

ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

กรกฎาคม 2561

ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย



ปริญญานิพนธ์  
ของ  
วิภาภรณ์ อรุณพลอด

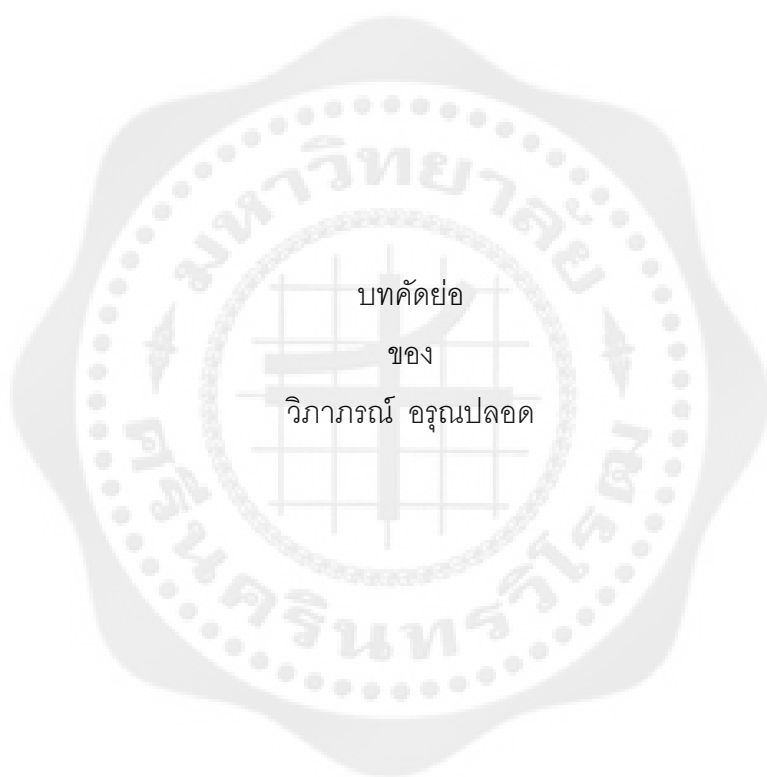
เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

กรกฎาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย  
กรกฎาคม 2561

วิภาภรณ์ อรุณพลอด. (2561). ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย.

ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์: รองศาสตราจารย์พทุทธิ ศุภเศรษฐศิริ,

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า.

การวิจัยเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย วัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างงาน วิเคราะห์โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & Sound) ลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และวิเคราะห์กระบวนการผลิต ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) ขึ้นเสนองาน (Present) รวมทั้งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ขอบเขตการศึกษา ได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่อง ปังปอนด์ ก้านกล้วย 1 นาค ก้านกล้วย 2 ยักษ์ เอคโคจิ้งก้องโลก นาค พระมหาชนก และทองแดง ศึกษาการทำงานของกลุ่มบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ได้แก่ บริษัทวิดิตาแอนิเมชัน จำกัด, บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด, บริษัท Beboyd Cg, บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด และบริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด และกลุ่มผู้ผลิต กลุ่มนักออกแบบ กลุ่มนักวิชาการ ผลการวิจัย พบว่า กระบวนการสร้างงานโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร เป็นการอ้างอิงจากตำนาน วรรณกรรม และ ประวัติศาสตร์ มีการสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของไทย ความเชื่อ และค่านิยมที่มีในวัฒนธรรมไทย ตามหลักทางพระพุทธศาสนา ความดีงามชนะทุกสิ่ง ความมานะพยายามนำมาซึ่งความสำเร็จ ฉากสร้างบรรยากาศด้วยโทนสีต่างๆ ฉากส่วนมากใช้สถานที่ภายนอก บทบรรยายและเสียง (Dialogue & Sound) ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ส่วนมากเปิดเรื่องด้วยตัวละคร ส่วนบทสนทนา พบว่า คำพูดเนื้อความส่วนมากเป็นการให้กำลังใจ เสียงประกอบ (Effect) จะเกิดขึ้นในช่วงเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น เพลงบรรเลงประกอบส่วนมากแสดงให้เห็นถึงช่วงอารมณ์ของตัวละครกับเหตุการณ์นั้นๆ และพบว่า การให้เสียงพากย์ นิยมใช้ดาราที่มีชื่อเสียงในการพากย์ ลักษณะเด่นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า การออกแบบคาแร็กเตอร์และการออกแบบฉากมีความปราณีตในการเก็บรายละเอียด เน้นความคล้ายเหมือนจริง และสะท้อนวิถีชีวิตของไทย ด้านกระบวนการผลิตภาพยนตร์ พบว่า ส่วนมากใช้แนวทางตามหลักสากล ด้านปัจจัย พบว่า การสนับสนุนทุนจากภาครัฐและเอกชนให้กับองค์กรในการสร้างสรรค์งาน ส่งผลต่อการบริหารจัดการคน ทีมงาน ในการผลิต ทั้งยังเชื่อมโยงสู่สถานศึกษาที่ผลิตคนให้มีการพัฒนาและความต่อเนื่องเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมทั้งคนไทยและต่างชาติต่อไป

ANIMATED MOVIES : CASE STUDIES OF 3D THAI ANIMATED MOVIE.



Presented in Partial Fulfillment of Requirement for the  
Doctor of Art degree in Art and Culture Research  
at Srinakharinwirot University

July 2018

Wipaporn Aroonplod. (2018). **Animated Movies : Case studies of 3D Thai Animated Movie.**

Dissertation, A.D. (Art and Culture Research) .Bangkok Graduate School,

Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Prit Supasetsiri,

Asst. Prof. Dr.Noppadol Inchan, Asst. Prof. Dr.Chakapong Phaetlakfa.

The study is a study of animation in Thailand, particularly 3D animated movies. The purposes are to study the job creation process, analyze the plot, theme, character, setting, dialogue and sound which are all used in feature-length Thai 3D animated films and analyze the production process, which includes preproduction, production, postproduction and the presentation of the creation of Thai 3D animated films as well as to study the factors affecting the development of the films. The scope of the study involved Thai 3D animated films in theaters from 2002 to 2015, which included eight films in total, including Pang Pond, Khan Kluay One & Two, Giant, Echo Planet, Naga, Maha Janaka and Thong dang. In addition, the researcher studied how Thai 3D animated were produced and the companies involved including Vithita Animation Co., Ltd., Kantana Animation Studio Co., Ltd., Beboyd Cg, Workpoint Pictures Co., Ltd. and Fresh Air Festival Co., Ltd., as well as studied the production, design and academic groups. The study found that the process of such films involved plot, theme and character and were based on myths, literature and history reflecting Thai way of life, beliefs and values of Thai culture. The setting portrayed an atmosphere and feelings such as, sadness, loneliness and warmth which are indicators of westernization. Furthermore, the settings indicated locations which mostly are outdoors. The dialogue and sound in the films consisted of the narrative which is the pre-opening story; the conversation includes content for encouragement, jokes and cultural language through the characters. Most of the soundtracks depicted the emotions of characters and the events that inspired them. In terms of the characteristic features, the character design are usually adapted from the uniqueness of Thai context. The setting is very elaborate to keep the details of the original design. It reflects the way of life in Thailand. In the film production process, it was found that the majority followed the universal approach. Financially, there were financial support from the government and the private sector to link to educational institutions that produce staff to embrace the used in Thai 3D animated film production for the development, continuity and to meet the needs of both Thai and foreign viewers.

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

ของ

วิภาภรณ์ อรุณพลอด

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์จักรชัย เอกปัญญาสกุล)

วันที่ ..... กรกฎาคม พ.ศ. 2561

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ เจริญบุตร)

..... ที่ปรึกษาร่วม ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์) (รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ)

..... ที่ปรึกษาร่วม ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)

..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง)

## ประกาศคุณประการ

ปริญญานิพนธ์เรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เป็นงานวิจัยที่เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษาดุริยบัณฑิต สาขาศิลปวัฒนธรรมวิจัยในปีการศึกษา 2561 ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดีจาก อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ 3 คือ รองศาสตราจารย์พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า อีกทั้งความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรียาภรณ์ เจริญบุตร และรองศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง ที่สละเวลาเป็นคณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์และให้คำแนะนำ แนวคิด ผลักดันให้งานสำเร็จลุล่วงด้วยดี

เหนือสิ่งอื่นใดผู้วิจัยขอขอบพระคุณ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) ที่ให้การสนับสนุนและส่งเสริมทางด้านการศึกษารวมทั้งบิดา มารดา ญาติ พี่น้อง และเพื่อนร่วมงานที่เป็นกำลังใจและคอยสนับสนุนส่งเสริมให้ผู้วิจัยมีพลังในการทำงานให้ประสบผลสำเร็จจนมาถึงปัจจุบันนี้

สุดท้ายขอขอบคุณบุคคลที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์และให้ข้อมูลเพื่อส่งผลให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ประโยชน์อันใดที่เกิดจากงานปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอยกให้มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) อันเป็นเสมือนที่มีพระคุณและให้โอกาสในการศึกษาเล่าเรียน ทำให้ได้นำความรู้ความสามารถไปพัฒนาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคม และประเทศชาติต่อไป

วิภาภรณ์ อรุณพลอด

## สารบัญ

| บทที่                                                                                      | หน้า |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 บทนำ.....                                                                                | 1    |
| ภูมิหลัง .....                                                                             | 1    |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....                                                               | 8    |
| ขอบเขตของการวิจัย .....                                                                    | 8    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....                                                             | 10   |
| นิยามศัพท์เฉพาะ.....                                                                       | 10   |
| กรอบแนวคิดในการวิจัย .....                                                                 | 11   |
| 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....                                                     | 12   |
| ส่วนที่ 1 องค์ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน.....                                                 | 13   |
| ส่วนที่ 2 องค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ .....                                 | 23   |
| ส่วนที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ .....                   | 27   |
| ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยทางด้านทางสังคมและ<br>วัฒนธรรม..... | 38   |
| ส่วนที่ 5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....                                                 | 39   |
| 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....                                                                 | 44   |
| ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า .....                                                               | 44   |
| การกำหนดกลุ่มประชากร.....                                                                  | 45   |
| เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....                                                           | 45   |
| การวิเคราะห์ข้อมูล.....                                                                    | 47   |
| การนำเสนอข้อมูล.....                                                                       | 47   |

## สารบัญ (ต่อ)

| บทที่                                                                                                                                                        | หน้า |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....                                                                                                                                    | 48   |
| ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์กระบวนการสร้างงาน.....                                                                                                                 | 49   |
| ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (PREPRODUCTION) ขั้นตอนการ<br>ทำ (PRODUCTION) ขั้นหลังการทำ (POSTPRODUCTION) และขั้นเสนองาน<br>(PRESENT) ..... | 151  |
| ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ<br>ของไทย โดยใช้ทฤษฎีการบริหารจัดการ 4Ms.....                                          | 160  |
| 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....                                                                                                                       | 180  |
| วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....                                                                                                                                 | 180  |
| วิธีการดำเนินการวิจัย.....                                                                                                                                   | 180  |
| ขอบเขตของการวิจัย .....                                                                                                                                      | 181  |
| สรุปผลการวิจัย.....                                                                                                                                          | 182  |
| อภิปรายผล .....                                                                                                                                              | 193  |
| ข้อเสนอแนะ .....                                                                                                                                             | 198  |
| บรรณานุกรม .....                                                                                                                                             | 200  |
| ประวัติย่อผู้วิจัย .....                                                                                                                                     | 207  |

## บัญชีตาราง

| ตาราง                                                                                               | หน้า |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์.....                                              | 7    |
| 2 สรุปรายชื่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่จะทำการศึกษา จำนวน 8 เรื่อง.....                       | 48   |
| 3 วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง โดยใช้กระบวนการสร้าง<br>ในการวิเคราะห์ ..... | 140  |
| 4 วิเคราะห์กระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย .....                                          | 157  |
| 5 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย .....                           | 166  |



## บัญชีภาพประกอบ

| ภาพประกอบ                                                                                                                       | หน้า |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1 ภาพล้อผลงาน จอห์น ลีช (John Leech) .....                                                                                      | 1    |
| 2 ภาพผลงานของชววินโขง .....                                                                                                     | 2    |
| 3 ภาพขุนหมื่น ผลงานของจุก เบี้ยวสกุล เขียนขึ้นใหม่จากผลงานของ สวัสดิ์ จุฑารพ .....                                              | 3    |
| 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework) .....                                                                             | 11   |
| 5 ภาพวาดลายเส้น “ Dance of the Cogul ” ที่ประเทศสเปน .....                                                                      | 15   |
| 6 ผลงาน วิลเลียม โฮการ์ธ (William Hogarth) ชื่อภาพ Beer Street and Gin Lane .....                                               | 16   |
| 7 ผลงาน จอห์น ลีช (John Leech) นิตยสารชื่อ Ally Sloper’s Half Holiday .....                                                     | 17   |
| 8 ผลงาน คะสึชิกะ โฮะกุไซ (Katsushika Hokusai) ชื่อ สถานี 53 สถานีบนเส้นทาง<br>โทไกโด (Fifty-three Station of the Tokaido) ..... | 18   |
| 9 ผลงานชววินโขง ที่วัดมหาสมณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี .....                                                                   | 19   |
| 10 ภาพวาดมหาเสวกเอก ม.ร.ว.ปุ้ม มาลากุล .....                                                                                    | 20   |
| 11 ภาพเครื่องมือทอมาโทรป (Thaumatrope) .....                                                                                    | 24   |
| 12 ปังปอนด์ ดี แอนิเมชั่น .....                                                                                                 | 49   |
| 13 ปังปอนด์ .....                                                                                                               | 51   |
| 14 หนูมาน .....                                                                                                                 | 51   |
| 15 ปีก .....                                                                                                                    | 52   |
| 16 ฉากเมืองอนาคต 500 ปี .....                                                                                                   | 53   |
| 17 เจดีย์ในโลกอนาคต .....                                                                                                       | 54   |
| 18 ฉากบ้านเรือนปัจจุบัน .....                                                                                                   | 54   |
| 19 ฉากเมืองโลกอนาคต .....                                                                                                       | 55   |
| 20 ภายในห้องคุณปู่ .....                                                                                                        | 55   |
| 21 ฉากสถานที่ปรากฏมีสถาปัตยกรรมไทยท่ามกลางตึกอาคารในโลกอนาคต .....                                                              | 58   |
| 22 ปังปอนด์และหนูมาน .....                                                                                                      | 58   |
| 23 ภาพยนตร์ก้านกล้วย 1 .....                                                                                                    | 59   |
| 24 ก้านกล้วย .....                                                                                                              | 61   |
| 25 ชบาแก้ว .....                                                                                                                | 61   |
| 26 จี๊ดริด .....                                                                                                                | 62   |
| 27 บรรยากาศป่า .....                                                                                                            | 63   |

## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

| ภาพประกอบ                                                                                                            | หน้า |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 28 ฉากในหมู่บ้านที่ก้านกล้วยใช้ชีวิตและฝึกฝนจนเติบโตเป็นช้างที่แข็งแกร่ง .....                                       | 64   |
| 29 ฉากความสวยงามและอุดมสมบูรณ์ของป่า .....                                                                           | 64   |
| 30 ฉากบรรยากาศในวังที่สวยงาม .....                                                                                   | 65   |
| 31 ฉากที่เป็นส่วนเสริมให้ก้านกล้วยมีความสำคัญต่อเรื่องราว พระนเรศวรประกาศให้<br>ก้านกล้วยเป็นช้างทรงของพระองค์ ..... | 65   |
| 32 ฉากการทำสงครามยุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรและพระมหาอุปราชา .....                                                   | 66   |
| 33 คาแร็กเตอร์ที่เป็นลักษณะเด่นของเรื่องก้านกล้วย .....                                                              | 69   |
| 34 นาค .....                                                                                                         | 70   |
| 35 นาค .....                                                                                                         | 72   |
| 36 ธีและแก้ม .....                                                                                                   | 73   |
| 37 เหล่าแก๊งคี่ .....                                                                                                | 74   |
| 38 บรรยากาศเมือง .....                                                                                               | 75   |
| 39 ตึกของหมอผีที่สะท้อนความลึกลับของโลกวิญญาน .....                                                                  | 76   |
| 40 การใช้โทนสีที่สื่อถึงความเหงาในฉากการเปิดเรื่อง .....                                                             | 77   |
| 41 บรรยากาศในโลกของวิญญาน .....                                                                                      | 78   |
| 42 บรรยากาศที่ส่งเสริมให้ตัวละครมีชนิดต่างๆ มีความโดดเด่น .....                                                      | 78   |
| 43 ตัวละครผีโบราณ .....                                                                                              | 81   |
| 44 ลักษณะเด่นจากเมือง .....                                                                                          | 81   |
| 45 ลักษณะเด่นของฉากชนบทในการใช้สีและสร้างมุมมองในการมอง .....                                                        | 82   |
| 46 ก้านกล้วย 2 .....                                                                                                 | 82   |
| 47 ก้านกล้วยวัยโต .....                                                                                              | 84   |
| 48 ชบาแก้วเมื่อเติบโตใหญ่ .....                                                                                      | 85   |
| 49 ต้นอ้อ กอแก้ว .....                                                                                               | 86   |
| 50 จี๊ดริด .....                                                                                                     | 86   |
| 51 พระสุพรรณกัลยา .....                                                                                              | 87   |
| 52 อองสา .....                                                                                                       | 88   |
| 53 กรุงศรีอยุธยาในมุมมองนก (Bird eye view) .....                                                                     | 89   |
| 54 พม่ามาคุมคามหมู่บ้านหินขาว .....                                                                                  | 89   |

## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

| ภาพประกอบ                                                 | หน้า |
|-----------------------------------------------------------|------|
| 55 การสู้รบระหว่างก้านกล้วยกับงานิด.....                  | 90   |
| 56 กรุงศรีอยุธยาและกรุงหงสาวดี.....                       | 91   |
| 57 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์.....                | 94   |
| 58 น้ำเขียว (ทศกัณฐ์).....                                | 96   |
| 59 เผือก (หนุมาน).....                                    | 97   |
| 60 สนิมน้อย.....                                          | 97   |
| 61 กุมภกรรณ.....                                          | 98   |
| 62 นกสดา.....                                             | 99   |
| 63 ฉากสงครามระหว่างทศกัณฐ์และหนุมาน.....                  | 100  |
| 64 สถานที่ละตัวละครเชิงจินตนาการ.....                     | 100  |
| 65 สถานที่อนุสาวรีย์และลานประหารที่สื่อโทณสีคล้ายกัน..... | 101  |
| 66 คาแร็กเตอร์ตัวละคร.....                                | 103  |
| 67 บรรยากาศที่ติดกันของสี.....                            | 104  |
| 68 การออกแบบสถาปัตยกรรมที่คล้ายย่านเชียงใหม่.....         | 104  |
| 69 เอคโค จักรก้องโลก.....                                 | 105  |
| 70 หน่อวา.....                                            | 106  |
| 71 จ่อเป.....                                             | 107  |
| 72 แชน.....                                               | 108  |
| 73 เจโป.....                                              | 108  |
| 74 พุ่มดอกบัวตอง.....                                     | 109  |
| 75 ชีวิตในชนบทที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ.....                | 110  |
| 76 สีสิ้นของธรรมชาติ.....                                 | 111  |
| 77 ฉากวิกฤตของภาวะโลกร้อนในเมือง.....                     | 111  |
| 78 คาแร็กเตอร์หน่อวาและจ่อเป.....                         | 113  |
| 79 บรรยากาศป่าในเขตร้อน.....                              | 113  |
| 80 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก.....            | 114  |
| 81 พระมหาชนก.....                                         | 116  |
| 82 พระโปลชนก, พระอิฐฐชนก.....                             | 117  |

## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

| ภาพประกอบ                                                                | หน้า |
|--------------------------------------------------------------------------|------|
| 83 พระมหาเทวี .....                                                      | 118  |
| 84 นางมณีเมขลา .....                                                     | 118  |
| 85 เจ้าหญิงสิวลี.....                                                    | 119  |
| 86 ภาพแสดงออกในเรื่องของบรรยากาศ เป็นการเปิดเรื่องบอกถึงการเริ่มต้น..... | 120  |
| 87 ฉากพระมหาชนก้วยน้ำด้วยความเพียร 7 วัน 7 คืน.....                      | 120  |
| 88 โทนสีเทาที่สื่ออารมณ์ของฉาก .....                                     | 121  |
| 89 ฉากโทนสีสว่างสดใสแทนความยินดี .....                                   | 122  |
| 90 การออกแบบตัวละคร และ เครื่องแต่งกาย .....                             | 124  |
| 91 ลักษณะเด่นของบรรยากาศ .....                                           | 125  |
| 92 ห้องพระโรงที่มีการออกแบบลวดลายผนังที่งดงาม .....                      | 125  |
| 93 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องคุณทองแดง .....                          | 126  |
| 94 จร .....                                                              | 128  |
| 95 หลวงพ่อ.....                                                          | 129  |
| 96 ทองหล่อ.....                                                          | 129  |
| 97 ไฟ .....                                                              | 130  |
| 98 คอปเปอร์ .....                                                        | 131  |
| 99 สนิม.....                                                             | 131  |
| 100 น้ำชา.....                                                           | 132  |
| 101 ฉากบรรยากาศเป็นการเปิดเรื่องและตัวละคร ตอนหมาวัด.....                | 133  |
| 102 ฉากบรรยากาศเป็นการเปิดเรื่องและตัวละคร ตอนทองหล่อ.....               | 133  |
| 103 ฉากช่วงสำคัญ ตอนหมาวัด .....                                         | 134  |
| 104 การใช้สีสร้างบรรยากาศ ตอนทองหล่อ .....                               | 134  |
| 105 การใช้สีสร้างบรรยากาศ ตอนทองหล่อ .....                               | 135  |
| 106 ฉากช่วงสำคัญ ตอนทองหล่อ.....                                         | 135  |
| 107 ฉากช่วงสำคัญ ตอนคอปเปอร์ .....                                       | 136  |
| 108 คาแร็กเตอร์ที่ต่างกัน 3 ตัวละคร.....                                 | 137  |
| 109 ลักษณะเด่นฉาก ตอนหมาวัด .....                                        | 138  |
| 110 ลักษณะเด่นฉาก ตอนทองหล่อ .....                                       | 138  |

## บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

| ภาพประกอบ                          | หน้า |
|------------------------------------|------|
| 111 ลักษณะเด่นจาก ตอนคอปเปอร์..... | 138  |
| 112 บ้านของชนเผ่ากะเหรี่ยง.....    | 174  |
| 113 พิธีสู่ขวัญต้นไม้ .....        | 175  |



# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

การ์ตูน (Cartoon) ศิลปะอีกแขนงหนึ่ง ซึ่งเป็นลักษณะการเล่าเรื่องด้วยภาพ และเป็นเสมือนวรรณกรรมที่สะท้อนความเป็นสังคมและวัฒนธรรมของแต่ละยุคแต่ละชนชาติผ่านออกมาทางลายเส้น เป็นภาพง่ายต่อการสื่อสาร คำว่า “Cartoon” ในทางภาษาอังกฤษนั้น ได้มาจากภาษาอิตาเลียนว่า “Cartone” และภาษาฝรั่งเศส คือ “Carton” แปลว่า กระดาษหรือการ์ด (paper, card) (ศักดา วัฒนจินทร์. 2548: 12) เป็นศัพท์เฉพาะในทางศิลปะ หมายถึง ภาพร่างบนกระดาษก่อนที่จะนำมาสู่การร่างภาพผลงานจริง ใช้สำหรับการทำงานทางด้านจิตรกรรมฝาผนัง งานลอกลาย (Trace) ฉลุลาย (Stencil) ภาพเขียนที่นำไปลอกลงบนผนังปูนเปียก (fresco) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายของคำว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคลแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้ผู้รู้สึกรำลึกขึ้น บางทีก็เขียนติดต่อกันเป็นเรื่องราว (ราชบัณฑิตยสถาน. 2525: 90)



BLOOMERISM—AN AMERICAN CUSTOM.

ภาพประกอบ 1 ภาพล้อผลงาน จอห์น ลิช (John Leech)

ที่มา: <https://punch.photoshelter.com/image/I0000kb.TLxFFnxk>

การเข้ามาของการ์ตูนเกิดขึ้นในยุโรป ในช่วง ค.ศ.1843 มีการประกวดภาพเขียนปูนเปียก (Fresco) ประดับผนังที่อาคารรัฐสภาของอังกฤษ ในสมัยเดียวกัน จอห์น ลิช (John Leech) นักวาดภาพชาวอังกฤษ ได้วาดภาพล้อเลียนเชิงภาพขำขันทางการเมือง โดยได้ตีพิมพ์ในนิตยสาร Punch ซึ่ง

เป็นนิตยสารแนวล้อเลียนและเสียดสี (Parody & Satire) ถือว่าเป็นการตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการ ทำให้เป็นจุดเริ่มต้นของวงการการ์ตูน ทางด้านอเมริกา ช่วง ค.ศ. 1754 การวาดภาพเริ่มจากภาพล้อเลียน ภาพชำรุดลงนิตยสาร นักเขียนการ์ตูนการเมือง (Caricaturists) ที่มีความชำนาญในการเขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ เช่น เบนจามิน แฟรงคลิน (Benjamin Franklin) โดยเจ้าของการ์ตูนผู้โด่งดังในอเมริกาได้นำการ์ตูนมาแทรกในหนังสือพิมพ์รายวันเพนซิลเวเนียแกเซตต์ (Pennsylvania Gazette) นับเป็นแบบฉบับของหนังสือพิมพ์ในปัจจุบันที่มีการตูนแทรกอยู่ด้วย

สำหรับการตูนของไทยเริ่มจากศิลปะภาพวาดลายเส้นบนฝาผนังอุโบสถ หรือ ภาพจิตรกรรม ซึ่งในช่วงสมัยรัชกาลที่ 3 และรัชกาลที่ 4 นั้นจิตรกรที่มีฝีมือในการวาดภาพคือ ขรัวอินโข่ง ภาพของขรัวอินโข่งมีลักษณะสมจริงและทุกครั้งทีวาดภาพฝาผนังหรือภาพจิตรกรรม ขรัวอินโข่งจะแทรกอารมณ์ขันเข้าไปด้วยในภาพ (สังเขต นาคไพจิตร. 2530: 27)



ภาพประกอบ 2 ภาพผลงานของขรัวอินโข่ง

ที่มา: <https://daily.rabbit.co.th/การ์ตูนไทย-1>

การรับเอาวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาทำให้การ์ตูนไทยเริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม ในช่วงสมัยรัชกาลที่ 6 (พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว) ทรงมีความสนใจทางด้านการวาดภาพล้อบุคคลที่เป็นข้าราชการในพระราชสำนัก เป็นภาพเชิงล้อ แสดงถึงการตักเตือนข้าราชการที่ประพฤติตนไม่ดีงาม และทรงได้ริเริ่มออกวารสารฉบับแรกชื่อว่า “วารสารดุสิตสมิต” เป็นช่วงแรกของการมีภาพล้อเลียนทางด้านการเมืองซึ่งลงเผยแพร่ทางหนังสือพิมพ์ ทำให้ศิลปะทางด้านการตูนเข้ามา มีบทบาทในสังคมไทยยุคนั้น เปล่ง ไตรปิ่น นักวาดภาพล้อที่มีชื่อเสียง ซึ่งได้มีโอกาสเดินทางไปทวีปยุโรป ได้นำรูปแบบวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนของต่างประเทศมาใช้วาดการ์ตูนเสียดสีการเมืองใน

ประเทศไทย (ตปากร พุทธศ. 2555: 48) จากนั้นวงการการ์ตูนเริ่มมีการผสมผสานวัฒนธรรมระหว่างความเป็นตะวันตกและวัฒนธรรมไทยเข้ามา แนวทางในการสร้างการ์ตูนจึงมาจากการ์ตูนยอดฮิตทางตะวันตกเรื่องป๊อปปาย เป็นการนำตัวละครมาแปลงให้เป็นลักษณะการ์ตูนในแบบของไทยด้วยฝีมือการวาดภาพของ สวัสดิ์ จูฑารพ และใช้ชื่อตัวการ์ตูนว่า “ขุนหมื่น” นอกจากนี้เนื้อหาของนักเขียนการ์ตูนยังนิยมเขียนเรื่องยาวจากวรรณคดีและนิทานพื้นบ้าน มีการวาดภาพตีพิมพ์เรื่องราวและการนำเสนอเรื่องราวเป็นลักษณะเชิงนิยายภาพ เช่นผลงานของเหม เวชกร จากเรื่อง ราชาริราช ในปี พ.ศ. 2495 นอกเหนือจากนิยายภาพ การ์ตูนไทยยังได้รับแนวทางลายเส้นและคาแร็กเตอร์ของตะวันตกมาดัดแปลงให้เป็นตัวละครแบบของไทย เช่น ตัวละครหนูเล็กลูกงูโกร่ง ผลงานของ อติเรก อารยะมนตรี ที่มาจากตัวการ์ตูนมิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) และกูปี้ฟี่ (Goofy) ตัวละครดังจากวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney) ดังนั้นการวาดภาพการ์ตูนในช่วงนี้จึงมีอิทธิพลลายเส้นทางตะวันตกเข้ามาในการสร้างสรรค์งานการ์ตูนของไทย



ภาพประกอบ 3 ภาพขุนหมื่น ผลงานของจุฑ เบี้ยวสกุล เขียนขึ้นใหม่จากผลงานของ สวัสดิ์ จูฑารพ

ที่มา: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2010/03/A8987549/A8987549.html>

จากนั้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การเข้ามาของการ์ตูนญี่ปุ่นส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวงการการ์ตูนไทยขึ้นในช่วง พ.ศ. 2499 มีการนำสื่อภาพยนตร์การ์ตูนเข้าฉายทางโทรทัศน์ เข้ามาส่งผลให้การ์ตูนไทยได้รับอิทธิพลทางด้านรูปแบบของลายเส้นและวิธีการทำงาน ซึ่งการวาดภาพของญี่ปุ่นจะเป็นลักษณะที่เน้นลายเส้นมากกว่าแสงเงา เรียกว่า การ์ตูนมังงะ (Manga) ได้ส่งผลสู่การวาดภาพการ์ตูนของไทย โดยนักวาดการ์ตูน ราช เลอสรวง ได้นำการ์ตูนทางโทรทัศน์มาวาดและพิมพ์ขาย

เช่น เรื่องใจแฉกทอโรโบ วินิจ เหยี่ยวจินดา นักวาดภาพได้นำเอาสไตล์การ์ตูนตาโตของญี่ปุ่นมาสร้างสรรค์ผลงานในนิยายภาพ ทำให้ช่วงนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นแผ่อิทธิพลจนการ์ตูนนิยายภาพค่อยๆ เปลี่ยนแปลงในปี พ.ศ. 2504 จากนิยายภาพได้มีการพัฒนารูปแบบเป็นนิตยสารการ์ตูน เช่น การ์ตูนหนูเจ้า ตึกตา จากนั้นนักวาดการ์ตูนไทยเริ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนเพื่อเป็นการตอบรับกับสังคมและวิทยาการที่เข้ามาในทุกๆ ด้าน ทำให้ผลงานการ์ตูนจึงมีความหลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพประกอบหนังสือ โฆษณา ภาพยนตร์ ฯลฯ ทำให้สื่อประเภทการ์ตูนมีวิวัฒนาการและการพัฒนาเติบโตอย่างรวดเร็ว จากภาพวาดลายเส้นจนพัฒนาเป็นการ์ตูน 2 มิติ (2D) และ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ (3D) ส่งผลให้การ์ตูนปรับตัวเข้าสู่ความเป็นสมัยใหม่ จุดเริ่มต้นการ์ตูนไทยยุคใหม่เกิดจากการรับวัฒนธรรมและวิทยาการใหม่ๆ เข้ามา ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาของระบบเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ และการพัฒนาทางด้านโปรแกรม บริษัทที่สร้างการ์ตูนในต่างประเทศทั้งตะวันตกและตะวันออกมีการพัฒนาทำให้นักวาดภาพการ์ตูนไทยปรับเปลี่ยนมุมมองการสร้างงาน ส่งผลให้กระบวนการสร้างงานการ์ตูนของไทยปัจจุบันนี้ จากเป็นเพียงการสร้างภาพการ์ตูนลายเส้น เริ่มมีการพัฒนาเข้าสู่กระบวนการสร้างงานแบบภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ จนมาสู่เส้นทางของความเป็นการ์ตูน 3 มิติ เรียกได้ว่าเป็นเสมือนวัฒนธรรมสมัยใหม่ที่สร้างแนวทางให้กับการ์ตูนไทย โดยประเทศอเมริกาจัดว่าเป็นที่มีผลผลิตภาพยนตร์และแอนิเมชันที่มีชื่อเสียง ซึ่งบริษัทที่ผลิตทางด้านงานการ์ตูนที่มีชื่อเสียง ได้แก่ เดอะ วอลต์ ดิสนีย์ (The Walt Disney) ที่สร้างผลงานภาพยนตร์การ์ตูนที่หลากหลายและโด่งดัง เช่น ผลงาน สโนว์ไวท์กับคนแคระ (Snow White and Seven Dwarfs) ที่สร้างเมื่อปี ค.ศ.1937 เป็นแอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรก ที่ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาดนตรีเมื่อปี ค.ศ.1939 รวมทั้งยังผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติจนได้รับความนิยมในหลายๆ เรื่อง เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง Beauty and the Beast ในปีค.ศ. 1991 ที่ได้เข้าชิงออสการ์สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากผลงานที่ผ่านมาทำให้กระบวนการสร้างงานเป็นที่ยอมรับของนานาชาติในการผลิตผลงานให้ประสบความสำเร็จและมีหลายประเทศนำมาเป็นแบบอย่างในการสร้างงานแอนิเมชัน ทางด้านเอเชีย ญี่ปุ่นถือได้ว่าเป็นผู้นำทางด้านภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน หรือที่เรียกกันว่าอะนิเมะ (anime) เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่มาจากภาษาอังกฤษว่า แอนิเมชัน (animation) ด้วยกระบวนการสร้างงานทางด้านเทคนิคหรือวิธีการสร้างที่ได้รับแนวทางและวิธีการศึกษาจากโลกตะวันตกทำให้งานด้านภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่นมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว งานภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นจะเป็นการสร้างงานลักษณะ 2 มิติ ผลงานที่โด่งดังแรกเริ่มคือ ผลงานของโอซามุ เท็ตสึเกะ (Osamu Tezuka) ในปี 2506-2509 ที่สร้างเจ้าหนูปรมาณู (Mighty Atom) เป็นที่นิยมทางโทรทัศน์ เช่น การ์ตูนแนวมังงะอย่างผลงานของ มียาซากิ ฮะยะโอะ (Miyazaki Hayao) ได้สร้างผลงานโดดเด่นในปี พ.ศ.2544 เรื่อง สปิริตแอดเวนท์ (Spirited Away) จากนั้นแนวทางผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของญี่ปุ่นมีความ

เจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น กระบวนการในการสร้างผลงานจึงนำมาเป็นแบบอย่างในการผลิตผลงานทางด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ให้เป็นที่ยอมรับจากทั่วโลก

สำหรับวงการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยหรือการ์ตูนแอนิเมชันนั้น ได้รับกระแสอิทธิพลมาจากทางอเมริกาและญี่ปุ่น ซึ่งนักวาดภาพที่มีฝีมือในสมัยนั้นได้ศึกษา ทดลอง เรียนรู้ และผลิตเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์การ์ตูนทั้งรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ เป็นการทดลองผิดทดลองถูกจนมีการ์ตูนเคลื่อนไหว 2 มิติ เรื่องแรกของไทยในปี พ.ศ. 2488-2489 ผลงานสร้างสรรค์ของ เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับชาวนา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาชาวนา ตัวละครที่แสดงนำคือ ตัวขุนหมื่น โดยบุคลิกลักษณะจะคล้ายกับตัวการ์ตูนป๊อปปายของอเมริกา ผลงานการวาดโดย สวัสดิ์ จูฑะรพ เป็นภาพยนตร์แบบชั้นทดลองบนฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตร แต่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ไม่ได้รับการสนับสนุน จนมาในช่วง พ.ศ.2498 นักวาดภาพการ์ตูน ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจาก เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น มาจากเหตุการณ์ล้อเลียนเหตุการณ์ประจำวันให้เกิดความขบขัน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์บอร์โดว์ก่อนเริ่มฉายภาพยนตร์ (เมทินี สิงห์เวชสกุล. 2548: 3) ปี พ.ศ.2519 กระแสการตอบรับภาพยนตร์การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวได้เป็นที่สนใจอีกครั้งจากผลงานการสร้างของ ปยุต เงากระจ่าง โดยสร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากวรรณคดีเรื่อง “สุดสาคร” บทประพันธ์ของสุนทรภู่ เป็นผลงานแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับจากชาวต่างชาติ ได้ส่งผลงานเข้าร่วมงาน Ninth Pacific Film Show 1978 ที่ไต้หวัน และงาน International Animation 1996 ที่ญี่ปุ่น จนทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ประสบความสำเร็จ ซึ่งหลังจากนั้นการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านภาพยนตร์การ์ตูนของไทยขาดการต่อเนื่องในการพัฒนา ในช่วงนี้จึงเป็นภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศ ที่เข้ามามีบทบาทเพราะด้วยเนื้อหาสาระที่ตื่นเต้นเร้าใจ ลักษณะการเล่าเรื่องจึงทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ชมคนไทย จนช่วง ปี พ.ศ.2545 ถึง ปี 2553 การสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ หรือทางภาษาอังกฤษเรียกว่า “Animation” ของไทยกับมาได้รับความสนใจอีกครั้งเนื่องจากเป็นยุคที่มีความก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้หลายบริษัทของไทยให้ความสนใจและเรียนรู้เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน เช่น บริษัทวิจิตา แอนิเมชัน จำกัด ที่จัดทำหนังสือการ์ตูนเรื่องปังปอนด์ จนได้รับความนิยม และนำมาทำเป็นการ์ตูนรูปแบบ 2 มิติ เป็นซีรีส์ปังปอนด์ ฉายทางโทรทัศน์ จนเป็นที่นิยมจึงได้พัฒนามาเป็นภาพยนตร์ปังปอนด์ 3 มิติ ของไทย เรื่องแรก ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ จากนั้นมีบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด ที่ได้สร้างผลงานที่โด่งดังคือ ก้านกล้วย รวมทั้งบริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด และทีมงานบ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด ร่วมสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง ยักษ์ ในแต่ละเรื่องล้วนมีนักวาดภาพการ์ตูนที่มีฝีมือมาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในปัจจุบันนี้การสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ถือว่าเป็น

อุตสาหกรรมทางด้านความบันเทิงที่มีแนวโน้มว่าจะขยายตัวเพราะด้วยความทันสมัยของเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และโปรแกรม กลุ่มนักวาดภาพและทีมงานที่มีฝีมือ ทำให้กระบวนการผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พร้อมทั้งจะพัฒนาได้อย่างรวดเร็วในอนาคต แต่จากผลงานในการผลิตในช่วงปีพ.ศ.2545 เป็นต้นมา จำนวนภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์แต่ละปีมีจำนวนความถี่ของภาพยนตร์น้อย อาจด้วยปัจจัยในหลายด้านทำให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมีจำนวนไม่มาก รวมทั้งการผลิตผลงานยังไม่ต่อเนื่องกับความต้องการของผู้ชม และขาดการยอมรับในกลุ่มผู้ชมของไทย มีการตอบรับค่อนข้างน้อยทำให้ผู้ชมคนไทยมีความชื่นชอบกับผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติจากต่างประเทศ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัท เดอะ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ (The Walt Disney Studio) บริษัทพิกซาร์ (Pixar Animation Studios) เพราะด้วยความถี่ในการเข้าฉายทำให้ผู้ชมติดตามอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นปรากฏการณ์ในการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ว่ายังมีการขับเคลื่อนไปอย่างช้าๆ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจและเห็นความสำคัญของการสร้างงานและกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย รวมทั้งระยะเวลา ขั้นตอนในการผลิต และความต่อเนื่อง จากผลงานที่ผ่านมาทำให้พบว่า บริษัทแอนิเมชันของไทยหลายบริษัทมีการนำผลงานออกฉาย มีการทำการตลาด การประชาสัมพันธ์ รวมทั้งการส่งเสริมจากองค์กรแล้วนั้น การทำภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติในประเทศไทยยังคงไม่ประสบผลสำเร็จมากเท่าที่ควร จากงานวิจัยของอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2556 ผลจากการสำรวจ พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์จะเป็นงานแอนิเมชันจากต่างประเทศถึงร้อยละ 84.4 โดยข้อมูลจาก บ็อกออฟฟิศ (Boxoffice Mojo) รายงานว่าในปี 2556 โรงภาพยนตร์ในประเทศไทยฉายการ์ตูนและแอนิเมชันต่างประเทศจำนวนรวมทั้งสิ้น 8 เรื่อง โดยไม่พบข้อมูลผลงานแอนิเมชันของผู้ผลิตไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย (อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์. 2556: 31) ซึ่งแม้ประเทศไทยจะมีความสามารถในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติได้แล้ว แต่ผลงานที่สำเร็จออกมายังมีปริมาณน้อย เนื้อหาหรือเรื่องราวและตัวละครยังไม่เป็นที่จดจำเมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของต่างประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า การให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างงานในการผลิตภาพยนตร์นั้นมีความสำคัญ รวมทั้งขั้นตอนการผลิต และการจัดการของกลุ่มบริษัทที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกผลงานทั้งหมดของภาพยนตร์การ์ตูนของไทย ในแต่ละช่วงเวลาของการผลิตมาจัดเป็นตาราง ซึ่งประกอบเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ของไทย แต่ละเรื่องจะมีรูปแบบและการนำเสนอเป็นสื่อเชิงวัฒนธรรมที่สอดแทรกในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานรวมทั้งสร้างความเข้าใจในการคัดเลือกส่วนที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมาศึกษากระบวนการสร้างงาน ดังนี้

ตาราง 1 ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์

| ปี พ.ศ. | ชื่อภาพยนตร์           | รูปแบบ | บริษัท                                          |
|---------|------------------------|--------|-------------------------------------------------|
| 2498    | เหตุมหัศจรรย์          | 2 มิติ | ปยุต เงากระจ่าง                                 |
| 2522    | สุดสาคร                | 2 มิติ | ปยุต เงากระจ่าง                                 |
| 2545    | บ๊องปอนด์ ดิ แอนิเมชัน | 3 มิติ | บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน                         |
| 2549    | ก้านกล้วย              | 3 มิติ | บริษัท กันตนา แอนิเมชัน                         |
| 2550    | พระพุทธเจ้า            | 2 มิติ | บริษัท มีเดียสแตนด์ดาร์ด                        |
| 2551    | นาค                    | 3 มิติ | บริษัท beboydcg                                 |
| 2552    | ก้านกล้วย 2            | 3 มิติ | บริษัท กันตนา แอนิเมชัน                         |
| 2553    | ยักษ์                  | 3 มิติ | บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์                           |
| 2555    | เอคโค                  | 3 มิติ | บริษัท กันตนา แอนิเมชัน                         |
| 2557    | พระมหาชนก              | 3 มิติ | สำนักงานส่งเสริม<br>อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ |
| 2558    | คุณทองแดง              | 3 มิติ | บริษัท เฟรชแอร์                                 |

จะเห็นว่าช่วงการผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูนของไทยจากผลงาน 2 มิติ และ 3 มิติ การขับเคลื่อนในการสร้างงาน ยังมีปริมาณน้อยในการผลิตและแต่ละปีจำนวนกลุ่มบริษัทที่นำเสนอผลงานจะมีน้อย ในแต่ละปีจะมีเพียงบริษัทเดียวที่มีผลงานออกสู่ผู้ชม ทำให้มีผู้บริโภคคนไทยจำนวนน้อยเมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติจากต่างประเทศที่ในแต่ละปีจะพว่หลายกลุ่มบริษัทที่ผลิตมีการผลิตผลงานอย่างต่อเนื่อง จากตารางแสดงให้เห็นว่ากระบวนการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมีการใช้ระยะเวลา ในการผลิตที่นานในแต่ละปีมีเพียงบริษัทเดียวที่นำเสนอผลงานออกฉาย จึงทำให้ผู้ชมคนไทยยังไม่จดจำความเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ดังนั้นผู้วิจัยได้เห็นถึงปรากฏการณ์นี้ เพื่อเป็นการปลุกกระแสวงการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทยให้ตื่นตัวด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย หรือที่เรียกว่า การ์ตูนแอนิเมชัน ให้เป็นที่ต้องการกับผู้บริโภคคนไทยที่เป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทั้งเป็นแนวทางให้ผู้ผลิตมีฐานคิดในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ออกมาให้ตอบสนองกับความต้องการของผู้ชมคนไทยเพื่อเป็นการส่งเสริมการชมภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่ทำจากฝีมือคนไทยและผลิตในประเทศไทยจึงนำมาศึกษาค้นคว้าในมิติของกระบวนการสร้างงานที่ส่งผลต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และได้รวบรวมเนื้อหาจากเอกสารโดยแยกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: เอกสารข้อมูลเบื้องต้น จากหนังสือ เอกสาร วารสาร สื่ออินเทอร์เน็ต จากแหล่งข้อมูลต่างๆ

ส่วนที่ 2: เลือกกลุ่มที่จะศึกษา โดยผู้วิจัยเลือกศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่ผลิตและสร้างสรรค์โดยคนไทย และนำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย โดยได้ศึกษาจากการสร้างงานทั้งหมดที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวนทั้งหมด 8 เรื่อง การวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีกระบวนการสร้างงานซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Them) ตัวละคร (Charecter) ฉาก (Setting) การบรรยายและเสียง (Description & sound) ลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ และกระบวนการผลิต ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ(Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (PostProduction) และขั้นเสนองาน(Present)

ส่วนที่ 3: กลุ่มผู้สัมภาษณ์ของแต่ละบริษัท เรื่องของปัจจัยการบริหารจัดการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ให้เกิดการขับเคลื่อนในการสร้างผลงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องกระบวนการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Charecter) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) และลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ดังนี้ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present)
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

### ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ดังนี้ 1) กระบวนการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Them) ตัวละคร (Charecter) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) และลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย 2) กระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present)

3) ปัจจัยของแต่ละบริษัทที่เป็นตัวส่งเสริมในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างไว้ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และกลุ่มผู้สัมภาษณ์

1. กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี 2545-2558 ที่มีชื่อเสียงและสร้างผลงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง

- บังปอนด์ ฉายปี 2545 ผลิตโดยบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด
- ก้านกล้วย 1 ฉายปี 2549 และ ก้านกล้วย 2 ฉายปี 2552 ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด
- นาค ฉายปี 2551 ผลิตโดยบริษัท Beboyd Cg
- เอกโค่ จิ้งก้องโลก ฉายปี 2555 ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด
- ยักษ์ ฉายปี 2555 ผลิตโดยบริษัท เวอร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด
- พระมหาชนก ฉายปี 2557 ผลิตโดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์
- ทองแดง ฉายปี 2558 ผลิตโดย บริษัทเฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด

2. กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยได้จากกลุ่มบริษัทที่เป็นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2545-2558 จำนวน 5 บริษัท ได้แก่ บริษัทวิจิตา แอนิเมชัน จำกัด ,บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด ,บริษัท Beboyd Cg ,บริษัท เวอร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัดและบริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด

3. กลุ่มผู้สัมภาษณ์ของแต่ละบริษัท โดยแยกเป็นกลุ่มดังนี้

- 3.1 กลุ่มผู้ผลิต
- 3.2 กลุ่มนักออกแบบ
- 3.3 กลุ่มนักวิชาการ

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นองค์ความรู้ให้กับวงการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
2. เป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษาด้านการเรียนการสอนแอนิเมชัน ในระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ประชาชน รวมทั้งผู้ผลิตในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
3. สามารถใช้เป็นข้อมูลให้กับผู้ที่สนใจทางด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

## นิยามศัพท์เฉพาะ

**ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ** หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการใช้คอมพิวเตอร์ แล้วนำภาพมาตัดต่อที่ละเฟรม โดยภาพในแต่ละเฟรมจะฉายตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป จึงจะเห็นภาพการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง

**การออกแบบคาแร็กเตอร์** หมายถึง การออกแบบรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร รวมทั้งบุคลิกท่าทางของตัวละคร

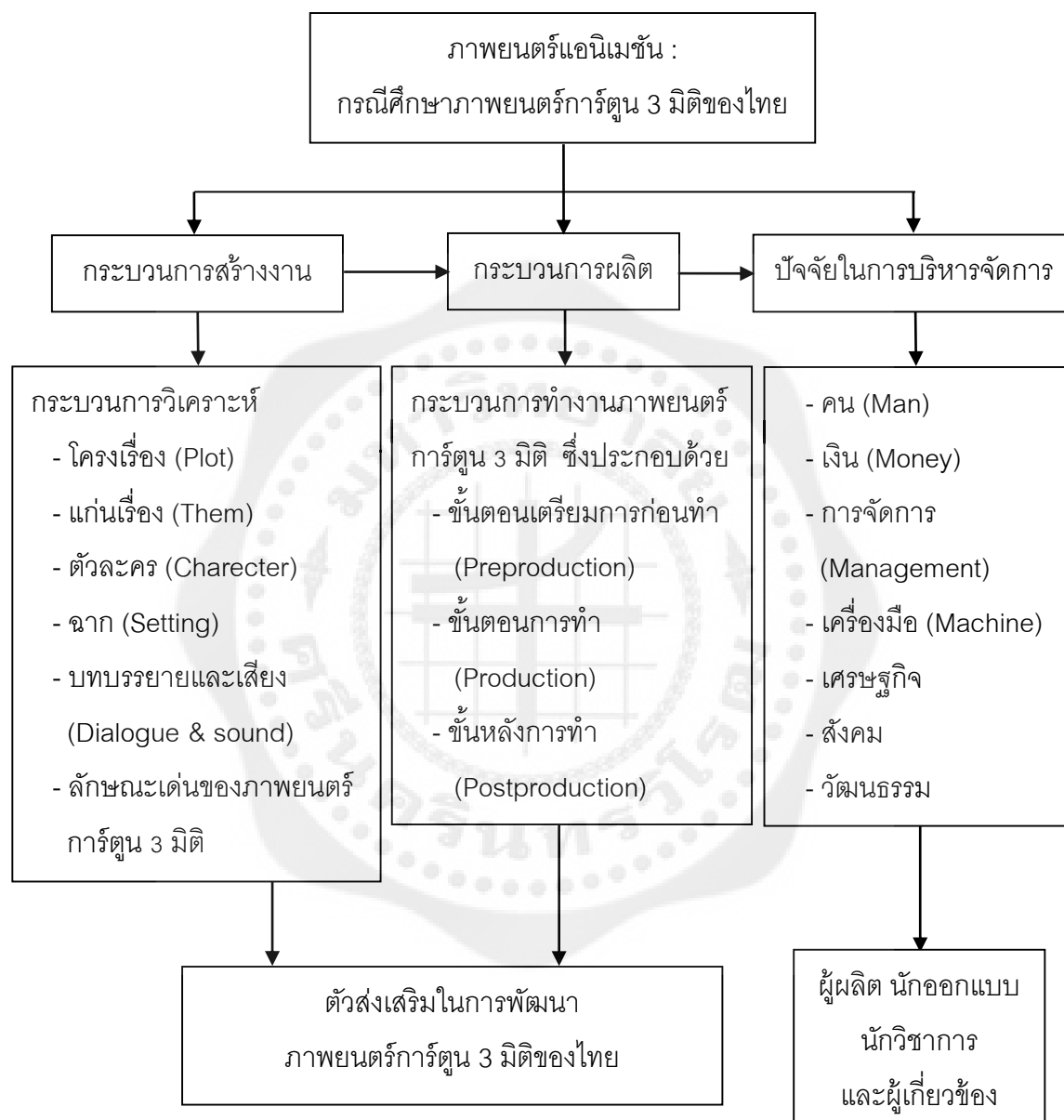
**กระบวนการสร้างงาน** วิธีการและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติโดยมีองค์ประกอบดังนี้ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Them) ตัวละคร (Charecter) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) ลักษณะเด่น และกระบวนการทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขึ้นเสนองาน (Present)

**ลักษณะเด่น** หมายถึง สิ่งที่สร้างความโดดเด่น ทำให้ผลงานแตกต่างจากผลงานอื่นๆ

**ปัจจัย** หมายถึง องค์ประกอบของการบริหารจัดการที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ปัจจัยดังกล่าวมีองค์ประกอบ ดังนี้ คน การจัดการ เงินทุน วัสดุ เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ในการส่งเสริมและสนับสนุนการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร โดยผู้วิจัยได้แบ่งส่วนของการศึกษาดังนี้

#### ส่วนที่ 1 องค์ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน

การ์ตูนเป็นสื่อที่มีความสัมพันธ์กับมนุษย์ สังคม ในมิติต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงเรื่องราวเกี่ยวกับพัฒนาการของการ์ตูนที่เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยการนำวัฒนธรรมจากต่างประเทศเข้ามามีอิทธิพลในการเปลี่ยนแปลงของการ์ตูนไทยที่นำไปสู่การเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ (Cartoon Animation)

#### ส่วนที่ 2 องค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

การพัฒนาของเทคโนโลยีทำให้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์เพื่อนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างงานศิลปะในปัจจุบัน การ์ตูน 3 มิติ เป็นพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ผสมผสานงานสร้างสรรค์ศิลปะออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวที่เรียกว่า การ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อให้เห็นความเป็นมาของการ์ตูน 3 มิติ และองค์ความรู้เกี่ยวกับงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมทั้งบริบทต่างๆที่มีผลต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

#### ส่วนที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

การสร้างภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ มีกระบวนการทำงานออกแบบสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นลำดับขั้นตอน ก่อนจะเป็นชิ้นงาน รวมทั้งหลักการสร้างงานภาพยนตร์เคลื่อนไหวโดยทฤษฎีการสร้างงาน กระบวนการทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ รวมทั้งการบริหารจัดการตามแนวทฤษฎี 4ms เพื่อนำไปปรับใช้เป็นแนวทางต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

#### ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยทางด้านทางสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยเป็นเสมือนตัวการเชื่อมโยงผลงานกับวัฒนธรรมวิถีชีวิต สังคม ผ่านเรื่องราว ตัวละคร ฉาก และปัจจัยในการสร้างงานทำให้เห็นถึงวิถีความเป็นไทยที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์

#### ส่วนที่ 5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาข้อมูลแนวคิดที่จะนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และปรับใช้เพื่อประโยชน์ในการดำเนินงานวิจัย

## ส่วนที่ 1 องค์ความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน

การ์ตูนถือเป็นงานศิลปะลายเส้นที่ได้รับความนิยมและมีการพัฒนามานานตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คำว่า การ์ตูนมาจากภาษาละติน Charta ซึ่งหมายถึง ผ้าใบ ในสมัยก่อนการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้าม่าน การเขียนลวดลาย หรือวาดภาพลงบนกระจก และโมเสก ในภาษาอังกฤษคำว่า “Cartoon” มาจากคำว่า “Cartone” ซึ่งเป็นภาษาอิตาลี หมายถึง แผ่นกระดาษที่มีภาพวาด และได้รับมาจากภาษาฝรั่งเศสว่า Cartoon ซึ่งหมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็งที่เป็นภาพล้อเลียน วาดอยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ให้เข้าใจง่าย พร้อมคำบรรยายสั้นๆ ให้ความหมายที่ชัดเจน ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของคำว่า “การ์ตูน” ที่มีความแตกต่างกันไปตามทัศนะที่หลากหลาย

ความหมายในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพแสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียน จะให้ดูรู้สึกรำคาญ หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่วงๆ มีคำบรรยายสั้นๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย (ราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 116)

ศักดา วัฒนจินทร์ มีความคิดเห็นว่า การ์ตูนต้องเรียบง่าย สิ่งที่เราเรียกว่า “เรียบง่าย” หมายถึง รูปแบบและเนื้อหาที่เรียบง่าย รูปแบบเรียบง่ายหมายถึง ลักษณะเส้นสายที่ไม่ซับซ้อน รูปทรงง่ายๆ ใกล้เคียงกับรูปทรงพื้นฐาน เช่น สี่เหลี่ยม วงกลม เป็นต้น สีที่ดูง่ายๆ การผสมสีไม่ซับซ้อน การจัดองค์ประกอบดูเพียงผ่านๆ ก็รู้จุดเด่นของภาพอยู่ไหน เจตนาของรูปแบบเรียบง่าย เพื่อให้ผู้ดูเข้าถึงเนื้อหาได้เร็ว (ศักดา วัฒนจินทร์. 2549: 15)

ในสารานุกรมเสรีได้ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า

การ์ตูน คือ ทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามเวลา ความหมายในสมัยใหม่โดยทั่วไป หมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสำนึก (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง) เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนแบบเชิงศิลปะ ศิลปินผู้วาดการ์ตูนเรียกว่านักเขียนการ์ตูน (cartoonist) ในยุคอดีต การ์ตูน หมายถึง ภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนอาจหมายถึง แอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบันที่มีการฉายทางโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์ (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2010: ออนไลน์)

## ตปกร พุทธเกส ได้ให้ความหมาย การ์ตูนเชิงวิชาการ ไว้ว่า

การ์ตูน อาจมีความหมายแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ตรง หรือการรับรู้ภาพลักษณ์ผ่านทางสื่อๆ แต่ในทางวิชาการนั้น ความหมายของการ์ตูนมักถูกนิยามในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

Cartoon หรือการ์ตูน เป็นคำที่มีต้นกำเนิดมาจากคำว่า Carton ซึ่งเป็นภาษาฝรั่งเศสแปลว่า กระดาษ หรือ กระดาษการ์ด (papercard) ในภาษาอิตาลีเขียนเรียกการ์ตูนว่า Cartone ในช่วงแรกจะเป็นศัพท์ที่ใช้กันในวงการศิลปะ หมายถึง ภาพร่างบนกระดาษขนาดเท่าแบบก่อนที่จะนำไปถ่ายทอดลงสู่พื้นที่ทำงานจริง ต่อมาการ์ตูนได้แยกจากภาพเขียน โดยเขียนเป็นเรื่องราว เรียกว่า Comics และมีพัฒนาการตามกระแสสังคมจนกลายเป็นการ์ตูนแบบต่างๆ ที่เห็นในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีคำอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน เช่น

Comic มีที่มาจากคำว่า Comicus ซึ่งเป็นภาษาละตินมีความหมายเกี่ยวกับ สุขนาฏกรรม (Comedy) ที่เกี่ยวข้องกับความสุขสนาน หรือตั้งใจให้เป็นทีสุขสนุกสนาน น่าขัน สนุก Comic หรือ Comic strip หรือ Cartoon Comic จึงถูกนำมาใช้เรียก ภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราว อาจจะมีหรือไม่ มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่า แคปชั่น (caption) หรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่าบอลลูน (balloon)

Caricature เป็นศัพท์ที่มาจากภาษาอิตาลีว่า Caricature แปลว่า บรรทุก หรือบรรจุ The Encyclopedia Americana ได้ให้ความหมายของ Caricature ไว้ว่าหมายถึง ภาพล้อบุคคลหรือวัตถุที่ทำให้ขบขัน โดยการเปลี่ยนแปลงลักษณะบางอย่างให้เกิดความเป็นจริงแต่ไม่มีความประสงค์ที่จะแสดงให้เห็นการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งเป็นจุดสำคัญ เช่น วาดเขียนรูปคอยาวหรือรูปร่างสูงแก่ง้าง Caricature พบมากในหนังสือพิมพ์ โดยเฉพาะทางด้านการเมือง เรียกว่า การ์ตูนการเมือง

Illustrated Tale หรือนิยายภาพ เป็นการเขียนเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นกัน แต่ลักษณะภาพมีความสมจริง เขียนถูกต้องตามหลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนภาพประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนกรอบสุดท้าย

การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยวิธีการนำภาพการ์ตูนหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่องกันมาทำการฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม จนทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวขึ้น แอนิเมชันจะมีองค์ประกอบที่สำคัญคือภาพและเสียงเป็นหลัก ซึ่งต่างจากการ์ตูนประเภทอื่นๆ ที่เน้นภาพและตัวอักษร ในปัจจุบันสื่อการ์ตูนประเภทนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมาก ซึ่งสังเกตได้จากการปรากฏตัวของการ์ตูนแอนิเมชันในช่องทางสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่ในโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น (ตปกร พุทธเกส. 2555: 11-13)

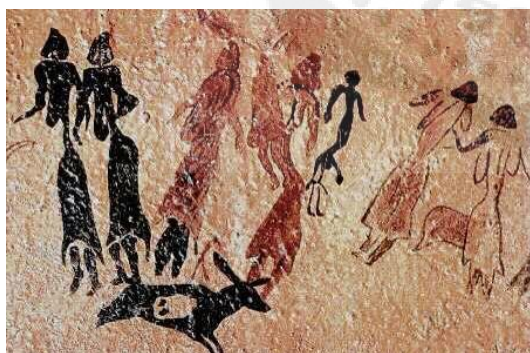
สรุปได้ว่า คำว่า”การ์ตูน”ในภาษาของฝรั่งเศสว่า”Carton” หรือ”Cartoon” จากภาษาอิตาลี รวมทั้ง Cartoon ในภาษาอังกฤษ เป็นศัพท์ที่ใช้เรียกการวาดภาพลายเส้นที่แสดงการล้อเลียน เสียดสี

เกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมืองหรือชีวิตประจำวัน ภาพที่เขียนแสดงลักษณะต่างๆ ให้ผิดเพี้ยนจากความจริง เป็นภาพวาดที่มีลักษณะเป็นลายเส้น 2 มิติ ที่วาดเป็นภาพล้อเลียนบุคคลหรือวาดเชิงตลกขบขัน จากนั้นการ์ตูนยังพัฒนาเป็น การ์ตูนช่องหรือที่เรียกว่า “คอมิกส์” (Comic) การ์ตูนภาพประกอบ การ์ตูนสื่อโฆษณา รวมทั้ง การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์การ์ตูน 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งเป็นการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทำให้เทคนิคในการสร้างการ์ตูนมีเครื่องมือที่สามารถสร้างสรรค์จินตนาการโดยผ่านกระบวนการสร้างงานจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ซึ่งถือว่าเป็นที่นิยมในปัจจุบัน

### ความเป็นมาของการ์ตูน

การ์ตูนถูกบันทึกจากความรู้สึกนึกคิด และท่าทางต่างๆ ของบุคคลเพื่อสะท้อนเรื่องราวภาพชีวิตและความเป็นสังคมของมนุษย์ในยุคสมัยนั้น นับตั้งแต่พิธีการทางศาสนา ความเชื่อต่างๆ และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์การได้ค้นพบภาพตามผนังถ้ำ ซึ่งบอกถึงวิถีชีวิตของยุคนั้น ภาพวาดในผนังถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux caves) ศิลปะลายเส้นในยุคหินเก่า (Paleolithic) ซึ่งตั้งอยู่ทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศฝรั่งเศส มีอายุตั้งแต่ 15,000 ก่อนคริสต์ศักราช เป็นเรื่องราวภาพวาดรูปสัตว์ต่าง ๆ

ภาพลายเส้น อะ ร็อก เชลเตอร์ โคกูล (A Rock Shelter Cogul) ซึ่งเป็นผลงานศิลปะยุคหินเก่า เช่นกันได้ถูกค้นพบที่ประเทศสเปน อายุประมาณ 2,500 ปีก่อนคริสต์ศักราช ลายเส้นและโครงร่างเหล่านี้เป็นอิทธิพลให้นักวาดภาพศิลปะวาดลายเส้นนำเสนอท่าทางและมุมมองออกมาเชิงภาพการ์ตูน



ภาพประกอบ 5 ภาพวาดลายเส้น “Dance of the Cogul” ที่ประเทศสเปน

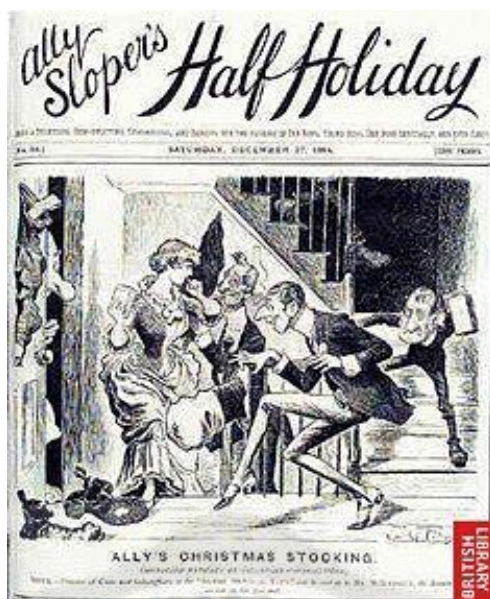
ที่มา: <https://commons.wikimedia.org>

พัฒนาการของการ์ตูนนั้นมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 นักวาดภาพชาวอังกฤษ วิลเลียม โฮการ์ธ (William Hogarth) ได้วาดภาพร่างการ์ตูน เป็นเรื่องเกี่ยวกับคุณธรรมในยุคสมัยนั้น เป็นการเสียดสีทางสังคม สะท้อนออกมาเป็นลายเส้นการ์ตูนที่มีมุมแฝงทางด้านการคิดการแสดงออกของแนวเรื่องชื่อ ภาพ เบียร์สตรีทแอนด์จินเลน (Beer Street and Gin Lane) ที่เป็นภาพเชิงล้อเลียนเสียดสีสะท้อนสังคมในช่วงนั้นเรื่องของการดื่มเบียร์และเครื่องดื่มจिनจากภาพจะแสดงถึงคนที่มีฐานะจะดื่มเบียร์ส่วนคนที่ยากจนจะเมามากับเครื่องดื่มจिन สิ่งนี้ทำให้เชื่อมโยงกับความอดอยาก การก่ออาชญากรรม การฆ่าตัวตาย การผิดศีลธรรม และเรื่องประเวณีจึงเกิดเป็นพระราชบัญญัติในการดื่มของมึนเมา จากนั้นช่วงปี ค.ศ.1843 จอห์น ลีห์ (John Leech) นักวาดภาพชาวอังกฤษ ได้วาดภาพล้อเลียนทางการเมือง และได้ตีพิมพ์ในนิตยสาร พันช์ (Punch) ซึ่งเป็นนิตยสารแนวล้อเลียนและเสียดสี (Parody & Satire) และถือได้ว่าเป็นการ์ตูนเรื่องแรกที่ถูกตีพิมพ์ลงในหนังสืออย่างเป็นทางการ ทำให้เป็นจุดเริ่มต้นของวงการการ์ตูน



ภาพประกอบ 6 ผลงาน วิลเลียม โฮการ์ธ (William Hogarth) ชื่อภาพ Beer Street and Gin Lane

ที่มา: [https:// www.economist.com](https://www.economist.com)



ภาพประกอบ 7 ผลงาน จอห์น ลีห์ (John Leech) นิตยสารชื่อ Ally Sloper's Half Holiday

ที่มา: <https://sites.google.com/site/bmf6bm6/history>

ต่อมา นิตยสารคอมมิคส์เล่มแรกถูกตีพิมพ์โดยใช้ชื่อว่า Ally Sloper's Half Holiday ภายในเล่มเป็นรูปแบบการ์ตูนล้อเลียนทางการเมือง จากนั้นในช่วงศตวรรษที่ 19 เริ่มมีนักเขียนการ์ตูนการเมือง (Caricaturists) ที่มีความชำนาญในการเขียนการ์ตูนลงเรื่องราวในหนังสือพิมพ์ บริษัท Bud picture ในอเมริกาเจ้าของการ์ตูนผู้โด่งดังได้นำการ์ตูนมาแทรกในหนังสือพิมพ์รายวันจึงเป็นแบบฉบับให้กับหนังสือพิมพ์ที่มีการ์ตูนแทรกมาจนถึงในปัจจุบัน การ์ตูนจากในหนังสือพิมพ์รายวันเมื่อได้รับความนิยมได้มีการจัดพิมพ์เป็นลักษณะการ์ตูนเรื่องยาวซึ่งในอเมริกาเรียกว่า คอมมิคส์ สตริป (Comic Strips) หรือ การ์ตูนเรื่องยาว ในช่วงศตวรรษที่ 20 อยู่ในช่วงสงครามด้วยสภาพเศรษฐกิจสังคมในช่วงนั้นทำให้การ์ตูนมีการเน้นภาพลักษณ์ของการ์ตูนไปในทางสะท้อนปัญหาทางการเมือง การสร้างคาแร็กเตอร์ (Character) การ์ตูนจะเน้นไปทางซุบเปอร์ฮีโร่ เช่น การ์ตูนเรื่องแฟลช กอร์ดอน (Flash Gordon) เป็นการ์ตูนรูปแบบนิยายภาพเรื่องยาววาดโดย อเล็กซ์ เรย์มอนด์ (Alexander Gillespie Raymond) นักวาดภาพการ์ตูนจากประเทศอเมริกา ได้ถ่ายทอดเรื่องราวจนเป็นที่นิยมและโด่งดัง การ์ตูนแฟลช กอร์ดอน จึงถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ และเป็นช่วงที่คนในประเทศเริ่มให้ความสนใจกับโลกของที่มีสื่อทีวีเข้ามาทำให้รูปแบบของการเป็นการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลงการสร้างสรรคงานแนวคิด ประกอบกับการมีเทคโนโลยีเริ่มเข้ามา ความก้าวหน้ารวมทั้งพัฒนาการของการ์ตูนทางอเมริกาและยุโรป มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซึ่งปัจจุบันเนื้อหาและมิตินำเสนอมีมากมาย รวมทั้งมีทุนในการผลิตการ์ตูนมาในรูปแบบต่างๆ มีบริษัทที่ผลิตผลงานการ์ตูนที่มีชื่อเสียงเกิดขึ้น อย่าง วอลต์ ดิสนีย์

(Walt Disney) ซึ่งเป็นอีกบริษัทที่น่าเสนอการ์ตูน ที่ตอบสนองความต้องการได้ทุกเพศทุกวัย และเป็นต้นกำเนิดการผลิตการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว

ด้านการ์ตูนในเอเชียที่มีอิทธิพลกับวงการการ์ตูนไทย คือ การ์ตูนญี่ปุ่น พัฒนาการของการ์ตูนญี่ปุ่น เกิดขึ้นครั้งหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยการนำลักษณะภาพพิมพ์แบบญี่ปุ่นที่เรียกว่า อุกิโยะ (Ukiyo-e) ซึ่งแปลว่า “โลกแห่งความล่องลอย” จะเป็นการเน้นอารมณ์มากกว่าลายเส้นและรูปร่าง โดยนักวาดภาพอุกิโยะที่มีชื่อเสียงคือคะสึชิกะ โฮะกุไซ (Katsushika Hokusai) จึงเป็นเหมือนแนวทางมาปรับร่วมกับรูปแบบตะวันตก เริ่มจากการสัมพันธ์ทางการค้าระหว่างกัน เป็นช่วงที่ญี่ปุ่นมีความต้องการพัฒนาไปสู่สังคมใหม่จึงมีการจ้างศิลปินชาวตะวันตกให้เข้ามาสอนศิลปะ สไตลตะวันตกทั้งด้านลายเส้น สี หรือรูปร่าง



ภาพประกอบ 8 ผลงาน คะสึชิกะ โฮะกุไซ (Katsushika Hokusai) ชื่อ สถานี 53 สถานีบนเส้นทางโทไกโด (Fifty-three Station of the Tokaido)

ที่มา: <https://www.pintert.com>

ดังนั้นการ์ตูนญี่ปุ่นในปัจจุบัน จึงมีแนวการ์ตูนซึ่งเรียกว่าการ์ตูน มังงะ (Manga) คำว่า มังงะ แปลว่า “ภาพตามอารมณ์” เป็นการผสมผสานจากผลงานภาพอุกิโยะและแนวทางการวาดภาพในแบบตะวันตก การพัฒนาให้ทันสมัยของการ์ตูนมังงะ เกิดจากการวาดภาพล้อเลียนจากศิลปิน ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นที่นิยม หลังจากที่มีรัฐบาลสั่งยกเลิกการคว่ำบาตรสื่อต่างๆ มังงะในยุคแรกๆ นั้น จึงมีความออกไปทางนิยายภาพซึ่งมีความสำคัญกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นมาก การนำเอาอิทธิพลต่างชาติเข้ามาผสมผสานแนวทางจากต่างประเทศ หลังจากนั้นนักวาดการ์ตูนมีการพัฒนาศิลปะการ์ตูนแบบญี่ปุ่นให้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากยิ่งขึ้น นักวาดการ์ตูน เท็ตซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ผู้สร้างผลงาน

เป็นที่รู้จักในการ์ตูนเรื่อง “เจ้าหนูปรมาณู” (Tetsuwan Atomu) เป็นการ์ตูนที่ตีพิมพ์และถูกสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่น เป็นที่โด่งดังและได้เข้าฉายในสหรัฐอเมริกาถึง 2 ครั้ง เมื่อ ค.ศ.1963 ทำให้เท็ตซึกะ โอซามุ ได้รับการขนานนามว่า ปรมาจารย์แห่งการ์ตูนญี่ปุ่น จุดนี้ทำให้นักวาดภาพการ์ตูนยุคหลังๆ เช่น ฟุจิโกะ ฟุจิโอะ (Fujiko Fujio) มีผลงานมากมาย โดยมีเรื่องที่โด่งดังคือ โดเรมอน (Doraemon) ฮะยะโอะ มียะซะกิ (Miyazaki Hayao) นักวาดการ์ตูนมังงะ ที่เป็นที่ยอมรับในเรื่อง โทโทโร่เพื่อนรัก (Tonari no Totoro) และนักวาดการ์ตูนอีกหลายคนมีแนวทางในการพัฒนาแนวคิดของเนื้อเรื่องไปสร้างสรรค์จนได้การ์ตูนเรื่องสนุกที่หลายคนชื่นชอบกัน จนความนิยมของการ์ตูนญี่ปุ่นได้แพร่กระจายความนิยมไปยังเอเชีย ยุโรป รวมถึงอเมริกาส่งผลให้มีผลงานการ์ตูนมีเรื่องราวใหม่ๆ ที่เผยแพร่มากขึ้น

### ความเป็นมาการ์ตูนไทย

การ์ตูนไทยได้เริ่มต้นมาตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น จากภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังของศิลปินขรัวอินโข่ง ในช่วงรัชกาลที่ 3 โดยจะเขียนเป็นภาพเชิงอุดมคติ ภาพของขรัวอินโข่งมีลักษณะเป็นภาพแบบสมจริงและทุกครั้งที่ขรัวอินโข่งวาดภาพ ไม่ว่าจะเป็นภาพฝาผนังหรือภาพจิตรกรรม ขรัวอินโข่งจะสอดแทรกอารมณ์ขันด้วยการเขียนภาพหรือสิ่งล้อเลียนต่างๆ ไว้ด้วยเสมอ ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของภาพการ์ตูนนั่นเอง (สังเขต นาคไพจิตร. 2530: 27)



ภาพประกอบ 9 ผลงานขรัวอินโข่ง ที่วัดมหาสมณารามวรวิหาร จังหวัดเพชรบุรี

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว พระองค์มีความสนพระทัยด้านการวาดภาพจึงวาดภาพข้าราชการในพระราชสำนักเชิงล้อเลียนบุคคล โดยเรื่องราวในภาพจะเป็นภาพล้อที่ทรงดัดแปลงข้าราชการที่ประพฤติดนินทาได้ นำภาพล้อที่วาดลงตีพิมพ์ซึ่งวารสารฉบับแรกที่ดีพิมพ์ ชื่อว่า วารสารดุสิตสมิต



ภาพประกอบ 10 ภาพวาดมหาเสวกเอก ม.ร.ว.ป๋วย มาลากุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ ได้ให้คำอธิบายไว้ในพจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ความเป็นมาว่า “ภาพวาดล้อเลียนหรือเสียดสีวาดในลักษณะตลกทอนหรือทำให้ผิดส่วนอย่างจงใจ เน้นลักษณะเด่นจนเกินจริง รวมทั้งเน้นในจุดอื่นๆ เช่น ขนชั้นทางสังคม ภาพล้อใช้เป็นเครื่องมือในการปลุกจิตสำนึก ก่ออารมณ์ตอบโต้ตั้งแต่อารมณ์ขันเบาๆ จนถึงความรู้สึกโกรธแค้นรุนแรง เป็นวิธีหนึ่งในการสร้างภาพประกอบเรื่องเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์วิจารณ์สังคมศาสนาหรือการเมือง” (วรชาติ มีชูบท. 2555: 244) ในยุคนั้นนักวาดภาพล้อการ์ตูนคนแรกของไทย คือ ขุนปฐวิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) ซึ่งเป็นชื่อพระราชทาน นอกจากนั้นยังเป็นผู้ก่อตั้งทางด้านการสื่อสารสิ่งพิมพ์ ในช่วงนี้ถือได้ว่างานวาดภาพการ์ตูนส่วนใหญ่จะแสดงเรื่องการเมือง การ์ตูนตลกสามช่อง แปดช่อง และเป็นในรูปของนิยายภาพประกอบ

ต่อมาช่วงพ.ศ. 2470 เป็นยุคของหนังสืออ่านเล่นได้มีการตีพิมพ์ออกมามากหลาย มีศิลปินและจิตรกรทางการวาดการ์ตูน เช่น เหม เวชกร เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เฉลิม วุฒิสถิต ที่มีการวาดลายเส้นเป็นแบบนิยายประกอบภาพจึงเป็นที่ได้รับความนิยมมาก เรื่องราวเป็นภาพแนวผี ซึ่งนิยายภาพนั้นเน้นความเหมือนจริงทางลายเส้นจึงยังไม่เป็นแนวการ์ตูน เรียกว่างานลักษณะนี้ว่านิยายภาพวิจิตร เช่น เรื่องราชาธิราช วาดภาพโดย เหม เวชกร ได้ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ชาวไทยรายวัน รวมทั้งที่นิยมมากเป็นลักษณะการ์ตูนช่องแนวตลกขบขันและวรรณกรรม เช่น พระอภัยมณี ไกรทอง ผลงานของ สวัสดิ์ จุฑะรพ ซึ่งเป็นผู้บุกเบิกนิยายภาพผลงานที่เด่นคือ การวาดภาพเลียนแบบการ์ตูนป๊อปอาย ของทางอเมริกาแล้วมาดัดแปลงเป็นตัวละครไทยชื่อ ขุนหมื่น รวมทั้งการ์ตูนเรื่องป้องกันเปรี้ยว ซึ่งประกอบอยู่ในโคลงโลกนิติ ดังนั้นการวาดภาพในช่วงสมัยนี้จึงเป็นการนำวรรณกรรมและวรรณคดี นิทาน มาถ่ายทอดเป็นภาพจนได้รับความนิยม จากนั้น พ.ศ. 2499 เมื่อสำนักพิมพ์มีบทบาทต่อการผลิตงานการ์ตูน ได้มีการเปลี่ยนแปลงแนวการนำเสนอเรื่องราวการ์ตูน จากนิยายภาพ

