



บทที่ 6

การพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศ และผู้ชมต่างประเทศของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด

หลังจากที่ได้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อผู้ชมในประเทศและได้รับผลตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างดี ทำให้ตลาดการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีการตื่นตัว ประกอบกับผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยมีศักยภาพในการผลิตมากขึ้น จึงมีบริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยพัฒนาการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ในประเทศ และยังขยายการผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศด้วย

จากแนวคิดสื่อข้ามโลก ได้แสดงให้เห็นว่าประเทศต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นประเทศอเมริกา, ญี่ปุ่น, เกาหลี ฯลฯ ต่างส่งออกภาพยนตร์, รายการโทรทัศน์, การ์ตูนแอนิเมชันไปยังผู้ชมต่างประเทศ ประเทศไทยก็นำเข้ารายการการ์ตูนแอนิเมชันจากประเทศอเมริกาและญี่ปุ่นเช่นกัน แม้ว่าในอดีตการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยได้หยุดชะงักไป อย่างไรก็ตามในปัจจุบันการ์ตูนแอนิเมชันไทยเริ่มมีบทบาทมากขึ้น โดยมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศ และกำลังจะผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศด้วย ประเทศไทยได้พัฒนาผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยส่งออกไปยังต่างประเทศ เพื่อนำรายได้เข้าประเทศและเพื่อเผยแพร่เอกลักษณ์ วัฒนธรรมประจำชาติให้แก่ผู้ชมต่างประเทศ

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนาระบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทผู้ผลิตที่ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ โดยในบทนี้จะกล่าวถึงการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ในบทที่ 7 จะกล่าวถึงการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศของบริษัท วิธิตา แอนิเมชันและในบทที่ 8 จะกล่าวถึงการพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศของบริษัท อิมเมจิ แม็กซ์ สตูดิโอ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน (Jeremy G. Butler, 1994) แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานขององค์กรสื่อ (Media Organization) แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นสากลของสื่อมวลชน แนวคิดเกี่ยวกับการตลาดโลก เป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งจะกล่าวถึง 1) ประวัติของบริษัทและความเป็นมาของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2) ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ 3) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี, กระบวนการผลิตและ 4) การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม

5)การสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม รวมไปถึง 6)ปัจจัยทางวัฒนธรรมและภาษาซึ่งมีผลต่อการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ

6.1 ประวัติบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย

กลุ่มบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) กำเนิดขึ้นครั้งแรกจากคณะละครวิทยุในปี พ.ศ. 2494 โดยคุณประดิษฐ์ และคุณสมสุข กล้วยจาก และเข้าสู่วงการโทรทัศน์เป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2501 ด้วยเรื่องหญิงก็มีหัวใจ ออกอากาศที่สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 (ช่อง 5 ในปัจจุบัน) และนับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2501 เป็นต้นมา กลุ่มบริษัทฯ มีผลงานออกสู่สาธารณชนอย่างต่อเนื่อง จากการผลิตละครวิทยุ เป็นการผลิตละครโทรทัศน์ สารคดี รายการโทรทัศน์ต่างๆ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา และภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมทั้งเป็นผู้ดำเนินการให้บริการเครื่องมือการผลิต การถ่ายทำ โรงถ่าย บริการหลังการผลิต เช่น การตัดต่อ การปรับแต่งภาพ-เสียง การทำ Visual Effect, Computer Graphic Animation ที่มีความทันสมัยด้วยเทคนิคพิเศษขั้นสูงได้มาตรฐานสากล บริการสร้าง พิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ให้แก่ภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ ตลอดจน ภาพยนตร์โฆษณา นับได้ว่ากลุ่มบริษัทกันตนาเป็นกลุ่มธุรกิจครบวงจร

นอกจากธุรกิจหลักในด้านโทรทัศน์และภาพยนตร์แล้ว กันตนายังมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้แก่ ธุรกิจการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เพลงประกอบละคร บริการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ในธุรกิจต่างๆ การจัดหลักสูตรอบรมและสัมมนาด้านงานบันเทิง ตลอดจนการจัดกิจกรรมรวมทั้งการวางแผนประชาสัมพันธ์ให้แก่หน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจ ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ

กลุ่มบริษัทกันตนา ประกอบด้วยบริษัทจำนวน 16 บริษัท และแบ่งเป็นกลุ่มธุรกิจได้ดังนี้

กลุ่มธุรกิจที่ 1 ธุรกิจผลิตรายการโทรทัศน์และบริหารการผลิต ผลิตรายการและละครโทรทัศน์ ให้บริการเครื่องมือเพื่อการผลิตรายการ/ละครโทรทัศน์ บริหารการขายเวลาโฆษณา เพื่อส่งเสริมการขาย จัดกิจกรรมโฆษณาเพื่อส่งเสริมการขาย ห้องสมุดภาพ บริษัทในกลุ่มธุรกิจนี้ได้แก่ กันตนา กรุ๊ป, กันตนา วิดีโอ โปรดักชั่น, สารคดี, สู้แล้วรวย, มิก้า มีเดีย

กลุ่มธุรกิจที่ 2 ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ เพลงประกอบละคร บริหารและจัดจำหน่ายลิขสิทธิ์ ที่ปรึกษางานสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ บริษัทในกลุ่มธุรกิจนี้ได้แก่ กันตนา พับลิชชิ่ง, อาเชมิส เรคคอร์ด, กันตนา ดิสทริบิวชัน, โปรคอมมิวนิเคชั่นส์ แอนท์ คอนซัลแตนท์

กลุ่มธุรกิจที่ 3 ธุรกิจการผลิตภาพยนตร์และโฆษณา บริการตัดต่อ ล้างพิมพ์ฟิล์ม บริการบันทึกและมิกซ์เสียง สร้างงานแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิค สร้างงานด้วยเทคนิคพิเศษ ประสานงานและผลิตภาพยนตร์โฆษณา กันตนา มูฟวี่ ทาวน์ บริษัทในกลุ่มธุรกิจนี้ได้แก่ กันตนา แอนิเมชัน, กันตนา โมชั่น พิคเจอร์, โอเรียลทัล โปสท์, อพอลโล แลป (2001/พ.ศ.2544), กันตนา มูฟวี่ ทาวน์ (2002/พ.ศ.2545)

กลุ่มธุรกิจที่ 4 ธุรกิจสถาบันการศึกษาและราชการสัมพันธ์ จัดหลักสูตรการสอนระยะสั้นและพัฒนาทักษะในการประกอบวิชาชีพสื่อบันเทิง จัดกิจกรรมและวางแผนโฆษณา ประชาสัมพันธ์แก่หน่วยงานราชการและรัฐวิสาหกิจ บริษัทในกลุ่มธุรกิจนี้ได้แก่ กันตนา เอ็ดดูเทนเมนท์, กันตนา ออร์กาไนเซอร์ แอนด์ เมเนจเมนท์

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด เป็นหนึ่งในกลุ่มธุรกิจของกลุ่มบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ได้ก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ. 2530 เพื่อสร้างงานแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิค รวมถึงไปถึงการรับผลิตภาพยนตร์โฆษณา บริษัท กันตนา แอนิเมชัน (ในขณะนั้นใช้ชื่อว่า บริษัท ไทยแอนิเม จำกัด) ยังได้ร่วมมือกับบริษัทโตเอะ แอนิเมชัน จำกัด ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นบริษัทอันดับหนึ่งทางด้านการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่น โดยรับผลิตงานการ์ตูนแอนิเมชันบางส่วน (การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง เซลเลอร์มูน, เซนต์เซย์ย่า, สแลมดังก์ ฯลฯ) ในรูปแบบของการรับจ้างวาดและระบายสี ให้แก่บริษัท โตเอะ ของประเทศญี่ปุ่น จากการที่รับผลิตการ์ตูนแอนิเมชันบางส่วนให้กับประเทศญี่ปุ่น ทำให้บริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัดมีประสบการณ์ด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันที่ได้มาตรฐานสากล อย่างไรก็ตาม บริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด ก็ยังไม่ได้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยออกมา จนกระทั่งได้มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง คุณหนูช่างฝัน เพื่อออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์เมื่อปีพ.ศ. 2539 หลังจากนั้นก็มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันซีรีส์ชุด ชน100% และได้ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ในปีพ.ศ.2547 นอกจากนี้ในปีพ.ศ.2546 บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด จึงได้ริเริ่มที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่องยาว (Featured Film) เรื่อง ก้านกล้วย เพื่อออกฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยและวางแผนที่จะฉายไปยังต่างประเทศใน โชนเอเชียและ โชนนอกเอเชีย

คุณจตุก กัลย์จตุก ประธานกรรมการบริหาร บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ผู้ดูแลโครงการการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย (ประชาชาติธุรกิจ, 19 - 21 เมษายน 2547:35) ได้ให้สัมภาษณ์ในหนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจถึงการริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยว่า

“ความคิดนี้ เริ่มมา 2 ปีแล้ว เพราะเราพบว่าความเป็นเจ้าของคอนเทนต์เองน่าจะดีที่สุด ที่ผ่านมากันตนาได้ทำการ์ตูนซีรีส์ทางโทรทัศน์ซึ่งต้องใช้งานคุณภาพสูงและมีค่าใช้จ่ายมาก การทำหนังใหญ่น่าจะเป็นทางออกที่ดี อีกอย่างถ้าเรารับจ้างเหมือนที่ผ่านมา ไม่มีทางได้รายได้เต็มเม็ดเต็มหน่วย เพราะเงินที่ได้มันเป็นส่วน Below The Line ส่วนที่ Above The Line เขาก็ได้ไป ซึ่งถ้าทำแบบนี้ต่อไปอย่างมากที่สุดก็เสมอดัว”

นอกจากนั้น คุณจาดก กัลย์จาดก (กรุงเทพฯธุรกิจ. 4 มีนาคม 2547) ยังได้กล่าวถึงแรงผลักดันให้บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วยว่า

“ก่อนหน้านี้อันตนาเขียนการ์ตูนในหลายเรื่องนะครับที่คนส่วนใหญ่ไม่รู้ อย่าง ทรายก่อนบอล เซนต์เซย่า กันตนาเขียนนะ แล้วพอช่วงหลังผมก็เปลี่ยนมาทำเป็นหนังโฆษณา ผมก็ได้รับรางวัล ในโลกก็ติดอันดับ และปีที่แล้วผมก็เปลี่ยนมาทำการ์ตูนทีวีเรื่อง ชน แล้วผมพบว่า การลงทุนผมสูง ผมต้องการเนื้องานดี มันไม่เหมาะกับตลาดทีวี พอจบเรื่อง ชน ผมก็เลยเปลี่ยนมาตรงนี้ที่นี้สาเหตุที่เราทำหนังแบบนี้แล้ว ทำไมไม่รับจ้างฮอลลีวู้ดซะเลย ผมก็บอกว่าทุกวันนี้เขาก็ติดต่อมาบอกมี 1 ล้าน 5 แสนดอลลาร์ให้ทำ แต่ผมก็ปฏิเสธไป เพราะตอนนี้ผมกำลังทำโปรเจกต์ก้านกล้วยนี้ อยู่ คือเราต้องการเป็นเจ้าของคอนเทนต์ (Content) มากกว่ารับจ้างเป็นกรรมกร”

