

บทที่ 1

บทนำ



ที่มาและความสำคัญของปัญหา

รายการโทรทัศน์ของประเทศไทยในปัจจุบันนี้มีหลากหลายมากมาย ซึ่งรายการโทรทัศน์ต่าง ๆ นั้นก็มีวัตถุประสงค์ของการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป เช่น เพื่อให้สาระความรู้ เพื่อความบันเทิง เพื่อโฆษณาารณรงค์ เพื่อการศึกษา เป็นต้น รายการโทรทัศน์ในปัจจุบันมีหลายรูปแบบ ทั้งรายการข่าว รายการสารคดี รายการละครโทรทัศน์ รายการเกมส์โชว์ รายการวาไรตี้โชว์ รายการเพลง เป็นต้น ซึ่งรายการที่กล่าวมามีจุดมุ่งหมายที่จะเป็นรายการเพื่อมวลชน หรือคนหมู่มากในสังคม แต่นอกเหนือจากรายการที่กล่าวมายังมีรายการอีกประเภทหนึ่ง คือ รายการที่มีจุดประสงค์เพื่อเป็นรายการของคนเฉพาะกลุ่มในสังคม เช่น รายการสำหรับผู้หญิง รายการสำหรับเด็ก ซึ่งรายการสำหรับเด็กที่มีสัดส่วนการออกอากาศในปัจจุบันมากที่สุด คือ รายการการ์ตูนโทรทัศน์

เด็กแทบทุกคนชอบดูการ์ตูน เด็กทุกคนจะมีความรักการ์ตูนเรื่องที่ชอบประทับใจและมีตัวการ์ตูนที่เป็นขวัญใจของตน ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูน และการ์ตูนโทรทัศน์ ซึ่งจากการสำรวจเรื่องรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กของสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยร่วมกับมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก (2525) พบว่า รายการภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์เป็นรายการโทรทัศน์ที่เด็กชอบมากที่สุด มีสาเหตุมาจาก การ์ตูนนั้นเป็นเรื่องสั้น ๆ เข้าใจง่าย สนุก มีสีสันสวยงาม มีการเคลื่อนไหวที่ดึงดูดใจ (อดุลย์ และสุภัทวดี อภินันท์, 2529) สอดคล้องกับอารมณ์ความรู้สึกของเด็ก ดำเนินเรื่องง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อน ให้คุณให้โทษชัดเจน และที่สำคัญการ์ตูนโทรทัศน์เป็นรายการที่มีลักษณะจินตนาการ เพื่อฝันเกินกว่าความเป็นจริง (Fantasy) ซึ่งวัยเด็กมีความต้องการเพื่อเสริมสร้างจินตนาการของตนเอง เพราะเด็ก ๆ ยังไม่ถูกผูกติดกับความเป็นจริงมากนัก ด้วยเหตุนี้รายการการ์ตูนโทรทัศน์จึงเป็นรายการบันเทิงสำหรับเด็กที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบมากที่สุด

การ์ตูนโทรทัศน์มีจุดเริ่มต้นมาจากภาพวาดการ์ตูน ซึ่งเป็นภาพเขียนประเภทหนึ่งที่มีความเป็นมายาวนานซึ่งภาพเขียนการ์ตูนนั้นมีสองลักษณะ แบบแรกคือใช้ภาพวาดการ์ตูนเพื่อเป็นภาพล้อเลียนคนจริง ดังที่พบเห็นบ่อย ๆ คือภาพล้อเลียนคนดัง นักการเมือง ดารา เป็นต้น แบบที่สอง คือวาดภาพการ์ตูนจากจินตนาการของผู้วาด ซึ่งภาพที่ออกมาจะเป็นภาพตัวการ์ตูนที่มาจาก

จินตนาการของผู้วาด เป็นภาพจินตนาการของมนุษย์ ไม่เป็นสิ่งที่มียุ่จริง เช่น ซูเปอร์แมน แคววแมน โฟล่าแบร์ สไปเดอร์แมน เป็นต้น และจากภาพวาดการ์ตูนก็มีวิวัฒนาการต่อกลายเป็นภาพยนตร์การ์ตูน

อันที่จริงภาพยนตร์การ์ตูนนั้นมีจุดกำเนิดพร้อมกับภาพยนตร์ "ภาพยนตร์" เป็นประดิษฐกรรมที่เกิดขึ้นในทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษที่ 19 อันถือได้ว่าเป็นศตวรรษแห่งเครื่องจักรกล โดยได้รับผลพวงจากประดิษฐกรรมที่ได้เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นสามประการด้วยกัน คือ ของเล่นตามทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา การถ่ายภาพนิ่ง และเครื่องบันทึกที่มีกลไก

ของเล่นตามทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตานั้นมีมาก่อนศตวรรษที่ 19 เช่น การเขียนภาพที่มีลักษณะต่อเนื่องกันลงในสมุดที่ละหน้า หรือเขียนภาพไว้บนพัดที่มีสองด้าน เมื่อพลิกสมุดหรือหมุนพัดเร็ว ๆ ก็จะได้ภาพที่ดูเหมือนเคลื่อนไหวได้ ซึ่งในศตวรรษที่ 19 ก็ได้มีนักวิทยาศาสตร์ของยุโรปหลายท่านที่ได้ทำการศึกษาและทดลองเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ เป็นต้นว่า Peter Mark Rojet, Sir John Herschel, Baron Franz von Chateaus, Dr. John Ayrton Paris จากการศึกษาทดลองในครั้งนั้นก็ทำให้เกิดของเล่นที่สามารถสาธิตให้เห็นหลักการดังกล่าว เช่น เครื่องเล่นทำภาพเคลื่อนไหวชื่อ Thaumatrope มีลักษณะเป็นแผ่นกลม มีภาพเขียนอยู่สองด้าน ที่นิยมกันมากคือ รูปนกด้านหนึ่ง และรูปกรงนกอีกด้านหนึ่ง เมื่อหมุนหรือปั่นด้วยความเร็วพอเหมาะก็จะได้เห็นภาพเสมือนนกเข้าไปอยู่ในกรง

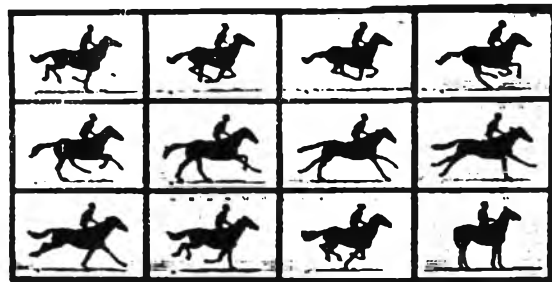


ภาพ 1.1 เครื่องเล่นภาพเคลื่อนไหว Thaumatrope

ของเล่นที่เป็นการเห็นภาพติดตานั้น จับเอาจุดของความเป็นจริงทางจิตวิทยาที่ว่า สมองของคนเรานั้นสามารถมองเห็นได้นานกว่าการบันทึกภาพของตาจริง ๆ ซึ่งทำให้คนเรามองเห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหว หลักการนี้เป็นหัวใจหลักของการสร้างภาพยนตร์เพราะภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่ต่อเนื่องกันอย่างมีระบบ ซึ่งในยุคแรก ๆ นั้นภาพนิ่งเหล่านี้เป็นภาพเขียนที่มาจากจินตนาการของ

มนุษย์หรืออาจเป็นภาพเหมือนที่วาดตามสิ่งที่มนุษย์พบเห็นตามธรรมชาติ ดังนั้นหลักการนี้จึงเป็นหนึ่งในจุดกำเนิดของภาพยนตร์ เช่นเดียวกับจุดกำเนิดของภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชัน

กล้องถ่ายภาพนิ่ง เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ทำให้เกิดภาพยนตร์ บุคคลแรกที่ได้ประยุกต์การถ่ายภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพยนตร์ก็คือ Eadward Muybridge นักแสงโคมชาวอังกฤษที่เข้ามาตั้งรกรากในอเมริกา โดยเมื่อปี ค.ศ. 1877 เขาได้รับการว่าจ้างให้พิสูจน์ให้ได้ว่าขณะม้าวิ่งด้วยความเร็ว นั้น ขาทั้งสองของม้าจะลอยจากพื้นทั้งสองขา ซึ่งเขาใช้วิธีตั้งกล้องถ่ายภาพนิ่ง 12 ตัว เรียงรายไว้ข้างลู่วิ่งของม้า แล้วชิงเชือกเส้นเล็ก ๆ ขวางทางวิ่งของม้าไว้ โดยที่ปลายด้ายหนึ่งจะผูกติดกับไกซ์เตอร์ของกล้องโดยมีแบตเตอรี่ไฟฟ้าเป็นตัวควบคุม เมื่อม้าวิ่งสะดุดเชือกเส้นหนึ่งไกซ์เตอร์ของกล้องแรกก็จะทำงาน และเรียงลำดับไปจนครบ 12 ตัว หลังจากถ่ายภาพได้แล้ว ไมบริดจ์ก็นำภาพที่ได้มาติดบนวงล้อหมุน แล้วฉายด้วย แมจิก แลนเทิร์น¹ ทำให้เห็นภาพการเคลื่อนไหวของม้าต่อเนื่องเหมือนจริง และหลังจากได้ทดสอบซ้ำอีกโดยกล้อง 24 ตัว เขาก็สามารถพิสูจน์ได้ว่าขณะม้าวิ่งด้วยความเร็วขาทั้งสองของมันจะลอยเหนือพื้นดินในเวลาหนึ่งจริง ๆ

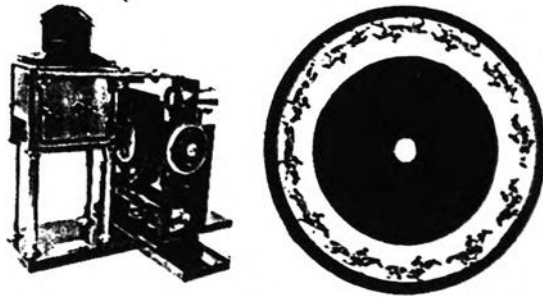


ภาพ 1.2 ภาพนิ่งที่ถ่ายภาพการวิ่งของม้าอย่างต่อเนื่องของ ไมบริดจ์

สิ่งสำคัญที่สุดท้ายที่เป็นจุดกำเนิดของภาพยนตร์และภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันก็คือ เครื่องบันเทิงที่มีกลไก จากการที่ไมบริดจ์ประสบความสำเร็จจากการถ่ายภาพม้าเคลื่อนไหวทำให้เขามีความโด่งดังและเป็นที่ยอมรับในกลุ่มนักวิทยาศาสตร์ที่สนใจในเรื่องนี้ เขาจึงคิดประดิษฐ์เครื่องมือที่จะใช้ในการแสดงผลงานของเขา เครื่องมือนั้นมีชื่อว่า Zoopraxiscope มีลักษณะเป็นเครื่องฉายภาพต่อเนื่องที่พัฒนามาจาก แมจิก แลนเทิร์น ในสมัยนั้น ทำให้สามารถฉายภาพม้าวิ่ง

¹ แมจิก แลนเทิร์น Magic Lantern เครื่องฉายภาพที่มีการประดิษฐ์มาตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 และมีการพัฒนาเรื่อยมาจนสามารถฉายภาพเคลื่อนไหวอย่างง่ายได้

อย่างต่อเนื่องของไมบริดจ์ได้



ภาพ 1.3 เครื่องฉายภาพ Zoopraxiscope ที่ไมบริดจ์ประดิษฐ์
และแผ่นภาพที่ใช้สำหรับฉายกับเครื่อง Zoopraxiscope

หลังจากที่ไมบริดจ์สามารถประดิษฐ์เครื่อง Zoopraxiscope ได้ เขาก็ถ่ายภาพและทำการฉายภาพเคลื่อนไหวลักษณะนี้เป็นอาชีพ โดยบางครั้งเขาจะทำการถ่ายนิ่งของภาพวาดหรือภาพเขียนการ์ตูนที่มีการวาดอย่างต่อเนื่องหลาย ๆ ภาพ และนำมาฉายด้วยเครื่องฉายที่เขาประดิษฐ์

ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของจุดกำเนิดของภาพยนตร์ และภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชัน (เยอวันท์ เซกูร์รัตน์, 2532)

ต่อมาหลังจากนั้นก็มีความพยายามที่จะคิดค้นที่กล้องที่สามารถถ่ายภาพนิ่งอย่างต่อเนื่อง (กล้องถ่ายภาพยนตร์) และเครื่องฉายภาพยนตร์ ในหมู่นักประดิษฐ์ชาวยุโรปและอเมริกา รวมทั้ง Thomas Alva Edison และคณะ ซึ่งเป็นนักประดิษฐ์ผู้มีชื่อเสียงที่เรารู้จักกันดี แต่ทว่าเอ็ดิสันเองมิได้สนใจเรื่องนี้มากนัก เขาต้องการเพียงจะนำเอาภาพเคลื่อนไหวมาประกอบกับเครื่องบันทึกเสียงแบบกระบอกที่เขาคิดค้นขึ้นมาเท่านั้น แต่ William Kennedy Laurie Dickson ผู้ช่วยนักประดิษฐ์ในคณะของเขากลับมีความสนใจเรื่องนี้เป็นอย่างจริงจัง

ดิคสัน ได้มาทำงานทดลองเกี่ยวกับการประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์ในราวปี ค.ศ. 1888 ซึ่งในระยะเวลาใกล้เคียงกันที่ George Eastman ก็ได้พัฒนาฟิล์มเซลลูลอยด์² ขึ้นและผลิตออกขายอย่างเป็นล่ำเป็นสัน ดิคสันจึงนำเอาฟิล์มของอีสแมนมาใช้ในการทดลอง และสามารถ

² ฟิล์มที่ใช้ถ่ายภาพ และภาพยนตร์

ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลกได้สำเร็จในปี ค.ศ. 1889 เรียกว่า Kinetograph ส่งผลทำให้มีการพัฒนากล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายภาพยนตร์อย่างต่อเนื่องในยุโรปและอเมริกา จนทำให้การผลิตภาพยนตร์ออกฉายเป็นหนึ่งในธุรกิจเพื่อความบันเทิงของคนในสมัยนั้น

แต่ทว่า ภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันที่ถ่ายทำโดยกล้องถ่ายภาพยนตร์เกิดขึ้นหลังจากนั้น ในอีกหลายปีต่อมา โดยเกิดขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1904 บาทหลวงชาวฝรั่งเศสชื่อ Emile Cohl อยากจะสอน ศีลธรรมเด็ก ๆ จึงเขียนภาพการ์ตูนง่าย ๆ ขึ้น มีท่าทางและเรื่องราวที่ซับซ้อน ถ่ายลงในฟิล์ม ภาพยนตร์ในปีค.ศ. 1908 เรื่อง Drame Chez Fantoches ปรากฏว่าเป็นที่นิยมชมชอบกันอย่างแพร่หลาย ทำให้มีผู้ผลิตภาพยนตร์หันมาสนใจการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้น (ปยุต เงากระจ่าง, ม.ป.ป.)

มีผลทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ในยุโรปและอเมริกาสนใจและพัฒนาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1913 Raoul Barre ได้ตั้งสตูดิโอ ซึ่งสามารถผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนในปริมาณมากได้ (วิภา อุดมจันทร์, 2538) และผู้ที่ทำให้การสร้างภาพยนตร์การ์ตูน ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายได้มากขึ้นก็คือ Earl Hurd เพราะได้คิดค้นแผ่นฟิล์มโปร่งแสงบาง ๆ คล้ายแผ่นพลาสติกใส และให้ชื่อว่า เซล (cel) ทำให้การวาดนั้นง่ายและรวดเร็วขึ้นเพราะไม่ต้องวาด ทุกส่วนของภาพ แต่สามารถแยกวาดส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพลงบนเซลส่วนละแผ่น (ปิยกุล เลาว์ณยศิริ, 2532) เช่น ภาพตัวการ์ตูนและนำภาพตัวการ์ตูนที่วาดบนเซลทาบลงบนฉาก (Background) ที่เป็นกระดาษ เรียกว่า Cel Process ซึ่งกระบวนการนี้มีผลต่อความก้าวหน้าของ วงการภาพยนตร์การ์ตูนเป็นอย่างมาก

วอลท์ ดิสนีย์ นับว่าเป็นผู้สร้างภาพยนตร์อนิเมชันที่เป็นผู้นำในการพัฒนาภาพยนตร์ อนิเมชันจากขั้นที่เป็นเพียงสิ่งให้ความบันเทิงที่ไม่มีความปราณีตบรรจงนักจนกลายมาเป็นศิลปะที่ แท้จริงสาขาหนึ่ง เมื่อภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง สตีมโบ๊ต วิลลี่ (Steamboat Willie) ของวอลท์ ดิสนีย์ ได้ออกฉายเมื่อปี ค.ศ. 1928 ตั้งแต่นั้นมาโรงถ่ายของวอลท์ ดิสนีย์ ก็กลายเป็นแหล่งรวมศิลปินช่าง เทคนิคที่ได้ทุ่มเทความรู้ความสามารถในการทดลองค้นคว้า จนทำให้ภาพยนตร์อนิเมชันกลายเป็น ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ประกอบด้วยแสงสีที่วิจิตรตระการตาคลุกเคล้าด้วยเสียงเพลงอันระรื่นหู และ เนื้อเรื่องที่แสนสนุก ทั้งยังมีขตลกที่ทุกคนอดหัวเราะไม่ได้ ต่อมาในระหว่างปี ค.ศ. 1930-1939 ดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์อนิเมชันเป็นชุดประกอบด้วยหลาย ๆ ตอน ให้ชื่อชุดว่า ซิลลี่ ซิมโฟนี (Silly Symphony) โดยมีมิกกี้ เมาส์ เป็นตัวดำเนินเรื่อง เมื่อภาพยนตร์ชุดนี้ออกฉายประสบความสำเร็จ

เป็นอย่างสูง ชื่อเสียงของ วอลท์ ดิสนีย์ กระจายไปทั่วโลก และมิกกี เมาส์ ก็เป็นขวัญใจของเด็กทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย มีการนำภาพยนตร์การ์ตูนของ วอลท์ ดิสนีย์ เข้ามาฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยด้วยเช่นกัน ซึ่งก็ประสบความสำเร็จเป็นที่พูดถึงกันอย่างกว้างขวาง และเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้คนไทยรู้จักการ์ตูนอนิเมชัน (หยุด เงากระจ่าง, ม.ป.ป.)

เมื่อมีการนำภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันต่างประเทศเข้ามาฉายในประเทศไทย ทำให้เกิดแรงบันดาลใจให้ศิลปินชาวไทยบางคนอยากที่จะเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชัน โดยบุคคลแรกที่ได้เริ่มทำการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในประเทศไทยคือ คุณเสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ในปี พ.ศ. 2488 - 2489 จากการที่คุณเสน่ห์เป็นนักวาดเขียนและได้รับแรงบันดาลใจจากการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ จึงได้ทำการศึกษาและทดลองผลิตภาพยนตร์การ์ตูนด้วยตนเอง ภาพยนตร์การ์ตูนที่ทดลองผลิตเป็นเรื่องแรกนั้น ถ่ายทำลงบนฟิล์ม 35 มม. เป็นภาพยนตร์การ์ตูนต้นแบบที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับชาวนา เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาชาวนาไทยที่มีความศรัทธาในนโยบายของรัฐบาลจอมพล ป. พิบูลสงคราม โดยมีตัวการ์ตูนคือขุนหมื่น ของสวัสดิ์ จุฑะรพ เป็นตัวแสดงนำ ทั้งนี้ เสน่ห์ได้พยายามเสนอภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ให้รัฐบาลพิจารณา แต่กลับไม่ได้รับการสนับสนุนด้วยเหตุผลที่ว่า การ์ตูนเป็นเรื่องที่ไร้สาระ ต่อมาอีกไม่กี่ปี เสน่ห์ คล้ายเคลื่อนก็เสียชีวิตลง (หยุด เงากระจ่าง, 2537 และ นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539)

ในช่วงต่อมา ไม่ปรากฏผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนใด ๆ ขึ้นในประเทศไทยอีกเลย อาจเป็นเพราะเพิ่งผ่านช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และยังเป็นช่วงที่คนไทยยังไม่คุ้นเคยกับภาพยนตร์ขนาด 16 มม. เท่าไรนัก ในขณะที่ภาพยนตร์ขนาด 16 มม. นี้กำลังเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่และแพร่หลายในต่างประเทศ แต่ทว่าเครื่องฉายภาพยนตร์ในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นเครื่องฉายสำหรับฟิล์มขนาด 35 มม. สาเหตุที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ในต่างประเทศเปลี่ยนมาใช้ฟิล์ม 16 มม. ในการผลิตภาพยนตร์ ก็เนื่องมาจากทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายในการผลิตได้มาก เพราะขนาดของฟิล์มที่เล็กลงทำให้ค่าใช้จ่ายในการผลิตลดลง รวมไปถึงอุปกรณ์ในการถ่ายทำต่าง ๆ ก็มีขนาดเล็กลงสะดวกต่อการใช้งาน ต่อมาเมื่อภาพยนตร์ขนาด 16 มม. เริ่มเป็นที่รู้จักและแพร่หลายในประเทศไทยมากขึ้น คนไทยก็มีโอกาสได้รู้จักภาพยนตร์ขนาดนี้อย่างจริงจังในรูปแบบของการเอื้อเพื่อเผยแพร่ภาพยนตร์จากสำนักข่าวสารอเมริกัน (USIS) ซึ่งนำรถพิเศษตระเวนจัดฉายภาพยนตร์เคลื่อนที่โดยไม่ได้มุ่งหวังผลประโยชน์ทางการค้า ทั้งนี้ เหตุผลที่ภาพยนตร์ของ (USIS) ขนาด 16 มม. ต้องจัดฉายเคลื่อนที่ เพราะว่าโรงฉายภาพยนตร์ในไทยยังคงใช้เครื่องฉายขนาด 35 มม. อยู่ ทำให้จัดฉายภาพยนตร์ของ (USIS) ไม่ได้ และนอกจากนี้แล้วยังเป็นช่วงของการเผยแพร่ลัทธิเสรีนิยมภายหลังสงครามโลกครั้งที่

2 ด้วย ดังนั้น ภาพยนตร์ที่ทาง USIS จัดฉายจึงเป็นภาพยนตร์ประเภท “ข่าวสงคราม” (ความยาวประมาณเรื่องละ 20-30 นาที) “ข่าวความรู้เบ็ดเตล็ด” (เกี่ยวกับชีวิตชนชาวอเมริกัน) และ “ภาพยนตร์การ์ตูนเกี่ยวกับโรคพยาธิและการป้องกันเชื้อโรค” ซึ่งผลิตโดย วอลท์ ดิสนีย์ และก็ได้ได้รับความสนใจจากคนไทยเป็นจำนวนมาก (สมชาติ บางแจ้ง, 2533) โดยจะเห็นว่า ภาพยนตร์ของ USIS ส่วนใหญ่เป็นข่าว สารคดี และการเผยแพร่ความรู้ให้กับประชาชน (Education Film)

ต่อมาในปีพ.ศ. 2497 ปยุต เงากระจ่างได้พยายามสานต่อแรงบันดาลใจจากเสน่ห์คล้ายเคลื่อน ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย ถึงแม้จะไม่มีตำราไม่มีเครื่องมือ ไม่มีทุนสนับสนุนในการผลิตก็ตาม มีแต่ความพยายามดิ้นรนที่จะให้ประเทศไทยมีภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยให้ได้ ปยุต เงากระจ่างจึงพยายามศึกษาเอกสารจากต่างประเทศเท่าที่หาได้ และได้ตามความรู้ด้านเทคนิคการทำภาพยนตร์การ์ตูนจากบุคคลากรที่เคยร่วมงานกับคุณเสน่ห์มาก่อน สำหรับ เซล (Cel) ที่ใช้ในการผลิตนั้น ก็เก็บจากฟิล์มเอ็กซ์เรย์ที่ทางโรงพยาบาลทิ้งแล้วมาแช่น้ำด่างซีเด้าเพื่อให้สามารถนำมาใช้วาดภาพการ์ตูนได้ ส่วนเงินทุนที่ใช้ในการสร้างก็นำมาจากเงินเก็บออมส่วนตัวที่สะสมมาจากช่วงที่ยังทำงานธนาคาร และใช้เวลาในการผลิตประมาณ 8 เดือน (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539)

ในที่สุดเมื่อปีพ.ศ. 2498 ปยุต เงากระจ่างได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องไทยเรื่องแรกคือเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” ได้ผลิตสำเร็จเป็นภาพยนตร์การ์ตูนสีขนาด 16 มม.เรื่องแรกของประเทศไทยด้วยเช่นกัน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนสั้น ความยาว 12 นาที โดยฉายควบกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง “ทुरुบुरुไทย” ของ ส.อาสนจินดา ที่โรงภาพยนตร์บรมเวย์ แม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะสร้างชื่อเสียงให้กับปยุตเป็นอย่างมากจนสื่อมวลชนยกย่องให้เป็น “วอลท์ ดิสนีย์ เมืองไทย” แต่กลับไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ เนื่องจากคนไทยสมัยนั้นยังไม่เห็นคุณค่าของภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยด้วยกันเองเท่าที่ควร (ปยุต เงากระจ่าง, 2537)

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นโดยฝีมือคนไทยจะไม่ได้ได้รับความสนใจจากประชาชนสมัยนั้นเท่าที่ควร ปยุตเงากระจ่างก็ยังคงทำการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนต่อมาเรื่อย ๆ โดยผลิตขึ้นเพื่อ 2 จุดประสงค์หลัก คือ

1. เพื่อเป็นภาพยนตร์การ์ตูนฉายตามโรงภาพยนตร์
2. เพื่อเป็นโฆษณาการ์ตูนฉายตามโทรทัศน์

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่อมาที่ปยุตผลิตขึ้นในปี พ.ศ. 2502 คือภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนุมานผจญภัย” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนสั้นอีกเช่นกัน ความยาว 20 นาที ซึ่งเรื่องนี้ได้รับเงินทุนสนับสนุนจากต่างประเทศเพราะเป็นการทำงานให้กับยูซิส (USIS) และเรื่องต่อมาในปี พ.ศ. 2503

คือเรื่อง “เด็กกับหมี่” ส่วนเรื่องสุดท้ายเป็นภาพยนตร์การ์ตูนยาว ซึ่ง ปยุต เงากระจ่าง ผลิตออกมาเพียงเรื่องเดียวและเป็นเรื่องแรกของประเทศไทย คือเรื่อง “สุดสาคร” ฉายในปี พ.ศ. 2522 มีความยาว 82 นาที ใช้ภาพทั้งสิ้น 80,000 ภาพ ใช้ฟิล์มในการถ่ายทำยาวทั้งสิ้น 7,348 ฟุต และใช้ระยะเวลาในการผลิตทั้งหมด 1 ปี 8 เดือน เริ่มทำการผลิตตั้งแต่ปี พ.ศ. 2519 ได้ออกฉายในโรงภาพยนตร์เมื่อปี พ.ศ. 2522

เนื่องจากในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาครนี้ต้องได้รับการสนับสนุนทางการเงินจากแหล่งทุนต่างชาติ และต้องใช้เงินทุนค่อนข้างมาก เมื่อผลิตไปได้ระยะหนึ่งเงินทุนก็ไม่เพียงพอทำให้ต้องใช้เงินส่วนตัวในการผลิตจนสำเร็จ แต่เมื่อนำออกฉายกลับได้ค่าตอบแทนไม่คุ้มทุน ทำให้ตั้งแต่นั้นมา ปยุต เงากระจ่าง ไม่ทำการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกฉายตามโรงภาพยนตร์อีกเลย ทำให้ไม่มีภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยออกฉายตามโรงภาพยนตร์อีก

ภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อการโฆษณาทางโทรทัศน์ ปยุต เงากระจ่าง ได้ทำการผลิตไว้หลายเรื่องด้วยกัน แต่จุดเริ่มต้นมาจากการได้รับว่าจ้างจากบริษัทโฆษณาของ สรรพศิริ วิริยศิริ ให้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณายาหม่อง จึงได้ทำการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณาชุด หนูหล่อ ออกฉายในปีพ.ศ. 2502 และได้รับความนิยมเป็นที่ติดปากติดใจของเด็ก ๆ สมัยนั้นมาก จากคำกล่าวในโฆษณาที่ว่า “หนูหล่อพ่อเขาพาไปดูหมี่ ที่ตานหมอลอยฯ” กลายเป็นคำพูดที่เด็กสมัยนั้นจดจำได้

การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในช่วงปีพ.ศ. 2490 – 2522 เพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ถือว่าเป็นศาสตร์และศิลปะแขนงหนึ่งที่ต้องอาศัยความมานะบากบั่น อาศัยใจที่รักในการผลิต แต่เมื่อปยุตผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกมาแล้วกลับไม่ได้รับการสนับสนุน จึงทำให้ปยุตต้องมีการผันรูปแบบการผลิตเพื่อความอยู่รอด ทั้งนี้ ปยุตได้ผันตัวกลายเป็นที่ปรึกษาให้กับบริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจากไต้หวัน ที่ตั้งโรงงานอยู่ในเมืองไทยโดยบริษัทดังกล่าวรับจ้างวาดภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวส่งออกให้กับอุตสาหกรรมการ์ตูนในต่างประเทศ และอีกอาชีพหนึ่งของปยุตก็คือรับจ้างผลิตงานโฆษณาอนิเมชันทางโทรทัศน์ไทย (มติชนรายวัน, 17 มี.ค. 2540) ทำให้พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนไทยหยุดนิ่งไปกับภาพยนตร์การ์ตูนไทยเรื่องสุดท้าย คือ เรื่องสุดสาคร พ.ศ. 2522

วิวัฒนาการจากภาพยนตร์การ์ตูนมาสู่การ์ตูนโทรทัศน์นั้นเริ่มต้นขึ้นที่ต่างประเทศก่อน เมื่อโทรทัศน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมมากขึ้นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โฆษณาของภาพยนตร์อนิเมชันก็เปลี่ยนไป อุตสาหกรรมภาพยนตร์อนิเมชันต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพดังกล่าวโดยหันมาสร้างภาพยนตร์อนิเมชันที่ลงทุนต่ำเพื่อป้อนโทรทัศน์