วรรณคดีมาเป็นเนื้อเรื่องที่คัดลอกเอง เช่น ศิลปินนักวาดการ์ตูน อติเรก อารยะมนตรี ที่มีผลงานเรื่อง หนูเล็กลูกโกร่ง เป็นการนำเอาตัวละครดั่งของวอลท์ ดิสนีย์ มาดัดแปลงเป็นการ์ตูนในแบบไทย โดยตัวละครหนูเล็กนั้นแปลงมาจาก มิกกี้เมาส์ ส่วนลูกโกร่งมาจาก คุกกี้ การ์ตูนเรื่องนี้จึงได้รับความนิยมในสมัยนั้นมาก (นิราณ คุระทอง . 2553:25)

ในช่วง พ.ศ. 2492 การ์ตูนไทยได้มีนักวาดมากมายเกิดขึ้น จึงทำให้การพัฒนาของวงการการ์ตูนมีการเปลี่ยนแปลง เกิดการผลิตหนังสือออกมาจากสำนักพิมพ์ต่างๆ และการ์ตูนตุ๊กตาได้จัดทำเป็นนิตยสารที่สามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัยและยังเป็นต้นแบบของการ์ตูนหนูจำ เบบี๋ ซึ่งปีพ.ศ. 2502 สำนักพิมพ์บันลือสาสน์ที่เกิดจาก บันลือ อุตสาหจิต ได้รวบรวมนักวาดภาพการ์ตูน จัดทำนิตยสารการ์ตูนหนูจำ รวมทั้งเบบี๋ซึ่งจัดทำโดยวัฒนา เพ็ชรสุวรรณ และเป็นแนวทางการทำนิตยสารการ์ตูนจนมาสู่การ์ตูนขายหัวเราะ ปีพ.ศ. 2518 การ์ตูนขายหัวเราะเริ่มจำหน่ายและเป็นที่นิยม สำนักพิมพ์บรรลือสาสน์จึงออกการ์ตูนมหาสนุก ออกมาเป็นการ์ตูนแนวตลก การ์ตูนแก๊ก เนื้อหาและเรื่องราวเป็นที่ชื่นชอบและตัวละครเป็นที่สนใจ จนปัจจุบันนี้ตัวละครในขายหัวเราะ เช่นการ์ตูนปังปอนด์ได้ผลิตออกเป็นแนวการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (animation) ทั้งการ์ตูน 2 มิติที่ฉายทางโทรทัศน์และ3 มิติที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ การเข้ามาของอิทธิพลต่างชาติไม่ว่าจะเป็นยุโรปอเมริกาหรือญี่ปุ่นนั้นทำให้การ์ตูนไทยมีพัฒนาการจากการ์ตูนเล่ม มาสู่ภาพยนตร์การ์ตูน รวมทั้งมีการเผยแพร่ให้กลับวงการการ์ตูนไทย ทำให้การ์ตูนไทยเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาขึ้น เพื่อปรับสู่ความเป็นสากล โดยการสร้างการ์ตูนที่มีภาพเคลื่อนไหว เรียกว่า การ์ตูน 3 มิติ (3D Animation) ซึ่งการ์ตูนเคลื่อนไหวแต่แรกเข้ามาในพ.ศ. 2498 โดยเรื่องแรกของไทยคือเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น ผลงานของ ปยุต เงากระจ่าง และในปี พ.ศ.2522 กระแสการตอบรับภาพยนตร์การ์ตูนได้เป็นที่สนใจอีกครั้งจากผลงานของ ปยุต เงากระจ่าง โดยการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากวรรณคดีเรื่อง “สุดสาคร” บทประพันธ์ของสุนทรภู่ จากวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี เป็นผลงานแอนิเมชันที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับจากชาวต่างชาติ จากนั้นการเข้ามาของกระบวนการสร้างงานแอนิเมชันในไทยเริ่มมีการเจริญก้าวหน้า นักผลิตงานการ์ตูนและนักวาดภาพการ์ตูน เริ่มนำวิธีการทางด้านการสร้างงานแอนิเมชันเข้ามาใช้กับสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นผลิตในเชิงสื่อโฆษณา โทรทัศน์ เกมส์ รวมทั้งภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ทำให้ปัจจุบันนี้การผลิตผลงานของการ์ตูนนั้นมีทั้งการ์ตูนประเภท 2 มิติ และ 3 มิติ ดังนั้นเพื่อสร้างความเข้าใจสำหรับประเภทของงานการ์ตูนจึงมีการจำแนกชนิดและประเภทของการ์ตูนโดยแยกได้ดังนี้

### ประเภทของการ์ตูน

นักวิชาการได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ ดังต่อไปนี้

แรนดอล พี แฮริสัน ได้จัดประเภทการ์ตูนไว้ดังนี้

1. ภาพประกอบที่เป็นการ์ตูน (cartoon illustration) เช่น สปอต (spot) ภาพประกอบการสอน (Instructional Illustration) ภาพประกอบเรื่อง (Story Illustration) ภาพประกอบโฆษณา (Advertising Illustration)

2. การ์ตูนกรอบเดียว (Single-Panel Cartoon) เช่น การ์ตูนขำขัน (Humor Cartoon) การ์ตูนการเมือง (Editorial Cartoon) การ์ตูนกีฬา (Sports Cartoon) การ์ตูนกรอบเดียวในหลายๆ

3. การ์ตูนศิลปะการเล่าเรื่อง (Narrative Art Cartoon) เช่น การ์ตูนช่อง (Comic Strip) หนังสือการ์ตูน (Comic Book) หนังสือนิยายภาพเรื่องสั้น (Graphic Shot Story or Graphic Novel)

4. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated Cartoon) เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น (Animated Short) ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบการสอน (Animated Instructional Film) ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว (Animated Feature Film) ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา (Animated Commercial)

5. สินค้าการ์ตูน (Cartoon Product) เช่น บัตรอวยพร เครื่องเขียน โปสเตอร์ เสื้อผ้า เครื่องประดับ ฯลฯ (ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. 2548: 21)

นอกจากนี้ อัลัน ดัน (Alan Dunn) การ์ตูนนิสต์ชาวอเมริกาได้แบ่งการ์ตูน ออกเป็นแบบ 3 ประเภท คือ

1. การ์ตูนขำขัน (The Comic Art) หมายถึง การ์ตูนประเภทขำขันโดยผู้เขียนมีวัตถุประสงค์จะให้ความบันเทิงกับผู้อ่าน

2. การ์ตูนล้อสังคม (The Socie Cartoon) หมายถึง การ์ตูนล้อสังคม โดยผู้เขียนต้องการเสนอแฉคิดของสังคมและชีวิตประจำวันในแง่มุมต่างๆ

3. การ์ตูนการเมือง (The political Cartoon) หมายถึง การเมือง เป็นการ์ตูนที่เสนอให้ผู้อ่านได้รับมากกว่าเพียงความสนุกสนานแต่พยายามที่จะทำให้เกิดอิทธิพลต่อผู้อ่าน ด้วยแนวคิดต่างๆ (เฉลิมรัฐ พิกุล. 2556: 16)

ดังนั้นในการจัดประเภทการ์ตูน สามารถจำแนกประเภทของการ์ตูนเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. การ์ตูนภาพนิ่ง (Static Cartoon) เป็นการบอกเล่าเรื่องราวผ่านลายเส้นการ์ตูน เช่น การ์ตูนภาพประกอบ (Cartoon Illustration) การ์ตูนเล่าเรื่อง (Narrative Art Cartoon) การ์ตูนกรอบเดียว (Single-Panel Cartoon) การ์ตูนล้อสังคม (Gag cartoon)

2. การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว (Animated Cartoon) เป็นลักษณะการสร้างภาพโดยการทับซ้อน เพื่อให้รูปต่อรูปเกิดอิริยาบถต่างๆ ในตัวภาพและเห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Motion Picture) ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา (Animated Commercial) ภาพยนตร์การ์ตูนสั้น (Animated Short) ภาพยนตร์การ์ตูนประกอบการสอน (Animated Instructional Film) การจัดประเภทต่างๆ ของงานภาพเคลื่อนไหว (Animation) สามารถแบ่งได้ดังนี้

2.1 การสร้างภาพเคลื่อนไหวลักษณะ 2 มิติ โดยการวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่อง เป็นการวาดภาพด้วยมือหรือการวาดลงบนแผ่นใส

2.2 แบบตัดกระดาษ (Cut-Out Animation) คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรงหรือตัวการ์ตูน และใช้กล้องถ่ายภาพ

2.3 แบบดินปั้น (Clay Animation) คือ การสร้างงานโดยการปั้นด้วย ดินน้ำมันหรือวัสดุอื่นๆ นำมาขยับทีละชิ้นส่วนเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวแล้วใช้กล้องบันทึกทีละภาพ

2.4 แบบภาพ 3 มิติสร้างด้วยคอมพิวเตอร์ (3D Animation หรือ Digital Computer Animation) คือ การสร้างงานด้วยระบบโปรแกรมจากคอมพิวเตอร์ งานจะออกมาในลักษณะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ ซึ่งได้แก่ งานภาพยนตร์การ์ตูน

จากการแบ่งประเภทของการ์ตูน จึงเป็นส่วนหนึ่งในการเห็นพัฒนาการของการสร้างงานการ์ตูนในแต่ละชนิดที่มีการเริ่มต้นจากการ์ตูนลายเส้น การ์ตูนล้อเลียน การ์ตูนเรื่องยาว นิยายภาพสู่การเป็นการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวที่มีทั้งแบบ 2 มิติและ 3 มิติ ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีและวิทยาการทำให้กระบวนการในการสร้างสรรค์งานการ์ตูนมีทางเลือกที่หลากหลาย นำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงเพื่อให้ทันกับกระแสสังคม ดังนั้นการเป็นเพียงภาพวาดในแผ่นกระดาษยังสามารถพัฒนาสู่โลกของความเป็น 3 มิติขึ้นมาได้ ทำให้การ์ตูนประเภทเคลื่อนไหวหรือการ์ตูน 3 มิติมีกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีความก้าวหน้าอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องและตัวละคร หาก สิ่งเหล่านี้มีการสอดแทรกวัฒนธรรมผ่านมาสู่ความเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

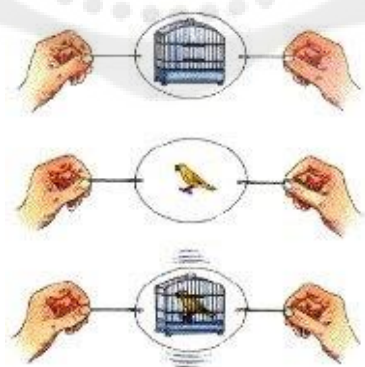
## ส่วนที่ 2 องค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

ชีวิต คือ การเคลื่อนไหว (Life is motion) ภาพเคลื่อนไหวหรือแอนิเมชันนั้นเป็นผลงานการ์ตูนที่แสดงออกในความทันสมัยและเข้ามาในแบบผลงานศิลปะที่มีชีวิตพัฒนาการของเทคโนโลยีทำให้คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นสิ่งที่ใช้ประโยชน์ในการจะนำมาเป็นสื่อเพื่อการสร้างงานศิลปะในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งรูปแบบภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ (2D) และ 3 มิติ (3D)

คำว่า แอนิเมชัน (Animation) มาจากรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต วิญญาณและความหมายรวมๆ ในปัจจุบันนั้นหมายถึง ภาพเคลื่อนไหว เทคนิคโดยรวมทั้งเรื่องการ ถ่ายทำ การบันทึกภาพ และการเล่าเรื่องนั้นจะมีเทคนิคและวิธีการคล้ายกับเทคนิคทางภาพยนตร์

กระบวนการสร้างงานแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางคล้ายๆ กับการสร้างภาพยนตร์ เพราะ ภาพยนตร์แอนิเมชัน จะเป็นการถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์ แอนิเมชันคือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพ แต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ภาพมีการเปลี่ยนแปลง (นับทอง ทองใบ. 2550: 202)

ในคริสต์ศตวรรษที่ 19 เครื่องจักรและวิทยาการใหม่ๆ เริ่มเข้ามา นักวิทยาศาสตร์เริ่มมีการ ประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือใหม่ๆ ทำให้ภาพยนตร์เป็นประติมากรรมหนึ่งซึ่งเกิดขึ้น โดยทฤษฎีว่าด้วยการ เห็นภาพติดตา (Persistence of Vision) เป็นการเห็นภาพนิ่งที่ละภาพที่ต่อเนื่องกัน หลักการเห็น ภาพติดตานี้ได้มีการศึกษา ผลของการศึกษานักวิทยาศาสตร์ ได้ประดิษฐ์เป็นเครื่องเล่น ผลงานของ ดร.จอห์น ไอร์ทอน พารีส (Dr. John Ayrton Paris) ชาวฝรั่งเศส นักประดิษฐ์เครื่องมือทอมาโทรป (Thaumatrope) ซึ่งเป็น ในปี ค.ศ. 1824 ให้ความคิดเกี่ยวกับภาพติดตาด้วยการลวงตา วิธีการนี้โดย การนำเอาแผ่นกระดาษแข็งรูปวงกลม 2 แผ่น มาประกอบกัน โดยด้านหน้าเป็นภาพนก ด้านหลังเป็น ภาพกรงเปลา่ หากวาดด้านหลังของภาพ แล้วใส่เชือกผูกหนึ่งข้างตรงจุดศูนย์กลางของวงกลมทั้งสอง กดให้แน่นเป็นแผ่นเดียวกัน จากนั้นใช้นิ้วจับปลายเชือกทั้งสองด้านแกว่งไปมาแล้วดึงเชือกให้หย่อน ทั้งสองด้าน วงกลมจะหมุนไปและภาพเขียนจะรวมกันเป็นภาพเดียว



ภาพประกอบ 11 ภาพเครื่องมือทอมาโทรป (Thaumatrope)

ต่อมาสิ่งประดิษฐ์ได้มีขึ้นจากแนวทางการสร้างภาพติดตาอย่างฟีเนคิสโตสโคป (Phenakistoscope) พัฒนาขึ้นโดยปลาโต (Plateau) เป็นภาพชุดหนึ่งที่มีอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบและโซโทรป (Zoetrope) หรือล้อแห่งชีวิต (Wheel of life) ที่พัฒนาโดยฮอร์เนอร์ (Horner) มีลักษณะเป็นภาพชุดเดียวกันฟีเนคิสโตสโคป ภาพนั้นจะติดอยู่กับแกนหมุน จากนั้นการผลิตเครื่องเล่นในลักษณะนี้ได้เกิดขึ้นมากมาย(มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช .2530: 8)

จากเครื่องเล่นที่ประดิษฐ์โดยนักวิทยาศาสตร์ทำให้เกิดการเห็นภาพเคลื่อนไหว เมื่อภาพเหล่านั้นมีการซ้อนกันในจังหวะที่ต่อเนื่อง จุดนี้ทำให้เกิดความสนใจในการสร้างกล้องถ่ายภาพยนตร์ มีการประดิษฐ์และพัฒนาจนถึงช่วงที่มีความสนใจมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยมี โทมัส แอลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) มารับผิดชอบโครงการนี้ร่วมกับ วิลเลียม เคนเนดี้ ลอริ ดิคสัน (William Kennedy Laurie Dickson) ได้ทำงานทดลองเกี่ยวกับภาพยนตร์ เอดิสันได้นำประดิษฐ์กรรมมาจดทะเบียนในปี พ.ศ.2434 และออกแสดงในปี พ.ศ. 2437 โดยกล้องคิเนโตกราฟ (Kinetograph) จะบันทึกภาพด้วยอัตราความเร็ว 48 เฟรมต่อวินาที โดยตัวกล้องสามารถบรรจุฟิล์มได้ครั้งละ 50 ฟุตโดยไม่มีการตัดต่อ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2530: 14-17) ซึ่งต่อมาพี่น้องตระกูลลูมิเอร์ (Lumiere) ชาวฝรั่งเศสได้ผลิตถ้ำมองของเอดิสันให้สามารถฉายขึ้นจอขนาดใหญ่ สำหรับดูพร้อมกันหลายคน เรียกเครื่องฉายภาพยนตร์ว่า “ซีเนมาโตกราฟ” นำออกฉายตามเมืองใหญ่ๆ ทั่วโลก ตั้งแต่ พ.ศ.2439 เป็นต้นมา ซึ่งคำว่า “ซีเนมา” ได้ใช้เรียกเกี่ยวกับภาพยนตร์มาจนถึงปัจจุบัน (พทุทธิ ศุภเศรษฐศิริ. 2555: 13)

ตปากร พุทธเกส ได้กล่าวว่า เมื่อเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์เริ่มเป็นที่แพร่หลาย การ์ตูนก็เป็นสื่อหนึ่งที่ผ่นตัวเองเข้ามาในช่องทางสื่อภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ภาพยนตร์การ์ตูนนั้นถูกผลิตด้วยการวาดภาพที่มีการต่อเนื่องกันหลายภาพมาถ่ายและเรียงภาพเพื่อฉายด้วยเครื่องฉายตามลักษณะของเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์ การ์ตูนประเภทนี้จึงมักมีสุนทรียะสูง มีการเคลื่อนไหวสมจริง ลื่นไหล เนื่องจากใช้ต้นทุนในการผลิตสูง ใช้ระยะเวลาในการผลิตนานและต้องใช้แรงงานฝีมือในการผลิตจำนวนมาก (ตปากร พุทธเกส. 2555: 20)

ดังนั้นจุดกำเนิดและประเภทของแอนิเมชัน จึงถือกำเนิดขึ้นมาจากหลักการเรื่องภาพติดตา โดยเมื่อเราเห็นภาพนิ่งภาพหนึ่งก็จะเกิดการจดจำและเข้าใจว่าภาพนั้นๆ คืออะไร แล้วเมื่อลองนำเอาภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาเล่นติดต่อกันด้วยความเร็ว 25 ภาพต่อ 1 วินาที จะเห็นภาพเคลื่อนไหว และเมื่อ โทมัส อันวาเอดิสัน (Thomas Alva Edison) ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายได้ หลังจากนั้นการสร้างแอนิเมชันก็ได้มีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องโดยตลอด

ในปี ค.ศ. 1914 วินเซอร์ แมกเคย์ (Winsor McCay) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน ได้จัดแสดงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ผลงานของตนเองเรื่อง “เจอร์ที เดอะ ไดโนเสาร์” (Gertie the

Dinosaur) ที่เมืองชิคาโก สหรัฐอเมริกา โดยแมกเคย์ได้ขึ้นแสดงบนเวทีร่วมกับเจอร์ที (Gertie) ตัวการ์ตูนไดโนเสาร์ที่ถูกฉายภาพบนจอทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันกลายเป็นจุดสนใจของผู้คนอย่างแพร่หลาย ต่อมาบริษัทเดอะ วอลต์ดิสนีย์ (The Walt Disney Company) ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “สตีมโบต วิลลี” (Steamboat Willie) ออกฉายใน พ.ศ. 1928 นับเป็นการตูนเรื่องแรกที่บันทึกทั้งภาพและเสียงอย่างสมบูรณ์แบบ (full length) ลงบนแผ่นฟิล์ม ต่อมา ใน ค.ศ. 1937 บริษัทเดอะวอลต์ดิสนีย์ได้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องยาวที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งเป็นที่รู้จัก และชื่นชอบกันทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทยคือ เรื่อง “สโนว์ไวต์กับคนแคระทั้งเจ็ด” (Snow White and the Seven Dwarfs) ที่ถือเป็นหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนอมตะตลอดกาล ทั้งนี้เนื้อหา เทคนิคการวาด ตลอดจนภาพและเสียง จะเห็นได้ว่าการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่องในสหรัฐอเมริกา การสร้างผลงานภาพเคลื่อนไหวที่ได้รับความนิยมจากนานาประเทศอย่างบริษัทวอลต์ ดิสนีย์สตูดิโอ (Walt Disney Studio) โดยผลงานการสร้าง เช่น มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) การ์ตูนแรกๆ ของดิสนีย์ที่มาแทนกระต่ายออสวอลด์ (Oswald the Lucky Rabbit) ที่โดนกลุ่มบริษัทยูนิเวอร์แซล (Universal Studio) เอาลิขสิทธิ์ไป สโนว์ไวต์กับคนแคระทั้ง 7 (Snow White and the seven Dwarfs) พิน็อคคิโอ (Pinocchio) ลูกช้างแดมโบ (Dumbo) ปีเตอร์แพน (Peter Pan) อลิซในดินแดนมหัศจรรย์ (Alice in Wonderland) ซินเดอเรลล่า (Cinderella) ฯลฯ งานของวอลต์ ดิสนีย์ได้ขยายไปสู่สื่ออีกหลากหลาย นอกจากบริษัทของวอลต์ ดิสนีย์แล้ว ยังมีบริษัทที่ผลิตและสร้างการ์ตูนเกิดขึ้นอีก เช่น สตูดิโอ พิกซาร์ (Stodio Pixar) ซึ่งภาพยนตร์ที่เป็นที่โด่งดัง เช่น ทอย สตอรี (Toy Story) ดรีมเวิร์กส์แอนิเมชัน (Dreamworks Animation) โซนี่ พิกเจอร์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (Sony Picture Entertainment)

วงการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น ได้รับกระแสอิทธิพลจากทางอเมริกาและญี่ปุ่น ภาพยนตร์การ์ตูนเคลื่อนไหวเรื่องแรกของไทยเริ่มขึ้นในปี พ.ศ. 2488-2489 โดย เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเกี่ยวกับชาวนา เพื่อนำไปใช้อบรมพัฒนาชาวนา ตัวละครที่แสดงนำคือ ตัวขุนหมื่นวาดโดย สวัสดิ์ จูฑะรพ เป็นภาพยนตร์ขึ้นทดลองบนฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตร เสนอโครงการให้รัฐบาลของจอมพล ป. พิบูลย์สงคราม แต่ไม่ได้รับการสนับสนุน ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันไทยเรื่องแรกที่ได้มีการผลิตขึ้น ใน พ.ศ. 2489 คือ เรื่อง “เหตุมหัศจรรย์” อันเป็นผลงานที่สร้างสรรค์โดยอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ที่นำแนวทางจาก เสน่ห์ คล้ายเคลื่อน มาผลิตซึ่งเป็นเพียงภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขนาดสั้น ความยาว 12 นาที แต่เนื่องจากขาดการสนับสนุนทั้งจากนายทุนและภาครัฐในสมัยนั้น แอนิเมชันในประเทศไทยจึงไม่มีการพัฒนาอย่างจริงจังไปอีกหลายสิบปี (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. 2554: Online) และจากนั้น ผลงานของ อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง เป็นการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันขนาดยาวเรื่องแรกของประเทศไทยคือ เรื่อง “สุดสาคร” ฉาย

ใน พ.ศ.2522 จากกระแสการตอบรับการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนจากวรรณคดีเรื่อง “สุตสาคร” บทประพันธ์ของสุนทรภู่ ทำให้ผลงานได้รับความนิยมและเป็นที่ยอมรับจากชาวต่างชาติ โดยได้ส่งเข้าร่วมงาน Ninth Pacific Film Show 1978 ที่ไต้หวันและงาน International Animation 1996 ที่ญี่ปุ่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้จึงประสบความสำเร็จ (ศิริระ ชัยยะสมุทร. 2547: 50)

จากนั้นพัฒนาการของการ์ตูน 3 มิติได้หยุดนิ่งจนมาในปี 2524 การเข้ามาของกระบวนการสร้างงานแอนิเมชันเริ่มมีความเจริญก้าวหน้าอีกครั้งมีหลายบริษัทให้ความสนใจและผลิตผลงานออกมาทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ บริษัทวิริตา แอนิเมชัน ได้สร้างบ๊องบอนด์ จากตัวการ์ตูนที่มาจากหนังสือการ์ตูนชายหัวเราะขึ้นมาใช้ชีวิตในรูปแบบภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไอแมกซ์ เทียเตอร์ (Imax Theater) จากนั้นมากลุ่มบริษัทต่างๆ เริ่มเข้ามาให้ความสนใจกับการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด สร้างผลงานที่โด่งดัง คือ ก้านกล้วย และบริษัทบ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด ที่สร้างสรรค์แอนิเมชันแบบไทย เรื่องยักษ์ และยังมีหลายบริษัทที่มีความสนใจด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ได้รับความนิยม

### ส่วนที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ขั้นตอนในการทำงานจะมีกระบวนการที่ซับซ้อน การวางแผนการทำงานและการกำหนดองค์ประกอบในการสร้างงานจึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการทำภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ องค์ประกอบหลักในการสร้างงานจะคล้ายกับองค์ประกอบในการทำภาพยนตร์และละคร สดใส พันธุมโกมล กล่าวถึงองค์ประกอบในการสร้างงานละคร โดยยึดหลักการของประพันธ์ศิลป์ของอริสโตเติลว่า ในการสร้างงานละครผู้สร้างงานส่วนใหญ่ยึดองค์ประกอบ 6 ประการ ในการพิจารณาอันได้แก่ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิดหรือแก่นเรื่อง ภาษา ดนตรี และทัศนองค์ประกอบ (อ้างใน นพดล อินทรจันทร์. 2556: 28) ส่วนการจัดองค์ประกอบทางด้านการเขียน ศุภพัทธ์ จารุเศรณี (2552: 30) ว่าเป็นองค์ประกอบของการเขียนภาพยนตร์ ประกอบด้วย เรื่อง (Story) แนวความคิด (Concept) แก่นเรื่อง (Theme) เรื่องย่อ (Plot) โครงเรื่อง (Treatment) ตัวละคร (Character) บทสนทนา (Dialogue) (ศุภพัทธ์ จารุเศรณี. 2552: 30)

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล กล่าวถึงลักษณะของภาพยนตร์ไว้ว่า ภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคด้านภาพ ด้านเสียง และการตัดต่อเพื่อการทำหน้าที่ทั้ง 4 ประการ คือ

1. หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) ภาพยนตร์มีเรื่องราวที่จะบอกกล่าวให้ผู้รับชมได้รับรู้ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้ผู้รับชมเข้าใจ ผู้ทำภาพยนตร์ที่ดีควรจะสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกระดับ

2. หน้าที่ในการสื่อทางอารมณ์ (Emotional Function) ภาพยนตร์ต้องสร้างอารมณ์ต่างๆให้กับคนดู ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ความโศกเศร้า ความสุข ความหวาดเสียว ความสยดสยอง โดยใช้วิธีการต่างๆกันไป เช่น การใช้เสียงตัดต่อหรือใช้เสียงประกอบ

3. หน้าที่ในการสื่อสารด้านความคิด (Intellectual Function) หน้าที่ของภาพยนตร์ในการสื่อสารทางความคิดมีอยู่สองลักษณะ ลักษณะหนึ่งคือ ผู้ทำภาพยนตร์อาจจะแทรกความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญาหรือข้อคิด หรือแง่คิดที่เกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่อง และอีกลักษณะคือการกระตุ้นผู้รับชมให้ใช้ความคิดของตนเองโดยคนทำภาพยนตร์ไม่ได้เอาความคิดของตนเองไปให้ ทั้งสองลักษณะล้วนกระตุ้นให้ผู้รับชมคิด ไม่ใช่แค่รับชมเพียงเพื่อความบันเทิง

4. หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) ทั้งนี้ไม่จำเป็นว่าหน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจนั้นจะต้องเกิดจากภาพเท่านั้น ทว่าองค์ประกอบจากเสียงดนตรีก็มีส่วนสร้างความตื่นตาตื่นใจได้เช่นกัน (อ้างใน พงษ์ทิพย์ ศุภเศรษฐศิริ. 2555)

ตปากร พุทธเกส กล่าวว่า เครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องการ์ตูนมี 13 องค์ประกอบ คือ ตัวละคร หน้าตาตัวละคร เครื่องแต่งกาย โครงเรื่อง แกนเรื่อง/ค่านิยม ฉาก วัฒนธรรมที่แสดงออก พาหนะ อุปกรณ์ อาวุธ/ของวิเศษ ภาษาพูด เพลงประกอบ หรือดนตรีประกอบ (ตปากร พุทธเกส. 2555: 200-203)

จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย กล่าวถึง การทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ นั้นมีขั้นตอนที่ซับซ้อน เริ่มตั้งแต่คิดเรื่อง ทำบท ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก จัดทำสตอรี่บอร์ด บันทึกเสียงและตัดต่อ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. 2551: 2)

ดังนั้นในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ สิ่งที่ต้องคำนึงถึง คือ องค์ประกอบในการสร้างงานซึ่งจะช่วยให้การดำเนินเรื่องและขั้นตอนทำงานเป็นไปได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผู้รับชมได้รับรู้และเข้าใจ รวมทั้งเป็นการสร้างอารมณ์ในการชมภาพยนตร์ จึงได้แบ่งเป็นลำดับดังนี้

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง โครงเรื่องแสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดในแต่ละช่วงเวลาและสถานที่ เป็นการลำดับเหตุการณ์ให้เรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง

อี.เอ็ม.ฟอสเตอร์ (E.M.Foster. อ้างใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558: 113) กล่าวว่า “โครงเรื่อง” หมายถึง สิ่งที่เน้นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์แอ็คชันกับแอ็คชัน (Action) ในเรื่องราว ซึ่งจะต้องฝ่าฟันหรือต่อสู้กับอุปสรรคที่มาขวางกั้นเพื่อนำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ (Climax) และจุดคลี่คลายเรื่อง (Resolution)

โครงเรื่องแบ่งขั้นตอนในการเล่าเรื่องเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวโดยมีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก สถานที่ เปิดประเด็นขัดแย้งเพื่อชวนติดตาม การเริ่มต้นเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์แล้วแต่การสร้างสรรค์ของผู้กำกับแต่ละคน
2. ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราวต่อไป
3. ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจได้ว่าตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร
4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ขั้นตอนหลังจากจุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปเนื่องจากปัญหาหรือเงื่อนไขต่างๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้ แต่ก็ยังถือว่ายังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของเรื่องเนื่องจากในตอนท้ายเรื่องภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็อาจจะสร้างประเด็นใหม่มาให้ผู้ชมได้ติดต่อก็คือเป็นได้
5. ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีจุดจบได้หลายลักษณะ เช่น จบลงอย่างมีความสุข สูญเสีย หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบของเรื่องนับว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี (ปรัชญา เปี่ยมการุณ. 2555: 9-10)

ในการสร้างโครงเรื่องกับงานภาพยนตร์หรือภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิตินั้น เรื่องราวอาจจะ เป็นเรื่องราวที่ได้มาจากเรื่องจริงหรือจินตนาการ นวนิยาย แรงบันดาลใจ และถูกนำมาเรียบเรียงจน เป็นบทภาพยนตร์ นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ ได้รูปแบบของการถ่ายทอดโครงเรื่องเป็น 3 รูปแบบกล่าวคือ

แบบแรก กล่าวคือ เป็นการดำเนินเรื่องโดยให้ผู้ชมเป็นบุคคลที่ 3 ที่ตามเฝ้ามองเหตุการณ์สำคัญๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยใช้กล้องทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชมที่ร่วมอยู่ในเหตุการณ์สำคัญๆ ที่เกิดขึ้นใน ภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง เปรียบเสมือนผู้ชมเป็นบุคคลที่ 3 ที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ด้วย

แบบที่สอง การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางตัวละครหนึ่ง หรือบุคคลใดคนหนึ่งในภาพยนตร์ ซึ่งจะ มุ่งเน้นไปที่ทัศนคติของตัวละครนั้นและความเข้าใจต่อสถานการณ์นั้นของบุคคลหรือตัวละครนั้นๆ เพียง คนเดียว มักดำเนินเรื่องราวด้วยการบอกเล่าจากความคิดบางครั้งก็เป็นความฝันหรือบันทึกของตัวละคร นั้นผู้ชม ดังนั้นผู้ชมจึงได้เห็นตัวละครที่เป็นเจ้าของเรื่องราว ปรากฏอยู่บนจอภาพด้วย ถือว่าเป็น การนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบที่ผู้ชมเป็นบุคคลที่ 2 ในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

แบบที่สาม ลักษณะการเล่าเรื่องแบบให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์และ มักจะใช้กล้องแทนตัวผู้ชมในการเข้าร่วมเหตุการณ์โดยตรงเปรียบเสมือนตัวผู้ชมเป็นตัวละครตัวหนึ่งใน ภาพยนตร์ และมีสถานะเป็นบุคคลที่หนึ่งในเหตุการณ์ที่ต้องมีบทพูดกับตัวละครอื่นๆ ด้วย เช่นเดียวกับ ตัวละครตัวอื่นๆ โดยใช้กล้องเป็นตัวแทน และแทนสายตาของผู้ชมในการเชื่อมกับตัวละครอื่นๆ ซึ่งบทพูด

ของบุคคลที่ 1 นี้ อาจจะทำให้ผู้ชมได้ยินแต่เพียง Voice Over เท่านั้น และตลอดทั้งเรื่อง ผู้ชมจะไม่ได้เห็นหน้าตัวละครที่พูดประโยคเหล่านั้นแทนผู้ชมเลย (นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ.2555. 78-79)

ดังนั้นในการสร้างงาน โครงเรื่องจึงต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลักที่นำเรื่องราวให้ดำเนินไปเพื่อให้เห็นถึงปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นโดยมีตัวละครและสถานการณ์ต่างๆ เพื่อนำให้เห็นประเด็นของปัญหาหรือข้อขัดแย้งจนนำไปสู่การยุติเรื่องราวซึ่งในหลักการที่อ้างอิงนั้น ได้นำมาใช้ในการสร้างงานภาพยนตร์ ซึ่งในการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ถ้าโครงเรื่องไม่ดีอาจส่งผล ต่อภาพยนตร์

นเรศ อรรถศุภผล (2560 : สัมภาษณ์) นักสร้างงานทางด้านแอนิเมชันเรื่องบังปอนด์ แสดงทัศนคติเรื่องโครงเรื่องว่า ขั้นตอนการทำงานที่ยากที่สุดในเรื่องของบท ถ้าบทไม่ดีจริงไม่เขียนต่อให้ตัวละครทำสวยอย่างไรคนดูก็ดูเพียงรอบเดียว ถ้าบทดีจริง คนดูจะได้ดู 2-3 รอบโดยไม่เบื่อ

พนัส โภคทวี (2560 : สัมภาษณ์) นักวิชาการด้านคอมพิวเตอร์อาร์ต ให้ทัศนะคติเกี่ยวกับโครงเรื่องว่า โครงเรื่องที่สำคัญควรเป็นส่วนที่ทำให้เรื่องมีเหตุผล น่าติดตาม มีปม และคลี่คลาย

ประภาส ชลศรานนท์ ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบโครงเรื่องว่า เนื้อเรื่องผมคิดว่าหนังทุกเรื่องไม่ว่าจะเป็นหนังคนหรือหนังแอนิเมชัน เนื้อเรื่องสำคัญที่สุด บทภาพยนตร์สำคัญที่สุด

**2. แก่นเรื่อง (Theme)** แก่นเรื่องหรือเรียกทับศัพท์ว่า ธีม (Theme) เป็นความคิดหลักที่จะถ่ายทอดภาพยนตร์ออกมานำเสนอในความสำคัญของตัวเรื่อง และเป็นส่วนเสริมสร้างความเข้าใจของตัวเรื่องทั้งหมด เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องทองแดง แก่นของเรื่องคือความกตัญญูและความจงรักภักดี คล้ายกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย ที่แสดงให้เห็นถึงความกตัญญูต่อมารดาและพื้นแผ่นดิน ดังนั้นแก่นเรื่องจึงเป็นศูนย์กลางของเรื่องที่ต้องการสื่อสารกับคนดูในแง่คิดที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ดูได้เห็น

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม ได้นำความคิดหลักของแก่นเรื่องมาแยกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ความคิดหลักที่เน้นการมองโลก คือ

1. มองโลกในเชิงยึดมั่นอุดมคตินิยม (Idealism) คือ การจบเรื่องให้มีความหวัง และมองโลกในแง่ดี เช่น “การมีศรัทธาในชีวิต” จากภาพยนตร์เรื่อง Forrest Gump (1994) หรือ “รักแท้ยอมชนะอุปสรรคทั้งปวง” จากภาพยนตร์เรื่อง Notting Hill (1999) และ The Road Home (2006)

2. การมองโลกในแง่ร้าย (Pessimism) คือ การจับที่แสดงถึงความสิ้นหวัง สูญเสีย ศรัทธา มองชีวิตอย่างเย้ยหยัน ตลอดจนสะท้อนความเสื่อมทรมานของสังคมและด้านมืดในตัวมนุษย์ เช่น มนุษย์ที่พ่ายแพ้กับชีวิต จากภาพยนตร์เรื่อง Blue Jasmine (2013) เป็นต้น

3. มองโลกอย่างประชดประชัน (Sarcasm) คือ การจับที่ทั้งความหวังและความสิ้นหวังพร้อมๆ กัน คือสะท้อนความจริงทั้งด้านบวกและด้านลบซึ่งนับเป็นมุมมองที่สมจริงมากที่สุด เนื่องจากมนุษย์มิได้มีด้านดีหรือด้านร้ายเพียงด้านเดียว ตัวอย่างเช่น “ความรักคือความสุขและความทุกข์” จากภาพยนตร์เรื่อง Blue Valentine (2010) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า พระเอกและพระนางเอกไม่สามารถรักษาความรักของพวกเขาไว้ได้ ต้องทิ้งความเจ็บไว้เบื้องหลัง

ดังนั้นการพิจารณาแก่นเรื่องควรสังเกตแก่นความคิดในภาพยนตร์นั้น การประมวลองค์ประกอบต่างๆ ทำให้เกิดการแยกย่อยทางความคิดทำให้เราสามารถเข้าใจแก่นของเรื่องได้ชัดเจน

3. **ตัวละคร (Character)** นอกจากการสร้างเรื่อง (Story) ตัวละครเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะสร้างให้เรื่องราวมีความน่าสนใจ การสร้างตัวละครแต่ละตัวต้องมีลักษณะบุคลิก รูปร่างหน้าตา อุปนิสัยใจคอที่แตกต่างกัน

วิสิฐ จันมา (2555: 106) กล่าวถึงการออกแบบลักษณะบุคลิกตัวละครไว้ว่า ต้องประกอบไปด้วยพื้นฐานการออกแบบตัวละคร ทฤษฎีสี่ พื้นฐานการวาดเส้น การใช้รูปทรงพื้นฐาน วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม คุณภาพและเอกลักษณ์เฉพาะลายเส้น รูปร่างการสื่อความหมายของตัวละคร สัดส่วนตัวละคร การสร้างตัวละครให้ท่าทางการแสดงออกดูเกินกว่าปกติ เครื่องประดับ อุปกรณ์เสริม เครื่องแต่งกายเสริม มุมมอง 3 มิติ (วิสิฐ จันมา. 2555: 106)

จรรยา พรปักษ์ประลัย กล่าวว่า ตัวละครจะต้องประกอบด้วย

1. ชื่อที่จำได้ง่าย
2. รูปลักษณ์ของตัวละคร ที่น่ารักระดุดตาเพื่อสร้างเอกลักษณ์และความโดดเด่นที่ได้จดจำได้ง่าย
3. บุคลิกและลักษณะนิสัย เพื่อแสดงภูมิหลังของตัวละครนั้น
4. คำพูดของตัวละครที่แตกต่างกันตามบุคลิกและนิสัยใจคอที่วางไว้
5. เสียงตัวละคร คือ เสียงที่บ่งบอกบุคลิกของตัวละคร
6. สีหน้าและท่าทางที่เป็นธรรมชาติและให้อารมณ์ที่ชัดเจน (จรรยา พรปักษ์ประลัย. 2551: 50-60)

ตามแนวคิดของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558: 203; อ้างอิงจาก Viadimir Propp. 1895-1970) นักทฤษฎีแนวโครงสร้างนิยายชาวรัสเซียได้วิเคราะห์ตัวละครใน

นิทานพื้นบ้านของรัสเซียมากกว่า 100 เรื่องไว้อย่างน่าสนใจ โดยแบ่งประเภทของตัวละครตามหน้าที่เป็น 7 ประเภท คือ พระเอก (The Hero) ผู้ร้าย (The Villain) ผู้ให้ (The Donor) คนช่วยเหลือ (The Helper) เจ้าหญิงหรือรางวัลและบิดาเจ้าหญิง (The Princess or Prize and Her Father) คนวางแผน (The Dispatcher) คนฉกฉวย (ความดีของพระเอก) (The False Hero) แนวคิดนี้เป็นเหมือนแนวทางในการจัดกระบวนการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

จะเห็นว่าในการสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจและน่าจดจำนั้น ตัวละครต้องแปลกทั้งทางด้านพฤติกรรม การกระทำ มีความโดดเด่นเหนือคนธรรมดา รวมทั้งการสร้างทักษะคติความเชื่อให้กับผู้ชมได้มีส่วนร่วมไปกับตัวละคร รับรู้ลักษณะหน้าตา จิตใจ และพร้อมที่จะรู้ถึงลักษณะนิสัยของตัวละครว่ามีอุปนิสัยใจคอเป็นอย่างไร

**4. ฉาก (Scene & Setting)** ฉากมีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องในงานภาพยนตร์ ฉากเป็นการสร้างความต่อเนื่องให้กับเรื่องราวได้ดำเนินไป ฉากเป็นตัวบอกสถานที่ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญเพราะเป็นตัวขับเคลื่อนให้เรื่องราวดำเนินไปสู่จุดคลี่คลายของเรื่อง (Resolution) หรือบรรลุเป้าหมายของเรื่อง รวมทั้งเป็นการเปิดเรื่อง หมายถึง ทำหน้าที่เปิดตัวละคร เปิดเวลา สถานที่ของเหตุการณ์ แอ็คชั่น สร้างอารมณ์ และเปิดเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558: 170-171)

ในการจัดฉาก นับทอง ทองใบ กล่าวว่า ฉากถือเป็นจุดเริ่มของเวลาและสถานที่ของเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชัน การออกแบบฉาก (Background) เป็นส่วนสำคัญมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันจะสมบูรณ์ไม่ได้เลย ถ้าขาดฉากการออกแบบฉากต้องใช้องค์ประกอบของภาพ สี แสง เงา เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึกร่วมกันให้กับผู้ชม โดยฉากที่ดีต้องเป็นตัวส่งเสริมเรื่องและขับตัวละครให้โดดเด่น และจุดสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การสร้างภาพให้เกิดมิติ โดยใช้หลักการเขียนแบบ Perspective การจัดภาพให้มีหลายระยะ คือด้านหน้า ตรงกลาง และด้านหลังซ้อนทับเพื่อให้เกิดระยะภาพ (นับทอง ทองใบ. 2550: 219) ดังนั้นในการสร้างสรรค์ฉากจึงมีความสำคัญ เพื่อเป็นส่วนเสริมสร้างให้ตัวละครโดดเด่นขึ้น และตอบรับกับสถานการณ์และของเหตุการณ์ต่างๆ ในการดำเนินเรื่อง

**5. บทสนทนาและเสียง (Dialogue & Sound)** ในการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ บทสนทนาและเสียง ส่งผลให้การดำเนินเรื่องมีความน่าติดตาม เป็นการสื่อสารข้อมูลให้ผู้ชมได้เข้าถึงบทภาพยนตร์และตัวละคร บทสนทนานั้นจะเป็นตัวดำเนินเรื่องราวให้กับตัวละคร เพื่อเป็นการบ่งบอกบุคลิกลักษณะของตัวละครและเป็นตัวเสริมการกระทำให้กับตัวละคร อีกทั้งเป็นตัวเชื่อมความต่อเนื่องของแต่ละฉากในเรื่อง ส่วนในเรื่องของเสียงเป็นการผสมผสานระหว่างบทสนทนากับการประกอบเสียง เสียงจึงสร้างความสำคัญและสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

เช่น ตัวละคร ฉาก และเสียงประกอบในฉากยังเป็นตัวบ่งบอกทั้งทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก บรรยากาศ ช่วยเพิ่มอารมณ์ให้กับผู้ชมในการชมในสื่อดัดแปลงตามภาพยนตร์

**6. ลักษณะเด่น** สิ่งที่สร้างความแตกต่างในงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ความเป็นวัฒนธรรม ที่แทรกในภาพยนตร์ เช่น ในแต่ละเรื่องจะมีลักษณะเด่นที่ขึ้นอยู่เรื่องราว ชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ความเชื่อ รวมทั้งการออกแบบ ตัวละคร ฉากที่มีการใช้ลายเส้น ความเป็นสีสันที่สดใส นำมาประกอบในภาพยนตร์เพื่อแสดงออกถึงความเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยลักษณะเด่น

### กระบวนการทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

นอกเหนือจากกระบวนการสร้างงาน ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ยังมีองค์ประกอบและขั้นตอนในการทำงานก่อนที่จะผลิตชิ้นงานออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ (Preproduction) เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นๆ ในขั้นตอนนี้จะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนย่อยด้วยกัน โดยเรียงตามลำดับดังนี้ คือ

1.1 เขียนเรื่องหรือบท (story) เป็นสิ่งแรกเริ่มที่สำคัญที่สุดในการผลิตชิ้นงานแอนิเมชันและภาพยนตร์ทุกเรื่อง แอนิเมชันจะสนุกหรือไม่ล้วนขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบท

1.2 ออกแบบภาพ (visual design) หลังจากได้เรื่องหรือบทมาแล้ว ก็จะคิดเกี่ยวกับตัวละครว่าควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร สูงเท่าใด ฉากควรมีลักษณะอย่างไร สีอะไร ในขั้นตอนนี้ อาจทำก่อนหรือทำควบคู่ไปกับบทภาพ (storyboard) ก็ได้

1.3 ทำบทภาพ (storyboard) คือ การนำบทที่เขียนขึ้นนั้นมาทำการจำแนกมุมภาพต่างๆ โดยการร่างภาพลายเส้น ซึ่งแสดงถึงการดำเนินเรื่องพร้อมคำบรรยายอย่างคร่าวๆ ซึ่งผู้บุกเบิกอย่างจริงจังในการใช้บทภาพ คือ บริษัทเดอะวอลต์ ดิสนีย์ ได้ริเริ่มขึ้นราว พ.ศ.2473 และได้นำมาใช้กันอย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบันซึ่งแม้แต่ภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

1.4 ร่างช่วงภาพ (animatic) คือ การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงพร้อมใส่เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด (นี่คือข้อแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและภาพยนตร์ทั่วไป เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันจำเป็นต้องตัดต่อก่อนที่จะผลิต เพื่อจะได้รู้เวลาและการเคลื่อนไหวในแต่ละช็อตภาพ (shot) อย่างแม่นยำ ส่วนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงนั้น จะตัดต่อภายหลังการถ่ายทำ)

2. ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นขั้นตอนที่ทำให้ภาพตัวละครต่างๆ มีความสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้น จะสวยงามมากหรือน้อยเพียงใด ประกอบด้วย

2.1 วางผัง (layout) คือ การกำหนดมุมภาพ และตำแหน่งของตัวละครอย่างละเอียด รวมทั้งวางแผนว่าในแต่ละช็อตภาพนั้น ตัวละครจะต้องเคลื่อนไหว หรือแสดงสีหน้าอารมณ์อย่างไร ซึ่งหากทำภาพยนตร์แอนิเมชันกันเป็นทีม ก็จะต้องประชุมร่วมกันว่า แต่ละฉากจะมีอะไรบ้าง เพื่อให้แบ่งงานกันได้อย่างถูกต้อง ซึ่งหลังจากเสร็จขั้นตอนนี้แล้ว จึงสามารถแบ่งงานให้แก่ทีมผู้ทำแอนิเมชันและทีมฉากแยกงานไปทำได้

2.2 ทำให้เคลื่อนไหว (animate) คือ การทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉากนั้นๆ ในขั้นตอนนี้สำคัญอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนการกำกับนักแสดงว่าจะเล่นได้ดีหรือไม่ ซึ่งหากทำขั้นตอนนี้ได้ไม่ดีพอก็อาจทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกรู้สึกร่วมไปกับตัวละครด้วย ส่วนแอนิเมชันแบบภาพแสดงมิติวิธีการทำโดยวาดภาพลงบนแผ่นพลาสติกโปร่งใสในแต่ละฉากของเรื่อง และเมื่อแบ่งย่อยลงไปอาจประกอบไปด้วยส่วนต่างๆ เช่น ตัวละคร ต้นไม้ แม่น้ำ ภูเขา ดวงอาทิตย์ ตัวละครแต่ละตัวหรือสิ่งของแต่ละชิ้นจะถูกนำไปวาดลงบนแผ่นใสแต่ละแผ่น เมื่อนำแผ่นใสแต่ละแผ่นมาวางซ้อนกัน แล้วถ่ายภาพด้วยกล้องถ่ายภาพที่ได้รับการออกแบบมาเป็นพิเศษก็จะได้ภาพการ์ตูน 1 ภาพ ที่ประกอบไปด้วยตัวละครและฉาก ในการสร้างภาพการ์ตูนให้เคลื่อนไหว ผู้ทำแอนิเมชัน (animator) จะต้องกำหนดลงไปว่า ในแต่ละวินาที ตัวละครหรือสิ่งของในฉากหนึ่งๆ จะเปลี่ยนตำแหน่งหรืออิริยาบถไปอย่างไร ทั้งนี้ผู้ทำแอนิเมชันจะต้องวาดหรือกำหนดอิริยาบถหลักหรือคีย์ภาพ (key) ของแต่ละวินาที หลังจากนั้นผู้ทำแอนิเมชันคนอื่นๆ ก็จะวาดลำดับการเปลี่ยนแปลงอีกจำนวนหนึ่ง (ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้ 24 ภาพ) เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวจากคีย์ภาพหนึ่งไปสู่คีย์ภาพหนึ่ง ภาพวาดจำนวนมหาศาลระหว่างแต่ละคีย์ภาพเรียกว่า ภาพช่วงกลาง (in-betweens) ในการวาดภาพการ์ตูน ผู้วาดภาพที่วาดคีย์ภาพต่างๆ เรียกว่า ผู้วาดภาพหลัก (key animator) ซึ่งต้องเป็นนักวาดภาพที่มีฝีมือ ส่วนผู้วาดภาพอีกจำนวนหนึ่งที่ทำหน้าที่วาดภาพระหว่างภาพหลักเรียกว่า ผู้วาดภาพช่วงกลาง (in-between) นอกจากผู้วาดภาพแล้วก็มีผู้ลงสี (painter) ซึ่งมีหน้าที่ลงสีหรือระบายสีภาพให้สวยงาม

3.3 ฉากหลัง (background) ฝ่ายฉากเป็นฝ่ายที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าฝ่ายอื่นๆ เพราะฉากช่วยสื่ออารมณ์ได้เช่นเดียวกับตัวละคร เนื่องจากสีและแสงที่ต่างกันย่อมให้อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน และฉากยังช่วยเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้มากขึ้น

### 3. ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction)

3.1 การประกอบภาพรวม (compositing) คือ ขั้นตอนในการนำตัวละครและฉากหลังมารวมเป็นภาพเดียวกัน ซึ่งทั้งแอนิเมชันแบบภาพสองมิติและภาพสามมิติต่างต้องใช้กระบวนการนี้ทั้งสิ้น ในกระบวนการนี้มีการปรับแสงและสีของภาพให้มีความกลมกลืนกันไม่ให้สีแตกต่างกัน

3.2 ดนตรีและเสียงประกอบ (music and sound effects) หมายถึง การเลือกเสียงดนตรีประกอบให้เข้ากับการดำเนินเรื่องและฉากต่างๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งวิศวกรเสียงสามารถสร้างเสียงประกอบให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้โดยดูจากเค้าโครงเรื่อง ดังนั้นเค้าโครงเรื่องถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในอดีตการสร้างเสียงประกอบสามารถทำได้โดยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงม้าวิ่ง เสียงเคาะช้อนและล้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ ในปัจจุบันได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสังเคราะห์เสียง

ให้ได้เหมือนจริงหรือเกินกว่าความเป็นจริง เช่น เสียงคลื่น เสียงพายุ เสียงระเบิด ซึ่งวิศวกรเสียงได้เข้ามาแก้ปัญหาอย่างมาก ทั้งนี้การดูภาพเดียวกันแต่เสียงประกอบต่างกัน เสียงประกอบที่ดีกว่าและเหมาะสมกว่าจะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกในการชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมากขึ้น (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน)

ดังนั้นจากขั้นตอนดังกล่าวจึงเป็นส่วนทำให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ มีการจัดเรียงการทำงานอย่างมีระบบ เช่น ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) เป็นขั้นตอนแรกในการเตรียมการก่อนสร้างงานโดยมีแนวคิดหลัก (Idea) ซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง บท ตัวละคร ฉาก เสียง ภาพร่างของแนวเรื่อง (Thumbnail) ผังภาพ (Story board) ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นขั้นตอนกระบวนการในการสร้างภาพเคลื่อนไหว การเข้าสู่เรื่องของการกำหนดเวลาของแต่ละฉากในเรื่องการทำเลย์เอาต์ (Layout) ในการออกแบบเรื่อง มุมมอง และส่วนประกอบต่างๆ ของฉาก เพื่อเห็นภาพรวมทั้งหมดของชิ้นงาน และท้ายสุดคือขั้นหลังการทำ (Postproduction) การที่กำหนดการเคลื่อนไหวให้กับตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศ การใช้เทคนิคพิเศษ รวมทั้งการตัดต่อและการลำดับการเล่าเรื่องและเสียงดนตรีประกอบ

นภดล แก้วบำรุง (2560 : สัมภาษณ์) นักออกแบบ ให้ทัศนะคติในการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติว่า แอนิเมชันในทุกสตูดิโอส่วนมากแอนิเมชันจะเป็นแผนที่ใหญ่ที่สุดเพราะมันเป็นอุตสาหกรรม ถ้าพูดถึงความยากในขั้นตอนการสร้างงาน การตัดต่อเอฟเฟกต์ (effect) เป็นขั้นตอนที่ยากของการใช้คอมพิวเตอร์ในการคำนวณค่า เช่นการทำระเบิด ระเบิดไฟ

ส่วนขั้นตอนการทำงานของวอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ (Walt Disney Studio) เป็นผู้นำทางด้านการสร้างภาพเคลื่อนไหว และถือเป็นการสร้างงานรูปแบบแอนิเมชันให้มีชีวิตชีวา สู่ระดับโลก ซึ่งอาศัยพื้นฐานหลักการสร้างแอนิเมชันแบบเดิมที่ใช้ภาพจากการวาดด้วยมือหรือภาพสเก็ตช์ มาผสมผสานกับทฤษฎีของ Frank Thomas และ Ollie Johnston จึงมีองค์ประกอบของการสร้างงานแอนิเมชัน ให้มีความเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติดังหลักการ ต่อไปนี้

1. การยืดและหด (Squash and Stretch) เป็นลักษณะของอ็อบเจกต์ที่ถูกบีบอัดเมื่อกระทบสิ่งต่างๆ และจะขยายตัว (หรือ Stretch) กลับสู่ลักษณะเดิมสามารถนำทฤษฎีนี้ไปใช้กับการเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ในลักษณะต่างๆ เพื่อเพิ่มความสมจริงให้มากขึ้นได้ เช่น การหดและขยายตัวของลูกบอลที่เคลื่อนที่ไปกระทบกับพื้น ซึ่งลูกบอลจะมีลักษณะแบนหรือหดตัวลงเพราะแรงอัด จากนั้นลูกบอลจะกระดอนขึ้นและลอยอยู่บนอากาศพร้อมกับขยายตัวเหมือนเดิม เป็นต้น

2. การกำหนดแรงเฉื่อย (Slow-in และ Slow-out) คือ การเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึงจุดสูงสุดจะเคลื่อนที่ช้าลง ส่วน Slow-out คือ การเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ที่

สามารถเคลื่อนที่จากช้าไปเร็วตามแรงโน้มถ่วง ตัวอย่างเช่น เมื่อลูกบอลกระดอนขึ้นบนอากาศจะมีการเคลื่อนที่ในลักษณะ Slow-in โดยความเร็วจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องและเริ่มช้าลงจนหยุดนิ่ง ณ จุดสูงสุดของการกระดอน เมื่อลูกบอลตกจะเพิ่มความเร็วขึ้นเรื่อยๆ ในลักษณะ Slow-out และเพิ่มขึ้นสูงสุดก่อนที่จะตกกระทบพื้น เป็นต้น

3. การโค้ง (Arcs) คือ การเคลื่อนที่ในลักษณะเส้นโค้งตามโครงสร้างของอ็อบเจกต์ เช่น การเคลื่อนไหวของแขนและการเคลื่อนที่ของลูกบอล เป็นต้น ทฤษฎีนี้จะช่วยให้แอนิเมชันมีความสมจริงมากขึ้น เช่น การเคลื่อนไหวของแขนและขาที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง เนื่องจากอวัยวะทั้ง 2 ประกอบด้วยข้อต่อที่สามารถพับหรืองอได้

4. การกำหนดระยะเวลา (Timing) คือ การกำหนดเวลาหรือความเร็วของการเคลื่อนไหวให้กับอ็อบเจกต์ ซึ่งสามารถใช้อธิบายความหมายบางอย่างได้ ตัวอย่างเช่น การเดินของคนที่มีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วแสดงถึงสถานการณ์ที่รีบเร่ง หรือในกรณีที่ลูกบอลกระดอนพื้นเห็นว่าลูกบอลในช่วงที่ 1 จะมีความเร็วสูง ดังนั้นภาพจึงถูกแสดงห่างกันเหมือนกับลูกบอลเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว ส่วนช่วงที่ 2 ภาพจะแสดงใกล้กันมากขึ้นเหมือนกับลูกบอลเคลื่อนที่อย่างช้าๆ เป็นต้น

5. ทำเตรียมพร้อม (Anticipation) คือ การคาดการณ์ว่าในเวลาถัดไปอ็อบเจกต์จะเคลื่อนที่อย่างไร และเตรียมวางแผนการเคลื่อนที่ของอ็อบเจกต์ไว้ล่วงหน้าให้เหมาะสมคุณสมบัติของอ็อบเจกต์ เช่น การตีลูกเบสบอล ผู้เล่นจะต้องเหวี่ยงไม้ไปด้านหลังก่อนตีลูก เป็นต้น

6. การเคลื่อนไหวแบบธรรมชาติ (Follow Through และ Overlapping Action) คือ การแสดงลักษณะการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงจากท่าทางหนึ่งไปยังอีกท่าทางหนึ่ง ส่วน Overlapping Action เกิดจากการนำ Anticipation และ Follow Through มาใช้ เพื่อแทรกการเคลื่อนไหวที่ต้องแสดงในลำดับถัดไปถัดไปก่อนที่การเคลื่อนไหวก่อนหน้านี้จะหยุดลง ทำให้การแสดงแอนิเมชันต่อเนื่องและดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การแสดงภาพของคนตีกอล์ฟ ซึ่งจะต้องแสดงลักษณะท่าทางการเหวี่ยงไม้ไปด้านหลังก่อนเพราะเมื่อตีลูกออกไปแล้วจะต้องแสดงภาพการเหวี่ยงไม้ไปด้านหน้า ซึ่งเกิดจากแรงเฉื่อยด้วย เป็นต้น

7. การจัดองค์ประกอบของฉาก (Staging) คือ แนวคิดในการจัดเรียงแต่ละเฟรมของพื้นหน้า (Foreground) ให้สัมพันธ์กับฉากด้วยการกำหนดสีหรือลักษณะเส้นให้มองเห็นได้ง่าย โดยตัวละครจะต้องดูกลมกลืนและสอดคล้องกับพื้นหลัง (Background)

8. ท่าทางรอง (Secondary Action) คือ การเคลื่อนไหวที่เป็นผลมาจากการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ ซึ่งทำให้แอนิเมชันมีความสมจริงมากขึ้น ตัวอย่างเช่น การเดินของคนจะเกิดการเคลื่อนที่ของขาซึ่งสัมพันธ์กับแขน เป็นต้น

9. การแสดงเกินจริง (Exaggeration) คือ ลักษณะท่าทางต่างๆ ของตัวละครที่สามารถสื่ออารมณ์ไปยังผู้ชมได้ เช่น เมื่อตัวละครพบสิ่งที่น่ากลัวจะแสดงอาการกลัวออกมาทางสายตา เป็นต้น

10. การเน้นจุดสนใจ (Appeal) คือ การกำหนดลักษณะเด่นให้กับตัวละครด้วยการกำหนดการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ เพื่อสื่ออารมณ์และเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชม รวมถึงทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นมากกว่าตัวละครตัวอื่น (<https://thanyachon.files.wordpress.com/2012/>: .online)

หลักการเบื้องต้นนี้สามารถเป็นแนวทางในการนำไปใช้ เพื่อการออกแบบสร้างภาพเคลื่อนไหวไม่ว่าจะเป็นการสร้างตัวละคร สถานที่ และสิ่งของต่างๆ ให้ดูมีชีวิต เหมือนจริงและคล้ายธรรมชาติมากที่สุด

ส่วนด้านการบริหารจัดการที่สำคัญ ได้แก่ บุคลากร (Man) งบประมาณ (Money) วัสดุอุปกรณ์ (Material) และการจัดการ (Management) หรือที่เรียกย่อๆ ว่า 4M's ถือเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ใช้ในการบริหาร เพราะการบริหารจะประสบผลสำเร็จตามเป้าหมาย ซึ่งเป็นแนวทางเพื่อนำมาใช้ต่อการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยต้องอาศัยบุคลากรที่มีคุณภาพและมีปริมาณเพียงพอ ต้องได้รับงบประมาณสนับสนุนการดำเนินการเพียงพอ ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับความต้องการของแผนงานและโครงการและต้องมีระบบการจัดการที่ดีมีประสิทธิภาพเพื่อให้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดให้เกิดประโยชน์สูงสุดและส่งผลเป็นที่น่ายอมรับต่อสังคม วัฒนธรรม ดังนั้นจึงยึดทฤษฎีหลักการบริหาร 4M คือ คน (Man) การบริหารกำลังคน จะใช้คนอย่างไรให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผลกับงานให้มากที่สุด เงิน (Money) การบริหารเงิน จะจัดสรรค้เงินอย่างไรให้ใช้จ่ายต้นทุนน้อยที่สุดและให้เกิดประสิทธิภาพ และประสิทธิผล วัสดุ (Materials) การบริหารวัสดุในการดำเนินงานว่าจะทำอย่างไรให้สิ้นเปลืองน้อยที่สุด หรือเกิดประโยชน์สูงสุด การจัดการ (Management) การจัดการ คือ กระบวนการจัดการบริหารควบคุมเพื่อให้งานทั้งหมดเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดประสิทธิผลอย่างเต็ม (ผู้จัดการออนไลน์. 2549: ออนไลน์)

สุดาพรรณ สิงห์ทอง (2560 : สัมภาษณ์) กรรมการผู้จัดการบริษัท กันตนา แอนิเมชันสตูดิโอ จำกัด ในทัศนคติในการบริหารจัดการว่า เป็นการทำงานเพื่อเป็นการส่งเสริมสังคม เช่น ถ้ามี PSR (Pressure-State-Response Framework) เราจะมองหา คอนเท้นท์ (content) เบื้องต้นในแง่ความเป็นวัฒนธรรม คุณธรรม และจัดอีเว้นท์ (Event) อย่างงานภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วยด้านการบริจาค เราจะเป็นผู้ผลิตคอนเท้นท์ที่สื่อสารกับสังคมเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมในด้านคุณธรรม

เสาวลักษณ์ พันธบุตร (2560 : สัมภาษณ์) นักวิชาการทางด้านแอนิเมชัน แสดงทัศนคติต่อแนวทางการส่งเสริมทางด้านบุคลากรในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ไว้ว่า การพัฒนาบุคลากรในด้านต่างๆ เป็นเรื่องสำคัญ หากมีการสนับสนุนจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างจริงจังและสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจะทำให้เกิดความเข้มแข็ง

กล่าวสรุปได้ว่า ในการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิตินั้น นอกเหนือจากกระบวนการสร้าง และการผลิตแล้ว เรื่องของการบริหารจัดการก็เป็นส่วนสำคัญที่เป็นตัวขับเคลื่อนให้มีการพัฒนาทั้งทางด้านบุคคลในการผลิตและสร้างสรรค์งาน สังคมที่มีการเชื่อมต่อในด้านการสื่อสารของภาพยนตร์เพื่อให้เข้าถึงความเป็นวัฒนธรรมที่แทรกในภาพยนตร์การ์ตูน รวมทั้งการพัฒนาด้านมาตรฐานในการผลิตเพื่อให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมีคุณภาพ เพื่อเป็นการผลักดันให้มีการสนับสนุน ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมีการพัฒนาต่อไป

#### ส่วนที่ 4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยทางด้านทางสังคมและวัฒนธรรม

การได้รับอิทธิพลจากทางอเมริกาและญี่ปุ่น ส่งผลให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย มีการขับเคลื่อนตามกระแสของสังคมในด้านการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีและเครื่องมือคอมพิวเตอร์ที่เข้ามาเป็นส่วนที่ช่วยให้การสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติมีความสะดวกขึ้น ในการใช้โปรแกรมต่างๆ เพื่อการผลิตผลงาน รวมทั้งการผลักดันของกลุ่มบริษัทเอกชนที่ต้องการผลิตผลงานทางด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ให้เท่าเทียมกับต่างประเทศ ในปี 2524 บริษัทวิจิตร แอนิเมชัน จำกัด ได้ผลิตผลงานการ์ตูนเรื่องปังปอนด์ ที่ได้รับความนิยมเมื่อครั้งเป็นหนังสือการ์ตูนเล่ม จากนั้นได้จัดทำซีรีส์การ์ตูน 2 มิติ ปังปอนด์เข้าฉายในโทรทัศน์ จากนั้น บริษัทวิจิตรได้มีแนวคิดที่จะพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูนปังปอนด์ให้มีความทันสมัยเข้ากับยุคการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในช่วงนั้น จึงได้ผลิตภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะ แอนิเมชัน ซึ่งเป็นภาพยนตร์ 3 มิติ เรื่องแรกของไทยที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในระบบ 3 มิติ IMAX Digital ซึ่งสภาพสังคมในช่วงนั้นการเข้ามาของยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิต จึงส่งผลต่อบริษัทที่มีความสนใจผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด ได้ผลิตผลงานเรื่องก้านกล้วย ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ที่นำแง่มุมทางประวัติศาสตร์ของช้างในพระบาทสมเด็จพระนเรศวรมหาราชสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน จากการเข้ามาของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องก้านกล้วย นำมาซึ่งวิทยาการทางด้านเทคโนโลยี และเครื่องมือในการสร้างงานที่มีประสิทธิภาพขึ้น ทำให้ภาพยนตร์ก้านกล้วยมีความนิยมทั้งคนไทยและต่างประเทศ ส่งผลในด้านเศรษฐกิจคือ มีการผลิตของเพื่อเป็นการขายคาร์แรคเตอร์ตัวละครใช้ประกอบสินค้า จากนั้นหลายบริษัทเริ่มสร้างผลงาน ซึ่งปี 2553 มีการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องนาค เป็นการนำเอาความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีในตำนานมาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน รวมทั้งนำวิทยาการทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphics) มาสร้างสรรค์กับภาพยนตร์ ซึ่งผลิตโดยบริษัท Beboys การนี้ภาพยนตร์จะมีเทคนิคและวิธีการในการสร้างงานมากขึ้น ด้วยการพัฒนาทางคอมพิวเตอร์และโปรแกรมในด้านการสร้างงานที่ทันสมัย

รวดเร็ว อย่าง โปรแกรม Maya และ After effect ทำให้ผลงานมีความเหมือนจริงมากขึ้น จากการสร้างผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย นิธิพัฒน์ สมสมาน นายกสมาคมประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกไทย (TAGGA) ได้กล่าวในงาน Thailand Animation Festival # 2 เกี่ยวกับการ์ตูน ในมิติของไทย ว่า งานแอนิเมชันที่ทำให้จุดประกายและทำให้เกิดความตื่นตัวมากที่สุดของบ้านเราคือ เรื่อง “ก้านกล้วย” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ 3D ของกันตนาแล้วหลังจากนั้นก็จะมีภาพยนตร์แอนิเมชันตามมาเรื่อยๆ เช่น “พระพุทธเจ้า” “นาค” ของ Beboyd “ก้านกล้วย 2” และเมื่อปี 2553 มีหนัง 2 เรื่อง คือ “ยักษ์” ของเวิร์คพอยท์ กับ “เอคโค” ของกันตนา แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น งานแอนิเมชันเป็นงานที่ลงทุนสูงมากคือ หนึ่งเรื่องหนึ่งถ้าเป็นภาพยนตร์ไทยทั่วๆ ไป จะใช้ต้นทุนในการสร้างหนังประมาณ 10-15 ล้านบาท ใช้เวลาสร้างแค่ประมาณ 1 ปี แต่ถ้าแอนิเมชันที่เป็นภาพยนตร์เรื่องยาว เรื่องหนึ่งจะใช้ทุน 50-60 ล้านบาท ไปจนถึง 100 ล้านบาท ยิ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวก็ใช้ต้นทุนที่สูงขึ้นมากเช่นเดียวกันก็ใช้เวลาที่สูงมากตามด้วย บางเรื่องใช้เวลา 2-3 ปี ในการสร้าง ซึ่งต้นทุนและระยะเวลาที่สูงแล้ว ทำให้นักลงทุนส่วนใหญ่ไม่กล้าลงทุน ถ้ามามีเรื่องที่ประสบความสำเร็จในเรื่องรายได้ และ “ก้านกล้วย” เป็นเรื่องแรกที่จุดประกายและสร้างรายได้มหาศาลและประสบความสำเร็จที่สุด แต่หลังจากนั้นมาการทำหนังก็ค่อนข้างเหนื่อย ทำให้ผู้ลงทุนเกิดความท้อ เพราะงานแอนิเมชันไทยอย่างที่บอก เรื่องหนึ่งใช้เงินประมาณ 50-60 ล้านบาท แต่ถ้าเทียบกับหนังฮอลลีวูดถือว่ายังน้อยกว่ามากหนังฮอลลีวูด หนึ่งแอนิเมชันเรื่องหนึ่งจะลงทุนอยู่ที่ 100 ล้านขึ้นไป (นิธิพัฒน์ สมสมาน. 2556) จากปัจจัยเหล่านี้เป็นส่วนที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย ให้เข้าสู่ยุคระบบเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลที่เทคโนโลยีก้าวเข้ามามีบทบาทกับชีวิตคนมากขึ้น

## ส่วนที่ 5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการวิจัยของ ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ (2555) เรื่อง "กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์" พบว่า ทางด้านอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบดิจิทัลของไทย ผู้สร้างสรรค์แต่ละท่านมีอัตลักษณ์ของผลงานที่แตกต่างทั้งในเชิงรูปแบบและแนวคิด ซึ่งความแตกต่างเกิดจากประสบการณ์เฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ ทางด้านกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ผลสรุปงานวิจัยพบว่า มี 3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ คือ 1) จุดเริ่มต้นของความคิดอันประกอบด้วยปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก 2) กระบวนการ พัฒนาอัตลักษณ์มี 2 ระยะ คือ ระยะเริ่มแรกจากการศึกษารูปแบบ ระยะฝึกฝน 3) การเผยแพร่ อัตลักษณ์ เพื่อสร้างการรับรู้ต่อสาธารณชนผ่านอินเทอร์เน็ต

จากการวิจัยของ นพดล อินทร์จันทร์ (2556) เรื่อง “ ภาพยนตร์เกาหลี : กรณีศึกษากระแสความคลั่งไคล้วัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย” พบว่า ผู้ชมส่วนมากขึ้นชอบการวางทัศนองค์ประกอบ

ของภาพยนตร์ อันได้แก่ ฉากและเครื่องแต่งกาย ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ชุดเกาหลีที่สังคมไทยส่วนใหญ่นิยมมากที่สุด คือ ภาพยนตร์รักโรแมนติก ภาพยนตร์แนวอิงประวัติศาสตร์ และภาพยนตร์แนวชีวิตตามลำดับ นิยมภาพยนตร์ที่ให้ความสำคัญกับการวางโครงเรื่อง มีเนื้อหาที่น่าติดตาม น่าติดตาม ไม่ซับซ้อน มีปมปัญหาหลักเพียงปมเดียว วางโครงเรื่องอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่จุดยอดของเรื่อง และเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกรัก โกรธ เกลียด แค้น ผ่านการดำเนินเรื่องของตัวละคร สอดแทรกคติธรรมอย่างง่าย ๆ ฉากภายนอก พบว่า ส่วนมากนำเสนอภาพการดำรงชีวิต กิจกรรมการกินอยู่ หลับนอน นอกจากนี้มีการใช้เครื่องแต่งกายเป็นเครื่องมือแสดงสถานภาพของตัวละครในแง่ชนชั้น โครงสร้างส่วนใหญ่เป็นโครงเรื่องสี่เหลี่ยม สัม สะท้อนความร่ำรวยทางอารยธรรมและวิถีแห่งตะวันออก และอิทธิพลของภาพยนตร์เกาหลีส่งผลต่ออิทธิพลทางวัฒนธรรม 3 ปัจจัย คือ นำเสนอภาพลักษณ์ของประเทศ การถ่ายวัฒนธรรมเกาหลีสู่ไทย และการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ และสุนทรียภาพที่แทรกอยู่ในวัฒนธรรม การเป็นอยู่หรือรสนิยมไว้ในตัวเนื้อหา บท สถานที่ถ่ายทำ เครื่องแต่งกาย อาหาร และการปฏิบัติตัวในชีวิตประจำวันซึ่งส่งผลเชิงธุรกิจชาติ

จากการวิจัยของ ตปากร พุทธเกส (2553) เรื่อง “การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553)” พบว่า การ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคใหม่ยังคงแสดงความหมายความเป็นไทยแต่มีระดับที่แตกต่างกัน 3 ระดับ คือ เป็นไทยเดิม ไทยใหม่ และไม่มีความเป็นไทย ซึ่งพบใน 4 มิติ ได้แก่ 1) มิติเนื้อหา 2) มิติตัวการ์ตูน 3) มิติฉาก 4) มิติเสียง และพบว่า การ์ตูนไทยยุคใหม่ 4 เนื้อหา มีการปรับตัวใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ผีเสื้อ 2) อะมีบา 3) ปะการัง ในส่วนการวิเคราะห์ผู้ผลิตพบ 4 ปัจจัยที่ทำให้การ์ตูนไทยเกิดการปรับตัวและส่งผลกระทบต่อการผลิตความเป็นไทย คือ 1) วัตถุประสงค์ในการผลิต 2) มูลค่าการตลาดภายในประเทศ 3) ข้อจำกัดของการผลิตเนื้อหาไทย 4) ช่องทางในการแพร่ภาพ และในส่วนการวิเคราะห์ผู้รับสารพบว่า การ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบผีเสื้อสามารถสื่อสารความเป็นไทยให้ผู้รับสารทั้งเด็กและผู้ใหญ่รับรู้ตีความหมายได้ที่จุดยืนเดียวกับผู้ผลิต ส่วนการ์ตูนไทยที่มีการปรับตัวด้วยรูปแบบอะมีบาและปะการังในผู้รับสารกลุ่มเด็กจะมีการต่อรองความหมายความเป็นไทยแต่ผู้รับสารกลุ่มผู้ใหญ่จะมีการตีความหมายทั้งการต่อรองและการต่อต้านความหมายทั้งนี้เกิดจากความแตกต่างของประสบการณ์ที่มีต่อความหมาย “ความเป็นไทย” ของผู้รับสารทั้ง 2 กลุ่มนั่นเอง

สัมพันธ์ทวิภาคี เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงรูปแบบในการนำเสนอให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อที่ใช้นำเสนอ อีกทั้งมีการดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายของสื่อนั้นๆ เช่น เมื่อดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์ก็มีการเพิ่มเติมรายละเอียดให้ผู้ชมที่มีความหลากหลายเข้าใจตรงกัน ส่วนสัมพันธ์ทวิภาคีวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” มีลักษณะเด่นคือ มีการดัดแปลงบริบททาง

สังคมและวัฒนธรรม รวมถึงดัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสังคมและวัฒนธรรมที่ต่างออกไป

จากการวิจัยของ มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2541) เรื่อง “การวิเคราะห์แนวเรื่องและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์” พบว่า สถานีโทรทัศน์นำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด และนำเสนอภาพยนตร์การ์ตูนในแนวนิยายวิทยาศาสตร์ แนวผีสยองขวัญ สัตว์ประหลาด แนวการผจญภัยชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ และแนวการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นส่วนมากเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะและอธรรม และแนวการดำเนินชีวิตของตัวแสดง ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศทางยุโรปและอเมริกาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวการผจญภัยของตัวเอกและคณะมากที่สุด สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวให้ความรู้มากที่สุด จากการวิเคราะห์ประเภทเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูนพบว่า เนื้อหาที่ได้รับการนำเสนอมากที่สุดคือการส่งเสริมคุณธรรม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศญี่ปุ่นนำเสนอเนื้อหาความรักมากที่สุด และเสนอเนื้อหาอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมน้อยที่สุด ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตจากประเทศทางยุโรปและอเมริกาเสนอเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมมากที่สุด และเสนอเนื้อหาการแข่งขันเกมกีฬาน้อยที่สุด สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยเสนอเนื้อหาที่ให้ความรู้มากที่สุด และเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความรักน้อยที่สุด ส่วนที่สองผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ส่วนย่อย คือ การจัดสนทนากลุ่มและการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ในการจัดสนทนากลุ่มมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 5 จำนวน 20 คน จากโรงเรียนสวนบัว จากการศึกษาพบว่า เด็กทุกคนชอบชมภาพยนตร์การ์ตูนโดยชมเป็นประจำทุกวันและเรื่องที่ชอบมากที่สุดคืออิกคิวซัง ภาพยนตร์การ์ตูนทางช่อง 3 ที่ชอบมากที่สุดคืออิกคิวซัง ภาพยนตร์การ์ตูนทางช่อง 7 ที่ชอบชมมากที่สุดคือภาพยนตร์การ์ตูนในรายการดิสนีย์คลับ และภาพยนตร์การ์ตูนทางช่อง 9 ที่ชอบชมมากที่สุดคือนักซิงสายฟ้า ช่วงเวลาที่เด็กชอบชมภาพยนตร์การ์ตูนคือ เวลาเข้าก่อนไปโรงเรียนและช่วงบ่ายของวันธรรมดา และในช่วงเวลาเช้าของวันเสาร์อาทิตย์ การชมภาพยนตร์การ์ตูนทำให้เด็กได้รับประโยชน์ทางตรงคือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการผ่อนคลาย ส่วนประโยชน์ที่ได้รับทางอ้อมคือ ความรู้ ข้อคิด และคติสอนใจที่สอดแทรกไว้ในเนื้อหา อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความสามัคคีและความมีน้ำใจ ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกซึ่งเป็นการสัมภาษณ์ผู้มีหน้าที่คัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนมาออกอากาศ 3 ท่าน พบว่า หลักการคัดเลือกภาพยนตร์การ์ตูนมาออกอากาศนั้นพิจารณาจากคุณภาพในด้านสาระความรู้ ข้อคิดที่ส่งเสริมคุณธรรม และประโยชน์ที่ผู้ชมจะได้รับจากการชมเป็นอันดับแรก ประกอบกับปัจจัยทางด้านการตลาดของแต่ละสถานี

