว่าไปฉีกกลับมาที่จบแล้ว แล้วทุกคนก็จะโวยมากเลย ว่าสั้นจัง”

แม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองจะได้ออกอากาศเพียงแค่ตอนละ 3 นาที ซึ่งเวลาเพียง 3 นาที ไม่สามารถนำเสนออะไรได้มาก แต่ทางผู้ผลิตได้ปรับเนื้อหาได้มีความสนุก มีเรื่องราวที่น่าสนใจในทุกๆตอน และพยายามทำให้เด็กๆอยากติดตามชมในตอนต่อไป นอกจากนั้นผู้ผลิตยังพยายามสอดแทรกเนื้อหา ข้อคิดในทุกๆตอนที่นำเสนอด้วย เช่น ฉากปลาได้นำทะเลาะกัน ก็สอดแทรกให้รู้ว่าความสามัคคีคือพลัง

5.2.2 การออกแบบตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง

คุณ มนัส เจียมจินตนากุล (สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2549) ได้กล่าวถึงการออกแบบตัวละครหลักของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองว่า

“ในเรื่องซึ่งเป็นนิทานตามเนื้อเรื่องนั้น มีลักษณะของตัวละครในแต่ละตัวแล้ว เช่น เอื้อย(นางเอก) จะมีลักษณะที่เป็นคนดีมาก รักพ่อ แม่ พี่น้อง รู้จักให้อภัย รักสัตว์ ไม่เจ้าคิดเจ้าแค้น ทำแต่ความดี, เจ้าชาย(พระเอก) เป็นคนที่เชื่องง่าย หัวอ่อน หน้าตาดี, นางขนิษฐา (แม่เลี้ยง) มีนิสัยโหดร้าย ชอบใช้กำลัง กลั่นแกล้งนางเอกตลอด รักลูกตัวเองอย่างมาก, อ้าย(ลูกเลี้ยง) เป็นคนหน้าตาดี(คล้ายนางเอก) มีนิสัยโหดร้ายเหมือนแม่ พยายามที่จะเอาชนะนางเอกมาตลอด, อี(ลูกเลี้ยง) เป็นคนหน้าตาธรรมดา ไม่ค่อยจะมีบทบาทในนิทานเท่าไรนัก จึงได้สร้างลักษณะบางอย่างเข้ามา เช่น ตก สร้างความผิดพลาดตลอดเวลา ไม่ค่อยจะฉลาด, พ่อ เป็นคนที่คิดว่าตัวเองเป็นใหญ่เสมอ ชอบใช้กำลัง ไม่ค่อยฟังเหตุผล, แม่(เอื้อย) เป็นคนดี เป็นต้นแบบของเอื้อยเสมอ ไม่ชอบฆ่าสัตว์ตัดชีวิต เป็นต้น ในตัวละครแต่ละตัวนั้นต่างก็มีความแตกต่างกันอยู่แล้ว ดังนั้นในการออกแบบจึงได้นำเอาทั้งบุคลิกในตัวละครนั้นๆรวมถึงอุปนิสัยใจคอ มาเป็นหลักในการออกแบบด้วย”

“อย่างแม่เลี้ยงนี้ จริงๆแล้วก็คงไม่อ้วนใหญ่ขนาดนั้น คือมันเป็นความต้องการที่จะแบ่งแยกให้ชัดเจนด้วยว่า ตัวร้าย ตัวดีต่างกัน” (มนัส เจียมจินตนากุล, สัมภาษณ์, 4 สิงหาคม 2546, อ้างถึงใน ปรีนดา องค์สุรกุล, 2547)

การออกแบบตัวละครหลักของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ลักษณะนิสัยของตัวละครการ์ตูนมีลักษณะเช่นเดียวกันกับตัวละครในนิทานพื้นบ้านเรื่องปลาบู่ทอง และออกแบบโดยแสดงลักษณะนิสัยใจคอผ่านรูปร่างหน้าตาและลักษณะของตัวละคร เช่น แม่เลี้ยง มีนิสัย โหดร้าย, อิจจาริษา ก็ออกแบบให้รูปร่างมีความน่าเกลียด อ้วนฉุ, อ้าย แม่จะมีหน้าตาคล้ายนางเอกแต่ก็มีไฝบนใบหน้า ซึ่งแสดงถึงความแตกต่างว่าไม่ได้หน้าตาดีเท่ากับนางเอก



รูปที่ 5.5 เอื้อย



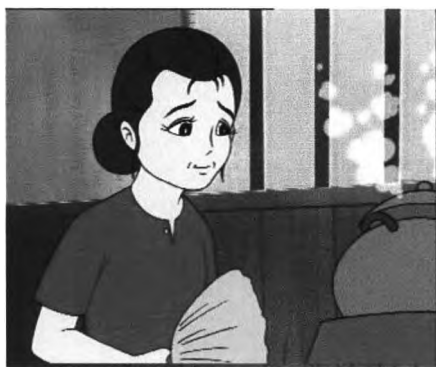
รูปที่ 5.6 เจ้าชาย



รูปที่ 5.7 นางขนิษฐี



รูปที่ 5.8 อ้าย



รูปที่ 5.9 นางขนิษฐา แม่ของเอื้อย



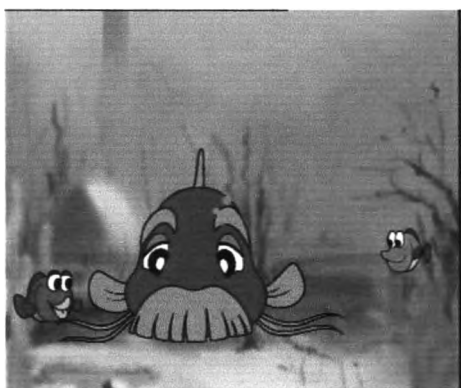
รูปที่ 5.10 นางขนิษฐาเมื่อไปเกิดเป็นปลาบุ๋ทอง

การออกแบบตัวละครประกอบพวกสัตว์ได้น้ำ ในส่วนของเนื้อเรื่องที่เพิ่มเติมขึ้นมา มีดังนี้

“ในส่วนของ การออกแบบตัวละครเพิ่มเติมขึ้นมาใหม่จากเนื้อเรื่อง เราจึงได้เพิ่มเติมในส่วนที่ปลาอยู่ได้น้ำขึ้นมา ซึ่งตัวที่จะคอยผูกเรื่องในส่วนของได้น้ำก็คือ ปลา บู่ หอย ซึ่งสัตว์น้ำเหล่านี้ก็จะสามารถนำมาเป็นความรู้เล็กๆ น้อยๆ ให้แก่เด็กที่ได้ชมอีกด้วย โดยในการออกแบบสัตว์น้ำชนิดต่างๆ นี้ เราพยายามที่จะให้ลักษณะกายภาพภายนอกมีความใกล้เคียงกับความ