เมื่อถึงยุคนี้ประมาณปี ค.ศ. 1948 ปรากฏว่าตลาดภาพยนตร์อนิเมชันในต่างประเทศนั้น

กลับมาศึกษาค้นคว้าอีกหลังจากที่เขาไประหว่างช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เพราะต้องสร้างป้อนตลาดโทรทัศน์ เนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ส่วนใหญ่ก็เป็นเรื่องตลกขบขันที่เหมาะสมสำหรับคนทั้งครอบครัว บริษัทฮันนาบาร์บารา โปรดักชันส์ (Hanna Barbara Productions) ผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ชุดฟลินสโตนส์ได้ค้นพบเทคนิคใหม่ทำให้สามารถผลิตภาพยนตร์อนิเมชันได้รวดเร็วทันตามความต้องการของตลาดโทรทัศน์ โดยการวาดแต่เฉพาะส่วนที่เคลื่อนไหวเท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น นักร้องสาวกำลังร้องเพลง ตามวิธีของวอลท์ ดิสนีย์ เขาจะวาดนักร้องสาวคนนั้นทั้งตัวทุกครั้งที่นักร้องสาวเคลื่อนไหวแม้เพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย แต่ตามวิธีใหม่ของฮันนา บาร์บารา จะแยกวาดตัวนักร้องลงบนเซลแผ่นล้างและวาดส่วนศีรษะลงบนเซลแผ่นบน เมื่อนักร้องอ้าปากเขาก็จะวาดเฉพาะส่วนที่เป็นศีรษะเพื่อแสดงให้เห็นว่าปากกำลังขยับไปมาเท่านั้น บางครั้งอาจจะแยกละเอียดจนถึงขนาดวาดนักร้องทุกส่วนทั้งตัวและศีรษะเว้นแต่เพียงปาก และวาดเฉพาะส่วนปากลงบนเซลแผ่นบน ฉะนั้นเมื่อต้องการให้นักร้องขยับปากก็วาดแต่เพียงส่วนปากเท่านั้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าวิธีนี้ง่ายและรวดเร็วกว่าวิธีของวอลท์ ดิสนีย์มาก เรียกว่าเป็นเทคนิคแบบ Limited Animation แต่ถ้าพิจารณาถึงความสวยงามและสมจริงต้องยอมรับว่าวิธีของ วอลท์ ดิสนีย์ จะได้ภาพยนตร์อนิเมชันที่ภาพจะเคลื่อนไหวได้อย่างนุ่มนวลและสวยงามกว่า (ปิยกุล เลาว์ณศิริ, 2532)

การเติบโตของตลาดภาพยนตร์การ์ตูนในต่างประเทศนี้ ทำให้ในต่างประเทศภาพยนตร์การ์ตูนเป็นที่แพร่หลาย กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิง (Entertainment Industry) ทั้งในรูปของภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์และในรูปรายการการ์ตูนโทรทัศน์ โดยมีสตูดิโอผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อธุรกิจบันเทิงทั้งขนาดใหญ่ขนาดกลางและขนาดเล็ก รวมทั้งได้มีการเรียนการสอนวิชาการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเกิดขึ้นมากมายทั้งในประเทศสหรัฐอเมริกา ประเทศในทวีปยุโรป และเอเชีย จนถึงปัจจุบัน (Halas, 1990)

เมื่อโทรทัศน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมต่างประเทศ ในไม่ช้าโทรทัศน์ก็เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมไทยเช่นกัน โทรทัศน์เริ่มเข้ามาในประเทศไทยช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยการผลักดันของ จอมพล ป. พิบูลสงคราม ที่ต้องการให้ประเทศไทยมีความทันสมัยเท่าเทียมกับอารยประเทศ จึงต้องการให้มีสถานีวิทยุโทรทัศน์ เพื่อใช้ในการพัฒนาประเทศและทำให้ประชาชนมีความทันสมัยมีความคิดที่ก้าวไกลทัดเทียมชาวต่างชาติ เพราะเล็งเห็นว่าวิทยุโทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลมาก เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์อย่างหนึ่ง และสามารถให้การศึกษาแก่ประชาชนทางอ้อมได้อีกด้วย แต่ในขณะนั้นสังคมไทยยังขาดความพร้อมทั้งในด้านเทคโนโลยีและบุคลากรผู้เชี่ยวชาญ และมีกระแสต่อต้านทั้งจากสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรบางกลุ่มรวมทั้ง

สื่อมวลชนประเภทหนังสือพิมพ์ทำให้รัฐบาลของจอมพล ป. ไม่สามารถจัดตั้งสถานีวิทยุโทรทัศน์ด้วยตนเองได้ ในที่สุด รัฐบาลได้คิดหาทางออกโดยการจัดตั้งบริษัทเอกชนจำกัดขึ้นเพื่อบริหารกิจการวิทยุโทรทัศน์ดังกล่าว โดยได้จัดตั้ง บริษัท ไทยโทรทัศน์ จำกัด ขึ้น ซึ่งเป็นบริษัทเอกชนจำกัดที่มีรัฐบาลเป็นผู้ถือหุ้นร่วมกับองค์กรต่าง ๆ ของรัฐ บริษัทดังกล่าวเป็นองค์กรที่สามารถหารายได้ให้กับตัวเองได้ และการดำเนินงานได้พึ่งพาระบบเทคโนโลยีจากประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก นอกจากนี้ ได้ส่งบุคลากรส่วนหนึ่งไปศึกษาระบบการบริหารและดำเนินการที่อเมริกา เพื่อนำกลับมาประยุกต์ใช้ในประเทศไทย จนกระทั่งเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2498 สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีช่อง 4 บางขุนพรหมได้ทำการแพร่ภาพออกอากาศเป็นสถานีวิทยุโทรทัศน์แห่งแรกของไทย และถือเป็นสถานีโทรทัศน์แห่งแรกของภาคพื้นเอเชีย (สรรพศิริ วิริยศิริ, 2540 และ สนิทธี สิทธิรักษ์, 2535)

จากการเร่งรีบเปิดสถานีวิทยุโทรทัศน์ดังกล่าว โดยที่ทางสถานียังไม่มีความพร้อมทั้งในด้านเทคโนโลยี บุคลากรผู้ชำนาญการ และระบบการดำเนินงานอันเป็นปัจจัยสำคัญภายในองค์กรที่จะดำเนินการ ซึ่งเมื่อสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยยังขาดปัจจัยหลักเหล่านี้จึงทำให้ต้องพึ่งพาเทคโนโลยีจากสหรัฐอเมริกาเป็นหลัก รวมไปถึงรายการที่ใช้ออกอากาศก็ต้องรับความเอื้อเฟื้อจากสหรัฐอเมริกาด้วย เนื่องจากในระยะเริ่มแรกยังไม่มีบุคลากรที่ชำนาญการที่จะผลิตรายการขึ้นเป็นของตนเองได้ นั่นหมายรวมถึง ภาพยนตร์การ์ตูนที่อเมริกาเอื้อเฟื้อส่งมาให้ด้วย ทำให้การ์ตูนโทรทัศน์ที่ออกอากาศในช่วงแรกของการเริ่มออกอากาศนั้นเป็นภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศทั้งหมด โดยเฉพาะจากสหรัฐอเมริกา และรายการการ์ตูนโทรทัศน์ก็เป็นเพียงรายการที่ทางสถานีนำมาเสริมเพื่อความบันเทิงแก่เด็กและผู้ชม ไม่ได้เป็นรายการหลักที่ทางสถานีให้ความสำคัญ เช่นรายการข่าว และสารคดีให้ความรู้ แต่เนื่องจากสถานียังขาดแคลนรายการอยู่มาก จึงนำเข้ารายการการ์ตูนโทรทัศน์มาเสริมในผังรายการ

แม้ว่าในช่วงเวลาดังกล่าวประเทศไทยจะสามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนได้เองโดยฝีมือคนไทย คือ คุณปยุต เงากระจ่าง (ปี พ.ศ. 2498) แต่ทางสถานีโทรทัศน์ของประเทศไทยหรือผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ของประเทศไทยขณะนั้น ก็ไม่ได้มีการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเพื่อออกอากาศเป็นรายการการ์ตูนโทรทัศน์ในประเทศไทยเลย ซึ่งจากที่เคยมีการศึกษาถึงสาเหตุที่เป็นเช่นนี้ ได้ข้อสรุปว่าอาจเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ คือ

ประการแรก เนื่องจากในยุคแรก ๆ สังคมไทยไม่ได้ให้ความสำคัญกับโทรทัศน์มากนัก คนไทยยังให้ความสำคัญและนิยมความบันเทิงที่ได้จากการชมภาพยนตร์ที่เป็นคนแสดงจริง (Live Action) ในโรงภาพยนตร์มากกว่า และภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์สมัยนั้นก็นำเสนอเป็นภาพสีแล้ว

แต่โทรทัศน์ยังเป็นภาพแบบขาว-ดำอยู่

ประการที่สอง รายการต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ยังไม่มีผลตอบแทนทางด้านธุรกิจมากนัก แต่ภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ให้ผลตอบแทนที่ดีกว่า ดังนั้น ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ในยุคนี้จึงเกิดขึ้นน้อยมากเมื่อเทียบกับผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้ผลิตการ์ตูนโทรทัศน์จึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นยากมาก ยากยิ่งกว่าผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ทั่วไป

ประการที่สาม รายการการ์ตูนโทรทัศน์ได้ถูกนำเข้ามาตั้งแต่แรกเริ่มที่ได้มีการแพร่ภาพออกอากาศแล้ว โดยสถานีซื้อรายการได้ในราคาต่ำ สะดวก รวดเร็วและมีปริมาณมากเพียงพอต่อการนำมาเสริมรายการที่ขาดแคลนอยู่ในยุคแรก ๆ ตลอดจนรายการการ์ตูนเป็นเพียงรายการเสริมมิได้เป็นรายการที่สถานีโทรทัศน์ให้ความสำคัญฐานะรายการบันเทิงสำหรับเด็กแต่อย่างใด

ประการที่สี่ การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของไทยในยุคแรก ๆ นั้นยังอยู่ในขั้นการศึกษาและทดลองผลิต เครื่องมือ ตลอดจนวัสดุอุปกรณ์มีราคาแพงและหาได้ยาก ตลอดจนยังใช้เวลาในการผลิตมาก ฯลฯ จะผลิตภาพยนตร์ออกขายตามโรงภาพยนตร์ยังยากที่จะเกิดขึ้น ดังนั้น การผลิตเพื่อนำมาออกอากาศทางโทรทัศน์จึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นยากยิ่งกว่า

จากการศึกษาพัฒนาการของการ์ตูนโทรทัศน์ที่ออกอากาศในประเทศไทยที่ผ่านมาในอดีต ซึ่งศึกษาจากการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนของสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 อ.ส.ม.ท. เป็นหลัก (ช่องที่ออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนมากที่สุด) สามารถแบ่งออกเป็น 5 ยุค ซึ่งแบ่งโดยอาศัยความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากปัจจัยด้านเทคโนโลยี ปัจจัยด้านการดำเนินงานของสถานีโทรทัศน์ และสัดส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าจากต่างประเทศ แบ่งออกเป็นยุคได้ดังนี้

1. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำในช่วงกำเนิดโทรทัศน์ไทย พ.ศ. 2498-2501
2. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ บางขุนพรหม พ.ศ. 2502-2512
3. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ พากย์สด พ.ศ. 2513-2519
4. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสี อ.ส.ม.ท. พ.ศ. 2520-2538
5. ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในปัจจุบัน พ.ศ. 2539-ปัจจุบัน

ยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ ในช่วงกำเนิดโทรทัศน์ไทย พ.ศ. 2498-2501 ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำมาออกอากาศเป็นการ์ตูนเงียบไม่มีเสียงไม่มีสี ถึงแม้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาจะมีสีแล้วก็ตาม แต่เนื่องจากเครื่องรับส่งสัญญาณโทรทัศน์ในยุคนั้นไม่สามารถเชื่อมอำนาจให้สีและเสียงได้ แหล่งที่มาหลักของภาพยนตร์การ์ตูนที่นำมาออกอากาศคือจาก ประเทศสหรัฐอเมริกา และ

ได้มาใน 2 รูปแบบ แบบแรกคือได้รับการเชื้ออำนาจจาก สถาบัน R.C.A. ที่เป็นสถาบันผู้ผลิตโทรทัศน์ที่ใช้ในยุคนั้น และจากการเชื้อเพื่อของ USIS แบบที่สองคือ การซื้อภาพยนตร์การ์ตูนราคาถูกจากผู้ผลิตในอเมริกา ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายในโรงภาพยนตร์หลายรอบแล้วทำให้ราคาถูกสถานีมีกำลังที่จะซื้อออกมาออกอากาศได้ โดยมีผู้ผลิตหลัก ๆ คือ

1. บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ จำกัด
2. บริษัท วอร์เนอร์ บราเธอร์ จำกัด
3. บริษัท ฮันน่า บาร์บารา จำกัด
4. บริษัท เมโทร โกลดีวิน เมเยอร์ จำกัด

วันเวลาที่ออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาในช่วงนี้ไม่เป็นที่แน่นอน เพราะภาพยนตร์การ์ตูนไม่ได้มีลักษณะเป็นรายการประจำที่แน่นอน เป็นเพียงรายการเสริมหรือรายการคั่นมีความยาว 5-10 นาที เอาไว้คั่นเวลาในช่วงต่อรายการกรณีทางสถานีไม่มีอะไรออกอากาศก็นำการ์ตูนมาแทรก ทั้งนี้เนื่องจากในช่วงแรกการดำเนินงานของสถานียังไม่ค่อยราบรื่นเท่าใดนัก การ์ตูนจึงถูกนำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการดำเนินงาน มิได้มีจุดประสงค์เพื่อเป็นรายการเฉพาะสำหรับเด็กแต่อย่างใด

ในยุคต่อมาคือยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ บางขุนพรหม พ.ศ. 2502-2512 ในยุคนี้การดำเนินงานของสถานีเริ่มมีการผลิตรายการเองมากขึ้น กับการเชื้อเนื่องจากสหรัฐอเมริกาทยอยลงอย่างไรก็ตาม พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศนำเข้าที่ออกอากาศในยุคนี้ยังมีปริมาณการนำเข้าในรูปแบบการจัดซื้อเพิ่มขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการขยายเวลาออกอากาศของสถานีมากขึ้น ทำให้สถานีต้องการรายการทั้งที่เป็นรายการผลิตเองและรายการนำเข้ามาเพิ่มขึ้น ภาพยนตร์การ์ตูนในยุคนี้ยังคงออกอากาศเป็นแบบขาว-ดำ เช่นเดียวกับยุคแรก และไม่มีเสียง ถ้าจะรับฟังเสียงต้องใช้วิทยุ F.M. ในการรับสัญญาณเสียง และในยุคนี้มีภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์ที่เป็นการ์ตูนไทยและผลิตโดยคนไทยด้วย แต่เป็นการ์ตูนเพื่อการโฆษณา เช่น โฆษณาแป้งน้ำควินนา ที่เป็นการ์ตูน สโนไวท์ โฆษณายานมอง หนูหล่อ ซึ่งทั้งสองเป็น โฆษณาของสรรพศิริ วิริยศิริ ที่ว่าจ้างให้ ปยุต เงากระจ่าง เป็นผู้ผลิต ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาานั้น ยังคงนำเข้ามาจากสหรัฐอเมริกาเป็นส่วนใหญ่ผู้ผลิตก็เป็นผู้ผลิตรายเดิมที่เคยนำเข้ามาในยุคแรก เวลาที่ออกอากาศของการ์ตูนที่นำเข้ามาในช่วงแรกของยุคนี้ยังไม่มีวันเวลาที่แน่นอน และไม่ได้บรรจุลงผังรายการว่าเป็นรายการประจำ ซึ่งมีผลสืบเนื่องมาจากรัฐบาลยังคงเห็นว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ และโทรทัศน์

ถือกำเนิดขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์สำหรับผู้ใหญ่เป็นสำคัญ (ปยุต เงากระจ่าง, 2537) แต่พอมาช่วงหลังของยุคนี้มีพัฒนาการเกิดขึ้นคือมีการกำหนดเวลาออกอากาศของรายการการ์ตูนโทรทัศน์เป็นรายการประจำสัปดาห์ ประมาณ 15 นาที ในเวลา 18.30 – 18.45 น. ของทุกวันออกอากาศ คือวันอังคาร พฤหัสบดี ศุกร์ เสาร์ ของทุกสัปดาห์เว้นสัปดาห์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สอดคล้องกับนโยบายของรัฐที่กำหนดให้เป็นเวลาสำหรับเด็ก ชี้ให้เห็นว่าสังคมเริ่มเห็นความสำคัญของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมากขึ้น (นิตยสารไทยโทรทัศน์, 2409) ตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาในช่วงนี้คือ Terrytoon รายการของดิสนีย์ สามเกลอหัวแข็ง มนุษย์หินฟลินสโตน หัวขวานเจ้าเล่ห์ การตายแสนกล หนูน้อยแรงฤทธิ์ เป็นต้น

	๑๙๐๐ น.	๒๐.๐๐ น.	๒๑.๐๐ น.
ถึงจบ ๑-๒ ๑๓-๑๔	ภาพยนตร์การ์ตูน	ชุดอมตะ เดอะเวทมนตร์	ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องสั้นดี
พฤหัส ๑๕-๑๖ ๑๗-๑๘	ภาพยนตร์การ์ตูน	เดอะเวทมนตร์ อภินิหาร	๓ ประทีป ผจญภัย
เสาร์ ๑๙-๒๐ ๒๑-๒๒ ๒๓-๒๔	ภาพยนตร์การ์ตูน	ซีรีส์วีโม สำหรับเด็ก	๓. บีบีซี อเมริกา
อาทิตย์ ๒๕-๒๖ ๒๗-๒๘ ๒๙-๓๐	ภาพยนตร์การ์ตูน	เดอะเวทมนตร์ อภินิหาร	ภาพยนตร์การ์ตูน อภินิหาร
อาทิตย์ ๓๑-๓๒ ๓๓-๓๔ ๓๕	ภาพยนตร์การ์ตูน	เดอะเวทมนตร์ อภินิหาร	ภาพยนตร์การ์ตูน อภินิหาร

ภาพ 1.4 แผนผังการจัดรายการโทรทัศน์ในเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2503 (นิคมจิตร มโนธรรม, 2542)

ในยุคต่อมาคือยุคภาพยนตร์การ์ตูนขาว-ดำ พากย์สด พ.ศ.2513-2519 ในยุคนี้มีสถานีโทรทัศน์สีช่อง 7 เกิดขึ้นมา ทำให้สถานีโทรทัศน์ช่อง 4 ต้องเตรียมพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนเป็นระบบสีด้วยเช่นกัน แต่ปรากฏว่าประชาชนที่มีเครื่องรับขาวดำอยู่ซึ่งเป็นส่วนใหญ่ของผู้มีโทรทัศน์ไม่มีความคิดที่จะเปลี่ยนเครื่องรับเป็นแบบสี ดังนั้นรายการการ์ตูนที่ปรากฏจึงยังคงเป็นแบบขาวดำอยู่ แต่ในยุคนี้มีวิวัฒนาการด้านเทคโนโลยีเกิดขึ้นคือ มีการนำเทคโนโลยี เทปโทรทัศน์แบบใหม่มาใช้ในการผลิตรายการโทรทัศน์ การใช้เทปโทรทัศน์นั้นมีมาก่อนหน้านี้แล้วแต่เป็นเทปที่มีขนาดใหญ่เก็บรักษาเป็นตลับม้วนที่มีขนาดใหญ่ แต่เทปโทรทัศน์แบบใหม่เรียกว่า U-MATIC เป็นเทปโทรทัศน์

ขนาด ¾ นิ้ว ซึ่งเทคโนโลยีนี้ทำให้จากเดิมที่ต้องจัดเก็บภาพยนตร์การ์ตูนเป็นม้วนฟิล์มภาพยนตร์หรือเทปโทรทัศน์ขนาดใหญ่ (เก็บและดูแลรักษายาก) มาเก็บรักษาในตลับเทป U-MATIC ที่ง่ายต่อการใช้งาน เคลื่อนย้ายได้ง่าย ทำให้การนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนสามารถจัดเก็บและดูแลรักษาได้ง่ายขึ้น จึงเป็นมูลเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศมากขึ้นด้วย (โอฬาร วงศ์บ้านดู่, 2539) ด้านแหล่งที่มาของภาพยนตร์การ์ตูนในยุคนี้มีความหลากหลายมากขึ้น และเป็นจุดเริ่มต้นของการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ญี่ปุ่น โดยมีผู้ผลิตดังนี้

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง ได้แก่

1. บริษัท วอลท์ ดิสนีย์ จำกัด
2. บริษัท วอร์เนอร์ บราเธอร์ จำกัด
3. บริษัท ฮันน่า บาร์บารา จำกัด
4. บริษัท เมโทร โกลดีวิน เมเยอร์ จำกัด
5. บริษัท ลอริมา จำกัด
6. บริษัท ทรานส์เทล จำกัด
7. บริษัท เวลดี วิชั่น จำกัด

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่

1. บริษัท โตเอะ จำกัด
2. บริษัท โตเกียว มูฟวี่ ซินซา จำกัด

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมของโลกตะวันออกได้เริ่มต้นเข้าสู่ระบบตลาดภาพยนตร์การ์ตูนของโลกแล้ว การ์ตูนญี่ปุ่นในสมัยนั้นมีราคาถูกกว่าการ์ตูนฝรั่ง แต่คุณภาพของภาพนั้นดียกกว่า ภาพจะไม่ค่อยนุ่มนวลเท่าการ์ตูนฝรั่ง ใช้วิธีการวาดแบบ Limited Animation เพื่อลดต้นทุนการผลิต แต่การ์ตูนญี่ปุ่นจะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแตกต่างจากการ์ตูนชาติอื่น (พรชัย เสงวนเดช, 2532) แสดงให้เห็นอีกว่าประเทศญี่ปุ่นสนใจและให้ความสำคัญกับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์จนสามารถเติบโตเป็นอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ก้าวไกลได้

โดยในยุคนี้ความสำคัญของรายการการ์ตูนโทรทัศน์มีมากขึ้น สถานีโทรทัศน์ของ 4 มีการจัดสรรเวลาออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูนได้อย่างลงตัวมากขึ้น และยังกำหนดบทบาทของภาพยนตร์การ์ตูนโดยให้เป็นรายการหลักของสถานีในช่วงเวลาสำหรับเด็กเป็นที่แน่นอน มีการเพิ่มเวลาออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าเป็นทุกวันวันละ 15 นาที และมีมากกว่า 1 ชั่วโมงในวัน

เสาร์ อาทิตย์ ซึ่งในช่วงปลายของยุคมีการเพิ่มเป็น 40 นาทีทุกวัน และในยุคนี้จะใช้การพากย์สดเพื่อเพิ่มอรรถรสให้กับการ์ตูน ซึ่งทางสถานีต้องทำการแปลบทและตรวจสอบแก้ไขก่อนที่จะออกอากาศ

ปี พ.ศ.	เวลาออกอากาศ	รายชื่อภาพยนตร์การ์ตูน	หมายเหตุ
2513	17.05 - 18.00 น. (ส.)	- ดิสนีย์โชว์	มิถุนายน ๑๖
	17.50 - 18.00 น. (ส. - ศ.)	- ภาพยนตร์การ์ตูน	ไม่วะบุชชิงเรื่อง
	18.15 - 18.45 น. (อ. - วันอ.)	- พบบ๊อบบรอกซ์	ไม่วะบุชชิงเรื่อง
	19.25 - 19.40 น. (ส.)	- ภาพยนตร์การ์ตูน	ไม่วะบุชชิงเรื่อง
2514 - 2515	16.50 - 17.00 น. (ส. - ส.)	- ภาพยนตร์การ์ตูน	ไม่วะบุชชิงเรื่อง
	10.20 - 10.30 น. (ส.)	- ภาพยนตร์การ์ตูน	ไม่วะบุชชิงเรื่อง / เกินจอตอนเช้า
2516	16.50 - 17.00 น.	- ภาพยนตร์การ์ตูน	ไม่วะบุชชิงเรื่อง / (บ.ศ. - ม.ศ.)
	17.00 - 17.30 น.	- ภาพยนตร์การ์ตูน	ไม่วะบุชชิงเรื่อง / (บ.ศ. - ส.ศ.)

ภาพ 1.5 แผนผังการออกอากาศภาพยนตร์การ์ตูนของสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 ช่วง พ.ศ. 2513-2516

ยุคต่อมาคือ ยุคภาพยนตร์การ์ตูนสี่ อ.ส.ม.ท. พ.ศ. 2520-2538 จากเดิมที่เป็นสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหมบริหารงานโดยบริษัท ไทยโทรทัศน์ จำกัด ในยุคนี้ก็เปลี่ยนเป็นสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. บริหารงานโดยองค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงสถานะจากเดิมที่เป็นบริษัทที่ถือหุ้นโดยรัฐบาลมาเป็นรัฐวิสาหกิจ ซึ่งช่อง 9 ใหม่จะใช้ระบบออกอากาศที่ทันสมัยเป็นระบบสีครบวงจร เพราะได้จัดซื้ออุปกรณ์ในการประกอบการสถานีโทรทัศน์ที่ทันสมัยที่สุดในยุคนั้น ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำออกอากาศในยุคนี้ เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีสีมีเสียงประกอบ มีคุณภาพดีชัดเจนที่สุดเท่าที่เคยมีออกอากาศมา นอกจากนั้นในยุคนี้มีสถานีโทรทัศน์ ช่อง 5 3 7 และ 11 เกิดขึ้นแล้ว บางสถานีก็นำภาพยนตร์การ์ตูนมาออกอากาศทางโทรทัศน์ในช่วงเวลาสำหรับเด็กด้วยกัน แต่ช่อง 9 ยังคงนำภาพยนตร์นำเข้ามาออกอากาศมากที่สุด และแหล่งผลิตของการ์ตูนนำเข้านั้นมาจากประเทศญี่ปุ่นเป็นหลักมีจำนวนภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามามากกว่าการ์ตูนฝรั่ง โดยมีบริษัทผู้ผลิตที่นำเข้ามาดังนี้ บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง ได้แก่

1. บริษัท เวิลด์ วิชั่น จำกัด
2. บริษัท ฮันน่า บาร์บารา จำกัด
3. บริษัท แอนิเมชันอินเตอร์เนชันแนล จำกัด
4. บริษัท ไวด์ ทิว จำกัด

บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ได้แก่

1. บริษัท โตโฮ จำกัด
2. บริษัท โตเอะ จำกัด
3. บริษัท โตเกียว มูฟวี่ ชินซ่า จำกัด
4. บริษัท ฮิโนกิ จำกัด
5. บริษัท มีเดียลิงค์ จำกัด
6. บริษัท ทีบีเอส จำกัด

ช่วงแรกของการออกอากาศในยุคนี้ช่วงก่อนปี 2520 เล็กน้อย ภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง แต่ทางสถานีเริ่มมาเน้นหนักการนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นประมาณปี 2523 เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของการจัดการด้านการตลาดของสถานี ซึ่งแผนการตลาดใหม่ต้องการที่จะเจาะกลุ่มคนดูเด็ก ปรากฏว่าการนำภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมาเจาะตลาดนั้นประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เกิดกระแสความนิยมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น และช่อง 9 กลายเป็นสถานีโทรทัศน์ที่เด็กชื่นชอบและเป็นที่ยอมรับของเด็กสมัยนั้น รวมไปถึงตัวผู้วิจัยเองซึ่งตอนนั้นยังเป็นเด็กมักจะติดตามรับชมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ช่อง 9 นำมาออกอากาศทุกครั้งที่มีโอกาส สาเหตุที่เด็กสมัยนั้นนิยมภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นจะมาจากหลายสาเหตุ เช่น ตัวการ์ตูนที่แปลกโดดเด่น เป็นฮีโร่ การวาดตัวการ์ตูนที่มีความน่ารัก (ตาโตกลม) มีความสวยงาม เนื้อเรื่องที่เข้มข้น น่าติดตาม ความตลก การพากย์ที่สนุก เป็นต้น โดยเวลาออกอากาศของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาในยุคนี้มีการกำหนดชัดเจน ทาง กบว. (คณะกรรมการบริหารวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์) กำหนดให้ในช่วงเช้าวันเสาร์อาทิตย์ และช่วงเวลาเย็นทุกวัน เป็นช่วงเวลาเด็ก เป็นเวลาเฉพาะของรายการสำหรับเด็ก และสังคมเริ่มเห็นความสำคัญของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กมากขึ้น รายการการ์ตูนที่จะออกอากาศต้องผ่านการตรวจสอบเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้ามาโดย กบว. ก่อนออกอากาศ เนื่องจากว่าภาพยนตร์การ์ตูนนั้นนำเข้ามาจากต่างประเทศเนื้อหาอาจจะไม่เหมาะสมกับสภาพสังคมไทย ดังนั้นจึงต้องมีการตรวจสอบความเหมาะสมก่อน ซึ่ง กบว. จะตรวจสอบจากเทพโทรทัศน์ที่ติดต่อลงเสียงพากย์ประกอบแล้ว (ยุคนี้ไม่ใช้การพากย์สดแล้วแต่ใช้การพากย์ลงเทป) ก่อนที่จะนำออกอากาศ โดยมีรายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น และภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งที่ออกอากาศทางช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ในช่วง พ.ศ. 2520-2538 ดังนี้

ตาราง 1.1 เปรียบเทียบจำนวนการออกอากาศของการ์ตูนโทรทัศน์ปี 2520-2538

ปีพ.ศ.	รายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น	รายชื่อภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่ง
2520-2525	เจ้าหนูนินจา แคนดี้จอมแก่น เจ้าหญิงอัศวิน โดมอสยอดขุนพล คิทาโร่ กุกุกาโมะ แซนด์เบล อาซาริ ลู่วัฒนธิดาดอกไม้	เรมิ หนูน้อยผจญภัย
2526-2536	โคเรมอน ดร. สลัม กับหนูน้อยอาราเล่ย์ คินิกูแมน ปาร์แมน กาแล็คซี่ รวด่วนขบวน 999	
2537	เซเลอร์มูน สี่ดรุณี รันม่า เจ้าหนูกังฟู จินปุย สหายน้อยจากต่างดาว ปริศนาปลาทอง นักรมังกรห้าดาวไดเรนเจอร์ ขบวนการซ็อบเปอร์ไบเกอร์ไมซ์ แด่พี่ชายที่รัก	
2338	เกาะอลเวง ดราโก้บอล นินจารันทาโร่ เทพบุตรแข่งทอง ไยบะ ซามูไรวัยกระเตาะ ซิติฮันเตอร์ คนเก่งทะเลฟ้า ลูกช่างคิ้วหน้าฮาอะมารุ	การ์ฟิลด์

	สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ม้าสายฟ้าบลูลิงค์ จิไร้ไฮ้หนุ่มคาราโอเกะ โปโกะเหมียวเจ้าปัญหา	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------	--