จากการวิจัยของ รักศาสตร์ วิวัฒน์สินอุดม (2554) เรื่อง “ การวิจัยเรื่องยุทธศาสตร์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ แอนิเมชันไทยเพื่อการแข่งขันในระดับนานาชาติ ” พบว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยยังมีจุดอ่อนในด้านความพร้อมของการผลิต เช่น การลงทุนมีขีดจำกัดขาดความต่อเนื่อง ปริมาณการผลิตมีน้อยคุณภาพการผลิตยังไม่ทัดเทียมกับต่างประเทศที่เป็นผู้นำ ส่งผลให้การตลาดไม่เสถียรและไม่สามารถสร้างส่วนแบ่งตลาด (Market Share) ในต่างประเทศได้นอกจากนี้ยังต้องมีการพัฒนาในการเล่าเรื่องที่ดี ผู้ชมในประเทศยังมีทัศนคติต่อการชมภาพยนตร์แอนิเมชันว่า เป็นหนังสำหรับเด็กเท่านั้นจึงควรเพิ่มช่องทางการฉายให้มากขึ้น ปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์ที่รัฐยังไม่สามารถขจัดปัญหาได้ ความช่วยเหลือของภาครัฐยังไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ประกอบการ การเรียนการสอนยังไม่ถูกทิศทางและรัฐต้องแก้ปัญหาเรื่องซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ที่มีราคาแพง แต่เป็นสิ่งที่เป็จุดแข็งคือ ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันไทยมีพรสวรรค์ มีความสามารถ มีความอดทน มีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ และมีฝีมือในงานด้านการผลิตขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) การกำหนดยุทธศาสตร์ให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันที่สำคัญในภูมิภาคเอเชียทั้งในด้านการผลิต การจัดทำฉาย และการฉายโดยต้องทำร่วมกันระหว่างภาครัฐและเอกชนเพื่อเพิ่มศักยภาพให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์และบุคลากรหน้าที่ต่างๆ ทุกด้าน เพื่อเพิ่มผลผลิตให้สามารถนำรายได้เข้าประเทศ สร้างผู้จัดจำหน่ายในธุรกิจให้เพียงพอ และเพิ่มส่วนแบ่งการตลาดให้มากขึ้นในภูมิภาคเอเชียเพิ่มกลุ่มผู้ชมให้หลากหลายกลุ่ม การพัฒนาบุคลากรให้ตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันไทยทั้งในระบบการศึกษาและการฝึกอบรม ศึกษาด้านการตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศให้ชัดเจนทุกด้านเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันให้ตรงตามความต้องการของการตลาดมีหน่วยงานเฉพาะที่สามารถกำหนดนโยบายในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างเบ็ดเสร็จเพื่อกำหนดนโยบายยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการในการส่งเสริม พัฒนา และการดำเนินการทุกด้านให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับประเทศต่างๆ ร่วมมือกับประเทศที่ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมแอนิเมชัน เพื่อผลิตงานที่มีคุณภาพ พัฒนาศักยภาพให้มีความชำนาญตามสาขาที่เกี่ยวข้อง ร่วมมือกันระหว่างภาครัฐและเอกชนในการพัฒนาด้านต่างๆ เช่น สร้างมาตรฐานการทำงานพัฒนาเนื้อหาที่สร้างสรรค์ (Creative Content) และงานจากต่างประเทศ (Outsourcing) ให้การสนับสนุนทางการเงินเพื่อผลักดันกลไกทางการตลาดเปิดตลาดทางด้านวัฒนธรรมของประเทศ สร้างกลุ่มคนดูในประเทศให้มากขึ้น เพิ่มช่องทางการฉาย สร้างความหลากหลายของสินค้าแอนิเมชันร่วมมือกับประเทศที่มีศักยภาพเพื่อหาโอกาสทางการตลาดและทำความเข้าใจกับตลาดต่างประเทศและตลาดโลกสนับสนุนนโยบายเดียวกันกับภาครัฐและเอกชนหน่วยงานที่ให้งานสนับสนุนควรเป็นทิศทางเดียวและส่งเสริมซึ่งกันและกันควรกระจายให้ท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมในการสนับสนุนด้านการเงินและการพัฒนาศักยภาพทุก

ด้าน สร้างภาคเอกชนให้มีความเข้มแข็ง สนับสนุนให้ทีมงานด้านหนังสือการ์ตูน (Comics) มากขึ้น เพื่อนำมาเป็นเนื้อหา (Content) ของภาพยนตร์พัฒนาการออกแบบลักษณะตัวการ์ตูน (Character) สร้างให้เกิดการยอมรับในด้านวัฒนธรรมของแอนิเมชันไทยและเชื่อมโยงการผลิตกับทุกระบบที่เกี่ยวข้อง

จากการวิจัยของ เรืองรอง จุฑาพงษ์ศักดิ์ (2552) เรื่อง “เส้นทางก้าวสู่ความเป็นเลิศทางศิลปะของศิลปินร่วมสมัย : การศึกษาในงานออกแบบแอนิเมชัน” ผลการวิจัยได้แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ศึกษาถึงเส้นทางก้าวสู่ความเป็นเลิศของนักออกแบบและข้อเสนอสำหรับภาครัฐเพื่อการพัฒนาเยาวชนที่มีความสนใจในงานออกแบบแอนิเมชัน ผู้มีความเป็นเลิศอยู่ในสาขานี้มากกว่า 10 ปี มีผลงานเป็นที่ยอมรับในวงการหรือได้รับรางวัลระดับชาติและระดับนานาชาติ ผลจากการสัมภาษณ์ สอดคล้องตามแนวความคิดทฤษฎีการเรียนรู้ของกลุ่มพุทธิปัญญาว่า การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการค้นพบตนเองและพัฒนาไปตามวัยสร้างประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์อย่างเหมาะสมจนสามารถพัฒนาให้เกิดความเป็นเลิศในวัยเด็กของนักออกแบบแอนิเมชันคือ ชอบเขียนรูป มีความประทับใจในผลงาน แอนิเมชันมีโอกาสศึกษากับครูผู้สอนที่มีความเป็นเลิศ เรียนรู้เทคนิคการสร้างแอนิเมชันด้วยความอดทน ตั้งใจต่อการพัฒนาตนเองและสนใจเพิ่มพูนทักษะใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ ข้อเสนอแนะสำหรับภาครัฐเพื่อการส่งเสริมงานออกแบบแอนิเมชัน คือ จัดองค์กร Media Center เพื่อเป็นหน่วยงานกลางสนับสนุนทั้งการอบรมให้ความรู้เป็นตัวกลางติดต่อตลาดต่างประเทศ โดยให้ความช่วยเหลือแก่บริษัท เช่น ปัญหาค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการออกแบบแอนิเมชันที่มีราคาสูงมาก จัดงานประกวดในเดือนที่กำหนดทุกปี ผู้ส่งผลงานสามารถวางแผนได้ล่วงหน้า สนับสนุนให้มีรายการทีวีที่นำเสนอผลงานแอนิเมชันผลงานคนไทยทั้งมืออาชีพและมือสมัครเล่น จัดแสดงผลงานสร้างห้องสมุดครบวงจรและเป็นศูนย์กลางพบปะคนในวงการ และมีศูนย์เรียนรู้ทักษะด้านแอนิเมชัน มีการอบรมจากผู้เชี่ยวชาญที่มีความเป็นเลิศให้กับระดับเยาวชนและระดับมืออาชีพ

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยใช้การวิจัยแบบกรณีศึกษาและการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ การใช้แบบสอบถามโดยการสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงสำรวจ (Exploratory research) จากนั้นอธิบายผลงานวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) โดยจะอธิบายถึงการกำหนดประชากร การเก็บรวบรวมข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจะสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และทำการคัดกลุ่มเพื่อเป็นตัวแทนในการศึกษา รวมทั้งศึกษาบริษัทที่ทำการผลิต จากนั้นสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง ในแต่ละขั้นตอน ผู้วิจัยมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า
2. การกำหนดกลุ่มประชากร
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. การนำเสนอข้อมูล

#### 1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าข้อมูล โดยการรวบรวมเนื้อหาจากเอกสารโดยแยกเป็น 3 ส่วน คือ

1.1 เอกสารข้อมูลเบื้องต้น จากหนังสือ เอกสาร วารสาร สื่ออินเทอร์เน็ต จากแหล่งข้อมูลต่างๆ

1.2 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี 2545-2558 ที่มีชื่อเสียงและสร้างผลงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่

- 1.2.1 บังปอนด์ ผลิตโดยบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด ฉายเมื่อปี 2545
- 1.2.2 ก้านกล้วย 1 ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด ฉายเมื่อปี 2549
- 1.2.3 นาค ผลิตโดยบริษัท Beboyd Cg ฉายเมื่อปี 2551
- 1.2.4 ก้านกล้วย 2 ผลิตโดยบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด ฉายปี 2552
- 1.2.5 ยักษ์ ผลิตโดยบริษัท เวิร์ดพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด ฉายเมื่อปี 2553

1.2.6 เอกโค่ จีวักองโลก ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด ฉายเมื่อปี 2555

1.2.7 พระมหาชนก ผลิตโดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์ ฉายเมื่อปี 2557

1.2.8 ทองแดง ผลิตโดยบริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด ฉายเมื่อปี 2558

1.3 กลุ่มผู้สัมภาษณ์ของแต่ละบริษัท โดยแยกเป็นกลุ่มดังนี้

1.3.1 กลุ่มผู้ผลิต

1.3.2 กลุ่มนักออกแบบแอนิเมชัน

1.3.3 กลุ่มนักวิชาการ

## 2. การกำหนดกลุ่มประชากร

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้โดยการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purbability Sampling) ได้แก่ ผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่ได้นำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2545-2558 ทั้งนี้เลือกกลุ่มจากการคัดมาจากการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของไทยในแต่ละปี และบริษัทที่ผลิตผลงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 5 บริษัท รวมทั้ง กลุ่มทีมงานผู้ผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย .กลุ่มทีมนักออกแบบผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย .กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ

## 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้

3.1 วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ศึกษาวิเคราะห์จากข้อมูลเอกสาร เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ แนวทางการวิเคราะห์ภาพยนต์แอนิเมชัน ผู้วิจัยใช้หลักทฤษฎีในการวิเคราะห์ดังนี้

3.1.1 ทฤษฎีการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Them) ตัวละคร (Charecter) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) ลักษณะเด่น

3.1.2 กระบวนการทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นหลังการทำ (Postproduction) ขั้นเสนองาน (Present)

3.1.3 ทฤษฎีการบริหารจัดการ 4 Ms อันประกอบด้วย 1) คน (Man) 2) เงิน (Money) 3) การจัดการ (Management) 4) เครื่องมือ (Machine)

3.2 แบบสัมภาษณ์ บริษัทผู้ผลิตและผู้สร้างสรรค์ผลงาน การใช้แบบสอบถามโดยการสัมภาษณ์รายบุคคล (Individual interview) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงสำรวจ (Exploratory research) ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการจนกว่าข้อมูลจะอิ่มตัว ในประเด็นที่ครอบคลุมเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

### **ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย แบบสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย แบบสัมภาษณ์นักออกแบบแอนิเมชัน และแบบสัมภาษณ์นักวิชาการ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

### **การสร้างแบบวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย**

ศึกษาแนวคิดจากข้อมูลเอกสาร เนื้อหา ทฤษฎีจากหนังสือ วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนแบบวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบโครงสร้างการวิเคราะห์เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

### **การสร้างแบบสัมภาษณ์**

ผู้วิจัยจะกำหนดประเด็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จากบุคคล 3 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มที่ทีมงานผู้ผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย กลุ่มที่นักออกแบบผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ โดยการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการเพื่อเปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลอย่างอิสระโดยมีเกณฑ์คุณสมบัติผู้ทรงคุณวุฒิ มีดังนี้

1. บริษัทและผู้ผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ซึ่งมีประสบการณ์ด้านการจัดการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ
2. นักออกแบบทางด้านภาพยนตร์ ซึ่งมีประสบการณ์ในการทำงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน
3. ผู้สอนด้านการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ หรือสายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูน โดยเป็นอาจารย์ในระดับอุดมศึกษาที่มีประสบการณ์ในการสอนภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เพื่อนำไปใช้ด้วยสรุปผลโดยกำหนด 3 ส่วน ดังนี้

- 4.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
- 4.2 วิเคราะห์กระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
- 4.3 วิเคราะห์ปัจจัยในการส่งเสริมภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

#### 5. การนำเสนอข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์มาอภิปรายผลและนำเสนอในรูปแบบการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และทำการสรุปหาความสอดคล้องที่แสดงให้เห็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นและปัจจัยที่ส่งผลให้กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยแบ่งการนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างเป็นระบบ สรุปและอภิปรายผลตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยอาศัยข้อมูลจากการสำรวจเอกสาร การวิเคราะห์ตัวบท การสัมภาษณ์ และได้แบ่งการนำเสนอเป็นประเด็นสำคัญ 3 ข้อ คือ

- 5.1 โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก บทบรรยาย เสียง ลักษณะเด่น
- 5.2 กระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ ขั้นตอนการทำ ขั้นตอนหลังการทำ ขึ้นเสนองาน
- 5.3 ปัจจัยของแต่ละบริษัทที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ได้แก่ คน (Man) ,เงิน (Money) ,การจัดการ (Management) , เครื่องมือ (Machine)

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน:กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยตั้งแต่ช่วง พ.ศ.2545 – 2558 โดยมีเกณฑ์พิจารณาว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ของไทย ทั้งนี้การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้คัดมาจากการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในแต่ละปี และเลือกเฉพาะที่เป็นผลงานทางด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยนำเสนอเป็นลำดับดังนี้

ตาราง 2 สรุปรายชื่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่จะทำการศึกษา จำนวน 8 เรื่อง

| ปีพ.ศ. | ชื่อภาพยนตร์          | รูปแบบ | บริษัท                                          | เข้าฉาย    |
|--------|-----------------------|--------|-------------------------------------------------|------------|
| 2545   | ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน | 3 มิติ | บ.วิริตา แอนิเมชัน                              | 18 ต.ค.45  |
| 2549   | ก้านกล้วย             | 3 มิติ | บ.กันตนา แอนิเมชัน                              | 18 พ.ค.49  |
| 2551   | นาค                   | 3 มิติ | บ.beboydcg                                      | 3 เม.ย.51  |
| 2552   | ก้านกล้วย2            | 3 มิติ | บ.กันตนา แอนิเมชัน                              | 26 มี.ค.52 |
| 2553   | ยักษ์                 | 3 มิติ | บ.บ้านอิทธิฤทธิ์                                | 4 ต.ค.53   |
| 2555   | เอคโค                 | 3 มิติ | บ.กันตนา แอนิเมชัน                              | 2 ส.ค.55   |
| 2557   | พระมหาชนก             | 3 มิติ | สำนักงานส่งเสริม<br>อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ | 29 พ.ย.57  |
| 2558   | คุณทองแดง             | 3 มิติ | บ.เฟรชแอร์                                      | 3 ธ.ค.58   |

ในการวิเคราะห์ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ส่วน ดังนี้

**ส่วนที่ 1** การวิเคราะห์กระบวนการสร้างงาน ซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Charecter) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) ลักษณะเด่น

**ส่วนที่ 2** การวิเคราะห์ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present)

**ส่วนที่ 3** การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยใช้ทฤษฎีการบริหารจัดการ 4Ms

## ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์กระบวนการสร้างงาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบของกระบวนการสร้างงาน 6 ด้าน ซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก บทบรรยายและเสียง และลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ โดยนำผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยมาเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ ดังนี้

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน (PangPond The Animation) ตอนตะลุยโลกอนาคต

ผลงานผู้กำกับ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ จากบริษัท วิริตา จำกัด ภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัย



ภาพประกอบ 12 ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

ที่มา: สยามโซน. (2545). ไปสเตอร์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์การ์ตูนปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เป็นเรื่องราวของเด็กชายวัย 5 ขวบ ชื่อปังปอนด์ ที่มีลักษณะเด่นคือ ทรงผมสามเส้น พร้อมสุนัขคู่ใจพันธุ์บางแก้ว ชื่อเจ้าบ๊ิก ด้วยความซุกซน-ของปังปอนด์ทำให้เจอลูกหินและเป็นเหตุให้ปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกได้หลุดเข้าไปในหลุมมิติของโลกอนาคต การหลุดเข้าไปครั้งนี้ระหว่างทางปังปอนด์ได้พบกับหนูนานถึงที่มีไหวพริบ และพลังพิเศษ รวมทั้งในโลกอนาคตได้พบเพื่อนๆ จนได้ร่วมเผชิญกับหุ่นยนต์ที่เข้ามาครองงาเหล่ามนุษย์ในโลกอนาคต เรียกกันว่า “กรุงเทพซิดี” เป็นเมืองที่มนุษย์ชาติไร้ซึ่งความเป็นอิสระ เพราะจากการที่มนุษย์พัฒนาเทคโนโลยี สร้างสมองเทียมเข้ามาควบคุมเครื่องจักรกล แต่นักวิทยาศาสตร์นำสมองเทียมไปใช้ในทางที่ผิด ความ

หายนะจึงเกิดขึ้นกับมนุษย์เมื่อหุ่นยนต์เกิดการต่อต้านและสร้างระบบเพื่อมาควบคุมมนุษย์ ด้วยความเฉลียวฉลาดของหนุมานที่เข้าช่วยเหลือบั้งปอนด์และเพื่อนๆ ทำให้ทุกคนหลุดพ้นจากพวกหุ่นยนต์ที่เข้ามาควบคุมมนุษย์และสรรพสิ่งในโลกอนาคต ความป่วนของบั้งปอนด์ทำให้ได้เข้าไปรู้แผนการต่างๆ ของพวกหุ่นยนต์ บั้งปอนด์ เจ้าบิก หนุมาน จึงช่วยกันปกป้องและฝ่าฟันสถานการณ์ต่างๆ จนทำให้สามารถต่อสู้เพื่อพลิกชะตาให้โลกอนาคตกลับมามีความสุขเหมือนเดิม

จากเนื้อเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องบั้งปอนด์ เดอะ แอนิเมชัน ได้นำมาวิเคราะห์ในการสร้างงานดังนี้

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

บั้งปอนด์เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัย การเล่าเรื่องจะมีการเชื่อมโยงกันระหว่างโลกอนาคตกับโลกปัจจุบัน เนื้อเรื่องพูดถึงความเจริญทางเทคโนโลยีที่เข้ามาครอบงำมนุษย์ โดยการสื่อความเจริญของเทคโนโลยีที่แทนด้วยตัวหุ่นยนต์ รวมทั้งเนื้อเรื่องบอกถึงชะตาของโลกในอนาคต ถ้าใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด เราจะถูกเทคโนโลยีครอบงำ รวมทั้งการสื่อด้านมิตรภาพและความตื่นเต้นที่มีในเรื่อง การเปิดเรื่องด้วยตัวละครที่เป็นนกและดำเนินเหตุการณ์มาสู่ตัวละครหลักของเรื่องคือบั้งปอนด์ การดำเนินเรื่องราวเป็นการที่ตัวละครบั้งปอนด์และหนุมานได้เข้าไปผจญภัยในโลกอนาคต และได้พบกับปัญหาที่ต้องแก้ไข จากการที่คนในโลกอนาคตได้รับการควบคุมจากหุ่นยนต์ ทำให้หนุมานต้องไปแก้ไขสถานการณ์ ในศูนย์บัญชาการของหุ่นยนต์ ซึ่งเป็นภาวะวิกฤต (Climax) ของเรื่อง และเข้าสู่การคลี่คลายของเรื่องจากการที่หนุมานได้ทำลายรหัสและสามารถพาเหล่าเด็กๆ ออกมาจากศูนย์บัญชาการหุ่นยนต์ได้อย่างปลอดภัย

### 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องบั้งปอนด์ เดอะ แอนิเมชัน คือ มิตรภาพที่อยู่เหนือมิติของเวลา เริ่มจากการพบกันระหว่างบั้งปอนด์และหนุมานจนนำไปสู่การพบเพื่อนๆ ในอีกมิติและมีเรื่องราวที่สร้างมิตรภาพผ่านการช่วยเหลือเกื้อหนุนกัน

### 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 13 ปังปอนด์

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่

### ปังปอนด์

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กชาย อายุ 5 ขวบ มีลักษณะเด่นคือ เป็นเด็กที่มีเส้นผม 3 เส้น ใบหน้ากลม ผิวขาวอมชมพูดูมีสุขภาพที่ดี ดวงตากกลมโต จมูกกลมมน ริมฝีปากบาง ใบหน้ายิ้มแย้ม มีฟันกระต่ายสองซี่ เป็นเด็กหูกาง ช่วงตัวสั้น ขาป้อมเล็ก ใส่เสื้อยืดแขนกลมสีแดงที่เป็นตัวอักษร “ป” เป็นเหมือนตัวย่อของชื่อปังปอนด์ กางเกงขาสั้นสีน้ำเงิน และรองเท้าหุ้มส้นสีฟ้าปังปอนด์เป็นตัวแทนเด็กในยุคสังคมปัจจุบัน

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ ปังปอนด์เป็นลูกชายคนเดียว มาจากครอบครัวเดียวที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก เป็นครอบครัวที่มีฐานะ การที่เป็นลูกคนเดียวทำให้ปังปอนด์ชอบออกไปหาเพื่อนเล่นและมีสุนัขที่สนิท ชื่อเจ้าบ๊ิก ปังปอนด์เป็นเด็กมีรอยยิ้มที่สดใส อารมณ์ดี เป็นเด็กผู้ชายที่มีอัธยาศัยดี มีน้ำใจชอบช่วยเหลือผู้อื่น ซุกซน อยากรู้ อยากเห็น



ภาพประกอบ 14 หนุมาน

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่

## หนุมาน

**ลักษณะทางกายภาพ** เป็นลิงเผือกที่มาจากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ชื่อว่า “หนุมาน” มีรูปร่างสีขาว ใบหน้ากลม ดวงตาวาวรี มีวาวตาที่สดใส สื่อถึงความใฝ่รู้ ริมฝีปากบาง ฟันมีเขี้ยวเพชร ลักษณะไม่สูงนัก กริยาท่าทางคล่องแคล่วว่องไว รูปร่างแข็งแรง บนศีรษะตรงกลาง เป็นการออกแบบลายประจำยามซึ่งมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมทแยงมุม ประกอบด้วยวงกลมและลายกระจังตาอ้อย เป็นการตัดทอนรายละเอียดของลวดลายให้เหมาะสมกับลักษณะงานประเภท 3 มิติ ศีรษะของหนุมานมีขนหรือทรงผมยกทรงสูงแต่ไม่แหลมนัก มือและเท้าออกแบบมาให้มีลักษณะแบบการ์ตูน คือ มีนิ้วมือนิ้วเท้าเพียงข้างละ 4 นิ้ว มีอาวุธคู่กายคือตรีศูต

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** หนุมานเป็นลิงจ๋วที่เดินทางมาจากโลกอดีต เมื่อ 2000 ปีที่แล้ว มีฤทธิ์มาก สามารถสำแดงอิทธิฤทธิ์โดยการย่อขยายตัวได้ ฉลาดรอบรู้ มีไหวพริบ ค่อนข้างหัวดี เจ้าเล่ห์เพทุบาย มีคุณธรรม ฝ่าฟันอุปสรรคอย่างไม่ย่อท้อเป็นเหมือนผู้ปกป้องเด็กๆ ให้พ้นจากอันตราย



ภาพประกอบ 15 ปี

ที่มา: ภาพยนตร์โปงล่อน เดอะมูฟวี่

## บิก

**ลักษณะทางกายภาพ** เจ้าบิกสุนัขพันธุ์บางแก้ว อายุ 2 ขวบ มีขนสีขาว ดวงตากลม หน้าตาซื่อ มีเขี้ยวเล็กๆ หางเป็นพวงยาว

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** เจ้าบิกเป็นสุนัขที่มีความซื่อสัตย์ รักเจ้านาย มักจะอยู่เคียงข้างโปงล่อนเสมอในทุกๆ ตอน

## 4. ฉาก

ฉาก หมายถึง สถานที่และเวลา (Time and Place) ฉากภาพยนตร์การ์ตูนโปงล่อน ดิแอนิเมชัน ฉากเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลก 2 มิติ คือ โลกปัจจุบันและโลกอนาคต โดยส่วนใหญ่เรื่อง

จะดำเนินในโลกอนาคต และพบว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อปังปอนด์พบกับลูกหินสีแดง ทำให้เป็นจุดเริ่มต้นในการผจญภัย

### ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่

**บ้านปังปอนด์** เป็นบ้านเดี่ยวเหตุการณ์ที่นำไปปังปอนด์มาพบลูกหิน ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของการใช้ชีวิตของสังคมที่เป็นลักษณะครอบครัวเดี่ยวที่ประกอบไปด้วย พ่อ แม่ ลูก ซึ่งจัดเป็นครอบครัวที่มีพื้นฐานสภาพความเป็นอยู่ที่ดี และยังแสดงให้เห็นถึงการเลี้ยงดูของครอบครัวสมัยใหม่ที่มีส่วนในสังคมปัจจุบัน ฉากป่าช้า สถานที่ในบรรยากาศที่ดูวังเวง ท้องฟ้ามืดมัว ล้อมรอบด้วยหลุมฝังศพมากมายในป่าช้า เป็นฉากหนึ่งที่หมอผีเรียกวิญญาณนำผีให้ลงหม้อและเป็นเหตุให้ปังปอนด์ได้ไปผจญภัยในโลกอนาคต

**โลกอนาคต** ภาพยนตร์ได้นำเสนอโลกอนาคตใน 500 ปี ที่มีความเจริญล้ำสมัย วิวัฒนาการต่างๆ ทางเทคโนโลยีที่ประกอบด้วย ตึกที่สูงสง่าที่หลากหลายรูปแบบ สถานที่ทันสมัยส่วนใหญ่เป็นลักษณะรูปทรงในแบบโปร่งใสคล้ายผลึกแก้ว เส้นทางจราจรเหมือนโลกอวกาศที่มีการขับเคลื่อนยานพาหนะลักษณะของการขับเคลื่อนคล้ายเครื่องบิน นอกจากนั้นฉากยังคงเห็นความสำคัญของสถาปัตยกรรมไทยโดยการจัดวางไว้ผสมผสานกับอาคารสิ่งก่อสร้างที่ทันสมัยเพื่อแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานทางสถาปัตยกรรมแบบเก่าและใหม่ที่ยังคงมีความเป็นไทย เช่น วัด เจดีย์



ภาพประกอบ 16 ฉากเมืองอนาคต 500 ปี

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่



ภาพประกอบ 17 เจดีย์ในโลกอนาคต

ที่มา: ภาพยนตร์บัปปอนด์ เดอะมูฟวี่

การใช้สีในฉากโลกอนาคตเป็นการคุมโทนด้วยบรรยากาศของสีเทาและน้ำเงินอมฟ้าที่สื่อถึงความทันสมัย ความมั่นคง ความมีระเบียบ หรือสื่อถึงฐานะของสังคมที่มีความเจริญโดยในโลกอนาคตจะไม่มีบ้านเรือนที่มีสัญลักษณ์คล้ายความเป็นปัจจุบันเลย



ภาพประกอบ 18 ฉากบ้านเรือนปัจจุบัน

ที่มา: ภาพยนตร์บัปปอนด์ เดอะมูฟวี่



ภาพประกอบ 19 ฉากเมืองโลกอนาคต

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่

**บ้านนโม** บ้านเป็นตึกสูง 2 ชั้นด้านบนคล้ายห้องแสดงนิทรรศการเพราะมีรูปแขวนฝาผนังบรรยากาศภายในใช้สีชมพูส้มห้องนี้จึงดูสว่างซึ่ง ซึ่งดูขัดกับบรรยากาศลึกลับภายในห้อง เหตุการณ์น่าประหลาดใจเกิดขึ้นในฉากนี้ เมื่อคุณปู่ออกมาจากฝาผนัง และมาบอกความลับที่จะต้องจัดการกับพวกหุ่นยนต์ให้กับหนูมาน



ภาพประกอบ 20 ภายในห้องคุณปู่

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่

**จากศูนย์ปฏิบัติการ** ที่นำหนุมานและปังปอนด์มาทำการพิพากษาเพื่อชิงในศูนย์ จะมีความทันสมัยเช่นลิฟท์แก้ว พาหนะขนส่งสิ่งของ และสัตว์ประหลาดที่ได้ออกแบบให้เหมือนอยู่นอกอวกาศ ในแต่ละส่วนของฉากจะมีหัวหน้าชาเล็งซึ่งเป็นตัวละครหนึ่งที่มีบทบาทกับสถานที่นั้นๆ เช่น ตอนห้องขยะได้เป็นผู้ควบคุมปังปอนด์และหนุมาน ตอนหนึ่งในห้องปฏิบัติการหอสังการของพวกหุ่นยนต์ หัวหน้าชาเล็งได้เป็นผู้ที่สามารถเข้าออกในหอสังการได้ สถานที่ในฉากแต่ละส่วนลักษณะเน้นความทันสมัยในอุปกรณ์ต่างๆ เช่น หอสังการมีประตูใหญ่เป็นระบบอัตโนมัติ ใช้รหัสในการเข้าออก มีระบบการฆ่าเชื้อด้วยสนามแม่เหล็ก แสดงให้เห็นวิวัฒนาการของเทคโนโลยีที่ทันสมัยและพัฒนาขึ้นมาเมื่อเทียบกับโลกปัจจุบัน ฉากอีกชิ้นการต่อสู้ระหว่างหนุมานกับพวกหุ่นยนต์ การออกแบบฉากจะวางภาพในฉากทำให้เห็นบริเวณกว้างสามารถสร้างแอคชั่นได้หลากหลายท่าทาง

ดังนั้นการสร้างฉากในส่วนของการ์ตูนปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน จึงไม่ได้แทรกในฉากที่เป็นส่วนของธรรมชาติแต่อย่างใด แต่จะให้บรรยากาศของความเป็นเมืองในโลกอนาคตอีก 500 ปี และการออกแบบฉาก บรรยากาศโดยรวมแสดงถึงความทันสมัยของโลกอนาคต อาคารเป็นลักษณะของความมั่นคง การออกแบบรูปทรงตึกมีลักษณะสูง ลักษณะรูปทรงมีความแตกต่างกัน การลงสีใช้เป็นโทนสีเทา และน้ำเงิน สื่อถึง ความทันสมัย ความมั่นคง ความมีระเบียบ ความเยือกเย็น และความหรรษา ในการออกแบบแต่ละมุมตึก ยังแทรกด้วยงานสถาปัตยกรรมไทย เช่น เจดีย์ วัด ร่วมอยู่ตามตัวอาคาร บรรยากาศของแสงเงาเป็นลักษณะเช่นเดียวกันกับภายในอาคาร คือให้ความรู้สึกมั่นคง น่าสมัย หรรษา ดูเป็นบรรยากาศในโลกของจินตนาการแสดงถึงความเกี่ยวหน้าของสังคมในยุคดิจิทัลที่ใช้เทคโนโลยีในการสื่อสาร การนำแสงเงามาใช้ให้วัตถุมีความสมจริงมากขึ้น

## 5. บทบรรยายและเสียง

ภาพยนตร์การ์ตูนปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน นั้น สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์นอกเหนือจากโครงเรื่อง ตัวละคร ฉากแล้ว องค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์มีความตื่นตื้น สนุก มีแง่คิด ประกอบด้วย บทบรรยาย บทสนทนา และเสียงประกอบ (Effect) ซึ่งเป็นส่วนสร้างชีวิตให้กับงานภาพยนตร์การ์ตูน โดยได้แยกการวิเคราะห์ดังนี้

**บทบรรยาย :** ภาพยนตร์ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตัวเรื่องไม่มีบทบรรยาย

**บทสนทนา :** ภาพยนตร์การ์ตูนปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน บทสนทนาสอดแทรกมุขตลกในบทพูด บางตอนในการสนทนามีคำที่สุภาพและแทรกความเป็นวัฒนธรรมทางภาษาผ่าน ตัวละครปังปอนด์ ทำให้เรื่องมีความน่าสนใจ เด็กๆ ดูจะได้นำไปเป็นแบบอย่าง ในการที่พูดจาสุภาพ ไพเราะซึ่งประกอบอยู่ในหลายฉาก ของเนื้อเรื่อง ในตอนที่ปังปอนด์ได้เดินทางผ่านเข้าไปมิติโลกอนาคตและมาเจอกลุ่มเพื่อน บทสนทนาเป็นลักษณะการทักทายระหว่างเพื่อนกับปังปอนด์ เช่น

ปังปอนด์ : สวัสดีครับ

และการแนะนำเพื่อนๆ ให้ปังปอนด์ได้รู้จัก

นโม : มาฉันจะแนะนำเพื่อนใหม่จะ..สองคนนี่ชื่อกิมกับเง็ก

กิมกับเง็ก : สวัสดีจ้า

คำว่า “สวัสดี” เป็นการทักทายคู่สนทนาที่มีความน่ารักระหว่างเพื่อน สำหรับตัวละครเมื่อพูดและจบประโยคผู้หญิงจะมีคำลงท้ายด้วย “จ้า” เสมอ และผู้ชายลงท้ายด้วย “ครับ” บทสนทนาแม้จะเป็นเพียงบทสนทนาสั้นๆ แต่ได้แทรกและสะท้อนความเป็นแบบอย่างของวัฒนธรรมไทยที่ดีทางภาษาที่ควรปลูกฝังให้กับเยาวชน ในเรื่องบทสนทนาเป็นการสนทนาแบบเรียบง่าย

**เสียงประกอบ (Effect) :** ภาพยนตร์การ์ตูนปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน เสียงประกอบผลิตโดยทีมงานของบริษัทวิธิตา แอนิเมชัน จำกัด เสียงประกอบนั้นจะเกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์ต่างๆ เช่น การปรากฏตัวของตัวละครในเรื่อง หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น เสียงเพลงจะบรรเลงประกอบให้เห็นถึงอารมณ์ช่วงผจญภัยผ่านมิติ การใช้เสียงหุ่นยนต์ได้คิดถึงความเป็นโลกอนาคตจึงใช้เสียงที่คล้ายเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ในการพูด รวมทั้งเพลงประกอบเมื่อหุ่นยนต์ปรากฏตัวเป็นเพลงที่สื่อแนวอิเล็กทรอนิกส์ ทุกครั้งที่ปรากฏตัวจะเป็นแนวเพลงที่ระทึก ฟังดูมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว เป็นจุดหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวมีการเคลื่อนไหวผู้ชมไม่เบื่อ การใส่เสียงพิเศษเช่นเสียงลูกหินตก ประตูเปิด การเคลื่อนไหวในอริบทต่างๆ ได้ใส่เสียงประกอบ เช่น เสียงรถแล่น เสียงของตก เสียงที่เปิดเสียงล้อเลื่อน ในมุขบทสนทนาที่ซ้ำๆ ในเรื่อง นอกจากนี้การให้เสียงพากย์ประกอบในเรื่องบางตอนของเรื่องเสียงพากย์มีน้ำเสียงไม่ชัดเจน เช่นการพากย์เสียงเด็กๆ หรือตัวละครอื่น เช่น หุ่นยนต์ อาจารย์ใหญ่ และหนูมานในร่างจิ๋ว

## 6. ลักษณะเด่น

ในภาพยนตร์เรื่องปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ลักษณะเด่นในความเป็นการ์ตูนไทย ผู้วิจัยแบ่งเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ฉากมีลักษณะเด่นด้วยเรื่องราวของฉากที่เป็นโลกอนาคตใน 500 ปี การถ่ายทอดมุมมองภาพให้กับภาพยนตร์การ์ตูนปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ภายในโลกอนาคตมีการแทรกสถาปัตยกรรมแบบไทยที่ยังคงอยู่ เช่น เจดีย์ ที่ตั้งอยู่ปะปนในสภาพแวดล้อมที่ทันสมัยของเมือง



ภาพประกอบ 21 ฉากสถานที่ปรากฏมีสถาปัตยกรรมไทยท่ามกลางตึกอาคารในโลกอนาคต

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่

ประเด็นที่ 2 ในเรื่องการออกแบบคาแร็กเตอร์ตัวการ์ตูน ที่มีการนำลักษณะเด่นของตัวละครคือ ปังปอนด์และหนุมานมาออกแบบ ซึ่งตัวละครปังปอนด์ เคยเป็นการตูนลายเส้นของไทยที่ยังคงลักษณะของการมีบุคลิกของเด็กไทย ขี้เล่น ชุกชก มีมนุษยสัมพันธ์ ทำให้ท่าทางจะมีดีหน้าที่ยิ้มแย้ม เหมือนคนไทยที่ต่างชาติเรียกสยามเมืองยิ้ม และ หนุมาน ตัวละครเอกในเรื่องรามเกียรติ์ ผู้มีไหวพริบ ความเฉลียวฉลาด และเป็นตัวแทนของความกล้าหาญ จึงทำให้ภาพยนตร์ปังปอนด์มีลักษณะของความเป็นไทยมากขึ้น

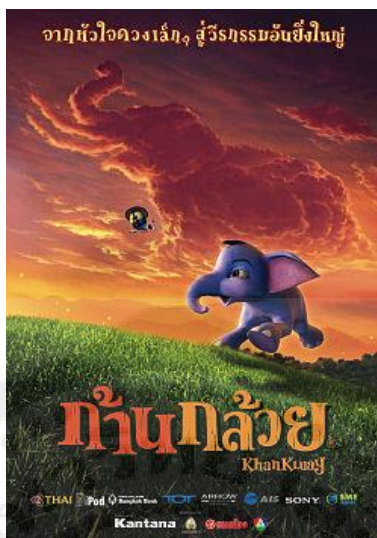


ภาพประกอบ 22 ปังปอนด์และหนุมาน

ที่มา: ภาพยนตร์ปังปอนด์ เดอะมูฟวี่

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องก้านกล้วย (Khan Kluey)

ผลงานผู้กำกับ คมกฤษณ์ เข้มกำเนิด จากบริษัท กันตนา แอนิเมชัน ภาพยนตร์การ์ตูนแนวประวัติศาสตร์



ภาพประกอบ 23 ภาพยนตร์ก้านกล้วย 1

ที่มา: จิพีเดีย. (2549). โพสต์เตอร์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย เป็นเรื่องราวของลูกชายตัวสีฟ้า ที่ชื่อว่า ก้านกล้วย ก้านกล้วยเป็นช้างที่เกิดในป่าใหญ่ มีพ่อชื่อ ภูผา ซึ่งถูกช้างศึกฆ่าตายในสนามรบ มีแม่ชื่อ แสงดา คอยดูแลเมื่อครั้งยังเด็ก ก้านกล้วยจึงเป็นลูกช้างกำพร้าพ่อ ทำให้กลุ่มเพื่อนช้างชอบเอามาล้อ จุดนี้เป็นเหมือนแรงผลักดันให้ก้านกล้วยได้ออกเดินทางตามหาพ่อ ในระหว่างการเดินทางก้านกล้วยได้เผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆ เช่น การเข้ามาในค่ายพม่าและได้พบกับช้างศึกชื่อ งวงแดง ซึ่งเป็นช้างศึกที่เคยรบกับผู้เป็นพ่อของตนมาก่อน รวมทั้งได้พบสมเด็จพระนเรศวรในวัยเยาว์ และจากการที่ก้านกล้วยได้หนีทหารพม่าเข้าป่าทำให้ก้านกล้วยได้พบ ลุงมะหนูด ชบาแก้ว และได้ใช้ชีวิตร่วมกับคนในหมู่บ้าน ก้านกล้วยจึงได้เรียนรู้ถึงมิตรภาพระหว่างคนกับช้าง ก้านกล้วยได้รับการฝึกฝนจนเติบโตใหญ่และมีความกล้าแกร่ง พร้อมออกเดินทางสู่การเป็นช้างศึก ลุงมะหนูดได้รับสาส์นจากอยุธยา จึงพาเหล่าช้างเข้าวังเพื่อได้รับการคัดเลือกให้เป็นช้างศึก จึงทำให้ก้านกล้วยได้พบกับแสงดาผู้เป็นแม่ ขณะนั้นทหารได้จับตัวก้านกล้วยกับแม่แยกกัน ก้านกล้วยโมโห อาละวาด ครั้นเมื่อสมเด็จพระนเรศวรทรงมองเห็นจึงเดินเข้ามาเพื่อจะห้าม ด้วยบารมีและชะตาที่ต้องกันพระองค์จึงได้ประกาศให้ก้านกล้วยเป็นช้างคู่บารมีของพระองค์ คำคั่นก่อนออกศึกเพื่อไขความสงสัยเรื่องพ่อของก้านกล้วย นักจัดริดได้พาก้านกล้วยไปที่พัก

ของช่างขุนศึก ชื่อ สิงขร ช่างสิงขรได้เล่าเรื่องราวญาติให้ก้านกล้วยฟังว่าเคยร่วมสงครามด้วยกัน ญาติช่วยชีวิตไว้เมื่อครั้งสู้รบจนทำให้ญาติต้องเสียชีวิต จากนั้นก้านกล้วยจึงได้รู้ว่าผู้เป็นพ่อได้สิ้นชีวิตไปแล้วในสนาม ในเวลานั้นแม่แสงดาจึงไม่อยากให้ก้านกล้วยได้ออกรบโดยได้รั้งไว้ แต่สิงขรได้พูดเตือนสติก้านกล้วยทำให้ก้านกล้วยได้คิดและเดินทางมุ่งสู่สงคราม รอบอย่างนักรบที่กล้าหาญ เอาชนะความกลัวในจิตใจตัวเองจนได้รับชัยชนะ จุดนี้เองทำให้ก้านกล้วยกลายเป็นช่างผู้ยิ่งใหญ่ แม้จุดมุ่งหมายของก้านกล้วยคือการตามหาพ่อแต่ระหว่างเส้นทางการได้พบมิตรภาพที่งดงาม ความกล้าหาญและความเสียสละ ทำให้เป็นเส้นทางที่ก้านกล้วยได้พบและเรียนรู้จนเป็นช่างที่กล้าแกร่งอย่างแท้จริง

จากเนื้อเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย ได้นำมาวิเคราะห์ในการสร้างงานดังนี้

### 1. โครงเรื่อง

ก้านกล้วยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวประวัติศาสตร์ การเล่าเรื่องเป็นเรื่องของลูกช่างที่ตามหาพ่อ แต่ต้องมาพลัดพรากจากแม่และเริ่มเข้าไปผจญภัยในป่าจนพบเพื่อนและได้ฝึกฝนพลังกำลังจนเป็นช่างที่เติบโตใหญ่ การเปิดเรื่องเป็นการเปิดด้วยตัวละคร บรรยายภาพของป่าไทยที่สวยงาม ความเป็นช่างที่เกิดในป่า การอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวของสังคมช่าง การดำเนินเรื่องราวเป็นการที่ตัวละครก้านกล้วยหลังจากผู้ช่างและเข้ามาเจอชบาแก้วจากนั้นได้เข้ามาอยู่ในหมู่บ้านที่ฝึกหัดช่างจนเติบโตใหญ่และได้เข้าไปเป็นช่างศึก ทำให้ได้พบแม่และต้องเข้าแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในใจระหว่างการออกรบเป็นช่างศึกกับการเชื่อฟังแม่และกลับบ้านด้วยกัน ซึ่งในภาวะวิกฤตนี้ก้านกล้วยได้พบช่างสิงขรทำให้รู้เรื่องราวของพ่อที่ตนเองตามหา จนเข้าสู่การคลี่คลายของเรื่องทำให้ก้านกล้วยมีพลังในการจะออกไปรบ และได้ชัยชนะกลับมาในสงครามยุทธหัตถี บ้านเมืองอยู่กันอย่างสงบซึ่งเป็นตอนปิดเรื่อง

### 2. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย คือ ความมุ่งมั่น อดทน จะทำให้ฝ่าฟันอุปสรรคไปได้ด้วยดี ดังที่ก้านกล้วยได้มีความมุ่งมั่นอดทนจนเป็นช่างที่เติบโตและสง่างาม

### 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 24 ก้านกล้วย

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

### ก้านกล้วย

**ลักษณะทางกายภาพ** เป็นช้างป่า ตัวสีฟ้า ดวงตากลมโต ลูกตาสีเทาสดใส มีปอยผมตกลมาบริเวณหน้าผากยาวเรียว มีลักษณะที่ดี คือ มีหลังโค้งแปบในแบบก้านกล้วย จึงได้ชื่อว่า ก้านกล้วย ซึ่งเมื่อเติบโตขึ้นเป็นช้างหนุ่มที่มีรูปร่างสง่างาม สูงสง่า แข็งแรง

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** เป็นช้างที่กำลังน่ารัก อยู่กับแม่ละย่า เมื่อวัยเด็ก เพื่อนชอบล้อว่าเป็นลูกกำพร้า ทำให้ก้านกล้วยอยากรู้ว่าพ่อคือ ใคร จึงทำให้เป็นเด็กเก็บความรู้สึก มีความอดทน มุมนะเพียร พยายามที่จะหาทางไปหาพ่อ ครั้นเมื่อเติบโตใหญ่ มีลักษณะบุคลิกเคร่งขรึม กล้าหาญและแข็งแกร่งจนได้เป็นช้างศึกของสมเด็จพระนเรศวร มหาราช และได้รับตำแหน่งว่า "พระยาไชยณุภาพ" และเป็นกำลังสำคัญ ในการทำยุทธหัตถีครั้งยิ่งใหญ่ระหว่างพระนเรศวรกับพระมหาอุปราชาได้ชัยชนะ และพระราชทานนามใหม่ว่า "เจ้าพระยาปราบหงสาวดี"



ภาพประกอบ 25 ชบาแก้ว

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

## ชบาแก้ว

**ลักษณะทางกายภาพ** ช้างสีชมพู ดวงตากลมโตลูกตาสีน้ำตาลสดใส คิ้วโค้งได้รูป มีผมสีชมพู บนศีรษะด้านซ้ายประดับด้วยดอกชบา เหมือนดังชื่อชบาแก้ว

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** ชบาแก้วเป็นช้างมีนิสัยร่าเริง จิตใจดีงาม เป็นช้างกำพร้าไม่เคยรู้เลยว่าพ่อแม่หน้าตาเป็นอย่างไร จึงทำให้ชบาแก้วได้เป็นช้างที่โดนเลี้ยงดูโดยมนุษย์ ชบาแก้วเรียกลุงมะหูดว่าพ่อ เพราะลุงมาตั้งแต่ยังเด็กซึ่งชบาแก้วได้อาศัยอยู่ในหมู่บ้าน และมีความคุ้นเคยกับพวกมนุษย์ ด้วยลักษณะนิสัยอ่อนโยน โอบอ้อมอารี ชอบช่วยเหลือเวลาผู้อื่นเกิดความเดือดร้อน เมื่อได้พบก้านกล้วยจึงเกิดมิตรภาพที่ดีต่อกันและนำมาซึ่งความรักที่มีให้กัน



ภาพประกอบ 26 จีตริด

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

## จีตริด

**ลักษณะทางกายภาพ** นกพิราบตัวเล็ก สีฟ้า ตากลมโต รูปร่างคล้ายไขไก่ ปากสีเหลือง ลักษณะที่โดดเด่นคือ มีหมวกที่แสดงตำแหน่งหน้าที่ว่าเป็นนกพิราบสื่อสาร

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** ช่างเจรจา ชอบไว้วางใจ จิตใจดี มีความกล้าหาญ และรักความยุติธรรม ทำหน้าที่หลักคือ เป็นนกพิราบเพื่อส่งข่าวสารให้กับกรุงอยุธยา และยังเป็นทั้งเพื่อนและที่ปรึกษาให้กับก้านกล้วยในหลายๆ เรื่อง

## 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย เกิดขึ้นในช่วงสมัยอยุธยา

ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่

**ทิวทัศน์ของธรรมชาติ** เพราะก้านกล้วยเกิดในป่า เป็นพื้นที่ๆ ไม่มีมนุษย์เข้ามาอยู่ การออกแบบการเลือกโทนสีเพื่อให้บรรยากาศดูเหมือนความฝัน มีการนำมุมมองทางทัศนียภาพ (Perspective) มาใช้และมุมมองของป่าที่มีความอุดมสมบูรณ์ จึงคุมโทนสีด้วยสีเขียวและสีฟ้า น้ำเงินเป็นหลัก ทำให้บรรยากาศของความเป็นป่าดูคล้ายจริง ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ภูเขา น้ำตก เพื่อให้ผู้ชมสัมผัสกับบรรยากาศของความเป็นธรรมชาติที่งดงามของเมืองไทยที่ไม่ได้ระบุสถานที่ว่าเป็นในแถบใด



ภาพประกอบ 27 บรรยากาศป่า

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

**ฉากหมู่บ้านชนบท** คาดว่าหมู่บ้านอยู่ทางแถบภาคกลาง ที่อยู่นอกวังและอาจไม่ไกลจากป่าในบริเวณที่อาศัยของก้านกล้วย เป็นสถานที่ที่ก้านกล้วยเข้ามาเติบโตในหมู่บ้านแห่งนี้ การออกแบบที่อยู่อาศัยเป็นบ้านเรือนไทยมีลักษณะเป็นเรือนยกพื้น ใต้ถุนสูง รูปทรงลึบสอ หลังคาทรงสูงชายคายื่นยาว ฉากทำให้เห็นการใช้ชีวิตของคนในหมู่บ้าน ที่ทำมาหากินด้วยการปลูกพืชผัก เลี้ยงหมูเลี้ยงไก่ ผู้คนในหมู่บ้านจะเลี้ยงช้างและฝึกช้างเพื่อเตรียมตัวในการออกรบเพราะช่วงนั้นยังมีศึกสงครามทำให้สะท้อนสภาพของสังคมในสมัยอยุธยา ที่ต้องเตรียมช้างและฝึกช้างในการศึกและยังให้เห็นถึงความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ในชนบท ที่ถ่ายทอดจากบรรยากาศของฉาก ความอุดมสมบูรณ์ของป่า จึงใช้โทนสีที่มีความอบอุ่นและสดใสเช่นท้องฟ้าที่สีฟ้าสด สีเขียวสดของความเป็นป่า มีแสงบรรยากาศสีเหลืองแสดงถึงความอบอุ่น



ภาพประกอบ 28 ฉากในหมู่บ้านที่ก้านกล้วยใช้ชีวิตและฝึกฝนจนเติบโตเป็นช้างที่แข็งแกร่ง

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย



ภาพประกอบ 29 ฉากความสวยงามและอุดมสมบูรณ์ของป่า

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

วัง สถานที่ที่ดูสวยงามและยิ่งใหญ่ การให้สีโทนร้อนของวังที่ตัดกับโทนเย็นของท้องฟ้า ทำให้บรรยากาศดูมีความอบอุ่น และการนำสีทองมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองและพลังอำนาจ สีทองทำให้ทุกสิ่งที่อยู่รอบๆ สว่างสดใส ช่วยเพิ่มความอบอุ่น นอกจากนั้นยังแสดงถึงความสุข ความสำเร็จ รวมทั้งให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนทั้งในและนอกรั้ววัง เป็นฉากที่ได้เห็นถึงการใช้ชีวิตของช้างในวังที่ต้องผ่านการฝึกฝนจึงจะได้คัดเลือกเป็นช้างศึก เรื่องราวภายในวังที่มีการจัดเตรียมฝึกช้าง และเป็นฉากสำคัญที่ก้านกล้วยได้พบกับสมเด็จพระนเรศวรอีกครั้ง ในฉากตอนที่ก้านกล้วยโมโหทหารที่จับแม่ของตนไป จนทำให้สมเด็จพระนเรศวรทอดพระเนตรเห็นและเดินเข้ามา ก้านกล้วยจำพระองค์ได้ครั้นที่ช่วยให้พ้นจากพวกพม่า ก้านกล้วยจึงสงบอาการและโค้งตัวให้พระองค์ขึ้นที่ พระองค์ได้ประกาศให้ก้านกล้วยเป็นช้างคู่บารมีของพระองค์ทำให้ในฉากนี้ได้สร้างความสำคัญให้กับตัวละครก้านกล้วย และยังมีเรื่องราวที่เป็นจุดคลายปมให้กับก้านกล้วยซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวัง ในตอนที่นกจิ้งจอกได้พา ก้านกล้วยมาที่หอกุญชร จึงทำให้ก้านกล้วยได้รู้ว่าพ่อของเขาได้เสียสละชีวิตให้กับบ้านเมืองไปแล้วและได้เก็บกระดูกไว้ที่หอกุญชรแห่งนี้



ภาพประกอบ 30 ฉากบรรยากาศในวังที่สวยาม

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย



ภาพประกอบ 31 ฉากที่เป็นส่วนเสริมให้ก้านกล้วยมีความสำคัญต่อเรื่องราว พระนเรศวรประกาศให้ก้านกล้วยเป็นช้างทรงของพระองค์

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

**สนามรบ** สถานที่ที่สร้างความตื่นเต้นที่สุดในท้องเรื่อง ฉากเป็นการทำสงครามยุทธหัตถีระหว่างสมเด็จพระนเรศวรมหาราชและพระมหาอุปราชา ในปี พุทธศักราช 2135 ซึ่งพระมหาอุปราชา ได้ยกกองทัพเพื่อหมายจะเข้าตีกรุงศรีอยุธยา แต่ด้วยไพร่พลของพระบาทสมเด็จพระนเรศวรที่เตรียมพร้อมไว้ กองทัพพม่าจึงพ่ายแพ้กลับไป ในครั้งนั้นก้านกล้วยได้ทำศึกกับช้างวงแดงพลายพันธก ช้างผู้มีกำลังและแววตาอันดุคั่น การสู้ศึกครั้งนั้นทำให้ฉากมีความอลังการด้วยภาพการสู้รบของทหาร ตัวละครที่มีท่าทางที่ฮึกเหิม บรรยากาศที่อบอวลด้วยหมอกควันของสงคราม ฉากการสู้รบเป็นการให้โทนสีที่คุมบรรยากาศของภาพในสงครามด้วยสีโทนร้อน ที่แสดงให้เห็นถึงความตื่นเต้น พลังของสงคราม และความกล้าหาญ ทำให้ภาพในฉากสื่อออกมาทางด้านอารมณ์ให้กับผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศการของสงครามการสู้รบ ความฮึกเหิม แสดงออกด้วยภาพ ภายในฉากบรรยากาศเป็นตัว

ส่งเสริมให้ตัวละครมีความโดดเด่น โดยให้ความสำคัญกับพื้นที่ของมุมมองภาพ และการให้แสงเงากับตัวละคร จนในที่สุดสงครามครั้งนี้ด้วยความพยายามและกล้าหาญของพระบาทสมเด็จพระนเรศวรและก้านกล้วย จึงได้มาซึ่งชัยชนะ เป็นบรรยากาศภาพที่ผู้ชมจะจดจำได้ตลอดไป ฉากจึงมีความตระการตาในเรื่องราวของการทำยุทธหัตถี



ภาพประกอบ 32 ฉากการทำสงครามยุทธหัตถีของสมเด็จพระนเรศวรและพระมหาอุปราชา

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

## 5. บทบรรยายและเสียง

ภาพยนตร์ก้านกล้วย เป็นภาพยนตร์ลักษณะแฟนตาซี จึงจำเป็นกับการสร้างงานที่มีสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้งานมีคุณภาพ สิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์นอกเหนือจากโครงเรื่อง ตัวละคร ฉากแล้ว องค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์มีความตื่นเต้น สนุก มีแง่คิด ประกอบด้วย บทบรรยาย บทสนทนา และเสียงประกอบ (Effect) ซึ่งเป็นส่วนสร้างชีวิตให้กับงานภาพยนตร์การ์ตูน โดยได้แยกการวิเคราะห์ดังนี้

**บทบรรยาย :** ภาพยนตร์ก้านกล้วย บรรยายในฉากมีอยู่ 3 ช่วง ซึ่งบทแรกเป็นการเล่าเรื่องราวโดยช่างศึกสิงขร เล่าเรื่องเกี่ยวกับภูผาพ่อของก้านกล้วยให้ก้านกล้วยได้ฟัง ที่หอกุญชร โดยมีเนื้อความของบทบรรยายว่า

“เมื่อครั้งที่ทัพของหงสาวดีทัพเข้ามาประชิดกำแพง ญวณกับข้ามนำทัพมาต้อนรับไว้จนสุดกำลัง ข้าศึกนำทัพมาสูงใหญ่มีมา ดวงตาแดงฉานราวกับไฟ ข้าได้กลิ่นกระหายเลือดจากตัวของมัน ตอนนั้นร่างของข้าเหมือนถูกตรึงสะกดไว้อยู่กับที่ ทำให้เจ้าเหนือหัวตกอยู่ในอันตราย เป็นญวณที่สละชีวิตช่วยข้าไว้”

เป็นบทบรรยายโดยการเล่าเรื่องย้อนจากครั้งอดีตที่ข้างสังขระเองไม่ได้อยากให้เกิดขึ้นกับญวณ และตนก็รู้สึกผิดต่อสิ่งนั้น เป็นบทบรรยายที่ทำให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงความรู้สึกของสังขระในครั้งนั้น

บทบรรยายช่วงที่ 2 ให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงก่อนออกรบ โดยบรรยายให้ผู้ชมเข้าถึงบรรยากาศของเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ที่ได้พบ เหมือนเป็นความเชื่อ โดยได้บรรยายไว้ดังนี้

“สมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงยกทัพกำลังพลหนึ่งแสนคนออกจากพระนคร เมื่อวันขึ้น 12 ค่ำ เดือนยี่ ปีมะโรง ตรงกับพุทธศักราช 2135 ระหว่างนั้นเกิดศุภนิมิต หม่อมเมฆปรากฏเป็นพระเศวตฉัตรขึ้นทางทิศใต้เวียงเป็นทักษิณาวัตร ผ่านไปทางทิศเหนือ”

บทบรรยายช่วง 3 บทสุดท้ายในการสรุปภายหลังสิ้นสุดเหตุการณ์ ดังบทบรรยายดังนี้

“หลังจากเสร็จศึกยุทธหัตถี นางสาวดีก็ไม่กล้ามาตีกรุงศรีอยุธยา ทำให้บ้านเมืองสงบสุขสืบมานับร้อยปี กำนกล้วยได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นเจ้าพระยาปราบหงสาวดี มีเกียรติยศปรากฏสืบมาจนจนปัจจุบัน”

ดังนั้นบทบรรยายจากกำนกล้วย เป็นส่วนส่งเสริมเรื่องให้มีที่มาของความเป็นอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

**บทสนทนา :** ภาพยนตร์กำนกล้วย บทสนทนาเป็นการเพิ่มอรรถรสให้เรื่องราว ในภาพยนตร์บทสนทนาแฝงด้วยแง่คิดและยังเป็นส่วนส่งเสริมบุคลิกลักษณะของตัวละครให้เป็นที่น่าติดตาม

ในฉากที่บอกถึงความรักที่แม่มีต่อลูก เช่นตอนแสงดาได้พบกำนกล้วยที่พระราชวังนางได้พูดย้ำเสมอที่จะให้กำนกล้วยกลับบ้านไปพร้อมกันเพราะด้วยความรักและความห่วงใย

กำนกล้วย : แม่เจ็บตรงไหนหรือเปล่า

แสงดา : ไม่เป็นไรมากหรอกลูก กำนกล้วยแม่ขออะไรลูกซักอย่างได้ไหม

กำนกล้วย : อะไรจะแม่

แสงดา : กลับบ้านเรากันนะ

.....

แสงดา : กำนกล้วยลูกสัญญาแล้วนะ ถ้าเจอพ่อแล้วเราจะกลับบ้านด้วยกัน  
 กำนกล้วยได้ยินที่แม่พูดมั้ลูก

.....

แสงดา : สัญญากับแม่แล้วนะ กลับกันเกิดลูก

เป็นบทสนทนาที่สะท้อนบทบาทของความเป็นแม่ที่รักลูกมาก มีทั้งความห่วงใยและความกลัวที่จะสูญเสีย แสงดาจึงไม่ยอมที่ให้กำนกล้วยไปเป็นช่างศึกเพราะความกลัวว่าลูกจะเหมือนช่างภูผาบทสนทนาจึงให้ความรู้สึกต่อผู้ชมด้วยคำถามซ้ำของแสงดา ทำให้ดูกระวนกระวาย ในมุมของกำนกล้วย เขากำลังคิดที่อยากจะเจอพ่ออยากรู้ความจริงว่าพ่อยังมีชีวิตอยู่หรือไม่ แต่เขาก็ยังกังวลและห่วงใยในมารดาเช่นกัน

อีกบทสนทนาที่สะท้อนความรักและเสียสละต่อชาติบ้านเมือง การเรียกขวัญและกำลังใจให้เหล่าทหารในการศึกของสมเด็จพระนเรศวร

สมเด็จพระนเรศวร : เหล่าทหารกล้าทั้งหลาย จงอย่ากลัวศัตรูที่อยู่เบื้องหน้า ยิ่งกองทัพเราเล็กเพียงใดชัยชนะก็จะยิ่งใหญ่เพียงนั้น เลือดเนื้อที่เจนนองสนามรบในครั้งนี้ไม่ใช่เพื่อที่จะประกาศแสนยานุภาพแต่เพื่อกำจัดศัตรูผู้เหี้ยมโหด รุกรานแผ่นดินของเรา วันนี้เราจะสู้ขับไล่พวกมันออกไป รักษาแผ่นดินนี้ไว้เพื่อลูกหลานของเรา

บทสนทนานี้สะท้อนความแข็งแกร่งของผู้นำทัพที่พร้อมจะปกป้องผืนแผ่นดินไทย พระองค์ทรงได้ให้อำนาจในการรบครั้งนี้กับเหล่าทหารทุกคนเพื่อที่จะช่วยกันปกป้องพื้นแผ่นดินนี้ให้กับลูกหลานในภายหน้า

ในภาพยนตร์การ์ตูนกำนกล้วยยังมีแง่คิดแฝงในบทสนทนา เช่น ฉากข้างสิงขรให้แง่คิดกับกำนกล้วย ด้วยบทสนทนาที่ว่า “สำหรับนักรบมันไม่สำคัญหรอกว่าเราจะมีชีวิตอยู่ได้นานแค่ไหน แต่อยู่ที่ว่าการตายของเราได้สร้างอะไรให้กับแผ่นดินบ้าง” หรือในฉากยุทธหัตถี ขณะที่กำนกล้วยเริ่มอ่อนกำลัง สมเด็จพระนเรศวร ทรงตรัสว่า “พ่อมึงเอ๊ย..ถ้าท่านละทิ้งเรานะบัดนี้เท่ากันว่าท่านละทิ้งตัวท่านเอง ยืนหยัดอยู่กับเราเถิด ด้วยความกล้าหาญของพ่อและกำลังของเราจะพลิกชะตากรรมของแผ่นดินได้” เป็นประโยคที่ทำให้เกิดมุมมองของความคิดในเรื่องของการรักชาติและปฏิบัติตนให้เป็นประโยชน์ต่อผืนแผ่นดิน

ดังนั้นในบทสนทนาของภาพยนตร์การ์ตูนกำนกล้วยในแต่ละบทได้แทรกมุมมองของความรัก ความเสียสละ ที่มีต่อชาติบ้านเมือง ความรักของผู้เป็นแม่ที่มีต่อลูก และแง่คิดที่จะสร้างสำนึกให้กับผู้ชมในเรื่องการรักชาติ

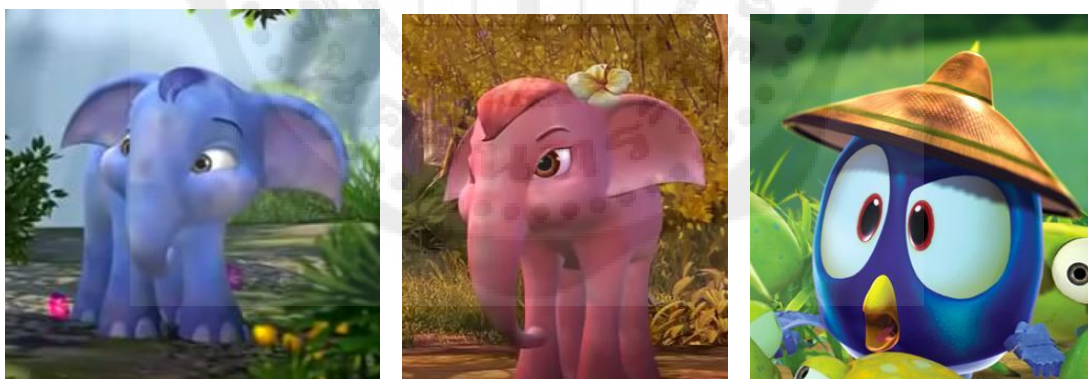
**เสียงประกอบ (Effect) :** ภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย ในการทำเสียงประกอบของแต่ละฉาก ส่วนใหญ่เป็นดนตรีบรรเลงในแต่ละสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเสียงดนตรียังมีความเป็นไทยที่ซ่อนในเครื่องดนตรีที่ประกอบ ส่วนที่เป็นเนื้อร้องประกอบเพลง เช่น ในฉากก้านกล้วยเข้ามาอยู่ในหมู่บ้าน ต้องฝึกซ้อม และเป็นช่วงที่ก้านกล้วยเติบโตเข้าสู่วัยหนุ่ม เนื้อร้องมีความหมายถึง ให้อดทนฝ่าฟันในอุปสรรคต่างๆ แล้วจะถึงปลายทางที่ตั้งใจไว้ เป็นการสร้างกำลังใจ ในการรบ เพลงบรรเลงยังเป็นส่วนเสริมให้ผู้ชมได้สร้างอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์

## 6. ลักษณะเด่น

ภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย มีลักษณะที่เด่นที่เห็นชัด โดยผู้วิจัย วิเคราะห์ไว้ 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย เป็นเรื่องราวที่บางส่วนอิงมาจากพงศาวดารไทย เรื่องราวการสู้รบของสมเด็จพระนเรศวรและพระมหาอุปราชา แห่งกรุงหงสาวดี ซึ่งผู้สร้างได้ดัดแปลงเรื่องราวของช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรที่ใช้ทำสงครามยุทธหัตถีมาถ่ายทอดให้เห็นเรื่องราววิถีชีวิตความเป็นอยู่ของลูกช้างตั้งแต่เล็กจนเติบโตมาเป็นช้างศึก

ประเด็นที่ 2 ลักษณะของตัวคาแร็กเตอร์ ที่ใช้ช้างซึ่งเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองที่จัดได้ว่าสื่อถึงความเป็นไทยมาสร้างคาแร็กเตอร์ ทำให้ภาพยนตร์ก้านกล้วยมีลักษณะเด่นในเรื่องของคาแร็กเตอร์



ภาพประกอบ 33 คาแร็กเตอร์ที่เป็นลักษณะเด่นของเรื่องก้านกล้วย

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

ประเด็นที่ 3 ฉากประกอบเรื่อง มีความปราณีตในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติที่เหมือนจริงของป่า ฉากพระมหาราชวังที่ให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับความยิ่งใหญ่ของพระมหาราชวังมีมุมมองของความเป็นประเทศไทย ด้วยการออกแบบสถาปัตยกรรม

ให้ดูอลังการ รวมทั้งฉากของกรุงหงสาวดี ฉากที่สำคัญอย่างฉากการทำยุทธหัตถีกับกรุงหงสาวดีซึ่งเป็นฉากที่อ้างอิงมาจากประวัติศาสตร์ เป็นฉากที่ดูสมจริง และสื่ออารมณ์ของผู้ชมให้จดจำสถานการณ์นั้น การจัดส่วนประกอบบรรยากาศของฉาก ดนตรีประกอบฉาก การเคลื่อนไหวของตัวละครสิ่งนี้ทำให้ฉากมีลักษณะเด่นและแตกต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่น

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องนาค

ผลงานผู้กำกับ ณัฐทพวงศ์ รัตนโชคสิริกุล จากบริษัทบีบอยซีจี ภาพยนตร์การ์ตูนแนวครอบครัวและการผจญภัย



ภาพประกอบ 34 นาค

ที่มา: ตามรอยพระพุทธรูป. (2551). ไปสเตอร์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนาค. (ออนไลน์)

เรื่องราวจากตำนานแม่นาคพระโขนง ผีสาวที่ใช้ชีวิตในชนบทที่หนีห่างจากความวุ่นวายในกรุงเทพ เรื่องเกิดขึ้นที่หมู่บ้านในชนบทแห่งหนึ่ง พวกมนุษย์มีการจัดงานวัด ในค่ำคืนนั้นเหล่าบรรดาผีเมืองได้ออกมาปรากฏตัวอระวาด รวมทั้งผีในหนังได้ออกมาสร้างความเดือดร้อนและความวุ่นวายให้ผู้คนและเหล่าผีในชนบท ทั้งยังต้องการจับเด็กชายชื่อ ธี ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญของการประกอบพิธีกรรมให้กับหัวหน้าผีคือหมอผี ทำให้แก้มผีสาวของธีเป็นห่วงและออกตามหา นาคซึ่งเป็นผีที่อาศัยอยู่เกิดเห็นเหตุการณ์จึงสงสารและเห็นใจแก้ม นาคและพวกพ้องผีจึงตัดสินใจพาแก้มออกตามหาโดย

พาไปในโลกแห่งวิญญาณ เมืองกรุงเทพที่พวกผีไม่ได้พูดไม่ได้เกิดอยู่กันเพื่อช่วยเหลือน้องชายของแก้ม และได้เผชิญหน้ากับภูติผีที่เป็นตัวการวางแผนให้พวกผีขึ้นมาทำลายโลกมนุษย์ นาคและเพื่อนๆ ซึ่งได้แก่พวกผีหัวขาด ผีเปรตจอมอ้วน ทองผีหมาปากสุนัข จึงตัดสินใจพาแก้มเข้าไปตามหาน้องในเมืองโลกแห่งวิญญาณและทำให้นาคได้พบลูกชาย “เจ้าแดง” ลูกที่หมอมผีจอมบ่งการเอาไปเลี้ยง เรื่องราวถ่ายทอดความรักของแม่และลูกที่มีต่อกัน การเผชิญของนาคกับหมอมผีแห่งโลกวิญญาณจากการปกป้องของนาคและเพื่อนๆ จึงทำให้ฟ้าฟื้นอำนาจของหมอมผีที่จะมาทำลายโลกมนุษย์ ให้กลับมาสงบสุขอีกครั้ง

จากเนื้อเรื่องภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่อนาค ได้นำมาวิเคราะห์ในการสร้างงานดังนี้

### 1. โครงเรื่อง

นาคเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวครอบครัวและการผจญภัย การเล่าเรื่อนาคเป็นผีที่หนีจากความวุ่นวายในเมืองมาใช้ชีวิตที่ชนบท แต่ผีเมืองตามมากุศคามโดยจับตัวเด็กในหมู่บ้านไปทำให้นาคและเพื่อนผีไปช่วยจนนาคได้ลูกที่หายจากกันมานาน การเปิดเรื่องด้วยบรรยากาศถึงความเชื่อของมนุษย์และวิญญาณ การอยู่รวมกันโดยพึ่งพาอาศัยกัน การดำเนินเรื่อราวในชนบทที่ยังมีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณที่เกื้อหนุนมนุษย์ จนวันหนึ่งวิญญาณร้ายจากเมืองเข้ามาสร้างความปั่นป่วนให้ผีและมนุษย์ในชนบททั้งยังจับตัวริมเด็กหมู่บ้านเพื่อไปสังเวยจนพี่สาวขอร้องให้เหล่าผีช่วย จากเหตุการณ์นี้จึงเป็นจุดที่นาคและเพื่อนวิญญาณต้องเข้าเผชิญปัญหาและเข้ามาช่วยเหลือ เรื่องราวเน้นภาวะวิกฤตเมื่อนาคโดนเวทย์มนต์ของหมอมผี ทำให้ลูกของนาคเจ้าแดงได้รู้ความจริงเกี่ยวกับนาคและหมอมผีที่แย่งนาคไปเลี้ยงเป็นภาวะที่แดงต้องตัดสินใจว่าจะช่วยหมอมผีหรือแม่ของตน จนเข้าสู่การคลี่คลายของเรื่องที่แดงได้ช่วยเหลือและปกป้องผู้เป็นแม่และยอมสละตนเองเพื่อมนุษย์ บ้านเมืองอยู่กันอย่างสงบซึ่งเป็นตอนปิดเรื่อง

### 2. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อนาค คือ ความดีความชั่วเกิดจากกิเลสในใจตน โดยการนำเสนอผ่านมุมมองของผีไทยในสองแบบ คือผีดีกับผีไม่ ผ่านมุมมองความรักของแม่กับลูก พี่น้อง เพื่อน การต่อสู้กับความชั่วร้ายที่เข้ามาครอบงำจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นมนุษย์หรือผี

### 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 35 นาค

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

#### นาค

**ลักษณะทางกายภาพ** หญิงสาวหน้าตาทันสมัย รูปร่างทรงแปลกใหม่ คิ้วหนา ดวงตากกลมโต สีตาสีแดงอมชมพู จมูกปลายเขี้ยว ริมฝีปากบาง มีผมสีชมพู ผมหยาบระบัด ผิวสีเทา รูปร่างดี มีหน้าอก สะโพกได้สัดส่วน แต่งกายแบบไทยโบราณ คือ นุ่งโจนกระเบน สไบสั้น เพื่อการเคลื่อนไหวที่กระฉับกระเฉง

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ นาคมีความเป็นผู้นำ กล้าหาญและเด็ดเดี่ยว คุ้ยได้จากการที่นาครับปากจะไปตามหาน้องชายของแถมให้ในเมือง ทั้งเป็นคนมีพวกพ้องคอยช่วยเหลือกันเห็นได้จากการที่เดินทางเข้าเมืองและเจอเหล่าเพื่อนผีที่ตามนาคมาเพื่อให้ความช่วยเหลือ นาคมีลูกชาย 1 คนชื่อเจ้าแดง แต่ได้โดยหมอมผีแย่งชิงไป ทำให้นาคเป็นคนคอยปกป้องเด็กๆ เมื่อมีอันตราย มีความยุติธรรมเมื่อครั้งที่เข้าประชุมสภาผี นาคจะไม่ยอมให้เหล่าผีเมืองเข้ามารังแกผู้คนในหมู่บ้านและเหล่าผีในหมู่บ้าน และนาคยังมีบทบาทของความเป็นแม่ที่มีความรัก ความห่วงใย และความเสียสละให้กับลูก



ภาพประกอบ 36 ถีและแก้ม

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

### แก้ม

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กหญิงผมสั้นสีน้ำตาลเข้ม ใบหน้าเรียว ตาโต ดวงตาสีน้ำตาล ผิวหน้าผิวง รูปร่างผอมบาง เครื่องแต่งกายประกอบด้วยรองเท้าสีชมพู แสดงลักษณะของความเป็นผู้หญิงๆ เสื้อแขนกุศสีชมพู ผ้านุ่งสีม่วงอ่อน

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** เป็นคนมีจิตใจเมตตา เป็นพี่สาวที่รักและดูแลน้องชาย ในเรื่องพ่อได้เสียชีวิตแล้ว แม่จึงทำหน้าที่สองบทบาทในการดูแล ในตอนที่น้องชายโดนจับตัวไปได้พยายามตามพวกผีมาจนถึงสภาผี และได้ขอร้องให้ทุกคนช่วยน้องชายเป็นคนแต่ที่สุดแล้วไม่มีใครช่วย จนนาคอาสาเข้ามาช่วยแก้ม แก้มเป็นคนขี้กลัว ด้วยความเป็นพี่จึงต้องดูแลน้อง ด้วยความรักและรับผิดชอบต่อน้อง ทำให้แก้มใช้ความกล้าช่วยเหลือน้องได้ทั้งๆ ที่เป็นคนกลัวผี

### ถี

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กชายผมจุก รูปร่างผอมบาง ตากลมโต เครื่องแต่งกายเสื้อยืดสีแดงส้ม กางเกงขาสั้น ดูเป็นเครื่องแต่งกายของเด็กสมัยปัจจุบัน

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** ชุกชน ร่าเริง อยากรู้อยากเห็น ชอบลอง เช่น เรื่องการแข่งขันปั่นจักรยานกับเพื่อนๆ จนตัวเองจะเกิดอุบัติเหตุ แต่โชคดีที่มีนาคเข้ามาช่วยไว้ได้ทัน (ในช่วงนั้นถีก็ได้โดนผีเมืองตาม เพื่อที่จะนำมาประกอบพิธีกรรม) เป็นเด็กที่เป็นที่ต้องการของจอมราชันต์ หมอผีที่สามารถดูดพลังแสงอาทิตย์เอาไว้ได้ เพื่อให้บรรดาเหล่าผีเมืองออกมาจู่โจมและคลุกคลานเหล่ามนุษย์และผีด้วยกันเอง



ภาพประกอบ 37 เหล่าแก๊งค์ผี

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

### ผีหัวขาด ชื่อ เชี่ยว

**ลักษณะทางกายภาพ** ตัวสีเขียว รูปร่างทรงสี่เหลี่ยม ตากลมดำ จมูกปลายบาน คิ้วดก ทรงผมแซกกลาง รูปร่างสันทัด ออกเปลือกย นุ่งจุกกระเบนเขียวเข้ม เพื่อตัดกันกับสีผิว

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ ใฝ่รักมวย เก่งทางด้านศิลปะการต่อสู้ อารมณ์ดี ร่าเริง รักพวกพ้อง จะเห็นได้จากการที่ตามนาคมาเมืองผีเพื่อมาช่วยเหลือนาคและเด็กๆ เป็นผีไทยประเภทผีหัวขาด ที่มาจากสมัยอยุธยา มีใจนักเลง หัวบางที่สะบัด หัวจะหลุดออกจากร่างเอง

### ผีหมาชื่อทอง

**ลักษณะทางกายภาพ** ตัวสีเหลืองทอง ดวงตาเจ้าเล่ห์ ปากมอม ใบหูยาว รูปร่าง ผอมแขนขายาว มีปลอกคอสีแดงจุด

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เป็นหมาที่ฉลาด เอาตัวรอด พุดเก่ง มีความสามารถวิ่งได้เร็ว ชอบพุดเหน็บแนมเพราะเป็นหมาปากมอม เป็นตัวละครที่สร้างความสนุกด้วย ท่าทางที่ตลก เช่นการแอบตามมูมตึก การย่องเข้าตู้ในห้องที่มีเด็กผีนั่งอยู่