เนื่องจากบริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด มีประสบการณ์จากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้กับบริษัท โตเอะ ประเทศญี่ปุ่น ดังนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท กันตนาแอนิเมชัน เป็นการผลิตที่ได้มาตรฐานสากล เพราะเป็นมาตรฐานเดียวกับประเทศญี่ปุ่น แต่เนื่องจากการรับผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้กับบริษัทต่างประเทศ ไม่สามารถทำรายได้ให้กับบริษัทฯ อย่างเพียงพอ หากยังไม่ได้เป็นเจ้าของผู้ผลิตเอง ด้วยเหตุผลดังกล่าวเหล่านี้ ทางบริษัท กันตนาแอนิเมชัน จึงริเริ่มที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทขึ้นมาเองเพื่อออกฉายทางโรงภาพยนตร์

ส่วนการวางแผนออกฉายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย คุณจาดก กัลย์จาดก ได้มีวัตถุประสงค์ที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องยาว เพื่อออกฉายทั้งในประเทศไทยและออกฉายต่างประเทศด้วย

6.2 ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย

องค์ประกอบปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย จะกล่าวถึงเนื้อหาและการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ดังนี้

6.2.1 เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย

เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน ก้านกล้วย โครงเรื่องมาจากประวัติศาสตร์ของไทย เป็นเรื่องที่น่าเสนอเกี่ยวกับช้างทรงของพระนเรศวร ซึ่งเป็นช้างเด็กที่อายุที่ใช้ชีวิตผ่านเรื่องราวต่างๆจนเรียนรู้ความหมายของคำว่ากล้าหาญ สุดท้ายเขาถูกเลือกให้เป็นช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวร และได้รับพระราชทานนามใหม่ว่า เจ้าพระยาปราบหงสาวดี (Hamburger, กันยายน 2547:13) การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ต้องการสื่อให้เด็กรู้จักคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความรักชาติ การต่อสู้ที่ไม่ยอมแพ้และสู้เพื่อชัยชนะ

ในตอนแรกการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย ผู้ผลิตต้องการผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันทางโทรทัศน์ แต่เมื่อพบว่า เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยนั้น มีเนื้อหาที่ดี น่าสนใจ จึงผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ คุณ คมภิญญ์ เข้มกำเนิด (สัมภาษณ์, 14 , มกราคม 2549) ได้กล่าวถึงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ก้านกล้วยเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวว่า

“ตอนต้นทางกันตนา มี Script แล้วก็ตั้งใจว่าจะทำเป็น ทิวี ซีรีส์ก่อน เราทำเป็นทีเซอร์ ยาว 3 นาที เอามาฉายที่งาน TAM ครั้งแรกปี 2003 ผลการตอบรับมันดี ดีมาก แล้วทางผู้ใหญ่ที่กันตนา รู้สึกว่ามันไม่น่าเป็นทีวีซีรีส์เพราะว่าเรามีโครงเรื่องที่มันดีมาก ก็เลยอยากทำหนัง มันมีความหวังว่าอยากทำหนังเรื่องยาว สุดท้ายก็คือจะทำมาเป็นหนังฉายโรง”

คุณ คมภิญญ์ เข้มกำเนิด (สัมภาษณ์, 14 , มกราคม 2549) ยังได้กล่าวถึง เนื้อหา, การเล่าเรื่อง ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยว่า

“เราไป Research เรื่องของประวัติศาสตร์แล้วก็เราหยิบเกร็ดประวัติศาสตร์เป็นเกร็ดเล็กๆเลย แล้วก็ส่วนที่ประมาณ 90 กว่าเปอร์เซ็นต์ มันจะเป็นเรื่องของการแต่งขึ้นมาใหม่ แล้วก็โครงสร้างของมันเนี่ยเข้าใจได้ง่าย เพราะว่าเราใช้โครงสร้างมาตรฐานแบบมี 3 แอ็ค คือต้น กลาง จบ สามารถชวนติดตามได้ง่าย แล้วมันก็มีเสน่ห์ในแบบที่เป็นความแปลกใหม่ ไม่ว่าจะของ

เราเอง หรือว่าของต่างชาติก็ตาม เพราะก็ไม่เคยมีการดูที่เกี่ยวกับเกร็ดประวัติศาสตร์อย่างนี้มาก่อน”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย เป็นการผลิตเพื่อผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ในส่วนของการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ เนื้อหาเป็นเรื่องราวใกล้ตัวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของประเทศไทย ในขณะที่เดียวกันก็เป็นการแสดงถึงเอกลักษณ์ วัฒนธรรมความเป็นไทยให้กับผู้ชมต่างประเทศอีกด้วย การเขียนบทการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยผู้ผลิตได้กล่าวว่า ใช้โครงสร้างการเขียนบทมาตรฐานแบบ 3 องก์ (Three-Act Structure) ซึ่งโครงสร้างการเขียนบทแบบสามองก์ คือการเขียนบทโดยแบ่งเรื่องออกเป็นสามส่วนใหญ่ๆ องก์แรก คือ ส่วนของการเปิดเรื่อง องก์ที่สอง คือ ส่วนของการดำเนินเรื่อง องก์สุดท้าย คือส่วนของการปิดเรื่อง โดยสัดส่วนของแต่ละองก์จะเป็น 1:2:1 เช่น ถ้าภาพยนตร์มีความยาว 120 นาที องก์แรกจะมีความยาว 30 นาที องก์ที่สอง 60 นาทีและองก์ที่สาม 30 นาที (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 50)

โครงสร้างแบบสามองก์เป็นการเขียนบทแบบมาตรฐานซึ่งภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักใช้ในการเขียนบท ซึ่งเป็นการดำเนินเรื่องที่ผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถทำความเข้าใจและติดตามได้ง่าย

นอกจากนั้นในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ผู้ผลิตได้ให้ความสำคัญกับเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันให้มีการเล่าเรื่อง ที่สนุกสนาน เร้าใจ น่าติดตาม

“หนังที่ดี ก็คือหนังสนุกอย่างแรกเลย บทที่ดี เราทำก้านกล้วย คิดว่าเป็นหนังสำหรับครอบครัว family ผู้ใหญ่พาเด็กไปดู เหมือนกับหนังประจำปีของดิสนีย์ที่ออกทุกปี มีบอว์นมี point ของเรื่องที่น่าสนใจ แค่นั้นก็เรียกคนดูได้ส่วนหนึ่งแล้ว เน้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัว ดูแล้วน่ารัก” (อภิเดช พัฒนาสุทธีนน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

“เนื้อเรื่อง, เนื้อหา ต้องโดน คนดูแล้วต้อง entertain ต้องมี factor ของ entertaining ในนั้นอย่างแน่นอน” (อัจฉรา กิจกัญญาสนัน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

ในส่วนของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ก็มีบุคลากรชาวต่างประเทศเข้ามาช่วยเขียนบท, การเล่าเรื่อง

“เนื้อหาของเรื่อง ตอนที่ฝรั่งช่วย set up พัฒนาเรื่อง story จะนำเอาส่วนที่เป็นการ์ตูนอเมริกัน Disney มาช่วย set up การเล่าเรื่อง เป็น format ที่เคลียร์ ถูกลำดับ เข้าใจ เป็น Step step ไป แต่จริงๆแล้วการเล่าเรื่องมันยากที่จะพูดถึง พอเขาทำอย่างนี้แล้ว เรามาดูเอง ก็ยังอยากจะ

เปลี่ยนอยู่ ไม่อยากจะเป็นเหมือนของใครเลยสักอย่าง อยากให้เป็นเหมือนของตัวเองมากกว่า พอ set up เรื่องเสร็จแล้ว เปลี่ยนผู้กำกับก็ลำดับเรื่องใหม่อีกที” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

“การเล่าเรื่อง inter เป็นการตัดต่อการเล่าเรื่องที่ทันสมัย มี Flashback บ้าง ย้อนไปย้อนมา ตัว Movement ด้วย ต้องใกล้เคียงกับต่างประเทศ มีความสวย ความสนุกสนาน ลุ้นไปกับตัวละคร ต้องมีลุ้น คงไม่เหมือนหนังแขกที่ลึกลับเพลง นั่นเป็นการเล่าเรื่องของอินเดีย” (อัจฉรา กิจกัญจนานันท์, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ ดังนั้นด้านการเล่าเรื่อง, เนื้อหาจึงหยิบยืมมาจากประวัติศาสตร์ไทย เพื่อให้ผู้ชมในประเทศมีความคุ้นเคย แต่ในขณะเดียวกัน การผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ผู้ผลิตก็พยายามยกมาตรฐานการผลิตให้มีคุณภาพ การเขียนบทก็ใช้โครงสร้างแบบสามองก์ซึ่งเป็นโครงสร้างมาตรฐานที่ใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์และได้ว่าจ้างบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันชาวต่างประเทศช่วยด้านการดำเนินเรื่อง เพื่อให้การเล่าเรื่องให้มีความเป็นสากล, มีความทันสมัย, มีความสนุก, น่าติดตาม

6.2.2 การออกแบบตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย

การออกแบบฉากหลังของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย ทางทีมงานผู้ผลิตได้ไปศึกษาจากสถานที่จริงและการออกแบบก็อ้างอิงจากสถานที่จริง เป็นฉากของป่าไม้เมืองร้อนของประเทศไทย

“ลักษณะของป่า เป็นเรื่องของบรรยากาศ มันแยกออกมาจากเรื่องของลาย เราพยายามที่จะสะท้อนบรรยากาศของป่า คือเราเข้าไปอยู่ที่บรรยากาศ เราเอาทีมงานไปอยู่ที่เขาใหญ่ ไปดูว่าบรรยากาศว่าป่าเมืองไทยเป็นยังไง เพราะป่าเมืองไทยมันบรรยากาศไม่เหมือนที่ไหน เราพยายามสร้างบรรยากาศนั้นๆขึ้นมา โดยที่ดูรายละเอียดต่างๆ ในช่วงแรกๆเราพยายามทำให้งานออกมาเป็นแบบไทยจ๋าเลย ทุกอย่างเป็นลายไทยประกอบไปหมด ดันไม้ ใบหญ้า เป็นลายกนก อยู่บนใบไม้ แต่มันเยอะเกินไป ก็เลยลอมชอม เอา shape ให้มันดูแบบเป็นกราฟฟิก เพื่อให้เข้ากับพวกตัวละครต่างๆ” (คุณ คมภิญญา เจิมกำเนิด, สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549)

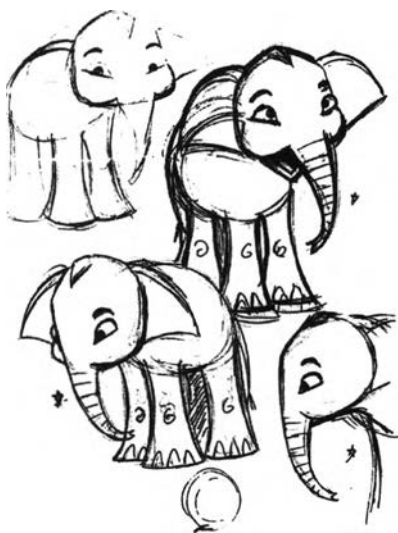
การออกแบบฉากของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ไม่ได้ออกแบบเหมือนความเป็นจริงทั้งหมด มีการออกแบบให้มีลักษณะความเป็นไทยสะท้อนอยู่ในบรรยากาศ