เป็นจริงมากที่สุดตามชนิดของมัน ไม่ว่าจะเป็ขนาด สีสัน รูปร่าง เพื่อให้ง่ายต่อการแยกปลาชนิดต่างๆได้ ความแตกต่างกันในด้านของการอยู่อาศัยและลักษณะอุปนิสัยของปลาที่แตกต่างกันมาเป็นจุดเด่นในการออกแบบด้วย เช่น ปลาฉลาม ลักษณะเด่นที่สามารถสังเกตเห็นคือมีหนวด เป็นปลาที่อยู่บนผิวดิน ไม่ดุร้าย ดังนั้นเราจึงแทนภาพ ของปลาฉลามเป็นปลาที่มีความเป็นอาวุโส มีหนวด และมีความเป็นผู้เฒ่าสูง เจ้าความคิด เนื่องจากเป็นปลาที่จะนิ่งๆได้พื้นน้ำ, ปลาชะโด มีลักษณะที่มีความดุร้ายกินลูกปลาหรือปลาเล็กเป็นอาหาร แข็งแรง เราจึงให้เป็นตัวแทนในส่วนของความแข็งแรง ใจร้อน ชอบใช้กำลังมากกว่าเหตุผล รักพวกพ้อง และเนื่องจากที่ชอบการใช้กำลัง จึงทำให้ต้องมีบาดแผลที่เป็นจุดจดจำหรือร่องรอยของอดีตที่ได้สร้างวีรกรรมต่างๆมา, ปลากระดี่ มีลักษณะเป็นปลาตัวเล็ก สีสันสวยงาม ว่องไว จึงให้แทนเป็นตัวเมียที่พุดมาก เสียงแหลม สวยงาม ตลอด, ปู เป็นสัตว์น้ำที่สามารถที่จะอยู่บนบกได้ จึงให้มีลักษณะเป็นสายลับที่สามารถไปล่องรู้สิ่งต่างๆ ที่คนพูดแล้วนำลงมาแล้วให้กับเพื่อนพ้องฟัง เพื่อที่จะทำการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นได้ทันที, หอย เป็นสัตว์ที่มีเปลือกมีความแข็งแรง อยู่ใต้น้ำโดยที่นำปูและหอยมานั้นมีที่มาจากคำไทยที่ว่า “ปากหอยปากปู” จึงทำให้ตัวละครทั้ง 2 ตัวนั้นมีลักษณะพุดมาก พุดไม่หยุดจนรู้กันไปทั้งหมด เก็บความลับไม่เป็น ” (มนัส เจียมจินตนากุล, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2549)

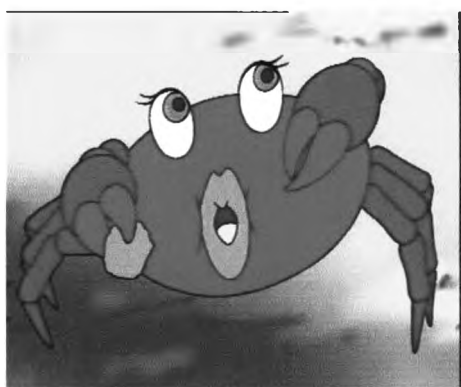
การออกแบบตัวละครสัตว์ได้นำ ผู้ผลิตได้หาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับปลาที่มีอยู่ในน่านน้ำของประเทศไทย เพื่อนำความรู้ที่ได้มาใช้ในการออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) และเนื่องการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง เป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ การออกแบบตัวละครการ์ตูนสัตว์น้ำ จึงอ้างอิงจากสัตว์น้ำในน่านน้ำไทย เพื่อให้ความรู้เรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์น้ำแก่เด็ก การออกแบบตัวละครปลา, ปู, หอย ได้อ้างอิงจากลักษณะนิสัยที่มีอยู่จริง แต่ก็มีการดึงเอาลักษณะเด่นของปลาแต่ละตัวมาออกแบบและเพิ่มเติมสีสันให้มีความสดใส น่าสนใจ นอกจากนี้ผู้ผลิตยังได้เพิ่มเติมให้สัตว์น้ำแต่ละตัวมีอุปนิสัย, ใจคอที่แตกต่างกัน โดยอ้างอิงจากลักษณะเฉพาะที่สัตว์น้ำแต่ละตัวมีอยู่ แล้วจึงทดแทนด้วยลักษณะนิสัยของมนุษย์เพิ่มเติมเข้าไป



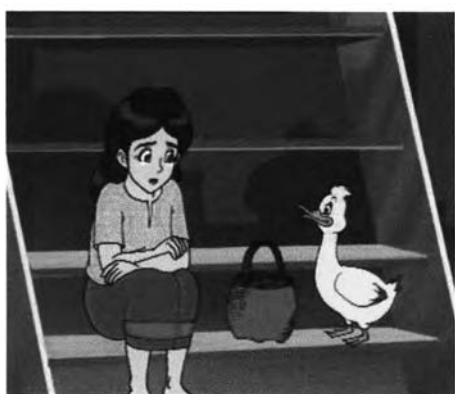
รูปที่ 5.11 ปลาตุ๊ก - ลูกตุ๊กผู้อาวุโส



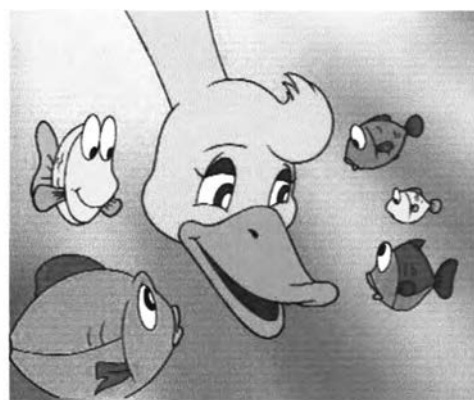
รูปที่ 5.12 ปลาชะโด - พี่โตผู้กล้าหาญ



รูปที่ 5.13 ตัวแทนสำนวนสุภาษิตไทย “ปากหอย ปากปู”



รูปที่ 5.14 แม่เป็ดคอยอยู่เป็นเพื่อนเอื้อย



รูปที่ 5.15 แม่เป็ดนำข่าวไปปรึกษาเพื่อนปลาได้น้ำ



รูปที่ 5.16 ฟองปลาได้น้ำ ปลาตุ๊ก, ปลากระดี่, ปลาชะโด,ปู, หอย ฯลฯ ปรึกษาหารือกัน

การออกแบบตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทอง การออกแบบมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวการ์ตูนญี่ปุ่น ทางผู้ผลิตได้กล่าวถึงเหตุผล ดังนี้