### ผีเปรตชื่อ

**ลักษณะทางกายภาพ** ตัวสีฟ้าอมน้ำเงินเขียวๆ หน้ากลม คิ้วเข้ม ใบหน้าย้ม ตาตี ผมงูสีดำมีพุงย้วย ลำขาผอมสูง ออกเปลือกย นุ่งจุกกระเบนสีฟ้าอมน้ำเงินเข้ม

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เป็นผีที่ทานจนอ้วน ไม่ค่อยทันเพื่อน จิตใจดี และเป็นพวกเสียสละ มีความสามารถยืดตัวสูงยาวเหมือนผีเปรต พุดช้า ชอบช่วยเหลือ

การสร้างคาแร็กเตอร์ตัวละครเสริมจากตัวละครหลักเป็นการชูเรื่องให้มีความสนุกสนานมากขึ้นด้วยบุคลิกที่มีในแต่ละตัวละครรวมทั้งความตลกที่แฝงในบุคลิกของแต่ละตัว

#### 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูนภาค ฉากเป็นการดำเนินเรื่องราวของโลกมนุษย์และโลกวิญญาณ ที่เป็นภาพคู่ขนานกัน ซึ่งตอนนี้โลกวิญญาณเปลี่ยนไป เกิดเป็นผีเมืองรุ่นใหม่ ที่ทำให้เมืองปั่นป่วน

**ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่**

**เมือง** เป็นลักษณะการสมมุติกรุงเทพให้เป็นเมืองที่ประกอบด้วยวิญญาณที่ชั่วร้าย เป็นการมองสังคมเมืองในทางลบ ดังนั้นฉากที่เป็นเหตุการณ์สำคัญๆ เหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในเมือง ในฉากเมือง สื่อถึงเมืองกรุงเทพที่มีผู้คนมากมาย เมืองที่ได้ชื่อว่าเป็นศูนย์กลางความเจริญ ตึกที่สูง ร้านค้ามากมาย เทคโนโลยีที่ทันสมัย รถไฟที่ได้แนวทางมาจากสถานีรถไฟหัวลำโพง รถเมล์ลอยฟ้าและความสะดวกสบายของคนเมือง รวมทั้งความวุ่นวายและแออัด ของการจราจร การที่ผู้คนมาก จึงทำให้เกิดแก่งแย่งกันทางการดำรงชีวิต เมือง บรรยากาศภาพของสถานที่ต่างๆ ได้ออกแบบจะเป็นลักษณะคล้ายจริง เรื่องขนาดและรูปทรงของอาคาร สถานที่ คำนึงทางการนำเรื่องของทัศนียภาพมาใช้ รวมทั้งตัวละครที่มีสัดส่วนคล้ายจริง แต่ยังคงมีความเป็นตัวการ์ตูน การใช้สีโดยการผสมสีขาวเพื่อเสริมให้ฉากด้านหลังที่มีรายละเอียดในส่วนประกอบฉากหลังทำให้ตัวละครเด่นชัดขึ้น



ภาพประกอบ 38 บรรยากาศเมือง

ที่มา: ภาพยนตร์ภาค

ทำให้ได้ภาพที่ปรากฏของความเป็นเมือง เป็นฉากที่นาคและแก้วได้เดินทางจากหมู่บ้านเข้ามาในเมืองเพื่อตามหาน้องชายของแก้ว ฉากสะท้อนความเป็นสังคมเมือง เช่น ฉากที่เข้า

เมืองครั้งแรกเจอพฤติกรรมของผีเมืองที่เดินชน ฉากที่นาคและเพื่อนๆ ต้องนั่งดูๆ เพื่อตามหาจอมราชันย์ และโดนหลอก หรือแม้แต่พฤติกรรมของตึกๆ ที่ขับรถแข่งซ้ายแข่งขวา เหมือนเป็นสิ่งที่บอกถึงคนในสังคมเมืองที่มีพฤติกรรมที่มีความเห็นอกเห็นใจน้อยลงเพราะด้วยสภาพชีวิตที่อยู่ในสังคมที่รีบเร่ง

**อาคารจอมราชันย์** เป็นตึกที่ดูยิ่งใหญ่ตั้งอยู่กลางเมือง อาคารที่สูงใหญ่และต้องเงยมองมีความหมายในภาพที่แสดงถึงความยิ่งใหญ่และพร้อมที่จะชนอาคารอื่นๆ ที่รายล้อมอยู่ การใช้สีที่ดูมืดและขดตาเป็นการแสดงให้เห็นการสร้างบรรยากาศที่มีความน่าหวาดกลัว ลึกลับ ด้วยการออกแบบรูปทรงของตัวอาคารลักษณะฐานอาคารเป็นรูปควายธนู มีเส้นคาดสีแดงแสดงถึงพลังอำนาจ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์เครื่องรางความเชื่อทางไสยศาสตร์ บรรยากาศใช้โทนสีเทาที่บดทำให้ดูข่มบรรยากาศของความเป็นโลกมนุษย์โดยสร้างบรรยากาศของโลกวิญญาณ เป็นอาคารที่สร้างเหตุการณ์ให้กับเรื่องราวในการมาของนาคครั้งนี้ ฉากภายในตึกของจอมราชันย์ ข้างในเป็นโถงกว้างดูทันสมัย สถานการณ์ส่วนใหญ่จะเกิดภายในฉากนี้ เพราะเป็นฉากที่จอมราชันย์หรือหมอผีนำน้องชายแถมมาทำพิธีกรรม



ภาพประกอบ 39 ตึกของหมอผีที่สะท้อนความลึกลับของโลกวิญญาณ

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

นาคและเหล่าบรรดาผีชนบทได้ตามมาช่วยเหลือ เกิดการต่อสู้กันระหว่างผีชนบทกับผีในเมือง รวมทั้งเป็นฉากสำคัญที่นาคได้บอกความจริงกับแดงในเรื่องหมอผีจอมราชันย์แย่งชิงแดงไปจากนาค แดงจึงเข้าใจและต่างพากันช่วยกันทำลายหมอผีจอมราชันย์ จุดคลี่คลายของปมเรื่องจะอยู่ในฉากนี้ คือแดงรู้ถึงความไม่ดีของหมอผี และรู้ถึงความรักของนาคที่มีต่อเขา จึงทำให้แดงต่อสู้กับหมอผีและเสียสละตนเพื่อความสุขสงบของมนุษย์

ดังนั้นฉากของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องนาค จึงมีฉากที่หลากหลายในการดำเนินเรื่องและส่งผลต่อตัวละครได้แสดงบทบาทที่เด่นชัด ฉากจึงมีทั้งพื้นที่ชนบทและเมือง การจัดองค์ประกอบในฉาก ส่งเสริมให้เห็นมุมมองการออกแบบที่มีทั้งความสวยงามและน่ากลัว เช่น ในฉากตอนเปิดเรื่องบรรยากาศถ่ายทอดเป็นภาพของช่วงเวลาใกล้ค่ำตะวันตกดิน การให้สีในบรรยากาศออกมาโทนชมพูส้มที่มีแสงตกทอดลงพื้นน้ำทำให้ดูสงบเงียบ และมุมมองภาพทำให้รู้สึกเหงา



ภาพประกอบ 40 การใช้โทนสีที่สื่อถึงความเหงาในฉากการเปิดเรื่อง

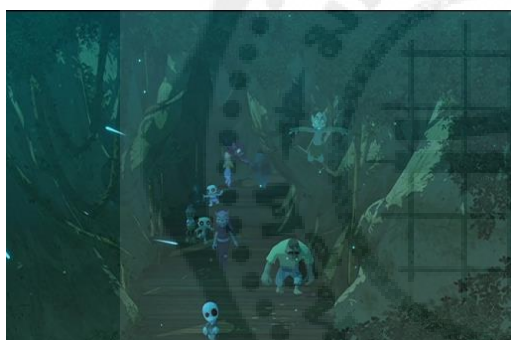
ที่มา: ภาพยนตร์นาค

**โลกของวิญญูณ** เป็นฉากที่ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบเหนือความจริง การออกแบบฉากคล้ายผลงานการ์ตูนของสตูดิโอ จิบลิ ด้วยบรรยากาศและการใช้สี ที่มีบรรยากาศฝันๆ ดังนั้นในฉากการออกแบบให้มีต้นไม้ใหญ่สร้างอารมณ์ของความอบอุ่น ปลอดภัยและ การนำสีโทนเย็นมาสร้างบรรยากาศเทอมน้ำเงินทำให้สถานที่น่าค้นหา ลึกลับ รวมทั้งการออกแบบตัวละครผีที่ประกอบในฉากมีความหลากหลายประเภทของผีไทยทำให้ฉากส่งเสริมตัวละครได้อย่างเด่นชัด ในฉากที่แก้วได้เดินข้ามสะพานผ่านเข้ามาในโลกวิญญูณ ได้เห็นความยิ่งใหญ่ของบรรยากาศในโลกวิญญูณ ที่มีการออกแบบโครงสร้างของต้นไม้เป็นบันไดทางขึ้นที่เหล่าวิญญูณขึ้นไปชุมนุมกันบนศาลยอดต้นไม้ ซึ่งเป็นเรือนไม้โดยใช้แสงสีเหลืองเพื่อสร้างความเด่นให้กับเรือนไม้ เพราะเป็นจุดสำคัญของฉาก เป็นการรวมหมู่ผีที่มาประชุม บนเรือนของศาล เป็นการส่งเสริมตัวละครในฉากโดยดึงลักษณะเด่นและการให้สีที่แตกต่างกันระหว่างฉากและตัวละคร ทำให้ในฉากนี้มีความเป็นจินตนาการในเรื่องของการสร้างสรรค์



ภาพประกอบ 41 บรรยากาศในโลกของวิญญาณ

ที่มา: ภาพยนตร์ภาค



ภาพประกอบ 42 บรรยากาศที่ส่งเสริมให้ตัวละครผิชนิดต่างๆ มีความโดดเด่น

ที่มา: ภาพยนตร์ภาค

ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องนาค มีฉากที่คำนึงถึงมุมมองทางทัศนียภาพ ความสวยงาม และบรรยากาศเพื่อให้ฉากนั้นมีมิติ และทำให้ตัวละครมีความเด่น บรรยากาศของสีที่นำมาประกอบในฉาก เป็นตัวสื่ออารมณ์ให้กับผู้ชมได้รับรู้ความรู้สึกของบรรยากาศในเหตุการณ์นั้น

## 5. บทบรรยายและเสียง

สื่อเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่มีความสำคัญเพื่อให้งานออกมามีคุณภาพ บท และการบรรยายเสียงจึงมีความสำคัญต่อผู้ชมในการสร้างสถานการณ์ให้ดูสนุก ตื่นเต้น และน่าติดตาม

**บทบรรยาย :** ภาพยนตร์การ์ตูนนาค บทบรรยายอยู่ในช่วงการเปิดตัวเรื่อง เป็นการเล่าที่มาที่ไปของเหตุการณ์ในเบื้องต้น โดยมีเนื้อความของบทบรรยายว่า

“โลกมนุษย์กับโลกวิญญานเป็นภพคู่ขนานมีกลางวันและกลางคืนเป็นตัวแบ่งช่วงเวลา สมัยก่อนมนุษย์กับผีพึ่งพาอาศัยกัน อยู่ด้วยกันอย่างสันติ ทั้งสองภพจึงมีแต่ความสงบสุข ผีคอยช่วยเหลือมนุษย์และมนุษย์มีของเช่นไข่มุก เป็นการตอบแทน มาบัดนี้ความต้องการทางวัตถุเข้าครอบงำจิตใจ โลกวิญญานเปลี่ยนแปลงไป ผีร้ายเผด็จศึกไล่แต่กิเลสส่วนตนไม่เคารพกฎที่มีมา ผีเมืองรุ่นใหม่ เริ่มเหิมเกริม ไร้สำนึกผิดชอบชั่วดี คิดเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์และหวังยึดครองโลก”

จากบทบรรยายทำให้เห็นความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นกับโลกมนุษย์ ซึ่งไม่ว่าคนหรือผี ถ้ามีตัวกิเลสเข้ามาครอบงำ ย่อมดำเนินตามทางที่ผิด ในบทบรรยายนี้ทำให้เห็นว่าความเป็นเมืองที่เจริญทำให้มนุษย์มีความทะเยอทะยานและต่อสู้ด้วยระบบสังคมเมืองเพื่อความอยู่รอด บทบรรยายแฝงด้วยแนวคิดที่เป็นเรื่องของการอยู่ร่วมกันของธรรมชาติกับสิ่งเร้นลับที่ต้องอาศัยกันและกัน

**บทสนทนา :** บทสนทนาเป็นเนื้อความให้พลังเรียกกำลังใจ เช่น ในฉากที่เหล่าผีจะเตรียมอพยพให้พ้นเหล่าผีเมือง นาคพูดให้เชิงเสริมกำลังใจให้กับพวกพ้องในเรื่องการรู้ในหน้าที่ของผีและมนุษย์เมื่อมีสถานการณ์ที่ไม่ดีมาเราควรช่วยกันไม่ใช่การหนีจากปัญหา “เรื่องนี้มันไม่ใช่เรื่องใครคนใดคนหนึ่งแต่มันเป็นเรื่องของการอยู่ร่วมกันการพึ่งพาอาศัยกันเป็นหน้าที่ที่ผู้เราควรทำไม่ใช่เหรอ” เป็นแนวคิดที่แทรกในบทสนทนา หรือบางมุมในบทสนทนาให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมเพื่อสร้างเสียงหัวเราะ มักจะใช้ประกอบกับท่าทางตัวละคร เช่น ฉากที่ เขียว ทอง อืด หนีจากการบุกเข้าตึกจอมราชันย์ และหลงไปในห้องใต้เจดีย์เด็กใช้คำการใช้พูดและท่าทางประกอบ หรือฉากภายในสถานีรถไฟหัวลำโพง ทั้งสามคน เขียว ทอง อืด ได้พบกับ ต.ม (สำนักงานตรวจคนเข้าเมือง)

ต.ม. : (ทำท่าชี้ไปทางทั้ง เขียว ทอง อืด) จะไปไหน อยู่นะ

เขียว : ตอมอ

ทอง : ตอมอ...ย่อมาจากตามหมา กลัวแล้วจ้า

เป็นบทสนทนาที่เสริมผู้ชมมีอารมณ์กับท่าทาง คำพูดของตัวละคร เพื่อสร้างเสียงหัวเราะ รวมทั้งในฉากจบของเรื่องในขณะที่แดงกำลังจะพุ่งตัวเข้าชนจอมราชันย์ แดงได้ยินเสียงของแม่นาคพูดก้องในหัว “ถึงเราจะเป็นผีที่ไม่มีตัวตนหรือเป็นอะไรก็ตาม หากมีความเสียสละเพื่อคนอื่นแม้สักครั้งในชีวิตก็ขออย่าลืมนึกถึงสิ่งที่คิดจะทำ” และภาพได้ประมวลเหตุการณ์ของเค้านับมาผู้เป็นแม่ ในฉากนี้เป็นบทสนทนาที่สะท้อนถึงความเสียสละที่นาคได้สอนให้ลูกแดงได้คิดและทบทวนในสิ่งที่ลูกได้กระทำต่อมนุษย์และสิ่งนี้ทำให้แดงคิดและพร้อมที่จะเสียสละตนเพื่อแม่และมวลมนุษยชาติให้เห็นมุมมองของความรักที่แม่และลูกมีต่อกัน

**เสียงประกอบ (Effect) :** เสียงที่ประกอบในเหตุการณ์ต่างๆ หรือการปรากฏตัวของตัวละครในเรื่อง จะมีความสำคัญมากและเชื่อมโยงกับเพลงกับฉากประกอบ เช่น ตอนปรากฏตัวตอนเปิดเรื่อง สถานการณ์ที่ผีเมืองบุกเข้ามาในโลกมนุษย์หรือเหตุการณ์ที่น่ากลัวต่างๆ เช่นเดียวกันกับฉากที่มีเพลงเปิดตัวเหล่าผีเมืองกรุง เป็นเพลงสนุกสนานแนวดิสโก้ เป็นเพลงที่เด่นและดึงดูดอารมณ์ รวมทั้งเพลงประกอบจะมีเนื้อเพลงบรรเลงเพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงอารมณ์จากเหตุการณ์นั้นแต่ภาพที่ประกอบแสดงถึงการต่อสู้ของแดงกับจอมราชันย์ซึ่งเพลงประกอบจะเป็นในทำนองที่ช้าเรียบ ทำให้ในส่วนเพลงฉากจบไม่ค่อยสอดคล้องกับฉากเท่าที่ควร

## 6. ลักษณะเด่น

ภาพยนตร์การ์ตูนภาคเป็นการนำเรื่องราวบางส่วนจากตำนานแม่นาคพระโขนง เรื่องราวที่เล่าขานกันมานานในแถบพระโขนง โดยนำโครงเรื่องมาดัดแปลง เป็นแนวเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงวิญญาณภูติผีที่มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในสังคมชนบทและในสังคมเมือง การออกแบบลักษณะของตัวละคร โดยใช้พวกผีโบราณที่อยู่ในตำนานผีไทย ฉากที่สื่อมุมมองแสดงความเป็นไทย จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนภาค มีลักษณะที่เด่นที่เห็นชัด โดยผู้วิจัย วิเคราะห์ไว้ 2 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ลักษณะของตัวละคร การได้นำเอาพวกผีโบราณที่อยู่ในตำนานผีไทย มาออกแบบลักษณะคาแร็กเตอร์ที่คำนึงถึงความเป็นไทย ทำให้ตัวละครภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนาคมีลักษณะเด่น การออกแบบผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความมีสีสันที่แตกต่างในตัวละครเพื่อให้ผู้ชมได้จดจำคาแร็กเตอร์ของตัวละครนั้น เช่นในการออกแบบนาค ลักษณะที่น่าจดจำคือเป็นหญิงสาว รูปร่างดี ใช้โทนสีชมพูม่วงซึ่งเป็นสีที่สร้างความรู้สึกสงบ และในขณะเดียวกันก็ดูอบอุ่น รู้สึกถึงการปกป้องเช่นเดียวกันกับการออกแบบตัวละครอื่นๆ ในการออกแบบยังคงลักษณะของความเป็นไทยไว้ในเรื่องของเครื่องแต่งกาย มีการตัดทอนในรายละเอียดของรูปร่าง พื้นผิวเสื้อผ้า แต่จะสร้างให้ดูน่าติดตามด้วยท่าทางที่บอกถึงบุคลิกของแต่ละตัวละครในเรื่อง



ภาพประกอบ 43 ตัวละครผีโบราณ

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

ประเด็นที่ 2 จากประกอบเรื่อง มีความปรารถนาในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติที่เหมือนจริงของชนบท บ้านเรือน การนำมุมมองในการมองระยะภาพ การเคลื่อนกล้องให้เห็นภาพในมุมสูงสู่ภาพในระดับสายตา ฉากงานวัดที่ออกแบบให้เห็นถึงบรรยากาศความเป็นวัดในชนบท เรื่องอุปกรณ์เครื่องเล่นที่มีการออกแบบคล้ายจริง ฉากกรุงเทพมหานคร หอสังเกตการณ์ความเป็นกรุงเทพ บรรยากาศภายในหัวลำโพง ฉากยังนำเสนอในมุมของเมืองในการออกแบบตัวอาคารที่มีลักษณะคล้ายควายธนู แสดงถึงลักษณะของความเป็นจอมราชันย์หมอบีทางด้านวิญญาณ



ภาพประกอบ 44 ลักษณะเด่นจากเมือง

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

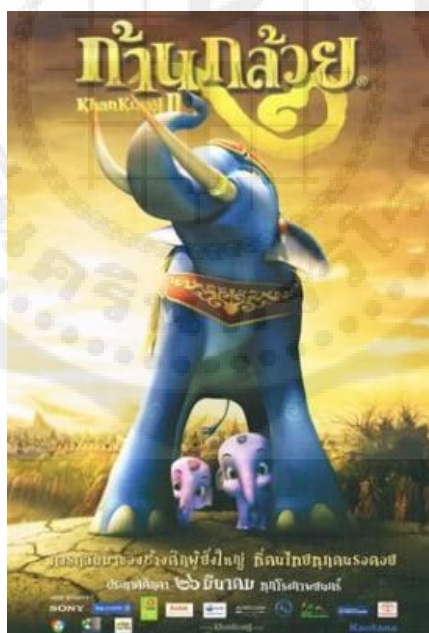


ภาพประกอบ 45 ลักษณะเด่นของฉากชนบทในการใช้สีและสร้างมุมมองในการมอง

ที่มา: ภาพยนตร์นาค

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องก้านกล้วย 2 (Khan Klugy 2)

ผลงานผู้กำกับ ทวีลาภ ศรีวุฒิวงศ์ จากบริษัท กันตนา แอนิเมชัน ภาพยนตร์การ์ตูนแนวครอบครัวทั้งประวัติศาสตร์



ภาพประกอบ 46 ก้านกล้วย 2

ที่มา: ก้านกล้วย 2. (2552). โพสต์เตอร์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย. (ออนไลน์)

เรื่องราวของก้านกล้วย ช้างตัวสีฟ้าที่เติบโตเป็นช้างศึกออกรบเคียงคู่กับสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เรื่องราวได้ดำเนินต่อจากครั้งที่รบชนะสงครามยุทธหัตถีกับพระมหาอุปราชาในครั้งนั้นกรุงศรีอยุธยาถึงสงบสุขเรื่อยมา ก้านกล้วยหลังจากเสร็จสงครามได้รับตำแหน่งเป็นพระยาปราบหงสาวดี จากนั้นก้านกล้วยได้ออกศึกเรื่อยมาตามหัวเมืองต่างๆ จนทำให้ชีวิตคู่ของก้านกล้วยและชบาแก้วไม่ค่อยได้อยู่ด้วยกัน ไม่ค่อยมีช่วงเวลาที่จะดูแลกันและกัน ชบาแก้วซึ่งกำลังตั้งท้องจึงน้อยใจก้านกล้วย จึงได้เดินทางหนีจากก้านกล้วยมาอยู่ที่หมู่บ้านหินขาว ซึ่งแสงดาแม่ของก้านกล้วยได้ตามมาดูแล จนชบาแก้วคลอดลูก ฝาแฝดชื่อว่า ต้นอ่อนและกอแก้ว ส่วนก้านกล้วยยังคงออกศึกร่วมกับพระนเรศวรเสมอมา ด้านกรุงหงสาวดี พระเจ้านันทบุเรงทรงแค้นใจเมื่อครั้งการทำศึกยุทธหัตถีที่ต้องเสียลูกชายไป จึงได้ยกกองทัพมาตีกรุงศรีอยุธยาอย่างสม่ำเสมอแต่พ่ายแพ้ไป วันหนึ่งได้ยกกองทัพมาจับตัวชาวบ้านที่หมู่บ้านหินขาว และจับชบาแก้วและลูกไป เป็นช่วงเวลาเดียวกับแสงดาแม่ของก้านกล้วยได้เสียชีวิตจากการที่เข้าช่วยต้นอ่อน กอแก้ว จากข่าวที่ทหารหงสาบุกหมู่บ้าน เมื่อก้านกล้วยรู้ข่าวจึงหนีออกมาจากกรุงศรีอยุธยาเพื่อมาตามหาชบาแก้วและลูกๆ ที่กรุงหงสาวดี เมื่อได้พบลูกๆ ก้านกล้วยได้พาลูกๆ หนีในที่สุดก็ถูกทหารหงสาวดีจับตัวได้ พระนเรศวรเมื่อรู้ว่าก้านกล้วยหายไปจึงส่งทหารออกตามหา ส่วนทางหงสาวดีเมื่อจับก้านกล้วยและลูกมาได้พระเจ้านันทบุเรงเห็นว่าก้านกล้วยเป็นช้างของพระนเรศวร จึงทรงสั่งให้ก้านกล้วยขึ้นเป็นเครื่องสังเวยด้วย ขณะเดียวกันทหารที่มาตามก้านกล้วยเมื่อมาหงสาวดีได้เข้าช่วยก้านกล้วยและชบาแก้ว รวมทั้งลูกๆ ออกมาได้ ช่วงเวลานั้นการหนีออกมาของก้านกล้วยพบกับช้างงานิลลูกของช้างงวงแดงที่ก้านกล้วยได้สังหารในสงครามยุทธหัตถี จึงเกิดการปะทะกันก้านกล้วยได้รับการช่วยเหลือจากทหารกรุงศรีอยุธยาทำให้ก้านกล้วยและลูกๆ ได้กลับมากองศรีอยุธยา เมื่อก้านกล้วยกลับมากองศรีอยุธยาและได้พบพระนเรศวร ทำให้ต้องกับมารับโทษเมื่อคราวที่หนีไปในยามศึกสงครามซึ่งเป็นเรื่องที่ผิดต่อกฎ แต่ด้วยการที่ก้านกล้วยเข้ามาช่วยกับกองทัพตีทหารที่พระเจ้านันทบุเรงส่งหมอบีมาก่อความวุ่นวายและทำลายกองทัพกรุงศรีอยุธยาทำให้พระนเรศวรและก้านกล้วยได้ร่วมต่อสู้จนได้ชัยชนะ จากนั้นกรุงศรีอยุธยาไม่ได้มีสงครามอีก ทำให้ก้านกล้วยชบาแก้วและลูกๆ ได้กลับมาอยู่ด้วยกันเป็นครอบครัวอีกครั้งอย่างมีความสุข

จากเนื้อเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย 2 ได้นำมาวิเคราะห์ในการสร้างงาน ดังนี้

### 1. โครงเรื่อง

ก้านกล้วยในภาคนี้ เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวครอบครัวที่มีประวัติศาสตร์แทรกในเนื้อเรื่องไม่หนักไปทางประวัติศาสตร์เท่าก้านกล้วยในภาคแรก การเล่าเรื่องเป็นเรื่องของ ก้านกล้วยที่เติบโตใหญ่ ภายหลังจากศึกสงครามเริ่มสร้างครอบครัว แต่ไม่มีเวลาพอดูแลชบาแก้วซึ่งตั้งท้อง เพราะต้องออกสงครามอยู่เรื่อยๆ ทำให้ชีวิตคู่ของก้านกล้วยและชบาแก้วไม่ค่อยได้อยู่ด้วยกัน พอชบาแก้วคลอดลูก ลูกก็ถูกจับเพื่อเป็นเครื่องสังเวยของพม่า ทำให้ก้านกล้วยละทิ้งหน้าที่เพื่อปกป้องลูก การเปิดเรื่อง

เป็นการเปิดด้วย บรรยายากาของฉากที่ให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรืองของกรุงศรีอยุธยา ความเป็นอยู่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ การดำเนินเรื่องราวเป็นการที่ก้านกล้วยยังคงออกศึกพร้อมกับพระนเรศวร เสมอมา ทำให้ชบาแก้วน้อยใจหนีไปอยู่ที่หมู่บ้านหินขาวเพื่อไปคลอดลูก จนลูกได้คลอดและช่วงเวลานั้นปัญหาที่เกิดขึ้นคือการที่พวกพม่าแห่งกรุงหงสาวดียกกองทัพมาจับตัวชาวบ้านที่หมู่บ้านหินขาว และจับชบาแก้วและลูกไป เป็นช่วงเวลาเดียวกับแสงดาแม่ของก้านกล้วยได้เสียชีวิตจากการที่เข้าช่วยลูกช้าง ซึ่งในภาวะวิกฤตินี้ได้ทำร้ายจิตใจของก้านกล้วย จนทำให้ตัดสินใจหนีราชการออกไปช่วยลูกและชบาแก้ว ช่วงเวลานั้นการหนีออกมาของก้านกล้วยทำให้พบกับช้างงานิลลูกของช้างงวงแดงที่ก้านกล้วยได้สังหารในสงครามยุทธหัตถี จึงเกิดการปะทะกัน ก้านกล้วยได้รับการช่วยเหลือจากทหารกรุงศรีอยุธยา ทำให้ก้านกล้วยและลูกๆ ได้กลับมากองศรี จนเข้าสู่การคลี่คลายของเรื่องด้วยการที่ก้านกล้วยเข้ามาช่วยพระนเรศวรจากกองทัพพม่าที่พระเจ้าันนทบุเรงนองส่งมอผีมาก่อความวุ่นวายและทำลายกองทัพกรุงศรีอยุธยาทำให้พระนเรศวรและก้านกล้วยได้ร่วมต่อสู้จนได้ชัยชนะ จากนั้นกรุงศรีอยุธยาไม่ได้มีสงครามอีก ทำให้ก้านกล้วยชบาแก้วและลูกๆ ได้กลับมายู่ด้วยกันเป็นครอบครัวอีกครั้งซึ่งเป็นตอนปิดเรื่อง

## 2. แก่นเรื่อง

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย 2 คือ ความรักใดๆ ไม่เท่ารักของพ่อแม่เป็นการสื่อถึงความรักที่มีต่อครอบครัวและหน้าที่ที่มีต่อบ้านเมืองของก้านกล้วย

## 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 47 ก้านกล้วยวัยโต

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

### ก้านกล้วย

**ลักษณะทางกายภาพ** ช้างสีฟ้ารูปร่างสง่างาม มีลักษณะของช้างที่ดี มีงวงยาว หนัสนา ดวงตากลมโตสีน้ำตาลเข้ม คิ้วหนา มีหลังโค้งแปแบบก้านกล้วย มีส้นงาที่คล้องงาไว้ ด้านซ้าย เป็นส้นของงาซึ่งเป็นพ้อช้างสิงขรได้ให้ไว้ ด้านเครื่องแต่งกาย ก้านกล้วยเป็นช้างทรงของ สมเด็จพระนเรศวร จึงมีเครื่องแต่งกายแสดงฐานะ อันประกอบด้วย ผ้าปกศีรษะช้างสีแดงตามสีของ กษัตริย์ลวดลายไทย และผ้าคลุมหลัง

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ ก้านกล้วยช้างที่กล้าหาญและแข็งแกร่งจนได้ เป็นช้างศึก หรือทหารของพระนเรศวร โดยชื่อว่า"พระยาไชยานุภาพ" ผ่านสงครามมาแล้วตั้งแต่ครั้ง สงครามยุทธหัตถี มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ต่อบ้านเมืองอย่างดียิ่ง รวมทั้งมีบทบาทของความเป็น พ้อที่มีความห่วงใยในครอบครัวทั้งที่ก้านกล้วยไม่ค่อยมีเวลา เพราะด้วยต้องปฏิบัติหน้าที่ในยามศึก สงคราม แต่เขาก็ไม่เคยละทิ้งหน้าที่ที่มีต่อครอบครัวมีความคิดเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งจะเห็นได้จากที่ก้าน กล้วยตัดสินใจหนีราชการมาตามหาชบาแก้ว



ภาพประกอบ 48 ชบาแก้วเมื่อเติบโตใหญ่

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

### ชบาแก้ว

**ลักษณะทางกายภาพ** ช้างสีชมพูดวงตากลมโต มีปรอยผมตกลมด้านหน้า ใบหู ข้างซ้ายทัดดอกชบา เป็นช้างรูปลักษณะดี ขาทั้งสองข้างคล้ายเสา เป็นช้างที่เติบโตขึ้นมาด้วยความ งดงาม

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** ชบาแก้วเป็นช้างจิตใจดี ชอบช่วยเหลือ  
 ชื่นชอบใจ ในภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย 2 ชบาแก้วได้เติบโตและมีบทบาทหน้าที่ของความเป็นแม่ เป็น  
 ช้างที่ห่วงใยและดูแลปกป้องลูกๆ ฝาแฝดต้นอ้อและกอแก้วซึ่งไม่ระบุเพศแน่นอน ชบาแก้วยังเป็นแม่ที่  
 กล้าหาญมีการตัดสินใจที่เด็ดเดี่ยว และทำหน้าที่เป็นภรรยาที่ดีต่อก้านกล้วย



ภาพประกอบ 49 ต้นอ้อ กอแก้ว

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

#### **ต้นอ้อและกอแก้ว**

**ลักษณะทางกายภาพ** เป็นลูกช้างฝาแฝดผิวกายสีฟ้าอมม่วง เช่นเดียวกับก้าน  
 กล้วย ดวงตากลมโต อายุราว 3-4 ขวบ แต่ละตัวจะแตกต่างกันที่ทรงผมของทั้งคู่

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** มีนิสัยร่าเริง ชุกชอน มีความน่ารัก และเฉลียว  
 ฉลาด เป็นเหมือนกล่องดวงใจของก้านกล้วยและชบาแก้ว



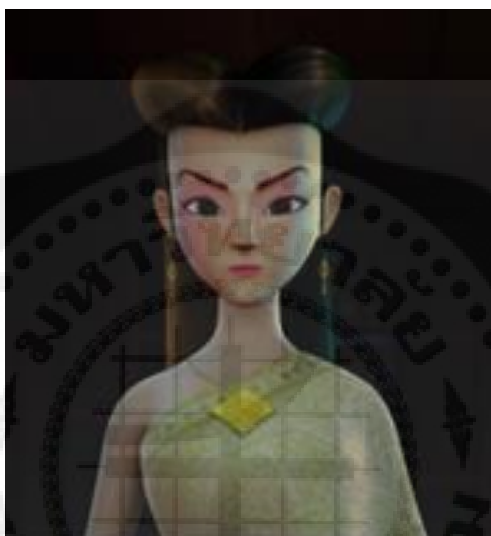
ภาพประกอบ 50 จี๊ดริด

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

### จิตริต

**ลักษณะทางกายภาพ** นักพิราบตัวสีฟ้า ตาโต รูปร่างกลมรีคล้ายไข่ไก่ สวมหมวกเป็นนกที่บินเร็วเพราะเป็นพิราบสื่อสาร

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ มีความตลก ช่างเจรจา ชอบโวยวาย เป็นนกที่มีความคล่องแคล่ว และทำตัวเป็นพี่เลี้ยงและที่ปรึกษาของก้านกล้วย ดูแลและเป็นห่วงเป็นใยทุกคนให้ครอบครัวของก้านกล้วย



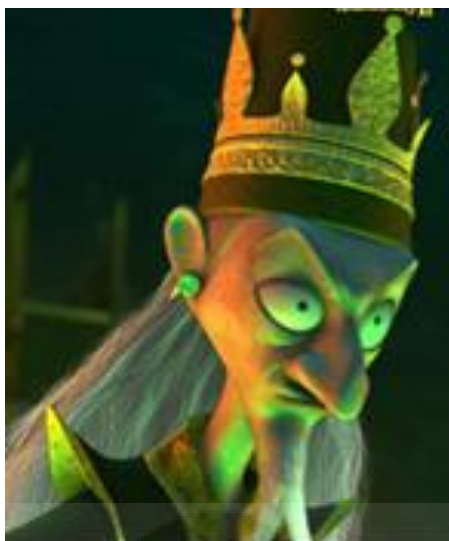
ภาพประกอบ 51 พระสุพรรณกัลยา

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

### พระสุพรรณกัลยา

**ลักษณะทางกายภาพ** สตรีแห่งกรุงศรีอยุธยา ใบหน้าเรียว คิ้วโค้งคม ดวงตามุ่งมั่น ริมฝีปากบาง จมูกเป็นสันได้รูป รูปร่างบอบเบา เครื่องแต่งกาย ห่มสไบ นุ่งผ้าถุง

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ พระราชธิดาในพระมหาธรรมราชาธิราชและพระวิสุทธิกษัตริย์ พระพี่นางในสมเด็จพระนเรศวรและสมเด็จพระเอกาทศรถ พระมเหสีของพระเจ้าบุเรงนอง มีพระธิดานามว่าเมงอทเว พระสุพรรณกัลยามีบุคลิกภาพที่สง่างาม น่าเกรงขาม นิสัยอ่อนโยน มีความมุ่งมั่น กล้าตัดสินใจ และทรงเป็นตัวประกันแลกเปลี่ยนให้พระนเรศวรกลับสู่กรุงศรีอยุธยา จนสามารถกอบกู้เอกราชจากหงสาวดีได้ ทรงเป็นสตรีผู้เสียสละให้แก่แผ่นดิน



ภาพประกอบ 52 องสา

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

#### องสา

**ลักษณะทางกายภาพ** ใบหน้าผอมยาว คิ้วโค้ง จมูกโค้งยาวคล้ายจมูกแมมดในเทพนิยาย ตาโปนโต ดวงตาขาวมากกว่าสีดำ หูกาง ผมยาวสีเทาและมีเครายาว รูปร่างผอมเล็ก เครื่องแต่งกายนุ่งโล่ง เสื้อคล้ายเสื้อจีนแขนยาว ถึงข้อมือ

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** องสาเป็นมหาอำมาตย์แห่งหงสาวดี ผู้คุมทหารของฝ่ายหงสาวดี มีจิตใจเต็มไปด้วยความชั่วร้าย มีเวทมนตร์ปลุกภูตผีวิญญาณและมีคว้นวิเศษ ผู้สร้างช้างงานิลให้เป็นพื้นซีฟและมาทำลายก้านกล้วย

#### 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย 2 เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในกรุงศรีอยุธยา และกรุงหงสาวดี เรื่องส่วนใหญ่อยู่ในช่วงของสมัยอยุธยา ภาพได้นำเสนอถึง ความเจริญรุ่งเรือง รวมทั้งวิถีชีวิตของชาวบ้านที่มีความสุข ความงดงามตระการตา ให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ในสมัยนั้นด้วยมุมมองของมุมมองนก (Bird eye view) การใช้สีทองกับวัด เจดีย์ และวัง แสดงให้เห็นถึงพลังของสี ความเป็นสีทองบ่งบอกถึงคุณค่า ของพลังอำนาจ ความเจริญรุ่งเรือง ทำให้ทุกสิ่งที่อยู่รอบๆ สว่างสดใส ช่วยเพิ่มความอบอุ่นและ ความสำเร็จในชีวิต



ภาพประกอบ 53 กรุงศรีอยุธยาในมุมมองนก (Bird eye view)

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

### จากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่

**หมู่บ้านหินขาว** ที่สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในสมัยอยุธยา รวมทั้งเหตุการณ์ที่กองทัพพม่าเข้ามาเผาหมู่บ้านและจับตัวชนบทและลูกๆ ไป และการสูญเสียแม่ของก้านกล้วยจึงเป็นเหตุให้ก้านกล้วยต้องหนีออกจากวังเพื่อไปตามครอบครัว บรรพบุรุษและการใช้สีในเหตุการณ์นี้จึงจัดอยู่ในสีโทนร้อน ทำให้เห็นถึงความรุนแรง บรรพบุรุษที่ร้อนระอุด้วยเปลวไฟ สีในภาพใช้สีโทนร้อนให้เกิดความรู้สึกต่อผู้ชมในด้านอารมณ์ของฉาก การใช้โทนสีหม่นคล้ำๆ กับมีหมอกหรือควันครอบคลุม เป็นเหมือนช่วงหนึ่งของสถานการณ์ที่แสดงช่วงอารมณ์เศร้า



ภาพประกอบ 54 พม่ามาคุมคามหมู่บ้านหินขาว

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

**กรุงหงสาวดี** ฉากที่เป็นจุดวิกฤตของเรื่อง ประกอบด้วย 2 เหตุการณ์ คือ ฉากที่เกิดเหตุการณ์ในพิธีบูชาสวรรค์ ฉากนี้สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมได้ติดตามเมื่อก้านกล้วยต้องเข้าไปช่วยลูกในพิธีบูชาสวรรค์ เป็นสถานการณ์ที่ตึงเครียดให้กับก้านกล้วยทั้งยังพบกับช้างงานิลลูกของช้างงวงแดงที่ก้านกล้วยได้สังหารในสงครามยุทธหัตถี จึงเกิดการปะทะกัน บรรยากาศของคำคืนของการสู้รบ ทำให้ฉากใช้โทนสีที่มีการตัดกันระหว่างท้องฟ้าในช่วงกลางคืนกับเปลวไฟที่แรงกล้าของสงคราม การสู้รบจึงทำให้ฉากสงครามแสดงถึง พลังความโกรธแค้น ความก้าวร้าว ในการสู้รบครั้งนี้



ภาพประกอบ 55 การสู้รบระหว่างก้านกล้วยกับงานิล

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

รวมทั้งฉากการต่อสู้ระหว่างก้านกล้วยและงานิล ช้างขุนศึกแห่งกรุงหงสาวดี ผู้สืบสายเลือดมาจากงวงแดง มีพลังกำลังอันมหาศาลและการสู้รบกับกองทัพทหารฝั่ดืบในการทำสงครามร่วมกับพระนเรศวร ซึ่งในการต่อสู้ที่สร้างอารมณ์ความตื่นเต้นให้กับผู้ชม รวมทั้งในฉากของสามมหาอำมาตย์จอมเวทย์มนตร์ ได้บุกฝ่าทหารขึ้นมาสู้รบกับกองทัพของสมเด็จพระนเรศวรโดยใช้สถานที่ภูเขา ธารน้ำ หุบขุนเพราะกองทัพของพระนเรศวรได้เดินทัพขึ้นมาจนถึงเชิงใหม่ดังนั้นฉากเป็นลักษณะโชดหิน เป็นที่ราบสูง เพื่อสร้างแอคชั่นให้กับตัวละคร การใช้โทนสีจึงเป็นบรรยากาศสีเทา เป็นฉากที่สร้างเหตุการณ์สำคัญให้กับก้านกล้วยและสมเด็จพระนเรศวรที่ผ่านการสู้รบจากฝูงฝั่ดืบหงสาวดีจนได้รับชัยชนะ

นอกจากเรื่องบรรยากาศของสีภายในฉากแล้ว การจัดองค์ประกอบของฉากก้านกล้วยแต่ละฉากได้ให้ความสำคัญกับรายละเอียดของงาน เช่น ฉากกรุงหงสาวดีที่สร้างความอลังการทางด้านสถาปัตยกรรม และฉากกรุงศรีอยุธยาที่งดงามตระการตา ให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ในสมัยนั้น ฉากทั้งภายในและภายนอกมักสร้างรายละเอียดให้กับชิ้นงาน เช่น ลวดลายฝาผนังในห้องพระโรง

เครื่องแต่งกายของตัวละคร รวมทั้งบรรยากาศในป่าที่มีการที่มีการออกแบบมุมมองภาพได้เหมือนบรรยากาศในสภาพความเป็นจริง



ภาพประกอบ 56 กรุงศรีอยุธยาและกรุงหงสาวดี

ที่มา: ภาพยนตร์ก้านกล้วย

## 5. บทบรรยายและเสียง

ด้วยการสร้างงานที่มีสื่อเทคโนโลยี เพื่อให้งานออกมามีคุณภาพ จึงได้แบ่งในส่วนของบทและการบรรยายเสียงเป็นในเรื่องของบทบรรยาย บทสนทนาและเสียงประกอบ (Effect) ของตัวละคร

**บทบรรยาย :** เป็นลักษณะการเล่าเรื่องโดยตอนเริ่มเรื่องมีตัวดำเนินเรื่องคือ นกพิราบจิตริต เล่าถึงเรื่องราวของก้านกล้วย “หลังจากสงครามยุทธหัตถี ความขัดแย้งระหว่างสงครามอยุธยา กับหงสาวดียังไม่จบสิ้น พระสุพรรณนากัลยาพระพี่นางในสมเด็จพระนเรศวรยังทรงตกเป็นองค์ประกันของหงสาวดี ตอนนั้นถึงจะมีสงครามตามหัวเมืองต่างๆ สมเด็จพระนเรศวรกับเจ้าพระยาปราบหงสาวดี ก็ทรงออกศึกร่วมกันจนได้ ชัยชนะทุกครั้งกรุงศรีอยุธยาได้กลับมาเจริญเฟื่องฟูอีกครั้ง” ในบทบรรยายทำให้เห็นความเจริญของกรุงศรีอยุธยา บ้านเมืองในช่วงนั้นและการเติบโตของตัวละครก้านกล้วย

**บทสนทนา :** บทสนทนาภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย 2 ลักษณะแนวของบทสนทนา เป็นเรื่องราวครอบครัว ความรักที่มีต่อครอบครัว ดังนั้นโดยภาพรวมของเรื่องราวบทสนทนาจะมีแง่มุมของ ความรักของคู่รัก ความรักที่แม่มีต่อลูก ความรักของเพื่อน คำพูดที่สามารถทำให้ผู้ชมซาบซึ้งใจในมุมของความเป็นแม่ เช่น ในฉากคำพูดของแสงดาวที่มีต่อก้านกล้วยทำให้คำพูดนั้นก้านกล้วยระลึกถึงมารดาเสมอ แสงดาวได้พูดกับก้านกล้วยว่า “ก้านกล้วยลูกเป็นความภูมิใจของพ่อกับแม่นะ” เช่นเดียวกับบทสนทนาที่เป็นมุมมองของความเป็นแม่ที่รักห่วงใยในลูก ในฉากหนึ่งที่ซาบซึ้งใจ

จับและกำลังจะตกลงในบ่อเหมือง จากนั้นก้านกล้วยได้มาช่วยไว้ ด้วยความเป็นแม่ชบาแก้วจึงบอกให้ก้านกล้วยพาลูกหนีไปไม่ต้องห่วงตน แต่แล้วก้านกล้วยไม่ยอมเช่นนั้น โดยบทสนทนามีความว่า

ชบาแก้ว : รีบพาลูกหนีไปไม่ต้องห่วงชั้น บอกให้พาลูกหนีไปมันจะถล่มแล้ว

ก้านกล้วย : ไม่ถ้าจะไปเรากันต้องไปด้วยกัน ชั้นไม่ยอมทิ้งเธอไปอีกแล้ว

บทสนทนานี้ทำให้เห็นถึงความเป็นพ่อแม่ที่รักและห่วงใยลูกและบทบาทหน้าที่ของความ เป็นแม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของชบาแก้วกับลูก รวมทั้งบทสนทนาที่สร้างความสัมพันธ์ของคำว่า เพื่อนเช่น ฉากสนทนาระหว่างส้มจี๊ดกับกอไผ่และเพื่อนๆ

ส้มจี๊ด : กอไผ่จะต้องกลับไปหาพ่อแม่หรือป่าว

กอไผ่ : ฉันไม่มีพ่อแม่หรอก

ส้มจี๊ด : เหรongsั้นก็เหมือนพวกเรานะสิ ส้มจี๊ดว่าไปกับเรามั้ยแหละ ที่หมู่บ้านหินขาว

มีแต่คนใจดีนะ น้ำชบาแก้วก็ใจดี น้ำจืดรีดก็ใจดี

ข้าวเม่า : ไปด้วยกันเถอะกอไผ่ ที่โน่นนะของกินอร่อยๆ เยอะนะ

กอไผ่ : แต่ชั้นเป็นช้างหงสาละ

ดุยดุย : และช้างหงสากับช้างอยุธยาเป็นเพื่อนกันไม่ได้หรือไง

กอไผ่ : เพื่อนเหร

จากบทสนทนาสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ให้เห็นได้ว่า ไม่ว่าจะเป็นชนชาติไหน ความเป็นเพื่อนก่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ดีความได้ว่าแม้เราจะเป็นศัตรูด้วยเงื่อนไข (ทาง การเมือง) แต่มิตรภาพที่ดีงามทำให้ศัตรูก็กลายมาเป็นเพื่อนกันได้

การดำเนินเรื่องราวบางตอน บทสนทนานั้นสามารถสร้างเสียงหัวเราะให้ผู้ชม เช่น บท ของลูกช้างทั้งห้าตัวที่มีการสนทนากันพร้อมประกอบด้วยความรักเตอร์ที่ต่างกันทำให้เรื่องดูน่าติดตาม

เสียงเอฟเฟกต์ : เสียงที่ประกอบในเหตุการณ์ต่างๆ หรือการปรากฏตัวของตัวละครใน เรื่องบรรยากาศการสู้รบ ความเศร้า การเผชิญสิ่งที่เป็นอันตราย การสร้างระบบเสียงจึงมีความสำคัญ มาก เช่นตอนปรากฏตัวตอนเปิดเรื่อง สถานการณ์ไม่ว่าจะเป็นการเผชิญหน้าตอนศัตรู บรรยากาศ การเศร้า เสียงเพลงประกอบจะมีเนื้อเพลงบรรเลงเป็นสื่อถึงอารมณ์ในฉากเหตุการณ์ต่างๆ ทำให้การ เชื่อมกันระหว่างภาพกับเสียงไปในทิศทางเดียวกัน

## 6. ลักษณะเด่น

ภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วย 2 มีลักษณะเด่นซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 เรื่องการออกแบบตัวละคร เป็นการสร้างตัวละครเพิ่มเติมจากภาคแรก ตัวละครจะมีลักษณะเด่นตามบุคลิกของแต่ละตัว ซึ่งในภาคนี้ได้มีตัวละครที่เพิ่มมา เช่น กลุ่มลูกช้าง ดิ๋นคู้ย ส้มจี๊ด โบบอน ข้าวเม่า ก่อไฟ ซึ่งเป็นกลุ่มลูกช้างที่มีคาแร็กเตอร์ที่แตกต่างกัน รวมทั้งตัวละครของสา มหาอำมาตย์ที่คุมทหารและเจ้าแห่งคาถาอาคม พระสุพรรณกัลยา คาแร็กเตอร์ของหญิงสาวที่แทนลักษณะของหญิงไทยด้วยกิริยาท่าทาง ซึ่งในแต่ละตัวจะเป็นตัวบ่งบอกเรื่องราวที่คงความเป็นแบบของไทย รวมทั้งเครื่องแต่งกายที่แสดงลักษณะเฉพาะตัวทำให้เกิดเป็นลักษณะเด่นของแต่ละตัวละครที่สามารถบ่งบอกชนชาติหรือกลุ่มชนชั้น เช่น เครื่องแต่งกายของพม่าเป็นแบบใด และของไทยเป็นแบบใด เครื่องแต่งกายของตัวละครที่เป็นเชลยเป็นแบบใด

ประเด็นที่ 2 ด้านสถานที่ในฉาก วัด บ้านเรือน วัง แสดงให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ในแบบของไทยโบราณช่วงสมัยอยุธยา องค์ประกอบอื่นๆ สามารถแยกได้ว่า ลักษณะเด่นของไทยและพม่าเป็นอย่างไร โดยดูจากการออกแบบสถานที่แต่ละฉากที่แตกต่างกัน เช่น ในฉากพระราชวังกรุงศรีอยุธยา ถูกออกแบบให้ดูตระการตา ด้วยวัดวาอารามต่างๆ หรือในฉากกรุงหงสาวดีที่ถ่ายทอดออกมาให้เห็นความงามของพระราชวัง ตลอดจนฉากป่า ธรรมชาติ ที่นำมุมมองทางทัศนียภาพมาใช้ทำให้การออกแบบฉากดูเสมือนจริง มีความปราณีตในการเก็บรายละเอียดไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ภูเขา ทุกหญ้า สร้างความตระการตาให้กับผู้ชม สร้างลักษณะเด่นให้กับงานภาพยนตร์เรื่องนี้

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องยักษ์ (Yak : Giant King)

ผลงานผู้กำกับ ประภาส ชลศรานนท์ จากบริษัทเวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส ภาพยนตร์การ์ตูนแนวแอ็คชั่นผจญภัย



ภาพประกอบ 57 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์

ที่มา: ไทยซีเนม่า. (2557). โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่องยักษ์. (ออนไลน์)

เรื่องราวที่ได้แนวคิดมาจากเรื่องรามเกียรติ์ ครั้งเมื่อนานมาแล้วมีสงครามหุนกระป้องกันแบ่งเป็น 2 ฝ่าย คือ หุนกระป้องกันฝ่ายทศกัณฐ์และหุนกระป้องกันฝ่ายราม โดยมีหนุมานเป็นทัพหน้า หลังสงครามสิ้นสุดลงนามรบจึงเป็นเพียงซากปรักหักพังและซากเหล็กเก่าๆ เหลือไว้เพียงแต่สุสาน จนเวลาผ่านไปเป็นล้านวันต่อมา บรรดาพ่อค้าหุ่นขายของเก่าเข้ามาค้าขายได้ขุดพบซากยักษ์เจ้าของตำนานและหนุมาน เพื่อที่จะนำมาขายชิ้นส่วน แต่ทั้งสองได้คืนชีพจากกระแสไฟฟ้า โดยที่ทั้งสองคนจำเรื่องราวของตนเองแต่ก่อนไม่ได้ และที่สำคัญยังมีโซ่มาทำให้ทั้งสองไม่สามารถแยกจากกันได้เพราะโซ่ของหนุมานหรือที่เรียกว่า “เจ้าเผือก” ยังติดอยู่ที่แขนของหุ่นยักษ์ที่เรียกว่า “น้ำเขียว” เรื่องราวจึงเกิดจากการเดินทางผจญภัยของน้ำเขียวกับเผือก มิตรภาพระหว่างกัน ซึ่งตลอดการเดินทางของทั้งสองพยายามจะตัดโซ่แต่การตัดโซ่ทำให้เขาทั้งคู่สร้างเรื่องราวที่ดี เช่น เหตุการณ์ไฟไหม้ และทั้งสองจะพยายามตัดโซ่จนทำให้เครื่องจักรหยุดไฟจึงดับ น้ำเขียวและเผือกจึงได้เป็นฮีโร่โดยไม่คาดคิด ซึ่งเป็น

ภารกิจเพื่อที่จะตัดโซ่ให้ออกจากกันและไม่มีใครสามารถตัดได้ จนได้มีเรื่องราวต่างๆ เข้ามา หลากหลายเหตุการณ์ทำให้รู้ว่าจากการที่มีโซ่มาคล้อง จากส่วนเกินกับกลายเป็นส่วนที่เชื่อม ความสัมพันธ์และมิตรภาพให้กับสองคน ระหว่างเส้นทางทั้งสองได้พบเด็กน้อยชื่อสนิม ที่ทุกคนจะ กลัวติดสนิมซึ่งถ้าสนิมจมน้ำมูกจะทำให้เกิดเป็นสนิม สนิมจึงเป็นเด็กที่ไม่ค่อยมีเพื่อนจนมาพบน้ำ เชี่ยวและเผือก ด้วยความเป็นเหล็กที่มีความแข็งแรงจากยุคสงครามน้ำเชี่ยวและเผือกจึงมีภูมิคุ้มกัน ทั้งสามจึงเป็นเพื่อนกัน ในวันหนึ่งสนิมและเพื่อน ๆ ไปยังแม่เหล็กไฟฟ้า เพื่อนทำให้สนิมไปยืนที่เส้นแดง ใครใกล้กว่าถือว่ากล้า เพราะสนิมชอบโดนดูดถูกว่าชี้ขาด ดังนั้นจึงรับคำท้าทายจนทำให้ทั้งสองถูก พลังแม่เหล็กดูด จากนั้นน้ำเชี่ยวและเผือกได้มาช่วยจนสำเร็จ ช่วงนั้นยังทำให้โซ่ของเผือกที่ติดอยู่กับ น้ำเชี่ยวหลุดจากกัน บรรดาหุ่นจึงเริ่มสร้างอนุสาวรีย์ความเป็นฮีโร่ให้ จากนั้นเผือกได้เข้าไปเห็น อนุสาวรีย์น้ำเชี่ยว จุดนั้นเองจึงมีบางสิ่งมาเตือนความจำให้เผือกรู้ว่าตัวเองเป็นหนุมานและน้ำเชี่ยว เป็นทศกัณฐ์ เขาจึงต้องทำหน้าที่และภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากรามเพื่อที่จะนำตัวทศกัณฐ์ไปลาน ประหาร ระหว่างทางที่จะนำตัวน้ำเชี่ยวหรือทศกัณฐ์ไปลานประหาร เผือกได้โดนหอกโมกขศักดิ์ที่ยิง มาจากกุมภกรรณ แต่หอกจะต้องดึงให้ออกภายในเที่ยงวัน น้ำเชี่ยวจึงเดินทางไปหยุดดวงอาทิตย์ ไม่ให้ถึงเที่ยงวันเพราะเที่ยงวันเมื่อไหร่หอกโมกขศักดิ์จะระเบิด น้ำเชี่ยวจึงเดินทางไปห้ามดวงอาทิตย์ โดยให้นกสดา युพาไป และน้ำเชี่ยวสามารถหยุดดวงอาทิตย์ได้ ส่วนหอกโมกขศักดิ์ได้หลุดออกจากร่าง ของเผือก จากนั้นเผือกได้พาร่างของน้ำเชี่ยวซึ่งโดนดวงอาทิตย์เผาจนไหม้เดินทางมาที่ลานประหาร เผือกและน้ำเชี่ยวได้รับรู้หน้าที่และสถานภาพของตัวเอง แต่ความเป็นเพื่อนทำให้ทั้งสองไม่ทำลายกัน และสิ่งนี้ทำให้คำว่ามิตรภาพเป็นสิ่งที่มั่นคงเสมอ

## 1. โครงเรื่อง (Plot)

ยักษ์เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวแอคชั่นผจญภัย การเล่าเรื่องเป็นเรื่องราวของหุ่น กระจกจะมีการเชื่อมโยงกันจากความสัมพันธ์ของคำว่าเพื่อนกับการเดินทางผจญภัยของน้ำเชี่ยว (ทศกัณฐ์) กับเผือก (หนุมาน) ซึ่งตลอดการเดินทางของทั้งสองพยายามจะตัดโซ่แต่การตัดโซ่ทำให้เขา ทั้งคู่สร้างเรื่องราวที่ระหว่างการเดินทาง โดยเหตุการณ์เกิดขึ้นในโลกอนาคตในสิบล้านปี เนื้อเรื่องพูด ถึงหน้าที่ๆ แต่ละคนต้องทำให้สำเร็จโดยทุกคนล้วนมีหน้าที่ และมุมมองความเป็นเพื่อนที่ไม่ว่าอดีตจะ เป็นอย่างไรแต่ความเป็นเพื่อนยังคงอยู่ เช่น ตัวละครน้ำเชี่ยวและเผือกซึ่งพื้นฐานของแต่ละคนเป็นศัตรู กันมาก่อนในวรรณคดี การเปิดเรื่องด้วยตัวละครที่เป็นการสู้รบกันระหว่างทศกัณฐ์และหนุมานจน เหตุการณ์ดำเนินมาสู่การที่ค้นพบซากของหุ่นกระจกทศกัณฐ์และหนุมาน อุบัติเหตุของกระแสไฟฟ้า ทำให้ทั้งสองคืนชีพ แต่ความจำเสื่อม การดำเนินเรื่องราวเป็นการที่ตัวละครทศกัณฐ์ (น้ำเชี่ยว) และหนุ มาน (เผือก) อยากจะตัดโซ่ที่เชื่อมเค้าสองคนไว้จึงทำให้ต้องแก้ปัญหาและเข้าไปผจญภัยกับเหตุการณ์ ต่างๆรวมทั้งช่วยเด็กน้อยสนิมจนทำให้ทั้งคู่มีชื่อเสียงโด่งการดำเนินเรื่องเข้ามาสู่จุดวิกฤตที่เป็นเหตุ

ให้เผือกจำตัวเองได้และเริ่มจำทศกัณฐ์ ที่ความจำเสื่อมคิดว่าตัวเองเป็นน้ำเขียวยักษ์ใจดี จึงสร้างความลำบากใจให้เผือกตัดสินใจพาน้ำเขียวไปที่ลานประหาร ทั้งสองต่อสู้กับความรู้สึกของตนเองจนในที่สุดภาวะได้ผ่านการคลี่คลายด้วยความสัมพันธ์และความเป็นเพื่อนแท้ ทั้งสองจึงข้ามอุปสรรคนั้นมาและรักษาความเป็นเพื่อนตลอดไป

## 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยักษ์ คือ การรู้หน้าที่มาพร้อมกับคำว่ามิตรภาพและความรักที่จะสร้างสันติภาพสู่โลก

## 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 58 น้ำเขียว (ทศกัณฐ์)

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

## น้ำเขียว (ทศกัณฐ์)

**ลักษณะทางกายภาพ** หุ่นกระป๋อง ตัวสีเขียว ใบหน้าสี่เหลี่ยม ดวงตาเล็ก ตาขาวมากกว่าตาดำ คิ้วหนาคิ้วลายลายกนก มีเขี้ยวสองข้าง รูปร่างสูงใหญ่ ที่อกซ้ายจะมีขีดเป็นเส้นยาวสามเส้น แขนยาว ขาสั้น ไหล่กว้าง เมื่อมีพลังสามารถมีแขนเพิ่มเป็นแปดมือแปดแขน

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** หุ่นยักษ์ที่มี 2 บุคลิกภาพ ทศกัณฐ์ ที่โหดร้ายและน้ำเขียวที่ความจำเสื่อมจนเป็นยักษ์กระป๋องที่จิตใจดี สุภาพ มีน้ำใจ มีโลกที่สดใส มีทั้งความสง่างามและความน่ารักในตัว



ภาพประกอบ 59 เฟือก (หนุมาน)

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

### เฟือก (หนุมาน)

**ลักษณะทางกายภาพ** หนุ่่นกระป๋องตัวสีม่วง ใบหน้า ดวงตากกลมในตาเป็นสีม่วงเทา คิ้วหนาสีม่วง ปากกว้าง บนศีรษะมีปุ่มกลมและเส้นสามเส้น ลำตัวทรงกระบอก ขาของเฟือกจะเป็นล้อหมุนได้

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ มีความซนและน่ารัก ฉลาดแกมโกง แท้จริงแล้วคือหนุมาน ซึ่งมีความจำเื่องจึงจำตัวเองไม่ได้ แต่ภายหลังระลึกได้ มีอาวุธคือตรีและหางที่เป็นโซ่เหล็กที่เกี่ยวโยงความสัมพันธ์ของเขากับทศกัณฐ์ไว้



ภาพประกอบ 60 สนิมน้อย

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

### สนิม

**ลักษณะทางกายภาพ** หุ่นสีชมพู ดวงตากลมโต คิ้วเป็นลายกนก ใบหน้าสีเหลี่ยม ลำตัวกลมรี เท้าเป็นล้อ มีเส้นผมหนึ่งเส้น

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เป็นเด็กกำพร้า ไม่ค่อยมีใครกล้าเล่นด้วย เพราะมีโรคประจำตัวคือเป็นสนิม ถ้าโดนน้ำมากจะเป็นสนิม จึงไม่ค่อยมีเพื่อน แต่เมื่อพบกับน้ำเขียว และเผือกจึงเป็นเพื่อนที่ดีต่อกัน สนิมยังเป็นคนเก่งสามารถซ่อมอุปกรณ์ต่างๆ ได้



ภาพประกอบ 61 กุมภกรรณ

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

### กุมภกรรณ

**ลักษณะทางกายภาพ** หุ่นตัวสีแดง ดวงตาสีแดง คิ้วหนา ลำตัวกว้างและขาอวบ มีกล้ามเนื้อแขนคล้ายกล้ามเนื้อ

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ นักเล่นมายากล เป็นตัวละครที่มุ่งมั่น คิดไม่ซับซ้อน มีความหลงใหลในสงคราม และมีทัศนคติเป็นไอดอล



ภาพประกอบ 62 นกสดาญ

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

#### สดาญ

**ลักษณะทางกายภาพ** นกตัวที่เทา ปากยาวกว้างสีชมพู ตากลมโต ปีกยาว

**ลักษณะภายใน** เป็นเครื่องบินรบในยุคสงคราม จึงแปลงนกให้เป็นเครื่องบิน ซึ่งจะมีขนาดใหญ่หุ่นยักษ์สามารถขึ้นไปได้ เป็นตัวละครที่ชอบประชดประชัน กระแนะกระแหน

#### 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์ การนำจินตนาการมาผสมผสานกับความงามที่มีในการออกแบบ ดังนั้นฉากจึงมีการถ่ายทอดบางส่วนที่คล้ายกับความจริงและบางส่วนที่อิงกับจินตนาการโดยนำเสนอถึงโลกล้านๆ ปี หุ่นกระป๋องจึงนำมาเป็นตัวแทนของโลกหลายล้านปีที่มีการคิดออกแบบมุมมองออกมาในรูปแบบต่างๆ สถานที่ในเรื่องนี้ ฉากส่วนใหญ่จึงเป็นฉากพื้นที่ๆ ปราศจากต้นไม้ และมนุษย์ เป็นโลกของหุ่นกระป๋อง

**ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร** ได้แก่

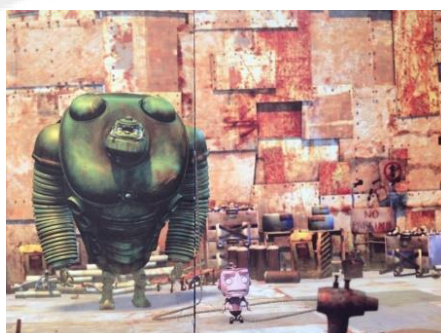
**การสู้รบ สงคราม** เป็นการเริ่มต้นของการดำเนินเรื่องระหว่างทศกัณฐ์กับหนุมาน ฉากเปิดตัวละครด้วยเรื่องราวของสงครามระหว่างกองทัพทศกัณฐ์และหนุมาน ซึ่งออกศึกถล่มเลยมาเป็นหลายล้านปี ในฉากนี้ใช้สีโทนเย็นแม้จะเป็นฉากการต่อสู้แต่ด้วยความเนโลกอนาคต บรรยากาศจึงดูเยือกเย็น มีการให้แสงเงาของความมัววามในหุ่นที่ชัดเจนทำให้หุ่นกระป๋องมีชีวิต



ภาพประกอบ 63 ฉากสงครามระหว่างทศกัณฐ์และหนุมาน

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

ฉากในเมืองที่ประกอบด้วยตึกลานบ้านช่องที่เหมือนอย่างเชียงกงซึ่งเป็นย่านจำหน่ายอะไหล่ ชิ้นส่วนประกอบ และ เครื่องยนต์สำหรับรถใช้แล้ว เป็นฉากที่ทศกัณฐ์และหนุมานได้พินิจพิเคราะห์และความจำเสื่อมไม่รู้เรื่องราวของตัวเองที่ผ่านมา ในฉากการใช้สอยที่สดใส คลุมโทนแม้จะเป็นการใช้สอยที่ตัดกันระหว่างสีโทนม่วงและส้มรวมทั้งการให้สีบรรยากาศของท้องฟ้าที่ดูสดใส การออกแบบสถานที่เป็นการผสมผสานจินตนาการควบคู่กัน เช่น ฉากหมู่บ้านให้มีสภาพแวดล้อมคล้ายเมืองเชียงกง เมืองซึ่งเป็นแหล่งของการค้าขายวัสดุที่เกี่ยวข้องกับเคลื่อนยนต์ เหล็ก หรือโลหะต่างๆ ภายในหมู่บ้านมีการออกแบบรูปทรงที่เรียบง่าย ใช้มุมมองทางด้านทัศนียภาพมาสร้างสรรค์ ทั้งยังมีการออกแบบหุ่นยนต์ในบุคลิกลักษณะที่แตกต่างกันประกอบในฉาก การนำเอารูปทรง หรือรูปร่างเรขาคณิตมาออกแบบโดยสังเกตได้ว่าหุ่นยนต์แต่ละตัวจะออกแบบให้เคลื่อนไหวโดยใช้ล้อแทนเท้า ฉากบ้านเรือนเป็นรูปทรงที่ตัดทอน รวมถึงการให้สีในส่วนที่เป็นพื้นผิวทำให้ฉากอาคาร บ้าน เรือน ให้บรรยากาศของชุมชนที่คล้ายจริง



ภาพประกอบ 64 สถานที่ตัวละครเชิงจินตนาการ

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

ฉากสำคัญที่ทำให้เผือกระลึกได้ว่าตัวเองเป็นหนุมานนั่น คือ ฉากอนุสาวรีย์อิโระ เป็นฉากที่ดูอลังการด้วยรูปปั้นที่ดูใหญ่โต ในฉากสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่กำลังจะจางหายจากเหตุการณ์ที่เผือกเข้าไปในเขตก่อสร้างของอนุสาวรีย์ ได้เห็นคนงานนำโซ่ที่เคยคล้องติดกันระหว่างตัวเองกับน้ำเขียวซึ่งตอนนี้ได้ขาดออกจากกัน เผือกรู้สึกถึงความผูกพันแต่ครั้งเดิมนั้นจึงขึ้นไปเชื่อมโซ่อีกครั้งแต่ระหว่างนั้นฟ้าได้ผ่าทำให้เผือกตกลงมาและด้วยสถานการณ์ตอนนั้นจึงระลึกอดีตของตัวเองได้และได้รับคำสั่งจากรามให้ทำลายทศกัณฐ์ การใช้สินน้ำเงิน เทา พั่ว และเขียวคลุมบรรยากาศโดยให้ตัวละครโด่งเด่นในบรรยากาศนี้ เช่นเดียวกับฉากสำคัญอย่างลานประหาร ฉากสถานที่โล่งกว้าง เผือก (หนุมาน) ได้พาน้ำเขียว (ทศกัณฐ์) มาเพื่อให้รามได้ยิงศรมาที่ทศกัณฐ์ ฉากนี้เผือกได้บอกรามในหน้าที่ของตนและตนได้ทำหน้าที่นี้สิ้นสุด และจากนี้หน้าที่ตามมาก็คือปกป้องเพื่อนของตน ซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนและความรักความผูกพันที่มีต่อเพื่อน ความรู้สึกเศร้า ความรู้สึกลงใจในการตัดสินใจได้ จึงการใช้สินน้ำเงิน เทา พั่ว และเขียวคลุมบรรยากาศในฉาก



ภาพประกอบ 65 สถานที่อนุสาวรีย์และลานประหารที่สื่อโทนสีคล้ายกัน

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

## 5. บทบรรยายและเสียง

การทำเสียงในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิตินั้น เสียงต้องเน้นให้สมจริงและสอดคล้องกับภาพ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์ แบ่งได้เป็น 2 ส่วนในการสร้างสรรค์บท ส่วนแรก บทสนทนาของตัวละคร ส่วนสอง เสียงประกอบ (Effect) และเพลงประกอบเรื่อง

**บทบรรยาย :** เป็นลักษณะการเล่าเรื่อง เช่น ตอนเปิดเรื่องเป็นการบรรยายถึง “สงครามในมหากาพย์รามายณะ การสู้รบระหว่างหนุมานทหารเอกแห่งรามกับทศกัณฐ์ผู้ชั่วร้าย เกิดขึ้นนับครั้ง

ไม่ถ้วน ก่อเกิดเรื่องราวรวมเกียรติกว่าสิบด้านรูปแบบและนี่คืออวตารสิบด้านเอ็ด” บทเป็นการเปิดเรื่องก่อนที่จะเข้าเรื่องราวเพื่อเชื่อมโยงสู่เนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์

**บทสนทนา :** ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์ มักจะเป็นประโยคคววนๆ ใช้ภาษาที่เป็นปัจจุบัน เช่น ประโยคหนึ่งที่ตัวละครสำคัญในเรื่องได้พูดไว้ คือ “ใครมีหน้าที่ทำอะไรก็ทำไป” ซึ่งหากมองให้ดี สรรพสิ่งในโลกกำลังเคลื่อนที่ไปด้วยกลไกตัวนี้เพียงตัวเดียว (ประภาส ชลศรานนท์. 2555: 47) และบทสนทนายังมีบางตอนที่ให้เห็นถึงการสร้างมิตรภาพ เช่น ฉากที่ยักษ์พบเผือกครั้งแรกยักษ์ ยักษ์จะพูดว่า “เป็นเพื่อนกันนะ” และในฉากที่ยักษ์พบสนิม ยักษ์ได้ชวนสนิมเป็นเพื่อนเช่นกัน จะเห็นได้ว่าแม้ยักษ์จะมีรูปร่างใหญ่โต ดูดุร้าย สิ่งที่มีที่เป็น คือ ความอ่อนโยนที่มีอยู่ในตัวยักษ์ ทั้งสามคนจึงได้เป็นเพื่อนกัน บางบทสนทนาพูดถึงการรับผิดชอบในหน้าที่ซึ่งในของละคนที่ควรมีและนำไปปฏิบัติ เช่น ฉากตัวละครบรู๊ค นักไต่เขาได้พบกับน้ำเขียวและเผือกที่ร้านเป็นการเปิดตัวของบทสนทนาในมุมมองของคำว่า “หน้าที่” หุ่นทุกตัวมีหน้าที่ บทสนทนาให้แง่คิดในเรื่องของการรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

บทสนทนาที่พูดถึงเรื่องของมิตรภาพ เช่น บทสนทนาที่ว่า “เพื่อนกันต้องไม่ทิ้งกัน” เป็นการสนทนาระหว่างสนิมกับเผือก บทสนทนา “เป็นเพื่อนกันนะ” ของน้ำเขียวที่มีต่อเผือกและสนิมหรือแม้แต่ในฉากที่เผือกพาน้ำเขียวไปลานประหารเผือกได้บอกศรแห่งรามว่าเขาทำหน้าที่พาศักดิ์ฐ์มาลานประหารแล้วต่อจากนี้เขาจะทำหน้าที่เพื่อนที่จะปกป้องเพื่อนของตน ดังนั้นบทสนทนาจึงมีความสำคัญกับเนื้อเรื่องให้เห็นเรื่องราวของมิตรภาพและการทำหน้าที่ให้ดี ประกอบอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้

**เสียงประกอบ (effect) :** เสียงที่สื่อถึงอารมณ์ รวมถึงช่วงเหตุการณ์ที่ตื่นเต้นในภาพยนตร์จะเน้น เพลงบรรเลง มีเนื้อเพลงแทรกในภาพยนตร์บางช่วงเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์นั้นๆ เสียงประกอบจึงเกิดในช่วงที่เป็นสถานการณ์ที่น่าตื่นเต้น เช่น ฉากต่อสู้ระหว่างหนุมานและทศกัณฐ์ รวมทั้งบางฉากมีเพลงประกอบอีกด้วย

## 6. ลักษณะเด่น

ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์ เป็นการนำเรื่องราวของรามเกียรติ์ มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเป็นเรื่องราวร่วมสมัยแปลกใหม่ เป็นประเด็นใหม่ที่ช่วยแต่งเติมรสชาติให้ฉากเหตุการณ์ที่แฝงด้วยอารมณ์ขัน สะท้อนทั้งพื้นฐานอุปนิสัยของตัวละครโดย ที่มีตัวละครหลัก ได้แก่ ทศกัณฐ์ และ หนุมาน ที่ถูกออกแบบเป็นหุ่นกระป๋อง ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ คือ การสร้างคาแรกเตอร์เป็นการออกแบบให้มีลักษณะเด่นโดยนำรูปทรงง่ายๆ มา ออกแบบเป็นลักษณะของหุ่นยนต์หรือหุ่นกระป๋อง เป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางการกายภาพของตัวละครที่ดูแตกต่างจากงานภาพยนตร์

การ์ตูน 3 มิติของไทยในเรื่องอื่นๆ เป็นแนวทางใหม่ที่เปลี่ยนภาพพจน์ของตัวละครยักษ์ และหนุมานให้แปลกไป แต่จะคงไว้ชื่อของตัวละคร เพราะชื่อจะมาจากวรรณคดีไทย หรืออ้างอิงมา โดยตัวละครในเรื่องจะใช้สมมุติเป็นชื่อสามัญ ว่าเขี้ยวกะเผือก ตัวละครผู้ออกแบบจะคำนึงถึงช่วงตัวส่วนบนให้ใหญ่ และช่วงขาเล็ก เพราะเวลาเป็นทศกัณฐ์จะดูสง่า น่าเกรงขาม ถ้าให้คาแร็กเตอร์น่าเขี้ยวท่าทางจะเดินแบบไม่มั่นใจเดินหลังอๆ ยักษ์จะมีการผสมผสานลวดลายที่แสดงความเป็นไทยเช่นเดียวกันกับลายคิ้วบนใบหน้าของตัวหนุมานที่มีคิ้วเป็นลายไทย



ภาพประกอบ 66 คาแร็กเตอร์ตัวละคร

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

ฉากจะแสดงให้เห็นลักษณะเด่นด้วยบรรยากาศและมุมมองที่เชื่อมโยงของเรื่องราว ฉากเป็นมุมมองของโลกอนาคต เช่น การออกแบบฉากของสถานที่ต่างๆ จะไม่มีต้นไม้ ดอกไม้ บรรยากาศแห้งแล้งไร้สิ่งมีชีวิต คน สัตว์ มีแต่หุ่นยนต์ การสร้างรายละเอียดของพื้นผิววัสดุ เช่น ทะเลทราย หิน ฉากที่มีเหตุการณ์ที่ทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะเด่น คือ ฉากสถาปัตยกรรมที่เป็นสถานที่เขี้ยวง การออกแบบโดยใช้หลักทัศนียภาพ และการเลือกใช้โทนสีร้อนและเย็นที่มีการตัดกันฉากจึงมีบรรยากาศที่ดูเหมือนอยู่นอกโลก



ภาพประกอบ 67 บรรยากาศที่ตัดกันของสี

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์



ภาพประกอบ 68 การออกแบบสถาปัตยกรรมที่คล้ายย่านเชียงใหม่

ที่มา: ภาพยนตร์ยักษ์

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องเอคโค จีวัก้องโลก (Echo Planet)

ผลงานผู้กำกับ คมภิญญ์ เข้มกำเนิด จากบริษัท วิริตา จำกัด ภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัย



ภาพประกอบ 69 เอคโค จีวัก้องโลก

ที่มา: มุลนิธิ ดินดี น้ำใส. (2557). *โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องเอคโค จีวัก้องโลก*. (ออนไลน์)

เรื่องราวการเดินทางของพี่น้องชาวกะเหรี่ยง หน่อวาและจ๋อเป และผจญภัยของแซม บุตรชายคนเดียวของประธานาธิบดีแห่งแคปิตัลสเตท (Capital State) ที่จากคนละพื้นที่ได้มาพบกัน ด้วยการที่แซมมาร่วมเข้าค่ายลูกเสือและหลงเข้าไปในป่าหมอกทำให้เขาได้รับการช่วยเหลือจาก หน่อวาและจ๋อเป ได้พาเข้าพักที่หมู่บ้าน ความสัมพันธ์ของทั้งสามคนเริ่มสนิทกันจนเป็นเพื่อนกัน ต่อจากนั้นหมู่บ้านเกิดสัญญาณเตือนจากท้องฟ้าถึงปรากฏการณ์ที่ผิดปกติ แม่หมอ ผู้ทำหน้าที่พยากรณ์ให้กับหมู่บ้านจึงเสี่ยงทายให้ทุกคนรู้ว่าโลกกำลังจะเจอกับมหันตภัยโลกจะถึงกาลวิบัติ ขณะเดียวกันท่านประธานาธิบดีได้ประชุมเกิดเหตุการณ์ดาวเทียมตกและพบสิ่งมีชีวิตติดมากับดาวเทียมเป็นตัวให้เกิดภาวะโลกร้อน เรียกว่า บัค (Buct) เป็นปีศาจคลื่นความร้อนจะเข้ามายึดครองโลก ประธานาธิบดีจึงให้คิดค้น คลู บอมส์ (Cool Bomb) ระเบิดความเย็นเข้ามาจัดการกับปีศาจคลื่นความร้อน จากปรากฏการณ์นี้ส่งผลให้จ๋อเปและหน่อวา ต้องเดินทางมาส่งแซมและให้แซมพาไปที่แคปิตัลสเตท เพื่อช่วยเหลือโลกในครั้งนี้และมีเพียงจ๋อเปและหน่อวาที่รู้วิธีการทำลายคือ การหยุดใช้พลังงาน เด็กๆ ทั้งสามจึงช่วยกันปฏิบัติการหยุดยั้งวิกฤตการณ์ภาวะโลกร้อนในครั้งนี้