ของฉากหลังและมีการปรับเปลี่ยน คัดทอนรายละเอียดต่างๆ ให้เป็นฉากป่าไม้เมืองไทยในรูปแบบของการ์ตูนแอนิเมชันไทย

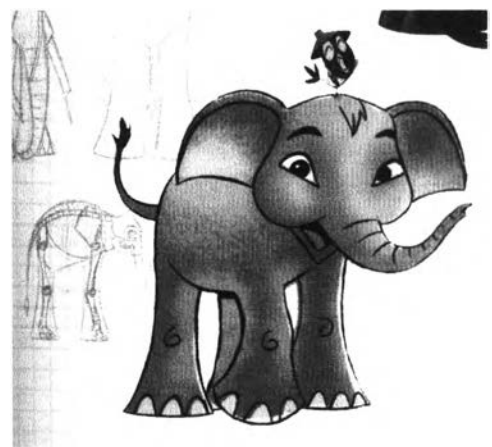
ด้านการออกแบบตัวละครเอกของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ซึ่งก็คือ ช้าง คุณอัจฉรา กิจกัญญาสน์ (Hamburger, กันยายน 2547: 13) ได้กล่าวไว้ว่า

“ภาพร่างช้างก้านกล้วย นอกจากทีมงานจะศึกษาจากตำราชลักษ์แล้ว พวกเขายังหาความรู้จากของจริง ทีมงานของเราต้องเดินทางไปศึกษาลักษณ์รูปร่าง พฤติกรรม นิสัยใจคอของช้าง รวมถึงการดำรงชีวิตและความสัมพันธ์ระหว่างช้างและความรู้ช้อย่างใกล้ชิด เพื่อนำมาออกแบบตัวละครให้มีความใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด ซึ่งการออกแบบตัวละครการ์ตูนแอนิเมชันนั้น นอกจากจะออกแบบให้อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริงแล้ว จะต้องสร้างรูปร่างลักษณะให้โดดเด่นน่าดึงดูดมากกว่าที่เราเห็นกันในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับตัวละครด้วย”

การออกแบบตัวละครการ์ตูนของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ทางทีมงานผู้ผลิตได้ออกแบบตัวละครการ์ตูนตามหลักสุนทรียศาสตร์ (Physical Law of Nature) เห็นได้จากการที่ทีมงานไปศึกษาลักษณ์ รูปร่าง การเคลื่อนไหวของช้างจริง เพื่อออกแบบให้มีความเคลื่อนไหวใกล้เคียงกับความเป็นจริง และมีการดึงเอาลักษณะเด่นที่น่าดึงดูดของช้างออกมาในการออกแบบเพื่อให้เป็นตัวละครการ์ตูนช้างที่มีความน่ารัก น่าสนใจ



รูปที่ 6.1 การออกแบบตัวละครการ์ตูนช้าง



รูปที่ 6.2 ตัวละครการ์ตูนช้างก้านกล้วย

นอกจากนั้น การออกแบบตัวละครไม่ว่าจะเป็น ช้าง หรือ คน ในการ์ตูน แอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ผู้ผลิตมีการออกแบบตัวละครโดยประยุกต์ใช้รูปทรงในการออกแบบตัวละครต่างๆ คุณ คมภิญญ์ เข้มกำเนิด (สัมภาษณ์, 14 , มกราคม 2549) ได้กล่าวถึงการออกแบบตัวละคร ดังนี้

“สิ่งที่สำคัญที่สุด เราต้องทำอยู่บน คอมพิวเตอร์กราฟฟิค ก็เวลาที่มันเป็นไทยมากๆ ลักษณะของไทยจะเป็นรายละเอียด ละเอียดระดับเลย แล้วก็มันก็จะมีปัญหาในการใช้สื่อตัวนี้ เราก็มานั่งคิดว่า คำตอบที่สำคัญน่าจะเป็น Shape คือเราปรับไปที่ Simple Shape/ Shape ที่ตัวละครตัวเอกกับตัวร้ายต่างกัน เราดู shape ของตัวร้าย งวงแดงที่ออกมา รู้สึกว่า งวงแดงเป็นช้างที่มีพลังมากๆ เพราะฉะนั้นเราใช้ Shape ที่สูง shape สามเหลี่ยมให้บรรยากาศความเป็นตัวร้าย คือมันสูงแล้วมีความแหลมคมออกมา เขียว งา มันดูน่ากลัว พอได้ตัวร้ายแล้ว ตัวเอก ก็คือ Shape ที่ตรงข้ามกันก็คือ Shape ที่กลม Soft พอเราได้ Basic Shape เราก็มาวางผังพม่า เรานั่นทาง แนวตั้ง ทางไทยจะออกเป็นแนวโค้ง ก้านกล้วยตอนเด็กก็จะกลมหน่อย พอโตขึ้นมา ก้านกล้วย Shape ก็เริ่มเปลี่ยนเริ่มเป็น สี่เหลี่ยมเพิ่มขึ้น พอช้างเป็นผู้ใหญ่เป็นสี่เหลี่ยมแต่ก็ยังคงมิติของความโค้งอยู่ ซึ่งตรงนี้มันก็จะส่งอิทธิพลมาถึงทางฝั่งไทยกับฝั่งพม่า จะแบ่งแยกกัน โดยฝั่งไทยจะเน้นเรื่องของเส้นโค้งกับสี่เหลี่ยม ในขณะที่ทางฝั่งพม่า คนกับช้างจะเน้นไปทางเดียวกันคือใช้เส้นแหลม คม เข้ามาประกอบ ในขณะที่ฝั่งของชาวบ้าน จะเป็นเรื่องของ Round Shape เรื่องของ Shape แบบโค้งๆ โดยที่เราจะ Research ลักษณะของคนไทยสมัยโน้น วิธีการแต่งตัว วิธีการใส่หมวก แล้วก็จะมา Apply ใช้ แรงบันดาลใจเป็นผลงานของคุณ Aeron เขาเป็น Character Design เป็นคนวาง Basic Design ให้กับก้านกล้วย ซึ่งจะยึด Design ตรงนี้เป็นหลัก แรงบันดาลใจอีกอันหนึ่งจะมาจากทั้งทีมงานและคนที่เราไปติดต่อด้วย เจ้าหน้าที่ปางช้าง เจ้าหน้าที่ป่าไม้ เราดึงลักษณะบุคลิกเขามาเป็นตัวละครด้วย คนดูจะเห็น Variety ของคนพวกนี้”

การออกแบบตัวละครการ์ตูน ผู้ผลิตพยายามสอดแทรกความเป็นไทยลงไป แต่การออกแบบลายไทยมีรายละเอียดมากอาจไม่เหมาะกับการทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากผลิตยาก ผู้ผลิตจึงหันมาประยุกต์ใช้รูปทรงในการออกแบบ เช่น การออกแบบตัวละครร้าย ไม่ว่าจะ เป็นช้างหรือคนทางฝั่งพม่า เป็นรูปทรงแบบสามเหลี่ยมตั้งขึ้น (\triangle) ซึ่งแสดงออกถึงความดุร้าย, ชั่วร้าย, น่ากลัว ในขณะที่การออกแบบตัวละครเอก - ช้างของประเทศไทย จะมีการประยุกต์รูปทรงกลมและสี่เหลี่ยมในการออกแบบ ส่วนการออกแบบตัวละครเอก ทหารไทย ก็ใช้ลักษณะแบบสามเหลี่ยมคว่ำลง (∇) ซึ่งเป็นลักษณะของตัวการ์ตูนแบบซูเปอร์ฮีโร่ของต่างประเทศ เช่น ตัวละคร Superman, Batman มักจะมีรูปทรงเป็นสามเหลี่ยมคว่ำลง การออกแบบโดยใช้ประยุกต์

รูปทรงสามเหลี่ยม, วงกลม, สี่เหลี่ยม ในการออกแบบนั้น เพื่อให้ตัวละครที่ออกแบบมีเอกลักษณ์ไปในทิศทางเดียวกันและแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก, ลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน เช่น รูปทรงสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกถึงความดุดัน, แข็งกร้าว, รูปทรงวงกลมให้ความรู้สึกถึงความอ่อนโยน, นุ่มนวล, อบอุ่น สี่เหลี่ยมให้ความรู้สึกมั่นคง, มีเหตุผล



รูปที่ 6.3 งวงแดง มีรูปทรง (Shape) สามเหลี่ยมตั้งขึ้นแสดงถึงความดุร้าย, น่ากลัว



รูปที่ 6.4 ก้านกล้วยตัวเด็ก มีรูปทรง (Shape) วงกลม แสดงถึงความอบอุ่น, อ่อนโยน



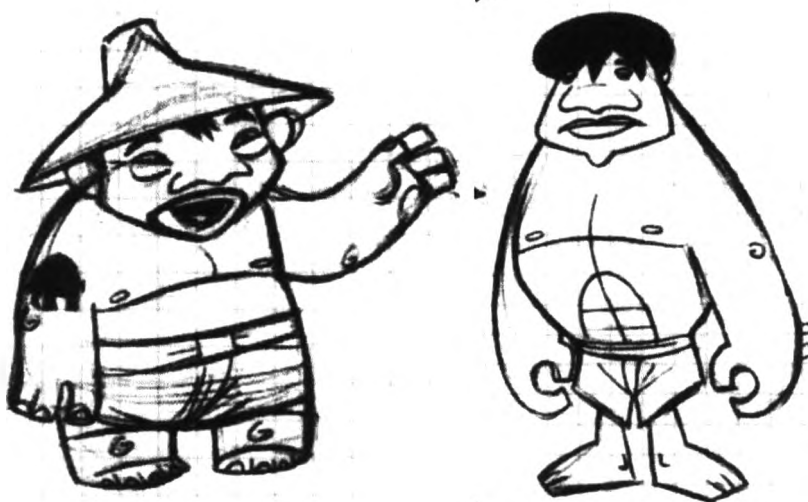
รูปที่ 6.5 การออกแบบตัวละครนักมวยไทยก็มีการใช้รูปทรงในการออกแบบเพื่อให้ตัวละครข้างและคนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทหารไทยมีรูปทรงสามเหลี่ยมคว่ำลงแบบฮีโร่



รูปที่ 6.6 นักมวยพม่ามีลักษณะสามเหลี่ยมตั้งขึ้นเหมือนข้างงวงแดง



รูปที่ 6.7 ทหารไทย มีรูปทรงสามเหลี่ยมคว่ำลง

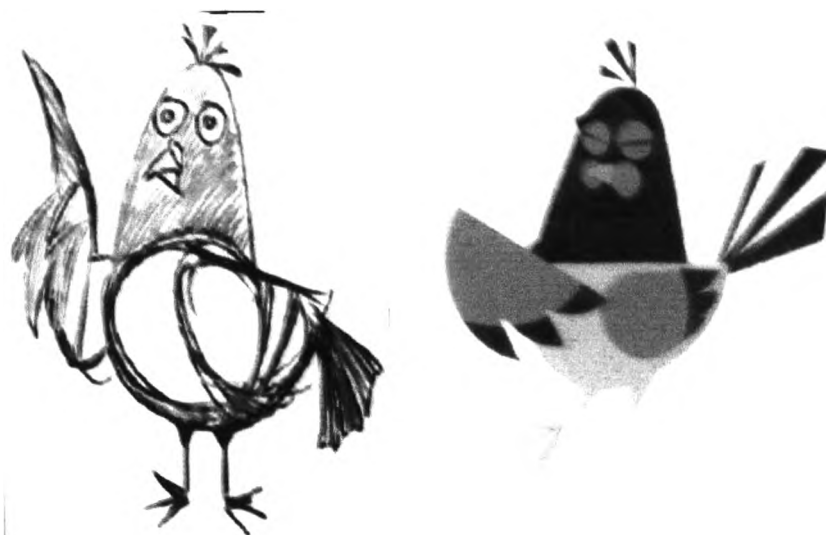


รูปที่ 6.8 การออกแบบตัวละครการ์ตูนชาวบ้านใช้รูปทรงกลม การแต่งกายเป็นแบบชาวไทยในสมัยกรุงศรีอยุธยา
ผู้ชายไม่ใส่เสื้อ