“ในตอนแรกการออกแบบนั้นได้มีการคิดแบบออกมาในหลายแบบคือ การออกแบบจะให้มีลักษณะเป็นแบบไหนให้มีลักษณะเป็นการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นการ์ตูนไทยหรือเป็นแบบการ์ตูนอเมริกัน ซึ่งในท้ายที่สุดก็จะเป็นแบบผสมดีที่สุดในนี้เนื่องจากการ์ตูนปลาบู่ทองนั้นเป็นนิทานไทยที่มีความเป็นไทยมากทั้งในส่วนในเรื่องและสถานที่ การที่จะให้เป็นญี่ปุ่นหรืออเมริกันนั้นจึงดูไม่เป็นเอกลักษณ์ของไทยเท่าที่ควร แต่จะให้เป็นการ์ตูนไทยเลยนั้น ในรูปแบบจริงแล้วไม่น่าสนใจทั้งนี้เพราะเรายังไม่มีรูปแบบที่แน่นอนของการ์ตูนแอนิเมชันของไทยมาก่อน จึงทำให้ต้องมีการผสมกันในส่วนคือ ในส่วนของหน้าตาอาจจะออกไปทางญี่ปุ่นแต่การแต่งกายและฉากนั้นให้มีความเป็นไทยให้มากที่สุดเพื่อเป็นการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครไปในตัวด้วย” (มนัส เจียมจินตนากุล, สัมภาษณ์, 6 มกราคม 2549)

“ผู้วาดของเราเนี่ยไปศึกษามาจากโตเอะ เพราะฉะนั้นจะได้ความเป็นการ์ตูนญี่ปุ่นมา ในการที่เขาสอน เขาจะสอนรูปแบบไว้ แต่เราจะเลือกของใคร ถ้าเราเลือกอีกอันเขาก็บอกว่าเราเหมือน Walt Disney ถ้าเราเลือกอีกอันก็จะเลือกเหมือนญี่ปุ่น เพราะฉะนั้นมันพูดยาก ว่าเราไปเหมือนใคร เพียงแต่ที่บ้านเราเอเชีย คนชินกับการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะฉะนั้นถ้าเราเอา Style หรือความใกล้เคียงมาเนี่ยเขาจะรับได้” (อรุ โณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

การออกแบบหน้าตาของตัวละครการ์ตูนมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น เช่น ตาโต และมีการใช้สัญลักษณ์แสดงอารมณ์, ความรู้สึก, การเคลื่อนไหวของตัวละครการ์ตูนที่มักใช้ในการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นซึ่งมีลักษณะเป็นสากล ผู้ชมเด็กสามารถรับรู้และ

เข้าใจได้ เช่น หลอดไฟ แสดงถึง ความคิดที่แก้ไขปัญหาได้, กลุ่มเมฆ ดาว แสดงถึง เสียงดัง, เส้นตรงพุ่งออกมาจากหู แสดง อาการโกรธมาก แม้ว่าการออกแบบหน้าตาตัวละครการ์ตูนจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ผู้ผลิตก็พยายามจะออกแบบจาก การแต่งกายของตัวละคร, การดำเนินชีวิตในเรื่องให้มีลักษณะของความเป็นไทยเข้าไปด้วย เช่น ฉากบ้านเอื้อยเป็นเรือนไทย, วังพระเจ้าพรหมทัต มีลักษณะแบบไทย การแต่งกายแบบไทย เช่น พ่อทองคาคผ้าขาวม้าที่เอื้อย ตอนอยู่บ้านนุ่งผ้าซิ่น เมื่อเข้าไปอยู่ในวัง ห่มสไบ การดำเนินชีวิต เมื่อมีเวลาว่างเอื้อยมักนั่งร้อยมาลัย เนื่องจาก การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง เป็นนิทานพื้นบ้านไทย ผู้ผลิตจึงต้องการนำเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรมไทย ผ่านฉาก, การแต่งกายและการดำเนินชีวิตของตัวละครการ์ตูน

ส่วนเหตุผลในการออกแบบตัวละครในเรื่องให้มีลักษณะคล้ายตัวการ์ตูนของญี่ปุ่น เนื่องจากทีมงานผู้วาดการ์ตูนของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น มีประสบการณ์ ศึกษา การวาดการ์ตูนจากบริษัท โตเอะ ประเทศญี่ปุ่น ทำให้การออกแบบตัวละครการ์ตูนมีลักษณะคล้ายตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น นอกจากนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทอง เป็นการผลิตเพื่อผู้ชมเด็กในประเทศไทย การออกแบบตัวละครการ์ตูนให้มีลักษณะคล้ายตัวการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อเข้าถึงผู้ชมเด็กไทยได้ง่ายขึ้น เพราะผู้ชมเด็กในประเทศไทยมีความคุ้นเคยกับตัวการ์ตูนญี่ปุ่น ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ประเทศไทยมาก่อน



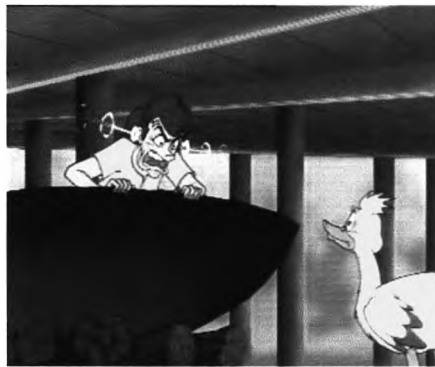
รูปที่ 5.17 เจ้าชาย หน้าตาคล้ายตัวละครการ์ตูนญี่ปุ่น แต่ทรงผมและการแต่งกายมีลักษณะแบบไทย



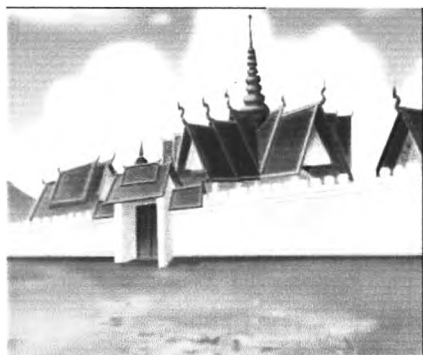
รูปที่ 5.18 สัญลักษณ์หลอดไฟ แสดง ความคิด



รูปที่ 5.19 สัญลักษณ์เส้นเลือดปูด บนหน้าผาก แสดงอาการโกรธ



รูปที่ 5.20 สัญลักษณ์เส้นตรงพุ่งออกมาจากหู แสดงอาการโกรธ



รูปที่ 5.21 วัดพระเจ้าพรหมทัด



รูปที่ 5.22 ความเป็นอยู่เป็นชาวไทยพื้นบ้าน สมัยก่อน เด็กชายไว้ผมจุก, ผมแกละ ผู้ชายไม่ใส่เสื้อ, ผู้หญิงนุ่งผ้าซิ่น

5.3 ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง

5.3.1 เทคโนโลยีด้านการผลิต

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องปลาบู่ทอง เทคนิคการผลิตแบบ 2 มิติ การเคลื่อนไหวเป็นแบบ Limited Animation การเคลื่อนไหว 8 – 12 เฟรมต่อ วินาที เป็นเทคนิควิธีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่นิยมใช้ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเทคนิคการผลิตไม่ได้คำนึงถึงความเคลื่อนไหวภาพการ์ตูนและฉากหลังที่สวยงาม สมจริงมากนัก แต่เป็นการผลิตที่เล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพภายใต้งบประมาณและเวลาที่มืออยู่อย่างจำกัด เช่น ตัดภาพการเคลื่อนไหวที่ไม่จำเป็นออกและเคลื่อนไหวเฉพาะส่วนที่สำคัญ เช่น การเคลื่อนไหวเฉพาะส่วนปาก