## 1. โครงเรื่อง (Plot)

เอกโค่ว์ก้องโลก เป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัย การเล่าเรื่องจะมีการเชื่อมโยงกันระหว่างชนบทกับเมือง เนื้อเรื่องพูดถึงความเจริญทางเทคโนโลยีและพลังงานที่ส่งผลให้เกิดภาวะโลกร้อน ซึ่งเป็นปัญหาที่ทุกคนต้องช่วยกันแก้ไข รวมทั้งเนื้อเรื่องบอกถึงชะตาของโลกถ้าใช้พลังงานมากเกินไปจะส่งผลต่อสภาพแวดล้อมในอนาคต การเปิดเรื่องด้วยตัวละครจ๋อเปและหน่อวาเด็กสาวกะเหรี่ยงที่ใช้ชีวิตอยู่กับธรรมชาติ เหตุการณ์ดำเนินมาสู่ตัวละครชื่อแซมซึ่งเป็นตัวแทนของเด็กสมัยใหม่ที่เชื่อมั่นในเทคโนโลยี แต่เทคโนโลยีทำให้เค้าหลงป่าจนมาพบหน่อวาและจ๋อเป รวมทั้งได้พบกับปัญหาที่ต้องแก้ไข คือ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับธรรมชาติเหตุที่เกิดจากการกระทำของมนุษย์ในการใช้พลังงาน จ๋อเป หน่อวาจึงต้องเดินทางเพื่อส่งแซมและเข้าเมืองเพื่อแก้ไขสถานการณ์ที่เป็นตัวทำให้โลกร้อน ขณะเดียวกันในศูนย์ปฏิบัติการได้ดำเนินการคิดที่จะป้องกันเหตุการณ์โดยการคิดค้นคลู บอมบ์ (Cool Bomb) ระเบิดความเย็นเข้ามาจัดการ แต่การคิดค้นกับทำให้เกิดสถานการณ์ที่ย่ำแย่จนถึงภาวะวิกฤต ดังนั้นหน่อวาและจ๋อวาจึงเข้าแก้ไขสถานการณ์โดยให้ทุกคนทั่วโลกช่วยกันเปิดไฟเพื่อลดพลังงานทำให้เข้าสู่การคลี่คลายของเรื่องเพราะจากความร่วมมือจึงรักษาโลกไว้ได้

## 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอกโค่ว์ก้องโลก คือ คนเราทุกคนไม่อาจจะอยู่ได้ในโลกนี้หากขาดซึ่งธรรมชาติ และธรรมชาติก็ไม่อาจจะอยู่ได้หากขาดผู้ดูแลรักษา คุณค่าของธรรมชาติมนุษย์ต้องช่วยกันรักษา

## 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 70 หน่อวา

ที่มา: ภาพยนตร์เอกโค่ว์ก้องโลก

## หน่อวา

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กสาวชาวกะเหรี่ยงคอยาว วัย 14 ปี มีผิวสีเหลือง ใบหน้าแบน ปลายจมูกเชิดไม่มีสัน ตาเล็กเรียว ดวงตากลมโตสีน้ำตาลอ่อน คิ้วบางเส้นตรง ริมฝีปากบาง ใบหูกาง ผมหงอกดำตรง รูปร่างผอม มีผ้าคลุมศีรษะของชนเผ่าลายถักสีส้มอิฐ ลำคอยาวม้วนแหวนทองรอบคอ มือทั้งสองข้างสวมกำไล เครื่องแต่งกายสวมชุดกระโปรงยาวถึงหัวเข่า เสื้อแขนกุด ฟันสีขาว ปักด้วยด้ายแดงในตัวเสื้อ (ผู้หญิงกะเหรี่ยงที่ยังโสดจะแต่งด้วยผ้าทรงกระสอบสีขาว) บริเวณหน้าอกเป็นเส้นด้ายปักครุยสีแดง รองเท้ายาวถึงเข่า

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ พี่สาวของจ๋อเป สถานภาพโสด (ผู้หญิงกะเหรี่ยงที่ยังโสดจะแต่งด้วยผ้าทรงกระสอบสีขาว) มีความรู้ในเรื่องธรรมชาติและเชื่อในจิตวิญญาณของป่าเขา เป็นคนเข้มแข็ง มีความสามารถในการต่อสู้ในแบบของกะเหรี่ยงเป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 71 จ๋อเป

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จี๊ว ก้องโลก

## จ๋อเป

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กชายชาวกะเหรี่ยงวัย 3 ขวบ ใบหน้าแบนกลม คิ้วบาง ตากลม ดวงตาสีน้ำตาลอ่อน จมูกแบนปลายเชิด ริมฝีปากบาง ผิวสีเหลืองชมพู ผมหงอกดำตรง แกะมีจุกสองข้าง หูกาง ตัวเล็ก เครื่องแต่งกาย เป็นเสื้อสวมสีแดงยกคอกเป็นหม้อตัวยาวถึงสะโพก แขนสั้น

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ น้องชายของหน่อวา เด็กน้อยที่มีความเข้าใจและสื่อสารกับธรรมชาติได้รวมทั้งสัตว์ต่างๆ ทั้งยังมีสัมผัสพิเศษที่สามารถรู้เหตุการณ์ล่วงหน้าและสื่อสารโดยการใช้หน้าผากสัมผัสเพื่อการรับรู้ มีความกล้าหาญในการที่จะเผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อปกป้องธรรมชาติ



ภาพประกอบ 72 แซม

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จีว้ก้องโลก

### แซม

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กชายอายุประมาณ 12 ขวบ ใบหน้าเรียวรูปไข่ คิ้วเข้ม ตาโต ดวงตาสีน้ำตาลเข้มขอบฟ้า ริมฝีปากบาง จมูกเป็นสัน หูกาง ผมสีน้ำตาลทอง รูปร่างผอมบาง เครื่องแต่งกายเป็นชุดลูกเสือ

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เด็กชายที่ถูกเลี้ยงดูมาด้วยครอบครัวที่มีฐานะ เป็นถึงลูกประธานาธิบดี แห่ง แคปิตัลสเตต (Capital State) เป็นเด็กเอาแต่ใจ เป็นเสมือนตัวแทนของเด็กยุคใหม่ที่ชอบใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารเป็นคนไฮเทค ชอบการผจญภัย ได้มาเรียนรู้และสัมผัสความรักในธรรมชาติจากหน่อวาและจ๋อเป



ภาพประกอบ 73 เฉโป

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จีว้ก้องโลก

## เฉโป

**ลักษณะทางกายภาพ** สมเสร็จอายุ 4 ขวบ ตัวอ้วน ปากมืงยาว ตัวสีดำ ลำตัวขาว ตากลมโต

**ลักษณะบุคลิกภาพนิสัย อารมณ์** สมเสร็จที่เป็นทั้งสัตว์เลี้ยงและเพื่อนที่ดีของจ๋อเป่ที่ติดตามไปทุกๆที่ และเป็นตัวละครที่สร้างความตลกขบขันให้กับเรื่องราว เฉโปจะสายตาไม่ดี จมูกไว หูไว ชอบมุดและดมหาอาหาร ตะกละ อารมณ์ดี ขี้เล่น ขี้ก๊ว คุ่มอารมณ์ไม่ค่อยได้ ชอบในที่ชื้นแฉะ แสงเยอะ

## 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง เอกโค่ จั๊กก้องโลก เหตุการณ์เกิดขึ้นใน 2 สถานที่ คือ ชนบทและในเมือง เรื่องดำเนินในโลกปัจจุบัน สถานที่ส่วนใหญ่ที่เกิดจะเป็นในเมือง เป็นในเรื่องของภาวะภัยโลกร้อนเข้ามาคุกคามจนส่งผลกระทบต่อธรรมชาติในชนบท ฉากจะให้เห็นบรรยากาศธรรมชาติ การปลิวไหวของต้นไม้ ฉากภูเขา พุ่มดอกบัวตอง เป็นการผสมผสานจินตนาการควบคู่กัน ภาพสวยงามที่สะท้อนคล้ายผลงานวาดภาพทางด้านจิตรกรรม ที่ใช้โทนสีคุมบรรยากาศให้ภาพออกมาคล้ายจริง



ภาพประกอบ 74 พุ่มดอกบัวตอง

ที่มา: ภาพยนตร์เอกโค่ จั๊กก้องโลก

### ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่

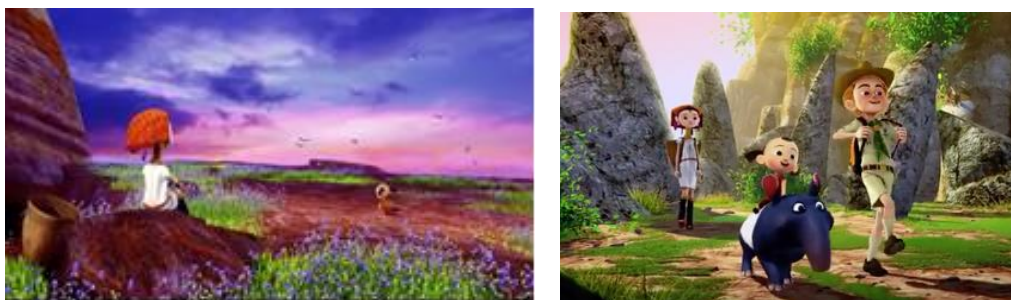
**หมู่บ้านกะเหรี่ยง** เป็นสถานที่ที่แสดงถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชาวกะเหรี่ยงที่อาศัยอยู่ในป่าและหุบเขา ฉากที่แสดงให้เห็นถึงชีวิตที่อยู่ร่วมกับธรรมชาติ การถ่ายทอดบรรยากาศที่เสมือนจริงในแง่มุมของธรรมชาติ เหตุการณ์ของเรื่องเกิดจากแซมเด็กชายชาวกรุงที่มาอยู่ค่ายลูกเสือได้หลงเข้าไปในป่ากับเพื่อนๆ ในเส้นทางแซมเจอเกิดอุบัติเหตุที่ล้มล้มหมดสติและชาวกะเหรี่ยงได้ช่วยเหลือมาพักที่หมู่บ้าน ในหมู่บ้านฉากได้นำเสนอเรื่องราวของวิถีของชาวกะเหรี่ยง รวมทั้งเห็นถึงกรรมวิธีในการรักษาแซมในแบบวิถีของกะเหรี่ยง ซึ่งไม่มีในเมือง คือการนำไปไม้มาปะตามตัว เห็นถึงการให้ความสำคัญกับธรรมชาติ



ภาพประกอบ 75 ชีวิตในชนบทที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จี๊ว ก้องโลก

**ป่า เขา ธรรมชาติ** บรรยากาศที่สดใส มีสีสัน เป็นการเดินทางเพื่อไปส่งแซมกลับบ้านซึ่งระหว่างทางฉากได้สร้างภาพความสวยงามให้กับฉากด้วยธรรมชาติในมุมต่างๆ เช่น ป่า ภูเขา น้ำตก ที่มีรายละเอียดในการจัดองค์ประกอบทางด้านทัศนียภาพ รวมทั้งการจับคู่สีโทนร้อนและโทนเย็นที่ลงตัวภายในฉาก บรรยากาศการใช้สีในท้องฟ้าเป็นเหมือนบ่งบอกอารมณ์ภายในเนื้อเรื่อง เช่น การใช้สีและแสงดูร้อนแรงด้วยความที่เป็นบรรยากาศของสภาพอากาศของเมืองไทยจึงแสดงออกมาในเชิงสีสด



ภาพประกอบ 76 สีสันของธรรมชาติ

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จักรก้องโลก

**เมือง** บรรยากาศของอาคาร ตึกที่สูงส่งที่มีความสะดวกสบายจากเทคโนโลยี ฉากเมืองเป็นเหตุการณ์ที่ตัวละคร หน่อวา จ่อเป และแซมได้ไปช่วยเหลือเพื่อแก้ไขของวิกฤตการณ์ภาวะโลกร้อน เหตุการณ์เกิดขึ้นในพื้นที่เมืองและกระจายออกสู่ชนบท ดังนั้นในฉากจึงแสดงถึงสภาวะโลกร้อนที่เกิดขึ้นในเมือง มีการทดลองสร้างคลับอม ระเบิดปรมาณูเพื่อที่จะมาลดบรรยากาศโลกร้อน ในฉากเมืองจึงเป็นเรื่องราวสถานที่ภายนอกที่กำลังโดนคุกคามด้วยคลื่นความร้อน และภายในที่ห้องปฏิบัติการได้มีการคิดวิธีในการช่วยกันกำจัดคลื่นความร้อน โดยตัวละครหลักๆ เช่น หน่อวา จ่อเป แซม เข้าไปเป็นตัวดำเนินเรื่องราว การใช้สีที่สื่อถึงบรรยากาศช่วงนี้จะเป็นสีสด เช่น สีส้ม สีแดง ทำให้สื่อถึงความร้อนแรงแสดงให้เห็นพลังอำนาจของภัยที่จะมาคุกคาม



ภาพประกอบ 77 ฉากวิกฤตของภาวะโลกร้อนในเมือง

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จักรก้องโลก

## 5. บทบรรยายและเสียง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอกโค จีวักองโลก ด้วยการสร้างงานที่มีการพัฒนาในสื่อดิจิทัลทำให้มีพัฒนาการออกมาดีมีคุณภาพ ดังนั้นจึงได้แบ่งส่วนของงานบทและการบรรยายเสียงในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอกโค จีวักองโลก ดังนี้ บทสนทนา เสียงประกอบ (Effect) และเพลงประกอบเรื่อง

**บทสนทนา :** ภาพยนตร์เอกโค จีวักองโลก บทสนทนามีแง่คิดและมุมมองให้เห็นในความสำคัญของการปกป้อง โลกจากภาวะโลกร้อน การเชื่อในเรื่องของขวัญในฝันที่ทำให้เห็นความเชื่อมโยงกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่น ฉากหนึ่งที่หน่อวามองขึ้นไปเห็นท้องฟ้าเป็นสีแดงจึงถามย่าว่า “ย่าตั้งแต่เกิดมาฉันไม่เคยเห็นฟ้าแดงแบบนี้มาก่อนจะมีอะไรเกิดขึ้นหรือเปล่า” ย่าหยุดคิดและตอบว่า “ท้องฟ้าเป็นสีแดงจะเกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่...โลกเปลี่ยนคนก็ต้องเปลี่ยน” เป็นการสนทนาที่มองเห็นความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในอนาคต สิ่งนั้นคงจะมาจากมนุษย์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

ในบทสนทนาของเรื่องยังแฝงความเชื่อที่มีในชนเผ่ากะเหรี่ยง เรื่องของขวัญในฉากที่ย่าและชาวบ้านประกอบพิธีเรียกขวัญให้ต้นไม้ในบทสนทนาที่ย่าได้กล่าวว่า “ขวัญเคยจงบกลับมาที่ป่วยให้หายที่ร้ายก็ให้กลายเป็นดี” เพราะชาวกะเหรี่ยงเชื่อกันว่าแต่ละคนมีขวัญถึง 37 ขวัญ โดยจะอยู่กับร่างกายเรา 7 ขวัญ ส่วนที่เหลืออีก 30 ขวัญ อยู่กับธรรมชาติและสิ่งรอบตัวทำให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกันระหว่างธรรมชาติกับมนุษย์ที่คงยังพึ่งพาอาศัยกัน ย่ายังมีบทสนทนาที่แฝงแง่คิดว่า “ธรรมชาติเป็นผู้ให้ ให้สิ่งหนึ่งจึงเกิดอีกสิ่งหนึ่งมีน้ำจึงมีปลา มีป่าจึงเกิดฝน คนกับธรรมชาติเป็นหนึ่งเดียวกัน”

**เสียงประกอบ (Effect) :** ในเรื่องจะมีเสียงเพลงบรรเลงประกอบที่สื่อถึงอารมณ์ช่วงผจญภัย รวมถึงช่วงเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น เนื้อเพลงในภาพยนตร์การ์ตูนเอกโค จีวักองโลกจะเชื่อมโยงกับการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ด้วย

## 6. ลักษณะเด่น

ภาพยนตร์เรื่องเอกโค จีวักองโลก ลักษณะเด่นในความเป็นการ์ตูนไทยที่เป็นแบบเฉพาะในส่วนของโครงเรื่องที่น่าเอาภาวะโลกร้อนมาสร้างสรรค์เพื่อเป็นแง่คิดและแนวทางในการนำไปคิดและปฏิบัติเพื่อไม่ให้เกิดมหันตภัยนี้ ส่วนการออกแบบตัวละคร โดยนำลักษณะเด่นในเรื่องของชนเผ่ามาสร้างตัวละคร ฉากที่สื่อมุมมองแสดงความเป็นชนเผ่ากะเหรี่ยงและความแตกต่างทางวัฒนธรรมชนบทและวัฒนธรรมเมืองในเรื่องนำภาวะโลกร้อนมาสร้างเป็นเรื่องราวให้เกิดความตระหนักในการที่ต้องช่วยกันปกป้องธรรมชาติ ป่าเขา ในส่วนนี้จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเอกโค จีวักองโลก มีประเด็นในลักษณะของตัวละคร เป็นการนำเอาชนเผ่ากะเหรี่ยงที่อาศัยในแถบภูเขา มีการดำเนินชีวิตโดยการพึ่งพาธรรมชาติมาสร้างเป็นคาแร็กเตอร์ให้กับหน่อวามและจ๋อแปเด็กกะเหรี่ยงที่เป็นตัวแทนของผู้ปกป้องธรรมชาติ การออกแบบให้มีลักษณะเด่นไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายของชนเผ่าที่มีความเป็นเอกลักษณ์

การประดิษฐ์ลวดลาย และการใช้สีสันท่างๆ คิดค้นขึ้นมาแทนสิ่งที่เห็นอยู่รอบตัวให้กับเครื่องแต่งกาย รวมทั้งการออกแบบตัวละครให้มีความน่ารักด้วยท่าทาง ส่วนจ๋อเป เป็นตัวละครเด็กที่มีความน่ารักด้วยท่าทาง และหน้าตาที่ดูไร้เดียงสา หน่อวาความเด่นเป็นในเรื่องของเครื่องแต่งกายที่มีการออกแบบเสื้อผ้าของชนเผ่าให้มีความคล่องตัว แต่ยังคงความเป็นชนเผ่ากะเหรี่ยง



ภาพประกอบ 78 คาเร็กเตอร์หน่อวาและจ๋อเป

ที่มา: ภาพยนตร์เอกโค่ จี๊วก้องโลก

การสร้างฉากในภาพยนตร์เอกโค่ จี๊วก้องโลก แสดงให้เห็นลักษณะเด่นด้วยบรรยากาศและการใช้สีที่สดใส ในสภาพแวดล้อมที่เป็นพื้นที่ธรรมชาติที่พบเห็นได้เป็นลักษณะของป่าร้อนชื้น ต้นไม้จะเป็นในลักษณะที่ขึ้นในภูมิภาคที่เป็นเขตร้อนจึงเห็นเป็นลักษณะเด่นที่มีในเขตร้อน การออกแบบมีความปราณีตในการเก็บรายละเอียดของงาน ไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติที่เหมือนจริงของชนบทบ้านเรือน การนำมุมมองในการมองระยะภาพ การเคลื่อนกล้องให้เห็นภาพในมุมสูงสู่ภาพในระดับสายตา



ภาพประกอบ 79 บรรยากาศป่าในเขตร้อน

ที่มา: ภาพยนตร์เอกโค่ จี๊วก้องโลก

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องพระมหาชนก

ผลงานของ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) SIPA,TACGA สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย ภาพยนตร์การ์ตูนแนววรรณคดีชาดก



ภาพประกอบ 80 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก

ที่มา: กระตุ่มพันธ์ทิพย์. (2557). ไปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องพระมหาชนก. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์พระมหาชนก แอนิเมชัน แบ่งเป็น 3 องค์ คือ องค์ 1 กำเนิด (The Beginning) องค์ 2 ความเพียร (The Perseverance) และองค์ 3 ปัญญา (The Wisdom) เรื่องราวของพระเจ้ามหาชนกษัตริย์แห่งกรุงมิลินดา มีพระราชโอรสสองพระองค์ พระนามว่า พระอริยฐานก และพระโปลชนก หลังจากพระบิดาสวรรคต พระอริยฐานกได้ขึ้นครองราชสมบัติ และทรงแต่งตั้งพระโปลชนกเป็นอุปราช ครั้นหนึ่งชาวบ้านโดนอมาตย์เก็บส่วยพระโปลชนกได้ทราบความจึงจะไปกราบเรียนพระอริยฐานกเพื่อให้งดส่วยจากชาวบ้าน อมาตย์จึงไม่พอใจออกอุบายกราบทูลความเท็จว่าพระอุปราชโปลชนกได้รวมไพร่พลก่อการกบฏ พระอริยฐานกหลงเชื่อจึงให้จับกุมพระโปลชนกไปขัง ด้วยพระบุญบารมีจึงรอดออกมาได้ และมีไพร่พลคอยติดตามและหนีไปที่เมืองชายแดน จากนั้นพระโปลชนกได้ส่งสารขอเข้าเฝ้าเพื่อเจรจาปรองดอง แต่อมาตย์ได้แปลงสาร จึงทำให้พระอริยฐานกรับข้อมูลผิดและส่งสาร ตอบในการทำรบทำให้เกิดศึกในครั้งนี้ เมื่อพระอริยฐานกทรงทราบว่าพระโปลชนกและไพร่พลจะ

มาทำศึก จึงทรงสั่งพระมเหสีที่กำลังทรงพระครรภ์ให้หลบหนีไป และพระองค์ทรงยกทัพไปรบกับพระโปลงนก จนได้รู้ความจริงและโดนอมาตย์ทำให้ตกจากช้างจนสิ้นพระชนม์ จากนั้นพระโปลงนกได้ขึ้นครองราชย์แทน ส่วนพระมเหสีหลังจากที่หลบหนีเพื่อจะเดินทางไปเมืองกาลจัมปากระหว่างทางพระอินทร์แปลงกายเป็นชายชราขบถเกวียนช่วยพาไปถึงเมืองกาลจัมปากะ ครั้นถึงในวัยเด็กพระมหานกมีเรื่องชกต่อยกับเพื่อนเพราะเพื่อนชอบล้อ พระชนกเกิดความสงสัยจึงถามพระมารดาในเรื่องทั้งหมด เมื่อทราบเรื่องพระองค์จึงตั้งมั่นว่าเมื่อเติบโตพระองค์จะเอาราชสมบัติจากเมืองมิลิลาคีน จนครั้งเมื่อพระองค์เติบโตใหญ่ได้เดินทางร้องเรือเพื่อร่วมรวมกำลังคนโดยพระมารดาให้นำสิ่งมีค่าจากเมืองมิลิลา 3 สิ่ง คือ แก้วมณี แก้วมุกดา แก้ววิเชียรเพื่อเป็นทุนไปร้องเรือ ในระหว่างทางเกิดพายุใหญ่ทำให้เรืออัปปาง ลูกเรือต่างโกลาหล พระมหานกเห็นดังนั้นจึงเอาตัวชูบน้ำมันและทานอาหารอย่างอึด ลูกเรือหนีกันเพราะความกลัวขาดสติจึงทำให้ตกเป็นอาหารปลาและสัตว์ดุร้ายในทะเล ส่วนพระมหานกได้ว่ายน้ำอยู่ในท้องทะเลเป็นเวลาถึง 7 วัน จนทำให้นางมณีเมขลา เทพธิดาที่ปกป้องมหาสมุทรได้อุ้มพระมหานก ไปจนถึงฝั่งมิลิลา ขณะเดียวกันทางนครมิลิลาพระโปลงนกได้ป่วยประชวรหนัก พระองค์มีพระธิดาเพียงพระองค์เดียวพระนามว่า สิวลี ก่อนที่พระโปลงนกสิ้นพระชนม์ได้ทรงรับสั่งกับอมาตย์ไว้ว่า ถ้าผู้ใดมาไขปริศนาขุมทรัพย์ของพระองค์ได้จะยกบ้านเมืองให้ หลังจากพระโปลงนกสิ้นพระชนม์เหล่าข้าราชการบริพารได้จัดพิธีเสด็จทวงราชรถ และรถได้ไปหยุดที่หน้าศาลาที่พระมหานกได้ทรงพักอยู่ พระองค์ได้ไขปริศนาได้หมดที่พระโปลงนกได้กำหนดไว้ จากนั้นจึงอันเชิญขึ้นอภิเษกสมรสกับเจ้าหญิงสิวลีและขึ้นครองราชย์สมบัติแคว้นวิเทหะ และทรงครองราชย์ด้วยทศพิธราชธรรม ต่อมาได้ประสูติพระโอรส ทรงตั้งพระนามว่า ที่ษาวุราชกุมาร และทรงเติบโตเป็นตำแหน่งมหาอุปราชและช่วยพระองค์ดูแลบ้านเมือง

มาวันหนึ่งพระมหานกทรงเสด็จออกนอกพระราชวังทรงทอดพระเนตรเห็นต้นมะม่วง ต้นหนึ่งมีผล อีกต้นไม่มีผล พระองค์จึงได้ชิมและตรัสว่าผลไม้ต้นนี้รสชาติดีจรรยาดี พึงตั้งใจจะมาเสวยอีกครั้ง ผู้คนที่ได้ยินรับสั่งนั้นเห็นว่ามะม่วงมีรสชาติดีจึงพากันแย่งกันกินจนต้นมะม่วงเสียหาย เมื่อพระมหานกทรงทราบจึงทรง จึงเปรียบเทียบการมีราชสมบัติต้องคอยระมัดระวังรักษา พระองค์จึงเลือกที่จะเป็นต้นไม้ที่ไม่มีผล แต่ด้วยหน้าที่พระองค์คิดว่าสังคมยังขาดซึ่งคนมีสติ และปัญญา คนจะเห็นแต่ประโยชน์ส่วนตน ดังนั้น ทรงให้พราหมณ์และผู้มีความรอบรู้มาช่วยกันจัดการในการฟื้นฟูต้นมะม่วง โดยการนำวิธีการของพระองค์ไปศึกษาทดลองดู และทรงจัดตั้งสถานศึกษาชื่อว่า ปุทะเลยมหาวิทยาลัย ตามที่นางมณีเมขลาได้กล่าวไว้ เพื่อให้ผู้คนมีความรู้ความเข้าใจและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ทำให้สังคมและบ้านเมืองเจริญรุ่งเรืองต่อไป เป็นเรื่องราวที่สอนเรื่องของความเพียรที่ควรจะมีในทุกคน เพราะผลของความเพียรจะได้มาซึ่งความสำเร็จ

## 1. โครงเรื่อง

พระมหาชนกเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนววรรณคดีชาดก การเล่าเรื่องมาจากเรื่องหนึ่งในทศชาติชาดก อันเป็นชาดก 10 ชาตีสุดท้ายก่อนที่จะประสูติเป็นเจ้าชายสิทธัตถะ และตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้า โดยทรงดัดแปลงเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น เนื้อเรื่องพูดถึงประวัติความเป็นมาของพระมหาชนก ครั้นเมื่อเหตุการณ์พระราชบิดาสืบพระชนม์และพระมารดาต้องพลัดพรากจากบ้านเมืองเดินทางมาเมืองกาลจัมปาเกะ ไม่นานพระมเหสีได้ประสูติพระองค์ พระนามว่า มหาชนกกุมารเมื่อเจริญวัย ลักษณะการเป็นผู้มีปัญญาทรงกระทำความเพียรอันบริสุทธิ์ จากการที่เดินทางเพื่อไปราชสมบัติจากเมืองมิลลาคีน โดยร้องเรือเพื่อร่วมรวมกำลังคนในระหว่างทางเกิดพายุซึ่งเป็นจุดหนึ่งของเรื่องที่มีสถานการณ์ที่เป็นปัญหาให้เรื่องราวมีความตื่นเต้น โดยพระองค์ได้แก้ปัญหาด้วยความมีไหวพริบและรอดพ้นจากเหตุการณ์นั้นด้วยความเพียรพยายามที่ต้องว่ายน้ำอยู่ในท้องทะเลเป็นเวลาถึง 7 วัน แต่ด้วยบุญบารมีทำให้นางมณีเมขลา เข้าช่วยเหลือจนรอดพ้นจากอันตรายทั้งปวง หลังจากขึ้นฝั่งพระองค์ได้อภิเษกสมรส กับพระธิดาพระนามว่า สีวลี และครองเมืองมิลลาคีน ในกาลนั้นทรงกระทำกิจโดยการฟื้นฟูเกษตรกรรม การช่วยเหลือประชาชนที่เดือดร้อน และทรงจัดตั้งสถานศึกษาชื่อว่าปุทะเลยมหาวิชชาลัย เพื่อให้ผู้คนมีความรู้ความเข้าใจและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ทำให้สังคมและบ้านเมืองเจริญรุ่งเรืองต่อไป เป็นการจบเรื่องราวที่มีความสุขของโครงเรื่องในส่วนของกาปิดเรื่อง

## 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องพระมหาชนก คือ ความเพียรพยายามนำมาซึ่งความสำเร็จ การที่รู้ถึงความพยายามไม่ท้อแท้ ความตั้งใจที่แน่วแน่ และลงมือทำอย่างจริงจัง จึงจะได้มาซึ่งผลสำเร็จ

## 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักดังนี้



ภาพประกอบ 81 พระมหาชนก

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

### พระมหาชนก

**ลักษณะทางกายภาพ** เพศชาย รูปร่างสูง ใบหน้าคม คิ้วเข้ม ตาคม ดวงตาสีดำ จมูกเป็นสัน ริมฝีปากบางทงผม ผิวพรรณดี รูปร่างสง่างาม สมส่วน

**ลักษณะบุคลิกภาพนิสัย อารมณ์** บุตรของพระอริกฐชนกและพระมหาเทวี เป็นคนมีปัญญาที่เฉลียวฉลาด มีความอดทนและเพียรพยายามในการที่จะฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อให้ประสบผลสำเร็จด้วยความมานะไม่ย่อท้อ (จากการที่ว่ายน้ำกลางมหาสมุทรเป็นระยะเวลา 7 วัน 7 คืน)



ภาพประกอบ 82 พระโปลชนก, พระอริกฐชนก

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

### พระอริกฐชนก

**ลักษณะทางกายภาพ** เพศชาย รูปร่างสูง ใบหน้าคม คิ้วเข้ม ตาคม ดวงตาสีดำ จมูกเป็นสัน ริมฝีปากบาง หน้าผากมีເຈີມลายเส้นสีขาว หนวดทงหนวดเขี้ยว มีเคราใต้คาง ผมรัดเกล้า จุกกลางศรีษะ ผิวพรรณสีน้ำตาลเข้ม รูปร่างสง่างาม สูงใหญ่

**ลักษณะบุคลิกภาพนิสัย อารมณ์** พระโอรสของพระเจ้ามหาชนกและเป็นพระเชษฐาของพระโปลชนก ที่มีความรู้ความสามารถทางด้านการรบ เป็นคนลั้งเล เชื้อและไว้ใจคนง่าย ได้ถูกแต่งตั้งจากพระมหาชนกให้เป็นอุปราช

### พระโปลชนก

**ลักษณะทางกายภาพ** เพศชาย รูปร่างสูง ใบหน้าคม คิ้วเข้ม ตาคม ดวงตาสีดำ จมูกเป็นสัน ริมฝีปากบาง หน้าผากมีເຈີມลายเส้นสีขาว มีหนวด และเคราใต้คาง ผมรัดเกล้า จุกกลางศรีษะปล่อยปลายผมด้านหลัง ผิวพรรณดี รูปร่างสง่างาม

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** พระอนุชาในพระอริยฐานก มีจิตใจโอบอ้อมอารี มีความกตัญญูรู้คุณ ปกครองบ้านเมืองด้วยความเป็นธรรม ได้ถูกแต่งตั้งจากพระมหาชนกให้เป็นเสนาบดี



ภาพประกอบ 83 พระมหาเทวี

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

#### พระมหาเทวี

**ลักษณะทางกายภาพ** ใบหน้าเรียวได้รูป ดวงตากลมโต คิ้วโค้งเข้าทรง จมูกโด่งเป็นสัน ริมฝีปากบางอมชมพู ทรวงผมแฉกกลางมัดมวยด้านหลัง รูปร่างเล็กบอบบาง

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** เป็นพระมเหสีในพระอริยฐานก เป็นมารดาที่รักมีความห่วงใยในพระมหาชนกยิ่งนัก มีความรักในศักดิ์ศรี และความเป็นมารดาที่ดี



ภาพประกอบ 84 นางมณีเมขลา

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

### นางมณีเมขลา

**ลักษณะทางกายภาพ** ใบหน้าเรียว คิ้วโค้งได้รูป ตาโต ริมฝีปากบาง ผมหาดำเกล้า จุกบนศีรษะและปล่อยปอยผมด้านหลัง รูปร่างสมส่วน เครื่องแต่งกายสวมเสื้อครึ่งตัว สวมผ้าถุงสีชมพู ยกจีบด้านหน้า มีกำไลข้อมือและกำไลต้นแขน

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ ธิดาของท้าวโลกบาลผู้ปกป้องและตรวจตราสิ่งมีชีวิตในมหาสมุทร คอยดูแลคนดีที่ประสบภัย นางได้ช่วยพระมหาชนกและเป็นผู้นำพระองค์มาส่งที่เมืองมริลา



ภาพประกอบ 85 เจ้าหญิงสิวลี

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

### เจ้าหญิงสิวลี

**ลักษณะภายนอก** ใบหน้าเรียว คิ้วโค้งได้รูป ตาโต ริมฝีปากบาง รูปร่างสมส่วน ผมหาดำยาว เครื่องแต่งกายห่มผ้าสไบ สวมผ้าถุง มีกำไลข้อมือและกำไลต้นแขน

**ลักษณะภายใน** พระธิดาในพระโปลชนก รูปร่างสวยงามและมีไหวพริบ เป็นพระมเหสีในพระมหาชนก

### 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก ฉากเป็นการบอกถึงช่วงสมัยก่อนพุทธกาล เป็นสมัยก่อนที่พระพุทธเจ้าจะประสูติเป็นเจ้าชายสิทธัตถะ ซึ่งในแต่ละฉากสถานการณ์ในการดำเนินเรื่องเป็นลักษณะการอิงจากสภาพความคล้ายจริง ฉากแสดงออกในเรื่องของบรรยากาศ ซึ่งเป็นการเปิดเรื่องบอกถึงการเริ่มต้น ด้วยวิธีที่สดใสการจัดเมืองมริลาให้อยู่ในตำแหน่งที่ดูสง่างาม

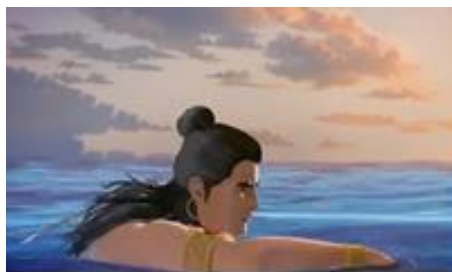
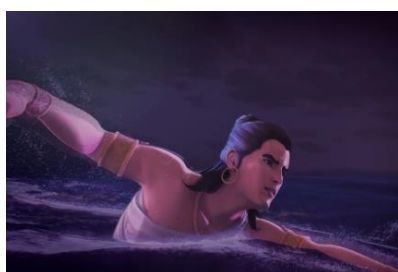


ภาพประกอบ 86 ภาพแสดงออกในเรื่องของบรรยากาศ เป็นการเปิดเรื่องบอกถึงการเริ่มต้น

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่

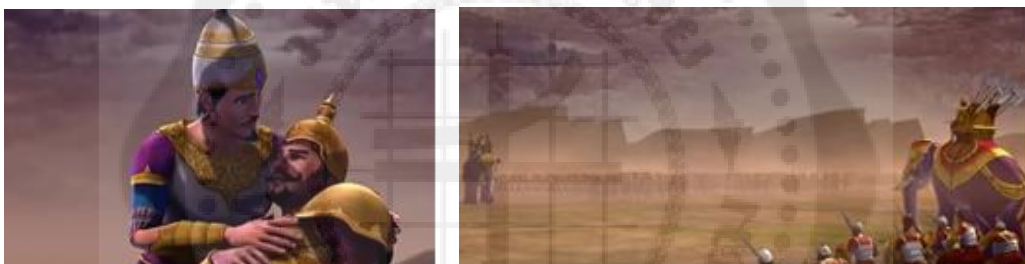
**มหาสมุทร** เป็นฉากตอนสำคัญของเรื่องที่พระมหาชนกได้ออกเรือเพื่อไปเมืองมลิลา ในระหว่างการเดินทางเรือได้พบพายุจนเรือแตกภาพบรรยากาศและการออกแบบฉากเป็นความโกลาหลของผู้คน ชาวชนที่กระจัดกระจาย คนล่องหนจากเรือลงทะเล มีฝูงปลาและฝูงเต่าที่เข้ามาเพื่อหาอาหาร ลูกเรือทุกคนต่างสูญหายไปกับท้องทะเล การเลือกใช้โทนสีฟ้า เทา น้ำเงิน เพื่อเข้ากับบรรยากาศและเหตุการณ์นั้น เป็นการใช้สีในฉากแทนภาวะของอารมณ์ของฉากบอกถึงความอ้างว้าง เคว้งคว้าง เดียวดาย ท่ามกลางมหาสมุทร ในความอ้างว้างบรรยากาศนั้นได้แฝง ความรู้สึก มานะ อดทน พยายาม ที่จะผ่านจุดนี้ไปให้ได้ด้วยเช่นกัน เป็นการเผชิญสถานการณ์ที่ย้ำแหย่ที่พระมหาชนกต้องฝ่าฟันอุปสรรคนี้ ฉากนี้จึงเป็นฉากสำคัญของการดำเนินเรื่องราวที่ได้สร้างความจดจำให้กับผู้ชม ได้ถ่ายทอดเนื้อหาถึงความเพียรพยายามของตัวละคร ความอดทนแหวกว่ายน้ำอยู่ในทะเลได้นานถึง 7 วัน 7 คืน จัดได้ว่าเป็นจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (Climax) ในเนื้อเรื่องนี้



ภาพประกอบ 87 ฉากพระมหาชนกว่ายน้ำด้วยความเพียร 7 วัน 7 คืน

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

**สนามรบ** ที่เป็นฉากสะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างสองพี่น้องคือพระอริกษุชนและพระโปลชนก ซึ่งหลงทำตามแผนของอำมาตย์ที่เข้ามาสร้างความแตกแยกกัน จึงได้เกิดการสู้รบ ภายในฉากดูยิ่งใหญ่ด้วยขบวนทัพของทั้ง 2 ฝ่าย ขณะต่อสู้กันนั้นบรรยาการสะท้อนให้เห็นสถานการณ์ในสนามรบท้องฟ้าและองค์ประกอบในฉากให้โทนสีที่มีดครึม เช่นสีเทา สีดำ มีเพียงกองทัพของทั้งสองกองทัพที่ดูเด่น แต่ใช้แสงเงาเข้าช่วยทำให้บรรยาการไม่ดูมีหมอกควัน เป็นการคลุมโทนระหว่างสีเทาและสีน้ำเงิน เหตุการณ์ดำเนินไปจนทำให้ทั้ง 2 พระองค์ได้รู้ความจริงในอุบายของอำมาตย์ ช่วงนั้นพระอริกษุชนที่อยู่นหลังข้างได้เสียท่าอำมาตย์ทำให้ตกลงจากหลังข้างจนสิ้นพระชนม์เป็นสถานที่สร้างเหตุการณ์ที่น่าเสียใจ บรรยาการของฉากเหตุการณ์ช่วงนั้นให้ความรู้สึกถึงความหดหู่ แตกต่างจากการสู้รบในฉากอื่นๆ เพราะทั้งสองพระองค์ยังคงมีสายใยของความเป็นพี่น้องกัน บรรยาการแทนค่าด้วยโทนสีเทาหม่น เช่นเดียวกับ ฉากพระอริกษุชนสิ้นพระชนม์หลังจากการสู้รบ บรรยาการยังคงมีความเป็นเทาของโทนสี สื่อถึงความเศร้า เสียใจ



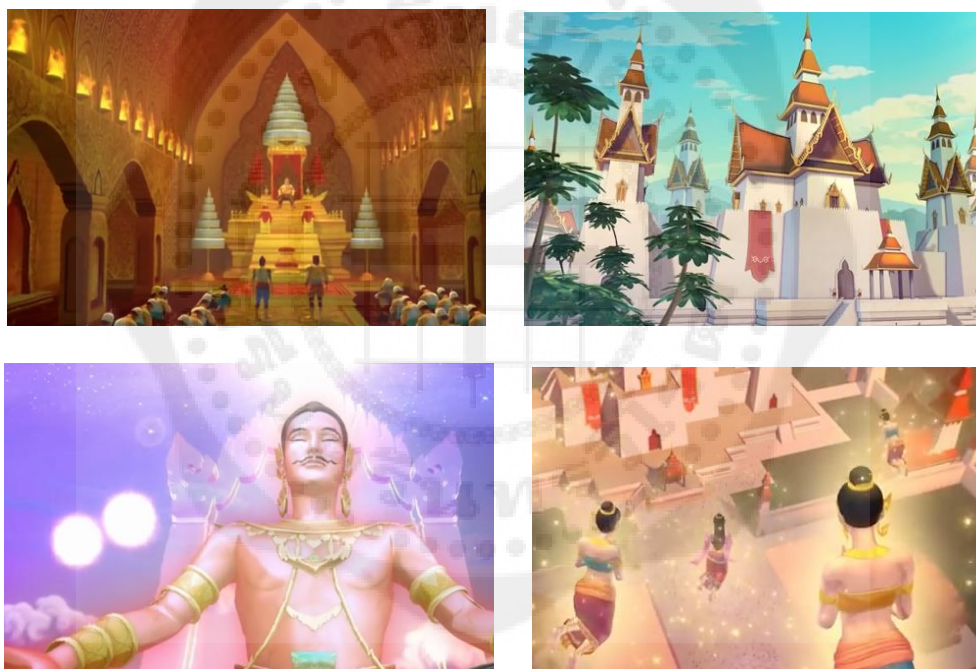
ภาพประกอบ 88 โทนสีเทาที่สื่ออารมณ์ของฉาก

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

**เมืองมิลลา** เมืองที่ปกครองด้วยกษัตริย์นามว่า พระมหาชนก มีพระโอรส 2 องค์ คือ พระอริกษุชนก และพระโปลชนก หลังพระมหาชนกสิ้น พระอริกษุชนกขึ้นมาปกครองแทน ฉากจึงนำเสนอ เหตุการณ์ที่สำคัญในเรื่องนี้ คือ ฉากที่ให้ความความเจริญรุ่งเรืองของความเป็นเมืองมิลลา การปกครองประชากรราษฎรตามที่พระมหาชนกผู้เป็นบิดาได้ตัดไว้ว่า “ขอให้เจ้าสองพี่น้องใช้ความสามารถของตนร่วมกันปกครองเมืองโดยธรรมและเกิดประโยชน์สุขแก่ประชาชน” ฉากเห็นบรรยาการของเมืองที่มีความสวยงาม น่าอยู่ รวมทั้งในท้องพระโรงที่ดูโอโถง ชีวิตของผู้คนในเมืองมิลลา ฉากเมืองมิลลาเป็นเหมือนฉากเปิดเรื่องให้กับเรื่องราวภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก ส่วนอีกเหตุการณ์ครั้งหนึ่งที่พระมหาชนกได้เข้ามาปกครอง การเกิดเหตุการณ์ที่พระองค์ได้ลิ้มรสชาติของมะม่วง ชาวบ้านต่างเห็นว่ามะม่วงรสชาติดีจึงแย่งกันกินผลมะม่วงทำให้ต้นมะม่วงเสียหายทำให้พระ

มหาชนเข้ามาแก้สถานการณ์ เข้ามาฟื้นฟูทางการเกษตรให้กับชาวบ้าน การออกแบบ ฉากนี้มีการเลือกสรรค์มุมมองของสถานที่ต่างๆ ในเรื่องให้บรรยากาศภายในฉากมีการเชื่อมโยงเรื่องราวให้น่าติดตาม มีความปราณีตในการออกแบบและใส่รายละเอียดให้กับทัศนียภาพของธรรมชาติในฉาก เช่น ต้นไม้ ท้องฟ้า

ดังนั้นฉากในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก ผลงานจึงมีรายละเอียดการสร้างสรรค์และบรรยากาศในการใช้สีสันทันทีคล้ายคลึงกับความเป็นธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นคน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรมและที่สำคัญ คือการรับเอาอิทธิพลมุมมองทางประเทศอินเดียมาถ่ายทอดผลงานบรรยากาศจึงมีกลิ่นไอของวัฒนธรรมอินเดียเข้ามาร่วมในฉาก โทนสีที่ใช้สื่อแสดงให้เห็นความสดใส แสงสว่าง เช่น ฉากการเฉลิมฉลอง การอภิเษก หรือแสงแห่งบารมี การบอกถึงการเจริญเติบโต และความเจริญรุ่งเรืองในช่วงปิดฉาก



ภาพประกอบ 89 ฉากโทนสีสว่างสดใสแทนความยินดี

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

## 5. บทบรรยายและเสียง

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องพระมหาชนก แบ่งได้เป็นส่วนในการสร้างสรรค์ บท บรรยาย บทสนทนาของตัวละคร เสียงประกอบ (Effect) และเพลงประกอบเรื่อง

**บทบรรยาย :** เป็นลักษณะการเล่าเรื่อง แบบทำนองเสนาะ บทเป็นการเปิดเรื่องก่อนที่จะเข้าเรื่องราวเพื่อเชื่อมโยงสู่เนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก

**บทสนทนา :** ในบทสนทนาของพระมหาชนกนั้น มีแง่คิดมุมมองให้เห็นในความสำคัญของความอดทน ความเพียรที่จะปฏิบัติให้สำเร็จ และดีที่สุดตามความสามารถ บทสนทนายกอนดำเนินเข้าสู่เนื้อเรื่อง เนื้อหาในบทสนทนาได้ส่งเสริมถึงบุคลิกของตัวละคร เช่น ในตอนเปิดเรื่องบทสนทนาของฉากหนึ่งซึ่งพระอริยฐานกและพระโพลชนกได้รับคำชมจากพระมหาชนก

พระมหาชนก : เจ้านี้เก่งมากที่ร่วมกันปราบเสือโคร่งตัวนี้ได้

พระโพลชนก : ทำให้สัตว์ร้ายบาทเจ็บก็เพียงพอไม่ควรต้องปลิดชีวิตมัน

พระอริยฐานก : สัตว์ดุร้ายปล่อยไว้จะเป็นอันตรายมันสมควรตายแล้ว

พระพุทเจ้าข้า

จากบทสนทนาทำให้เห็นว่าพระโพลชนกมีจิตใจที่ละเอียดอ่อน ต่างจากพระอริยฐานกที่กล้าหาญ หรือบางบทสนทนายังแฝงคติธรรมไว้สอนใจตน เช่น ตอนที่พระมหาชนกว่ายน้ำในท้องมหาสมุทรและพบนางมณีเมขลาจึงได้สนทนากัน

นางมณีเมขลา : การงานอันใด ยังไม่ถึงที่สุดด้วยความพยายาม การงานอันนั้นก็ไรผลมีความลำบากเกิดขึ้น การทำความพยายามในฐานะอันไม่สมควรใดจนความตายปรากฏขึ้น ความพยายามในฐานะอันไม่สมควรนั้นจะมีประโยชน์อะไร

พระมหาชนก : "ดูก่อนเทวดา ผู้รู้แจ้งว่าการทำงานที่ทำจะไม่ลุล่วงไปได้จริงๆ เชื่อว่าไม่รักษาชีวิตของตน ถ้าผู้นั้นละความเพียรในฐานะเช่นนั้นเสีย ก็จะมีรู้ผลแห่งความเกียจคร้าน ดูก่อนเทวดา คนบางพวกในโลกนี้เห็นผลของความประสงค์ของตนจึงประกอบการทำงานทั้งหลาย การงานเหล่านั้นจะสำเร็จหรือไม่ก็ดูก่อนเทวดา ท่านก็เห็นผลแห่งประจักษ์แก่ตนแล้วมิใช่หรือคนอื่นๆ จมในมหาสมุทรหมด เราคนเดียว ยังว่ายข้ามอยู่และได้เห็นท่านมาสติอยู่ใกล้ๆ เรา เรายืนจักพยายามตามสติกำลัง จักทำความเพียรที่บุรุษควรทำ ไปให้ถึงฝั่งแห่งมหาสมุทร" เป็นบทสนทนาที่เห็นถึงเนื้อเรื่องเรื่องความเพียรที่จะเป็นตัวช่วยให้นำสู่ความมีสติ ไปสู่ความสำเร็จเสียงประกอบ (Effect) : ในเรื่องจะใช้บรรยายเรื่องราว เสียงเพลงบรรเลงประกอบให้สื่อถึงอารมณ์ช่วงของเหตุการณ์ตอนนั้น รวมถึงช่วงเหตุการณ์ที่ตื่นเต้น เนื้อเพลงในภาพยนตร์การ์ตูนพระมหาชนกมีการเชื่อมโยงกับการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ละสอดคล้องกับบทบรรยายทำนองเสนาะในเนื้อเรื่อง

## 6. ลักษณะเด่น

ในภาพยนตร์เรื่องพระมหาชนก ลักษณะเด่น คือ เนื้อเรื่อง ตัวละคร และฉาก เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวมาจากบทพระราชนิพนธ์ใน พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ที่ทรงตั้งพระทัยดัดแปลง “ชนกชาดก” ให้เป็นพระราชนิพนธ์ “พระมหาชนก” โดยแนวคิดเพื่อมุ่งสอนให้

ประชาชนชาวไทย ได้ตระหนักถึงความเพียรเพื่อที่จะฝ่าฟันทุกอุปสรรคให้ผ่านพ้นไปได้ พระมหาชนก เป็นเรื่องราวที่กล่าวถึงความเพียร ปัญญา และกำลังกาย โดยแบ่งเรื่องออกเป็น 3 องค์ ได้แก่ องค์ 1 กำเนิด องค์ 2 ความเพียร และองค์ 3 ปัญญา เนื้อหาได้กล่าวถึง พระมหาชนก บุตรของพระเจ้าอริยราชชนก ทายาทของพระเจ้ามหาชนก แห่งเมืองมิลินา ที่ทรงมีเหตุที่ต้องออกจากพระราชวังด้วยความเข้าใจผิดของพระเจ้าอริยราชชนกที่มีต่อพระโพลชนกจากการยุแหยงของอำมาตย์ และทำให้พระมหาลีต้องหนีออกจากกรุงมิลินา มาพักพิงที่นครกาลจัมปาเก จนกำเนิดพระมหาชนก ก่อนที่พระองค์จะทรงดำเนินชีวิตตั้งมั่นในหลักความเพียร ทรงว่ายน้ำข้ามมหาสมุทรถึง “7 วัน 7 คืน” นางเมขลาเห็นในความเพียรจึงเข้าช่วย จากนั้นพระมหาชนกจึงได้มาสมรสและครองเมืองมิลินาพระองค์ได้นำความรู้ และสติปัญญามาสอนให้เหล่าอำมาตย์ ข้าราชการ และประชาชน ให้มีความรู้ และมีสามัญสำนึกไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว ทำให้สังคมเจริญรุ่งเรืองอยู่กันอย่างผาสุกสืบไป ดังนั้นลักษณะเด่นเป็นการนำเสนอเรื่องราวของความเพียรผ่านภาพภาพยนตร์การ์ตูนในดูเข้าใจง่ายและสอนเพื่อนำไปปรับใช้กับชีวิตของแต่ละบุคคล

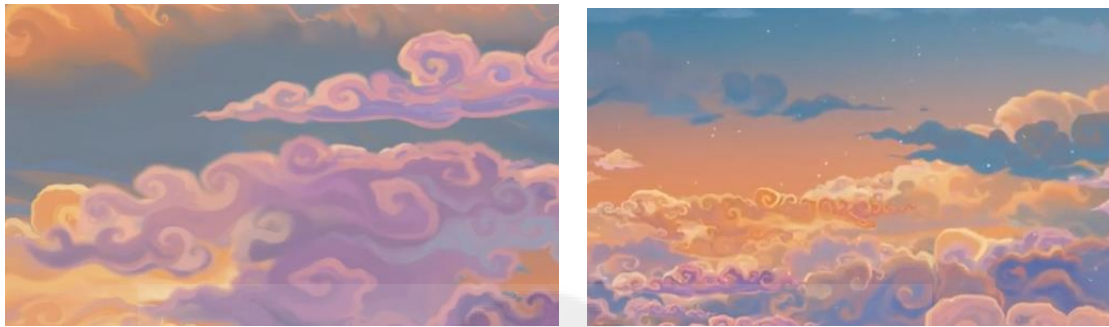
การออกแบบตัวละครในลักษณะเหมือนคนจริง การออกแบบให้มีลักษณะเด่นไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายที่แสดงออกมาทางวัฒนธรรมที่ผสมผสานกันระหว่างการนุ่มนวลของไทยและอินเดีย ลวดลายและเครื่องประดับที่ยังคงมีความเป็นวัฒนธรรมของอินเดีย การแต่งกายแบบ ชาวอินเดียโบราณนั้น สตรีนิยมสวมเสื้อแขนยาว ช่วงตัวสั้น เห็นหน้าท้อง ใช้ผ้าบาง ๆ เช่น ผ้าลินิน มัสลิน อย่างดีหอมอีกชั้น ถ้าเป็นชาวพื้นเมืองจะนุ่ง紗หรี หรือกระโปรงจีบดอกสีแดง ส่วนชายลักษณะเด่นคือการไว้หนวดเครา โปกผ้า รวมทั้งการออกแบบต่างหู กำไล กำไลข้อเท้า สร้อยคอ



ภาพประกอบ 90 การออกแบบตัวละคร และ เครื่องแต่งกาย

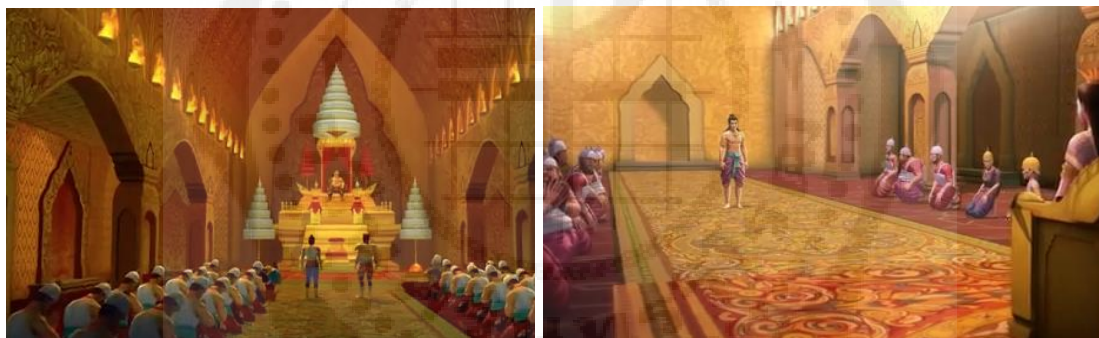
ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

ฉากด้วยเป็นเหมือนลักษณะภาพวาดวิจิตรศิลป์ที่มีการผสมผสานลวดลายของไทย จึงทำให้มีลักษณะเด่นของฉากในแต่ละช่วง การให้สีท้องฟ้า เมฆ เป็นโทนสีที่ตัดกันคือ ฟ้ำ ส้ม แต่การนำ สีขาวมาเป็นส่วนผสม บรรยากาศของท้องฟ้าจึงดูกลมู่น้ำหนักของสีสด ให้อุ่นนุ่มและสีนวลขึ้น



ภาพประกอบ 91 ลักษณะเด่นของบรรยากาศ

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก



ภาพประกอบ 92 ท้องพระโรงที่มีการออกแบบลวดลายผนังทั้งดงาม

ที่มา: ภาพยนตร์พระมหาชนก

ความอลังการของสถานที่และลวดลายที่ปราณีต ส่งผลให้ฉากแตกต่างจากภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอื่นๆ การให้สีและบรรยากาศของฉากสื่อให้เห็นถึงลักษณะสภาพเมืองในเขตร้อน ต้นไม้ สภาพป่าไม้ที่บ่งชี้ถึงพระอาทิตย์ที่อมแดงเหลือง รวมทั้งการออกแบบด้านสถาปัตยกรรมที่ผสมผสานจินตนาการของวัฒนธรรมไทยและอินเดีย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง พระมหาชนกมีลักษณะเด่นต่างจากเรื่องอื่นๆ

### ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องคุณทองแดง (The Inspirations)

ผลงานจาก 4 ค่ายสตูดิโอไทย Imagimax, Workpoint Picture, The Monk Studio และ Dr Head ภาพยนตร์การ์ตูนแนวสร้างแรงบันดาลใจ มีทั้งหมด 3 ตอน ในแต่ละตอนสร้างแนวคิดเพื่อนำไปปฏิบัติ



ภาพประกอบ 93 ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องคุณทองแดง

ที่มา: ไทยแลนด์อินดี้. (2558). โพสต์เตอร์ภาพยนตร์เรื่องคุณทองแดง. (ออนไลน์)

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง คุณทองแดง แบ่งเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 หมาวัด, ตอนที่ 2 ทองหล่อ, ตอนที่ 3 คอปเปอร์เพื่อนรัก ในแต่ละตอนจะพูดถึงลักษณะที่ดีของสุนัข ชื่อว่าคุณทองแดงที่ทรงรับมาเลี้ยงดู คุณทองแดงเป็นสุนัขตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ขลาด เรื่องในแต่ละตอนได้เล่าผ่านน้ำเสียง นื่องน้ำอุ่นและคุณเอ๋ย

ตอนแรก เรื่องราวของ “จรรยา” สุนัขที่ถูกทิ้งและหลงเข้ามาในวัดแต่ถูกสุนัขเจ้าถิ่นมาขัดขวาง จนได้พบกับหลวงพ่อบุญ จากนั้นหลวงพ่อบุญได้พาเข้าวัดและทำความสะอาดแผ่ให้ ในคืน 15 ค่ำเดือน 8 ซึ่งเป็นวันเข้าพรรษา หลวงพ่อบุญบินบันไดขึ้นไปเปลี่ยนผ้าสไบจนผลัดตกบันได จรรยาเข้าไปช่วยโดยเอาตนเองรับหลวงพระที่ตกลงมา แต่เพื่อนๆ กับเข้าใจผิดนึกว่าจรรยาโมยและทำให้หลวงพ่อบุญตกลงมา ต่างขับไล่จรรยาออกจากวัด ก่อนที่จรรยาจะออกจากวัดได้นำไม้เท้าวิ่งตามรถไปให้หลวงพ่อบุญที่โรงพยาบาล ระหว่างทางจรรยาพบพวกเจ้าหน้าทีที่คิดไม่ดีนำของเก่าไม่ว่าจะเป็นเศียรพระหรือวัตถุโบราณเพื่อนำไปขาย และคิดจะไปขโมยของในวัดไปขาย จรรยาจึงกลับไปวัดแต่ได้เห็นเพื่อนๆ โดนยาเสพติด กลุ่มขโมยได้เข้ามาจะขโมยของ จรรยาเข้าขัดขวางและต่อสู้กับพวกขโมย กลุ่มขโมยทำให้โบสถ์เกิดไฟไหม้ จรรยาและแมวเหมียวช่วยกันเอาน้ำเพื่อดับไฟจึงจรรยาตกจากหลังคาและโดนเสาไฟฟ้าทับ เมื่อไฟเริ่มสงบเหล่าบรรดาหมาเริ่มฟื้น

ตัวจากยาสลบจึงช่วยกันจับขโมย หลังจากทีโบลีฟงเสียหายผ่านมาเป็นเวลา 12 เดือน วัดก็ได้บูรณะโบสถ์ใหม่มีการเฉลิมฉลอง ทุกคนร่วมกันทำบุญอย่างมีความสุข

ตอนที่สอง เป็นเรื่องสุนัขที่มีความจงรักภักดีต่อเจ้านาย “ทองหล่อ” เป็นสุนัขที่มีความจงรักภักดีต่อเด็กหญิงตาบอดชื่อฟ้า ฟ้าอยู่กับคุณยายในสวนลูกพลับ ทองหล่อจะติดตามฟ้าตลอดเวลา มาวันหนึ่งคุณยายป่วย ฟ้าและทองหล่อจึงออกไปเก็บลูกพลับ เมื่อเก็บเสร็จฟ้าเห็นคุณยายเหนื่อยนอนหลับไป ฟ้าและทองหล่อจึงเดินทางเอาลูกพลับไปส่งคุณลุง ในระหว่างทางเกิดพายุฝน สุนัขทองหล่อกลัวฟ้าร้องจึงตกใจวิ่งพาฟ้าพลัดหลงเพราะช่วงนั้นเชือกจูงได้หลุดจากมือฟ้า ด้วยความตกใจทองหล่อวิ่งหนีไปซ่อนใต้สะพานด้วยความหวาดกลัว หลังจากที่ฟ้าเดินทางตามทองหล่อได้พลัดตกไปข้างทางและสลบ ส่วนทองหล่อ ได้ใช้ความกล้าในสิ่งที่กลัว วิ่งตามหาและหาคนมาช่วยจนฟ้าปลอดภัย เป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงความจงรักภักดีที่สุนัขทองแดงมีให้กับเจ้าของ

ตอนที่สาม เป็นมุมมองของการให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กๆ ที่คนอื่นมองไม่เห็นเป็นเรื่องของเศษเหล็กที่ถูกทิ้งและหนูน้อยสนิมเป็นผู้ไปพบจึงได้นำมาสร้างขึ้นมาใหม่ ชื่อเจ้าคอปเปอร์ หนูน้อยสนิมพยายามแก้ไขให้คอปเปอร์ปกติ และพาไปตรวจ ช่างซ่อมแนะนำไม่ให้ตรวจเพราะจะทำให้เจ้าคอปเปอร์ถูกจับและสนิมถูกจับในฐานะไปขโมยมาเพราะคอปเปอร์ในตัวมีสลักชื่อไว้ ลุงช่างซ่อมอยู่จึงหลอกให้สนิมขายเจ้าคอปเปอร์แต่สนิมปฏิเสธ จนวันหนึ่งท่านนายกลาสนิมที่บ้านเพื่อจะตรวจสนิมและคอปเปอร์ได้หลบหนีการตรวจมาหลบที่อยู่ของลุงช่างและได้รู้ความจริงว่าลุงช่างชอบจับหมามาแยกชิ้นส่วนและยังเป็นคนที่เคยแยกชิ้นส่วนของคอปเปอร์ ลุงช่างจึงจับทั้งสนิมและคอปเปอร์ไว้ จนมีเด็กชายซึ่งมารู้ตอนหลังว่าเค้าเป็นเจ้าของคอปเปอร์มาช่วยไว้ และสามารถควบคุมคอปเปอร์โดยการเป่านกหวีด สถานการณ์ทำให้คอปเปอร์ถูกจับตัวที่สุ่มๆที่น้ำเขียวและเผือกทำให้สนิมเรียก สนิมได้ใช้เงินทำให้น้ำเขียวและเผือกมาช่วยทั้งสนิมยังได้เพื่อนเพิ่มคือเจ้าของคอปเปอร์ จากเหตุการณ์นั้นในที่สุดเจ้าคอปเปอร์ได้มีเจ้าของสองคนและสนิมได้มีเพื่อนเพิ่มขึ้น

## 1. โครงเรื่อง

คุณทองแดงเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวสร้างแรงบันดาลใจ ประกอบด้วย 3 ตอนที่ พูดถึงเรื่องของความกตัญญู อย่างในเรื่องของจระเข้ที่ถูกนำมาทิ้งและได้รับความเมตตาจากหลวงพ่อบุญ จึงเป็นสุนัขที่มีความกตัญญูรู้คุณและพร้อมที่จะปกป้องเจ้าของ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นที่วัดเก่า เหตุการณ์ทำให้จระเข้ต้องคอยปกป้องวัดจากขโมย และปกป้องหลวงพ่อบุญจากอันตราย ส่วนเรื่องความจงรักภักดี เป็นเรื่องของหมาทองหล่อที่ใช้ชีวิตในสวนพลับ มีหน้าที่คอยดูแลฟ้าหนูน้อยตาบอดเหตุการณ์ที่แสดงถึงความจงรักภักดีของทองหล่อ ในช่วงที่เดินทางกลับจากสวนพลับเกิดมีพายุฝนทำให้ทองหล่อกลัวและวิ่งหนีฟ้า แต่สุดท้ายทองหล่อกลับมาให้คนช่วยฟ้าจนตัวเองต้องบาดเจ็บเป็นมุมของความจงรักภักดีที่มีต่อเจ้าของ สำหรับเรื่องคอปเปอร์แนวเรื่องจะแตกต่างกันเป็นการพูดถึงความพยายามเห็นสิ่งเพียง

เล็กๆ แล้วนำมาคิดและนำมาสร้างจะทำให้เกิดคุณค่าทางใจอย่างหนูน้อยสนิมที่ได้นำเศษเหล็กและสร้างวัสดุเก่ามาสร้างหุ่นหมากระป๋องชื่อคอปเปอร์ให้มีชีวิตอีกครั้งทำให้เกิดคุณค่าทางใจ

## 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องคุณทองแดง คือ ความกตัญญู ความจงรักภักดี และการมองเห็นคุณค่าของสิ่งเล็กๆ สิ่งที่เราควรสร้างในตัวตน

## 3. ตัวละคร

ตัวละครที่ดำเนินเรื่องหลักในแต่ละตอนมีดังนี้

### ตอนหมาวัด



ภาพประกอบ 94 จร

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### จร

**ลักษณะทางกายภาพ** สุนัขพันธุ์ไทย ไบหน้ายาว ตากลมโต ในตาสีน้ำตาลอ่อน หูตั้ง จมูกสีดำ ขนสั้นสีน้ำตาลอ่อนมีลายสีขาวช่วงตั้งแต่หน้าท้องถึงคอ ขาสั้น

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** หมาที่ถูกทิ้งและหลงทางเข้ามาอยู่กับหลวงพ่อบุญรอด จรเป็นหมาที่กตัญญูรู้คุณ ซื่อสัตย์ ฉลาดเฉลียวและรู้จักแก้สถานการณ์ เช่น ในตอนที่ไฟไหม้โบสถ์จรปีนไปตะกายกระเบื่องบนศาลาจนนำฝนบนศาลาตกลงมาดับไฟ เป็นหมาที่ดูแลยามหลวงพ่อบุญรอด และพร้อมที่จะคอยปกป้องยามมีอันตราย ดูแลเพื่อนพ้อง จิตใจสงบ มั่นคง พร้อมที่จะเป็นหัวหน้าดูแลสุนัขในเขตของวัดได้อย่างมีเมตตา



ภาพประกอบ 95 หลวงพ่อ

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### หลวงพ่อ

**ลักษณะทางกายภาพ** ใบหน้าผ่องใส ใบหน้ากลม ตากลมโตสวมแว่น จมูกกลม มนรีมีปากบาง รูปร่างท้วม ศีรษะโล้นเพราะบวชเป็นพระ สวมจีวร ถือไม้เท้า

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เป็นพระที่มีความเมตตา พระอนุรักษ์ มีความอุตสาหะในกิจของตน จิตใจดี ขยัน ผู้อุปการะพวกสุนัขจรจัดที่หลงเข้ามาในวัด รวมทั้งเจ้าจรด้วย

### ตอน ทองหล่อ



ภาพประกอบ 96 ทองหล่อ

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### ทองหล่อ

**ลักษณะทางกายภาพ** สุนัขขนปุย ใบหน้าค่อนข้างกลม ตากลมโต ดวงตาสีน้ำตาล ใบหูตก ลำตัวสีน้ำตาลและขาว หางเป็นพวง

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ สุขุมใจเย็น ชุกช่น มีความจงรักภักดีต่อเจ้านาย คอยเป็นผู้ดูแลและปกป้องเด็กหญิงตาบอดที่ชื่อฟ้าและคุณยายเจ้าของสวนพลับ ทองหล่อจะกลัวเสียงฟ้าร้องดังๆ ชี้ตักใจ เวลาตกใจจะวิ่งหนีหรือหาที่ซ่อนตัว มีความกล้า เช่น เหตุการณ์ที่เมื่อครั้งไปสวนกับฟ้าแล้วเกิดฝนตก ฟ้าร้องจึงหลงกับฟ้าเด็กหญิงตาบอด เป็นเหตุการณ์ที่ทองหล่อหวาดกลัวเสียงฟ้าร้องมากแต่ด้วยความจงรักภักดีและความกล้าหาญทำให้ทองหล่อ ฝ่าฟันเหตุการณ์ที่ตนเองกลัวมาช่วยฟ้าให้ปลอดภัย



ภาพประกอบ 97 ฟ้า

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### ฟ้า

**ลักษณะทางกายภาพ** เด็กหญิงชื่อฟ้า ใบหน้ากลม ผิวขาว ตากลมโตแต่มองไม่เห็น ริมฝีปากบาง คิ้วบาง จมูกเซด ผมยาวสีดำมัดแคะ รูปร่างเล็ก สวมเสื้อแขนกุศสีฟ้า กางเกงเทารองเท้าแตะ

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เด็กหญิงตาบอดหลานคนเดียวของคุณยาย เป็นเด็กที่มีจินตนาการ เช่นในตอนจะทานลูกพลับด้วยตาที่มองไม่เห็นคุณยายจึงบรรยายลักษณะให้เข้าใจฟ้าจึงถ่ายทอดลักษณะของลูกพลับออกมาได้ ฟ้าเป็นเด็กจิตใจดี เป็นคนมองโลกในแง่ดีแม้ตาของเด็กหญิงฟ้าจะมองไม่เห็น ฟ้ามีบอดี้การ์ดคือเจ้าทองหล่อ เป็นคนมีน้ำใจ มีความขยันอดทน สามารถพึ่งตนเองโดยไม่สร้างภาระให้ใคร

## ตอนคอปเปอร์เพื่อนรัก



ภาพประกอบ 98 คอปเปอร์

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

## คอปเปอร์

**ลักษณะทางกายภาพ** สุนัขหุ่นกระป๋อง ที่ประกอบมาจากเศษเหล็ก เช่น น็อต โลหะ ที่ไม่ใช้งานแล้ว ใบหน้าทรงกระบอก ตากลมคล้ายลูกปิงปอง ใบหูพับได้ จมูกเป็นวงกลมสีส้ม ขาเล็ก ตัวสีชมพู

**ลักษณะบุคลิกภาพ** นิสัย อารมณ์ เป็นสุนัขหุ่นกระป๋องที่ถูกทิ้ง และเด็กหญิงตัวเล็กชื่อสนิมนำมาประดิษฐ์และสร้างขึ้น โดยส่วนประกอบทำจากเศษน็อต เศษเหล็ก และโลหะที่ไม่ใช้แล้ว ประกอบขึ้นเป็นตัวสุนัข ซึ่งอาจจะไม่สมประกอบเท่าไร แต่มีความฉลาด ชุกช่น บางครั้งก็เอื้อๆ และที่สำคัญต้องได้รับคำสั่งจากเจ้าของโดยการเป่านกหวีด จึงจะทำตาม



ภาพประกอบ 99 สนิม

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### สนิม

**ลักษณะทางกายภาพ** ลักษณะภายนอก หุ่นสีชมพู ดวงตากกลมโต คิ้วเป็นลายกนก ใบหน้าสีเหลี่ยม ลำตัวกลมรี เท้าเป็นล้อ มีเส้นผมหนึ่งเส้น

**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** เป็นคนขี้เหงา ขี้น้อยใจ เป็นเด็กกำพร้า เป็นที่รังเกียจของหุ่นยนต์อื่นๆ เพราะเวลาจามจะมีละอองทำให้เกิดเป็นสนิม มีเพื่อนที่ดื้ออย่างน่าเชียวและเผือก ชอบคิดค้นประดิษฐ์สิ่งของ คิดทำอะไรมาด้วยความพยายามของตัวเอง ได้คิดสร้างสรรค์ตัวสุนัขชื่อ คอปเปอร์



ภาพประกอบ 100 น้ำช้าง

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### น้ำช้าง

**ลักษณะทางกายภาพ** หุ่นกระป๋องใบหน้ายาว มีหนวด ดวงตาเล็ก ได้ตามองคล้ำ ตัวสีชมพูอมส้ม รูปร่างผอม มีการเคลื่อนไหวโดยใช้ล้อเดิน

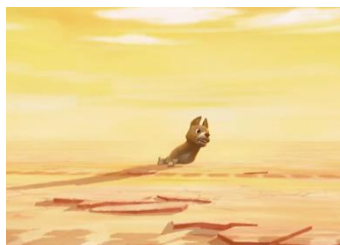
**ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์** ช่างขายอุปกรณ์อะไหล่เพื่อประกอบหุ่นยนต์ ดูเหมือนมีจิตใจที่ดีสุดทำายเป็นตัวร้ายที่ชอบถอดชิ้นส่วนนำมาขาย และเป็นคนถอดชิ้นส่วนของคอปเปอร์ด้วย

### 4. ฉาก

ฉากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องคุณทองแดง มี 3 ตอนในฉาก ตอนที่ 1 และ 2 จะเป็นลักษณะเหมือนกับความจริง ไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติและสถานที่ ส่วนในตอนที่ 3 เป็นลักษณะเชิงจินตนาการของโลกอนาคต

ฉากในตอนหมาวัดนั้น สถานการณ์ในการดำเนินเรื่องเป็นลักษณะการอิงจากสภาพความคล้ายจริง ฉากที่กำหนดถึงช่วงเช้าตะวันเริ่มขึ้น เจ้าหมาชื่อจรรูกทั้งและเดินลงทางมาที่วัดเป็น

การเปิดเรื่อง และเปิดตัวละคร เช่นเดียวกับ ฉากในตอน ทองหล่อ เป็นการเปิดเรื่องบรรยากาศของชนบทในช่วงเช้ารวมทั้งตัวแสดงในฉากที่ฟ้ากำลังนั่งอยู่กับทองหล่อสุนัขที่ชื่อสตั๊ด รวมทั้งในฉากที่หลวงพ่อกอกบินทบาตร



ภาพประกอบ 101 ฉากบรรยากาศเป็นการเปิดเรื่องและตัวละคร ตอนหมาวัด

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง



ภาพประกอบ 102 ฉากบรรยากาศเป็นการเปิดเรื่องและตัวละคร ตอนทองหล่อ

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

**ฉากสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่**

#### **ตอน จร**

**วัด** บรรยากาศภายในโบสถ์ที่ประกอบด้วยพระพุทธรูป บรรยากาศภายนอกมีรั้วของโบสถ์ ซึ่งในแต่ละสถานที่ที่มีเหตุการณ์ที่เป็นจุดดำเนินเรื่องที่สำคัญ เช่น ฉากในโบสถ์ที่มีสถานการณ์ถูกไฟไหม้จากฝีมือขโมย ในฉากนี้จะเป็นจุดที่ตัวละครต้องพบอุปสรรคคือการพยายามที่จะเข้าไปดับไฟแต่ต้องเจอกับซากปรักหักพัง ทำให้จรต้องตกลงมาและได้รับบาดเจ็บ ดำเนินเรื่องในฉากนี้สร้างความจดจำให้กับเนื้อเรื่องรวมทั้งการใช้สีที่ร้อนแรงของเปลวไฟ และพายุฝนทำให้สถานการณ์ในแบบนี้จะสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่อง



ภาพประกอบ 103 ฉากช่วงสำคัญ ตอนหมาวัด

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### ตอน ทองหล่อ

**สวนพลับและบ้าน** สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของความเป็นชนบทไทย บรรยากาศในการใช้สีที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็นธรรมชาติ การใช้โทนสีในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับเรื่องราว ภายในฉากโทนสีใช้สื่อให้เห็นความสดใส สว่างตา ฉากในแต่ละตอน เน้นแนวทางการสร้างสรรค์ที่น่าเรื่องสีมาเป็นส่วนสร้างบรรยากาศ เช่น ฉากที่บอกถึงช่วงเวลาต่างๆ การให้บรรยากาศที่สว่างสดใส การแบ่งสีช่วงเช้า บ่าย ตามวรรณะสีโทนร้อนโทนเย็น ฉากในเรื่องทองหล่อจึงมีความสดใส รวมทั้งการจัดแสงและการนำเอามุมทัศนียภาพมาใช้ในการสร้างฉากจึงทำให้ภาพฉากในเรื่องมีความปราณีตสวยงาม



ภาพประกอบ 104 การใช้สีสร้างบรรยากาศ ตอนทองหล่อ

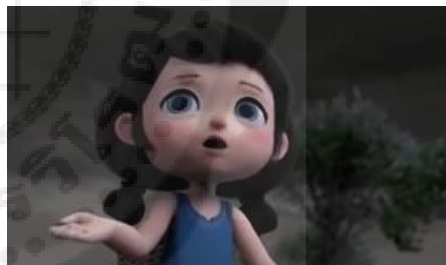
ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง



ภาพประกอบ 105 การใช้สีสร้างบรรยากาศ ตอนทองหล่อ

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

นอกจากความสวยงามแล้วฉากที่เป็นจุดสำคัญของเรื่อง เช่น ฉากที่ฟ้าและทองหล่อเดินทางไปสวนซากลับเกิดฝนตกทำให้ทองหล่อตื่นกลัวและวิ่งหนี เชือกที่จูงทองหล่อในมือฟ้าหลุดทำให้ไปคนละทิศคนละทาง เป็นฉากที่สร้างสถานการณ์ให้เรื่องราวและตัวละครมีจุดที่น่าจดจำในตัวเรื่อง คล้ายกับการดำเนินเรื่องของตอนหมาวัดที่บรรยากาศและมุมในการมองเรื่องมีการสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครและเรื่องมีความสัมพันธ์เกิดการนำติดตามในเรื่องราว