รูปที่ 6.9 การออกแบบตัวละครการ์ตูนชาวจีน

การออกแบบตัวละครการ์ตูนจิตรคนกฟิราบสื่อสารเพื่อนของก้านกล้วยในตอนแรกได้ออกแบบให้มีลักษณะเหมือนจริงโดยดึงเอาลักษณะของนกฟิราบจริงๆออกมาแล้วประยุกต์ใช้รูปทรงเส้นโค้ง วงกลมในการออกแบบเพื่อให้ตัวละครการ์ตูนจิตรมีความน่ารักในแบบของตัวละครการ์ตูนกราฟิก นอกจากนี้ยังสอดแทรกความเป็นไทยด้วยการใส่หมวกแบบชาวบ้านของไทยเข้าไปด้วย



รูปที่ 6.10 การออกแบบ จิตรคนก ในตอนแรกมีลักษณะเหมือนนกฟิราบจริง



รูปที่ 6.11 จิตรคนกในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย มีรูปทรงโค้ง กลม เพื่อให้ตัวละครการ์ตูนมีความน่ารัก น่าสนใจ และใส่หมวกเพื่อสอดแทรกลักษณะของไทย

บริษัทผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย มีวัตถุประสงค์ผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศด้วย จึงมีการพัฒนาด้านการออกแบบตัวละครการ์ตูน โดยมีบุคลากรชาวต่างประเทศช่วยด้านการออกแบบ คุณ อัจฉรา กิจกัญจนานันท์ (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) กล่าวถึงการออกแบบตัวละครการ์ตูนว่า

“Simplify ไม่เหมือนช่างจริง คึงเอาลักษณะเด่นออกมาใช้ ดูแล้วมัน appeal สำหรับคนดู การทำ character ตอนแรกให้ฝรั่งช่วยออก หลังๆก็ทำตาม direction นั้นออกแบบเอง เป็น style ของตัว character design ที่เรานำอาร์คิต ตัวดีไซน์ ตัวเบสึกราวน องค์กรประกอบ Art Direction มีอะไรที่เป็นไทยๆ แต่put มากขึ้น ให้มันเป็น inter ขึ้นนึคหนึ่ง การเล่าเรื่อง lifestyle ของ คนที่จะผูกพันกับช่างตัวน้อยๆ”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ ดังนั้นในการออกแบบผู้ผลิตก็พยายามปรับให้มีความเป็นสากล โดยให้บุคลากรชาวต่างประเทศช่วยในการออกแบบและยึดถือให้เป็นการออกแบบตัวละครต่างๆให้เป็นรูปแบบเดียวกัน ซึ่งออกแบบโดยแสดงออกถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยผสมผสานกับความเป็นสากล



รูปที่ 6.12 ก้านกล้วย

6.3 ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย

6.3.1 เทคโนโลยีด้านการผลิต

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยเทคนิคการผลิตเป็นแบบ 3 มิติ การเคลื่อนไหว Full Animation (ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องด้วยความเร็ว 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที) ผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว (Feature Film) เพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ กระบวนการผลิตใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตทั้งหมด โดยใช้โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติที่นิยมใช้งานอย่างแพร่หลาย ซึ่งก็คือ โปรแกรมมายา (Maya)

กระบวนการผลิตเริ่มจากขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) การกำหนดเนื้อหาของเรื่องมีจุดเริ่มต้นมาจากเอกสารทางประวัติศาสตร์ เกี่ยวกับการกอบกู้เอกราชสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ตัวเอกของเรื่องเป็นช่างชื่อ ก้านกล้วย ต่อมาได้ชื่อว่า พระยาปราบหงสาวดี ช่างทรงที่ใช้ในการทำยุทธหัตถี (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 33) เมื่อได้ความคิดหลัก, เนื้อหาของเรื่องที่จะผลิตแล้ว ทางทีมงานผู้ผลิตมีการทำวิจัยศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเรื่องที่จะผลิต โดยทางทีมงานได้ออกไปศึกษาป่าไม้เมืองไทยที่ใช้เป็นฉากของการ์ตูนแอนิเมชันและศึกษารูปร่างลักษณะของช่างจากตำราชลัทธน์และเดินทางไปศึกษา พฤติกรรม นิสัยใจคอของช่างจริง จากนั้นก็มีการนำเนื้อเรื่องมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์ เมื่อได้บทภาพยนตร์แล้วก็มีการออกแบบฉาก (Background Design), ออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) เขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) โดยมีการกำหนดฉาก โทนสี องค์ประกอบของกล้องว่าตัวละคร (Character) ควรจะอยู่ตรงไหนของฉาก ซึ่ง คุณ อภิเดช พัฒนาสุทธินน (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) ได้กล่าวถึงขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction) ดังนี้

“ได้เรื่องมาก็ Design เช่นฉากแรกต้องเป็นอะไรเป็นฉากป่า เขาจะวาดเป็นไกด์ มี character มีโทนสี บรรยากาศ หลังจากนั้นพอได้ script เสร็จก็มาเขียน Board กำหนดฉาก Location สมมติฉากแรกกลางป่า ก้านกล้วยเกิด ป่าต้องเป็นยังไง จะมีเป็นทีม Storyboard, Artist, Art-director เขาจะคอยดูเรื่องมุมมอง ตั้งกล้องยังไง กล้องควรจะเคลื่อนที่ยังไงในฉากนี้ องค์ประกอบของกล้อง set กล้องไว้ ไข่มุมไหน มุมสูง ตัว character จะอยู่ตรงไหนของภาพ”

เมื่อจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เรียบร้อยแล้ว ก็จะมีการใส่เสียงพูดคร่าวๆ เพื่อกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับความเคลื่อนไหวของภาพให้ตรงกัน

“จาก Storyboard มันก็ยังอยู่ในช่วงที่เป็นภาพวาด ส่วน Voice เค้าก็ไป Record มาก่อน อัดเสียงมาก่อน ทำ script มาก่อนเป็นไกด์เฉยๆ ว่าในคัทจะใช้กีวีนาทึ กี่เฟรม” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการผลิต (Production) การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเทคนิคแบบ 3 มิติ หลังจากออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) นักวาด (Animator) ก็จะนำตัวการ์ตูนที่ออกแบบไว้มาทำการสร้างตัวแบบ (Modeling) [Modeling คือ การสร้างตัว object ที่มีรูปทรง 3 มิติ คือ กว้าง, ยาว, สูง (หนา) โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการทำงาน (สาธิต เชียงทอง, 2546: 50)] เพื่อให้ตัวละครการ์ตูน (Character) มีโครงสร้างที่มีมิติ ขั้นตอนต่อไปคือ Rigging [Rigging คือการทำให้ตัวละคร (character) สามารถเคลื่อนไหวได้ โดยวิธีใส่กระดูก (Skeleton) เข้าไปใน

ร่างกาย โดยมีลักษณะโครงสร้างเช่นเดียวกับ คนและสัตว์ สำหรับกระดูกในแอนิเมชันจะประกอบไปด้วย ข้อต่อของกระดูก (Joint) มีลักษณะเป็นก้อนกลมต่อกับกระดูก (bone) ทั้งหัวและท้าย ทำหน้าที่หมุนกระดูก (bone) ไปในทิศทางต่างๆ (สาธิต เชียงทอง, 2546: 132) การใส่กระดูกให้กับตัวแบบ (Model) เช่น กระดูกไหล่, เอว, ข้อศอก, ข้อมือ ฯลฯ ให้กับตัวละครการ์ตูน เพื่อเวลาที่นักวาดกำหนดให้ตัวละครมีการเคลื่อนไหว หรือขยับส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ส่วนอื่นๆของร่างกายที่ติดต่อกันก็จะขยับตามอย่างได้สัดส่วนและเป็นธรรมชาติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว หากไม่มีการใส่กระดูก การเคลื่อนไหวของตัวละครการ์ตูน ก็จะขยับไปในทิศทางที่ไม่เป็นธรรมชาติ

“แล้วส่งไปให้ animator ขยับตาม script ขึ้น Model เป็นตัวแข็งแรง เหมือนตัวคนน้ำมันธรรมดา Rigging ใส่กระดูก ข้อพับ คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้าง เมื่อเอาตัวการ์ตูนมาใส่กระดูกแล้วขยับได้ แอนิเมเตอร์จะนำไปจับขยับ แอนิเมเตอร์จะรับผิดชอบการขยับ สิ่งที่เราเรียกว่า character ไม่จำเป็นต้องเป็นแค่ตัวการ์ตูน หรือตัวสัตว์ ทุกอย่างที่ยับ เช่น กิ่งไม้ ต้นไม้ ที่มันมีการขยับที่สำคัญกับการเล่าเรื่อง แอนิเมเตอร์ก็จะขยับ Animator ต้องรู้ anatomy จะต้องมา train เรื่อง movement ต่างๆ พื้นฐานการขยับ สายยังงัย ขยับยังงัย เลียนแบบว่าขยับยังงัยให้ช่างตัวมันอ้วน คูมิน้ำหนัก” (อภิเดช พัฒนาสุทธินัน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

กระบวนการผลิตในขั้นตอนการผลิต (Production) ยังรวมไปถึง การ Rendering , Composit, Special Effect ขั้นตอน Rendering คือการคำนวณคุณสมบัติทั้งหมด เช่น แสง, เงา, การสะท้อน ต้องแยกทำ Render ตัวละครแต่ละตัว โดยแยกตามระยะของฉากทั้งหมด (Menu Computer Idea, กรกฎาคม 2547: 48) และแสดง (Preview) ผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน (Output images) ทั้งหมดในเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อที่จะแก้ไขงานบางส่วนในการ์ตูนแอนิเมชัน เช่น แก้ไขทิศทางการตกกระทบของแสง ต่อมาคือ ขั้นตอน Composit หลักการในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) ก็คือการแยกแผ่นเซลล์ตัวละครการ์ตูนออกจากแผ่นเซลล์ฉากหลัง ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันบนเครื่องคอมพิวเตอร์ก็มีการแยกตัวละครการ์ตูนออกจากฉากหลังเช่นกัน โดยแยกเป็นชั้นๆ (Layers) ในขั้นตอน Composit ก็คือ การนำเอาภาพย่อยหลายๆส่วน รวมทั้ง Special Effect ที่สร้างจากคอมพิวเตอร์มารวมกันเพื่อให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ (สาธิต เชียงทอง, 2546: 260) ขั้นตอน Special Effect ก็คือการเพิ่มเทคนิคพิเศษให้กับการ์ตูนแอนิเมชัน เช่น ระเบิด, ค้อน, ไฟ โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ช่วยในการเพิ่มเทคนิคพิเศษ (Special Effect) เหล่านี้