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทองเป็นการผลิตโดยใช้เทคนิคการผลิตแบบ 2 มิติ ซึ่ง คุณทรงศักดิ์ เปลีียนประเสริฐ (สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2548) ได้กล่าวถึงเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท บอร์ดคาชท์ไทย เทเลวิชั่น ไว้ว่า

“ของบริษัท ถ้าเทียบตอนนี้ มีพื้นที่เทคโนโลยีก้าวล้ำที่สุด สำหรับ 2D นะ ถ้าเป็นการ์ตูน 2D ก็มีพื้นที่เป็นระบบดิจิทัลทั้งหมด แต่ถ้าเป็นอื่นจะเขียนกระดาษแล้วก็สแกนงานเข้าไป แต่ของเรา Input – Output แต่เป็นดิจิทัลหมดเลย”

การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแบบ 2 มิติ โดยทั่วไปในขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) จะมีลักษณะคล้ายกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม คือออกแบบตัวละคร ฉากหลังลงบนแผ่นกระดาษ จากนั้นในขั้นตอนการผลิต (Production) ก็วาดภาพตัวละคร ฉากหลังลงบนแผ่นกระดาษแล้วจึงนำภาพที่วาดเสร็จแล้วสแกนเข้าไปในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อลงสีและใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิตจนถึงขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) แต่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติของบริษัท บอร์ดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น ได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติที่ทันสมัยทำให้ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตผู้ผลิตสามารถออกแบบตัวละครและฉากบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เลย ซึ่งทำให้กระบวนการผลิตหรือการแก้ไขงานมีความสะดวกรวดเร็วยิ่งขึ้น เนื่องจากการวาดลงบนกระดาษหากต้องการแก้ไขก็ต้องวาดขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ในขณะที่การวาดลงไปโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หากต้องการแก้ไขก็สามารถเรียกไฟล์ที่เก็บบันทึกไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์มาแก้ไขได้เลย ไม่ต้องวาดขึ้นมาใหม่

ส่วนกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง ขั้นตอนการผลิตเริ่มจากขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) มีการทำวิจัย (Research) เพื่อเลือกเรื่องและเนื้อหาที่จะนำเสนอ คุณอรุโณชา ภาณุพันธุ์ ผู้อำนวยการผลิต (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการผลิตดังนี้ คือ

“เราใช้เวลาเกือบ 2 ปีเศษๆ กว่าจะทำเสร็จ สำหรับการออกอากาศ โดยแบ่งเวลาออกเป็น 3 ช่วงด้วยกัน ก็คือว่าเราเริ่มจากการ Research คัดเลือกเรื่องแล้ว เราก็ต้อง Research ว่าเราจะนำเสนออย่างไร ปลาบู่ทองเป็นเรื่องของปลา เราก็คิดว่าเราจะใช้ปลาไทยทั้งหมด เราก็ต้องไปศึกษาว่าน้ำน้าไทยมีปลาอยู่ที่ชนิด สิ่งเหล่านี้ ถามว่าทำให้ง่าย ๆ ก็ได้ แต่เราทำเราคิดมาก เราเตรียมขั้นตอนเยอะ”

หลังจากทำวิจัยและได้เนื้อเรื่องที่จะนำเสนอแล้ว ก็จะมีการออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) ออกแบบฉากจากที่ใช้ในการ์ตูนแอนิเมชัน (Background Design) จัดวางสตอรี่บอร์ด (Story Board) รวมไปถึงการทำตัวอย่างสีที่จะระบายไว้คร่าวๆ

“ขั้นตอนที่เรา Research พอเรา Research ได้แล้ว เราก็ต้องมาออกแบบ Character ตัวการ์ตูน สร้างนิสัยใจคอของเขา ต้องเขียน Story ให้เขาแต่ละตัวละครว่าเป็นยังไง พอออกแบบ Character เราถึงมาเริ่มทำ Storyboard มันจะต้องมากำหนดฉาก พอการ Design นอกจาก Design Character แล้ว ต้อง Design ฉากด้วย เราจะดูฉากว่าตั้งแต่ต้นจนจบเลย จะมีฉากหลักของเรื่องก็ฉาก ก็ Scenery เช่น สมมติฉากวัง Design วังต้องออกมาก่อนเลยว่า Design วังหน้าตาเป็นอย่างไร บ้านไทยเป็นยังไง ริมน้ำหรือฉากป่าที่ต้องเดินผ่านระหว่างบ้านไปยังทำน้ำที่เขาต้องไปหาแม่ปลาบู่ทุกครั้งเป็นยังไง ต้องถูก Design หลักไว้ก่อน เพื่อที่ให้เราเห็นโครงสร้างของภาพทั้งเรื่อง”

ขั้นตอนต่อมาคือ ขั้นตอนการผลิต (Production) ประกอบไปด้วยการวาดฉากหลัง (Background) การวาดภาพแอนิเมชันหลัก (Key Animation), วาดภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง แทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetween)

“แล้วก็พอได้ Storyboard พอออกแบบฉากอะไรเสร็จแล้ว เราจะมาทำเป็น Scene หลักๆ ใน Storyboard วาดเป็นการ์ตูนขึ้นมาเลย ในแต่ละฉากจะเกิดอะไรขึ้น หน้าจะเป็นอย่างไร เราก็จะแยกออกทำเป็น 2 อย่าง คือ ส่วนหนึ่งทำเป็น Background ส่วนหนึ่งทำเป็น Key Animation เขาจะทำคีย์เป็นหลักๆ ไว้ จากนั้นจะทำ In Between พอทำสมบูรณ์แล้วก็จะเป็นการเคลื่อนไหวของ Animation”

นอกจากนั้นในขั้นตอนการผลิต (Production) ก็จะนำเอาภาพแอนิเมชันหลัก (Key Animation), ภาพการเคลื่อนไหวระหว่างภาพหลัก (Inbetween) และฉากหลัง (Background) ที่ออกแบบและวาดเสร็จเรียบร้อยมาลงสีในเครื่องคอมพิวเตอร์ จากนั้นก็เอาภาพทั้งหมดไม่ว่าจะเป็น ภาพตัวละครการ์ตูน (Character), ฉากหลัง (Background) มารวมและเรียงต่อกันเพื่อตรวจสอบดูความเคลื่อนไหว แล้วจึงทำการแก้ไขเพื่อให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่สมบูรณ์ จากนั้นในขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) ก็มีการพากย์เสียงและใส่เสียงประกอบ