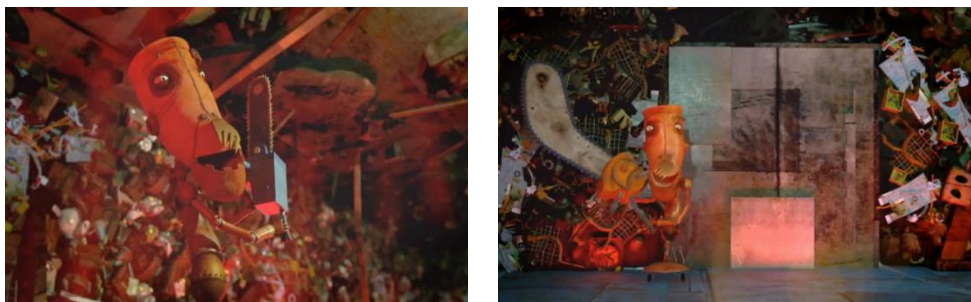
ภาพประกอบ 106 ฉากช่วงสำคัญ ตอนทองหล่อ

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

### ตอน คอปเปอร์

**เมือง** สถานที่ส่วนใหญ่อยู่ในโลกจินตนาการและโลกอนาคต ซึ่งแตกต่างจากตอนหมาวัดและทองหล่อ ฉากในคอปเปอร์ส่วนใหญ่เป็นบรรยากาศการสร้างฉากเมืองโลหะ เมืองเหล็ก ที่เน้นด้านทัศนียภาพที่มีการแทรกจินตนาการในการออกแบบ ฉากจะสอดคล้องกับเรื่องราว และ ฉากสถานการณ์สำคัญของเรื่องเป็นฉากที่สนิมได้รู้ความจริงว่า น้ำซ่างเป็นคนเคยแยกชิ้นส่วนของคอป

เปอร์และหุ่นอื่นๆเพื่อเอาไปขาย การสร้างส่วนประกอบภายในฉาก เช่น โรงเก็บวัสดุเหล็กเก่าๆ ทำให้สถานการณ์ในฉากตื่นเต้นและน่ากลัว เป็นจุดหนึ่งที่สำคัญในเรื่อง



ภาพประกอบ 107 ฉากช่วงสำคัญ ตอนคอปเปอร์

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

ดังนั้นในการออกแบบฉากของแต่ละเรื่องมีการเลือกสรรคัมมอลในการจัดฉากให้สอดคล้องกับเรื่องราว ฉากในแต่ละตอนของคุณทองแดงมีความปราณีตและสะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของความเป็นชนบทไทย เช่น ในฉากของเรื่อง จร และทองหล่อ ส่วนในฉาก ตอน คอปเปอร์ สถานที่และมุมมอง ในการออกแบบฉากเน้นในเรื่องของจินตนาการในโลกสมัยใหม่อนาคต ซึ่งประกอบด้วยหุ่นกระป๋อง การสร้างฉากเมือง

## 5. บทบรรยายและเสียง

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องคุณทองแดง แบ่งได้เป็น บทบรรยาย บทสนทนา เสียงประกอบ (Effect) และเพลงประกอบเรื่อง

**บทบรรยาย :** การใช้ตัวละครที่เป็นคนจริงผ่านวิธีการเล่าเรื่อง โดยมีตัวประกอบอย่าง คุณเอ๋ยซึ่งเป็นสุนัขที่ฉลาดและน้ำอุ่นเด็กหญิงซึ่งไม่ชอบสุนัขที่เก็บมาเลี้ยงจนได้ฟังเรื่องราวของคุณทองแดงจากอาโหม่ง

**บทสนทนา :** บทสนทาก่อนการเปิดเรื่อง เป็นการสนทาระหว่างอาโหม่งกับหลานสาว ในบทสนทนานั้น มีแง่คิดมุมมองให้เห็นในความสำคัญของความกตัญญู ความจงรักภักดี การมองเห็นคุณค่าในสิ่งเล็กๆ ได้แนวคิดมาจากคุณทองแดงสุนัขที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิอดุลยเดช ทรงเลี้ยงดู เป็นสุนัขที่มีความกตัญญู ความจงรักภักดี และบทสนทนายังเป็นส่วนส่งเสริมถึงบุคลิกของตัวละคร อย่างในตอน หมาวัด ในเรื่องราวไม่เน้นในตัวบทสนทนา บทสนทนาจะพูดถึงความคงอยู่ที่ยังไม่เลือนหายของวัตถุกับธรรมชาติ ในตอนที่มีคนมาหาหลวงพ่อดูและพูดถึงความเก่าของวัด หลวงพ่อดูจึง

กล่าวว่า “ความเก๋นี้เป็นความงาม รากไทรที่ค้ำไว้เหมือนคอยค้ำจุนให้ศาสนาดำเนินต่อไป” ตอนหมาวัดเป็นบทสนทนาที่ดำเนินเรื่อง เรียบๆ มีคติสอนเรื่องให้รู้จักรักและอนุรักษ์โบราณสถานและบำรุงรักษาพระพุทธศาสนาตามที่หลวงพ่อได้กล่าวไว้ในเรื่อง ส่วนตอน ทองหล่อ บทสนทนาเป็นระหว่างคุณยายกับหลานและสุนัขทองหล่อ การสนทนาเป็นบทเรียบง่ายเน้นบรรยากาศของฉากเช่นเดียวกับตอนคอปเปอร์

## 6. ลักษณะเด่น

ในภาพยนตร์เรื่องคุณทองแดง ลักษณะเด่นแยกเป็น 2 ลักษณะ คือ เรื่องคาแร็กเตอร์ตัวการ์ตูนและฉาก การสร้างคาแร็กเตอร์ในลักษณะเหมือนคนจริง ตัวละครเอกของเรื่องซึ่งเป็นสุนัขจะมีลักษณะท่าทางที่ต่างกัน หรือลักษณะของชนิดของสุนัขแตกต่างกัน ในตอน หมาวัดและทองหล่อ การออกแบบสุนัขลักษณะหลากหลายพันธุ์ รวมทั้งลักษณะเด่น ในตอนคอปเปอร์ ที่เป็นสุนัขหุ่นยนต์



ภาพประกอบ 108 คาแร็กเตอร์ที่ต่างกัน 3 ตัวละคร

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

ฉากในแต่ละฉากมีการสร้างลักษณะเด่นให้กับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องคุณทองแดง ทั้ง 3 ตอน ในด้านการออกแบบ ฉากแต่ละฉากมีความปราณีตทางองค์ประกอบศิลป์ มีบรรยากาศที่สื่อวิถีชีวิตของความเป็นไทย เช่น บรรยากาศวัดตอนหมาวัด หรือบรรยากาศของสวนผลไม้ในตอนทองหล่อ รวมทั้งเรื่องคอปเปอร์ที่ฉากส่วนใหญ่เป็นฉากเชิงจินตนาการในมุมมองแบบหุ่นกระป๋องหรือหุ่นยนต์



ภาพประกอบ 109 ลักษณะเด่นจาก ตอนหมาวัด

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง



ภาพประกอบ 110 ลักษณะเด่นจาก ตอนทองหล่อ

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง



ภาพประกอบ 111 ลักษณะเด่นจาก ตอนคอปเปอร์

ที่มา: ภาพยนตร์ทองแดง

จากการวิเคราะห์การสร้างงาน ซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) และลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ให้เห็นความต่างหรือการสอดคล้องกันของภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง ในเรื่องของกระบวนการสร้างงาน ดังตาราง 3



ตาราง 3 วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง โดยใช้กระบวนการสร้างในการวิเคราะห์

| กระบวนการสร้างงาน     | โครงเรื่อง (Plot)                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                      | แก่นเรื่อง (Theme)                                   | ตัวละคร (Character)                                                |                                                          |                                                               |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
|                       | ขั้นเหตุการณ์                                                                                                                                                                                                                    | เวลา (Time) และ สถานที่ (Place)                                                                                                                                                                      |                                                      | ลักษณะบุคลิกภาพ<br>นิสัย อารมณ์                                    | ลักษณะทาง<br>กายภาพ                                      | การออกแบบ                                                     |
| ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</li> <li>- ปัญหาพบว่ามนุษย์ถูกหุ่นยนต์ครอบงำ</li> <li>- ภาวะวิกฤต การจะเข้าไปทำลายรหัสของหุ่นยนต์</li> <li>- คลื่นคลาย การพาเด็กๆ ออกมาอย่างปลอดภัย</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาของโลกปัจจุบันที่เชื่อมโยงไปสู่โลกอนาคต</li> <li>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ เมืองในโลกอนาคต</li> <li>- สถานที่ภายใน ได้แก่ ศูนย์บัญชาการหุ่นยนต์</li> </ul> | มิติภาพที่อยู่เหนือมิติของเวลา                       | การสร้างลักษณะของตัวละครหลัก<br>อัจฉริยะดี<br>มีน้ำใจ มองโลกด้านดี | เด็กสมัยใหม่<br>เพศชาย ชุกชน<br>ใบหน้ากลม ตาโต<br>น่ารัก | ปังปอนด์ เด็กสมัย<br>ปัจจุบัน<br>หนุมาน ตัวละคร<br>จากวรรณคดี |
| ก้านกล้วย 1           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</li> <li>- ปัญหาพบว่าเป็นการตามหาพ่อของก้านกล้วย</li> <li>- ภาวะวิกฤต การทำยุทธหัตถี</li> <li>- คลื่นคลาย การพาเด็กๆ ออกมาอย่างปลอดภัย</li> </ul>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาในอดีตช่วงสมัยอยุธยา</li> <li>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ ป่า หมู่บ้าน</li> </ul>                                                                            | ความมุ่งมั่น<br>อดทน จะทำให้ฝ่าฟันอุปสรรคไปได้ด้วยดี | การสร้างลักษณะตัวละครหลัก<br>กล้าหาญ อดทน<br>กตัญญูรู้คุณ          | เพศชาย สง่างาม<br>น่ารัก และแข็งแรง                      | ช้างคู่บ้านคู่เมืองจากประวัติศาสตร์                           |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน | โครงเรื่อง (Plot)                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                        | แก่นเรื่อง (Theme)                                                               | ตัวละคร (Character)                                                               |                                                                                    |                                                                     |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|                   | ขั้นเหตุการณ์                                                                                                                                                                                                                                                  | เวลา (Time) และ สถานที่ (Place)                                                                                                                                                        |                                                                                  | ลักษณะบุคลิกภาพ<br>นิสัย อารมณ์                                                   | ลักษณะทาง<br>กายภาพ                                                                | การออกแบบ                                                           |
| นาค               | <p>การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปัญหาพบว่า ธี เด็กในหมู่บ้าน ถูกผีเมืองจับ</li> <li>- ภาวะวิฤตต์ แดงรู้ความจริงว่าเป็นลูกแม่นาค</li> <li>- คลี่คลาย การพาเด็ก ๆ ออกมาอย่างปลอดภัย</li> </ul>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาของโลกวิญญานที่ไม่ได้ระบุช่วงสมัย</li> <li>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ เมืองหมู่บ้าน</li> <li>- สถานที่ภายใน ได้แก่ อาคารจอมราชันย์</li> </ul> | ความรัก<br>ระหว่างเพื่อน<br>ครอบครัว<br>พี่น้อง และ<br>คนที่อยู่อาศัย<br>ร่วมกัน | การสร้างลักษณะ<br>ตัวละครหลัก<br>กล้าหาญ<br>เด็ดเดี่ยว<br>เป็นผู้นำ               | เพศหญิง รูปร่างดี<br>สง่างาม ตาโต<br>แต่งกายแบบไทย<br>โบราณ                        | ผีไทยโบราณเป็นผี<br>ประเภทต่างๆ เช่น<br>ผีเปรต ผีหัวขาด<br>กุมารทอง |
| ก้านกล้วย 2       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปิดเรื่องด้วยบรรยากาศของฉาก</li> <li>- ปัญหาพบว่าเป็นการตัดสินใจของก้านกล้วย ระหว่างหน้าที่กับครอบครัว</li> <li>- ภาวะวิฤตต์ การที่ก้านกล้วยไปช่วยลูก</li> <li>- คลี่คลาย ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ได้ด้วยดี</li> </ul> | <p>เวลาในอดีตช่วงสมัยอยุธยา</p> <p>สถานที่ภายนอก ได้แก่ ป่าหมู่บ้าน</p>                                                                                                                | ความรักใดๆ<br>ไม่เท่ารักของ<br>พ่อแม่                                            | การสร้างลักษณะ<br>ตัวละครหลัก เป็น<br>ผู้นำกล้าหาญ<br>แข็งแกร่ง บทบาท<br>พ่อที่ดี | เพศชาย สง่างาม<br>ลักษณะข้างที่ดี<br>ตากลมโต คิ้วโค้ง<br>หลังโค้งเป็นก้าน<br>กล้วย | ช้างไทยจาก<br>ประวัติศาสตร์                                         |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน | โครงเรื่อง (Plot)                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                             | แก่นเรื่อง (Theme)                                                 | ตัวละคร (Character)                                             |                                       |                                     |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
|                   | ชั้นเหตุการณ์                                                                                                                                                                                                                                                        | เวลา (Time) และ สถานที่ (Place)                                                                                                                             |                                                                    | ลักษณะบุคลิกภาพ<br>นิสัย อารมณ์                                 | ลักษณะทาง<br>กายภาพ                   | การออกแบบ                           |
| ยักษ์             | <p>การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปัญหาพบว่า น้ำเขียวกับเผือก มีชีวิตติดกันอยู่</li> <li>- ภาวะวิกฤต การที่เผือกต้องนำน้ำเขียวไปลานประหาร</li> <li>- คลี่คลาย ด้วยความสัมพันธ์ของความเป็นเพื่อนจึงผ่านอุปสรรคมาได้</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาในโลกล้านๆ ปี</li> <li>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ เมืองในโลกอนาคต</li> </ul>                                       | การรู้หน้าที่มาพร้อมกับคำว่ามิตรภาพและความรักที่จะสร้างสันติสู่โลก | การสร้างลักษณะตัวละครหลักจิตใจดี มีน้ำใจมองโลกด้านดี            | เพศชาย เป็นหุ่นกระป๋อง ตากลมโต        | จินตนาการโดยอิงจากตัวละครวรรณคดีไทย |
| เอกโค จีวักองโลก  | <p>การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปัญหาพบว่าเกิดภาวะโลกร้อน</li> <li>- ภาวะวิกฤต ปีศาจไฟเข้ามาทำลายโลก</li> <li>- คลี่คลาย ทุกคนช่วยกันปิดไฟ</li> </ul>                                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาในโลกปัจจุบัน</li> <li>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ เมืองและชนบท</li> <li>- สถานที่ภายใน ได้แก่ พระราชวัง</li> </ul> | ความเพียรพยายามมาซึ่งความสำเร็จ                                    | การสร้างลักษณะตัวละครหลักกล้าหาญ ฉลาดเฉลียว มีความอดทนไม่ย่อท้อ | เพศชาย รูปร่างสง่างาม ใบหน้าคมตากลมโต | จินตนาการโดยอิงจากตัวละครชาดก       |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน | โครงเรื่อง (Plot)                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                       | แก่นเรื่อง (Theme)               | ตัวละคร (Character)                                     |                                          |                            |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------|
|                   | ชั้นเหตุการณ์                                                                                                                                                                                                           | เวลา (Time) และ สถานที่ (Place)                                                                                       |                                  | ลักษณะบุคลิกภาพ<br>นิสัย อารมณ์                         | ลักษณะทาง<br>กายภาพ                      | การออกแบบ                  |
| พระมหาชนก         | <p>การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</p> <p>- ปัญหาพบว่าพระมหาชนกต้องเดินทางไปเมืองมิลินาเพื่อค้าขาย</p> <p>- ภาวะวิกฤต เรือเจอปายุทำให้พระมหาชนกต้องผจญภัยในท้องทะเล</p> <p>- คลื่นคล้าย ปกครองและดูแลประชากรอย่างมีความสุข</p> | <p>- เวลาในอดีตชาติในทศชาติชาดก</p> <p>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ เมืองและทะเล</p> <p>- สถานที่ภายใน ได้แก่ พระราชวัง</p> | <p>ความเพียรมาซึ่งความสำเร็จ</p> | <p>มีปัญญา ฉลาดเฉลียว มานะอดทน พยายาม มั่นคงใจจิตใจ</p> | <p>รูปร่างสง่างาม</p> <p>ตาคม สมส่วน</p> | <p>จากตัวละครในวรรณคดี</p> |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน | โครงเรื่อง (Plot)                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                 | แก่นเรื่อง (Theme)                                                                                                | ตัวละคร (Character)                                         |                                             |                                                                                              |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
|                   | ชั้นเหตุการณ์                                                                                                                                                                                                                                                                                    | เวลา (Time) และ สถานที่ (Place)                                                                                                                                                 |                                                                                                                   | ลักษณะบุคลิกภาพ<br>นิสัย อารมณ์                             | ลักษณะทาง<br>กายภาพ                         | การออกแบบ                                                                                    |
| คุณทองแดง         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การเปิดเรื่องด้วยตัวละคร</li> <li>- ปัญหาพบว่า เกิดสถานการณ์มาให้แก้ไข เช่น ในจร โบสถ์ ฝนตก มีขโมยมา</li> <li>- ภาวะวิฤต เกิดไฟไหม้โบสถ์ทองหล่อต้องเข้าช่วยฟ้าจากพายุ สนิมพบว่าน่าช่างไม่ใช่คนดี</li> <li>- คลี่คลาย ทุกเรื่องหมดปัญหาด้วยดี</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เวลาในปัจจุบันและโลกอนาคต</li> <li>- สถานที่ภายนอก ได้แก่ โบสถ์ บ้าน ร้าน</li> <li>- สถานที่ภายใน ได้แก่ ในบ้าน ร้านอุปกรณ์</li> </ul> | <p>ความกตัญญู<br/>รู้คุณ ความ<br/>จงรักภักดี<br/>และการเห็น<br/>คุณค่าในสิ่ง<br/>เล็กๆ เป็นสิ่ง<br/>ที่ดั่งาม</p> | <p>มีปัญญา ฉลาด<br/>เฉลียว กตัญญู<br/>รู้คุณ จงรักภักดี</p> | <p>สุนัขพันธุ์ของไทย<br/>น่ารัก สง่างาม</p> | <p>พฤติกรรมของสุนัข<br/>ในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหา<br/>ภูมิพลอดุลยเดช<br/>(รัชกาลที่ 9)</p> |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน     | ฉาก (setting)              |                                                                                                                                              | บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) |                                       |                                                                       | ลักษณะเด่น                                                                       |                                                                                      |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อภาพยนตร์          | สถานที่                    | การออกแบบ                                                                                                                                    | บทบรรยาย                            | บทสนทนา                               | เสียงประกอบ                                                           | คาแร็กเตอร์                                                                      | ฉาก                                                                                  |
| ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน | เมืองโลกอนาคต              | - การใช้สี สีเทา สีน้ำเงิน<br>สื่อถึงความทันสมัย<br>- เน้นการมอง<br>แบบทัศนียภาพ                                                             | ไม่มีบท<br>บรรยาย                   | - เป็นภาษา<br>พูดปัจจุบัน<br>- มุขตลก | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟคใน<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ | - บุคลิกของเด็กไทย<br>คือ ยิ้มแย้ม ขี้เล่น<br>- นำตัวละครจาก<br>วรรณคดีมาดัดแปลง | สอดแทรกความเป็น<br>สถาปัตยกรรมไทยไว้<br>อยู่ร่วมกับตึกในโลก<br>อนาคต เช่น เจดีย์ วัด |
| ก้านกล้วย 1           | ป่า วัง หมู่บ้าน<br>สนามรบ | - การใช้สี สีเขียว สีฟ้า<br>สีเหลือง สื่อบรรยากาศ<br>ของธรรมชาติ และ<br>สีเทา สีน้ำเงิน แทน<br>บรรยากาศเศร้า<br>- เน้นการมองแบบ<br>ทัศนียภาพ | มีการเล่า<br>แบบเปิดเรื่อง          | - เป็นภาษา<br>พูดศัพท์<br>โบราณ       | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ   | ตัวละครในประวัติศาสตร์<br>มาดัดแปลง                                              | - สถาปัตยกรรมไทย<br>วัด บ้าน วัง ป่า<br>- ความปราณีต<br>สวยงาม                       |
| นาค                   | ชนบท เมือง                 | - การใช้สี สื่อบรรยากาศ<br>ของเวลาตึก สีน้ำเงิน<br>ฟ้าและเหลืองส้ม<br>- เน้นการมองแบบ<br>ทัศนียภาพ                                           | มีการเล่าแบบ<br>เปิดเรื่อง          | - เป็นภาษาพูด<br>ปัจจุบัน<br>- มุขตลก | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ   | ตัวละครจากตำนาน<br>ผีไทย                                                         | - เมืองและหมู่บ้าน<br>วิถีชีวิตแบบไทย<br>- ความปราณีต<br>สวยงาม                      |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน | ฉาก (setting)             |                                                                                 | บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) |                                                   |                                                                     | ลักษณะเด่น                                          |                                                      |
|-------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
|                   | สถานที่                   | การออกแบบ                                                                       | บทบรรยาย                            | บทสนทนา                                           | เสียงประกอบ                                                         | คาแร็กเตอร์                                         | ฉาก                                                  |
| ก้านกล้วย 2       | ป่า วัง หมูบ้าน<br>สนามรบ | - การใช้สี โทนสีร้อนสื่อ<br>บรรยากาศของการสู้รบ<br>- เน้นการมองแบบ<br>ทัศนียภาพ | มีการเล่าแบบ<br>เปิดเรื่อง          | เป็นภาษาพูด<br>ศัพท์โบราณ                         | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ | ตัวละครใน<br>ประวัติศาสตร์มา<br>ดัดแปลง             | -สถาปัตยกรรมไทย วัด<br>บ้าน วัง ป่า--<br>-ความปราณีต |
| ยักษ์             | เมืองในโลก<br>อนาคต       | - การใช้สี สดใส<br>- เน้นการมองแบบ<br>ทัศนียภาพ                                 | มีการเล่าแบบ<br>เปิดเรื่อง          | - เป็นภาษาพูด<br>ปัจจุบัน<br>- มุขตลก             | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ | การสร้างคาแร็กเตอร์ที่<br>นำมาดัดแปลงจาก<br>วรรณคดี | โลกอนาคตด้านล้านปี                                   |
| เอคโค             | เมืองและชนบท              | - การใช้สี สดใส<br>- เน้นการมองแบบ<br>ทัศนียภาพสวยงาม                           | ไม่มีการเล่า<br>แบบเปิด<br>เรื่อง   | - เป็นภาษาพูด<br>ปัจจุบัน<br>- มุขตลก<br>ปัจจุบัน | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ | ชนพื้นเมือง                                         | ความงามของป่าไทย                                     |

ตาราง 3 (ต่อ)

| กระบวนการสร้างงาน | ฉาก (setting)                           |                                            | บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound)                                           |                                             |                                                                     | ลักษณะเด่น                                                 |                                                           |
|-------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| ชื่อภาพยนตร์      | สถานที่                                 | การออกแบบ                                  | บทบรรยาย                                                                      | บทสนทนา                                     | เสียงประกอบ                                                         | คาแร็กเตอร์                                                | ฉาก                                                       |
| พระมหาชนก         | ท้องมหาสมุทร<br>วัง                     | ความปราณีต<br>บรรยากาศที่มีโทนสี<br>สวยงาม | มีการเล่าแบบ<br>เก่า ปิดเรื่อง<br>มีเสียงประกอบ<br>และเพลง เสียง<br>พากย์ดารา | ภาษาพูดศัพท์<br>โบราณ                       | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ | การสร้างคาแร็กเตอร์<br>ที่นำมาจากวรรณคดี                   | วังและหมู่บ้าน วิถีชีวิต<br>แบบไทย ฉากที่มีความ<br>ปราณีต |
| คุณทองแดง         | สถานที่ วัด<br>หมู่บ้าน สวน<br>โลกอนาคต | ความปราณีต<br>บรรยากาศที่มีโทนสี<br>สวยงาม | มีการเล่าแบบ<br>เปิดเรื่อง                                                    | มีมุขตลก<br>ภาษาเป็น<br>ภาษาพูด<br>ปัจจุบัน | - เสียงพากย์ดารา<br>- เสียงเอฟเฟค<br>สถานการณ์ต่างๆ<br>- เพลงประกอบ | แรงบันดาลใจของสุนัขที่<br>ชื่อทองแดงในเรื่องความ<br>กตัญญู | ความหลากหลายของ<br>สถานที่ วัด สวน และ<br>โลกอนาคต        |

จากตาราง 3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยทั้ง 8 เรื่อง พบว่า

โครงเรื่อง (Plot) สิ่งที่ต้องคำนึงถึงคือองค์ประกอบที่จะช่วยในการดำเนินเรื่อง ผู้วิจัยใช้หลักของปรัชญา เปี่ยมการุณ (2555) คือ แบ่งขั้นตอนในการเล่าเรื่องเป็น 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราว ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น จากการวิเคราะห์ พบว่า การเริ่มต้นเรื่องจะเป็นการการเล่าเรื่องที่มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก สถานที่ เป็นการเปิดตัวของตัวละครเอกด้วยบรรยากาศที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้ผู้ชม เพราะเป็นการเกริ่นที่จะนำไปสู่เรื่องราว ซึ่งจะพบว่า ส่วนมากเป็นการเปิดเรื่องด้วยตัวละครหลัก เช่น ในฉากก้านกล้วยเป็นการเปิดเรื่องให้เห็นถึงการกำเนิดของก้านกล้วยที่อยู่ในป่า หรือ เรื่องเอกโค จิ้งก้องโลกเปิดเรื่องโดยการให้มีเหตุการณ์กระทำต่อตัวละคร เป็นการแนะนำตัวละคร ก่อนที่เรื่องจะดำเนินเข้าสู่เหตุการณ์ต่อไป ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับ ตัวละคร เช่น ในฉากที่ก้านกล้วยได้แยกทางกับแม่เพื่อตามหาพ่อหรือการที่แก้มโดยกลุ่มผีเมืองจับตัวไป และในเรื่องเอกโค ฉากที่แซมหลงเข้าป่า จนมาเจอชาวกะเหรี่ยง จากเหตุการณ์เหล่านี้ทำให้มีการพัฒนาเรื่องเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่จะติดตามเรื่องราวต่อไป จนมาสู่ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นการความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดสุดยอดของเรื่องและตัวละคร จากการวิเคราะห์ พบว่า ตัวละครทุกเรื่องต้องมีการที่ต้องอยู่ในสถานการณ์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น จากเรื่องยักษ์สภาวะที่หนุมาน (เผือก) ที่ต้องพาทศกัณฐ์ (น้ำเขียว) ไปสู่ลานประหารทั้งที่ความสัมพันธ์ทั้งสองมีความเป็นเพื่อนแท้แต่การตัดสินใจในครั้งนี้ได้ทำเพื่อหน้าที่ที่มีต่อราม (พระราม) ซึ่งเป็นจุดที่จะสร้างความตื่นเต้นให้กับเรื่องราว หรือ ในตอนที่พระมหาชนกต้องเผชิญกับอันตรายในท้องทะเลเพราะเหตุที่พายุทำให้เรืออัปปาง ด้วยความมานะพยายามที่จะต้องไปให้ถึงฝั่งจึงว่ายน้ำเป็นเวลมาถึง 7 วัน 7 คืน ซึ่งเป็นจุดวิกฤตที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) และยังพบว่าดนตรีและเสียงเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับเรื่อง บรรยากาศของตัวละคร และฉาก ให้มีความสัมพันธ์กัน และส่วนของสถานการณ์ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) จากการวิเคราะห์ พบว่า ขั้นตอนแสดงถึงเหตุการณ์หลังจากจุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป นำสู่ความสงบ ที่เด่นชัดจะประกอบอยู่ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยทุกเรื่อง เป็นการวางระบบในการจัดการในส่วนของบทที่เข้ามาทำให้เรื่องราวมีลำดับที่ชัด รวมทั้งการวางในส่วนของบทสรุป หรือ ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด จากการวิเคราะห์ พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยการจบส่วนใหญ่เป็นในเชิงบวก คือ จบอย่างมีความสุข

ในส่วนของแนวเรื่อง นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ (2555) เสนอไว้ว่าในการสร้างโครงเรื่องกับงาน เรื่องราวอาจจะเป็นเรื่องราวที่ได้มาจากเรื่องจริงหรือจินตนาการ นวนิยาย แรงบันดาลใจ

และถูกนำมาเรียบเรียงจนเป็นบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้นการวิเคราะห์แนวการสร้างงาน เป็นลักษณะการสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวที่อิงจากประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของไทย อย่าง ความเป็นวรรณคดี แนวเรื่องในแบบแฟนตาซี และโลกอนาคต

โครงเรื่องยังบอกถึงเวลาและสถานที่ ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน - มิติของไทยนั้น เรื่องของเวลาและสถานที่ จะเป็นในส่วนของโลกปัจจุบันที่เชื่อมโยงไปสู่โลกอนาคต ความเป็นเมือง ความเป็นชนบท รวมทั้งอดีตที่ผ่านมาแล้ว และโลกปัจจุบัน สถานที่ภายนอก ได้แก่ เมืองในโลกอนาคต ชนบท สถานที่ภายใน ได้แก่ ศูนย์บัญชาการ

แก่นเรื่อง (Theme) จากการวิเคราะห์ พบว่า เป็นในลักษณะการสื่อถึงความคิดหลักที่จะถ่ายทอดภาพยนตร์ออกมานำเสนอในความคิดของตัวเรื่อง ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จะเน้นในเรื่องของ ความกตัญญู ความอดทน ความเพียร การมองโลกในเชิงยึดมั่นอุดมคตินิยม (Idealism) คือ การจบเรื่องให้มีความหวัง และมองโลก ในแง่ดี เช่น เรื่องก้านกล้วย พระมหาชนก ทองแดง ที่แก่นเรื่องให้เห็นถึงความเพียร ความกตัญญู และกล้าหาญ ที่สอนตามหลักของพระพุทธศาสนา เรื่องส่วนมากเป็นเรื่องของความดี ความซื่อ ความกตัญญูรู้คุณ ตามหลักการดำเนินตามแนวพระพุทธศาสนา อีกทั้งยังสื่อถึงมิตรภาพ เช่น ในเรื่องยักษ์ บังปอนด์ และเอคโค จักรก้องโลก ดังนั้นการพิจารณาแก่นเรื่องควรสังเกตแก่นความคิดในภาพยนตร์นั้น การประมวลองค์ประกอบต่างๆ ทำให้เกิดการแยกย่อยทางความคิดทำให้เราสามารถเข้าใจแก่นของเรื่องได้ชัดเจน

ตัวละคร (Character) พบว่า ตัวละครจะต้องประกอบด้วย

การสร้างตัวละครที่มีการออกแบบจะมาจากเรื่องราวในวรรณคดี หรือตัวละครประวัติศาสตร์รวมทั้งสัญลักษณ์ที่มีความเป็นไทย และชนเผ่าต่างๆ เช่น พันธุ์สุนัขของไทย ช้างไทย ชนเผ่าที่มีในเมืองไทย

จากแนวคิดของ วลาดิเมียร์ พรอพพ์ (อ้างใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558: 203; Viadimir Propp. 1895-1970) นักทฤษฎีแนวโครงสร้างนิยมชาวรัสเซียได้วิเคราะห์ตัวละครในนิทานพื้นบ้านของรัสเซียมากกว่า 100 เรื่องไว้ โดยแบ่งประเภทของตัวละครตามหน้าที่เป็น 7 ประเภท คือ พระเอก (The Hero) ผู้ร้าย (The Villain) ผู้ให้ (The Donor) คนช่วยเหลือ (The Helper) เจ้าหญิงหรือราชวงศ์และบิดาเจ้าหญิง (The Princess or Prize and Her Father) คนวางแผน (The Dispatcher) คนฉกฉวย (ความดีของพระเอก) (The False Hero) แนวคิดนี้เป็นเหมือนแนวทางในการจัดกระบวนการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ดังนั้นในการสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจและน่าจดจำนั้น ต้องมีบุคลิก นิสัย อารมณ์ รวมทั้งลักษณะทางกายภาพ เพื่อเป็นตัวส่งเสริมให้ตัวละครนั้นแปลกทั้งทางด้านพฤติกรรม การกระทำ สร้างความโดดเด่นเหนือคนธรรมดา เพื่อจะได้สร้าง

ทักษะคติความเชื่อให้กับผู้ชมได้มีส่วนร่วมไปกับตัวละคร รับรู้ลักษณะหน้าตา จิตใจ และพร้อมที่จะรู้ถึงลักษณะนิสัยของตัวละครว่ามีอุปนิสัยใจคอเป็นอย่างไร

จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย ตัวละครเอก มักจะเป็นคนที่มีอัธยาศัยที่ดี มองโลกในแง่ดี และมีความเป็นผู้นำ รูปร่างสง่างาม บทบาทของตัวละครเอกมักเป็นเพศชาย เพราะเพศชายเป็นเพศที่แข็งแกร่ง ไม่ว่าจะเป็นทางด้านความรู้สึก ความแข็งแรง ดังนั้นจึงสะท้อนบทบาทของความเป็นผู้นำในตัวละคร

ฉาก (Setting) ฉากในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง ฉากเป็นการสร้างความต่อเนื่องให้กับเรื่องราวให้ดำเนินไป ฉากสำคัญของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย จะเป็นส่วนที่บอกสถานที่ และเป็นตัวขับเคลื่อนให้เรื่องราวดำเนินไปสู่เป้าหมายของเรื่อง โดยหลักๆฉากจะเป็น ฉากเกี่ยวข้องกับเมือง และชนบท เพราะเป็นการนำมาใช้ในเชิงการเปรียบเทียบของสภาพสังคมที่เจริญแล้วกับสังคมที่ยังใช้ชีวิตกับธรรมชาติ รวมทั้งทำหน้าที่เปิดตัวละคร เปิดเวลา สถานที่ของเหตุการณ์ สร้างอารมณ์ และมีทั้งฉากโลกปัจจุบันและโลกอนาคต ส่วนมากการสร้างฉากจะเน้นในเรื่องของบรรยากาศที่จะสื่อถึงเวลาและสถานที่ เช่น เรื่องก้านกล้วยที่สร้างจากเหตุการณ์ รวมทั้งมีการออกแบบที่ปราณีต มีการใช้โทนสีของธรรมชาติ เช่น สีสดใส สีที่สวยงาม ฉากจะแสดงถึงการเริ่มต้นใหม่ ชีวิตใหม่ หรือการสิ้นสุดเหตุการณ์ที่เลวร้าย หรือบรรยากาศของฉากแสดงให้เห็นถึงช่วงอารมณ์เศร้า เหงา ความอ้างว้าง เดียวดายและความอบอุ่น ช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา หรือเรื่องยักษ์ที่เหตุการณ์ของเรื่องเกิดขึ้นในโลกอนาคต คล้ายกับป๊อปอนต์ที่เรื่องราวเกิดในโลกอนาคต เช่นกัน

บทบรรยายและเสียง (Dialogue & Sound) ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย มีส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ บทบรรยาย บทสนทนา และเสียงประกอบ (Effect) บทบรรยายเป็นการเปิดเรื่องในช่วงแรกก่อนนำเข้าสู่ตัวเรื่อง เป็นการสื่อสารข้อมูลให้ผู้ชมได้เข้าถึงบทภาพยนตร์และตัวละคร จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่องที่มีบทบรรยายจะเป็นเรื่องในเชิงประวัติศาสตร์หรือตำนานและวรรณคดี เพื่อเป็นการเกริ่นถึงภูมิหลังของเรื่องราว เช่น เรื่องนาค ยักษ์ พระมหาชนก ส่วนบทสนทนานั้นจะเป็นตัวดำเนินเรื่องราวให้กับตัวละคร เพื่อเป็นการบ่งบอกบุคลิกลักษณะของตัวละคร และเป็นตัวเสริมการกระทำให้กับตัวละคร โดยบทสนทนา ภาพรวมจะใช้ภาษาที่เป็นคำพูดปัจจุบัน ส่วนที่ใช้บทสนทนาเป็นภาษาพูดศัพท์โบราณ เช่น ก้านกล้วย1 และ2 และพระมหาชนก

เสียงประกอบและเพลง เกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์ต่างๆ เช่น การปรากฏตัวของตัวละครในเรื่อง หรือเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น ส่วนการให้เสียงพากย์นิยมใช้ดาราที่มีชื่อเสียงในการพากย์ เพราะดารามีท่าทางและน้ำเสียงที่ใช้ในการแสดงประกอบกันภาพยนตร์การ์ตูนเป็นภาษาท่าทางที่ต้องรับกันตัวละครในเรื่องจึงทำให้ต้องการใช้เสียงพากย์ของนักแสดงจะได้มีท่าทางประกอบในการพากย์

ลักษณะเด่น สิ่งที่สร้างความแตกต่างในงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก ความเป็นวัฒนธรรม ในภาพยนตร์ของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ตัวคาแร็กเตอร์และฉาก การออกแบบคาแร็กเตอร์ได้นำสัตว์ประจำชาติ ตำนาน วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ มาออกแบบลักษณะคาแร็กเตอร์ที่คำนึงถึงความเป็นไทย ส่วนลักษณะเด่นของฉาก ฉากในเรื่องของสถานที่ที่มีจริงในปัจจุบัน และฉากแฟนตาซีที่จินตนาการขึ้นมาประกอบเรื่อง รวมทั้งความประณีตในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติที่เหมือนจริงและฉากทางด้านสถาปัตยกรรม

ดังนั้นจะเห็นว่ากระบวนการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้นองค์ประกอบทั้ง 6 ส่วนที่ได้วิเคราะห์นั้นเป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นแนวทางในการนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนในการสร้างผลงานก่อนนำไปสู่กระบวนการอื่นๆของการทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติต่อไป

## ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present)

### ขั้นตอนการทำงานด้านแอนิเมชัน

สำหรับการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย นอกเหนือจากกระบวนการสร้างงานทางด้านแอนิเมชัน ซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) ลักษณะเด่นแล้ว ขั้นตอนที่สำคัญก่อนเข้าสู่การผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ มีขั้นตอนการทำงาน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present) ซึ่งขั้นตอนเหล่านี้แต่ละกลุ่มบริษัทมีแนวทางและการจัดการระบบที่เป็นไปในทางสากล ในการนำระบบขั้นตอนการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันมาใช้ไม่ว่าจะเป็นบริษัทในต่างประเทศอย่าง วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ และพิกซาร์ สตูดิโอ โดยระบบขั้นตอนการสร้างงานของบริษัทแอนิเมชันของไทยนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาและลงสัมภาษณ์ในการจัดการของแต่ละบริษัทถึงขั้นตอนการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยดังนี้

**กลุ่มบริษัทวิดิตา แอนิเมชันจำกัด** เป็นบริษัทที่ต้องการบุกเบิกงานทางด้านการ์ตูน และการ์ตูนแอนิเมชันไทย บังปอนด์จึงเป็นผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ที่เป็นปรากฏการณ์ของเมืองไทยในการสร้างงานการ์ตูน 3 มิติ ด้วยความก้าวหน้าและการนำวิทยาการด้านคอมพิวเตอร์มาใช้ในการสร้าง ดังนั้นขั้นตอนการสร้างสรรค์ก่อนจะเป็นแอนิเมชันการ์ตูน จึงมีดังนี้

ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ในเรื่องปังปอนด์ ทางบริษัทมีการเตรียมหาทีมงานคัดเลือกคนที่มีฝีมือดี จากนั้นทางบริษัทได้แนวทางมาจากการดูมหาสนุกเรื่องปังปอนด์ จึงนำไปสู่ขั้นตอนการเขียนบท (story) เพื่อนำเรื่องราวมาผลิตขึ้นงานโดยเนื้อเรื่องเป็นแนวเรื่องของการผจญภัย การออกแบบตัวละครได้เห็นว่าปังปอนด์นั้นเป็นเด็กกล้าแข็ง ชุกชน ดังนั้นจึงไม่ใช่แนวการต่อสู้ เพื่อความมีอรรถรสของเรื่องจึงเพิ่มหนุมานเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่องในงาน ในการออกแบบตัวละครให้ความสำคัญหน้าตา ท่าทาง ว่าจะเป็นในแบบไหน ฉากและสีจะมีลักษณะอย่างไร แล้วจึงนำมาสู่เรื่องของการทำบทภาพ (storyboard) เพื่อให้เห็นมุมมองต่างๆ ของภาพ จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นการลงในเรื่องรายละเอียดของงาน การออกแบบตัวละคร ฉากนำมาใส่สีสัน สร้างความสมบูรณ์ให้มากขึ้น รวมทั้งการกำหนดมุมมองภาพการ์ตูนปังปอนด์ที่แสดงอารมณ์สีหน้า จนมาถึงการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก จากนั้นจึงนำตัวละครมารวมหรือผสมกับฉาก จึงนำมาสร้างเป็นโมเดล 3d โมเดลที่ได้สร้างไว้ต้องนำมาขยับแขน ขา ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่สำคัญในการเคลื่อนไหวท่าทาง และด้วยการนำเข้ามาของวิทยาการ โปรแกรมในการสร้างงานที่ยังใหม่ การเคลื่อนไหวตัวการ์ตูนจึงไม่คล่องตัวนัก รวมทั้งท่าทางต่างๆ ของตัวละคร และภาพที่แสดงมิติ เช่น ต้นไม้ ตึก อาคาร ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องปังปอนด์จึงต้องเพิ่มการเรียนรู้ในท่าทางการเคลื่อนไหว ทีมงานในการทำการตัดต่อใช้จำนวนคนประมาณ 20-30 คน ในยุคนั้นถือว่ายังน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนชิ้นงานที่ต้องการความปราณีต

ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องปังปอนด์นี้ยังเป็นการนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงให้ได้งานครบช่วงเวลา (timeline) จากนั้นเมื่อเวลาพร้อมจึงนำมาใส่เสียง เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมดจากนักพากย์มืออาชีพมาพากย์เสียงจริงเพื่อจะสร้างแอคติ้ง (acting) ให้สมจริง หลังจากการให้เสียง การนำเอฟเฟคต่างๆ เข้ามาประกอบ รวมทั้งมีการออกแบบเพลงและเสียงจากชาว ดีไซน์ (sound design) เพื่อทำให้มิติของเสียงสมบูรณ์ขึ้นในเชิงภาพ เป็นการตัดต่อครั้งสุดท้ายก่อนที่จะรวม

งานเตรียมพร้อมออกฉายเป็นภาพยนตร์ ซึ่งในยุคนั้นจะยังไม่ใช้ระบบฟิล์ม จะใช้เป็นระบบโปรเจคเตอร์ คุณภาพเท่ากันความคมชัดของโทรทัศน์ในสมัยก่อน (พ.ศ.2545) เป็นขั้นตอนปิดท้าย ของการทำงานแอนิเมชัน ของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องปังปอนด์ ซึ่งเป็นขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) ของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องปังปอนด์

**กลุ่มบริษัท กันตนา แอนิเมชัน** ผู้ผลิตงานแอนิเมชันรายใหญ่ ที่มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย ซึ่งประกอบกิจการประเภทกิจกรรมการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ดังนั้นขั้นตอนการในการผลิตผลงานการ์ตูน อันได้แก่ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย 1-2 และ เอกโคจิวก้องโลก การทำงานแอนิเมชันนั้นในขั้นตอนการสร้างงานมีกระบวนการสอดคล้อง

กับการทำงานของกลุ่มบริษัทวิริตา ซึ่งเป็นหลักสากลของขั้นตอนการสร้างงาน คือ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) สำหรับในช่วงของก้านกล้วยทั้งสองภาค การศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล โดยการคิดถึงช่วงที่เป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมือง และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของสมเด็จพระนเรศวรในการทำยุทธหัตถี มาเชื่อมโยงในการสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย วิธีการเล่าเรื่องนำเสนอในรูปแบบไทย แต่ขั้นตอนและการนำเสนอยังคงยึดหลักความเป็นสากล การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก รวมทั้งชีวิตความเป็นอยู่ เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ดูและสามารถเข้าใจได้ เป็นขั้นตอนในการเตรียมงานก่อนถึงขั้นการทำ (Production) ในส่วนของเอกโค จีวักองโลก ได้เก็บข้อมูลจากการศึกษาด้านสิ่งแวดล้อมและการลงพื้นที่ของชาวกะเหรี่ยงคอยาวรวมถึงพิธีกรรมต่างๆ และนำมารวบรวมเป็นบทภาพยนตร์ซึ่งเกี่ยวข้องการตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม จากนั้นขั้นตอนในการผลิตผลงานจะเป็นลักษณะคล้ายกัน คือขั้นการทำ (Production) เป็นการลงในเรื่องรายละเอียดของงาน การออกแบบตัวละคร ฉากนำมาใส่สีสัน สร้างความสมบูรณ์ให้มากขึ้น รวมทั้งการกำหนดมุมมองภาพตัวการ์ตูนการแสดงอารมณ์สีหน้า จนมาถึงการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก กระบวนการทำงานจะมีละเอียดทำงานโดยทีมผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบ การตัดต่อ การทำโมเดลภาพ ด้วยวิธีการทางคอมพิวเตอร์ที่มีความทันสมัยและระบบการทำงานรวดเร็วขึ้น ทำให้การดำเนินเรื่องการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ที่ทางกันตนาผลิตมีความลงตัวในการจัดทำทางการเคลื่อนไหวหรือฉากแต่ละฉากที่มีความปราณีต จนมาถึงขั้นสุดท้ายในการสร้างงานคือขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) คมภิญญ์ เข้มกำเนิด ได้พูดถึงมุมมองในการคิดหลังจากสองขั้นตอนแรกที่ผ่านมาสู่ขั้นตอนการพากย์ การใส่เสียง และสร้างเอฟเฟกให้กับภาพยนตร์ “เราต้องใช้ทีมพากย์ตรงนี้เรามีทีมพากย์ซึ่งเป็นของกันตนาอยู่แล้ว มีคุณแอน นันทนาบุญหลงมาเป็นผู้ควบคุม กำกับเสียงเราก็เสนอแลกเปลี่ยนกันว่าคุณที่มีลักษณะนี้ เราอยากได้เสียงแบบนี้ ตอนเด็กก้านกล้วยก็ชน แก่นอยากรู้อยากเห็น ถูกแม่ควบคุมความประพฤติหน่อยเล็กๆ ยังมีบุคลิกของตัวเอง เราก็ต้องหาตัวละครที่มีบุคลิกแบบนั้น ตัวละครแบบนั้น ก็ได้น้องเก็ท (แพนจัน) ซึ่งมีประสบการณ์ทั้งถ่ายโฆษณา และถ่ายภาพยนตร์มาก่อน เราเคสมาหลายคนสุดท้ายมาจบที่น้องเก็ทเพราะเขามีความเป็นก้านกล้วยในตัวสูงมาก เขาจะอินสั่งปุ๊บได้เลย ก้านกล้วยมี 3 ระดับตั้งแต่เป็นเด็กมากเราก็ต้องการเสียงเด็กที่อายุน้อยพอสมควร ก็ให้ลูกของทีมงานมาพากย์ ตอนที่ในช่วง 9 – 12 ก็ได้น้องเกรซ พอเติบโตถึงช่วงฉกรรจ์ 18 – 19 เราได้คุณภูริมา เพราะเขาจะมีเสียงที่ค่อนข้างขุ่น จมูกนิดนึงในเบื้องต้นเราก็ได้คุณแอนมาเป็นไกด์ดูโครงเรื่องทั้งหมดก่อนว่าเรื่องราวเป็นยังไง” (ผู้จัดการ ออนไลน์. 2549: ออนไลน์) รวมทั้งมีการออกแบบเพลงและเสียงจาก ชาว ดีไซน์ (sound design) เพื่อทำให้มิติของเสียงสมบูรณ์ขึ้นในเชิงภาพ เป็นการตัดต่อครั้งสุดท้ายก่อนที่จะรวมงานเตรียมพร้อมออกฉายเป็นภาพยนตร์

**กลุ่มบริษัท Beboyd CG** บริษัทที่มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน เช่น เรื่อง “ไชเบอ์เกอร์” และคาแรกเตอร์ของ “แดร์กคูลล่า-ต๊อก” การ์ตูนในนิตยสาร Katch, Munga Katch รวมทั้งซีรีส์แอนิเมชันทางทีวี บริษัท Beboyd CG เป็นบริษัทที่อยู่เบื้องหน้าเบื้องหลังการทำงานด้านแอนิเมชัน ได้มาทำภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องนาค จากความน่ารักที่มีในนาคเปลี่ยนเป็นความน่ารักในแบบการ์ตูน ทีมงานมีการทุ่มเทเวลาเป็นปีๆ เพื่อให้นาคได้มีชีวิตชีวา ดังนั้นเรื่องราวละเอียดของงาน การออกแบบตัวละคร ฉากนำมาใส่สีสัน สร้างความสมบูรณ์ให้มากขึ้น รวมทั้งการกำหนดมุมมองภาพตัวการ์ตูนการแสดงอารมณ์สีหน้า จนมาถึงการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก จึงเป็นกระบวนการของบริษัทในการจัดการ ในแต่ละขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ในการสร้างสรรค์จึงนำเค้าโครงเรื่องราวมาจากตำนานที่เก่าแก่ของแม่น้ำ มาสร้างเรื่องราวในมุมใหม่ เป็นนาคที่ผ่านความคิดอย่างเป็นอิสระ จึงมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรักระหว่างเพื่อน ครอบครัว พี่น้อง และคนที่อยู่อาศัยร่วมกัน โดยไม่มีการแบ่งแยกแม้กระทั่งระหว่างคนกับผี นาคจึงเป็นฮีโร่ที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความรักและความเสียสละที่น่ายกย่อง จากการคิดเรื่องราว มาสู่การออกแบบตัวละครและฉาก วิธีการทำงานของทีมงานเรื่องนาค เป็นการใส่ใจในทุกรายละเอียดให้กับการ์ตูนเรื่องนี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์หรือแม้แต่ทีมงานสร้างภาพยนตร์ ด้วยการแบ่งเวลาเต็มความสนุกให้กับการทำงาน ลดความเคร่งเครียดกดดันสำหรับงานใหญ่งานแรกของบริษัท อย่างเช่น จัดการประชุมการแข่งขันกันเองภายใน โดยให้ทีมงานจัดเป็นกลุ่มๆ จับฉลากทำคิปลิขิตโดยเอาตัวละครแต่ละตัวมาขยับตามเพลงและจังหวะที่แต่ละกลุ่มโปรดปราน เป็นการทดสอบการทำงานไปด้วย ระดมไอเดียกันเพื่องานใหม่ๆ เข้าไปด้วย เพื่อเอาสิ่งที่สร้างสรรค์เหล่านี้มาจุไว้ให้เต็มเปี่ยมในภาพยนตร์ เรื่องราวในแต่ละช่วงจึงมีความแปลกใหม่ มีมุมมองสนุกสนาน อันมาจากมันสมองที่ผ่านการฝึกให้รู้จักความครั้นเคร่งอยู่ตลอดเวลา เรียกว่าถ้าคนทำยืมได้หัวเราะได้ ตัวละครที่สร้างออกมาจะยืมได้หัวเราะได้เช่นกัน (ไทยซินีมา. 2551: ออนไลน์) ในขั้นการทำ (Production) ตัวละครที่ออกแบบมาถึงแม้ว่าจะเคลื่อนไหวได้แล้ว แต่ทีมงานจะคำนึงถึงการเติมแต่งตัวละครให้ดูมีชีวิตที่เหมือนจริงและส่งอารมณ์ให้กับคนดูได้ใกล้เคียงมนุษย์ที่สุด รวมทั้งกระบวนการสุดท้ายในการสร้างงานก็คือ ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) การให้ความสำคัญในเรื่องการพากย์ มีการคัดเลือกนักพากย์ (Voice Character) ที่ให้เหมาะกับเสียงตัวละครนั้นๆ เพราะเรื่องราว เป็นเรื่องราวของการเปรียบเทียบชีวิตของคนชนบท โดยเปรียบเทียบเป็นผีชนบทกับผีในเมือง คนชนบทจะเป็นคนมีน้ำใจ มีจิตใจดี ผีในเมืองก็จะเริ่มเป็นคนเห็นแก่ตัว เพราะฉะนั้นจึงสร้างบรรยากาศของการพากย์ที่ได้เห็นถึงภาพจริงๆ ชีวิตจริงๆ ถึงแม้มันเป็นการดูแต่ฟังแล้วมันเป็นเรื่องจริง สิ่งที่เกิดขึ้นจริง ทุกอย่างเป็นเรื่องจริงรวมทั้งเสียงตัวการ์ตูนทุกตัวที่มาพากย์ เป็นการพูดคุยเพื่อเพิ่มอารมณ์ที่เป็นตัวละครนั้น

**กลุ่มบริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด** เป็นบริษัทย่อยมาจากบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) ซึ่งผลิตสื่อทางด้านแอนิเมชันภาพเคลื่อนไหว เป็นบริษัทที่ทำธุรกิจผลิตหรือตัดต่อภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบคอมพิวเตอร์ (Animation) ภาพยนตร์แต่ละเรื่องของบริษัทนั้นจะมีระยะเวลาในการนำเสนออยู่ในช่วงระยะเวลาประมาณ 90-120 นาที เพื่อสื่อสารเนื้อเรื่องหรือบทภาพยนตร์ออกมาเป็นเรื่องราว สำหรับโปรเจกต์ (Project) ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องยักษ์ ในแต่ละขั้นตอนการสร้างงาน ใช้ระยะเวลาในการสร้างงานถึง 6 ปี ในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องยักษ์ วิธีการสร้างยังคำนึงถึงหลักสากลในขั้นตอนการทำงาน ขั้นตอนการก่อนทำ (Preproduction) ทีมงานประชุมเขียนบท การเขียนบทแอนิเมชันการ์ตูน ของเขียนบทต้องแฝงความสนุกสนานลงไปกับงาน แนวคิดในการสร้างเรื่องผู้เขียนบทได้แรงบันดาลใจมาจากรามเกียรติ์ การออกแบบให้ตัวละครเป็นหุ่นยนต์กระป๋อง จากนั้นจึงคิดออกแบบในส่วน of ตัวละคร อื่นๆ การเน้นการ์ตูนให้มีลักษณะการเคลื่อนไหว อารมณ์ แวดตาที่มีชีวิต และขั้นตอนในการทำจากคำนึงถึงความเหมือนจริงตามธรรมชาติและความสวยงามเป็นหลัก เช่น การจัดแสงแดดตอนเช้า การสร้างฉากจะสอดคล้องกับตัวละคร ฉาก และบทบรรยายภาพหรือบทสนทนา จากขั้นตอนนี้นำสู่การทำขั้นการทำ (Production)

ประกาศ ชลศรานนท์ ได้กล่าวว่า การทำภาพยนตร์ไม่ใช่เรื่องง่ายของการแสดงอย่างเดียว ยังมีมุกตลก ก็ต้องมีการสร้างมุกตลกขึ้นมาด้วย ทีมงานจะต้องรู้ทุกรายละเอียดจริงๆ ฉากนี้จะใช้กล้องเลนส์เท่าไร เบลอแค่ไหน ไฟก่สตรงไหน ทำงานเหมือนทำหนังคนจริงๆ แม้วัสดุในหนังจะเป็นหิน เหล็ก ทราช ก็ยังดูราวกับมีชีวิตเพราะเราคำนึงถึงความสมจริงตามธรรมชาติและความสวยงามเป็นหลัก (ประกาศ ชลศรานนท์. 2555: 39) คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในขั้นนี้ การใช้ทีมงาน 40 กว่าคนในการสร้างชิ้นงาน การทำในช่วงใช้ การสร้างงานซิมูเลชัน (การเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์) เคลื่อนไหวที่ทำให้ดูสมจริง ในการใช้คอมพิวเตอร์ทำ เพราะในช่วงนั้นเทคโนโลยีสำหรับไว้ใช้ในการเขียนสคริปต์ให้คอมพิวเตอร์คำนวณยังไม่มี ต้องใช้แอนิเมเตอร์ค่อยๆ ขยับในการทำฉากการเคลื่อนไหวของโพที่มีในตัวหุ่นมาน จากขั้นตอนในการทำตัดต่อและสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีความเชื่อมต่อกัน จึงนำสู่ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) ไม่ว่าจะเป็นการใส่เสียงประกอบ (effect) การเลือกสรรคนพากย์ ซึ่งขั้นตอนในการพิถีพิถันเพราะต้องการค่านักแสดงที่มีความสามารถมาพากย์ให้เป็นตัวการ์ตูนตัวนั้นจริงๆ ขั้นตอนในการบันทึกเสียงพากย์จะให้คนพากย์ได้แสดงเหมือนตัวละครเหมือนการถ่ายทำหนังที่มีการแสดงจริง ร้องให้จริงเพื่อเป็นสื่อถึงอารมณ์ให้กับตัวละครแอนิเมชัน ในแง่การทำภาพยนตร์แอนิเมชันนอกเหนือจากขั้นตอนการทำงานทางด้านแอนิเมชันแล้วทางทีมงานคำนึงถึงเรื่องความเพียรพยายามในการทำงานในทุกๆ ส่วนให้ได้มาตรฐานที่ดีเพื่อให้ชิ้นงานผลิตออกมาอย่างมีคุณภาพ ซึ่งทีมงานส่วนใหญ่ในการทำภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องยักษ์ อัน

ประกอบด้วย ผู้สร้าง ผู้กำกับ คนเขียนบท นักแสดง คนทำดนตรีประกอบ มือตัดต่อ ศิลปิน และ ทีมแอนิเมเตอร์ตลอดจนทีมงานเบื้องหน้าเบื้องหลัง ผลิตโดยฝีมือคนไทยทั้งหมด

**กลุ่มบริษัทเฟรชแอร์** เป็นบริษัทที่ทำธุรกิจผลิตงานโฆษณาและ ภาพยนตร์ เพื่อ สื่อสารเนื้อเรื่องหรือบทภาพยนตร์ออกมาเป็นเรื่องราวใช้ระยะเวลา 2 ปีในการสร้างงาน สำหรับ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องทองแดงในการจัดการตามขั้นตอนการทำงานคือ ได้ทีมงานจากนั้นจึง ติดต่อสตูดิโอ 3 สตูดิโอ มาร่วมงานที่รับผิดชอบเรื่องแอนิเมชัน ได้แก่ เวอร์คพอยท์ พิคเจอร์ส, เดอะ มังก์ สตูดิโอ, บริษัท อีเมจิแมซ์ จำกัด ซึ่งแต่ละขั้นตอนการสร้างงานใช้ระยะเวลาในการสร้าง ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องทองแดง วิธีการสร้างยังคำนึงถึงหลักสากลในขั้นตอนการทำงาน ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) การคิดเรื่องจะให้เรื่องราวเป็นตอนๆ และจบในตอน โดยแต่ละ เรื่องไม่ได้เชื่อมกัน เป็นการทำหนังสือ 3 เรื่อง จากนั้นทีมงานประชุมเขียนบท โดยกำหนดเรื่อง ก่อนว่าหนังสือจะไปแนวไหน ลักษณะการเดินเรื่องเป็นอย่างไร การเขียนบทแอนิเมชันการ์ตูน เขียน บทต้องแฝงความสนุกสนานลงไปกับงาน จากนั้นเป็นการสร้างคาแรกเตอร์ของตัวละครแต่ละตัว แรงบันดาลใจมาจากคุณทองแดง จากขั้นตอนนี้นำสู่การทำขั้นการทำ (Production) คือ การใช้ คอมพิวเตอร์สร้างโครงตัวละครไม่ว่าจะเป็นตัวเอกหรือตัวประกอบว่าจะให้มีรูปร่างอย่างไร ฉากหลัง เป็นอย่างไร การดำเนินเรื่องของแสงเงา การลงสีฉาก จากนั้นพอขึ้นคาแรกเตอร์แล้ว การสร้างความ รู้สึกให้ตัวละครมีชีวิตโดยการใส่สี การเน้นดวงตา และท่าทางของตัวละคร และขั้นตอนหลัง การทำ (Postproduction) เป็นการใส่เสียงประกอบ (effect) มีการเลือกสรรคนพากย์ให้ตรงกับ บุคลิกลักษณะของตัวละคร ซึ่งขั้นตอนนี้มีความพิถีพิถันเพราะต้องการคัคนักแสดงที่มีความสามารถ มาพากย์ให้เป็นตัวการ์ตูนตัวนั้นจริงๆ ขั้นตอนในการบันทึกเสียงพากย์จะให้คนพากย์ได้แสดงเหมือน ตัวละคร เพื่อให้ผลงานสมบูรณ์

ตาราง 4 วิเคราะห์กระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

| บริษัทและ<br>กระบวนการ<br>ผลิต                      | บริษัทวิริตา<br>แอนิเมชั่น จำกัด                                                                                                                                                                           | บริษัทกันตนา<br>แอนิเมชั่น จำกัด                                                                                                                                              | บริษัท<br>Beboy cg                                                                                                                                                                              | บริษัท<br>เวิร์คพอยท์<br>ฟิคเจอร์ส จำกัด                                                                                                                          | บริษัท<br>เฟรชแอร์                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ขั้นเตรียมการ<br/>ก่อนทำ<br/>(Preproduction)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เลือกทีมงานที่มีฝีมือ</li> <li>- การเขียนบท</li> <li>- ออกแบบตัวละคร</li> <li>- การทำบทภาพ (story board)</li> </ul>                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การศึกษาจากแหล่งข้อมูลจริงในการสร้างงาน</li> <li>- การเขียนบท</li> <li>- ทำบทให้เข้าใจง่าย</li> <li>- ออกแบบตัวละครและฉาก</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การคิดเรื่อง</li> <li>- การออกแบบ</li> <li>- ตัวละคร</li> </ul>                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การประชุม</li> <li>- เขียนบท</li> <li>- การเขียนบท</li> <li>- ออกแบบตัวละคร-ฉาก</li> <li>- คำนึงถึงความเหมือน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ติดต่อสตูดิโอ</li> <li>- การคิดเรื่อง</li> <li>- เรื่องราวเป็นตอนๆ</li> <li>- ทีมงาน</li> <li>- ประชุมเขียนบท</li> <li>- การสร้างตัวละคร</li> </ul> |
| <b>ขั้นตอนการทำ<br/>(production)</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ออกแบบตัวละคร ทำทางอารมณ์ สีหน้า</li> <li>- ทำละครให้เคลื่อนไหว</li> <li>- การสร้างแบบโมเดล 3 มิติ</li> </ul>                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใส่สี ตัวละครฉาก สีหน้าตัวละคร</li> <li>- การสร้างโมเดล</li> <li>- กำหนดให้ตัวละครเคลื่อนไหว</li> <li>- การตัดต่อภาพ</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การออกแบบฉาก</li> <li>- กำหนดมุมมองตัวละครในการแสดงออกของสีหน้า</li> <li>- การจัดประกวดแข่งขันในบริษัท</li> <li>- การสร้างตัวละครให้มีชีวิต</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างงานในระบบคอมพิวเตอร์</li> <li>- ซิมูเลชั่น</li> <li>- การตัดต่อ</li> </ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การใช้คอมพิวเตอร์สร้างโครงตัวละคร</li> <li>- การสร้างโมเดล</li> <li>- การสร้างฉาก</li> </ul>                                                        |
| <b>ขั้นหลังการทำ<br/>(Postproduction)</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การนำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อ</li> <li>- การใส่เสียงตัวละคร</li> <li>- เลือกนักพากย์มืออาชีพ</li> <li>- การใส่เอฟเฟค (effect)</li> <li>- คอมพิวเตอร์ตัดต่อ</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การตัดต่อเสียง</li> <li>- การพากย์ เพื่อเพิ่มเติมให้ตัวละครมีชีวิต</li> <li>- ใส่เอฟเฟค</li> </ul>                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเป็นทีมแบ่งการทำงาน</li> <li>- มีกิจกรรมการแข่งขันการทำงาน</li> </ul>                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การคัดเลือกนักพากย์ที่เหมาะสมกับตัวละคร</li> <li>- การตัดต่อ</li> <li>- การประชุมกลุ่ม</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการคัดนักแสดงที่มีความสามารถมาพากย์</li> </ul>                                                                                                  |

ตาราง 4 (ต่อ)

| บริษัทและ<br>กระบวนการ<br>ผลิต | บริษัทวิธิตา<br>แอนิเมชั่น จำกัด | บริษัทกันตนา<br>แอนิเมชั่น จำกัด | บริษัท<br>Beboy cg                  | บริษัท<br>เวิร์คพอยท์<br>พิกเจอร์ส จำกัด               | บริษัท<br>เฟรชแอร์                  |
|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| ขั้นเสนองาน<br>(Present)       | รวมทีมงาน<br>นำเสนอ              | รวมทีมงานในการ<br>นำเสนอก่อนฉาย  | รวมทีมงานใน<br>การนำเสนอ<br>ก่อนฉาย | ใช้มาตรฐานใน<br>การตรวจ<br>ชิ้นงานให้<br>เทียบเท่าสากล | รวมทีมงานใน<br>การนำเสนอ<br>ก่อนฉาย |

จากตาราง 4 การวิเคราะห์กระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในแต่ละกลุ่มบริษัทที่มีกระบวนการผลิตที่ยืดหลักสากล คือ มีขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present) ซึ่งจากการสัมภาษณ์ สันติ เล่าหบุรณะกิจ รองกรรมการผู้จัดการ บริษัทวิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด ได้กล่าวว่า ในการจัดการโปรเจกต์ต้องมีการทบทวนคนเก่งในแต่ละหน้าที่เข้ามาช่วยในแต่ละส่วน และมอบหมายให้ผู้กำกับซึ่งตอนนั้นเป็น ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เริ่มฟอร์มทีมกำกับภาพยนตร์ กำกับบท ใครทำเรื่องสต่อ รื่องานออกแบบทีมงานมีใครบ้าง ส่วนงานฉาก งานในสายอิเล็กทรอนิกส์จะเป็นอีกสายหนึ่ง ในส่วนดีไซน์ออกแบบเสร็จจึงเข้าสู่การทำแอนิเมติก คือการเอาเสียงใส่เข้าไปในสตอรี่บอร์ด ละจากสคริปเป็นสตอรี่บอร์ด จากนั้นจึงเป็นการสร้างโมเดล ฉากใส่แสงสี (สันติ เล่าหบุรณะกิจ.2560:สัมภาษณ์) และจากการสัมภาษณ์ สุดาพรรณ สิงห์ทอง กรรมการผู้จัดการ บริษัท กันตนา แอนิเมชั่น สตูดิโอ ได้แสดงความคิดเห็นว่าในการทำงาน แต่ละหน่วยถูกแบ่งอย่างชัดเจนว่า ส่วนฟรีโปรดักชั่น คือ มีการแยกเป็นแผนก มีคนทำอาร์ต งานดีไซน์ จะแบ่งเป็นคาแร็กเตอร์ ดีไซน์ โลเคชั่นดีไซน์พร็อพดีไซน์ เป็นการแยกย่อยๆ ถูกแบ่งเป็นฝ่ายและย่อยเป็นแผนก ในแต่ละฝ่ายจะมี โปรดิวเซอร์คุมงาน (สุดาพรรณ สิงห์ทอง. 2560: สัมภาษณ์) ดังนั้นขั้นตอนการทำงานของแต่ละกลุ่มบริษัท ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่า ขั้นฟรีโปรดักชั่นของบริษัททั้ง 5 บริษัท ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดโครงเรื่อง เพราะเป็นหัวใจสำคัญของงานแอนิเมชัน เป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิด ในบางบริษัท เช่น บริษัทวิธิตา ขั้นตอนนี้จะเลือกทีมงานก่อนแล้วจึงคิดบทในการสร้างงาน ในส่วนของการออกแบบตัวละคร พบว่า บริษัทมีการแบ่งฝ่ายเพื่อดำเนินการ เช่น คิดบท ออกแบบตัวละคร สร้างฉาก การใส่สีสีนในตัวละคร แล้วจึงลงรายละเอียดของงาน ซึ่งแต่ละบริษัทจะแตกต่างกันเรื่องของการจัดการ เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชั่น จำกัด การสร้างก้านกล้วย เอคโค และร่วมผลิตในส่วนของพระมหาชนก การสร้างงานจะศึกษาข้อมูลจาก

แหล่งข้อมูลจริง นำมาออกแบบสร้างตัวละคร ฉาก ให้เหมือนและคล้ายกับสถานที่เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงในเหตุการณ์

ในส่วน of เครื่องมือแต่ละบริษัทจะมีความพร้อมทางด้านคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้เพียงแต่ในการสร้างงานจะเปลี่ยนและพัฒนาตามยุคสมัย เช่น แรกเริ่มการสร้างป๊อปอนด์การเข้ามาของโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในยุคนั้นความละเอียดเทียบเท่าจอโทรทัศน์ การฉายเป็นระบบโปรเจคเตอร์ (Projectors) ซึ่งในยุคนั้นถือว่ามีความทันสมัยทำให้เป็นการจุดประกายการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ อย่างบริษัทเวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด พบว่า การสร้างงานจะเป็นระบบคอมพิวเตอร์ซีมูลชัน ซึ่งเป็นการพัฒนาขึ้นมาอีกขั้นของการสร้างงาน ในแต่ละบริษัทจะมีความต่างในส่วนการใช้งานแต่ทางด้านโปรแกรมในการสร้างงานยังยึดหลักของโปรแกรมมายา (MAYA) เพราะเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมและทันสมัยกับการสร้างงาน 3 มิติ

ชั้นหลังการทำ ส่วนมากขึ้นตอนนี้ พบว่า เป็นขั้นตอนของการสร้างโมเดลในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตัดต่อ ใส่เสียงการพากย์ ใส่เอฟเฟค เป็นขั้นตอนการทำงานที่ใส่รายละเอียดมากขึ้น เช่น ในกลุ่มบริษัท Be Boyd CG จะเป็นการจัดประกวดแข่งขันในบริษัทเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทีมงานและฝึกความชำนาญของแต่ละคน ในส่วนของงานพากย์ การวิเคราะห์ พบว่า การที่ได้ใช้นักแสดงและดาราในการพากย์นั้น เป็นเพราะดาราและนักแสดงสามารถเข้าใจถึงบทบาทของตัวละครนั้นๆ การถ่ายจึงต้องดูนักแสดงให้สอดคล้องบทบาทเพื่อให้ได้คาแรกเตอร์ที่ตรงกับตัวละครในเรื่อง ส่วนมากเป็นการคัดเลือกนักพากย์ที่เหมาะสมกับตัวละครซึ่งจะเป็นในส่วนของงานพากย์เสียง ขึ้นเสนองาน เป็นส่วนที่เสริมให้กับขั้นตอนหลังการทำ ซึ่งในบริษัท Be Boyd CG และ บริษัท เฟรชแอร์ มีขั้นตอนการเสนองานจะรวมอยู่กับขั้นตอนหลังการทำ และบริษัทอื่นๆ จะมีการประชุมและสรุปการทำงาน

จะเห็นได้ว่าในทุกขั้นตอนจะให้ความสำคัญในส่วนที่แตกต่างกัน แต่การรวมกันในแต่ละส่วนจะส่งผลดีกับการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และพบว่าส่วนที่สำคัญที่สุดต่อการผลิตผลงานคือในส่วนของโครงเรื่องและบท ซึ่งถึงเป็นหัวใจสำคัญอันดับแรกในการสร้างงานภาพยนตร์

### ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยใช้ทฤษฎีการบริหารจัดการ 4Ms

จากสภาพของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น ในการสร้างงานยังคงต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องให้เหมาะสมกับผู้บริโภคที่เป็นคนไทย ผู้วิจัยจึงมองในด้านการพัฒนาองค์กรและการจัดการองค์กร รวมทั้งเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่เป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมด้านการผลิตในการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ดังนั้นจึงนำทฤษฎี 4Ms ซึ่งประกอบด้วย 1) คน (Man) 2) เงิน (Money) 3) การจัดการ (Management) 4) เครื่องจักร (Machine) เป็นกระบวนการบริหารการจัดการองค์กรเพื่อให้มีระบบที่ชัดเจนมาวิเคราะห์ ถึงระดับขั้นตอนในการทำงานที่ส่งผลให้องค์กรประสบความสำเร็จ โดยการวิเคราะห์ครั้งนี้้นำมาใช้กับกลุ่มบริษัทที่ผลิตงานทางด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยผู้วิจัยได้ศึกษา 5 บริษัท ได้แก่ บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด, บริษัท กันตนา แอนิเมชัน, บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด, บริษัท Be Boyd CG และบริษัท เฟรชแอร์ พบว่า

**บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด** จากการสร้างงานภาพยนตร์บ๊องบอนด์ ช่วงปี 2545 นั้นสภาพเศรษฐกิจมีการขยายตัวโดยเฉพาะอุตสาหกรรมอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทจึงเป็นรายแรกในการผลิตภาพยนตร์แนว 3 มิติ ดังนั้นในการบริหารจัดการคน (Man) หรือการบริหารทีมงาน พบว่า บริษัทมีทีมงานมาก การบริหารจัดการจึงเป็นลักษณะของโปรเจค (Project) เป็นการแบ่งงานตามศักยภาพของบุคคล โดยการเลือกสรรบุคคลเข้ามาทำงาน มีการคัดสรรบุคคลที่มีความสามารถในการทำงาน มีความชำนาญในด้านงานนั้นๆ เช่น งานดีไซน์ งาน 3D งานแอนิเมชัน ซึ่งจะส่งผลให้การสร้างงานตรงกับสายงาน และยังเป็นการสร้างคน ผู้สมัครส่วนใหญ่จะต้องการความมั่นคงในสายงาน ในช่วงนั้นการผลิตนิสิตของสถาบันการศึกษาทางด้านแอนิเมชันโดยตรงยังไม่มากพอ ทำให้บริษัทได้คนไม่ตรงกับสายงานแต่มีความสามารถทางด้านศิลปะเข้ามา เพราะในการทำงานทางด้านนี้ ในหนึ่งโปรเจคจะต้องใช้จำนวนคน 20-30 คน ซึ่งในช่วงผลิตบ๊องบอนด์ ดี แอนิเมชัน ถือว่าคนน้อย เพราะยังขาดในเรื่องของการผลิตคน จึงทำให้มีผู้ชำนาญการในแต่ละส่วนน้อย ส่วนทางด้านเงิน (Money) มีการบริหารจัดการทางการเงิน เงินทุนในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่มาจากการลงทุนของบริษัทเอง โดยการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ มีการประเมินงบประมาณในการลงทุน เพราะการคาดเดาสำหรับเรื่องลงทุนนั้นขึ้นอยู่กับพื้นฐานของผลกำไรที่จะได้รับ ดังนั้นเรื่องช่องทางการเข้ามาของรายได้ ต้องมีการกำหนดว่ามีกำไรและเกิดผลกระทบอย่างไรต่อการผลิต ซึ่งการสร้างงานได้มีการสนับสนุนเงินทุนในบางส่วน เช่น เงินสนับสนุนจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (Sipa) การนำผลงานไปแสดงในตลาดโลกและตลาดภาพยนตร์ เช่น ส่งงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ หรือการติดต่อทางเว็บไซต์ การติดต่อจากกลุ่มบริษัทต่างประเทศที่สนใจและเข้ามาติดต่อซื้อผลงาน ซึ่งเป็นช่องทางในการที่จะเผยแพร่วัฒนธรรมไทยที่แฝงในภาพยนตร์ให้เป็นที่สนใจ เพื่อเป็น

แนวทางสร้างรายได้ ส่วนการบริหารด้านการจัดการ (Management) มีการบริหารด้านการจัดการ ในลักษณะโปรเจค เมเนจเม้นท์ (Project Management) มีการตั้งโปรเจค การประเมินการลงทุน โดยสันติ เลหาบุญระกิจ แสดงความคิดเห็นว่า จริงๆ แล้วธุรกิจแอนิเมชันไทยเริ่มเป็นรูปเป็นร่างก็ประมาณปี 2543 ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีของฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์พัฒนาขึ้น มีโปรแกรมที่ทำภาพแอนิเมชัน ทำภาพสวยๆ ได้เยอะขึ้น ช่วงนั้นถือเป็นช่วงปฏิวัติเทคโนโลยีก็ว่าได้ ประกอบกับรัฐบาลในยุคนั้นมองเห็นความสำคัญของงานด้านแอนิเมชัน จึงให้การส่งเสริมจนกระทั่งกลายเป็นที่มาของงาน Thailand Animation and Multimedia หรือ TAM เพื่อขับเคลื่อนให้อุตสาหกรรมนี้เติบโต (MGR online.2551: ออนไลน์) ซึ่งเป็นส่วนสร้างวัฒนธรรมให้องค์กรผลิตผลงานที่มีคุณค่า ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาในภาพยนตร์ที่เป็นส่วนสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมไทยในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ และแนวคิดเพื่อให้เยาวชน ชื่นชอบรวมทั้งการพัฒนาในส่วนของการจัดการด้าน**เครื่องจักร (Machine)** มีระบบการจัดการทางด้านคอมพิวเตอร์ทุกกระบวนการทางด้าน 3D ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการแอนิเมติก (Animatic) การเคลื่อนไหว การเรเดอร์ (Render) ให้ภาพงานนั้นสมบูรณ์ มีเครื่องบันทึกการพากย์เสียงที่ทันสมัย ซาวด์เอฟเฟค (Sound effect) และการตัดต่อ (Edit) ด้วยโปรแกรม (Program) ที่เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

**บริษัท กันตนา แอนิเมชัน** จากการสร้างภาพยนตร์ก้านกล้วย ภาค 1 และ 2 ภาพยนตร์เอคโคใจกล้าโลก ทั้งยังมีส่วนร่วมสร้างสรรค์งานในพระมหาชานก ทำให้ประสบการณ์ในการสร้างงานมีพัฒนาการในหลายๆ ด้าน ดังนั้นในเรื่องของการบริหารจัดการคน (Man) บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด ยังคงเป็นกรู๊ปย่อย ในเครือกันตนา ซึ่งเป็นบริษัทใหญ่ ที่ดูแลการจัดการโดยรวมของกลุ่มบริษัท กันตนา แอนิเมชัน ด้านทีมงานจะเป็นลักษณะของการทำสัญญาว่าจ้างในการปฏิบัติงานรูปแบบการจัดการเป็นลักษณะพนักงานสัญญาประจำ โดยที่บริษัทให้โอกาสในการเข้ามาปฏิบัติงานให้กับองค์กร ช่วงทำก้านกล้วยในระยะแรกต้องฝึกงานให้กับพนักงาน การรับพนักงานพิจารณาจากชิ้นงานที่ผลิต ซึ่งในส่วนของการภาพยนตร์การ์ตูนนั้น การรับพนักงานที่เข้ามาเป็นลักษณะงานฟรีแลนซ์ (Freelance) มีการเซ็นสัญญา 1-2 ปี วัฒนธรรมของบริษัทนั้นยึดถือว่าบริษัทเป็นส่วนที่เป็นเสมือนสถาบันในการฝึกประสบการณ์การทำงานโดยการเปิดโอกาสให้นิสิตเข้ามาฝึกงานทางสายแอนิเมชัน ส่วนของพนักงานที่เข้ามาทำงาน บริษัทมีการส่งเสริมกิจกรรมทางด้านคุณธรรมจริยธรรมให้กับพนักงาน ซึ่งเป็นกลุ่มผู้ผลิตเป็นประโยชน์ต่อสังคมด้านคุณธรรม เพื่อผลิตงานดีฉบับและรับใช้สังคม การส่งเสริมเป็นในด้านการจัดกิจกรรมโดยใช้ภาพยนตร์และตัวละครจากภาพยนตร์เป็นสื่อกลาง เช่น บริษัทได้จัดบริจาคเสื้อผ้าเพื่อเป็นการสร้างเสริมในด้านคุณธรรมและให้ผลต่อแทนแก่สังคม และเป็นประโยชน์ต่อสังคม (สุดาพรรณ สิงห์ทอง .2560.สัมภาษณ์) โดยในส่วนของการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องก้านกล้วย บริษัทจะมีทีมงานที่เป็นหลักในการทำงานประมาณ 20% และมีพนักงานคือ