ยุคนี้ถือได้ว่าเป็นยุคที่รายการการ์ตูนโทรทัศน์ได้รับความนิยมจากผู้ชมกลุ่มเด็กอย่างสูง เด็ก ๆ ในยุคนี้ติดการ์ตูนญี่ปุ่นมาก ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนเหล่านั้นก็ประสบความสำเร็จมากไม่ใช่เฉพาะในประเทศไทยแต่เป็นที่รู้จักของเด็กทั่วทั้งเอเชียรวมไปถึงอเมริกาและบางประเทศในยุโรป เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนชุด โดราเอมอน ดราก้อนบอล เซเลอร์มูน ดร.สลัมกับหนูน้อยอาราเล่ย์ คิวทาโร่ เทพบุตรแข่งทอง เป็นต้น จนสังคมเริ่มเพ่งเล็งว่าเหมาะสมกับสังคมไทยหรือไม่ และเป็นยุคที่เริ่มมีความพยายามของผู้ประกอบการสื่อโทรทัศน์ที่หันมาให้ความสำคัญกับการผลิตรายการการ์ตูนโทรทัศน์สำหรับเด็ก มีความพยายามที่จะผลิตรายการการ์ตูนโทรทัศน์ที่เป็นการ์ตูนไทยโดยคนไทยขึ้น เนื่องจากผู้ผลิตเล็งเห็นการเจริญเติบโตของตลาดการ์ตูนโทรทัศน์ และเล็งเห็นว่าน่าจะมีการ์ตูนโทรทัศน์ที่เป็นของไทยน่าจะเหมาะสมมากกว่า ทำให้บริษัท กันตนากรุป จำกัด ที่มีความประสงค์จะผลิตภาพยนตร์การ์ตูนโดยฝีมือคนไทยเพื่อคนไทย จึงจัดตั้ง บริษัท กันตนาอนิเมชัน จำกัดขึ้น และติดต่อขอความร่วมมือกับบริษัท โตเอะ จำกัดที่ประเทศญี่ปุ่น เพื่อจัดส่งคนไปฝึกหัดและเรียนรู้กระบวนการผลิต (Transfer Technology) แต่ในที่สุดก็ล้มเหลว เนื่องจากตนกลุ่มแรกที่ส่งไป เมื่อกลับมาแล้ว 5 ปีก็ยังไม่สามารถสร้างทีมงานในการผลิตให้ใหญ่ขึ้นได้ ซึ่งในกรณีนี้ โอฟาร์ วงศ์บ้านดู่ (อดีตผู้จัดการบริษัท กันตนาอนิเมชัน จำกัด) ได้บรรยายถึงมูลเหตุที่ในยุคนั้นไทยไม่สามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนออกอากาศทางโทรทัศน์เองได้ แต่กลับต้องพึ่งพาการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศต่อไป ว่ามีมูลเหตุดังต่อไปนี้

1. กำลังการผลิตในด้านบุคลากร (ซึ่งสนใจเฉพาะนักวาด) ต้องอาศัยคนที่มีทักษะในการวาดเป็นอย่างมาก และต้องผ่านเกณฑ์ในการทดสอบการทำอนิเมชันที่ทางบริษัทกำหนดขึ้น ทั้งนี้ บริษัทอยากเริ่มต้นด้วยงานแบบมืออาชีพ เนื่องจากไม่อยากเสี่ยงกับชื่อเสียงของบริษัท ดังนั้นการสร้างบุคลากรเพื่อป้อนเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนจึงต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝนและอาศัยความสามารถสูง อีกทั้งคนที่ผ่านการทดสอบแล้วก็ทำงานอยู่ได้ไม่นาน เนื่องจากต้องทุ่มเทอย่างหนัก ประกอบกับได้ค่าตอบแทนน้อย จึงเปลี่ยนอาชีพหรือไม่ก็

เปลี่ยนองค์กร ทำให้เกิดปัญหากำล้างการผลิตไม่เพียงพอด้านบุคลากร

2. กำล้างการผลิตด้านการลงทุน เมื่อเทียบกันระหว่างการผลิตละครกับภาพยนตร์การ์ตูนเวลาที่ใช้ในการผลิตต่างกัน การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนนั้นใช้เวลามากกว่ามาก และที่สำคัญไม่สามารถคาดทำนายได้ว่าเมื่อผลิตออกมาแล้วผู้ชมจะชมเหมือนการผลิตละครหรือไม่ นอกจากนี้ในด้านการลงทุนภาพยนตร์การ์ตูนค่อนข้างที่จะใช้ทุนสูง ซึ่งขึ้นอยู่กับควบคุมจำนวนแผ่นเซล (Cel) ที่ใช้ว่าน่าจะใช้มากหรือน้อย ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนจึงไม่น่าลงทุนสักเท่าไรเพราะมีความเสี่ยงสูง นักลงทุนทางด้านสื่อสารมวลชนจึงมักมองข้ามและเลือกลงทุนกับสิ่งที่คุ้นเคยและมองเห็นผลตอบแทนที่แน่นอนกว่าเช่นการผลิตละคร เป็นต้น
3. คณะกรรมการการส่งเสริมการลงทุนแห่งชาติ (BOI) ไม่มีมาตรการการส่งเสริมการลงทุนในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทย นั้นหมายความว่า นักลงทุนที่ต้องการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนต้องซื้อเครื่องมือ อุปกรณ์ในการถ่ายทำหรือล้างฟิล์ม ในราคาเต็มและเก็บภาษีนำเข้าเต็มอัตรา ไม่มีการลดหย่อนหรือยกเว้นภาษี เนื่องจากการยกเว้นภาษีนำเข้าเครื่องจักรนั้น จะกระทำได้อต่อเมื่อมีการส่งออกตามหลักการที่กำหนดเช่น 70 เปอร์เซ็นต์ของผลผลิต เป็นต้น แต่สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูนภายในประเทศที่มีความตั้งใจจะผลิตให้คนไทยชมนั้น ไม่ถือว่าเป็นการส่งออก ดังนั้นจึงไม่มีนักลงทุนคนใดอยากลงทุนในอุตสาหกรรมนี้

จากมูลเหตุดังกล่าวทำให้ บริษัท กันตนากรุ๊ป จำกัด ต้องแก้ปัญหาด้วยความร่วมมือกับ บริษัท โตเอะ จำกัด ในเรื่องของการส่งออก ทั้งนี้ เพื่อสิทธิในการยกเว้นภาษีนำเข้าอุปกรณ์และเครื่องมือในการผลิต โดยหวังว่าให้เป็นบันไดก้าวไปสู่การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเร็วขึ้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น เมื่อร่วมมือกับบริษัทญี่ปุ่นแล้ว ทางบริษัทกันตนาอนิเมชันกลับต้องทุ่มเทเวลาทั้งหมดไปกับการวาดการ์ตูนญี่ปุ่นตามเงื่อนไขความร่วมมือทางการค้า ครั้นแก้ปัญหาด้วยความพยายามที่จะสร้างทีมงานผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยขึ้นใหม่ก็ต้องใช้เวลานาน และต้องอาศัยทักษะความสามารถในการวาดสูง และการฝึกฝนฝีมืออย่างหนัก เพื่อผลิตงานให้ได้ตามเกณฑ์ที่ทางบริษัทกำหนดขึ้น ดังนั้น ปัญหาต่าง ๆ จึงกลายเป็นวังวนของภาพยนตร์การ์ตูนไทยที่ไม่สามารถผลิตขึ้นได้เสียที

จะเห็นได้ว่าปัญหาที่ทำให้การผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยเกิดขึ้นได้ยากในยุคนี้นั้นมี ปัญหาหลักอยู่ที่บุคลากรในกระบวนการผลิต เนื่องจากกระบวนการผลิตแบบ เซล อนิเมชัน (2D) นี้ ต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนและต้องทุ่มเทกับงานอย่างมาก หลายตำแหน่งด้วยกัน โดยในกระบวนการผลิตแบบนี้ มีบุคลากรหลักในกระบวนการผลิตคือ

1. **ผู้กำกับ** ต้องเป็นผู้ที่รู้จักงานดีที่สุดในทำงานร่วมกับผู้เขียนบทในการกำหนดเรื่องราว และยังต้องกำหนดทิศทางและการเคลื่อนไหวของตัวละครร่วมกับอนิเมเตอร์ (Animator) ด้วย เครื่องมือที่สำคัญของผู้กำกับเรียกว่า บาร์ชีต (Bar sheet) เป็นแผ่นกระดาษซึ่งให้รายละเอียดของแต่ละช็อต (Shot) ทั้งในส่วนของ การแสดง, บทพูด, กล้อง, เสียง, ดนตรี เมื่อดูจากบาร์ชีตแล้วก็จะจินตนาการถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในช็อตนั้น ๆ ตามที่ผู้กำกับต้องการได้
2. **ผู้ช่วยผู้กำกับ** จะนำบาร์ชีตที่ได้จากผู้กำกับมาแตกออกเป็น เอ็กซ์โพเชอร์ชีต (Exposure sheet) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า เอ็กซ์ชีต มีลักษณะคล้ายบาร์ชีตแต่ละเอียดกว่า เอ็กซ์ชีตจะกำหนดจำนวนเฟรมให้อิเมเตอร์รู้ โดยใช้วิธีคำนวณจนใกล้เคียงที่สุด เช่นถ้าเป็นช็อตตัวละครเดินก็จะคำนวณระยะทางและจังหวะการเดินของตัวละครว่า ต้องใช้จำนวนทั้งสิ้นเท่าไรจึงจะพอดีทำให้สามารถควบคุมความยาวของแต่ละช็อตได้ และเมื่อนำมารวมกันก็จะสามารถควบคุมความยาวของภาพยนตร์ทั้งเรื่องให้เป็นไปตามที่กำหนดได้ เอ็กซ์ชีตจึงเปรียบได้กับแผนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนก็ว่าได้
3. **อนิเมเตอร์ (Animator)** เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในกระบวนการผลิตแบบ เซล อนิเมชัน เพราะเป็นผู้ที่สร้างชีวิตให้กับตัวละคร โดยการวาดภาพที่มีความแตกต่างกันทีละน้อย ร้อยต่อกันจนเกิดเป็นความเคลื่อนไหวที่ไหลลื่น แต่ส่วนใหญ่แล้วอนิเมเตอร์จะเป็นผู้วาดเฉพาะ คีย์อนิเมชัน (Key Animation) หรือท่าทางหลักในช็อตนั้น ๆ เช่น ภาพตัวละครเดินอนิเมเตอร์ก็ไม่จำเป็นต้องวาดทุกเฟรมจนการเดินทางดูต่อเนื่องสวยงาม แต่วาดเพียงบางช่วง อาทิ เริ่มยกขาขึ้น ยกขาสูงสุด เหาขาลง แล้วยกขาอีกข้างขึ้น เป็นต้น
4. **ผู้ช่วยอนิเมเตอร์** เป็นผู้ช่วยทำให้งานของอนิเมเตอร์ง่ายขึ้น ภาพที่อนิเมเตอร์วาดไว้อาจถูกต้องแต่ไม่เรียบร้อยนัก ผู้ช่วยอนิเมเตอร์จึงมีหน้าที่นำคีย์อนิเมชันที่อนิเมเตอร์วาดไว้วาดเก็บงานให้เรียบร้อยอีกที เรียกขั้นตอนนี้ว่า คลีนอัพ (Clean up) หลังจากนั้นผู้ช่วยอนิเมเตอร์ก็จะทำการตรวจดูงานที่เสร็จแล้วว่าตรงกับเอ็กซ์ชีตหรือไม่ และบางครั้งผู้ช่วยอนิเมเตอร์ก็ได้รับมอบหมายให้วาดฉากเล็กๆที่ไม่ได้สำคัญอะไรมากนักเพื่อเป็นการฝึกฝนและเตรียมความพร้อมเพื่อเป็นอนิเมเตอร์เต็มตัว
5. **อินบิทวินเนอร์ (Inbetweener)** หรือที่มักเรียกกันว่า ไอบี เป็นเสมือนผู้ช่วยของผู้ช่วยอนิเมเตอร์อีกที หน้าที่ของไอบีคือการเติมเต็มในส่วนของภาพที่หายไป ให้ภาพการเคลื่อนไหวครบถ้วนสมบูรณ์ ตามจำนวนเฟรมที่กำหนดไว้ในเอ็กซ์ชีต นับว่าเป็นงานที่สาหัสไม่น้อย การทำงานของไอบีทำโดยการซอยภาพ (Breakdown) ให้ละเอียดขึ้นเรื่อย ๆ อาจจะเริ่มวาด

ภาพตรงกลางที่อนิเมเตอร์วาดไว้ จากนั้นก็วาดภาพตรงกลางของตรงกลาง ยิบย่อยลงไปจนได้ภาพการเคลื่อนไหวที่ราบรื่นสวยงาม

6. พนักงานลงหมึก (inker) ส่วนใหญ่งานนี้จะถูกยึดครองโดยผู้หญิง เนื่องจากเป็นงานที่ต้องการความละเอียดและระมัดระวังสูง ผิดพลาดไม่ได้เลย มีหน้าที่ลงเส้นหมึกตามภาพที่ได้รับมา ให้ได้เส้นที่คมพลีว แลดูสวยงาม เมื่อถึงเวลานำงานบนเซลไปถ่ายก็จะได้ภาพที่เห็นเส้นได้อย่างชัดเจน
7. **เช็คเกอร์ (Checker)** ตำแหน่งนี้เป็นเสมือนด่านสุดท้ายของงานการวาดภาพ เช็คเกอร์จะเป็นผู้ตรวจสอบงาน ตรวจสอบความถูกต้องของงาน โดยเฉพาะภาพตัวละครกับฉาก ซึ่งต้องตรงกันไม่มีความผิดพลาดคลาดเคลื่อนใด ๆ หากตัวละครในเซล กับฉากฉากเข้ากันไม่ได้ เช็คเกอร์จะต้องรีบส่งงานกลับไปแก้ไขทันที ก่อนที่จะส่งงานทั้งหมดไปให้ตากล้อง (Camera Operator) นำไปถ่ายทำ และตัดต่อลงเสียง (Editor)

จะเห็นได้ว่าในกระบวนการผลิตการ์ตูนแบบ เซล อนิเมชัน นั้นต้องใช้บุคลากรที่มีความชำนาญในการวาดภาพและต้องทุ่มเทกับงานการวาดภาพอย่างมากมาก รวมทั้งต้องมีความเข้าใจในการวาดภาพที่ตรงกัน เพราะตำแหน่งทุกตำแหน่งต้องทำงานประสานกันอย่างดี ผลงานจึงจะออกมาดี มีความประณีตสวยงาม

นอกจากนี้ก็ได้มีนักวิชาการที่มีความสนใจในเรื่องนี้ได้ตั้งข้อสังเกตไว้ถึงสาเหตุที่ไม่มีการ์ตูนไทยเกิดขึ้นมาในช่วงยุคนี้ว่า

1. ขาดผู้ลงทุนเนื่องจากต้นทุนการผลิตสูงมาก
2. ขาดแคลนผู้ผลิตที่มีทักษะและประสบการณ์ทำให้ผลงานขาดคุณภาพ
3. กระบวนการผลิตต้องใช้เวลาและต้องพิถีพิถันมาก
4. ยังไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐและสังคมเพียงพอ

(จุมพล รอดคำดี และอรทัย ศรีสันติสุข, 2525. โครงการส่งเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก, 2525-เทปวิดีโอทัศน์ และ เสม พริ้งพวงแก้ว, 2525)

อย่างไรก็ดีถึงแม้บริษัทกันตนาอนิเมชันจะไม่สามารถผลิตการ์ตูนไทยออกอากาศทางโทรทัศน์ในประเทศไทยสำเร็จ แต่ความที่ยังไม่เคยมีใครผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยออกอากาศทางโทรทัศน์ได้มาก่อน และกระแสความนิยมการ์ตูนโทรทัศน์ของเด็กในยุคนั้น ทำให้มีผู้ผลิตรายอื่น

