

ภาพยนตร์แอนิเมชัน: กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

Animated Movies: Case studies of 3D Thai Animated Movie

วิภากรณ์ อรุณพลอด¹, พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ², นพดล อินทร์จันทร์³ และ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า⁴
Wipaporn Aroonplod, Prit Supasetsiri, Noppadol Inchan and Chakapong phatlakfa

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), บทบรรยายและเสียง (Dialogue & Sound) รวมทั้งลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย โดยกำหนดขอบเขตการศึกษาจากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 2545-2558 จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ บังปอนด์, ก้านกล้วย1-2, เอกโคโจ้วก้องโลก, นาค, ยักษ์, พระมหาชนก และทองแดง

ผลการศึกษาพบว่า 1) โครงเรื่อง (plot) เนื้อหามักเป็นการอ้างอิงจากประวัติศาสตร์ และการสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของไทย ครอบคลุมในรูปแบบสังคมไทย ความเชื่อ รวมทั้งเน้นเนื้อหาในเรื่องความกตัญญู ความเพียร ความกล้าหาญ ความดีงามที่แฝงแนวคิดและค่านิยมที่เป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทย 2) แก่นเรื่อง (Theme) ให้ความสำคัญกับความกตัญญูรู้คุณตามหลักทางพระพุทธศาสนา ความดียอมชนะทุกสิ่ง และความมานะพยายามนำมาซึ่งความสำเร็จ รวมทั้งการเห็นคุณค่าของคน 3) ตัวละคร (Character) เป็นการออกแบบตัวละครในแบบของไทย โดยการนำตัวละครจากวรรณคดี ตำนาน หรือ สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย เช่น ช้าง การแต่งกาย มาสร้างตัวละคร 4) ฉาก (Setting) ฉากแสดงถึงเรื่องของบรรยากาศกับความรู้สึก บรรยากาศช่วงเข้าสู่ถึงการเริ่มต้นใหม่ ชีวิตใหม่ หรือการสิ้นสุดเหตุการณ์ที่เลวร้าย ช่วงเย็นและกลางคืน บรรยากาศของฉากสื่อถึงความรู้สึก เศร้า เหงา ความอ้างว้าง เดียวดายและความอบอุ่น ซึ่งเป็นลักษณะของความเป็นตะวันออก ส่วนฉากไม่ได้บ่งบอกถึงช่วงเวลา เป็นเพียงฉากที่ใช้เป็นบรรยากาศในการปูพื้นของตัวละครและสถานที่ นอกจากนี้ฉากกำหนด

สถานที่เป็นฉากภายในและฉากภายนอก ฉากส่วนมากใช้สถานที่ภายนอกในการนำเสนอเรื่องราว 5) บทบรรยายและเสียง (Dialogue & Sound) ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย มีส่วนประกอบ 3 ส่วน คือ บทบรรยาย ส่วนมากเป็นลักษณะการเล่าเรื่องราวก่อนเปิดเรื่อง ส่วนบทสนทนาพบว่าคำพูดเนื้อความส่วนมากเป็นการให้กำลังใจ ให้แง่คิดเสริมมุขตลก และสอดแทรกความเป็นวัฒนธรรมทางภาษาผ่านตัวละคร ด้านเสียงประกอบ (Effect) จะเกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์ต่าง ๆ ของตัวละครในเรื่อง หรือเหตุการณ์ที่น่าตะลึง เพลงบรรเลงประกอบส่วนมากที่ให้เห็นถึงช่วงอารมณ์ของตัวละครกับเหตุการณ์ รวมทั้งพบว่าการใช้เสียงพากษ์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนิยมใช้ดาราที่มีชื่อเสียงในการพากษ์ 6) ลักษณะเด่น พบว่า ลักษณะเด่นของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย คือ การออกแบบคาแร็กเตอร์ที่ได้ใช้เอกลักษณ์ของไทย เช่น สัตว์ประจำชาติ ตำนาน วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ มาออกแบบคาแร็กเตอร์ที่คำนึงถึงความเป็นไทย และฉากมีความปรารถนาในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบคล้ายเหมือนจริง รวมทั้งสะท้อนวิถีชีวิตของไทย โดยแสดงถึงสภาพความเป็นอยู่ สถาปัตยกรรม วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อ

คำสำคัญ : ภาพยนตร์แอนิเมชัน / การ์ตูน / ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

¹ นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ส่วนวิเทศสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

⁴ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Abstract

The objectives of this research are to study the process of 3D Thai Animated Movie including plot, theme, character, setting, dialogue & sound and the features of 3D Thai Animated Movie. The scope of the study. form 3D Thai Animation movie: Pang Pond, Khan Kluy One & two, Echo Planet, Naga, Giant, Maha Janaka and Thong dang The Inspiration.