“ฉากพอ Design เสร็จแล้วมา Painting ใส่น้ำก่อน เสร็จแล้วเอาภาพ Key Animate, In Between และ Background มาผสมกัน แล้วมา Compose - Composition เอามารวมกัน เอามารวมกันเสร็จ เราก็รวบแต่ละ Scene ที่ทำไปมา Edit การทำ Animation มันแค่ภาพ แต่หัวใจของมันจะทำให้มันมีชีวิตชีวาได้ยังไง ต้องใส่เสียงกับ Sound Effect เพราะฉะนั้น ทุกก้าวของตัวการ์ตูนต้องหาเสียงให้เขาหมด เสียงเขาหกล้ม เสียงเขากระโดดโลดเต้น เสียงเหยียบใบไม้ เสียงลม เสียงน้ำ เสียงเหล่านี้ต้องใส่ให้สมจริง เพื่อที่จะให้เข้ากับอารมณ์ของการ์ตูน จากนั้นก็ต้องคัดเสียง

พากย์ ให้พากย์แล้ว ให้เกิดอารมณ์ ให้เกิดอารมณ์ของหน้า ทั้งหมดเลยพอเรา Edit แล้วก็อัดเสียงพากย์ แล้วก็ Mix Sound ก็ถือว่าเป็นอันเสร็จสมบูรณ์” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

ขั้นตอนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction), ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) เป็นกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติตามแบบมาตรฐานสากล

5.3.2 วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิต

วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการผลิตทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรม (Software) ที่ใช้ในการผลิต

5.3.3 ปัจจัยด้านเวลาในการผลิต

ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทอง ผู้ผลิตมีการทำงานล่วงหน้าก่อนที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองจะออกอากาศ (Stock) ประมาณ 5 – 8 ตอนโดยประมาณทางผู้ผลิตให้เหตุผลว่า การทำไปออกอากาศไปทำให้การทำงานในส่วนของการ์พากย์ เนื้อหา การเล่นมุขต่างๆ จะได้มีความทันสมัย

5.4 การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น

การดำเนินการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันยังมี ปัจจัยทางด้านการผลิตและ ปัจจัยด้านการตลาดที่เกี่ยวข้องและมีความสำคัญต่อการดำเนินธุรกิจอุตสาหกรรมการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

5.4.1 ด้านการผลิต

5.4.1.1 ด้านบุคลากร

ตารางที่ 5.1 แสดงรายชื่อบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น

ตำแหน่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ	ชื่อ
ที่ปรึกษา	ประวิทย์ มาลีนนท์ อัมพร มาลีนนท์
Executive Producer (ผู้อำนวยการผลิต)	อรุโณชา ภาณุพันธ์
Director (ผู้กำกับ)	ทรงศักดิ์ เปลีียนประเสริฐ
ดูแลการผลิต	จันทร์แรม สุจริต มนัส เจียมจินตนากุล
ประสานงาน	ปฏิมากรณ์ สอนประสม
Assistant Producer (ช่วยดูแลการผลิต)	วิลาวัณย์ อ่อนคำ
บทโทรทัศน์	สุภัทร จันทร์เจริญ
Storyboard (สตอรี่บอร์ด)	อนุชา คำहन
lay out (การจัดรูปแบบ ตัวละครการ์ตูนและฉากหลัง)	สรรยง พอดด้วง ชนาธิป พจนพิสุทธิ ไชยยศ ศรีพยัคฆ์ พสุธา อวารพานิชย์
Key Animation (ผู้วาดภาพเคลื่อนไหวหลัก)	ไชยพร ชื่นศิริเวช กฤษฎา อัฐนาค วชิระ แก้วงาม วิชาด แก้ววิเชียร
Background (ผู้วาดฉากหลัง)	เอนก อ้อยทอง เฉลิมพล จันทร์สุก
In-between (ผู้วาดภาพเคลื่อนไหวระหว่างภาพหลัก)	จิราพร โรจน์พานิช ศุภชัย สุธรรมวรวิทย์ ฉัตรชัย แซ่โจ้ว กิจพัฒน์ สังข์โชติ ณัฐพล ศรีพรชัย อรุณศักดิ์ แสงเดือน ธีรารักษ์ เสนโซ
Paint & Render (ลงสีและคำนวณคุณสมบัติของตัวละครการ์ตูน)	วิชาดิ พันธุ์เสือ พินันท์ วงศ์ประชารัตน์
เพลงประกอบ	ศตพล แสงโชค

ตารางที่ 5.1. แสดงรายชื่อบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น

ตำแหน่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ	ชื่อ
ทีมพากย์	พจมาน หงส์ทอง สุภาพ ไชยวิสุทธิกุล นัยนา ทิพย์ศรี ธงชัย ชาญชานี ธวัช รัตตะชัย

บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น มีจำนวนประมาณ 20 คน แม้เป็นหน่วยการผลิตที่มีขนาดเล็ก แต่ก็มี การแบ่งหน้าที่ความ รับผิดชอบอย่างชัดเจน บุคลากรผู้รับผิดชอบหน้าที่ต่างๆของบริษัทมีตำแหน่งต่างๆ ดังนี้ ฝ่ายวาง โครงเรื่อง (Plot), ฝ่ายเขียนบท (Script), ฝ่ายออกแบบตัวละครการ์ตูน(Character Design), ฝ่ายจัด วางสตอรี่บอร์ด(Storyboard), ฝ่ายจัดวาง (Layout), ฝ่ายวาดฉากหลัง (Background), ฝ่ายวาดภาพ เคลื่อนไหวหลัก (Key Animation), ฝ่ายวาดภาพแทรกระหว่างภาพหลัก(In-Betweening), ฝ่ายลงสี (Painting), ฝ่ายจัดเรียง รวบรวมภาพต่างๆ(Compositing), ฝ่ายตัดต่อ แก้ไข (Editing), ฝ่ายทำเสียง (Sound recording) ในตำแหน่งวาดฉากหลัง (Background), ฝ่ายวาดภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animation), ฝ่ายวาดภาพแทรกระหว่างภาพหลัก(Inbetweening), ฝ่ายลงสี (Painting), ฝ่ายจัดเรียง, รวบรวมภาพต่างๆ (Compositing), ฝ่ายแก้ไข (Editing), ฝ่ายทำเสียง (Sound recording) รับผิดชอบ โดยพนักงานประจำ อย่างไรก็ตามบุคลากรของบริษัทฯไม่ได้เป็นพนักงานประจำทั้งหมด ตำแหน่ง หน้าที่บางส่วนของบริษัทได้ว่าจ้างพนักงานอิสระ (Freelancers) รับผิดชอบในส่วนงานเขียนบท (Script), จัดวางสตอรี่บอร์ด (Story Board) ส่วนตำแหน่ง ฝ่ายออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design), ฝ่ายจัดวาง (Lay Out) จะมีทั้งพนักงานประจำของบริษัทและพนักงานอิสระ (Freelancers) ช่วยกันรับผิดชอบ คุณ ทรงศักดิ์ เป็เทียนประเสริฐ (สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2548) ได้กล่าวถึงสาเหตุ การว่าจ้างพนักงานอิสระ (Freelancers) ในการรับผิดชอบผลิตงานบางส่วนของการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