ทดลองผลิตและนำออกออกอากาศได้ในยุคนี้จำนวน 2 เรื่อง ดังนี้

1. รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "จำกับใจ" เป็นรายการที่ผลิตขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์เพื่อเสนอความบันเทิงสอดแทรกสาระประโยชน์แก่ผู้ชม โดยเผยแพร่ทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สี ช่วงหลังข่าวภาคค่ำ ออกอากาศเป็นประจำทุกวันยกเว้นวันเสาร์อาทิตย์ ระหว่างช่วงปี 2530 -2531 ผลิตโดยอิงเทคนิคแบบเซล อนิเมชัน แต่ให้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้ในขั้นตอนการผลิต เพื่อลดขั้นตอนการผลิตลง ใช้การวาดในคอมพิวเตอร์แทน ไม่ต้องวาดลงบนแผ่นฟิล์ม ประหยัดระยะเวลาการผลิต และวัสดุที่ใช้ในการผลิต ความยาวตอนละ 30 วินาที ผลิตโดยคุณสมชัย กตัญญูตานันท์ (ชัย ราชวัตร) คุณพิจารณ์ ดังคไพศาล และทีมงาน ซึ่งการผลิตครั้งนี้เริ่มขึ้นโดยช่อง 7 อยากจะมีการ์ตูนหลังข่าวที่มีสาระเป็นประโยชน์ต่อสังคม ประกอบกับได้เครื่องคอมพิวเตอร์มาใหม่ซึ่งมีศักยภาพพอในการสร้างอนิเมชันอย่างง่ายได้ จึงได้ติดต่อให้คุณสมชัย ซึ่งเป็นผู้วาดการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐอยู่ทุกวัน (การ์ตูนล้อเลียนสังคม 3-4 ช่อง เช่น ผู้ใหญ่มา กับทุ่งหมาเมิน) มาวาดการ์ตูนให้เพื่อที่จะนำมาทำอนิเมชัน ประกอบกับตรงกับความสนใจของคุณสมชัยพอดี การผลิตครั้งนี้จึงเกิดขึ้น โดยภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชิ้นนี้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนอย่างง่ายที่ภาพจะไม่ค่อยมีความต่อเนื่องและมีคุณภาพเท่าภาพยนตร์การ์ตูนที่ถ่ายทำด้วยภาพที่วาดบนเซลแผ่นฟิล์มจริง ๗ อันที่จริงรายการนี้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กอย่างแท้จริง แต่เด็กอาจจะดูแล้วชอบเพราะเป็นการ์ตูนอนิเมชัน ซึ่งรายการนี้ก็ไม่ได้ได้รับความนิยมเท่าที่ควร
2. รายการภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ชุด "ปลอดภัยไว้ก่อน" เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตขึ้นเพื่อเป็นข้อคิดและคติเตือนใจในการดำรงชีวิตประจำวันแก่ผู้ชม โดยเผยแพร่ในรายการ "ปลอดภัยไว้ก่อน" ซึ่งเป็นรายการที่มีความยาว 1 นาที ระหว่างปี พ.ศ. 2534 – 2535 ผลิตด้วยเทคนิค เซล อนิเมชัน ถ่ายทำตัดต่อและบันทึกเสียงด้วยระบบวีดีโอเทป ผลิตรายการโดยบริษัท ธวัช โปรดักชั่น จำกัด สาเหตุที่ผลิตเพราะว่าผู้ผลิตพิจารณาเห็นว่าการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนขึ้นเองจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม และสามารถขยายผลทางธุรกิจได้ กล่าวคือ ผู้ผลิตนั้นเห็นว่ายังไม่เคยมีการ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยออกอากาศเท่าไรนัก ประกอบกับเห็นว่าการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยมในหมู่เด็ก ดังนั้นถ้าผลิตการ์ตูนไทยขึ้นมาเด็กน่าจะชอบ และทำเป็นธุรกิจได้ ผลปรากฏว่าการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้ไม่เป็นที่นิยมเท่าไรนัก น่าจะเป็นเพราะว่าเนื้อหาและเวลาออกอากาศนั้นไม่ตรงกับความต้องการของ

ผู้ชมกลุ่มเด็ก รวมทั้งจุดประสงค์ของการผลิตก็ไม่ได้ทำเพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กอย่างแท้จริง

รายการ	จุดผลิตความการ ภาพยนตร์การ์ตูน ชุด "เจ้าคิดใจ"	จุดผลิตความการ ภาพยนตร์การ์ตูน ชุด "ปลอญพิภพวิภณ"
ครอบเบือภ		
เจ้ารอง ราชการ	สถานีโทรทัศน์เอ็อง 7	บริษัท อวิฬ ไปรักชัย จำกัด
ผู้ผลิต	อวิฬ วาฬวิฬ และอวิฬ	รฬ.วิภณ อวิฬอวิฬ และอวิฬ
วัตถุประสงค์ ของรายการ	เพื่อสารณวิภณ ผู้ชมและวิภณ	เพื่อสารณวิภณ ผู้ชม/วิภณ และธุรกิจ กลองบริษัท
ลักษณะของ การผลิตและ นำรายการ ไปใช้	ผลิตเพื่อฉายทางสถานี โทรทัศน์อวิฬเอง	ทดลองผลิตแนวณำเสนอ ขายค้ดผู้ชมอวิฬ ราชการ (sponsor) เพื่อออกฉายทางสถานี โทรทัศน์ และเป็น รายได้ของบริษัท
สรุปลักษณะ ของจุด ประสงค์	แนวณำเริ่มธุรกิจ	เมื่ก้ชธุรกิจ

ภาพ 1.6 จุดประสงค์และความเป็นมาของการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ทั้งสองชุด

นอกจากนี้เป็นที่น่าสังเกตว่าในยุคนี้ช่วงปี พ.ศ. 2531-2539 มีภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยได้ออกอากาศทางโทรทัศน์อีกเช่นกัน แต่ไม่ใช้เพื่อจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงสำหรับเด็ก เป็นการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์เพื่อจุดประสงค์อื่น กล่าวคือ วัตถุประสงค์เพื่อการรณรงค์ ปลุกฝังความคิดแก่ประชาชน มีอยู่สองเรื่องด้วยกัน คือ

1. วัตถุประสงค์เพื่อการรณรงค์แนวคิดและสาระที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก เรื่อง "คำ

แพง" ผลงานของ เตรีียม ชัยชุมพร ความยาว 10 นาที จำนวนสองตอน ถ่ายด้วยฟิล์มภาพยนตร์แล้วมาแปลงเป็นระบบโทรทัศน์ออกอากาศในปี พ.ศ. 2531 - 2532

2. วัตถุประสงค์เพื่อการรณรงค์ให้ตระหนักถึงความสำคัญและการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อม เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนชุด "โป๊กัส ชูตสิ่งแวดล้อม" ผลงานของ จุฑาทงกูร พุ่มพิมล ในนามของกลุ่ม ดอตเต้ อำนวยการผลิตโดยมูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย ออกอากาศช่วงปี พ.ศ. 2537 - 2539 เป็นต้น

ในยุคสุดท้าย คือยุคภาพยนตร์การ์ตูนสีในปัจจุบัน พ.ศ. 2539 – ปัจจุบัน ในยุคนี้เทคโนโลยีการแพร่ภาพออกอากาศไม่ได้มีความแตกต่างอะไรจากยุคที่แล้ว สถานีโทรทัศน์ยังคงนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศมาออกอากาศในช่วงเวลาสำหรับเด็กอย่างต่อเนื่อง แต่สัดส่วนของภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งกับภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีการเปลี่ยนแปลง คือ มีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งมากขึ้น และในยุคนี้ไม่ได้มีองค์กรกลางที่ทำหน้าที่ตรวจสอบความเหมาะสมของภาพยนตร์การ์ตูนก่อนออกอากาศดังเช่นที่ กบว. ทำในยุคก่อน แต่ให้แต่ละสถานีทำหน้าที่ตรวจสอบความเหมาะสมของรายการต่าง ๆ ที่จะนำออกอากาศเอง ซึ่งการตรวจสอบของสถานีนี้ก็ยังคงอิงหลักการเดิมที่ กบว. เคยใช้ตรวจสอบ ในส่วนของแหล่งที่มาของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าที่นำมาออกอากาศก็ยังคงเป็นบริษัทผู้ผลิตเดิมที่เคยนำเข้ามาเป็นทั้งบริษัทฝรั่งและญี่ปุ่นที่เคยนำเข้ามาในยุคก่อน ๆ ซึ่งปริมาณที่นำเข้ามาก็ยังเป็นจำนวนที่มากอยู่ดังเช่นยุคก่อนหน้า เนื่องมาจากยุคนี้ภาพยนตร์การ์ตูนที่นำออกอากาศนั้นได้รับความนิยมจากผู้ชมกลุ่มเด็กเป็นอย่างมาก เป็นรายการที่ทำรายได้จากการขายโฆษณาให้กับสถานีโทรทัศน์ช่อง 9 มากเป็นอันดับสองรองจากรายการข่าวภาคค่ำ บริษัทที่เป็นเอเจนซีโฆษณาให้กับสินค้าสำหรับเด็ก เช่น ชนชนบเคี้ยว น้ำอัดลม ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กและวันรุ่นต่างแย่งกันซื้อช่วงเวลาโฆษณาในรายการการ์ตูนโทรทัศน์ ซึ่งเป็นจำนวนเงินมหาศาล ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากตลาดของผลิตภัณฑ์เหล่านี้เติบโตขึ้นตามกาลเวลา ทำให้มีเงินมากพอที่จะทำการโฆษณาทางโทรทัศน์ได้ และรายการการ์ตูนโทรทัศน์เป็นรายการที่ดึงดูดกลุ่มเป้าหมายของผลิตภัณฑ์เหล่านั้น จึงเป็นจุดที่ทำให้มีผู้ผลิตรายการที่เป็นคนไทยหลายบริษัทเริ่มเล็งเห็นว่าการผลิตรายการการ์ตูนโทรทัศน์สามารถเป็นธุรกิจที่ทำกำไรได้ไม่น้อย ยุคนี้จึงเป็นยุคที่มีความพยายามของผู้ผลิตคนไทยในการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์เกิดขึ้นมากที่สุด

ในยุคนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีการผลิตที่สำคัญเกิดขึ้น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีส่วนสำคัญในการผลิตรายการโทรทัศน์มากขึ้น ศักยภาพของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สามารถทำให้การผลิตชิ้นงานบางอย่างที่ไม่สามารถทำได้ในอดีตเกิดขึ้นได้ในยุคนี้ และมีส่วนทำให้

ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่ายในการผลิตรายการโทรทัศน์บางประเภท เช่น การนำ Computer Graphic มาใช้ในการทำ Special Effect ในละคร และรายการเกมส์โชว์ ฯลฯ รายการการ์ตูนโทรทัศน์ก็เช่นกัน ดังที่มีการเริ่มนำคอมพิวเตอร์มาใช้ตั้งแต่ยุคที่แล้ว ในการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์เรื่อง "เจ้ากับใจ" ซึ่งนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิตแต่โปรแกรมที่ใช้สมัยนั้นไม่ได้สร้างขึ้นมาเพื่อการผลิตการ์ตูนอนิเมชันโดยเฉพาะ แต่ในยุคนี้มีโปรแกรมใหม่ ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการผลิตอนิเมชันโดยเฉพาะและเป็นแบบ 3D Animation หรืออนิเมชันสามมิติ และถือเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญของวิธีการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ในประเทศไทย เพราะจากเดิมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่นำมาออกอากาศทางโทรทัศน์ใช้วิธีการผลิตแบบ เซล อนิเมชัน (Cel Animation) 2D ที่ต้องใช้งบลงทุนสูง ใช้ฟิล์มภาพยนตร์ที่มีราคาแพงในการถ่ายทำ ใช้เวลาการผลิตที่ยาวนาน และที่สำคัญต้องอาศัยบุคลากรจำนวนมากที่มีความสามารถในการวาดภาพและมีทักษะสูง เป็นกระบวนการผลิตที่ยุ่งยากและเกิดขึ้นยากในบริบทของสังคมไทยดังที่ได้กล่าวมาเบื้องต้น แต่เมื่อนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการผลิตการ์ตูนจะทำให้การผลิตนั้นสะดวกขึ้น ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการผลิต ใช้บุคลากรน้อยลง เนื่องจากทุกกระบวนการทำโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้การผลิตนี้เป็นไปได้ง่าย ซึ่งการผลิตแบบนี้เรียกว่า Computer Graphic Animation มีกระบวนการผลิตที่สะดวก รวดเร็ว เนื่องจากใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลักในการผลิต ต้องการเพียงเงินทุนในการซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีศักยภาพในการผลิตเพียงพอ ซึ่งจะเป็นการลงทุนครั้งเดียวที่ต้องใช้เงินลงทุนมากแต่ในการผลิตครั้งต่อ ๆ ไปจะมีค่าใช้จ่ายในการผลิตไม่สูงมาก และในการผลิตนี้ต้องใช้นักวาดภาพอนิเมชัน (Computer Graphic Designer) ในคอมพิวเตอร์และโปรแกรมเมอร์³ (Programmer) ที่มีความชำนาญด้านคอมพิวเตอร์อนิเมชัน ซึ่งในปัจจุบันในสังคมมีบุคคลที่มีความสามารถทางด้านนี้เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และมีจำนวนมากกกว่านักวาดการ์ตูนแบบเดิมที่ต้องอาศัยพรสวรรค์และทักษะความสามารถมาก นักวาดภาพอนิเมชันในคอมพิวเตอร์ไม่จำเป็นต้องวาดการ์ตูนเก่งเพียงแต่มีความสามารถในการใช้โปรแกรมวาดภาพก็สามารถวาดการ์ตูนอนิเมชันในคอมพิวเตอร์ได้ เพียงร่างแบบตัวการ์ตูนที่ต้องการ ร่างจากใน Computer แล้วใส่ไปในโปรแกรม 3D animation เพื่อทำให้ตัวการ์ตูนที่ร่างมีชีวิตและเคลื่อนไหวตามที่ต้องการในฉากที่ร่างไว้ ประหยัดเวลาในการผลิตได้มากไม่ต้องมานั่งวาดภาพทีละเฟรมเหมือนกระบวนการผลิตแบบ เซล อนิเมชัน สามารถวาดภาพหลาย ๆ เฟรมแล้วเก็บไว้ในโปรแกรมเพื่อเรียกใช้งานได้อีกในครั้งต่อไป

³ ผู้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ ผู้ที่มีความสามารถในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์

เช่น ภาพวาดตัวละครเดิน วิ่ง กระโดด เมื่อต้องการให้ตัวละครทำอะไรก็เพียงแต่ใส่คำสั่งลงไป
โปรแกรม โปรแกรมก็จะเรียกภาพการเดิน หรือวิ่ง ที่เคยวาดไว้กลับมาใช้ได้อีกครั้ง ทำให้
ประหยัดเวลาในการผลิตได้มาก นอกจากนั้นสามารถใส่ Effect พร้อมเสียงพากย์ประกอบเข้าไป
อย่างง่ายดายและไม่กินเวลา เนื่องจากสามารถทำไปพร้อม ๆ กันในโปรแกรมที่สร้างขึ้นสำหรับ
ผลิตการ์ตูน Animation โดยเฉพาะ ต่างจากกระบวนการผลิตแบบเซลอนิเมชันที่ตัวการ์ตูนและฉาก
จะเคลื่อนไหวได้ จากการถ่ายทำโดยกล้องถ่ายภาพยนตร์และต้องมาลงเสียงประกอบในภายหลังอีก
ที ซึ่งนอกจากนั้นในกระบวนการผลิตแบบใหม่เมื่อได้ชิ้นงานการ์ตูน animation จากคอมพิวเตอร์
แล้วก็เพียงนำไปแปลงระบบเป็นการ์ตูนโทรทัศน์ เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ได้อย่างง่ายดาย