The study found the following :

1. Plot : the content is usually based on history and reflects the Thai way of lives the institution of the , Thai family unit, beliefs and emphasis on virtues such as gratitude, perseverance, courage, positive thoughts and values which promote the unique nature of Thai culture.

2. Theme : focuses on gratitude as according to Buddhist principles, goodness wins over everything and endeavor brings success, including the value of people.

3. Character : character design in the Thai style could introduce characters from Thai literature and myths as well as the unqueen nature of Thai culture such as elephants and dressing them to create characters.

4. Setting : The setting portrays both atmosphere and emotion. For example, a morning setting can be used to imply the mood of the event, such as showing a new beginning, a new life or an event that has smoothly passed. On in other hand, evening and night settings create lonely and quiet feelings, warm colors and loneliness which is western style. A setting without the specific time of the day indicated provided an overall background and the atmosphere of characters and location. Furthermore, the settings indicated locations which were indoor and outdoor scenes but most of the settings were outdoor, in order to portray the stories.

5. Dialogue and Sound in of 3D Thai Animated Movie consisted of three parts the Narrative is the pre-opening story; conversation includes content to for encourage, giving thought or jokes and adding cultural language through the characters.; Sound effects occur to various situations of the characters in the story or in some stunning events. While, most of the soundtracks depict the emotions of the characters and the

events. It was found that Thai 3D cartoon movie tends to use popular celebrities for voice dubbing.

6. The characteristic features in of 3D Thai Animated Movie is characters design that was usually being adapted from Thai uniquely national animals or legends from literature and history. The setting is quite elaborate in order to keep the details of the original design. They reflect the Thai way of life by showing living conditions, architecture, culture and traditions.

Keyword : Animated Movies / Cartoon / 3D Thai Animated Movie

บทนำ

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ หรือ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation Cartoon) จัดเป็นอุตสาหกรรมทางด้านความบันเทิงที่ได้รับการยอมรับจากผู้ชมและมีแนวโน้มจะขยายตัว เพราะปัจจุบันนี้ความเจริญทางเทคโนโลยีทำให้มีโปรแกรม เทคนิค ใหม่ ๆ มาใช้ในการสร้างงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ สร้างความสะดวกและทันสมัยในการทำงาน ดังนั้นประเทศไทยจึงมีความสามารถในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ แต่ผลงานที่สำเร็จออกมามีปริมาณน้อย เนื้อหาหรือเรื่องราวและตัวละครยังไม่เป็นที่จดจำเมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของต่างประเทศ การให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างงานในการผลิตภาพยนตร์นั้นจึงมีความสำคัญ ซึ่งไม่แตกต่างจากขั้นตอนการผลิต หรือการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับกระบวนการสร้างงานจึงเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ตปากร พุทเกศ กล่าวไว้ว่า เครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องการ์ตูนมี 13 องค์ประกอบ คือ ตัวละคร หน้าตาตัวละคร เครื่องแต่งกาย โครงเรื่อง แกนเรื่อง/ค่านิยม ฉาก วัฒนธรรมที่แสดงออก พาหนะ อุปกรณ์ อาวุธ/ของวิเศษ ภาษาพูด เพลงประกอบ หรือดนตรีประกอบ (ตปากร พุทเกศ. 2555: 200-203) ซึ่งมีความสอดคล้องกับหลักการขององค์ประกอบในการทำงานภาพยนตร์ที่ประกอบด้วยเรื่อง (Story), แนวความคิด (Concept), แกนเรื่อง (Theme), เรื่องย่อ (Plot), โครงเรื่อง (Treatment), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), บทสนทนา (Dialogue) (ศุภพัทธ์ จารุเศรณี .2552:30) องค์ประกอบเหล่านี้จึงมีบทบาทที่สำคัญ สำหรับการสร้างงานทางด้านภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ

จากความสำคัญดังกล่าวทำให้เห็นว่า เพื่อเป็นการปลูกกระแสวงการภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ของไทยให้ตื่นตัวด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย หรือที่เรียกว่า การ์ตูนแอนิเมชัน ให้เป็นที่ต้องการกับ

ผู้บริโภคนคนไทยที่เป็นทั้งเด็กและผู้ใหญ่รวมทั้งเป็นแนวทางให้ผู้ผลิตมีฐานคิดในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ ออกมาให้ตอบสนองกับความต้องการของผู้ชมคนไทยเป็นการส่งเสริมการบริโภคภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตโดยคนไทย ด้วยเหตุนี้จึงวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่ทำจากฝีมือคนไทยและผลิตในประเทศไทย โดยจะนำมาศึกษาค้นคว้าในมิติของกระบวนการสร้างงานที่ส่งผลต่อภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในประเด็นของกระบวนการสร้างงาน ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), บทบรรยายและเสียง (Dialogue & sound) และลักษณะเด่นของภาพยนตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย ภาพยนตร์แอนิเมชัน : กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย และได้รวบรวมเนื้อหาจากเอกสารโดยแยกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1: เอกสารข้อมูลเบื้องต้น จากหนังสือ เอกสาร วารสาร สื่ออินเทอร์เน็ต จากแหล่งข้อมูลต่างๆ

