

พัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

THE DEVELOPMENT OF AN ART ELEMENTS IN THAI ANIMATION

ปิยนนท์ สมบูรณ์¹ และ บรรจง โกศลวัฒน์²

Piyanon Somboon and Banjong Kosalwat

Article History

Received: 12-03-2021; Revised: 05-05-2021; Accepted: 06-06-2022

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการศิลปะของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยและศึกษาแนวคิดการสร้างสรรคของผู้สร้างผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย มุ่งที่จะทำการศึกษาวเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในด้านการพัฒนาการศิลปะ โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์ผู้สร้างผู้กำกับ นักวิชาการ เพื่อทำการศึกษาพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงปัจจุบันโดยแบ่งเป็น 3 ยุคได้แก่ 1. ยุคเริ่มต้น 2. ยุคเปลี่ยนผ่าน 3. ยุคปัจจุบัน โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกตัวอย่างจากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ได้นำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์และมีชื่อเสียงตั้งแต่ปี 2522-2561

ผลการศึกษาพบว่า

ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้มีการพัฒนาทางด้านศิลปะในทุกๆด้าน ไม่ว่าจะเป็น การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การทำการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร แต่โครงเรื่องส่วนใหญ่มักเป็นการอ้างอิงจากวรรณคดีหรือประวัติศาสตร์ การคิดเนื้อเรื่องจึงถูกตีกรอบให้ใช้ความเป็นไทยมากเกินไป บางส่วนที่เป็นเอกลักษณ์หรือวัฒนธรรมไทยได้นำมาเป็นเนื้อเรื่องหลักซึ่งจะส่งผลให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือการนำเสนอที่เป็นสากลที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้ยาก ทั้งยังพบว่าบุคลากรของไทยมีคุณภาพและมีผลงานเป็นที่ยอมรับจากต่างประเทศแต่ยังขาดทุนในการดำเนินการ รัฐหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาสนับสนุนอย่างจริงจัง และควรเปิดกว้างทางด้านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ การนำเสนอเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยต้องมีการประยุกต์ให้มีความทันสมัย เป็นสากล ไม่ควรใช้ความเป็นไทยมาตีกรอบหรือยึดเป็นเนื้อเรื่องหลักมากเกินไป นอกจากนี้ภาคการศึกษา ควรร่วมมือกับภาคผู้ประกอบการเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ เพื่อผลิตบุคลากรให้ตรงตามความต้องการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

คำสำคัญ: พัฒนาการศิลปะ; ภาพยนตร์แอนิเมชัน

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
Master degree, Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasembundit University
E-mail: mrpiyanon@gmail.com *Corresponding Author

² ผู้อำนวยการหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
Director of Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasembundit University

ABSTRACT

The objectives of this research article were to study the evolution of Thai animations and analyze the creative process of Thai animation directors while developing the art form. This research utilized textual analysis in conjunction with expert interviews to assess the evolution of Thai animation from the very first inceptions to the recent releases. The researcher chronologically categorized Thai animations into 3 ages; 1. The first age is 2. The transitional age and 3. The current age. Thai animations selected for this study were collected and analyzed based on the criterion that the animations were released in theaters nationwide between 1979 AD- 2018 AD.

The findings of the research showed that:

Thai animations have improved in all aspects over time including character design, set design, and the quality of animation. However, the stories are often based on known works of traditional literature or history. This makes the work harder to comprehend and not so appealing to global markets. Thai animation has a quality workforce to produce animation at global standards but is not economically successful. The researcher concludes that as an industry, Thai animation has a quality workforce to produce animation at global standards but is not economically successful. To make this industry successful, the Thai government and related organizations should collaborate and support the industry. Additionally, the styles and stories of animations should be synthesized to be globally appealing and not taken literally from traditional source materials. Lastly, academic institutes and the industry should share their knowledge and experiences to produce a capable workforce for the Thai animation industry.

Keywords: Art evolution; Thai animation

1. บทนำ

ปัจจุบันแอนิเมชันได้เข้ามามีบทบาทในอุตสาหกรรมต่างๆมากมาย ทั้งด้านความบันเทิง เกม การศึกษา และการโฆษณา แต่เนื่องจากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมีกระบวนการสร้างสรรค์มากมาย ต้องใช้เวลาในการผลิตที่ยาวนานใช้ความสามารถเฉพาะทางของทีมงานที่มีคุณภาพ ต้นทุนที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นจึงสูงมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องการผลตอบแทนที่คุ้มค่ากับการลงทุนเพื่อความอยู่รอดของธุรกิจ ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกกลุ่มและทุกเพศทุกวัย จะเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จสูง ในการที่จะดึงดูดผู้ชมให้มาชมภาพยนตร์ได้นั้น ภาพยนตร์จะต้องมีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชม นำเสนอเรื่องราวที่ทำให้ทุกคนสนใจ แต่ด้วยเหตุที่ตลาดภาพยนตร์ที่มีอยู่เฉพาะภายในประเทศไม่กว้างขวางนัก จึงมักให้ผลตอบแทนที่ไม่คุ้มค่ากับการลงทุน ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องพัฒนากลายเป็นธุรกิจระหว่างประเทศเพื่อมีรายได้มากขึ้นในการมาผลิตและการพัฒนาการผลิตเรื่องต่อไป

แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรบทบาทของสิ่งนี้นักวิจารณ์ยังคงตำหนิแอนิเมชันสัญชาติไทยว่า “ปม” ในเรื่องยังอ่อนไป (MGR Online, 2556) โครงเรื่อง (plot) ส่วนใหญ่ เป็นการอ้างอิงจากประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวจากวรรณคดีในงานแอนิเมชันไทยยังพบจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการประยุกต์เนื้อหา กลวิธีการเล่าเรื่องที่นำสนใจ และการออกแบบตัวละครที่สามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้ชมอยู่ค่อนข้างจำกัด ซึ่งปัญหาตรงส่วนนี้ยังต้องปรับปรุงแก้ไขต่อ

ไป เพราะปัจจัยดังกล่าวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่บ่งชี้ว่าผลงานที่ผลิตออกมามีคุณภาพในระดับใด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรที่จะทำวิจัย เพื่อสำรวจรวบรวม และวิเคราะห์พัฒนาการของศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เกี่ยวกับรูปแบบกระบวนการสร้างและแนวคิดของโครงสร้างของเรื่อง เพื่อนำผลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงคุณภาพผลงานของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ไปพร้อมกับการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทยให้ก้าวหน้าต่อไปในอนาคต

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาพัฒนาการศิลปะของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

3. การทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 3 ยุค

1. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน ความหมายของแอนิเมชัน แอนิเมชันเป็นศาสตร์แห่งศิลปะที่มนุษย์คิดสร้างสรรค์ขึ้นซึ่งปรากฏเป็นหลักฐานมานับพันปี และยังคงมีพัฒนาการสร้างสรรค์แอนิเมชันมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านวิชาชีพแอนิเมชันส่วนใหญ่ ได้จำแนกเทคนิคการทำงานของแอนิเมชันแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ 1) แอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Animation) 2) ดิจิทัลแอนิเมชัน คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน

แอนิเมชันแต่ละสัญชาติ แอนิเมชันฝรั่ง แอนิเมชันในยุคแรกสุดเป็นการดัดแปลงจากภาพยนตร์เงียบ ในปี 1908 แอนิเมชันถือกำเนิดขึ้นในโลกคือเรื่อง “Fantasmagorie” โดยผู้กำกับชาวฝรั่งเศส Emile Courtet ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของโลกคือเรื่อง “Satire du Ptlrigoyen” ของอาร์เจนตินาในปี 1917 ในขณะเดียวกัน ในปี 1923 Walt Disney ก็ถือกำเนิดขึ้น หลังจากทีวอลต์ ดิสนีย์ถือกำเนิดขึ้นในปี 1937 แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของดิสนีย์ก็ได้ออกฉาย คือ “สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด” ซึ่งได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี และแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ก็ค่อยๆ ตามมา เช่น Pinocchio, Fantasia, Dumbo, Bambi, Alice in Wonderland เป็นต้น สตูดิโอ Warner Brother, MGM และ UPA ก่อตั้งขึ้นในทศวรรษที่ 1960 หลังจากภาพยนตร์แอนิเมชันประสบความสำเร็จทำให้เกิดธุรกิจแอนิเมชันทางหน้าจอโทรทัศน์ ซึ่งมีทั้งการ์ตูนดิสนีย์และการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่ เช่น ซูเปอร์แมน แบทแมน เป็นต้น และในขณะเดียวกัน ในช่วงปี 1980 ภาพยนตร์ของดิสนีย์ก็ถึงคราวซบเซา แต่ในปี 1986 “The Great Mouse Detective” แอนิเมชันเรื่องแรกของโลกที่ได้นำเทคนิค 3 มาใช้ร่วมกับแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แอนิเมชันของดิสนีย์เฟื่องฟู และได้รับความนิยมอีกครั้ง ในปี 1995 ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติเรื่องแรกของโลกเรื่อง “Toy Story” ได้กำเนิดขึ้น และสร้างแอนิเมชัน 3 มิติอีกมากมายในเวลาต่อมาจนถึงปัจจุบัน

แอนิเมชันญี่ปุ่น จุดเริ่มต้นในปี 1917 โดยเปิดตัว “เจ้าหญิงหิมะขาว” ซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์เงียบและใช้เทคนิคแอนิเมชัน Cut-Out Animation ที่ได้รับความนิยมทั้งในญี่ปุ่นและอเมริกาในขณะนั้น หลังจากนั้นแอนิเมชันญี่ปุ่นได้ค้นพบเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ทำให้แอนิเมชันญี่ปุ่นโด่งดังไปทั่วโลก ในช่วงทศวรรษ 1960 เมื่อเริ่มดัดแปลงการ์ตูนมังงะเป็นแอนิเมชัน โดยผลงานที่โดดเด่นที่สุดคือ “Astro Boy” ของ Tezuka Osamu ในปี 1963 ซึ่งออกอากาศทางทีวีในญี่ปุ่นและส่งออกไปยังอเมริกาและไทย แอนิเมชันญี่ปุ่นเติบโตอย่างต่อเนื่อง เข้าสู่โลกของภาพยนตร์ในทศวรรษที่ 1980 ด้วยการกำเนิดของสตูดิโอที่มีชื่อเสียง เช่น “Studio Ghibli” แอนิเมชันญี่ปุ่นได้สร้าง “Pop Culture” (วัฒนธรรมที่เป็นที่นิยม) ผ่านผลงานอย่าง “Doraemon” หรือ “One Piece” และกลายเป็นแหล่งรายได้ทางเศรษฐกิจและภาพลักษณ์ที่ทรงพลังสำหรับประเทศญี่ปุ่น แอนิเมชันไทยมีประวัติศาสตร์ย้อนหลังไปถึงปี

พ.ศ. 2486 โดยผู้สร้างคนแรกคือ อ.สรรพลีรี วิริยสิริ ซึ่งเป็นผู้สร้างการ์ตูนในภาพยนตร์โฆษณา เช่น “หนูหล่อ” ของยาหม่องบริบูรณ์ ปาล์ม อ.เสนห์ คล้ายเคลื่อนไหว มีความคิดที่จะสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกของไทย แต่ก็ต้องล้มไปเพราะกฎหมายควบคุมสื่อในสมัยนั้น ในที่สุด อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ก็ประสบความสำเร็จในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกในประเทศไทยเรื่อง “हेตุมหัทศจรย” ในปี พ.ศ. 2498 ตามมาด้วยภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาวเรื่องแรกในปี พ.ศ. 2522 เรื่อง “สุดสาศคร” ถัดไปในปี พ.ศ. 2526 ได้มีแอนิเมชันทางทีวีเรื่องแรกที่เป็นฝีมือคนไทย คือ “ผีเสื้อแสนรัก” อย่างไรก็ตามเนื่องจากการทำแอนิเมชันนั้นต้องใช้ต้นทุนค่อนข้างสูง จึงทำให้แอนิเมชันในเมืองไทยนั้นต้องปิดตัวลง แต่อุตสาหกรรมก็ได้รับการฟื้นฟูในปี 2542 บริษัท บรอดคาซท์ ไทย เทเลวิชั่น จำกัด ได้ทำการดูที่ดัดแปลงมาจากวรรณคดีจากเรื่อง “ปลาบู่ทอง” และ “สังข์ทอง” ภาพยนตร์เรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน” ในปี พ.ศ. 2545 ถือเป็นยุคทองของแอนิเมชัน 3 มิติสำหรับประเทศไทย แต่อุตสาหกรรมนี้ก็ซบเซามาเป็นเวลานาน จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2549 ภาพยนตร์เรื่อง “ก้านกล้วย” ได้จุดกระแสให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันไทยอีกครั้งเพื่อให้เข้าใจสาระสำคัญของแอนิเมชัน สิ่งสำคัญคือต้องเข้าใจจำกัดความและพัฒนาการของแอนิเมชัน ตลอดจนความแตกต่างระหว่างแอนิเมชันของชนชาติต่างๆ ตามด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนที่เกี่ยวข้องในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ว่าจะเป็นประเภทใดสามารถแบ่งขั้นตอนการทำงานได้ 3 ขั้นตอนใหญ่ๆ ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production) 2) ขั้นตอนการผลิต (Production) 3) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต (Pre-Production) เป็นขั้นตอนสำคัญในการวางแผน การเขียนบท การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก กรอบแสดงเรื่องราวด้วยภาพ (Storyboard) ดนตรี และการออกแบบเสียง การเขียนบทเป็นสิ่งสำคัญที่สุดเนื่องจากเรื่องราวและตัวละครได้รับการพัฒนาผ่านบท การออกแบบตัวละครเกี่ยวข้องกับการสร้างรายละเอียดของตัวละคร เช่น ชื่อ อายุ บุคลิกภาพ และรูปร่างหน้าตา การออกแบบฉากและการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเกี่ยวข้องกับการสร้างภาพวาดของฉากและวัตถุต่างๆ กรอบแสดงเรื่องราวด้วยภาพ (Storyboard) แสดงภาพรวมของเรื่องราวและมุมกล้องที่จะใช้ ประการสุดท้าย ดนตรีและการออกแบบเสียงมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของฉาก

ขั้นตอนการผลิต (Production) วางผัง (layout) ทำให้เคลื่อนไหว (animate) แสงและเงา (Lighting and Shadow) และการประมวลผลภาพ (Rendering) มีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำตัวละครและรูปลักษณ์โดยรวมของภาพยนตร์มีชีวิต วางผัง (layout) กำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของตัวละครในแต่ละช็อต โดยเน้นที่การวางแผนการเคลื่อนไหวและการแสดงออกของตัวละคร ทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือการสร้างการเคลื่อนไหวและการแสดงออกของตัวละคร ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นอารมณ์จากผู้ชม การจัดแสงและเงา (Lighting and Shadow) เพิ่มความสมจริงและมิติให้กับแอนิเมชัน ส่งผลต่อภาพโดยรวม การประมวลผลภาพ (Rendering) เป็นการรวมองค์ประกอบทั้งหมดเข้าด้วยกันเป็นภาพสุดท้าย สามารถเปรียบเทียบได้กับการถ่ายภาพยนตร์ในโรงละครที่จัดตัวละคร แสง และองค์ประกอบต่างๆเรียบร้อยแล้ว (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550)

ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ในแอนิเมชันเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการนำองค์ประกอบทั้งหมดมารวมกัน ตัดต่อภาพยนตร์ และเพิ่มดนตรีและเอฟเฟกต์เสียง ขั้นตอนหลังการผลิตเกี่ยวข้องกับการรวมตัวละครและพื้นหลังเป็นภาพเดียว ในขณะที่การแก้ไขเกี่ยวข้องกับการจัดฉากให้เข้ากับเรื่องราวและเพิ่มเอฟเฟกต์เสียง เพลงและเอฟเฟกต์เสียงถูกเลือกเพื่อเสริมเรื่องราวและฉากของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นกระบวนการสุดท้ายก่อนนำขึ้นงานไปเผยแพร่ทางช่องทางต่างๆต่อไป

ดังนั้นการเข้าใจกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทำให้รู้ทุกขั้นตอนของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ใช้เวลานานกว่าภาพยนตร์ปกติอย่างไร กว่าจะได้ภาพยนตร์แอนิเมชันที่โดนใจผู้ชมต้องผ่านแนวคิดอะไรบ้าง แต่นอกเหนือจากงานสร้างที่ดีแล้วรากฐานที่สำคัญของภาพยนตร์ก็คือบทภาพยนตร์ที่ดี

3. แนวคิดการเล่าเรื่อง เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสื่อภาพยนตร์มีองค์ประกอบต่อไปนี้ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ฉาก ตัวละคร ความขัดแย้ง สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองการเล่าเรื่อง โครงเรื่องหมายถึงเหตุการณ์ที่ประกอบเป็นเรื่องราว ในขณะที่แก่นเรื่องหมายถึงแนวคิดหลักหรือแนวคิดที่เรื่องราวพยายามนำเสนอ ฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่อง เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศที่สมจริงและสื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราว ตัวละครเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาเรื่องราวในภาพยนตร์ บุคลิก ความคิด และพฤติกรรมของพวกเขาทำให้เรื่องราวมีชีวิตชีวา ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญในโครงสร้างการเล่าเรื่อง ซึ่งแสดงถึงปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพื่อสื่อความหมายผ่านภาพหรือคำพูด ประการสุดท้าย มุมมองการเล่าเรื่องเป็นสิ่งสำคัญในการทำความเข้าใจเหตุการณ์ของเรื่องราวและกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชม

บทภาพยนตร์หรือการเล่าเรื่องเป็นหัวใจหลักของภาพยนตร์ทุกประเภท ถ้าผู้ผลิตภาพยนตร์เข้าใจในหลักการการเล่าเรื่องอย่างดี ย่อมจะผลิตภาพยนตร์ให้เข้าไปในใจผู้ชมได้ไม่ยาก