“พนักงาน Freelance มีประมาณ 5 คนที่เราเรียกใช้กันอยู่แต่อนาคต ก็คงไม่มีแล้ว เพราะว่าตอนนี้เรากำลังจะเซ็คทีมทำงานในนี้ ที่เราเรียกใช้งาน Freelance เพราะว่าถ้าการ มีพนักงานออกไปจ เราไม่สามารถหาพนักงานได้ทันท่วงทีกับการผลิต เราต้องเอา Freelance มา

ช่วย เพื่อรอพนักงานที่จะผลิตงาน แล้วอีกส่วนหนึ่งที่เราใช้ Freelance เพราะว่าเรากำลังสร้างคนอยู่ ด้วยช่วงนี้ สร้างคนที่จะมา Support งานแอนิเมชันในบ้านเรา ถ้าเป็นพวก Freelance นี้มีประสบการณ์ แต่พนักงานที่เราจะเอาเข้ามา เราก็มองถึงเด็กที่ไม่มีประสบการณ์เลย แล้วเราก็จะมาฝึกเอง เพราะว่าในตลาดแอนิเมชันตอนนี้มันมีการดึงตัวไป คนที่มีประสบการณ์ ก็คือจะโดนดึงไปโน่นดึงไปนี่ดึงไปนั่น”

สาเหตุสำคัญในการว่าจ้างพนักงานอิสระ (Freelancers) มารับผิดชอบบางตำแหน่งในกระบวนการผลิต คือการขาดแคลนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญ มีประสบการณ์ ด้านการสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย เมื่อมีพนักงานลาออกไป ทางบริษัทก็ไม่สามารถหาบุคลากรผู้เชี่ยวชาญมารับผิดชอบงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้ทันท่วงที นอกจากนี้ บุคลากรผู้เชี่ยวชาญ มีประสบการณ์ด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมีอยู่ในจำนวนน้อย บริษัทและสตูดิโอต่างงานแอนิเมชันต่างๆ จึงมีการแย่งตัวบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ให้ไปผลิตงานให้กับบริษัทตนเองโดยเสนอทางเลือกอื่นๆ เช่น การจ่ายค่าตอบแทนที่สูงกว่า เป็นต้น

5.4.1.2 ด้านงบประมาณ

คุณอรุโณชา ภาณุพันธุ์ (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) กล่าวถึงเงินทุนที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนี้

“งบประมาณคิดเป็นนาทีเดียว เพราะว่าตอนนึ่งก็ 5 นาที ก็เป็นแสนคะ งบประมาณที่ใช้ส่วนใหญ่หนักไปทาง บุคลากร เครื่องไม้เครื่องมือ ทำนาน สมมติ ของ Broadcast เตรียมงานไปละ หมดไปแล้วหนึ่งปี ทุกอย่างเป็น Cost หมดเลย เพราะฉะนั้นทุกอย่าง บางครั้งเทียบไม่ได้ว่า Cost การ์ตูนเรื่องหนึ่งจะทำราคาเท่าไร มันอยู่ที่คนที่ผลิตพิถีพิถัน รายละเอียดอะไรมากน้อยแค่ไหน อย่างของเราให้รายละเอียดมากเราก็เลยลงทุนสูง บางคนบอกว่าคิดอย่างนี้มาทำได้เลยไม่ต้อง Research หรือก เขียนเสร็จแล้วเสร็จเลย ก็จะไม่เกิดค่าใช้จ่ายส่วน Research เลย ของเรานี้แบบต้องไปซื้อหนังสือ มีหนังสือแปลด้วยนะ แล้วก็หนังสือเรื่องบ้านไทย”

งบประมาณการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ประมาณ 6 ล้านบาท เนื่องจากบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น ได้ผลิตรายการโทรทัศน์, ละคร ฯลฯ ให้กับทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อยู่แล้วซึ่งจัดได้ว่าบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่นมีความสัมพันธ์อันดีกับทางสถานีโทรทัศน์ฯ ดังนั้นเมื่อบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น ได้

นำเสนอผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ให้กับทางสถานีโทรทัศน์ สถานีโทรทัศน์ก็ได้รับซื้อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง โดยทางสถานีโทรทัศน์ได้มีส่วนในการเพิ่มจำนวนตอนการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองจาก 30 ตอนเป็น 60 ตอน, มีส่วนในการตัดสินใจเลือกตัวละครการ์ตูนที่ทางบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น เป็นผู้ออกแบบ และการพากย์เสียงก็เป็นทีมพากย์เสียงของสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทองเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ จึงมีช่องทางการจัดจำหน่ายที่ชัดเจน ส่งผลให้ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง มีความมั่นใจในการลงทุนเพื่อผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์เป็นเรื่องแรก หลังจากที่ไม่มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยออกอากาศทางโทรทัศน์มาเป็นเวลานาน

5.4.2 ด้านการตลาด

บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น ดำเนินการด้านการตลาด ดังนี้

5.4.2.1 จัดจำหน่ายให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์โดยตรง

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง และเรื่องอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง โสนน้อยเรือนงาม, ไกรทอง, สังข์ทอง, แก้วหน้าม้า ที่ผลิตโดยบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น ได้จัดจำหน่ายให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ซึ่งทางคุณอรุโณชา ภาณุพันธุ์ กรรมการผู้จัดการ บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) กล่าวถึงการดำเนินการด้านการตลาดของบริษัท ดังนี้

“การตลาดสำหรับทีวี เนื่องจากทางสถานีช่อง 3 ให้นโยบายการที่จะสนับสนุนเรื่องการ์ตูน เพราะฉะนั้นเราก็ไม่ได้เป็นปัญหาเรื่องนี้เราก็ได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องในการผลิต ก็เป็นข้อดีตรงนี้ ทางสถานีเขาก็โอเคนะคะ” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง มีวัตถุประสงค์ในการผลิตคือต้องการริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยสร้างสรรค์การ์ตูนแอนิเมชันไทยให้มีคุณภาพ สอดแทรกวัฒนธรรม, ความเป็นอยู่, ทักษะคติแบบไทยให้กับผู้ชมกลุ่มเป้าหมายเด็ก เนื่องจากบริษัทบรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น เป็นบริษัทผลิตรายการและละครทางโทรทัศน์ให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 อยู่แล้ว จึงมีความสัมพันธ์อันดีกับทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และได้รับการสนับสนุนในการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3

5.4.2.2 จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD

บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด มีการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทองและเรื่องอื่นๆ ในรูปแบบ Vcd ดังที่คุณ อรุโณชา ภาณุพันธุ์ (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) ได้กล่าวว่า