โดยในยุคนี้มีการ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยออกอากาศหลายเรื่องด้วยกัน มีทั้งที่ใช้วิธีการ
ผลิตแบบ เซล อนิเมชัน และที่ใช้วิธีการผลิตแบบใหม่โดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคอนิเมชันทั้ง
กระบวนการผลิต โดยมีการ์ตูนโทรทัศน์เพื่อความบันเทิงสำหรับเด็กที่ออกอากาศดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ชุด “คุณหนูช่างฝัน” พ.ศ. 2539 ผลิตโดย บริษัท กันตนาอนิเมชัน
จำกัด เป็นการผลิตแบบ เซล อนิเมชัน ใช้ฟิล์มภาพยนตร์และกล้องถ่ายภาพยนตร์อนิเมชัน
โดยเฉพาะและใช้เทคนิค Limited Animation ในการผลิต นับว่าเป็นการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนทาง
โทรทัศน์ที่ใช้การผลิตแบบ เซล อนิเมชัน เต็มรูปแบบอย่างทีผลิตในต่างประเทศเป็นครั้งแรกของ
ประเทศไทย ออกอากาศทุกวัน ศุกร์ เสาร์ อาทิตย์ ทางช่อง 7 เวลาออกอากาศตอนละ 3 นาที โดยมี
รูปแบบรายการเป็นรายการการ์ตูนโทรทัศน์จบในตอน เนื้อหาของเรื่องให้เด็กกลุ่มเด็กทางบ้านส่ง
ภาพวาดพร้อมเรื่องาวสร้างสรรค์สังคมเข้ามาทางรายการจะคัดเลือกและผลิตเป็นการ์ตูนอนิเมชัน
เล่าเรื่องผ่านตัวการ์ตูนที่ทำหน้าที่เป็นพิธีกรชื่อ “หนูเปีย” ผลปรากฏว่ารายการไม่ได้รับความนิยม
เท่าที่ควร ประกอบกับการใช้เทคนิคการผลิตแบบนี้ถ้ารายการไม่มีผู้สนับสนุนที่ดี(โฆษณา) ก็จะทำให้
ไม่คุ้มทุนในการผลิต รายการการ์ตูนโทรทัศน์ชุดนี้จึงต้องมีอันยุติการผลิตหลังจากออกอากาศได้
ไม่นาน (พรชัย เชาวเดช ,2532)

รายการการ์ตูนโทรทัศน์ชุด “โลกนิทาน” พ.ศ. 2543 ผลิตโดยไทยทีวีสีช่อง 3 อ.ส.ม.ท.
ร่วมกับบริษัท เวิลด์ สตอรี่ จำกัด มีจุดประสงค์ที่แถลงไว้ว่าต้องการนำเสนอการ์ตูนโทรทัศน์ที่ผลิต
โดยคนไทยเพื่อให้เด็กไทยจะได้สัมผัสกับวัฒนธรรมของไทย ตั้งแต่วัยเยาว์ โดยมุ่งเน้นไปที่นิทาน
สอนเด็กดี ๆ ที่เล่าสืบกันมา เช่น นิทานอีสป นิทานพื้นบ้านของไทย นิทานของญี่ปุ่น นิทานจีน และ
อื่น ๆ การดำเนินเรื่องผ่านตัวการ์ตูนหลัก 5 ตัวคือ

1. ลุงชอบ ลุงใจดีที่ชอบเล่านิทานให้เด็ก ๆ ฟัง

2. เด็กชายปอน เด็กที่มีน้ำใจดี
3. เด็กหญิงน้ำผึ้ง เด็กใฝ่ฝัน จิตใจดีงาม ชี้แจงสาร
4. เด็กชายอำพล เด็กที่ค่อนข้างแข็งแรง ออกจะก้าวร้าวชนิด ๆ เพื่อเป็นตัวชูรสให้กับเรื่อง
5. เจ้าน้ำตาล สุนัขพันธุ์ไทยหลังอาน ชนแต่ฉลาด

โลกนิทาน นำเสนอตอนละ 5 นาที ทุกวันอาทิตย์ เวลา 19.25 น. ทางไทยทีวีสีช่อง 3 ผลิตโดยอิงเทคนิคการผลิตแบบแอนิเมชัน แต่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมาช่วยในการผลิต ไม่ได้ถ่ายทำในฟิล์มภาพยนตร์เป็นรูปแบบอย่างเรื่องคุณหนูช่างฝัน ทำให้ลดขั้นตอนการผลิตและเงินทุนที่ใช้ในการผลิตลง แต่อย่างไรก็ตามถึงแม้ขั้นตอนการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้จะไม่ยุ่งยากเช่นการผลิตแบบเก่า ไม่สิ้นเปลืองเวลา และค่าใช้จ่าย แต่ออกอากาศได้ไม่นานการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้ก็ยุติการออกอากาศลง ไม่เป็นที่นิยมในผู้ชมกลุ่มเด็ก

รายการการ์ตูนโทรทัศน์ชุด "ปังปอน ดิ อนิเมชัน" พ.ศ. 2545 ผลิตโดยบริษัท วิริดา แอนิเมชัน จำกัด เป็นเรื่องราวของตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนประเภทบ๊อบบี้ ที่ชื่อ "มหาสนุก" ที่มียอดขายถึง 360,000 เล่มต่อเดือน เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ผู้ผลิตอยากทำเป็นรายการโทรทัศน์ ตัวการ์ตูนเป็นเด็กมีความน่ารักอยู่ในตัวเป็นเด็กจอมป่วน เรื่องราวเป็นการผจญภัยในโลกของ ปังปอน ซึ่งผู้ผลิตใช้เทคนิควิธีการผลิตแบบ Computer Graphic มาช่วยในการผลิตทั้งกระบวนการผลิตและเป็นการ์ตูน 3D Animation เรื่องแรกที่คนไทยผลิต ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ช่อง 3 เวลา 17.00 ทุกวันเสาร์ โดยรายการนี้ในช่วงแรกประสบความสำเร็จมากพอสมควรเป็นรายการบันเทิงสำหรับเด็กที่มีเรตติ้งอยู่ในเกณฑ์ที่ดี และบริษัทสามารถทำกำไรจากการขาย VCD และ VDO รวมทั้งหนังสือการ์ตูนได้ด้วย นอกจากนั้นการ์ตูนเรื่องนี้ยังได้รับรางวัลภาพยนตร์การ์ตูนดีเด่นสำหรับเด็กประจำปี พ.ศ. 2545 จากคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) แต่ปรากฏว่าในช่วงหลังของการออกอากาศมีความจำเป็นที่จะต้องยุติการออกอากาศลง

รายการการ์ตูนโทรทัศน์ชุด "แดริคูล่า ตีอก" พ.ศ. 2545 ผลิตโดยบริษัท เบเคอรี่ อนิเมชัน จำกัด เป็นเรื่องราวทายาทรุ่นสุดท้ายแห่งตระกูลแวมไพร์อันเลื่องชื่อและเพื่อมารับมรดกที่แม่ได้ทิ้งเอาไว้ให้ เขาจึงเดินทางข้ามโลกมาที่กรุงเทพฯ โดยพักอาศัยอยู่ที่ปราสาท White Castle ซึ่งก็คือมรดกชิ้นสุดท้ายจากพ่อนั่นเอง โดยมีเหล่าเพื่อน ๆ ทั้งที่เป็นมนุษย์และบรรดาผีต่าง ๆ มากมายที่มาร่วมชายคาอาศัยกับเขา และร่วมสร้างความบันเทิงต่าง ๆ เช่น คุณนายหมูจอมงก ตีใจจอมแก่น สีเทาจอมขี้เกียจ และหัวมจอมพลัง รวมถึงเท็งจอมสติเฟื่อง พร้อมกับเหล่าผีจากทุกมุมโลกอีกกว่า 198 ตัว และเมื่อคนกับผีมาอยู่รวมกันเยอะแยะขนาดนี้ เรื่องราวสนุกสนานวุ่นวายต่าง ๆ จึงเกิดขึ้น

ซึ่งเรื่องนี้ผลิตโดยใช้เทคนิค Computer Graphic ในการผลิตทั้งกระบวนการผลิต จึงมีลักษณะการดำเนินเรื่องแบบ สามมิติ (3D) ออกอากาศทุกวันเสาร์ - อาทิตย์ เวลา 18.15 - 18.30 น. ทางช่อง 7 สี ซึ่งเมื่อออกอากาศไปแล้วไม่นานก็มีอันต้องยุติการผลิต เนื่องจากไม่เป็นที่นิยมในผู้ชมกลุ่มเด็ก

เป็นที่น่าสังเกตว่าในช่วงปี พ.ศ. 2539 จนถึงปัจจุบัน มีผู้ผลิตที่เป็นคนไทยผลิตรายการการ์ตูนโทรทัศน์ออกอากาศตามกระแสความนิยมในภาพยนตร์การ์ตูนของผู้ชมกลุ่มเด็กเกิดขึ้นหลายรายด้วยกัน แต่การ์ตูนที่ผลิตออกอากาศทางโทรทัศน์มีอันต้องยุติการออกอากาศไปหลังจากออกอากาศได้ไม่นาน ไม่มีความต่อเนื่องของการผลิต ทั้ง ๆ ที่ปัญหาที่เป็นอุปสรรคในยุคก่อน ๆ เช่น เรื่องของบุคลากร เงินทุน ที่สิ้นเปลืองในการผลิตแบบเก่าที่ผลิตแบบ เซล อนิเมชัน ใช้ฟิล์มในการถ่ายทำ ซึ่งในสมัยนี้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟฟิกมาทดแทน มีผลทำให้การผลิตทำได้สะดวก รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากขึ้น (เพียงลงทุนครั้งแรกครั้งเดียว) รวมทั้งปัญหาการสนับสนุนจากสังคมและความต้องการของตลาดที่สมัยนี้เปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้นกว่ายุคก่อน ๆ มาก แต่การ์ตูนที่ผลิตออกอากาศที่ผ่านมานั้นกลับไม่เป็นที่นิยม หรือไม่เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมกลุ่มเด็ก ซึ่งจากการสอบถามเบื้องต้นจากผู้ชมกลุ่มเด็กที่เคยรับชมการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องดังกล่าว เช่นเรื่อง "ปังปอน ดิ อนิเมชัน" และ "แดริคูล่า ตีอก" ว่าจากการรับชมการ์ตูนเรื่องนี้แล้วรู้สึกอย่างไร ส่วนใหญ่ตอบว่า "ก็สนุกดีแต่ไม่สนุกเท่าการ์ตูนญี่ปุ่น จึงพอใจที่จะรับชมการ์ตูนญี่ปุ่นมากกว่า เพราะเรื่องราวน่าสนุกกว่า"

แสดงให้เห็นว่าที่ผ่านมาที่การ์ตูนโทรทัศน์ที่ผลิตโดยคนไทยไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ไม่ได้มาจากปัจจัยด้านบุคลากร เงินทุน และการสนับสนุนจากรัฐและสังคมเพียงเท่านั้น ซึ่งนอกจากปัจจัยเหล่านี้แล้วก็น่าจะมาจากปัจจัยอื่นด้วย เช่น บท เรื่องราว ตัวการ์ตูน ภาพ เสียง ประกอบ เพลงประกอบ วิธีการดำเนินเรื่อง เป็นต้น หรืออาจเรียกได้ว่าปัจจัยด้านเนื้อหาและวิธีการนำเสนอซึ่งประกอบกันเป็นการ์ตูนโทรทัศน์

จากศึกษาเบื้องต้นโดยการสัมภาษณ์ผู้ผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ในปัจจุบัน นางสาว รุ่งทิพย์ ทิพย์ประเสริฐ ผู้ผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ให้กับสถานีโทรทัศน์ช่อง 3 ว่ามีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับเนื้อหาและวิธีการนำเสนอที่เป็นคุณลักษณะสำคัญของการ์ตูนโทรทัศน์ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กน่าจะชื่นชอบได้ความดังนี้

บท หรือ เรื่องราว ต้องมีความเป็น Fantasy สูง ต้องข้ามกับละครของผู้ใหญ่ซึ่งจะมีความเป็น Realistic

Theme ถ้าเป็น Theme ที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัย มีคาถาอาคม หรือไม่ ก็เป็นเรื่องที่มีของเล่น เช่น แข่งรถ ลูกข่าง หรือที่มีการแข่งขัน มักจะได้รับความนิยมและติดได้ง่าย

Character ของตัวการ์ตูน ต้องมีความแปลกประหลาดอยู่ในตัว ไม่ธรรมดา เห็นใจความเป็นจริง มีนิสัยและบุคลิกที่เด่นชัดในด้านใดด้านหนึ่ง ถ้าเป็นตัวเอกก็อาจจะมีลักษณะเป็น Hero หรือไม่ก็ มีอาวุธประหลาด มีเพื่อนคู่ใจ

Over Acting การแสดงออกของตัวการ์ตูนจะแสดงออกมาเป็นภาพที่เกินจริง ประหลาด มีท่าทางที่ประหลาด เช่น เวลาโกรธก็มีลมออกมาที่หู หน้าแดง เวลาที่ของหล่นใส่ศีรษะก็จะมีดาววนรอบศีรษะ ตาถลนออกมา เป็นต้น

Special Incident มีเหตุการณ์ประหลาดที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในความเป็นจริง

สีสัน การใช้สีที่จัดจ้าน แรกๆ ในการวาดตัวการ์ตูน ก็จะทำให้เตะตา และเกิดการจำได้เร็วยิ่งขึ้น

เพลงประกอบ จะสร้างความสนุกสนานและเด็กจะเข้าใจได้ง่ายกว่าบท จะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมกลุ่มนี้จำได้และติด โดยเพลงของเรื่องนี้ก็ต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับ Theme ของเรื่องด้วย

Sound Effects เป็นสิ่งสำคัญมากจะทำให้เรื่องมีความสนุกสนานขึ้น เพราะจะเป็นการเน้น Acting ที่เกินจริงให้เกินจริงเข้าไปอีก เช่น ขณะที่ลมออกหูก็มีเสียงหวูดรถไฟเพิ่มเข้าไปจะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมได้ดียิ่งขึ้น ซึ่ง Sound Effect นี้จะต้องสัมพันธ์กับ acting และ เหตุการณ์ที่ตัวการ์ตูนได้ประสบพบเจอ

การพากย์ เป็นอีกสิ่งที่สำคัญมาก เพราะจะทำให้ Character ของตัวการ์ตูนชัดเจนยิ่งขึ้นและจะสร้างสีสันทำให้ผู้ชมติดอีกด้วย เช่น การมีมุขเพื่อเติม การพูดจาให้ over ทันสมัยก็ทำให้เด็กชอบได้ ดังเช่น เรื่อง สุตสาคร ที่ใช้เสียงพากย์ที่มีความน่ารัก และแฝงความตลก หรือนำต๋อยเซมเบ้ ที่พากย์การ์ตูนญี่ปุ่นจนผู้ชมกลุ่มเด็กติดตามรับชมเกือบทุกเรื่อง

เมื่อพิจารณาจากความคิดเห็นของรุ่งทิพย์เบื้องต้นดังกล่าวในยุคนี้มีการ์ตูนโทรทัศน์ที่ผลิตออกอากาศและมีคุณลักษณะด้านเนื้อหาและวิธีการนำเสนอใกล้เคียงกับที่รุ่งทิพย์ได้ออกความเห็นไว้อยู่ 2 เรื่องด้วยกัน คือ