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาประกอบการวิจัยในครั้งนี้ เป็นงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและกระบวนการการผลิตแอนิเมชัน โดยพบว่า จรรยา เหลียวตระกูล (2540) ได้ทำการศึกษา “พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อสมท.” การวิจัยพบการเปลี่ยนแปลงจากการ์ตูนตะวันตกไปสู่การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งได้รับอิทธิพลจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การดำเนินงานขององค์กร และปัจจัยทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ โครงเรื่อง เนื้อหา สุนทรียศาสตร์ และลักษณะเฉพาะของอุตสาหกรรมการ์ตูนญี่ปุ่นที่ไม่เหมือนใครมีบทบาทสำคัญในการพัฒนานี้ นอกจากนี้ เมทินี สิงห์เวชกุล (2548) ได้ศึกษา “การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก” พบว่าการผลิตแอนิเมชันของไทยยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น การผลิตไม่ได้ผลอย่างต่อเนื่อง ในอดีตแอนิเมชันนำเข้ามาจากประเทศญี่ปุ่นและอเมริกาเป็นหลัก แอนิเมชันไทยเผชิญกับความท้าทายในหลายๆ ด้าน ทั้งความสวยงาม โครงเรื่อง การออกแบบ และเทคโนโลยีการผลิต อีกทั้งยังขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะในอุตสาหกรรมผลิต อย่างไรก็ตาม ถ้าภาครัฐและบริษัทผู้ผลิตร่วมมือกันอย่างจริงจัง และการลงทุนด้านการพัฒนาบุคลากร โดยเฉพาะการเขียนบทและการผลิต จะสามารถพัฒนาคุณภาพของแอนิเมชันไทยก้าวสู่ตลาดโลกได้ดียิ่งขึ้น ส่วนของ อนุชา เสรีสุชาติ (2548) ได้อธิบายถึง การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันในด้านโครงสร้างการบริหารในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน และด้านเทคโนโลยีที่มีผลต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยสรุปได้ดังนี้ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จ ซึ่งรวมถึงการแบ่งกระบวนการผลิตออกเป็นช่วงก่อนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) และแบ่งการจัดการออกเป็นแผนการผลิต การจัดการ และการตลาด การวางแผนก็มีความสำคัญเช่นกัน ทั้งแผนเงินทุน บุคลากร ตลอดจนกิจกรรมทางการตลาด ด้านเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในกระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเฉพาะการใช้คอมพิวเตอร์ประสิทธิภาพสูงและซอฟต์แวร์พิเศษ อย่างไรก็ตาม ต้นทุนของทรัพยากรเหล่านี้และการขาดผู้เชี่ยวชาญในสาขานี้ทำให้เกิดความท้าทาย นอกจากนี้ กลุ่มเป้าหมายซึ่งโดยปกติจะเป็นเด็ก และกำลังซื้อต่ำของภาคการตลาดของธุรกิจสื่อ ส่งผลต่อเนื้อหาและสไตล์ของภาพยนตร์ ผู้วิจัยเสนอว่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานต่างๆ เช่น สำนักงานส่งเสริมการลงทุน เพื่อส่งเสริมการจัดจำหน่ายและการตลาดและการแข่งขันในตลาดโลก

นอกจากนี้ กรภัทร์ จิตต์จำนง (2552) ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเรื่อง “ก้านกล้วย2” การวิจัยครั้งนี้ พบว่าผู้ชมอายุไม่เกิน 18 ปีที่ไม่มีรายได้ประจำเป็นกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ที่ใหญ่ที่สุดในขณะที่กลุ่มผู้มีรายได้ ยิ่งรายได้มากขึ้นอัตราการชมภาพยนตร์ก็ลดลง สอดคล้องกับงานวิจัยของรักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม เรื่อง “ทัศนคติการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมในเขตกรุงเทพมหานคร” และสอดคล้องกับมุมมองของ Kotler (1997) ที่พบว่าพฤติกรรมของผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะเฉพาะบุคคล เช่น อายุ อาชีพ และฐานะทางเศรษฐกิจ ผลการวิจัยพบว่าความน่ารักและสวยงามของตัวละครเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดในการตัดสินใจชมภาพยนตร์ รองลงมาคือความสนุกและเทคนิคพิเศษในการสร้างภาพ ส่วนปัจจัยที่มีอิทธิพลน้อยที่สุด ได้แก่ การโฆษณา

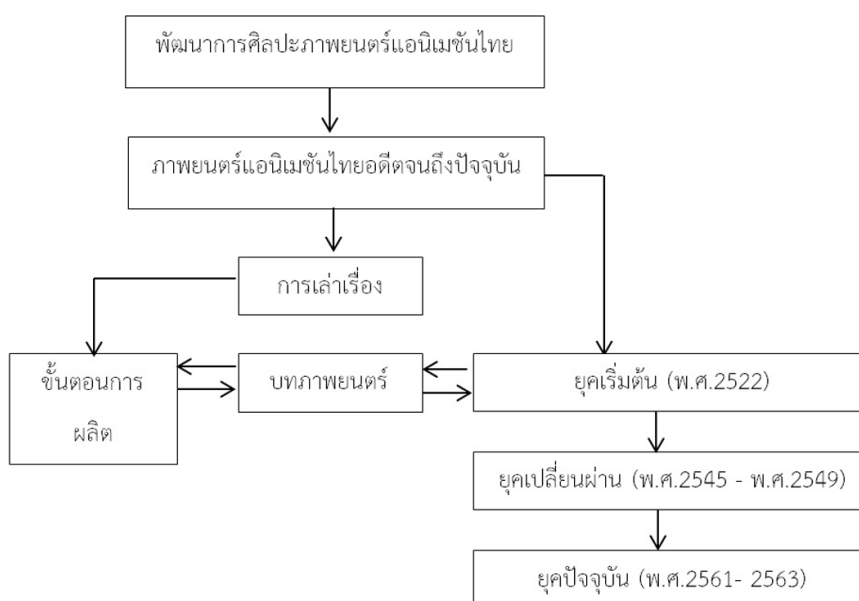
และการประชาสัมพันธ์ทางวิทยุ คำแนะนำ/ความคิดเห็นของคนรัก และบุคคล/ดาราที่มีชื่อเสียง ในด้านความพึงพอใจ ผู้ชมพึงพอใจในความน่ารักและสวยงามของตัวละครมากที่สุด รองลงมาคือเทคนิคพิเศษในการสร้างภาพ ขณะที่บทสนทนาของตัวละครและเสียงประกอบหรือดนตรีบรรเลงมีความพึงพอใจน้อยที่สุด ผลการวิจัยสรุปได้ว่าการออกแบบตัวละครมีความสำคัญในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันและควรให้ความสำคัญ เช่นเดียวกับบทภาพยนตร์หรือเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ เทคนิคการสร้างภาพแบบพิเศษยังพบว่ามีความสำคัญในการสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมและเพิ่มความน่าดึงดูดใจของภาพยนตร์การ์ตูนในแง่ของความสร้างสรรค์ ความสมจริง และความน่าทึ่ง

การทบทวนวรรณกรรมข้างต้นได้เน้นให้เห็นถึงในอดีตมีการใช้แอนิเมชันต่างประเทศในประเทศไทยอย่างแพร่หลาย เนื่องจากต้นทุนที่ต่ำกว่า ซึ่งนำไปสู่การเสถียรวัฒนธรรมแอนิเมชันต่างประเทศ การผลิตแอนิเมชันของไทยประสบปัญหาในปี 2548 เช่น คุณภาพไม่ดี ขาดการสนับสนุนจากภาครัฐ และการขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค ส่วนโครงสร้างการผลิต ควรแยกฝ่ายผลิตและฝ่ายจัดการให้ชัดเจน และขยายไปสู่ธุรกิจอื่นเพื่อให้เกิดความมั่นคงทางการเงิน ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ควรให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องรวมไปถึงบทสนทนาของตัวละคร เพราะการออกแบบตัวละครที่ดีเพียงอย่างเดียวไม่ได้รับประกันความสำเร็จหากปราศจากเรื่องราวที่แข็งแกร่ง