“เครื่องคำนวณ ทิศทางของแสง การ reaction ของพื้นผิวที่มีต่อแสง จนได้มาเป็นภาพ คำนวนให้ว่าไฟอย่างนี้พอดกระทบพื้นแล้วจะเป็นแสงอย่างนี้นะ Effect เช่น ควัน ไฟพวกน้ำ เราจะใช้ computer คำนวน เพราะเกิดจากการคำนวณทางฟิสิกส์จริงๆ ว่าน้ำต้องแบบตกกระทบลงมา กระเด็น กระดอนยังไง แรงโน้มถ่วง มันจะมีค่าเป็นชุด เป็นค่าตัวเลข ต่อมาขั้นตอน Composit ตัวการ์ตูน ต้นไม้ ฉากหลัง ท้องฟ้า จะแยกเป็น Layer Composit จะคล้ายกับคนทำ Photoshop แก่ Layer แทนที่จะไปแก้ไขตั้งแต่เริ่มต้นไป paint มาใหม่ เราก็มาแก้ที่ Composit ได้ Composit เสร็จก็ค่อนข้างไฟนอล” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) ในขั้นตอนนี้แอนิเมเตอร์จะทำการปรับแต่งตัวละครการ์ตูน(Character) ให้มีรูปแบบในทิศทางเดียวกัน

“Post production ปรับแต่งสี ครั้งสุดท้าย การทำงานนี้ก็คือ shot หนึ่ง แอนิเมเตอร์บางคนก็รับงานมาเป็น shot ก็มี character 1 ตัว 2 ตัว 3 ตัว เป็นกลุ่มก็มี แอนิเมเตอร์ก็ animate character ทุกตัวใน shot นั้น หลักสำคัญก็คือ ทุกคนต้อง animate ซ้ำๆตัวเดียวกันให้เป็นตัวเดียวกัน ต้องทำความเข้าใจกับ character ตัวนี้ ก้านกล้วยตัวมันเดี่ยวๆต้องเดินยังไง อุปนิสัยเป็นยังไง ทุกคนต้องมาคุยกันก่อน Animator ทำงานเสร็จก็ส่งงานให้ Director ดูความต่อเนื่อง ดูว่าเป็น sequence ดู action overall ด้วย” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

เมื่อนักวาด (Animator) ปรับแต่งแก้ไขงานเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ต้องส่งไปให้ผู้กำกับภาพยนตร์(Director) ตรวจสอบความต่อเนื่องของการ์ตูนแอนิเมชันทั้งหมดต่อไป

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยการกำหนดแนวเรื่อง, การค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะผลิต ฯลฯ ยังคงมีลักษณะเช่นเดียวกันกับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) แต่ในขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต(Postproduction) ล้วนใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ ดังนั้นกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย มีกระบวนการและขั้นตอนการผลิตที่ได้มาตรฐานสากลตามการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทั่วไป

6.3.2 วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิต

บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ประกอบไปด้วยกลุ่มบริษัทย่อยๆ อีกหลายบริษัท หนึ่งในบริษัทเหล่านั้นยังมีแผนกธุรกิจการผลิตภาพยนตร์และโฆษณา, บริการตัดต่อ, ล้างฟิล์มฟิล์ม, บริการบันทึกและมิกซ์เสียง, สร้างงานแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิก, สร้างงานด้วยเทคนิคพิเศษ, ประสานงานและผลิตภาพยนตร์โฆษณาด้วยวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือที่มีเทคนิคพิเศษและเทคโนโลยีทันสมัย ดังนั้นด้านวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเครื่องคอมพิวเตอร์ของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ล้วนเป็นวัสดุอุปกรณ์การผลิตที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากลและมีอย่างครบครัน

“ก็ ครอบครับ เราก็ใช้ของดี ถ้าเราต้องการอะไรเราก็จะหามา ทำคอมพิวเตอร์แอนิเมชันก็ไม่มีอะไรมาก ส่วนใหญ่ก็หนักไปเรื่อง คอมพิวเตอร์ ซอฟแวร์ แล้วสถานที่ก็แค่ห้องทำงานกับโต๊ะก็พอ กันตนามี environment ที่ครบอยู่แล้ว เรามี Film Lab ที่เราพอทำจิตดอลแล้วเราก็ transfer ลง film ก็ทำที่นี่ ทำ sound ก็ทำที่แผนก sound ทำ sub ให้เสร็จ ก็คือพยายามใช้ resource ในองค์กร” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

6.3.3 ปัจจัยด้านเวลาในการผลิต

ปัจจัยด้านเวลาในการผลิตนั้น คุณจากถูก กัลย์จากถูก ได้กล่าวถึงกำหนดการฉายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ไว้ว่า

“ผมคาดว่า น่าจะออกฉายตามโรงภาพยนตร์ได้ประมาณซัมเมอร์ปีหน้า เพราะว่าจะเสร็จประมาณเดือนธันวาคมนี้” (กรุงเทพธุรกิจ, 4 มีนาคม 2547)

จากคำให้สัมภาษณ์ การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย กำหนดออกฉายประมาณ เดือน มีนาคม - เมษายน พ.ศ.2548 แต่ ณ ปัจจุบันนี้ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ก็ได้ประกาศออกฉายทางโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยวันที่ 18 พฤษภาคม 2549 แสดงให้เห็นว่ากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีกระบวนการผลิตที่ล่าช้ากว่ากำหนด (Schedule) 1 ปี ซึ่งผู้ผลิตได้กล่าวถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตว่า

“ตั้งแต่ทำ prepro การพัฒนาเรื่อง พัฒนาเสร็จแล้วก็แก้ไข พัฒนาแล้วแก้ไข ได้ดีขึ้นไว้ ขึ้น model ไว้ แต่ยังไม่เข้า production จริงๆสักที จนมาเมื่อปีที่แล้ว” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

“ปัญหาหลักที่พบในการผลิตคือเรื่องของการวางแผนส่วนหนึ่ง เพราะว่าทีมงานที่เราทำตั้งแต่ข้างบนจนถึงลูกทีมก็ไม่เคยมีประสบการณ์การทำตรงนี้มาก่อน ในเบื้องต้นเราก็ประมาณว่าอยู่ในทางดีขึ้น การวาง break down อะไรต่างๆ พอเริ่มทำเข้าจริงๆ มีปัญหาที่ต้องคอยแก้ อยู่ ไล่มาตั้งแต่ Script, Design เรื่องของกำลังคน แล้วก็ภาพสุดท้าย มันเลยทำให้การวางแผนรวนพอสมควร คือบางที่เราประมาณว่า เราน่าจะทำเสร็จในเวลา ของบางชิ้นน่าจะเสร็จในเวลา 1 อาทิตย์ ในทางปฏิบัติแล้วต้องใช้เวลามากกว่านั้น มันก็เลย 1 อาทิตย์ มันขยายเป็น 2 อาทิตย์ ปีครึ่ง มันก็เลย กลายเป็น 3 ปี ตอนแรกเราจะว่า เราน่าจะทำ Speed ได้เร็วในทุนที่ต่ำ แล้ว ในความเป็นจริงแอนิเมชันเป็นสิ่งที่ต้องยอมรับว่าแพง แล้วก็ต้องใช้กำลังคนสูง จากประสบการณ์ตรงนี้ทำให้เราเรียนรู้ว่าคร่าวหน้าเราจะอุดตรงไหนที่น่าจะมีปัญหา แต่ถ้าพูดสรุปโดยรวม เราไม่ได้ทำซ้ำเท่าไร เพราะว่ามันอยู่ที่คิสนีย์ ปรกติหนังเรื่องหนึ่งเขาใช้เวลา 5 ปี ตั้งแต่ เริ่มเป็น Idea Development จนกระทั่งหนังเสร็จเนี่ย ประมาณ 5 ปี บางบริษัท ทำเร็วๆ ก็ประมาณ 3 ปี ก็คล้ายๆเรา เพียงแต่ว่า เขาใช้ทุน และกำลังคนมากกว่าเราประมาณ 3-4 เท่า” คุณ คมภิญญ์ เข็มกำเนิด (สัมภาษณ์, 14 , มกราคม 2549)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ถือว่าเป็นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ เรื่องยาวเรื่องแรก หลังจาก อ.ปยุต เงากระจ่าง ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องยาวเรื่อง สุดสาครออกฉายทางโรงภาพยนตร์ เมื่อปี พ.ศ. 2522 ก็ไม่มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องยาวอีกเลยเป็นเวลาเกือบ 27 ปี จึงมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องยาว ก้านกล้วย การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในช่วงนี้จึงอยู่ในระยะเริ่มต้น กระบวนการผลิตอาจจะต้องใช้ระยะเวลาในการผลิตนานเนื่องจากผู้ผลิตไม่มีประสบการณ์ด้านการผลิตมาก่อน แม้ว่าบุคลากรด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยจะมีฝีมือและความสามารถทางศิลปะ แต่ก็ยังขาดประสบการณ์, ความเชี่ยวชาญในการผลิต ทำให้การผลิตต้องมีการปรับปรุงแก้ไขอยู่ตลอด อีกทั้งการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วยเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศด้วย กระบวนการผลิตต้องมีการปรับเปลี่ยนแก้ไขให้มีความเป็นสากล นอกจากนั้นหากเปรียบเทียบกับกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของไทยก็ยังมิงงบประมาณและจำนวนคนที้น้อยกว่า ด้วยเหตุผลดังกล่าวเหล่านี้ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยไม่เสร็จสมบูรณ์ตามกำหนดการออกฉาย

6.4 การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด

6.4.1 ด้านการผลิต

6.4.1.1 ด้านบุคลากร

ตารางที่ 6.1. แสดงรายชื่อบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน (เฉพาะตำแหน่งสำคัญ)
ของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด

| ตำแหน่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ | ชื่อ |
|--|---|
| ประธานกรรมการบริหาร บริษัทกันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) | จาตุก กัลย์จาตุก |
| ผู้อำนวยการคอมพิวเตอร์กราฟฟิก บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด | อัจฉรา กิจกัญจนาสน์ |
| Director (ผู้กำกับ) | คมภิญญ์ เข็มกำเนิด |
| Producer (ผู้ควบคุมการผลิต) | อัจฉรา กิจกัญจนาสน์ |
| Sequence Director (ผู้กำกับ) | Mr.Aaron P.Sorenson |
| Art Director (ผู้ควบคุมองค์ประกอบทางด้านศิลปะ) | ทวีลาภ ศรีวุฒิมังส์ |
| Screenplay (บทภาพยนตร์) | ทีมงานกันตนา แอนิเมชันและ อัมราพร แผ่นดินทอง |
| Original Music (ดนตรีประกอบ) | ชาติชาย พงษ์ประภาพันธ์ |
| Sound Design (เสียงประกอบ) | Sound Department บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด |
| Voice Over (เสียงพากย์) | นันทนา บุญหลง และทีมงาน |

บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย มีบุคลากรทั้งหมด
ประมาณ 98 คน