ส่วนที่ 2 : เลือกกลุ่มที่จะศึกษา โดยผู้วิจัย เลือกศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยที่ผลิตและสร้างสรรค์โดยคนไทย และนำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย โดยได้ศึกษาจากการสร้างงานทั้งหมดที่เป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวนทั้งหมด 8 เรื่อง การวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีกระบวนการสร้างงานซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Them) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) การบรรยายและเสียง (Description & sound) และลักษณะเด่นของภาพยนตร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จำนวน 8 เรื่อง โดยใช้ทฤษฎีกระบวนการสร้างงานซึ่งประกอบด้วย โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Them) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) การบรรยายและเสียง (Description & sound) และลักษณะเด่นของภาพยนตร์ มีดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

1.1. เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับครอบครัว โดยเฉพาะครอบครัวในแบบของไทย ซึ่งประกอบด้วยพ่อ แม่ ลูก ยาย ตา ปู่ ย่า พี่ น้อง เป็นความผูกพันของ

ครอบครัว จะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่อง ก้านกล้วย, นาค, พระมหาชนก, เอกโค และทองแดง ตอน ทองหล่อ รวมทั้งความผูกพันของมิตรภาพจากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องปังปอนด์, เอกโค จิ้งก้องโลก, ยักษ์ และเรื่องทองแดง

1.2. การวางโครงเรื่อง ประกอบด้วย ชั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการเปิดตัวตัวละครหลัก และแนะนำฉาก สถานที่กำเนิดหรือแรกเริ่มของตัวละคร เช่น ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เรื่อง ปังปอนด์, ก้านกล้วย, เอกโค จิ้งก้องโลก, นาค, ยักษ์ และทองแดง เปิดเรื่องมาจะเป็นเรื่องราวของตัวละครหรือการเกริ่นนำ ในส่วนของเรื่องพระมหาชนก การเปิดเรื่องเป็นลักษณะการบอกถึงต้นกำเนิดของตัวละครหลัก ชั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องจนมาถึงความความขัดแย้ง หรือปมปัญหาของเรื่องเริ่มมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นกับตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย



ภาพที่ 1 ฉากตัวละครและสถานที่ในการเปิดเรื่องราว ที่มา: จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย และ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องเอกโค จิ้งก้องโลก

เหตุการณ์ หรือสถานการณ์เสริมให้ตัวละครเป็นที่น่าติดตาม เช่น ในฉากที่ก้านกล้วยต้องหลงทางจากแม่เพื่อไปตามหาพ่อ เรื่องนาคที่แก้มต้องไปตามน้องชายที่เมืองแห่งวิญญาน และ เรื่องยักษ์ ที่นำเขี้ยวมาพบกับเผือก ความสัมพันธ์เกิดจากการขัดแย้งกัน เพื่อที่จะเอาไซท์ที่เชื่อมของทั้งสองออกจันต้องเจอกับเหตุการณ์ในหลายๆอย่าง เป็นต้น ชั้นภาวะวิกฤต (Climax) ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างยากในฉากที่ยิ่งใหญ่ เช่น เรื่องก้านกล้วย1 ในการเข้าสู่สนามรบร่วมกับพระบาทสมเด็จพระนเรศวรที่ก้าน

กล้วยได้ทำศึกกับข้างวงแดงวงแดง - พลายพันธก
ข้างผู้มีกำลังและแววตาอันดุเดือด การสู้ศึกครั้งนั้นทำให้
ฉากมีความอลังการด้วยภาพการสู้รบของทหาร ตัว
ละครที่มีท่าทางที่อึกเขม และบรรยากาศที่อบอวลด้วย
หมอกควันของสงคราม ทำให้การดำเนินเรื่องเป็นที่ตื่น
ตาตื่นใจจนในที่สุดสงคราม และเรื่องพระมหาชกใน
สถานการณ์ของพายุที่โหมกระหน่ำและสถานการณ์การ
ตัดสินใจของพระมหาชกที่จะนำตนเองลงสู่ท้องทะเล
เป็นเวลาถึง 7 วัน ดังนั้นทุกเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน
3 มิติของไทยมีส่วนประกอบนี้แต่จะต่างกันเพียง
สถานการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น และ ชั้นภาวะคลี่คลาย
(Falling Action) การนำสู่ความการคลี่คลายของปัญหา
และเหตุการณ์ต่าง ๆ การภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของ
ไทย ในส่วนนี้จะเชื่อมโยงกับในส่วนที่ 5 คือ ขั้นตอน
การยุติเรื่องราว ขั้นตอนการยุติเรื่องราว (Ending) บทสรุป
ของเรื่องราว ซึ่งในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
เรื่องราวทั้งหมดจบลงอย่างมีความสุข