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิด



5. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทยโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์ผู้สร้างผู้กำกับ นักวิชาการ เพื่อทำการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงปัจจุบันโดยแบ่งเป็น 3 ยุคได้แก่ 1. ยุคเริ่มต้น 2. ยุคเปลี่ยนผ่าน 3. ยุคปัจจุบัน โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกตัวอย่างจากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของ

ไทยที่ได้นำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2522-2563 ทั้งนี้เลือกกลุ่มจากการคัดมาจกภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่มีชื่อเสียง ซึ่งมีจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 1. สุดสาคร (2522) 2. ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน (2545) 3. ก้านกล้วย (2549) 4. 9ศาสตรา (2561) เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้ผลิตแอนิเมชันในกลุ่มตัวอย่าง และนักวิชาการ 2 ท่าน ทำการวิเคราะห์ด้วยบทของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 4 เรื่อง และวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สร้างผู้กำกับและนักวิชาการเพื่อชี้ให้เห็นในเรื่องการพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

6. ผลการวิจัย

ยุคเริ่มต้น พ.ศ.2522 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สุดสาคร” ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสุดสาคร ผลงานผู้กำกับ ประยูติ เงามกระจำ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากวรรณกรรมเรื่อง “พระอภัยมณี” ของสุนทรภู่ แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับธรรมะที่อยู่เหนือธรรมชาติและความคิดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังเหนือธรรมชาติ การออกแบบตัวละครมีความเป็นไทยสูงมากได้รับอิทธิพลจากวรรณคดีไทยและแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยด้วยสีสันทันทีแต่เน้นให้สีตามความเป็นจริงในธรรมชาติ และอ้างอิงรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นอย่างชัดเจน แต่ฉากทั้งหมดยังคงเป็นเหมือนภาพงานศิลปะที่วางไว้เป็นฉากหลังแผ่นเดียวโดยใช้วิธีการเลื่อนเพื่อให้ดูเหมือนมีการเคลื่อนไหวเท่านั้นการเคลื่อนไหวตัวละครเป็นการเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำขาดความสมจริง และมุมมองที่จำกัดทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ขาดความน่าสนใจ ใช้บทสนทนาเรื่อยแก้วซึ่งต่างจากวรรณคดีที่เป็นแบบร้อยกรองในบทสนทนาและการผสมผสานระหว่างดนตรีไทยและการขับร้องเพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่แตกต่างกัน

ยุคเปลี่ยนผ่าน พ.ศ. 2545 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต” ผลงานผู้กำกับ ชัยพร พานิชรุทิววงศ์ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนวผจญภัย ที่สร้างจากการ์ตูนชุด “ปังปอนด์” (หรือในชื่อเดิม “ไอ้ตัวเล็ก”) นำเสนอเรื่องราวความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรในโลกอนาคต แก่นเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน สามารถแบ่งเป็น 2 แก่นได้ดังนี้ 1. แก่นหลัก เนื่องจากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เป็นเนื้อเรื่องแบบหนังสือการ์ตูน ซึ่งไม่มีโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ เป็นการเล่าเรื่องที่กล่าวถึงโลกอนาคตที่หุ่นยนต์ครอบงำมนุษย์และถูกทำลายลงด้วยอิทธิฤทธิ์ของหนุมาน แก่นเรื่องก็เป็นเพียงธรรมะชนะอธรรม 2. แก่นรอง มิตรภาพของความเป็นเพื่อน เริ่มจากการพบกันระหว่างปังปอนด์และหนุมานจนนำไปสู่การพบเพื่อนๆในโลกอนาคต และมีเรื่องราวที่สร้างมิตรภาพผ่านการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การออกแบบตัวละครของภาพยนตร์ใช้ลักษณะเฉพาะจากตัวละครในหนังสือการ์ตูนต้นฉบับโดยยังคงลักษณะความเป็นไทยโดย ปังปอนด์ มีนิสัยขี้เล่นและซุกซน ส่วน หนุมาน มีไหวพริบและฉลาดหลักแหลม การออกแบบฉากนำเสนอโลกอนาคตสมัยใหม่ที่มืองค์ประกอบของสถาปัตยกรรมไทย เช่นวัด และเจดีย์ แต่เทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติที่ใช้ยังขาดรายละเอียดในแง่ของโมเดลตัวละครและฉาก การเคลื่อนไหวของตัวละครไม่เป็นธรรมชาติ การแสดงออกทางสีหน้าไม่สามารถสื่ออารมณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตัวละครส่วนใหญ่จะยืนกางแขนที่อูๆ ขาด “Stagings” หลักการแสดงอารมณ์และท่าทางการแสดงของตัวละครที่จะส่งผลต่อคนดูเป็นวิธีการนำเสนอแนวความคิดผ่านลักษณะท่าทางและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งเป็นส่วนที่สามารถถ่ายทอดเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้อย่างเข้าใจโดยไม่ต้องอธิบายเป็นคำพูด การออกแบบดนตรีและเสียงของภาพยนตร์ใช้เสียงที่ดูเป็นแบบอิเล็กทรอนิกส์ โดยมีการเพิ่มเสียงพิเศษสำหรับหุ่นยนต์และองค์ประกอบอื่นๆ ในฉาก การออกแบบมุมมองสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 3 มิติ ซึ่งการทำมุกกล้องนั้นเป็นการเคลื่อนกล้องในโปรแกรม 3 มิติ มีความคล้ายคลึงกับการจัดมุกกล้องในการถ่ายภาพยนตร์ที่มีคนแสดง (Live action) เพราะฉะนั้นมุกกล้องจึงมีความหลากหลายได้มากกว่ามุกกล้องของภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ที่กำหนดมุกกล้องต้องกำหนดจากการวาดทีละเฟรม ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ก็สามารถถ่ายมุกกล้องได้ทีละเฟรมเดียวกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงพอสมควร พ.ศ. 2545 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “ก้านกล้วย” ผลงานผู้กำกับ คมภิญญ์ เข็มกำเนิด จากบริษัท กันตนา แอนิเมชัน เป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ แนว ดราม่า-คอมเมดี้ อิงประวัติศาสตร์ นำเสนอเรื่องราว