“พนักงานของกันตนาแอนิเมชัน ส่วนใหญ่เป็นพนักงานประจำ ตอนทำ
ชนมืออยู่ประมาณ 40 คน พอเขาทำจนเสร็จเปลี่ยนมาทำก้านกล้วยก็ค่อยๆรับคนเพิ่มเรื่อยๆ ค่อยๆ
สะสมคน เมื่อก่อนมีฝรั่งทำก้านกล้วย 3-4 คน ฝรั่งทำ Design Character, Develop Story, ช่วยงาน
design 2 คน story 2 คน ทั้งหมด 4 คน เขา develop ได้ส่วนหนึ่งก็กลับไปแล้ว” (อภิเดช พัฒนา
สุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด
เมื่อปี พ.ศ.2544 ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ชน 100% ออกอากาศทางโทรทัศน์ปีพ.ศ.2547 มี
บุคลากรผู้ผลิตเพียง 40 คน จากนั้นในปีพ.ศ. 2546 เมื่อผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ผลิต

เป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเพื่อฉายทางโรงภาพยนตร์ ต้องเพิ่มจำนวนบุคลากรจากเดิมเป็น 98 คน จำนวนบุคลากรที่เพิ่มมากขึ้นบ่งบอกให้เห็นว่าอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันน่าจะอยู่ในสถานะที่ขยายตัวได้และมีศักยภาพในการส่งผลงานออกไปยังต่างประเทศ จึงต้องการบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตแอนิเมชันมารองรับการผลิตที่มีมากขึ้น อีกประการหนึ่งก็คือ การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ ต้นทุนในการผลิตและผลตอบแทนต่ำกว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชันทีวีซีรีส์มีคุณภาพ, ความละเอียด, จำนวนเฟรมต่อวินาทีต่ำกว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว (Raugust, Karen, 2004:49) ในขณะที่การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเป็นภาพยนตร์ เป็นงานที่ต้องการคุณภาพและความละเอียดมาก นอกจากนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย เป็นการผลิตเพื่อไปฉายยังต่างประเทศ ดังนั้นจึงต้องการบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตมากกว่า

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้สรรหาบุคลากรผู้ผลิตคนไทยที่มีประสบการณ์ด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ คุณ คมภิญญ์ เข้มกำเนิด ผู้กำกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยมีประสบการณ์การทำงานกับบริษัท วอลท์ดิสนีย์ และ บลูสกาย สตูดิโอ ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง Tarzan, Ice Age และ Atlantis นอกจากผู้ผลิตคนไทยแล้วยังมีผู้ผลิตชาวต่างประเทศจำนวน 4 คน มาช่วยในการออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) และออกแบบการดำเนินเรื่อง (Develop Story) เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์งานให้มีความเป็นสากลในการผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศและให้บุคลากรชาวต่างประเทศช่วยฝึกฝนหรือให้ความรู้บุคลากรผู้ผลิตของบริษัทด้วย

“เอาฝรั่งเข้ามาช่วยมันเป็นการที่เขาหาคนมีประสบการณ์มาช่วย Set up Design งานที่มันดูเป็นสากล เช่น ด้วยเรื่อง เรื่องเป็นไทยมากอิงประวัติศาสตร์ งาน design ทุกอย่างต้องเป็นไทย อยากได้ look ที่ผสมผสานหน่อย ให้กลุ่มคนที่ไม่ใช่คนไทยสามารถเข้าใจงานดีไซน์ที่เป็น Universal มากขึ้น ไม่ใช่แค่เป็นไทยอย่างเดียว เช่น ตัวการ์ตูน Character คล้ายๆกับก้านกล้วย ฝรั่งดีไซน์เอาไว้ เขาต้องศึกษาสัญลักษณ์ความเป็นไทยบางอย่างผสมกัน” (อภิเดช พัฒนาสุทธินัน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

ระบบการดำเนินงานของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด มีการจัดแบ่งหน้าที่การทำงานของบุคลากรชัดเจน โดยแบ่งบุคลากรออกเป็น ฝ่าย Art Department ในฝ่ายนี้มี ผู้กำกับ (Director), แผนกพัฒนาเรื่องและเขียนบท (Story & Script), แผนกทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard), แผนกตรวจสอบและแก้ไข (Editing) ฝ่ายการผลิต (Production) ตำแหน่งหน้าที่ของ

บุคลากรในฝ่ายนี้ได้แก่ แผนกออกแบบตัวละคร (Model), แผนกใส่กระดูกให้กับตัวละคร (Rigging หรือ Set up character), นักวาด (Animator), แผนกทำเทคนิคพิเศษ (Special Effect), แผนกทำแสงเงา SLR (Shading, Lighting, Rendering) , แผนกช่วยเหลือด้านการผลิต (Production Assistant), แผนกนำภาพตัวละคร, ฉากหลัง, ภาพเทคนิคพิเศษ (Special Effect) มารวมกันเพื่อให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ (Composit) นอกจากการจัดแบ่งบุคลากรตามตำแหน่งหน้าที่อย่างชัดเจนแล้ว ยังมีการจัดแบ่งบุคลากรตามประสบการณ์ ความเชี่ยวชาญด้านการผลิต

“พนักงานค่อนข้างมีประสบการณ์กันมาอยู่แล้ว แบ่งออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ ในแต่ละแผนกมีคนที่มีประสบการณ์มากๆ เพื่อที่จะเป็น head คุม หลังๆ เริ่มมีเด็กใหม่เข้ามาเยอะเหมือนกัน เขาจะเข้ามาช่วยในส่วนที่ยังไม่ต้องการความซับซ้อนมาก เช่น Model ก็มีตั้งแต่ Model ตัวการ์ตูน ซึ่งเป็นหน้าตาของหนัง ก็จะทำให้คนที่มีประสบการณ์ พวก Model เล็กๆ เช่น ต้นไม้ ใบหญ้า ก้อนหิน ก็จะมีเด็ก มาช่วยเยอะ” (อภิเดช พัฒนาสุทธินัน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

บุคลากรด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย เป็นพนักงานที่ทำงานประจำ มีการจัดแบ่งตำแหน่งหน้าที่ในการผลิตชัดเจน แต่ไม่ได้เป็นบุคลากรผู้มีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญด้านการผลิตทั้งหมด เนื่องจากมีการแบ่งบุคลากรการผลิตออกเป็นผู้มีประสบการณ์มากมีความเชี่ยวชาญสูง ทำงานในส่วนที่ยากและมีความซับซ้อนในการผลิต บุคลากรผู้มีประสบการณ์น้อยทำงานในส่วนที่ง่ายกว่าและงานที่ไม่ต้องการความพิถีพิถัน หรือความซับซ้อนในการผลิตมากนัก การดำเนินการจัดแบ่งบุคลากรในลักษณะนี้ช่วยลดค่าใช้จ่ายด้านค่าตอบแทนบุคลากรได้ เนื่องจากไม่ได้ว่าจ้างบุคลากรผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานสูงมาทำงานทั้งหมด การว่าจ้างบุคลากรผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานสูงย่อมต้องจ่ายค่าตอบแทนในปริมาณที่สูงด้วยเช่นกัน ดังนั้นการว่าจ้างบุคลากรผู้ที่มีประสบการณ์การทำงานน้อยย่อมต้องการค่าตอบแทนในปริมาณที่ต่ำกว่า ซึ่งเป็นการลดเงินทุนในส่วนการว่าจ้างบุคลากรได้ส่วนหนึ่ง ยังเป็นการฝึกฝนบุคลากรของบริษัทฯ ขึ้นมาอีกทางหนึ่งด้วย

6.4.1.2 ด้านงบประมาณ

เนื่องจากบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด เป็นหนึ่งบริษัทย่อยในกลุ่มธุรกิจของบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) บริษัทเอกชนที่มีธุรกิจหลักในด้านงานโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงบริษัทหนึ่ง ดังนั้นด้านการจัดหาเงินมาลงทุนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทจึงได้รับความเอื้ออำนวยมาจากบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ประกอบกับบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด มีรายได้ส่วนหนึ่งมาจากการสร้างแอนิเมชันและ

คอมพิวเตอร์กราฟฟิก รวมไปถึงการรับผลิตภาพยนตร์โฆษณา คุณอัจฉรา กิจกัญจนานันท์ (สัมภาษณ์ , 15 กุมภาพันธ์ 2548) ได้กล่าวถึงเงินลงทุนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันก้านกล้วยไว้ว่า

“Project นี้ เป็นอะไรที่เรียกว่าผู้ใหญ่วางกันตนาใจดี ให้ทำก่อน เขาไม่ได้หวังกำไรมาก แต่ขอให้มันเป็นจุดยืนในการเริ่มต้นเพื่อสร้างกระแสให้ดีขึ้นเรื่อยๆ กันตนามีทุนจากส่วนอื่นสูงอยู่แล้ว โดยเฉพาะ project นี้ กันตนาไม่ได้ลงทุนคนเดียวมีร่วมทุนกับ sponsor เครื่อง Mac apple ให้ทุนใหญ่ กระทรวง ICT ให้เงินช่วย 30%”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ใช้งบประมาณการผลิตประมาณ 150 ล้านบาท เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาว (Feature Film) เป็นการผลิตที่ต้องการเงินทุนในการผลิตที่สูงกว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ ดังนั้นการที่บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด จะลงทุนเพียงผู้เดียวนั้นเป็นการลงทุนที่หนักและมีความเสี่ยง บริษัทฯจึงลดความเสี่ยงทางการลงทุนโดยการแสวงหาพันธมิตรผู้สนับสนุน (Sponsor) มาร่วมลงทุน ซึ่งผู้สนับสนุนด้านการลงทุนก็ได้ให้การสนับสนุนทั้งทางด้านเงินทุนและวัสดุ อุปกรณ์ด้านการผลิต

6.4.2 ด้านการตลาด

6.4.2.1 การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศ

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยยังอยู่ในระหว่างดำเนินการผลิต จึงยังไม่มีผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันออกมา แต่ทางผู้ผลิตก็ได้เริ่มการดำเนินการทางการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศ ดังนี้

6.4.2.1.1 จัดจำหน่ายโดยการออกฉายทางโรงภาพยนตร์

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย วางแผนว่าจะจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ออกฉายทางโรงภาพยนตร์

6.4.2.1.2 จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD

เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย กระบวนการผลิตยังไม่เสร็จสิ้น จึงยังไม่ได้ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ ดังนั้นจึงไม่มีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ในรูปแบบ VCD แต่คาดว่าเมื่อการ์ตูนแอนิเมชันออกฉายทางโรงภาพยนตร์เรียบร้อยแล้ว ผู้ผลิตน่าจะวางแผนจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ VCD

6.4.2.1.3 จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา,ดัดแปลงมาจากตัวละคร การ์ตูนแอนิเมชัน

ทางบริษัทผู้ผลิตได้มีการวางแผนนำตัวละครการ์ตูนจาก การ์ตูนแอนิเมชัน มาผลิตเป็นสินค้า คุณ อัจฉรา กิจกัญจนานันท์ (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) กล่าวว่า