นักศึกษาที่จบใหม่ประมาณ 80% จึงมีการถ่ายทอดความรู้ ความชำนาญในการปฏิบัติงานเหมือนเป็นการสอนในเรื่องของประสบการณ์และการทำงาน จึงทำให้มีพัฒนาการจากกลุ่มคนทำงานย่อย เพื่อขยายในส่วนของการงานในด้านการทำภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติให้ตอบรับกับสังคมในช่วงนั้น ซึ่งจะพบว่าในช่วงปี 2549 ที่ผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องก้านกล้วยนั้น คนที่จบทางด้านแอนิเมชันโดยตรงมีไม่มากซึ่งจะเป็นปัญหาเดียวกันกับบริษัทวิดิตาในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องปังปอนด์ แม้ระยะเวลาจะห่างกัน 3-4 ปี คนที่จะมาสร้างงานทางด้านแอนิเมชันที่ตรงสายงานนั้นยังมีน้อย ดังนั้นจึงได้สร้างวัฒนธรรมในบริษัทเพื่อเปิดโอกาสให้มินิสิตเข้ามาฝึกงานทางสายแอนิเมชันและได้พัฒนาฝีมือมาสร้างสรรค์ผลงานต่อไป ส่วนการบริหารจัดการด้านเงิน (Money) ในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ บริษัทมีทุนเดิมในการผลิตเพราะเงินทุนในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่มาจากการลงทุนของบริษัทเอง เงินทุนในการสนับสนุนจะได้เป็นเงินก้อนใหญ่ แบ่งเป็นหลายขั้นตอนหรือกระจายตามกลุ่มบริษัทที่ทำงานร่วม จึงยังไม่มีองค์กรใดสนับสนุนเป็นหลัก มีการสนับสนุนเงินทุนในด้านการสร้างงาน เช่น เงินสนับสนุนจาก Sipa สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ อุตสาหกรรมในตลาดโลกแอนิเมชันมีบางส่วนที่ได้เงินในส่วนนั้น งบประมาณหรือรายได้มาจากคุณภาพของงาน แต่ในบางครั้งกลุ่มผู้ผลิตต้องดูคุณภาพของงานให้สอดคล้องกับงบประมาณ ในการบริหารจัดการยังมีการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการจัดตั้งทุนจากบริษัทกันตนากรุ๊ป ในเรื่องของจำนวนงานผลิตให้สอดคล้องกับจำนวนคนที่จ้าง เช่น ถ้าชิ้นงานมีการผลิตด้วยจำนวนคน 50 คน จึงจัดจ้างตามงาน และระยะเวลาการจัดหาทีมงานและลงรายละเอียดแบ่งสายงานในการทำงานให้ชัด มีการบริหารจัดการทางการเงินในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ บริษัทมีเครื่องมือทางด้านการจัดการที่พร้อมในการสร้างสรรค์งาน มีการอัปเดต (Update) การใช้งานเครื่องมืออย่างสม่ำเสมอ การใช้เทคนิค CG ในเรื่อง ถือว่าเป็นผลงานที่สร้างออกมาได้อย่างยอดเยี่ยมเป็นงานชิ้นที่เอาไปอวดสายตาชาวโลกได้อย่างสบาย และถ้านำไปเทียบกับแอนิเมชันฮอลลีวูด ก็ถือว่าเราเทียบได้ เพราะเรามีในแบบลักษณะของเราโดยแท้ไม่ได้ลอกเลียนแบบโครงสร้างตัวละครของใครมา นับเป็นผลงานที่ชื่นชมและภูมิใจอย่างมาก เครื่องมือในการทำงานเป็นเฉพาะงานการใช้เครื่องมือในการสร้างงาน บันทึก ตัดต่อภาพ การพากย์เสียงที่ทันสมัยเป็นสากล ในจุดนี้จะเห็นได้ถึงการเปลี่ยนแปลงทั้งคน เงิน การจัดการที่มีผลต่อการพัฒนาของบริษัทให้มีความเติบโตเทียบเท่าต่างประเทศ

**บริษัท เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด** ผู้ดำเนินงานสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องยักษ์โดยมีบริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ ในเครือบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ เป็นส่วนหนึ่งในบริหารจัดการบุคลากร ซึ่งในยุคนั้นเป็นการรวมบริษัทในการผลิตโดยมีบริษัทหลักเป็นผู้ดำเนินการ จึงได้มาจากกลุ่มทีมงานของประภาศ ชลศรานนท์ ซึ่งเป็นรองประธานบริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด ในการสร้างทีมงานผู้สร้างจะน้อยเมื่อเทียบกับการสร้างหนังของวอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney)

หรือพิกซาร์ (Pixar) ใช้ทีมงานไม่ถึง 40 คน จัดว่าเป็นทีมงานเล็กๆที่สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพให้เข้ากับความสำเร็จที่เข้ามาในช่วง 2551 ซึ่งยังคงเป็นช่วงที่ไม่ต่างจากกับผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องก้านกล้วย ดังนั้นในการผลิตได้วางเป้าหมายว่าจะนำภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องยักษ์ ไปฉายในต่างประเทศซึ่ง พานิชย์ สดสี ได้เล่าว่า ตอนแรกไปฮอลลีวูด ไปคุยกับผู้สร้างในอเมริกา คุยกับคนสร้างหนังขนาดทำเงินหลายพันล้านเหรียญต่อเรื่อง เจอโปรดิวเซอร์ใหญ่ๆ เจอคนเขียนบท พอเขาเห็นตัวอย่างเรื่องนี้ชอบกันทุกคน และค่อนข้างเซอร์ไพรส์กับคุณภาพหนังว่าเหมือนใน LA แต่เซอร์ไพรส์กว่าว่าหนังเรื่องนี้ทำในเมืองไทยและโดยคนไทย (พานิชย์ สดสี .2555.49) ซึ่งเป็นเส้นทางในการสร้างแนวทางให้กับภาพยนตร์การ์ตูนของคนไทยที่ให้เห็นถึงฝีมือในการสร้างงานให้ต่างชาติได้เห็นเพราะในการพัฒนาผู้สร้างงานนั้นจึงต้องมีการส่งเสริมความรู้ความชำนาญให้เท่าต่างชาติที่เราได้รับอิทธิพลมาไม่ว่าจะเป็นทางอเมริกาหรือญี่ปุ่น ส่งผลให้เรามีพัฒนาการมาถึงจุดนี้ บริษัทจึงต้องมีจัดอบรมทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยสนับสนุนให้พนักงานมีความก้าวหน้าทางสายงาน ประกอบกับความยึดมั่นในการทำงานซึ่งเป็นหลักในการดำรงตนในสังคมคือยึดด้านหลักคุณธรรมและยึดนโยบายในการประกอบธุรกิจการงานด้วยความโปร่งใส ส่วนด้านการเงิน (Money) บริษัทเวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ จำกัด มีการบริหารจัดการทางการเงินในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ บริษัทมีทุนเดิมในการผลิตจากบริษัทแม่อย่างบริษัทเวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน) และอนาคตในการผลิตภาพยนตร์อาจใช้ทุนจากการสนับสนุนด้านผลงาน จะการที่ได้เผยแพร่ผลงานให้เห็นทั้งเงินและไต่หวั่นเป็นการเผยแพร่ให้เห็นความเป็นวัฒนธรรมของไทยโดยนำเสนอผ่านภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์เป็นตัวที่จะเผยแพร่ความเป็นลักษณะสื่อให้เห็นถึงสังคมและวัฒนธรรมที่มีในเนื้อหาของภาพยนตร์ จึงเหมือนเป็นส่วนกระตุ้นให้ต่างชาติเข้ามาสนับสนุนผลงานของไทย ส่งผลให้ทำให้อุตสาหกรรมผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติมีการขับเคลื่อนไปได้อย่างต่อเนื่อง การบริหารจัดการ (Management) มีการบริหารจัดการในการสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ในการสนับสนุนเพื่อการขยายธุรกิจของบริษัท ในเครือโดยการลงทุนในบริษัทย่อยนั้นเป็นการร่วมทุนระหว่างบริษัทที่มีบุคลากรที่มีสามารถและเป็นที่กว้างขวางในวงการทั้งนี้บริษัทมั่นใจว่าการลงทุนในบริษัทย่อยในเครือนั้นจะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดีและจะช่วยขยายฐานรายได้และกำไรให้กับบริษัทอย่างต่อเนื่อง ทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาด้านบุคลากรให้มีคุณภาพ โดยยึดหลักคุณธรรมจริยธรรม มีการดูแลสิทธิของผู้ถือหุ้น โดยคำนึงถึงความสำคัญต่อผู้ถือหุ้น การบริหารจัดการด้านเครื่องจักร (Machine) มีคอมพิวเตอร์ กราฟฟิค (Computer Graphic) ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวเหมือนจริง หรือมีโปรแกรมในการสร้างงานที่เป็นระดับสากล มีห้องปฏิบัติการในการสร้างสรรค์ และการตัดต่อภาพ กระบวนการผลิตชิ้นงานที่มีคุณภาพ เทียบเท่าความเป็นสากล

**บริษัท Be Boyd CG** เป็นส่วนของการบริหารจัดการที่มี ชีวิน โกสยพงษ์หรือบอย นักแต่งเพลงและผลิตงานของศิลปินในค่ายเบเกอรี่ (Bakery) เป็นผู้บริหาร งานด้านการทุนเริ่มต้นจากภาพนิ่งพัฒนามาสู่ภาพเคลื่อนไหวออกฉายทางทีวี และจะเข้าสู่โรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง นาค นั้น ทางบุคลากรเริ่มมีการเลือกสรรบุคคลเข้ามาทำงาน เป็นการคัดสรรบุคคลที่มีความสามารถในการทำงาน มีความชำนาญในด้านงานนั้นๆ จุดเริ่มต้นด้วยทีมงาน 30 คน เป็นการร่วมกันสร้างผลงานในส่วนเล็กๆ ด้านการเงิน (Money) ทุนในการสร้างนั้นไม่มาก แต่ด้วยผลการทำงานออกมาสร้างคุณภาพให้กับการ์ตูนไทย โดยบริษัทมีทุนเดิมในการผลิตเพราะเงินทุนในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนใหญ่มาจากการลงทุนของบริษัทเอง มีการสนับสนุนเงินทุนในด้านการสร้างงานจากกลุ่มบริษัทเอกชนซึ่งทางด้านเงินทุนนั้นจะพบปัญหาในการให้ทุนในการผลิตคล้ายๆกันกับบริษัทกันตนาและวิจิตร ดังนั้น จึงพบว่าบริษัทจะสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเกิดจากความต้องการที่บริษัทสนใจทางด้านการ์ตูนและนำมาสร้างในส่วนของบริษัท ส่วนในด้านการบริหาร (Management) จุดเด่นของบริษัทนี้ คือ ให้ความสำคัญกับพัฒนาการในด้านการสร้างผลงานทางแอนิเมชัน จึงมีการพัฒนาบุคลากรโดยมีกิจกรรมเพื่อเป็นการพัฒนาในการสร้างงาน คือ มีการทำในรูปแบบการ์ตูนสั้น แข่งขันผลิตงานออกมา เป็นการพัฒนางาน และสร้างวัฒนธรรมที่ดีในหน่วยงานเรื่องของปฏิสัมพันธ์ในการทำงาน ด้านเครื่องจักร (Machine) เป็นยุคของการพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม หมายถึง การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่ใช้เทคโนโลยี ในการสื่อสาร หรือเรียกว่าเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้ทันต่อยุคสมัย ดังนั้นในการสร้างงานจึงมีโปรแกรมที่ตอบรับต่อผลงานการสร้างสรรค์ สิ่งที่ได้จากผลงานคือ มุมมองและภาพเคลื่อนไหวเหมือนจริงเป็นพัฒนาการของการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ที่เริ่มนำวิทยาการทางสื่อเทคโนโลยีมาสร้างสรรค์เพื่อก้าวให้ทันความเป็นสากลเทียบเท่าต่างชาติ

**บริษัท เฟรชแอร์** โดย วินิจ เลิศรัตนชัย ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ผู้จัดสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชั่นส์ โดยมีทีมที่เข้ามาทำงาน เป็นการคัดสรรกลุ่มบริษัทที่มีความสามารถในการทำงาน มีความชำนาญเฉพาะด้าน ด้วยเป็นบริษัทใหญ่จึงเลือกสรรกลุ่มบริษัทย่อยเข้ามาร่วมการทำงาน เช่น อิมเมจแมกซ์ (Imagimax) , เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส (Workpoint Picture) , เดอะ มังก์ สตูดิโอ (The Monk Studios) และ ดร.เฮด ร่วมกันสร้างสรรค์

จากปรากฏการร่วมกลุ่มของบริษัทในการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชั่นส์ นี้ เป็นการให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูนที่นำเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ก้าวเข้ามามีบทบาทอย่างเต็มรูปแบบ และเข้ามาสร้างอิทธิพลกับการดำเนินชีวิต ทำให้มีกลุ่มบริษัทสามารถคิดและสร้างงานแอนิเมชันด้วยเทคนิคที่หลากหลายซึ่งทำให้แต่ละบริษัทมีความเชื่อมโยงถึงกันมากขึ้นในเส้นทางของการสร้างสรรค์งาน ส่วนการบริหารจัดการด้านการเงิน ทางบริษัทได้ทุนในการสร้าง 150 ล้านบาท รวมทั้งการสนับสนุนทางด้านทุน

การผลิต ดังนั้นรายได้จากการฉายภาพยนตร์ บางส่วนบริษัทนำไปตอบแทนสังคมด้วยการบริจาค เช่น การบริจาคให้มูลนิธิศูนย์รักษาสุนัขหัวหิน ในพระบรมราชูปถัมภ์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ให้กับสุนัขในมูลนิธิ ในด้านการบริหารจัดการในฐานะผู้บริหาร วินิจ ได้กล่าวว่า เขาบริหารแบบไม่มีลูกน้อง คนทำงานเป็นเพื่อนของผม บางคนเปิดบริษัทของตัวเองไปด้วย ผมก็ไปช่วยลงทุนเพิ่ม ถ้าเป็นที่อื่นก็อาจโดนไล่ออก พนักงานถึงไม่มีวันลาออกจากผม เพราะว่าเขาไม่ได้เป็นลูกจ้างผม (โพสต์ทูเดย์. 2558:ออนไลน์) ส่วนของการบริหารจัดการทางด้านเครื่องมือ (Machine) การใช้เครื่องมือเป็นการจัดการในกลุ่มบริษัทย่อยที่จ้างงาน ระบบการใช้เครื่องมือจึงมีความทันสมัยและสอดคล้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งเป็นการเปลี่ยนโครงสร้างการสร้างงานในแบบ 3 มิติ รวมทั้งการใช้โปรแกรมที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างกระแสให้กับสังคมไทยเพื่อย้ำเตือนแนวคิดจากเนื้อเรื่องในแง่ของ ความซื่อสัตย์ ความกตัญญูรู้คุณ และการมองสิ่งเล็กๆ ให้มีคุณค่า ตามคำสอนของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เพื่อเป็นการปลูกฝังและส่งเสริมให้คนไทยโดยเฉพาะเยาวชน นำคตินิยมที่ได้จากภาพยนตร์ไปเป็นแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต เพื่อที่จะเป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติ

จากการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยใช้ทฤษฎีการจัดการ 4Ms เพื่อให้สอดคล้องกับผู้วิจัยจึงสร้างตารางเพื่อเปรียบเทียบดูการบริหารจัดการของแต่ละกลุ่มบริษัทดังนี้

ตาราง 5 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

| ลำดับที่ | การบริหารจัดการ        | บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด                                                                                                                            | บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด                                                                                                                                                           | บริษัท เวิร์คพอยท์ फिल्เลอร์ส จำกัด                                                                                                                          | บริษัท Be Boyd CG                                                                                                                           | บริษัท เฟรชแอร์                                                                                                            |
|----------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | คน (Man)               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นแบบโปรเจค (project) แบ่งตามสายงาน</li> <li>- หากคนให้เข้ากับสายงาน</li> <li>- ขาดเรื่องการผลิตคน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- รับงานเป็นฟรีแลนซ์ (freelance) ต่อโปรเจค</li> <li>- ฝึกประสบการณ์พนักงาน</li> <li>- เน้นคุณธรรม</li> <li>- ขาดคนเฉพาะด้านในการทำงาน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ให้ความสำคัญในการพัฒนาคน เน้นคุณธรรม</li> <li>- การแบ่งงานตามศักยภาพ</li> <li>- ขาดคนเฉพาะด้านในการทำงาน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปลุกฝังด้านคุณธรรม</li> <li>- จัดอบรมและสนับสนุนพนักงาน</li> </ul>                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- คัดกลุ่มบริษัทที่มีชื่อเสียงมาสร้างงาน</li> <li>- การแบ่งงานตามศักยภาพ</li> </ul> |
| 2        | เงิน (Money)           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- บริษัทมีต้นทุนในการผลิต</li> <li>- การนำผลงานสู่ตลาดโลก</li> </ul>                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เงินทุนเดิมของบริษัท</li> <li>- มีการสนับสนุนจากองค์กรอื่น.</li> </ul>                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เงินทุนจากบริษัทแม่</li> <li>- มีการวางแผนตรวจสอบชัดเจน</li> </ul>                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสนับสนุนเงินทุนจากต่างชาติ</li> </ul>                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการสนับสนุนผลงานทั้งภาครัฐและเอกชน</li> </ul>                                   |
| 3        | การจัดการ (Management) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการเผยแพร่วัฒนธรรมสู่ภาพยนตร์ออกสู่สากล</li> <li>- ส่งเสริมในส่วนรัฐบาล</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นเหมือนสถาบันศึกษาดูงานและฝึกงาน</li> <li>- เน้นคุณภาพของงาน</li> <li>- เผยแพร่ผลงานสู่ต่างประเทศ</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- จัดการเป็นทีมแบ่งการทำงาน</li> <li>- มีกิจกรรมการแข่งขันการทำงาน</li> <li>- เผยแพร่ผลงานสู่ต่างประเทศ</li> </ul>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ยึดหลักคุณธรรม</li> <li>- เผยแพร่ผลงานสู่ต่างประเทศ</li> <li>- สร้างวัฒนธรรมในเรื่องราว</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การสร้างสรวงศ์งานที่ตอบสนองกับสังคม</li> </ul>                                    |

ตาราง 5 (ต่อ)

| ลำดับที่ | การบริหารจัดการ      | บริษัท วิธิตา แอนิเมชั่น จำกัด                                                                                                          | บริษัท กันตนา แอนิเมชั่น จำกัด                                                                                         | บริษัท เวิร์คพอยท์ फिल्์มส์ จำกัด                                                                                                    | บริษัท Be Boyd CG                                                                                                       | บริษัท เฟรชแอร์                                                                                                                      |
|----------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4        | เครื่องมือ (Machine) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีเครื่องมือพร้อมในการสร้างสรรค์ทางด้าน 3D</li> <li>- การเข้ามาของโปรแกรมที่ทันสมัย</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีเครื่องมือพร้อมในการสร้างสรรค์</li> <li>- มีห้องทำงานเป็นสัดส่วน</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- การพัฒนาด้านคอมพิวเตอร์และโปรแกรม</li> <li>- มีมาตรฐานในการผลิตงานตามพื้นฐานสากล</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์</li> <li>- มีมาตรฐานในการผลิตงานตามพื้นฐานสากล</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ความก้าวหน้าทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์</li> <li>- มีมาตรฐานในการผลิตงานตามพื้นฐานสากล</li> </ul> |

จากตาราง 5 การวิเคราะห์ปัจจัยกระบวนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่าในการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย นั้น การบริหารจัดการคน (Man) เป็นสิ่งสำคัญต่อการสร้างสรรค์งาน และการบริหารทีมงาน ดังนั้นจึง พบว่า ในแต่ละบริษัท ยังคงให้ความสำคัญกับการที่จะคัดสรรบุคคลที่มีความสามารถในการทำงานให้ตรงกับสายงาน เพราะการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น ใช้คนจำนวนมากและความต้องการมีมาก ดังนั้นจะพบว่าใน 5 บริษัท จะมีความต้องการคนที่ตรงกับสายงานและมีความชำนาญซึ่งในการรับคนที่ตรงกับสายงานยังมีน้อย ในปี 2545 – 2551 จำนวนคนที่จบการศึกษาทางด้านแอนิเมชันโดยตรงนั้นยังไม่มาก จึงทำให้เป็นที่ต้องการของบริษัท และพบว่า บริษัทวิจิตา แอนิเมชัน จำกัด และ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน เป็นบริษัทที่เปิดโอกาสในช่องทางการศึกษาที่สามารถรับนักศึกษาที่จบใหม่หรือฝึกงานเข้ามาร่วมทำงาน รวมทั้งปฏิบัติเรื่อยมาจนสร้างเป็นวัฒนธรรมในองค์กร และสิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญในด้านการจัดการคน คือ บริษัทมีการปลูกฝังด้านคุณธรรมซึ่งเป็นขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิต เพื่อส่งผลให้มองเห็นคุณค่าถึงการมีศีลธรรมและจริยธรรมในด้านต่างๆ และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมที่ดีงามในด้านการทำงาน ส่วนด้านการเงิน พบว่า บริษัทส่วนมากจะมีเงินทุนเดิมของบริษัทในการผลิต แต่บางบริษัท เช่น บริษัทกันตนา แอนิเมชัน จำกัด มีการจัดสรรงบในการลงทุนก่อนการผลิต และมีการสนับสนุนจากองค์กรในการสร้างงาน ซึ่งแต่ละบริษัทได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลและสำนักงานส่งเสริมทางด้านแอนิเมชัน แต่ยังคงเป็นเงินทุนที่ยังไม่พอเพียงกับการสร้างงาน ดังนั้นปัจจัยสำคัญทางด้านการเงิน จึงพบว่า ถ้ากลุ่มสนับสนุนมีเงินทุนมาก การลงทุน ผลของการสร้างสรรค์งานจะเป็นภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ เป็นการเชื่อมโยงการสร้างงานระหว่างเงินลงทุนกับผลงานที่ได้รับการยอมรับและมีคุณภาพ และสำหรับด้านการจัดการ แต่ละบริษัทมีการจัดการที่ต่างกัน เช่น บริษัทวิจิตา แอนิเมชัน จำกัด มีการจัดการแบบโปรเจค เมเนจเม้นท์ (Project Management) ซึ่งเกี่ยวข้องกับสังคมที่ต้องมีการติดต่อประสานงานจากหลายๆกลุ่มที่สร้างงานจึงมีการจัดการเชิงนี้ ในส่วนของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน เป็นเหมือนสถาบันศึกษาดูงานและฝึกงานให้เรียนรู้ในการทำงาน แบ่งสายงานที่ชัดเจน และบริษัท Be Boyd CG จัดการเป็นทีม แบ่งการทำงานและมีกิจกรรมการแข่งขันการทำงาน ในส่วนของบริษัทเฟรชแอร์สร้างเน้นทีมงานที่มีคุณภาพและเป็นที่ยอมรับเข้ามาสร้างสรรค์ผลงาน รวมทั้งการกระจายการทำงานให้แต่ละกลุ่มบริษัทเพื่อให้ได้งานที่มีคุณภาพ นอกจากนี้ในทุกบริษัทมีการเผยแพร่ความเป็นภาพยนตร์ไทยเพื่อออกสู่สากลให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์โดยการนำเสนอผลงานต่างๆสู่ตลาดภาพยนตร์ ส่วนการเจริญก้าวหน้าทางด้านด้านเครื่องมือ เป็นในการพัฒนาเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ให้มีความพร้อมเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นจึงพบว่า ในแต่ละช่วงสมัย การพัฒนาทางด้านโปรแกรมจะเป็นตัวสำคัญในการสร้างผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ และยังพบว่า ทุกช่วงสมัยในการสร้างงาน โปรแกรม

ที่เหมาะสมและได้รับความนิยมจากการวิเคราะห์ทั้ง 5 บริษัท ส่วนมากใช้โปรแกรม MAYA ซึ่งเป็นโปรแกรมสากลและมีมาตรฐานรองรับในการผลิตงานตามพื้นฐานสากล

ดังนั้นในเรื่องของปัจจัยในการบริหารจัดการจึงมีความสำคัญต่อกระบวนการผลิตงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ทุกๆ ปัจจัยส่งผลต่อการพัฒนาการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าและความยั่งยืนของวงการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

### วิเคราะห์ภาพสะท้อนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

#### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องบังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน มีการแทรกมุมมองทางวัฒนธรรม ที่สะท้อนความเป็นอยู่ของสังคมไทย ซึ่งประกอบด้วย บ้าน ที่อยู่อาศัยของคนในสมัยปัจจุบัน คือ การอยู่กันเป็นครอบครัวที่ประกอบด้วย พ่อ แม่ ลูก กล่าวคือ เป็นลักษณะครอบครัวที่มีลูกเพียงคนเดียวพ่อแม่แยกออกมาจากครอบครัวใหญ่ ดังนั้นบ้านจึงเป็นลักษณะของบ้านเดี่ยวสองชั้นที่มีบริเวณบ้าน อยู่ในหมู่บ้านที่ประกอบไปด้วยบ้านจัดสรร และมีสิ่งแวดล้อมต่างๆ วัด ศาสนสถานที่ เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นศาสนาพุทธ ซึ่งเป็นศูนย์รวมของคนในชุมชน เพราะในแต่ละฉากของภาพยนตร์การ์ตูนบังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน จะสะท้อนความเป็นเมืองพุทธศาสนา เช่น ในฉากเริ่มเรื่องที่นกบินจากท้องฟ้า ภาพจากมุมสูงทำให้เห็นอาคาร สถานที่ของตึก บ้าน วัด ที่สะท้อนถึงความเป็นอยู่ของสังคมไทยรวมทั้งในโลกอนาคตการนำเสนอภาพที่บอกถึงความทันสมัยของระบบการสื่อสาร การคมนาคม รวมถึงการสร้างอาคาร ตึก ยานพาหนะ ที่มีความเป็นสังคมเมือง ที่ประกอบด้วยเทคโนโลยี ยังคงแทรกความเป็นไทยโดยการมีวัดและเจดีย์ ที่คงรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมไทยดั้งเดิมที่ยังคงอยู่ถึงสมัยที่มีความเจริญก้าวหน้าไปหลายร้อยปี ทั้งยังมีมุมมองของความเชื่อที่เกี่ยวกับวิญญาณและสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็น เช่น ในตอนเปิดเรื่องภายในฉากมีมุมมองของต้นไม้ที่ถูกผ่าสั้วไว้ สะท้อนสังคมไทยที่ยังคงมีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือ เทวดาที่สิงอยู่ในต้นไม้ ตามคติความเชื่อของผู้คนนับถือ

นอกจากนี้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องบังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ยังมองให้เห็นขนบธรรมเนียมที่ดั้งเดิมของไทยในทางพุทธศาสนาเรื่องการเคารพเชื่อฟังบิดา มารดา ครู ซึ่งมีในตัวละครบังปอนด์ เป็นการรักษาขนบธรรมเนียมประเพณีไทยอันเป็นเอกลักษณ์ที่ดั้งเดิมของวัฒนธรรมไทย บังปอนด์จึงมีบุคลิกลักษณะที่ผู้สร้างต้องการให้เป็นเหมือนตัวแทนของเด็กๆ ในยุคสมัยใหม่ที่เป็นแบบอย่างในเรื่องที่แสดงออกถึงการพูดจาที่ไพเราะ การเชื่อฟัง และมีสัมมาคารวะ

ในภาพยนตร์การ์ตูนบังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ยังแฝงในเรื่องการสอนให้รับรู้ในสิ่งที่ดีและไม่ดีโดยการระบุตัวละครที่ชัดเจนว่า มีการสร้างแต่ละตัวที่เป็นตัวแทน ค่านิยม การกระทำที่ดี เช่น หนุมานที่มีจิตใจช่วยเหลือและต่อสู้จนได้มาซึ่งชัยชนะในการช่วยเหลือเด็กและคนในโลกอนาคต

ให้รอดพ้นจากการควบคุมของหุ่นยนต์ ส่วนหัวหน้าศูนย์ควบคุมและหุ่นยนต์ที่เป็นตัวร้ายได้พ่ายแพ้ไป ทำให้สะท้อนแนวในเรื่องของความช่วยเหลือพ่ายแพ้ความดั่งามเสมอ

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ก้านกล้วย

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย เรื่องราวจะอ้างอิงประวัติศาสตร์ของไทย ดังนั้นมุมมองทางวัฒนธรรมจะแฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง การให้เห็นชีวิตของช้างป่าตัวหนึ่งที่เข้าไปร่วมทำศึกสงคราม สภาพความเป็นอยู่สิ่งก่อสร้างที่สะท้อนให้เห็นในสมัยอยุธยาซึ่งเป็นยุคที่มีความเจริญรุ่งเรืองพระราชวัง เป็นเหมือนศูนย์กลางของคนในสังคมสมัยนั้นที่ยังมีพระมหากษัตริย์เป็นเหมือนวีรบุรุษที่จะปกป้องและเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ภายในพระราชวังจึงมีทั้ง วัด โบสถ์ วิหาร เพื่อให้ประชาชนได้เคารพบูชา สภาพที่อยู่อาศัยของคนชนบท การใช้ชีวิตแบบสังคมเกษตรกรรมมีส่วนผัก ผลไม้ และยังมีหน้าที่ฝึกช้างเพื่อคัดเลือกเข้าเป็นช้างศึก ซึ่งการเลือกสรรช้างที่จะออกศึกนั้นในเรื่องของความเชื่อที่เกี่ยวกับลักษณะของช้างที่ดี คือ งวงยาว ผิวหนา ตากลม หลังโค้งเหมือนก้านกล้วย ลักษณะของหลังเช่นนี้เรียกว่า แปก้านกล้วย ส่วนในด้านที่อยู่อาศัยทำให้เห็นว่าหมู่บ้านประกอบด้วยหลายครัวเรือน ชีวิตความเป็นอยู่ คือ เลี้ยงช้าง ลักษณะที่อยู่อาศัยจึงเป็นแบบเรือนไทยภาคกลาง มีลักษณะเป็นเรือนยกพื้น ใต้ถุนสูง ในเรื่องของก้านกล้วยยังแทรกในเรื่องประเพณีที่นิยมกันนั้น คือ การลอยกระทงเป็นการขอขมาต่อพระแม่คงคา เป็นการลอยความทุกข์ ความโศกเศร้าถึงโรคภัยต่างๆ ให้ลอยไปกับแม่น้ำ การลอยกระทงนั้น เพื่อดอนรับพระพุทธเจ้า ในวันที่เสด็จกลับจากเทวโลก เป็นการสักการะรอยพระพุทธรบาท ที่พระพุทธรเจ้าทรงได้ประทับรอยพระบาทไว้หาดทรายแม่น้ำนัมมทานที ในประเทศอินเดีย จึงจัดให้มีเทศกาลลอยกระทงขึ้น ในวันที่พระจันทร์เต็มดวง คือขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12 นอกเหนือจากนี้ยังให้เห็นถึงความเชื่อต่างๆภายในเรื่อง เช่น ความเชื่อในเรื่องของโชคลางบอกเหตุ ซึ่งเป็นการเตือนล่วงหน้า เช่น ช่วงขณะนำทัพออกจากกรุงศรีอยุธยา ได้เกิดปรากฏการณ์ท้องฟ้ามีเมฆลักษณะทรงคล้ายกับเศวตฉัตร คือฉัตรสีขาวจำนวน 7 ชั้น เพื่อที่เป็นลางบอกถึงนิมิตรหมายอันดีในการออกรบครั้งนี้ ทั้งยังแทรกความสำคัญและแง่คิดในการสร้างวัฒนธรรมที่ดีงามได้แก่ ค่านิยมของคนไทยที่ถือว่า การเคารพเชื่อฟังบิดา มารดา หรือผู้อาวุโสกว่า เป็นสิ่งที่ดี รวมทั้งการมีความกตัญญูรู้คุณ ต่อผู้มีพระคุณเป็นสิ่งที่ควรยกย่อง การรู้คุณและทดแทนแผ่นดินจัดเป็นเรื่องที่ดีงาม โดยสังเกตเนื้อเรื่องภาพยนตร์ ซึ่งมีฉากหนึ่งซึ่งสมเด็จพระนเรศวรได้ทรงตรัสไว้คือ “บัดนี้เราพร้อมแล้วที่จะต่อสู้กับกองทัพหงสา เราพร้อมที่จะสละเลือดเนื้อ และชีวิตให้กับแผ่นดิน เพื่ออิสรภาพและความร่มเย็นของบ้านเมืองเราสืบไป” เป็นลักษณะการปลูกฝังให้มีจิตใจที่รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ เป็นมุมมองที่เป็นแง่คิดที่มีในภาพยนตร์ด้านบทสนทนาเพื่อให้ผู้ชมคิดตระหนักถึงบุญคุณของแผ่นดิน

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง นาค

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องนาค โดยเนื้อหาของเรื่องราว ได้แฝงความเป็นวัฒนธรรมอยู่ภายในเนื้อเรื่องที่สะท้อนเอกลักษณ์ไทย ในด้านความเป็นอยู่ ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อ โดยเฉพาะในเรื่อง "บ้าน" ซึ่งเป็นสถานที่อยู่อาศัยที่สร้างความผูกพันระหว่างบุคคลมาตั้งแต่เกิด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนาค ได้แสดงให้เห็นสถาปัตยกรรมของบ้านในชนบท เพื่อเป็นการสะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชนบท เพราะในชนบทเป็นลักษณะการอยู่รวมกัน เรียกว่าหมู่บ้าน ในหมู่บ้านประกอบด้วยครอบครัว การดำรงชีวิตที่ยังพึ่งธรรมชาติ จึงเป็นบ้านในลักษณะบ้านไม้ บ้านที่สร้างยังคำนึงถึงพื้นที่ในการใช้สอย แต่ละบ้านจึงมีใต้ถุนบ้าน เพื่อใช้เป็นที่ประกอบกิจกรรมภายในที่อยู่อาศัย

นอกจากนี้มีการสะท้อนความเป็นเมือง ซึ่งประกอบด้วยอาคาร และตึกที่มีความทันสมัย มุมมองทางสถาปัตยกรรมยังคงเห็นวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของผู้คนในกรุงเทพ ในเรื่องของการเดินทางที่รถไฟฟ้าเป็นสถานที่ในการเป็นส่วนเชื่อมเพื่อไปในสถานที่ต่างๆ จึงทำให้มุมมองของสถานีรถไฟฟ้าหัวลำโพง สถาปัตยกรรมที่เป็นเหมือนศูนย์กลางการเดินทางทางรถไฟ ซึ่งลักษณะเป็นโดมแบบอิตาเลียนผสมกับศิลปะแบบเรอเนซองส์ จึงเป็นสถาปัตยกรรมที่สวยงามและบอกถึงวัฒนธรรมในการก่อสร้างที่ยังอยู่ร่วมกันอาคารตึกที่มีความทันสมัยทางเทคโนโลยีได้ อีกทั้งห้วงมาบุญครองที่เป็นศูนย์กลางของความทันสมัยมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เข้ามาทำให้สถาปัตยกรรมมีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในเรื่องการสื่อสาร และการรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา เช่น ในฉากที่แสดงให้เห็นอาคารร้านอาหารแนวตะวันตก เช่น ร้านโดนัท ร้านเบเกอรี่ ร้านพิซซ่า และร้านไคเคเอฟจี (ชื่อพ้องเสียงกับร้านเค เอฟ ซี) นอกเหนือจากสถานที่ที่สะท้อนความเป็นวัฒนธรรมที่หลากหลายที่เข้ามาในปัจจุบันแล้ว มุมมองอีกมุมในแง่ของความเป็นสังคมชนบท ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องนาค ยังมีมุมมองของความเชื่อที่แฝงไว้กับการดำเนินเรื่องราวในโลกของวิญญูณ เป็นคติความเชื่อเกี่ยวกับภูติ ผี ที่มนุษย์ไม่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นอย่างไร ในสมัยก่อนนั้นคนไทยนับถือภูติ ผี วิญญูณ และเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นจะคอยปกป้องคุ้มครองให้ปลอดภัยจากอันตรายต่างๆ หรือถ้ากระทำการใดที่ไม่ดีภูติ ผี จะตามมาหลอกหลอน ดังนั้นจึงมีการเคารพบูชา เช่นไหว้ ความเชื่อของคนไทยยังฝังแน่นอยู่กับคตินิยมนี้มานาน จึงมีผีเกิดขึ้นจากความเชื่อของคนโบราณ เช่น ผีบ้าน ผีเมือง ผีฟ้า ผีปอบ ผีตานี ผีกระสือ โดยได้แบ่งผีไว้หลายประเภท เช่น ผีบ้านเป็นบรรพบุรุษของหมู่บ้าน ผีเมือง คือ ผีที่ปกป้องรักษาเมือง ผีฟ้า คือ ผีที่อยู่บนสวรรค์ ผีบรรพบุรุษของชนเผ่าต่างๆ และผีเรือนเป็นผีที่สิงอยู่ในบ้านเรือน จนมีพิธีกรรมมากมายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีอันเป็นความเชื่อที่มีมาแต่เดิม แต่ด้วยความเจริญทางวัตถุที่เข้ามาในสังคมเมือง ความเชื่อในเชิงไสยศาสตร์ทางศาสนาเริ่มน้อยลง มนุษย์เริ่มเชื่อในตนเอง เชื่อความเป็นเหตุเป็นผล ไม่งมงาย ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นสำหรับมุมมองทางความเชื่อ ในส่วนของการนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องนาค ได้มีการสอดแทรกแง่คิดที่ดีงาม เรื่องของ

ความกตัญญูรู้คุณ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตกับทุกสังคม รวมทั้งคำสอนที่มีอยู่ในบทสนทนาที่สอนในเรื่องของ ความเสียสละ เช่น การเสียสละของแดงลูกชายของนาคที่เสียสละตนเองต่อสู้กับจอมราชันย์ตามคำบอกกล่าวของผู้เป็นมารดา และด้านประเพณีที่ยังคงมีอยู่ในแต่ละท้องถิ่นชนบท นั่นคือเทศกาลงานวัด ที่คนชนบทยังคงให้ความสำคัญและเป็นเหมือนวัฒนธรรมของไทยที่ยังดำรงอยู่ เป็นการเกื้อกูล ส่งเสริม ช่วยเหลือ ซึ่งกันและกันระหว่างวัดกับคนในชุมชน

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ก้านกล้วย 2

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย 2 โดยเนื้อหาของเรื่องราว ได้แฝงความเป็นวัฒนธรรมอยู่ภายในเนื้อเรื่อง สะท้อนให้เห็นถึงความมั่งคั่งของบ้านเมือง ทั้งในด้านความเป็นอยู่ ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อ การแสดงถึงศรัทธาอันยิ่งใหญ่ในพระพุทธศาสนา ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นำสถาปัตยกรรมที่สำคัญมาเป็นฉากเพื่อให้เห็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในพระราชวังอันเป็นที่ซึ่งเป็นสถานที่อยู่อาศัยที่ก้านกล้วยและชบาแก้วได้เข้ามาอยู่อาศัย โดยได้แสดงให้เห็นความงดงามของสถาปัตยกรรมของไทย สถาปัตยกรรมในสมัยอยุธยาได้รับความนิยมสืบมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ความเป็นอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา เป็นการสะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนผู้คนหลังจากสงครามยุทธหัตถีจบลง ความเจริญรุ่งเรืองของบ้านเมือง สถาปัตยกรรมไทยในยุคนั้นประกอบด้วย พระราชวัง วัด รวมทั้งประติมากรรมอย่าง เจดีย์ และพระปรางค์ที่ประกอบในฉาก

นอกจากพระราชวังยังมีบ้านเรือน ที่อยู่อาศัยติดกับแม่น้ำเพื่อสะดวกในการค้าขาย และการคมนาคม บ้านเรือนเป็นลักษณะที่อยู่อาศัยของคนชนบทไทย คือ โดยทั่วไปเป็นหมู่บ้านที่อุดมสมบูรณ์พอจะเพาะปลูกเพื่อยังชีพได้ บ้านเรือนสมัยอยุธยา โดยส่วนใหญ่สร้างเป็นหลังขนาดย่อมๆ นอกจากสถาปัตยกรรมของไทยแล้ว การนำฉากสถาปัตยกรรมของพม่ามาถ่ายทอดให้เห็นในความต่างของวัฒนธรรมความเป็นอยู่ จึงทำให้เห็นอีกมุมหนึ่งของสถาปัตยกรรมพม่าที่ดูสวยงามและอลังการ ฉากถ่ายทอดให้เห็นพระราชวังแห่งกรุงหงสาวดี ที่เสมือนจริงแสดงให้เห็นถึงความรุ่งเรืองในสมัยนั้น ดังนั้นงานทางด้านสถาปัตยกรรมจึงเป็นส่วนหนึ่งที่แสดงออกให้เห็นความเป็นวัฒนธรรมของแต่ละชนชาติ แสดงถึงยุคอำนาจในช่วงนั้น ในมุมมองของความเชื่อที่แฝงไว้กับการดำเนินเรื่องราวเป็นเรื่องการทำพิธีบูชาญาคือ พิธีที่มีในศาสนาพราหมณ์ เป็นการเช่นสรวงด้วยวิธีฆ่าคนหรือสัตว์เป็นเครื่องบูชา ซึ่งในภาพยนตร์ก้านกล้วย 2 นั้น การทำพิธีบูชาสรวง เป็นการประกอบพิธีให้กับกองทัพพม่าเพื่อเป็นขวัญและกำลังใจในการออกศึก โดยใช้เครื่องสังเวย คือ ลูกช้างเผือกที่จับได้จากอยุธยา รวมทั้งตัวของก้านกล้วยด้วย โดยมีความเชื่อว่าถ้าทำพิธีแล้วจะได้ชัยชนะในการรบครั้งนี้ จากฉากนี้เห็นว่าในทางศาสนาพิธีที่นำช้างมาเป็นเครื่องสังเวยนั้น ยังไม่พบ ส่วนมากจะเป็นการเคารพบูชา ดังนั้นในพิธีบูชาสรวงนี้นั้นสันนิษฐานว่าเป็นเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์เติมแต่งเสริม เพื่อให้เกิดความตื่นเต้น อาจย้อนแย้งกับข้อเท็จจริงทางศาสนา ความเชื่อที่เกี่ยวกับพิธีกรรม

นอกจากนี้ยังเห็นถึงส่วนสำคัญของเรื่องที่มีการสอดแทรกเรื่องของค่านิยม ด้านครอบครัว ที่เป็นพื้นฐานทางสังคมที่สำคัญ ค่านิยมของคนไทยในเรื่องครอบครัว เน้นในเรื่องของบทบาทหน้าที่ของความเป็นพ่อและแม่ ที่พึงปฏิบัติต่อลูก บทบาทของก้านกล้วยและชบาแก้วเปรียบเหมือนตัวแทนของผู้ชายและผู้หญิงที่เริ่มมีครอบครัว ดังนั้นการมีบทบาทด้านการเป็นสามีภรรยาจึงเป็นบทบาทแรกที่ต้องคอยดูแลซึ่งกันและกัน ซึ่งในสมัยก่อนสังคมไทยผู้ชายมีหน้าที่เป็นผู้นำและดูแลครอบครัว ผู้หญิงมีการให้เกียรติกัน ดูแลเอาใจใส่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนก้านกล้วยนั้น ก้านกล้วยมีบทบาทถึง 3 อย่างในการรับผิดชอบ คือ บทบาทสามี บทบาทช่างศึกของสมเด็จพระนเรศวร และบทบาทของพ่อ ส่วนชบาแก้วบทบาทของภรรยาและบทบาทของแม่ที่คอยห่วงใยและดูแลลูกๆ แม้ว่าชบาแก้วจะรับบทแม่ที่ต้องคอยเลี้ยงดูดูแลลูกเสมอมา แต่ชบาแก้วก็มีมุมที่น้อยใจในก้านกล้วยในความเป็นผู้หญิงที่ก้านกล้วยไม่ค่อยมีเวลาดูแลตนและลูก ซึ่งในส่วนของก้านกล้วยการรับผิดชอบในหน้าที่บางครั้งต้องมาก่อนเพราะเป็นหน้าที่ที่ยิ่งใหญ่และมีเกียรติ จึงทำให้ในบทบาทของความรับผิดชอบต้องบกพร่องไปบาง สิ่งนั้นก้านกล้วยไม่ได้ยากให้เป็นเช่นนั้น ก้านกล้วยจึงต้องเลือกที่จะดูแลครอบครัวอันดับแรกจนทำให้ผิดต่อบทบาทของหน้าที่การงาน แต่ด้วยความรับผิดชอบที่มีในตัวก้านกล้วยจึงทำให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี จึงเห็นได้ว่าบทบาทเหล่านี้เป็นสิ่งที่เราต้องยึดและปฏิบัติ จึงต้องตระหนักถึงภาระหน้าที่ที่เกิดขึ้นตามมา มีความรับผิดชอบต่อบทบาทใหม่ในการเป็นพ่อและแม่ ซึ่งเป็นหน้าที่ๆ สำคัญ ในเรื่องยังแทรกเรื่องของ การเคารพเชื่อฟังบิดา มารดา หรือผู้อาวุโสกว่า เป็นสิ่งที่ดี หรือ การรู้คุณและทดแทนคุณแผ่นดินต่อผู้มีพระคุณเป็นสิ่งที่ควรยกย่องและจัดเป็นเรื่องที่ดีงาม

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ยักษ์

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องยักษ์ ได้แฝงความเป็นวัฒนธรรมอยู่ภายในเนื้อเรื่อง โดยได้แนวทางมาจากเรื่องรามเกียรติ์ หรือ รามายณะ มหาकाพย์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุด นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์การ์ตูน การออกแบบอาคารบ้านเรือนจะเหมือนตลาดเชียงกง ซึ่งเป็นที่จำหน่ายอะไหล่ชิ้นส่วนประกอบ และ เครื่องยนต์ ดังนั้นในฉากมีอาคารร้านค้าที่ขายวัสดุที่เป็นเหล็ก ส่วนใหญ่เป็นฉากภายนอกสถานที่ งานออกแบบด้านสถาปัตยกรรมนั้นเป็นลักษณะเชิงจินตนาการไม่มีอยู่จริง จินตนาการนั้นได้รับอิทธิพลมาจากงานแอนิเมชันทางฝั่งตะวันตก นำมาผสมผสานกับศิลปะของไทย จึงเป็นการผสมผสานทางความคิดในได้มุมมองที่ต่างจากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทยในเรื่องอื่นๆ

ทั้งยังนำเอาวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ ที่มีทศกัณฐ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของความชั่วร้าย และกองทัพของพระราม ซึ่งเป็นตัวแทนของความคิดดี มาเป็นเชิงเปรียบเทียบ ซึ่งทางหลักพระพุทธศาสนา การแทนด้วยความดีความชั่วมักเป็นสัญลักษณ์สื่อด้วยคติธรรมคำสอนหรือข้อคิด ดังนั้นการนำเรื่องราวมาปรับให้ร่วมสมัยแปลกใหม่มีการสอดแทรกของประวัติศาสตร์อยู่ในเรื่องราวการ์ตูนเรื่องยักษ์ จึงให้เห็นอีกมุมหนึ่งของ “ยักษ์” ที่เชื่อว่าความเป็นยักษ์แฝงอยู่ในแต่ละบุคคล แต่ใคร

จะมีสติในการไม่ให้ปรากฏในตัวตน ทั้งยังมีความเชื่อในเรื่องของการทำหน้าที่ของตน โดยทุกคนในสังคมย่อมต้องมีบทบาทหน้าที่ตามสถานภาพของตน แม้หน้าที่ของแต่ละคนจะมีความแตกต่างกัน ถ้าทุกคนได้ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนอย่างถูกต้องก็จะเกิดสิ่งที่ดีตามมา ในเรื่องยังมีแง่คิดเรื่องของความเป็นเพื่อน ความรักและความผูกพัน ความเสียสละ ที่จะเห็นได้ในทุกตอนที่น้ำเขียวมีความเป็นห่วงใยต่อเผือก หรือการเสียสละของเผือกที่จะปกป้องไม่ให้น้ำเขียวถูกทำลายจากศรแห่งราม ซึ่งตอนแรกน้ำเขียวและเผือกต่างฝ่ายต่างก็เป็นส่วนเกินของกันและกัน แต่เรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางทำให้ทั้งคู่สร้างความผูกพัน ก่อเกิดเป็นมิตรภาพที่ดีและทำให้ความเป็นส่วนเกินกลายเป็นส่วนเติมเต็มในสิ่งที่ขาดหายไปของทั้งคู่ รวมทั้งสนิมเด็กน้อยที่ต้องการหาเพื่อนที่จริงใจมาพบกับน้ำเขียวและเผือก เรื่องราวจึงเป็นข้อคิดที่นำมาสอดแทรกเพื่อจะสอนในเรื่องของความเสียสละ การดูแลกันด้วยความจริงใจ ทำให้ก่อเกิดสัมพันธภาพที่ดี ที่บุคคลหนึ่งจะได้รับและตอบสนองมาให้อีกฝ่ายอย่างจริงใจ เป็นค่านิยมที่ควรนำไปปฏิบัติต่อสังคมไทยในยุคนี้

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอคโค จีวักองโลก

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องเอคโค จีวักองโลก เนื้อหาเรื่องราว ได้แฝงความเป็นวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี สะท้อนภาพชีวิตทั้งในด้านความเป็นอยู่ ที่อยู่อาศัยของชนเผ่ากะเหรี่ยง ส่วนใหญ่แล้วชาวกะเหรี่ยงจะตั้งถิ่นฐานเป็นหลักแหล่งถาวร ไม่ย้ายถิ่นบ่อยๆ ลักษณะบ้านเรือนของกะเหรี่ยงนั้นนิยมสร้างเป็นบ้านยกพื้นสูง ใต้เสาสูง มีชานบ้าน หมู่บ้านที่อุดมสมบูรณ์พอจะเพาะปลูกเพื่อยังชีพได้ บ้านเรือนส่วนใหญ่สร้างเป็นหลังขนาดย่อมๆ จากเรื่องที่อยู่อาศัย ชาวกะเหรี่ยงยังให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ เชื่อมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับธรรมชาติ รวมทั้งสิ่งที่ลึกลับ คือ ความเชื่อเรื่องขวัญ การนับถือ ผี ซึ่งความเชื่อนี้มีมาแต่ดั้งเดิมมานานแล้ว ซึ่งเป็นความเชื่อในเหล่าบรรพบุรุษ เจ้าที่เจ้าทาง เจ้าป่าเจ้าการอยู่กับป่าเขา ความผูกพันกับธรรมชาติจึงหล่อหลอมให้ความเชื่อกับธรรมชาติเข้าด้วยกัน



ภาพประกอบ 112 บ้านของชนเผ่ากะเหรี่ยง

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จีวักองโลก

ในการทำกิจกรรมต่างๆ จะต้องมีการเซ็นไหว้ ต่อเจ้าที่เจ้าทาง และบอกกล่าวบรรพบุรุษ ให้ท่านดลบันดาลให้อยู่เย็นเป็นสุข ปกป้องคุ้มครองดูแล ซึ่งเป็นความเชื่อและเป็นประเพณีที่ดีงาม เป็นการสร้างความรักความสามัคคีให้กับหมู่ ส่วนฉากที่เป็นการประกอบพิธีสู่ขวัญป่าในภาพยนตร์การ์ตูนเอคโค จักรก้องโลกนั้น เกิดจากพื้นฐานความคิดของชนกะเหรี่ยงที่เชื่อว่าสิ่งมีชีวิตไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือต้นไม้ ต่างก็มี 'ขวัญ' ซึ่งกำหนดความเป็นไปของแต่ละชีวิต หากมีขวัญดีอยู่กับตัวชีวิตก็จะเป็นไปโดยราบรื่น การทำพิธีดังกล่าวจึงมุ่งเชิญขวัญที่ล่องลอยอยู่ในที่ต่างๆ ให้กลับมาอยู่กับต้นไม้ต้นนั้น พร้อมทั้งเชิญเทวาอารักษ์ทั้งหลายมาช่วยกันปกป้องรักษาเพื่อให้ต้นไม้เติบโตแข็งแรง เป็นช่วงเวลาที่มีในฉากให้เห็นถึงช่วงในการประกอบกิจพิธี เพื่อการอนุรักษ์ทำให้เกิดคุณค่าสร้างความสำคัญให้กับผืนป่าและปลูกฝังเรื่องการ



ภาพประกอบ 113 พิธีสู่ขวัญต้นไม้

ที่มา: ภาพยนตร์เอคโค จักรก้องโลก

การรักษาและผูกพันกับธรรมชาติทำให้เกิดการหวงแหน ไม่คิดทำลาย ไม่ว่าจะเป็นป่าไม้ ภูเขา สายน้ำ และแผ่นดิน ทำให้เข้าใจและให้คุณค่าต่อธรรมชาติด้วยการปฏิบัติดีต่อธรรมชาติ เพราะเห็นสิ่งเหล่านี้เป็นผู้มีพระคุณในฐานะผู้คุ้มครองป่าและธรรมชาติ เพื่อดำรงไว้ซึ่งความสัมพันธ์อันดีงาม เช่น ในฉากทำพิธีสู่ขวัญป่า ซึ่งนอกจากเป็นความเชื่อของชนเผ่ากะเหรี่ยงแล้ว ยังเป็นวัฒนธรรมที่ทำสืบต่อกันมาตั้งแต่ครั้งบรรพบุรุษ ด้านความเจริญทางเทคโนโลยี การชื่นชมในความเจริญของเทคโนโลยีจากโลกตะวันตกโดยเชื่อว่ามาสร้างความสะดวกสบายให้กับคนในสังคม และสามารถในการช่วยแก้ปัญหาให้กับวิกฤตการณ์ของเกิดภาวะโลกร้อนที่กำลังขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็ว และสร้างความเสียหายให้กับเมืองใหญ่ๆ ทั่วโลก

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง พระมหาชนก

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนก โดยเนื้อหาของเรื่องราว ได้แฝงความเป็นวัฒนธรรมอยู่ในเนื้อเรื่อง ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว ฉาก สถาปัตยกรรมไทยจะมีความผสมผสานความเป็นวัฒนธรรมของอินเดีย เช่น ฉากเมืองมิดิลา และนครกาลจัมปากะ ความประณีตของลวดลายที่นำมาตกแต่งภายในท้องพระโรง เป็นลักษณะของลวดลายไทยที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจนำเอารูปร่างจากธรรมชาติมาดัดแปลง เช่น ลายประจำยาม ลายกระหนก ลายกระจัง ซึ่งลวดลายเหล่านี้ได้รับอิทธิพลมาจากอินเดีย นำมาผสมผสานกับศิลปะดั้งเดิม ของคนไทยสืบทอดกันมา มักจะใช้ประดับอยู่ตามเสา ขอบประตูหน้าต่าง หน้าต่าง ของโบสถ์ วิหาร เพดาน และยังมีมุมมองของความเชื่อที่แฝงไว้กับการดำเนินเรื่องเป็นคติความเชื่อ ในเรื่องของการตั้งจิตอธิษฐาน เช่น ตอนที่พระโพลชนกได้อธิษฐานว่า "ถ้าข้าพเจ้าคิดไม่ซื่อกับพระเชษฐาจริง ขอให้เครื่องจองจำจงตรึงมือและเท้าของข้าพเจ้าไว้ แม้ประตูก็จงปิดสนิท แต่ถ้าข้าพเจ้ามิได้มีจิตคิดทรยศ ขอให้เครื่องจองจำจงหลุดจากมือและเท้าของข้าพเจ้า แม้ประตูก็จงเปิดออก" จากคำอธิษฐานนั้นทำให้เกิดการณ์ได้นำพระโพลชนกหลุดพ้นจากการขัง หรือ ความเชื่อในตอนหนึ่งที่พระมหาชนก ตกในเหตุการณ์เรือแตกกลางทะเล ได้ว่ายน้ำอยู่กลางทะเลถึง 7 วัน 7 คืน มุ่งให้เห็นความเชื่อเรื่องความเพียรที่จะพาตนเองไปให้ถึงฝั่งโดยเชื่อถึงเรื่องของ "ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน" ซึ่งถือกันว่ามีความสำคัญที่สุดของเรื่อง

ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องพระมหาชนกยังแทรกคติและแง่คิดที่เป็นเหมือนมุขสะท้อนให้คิดในเรื่องของความเพียร การนำแนวทางไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดประโยชน์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญของเรื่อง นอกจากนี้ ในตอนที่พระมหาชนกเสด็จประพาสพระราชอุทยานในกรุงมิดิลา ในระหว่างทางทรงทอดพระเนตรเห็นในบริเวณการเข้าสวนมีต้นมะม่วงอยู่สองต้น ต้นหนึ่งมีผล อีกต้นหนึ่งไม่มีผล พระองค์ได้ทรงเสวยผลมะม่วงซึ่งมีรสชาติดีรสทิพย์ ครั้นเสด็จกลับปรากฏว่าชาวบ้านได้รู้ถึงรสชาติของลูกมะม่วงจึงต่างพากันมาเก็บผลจนต้นแต่ด้วยความที่ต้นมะม่วงสูงใหญ่จึงพากันโค่นต้นมะม่วง พระมหาชนกได้รู้จึง มองเชิงคติสอนตนว่าถ้าเป็นเหมือนต้นมะม่วงที่มีผลเปรียบเหมือนมีราชสมบัติติดตัวเหล่าคนจะมาหาประโยชน์ แต่ถ้าเป็นเหมือนต้นไร้ผลจะยังคงยืนหยัดได้แม้มีแต่ใบ พระองค์จึงทรงเลือกที่จะเป็นเช่นต้นไม้ไม่มีผล เป็นส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นค่านิยมที่เชื่อว่าอะไรดี ไม่ดี อะไรควร ไม่ควร รวมทั้งระบบการคิดของพระมหาชนกในเรื่องของการฟื้นฟูต้นมะม่วงให้มีผลโดยวิธีการที่นำผู้รอบรู้และชำนาญคิดศึกษาและทดลองเพื่อสร้างสิ่งที่มีคุณค่าให้เป็นประโยชน์ ค่านิยมจากตอนนี้จึงเป็นความคิดหรือความเชื่อที่พระมหาชนกได้พิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและมีคุณค่าประกอบการตัดสินใจ จึงนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อประชาราษฎร์

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องทองแดง

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องทองแดง แฝงความเป็นวัฒนธรรมอยู่ภายในเนื้อเรื่อง โดยได้แรงบันดาลใจจากพระราชนิพนธ์ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เรื่องทองแดง (The Story of Tongdaeng) นำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ภาพยนตร์ได้สะท้อนในเรื่องของที่อยู่อาศัย เช่น "บ้าน" ซึ่งเป็นสถานที่อยู่อาศัยที่สร้างความผูกพันมาตั้งแต่เกิด ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องทองแดง ในตอน "ทองหล่อ" ได้แสดงให้เห็นสถาปัตยกรรมบ้านเรือน การสะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของชาวสวนในชนบท ลักษณะบ้านไม้ที่คำนึงถึงพื้นที่ในการใช้สอย มีระเบียบเพื่อใช้เป็นที่พักผ่อนบิณฑบาต เช่น ในฤดูกาลสามารถเก็บผลไม้มาจัดเพื่อนำไปขายหรือการนั่งพักผ่อน เป็นภาพชีวิตความเป็นอยู่ที่พอเพียงของชาวสวน ส่วนในเรื่อง "จร" ความงดงามของวัดที่เกิดจากความเก่าแก่ ศาสนสถานที่ใช้ประกอบพิธีทางพุทธศาสนา ศูนย์รวมของคนในชุมชน ซึ่งยังคงมีเรื่องของความเป็นไทยด้วยโบสถ์และบรรยากาศของความเป็น ส่วนเรื่อง "คอปเปอร์" เป็นอีกหนึ่งมุมมองทางสถาปัตยกรรมที่เกิดจากการเห็นในความสำคัญของสถาปัตยกรรมที่มีความทันสมัยในโลกที่เน้นทางด้านจินตนาการ สถาปัตยกรรมที่องค์ประกอบที่เน้นมุมมองทางด้านทัศนียภาพ เรื่องราวแสดงให้เห็นถึงชุมชนหรือย่านเชียงใหม่ที่ประกอบด้วยร้านค้าที่ขายเสาเหล็ก วัสดุอุปกรณ์ในการประกอบหุ่นยนต์ ดังนั้นจึงเป็นการแทรกเรื่องราวทางวัฒนธรรมผ่านมุมมองทางด้านงานสถาปัตย์ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องทองแดง ยังให้เห็นถึงความดีที่มีในคุณทองแดง เรื่องราวของ "ความกตัญญู ความจงรักภักดี และการมองเห็นคุณค่าของสิ่งเล็กๆ สิ่งที่เราสร้างในตัวตน" ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถ้านำไปปฏิบัติจะทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้า ซึ่งส่วนประกอบทั้ง 3 สิ่งนี้มีแนวทางตามหลักของพระพุทธศาสนาที่สอนไว้ เช่น เรื่องความกตัญญูรู้คุณ ซึ่งเป็นพื้นฐานทางด้านคุณธรรมที่ทุกคนควรมี ความจงรักภักดี และตนเป็นที่พึ่งแห่งตนเพราะสิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างความสำนึกทั้งในหน้าที่และความรับผิดชอบ โดยเริ่มจากความรับผิดชอบต่อตนเอง ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในครอบครัว สิ่งนี้จะขยายผลออกไปสู่ความเป็นสังคม และเป็นวัฒนธรรมที่ดั่งามต่อไป ได้สร้างค่านิยมในเรื่องที่เป็นเหมือนข้อคิดเรื่องของความกตัญญูรู้คุณ ซึ่งเป็นค่านิยมที่ควรนำไปปฏิบัติต่อสังคมไทยในยุคนี้ ซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ เรื่องกตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์ รวมทั้งเรื่องความจงรักภักดีและความอดทนที่เป็นส่วนส่งเสริมให้สังคมเห็นถึงความสำคัญในการเคารพซึ่งในสถาบัน องค์การ หน่วยงาน เป็นการสร้างทัศนคติที่ดีให้กับคนในสังคมเรื่องของการจะทำสิ่งใดควรมีความมานะอดทน แม้สิ่งนั้นจะไม่ได้เป็นที่ถูกใจนัก ดังเช่นในเรื่องทองหล่อที่มีความอดทนแม้ตนเองจะกลัวเสียงฟ้าร้องแต่ต้องอดทนเพื่อที่จะได้ช่วยเหลือเจ้านายของตนให้ปลอดภัย ในแต่ละตอนของเรื่องมีการสะท้อนบทภาพยนตร์เพื่อเป็นส่วนสร้างจิตสำนึกให้กับผู้ชมนำไปสร้างทัศนคติและมุมมองที่ดีให้กับสังคมการสร้างค่านิยมที่ดีให้กับผู้ชมผ่านทางภาพยนตร์การ์ตูน นอกเหนือจากความเพลิดเพลินจากบรรยากาศ

ของภาพ ตัวละคร จาก ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องทองแดงได้ให้มุมมองและความหลากหลายมุมมองนี้เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการปฏิบัติของคนในสังคมไทยต่อไป

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ได้แฝงความเป็นวัฒนธรรมอยู่ภายในเนื้อเรื่องในแต่ละเรื่อง โดยได้แบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านความเชื่อ ด้านค่านิยม และด้านสถาปัตยกรรม ซึ่งในแต่ละด้านได้แนวทางมาจากเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วรรณคดี สภาพชีวิตความเป็นอยู่ของของสังคมไทย รวมทั้งชนเผ่าที่มีอารยธรรมที่แฝงอยู่เป็นการนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์การ์ตูน เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของสังคมไทย ทั้งสังคมเมืองและความเป็นชนบท

ด้านความเชื่อ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยเชื่อในเรื่องของความดีความชั่ว โชคลาภ และวิญญาณของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่จะคุ้มครอง และยังเป็นลักษณะที่มีการเปรียบเทียบ ซึ่งทางหลักพระพุทธศาสนา การแทนด้วยความดีความชั่วมักเป็นสัญลักษณ์สื่อด้วยคติธรรมคำสอนหรือข้อคิดหรือความเชื่อที่มีมาแต่บรรพบุรุษเหมือนดังความเชื่อของชนเผ่ากะเหรี่ยงจากเรื่องเอคโค จีวักองโลกที่เชื่อในความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ เชื่อมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับธรรมชาติรวมทั้งสิ่งที่ลึกลับ ซึ่งเป็นความเชื่อในเหล่าบรรพบุรุษ เจ้าที่เจ้าทาง เจ้าป่าเจ้าการอยู่กับป่าเขา ความเชื่อในวิญญาณ เช่นจากเรื่องนาค ที่เชื่อว่าจะคอยคุ้มครองปกป้องมนุษย์ จึงมีการทำบุญกุศลส่งถึงกันเพื่อเป็นการสักการบูชาและให้ความเคารพ

ด้านค่านิยม พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย นั้นจะนำเสนอส่วนสำคัญในเรื่องของการสร้างวัฒนธรรมที่ดีงาม มาจากการสะท้อนค่านิยมของคนไทยที่ถือว่า การเคารพเชื่อฟังบิดามารดา หรือผู้อาวุโสกว่า เป็นสิ่งที่ดี รวมทั้งความกตัญญูรู้คุณ ต่อผู้มีพระคุณเป็นสิ่งที่ควรยกย่อง การแทรกแง่คิดเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปฏิบัติเพื่อให้เกิดประโยชน์ เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติเรื่องพระมหาชนก ที่สอนเรื่องของการเพียรซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ และการ์ตูนเรื่องยักษ์ ที่ให้เห็นอีกมุมหนึ่งของ “ยักษ์” ที่เชื่อว่าความเป็นยักษ์แฝงอยู่ในแต่ละบุคคล แต่ใครจะมีสติในการไม่ให้ปรากฏในตัวตน ทั้งยังมีความเชื่อในเรื่องของการทำหน้าที่ของตน โดยทุกคนในสังคมย่อมต้องมีบทบาทหน้าที่ตามสถานภาพของตน แม้หน้าที่ของแต่ละคนจะมีความแตกต่างกัน ถ้าทุกคนได้ปฏิบัติตามบทบาทหน้าที่ของตนอย่างถูกต้องก็จะเกิดสิ่งที่ดีตามมา รวมทั้งยังสร้างค่านิยมความเป็นเพื่อน ความรักและความผูกพัน ความเสียสละ ที่จะเห็นได้ในทุกตอน

ด้านสถาปัตยกรรม พบว่า มีการให้เห็นถึงลักษณะของสิ่งก่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ยังคงความเป็นวิถีชีวิตในแบบสังคมไทย เช่น ในสมัยอยุธยาซึ่งเป็นยุคที่มีความเจริญรุ่งเรืองสภาพที่อยู่อาศัยของคนในยุคนั้น เป็นหมู่บ้าน สะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของคนชนบท การที่ใช้ชีวิตแบบสังคมเกษตรกรรมมีสวนผัก ผลไม้ หมู่บ้านประกอบด้วยหลายๆครัวเรือน ชีวิตความเป็นอยู่ลักษณะที่อยู่อาศัยเป็นแบบเรือนไทยภาคกลาง มีลักษณะเป็นเรือนยกพื้น ใต้ถุนสูง หรือ พระราชวัง เป็นเหมือน

ศูนย์กลางของคนในสังคมสมัยนั้นที่ยังมีพระมหากษัตริย์เป็นเหมือนวีรบุรุษที่จะปกป้องและเป็นที่ยึดเหนี่ยวของจิตใจ ภายในพระราชวังจึงมีทั้ง วัด โบสถ์ วิหาร เพื่อให้ประชาชนได้เคารพบูชา

ข้อมูลทั้งสามด้านนี้เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในการ์ตูน 3 มิติของไทย เป็นการสะท้อนภาพของสังคมไทย โดยข้อมูลดังกล่าวจะเป็นเหมือนข้อมูลที่จะนำมาสร้างเรื่องราว ตัวละคร และฉากให้กับงาน โดยในภาพรวมของการสร้างจะให้เห็นถึงความคล้ายจริง ที่พบว่าสิ่งนี้เป็นส่วนที่ส่งเสริมให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย มีความเป็นลักษณะเฉพาะของตัวเองที่ต่างจากชนชาติอื่น



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ได้ดำเนินการค้นคว้าถึงกระบวนการสร้างงานและขั้นตอนการทำงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย รวมทั้งปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยใช้แนวคิดตามหลักทฤษฎีการสร้างงานและการบริหารจัดการ4Ms ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในประเด็นของกระบวนการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ 3 มิติของไทย
2. เพื่อศึกษาขั้นตอนการทำงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในประเด็นของขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขึ้นเสนองาน (Present)
3. เพื่อศึกษาปัจจัยในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

#### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Participant Observation) และการสัมภาษณ์ (Interview) จากนั้นอภิปรายผลงานวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research) ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า โดยการศึกษาจากเอกสารข้อมูลเบื้องต้นและแหล่งข้อมูลต่างๆ
2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purbability Sampling)
  - 2.1 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
  - 2.2 สัมภาษณ์กลุ่มผู้ผลิต นักออกแบบ นักวิชาการ

### 2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

### 2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3. วิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตามทฤษฎีการสร้างงาน

### 4. สรุปผลและอภิปราย

## ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในเรื่องกระบวนการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) ลักษณะเด่น และกระบวนการทำงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present) รวมทั้งปัจจัยของแต่ละบริษัทและทัศนคติของผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้เกี่ยวข้องที่เป็นตัวส่งเสริมในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ได้กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างไว้ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และกลุ่มผู้สัมผัส

1. กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี 2545-2558 ที่มีชื่อเสียงและสร้างผลงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง

- บังปอนด์ ฉายปี 2545 ผลิตโดยบริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด
- ก้านกล้วย 1 ฉายปี 2549 และ ก้านกล้วย 2 ฉายปี 2552 ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด
- นาค ฉายปี 2551 ผลิตโดยบริษัท Beboyd Cg
- เอคโค จีวักองโลก ฉายปี 2555 ผลิตโดยบริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด
- ยักษ์ ฉายปี 2555 ผลิตโดยบริษัท เวอร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด
- พระมหาชนก ฉายปี 2557 ผลิตโดยสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์
- ทองแดง ฉายปี 2558 ผลิตโดย บริษัทเฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด

2. กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยได้จากกลุ่มบริษัทที่เป็นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2545-2558 จำนวน 6 บริษัท ได้แก่ บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด บริษัท Beboyd Cg บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ร่วมกับสมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์ และบริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด

3. กลุ่มผู้สัมภาษณ์ของแต่ละบริษัท โดยแยกเป็นกลุ่มดังนี้

3.1 กลุ่มผู้ผลิต

3.2 กลุ่มนักออกแบบแอนิเมชัน

3.3 กลุ่มนักวิชาการ

## สรุปผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน:กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นต่างๆ ดังนี้

### ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างงานในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสร้างงานในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง โดยเนื้อเรื่องสามารถสรุปได้ดังนี้

ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน เป็นเรื่องราวของเด็กชายวัย 5 ขวบ ชื่อ ปังปอนด์ ซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่องโดยการได้เข้าไปผจญภัยในโลกอนาคตได้พบกับหนุมาน จึงมีไหวพริบ พบเพื่อน และร่วมเผชิญกับหุ่นยนต์ที่เข้ามาครองเจ้าเหล่ามนุษย์ในโลกอนาคต เป็นการเล่าเรื่องที่มีการเชื่อมโยงกันระหว่างโลกอนาคตกับโลกปัจจุบัน เนื้อเรื่องจึงพูดถึงความเจริญทางเทคโนโลยีที่เข้ามาทำให้มนุษย์ถูกรอบงำ โดยการสื่อความเจริญของเทคโนโลยีที่แทนด้วยตัวหุ่นยนต์ โดยมีหนุมานที่เป็นฮีโร่เข้ามาช่วยเหลือให้เรื่องราวผ่านพ้นไปด้วยดี การให้เห็นถึงมิตรภาพ เนื้อเรื่องบอกถึงชะตาของโลกในอนาคต ถ้าใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด เราอาจจะถูกเทคโนโลยีครอบงำ

ก้านกล้วย เรื่องราวของลูกชาย ที่ชื่อว่าก้านกล้วย ออกตามหาพ่อ ซึ่งตอนหลังรู้ว่าพ่อถูกช้างศึกฆ่าตายในสนามรบ จุดนี้เป็นเหมือนแรงผลักดันให้ก้านกล้วยได้เผชิญกับเหตุการณ์ต่างๆ รวมทั้งโชคชะตาได้นำพามาเป็นช้างศึกของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ด้วยความกล้าหาญและความมานะอดทน รวมทั้งความสัมพันธ์ของมิตรภาพระหว่างการเดินทาง ทำให้ก้านกล้วยกลายเป็นช้างผู้ยิ่งใหญ่ เนื้อเรื่องเป็นการนำเรื่องราวของประวัติศาสตร์ที่มีอยู่จริงมาเชื่อมโยงกับตัวละคร ที่แทรกสาระในเนื้อเรื่องทั้งด้านประวัติศาสตร์และความน่ารักของตัวละคร

นาค เรื่องราวจากตำนานแม่นาคพระโขนงที่เป็นตำนานเก่าแก่ของไทย นำมาดัดแปลงให้เป็นแนวการ์ตูนมีเรื่องราวสนุกสนาน โดยมีผีสาว"นาค" ที่ใช้ชีวิตในชนบทหนีห่างจากความวุ่นวายในกรุงเทพ เรื่องเกิดขึ้นที่หมู่บ้านในชนบทแห่งหนึ่ง มีการจัดงานวัด และในค่ำคืนนั้น เหล่าบรรดาผีเมืองได้ออกมาอาระวาดและจับตัวเด็กชายชื่อ ธิ ซึ่งเป็นกุญแจไขสำคัญของการประกอบพิธีกรรมให้กับหัวหน้าผีคือหมอผี ทำให้พี่สาวของธิชื่อแก้ว ต้องการตามน้องกลับมา จึงเป็นหน้าที่ของนาคและพวกพ้องที่ตัดสินใจพาแก้วออกตามหาน้องชายในโลกแห่งวิญญาณ และได้เผชิญหน้ากับภูติผีที่เป็นตัวการวางแผน การมาครั้งนี้ทำให้นาคได้พบกับลูกชาย "เจ้าแดง" ลูกที่หมอผีจอมบ่งการเอาไปเลี้ยง เรื่องราวถ่ายทอดบทบาทของความเป็นแม่ที่มีความรักให้ลูกเสมอ รวมทั้งการเผชิญกับหมอผีแห่งโลกวิญญาณ นาคและเพื่อนๆ จึงฝ่าฟันอำนาจของหมอผีที่จะมาทำลายโลกมนุษย์ ให้กลับมาสงบสุขอีกครั้ง เป็นการนำมุมมองของความน่ากลัวมาถ่ายทอดในแบบของความรักที่มีต่อลูก พี่น้อง และเพื่อน

ก้านกล้วย 2 เรื่องราวของก้านกล้วย ที่เติบโตเป็นช่างศึก จากการรับชนะสงครามยุทธหัตถีกับพระมหาอุปราชา ภายหลังจากเสร็จสงครามก้านกล้วยได้รับตำแหน่งเป็นพระยาปราบหงสาวดี และมีชีวิตคู่กับขบแก้วซึ่งกำลังตั้งท้อง จากการที่ก้านกล้วยออกศึกบ่อยจนทำให้ขบแก้วน้อยใจและขอไปอยู่กับลูกที่บ้านเกิดหมู่บ้านหินขาว ส่วนกรุงหงสาวดี พระเจ้านันทบุเรงทรงแค้นใจเมื่อครั้งการทำศึกยุทธหัตถีที่ต้องเสียลูกชายไป จึงได้ยกกองทัพมาจับตัวชาวบ้านที่หมู่บ้านหินขาว และจับขบแก้วและลูกไป เป็นช่วงเวลาเดียวกับแสงดาแม่ของก้านกล้วยได้เสียชีวิตจากการที่เข้าช่วยต้นอ้อ กอแก้ว ลูกแฝดของก้านกล้วย ชาวที่ทหารหงสามานุกหมู่บ้านรู้ถึงก้านกล้วย ด้วยเหตุนี้ก้านกล้วยจึงหนีภาระหน้าที่ออกมาจากกรุงศรีอยุธยาเพื่อช่วยครอบครัว จนทำให้ต้องผิต่อหน้าที่ แต่ด้วยความเป็นพ่อผู้ซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัว จึงต้องมีความรับผิดชอบทั้งหน้าที่และครอบครัวที่ต้องปฏิบัติให้ดีทั้งสองด้าน ซึ่งเป็นการแทรกเนื้อหาให้ผู้ชมได้คิดและนำไปปฏิบัติเพื่อเกิดผลดีต่อสังคมไทย

เอกโค จิวก้องโลก การเดินทางของพี่น้องชาวกะเหรี่ยง หน่อวาและจ่อเป ที่เข้าร่วมแก้ไขสถานการณ์โลกร้อน และผจญภัยของแซม บุตรชายคนเดียวของประธานาธิบดีแห่งแคปิตัลสเตท (Capital State) จากคนละพื้นที่ได้มาพบกัน ความสัมพันธ์ของทั้งสามคนที่จะมาช่วยกันปกป้องพื้นโลกจากมหันตภัยภาวะโลกร้อน เรียกว่า บัค (Buct) ซึ่งเป็นปีศาจคลื่นความร้อนจะเข้ามายึดครองโลก การเดินทางมาส่งแซมในครั้งนี้ เพื่อช่วยเหลือโลกและมีเพียงจ่อเปและหน่อวาที่รู้วิธีการทำลายคือ การหยุดใช้พลังงาน เด็กๆ ทั้งสามจึงช่วยกันปฏิบัติการหยุดยั้งวิกฤตการณ์ภาวะโลกร้อนในครั้งนี้ เป็นเรื่องราวที่สะท้อนสังคมในปัจจุบัน ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการใช้พลังงานที่สิ้นเปลืองทำให้เกิดภาวะโลกร้อน ดังนั้นให้พึงสังวรธรรมชาติ และเห็นความสำคัญของธรรมชาติเพื่อที่จะปกป้องเหตุการณ์ครั้งนี้ได้