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละคร ในเรื่องเป็นความขัดแย้งระหว่างหงสาวดีกับกรุงศรีอยุธยา โดยมีมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) ผู้ชมเป็นผู้สังเกตการณ์ผ่านตัวละครหลักก็คือตัวละครก้านกล้วย แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์ คือ ความกล้าหาญ และความเสียสละ การออกแบบตัวละครเน้นความน่ารัก ตัวละครดูเป็นการตลกมากกว่าเน้นความเหมือนจริง แบ่งลักษณะนิสัยผ่านทางรูปร่างและดวงตา ตัวละครฝ่ายดีจะออกแบบให้มีดวงตากกลมโตน่ารัก รูปร่างโค้งมน ตัวละครฝ่ายร้าย จะออกแบบให้ดวงตาดูเรียวยาว นัยน์ตาดูดุ และรูปร่างจะเป็นเหลี่ยมสันดูแข็งกระด้าง ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังนำเสนอการออกแบบวิถีชีวิตไทยสมัยอยุธยาอย่างสมจริงรวมถึงประเพณีลอยกระทง และการออกแบบส่วนประกอบต่างๆในบรรยากาศ เช่น ฝุน ควัน ไฟ น้ำ ก็สามารถออกแบบได้อย่างสมจริง การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความสมจริง แต่ขาด “Exaggeration” หลักของความเกินจริง เป็นหลักที่นำเอาแก่นอารมณ์หรือลักษณะท่าทางหลักของตัวละครที่ได้วางเอาไว้มาขยายให้ดูมากเกินไปจนเกินความเป็นจริงเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ที่สนุก ตื่นเต้น หรือ เสรี ผ่านตัวละครได้มากขึ้น ภาพยนตร์มีการใช้เสียงบรรยาย ช่วยสรุปให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวโดยเร็วผ่านการใช้เสียงบรรยาย และเสียงประกอบใช้เป็นเสียงดนตรีบรรเลงโดยมีเครื่องดนตรีไทยผสมอยู่ด้วยเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและองค์ประกอบทางวัฒนธรรมไทย และใช้เพลงที่มีเนื้อร้อง เพลง “ฮีด” ประกอบในฉากทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเอาใจช่วยไปกับตัวละครและมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ มุกกล้องและขนาดภาพได้รับการออกแบบให้สื่อความหมายและอารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน

ยุคปัจจุบัน พ.ศ. 2561 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง 9 ศาสดา ผลงานผู้กำกับภาพยนตร์โดย ณิชฐ ยศวัฒนานนท์ อำนวยการสร้างโดยบริษัท เอ็กซ์พอร์เมท พิล์มส์ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนวแฟนตาซีผสมผสานกับมวยไทย ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง 9 ศาสดา เป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับตัวละคร ซึ่งในภาพยนตร์เป็นการขัดแย้งระหว่าง เผ่ายักษ์กับเผ่ามนุษย์ โดยมีมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) ผู้ชมเป็นผู้สังเกตการณ์ผ่านตัวละครหลักก็คือตัวละคร ฮีต แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง 9 ศาสดา คือ ความศรัทธา ภาพยนตร์เรื่องนี้ผสมผสานวัฒนธรรมไทยผ่านการออกแบบตัวละครและฉาก การออกแบบตัวละครมีความเป็นแฟนตาซีผสมผสานกับตะวันออก และแฝงวัฒนธรรมไทยลงในตัวละคร เช่น ลายสักยันต์แบบวัฒนธรรมไทยที่สวยงามบนร่างกายของตัวละครหลัก หรือเส้นสายความเป็นไทยตามร่างกายใบหน้าของตัวละครยักษ์ การออกแบบฉากเป็นการออกแบบที่มีความพิถีพิถัน รายละเอียดที่ดูสมจริง ไม่ว่าจะเป็นน้ำทะเล สายฝน ใส่ความเป็นไทยลงไปในแต่ละส่วนอย่างกลมกลืน เป็นศิลปะความเป็นไทยที่ถูกตีความแบบใหม่ รวมถึงวิถีชีวิตของชาวบ้าน บ่งบอกความเป็นไทย และกลิ่นอายความเป็นเอเชียได้อย่างชัดเจน การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง 9 ศาสดา ได้ใช้บทบรรยายเข้ามาช่วยเล่าเรื่องในบางช่วงเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้อย่างรวดเร็ว การใช้เสียงดนตรีประกอบทำออกมาได้ดีมาก เพียงแต่ขาดเสียงที่มาจากเครื่องดนตรีไทย ทำให้ขาดกลิ่นอายความเป็นไทยไปบางส่วน ใช้เพลงที่มีเนื้อร้อง เพลง “ท่า” เป็นเพลงที่แต่งขึ้นมาใหม่สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน 9 ศาสดา โดยเนื้อเพลงมีความหมายเพื่อปลุกความเป็นนักสู้ ปลุกความรู้สึกให้อีกทีม พร้อมออกไปรบกับศัตรู เสียงเอฟเฟค (Effect) มีรายละเอียดที่ดีมากช่วยเสริมความสมจริงของภาพยนตร์ การออกแบบมุกกล้องได้รับการดำเนินการอย่างดี ลักษณะการวางกล้องที่เหมือนกับการถ่ายภาพยนตร์จริง ซึ่งจะทำให้คนดูรู้สึกถึงความสมจริง ฉากต่อสู้มุกกล้องสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างสนุกตื่นเต้นเร้าใจ ซึ่งมีส่วนสนับสนุนประสบการณ์ที่ดีมาของภาพยนตร์

7. อภิปรายผล

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในแต่ละยุคร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สร้างผู้กำกับ และนักวิชาการ ดังนั้นจึงสรุปผลการวิจัยพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ดังนี้

แนวความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นงานที่ต้องใช้ต้นทุนในการสร้างสูง คนที่ทำแอนิเมชัน หรือผู้กำกับส่วนใหญ่ไม่ได้มีเงินลงทุนทำภาพยนตร์ได้เอง เป็นแค่คนทำตามจินตนาการคนที่ให้ทุน การคิดเนื้อเรื่องจึงถูกตีกรอบให้ใช้ความเป็น