“ในช่วงแรกปลาบู่ทองเราขาดทุนแต่เราก็ยอม เพราะว่าเราก็อยากให้มีมันเกิด แล้วก็ในการทำงานโชคดีที่ทางสถานีช่อง 3 ก็ให้โอกาสแล้วก็ให้ผลิตงานอย่างต่อเนื่องทำให้ในหลายๆ เราก็สามารถนำไปจำหน่ายในรูปแบบของ VCD, DVD ตอนนี้อย่าถามว่าเราก็คิดตรงนั้นก่อนไหม เราไม่ได้คาดหวังไว้ตั้งแต่แรกอันนี้ถือว่าเป็นผลตามมา เพราะว่าเราผลิตไปแล้วหลายเรื่องก็มีเสียงกระแสรุ่งเร้า น่าจะวางตลาดอะไรแบบนี้ในรูปแบบ VCD เราประสบปัญหาขาดทุนในช่วงแรกๆ พอเราวางตลาดในเรื่องของ VCD ก็ตรงนี้ก็เข้ามาชดเชยกันได้”

ทางผู้ผลิตได้จัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทองให้ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เพียงช่องทางเดียว โดยไม่ได้มีการวางแผนด้านช่องทางการจัดจำหน่ายอื่น ต่อมาผู้ชมได้มีความต้องการที่จะชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทองและเรื่องอื่นๆ ที่ทางบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด เป็นผู้ผลิตในรูปแบบแผ่น VCD ทางบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด จึงได้เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทโดยผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบแผ่น VCD แม้ว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองมีงบประมาณการผลิตที่สูงและประสบปัญหาการขาดทุนจากการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันให้กับทางสถานีโทรทัศน์ แต่การจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ VCD ก็สามารถเพิ่มรายได้ให้กับบริษัทอีกทางหนึ่ง

5.4.2.3 จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา,ดัดแปลงมาจากตัวละคร

การ์ตูนแอนิเมชัน

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองได้มีกล่าวถึง การผลิตสินค้าต่อเนื่อง (Merchandise) เช่น ของเล่น, สินค้าที่ผลิตจากตัวละครการ์ตูนว่า

“Merchandise ใ้ใหม่คะ จริงๆ เดิมเราก็มีโครงการ แต่ว่าหลักของเราคือการผลิตแอนิเมชัน เอ้อ สำหรับการออกอากาศ เพราะฉะนั้นการเตรียมการสำหรับ Merchandise ต้องบอกว่าเรามุ่งที่จะให้เสร็จ คือเราทำงานช้าแล้วก็มุ่งไปส่วนตรงนั้น แค่นั้นก็หนักหนาสำหรับเราแล้วในการเริ่มต้น เพราะฉะนั้นการคิด Merchandise ต้องหาคนอีกชุดหนึ่งมาซึ่งเรา

เองก็พูดตรงๆ ว่าตอนนั้นเรายังไม่พร้อมนะคะ” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

เนื่องจากความไม่พร้อมด้านบุคลากรฝ่ายพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทำให้บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น ยังไม่ได้มีการผลิตสินค้าต่อเนื่องที่ตัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนออกมา (Merchandise)

5.4.2.4 การส่งเสริมการตลาด

ด้านการส่งเสริมการตลาดทางบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ได้ดำเนินการโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลงานด้านการ์ตูนแอนิเมชันทางสถานีโทรทัศน์ และทาง Website

“ส่งเสริมการจัดจำหน่าย ก็คือเรามีการ Promote ทางหน้าจอ พอดีเราก็มีการ Promote ทางหน้าจอทีวี แล้วก็ทาง Website บ้าง” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

“แล้วอีกอย่างในแง่ของการโปรโมทก่อนที่จะเริ่มฉายจริง คือ มีการโปรโมทโดยการเอาตัวละครปลานู๋ทองทั้งหลาย เอามาทำเป็นโฆษณา มันเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนรู้สึกเอ็นดู เพราะว่ามันจะมีแม่เป็นคนอณเกล้าฟ้าใบ มันเป็นตัวโปรโมชันการ์ตูนแบบโฆษณา เป็นการแนะนำตัวละครทุกวันก่อนออกอากาศ รวมทั้งก็มีการ มีตัวปลานู๋วางไว้ที่โต๊ะอ่านข่าว จำไม่ได้ว่าข่าวบันเทิง หรือว่าข่าวภาคค่ำ” (กัญจนา พูลผล , สัมภาษณ์, 2 มกราคม 2549)

นอกจากนั้นยังมีการจัดกิจกรรมทางการตลาด ออกไปพบเด็กๆ , จัดชั้มการ์ตูนในวันเด็ก

“ตอนนั้นก็มิไป Dream world ตอนเป็นวันเด็กเราก็ไปจัดชั้มการ์ตูน เด็กๆ คุณพ่อคุณแม่ก็พามา ก็มีตัวฉายให้ดู ตอนที่การ์ตูนปลานู๋ทอง ออกอากาศก็จะเป็นกระแสที่ฮือฮามาก ทุกที่ต้องเชิญเราไป Demo ไปสาธิตการวาดการ์ตูน แล้วก็ เราก็เลย Edit การ์ตูนไว้ชุดหนึ่งไว้ฉายให้เด็กดูเวลาที่สอน” (อรุโณชา ภาณุพันธุ์, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548)

การดำเนินการด้านการตลาดของบริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ไม่ได้มีการวางแผนการดำเนินการตลาดอย่างเป็นระบบ เนื่องจากผู้ผลิตจัดจำหน่ายการ์ตูน

แอนิเมชันให้กับสถานีโทรทัศน์เพียงช่องทางเดียว รายได้จากการจัดจำหน่ายให้กับสถานีโทรทัศน์ก็ไม่ได้ทำกำไรให้กับบริษัททั้งยังประสบปัญหาขาดทุน ซึ่งการวางแผนด้านการตลาดโดยจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบอื่นๆ เช่น จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD, จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา, คัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน สามารถเพิ่มรายได้และกำไรให้กับทางบริษัทที่ดำเนินการผลิตแบบธุรกิจอุตสาหกรรมซึ่งย่อมต้องการผลกำไรและรายได้เพื่อใช้ในการลงทุนผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องต่อไปได้อย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามการดำเนินการด้านการตลาดมีการวางแผนในส่วนของการส่งเสริมการตลาดที่ดี เนื่องจากมีการโปรโมท โฆษณาตัวละครการ์ตูน (Character) จากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ก่อนออกอากาศจริง ซึ่งการโปรโมททางสถานีโทรทัศน์เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องปลาบู่ทอง ค่อนข้างประสบความสำเร็จ ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชมจนทำให้ผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันมีความต้องการให้ทางบริษัทผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ Home VDO/DVD ทางผู้ผลิตจึงเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเป็น VCD ซึ่งเป็นส่วนที่เพิ่มรายได้ให้กับบริษัทหลังจากประสบภาวะขาดทุน