“จะต้องมี merchandise อยู่แล้ว เพราะว่าโดยธรรมชาติแล้ว คนก็อยากให้มีการ์ตูนอยู่ล้อมรอบตัวเรา มีแผน promotion ไปกับสินค้าต่างๆที่เขาเป็น sponsor ร่วม มั่นก็co-promotion ไปด้วยกันในเวลาที่เขากำลัง set ก่อนหนังออก เพื่อที่หนังออกปุ๊ปคนจะได้เป็น Brand Awareness ทั่วไปหมดเลย”

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ได้ดำเนินการจัดจำหน่าย สินค้าที่พัฒนา,ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย เช่น สมุดภาพระบายสี, เสื้อ, หมวก, กระเป๋า ผลิตภัณฑ์, ของเล่น สินค้าที่ผลิตขึ้นมาจากตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชันยังมีส่วนช่วยกระตุ้นยอดขายเดือนผู้ชมเกี่ยวกับการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนั้นๆ เสมือนเป็นข้อความ โฆษณาหรือเทคนิคทางการตลาดในการโปรโมทการ์ตูนแอนิเมชัน (Raugust, Karen,2004:100) นอกจากนั้นยังเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับบริษัทอีกทางหนึ่งด้วย



รูปที่ 6.13 หมวก, เสื้อช้างก้านกล้วย



รูปที่ 6.14 กระเป๋าช้างก้านกล้วย

6.4.2.1.4 การส่งเสริมการตลาด

ด้านการส่งเสริมทางการตลาด ทางบริษัท กันตนา

แอนิเมชัน จำกัด ได้มีการโฆษณาประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับการดำเนินการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ทางสื่อโทรทัศน์ เช่น ออกรายการ ภารกิจชีวิต (วันที่ 22 มกราคม 2549) เป็นรายการที่ผลิตโดยกลุ่มธุรกิจผลิตรายการโทรทัศน์ของบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) ทางสถานีโทรทัศน์ช่อง itv, ทางสื่ออินเทอร์เน็ต ทางเว็บไซต์ (Website) www.khankluay-themovie.com และสื่อหนังสือพิมพ์

แม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ยังไม่ได้ผลิตออกมา แต่ทางผู้ผลิตก็ได้วางแผนการดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศไทยไว้อย่างเป็นระบบ โดยวางแผนจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ นอกจากนี้ผู้ผลิตก็ได้มีการวางขายสินค้าที่พัฒนา, ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย แล้ว เช่น เสื้อ, หมวก, กระเป๋า, สมุดภาพพระบายสี เพื่อโปรโมทให้ผู้ชมรู้จักตัวละครการ์ตูนจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ก่อนภาพยนตร์การ์ตูนออกฉาย ส่วนการส่งเสริมการตลาดเนื่องจากหนึ่งในกลุ่มธุรกิจของบริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) เป็นผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ จึงสามารถโปรโมท ตัวอย่างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยทางรายการโทรทัศน์ที่บริษัทฯ เป็นผู้ผลิต

6.4.2.2 การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมต่างประเทศ

เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยแบบธุรกิจอุตสาหกรรมยังอยู่ในระยะเริ่มต้น ผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยจึงเพิ่งออกสู่ตลาดต่างประเทศ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด จัดว่าเป็นบริษัทอันดับแรกๆที่ริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวเพื่อผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ แต่เนื่องจากกระบวนการผลิตยังไม่เสร็จสมบูรณ์ การดำเนินการด้านการตลาดกับผู้ชมต่างประเทศ จึงไม่มีการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันทางโรงภาพยนตร์, จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD และจัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา, ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ดำเนินการด้านการตลาดกับต่างประเทศเพียงแต่ในส่วนของการส่งเสริมการตลาดเท่านั้น

6.4.2.2.1 จัดจำหน่ายโดยการออกฉายทางโรงภาพยนตร์

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด วางแผนจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย โดยการออกฉายทางโรงภาพยนตร์ในต่างประเทศ

6.4.2.2.2 การส่งเสริมการตลาด

การดำเนินการด้านการตลาดระหว่างประเทศ ผู้ผลิตจึงเริ่มต้นด้วยการส่งเสริมการตลาด โฆษณาประชาสัมพันธ์ผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย โดยส่งผลงานไปยังงาน Thailand Animation and Multimedia 2003, 2004, 2005, 2006, เทศกาล (Festival) ที่จัดแสดงรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ที่จัดขึ้นทั้งในแถบยุโรปและเอเชีย ซึ่ง คุณ อัจฉรา กิจกัญญาสน์ (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) ได้กล่าวถึงการดำเนินการด้านการตลาดกับต่างประเทศว่า

“ในช่วง Cannes Film Fest มีไปทำความรู้จักต่างประเทศบ้าง ผลตอบรับ คนชม พวกเขาบอกว่า you ต้องทำในความเป็น you เขาช่วยตอกย้ำว่า ไม่ต้องไปสนใจใคร สนใจในความเป็นตัวเองมากที่สุด เมื่อนั้นแหละคนก็จะมาดูเรา ถ้ามีแต่เราจะเอนไปหาคนโน้น เอนไป Hollywood เขาก็จะรังแกเรา เราวิ่งไปหาใครเขารังแก แต่ถ้าเรายืนอยู่ตัวของเราให้ดีที่สุด เขาก็จะมาดูเราเอง เขาแค่บอกว่า อย่าไป trend Hollywood นึก”

จากแนวคิดเกี่ยวกับการตลาดโลกได้กล่าวถึง กลยุทธ์การตลาดแบบผสมผสานซึ่งก็คือ การผลิตสินค้าให้มีความเป็นมาตรฐานสากล “Globalization” แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นด้วย ดังนั้นการผสมผสานระหว่างความเป็นมาตรฐานและความเป็นท้องถิ่นจึงมีความเหมาะสม การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย เพื่อผู้ชมต่างประเทศก็เช่นกัน ผู้ผลิตตระหนักว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันโดยสอดคล้องวัฒนธรรม, ความเป็นท้องถิ่น (Local), ความเป็นไทยมากเกินไป ทำให้ผู้ชมต่างประเทศเข้าใจได้ยาก จึงต้องผลิตให้งานมีคุณภาพตามมาตรฐานสากลไม่ว่าคุณภาพด้านความสวยงาม การเคลื่อนไหว และมีเนื้อหาที่ผู้ชมไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านภาษาไทยและประวัติศาสตร์ชาติไทยก็สามารถเข้าใจได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงความเป็นท้องถิ่น โดยสอดคล้องเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ความเป็นไทยลงไปในการ์ตูนแอนิเมชันด้วยเพื่อที่จะไม่สูญเสียเอกลักษณ์ของความเป็นไทย

นอกจากส่งผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไปยังเทศกาลที่จัดขึ้นที่แถบประเทศ ยุโรป แล้ว ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ยังได้ส่งผลงานไปเข้าร่วมเทศกาลแอนิเมชันที่จัดขึ้นแถบเอเชียด้วย

“ส่วนเอเชีย ที่ไป Asia Animation Film Festival ที่สิงคโปร์ เขาก็ให้ความสนใจ เขาก็ happy ว่าคนไทยทำแบบนี้เชียวหรอ อย่างอเมริกา คนที่ Pixar dreamwork มา เขาก็ให้กำลังใจ ชื่นชม เขาก็ impress กับเราว่าทำได้ เพราะ 120 ล้านบาทของเขาเป็นเงินนิดเดียว ยังไม่ได้หนังทีวี 1 เรื่อง ของเขาเลย ครึ่งชั่วโมงหนังทีวีของเขายังใช้เงิน 500,000 เหรียญต่อ 22 นาที เราก็ค่อนข้างทำได้ ค่อนข้าง achieve ได้พอสมควร” (อัจฉรา กิจกัญญาสนัน , สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

“คุณอัจฉรา เขาไปประชุมเกี่ยวกับแอนิเมชันเอเชีย พอเราฉาย ทีเซอร์ เขาเห็นแล้วค่อนข้างประทับใจกับคุณภาพ เพราะว่าประเทศอื่น เขาอาจจะมีปัญหาคล้ายๆ กับเราเหมือนกัน เกี่ยวกับเรื่อง การทำ กำไรยาก การสร้างการ์ตูน การหาบุคลากรที่สามารถจะทำได้ บริษัทอื่นต่างประเทศ เช่น ฟิลิปปินส์ ทั้งฟิลิปปินส์มีธุรกิจแอนิเมชันนานกว่าเมืองไทย แต่กลับกลายเป็นว่า Quality ยังเป็นแบบเดิมๆ อย่างเมื่อ 20 กว่าปีที่แล้ว ก็ยังทำในรูปแบบเดิมๆ เพราะความที่ถูกจำกัดในเรื่อง Budget เรื่องเวลา เรื่องคน เพราะเขาถือว่าทำแค่นี้พอแล้ว ขายได้แล้ว เขาก็จะยึดเป็น Format พอเราไปฉายเขาก็บอกว่า ทำขนาดนี้เลยหรอ คุณภาพขนาดนี้เลยหรอ แสดงว่าต้องใช้เวลากับมันมาก การลงทุน” (อภิเดช พัฒนาสุทธินน, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

การส่งผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทเข้าร่วม เทศกาลที่จัดขึ้นตามประเทศต่างๆ ซึ่งเป็นช่องทางที่ทำให้ผู้ชมต่างประเทศรู้จักผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย แต่เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ จึงสามารถทำได้เพียงนำเสนอผลงานที่เสร็จแล้วบางส่วนให้แก่ผู้ชมต่างประเทศ อย่างไรก็ตามการนำเสนอผลงานบางส่วนก็ได้ทำให้ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ได้รับฟังผลตอบรับ (Feedback) จากผู้ชมต่างประเทศที่มีต่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย แต่ผลตอบรับที่ได้มาก็ยังอยู่ในวงจำกัดเฉพาะผู้ที่อยู่ในวงการแอนิเมชันหรือผู้เข้าร่วมเทศกาลเท่านั้น อย่างไรก็ตามผลตอบรับที่ได้รับกลับมาก็เป็นไปในทิศทางที่ดี ผู้ชมต่างประเทศชื่นชมในคุณภาพการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ที่สามารถผลิตได้อย่างมีคุณภาพในต้นทุนที่ต่ำกว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ



รูปที่ 6.16 การจัดโปรโมทการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง กันกล้วย

ในงาน Thailand Animation and Multimedia 2006 ณ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

6.5 ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม

6.5.1 การสนับสนุนจากทางรัฐบาล

รัฐบาลเริ่มเล็งเห็นความสำคัญของอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่ม ดิจิทัล คอนเทนต์ (Digital Content) ศัพท์ทางธุรกิจที่หมายถึง การสร้างแอปพลิเคชันและคอนเทนต์ที่ดึงเอาเทคโนโลยีมาใช้สร้างสรรค์ผลงานเชิงศิลปะ อาทิเช่น การ์ตูน, เกม, เวย์อินเตอร์แอคทีฟ ฯลฯ (Bangkokbizweek, 2 กรกฎาคม 2547) รัฐบาลจึงมีนโยบายให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย โดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) (SIPA: Software Industry Promotion Agency [Public Organization]) ในสังกัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทุ่มงบประมาณ 100 ล้านบาท ร่วมผลิตผลงานไทย โดยจะเข้าไปถือหุ้นในโครงการที่บริษัทเสนอมา นาย มนู อัครดิลเชษฐ์ ผู้อำนวยการ ซิป้า กล่าวว่า ซิป้า มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกบริษัท เพื่อเป็นพันธมิตร โค-โปรดักชั่น 3 ด้าน ได้แก่ 1.ต้องเป็นโครงการที่สร้างชื่อเสียงให้ประเทศไทยได้ในตลาดโลกอย่างก้าวกระโดดและดึงนักธุรกิจต่างชาติเข้ามาลงทุนได้ 2.มีเทคโนโลยีที่สามารถสร้างบุคลากรและพัฒนาบุคลากรให้มีศักยภาพขึ้น ผ่านการถ่ายทอดความรู้ และ 3.สร้างเนื้อหาของชาติ หรือเนชั่นแนล คอนเทนต์ โดยต้องเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ สำหรับบริษัทในโครงการนำร่องนี้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มภาพยนตร์และการ์ตูน ได้แก่ บริษัท กันตนา กรู๊ป จำกัด (มหาชน), สมาคมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกไทย ฯลฯ 2.กลุ่มเทคโนโลยีและผลิตภัณฑ์ ได้แก่ บริษัท เชียงใหม่ดิจิทัล เวิร์คส์ จำกัด, บริษัท โจวิท จำกัด 3.