1.3. เนื้อเรื่องมีการแฝงแนวคิดและค่านิยมที่
เป็นเอกลักษณ์ที่ตีงามของวัฒนธรรมไทย เรื่องราวโดย
ส่วนใหญ่ยังคงนำเนื้อหาทางด้านวรรณคดีหรือเรื่องราว
ทางประวัติศาสตร์มานำเสนอ เป็นการวางเนื้อหาที่
แทรกความเป็นวัฒนธรรมไทยให้เห็น

2. แก่นเรื่อง (Theme)

สำหรับงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
นั้น แก่นเรื่องให้ผู้ชมมีแนวคิด เช่น จากภาพยนตร์
การ์ตูน เรื่องเอคโค จีวักองโลก แสดงให้เห็นในเรื่องของ
“ความเชื่อและศรัทธาต่อธรรมชาติ” หรือภาพยนตร์เรื่อง
ก้านกล้วยและทองแดง เรื่องของ “ความกตัญญูรู้คุณ
เป็นสิ่งที่ควรคู่กับคุณค่าของคน” ซึ่งเป็นพื้นฐานที่
เชื่อมโยงแนวคิดทางพุทธศาสนาในภาพยนตร์การ์ตูน 3
มิติของไทย ส่วนมากแก่นเรื่องจะเป็นเรื่องของการให้
เห็นคุณค่าของสรรพสิ่งใน ทุก ๆ อย่าง เช่น คุณค่าของ
ธรรมชาติ คุณค่าของคน คุณค่าของความดีงาม คุณค่า
ของความรัก แก่นเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของ
ไทย เป็นเหมือนขอคิดในเรื่องของการดำรงชีวิต

3. ตัวละคร (Character)

แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ ลักษณะภายใน
ลักษณะภายนอก ลักษณะการออกแบบ สรุปได้เป็น
ประเด็นดังนี้

3.1. ลักษณะบุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์ ตัว
ละครส่วนมากในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
ลักษณะของตัวเอกมีลักษณะเด่นชัดในเรื่อง คือ มอง
โลกในแง่ดี มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ รูปร่างสง่างาม มีความ
เข้มแข็งกล้าหาญ มีความเป็นผู้นำ สำหรับตัวประกอบ
ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ มีลักษณะความซุกซน ซ่างคิด
กตัญญูรู้คุณ

3.2. ลักษณะทางกายภาพ ตัวละครส่วนมาก
เป็นคน มีใบหน้าเรียว ดวงตากกลมโต เป็นเด็ก รูปร่าง
เล็ก คิ้วหนา จมูกเขียด ถ้าเป็นตัวร้ายจะแสดงออกที่
ดวงตาที่เล็กเรียว ดวงตาลอยแฝงความมีเล่ห์กล ริม
ฝีปากกว้าง ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย พบได้
จากภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วย, บังปอนด์, นาค และเอคโค
จีวักองโลก

3.3. การออกแบบตัวละครแนวคิดในการสร้าง
ตัวละครส่วนมากเกิดจากเรื่องราวของวรรณคดี นิทาน
ตำนาน และประวัติศาสตร์ ความเป็นลักษณะของไทย
นำมาออกแบบตัวละคร เช่น เรื่องบังปอนด์ ที่ได้คาแรก
เตอร์มาจากเด็กไทยในสมัยปัจจุบันหรือหนุมานที่นำมา
จากวรรณคดีไทยหรือตำนานเช่นเดียวกันกับเรื่องยักษ์
นาค พระมหาชก และก้านกล้วย

4. ฉาก (Setting)

ในการวิเคราะห์ฉากสำหรับงานภาพยนตร์
การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น มีดังนี้

ฉาก (Setting) ฉากในภาพยนตร์การ์ตูน 3
มิติ มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง ฉากเป็นการสร้าง
ความต่อเนื่องให้กับเรื่องราวให้ดำเนินไป ฉากสำคัญของ
ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย จะเป็นส่วนที่บอก
สถานที่ และเป็นตัวขับเคลื่อนให้เรื่องราวดำเนินไปสู่
เป้าหมายของเรื่อง โดยหลัก ๆ ฉากจะเป็น ฉาก
เกี่ยวข้องกับเมืองและชนบท เช่น ในฉาก