ไทยมากจนเกินไป บางส่วนที่เป็นเอกลักษณ์หรือวัฒนธรรมไทยได้นำมาเป็นเนื้อเรื่องหลักซึ่งจะส่งผลให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือการนำเสนอที่เป็นสากลที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้ยาก โครงเรื่อง (Plot) ทุกเรื่องล้วนมีการวางโครงเรื่องตามหลักแนวความคิดการเล่าเรื่องคือ กำหนดเหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเป็นส่วนๆ แล้วนำมาต่อร้อยเรียงกันตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนจบเรื่อง แต่เนื้อหาของเรื่องส่วนใหญ่ นำเอาวรรณคดีหรือมีการอ้างอิงประวัติศาสตร์มาสร้าง เนื้อเรื่องจึงไม่แปลกใหม่และจะออกไปแนวเดียวกันทั้งหมด ควรสร้างสรรค์แนวภาพยนตร์ใหม่ๆ ขึ้นมาใหม่มีความโดดเด่นเพื่อดึงดูดผู้ชม แก่นเรื่อง (Theme) ภาพยนตร์ทั้ง 3 ยุค พบว่า แก่นของเรื่องอาจมีแนวคิดที่หลากหลาย เช่น ปังปอนด์ ให้แง่คิด มิตรภาพระหว่างเพื่อน ก้านกล้วยให้แง่คิด ความกล้าหาญและเสียสละ 9 ศาสตราให้แง่คิดเรื่องความศรัทธา แต่ทุกเรื่องล้วนเล่าเรื่องแบบ ธรรมะย่อมชนะอธรรม ซึ่งยังขาดการพัฒนาการเล่าเรื่องที่หลากหลาย ด้านเนื้อหาจะเล่าเรื่องที่เน้นคุณงามความดี มีศีลธรรม ตามขนบธรรมเนียมไทย การนำเสนอคุณงามความดีเป็นเรื่องที่ดี แต่ควรมีการนำเสนอที่หลากหลาย หรือเดาทางได้ยาก เพื่อสร้างความตื่นตัวให้กับผู้ชม เนื้อหาควรมีความคิดสร้างสรรค์ให้เข้ากับยุคสมัยและเป็นสากล เพื่อเปิดโอกาสให้เป็นที่ยอมรับในวงกว้าง เพราะบทภาพยนตร์เป็นหัวใจหลักที่ส่งผลต่อการออกแบบในด้านอื่นๆ ทั้งหมดของภาพยนตร์ การออกแบบตัวละคร มีการพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น การออกแบบตัวละครเป็นไปตามหลักแนวความคิดการออกแบบตัวละคร ซึ่งตัวละครจะถูกออกแบบมาจากบทภาพยนตร์ เพราะบทภาพยนตร์เป็นหัวใจหลักของการออกแบบทุกๆ ส่วน การออกแบบตัวละครหลัก ในด้านบุคลิกทั่วไปเป็นไปในทางที่ดี สามารถรับรู้ได้ถึงลักษณะนิสัยผ่านการออกแบบตัวละคร แต่ตัวละครยังขาดการออกแบบบุคลิกพิเศษเฉพาะตัว เพราะตัวละครที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม ซึ่งปัญหานี้น่าจะมาจากบทภาพยนตร์ที่ถูกตีกรอบ เป็นปัญหาผูกพัน ส่งผลให้นักออกแบบก็มักเล่าออกแบบที่แหวกแนว ส่วนใหญ่จะออกแบบตามที่นายทุนชอบ หรือไม่ก็อ้างอิงมาจากวรรณคดี หรือประวัติศาสตร์ การออกแบบตัวละครเอกทั้ง 3 ยุค พบว่าตัวละครเอกส่วนใหญ่ถูกออกแบบให้เป็นเพศชาย และเป็นคนดี มีจิตใจที่อ่อนโยน และนอกจากตัวละครเอกแล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 3 ยุค มีการออกแบบตัวละคร Trickster ตัวละครที่สร้างมุกตลกอารมณ์ขันช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะให้กับภาพยนตร์ ตามหลักแนวคิด 7 แม่แบบ (7-archetypes) การออกแบบฉาก เป็นไปตามหลักแนวความคิดการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยทั้ง 3 ยุค จะออกแบบฉากเพื่อบอกสถานที่ และเป็นตัวขับเคลื่อนให้เรื่องราว การออกแบบสถาปัตยกรรมส่วนใหญ่อ้างอิงมาจากศิลปะ ช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา เข้ามามีผสมผสาน โดยยุคเริ่มต้นและยุคเปลี่ยนผ่านจะออกแบบตรงๆ ตามการหาข้อมูลอ้างอิง ซึ่งต่างจากยุคปัจจุบันที่มีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ให้ร่วมสมัย และเป็นสากลมากขึ้น การออกแบบการเคลื่อนไหวตัวละคร มีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งการทำการ์ตูนเคลื่อนไหวตัวละครให้ดูสมจริงนั้น ขึ้นอยู่กับเวลาในการผลิต จากการสัมภาษณ์ คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ (ชัยพร พานิชรุทติวงศ์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 14 มกราคม 2564) พบว่า ในตอนแรกภาพยนตร์แอนิเมชันปังปอนด์ ไม่ได้วางแผนในการฉายโรงภาพยนตร์ตั้งแต่แรก แต่เป็นการทำฉายทางโทรทัศน์ ซึ่งต้องผลิตให้ทันออกอากาศ จึงส่งผลให้การทำการเคลื่อนไหวให้ตัวละครมีข้อจำกัดเพื่อให้ทันกับเวลา การเคลื่อนไหวของตัวละครจึงออกมาไม่เต็มที่เท่าที่ควร ซึ่งต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วย ที่มีการวางแผนฉายโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ต้น ทำให้มีเวลาผลิตที่ยาวนานกว่า การทำการเคลื่อนไหวของตัวละครจึงมีความสมจริงกว่ามาก ตัวละครดูมีชีวิตเป็นของตัวเอง ไม่ได้เหมือนถูกบังคับให้เคลื่อนไหว ซึ่งทำออกมาได้สวยสมจริงดูเป็นธรรมชาติ อย่างไรก็ตามการออกแบบการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยยังเน้นความสมจริงมากจนเกินไป เช่นเรื่องก้านกล้วย ซึ่งการออกแบบตัวละครมีลักษณะและสัดส่วนแบบการ์ตูน ซึ่งต่างจากเรื่อง 9 ศาสตรา ซึ่งเป็นแอนิเมชันที่มีการออกแบบตัวละคร ให้มีสัดส่วนแบบมนุษย์ เพราะฉะนั้นในเรื่องก้านกล้วย การออกแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครควรมีหลัก Exaggeration หลักของความเกินจริง หมายถึงอาการของ reaction ที่เกิดขึ้นมากเกินไปปกติ ตามแนวคิด หลักพื้นฐาน 12 ข้อสำหรับสร้างแอนิเมชัน เพื่อให้ผู้ชมได้รรถรสในการรับชมการเคลื่อนไหวของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน ที่ดูสนุก เกินจริงกว่าภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง การออกแบบมุกตลก โดยส่วนใหญ่ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยทั้ง 3 ยุค การออกแบบมุกตลก จะออกแบบตามเนื้อเรื่อง โดยเน้นการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกกับผู้ชม โดยบางฉากการออกแบบมุกตลกได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ต่างประเทศที่ผู้กำกับมีความชื่นชอบ แต่การนำมาใช้ควรคำนึงถึง