กลุ่ม อี-เลิร์นนิ่ง และคอมมูนิตี้ ได้แก่ บริษัท ยูบี เอเชีย จำกัด และบริษัท ธอมัสไอเดีย จำกัด (กรุงเทพมหานคร, 4 มีนาคม 2548:4)

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด เป็นหนึ่งในกลุ่มบริษัทที่รัฐบาลให้การสนับสนุนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย โดยได้รับการสนับสนุนด้านเงินทุนในลักษณะของการร่วมผลิต 30% ของงบประมาณการผลิตทั้งหมด การสนับสนุนจากรัฐบาลเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือให้กับโครงการผลิตและสร้างความมั่นใจให้กับเหล่าผู้สนับสนุน (Sponsor) ส่งผลให้บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด สามารถหาเหล่าพันธมิตรมาร่วมสนับสนุนทั้งในด้านงบประมาณและ, วัสดุอุปกรณ์การผลิต ดังที่ คุณ อัจฉรา กิจกัญญาสน์ (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) ได้กล่าวดังนี้

“การสนับสนุนของรัฐบาลมีส่วนมากๆ รัฐบาลค่อนข้างช่วย เขาช่วย co-production อย่างน้อยก็ endorsement ให้เห็นว่ารัฐบาลเลือก เรื่องนี้เป็น national content สำหรับเขาก็ทำให้เราได้ sponsor ง่ายขึ้น”

เนื่องจาก บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ปีพ.ศ.2546 (ค.ศ.2003) เป็นช่วงเวลาเดียวกับที่รัฐบาลเริ่มสนับสนุนการผลิตแอนิเมชันและมัลติมีเดีย เห็นได้จากการจัดงาน Thai Anima 2003 (พ.ศ.2546) ขึ้นเป็นครั้งแรก ประกอบกับ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด เป็นบริษัทที่มีประสบการณ์การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้กับบริษัท โตเอะ แอนิเมชัน ประเทศญี่ปุ่น (พ.ศ.2530) และบริษัท กันตนา กรู๊ป จำกัด (มหาชน) ยังเป็นบริษัทผู้ดำเนินธุรกิจทางโทรทัศน์ที่มีชื่อเสียงและเป็นที่ยอมรับหนึ่งของประเทศไทย ดังนั้น โครงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยจึงเป็นโครงการที่ได้รับการคัดเลือกจากรัฐบาลในด้านการให้การสนับสนุน

6.5.2 การสนับสนุนจากผู้ชม

เป้าหมายกลุ่มผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย ผู้ผลิตเน้นไปทางเด็กและครอบครัว คุณ อัจฉรา กิจกัญญาสน์ (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) กล่าวว่า

“เป้าหมายกลุ่มคนดูเด็กกับครอบครัวเป็นหลัก เด็กต้องสนใจ ต้อง happy หวังมากกว่านั้นก็ รุ่นผู้ใหญ่ วัยรุ่นต้อง happy กับเราด้วย หวังให้เด็กดูอยู่แล้ว มากกว่านั้น มอเตอร์ไซค์รับจ้างก็ดูได้”

เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วยยังไม่ได้ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ จึงยังไม่ทราบผลตอบรับ, ความคิดเห็นของผู้ชม

6.6 ความเป็นสากลของสื่อมวลชน

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ต้องคำนึงถึง ความเป็นสากลด้วย ในที่นี้จะใช้แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นสากลของสื่อมวลชน เป็นกรอบในการวิเคราะห์กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ

การผลิตภาพยนตร์, รายการโทรทัศน์ ฯลฯ เพื่อผู้ชมต่างประเทศ สิ่งที่ต้องคำนึงถึงก็คือ ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและภาษา

6.6.1 วัฒนธรรม

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ผู้ผลิตควรจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม เพื่อให้การ์ตูนแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นมามีความเป็นสากล และสามารถเข้าถึงผู้ชมต่างประเทศ อย่างไรก็ตามผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย ได้กล่าวถึงการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อผู้ชมต่างประเทศว่า

“เราอยากให้เขาดูเหมือนที่เราดู ใน Artist Stand Point เนี่ย ให้เขายอมรับความเป็นเรา อย่าทำให้เราต้องเอนไปหาเขา นั่นคือความ success ของคนที่ทำเป็น Film maker ไทย ถ้าเราตัดหนังให้เหมือนเขา ให้ work ให้ฝรั่งดู เราก็เป็นซี่ซ่าฝรั่ง โฉมหน้าจิตใจเขาไม่ได้ เพราะเราเป็น Artist เนี่ย เราต้องการให้เขา perceive งานของเรา คือเราอยากยึดเป็นตัวตนของเรา ไม่ได้พูดในแง่ Marketing ใน Artist Stand Point เราอยากให้เขาดูความเป็นเรา ในแง่ของการติดต่อและทุกรายละเอียด เรื่องความเป็นไทยเป็นอยู่แล้ว มันเป็นการ์ตูนไทย แต่มัน Imply ต่างๆ Factor ต่างๆ ที่เราใส่เข้าไป ไม่ว่าจะการเล่าเรื่อง gag มุข มันก็ออกมาจากความเป็นไทยของเรา อาจจะสมัยใหม่ ไม่สมัยเก่า แต่มันก็คือความคิดแบบไทย อยากให้ฝรั่งเขาเข้าใจเรา อย่างเรื่อง การ shake hand เรายังรู้ของเขา อย่างเรื่องไหว้ของเราใครก็รู้ แต่เรื่องอื่น การที่ทำไมคนไทยไม่เอาเท้าขึ้นมานบนที่นั่งอะไรแบบนี้ ให้เขารู้ไปเลย ให้เขา study วัฒนธรรมของเรา เหมือนที่เวลาเราดูหนังต่างประเทศ หนังภูฐาน หนังสืเบต เราก็อยากจะรู้ว่าวัฒนธรรมเขาเป็นยังไง มีอะไรแทรกอยู่ในนั้น คือสิ่งที่เราอยากให้เขารู้จากเรา” (อัจฉรา กิจกัญจนานันท์ , สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548)

แม้ว่าการ์ตูนแอนิเมชันในแง่ของการดำเนินการตลาดกับผู้ชมต่างประเทศต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมเพื่อให้การ์ตูนแอนิเมชันมีความเป็นสากล ผู้ชมต่างประเทศสามารถรับรู้และเข้าใจได้ อย่างไรก็ตาม ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทย เรื่อง ก้าน

กล้วยคำนี้ถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม แต่ก็ไม่ได้นำเสนอวัฒนธรรมตะวันตกที่เป็นสากล ในทางกลับกันผู้ผลิตมุ่งเน้นที่จะเผยแพร่ นำเสนอเอกลักษณ์ วัฒนธรรม ความเป็นไทย ในลักษณะของความเป็นไทยที่ประยุกต์ ทันสมัยให้ผู้ชมต่างประเทศได้เห็นและเรียนรู้

6.6.2 ภาษา

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ นอกจากจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมแล้ว ยังต้องคำนึงถึง ความแตกต่างทางด้านภาษาด้วย เนื่องจากแต่ละประเทศใช้ภาษาที่แตกต่างกัน อาจทำให้ผู้ชมต่างประเทศไม่เข้าใจเรื่องราวที่ต้องการบอกเล่า สื่อสารได้อย่างสมบูรณ์ คุณอัจฉรา กิจกัญญาสน์ (สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2548) ได้กล่าวถึงปัจจัยทางด้านภาษาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ดังนี้

“ถ้าเป็นไปได้ว่า มันจะต้องมีการพากย์ภาษาอังกฤษ เพราะหนังการ์ตูนเนี่ย ถ้าให้เด็กๆดู เลย การอ่านลำบาก เด็กมานั่งดูหนังอ่านเนี่ยลำบาก ถ้าเราต้องการให้เด็กดูต้องพากย์แนวๆ พวก Gimmick เนี่ยต้องมีพากย์ ถ้าเขาจะเอาไปเมืองนอก ยังเป็นพากย์ภาษาอังกฤษเลย ไม่อยากให้เด็กมานั่งมัวอ่าน”

เนื่องจากวัตถุประสงค์การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย เป้าหมายกลุ่มคนดูอยู่ที่ผู้ชมกลุ่มเด็กทั้งในประเทศและต่างประเทศ การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมเด็กต่างประเทศจึงมีการพากย์เสียงเป็นภาษาอังกฤษ

คุณ คมภิญญา เข็มกำเนิด (สัมภาษณ์, 14 มกราคม 2549) ยังได้กล่าวถึง การใช้ แก๊ก (Gag) และมุข ในภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วยว่า

“แก๊ก (Gag) ที่มันเกี่ยวกับทั้งเรื่อง เกี่ยวกับ Sense ของเราเอง แต่พยายามจะให้ Fit กับเรื่อง แก๊กมันเป็นสากล ถ้าแก๊กที่ประสบความสำเร็จ คือ มี Set up ที่ดี มีจังหวะที่ดี ส่วนมากแก๊กมันอยู่ที่จังหวะ เพราะว่าแก๊กที่เราใช้มันไม่ใช่แก๊กคำพูดเท่าไร มันมักจะเป็น Acting gag ส่วนถ้าแก๊กคำพูดอันนั้นมันแล้วแต่ชาติ แล้วแต่ภาษา แก๊กที่เราเล่นๆกัน บางทีต่างชาติก็ไม่ get แต่ส่วนมากเราจะเอนไปที่ทำทางมากกว่า”

ผู้ผลิตได้ตระหนักดีว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย เป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศและต่างประเทศ การใช้แก๊กหรือมุขด้านภาษาถือเป็นประสบการณ์ร่วมกัน

ในกลุ่มผู้ชมภายในประเทศเท่านั้น ผู้ผลิตคำนึงถึงข้อแตกต่างด้านนี้ดี จึงตัดแก๊กหรือมุขที่เกี่ยวกับการใช้คำออกไป ซึ่งแก๊ก, มุขที่เป็นการเล่นคำ, คำพูด เป็นอุปสรรคมีส่วนทำให้ผู้ชมต่างประเทศไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง และหันมาเล่นมุข แก๊กทางด้านท่าทาง (Action) ซึ่งผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถเข้าใจ รับรู้ได้