เพราะเป็นการนำมาใช้ในเชิงการเปรียบเทียบ
ของสภาพสังคมที่เจริญแล้วกับสังคมที่ยังใช้ชีวิตกับ
ธรรมชาติ รวมทั้งทำหน้าที่เปิดตัวละคร เปิดเวลา
สถานที่ของเหตุการณ์ สร้างอารมณ์ และมีทั้งฉากโลก
ปัจจุบันและโลกอนาคต ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ
เรื่อง บังปอนด์, ยักษ์, เอคโค จีวักองโลก และทองแดง
ในตอนคอปเปอร์ ซึ่งทั้ง 4 เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่เล่า
เรื่องราวของความเป็นโลกอนาคต หรือความเป็น
วิทยาศาสตร์ เช่น ฉากที่บังปอนด์และหนุมาน เดินทาง
ทะลุมิติ บรรยากาศทำให้รู้สึก ถึงความลึกทำให้เข้าไป
อยู่ในมิติซึ่งสถานการณ์ที่บังปอนด์ เจาบี๊ก และน้ำผี ตก
เขาไปเป็นเวลาหนึ่งหรือมิติหนึ่งที่ไม่ได้เน้นถึง
ช่วงเวลาที่เกิดในสถานการณ์ หรือ ในฉากบอกถึงโลก
อนาคตที่ไม่เจาะจงช่วงเวลา

ส่วนมากการสร้างฉากจะเน้นในเรื่องของ
บรรยากาศที่จะสื่อถึงเวลาและสถานที่ เช่น เรื่อง ก้าน
กล้วย ที่สร้างจากเหตุการณ์ในช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา
ฉากที่สำคัญ เช่น ฉากสงครามยุทธหัตถี เป็นฉากที่
สามารถถ่ายทอดบรรยากาศ การต่อสู้ซึ่งเป็นจุดสำคัญ
ของภาพยนตร์ก้านกล้วย ฉากการสู้รบเป็นการให้โทนสี
ที่คุมบรรยากาศของภาพในสงครามด้วยสีโทนร้อน ที่
แสดงให้เห็นถึงความตื่นเต้น พลังของสงคราม และ
ความกล้าหาญ ทำให้ภาพในฉากสื่อออกมาทางด้าน
อารมณ์ให้กับผู้ชมเข้าใจถึงบรรยากาศการของสงครามการ

ผู้รับ ความอึกเขิม และงานออกแบบฉากจะมีความ
ประณีต



ภาพที่ 2 ฉากกับสถานที่
ที่มา: จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง บังปอนด์ ยักษ์
เอคโคและคอปเปอร์



ภาพที่ 3 ฉากบรรยากาศสงครามยุทธหัตถี
ที่มา: จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง กานกั่วยี่

และการใช้โทนสียังแสดงความรู้สึกถึงช่วง
อารมณ์เศร้า เหงา ความอ้างว้าง เดียวดายและความ
อบอุ่นอย่างเช่น เรื่อง ยักษ์ ที่เหตุการณ์ของเรื่องเกิดขึ้น
ในโลกอนาคต ซึ่งคล้ายกับบั้งปอนด์ที่เรื่องราวเกิดในโลก
อนาคต หรือการแทนสีในส่วนของบรรยากาศที่จะสื่อถึง
การเริ่มต้นใหม่ ชีวิตใหม่ หรือการสิ้นสุดเหตุการณ์ที่
เลวร้าย เป็นบรรยากาศของฉากที่สดใส จึงเป็นโทน
อบอุ่น เช่น ส้ม เหลือง ม่วง เป็นต้น ภาพยนตร์ในแต่ละ
ตอน เน้นแนวทางการสร้างสรรค์ที่นำเรื่องสีมาเป็น
ส่วนสร้างบรรยากาศ เช่น การให้บรรยากาศที่สว่าง
สดใส การแบ่งสีช่วงเช้า บ่าย ตามวรรณคดีโทนร้อน
โทนเย็นแสดงการบ่งบอกช่วงเวลา รวมทั้งในช่วงที่เป็น
ฉากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นจุดสำคัญของเรื่องราว
การสร้างความละเอียดให้กับงานในส่วนของฉาก วัสดุ
อุปกรณ์ในฉากมีการออกแบบให้ดูคล้ายของจริง และอิง
กับสิ่งที่มีอยู่ตามความเป็นจริง เช่น บรรยากาศของ
ธรรมชาติ ฉากท้องพระโรง การให้เห็นถึง
ขนบธรรมเนียมของไทยในการเฝ้าพระมหากษัตริย์
สถานที่ภายในที่มีการตกแต่งลวดลายตามผนัง ในการ
ใช้ฉากกำหนดเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของ
ไทย ซึ่งส่วนมากจะใช้สถานที่ภายนอก ฉากของแต่ละ
เรื่องมีการเลือกสรรคุ่มมองในการจัดฉากให้สอดคล้อง
กับเรื่องราว เช่น ฉากในแต่ละตอนของคุณทองแดงมี
ความประณีต และสะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่
ความเป็นชนบทไทย บรรยากาศของบ้านสวน จากฉาก
เรื่องทองหล่อ หรือ ฉากวัด ศาสนสถานซึ่งเป็นสถานที่
ใช้ประกอบพิธีทางศาสนา เช่น ฉากโบสถ์ ที่เป็นฉาก
สำคัญที่แสดงให้เห็นบรรยากาศภายนอกและภายใน
สถานที่ที่ทำให้เกิดเรื่องราวในตอนจร หรือส่วนในฉาก
ตอน คอปเปอร์ สถานที่ คือ ฉากเมืองโลหะ เมืองเหล็ก
ที่มีการแทรกจินตนาการในการออกแบบส่วนประกอบ
ของฉากให้สอดคล้องกับเรื่องราว สำหรับการ
สร้างสรรค์งานศิลป์ในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย
คำนึงถึงความประณีตทางด้านกรออกแบบฉาก เช่น
เรื่องคุณทองแดง ผลงานมีการใส่รายละเอียดในเรื่องของ
บรรยากาศในการใช้สีที่มีความคล้ายคลึงกับความเป็น
ธรรมชาติ เช่น เดียวกันกับเรื่องกานกั่วยี่ เอคโค จีว
ก้องโลก และพระมหาชนก หรือการให้บรรยากาศของ
การใช้โทนสีในการสร้างบรรยากาศของโลกจินตนาการ
เช่น เรื่อง นาค ยักษ์ การใช้โทนสียังสื่อถึงอารมณ์
ความรู้สึกให้กับเรื่องราว ภายในฉากโทนสีใช้สื่อให้เห็น
ความสดใส สว่างตา