5.5 ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม

การบริหารจัดการองค์กรสื่อไม่สามารถคำนึงถึงปัจจัยด้านการผลิตเพียงอย่างเดียว เนื่องจากการทำงานขององค์กรสื่อหนึ่งๆ ต้องโยงใยอยู่กับปัจจัยแวดล้อมภายนอก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม ทั้งนี้ Gerbner (1969) ได้กล่าวไว้ว่า องค์กรสื่อดำเนินงานภายใต้แรงผลักดันจากปัจจัยภายนอกที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นลูกค้า, คู่แข่งจากองค์กรสื่อต่างๆ, ผู้มีอำนาจโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางกฎหมายและทางการเมือง, ผู้เชี่ยวชาญ, สถาบันอื่นที่เกี่ยวข้องรวมไปถึงผู้ชม

การดำเนินงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไม่ได้มีเพียงแต่ปัจจัยการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเท่านั้น แต่ยังมีปัจจัยแวดล้อมภายนอกเข้ามาเกี่ยวข้อง ในที่นี้จะกล่าวถึง การสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม ซึ่งมีปัจจัยเหล่านี้มีความสัมพันธ์และมีผลต่อการดำเนินการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันขององค์กรผู้ผลิต

5.5.1 การสนับสนุนจากทางรัฐบาล

คุณ ทรงศักดิ์ เป็เทียนประเสริฐ (สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2548) ได้กล่าวถึงการขอความช่วยเหลือจากรัฐบาลด้านเงินลงทุน ดังนี้

“ความช่วยเหลือจากรัฐบาลไม่มี พี่ต้องบอกได้เลยนะว่าไม่มี คนอื่นเป็นไงไม่รู้ นะ แต่ที่บรอดคาซท์ไม่ได้เลย พี่หน่อง (คุณ อรุโณชา ภาณุพันธุ์) เคยไปขอเขาไม่ให้เลย เขาบอกว่า การ์ตูนมันเป็นการสร้างวิมานในอากาศไง คุณรู้ได้ไงว่าคุณจะทำได้กำไร”

คุณ อรุโณชา ภาณุพันธุ์ กรรมการผู้จัดการบริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น ได้ไปขอการสนับสนุนด้านเงินลงทุนจากรัฐบาล ในปี พ.ศ.2541 เป็นปีที่เริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง แต่ก็ไม่ได้รับการสนับสนุน ด้วยเหตุผลที่ว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยไม่ได้รับกำไร สาเหตุเนื่องจากประเทศไทยประสบอุปสรรคปัญหาด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันตั้งแต่อดีต ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยประสบปัญหาหารายรับไม่เพียงพอกับรายจ่าย การผลิตไม่ได้รับผลกำไร จึงทำให้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยออกมาในปริมาณที่น้อยและไม่ต่อเนื่อง นอกจากนั้นในปีพ.ศ. 2541 ที่บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น เริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง รัฐบาลยังไม่เล็งเห็นความสำคัญของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน รัฐบาลเพิ่งเริ่มเล็งเห็นความสำคัญของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน และให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย ในปีพ.ศ.2546 เห็นได้จากการเริ่มจัดงาน Thai Anima 2003 ขึ้นเป็นครั้งแรกเพื่อส่งเสริมและพัฒนาด้าน Animation, Multimedia รวมไปถึงการเผยแพร่อุตสาหกรรมสื่อแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก อย่างไรก็ตามเมื่อ บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น สามารถจัดหางบประมาณและผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทอง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในปี พ.ศ. 2543 ก็ประสบความสำเร็จได้รับผลตอบรับจากผู้ชมอย่างมาก ส่งผลให้เกิดการตื่นตัวด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย

นอกจากนั้น ผู้ผลิตยังต้องการความสนับสนุนจากรัฐบาลในด้าน การตลาด คุณ อรุโณชา ภาณุพันธุ์ (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) ได้กล่าวว่า

“ด้านตลาดนะคะ แต่ก่อนเขาอาจจะหาตลาดที่ พวกคนทำเสร็จแล้วไม่รู้จะไปขายใคร เพราะฉะนั้นถ้าช่วยเรื่องของการตลาด แล้วตัวเราต้องทำให้ดีด้วยนะคะ คุณภาพต้องถึงเขาหาตลาดให้แล้ว เราก็ต้องมีสินค้าที่ดีไปขายเขา”

คุณ ทรงศักดิ์ เป็เทียนประเสริฐ (สัมภาษณ์, 22 มิถุนายน 2548) ยังได้กล่าวอีกว่า

“รัฐบาลแค่บังคับทีวีให้มีชั่วโมงการ์ตูนก็พอแล้ว จริงๆ มันมี อย่างเมื่องจินตอณนี้ เขาก็เริ่มมาบังคับแล้วต้องมีการดูจิน 70% เกาหลีเขาก็บังคับ ก็คือให้การ์ตูนของเขา

คุณต้องสนับสนุนคนไทย ซึ่งมันก็จะช่วยกระตุ้นด้านการผลิต ลักษณะที่เห็นตอนนี้ช่อง 9 การ์ตูนของรัฐบาลเก่า มีการ์ตูนไทยใหม่ ช่อง 9 อสมท. ของประเทศเก่า เลย ยังไม่สนับสนุนการ์ตูนไทยเลย แต่ขายเวลาให้น้ำต้อยซึ่งยกช่วงไปเลย คุณเอาไปเลย ไม่มีใครเอาเวลาช่วงนั้นได้ แทนที่ช่วงน้ำต้อย บังคับว่า 50% คุณต้องเป็นการ์ตูนไทยนะ”

ผู้ผลิต ต้องการให้รัฐบาลช่วยเหลือด้านการตลาด การจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันไทย อย่างต่อเนื่องและจริงจัง ในการรองรับผลงานการ์ตูนแอนิเมชันไทย เช่น กำหนดให้มีการออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์มากขึ้นเพื่อช่วยสนับสนุนให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตขึ้นมามีช่องทางการจัดจำหน่ายที่แน่นอน

5.5.2 การสนับสนุนจากผู้ชม

ด้านผลตอบรับจากผู้ชมเด็ก คุณ อรุโณชา ภาณุพันธุ์ (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2548) กล่าวว่า

“เด็กชอบมากๆ เวลาการ์ตูนดู เด็กนั่งๆ ดู มีน้องที่ช่อง 3 บอกว่าลูกเขานั่งดูนั่งตั้งแถวเลยนั่งดูปลาบู่ทอง เขาบอกว่าเขาอยากจะเอาวีดีโออัดให้ดู พอการ์ตูนจบเด็กทุกคนล้มตัวลง จบแล้ว ล้มตัวลงนอนเลยคะ”

การนำเสนอการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทอง ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ได้รับผลตอบรับจากผู้ชมเด็กอย่างดี หลังจากที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปลาบู่ทองออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ก็มีเสียงเรียกร้องให้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปลาบู่ทองในรูปแบบ VCD ซึ่งเป็นปัจจัยที่บ่งบอกถึงผลตอบรับจากผู้ชมในทิศทางที่ดี