ภาพ 1.7 การ์ตูนโทรทัศน์ชุดซน

รายการการ์ตูนโทรทัศน์ชุด "ซน" ผลิตโดยบริษัท กันตนา อนิเมชั่น จำกัด ออกอากาศทางช่อง 7 ความยาว 11 นาที จำนวน 52 ตอน ออกอากาศในปี 2546 เป็นเรื่องราวของกลุ่มเด็ก 7 คน ที่เป็นเพื่อนกันและดำเนินเรื่องในชุมชนที่เด็กเหล่านี้อาศัยอยู่ แต่ละคนจะมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน สนุกสนานร่าเริง และมักจะทำเรื่องพจัญภัย ซน ๆ เกิดขึ้นเสมอ ทำให้ชุมชนที่อาศัยเป็นแหล่งพจัญภัยของพวกเขา การนำเสนอภาพและการดำเนินเรื่องใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการผลิตทั้งหมด ตัวการ์ตูนมีลักษณะคล้ายการ์ตูนญี่ปุ่น รวมไปถึงการพากย์และการเล่าเรื่องก็คล้ายการ์ตูนญี่ปุ่น อาจเป็นไปได้ว่าเนื่องจากผู้ผลิตเคยร่วมกันลงทุนแลกเปลี่ยนเทคโนโลยีการผลิตกับบริษัทญี่ปุ่นดังที่ได้กล่าวมาเบื้องต้น ประกอบกับผู้ผลิตน่าจะคิดว่าเด็กไทยกำลังนิยมรายการการ์ตูนญี่ปุ่น รูปแบบการนำเสนอจึงมีลักษณะคล้ายภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ผลปรากฏว่าเป็นรายการการ์ตูนที่ถือว่ามีคุณภาพในการผลิตสูง มีภาพที่สวยงาม และเป็นที่น่าสนใจของบริษัทต่างประเทศ (จากข้อมูลใน Website ของผู้ผลิต) แต่กลับไม่เป็นที่นิยม ไม่เป็นที่พูดถึงในผู้ชมกลุ่มเด็กในประเทศไทยเท่าที่ควร



ภาพ 1.8 การ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสักร

รายการโทรทัศน์ชุด "สุดสักร" พ.ศ. 2546 ผลิตโดย บริษัท แฟนตาซี ทาว์น จำกัด เป็นเรื่องราวของตัวละครชื่อสุดสักร ซึ่งเป็นตัวละครจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณี โดยนำมาประยุกต์ใหม่ให้มีเนื้อหาและการนำเสนอที่ทันสมัยพร้อมใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการผลิตทั้งหมด เนื้อเรื่องเน้นความสนุกสนาน ตื่นเต้น พจัญภัย ใช้ความน่ารักและสนุกสนานของตัวละครทุกตัวทำให้เนื้อเรื่อง

มีสีสันกว่าต้นฉบับ และที่สำคัญใช้เพลงประกอบมาเป็นส่วนเสริมสร้างความเพลิดเพลินในการดำเนินเรื่องค่อนข้างมาก สร้างความมีชีวิตชีวาตลอดทั้งเรื่อง ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 ทุกวันจันทร์ถึงพุธ เวลา 18.15 น. เนื้อหาและการนำเสนอของการ์ตูนเรื่องนี้มีความเป็นไทยค่อนข้างสูง ผลปรากฏว่าการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้เป็นที่นิยมมากและเพลงประกอบและทำนองของสุดสาครก็เป็นที่ชื่นชอบของเด็ก ๆ โดยเพลง "จา จะจิงจา" กลายเป็นเพลงติดปากของผู้ชมกลุ่มเด็ก

อาจถือได้ว่าเป็นปรากฏการณ์ครั้งสำคัญของการผลิตการ์ตูนไทยเพราะการ์ตูนเรื่องนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่เด็กไทย โดยเฉพาะความนิยมในเพลงประกอบของการ์ตูนเรื่องนี้ เห็นได้จากยอดขาย CD และ VCD เพลงประกอบและคาราโอเกะของการ์ตูนเรื่องสุดสาครตามยอดขายส่งที่ได้รับข้อมูลจากบริษัท แพนตาซี ทาว์น จำกัด (ผู้ผลิต) ว่าตั้งแต่เริ่มผลิตถึงไตรมาสแรกของปี พ.ศ.2546 มีการสั่งซื้อแล้วถึง 1,554,000 Unit (ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ผลิต) ซึ่งนับว่าเป็นจำนวนที่ค่อนข้างสูง อันจะนำมาซึ่งจำนวนเงินมหาศาลที่บริษัทจะได้นำมาใช้ในการผลิตต่อไป ซึ่งมีความเป็นไปได้สูงมากที่บริษัทผู้ผลิตรายนี้จะอยู่รอดในธุรกิจการผลิตการ์ตูนนี้ได้อย่างแน่นอน ถือได้ว่าเป็นรายการการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องแรกของคนไทยที่ผลิตโดยเทคโนโลยีแบบใหม่แล้วทำให้ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบได้ นับว่าประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ถือได้ว่าเป็นข้อสังเกตที่น่าสนใจเกี่ยวกับการ์ตูนโทรทัศน์ชุดนี้คือ เรื่องราวที่นำเสนอ นั้น เป็นเรื่องราวที่อิงมาจากวรรณคดีไทยของ สุนทรภู่ กวีเอกของไทย โดยอิงมาจากเรื่อง พระอภัยมณี ทำให้การ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้มีความเป็นไทยสูงกว่าการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องอื่นๆ ทั้งลักษณะของตัวการ์ตูน ฉาก เพลงประกอบ รวมไปถึงเนื้อเรื่องที่อิงมาจากวรรณคดีไทย แต่อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาเบื้องต้นโดยผู้วิจัยพบว่า ผู้ผลิตการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้ได้นำเสนอการ์ตูนเรื่องนี้โดยนำความทันสมัยของบริบทสังคมปัจจุบันประกอบรวมเข้าไปในการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้ด้วย เช่น เสียงพากย์ที่ใช้ภาษาปัจจุบัน มุขตลกที่เป็นมุขที่ทันสมัย ภาพ Effect สมัยใหม่ ฯลฯ เป็นต้น การ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้จึงเป็นการผสมผสานของเนื้อหาที่มีความเป็นไทยเดิมกับวิธีการนำเสนอที่มีความทันสมัย ทำให้การ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้มีความแตกต่างจากการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องอื่นที่ออกอากาศทางในปัจจุบัน และที่สำคัญการ์ตูนที่มีการเน้นความเป็นไทยเรื่องนี้สามารถเป็นที่นิยมในผู้ชมกลุ่มเด็กได้ ทั้ง ๆ ที่กระแสความนิยมของผู้ชมกลุ่มเด็กตั้งแต่ พ.ศ. 2523 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบันส่วนใหญ่เป็นกระแสความนิยมในการ์ตูนญี่ปุ่น แต่อย่างไรก็ตามก็เป็นเพียงความคิดเห็นของผู้วิจัยจากการศึกษาเบื้องต้นเท่านั้น

ผู้ผลิตการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้ คือ บริษัท แพนตาซี ทาว์น จำกัด เป็นบริษัทที่ถือกำเนิดมา

จาก จากบริษัท ดาราวิดีโอ และ ดีต้า โปรดักชั่น ที่ทำการผลิตรายการประเภทละครโทรทัศน์ ออกอากาศในประเทศไทยมานาน ซึ่งความคิดริเริ่มที่จัดตั้งบริษัท แฟนตาซี ทาว์น จำกัด นั้นก็เริ่ม จากประสบการณ์ในการผลิตละครโทรทัศน์ของบริษัท ดาราวิดีโอ และ ดีต้า โปรดักชั่น ที่คุณ ไพรัช และ คุณสมม สังวริบุตร (ผู้บริหาร และ เจ้าของกิจการ) มีมานาน ผนวกกับตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา คุณสมม สังวริบุตร ได้นำเทคโนโลยีทางด้าน คอมพิวเตอร์กราฟฟิก และอนิเมชันเข้ามาช่วยเสริม ในละครโทรทัศน์พื้นบ้านที่ผลิต เพื่อให้มีความสมจริงสร้างความตื่นเต้นในการรับชม จาก ประสบการณ์ทางด้านคอมพิวเตอร์ กราฟฟิก และอนิเมชันรวมกับความสนใจในการ์ตูนของคุณสมม สังวริบุตร จึงได้เกิดความคิดที่จะผลิตการ์ตูนอนิเมชันอย่างจริงจัง เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ใน วงการสื่อโทรทัศน์

บริษัท แฟนตาซี ทาว์น จำกัด จึงถือกำเนิดขึ้นมา โดยอยู่ในการดูแลของคุณนุสรา สังวริ บุตร ภายใต้ต้นนโยบายการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ที่ต้องการอนุรักษ์วรรณคดี และ นิทานพื้นบ้านไทย เพื่อต้องการส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนได้รู้จักการ์ตูนไทยมากยิ่งขึ้น โดยยังคงความสนุกสนาน สาระ ข้อคิดที่ดีให้แก่เยาวชน สดุดสาครเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ออกอากาศและสร้างกระแสความนิยมในผู้ชม กลุ่มเด็กเป็นอย่างมาก โดยมีเพลงประจำเรื่องคือ จาจี๊ะจิงจา ซึ่งผู้ชมกลุ่มเด็กที่รับชมสามารถร้อง และเต้นตาม มีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัยต่อสู้ของสดุดสาคร ผ่งไปด้วยความตลกและการใช้ ภาษาสมัยใหม่ที่เข้าใจได้ง่าย มีตัวการ์ตูนประกอบตามวรรณคดีแต่มีท่าทางที่ดูแล้วน่ารักในแบบ การ์ตูนไทยสมัยใหม่ รวมทั้งมีการแทรกเนื้อหาของการทำความดีเข้ามาสอนผู้ชมที่เป็นกลุ่มเยาวชน ทำให้การ์ตูนโทรทัศน์เรื่องนี้เป็นที่นิยมในผู้ชมกลุ่มเด็กเป็นอย่างมาก

จากการศึกษาเบื้องต้นจากการสัมภาษณ์ผู้ชมกลุ่มเด็กที่รับชมการ์ตูนเรื่องนี้เป็นประจำ จำนวน 10 คน ถึงสาเหตุที่ชอบและทำให้ติดตามชมการ์ตูนเรื่องนี้ ได้ความโดยสรุปดังนี้

1. เรื่องราวมีการต่อสู้ ผจญภัย มีอิทธิฤทธิ์ มีคาถาอาคม มีเรื่องประหลาดเกิดขึ้นบ่อย
2. เพลงสร้างความสนุกสนาน
3. ความตลก ที่มาจากการปล่อยมุข พูดเสียงพากย์ประหลาดๆ มีเสียงประหลาดๆ
4. ตัวการ์ตูนที่เป็นพระเอก เป็นคนดีและเก่ง
5. ตัวการ์ตูนประกอบที่มีความน่ารักและมี Character ที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น ม้านิล

มังกร แม่เงือก ฤาษี เป็นต้น

6. มีสาระ มาจากวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี
7. มีการเต้น

จะเห็นได้จากการศึกษาเบื้องต้นโดยการสัมภาษณ์เด็กที่รับชมการ์ตูนเรื่องนี้ มีคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้ผู้ชมกลุ่มนี้ชื่นชอบบางประการตรงกับที่รุ่งทิพย์ได้กล่าวไว้ แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาจากผู้ชมครั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาเบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาต่อไปเท่านั้น จึงไม่สามารถสรุปอะไรได้

เช่นเดียวกับคุณลักษณะสำคัญที่ผู้ผลิตปัจจุบันคำนึงถึงในการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ที่รุ่งทิพย์ได้กล่าวไว้ ก็เป็นเพียงความคิดเห็นของผู้ผลิตคนหนึ่งเท่านั้นไม่สามารถที่จะเชื่อถือได้ทั้งหมด

รวมไปถึงความคิดเห็นของผู้วิจัยจากการศึกษาเบื้องต้น ซึ่งผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องสุดสัปดาห์นี้มีเนื้อหาและวิธีการนำเสนอแตกต่างจากการ์ตูนโทรทัศน์เรื่องอื่นที่ออกอากาศในปัจจุบัน ดังนั้นจึงควรที่จะมีการทำการศึกษการ์ตูนเรื่องสุดสัปดาห์อย่างลึกซึ้งในประเด็นของคุณลักษณะที่ทำให้การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยม หรือพูดได้ว่าเป็นคุณลักษณะที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ เนื่องจากการ์ตูนเรื่องนี้ถือได้ว่าเป็นการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จ ทั้งในแง่ของการได้รับความนิยมจากผู้ชมกลุ่มเด็ก และในแง่ของการทำให้ผู้ผลิตซึ่งเป็นคนไทยนั้นสามารถอยู่รอดได้ในธุรกิจนี้ จึงควรที่จะมีการทำการศึกษาว่าอะไรคือคุณลักษณะที่ผู้ผลิตการ์ตูนเรื่องนี้คิดว่าเป็นคุณลักษณะที่เด็กชื่นชอบ รวมไปถึงการศึกษาจากผู้ชมกลุ่มเด็กที่ติดตามชมการ์ตูนเรื่องนี้เป็นประจำว่าอะไรที่เป็นคุณลักษณะสำคัญที่เขาชอบในการ์ตูนเรื่องนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทยถูกใจเด็กไทย และสามารถอยู่รอดในธุรกิจนี้ได้

ปัญหำนำวิจัย

1. อะไรคือคุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์สุดสัปดาห์ที่ผู้ผลิตนำมาใช้เพื่อทำให้ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบ
2. คุณลักษณะสำคัญอะไรบ้างที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบในการ์ตูนโทรทัศน์สุดสัปดาห์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนเรื่องสุดสัปดาห์ที่ผู้ผลิตนำมาใช้เพื่อสนองความชื่นชอบของผู้ชมกลุ่มเด็ก
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะสำคัญที่ผู้ชมกลุ่มเด็กชื่นชอบในการ์ตูนสุดสัปดาห์

ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาวิจัยในขอบเขต ดังนี้

1. กรณีของการ์ตูนโทรทัศน์ชุดสุดสัปดาห์ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 ทุกวัน จันทร์ถึงพุธ เวลา 18.15 น. ใน พ.ศ. 2546

นิยามศัพท์

1. **คุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนโทรทัศน์** หมายถึง องค์ประกอบของการ์ตูนโทรทัศน์ด้านรูปแบบการนำเสนอ (Form Attributes) และด้านเนื้อหา (Content Attributes) ที่มีอยู่ในการ์ตูนโทรทัศน์ ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบและดึงดูดให้รับชม เช่น มีสีสันสดใส ตัวแสดงน่าเป็นเด็ก มีการดำเนินเรื่องเร็ว มีเพลงประกอบที่สนุกสนาน เป็นต้น
2. **ผู้ชมกลุ่มเด็ก** หมายถึง ผู้ชมที่เป็นเด็กที่มีอายุ ตั้งแต่ 5-12 ปี ที่รับชมการ์ตูนโทรทัศน์เป็นประจำ โดยเป็นผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้ผลิต
3. **ความชื่นชอบ** หมายถึง การแสดงออกถึงความพึงพอใจในการรับชมโทรทัศน์ของผู้ชม ความรู้สึกพึงพอใจในการรับชมโทรทัศน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบคุณลักษณะสำคัญในการ์ตูนที่ผู้ผลิตนำมาใช้เพื่อสนองความชื่นชอบของผู้ชมกลุ่มเด็กและทราบคุณลักษณะสำคัญที่ผู้ชมกลุ่มนี้ชอบเพื่อให้ได้คุณลักษณะที่เป็น Preference Set ของการรับชมการ์ตูนของผู้ชม ที่ผู้ผลิตจะสามารถผลิตงานตรงตามความต้องการของผู้ชมได้
2. ผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ผลิตการ์ตูนโทรทัศน์ที่เป็นคนไทย เพื่อให้สามารถอยู่รอดในธุรกิจได้ เป็นประโยชน์กับวิชาชีพการผลิตการ์ตูนโทรทัศน์