ภาพที่ 4 ฉากธรรมชาติ

ที่มา: จากภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง เอคโค ก้านกล้วย 2 ทองแดง และพระมหาชนัก



ภาพที่ 5 ฉากสถานที่ในอดีตและอนาคต

ที่มา: จากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย และนาค

5. การบรรยายและเสียง (Description & sound)

ในการวิเคราะห์ฉากสำหรับงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น สรุปได้เป็นประเด็นดังนี้

5.1. ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ประกอบด้วย บทบรรยาย บทสนทนา และเสียงประกอบ (Effect) ซึ่งเป็นส่วนสร้างชีวิตให้กับงานภาพยนตร์การ์ตูน

5.1.1 บทบรรยาย จะเป็นการเปิดเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งส่วนมากจะมีในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เป็นการบอกเล่าให้เห็นความเดิมก่อนเข้าสู่ตัวเรื่อง

5.1.2 บทสนทนา คำพูดเนื้อความส่วนมากเป็นการให้กำลังใจ ให้แง่คิดเสริมมุขตลก และสอดแทรกความเป็นวัฒนธรรมทางภาษาผ่านตัวละคร เช่น การใช้ราชาศัพท์ คำกล่าว สวัสดิ์ทักทายกัน และแง่คิดที่สอดแทรกในการบทสนทนา

5.2. เสียงประกอบ (Effect) : ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เสียงที่ประกอบจะเกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การปรากฏตัวของตัวละครในเรื่อง หรือเหตุการณ์ที่น่าตลึง เสียงเพลงจะบรรเลงประกอบที่ให้เห็นถึงอารมณ์ช่วงผจญภัยผ่านมิติ หรือการใช้เสียงหุ่นยนต์ได้คิดถึงความเป็นโลกอนาคตจึงใช้เสียงที่คล้ายเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ทุกครั้งที่ปรากฏตัวจะเป็นแนวเพลงที่ละทีก ฟังดูมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวมีการเคลื่อนไหวผู้ชมไม่เบื่อการใส่เสียงพิเศษเช่นเสียงลูกหินตก ประตูเปิด การเคลื่อนไหวในอริยบทต่าง ๆ ได้ใส่เสียงประกอบ เช่น เสียงรถแล่น เสียงของตก เสียงที่เปิดเสียงล้อเลียนในมุขบทสนทนาที่ซ้ำ ๆ ในเรื่อง นอกจากนี้การให้เสียงพากษ์ประกอบในเรื่องบางตอนของเรื่องเสียงพากษ์มีน้ำเสียงไม่ชัดเจน

6. ลักษณะเด่น

ในการวิเคราะห์ฉากสำหรับงานภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น ลักษณะเด่นในความเป็นการ์ตูนไทย ดังนี้

6.1. ลักษณะเด่นด้วยตัวคาแร็กเตอร์ การได้นำสัตว์ประจำชาติ ตำนาน วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ มาออกแบบลักษณะคาแร็กเตอร์ที่คำนึงถึงความเป็นไทย ทำให้ตัวละครภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ มีลักษณะเด่น การออกแบบผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความมีสีสัน เพื่อให้ผู้ชมได้จดจำคาแร็กเตอร์ของตัวละครนั้น เช่นในภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย ที่นำช้างซึ่งเป็นสัตว์คู่บ้านคู่เมืองที่จัดได้ว่าสื่อถึงความความเป็นไทยมาสร้างคาแร็กเตอร์ หรือการออกแบบขนาด ฝืนตำนานให้ลักษณะที่น่าจดจำคือเป็นหญิงสาวรูปร่างดี ไซโทนสีชมพูม่วง และการนำเรื่องราวของรามเกียรติ์มาออกแบบตัวละครหนุมาน ทั้งในเรื่องปังปอนด์และยักษ์