ปัญหาที่จะเกิดขึ้น ดังตัวอย่างจากผู้กำกับบางท่าน ที่มีการนำมุกล้อแบบภาพยนตร์ เรื่อง “James Bond 007 Casino Royale” ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวเร็วๆ ในฉากต่อสู้ มาใช้ในงาน ซึ่งตอนเช้าภาพก่อนนำไปฉายในโรงภาพยนตร์ ผู้กำกับดูในจอทีวี 65 นิ้ว ซึ่งมีขนาดเล็กกว่าจอภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ทำให้ไม่พบปัญหา แต่พอไปดูในโรงภาพยนตร์ กลับทำให้รู้สึกเวียนหัว เพราะวากล้อเคลื่อนไหวเร็วในจอภาพใหญ่ๆ ทำให้สายตา ซึ่งจุดนี้ควรต้องระวัง การออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ มีการเลือกเสียงดนตรีประกอบให้เข้ากับการดำเนินเรื่อง และฉากต่างๆ ได้ดี นอกจากนี้ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยทั้ง 3 ยุค จะมีการใช้เสียงบรรยายช่วยสรุปเรื่องราวโดยเร็วผ่านการใช้เสียงบรรยาย เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์โดยเร็วแทนภาพเคลื่อนไหว ส่วนหนึ่งเพื่อช่วยลดต้นทุนในการผลิต และช่วยลดเวลาในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

8. องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชันไทยได้มีการพัฒนาทางด้านศิลปะในทุกๆ ด้าน เช่น การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การทำการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่า บุคลากรของไทยมีคุณภาพและมีผลงานเป็นที่ยอมรับจากต่างประเทศ แต่ยังคงขาดทุนในการดำเนินการรัฐหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาสนับสนุนอย่างจริงจังและควรเปิดกว้างทางด้านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ การนำเสนอเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยต้องมีการประยุกต์ให้มีความทันสมัย

9. ข้อเสนอแนะ

- ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
 - บุคลากรของไทยมีคุณภาพและมีผลงานเป็นที่ยอมรับจากต่างประเทศแต่ยังขาดทุนในการดำเนินการ รัฐหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องควรเข้ามาสนับสนุนอย่างจริงจัง
 - ควรสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์วัฒนธรรมแต่ต้องมีความทันสมัย เป็นสากล ไม่ควรใช้ความเป็นไทยมาตีกรอบหรือยึดเป็นเนื้อเรื่องหลักมากเกินไป
 - ควรส่งเสริมทางด้านวรรณกรรมให้คนไทยเกิดความรักในการอ่านและเขียน เพื่อสร้างบุคลากรในการสร้างสรรค์วรรณกรรมเพื่อต่อยอดมาเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดีในอนาคต
 - ภาคการศึกษาควรร่วมมือกับภาคผู้ประกอบการเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ เพื่อผลิตบุคลากรให้ตรงตามความต้องการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
 - ควรมีการจัดอบรมสัมมนาเพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในงานแอนิเมชัน หรือการแลกเปลี่ยนบุคลากรในงานด้านต่างๆ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ให้มากขึ้น
- ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป
 - การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาที่มุ่งเน้นศึกษาปัจจัยภายในที่มีผลต่อการพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเท่านั้น ในการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาถึงปัจจัยภายนอก เช่น การตลาด หรือการสนับสนุนจากภาครัฐ ที่มีผลต่อการพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
 - นอกจากการศึกษาพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในแง่ของการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแล้ว ควรศึกษาความคิดเห็นผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เพื่อนำข้อมูลมาส่งเสริมในการผลิตหรือสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยให้ตรงกับผู้ชม

เอกสารอ้างอิง

- กรภัทร์ จิตต์จำนง. (2552). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชมภาพยนตร์แอนิเมชันไทย เรื่อง “ก้านกล้วย 2”. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรรยา เหลียวตระกูล. (2540). พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศ ที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมีเดีย. เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.
- ธัญญา สังข์พันธานนท์. (2539). *วรรณกรรมวิจารณ์*. นาค.
- ธรรมปพน ลีอานวยโชค. (2550). *Intro to animation: แอนิเมชันเบื้องต้น*. ฐานบุ๊คส์.
- เมทินี สิงห์เวชกุล. (2548). การพัฒนากระบวนการการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาภรณ์ อรุณพลอด, พงษ์สิทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ, นพดล อินทร์จันทร์ และ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2561). ภาพยนตร์แอนิเมชันกรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(1), 180-187.
- วิสิฐ จันมา, จิรวัดน์ พิระสันต์, รัฐพล ไชยรัตน์ และ ศุภกร สุวรรณวิจน์. (2561). การพัฒนากระบวนการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยรัตนนคร*, 9(1), 140-151.
- อนุชา เสริฐชาติ. (2548). การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน. *วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต ภาควิชาการบริหารสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 6(1), 180-187.
- Hurtik, E. & Yarber, R. (1971). *An introduction to drama and criticism*. Xerox College Publishing.
- Lea Milic, Yasmin McConville. (2006). *The Animation Producer's Handbook*
- Lee Amnuaychok, T. (2007). *Intro to animation*. Bangkok: Than Books. Crows Nest, N.S.W. : Allen & Unwin.
- Legend of Animation. “การ์ตูนไทยสายพันธุ์ใหม่” นิตยสาร @nime. (ฉบับที่1) ผู้จัดการออนไลน์. วันที่ 11/5/47
- MGR Online. (2019, August 18). *ขาลงแอนิเมชันไทย อยากรอด อย่าควักทุนทำหนัง*. MGR Online. <https://mgronline.com/live/detail/9560000102016>
- Muller Gilbert h. Williams John a. (1985). *introduction to Literature*. McGraw-Hill Co.
- Silpa-mag.com. (2020, December 16). *ผ่าโลกอนิเมะญี่ปุ่น จากเครื่องมีรัฐยุคสงคราม ถึงยุคทอง และการต่อสู้เพื่อพื้นที่ยืน*. Silpa-mag.com. https://www.silpa-mag.com/culture/article_35981
- Swain, D. V. (1982). *Film scripting: A practical manual*. Jodan Hill, Focal Press.