พระมหานก เรื่องราวของพระเจ้ามหานกษัตริย์แห่งกรุงมิลลา ซึ่งมีพระราชโอรสสองพระองค์ พระนามว่า พระอริยฐานก และพระโปลชนก หลังจากพระบิดาสวรรคต พระอริยฐานกได้ขึ้นครองราชสมบัติ แต่ด้วยความหลงเชื่อในอมาตย์ซึ่งไม่พอใจในพระโปลชนกและได้ออกอุบายกราบทูลความเท็จกล่าวหาว่าพระอูปราชโปลชนก ทำให้สองกษัตริย์ต้องแคลงใจกันและเป็นเหตุให้เกิดการต่อสู้กันในสนามรบ ครั้นเมื่อพระอริยฐานกมาทราบความจริงว่าเกิดจากอมาตย์หลอกให้แตกกัน และสถานการณ์ช่วงนั้นอมาตย์ได้ทำพระองค์ตกจากหลังช้างก่อนสิ้นพระชนม์ จึงเป็นเหตุให้พระโปลชนกต้องขึ้นครองนคร และพระมเหสีในพระอริยฐานกที่กำลังทรงพระครรภ์ต้องหลบหนีไปอยู่ที่เมืองกาลจัมปากะ จนคลอดพระมหานก ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของกษัตริย์ที่มีความเพียร พระองค์มีความมานะ พยายาม และห้าวหาญการค้า ครั้งเติบใหญ่ทรงคิดที่จะเดินทางโดยเรือเพื่อค้าขายและไปเมืองมิลลา ระหว่างทางเรือได้ผจญกับพายุทำให้เรือแตก เป็นเหตุให้พระองค์ต้องว่ายน้ำอยู่ในท้องทะเลเป็นเวลาถึง 7 วัน แต่ด้วยความเพียรพยายามและไม่ย่อท้อ ทำให้นางมณีเมขลา เทพธิดาที่ปกป้องมหาสมุทรได้เห็นถึงสิ่งนี้ และได้เข้าช่วยเหลือโดยอุ้มพระมหานก ไปจนถึงฝั่งมิลลา พระองค์จึงได้เข้าเมืองมิลลาและปกครองเมืองมิลลาต่อไป ในเรื่องราวจะมุ่งเน้นในเรื่องของความเพียรซึ่งนำมาสู่ความสำเร็จไม่ว่าจะทำได้ ซึ่งนำมาจากทศชาติชาดกโดยพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชทรงเรียบเรียงและทรงนำมาดัดแปลงเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้น

ยักษ์ เรื่องราวที่ได้แนวคิดมาจากเรื่องรามเกียรติ์ เรื่องของหนูนกระปองฝ่ายทศกัณฐ์และหนูนกระปองฝ่ายราม โดยมีหนุมานเป็นทัพหน้า หลังสงครามสิ้นสุดสนามรบจึงเป็นเพียงซากปรักหักพังและซากเหล็กเก่าๆ เหลือไว้เพียงแต่สุสาน จนเวลาผ่านไปเป็นล้านวันต่อมา บรรดาพ่อค้าหุ่นขายของเก่าเข้ามาค้าขายได้ขุดพบซากยักษ์เจ้าของตำนานและหนุมาน เพื่อที่จะนำมาขายชิ้นส่วน แต่ทั้งสองได้คืนชีพ โดยที่ทั้งสองคนจำเรื่องราวของตนเองแต่ก่อนไม่ได้ และที่สำคัญยังมีโซ่มาทำให้ทั้งสองไม่สามารถแยกจากกันได้เพราะโซ่ของหนุมานหรือที่เรียกว่า “เจ้าเผือก” ยังติดอยู่ที่แขนของหุ่นยักษ์ที่เรียกว่า “น้ำเขียว” เรื่องราวจึงเกิดจากการเดินทางผจญภัยของน้ำเขียวกับเผือกมิตรภาพระหว่างกัน ซึ่งตลอดการเดินทางของทั้งสองพยายามจะตัดโซ่แต่การตัดโซ่ทำให้เขาทั้งคู่สร้างเรื่องราวที่คำว่ามิตรภาพเป็นสิ่งที่มั่นคงเสมอ

ทองแดง เรื่องราวที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพระราชนิพนธ์เรื่อง “ทองแดง” ซึ่งเป็นสุนัขทรงเลี้ยงยอดกตัญญูในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โดยมีการนำเสนอ 3 เรื่องสั้น ดังนี้

เรื่องราวของ “จรว” สุนัขที่ถูกทิ้งและหลงเข้ามาในวัดแต่ถูกสุนัขเจ้าถิ่นมาขัดขวาง จนได้พบกับหลวงพ่อด ด้วยความเมตตาหลวงพ่อดจึงนำมาดูแล แล้วเหตุเกิดที่คาดไม่ถึงได้เกิดขึ้นเมื่อหลวงพ่อดได้ลักตักบันไดจนเข้าโรงพยาบาลทำให้เพื่อนๆ เข้าใจผิดนึกว่าจรวทำและจะขโมยจนทำให้หลวงพ่อดตกลงมา ดังนั้นจรวจึงโดนขับไล่จรวออกจากวัด แต่ด้วยความกตัญญูจรวจึงออก

จากวัดและได้นำไม้เท้าวิ่งไปให้หลวงพ่ที่โรงพยาบาล ระหว่างทางเจอพบพวกเจ้าหน้าที่ที่คิดไม่ดีนำของเก่าไม่ว่าจะเป็นเศียรพระหรือวัตถุโบราณเพื่อนำไปขาย จรจึงกลับไปวัดและเข้าขัดขวางและต่อสู้กับพวกขโมย เพื่อปกป้องพระพุทธรูปสำคัญที่ถือเป็นหัวใจของทุกคนจนตนเองเจ็บ เรื่องนี้แทรกในเรื่องของความมกตัญญูที่มีในตัวจร และเป็นข้อคิดให้นำมาปฏิบัติ

เรื่องราวของ “ทองหล่อ” ลูกสุนัขบ้านสวนที่มีความจงรักภักดีต่อเจ้านาย “ทองหล่อ” เป็นสุนัขที่มีความจงรักภักดีต่อเด็กหญิงตาบอดชื่อฟ้า ฟ้าอยู่กับคุณยายในสวนลูกพลับ ทองหล่อจะติดตามฟ้าตลอดเวลา มาวันหนึ่งคุณยายป่วย ฟ้าและทองหล่อจึงออกไปเก็บลูกพลับวันนั้นฝนตกฟ้าร้อง ทองหล่อจึงตกใจวิ่งพาฟ้าพลัดหลงด้วยความกลัวหาญ เพื่อดูแลสว่นน้อยพิการทางสายตาในฐานะองค์กรประจำตัวจึงกลับมาช่วยฟ้าจนปลอดภัย เรื่องราวที่สอนให้เห็นถึงความจงรักภักดีต่อผู้ที่มีพระคุณกับเรา

เรื่องราวในโลกอนาคตของ “คอปเปอร์” สุนัขหุ่นยนต์ข้างทางที่ถูกชุบชีวิตขึ้นมาจากเศษเหล็ก โดยหุ่นน้อยสนิมเป็นคนที่นำมาสร้างขึ้นมาใหม่ จากการซื้อวัสดุจากร้านลุงช่วง คอปเปอร์จึงเป็นสุนัขที่ไม่สมประกอบเท่าที่ควร คอปเปอร์เป็นตัวละครที่เชื่อมความเป็นมิตรภาพให้กับสนิมและเพื่อนเจ้านายของคอปเปอร์เก่าชื่อวิน และจุดคลายแหม็กของเรื่องคือการที่สนิมเข้าไปรู้ว่าลุงช่วงเป็นโจรขโมยคอปเปอร์ สนิมและคอปเปอร์จึงคิดหนีโดยมีวินมาช่วยต่อสู้ทำให้สนิมรู้ว่าวินเป็นเจ้าของคอปเปอร์ และด้วยความฉลาดของสนิมที่มีวิธีการทำให้น้ำเขียวและเผือกมาปรากฏตัวและช่วยเหลือทุกคนให้รอดพ้นไปได้ ซึ่งเรื่องนี้เป็นการเสนอมุมมองของการให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กๆ ที่คนอื่นมองไม่เห็นค่า และทำให้มีคุณค่ารวมทั้งเรื่องของมิตรภาพ

จากเรื่องราวทั้งหมด 8 เรื่อง ได้นำมาวิเคราะห์และสรุปถึงกระบวนการสร้างงาน ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ดังนี้

### โครงเรื่อง (Plot)

ผลการศึกษาโครงเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า โดยโครงเรื่องมีขั้นตอน คือ มีการเริ่มเรื่อง (Exposition) เพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวโดย พบว่าใช้ตัวละครเปิดเรื่องโดยเป็นตัวละครหลักในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า มีในภาพยนตร์เรื่อง ก้านกล้วย 1, ก้านกล้วย 2, ยักษ์, เอคโค จีวักองโลก, คุณทองแดง นอกนั้นเป็นลักษณะการเปิดเรื่องด้วยสถานที่ หรือใช้ตัวประกอบในการดำเนินเรื่อง ซึ่งได้แก่ เรื่องปังปอนด์, นาค, พระมหาชนก ในส่วนของช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า การพัฒนาของการวางโครงเรื่องมีการดำเนินเรื่องและจัดลำดับเหตุการณ์เชื่อมต่อกัน เช่น เรื่องก้านกล้วย, ทองแดง มีการวางปมปัญหาและความขัดแย้งที่ชัดเจน ตัวละคร ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราว

ต่อไป ส่วนในช่วงขึ้นภาวะวิกฤต (Climax) ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า ส่วนใหญ่มีการนำเสนอเหตุการณ์ที่เป็นประเด็นให้เห็นถึงความขัดแย้ง และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เรื่องก้านกล้วย ที่อยู่ในสถานการณ์การทำยุทธหัตถี , เอกโคจี้ก้องโลก ช่วงแก้ไขสถานการณ์ภาวะโลกร้อน , ยักษ์ที่ต้องเผชิญกับการต่อสู้ระหว่างทางความรู้สึกระหว่างเผือกกับน้ำเขียว , พระมหาชนกที่ต้องฝ่าฟันอุปสรรคในท้องทะเล และ ทองแดงที่มีภาวะวิกฤตช่วงวิกฤตทั้งสามตอน ในส่วนขึ้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) จะพบว่า มีอยู่ในทุกเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ซึ่งเป็นลักษณะเหมือนสำนวนไทยที่ว่า “ฟ้าหลังฝน” คือ ภายหลังจากการมรสุมชีวิตครั้งใหญ่แล้วสิ่งที่ตามมาอย่างอบอุ่นและดีงามเสมอ ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นการสรุปเรื่องราวหลังจากจุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปจนถึงขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด

จากการศึกษาเนื้อเรื่องพบว่าส่วนมากยังคงเป็นเรื่องราวที่นำเอาวิถีชีวิตในแบบไทย มาสร้างเรื่องราว เป็นการสะท้อนภาพสังคมโดยเฉพาะครอบครัวในแบบของไทย ซึ่งประกอบด้วยพ่อ แม่ ลูก ยาย ตา ปู่ ย่า มาดำเนินเรื่องราว เช่น ครอบครัวใหญ่ พบว่า มีในเรื่องก้านกล้วยเป็นลักษณะแทนความเป็นครอบครัวใหญ่เปรียบเทียบกับโซลงช้างที่อยู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน ครอบครัวเดี่ยวที่มีแค่พ่อแม่ลูก เช่น เรื่องปังปอนด์ ที่เด็กผู้ชายยังคงอยู่ในการดูแลของพ่อและแม่ และครอบครัวแม่คนเดียว (Single Parent Family) ซึ่งพบในเรื่องนาค และพระมหาชนก และ ครอบครัวที่ได้รับการเลี้ยงดูเฉพาะ ย่า หรือ ยาย จากเรื่องเอกโค จี้ก้องโลก และทองแดงตอนทองหล่อ นอกจากนี้ยังพบว่า เนื้อหาของเรื่องยังมีการนำเอาวรรณคดี ตำนาน และ ประวัติศาสตร์มาสร้าง โดยพบว่า เรื่องราวจากเค้าโครงของวรรณคดีเช่น เรื่องยักษ์ พระมหาชนก จากตำนาน เช่นเรื่องนาค ส่วนก้านกล้วยจะอิงจากประวัติศาสตร์ เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ ความเชื่อที่ยังคงมีความเป็นวิถีของสังคมไทยแฝงอยู่

กล่าวสรุป คือ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยใน 8 เรื่อง มีการลำดับเหตุการณ์ของเรื่องราวและในเนื้อเรื่องพบว่าเรื่องยักษ์ และเรื่องทองแดง ตอน จร,คอปเปอร์ ไม่ได้กล่าวถึงครอบครัวรวมทั้งเรื่องปังปอนด์ , เอกโค จี้ก้องโลก และทองแดง ตอนจร ,คอปเปอร์ เป็นเนื้อหาเชิงจินตนาการและโลกอนาคต

### แก่นเรื่อง (Theme)

ในการศึกษาแก่นเรื่องสำหรับงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น พบว่า แก่นเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เป็นลักษณะการสอนที่สอดแทรกแง่คิด และทัศนคติในเรื่องราวให้ผู้ชมนำไปคิดและปฏิบัติเพื่อเป็นแนวทางโดยยึดหลักปฏิบัติตามคำสอนของพุทธศาสนาที่มุ่งเน้นแนวคิดและค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์ที่ซึ่งดีงามของวัฒนธรรมไทย เช่น ความกตัญญูรู้คุณ การทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ความเพียรพยายามจะได้มาซึ่งความสำเร็จ จากการศึกษาพบว่า แก่นเรื่องที่

สะท้อนความกตัญญู ความจงรักภักดี พบจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วยและทองแดง ส่วนความเชื่อและศรัทธาต่อธรรมชาติ ที่เป็นเสมือนทอหยาใจของมนุษย์ พบจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอคโค จี๊วก้องโลก และในเรื่องของความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น ตามเนื้อเรื่องของพระมหาชนกในเรื่องของความเพียร และยังพบว่า ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย แก่นเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของการให้เห็นคุณค่าของสรรพสิ่งในหลายๆ อย่าง เช่น คุณค่าของธรรมชาติ คุณค่าของคน คุณค่าของความดีงาม คุณค่าของความรักรวมทั้งพบว่า แก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เป็นเหมือนข้อคิดและเตือนเรื่องของการดำรงชีวิต

### ตัวละคร (Character)

การวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย คือ ลักษณะทางกายภาพ, ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์, การออกแบบ ซึ่งจากการศึกษา พบว่า ลักษณะตัวเอกส่วนใหญ่ของภาพยนตร์ 3 มิติของไทย มีลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์ ที่เด่นชัด คือ มองโลกในแง่ดี มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ กล้าหาญ เข้มแข็งในขณะที่ลักษณะที่มีในส่วนตัวร้าย พบว่า ความคิดไม่ดี คิดแง่ลบและเป็นผู้มีเวทมนต์ สำหรับตัวประกอบ พบว่า ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ จะมีลักษณะความซุกซน ซ่างคิด กตัญญู รู้คุณ ในส่วนลักษณะทางกายภาพ ของตัวละครตัวเอก ส่วนใหญ่มีรูปร่างที่สง่างาม ใบหน้าเรียว ดวงตากลมโต ท่าทางกระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว ส่วนของตัวร้าย ใบหน้ายาว รูปร่างไม่สมส่วน หรือร่างกายผิดปกติ เช่น หลังค่อม อ้วน ตัวเล็ก หรือใหญ่โตเกินปกติ ส่วนตัวประกอบ เป็นลักษณะหลายหลากมีทั้งสูง ผอม อ้วน ตากลม ด้านการออกแบบ พบว่า แนวคิดในการสร้างตัวละครมาจากการที่จะสร้างให้เป็นในแบบลักษณะของไทย คือในเรื่องของแนวคิดมาจากเรื่องราวของวรรณกรรม ตำนาน และประวัติศาสตร์ ของไทย นำมาออกแบบตัวละครไม่ว่าจะเป็นเรื่อง ก้านกล้วย ซึ่งมาจากลักษณะของช้างไทย, เอคโค จี๊วก้องโลก มาจากชนเผ่าทางเหนือของไทย ยักษ์มาจากลักษณะตัวละครจากวรรณคดีของไทย รวมทั้งเรื่องนาครที่ได้มาจากตำนานที่เกี่ยวกับผีของไทยเช่นกัน

### ฉาก (Setting)

การศึกษาฉากสำหรับงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น ฉากสถานที่จะเป็นส่วนที่สำคัญสำหรับ ตัวละครและเนื้อเรื่อง เพราะทำให้เห็นถึงเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง จากการศึกษ พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ฉากจะประกอบด้วยสถานที่ภายนอกเป็นส่วนใหญ่ เช่น ฉากเมือง ฉากโลกอนาคต ฉากชนบท ฉากสนามรบ และฉากป่า ส่วนทางด้านการออกแบบพบว่า ลักษณะในการออกแบบจะคำนึงถึงความเหมือนจริง การใช้สี พบว่า ในสถานที่ภายนอก เช่น ป่า เมือง วัง ที่บรรยายถึงบรรยากาศภายนอกจะใช้สีที่สดใส เช่น ฉากบ้านเรือนชนบทและป่า เป็นบรรยากาศของสีโทนเขียว โทนสีเป็นสีน้ำตาล ในส่วนของเมืองและโลกอนาคตโทนสีเป็น สีเทา สีน้ำเงิน สื่อถึงความสมัยใหม่ โลกแห่งเทคโนโลยี บางส่วนจะใช้สีทองเข้ามาในภาพเพื่อสื่อให้เห็นถึงความเจริญรุ่งเรือง จะ

พบในภาพยนตร์การ์ตูน แนวประวัติศาสตร์ อย่างก้านกล้วย ด้านการออกแบบฉากในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า มีการออกแบบที่ปราณีตไม่ว่าจะเป็นบรรยากาศของพื้นที่ชนบท บ้านเรือน บรรยากาศโลกของวิญญูณ รวมทั้งการจัดองค์ประกอบในฉาก พบว่า ใช้หลักของทัศนียภาพให้เห็นมุมมองในความสวยงาม โดยแสดงออกในส่วนของรายละเอียดในฉาก และการให้สีพบว่าจะใช้ในเรื่องของบรรยากาศส่วนใหญ่

### บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound)

การศึกษาบทบรรยายและเสียงสำหรับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า มีส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ บทบรรยาย บทสนทนา และ เสียงประกอบ (Effect) ซึ่งเป็นส่วนสร้างชีวิตให้กับงานภาพยนตร์การ์ตูน บทบรรยาย พบว่า ส่วนใหญ่เป็นลักษณะของการเล่าเรื่องราว ยกเว้นเรื่องพระมหาชนกเพียงเรื่องเดียวที่มีลักษณะการเล่าเรื่อง แบบทำนองเสนาะ ส่วนบทสนทนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า ส่วนมากบทสนทนาจะสอดแทรกมุขตลกหรือเป็นประโยคกวนๆ ที่ใช้ภาษาที่เป็นปัจจุบัน พบว่ามีในภาพยนตร์เรื่องปังปอนด์, นาค, ยักษ์เอคโค, จี๊ว ก้องโลก และทองแดง ในบทพูดแทรกความเป็นวัฒนธรรมทางภาษาผ่านตัวละคร การพูดจาใช้ภาษาที่สุภาพไพเราะ ซึ่งพบได้จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง ก้านกล้วย พระมหาชนก รวมทั้งพบว่า บทสนทนาจะแทรกแง่คิดและมุมมองของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงคุณค่า เช่น ในเรื่องเอคโค จี๊ว ก้องโลกที่ให้ความสำคัญกับธรรมชาติในบทสนทนาของยาที่กล่าวว่า “ธรรมชาติเป็นผู้ให้ ให้สิ่งหนึ่งจึงเกิดอีกสิ่งหนึ่งมีน้ำจึงมีปลา มีป่าจึงเกิดฝน คนกับธรรมชาติเป็นหนึ่งเดียวกัน” หรือจากเรื่องพระมหาชนกที่สอนเรื่องความเพียร จากบทสนทนายระหว่างเมขลากับพระมหาชนก กล่าวให้เห็นถึงความเพียรว่า “เรานั้นจักพยายามตามสติกำลัง จักทำความเพียรที่บุรุษควรทำ ไปให้ถึงฝั่งแห่งมหาสมุทร” ทำให้ผู้ชมได้สาระจากบทสนทนานั้น ส่วนทางด้านเสียงประกอบ (Effect) ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า เสียงที่ประกอบจะเกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์ต่างๆ เช่น การปรากฏตัวของตัวละครในเรื่อง หรือเหตุการณ์ที่น่าตะลึง เสียงเพลงจะบรรเลงประกอบที่ให้เห็นถึงอารมณ์ช่วงผจญภัยผ่านมิติ หรือการใช้เสียงหุ่นยนต์ได้คิดถึงความเป็นโลกอนาคตจึงใช้เสียงที่คล้ายเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ทุกครั้งที่ปรากฏตัวจะเป็นแนวเพลงที่ละทีก ฟังดูมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว เป็นจุดหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวมีการเคลื่อนไหวผู้ชมไม่เบื่อ การใส่เสียงพิเศษ เช่น เสียงลูกหินตก ประตูเปิด การเคลื่อนไหวในอริยบทต่างๆ จะพบว่ามีในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ด้านเสียงประกอบพบว่าการใส่เสียงของยานพาหนะในเมืองที่วุ่นวาย เสียงรถแล่น ซึ่งพบในภาพยนตร์เรื่องนาค, เอคโค จี๊ว ก้องโลก นอกจากนี้การให้เสียงพากษ์ประกอบในเรื่องจะให้ความสำคัญกับดาราที่จะมาให้เสียงพากษ์ ซึ่งพบว่าโดยส่วนใหญ่ใช้ดาราในการพากษ์เสียง ซึ่งในบางตอนของเรื่องบางเรื่องจากการศึกษาพบว่าเสียงพากษ์บางเรื่องน้ำเสียงไม่ชัดเจนรวมทั้งน้ำเสียงไม่เหมาะกับตัวละคร

### ลักษณะเด่น

ในการศึกษาลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น พบว่า ลักษณะเด่นที่ได้จากตัวละครหรือที่เรียกว่า คาแร็กเตอร์ จากการศึกษา พบว่า เป็นการนำลักษณะของตัวละคร หรือสัตว์ประจำชาติมาหรือตัวละครในตำนาน ,วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ มาออกแบบโดยคำนึงถึงลักษณะคาแร็กเตอร์ที่มีความเป็นไทย ซึ่งในตัวละครเหล่านั้นมีลักษณะที่เด่นได้โดยเครื่องแต่งกาย เช่นหนอวา และจ๋อเป ในเรื่องเอกโค่ จิ้งก้องโลก การนำเอาวิถีความเป็นอยู่ของชนเผ่ากะเหรี่ยงคอยาวมา สร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงผู้ชมที่เพื่อที่จะได้จดจำคาแร็กเตอร์ของตัวละครนั้น หรือการออกแบบตัวสัตว์เช่น ช้างซึ่งเป็นสัตว์ที่ดำรงอยู่คู่กับประเทศไทยมาเป็นเวลานาน โดยพบว่าในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย ได้นำช้างซึ่งเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองที่จัดได้ว่าสื่อถึงความเป็นไทยมาสร้างคาแร็กเตอร์หรือการออกแบบลักษณะของผีไทย เช่น นาค ผีในตำนานให้ลักษณะที่น่าจดจำคือเป็นหญิงสาวรูปร่างดี ใช้โทนสีชมพูม่วง และการนำเรื่องราวของรวมเกียรติมาออกแบบตัวละครหนุมาน ทั้งในเรื่อง บังปอนด์และยักษ์ ส่วนลักษณะเด่นของฉาก พบว่า ฉากประกอบเรื่อง มีความปราณีตในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติที่เหมือนจริงของป่า ฉากพระมหาราชวังที่ให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับความยิ่งใหญ่ของพระมหาราชวังมีมุมมองของความเป็นประเทศไทย ฉากทุ่งนาที่มีความเหมือนจริง รวมทั้งการออกแบบสถาปัตยกรรมให้ดูอลังการ เช่น ฉากของกรุงหงสาวดี ฉากที่สำคัญอย่างฉากการทำยุทธหัตถีกับกรุงหงสาวดีซึ่งเป็นฉากที่อ้างอิงมาจากประวัติศาสตร์ เป็นฉากที่ดูสมจริง และสื่ออารมณ์ของผู้ชมให้จดจำสถานการณ์นั้น การให้เห็นมุมมองของฉากผ่านความเป็นวัฒนธรรมที่แทรกอยู่ในการออกแบบ ทำให้ลักษณะของไทยแสดงออกมาได้ชัดเจน แม้จะมีกลิ่นไอของการออกแบบจากการ์ตูนต่างประเทศเข้ามาบ้างแต่ยังคงความเป็นไทยอยู่ ส่วนการจัดส่วนประกอบบรรยากาศของฉากดนตรีประกอบฉาก การเคลื่อนไหวของตัวละครสิ่งนี้ทำให้ฉากมีลักษณะเด่นและแตกต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่นของต่างชาติ รวมทั้งลักษณะเด่นของเครื่องแต่งกายพบว่ามีความเป็นไทยไว้ในเรื่องของเครื่องแต่งกาย การให้เห็นพัฒนาการของยุคสมัยของเครื่องแต่งกายไม่ว่าจะเป็นอดีตสู่ปัจจุบัน และอนาคต มีการตัดทอนในรายละเอียดของรูปร่าง ฟันผิวเสื้อผ้า แต่จะสร้างให้ดูน่าติดตามด้วยท่าทางที่บอกถึงบุคลิกของแต่ละตัวละครในเรื่อง

### ขั้นตอนเตรียมการสร้างงานแอนิเมชัน

ระบบการจัดการในการสร้างงานทางด้านแอนิเมชันของทุกกลุ่มบริษัท พบว่า ส่วนมากแต่ละกลุ่มบริษัทมีกระบวนการผลิตที่ยึดหลักสากล คือ มีขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นตอนหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present) สำหรับขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) มีการหาทีมงานมาทำการสร้างสรรค์ชิ้นงาน จากการศึกษาจากกลุ่มบริษัท พบว่า ขั้นฟรีโปรดักชั่นของบริษัททั้ง 5 บริษัท ให้ความสำคัญกับ

กระบวนการคิดโครงเรื่อง เพราะเป็นหัวใจสำคัญของงานแอนิเมชัน สุดาพรรณ สิงห์ทอง กรรมการผู้จัดการ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ ได้แสดงความคิดเห็นว่าในการทำงาน แต่ละหน่วยถูกแบ่งอย่างชัดเจนว่า ส่วนพรีโปรดักชัน คือ มีการแยกเป็นแผนก มีคนทำอาร์ต งานดีไซน์ จะแบ่งเป็นคาแร็กเตอร์ ดีไซน์ โลเคชั่นดีไซน์ พร็อพดีไซน์ เป็นการแยกย่อยๆ ถูกแบ่งเป็นฝ่ายและย่อยเป็นแผนก ในแต่ละฝ่ายจะมีโปรดิวเซอร์คุมงาน (สุดาพรรณ สิงห์ทอง. 2560: สัมภาษณ์) จากนั้นจึงนำเรื่องราวมาผลิตชิ้นงาน โดยทีมงานจะระดมความคิด และออกแบบตัวละครว่า ควรมีลักษณะหน้าตา ท่าทาง เป็นแบบไหน ฉากและสีจะมีลักษณะอย่างไร แล้วจึงนำมาสู่เรื่องของการทำบทภาพ (storyboard) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่มีในทุกการทำงานของบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เพื่อให้เห็นมุมมองต่างๆ ของภาพ จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนการทำ (Production) เป็นการลงในเรื่องราวละเอียดของงานพบว่าขั้นตอนการทำการจะทำการออกแบบตัวละคร นำฉากมาใส่สีสัณ สร้างความสมบูรณ์ให้มากขึ้น รวมทั้งการกำหนดมุมมองภาพที่แสดงอารมณ์สีหน้า จนมาถึงการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามบทในแต่ละฉาก และเป็นการนำตัวละครมารวมหรือผสมกับฉาก จากนั้นจึงนำมาสร้างเป็นโมเดล 3d โมเดลที่ได้สร้างไว้ต้องนำมาขยับแขน ขา ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่สำคัญในการเคลื่อนไหวท่าทาง จะใช้โปรแกรมในการสร้างงานสำหรับการเคลื่อนไหวตัวการ์ตูน จากการสร้างงานโดยใช้โปรแกรมพบว่าทุกบริษัทจะใช้โปรแกรมมายา (MAYA 3D) ในการทำงานการ์ตูน 3 มิติเป็นหลัก จากนั้นเป็นการรวมทั้งท่าทางต่างๆ ของตัวละคร และภาพที่แสดงมิติ เช่น ต้นไม้ ตึก อาคาร ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เมื่อเสร็จขั้นตอนการทำงาน มาถึงขั้นหลังการทำ (Postproduction) เป็นการนำภาพทั้งหมดมาตัดต่อร้อยเรียงให้ได้งานครบช่วงเวลา (timeline) เมื่อพร้อมจึงนำมาใส่เสียง เสียงพากย์ของตัวละครทั้งหมด จากนักพากย์มืออาชีพมาพากย์เสียงจริงเพื่อจะสร้างแอคติ้ง (acting) ให้สมจริงหลังจากการให้เสียง การนำเอฟเฟกต์ต่างๆ เข้ามาประกอบ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าส่วนมากใช้ดารา นักแสดงในการพากย์เสียง รวมทั้งมีการออกแบบเพลงและเสียงจาก ชาว ดีไซน์ (sound design) เพื่อทำให้มิติของเสียงสมบูรณ์ขึ้นในเชิงภาพ เป็นการตัดต่อครั้งสุดท้ายก่อนที่จะรวมงานเตรียมพร้อมออกฉายที่เรียกว่าขั้นเสนองาน (Present) เป็นภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนปิดท้าย ของการทำงานแอนิเมชัน

ในแต่ละกลุ่มบริษัท พยว่า มีกระบวนการผลิตที่ยึดหลักสากล คือ มีขั้นตอนเตรียมการก่อนทำ (Preproduction) ขั้นตอนการทำ (Production) ขั้นหลังการทำ (Postproduction) และขั้นเสนองาน (Present) ซึ่งจากการสัมภาษณ์ สันติ เล่าบุรณะกิจ รองกรรมการผู้จัดการ บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด ได้กล่าวว่า ในการจัดการโปรเจกต์ต้องมีการทบทวนคนเก่งในแต่ละหน้าที่เข้ามาช่วยในแต่ละส่วน และมอบหมายให้ผู้กำกับซึ่งตอนนั้นเป็น ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ เริ่มฟอร์มทีมกำกับภาพยนตร์ กำกับบท ใครทำเรื่องสตอรี่ งานออกแบบทีมงานมีใครบ้าง ส่วนงานฉาก งานในสายอิเล็กทรอนิกส์จะเป็นอีกสายหนึ่ง ในส่วนดีไซน์ออกแบบเสร็จจึงเข้าสู่การทำแอนิเมติก คือ การเอา

เสียงใส่เข้าไปในสตอรีบอร์ด ละจากสคริปเป็นสตอรีบอร์ด จากนั้นจึงเป็นการสร้างโมเดล ฉากใส่แสงสี (สันติ เลาสุขบูรณะกิจ. 2560: สัมภาษณ์) และจากการสัมภาษณ์ สุดาพรรณ สิงห์ทอง กรรมการผู้จัดการ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ ได้แสดงความคิดเห็นว่าในการทำงาน แต่ละหน่วยถูกแบ่งอย่างชัดเจนว่า ส่วนฟรี โปรดักชั่น คือ มีการแยกเป็นแผนก มีคนทำอาร์ต งานดีไซน์ จะแบ่งเป็น คาแร็กเตอร์ ดีไซน์ โลเคชั่นดีไซน์ พร็อพดีไซน์ เป็นการแยกย่อยๆ ถูกแบ่งเป็นฝ่ายและย่อยเป็นแผนก ในแต่ละฝ่ายจะมีโปรดิวเซอร์คุมงาน (สุดาพรรณ สิงห์ทอง. 2560: สัมภาษณ์) ดังนั้นขั้นตอนการทำงานของแต่ละกลุ่มบริษัท ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่า ขั้นตอนโปรดักชั่นของบริษัททั้ง 5 บริษัท ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดโครงเรื่อง เพราะเป็นหัวใจสำคัญของงานแอนิเมชัน เป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิด ในบางบริษัท เช่น บริษัทวิจิตา ขั้นตอนนี้จะเลือกทีมงานก่อนแล้วจึงคิดบทในการสร้างงาน ในส่วนของการออกแบบตัวละคร พบว่า บริษัทมีการแบ่งฝ่ายเพื่อดำเนินการ เช่น คิดบท ออกแบบตัวละคร สร้างฉาก การใส่สีสັນในตัวละคร แล้วจึงลงรายละเอียดของงาน ซึ่งแต่ละบริษัทจะแตกต่างกัน เรื่องของการจัดการ เช่น บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด การสร้างก้านกล้วย เอคโค และร่วมผลิต ในส่วนของพระมหาชนก การสร้างงานจะศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลจริง นำมาออกแบบสร้างตัวละคร ฉาก ให้เหมือนและคล้ายกับสถานที่เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงในเหตุการณ์

ในส่วนของเครื่องมือแต่ละบริษัทจะมีความพร้อมทางด้านคอมพิวเตอร์ที่นำมาใช้ เพียงแต่ในการสร้างงานจะเปลี่ยนและพัฒนาตามยุคสมัย เช่น แรกเริ่มการสร้างบ๊องบอนด์การเข้ามาของโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในยุคนี้ความละเอียดเทียบเท่าจอโทรทัศน์ การฉายเป็นระบบโปรเจคเตอร์ (Projectors) ซึ่งในยุคนี้ถือว่ามีความทันสมัยทำให้เป็นการจุดประกายการสร้างงานแอนิเมชัน 3 มิติ อย่างบริษัทเวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส จำกัด พบว่า การสร้างงานจะเป็นระบบคอมพิวเตอร์ซีมูลชัน ซึ่งเป็นการพัฒนาขึ้นมาอีกขั้นของการสร้างงาน ในแต่ละบริษัทจะมีความต่างในส่วนการใช้งานแต่ทางด้านโปรแกรมในการสร้างงานยังยึดหลักของโปรแกรมมายา (MAYA) เพราะเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมและทันสมัยกับการสร้างงาน 3 มิติ

ขั้นหลังการทำ ส่วนมากขั้นตอนนี้ พบว่า เป็นขั้นตอนของการสร้างโมเดลในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตัดต่อ ใส่เสียงการพากย์ ใส่เอฟเฟค เป็นขั้นตอนการทำงานที่ใส่รายละเอียดมากขึ้น เช่น ในกลุ่มบริษัท Be Boyd CG จะเป็นการจัดประกวดแข่งขันในบริษัทเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในทีมงานและฝึกความชำนาญของแต่ละคน ในส่วนของงานพากย์ การวิเคราะห์ พบว่า การที่ได้ใช้นักแสดงและดาราในการพากย์นั้น เป็นเพราะดาราและนักแสดงสามารถเข้าใจถึงบทบาทของตัวละครนั้นๆ การถ่ายจึงต้องดูนักแสดงให้สอดคล้องบทบาทเพื่อให้ได้คาแร็กเตอร์ที่ตรงกับตัวละครในเรื่อง ส่วนมากเป็นการคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับตัวละครซึ่งจะเป็นในส่วนของงานพากย์เสียง ขึ้นเสนองาน เป็นส่วนที่เสริมให้กับขั้นตอนหลังการทำ ซึ่งในบริษัท Be Boyd CG และ บริษัท

เฟรชแอร์ มีขั้นตอนการเสนองานจะรวมอยู่กับขั้นหลังการทำ และบริษัทอื่นๆ จะมีการประชุมและสรุปการทำงาน

### ปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยใช้ทฤษฎีการบริหารจัดการ 4Ms

จากสภาพการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น พบว่า ในการสร้างงานยังคงต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องให้เหมาะสมกับผู้บริโภคที่เป็นคนไทย ดังนั้นการพัฒนาในด้านองค์กรและการบริหารจัดการองค์กร จึงเป็นส่วนสำคัญที่จะเป็นตัวส่งเสริมในด้านการผลิตและสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จึงนำทฤษฎี 4Ms ซึ่งประกอบด้วย 1) คน (Man) 2) เงิน (Money) 3) การบริหารด้านการจัดการ (Management) 4) เครื่องจักร (Machine) มาวิเคราะห์ จากการศึกษาพบว่า การบริหารจัดการคน (Man) บริษัทส่วนมากมีการเลือกสรรบุคคลเข้ามาทำงาน โดยการคัดสรรบุคคลที่มีความสามารถและความชำนาญเฉพาะด้าน ทั้งยังพบว่าส่วนมากบริษัทยังขาดเรื่องคนที่เข้ามาทำงานเฉพาะด้าน จำนวน 2 บริษัท เพราะการจัดคนให้ตรงกับสายงานจะสร้างความเข้มแข็งให้กับการทำงาน ทั้งยังพบว่ามี 3 ที่เน้นเรื่องมีการส่งเสริมกิจกรรมทางด้านคุณธรรมจริยธรรมให้กับพนักงาน และมี 2 บริษัทที่ให้การส่งเสริมด้านการศึกษาโดยเปิดโอกาสให้นิสิตเข้าฝึกการทำงาน ด้านการลงทุน (Money) พบว่า เงินทุนในการสร้างสรรค์ผลงานส่วนมากมาจากการลงทุนของบริษัทเอง ส่วนเงินทุนในการสนับสนุนน้อยเมื่อเทียบกับความต้องการในการผลิตผลงาน รวมทั้งพบว่า ในบริษัทที่มีวิธีการส่งผลงานออกสู่ตลาดโลกเพื่อให้มีการผลักดันในการหาทุนสนับสนุนจากต่างชาติ ดังนั้นคุณภาพของผลงานในแต่ละเรื่องจะขึ้นอยู่กับงานทุนในการผลิต ด้านการบริหารการจัดการ พบว่า แต่ละกลุ่มบริษัทมีการจัดการที่ต่างกัน และพบว่า บริษัทที่มีการตั้งโปรเจกการสร้างสรรคงานเพื่อให้เกิดความชำนาญในการทำงานกับพนักงานบริษัทที่เพิ่ม บริษัทเดียว ส่วนบริษัทใหญ่ พบว่าวิธีการจัดการบริษัทจะมีการประเมินการลงทุน ดูความเป็นไปได้ในเชิงธุรกิจว่ามีรายได้เข้ามาอย่างไร เกิดผลกระทบต่อกิจการอื่นๆ หรือไม่ ด้านการตลาด ด้านชื่อเสียงบริษัท และการสร้างวัฒนธรรมให้องค์กรในเรื่องของคุณธรรม จริยธรรมที่มีในองค์กร ส่วนด้านบุคคล พบว่า ส่วนมากบริษัทเน้นในเรื่องการพัฒนาด้านบุคลากร ให้มีคุณภาพและยึดเรื่องความสามารถที่ตรงกับสายงาน เป็นต้น ทางด้านสังคมและวัฒนธรรม พบว่า บริษัทส่วนมากให้ความสำคัญที่จะมีการนำผลงานไปแสดงเพื่อออกสู่ตลาดโลกและเป็นการให้เห็นวัฒนธรรมของไทยที่แฝงอยู่ในเนื้อหารวมทั้งแง่คิดที่ดีเพื่อเสนอต่อเยาวชนและผู้ชมคนไทยผ่านทางภาพยนตร์ ด้านการบริหารจัดการเครื่องมือ ส่วนระบบของการทำงาน 3 มิติ ของแต่ละบริษัท พบว่า ส่วนมากมีการจัดการทางด้านคอมพิวเตอร์ ทุกกระบวนการทางด้าน 3D ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการแอนิเมติก (Animatic) การเคลื่อนไหว การเรเดอร์ (Render) เพื่อให้งานนั้นสมบูรณ์ ซึ่งเป็น

กระบวนการบริหารการจัดการองค์การเพื่อให้มีระบบที่ชัดเจน ตลอดจนมีระเบียบขั้นตอนในการทำงานที่ส่งผลให้องค์กรประสบความสำเร็จ

## อภิปรายผล

ในส่วนของการอภิปรายผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ผู้วิจัยมีประเด็นในการอภิปรายทั้งสิ้น 2 ประเด็น ได้แก่ กระบวนการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่สะท้อนลักษณะของความเป็นไทย ปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาภาพยนตร์ 3 มิติของไทย เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยและผู้ชมคนไทยได้ตระหนักถึงผลงานสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับบริบทและวัฒนธรรมในแบบของสังคมไทย โดยมีการวิเคราะห์และอภิปรายผลดังนี้

### 1. กระบวนการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่สะท้อนลักษณะของความเป็นไทย

พบว่า โครงเรื่อง เรื่องราวโดยส่วนใหญ่ยังคงนำเสนอทางด้านวรรณคดีหรือเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ความเชื่อ และตำนาน เป็นการวางเนื้อหาที่แทรกความเป็นวัฒนธรรมไทยให้เห็นการสะท้อนถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของไทย ซึ่งแสดงได้จากที่อยู่อาศัย การดำเนินชีวิต และความเชื่อที่ยังคงมีความเกี่ยวข้องกับความเป็นสังคมไทย ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ ศรอนงค์ สุขยั้ง (2547) ที่ว่า การสะท้อนภาพชีวิตและสังคมไทยในช่วงหนึ่งของการทำภาพยนตร์นั้น คือ ภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงวิถีการดำเนินชีวิตในสังคมท่ามกลางความเชื่อต่างๆ กล่าวคือ การที่ภาพยนตร์จะต้องผูกพันกับชีวิตของคน ทำให้ผู้สร้างได้แทรกทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมและวัฒนธรรมต่างๆ ลงไป (อ้างใน พรวัน แพทยานนท์. 2556: 226) และจากงานวิจัยของ นันททอง ทองใบ ได้วิเคราะห์ผลงานการ์ตูนของฮาयाโอะ มียาซากิ ในการนำเสนอเรื่องราวของการ์ตูนที่มีแนวคิดจากเรื่องราวในตำนานพื้นบ้าน ผลงานของมียาซากิไม่เคยหลีกเลี่ยงการนำเรื่องราวของวิญญาณ เทพเจ้าตามความเชื่อจากตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่นที่ผ่านการค้นคว้าหาข้อมูลอย่างละเอียดมาเติมแต่งจินตนาการส่วนตัวเข้าไป เช่น ผลงานเรื่อง Nausicaa of the Valley of Wind เป็นเรื่องความเชื่อเรื่องเทพที่ลงมาช่วยยุติสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์บนโลกมนุษย์ ซึ่งเป็นตำนานประจำหมู่บ้านแห่งสายลมของเจ้าหญิงนาซึก้า และตรงกับความเชื่อของศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่นอย่างศาสนาชินโต และ เรื่อง My Neighbor Totoro ที่สะท้อนแง่มุมการอยู่ร่วมกันของมนุษย์กับธรรมชาติ (นันททอง ทองใบ. 2550: 53) รวมทั้งมุมมองในการดำเนินเรื่องราวของการ์ตูนด้านตะวันตกอย่าง เดอะ วอลต์ ดิสนีย์ สตูดิโอ (The Walt Disney Studio) ที่นำเรื่องราวของตำนาน นิทานมาสร้างสรรค์งานเพราะเป็นความเชื่อที่เห็นจินตนาการและยังมีแหล่งข้อมูลของความจริงในการเสนอเรื่องราว ซึ่งพบในการสร้างงานของ

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่มีแนวทางที่สอดคล้องกับระดับสากล แก่นของการนำโครงเรื่องรูปแบบของนิทาน ตำนาน ประวัติศาสตร์หรือความเชื่อมาสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้เรื่องราวมีความตื่นเต้น เป็นที่น่าติดตาม และผลการศึกษายังพบว่าในส่วนของ แก่นเรื่อง (Themee) ในแต่ละเรื่องมีความสัมพันธ์ของกับพฤติกรรมของมนุษย์ในเรื่องของ ความรัก มิตรภาพ ความจงรักภักดี ความซื่อสัตย์ ทั้งยังพบว่า แก่นเรื่อง เป็นการนำเสนอความหมายรวมของเรื่องและเป็นตัวคุมองค์ประกอบทุกๆ ส่วนในเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง ตัวละคร ผู้เล่าเรื่อง ความขัดแย้งของเรื่อง เหตุการณ์ สถานที่ ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า เป็นการนำเสนอแก่นเรื่องที่แทรกคติและแง่คิดไว้ ตามหลักของพระพุทธศาสนา เรื่องความดี คือ สอนให้เชื่อในผลแห่งการกระทำ เพราะถ้าคนทำดีย่อมได้ดี คนทำชั่วย่อมได้ชั่ว รวมทั้งความกตัญญูรู้คุณ ในเชิงพุทธศาสนา คนที่มีความกตัญญูต่เวที่ย่อมเป็นผู้ควรค่าแก่ความรัก เกียรติศักดิ์ศรี และการยกย่องสรรเสริญจากผู้อื่น เพราะได้ปฏิบัติธรรมอันถือเป็นมงคลยิ่ง จึงเป็นการแทรกแนวคิดในเนื้อหาเพื่อจะสะท้อนให้ผู้ชมมีสติคิดและนำไปปฏิบัติ นอกจากนี้ข้อสังเกตในการสรุปแก่นเรื่องคือแก่นเรื่องต้องครอบคลุมเนื้อหารวมของทั้งเรื่อง ไม่ใช่เฉพาะเพียงบางส่วนเท่านั้น

จากการศึกษาในส่วนตัวละคร (Character) พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ตัวละครประกอบด้วย พระเอก นางเอก ผู้ร้าย และตัวประกอบ ตามแบบของนักทฤษฎีแนวโครงสร้างนิยายชาวรัสเซียที่แยกประเภทของตัวละครตามหน้าที่เป็น 7 ประเภท คือ พระเอก (The Hero) ผู้ร้าย (The Villain) ผู้ให้ (The Donor) คนช่วยเหลือ (The Helper) เจ้าหญิงหรือรางวัลและบิดาเจ้าหญิง (The Princess or Prize and Her Father) คนวางแผน (The Dispatcher) คนกวนวุ่น (ความดีของพระเอก) (The False Hero) ซึ่งเป็นแนวคิดในการจัดกระบวนการสร้างงานของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ (อ้างใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558: 203; Vladimir Propp. 1895-1970) ทางด้านลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์ ส่วนใหญ่ตัวเอกมีลักษณะเด่นชัดในเรื่อง คือ มองโลกในแง่ดี มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ รูปร่างสง่างาม มีความเข้มแข็งกล้าหาญ มีความเป็นผู้นำ เช่นในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติที่ตัวเอกเป็นผู้นำ คือ ก้านกล้วย นาค เอกโค่ จิ้งก้องโลก พระมหาชนก และคุณทองแดง ส่วนในบทบาทของตัวร้าย พบว่า จะเป็นคนคิดเชิงลบ และเป็นผู้มีคาถาอาคมเวทมนต์ ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยตัวละครจะไม่ร้ายกาจหรือโหดร้ายมากเพราะผู้ชมส่วนใหญ่เป็นเด็ก และสำหรับตัวประกอบ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ มีลักษณะความซุกซน ช่างคิด กตัญญูรู้คุณ การสร้างบุคลิกภาพเด่นๆให้กับลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์ ของตัวละครนั้น อาจอิงมาจากความเป็นชาวพุทธ เช่น การมีนิสัยเป็นคนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีความเมตตากรุณา ความเป็นคนใจคอเยือกเย็น หรือถ้าเป็นคนที่ห่างเหินจากหลักธรรมจะ พบว่า มีความหยาบคาย ดุร้าย เหยี้ยมโหด ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการสร้างบทบาทให้กับตัวละคร การสร้างตัวละครยังมีในเรื่องของชั้นวรรณะ เช่น ในเรื่องก้านกล้วย พระมหาชนก ซึ่งในระบบชั้นวรรณะนั้นสืบทอดมาจากวัฒนธรรมเดิมของอินเดีย ที่เห็นได้ชัดจากการศึกษาในภาพยนตร์การ์ตูน

3 มิติเรื่องพระมหาชนก พบว่า ตัวละครมีทั้งวรรณะกษัตริย์ พราหมณ์ และชนชั้นธรรมดา ซึ่งพบว่าในสังคมไทยมีระบบวรรณะซึ่งส่วนหนึ่งมาจากอิทธิพลตามหลักคิดของศาสนาพุทธ แต่ในปัจจุบันชนชั้นต่างๆ ในสังคมไทยไม่ได้มีอยู่เป็นการถาวร ดังนั้นจึงพบว่าในการสร้างตัวละครในบริบทที่ต่างกันทำให้เรื่องราวเป็นที่น่าติดตาม ส่วนลักษณะทางกายภาพ การสร้างตัวละคร พบว่า ตัวละครถูกสร้างตามแนวทางของตัวการ์ตูนตะวันตก นักสร้างสรรค์การ์ตูน 3 มิติของไทย นกตล แก้วบำรุง พูดถึง ความเป็นไทยในการ์ตูน ว่า มีความเป็นลูกผสมอยู่ ไม่ใช่มาจากอินเดียหรือจีน ซึ่งนักวาดภาพเองยังตอบไม่ได้ว่า เป็นลักษณะไหน บางทีอาจมาจากอินเดีย จึงยังไม่แน่ชัดว่าของไทยการออกแบบคาแร็กเตอร์เป็นอย่างไรถ้าคิดคาแร็กเตอร์ คิดแบบฟุ้งซ่าน แบบยักษ์วัดโพธิ์กับยักษ์วัดแจ้งจะเป็นตัวอย่างไร หรือบ้านทรงไทยกับตึกสมัยใหม่รวมกันจะเป็นอย่างไร” (นกตล แก้วบำรุง. 2560: สัมภาษณ์) ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ตัวละครมีลักษณะทางกายภาพที่หลากหลาย พบว่า นักออกแบบพยายามสร้างสรรค์ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยให้มีลักษณะภายนอกดูรูปลักษณดี ใบหน้าเรียว ดวงตากลมโต สง่างาม ท่าทางกระฉับกระเฉง คล่องแคล่ว เอาใจจึงเอางัง มีความน่ารัก เมื่อเทียบกับตัวร้ายซึ่งออกมาในลักษณะ ใบหน้ายาว รูปร่างไม่สมส่วน เช่นหลังค่อม อ้วน ตัวเล็ก หรือใหญ่โตเกินปกติ เพราะในความเป็นสังคมไทยสังคมพุทธ เราจะไม่ค่อยเห็นตัวละครที่มีความรุนแรง และเกราะ ส่วนใหญ่จะเป็นลักษณะของความน่ารัก โดยเชื่อว่าการ์ตูนทำมาเพื่อเด็ก (ณตยา ปัญญาโคคาภิจ. 2560: สัมภาษณ์) ส่วนตัวประกอบ เป็นลักษณะหลากหลายมีทั้งสูง ผอม อ้วน ตากลม ด้านการออกแบบ พบว่า ส่วนใหญ่ได้แรงบันดาลใจในการสร้างตัวละครมาจากวิถีชีวิตของไทยและความเป็นสังคมไทย คือ การสร้างคาแร็กเตอร์นั้นมีแนวคิดมาจากเรื่องราวของวรรณกรรม อย่างเช่น เรื่องพระมหาชนกที่ออกแบบตัวละครให้มีความผสมผสานในแบบเอเชีย จึงมีใบหน้าที่ตาและสัดส่วนคล้ายมนุษย์ออกไปทางอินเดีย และดำนานจากเรื่องนาค ที่มีความเชื่อเรื่องของวิญญาณจึงออกแบบคาแร็กเตอร์จากภูตผีของไทยที่หลากหลาย รวมทั้งประวัติศาสตร์ ของไทย ที่นำมาออกแบบตัวละครไม่ว่าจะเป็นเรื่องก้านกล้วย ,ยักษ์ เป็นต้น ในส่วนของฉาก (Setting) มีหน้าที่การเปิดเรื่อง เปิดตัวละคร เปิดเวลา สถานที่ของเหตุการณ์ แฉกชั้นสร้างอารมณ์ และเปิดเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558: 170-171)

ในการออกแบบฉากมีหลักการที่สำคัญตามที่ ยูวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา (2544) กล่าวไว้ว่า ฉาก คือ เวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งรวมทั้งสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยภาพรวมแล้วฉากจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ 4 อย่าง ได้แก่

1. ภูมิประเทศ สภาพท้องถิ่น ทิวทัศน์ การจัดแบ่งสถานที่ เช่น ที่ตั้งของประตูหน้าต่างในห้อง

2. อาชีพ สถานภาพทางการทำงานและความเป็นอยู่ประจำวันของตัวละคร

3. เวลา ยุคสมัย ที่เกิดของเหตุการณ์ในเรื่อง เช่น ยุคทางประวัติศาสตร์ หรือ ฤดูกาลของปี

4. สภาพแวดล้อมโดยทั่วไปของตัวละคร เช่น สภาพแวดล้อมทางศาสนา จิตใจ ศีลธรรม สังคม หรือสภาวะอารมณ์ (ยุวพาส์ ชัยศิลป์วัฒนา. 2544: 141)

ในการคำนึงถึงรายละเอียดของฉากสำหรับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ฉากจะสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตในแบบของสังคมไทย เช่น สะท้อนจากที่อยู่อาศัย สถานที่เชิงประวัติศาสตร์ วัด วัง เพื่อให้เกิดความสมจริง ภาพฉากที่ออกแบบมีรายละเอียดของสถานที่นั้นๆ ได้อย่างชัดเจน จนบางครั้งฉากมีการแย่งความสำคัญของตัวละครไป อย่างไรก็ตามฉากในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น เริ่มมีพัฒนาการในการออกแบบมากขึ้น ด้วยวิทยาการทางด้านคอมพิวเตอร์และโปรแกรม ทำให้การออกแบบฉากของไทยมีความสะดวกสามารถถ่ายทอดให้เห็นมุมมองได้เสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย สามารถสร้างลักษณะเด่นให้กับงานแอนิเมชันไทย ซึ่งลักษณะเด่นที่สะท้อนความเป็นไทยในแง่ที่พบในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น จากการศึกษาพบว่า เรื่องของการสร้างคาแร็กเตอร์ของตัวละครและฉาก โดยการศึกษาในด้านเรื่องราวของวรรณกรรมของไทย ตำนานที่เล่าขานสืบต่อกันมารวมทั้งประวัติศาสตร์ มาสร้างเรื่องราวให้กับภาพยนตร์ 3 มิติของไทย โดยที่คำนึงถึงความเป็นไทยในแง่เนื้อหาและวิถีชีวิตของคนในสังคมช่วงนั้น ซึ่งสอดคล้องกับเสาวลักษณ์ พันธบุตร ที่กล่าวว่า ลักษณะเด่นที่เห็นชัดในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้นอยู่ที่ความพยายามใส่ความเป็นไทยลงไป โดยเฉพาะการเล่าเรื่องและการออกแบบตัวละคร (เสาวลักษณ์ พันธบุตร .2560 : สัมภาษณ์) กลวิธีการสร้างลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยเป็นในเรื่องของการออกแบบคาแร็กเตอร์ที่บ่งบอกได้ว่ามันเกี่ยวข้องกับอะไร เพราะอะไร อย่างลักษณะชนชาติแต่ละชนชาติอย่างเช่นคนเอเชีย คนจีน คนญี่ปุ่น จะมีลักษณะที่ต่างกันในการออกแบบตัวละครภาพยนตร์ของต่างประเทศเช่นของดิสนีย์เราจะได้ว่าอันนี้เป็นของดิสนีย์ (Disney) หรือหนังของพิกซาร์ (Pixar) หรือของโซนี่ (Sony) ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าจะทำเป็นแพทเทิร์น (Pattern) จนคนรู้ว่าเรื่องนี้เป็นของค่ายไหนทำคล้ายกับนักเขียนการ์ตูนที่มีลายเส้นของตัวเอง (ยุวบูรณ์ อารัมสมบัติสกุล. 2560: สัมภาษณ์) ลักษณะเด่นของฉากที่จัดได้ว่าเป็นที่กล่าวขาน คือ เรื่องของการออกแบบฉากที่มีความปราณีต และใส่ใจในรายละเอียด ในการสร้างสรรค์ฉากยังพบว่า มีการใช้โทนสีร้อนซึ่งให้ความรู้สึกที่มีพลังอบอุ่น ในเชิงจิตวิทยาแสดงถึงพลังอำนาจ ความน่าเกรงขาม ความมุ่งมั่น และพลังที่ดึงดูดความสนใจได้ดี พลังของสีโทนร้อนจึงสื่อถึงการเริ่มต้นใหม่ ชีวิตใหม่ หรือการสิ้นสุดเหตุการณ์ที่เลวร้ายเป็นเสมือนแสงสว่าง ถ้าเปรียบในเชิงพุทธศาสนาเหมือนดังแสงเทียนที่ส่องทาง สำหรับการใช้โทนสีเย็น จะแสดงถึงความรู้สึกสงบ ลึกกลับ เยือกเย็น หรือในทางจิตวิทยาสีโทนเย็นจะสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า ทำให้ในส่วนบรรยากาศของฉากแสดงให้รู้สึกถึงช่วงอารมณ์เศร้า เหงา ความ

อ้างว่า เดียวดายและความอบอุ่น ดังนั้น โครงสร้างของฉากในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จึงพบว่า มีการใช้สีโทนร้อนมากกว่า สีโทนเย็น เพราะอิทธิพลของสีโทนร้อนแสดงในเรื่องของความ ศักดิ์สิทธิ์ บรรยากาศของสวรรค์เพราะสีแดงเป็นสีแห่งสวรรค์ สำหรับเรื่องของบทสนทนาและเสียง (Dialogue & Sound) บทสนทนานั้นจะเป็นตัวดำเนินเรื่องราวให้กับตัวละคร เพื่อเป็นการบ่งบอก บุคลิกลักษณะของตัวละครและเป็นตัวเสริมการกระทำให้กับตัวละคร กล่าวคือ บทสนทนา จะให้ ความสำคัญกับเสียงประกอบ (Effect) ซึ่งเป็นการผสมผสานกันระหว่างเสียงประกอบและเสียงเพลง ประกอบหรือเสียงธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบๆ ของตัวละคร ในส่วนของบทสนทนา พบว่า ควรมีน้ำเสียงให้ตรงกับตัวละครนั้นๆ เช่นเป็นเด็กใช้เสียงเด็กหรือเสียงให้ตรงกับช่วงวัยจะทำให้ บทสนทนานั้นมีความเหมือนจริง ส่วนการบรรยายด้วยการขับเสภา นับว่าเป็นแนวใหม่ของการ แอนิเมชันไทยจะทำให้เรื่องราวเปี่ยมด้วยพลัง การขับเสภานี้จะพบจากเรื่องพระมหาชนกเพียงเรื่อง เดียว ในเรื่องของบทบรรยายจะพบในบางเรื่องเช่นบทบรรยายก่อนเปิดเรื่อง พบใน นาค แนวทางที่ ประสพผลสำเร็จในบทสนทนาคือการมีบทสนทนาที่จริงเป็นภาพความจริง จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า ใช้บทสนทนาจริงรวมทั้ง และการพากษ์ที่ตรงกับตัวละครจริง สำหรับวงการแอนิเมชัน ไทยจะให้ความสำคัญกับนักพากษ์ที่เป็นนักแสดง เพราะการพากษ์เสียงในตอนแรกเป็นการพากย์โถ่ เพื่อให้คนทำงานแอนิเมชันทำงานได้เมื่อเสร็จจะดำเนินการต่อด้วยนักพากย์ (นเรศ อรรถสุภพล. 2560: สัมภาษณ์)

ดังนั้นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนอกจากการออกแบบตามยุคสมัยในเรื่องราว แล้ว ยังสะท้อนถึงส่วนขององค์ประกอบอีกอย่างหนึ่งคือ เรื่องของลายเส้น ซึ่งมักไม่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งใน จุดนี้คงต้องลองและหันมาให้ความสำคัญกับเนื้อเรื่องซึ่งถ้าเรื่องราวหรือบทของภาพยนตร์การ์ตูนไม่ สนุกลายเส้นสวยอย่างไร ก็ยังไม่ส่งผลให้การสร้างงานไปในทางที่สมบูรณ์ ดังนั้นกระบวนการสร้างงาน ควรเน้นเนื้อเรื่องที่สร้างสรรค์ออกมาน่าสนใจเพื่อเป็นเอกลักษณ์เหมือนกับการ์ตูนญี่ปุ่น ที่มีเนื้อเรื่องที่ มีมิติ ซับซ้อน หลากหลาย เสริมเนื้อหาในการให้แง่เห็น ในเรื่องของความเป็นเพื่อน ความดีและความ ชั่ว ความรู้ในแง่วิทยาศาสตร์ และมาทำให้การ์ตูนจึงกลายมาเป็นวัฒนธรรมประจำชาติเช่นเดียวกับ การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นสิ่งบันเทิงที่ดูได้ทุกเพศทุกวัย

## 2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาภาพยนตร์ 3 มิติของไทย

จากการวิเคราะห์การบริหารจัดการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบว่า มีระบบ การจัดการด้วยโปรแกรมสื่อดิจิทัลที่มีความเป็นสากล และมีกลุ่มบริษัททางด้านแอนิเมชันเกิดขึ้น อย่างกว้างขวางในประเทศ ทำให้เห็นถึงวิวัฒนาการในการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่มี การพัฒนาทางด้านขั้นการผลิตที่มีแนวโน้มเข้าสู่ระดับสากล จากสภาพของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของ ไทย พบว่า การสร้างงานมีการขับเคลื่อนแต่ยังคงต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้บริโภคคนไทยยังมีความ

สนใจอยู่น้อยสอดคล้องกับงานวิจัยของรักศาสตร์ วิวัฒน์สินอุดม (2554) ที่พบว่า อุตสาหกรรมแอนิเมชันของไทยยังมีจุดอ่อนในด้านความพร้อมในการผลิต ขาดความต่อเนื่อง คุณภาพผลงานยังไม่ทัดเทียมกับต่างประเทศ การผลิตยังมีน้อยส่งผลให้ช่องทางการตลาดยังมุ่งเพียงกลุ่มเด็ก ดังนั้นจึงต้องศึกษาทางด้านการตลาดเพิ่มเติม เรื่องของด้านการบริหารจัดการของแต่ละบริษัทที่มุ่งแนวคิดที่จะพัฒนาด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยให้ก้าวสู่ความเป็นเลิศ ดังที่ เรืองรอง จุฑาพงษ์ศักดิ์ (2552) ได้รายงานไว้ในวิจัย โดยได้นำเสนอมุมมองในการพัฒนาองค์กรและการจัดการเพื่อพร้อมที่จะผลิตผลงานทางด้านภาพยนตร์ การ์ตูน 3 มิติของไทย ต้องเพิ่มการศึกษาในด้านสหวิทยาการเพื่อเพิ่มมุมมอง นวัตกรรม รวมทั้งองค์ความรู้ด้านการตลาด การจัดการ และการบริหารระบบคุณภาพ ทั้งนี้เพื่อสอดคล้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาภาพยนตร์ 3 มิติของไทย ที่ไม่ได้ผลิตเพียงยึดหลักทางด้านการสร้างงานเพียงด้านเดียวแต่ยังเน้นปัจจัยภายในที่มุ่งพัฒนาให้สู่ยุคไทยแลนด์ 4.0 ซึ่งเป็นเป้าหมายของประเทศโดยการใช้นวัตกรรมมาเป็นเครื่องมือในการพัฒนา โดยผู้ผลิต นักวิชาการ และผู้สร้างสรรค์งานศิลปะควรศึกษาแนวคิดเรื่องการตลาดรวมทั้งด้านการจัดการและการส่งเสริมด้านการศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ทั้งยังพบว่า กระบวนการบริหารจัดการที่สำคัญ คือ เงินทุนเพราะยังได้รับการสนับสนุนน้อย ดังนั้นรัฐบาลจะต้องสนับสนุนกลุ่มคนในอาชีพนี้ให้มากขึ้นอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งการบริหารแนวคิดขององค์กรเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินการเพื่อการพัฒนาส่งเสริมองค์ความรู้ด้านการผลิตบุคลากรซึ่งส่วนใหญ่จบการศึกษาในชั้นอุดมศึกษาและเข้ามาทำงานในองค์กร มีการจัดการเรื่องของในการสร้าง เพื่อตอบสนองความต้องการของคนไทย

ทั้งหมดนี้คงเป็นทิศทางของ ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่จะมีหนทางที่จะสร้างคนนำไปสู่การผลิตที่ส่งผลถึงวัฒนธรรมที่ผ่านผลงานและนำสู่สากล ซึ่งถ้าทุกส่วนช่วยกัน คือ ให้เป็นอาชีพที่แน่นอนมั่นคง และเปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์การ์ตูน ให้เป็นสิ่งบันเทิงสำหรับคนทุกเพศทุกวัย สร้างตัวละครให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ให้เป็นที่จดจำของคนทั่วไป และเนื้อเรื่องที่สร้างความบันเทิงในความหลากหลาย รวมทั้งผู้ชมให้ความช่วยเหลือการโดยอุดหนุนภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ทุกส่วนรวมกันทั้งหมดนี้สามารถพัฒนางานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยให้พัฒนาอย่างต่อเนื่องได้อย่างยั่งยืน

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยสามารถต่อยอดสู่การพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยให้ยั่งยืนและเป็นที่ยอมรับของคนไทย โดยมุ่งหวังให้เกิดการพัฒนากับวงการสร้างภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยอีกทั้งใช้เป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมวงการศึกษาด้านการเรียนการสอนแอนิเมชัน ในระดับมัธยมศึกษา และ

ระดับอุดมศึกษา ให้เป็นแนวทางในการพัฒนาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทย อย่างมีระบบ และแบบแผน ดังนี้

1. มีมาตรฐานในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยอย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่อง
2. มีกลุ่มสนับสนุนลงทุนในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
3. ส่งเสริมทางด้านการศึกษาให้กับเยาวชนที่มีความสนใจทางด้านภาพยนตร์แอนิเมชัน ให้เท่าเทียมกันทุกส่วนภูมิภาค
4. พัฒนากลยุทธ์การถ่ายทอดทางวัฒนธรรมผ่านเรื่องราวในภาพยนตร์การ์ตูน





## บรรณานุกรม

- กรุงเทพธุรกิจ. (2557). **ความคิดสร้างสรรค์ของคนไทย ไปไกลในเวทีโลก**. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2558. จาก [http://www.sec.or.th/th/documents/information/interviews-articles/Bangkok\\_220557.pdf](http://www.sec.or.th/th/documents/information/interviews-articles/Bangkok_220557.pdf)
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรสโปรดัก.
- (2553). **แนวพินิจใหม่ในการสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). **ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง : สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์และชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยครูอุบลราชธานี. (2532). **การ์ตูน : วันเดอร์ฟูล มีเดีย**.
- คมชัดลึก. (2557). **'ยักษ์' สู้ 'FEED' แอนิเมชันไทยดังไกลถึงมะกัน**, สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2558 จาก <http://www.komchadluek.net/news/ent/180334>
- จรรยาพร ปรัชญ์ประลัย. (2551). **สะกดโลกแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: แปลนพรีนติ้ง.
- จารุณี สุขชัย. (2550). **มิติความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนไทย**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- จิรบุญย์ ทศนบรรจง. (2534). **การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยุคนิยมวัยรุ่น**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). **ตำนานการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- เฉลิมรัฐ พิกุล. (2556). **การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ : การ์ตูนล้อ ภาพสะท้อนการเมืองไทย กรณีศึกษาจากการ์ตูนล้อการเมือง (ช่วงปี พ.ศ.2552-2554)**. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ณตยา ปัญญาโกคากิจ. (2561, 12 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย วิชาภรณ์ อรุณพลอด ที่ บริษัท Peek a Boo Animation Studio Co.,Ltd
- ดนัย ม่วงแก้ว. (2552). **Flash cartoon Animation**. กรุงเทพฯ: ไอดีซี อินโฟ ดิสทริบิวเตอร์.
- ตปากร พุทธเส. (2553). **การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553)**. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- (2555). **สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

- ทน เขตกัน. (2545). **การเขียนภาพการ์ตูนเพื่อปฏิรูปการเรียนรู้และเพื่ออาชีพ**. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ: เคทีพีคอมพ์ แอนด์ คอนซิลท์.
- เทพธิดา เจนชัย. (2553). **การศึกษาภาพลักษณ์ประเทศแหล่งกำเนิดของภาพยนตร์ การ์ตูนแอนิเมชัน:ประเทศญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกาและไทย**. การค้นคว้าอิสระ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไทยรัฐ. (2558). **4 สตูดิโอแอนิเมชัน หุ่่ม150ล้าน ทำหนังสือ จากแรงบันดาลใจ “คุณทองแดง”**. สืบค้นเมื่อ 15 มิถุนายน 2558. จาก <http://www.thairath.co.th/content/528852>
- นพดล อินทร์จันทร์. (2556). **ภาพยนตร์เกาหลี:กรณีศึกษากระแสความคลั่งไคล้วัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย**. ปริญญาานิพนธ์ ศศ.ด. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นภดล แก้วบำรุง. (2561,12 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย วิทยากรณ์ อรุณพลอด ที่ บริษัทPeek a Boo Animation Studio Co,ltd.
- นเรศ แก้วบำรุง. (2561,10 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย วิทยากรณ์ อรุณพลอด ที่ บริษัทChili House VFX.
- นันทอง ทองใบ. (2550). **เด็กชนบทแอนิเมชัน เอกลักษณ์ของฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก**. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก โดยการ์ตูนไทย.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2547). **หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน**. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2558; จาก [http://home.kku.ac.th/faa\\_newle-learning/ Animation.htm](http://home.kku.ac.th/faa_newle-learning/ Animation.htm).
- นิพนธ์ แจ่มดวง. (2548). **การ์ตูนโลกใบใหญ่ของความรักและจินตนาการ**. กรุงเทพฯ: เรื่องแก้วการพิมพ์.
- นิรwaan คุระทอง. (2553). **ประวัติย่อการ์ตูนไทย**. กรุงเทพฯ: เล็ด คอมมิค.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). **คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ: ตะวันออกจำกัดมหาชน.
- . (2556). **คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ: ตะวันออก จำกัด (มหาชน).
- บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน). (2556). **เกี่ยวกับเวิร์คพอยท์**, สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2558 จาก [www.workpoint.co.th/about/vision](http://www.workpoint.co.th/about/vision)

บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด. (2555). **เอคโค จีวัก้องโลก**, สืบค้น 25 พฤษภาคม 2559, จาก <http://www.echo-phanet.com>

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2533). **ศิลปะแขนงที่เจ็ดเพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์**

**ภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.

ปรวัน แพทยานนท์. (2556). **ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย:**

**กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รางวัลภาพยนตร์สุพรรณหงส์**. ปรินญานิพนธ์ ศศ.ด.

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ประชาชาติธุรกิจ. (2556). “ธุรกิจ” **แอนิเมชัน-เกม** ช่องทางมีแต่อุปสรรคตรึม. สืบค้นเมื่อ 20

กันยายน 2558. จาก <http://www.prachachal.net/new=detail.php?newsid=13782>

85365.

ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2543). **การ์ตูนที่รัก**. กรุงเทพฯ: มติชน.

----- (2553). **การ์ตูนแห่งชาติ ชนชั้น ชีวิต**. กรุงเทพฯ: มติชน.

ปรีชา คูรินทร์. (2545). **สังคมวิทยาและมนุษยวิทยานคร**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. **ภาพยนตร์แอนิเมชัน “เอกสารประกอบการสอน ชุดการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง**

**หน่วยที่ 8-15”**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัย.

ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์. (2555). **กระบวนการสร้างอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบ**

**ดิจิทัลของไทย : กรณีศึกษาการออกแบบคาแรคเตอร์**. ปรินญานิพนธ์ ศศ.ด.

กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ผู้จัดการรายวัน. (2556). **ยังอีกไกลกว่าจะถึงดวงดาว**. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2558. จาก

<http://www.manager.co.th>.

พงษ์ พันธุ์วิชณ. (2545). **Comic&Commercial art**. กรุงเทพฯ: มติชน.

โพสต์ทูเดย์. (2558). **วินิจ เลิศรัตนชัย ผู้สร้างทอล์กออฟเดอะทาวน์**, สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน

2558. จาก <http://www.posttoday.com/life/life/359814>

----- (2560). **อิทธิฤทธิ์ (คนทำ) การ์ตูน ชัยพร พานิชรุทติวงศ์**, สืบค้นเมื่อ 18 เมษายน 2558

จาก <https://www.posttoday.com/ent/celeb/493914>

มัทนียา สุวรรณวงศ์. (2542). **การวิเคราะห์แนวเรียนและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูน**

**ที่ออกอากาศทางโทรทัศน์**. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: ปรินญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

เมทินี สิงห์เวชสกุล. (2548). **การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยสู่ตลาดโลก.**

ปริญญาานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ยุวบูรณ์ อ่างสมบัติกุล. (2560,6 ธันวาคม). สัมภาษณ์โดย วิทยาภรณ์ อรุณพลอด ที่ มหาวิทยาลัย  
ศิลปากร

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). **การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง.** กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542.** กรุงเทพฯ: นาน  
มีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.

เรืองรอง จัญญพงษ์ศักดิ์. (2552). “เส้นทางก้าวสู่ความเป็นเลิศทางศิลปะของศิลปินร่วมสมัย :

การศึกษาในงานออกแบบแอนิเมชัน”. **รายงานการวิจัย.** กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

วรชาติ มีชูบท. (2555). **ภาพล้อฝีมือพระหัตถ์ในรัชกาลที่ 6.** กรุงเทพฯ: สร้างสรรค์บุ๊คส์.

วรัชญ์ วานิชวัฒนากุล. (2549). **การสื่อสารความหมายในการ์ตูนพันธุ์ไทย.** กรุงเทพฯ: มติชน.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2553). **การ์ตูน.** สืบค้นเมื่อ 3 มีนาคม 2558, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/การ์ตูน>

----- (2556). **ภาพอุกิโยะ.** สืบค้นเมื่อ 17 มกราคม 2553. จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/อุกิโยะ>

----- (2558). **การ์ตูนไทย.** สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2558. จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/การ์ตูนไทย>

วิชชุดา ฐิตากร. (2556). **สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง รัง ในนวนิยาย**

**ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และหนังสือการ์ตูน.** ปริญญาานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ:

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

วิทิตา แอนิเมชัน. (2545). **บริษัท ปังปอนด์ : ภาคตะลุยอนาคต ตอนทลายหอสังการ.**

กรุงเทพฯ: ศรีสยาม พริ้นท์แอนด์แพคค์.

----- (2545). **บริษัท ปังปอนด์.** กรุงเทพฯ: ศรีสยาม พริ้นท์แอนด์แพคค์.

วิสิฐ จันมา. (2558). **ประวัติศาสตร์และพื้นฐานการออกแบบภาพเคลื่อนไหว.** กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วีรภัทร ชื่นะนาวัน. (2554). **Let's do your dream with item workshop and on the studio.**

กรุงเทพฯ: แจ็ค คอมิค.

ศักดา วิมลจันทร์. (2548). **เข้าใจการ์ตูน.** กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.

- ศักดิ์ดา วิมลจันทร์. (2548). **เจาะใจการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: มูลินนิธิเด็ก.
- ศักดิ์ชัย เกียรติธนาสินทร์. (2532). **การ์ตูนชื่ออัศจรรย์ (ใจ)**. กรุงเทพฯ:
- สังเขต นาโคไพจิตร. (2530). **การ์ตูน**. มหาสารคาม: ปรีดาการพิมพ์.
- สันติ เลहनุรณะกิจ. (2560, 17 มกราคม). สัมภาษณ์โดย บริษัท วิถีตา จำกัด.
- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2554). **วิวัฒนาการของแอนิเมชัน**. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2559, จาก <http://kamchanapisek.or.th/kpb/sub/book/book.php?book=36&chap=7&page=+36-7-infodetailo2.html>
- สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน), สำนักงาน. (2553). **รายงานอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทยปี 2553 และแอนิเมชันเกม**. กรุงเทพฯ: สถาบันระหว่างประเทศเพื่อการค้าและการพัฒนา (องค์การมหาชน).
- (2553). (ร่าง) **ยุทธศาสตร์แก้ไข ครั้งที่ 1**. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการบริหารสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ชุดที่ 4 ครั้งที่ 1/2553.
- (2553, มกราคม). **ประวัติ** (ออนไลน์). 2550. แหล่งที่มา [http://www.sipa.or.th/index.php?option=com\\_sipaaboutus&Itemid=64](http://www.sipa.or.th/index.php?option=com_sipaaboutus&Itemid=64).
- สุดาพรรณ สิงห์ทอง. (2561, 13 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย วิทยากรณ์ อรุณพลอด ที่ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด.
- เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2561, 12 มกราคม). สัมภาษณ์โดย วิทยากรณ์ อรุณพลอด ที่ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน สตูดิโอ จำกัด.
- องอาจ สิงห์ลำพอง. (2557). **การอภิปรายความการสื่อสารทางการเมืองจากภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ไทยเรื่องตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช**. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- อมรา พงศาพิชญ์. (2537). **วัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2549). **ความหลากหลายทางวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญญลักษณ์ บัวศรี. (2549). **กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เพื่อการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย**. ปริญญาโท นศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Camera Serqi. (2006). **All about techniques in drawing for animation production**. New York: United States.

Kartoon discovery. (2554). มังงะ. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2558,จาก  
<http://www.katoondiscovery.com>.

M.C. Burkitt, MA., F.G.S. (M21). **Prehistory a study ofo farly cultures in Europe and the  
Mediterranean Basin**. New York: Cambridge University Publications.

Maureen Furniss. (2017). **Animation the global history**. United Kingdom.





ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

|                      |                                                                                                                                  |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ชื่อ ชื่อสกุล        | นางสาววิภาภรณ์ อรุณพลอด                                                                                                          |
| วันเดือนปีเกิด       | 3 กุมภาพันธ์ 2514                                                                                                                |
| สถานที่เกิด          | อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี                                                                                                      |
| สถานที่อยู่ปัจจุบัน  | 66/648 จรัลสนิทวงศ์ 13 ภาษีเจริญ กรุงเทพฯ 10160                                                                                  |
| ตำแหน่งปัจจุบัน      | อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ<br>(ทัศนศิลป์ แอนิเมชัน ออกแบบ และมัลติมีเดีย)                                                  |
| สถานที่ทำงานปัจจุบัน | โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร<br>(ฝ่ายมัธยม)<br>176 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา<br>กรุงเทพฯ 10110 |
| ประวัติการศึกษา      |                                                                                                                                  |
| พ.ศ. 2536            | ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ)<br>สาขาวิชาจิตรกรรม<br>จาก มหาวิทยาลัยรังสิต                                                          |
| พ.ศ. 2545            | ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม)<br>สาขาวิชาทัศนศิลป์-ศิลปะสมัยใหม่<br>จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ                               |
| พ.ศ. 2561            | ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ศศ.ด.)<br>สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย<br>จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ                                      |