6.2. ลักษณะเด่นของฉาก ฉากประกอบเรื่องมีความประณีตในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบไม่ว่าจะเป็นฉากธรรมชาติที่เหมือนจริงของป่า ฉากพระมหาราชวังที่ให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับความยิ่งใหญ่ของพระมหาราชวังมีมุมมองของความเป็นประเทศไทย ฉากทุ่งนาที่อิงกับความเป็นจริง รวมทั้งการออกแบบสถาปัตยกรรมให้ดูอลังการ เช่นฉากของกรุงหงสาวดี ฉากที่สำคัญอย่างฉากการทำยุทธหัตถีกับกรุงหงสาวดีซึ่งเป็นฉากที่อ้างอิงมาจากประวัติศาสตร์ เป็นฉากที่ดูสมจริง และสื่ออารมณ์ของผู้ชมให้จดจำสถานการณ์นั้น การให้เห็นมุมมองของฉากผ่านความเป็นวัฒนธรรมที่แทรกอยู่ในการออกแบบ ทำให้ลักษณะของไทยแสดงออกมาได้ชัดเจน แม้จะมีกลิ่นไอของการออกแบบจากการ์ตูนต่างประเทศเข้ามาบ้างแต่ยังคงความเป็นไทยอยู่ ส่วนการจัดส่วนประกอบบรรยากาศของฉาก ดนตรีประกอบฉากการเคลื่อนไหวของตัวละครสิ่งนี้ทำให้ฉากมีลักษณะเด่นและแตกต่างจากการ์ตูนเรื่องอื่นของต่างชาติ

6.3. การออกแบบยังคงลักษณะของความเป็นไทยในเรื่องของความประณีตในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบ ความคล้ายจริง รวมทั้งสะท้อนวิถีชีวิตของไทย โดยแสดงถึง สภาพความเป็นอยู่ สถาปัตยกรรม เช่น วัง โบสถ์ บ้านเรือนมีเป็นลักษณะของไทย วัฒนธรรมประเพณีในเรื่องของเทศกาลต่าง ๆ อย่างในฉากประเพณีลอยกระทงในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย เทศกาลงานวัดจากเรื่องนาค รวมทั้งด้านความเชื่อในเรื่องเอคโค ที่มีพิธีสู่ขวัญป่า เป็นต้น

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัย เรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน: กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย เมื่อนำข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนาม มาวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีในการวิจัยพบว่า กระบวนการสร้างงานมีความสำคัญมากเปรียบเทียบเหมือนเป็นหัวใจสำคัญหรือด่านแรกในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ให้บรรลุเป้าหมายของเรื่อง ดังนั้นกระบวนการสร้างงานจึงมีบทบาทต่อการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยเพื่อให้เห็นที่ต่อของตลาดคนไทยและกลุ่มผู้ชมคนไทยดังนั้นจึงสรุปผลการวิจัยได้ว่า

1. ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยนั้น โครงเรื่อง (plot) ส่วนใหญ่ เป็นการอ้างอิงจากประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวจากวรรณคดี เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องก้านกล้วย ยักษ์ พระมหาชนก และเอคโค รวมทั้งการนำมุมมองของวิถีชีวิตในสังคมไทยไทยทั้งในเมืองและชนบท ความเป็นครอบครัวในแบบสังคมไทย ซึ่งประกอบด้วยพ่อ แม่ ลูก ยาย ตา ปู่ ย่า มาสะท้อนในมุมมองของความเป็นไทย การดำเนินชีวิต รวมทั้งการสั่งสอนให้ลูกหลาน เรื่องความกตัญญู ความอดทน และความกล้าหาญ ซึ่งจะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ เรื่องก้านกล้วย นาค เอคโค ทองแดงตอนจร และทองหล่อ และภาพยนตร์การ์ตูน เรื่องพระมหาชนก และแก่นเรื่อง (Theme) มีความชัดเจนในส่วนของแต่ละฉากที่สอดแทรกเข้าไปในเรื่องราวของภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ในด้านการให้คุณค่าของธรรมชาติ คุณค่าของคน คุณค่าของความดีงาม คุณค่าของความรัก เป็นเหมือนขอคิดและเตือนเรื่องของการดำรงชีวิตโดย มัทนียา สุวรรณวงศ์ (2540) พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนที่ผลิตในประเทศไทยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนในแนวให้ความรู้มากที่สุด จากการวิเคราะห์ประเภทเนื้อหาในภาพยนตร์การ์ตูน พบว่า เนื้อหาที่ได้รับการนำเสนอมากที่สุดคือการส่งเสริมคุณธรรม ส่วนเนื้อหาที่พบน้อยที่สุดคือการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ดังนั้นโครงเรื่องจึงควรมีมุมมองที่หลากหลายในการสร้างเรื่องราวให้กับภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย

2. การออกแบบตัวละคร (Character) การออกแบบให้มีลักษณะภายนอกที่สื่อถึงความเป็นการ์ตูนไทยด้วยลักษณะคาแร็กเตอร์ และเครื่องแต่งกาย ซึ่งตัวละครส่วนมากมีการออกแบบ โดยใช้แนวคิดในการสร้างตัวละครมาจากเรื่องราวจากวรรณกรรม และประวัติศาสตร์ของไทย ความเป็นลักษณะของไทยจึงแสดงออกมาจากลักษณะภายนอก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องก้านกล้วย เอคโค จีวักองโลก ยักษ์ นาค ตัวละครส่วนใหญ่มีการแต่งกายในแบบความเป็นท้องถิ่นของไทย รวมทั้งลักษณะภายในตัวเอกมีลักษณะเด่นชัดในเรื่องคือ มองโลกในแง่ดี มีคุณธรรม ซื่อสัตย์ รูปร่างสง่างาม มีความเข้มแข็งกล้าหาญ ความเป็นผู้นำ ทำให้ตัวละครยังขาดความโดดเด่นในส่วนของคุณค่าคาแร็กเตอร์

3. ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย มีการกำหนดเรื่องราวของฉากจากสถานที่ โดยที่ฉากแต่ละฉากเป็น การเชื่อมโยงตัวละครกับสถานที่ เพื่อให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ และการกระทำของตัวละคร โดยหลัก ๆ ฉากจะเป็น ฉากเกี่ยวข้องกับเมือง และชนบท ฉากเมืองมีมุมของโลกอนาคต และฉากชนบท เป็นเกี่ยวกับป่า ซึ่งส่วนมาก พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทยใช้ฉากนอกสถานที่ ฉากยังสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครด้วยบรรยายภาพและโทนสี เช่น สีโทนร้อน ที่แสดงให้เห็นถึงความตื่นเต้น พลังของสงคราม และความกล้าหาญ ทำให้ภาพในฉากสื่อออกมาทางด้านอารมณ์ ความอึกเขิม ฉากที่สดใส สีเป็นโทนอบอุ่น เช่น ส้ม เหลือง ม่วง และงานออกแบบฉากจะมีความปราณีต

4. ลักษณะเด่น ภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย ที่พบในความเป็นภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย คือ ลักษณะเด่นด้วยตัวคาแร็กเตอร์ การได้นำสัตว์ประจำชาติ ตำนาน วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ มาออกแบบลักษณะคาแร็กเตอร์ที่คำนึงถึงความเป็นไทย ทำให้ตัวละครภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติ มีลักษณะเด่นซึ่งไม่เหมือนชาติอื่น รวมทั้งฉากประกอบเรื่องที่มีความปราณีตในการเก็บรายละเอียดของงานออกแบบ การแทรกเรื่องทางด้านสถาปัตยกรรม ชนเผ่า สถานที่ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมเกิดแนวคิดเห็นคุณค่าของประวัติศาสตร์ รู้สึกหวงแหน และสร้างจิตสำนึกชื่นชมในความงดงามของความเป็นไทย

เอกสารอ้างอิง

จารุณี สุขชัย. (2550). **มิติความเป็นไทยในหนังสือการ์ตูนไทย**. ปรินทิพนิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จรูญพร ปรปักษ์ประลัย. (2551). **สะดุดโลกแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: แพลนพริ้นท์ดิง.

ตปากร พุฒเกษ. (2553). **การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ. 2551-2553)**. ปรินทิพนิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2555). **สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

นิพนธ์ คุณารักษ์. (2547). **หลักการวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน**. สืบค้นเมื่อ 28 กรกฎาคม 2558, จาก http://home.kku.ac.th/faa_newlearning/Animation.htm

นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). **คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ: ตะวันออกจำกัดมหาชน.

มัทนียา สุวรรณวงศ์. (2542). **การวิเคราะห์แนวเรียนและประเภทเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนที่ออกอากาศทางโทรทัศน์**. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). **การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง**. กรุงเทพฯ: บริษัท 21 เซ็นจูรี จำกัด.

วิหิตา แอนิเมชัน. (2545). **บริษัท บังปอนด์: ภาคตะลุยนาค ตอนทลายหอสังการ**. กรุงเทพฯ: ศรีสยาม พริ้นท์ แอนด์ แพค.

สังเขต นาคไพจิตร. (2530). **การ์ตูน**. มหาสารคาม: ปริดาการพิมพ์.

อมรา พงศาพิชญ์. (2537). **วัฒนธรรม ศาสนา และชาติพันธุ์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2549). **ความหลากหลายทางวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัญญลักษณ์ บัวศรี. (2549). **กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เพื่อการตลาดของภาพยนตร์แอนิเมชันไทย**. ปรินทิพนิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

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