

## บทที่ 8

### การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยของบริษัท โรส วิดีโอและ บริษัท อิเมจิแมกซ์ สตูดิโอ จำกัด

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ชุด การ์ตูนนิทานหรรษา เป็นการผลิตที่แตกต่างจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปลาบู่ทอง ผลิตโดย บริษัท บรอดคาซท์ไทย เทเลวิชั่น จำกัด, การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ก้านกล้วย ผลิตโดย บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด, การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ผลิตโดยบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด การ์ตูนแอนิเมชัน เหล่านี้ บริษัทผู้ผลิตเป็นผู้ออกแนวความคิด (Idea Development), เขียนบท (Script), ออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design), การดำเนินการด้านการผลิตต่างๆ รวมไปถึงงบประมาณ, การดำเนินการด้านการตลาดเองทั้งหมด ในขณะที่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา บริษัท โรส วิดีโอ จำกัด บริษัท อิเมจิแมกซ์ สตูดิโอ เป็นผู้ผลิต โดยที่บริษัท โรส วิดีโอ ดำเนินการผลิตในขั้นตอนของการออกแนวความคิด (Idea Development), การเขียนบท (Script), กำหนดแนวคิด (Concept) ในการออกแบบตัวละครการ์ตูน, การพากย์เสียง, งบประมาณการผลิต, การดำเนินการด้านการตลาด ส่วนขั้นตอนการผลิตไม่ว่าจะเป็น การจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard), ออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character) ตามรูปแบบที่กำหนดไว้, การลงสี, การทำภาพเคลื่อนไหว (Animation) ให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ที่สมบูรณ์ ดำเนินการผลิตโดยบริษัท อิเมจิแมกซ์ สตูดิโอ

#### 8.1 ประวัติของบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา

บริษัท โรส วิดีโอ จำกัด เริ่มต้นก่อตั้งขึ้นมาในปีพ.ศ. 2529 โดยมี คุณพีรพล และ คุณวัฒน์ มนต์พิชิต เป็นผู้ก่อตั้ง บริษัท โรส วิดีโอ จำกัด เดิมโตและขยายงานจากการเป็นผู้ผลิตและจัดจำหน่าย Karaoke รายแรกของประเทศไทยและหลังจากนั้นได้ขยายขอบข่ายธุรกิจไปในส่วนของการเป็นเจ้าของสิทธิและจัดจำหน่ายสินค้า ด้านความบันเทิงในรูปแบบ VCD & DVD บริษัท โรส วิดีโอ จำกัด ได้แบ่งก้าดำเนินงานออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้คือ

กลุ่มที่หนึ่ง งานภาพยนตร์ ก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ.2542 ดำเนินการโดยบริษัท ดับบลิว พี เอ็ม พิล์ม อินเตอร์เนชันแนล จำกัด เป็นบริษัทผู้ถือครองสิทธิ์ และจัดจำหน่ายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ชั้นนำจากทั่วโลก รวมไปถึงการจัดซื้อสิทธิภาพยนตร์ในตลาดต่างประเทศ การผลิตภาพยนตร์ภายในประเทศ เพื่อนำฉายช่องทางต่างๆ เช่น โรงภาพยนตร์ชั้นนำ, HomeVDO, FreeTV,

สถานีโทรทัศน์, เบบีทีวีและ ผลิตเป็นรูปแบบVCD, DVD ภาพยนตร์ชั้นนำที่นำเข้ามาฉายและจัดจำหน่าย ได้แก่ Austin Power 3, Battle Royal 3, Doraemon, เขาวราช เป็นต้น

กลุ่มที่สอง สินค้าพิเศษ ดำเนินการโดย บริษัท เซอร์รี่ เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด เครือข่ายร้านค้าปลีกซึ่งเป็นช่องทางในการจัดจำหน่ายสินค้าในเครือ Rose VDO และสินค้าด้านความบันเทิง โดยจัดจำหน่ายสินค้าที่หลากหลายจากครบทุกค่ายดังในราคาที่ประหยัดไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์, การ์ตูน, ตลก, เพลงลูกทุ่ง, ลูกกรุง, คาราโอเกะ รวมไปถึงมีกิจกรรมความบันเทิง เช่น Mini Concert, Meet and Greet

กลุ่มที่สาม ดำเนินการโดยบริษัท อัลเลอร์โซน จำกัด ก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ.2535 เป็นส่วนงานฝ่ายผลิต ประกอบไปด้วยห้องตัดต่อระบบ Digital Betacam, ห้องอัดเสียงระบบดิจิทัล และอุปกรณ์ถ่ายทำในการทำงานด้านการผลิตงาน VDO และงานโฆษณาของบริษัทในเครือทั้งหมด นอกจากนี้ยังให้บริการเช่าห้องบันทึกเสียง ตัดต่อระบบดิจิทัลเบต้า และให้เช่าอุปกรณ์การถ่ายทำ

กลุ่มที่สี่ ดำเนินงานโดย บริษัท โรส แอนิเมชัน เป็นผู้จัดจำหน่ายและถือครองสิทธิการ์ตูนแอนิเมชันชั้นนำจากประเทศญี่ปุ่นเป็นหลัก อาทิเช่น นารูโตะ นินจาจอมคาถา, โซนิก เอ็กซ์ เจ้าแมนสายฟ้า, ซึบาสะ เจ้าหนูนักเตะ, เซอร์รี่เคน เรนเจอร์, โดราเอมอน ฯลฯ โดยการทำการตลาดมุ่งเน้นการทำตลาดการ์ตูนในประเทศไทยออกเป็น 4 กลุ่มหลักๆ คือ ตลาด Movie ,Home VDO, Free TV และ Merchandising นอกจากนี้ยังมีการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยอีกหลายเรื่องเช่น การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ศรีธรรมา และสังข์ทอง รวมไปถึงการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การ์ตูนเรื่อง นิทานหรรษา

บริษัท อิมเมจแม็กซ์ สตูดิโอ ก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ.2541 เป็นแอนิเมชันสตูดิโอที่รับสร้างสรรคงานทางด้านแอนิเมชัน 3 มิติและรับออกแบบสตอรี่บอร์ด (Storyboard), Modeling, สร้างตัวละครการ์ตูน 3 มิติ (3D Character) สำหรับเกม, โฆษณาทางโทรทัศน์ รวมไปถึงการร่วมผลิต (Co-Production) แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์, ทำเทคนิคพิเศษ (Special effects) สำหรับภาพยนตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ นอกจากนี้ยังรับผลิตงานทางด้าน Graphic Design, Web Design

ผลงานการผลิตของบริษัท อิมเมจแม็กซ์ สตูดิโอ แบ่งออกได้ 5 ประเภท ดังนี้

- (1) Computer Graphic สำหรับโทรทัศน์ รับออกแบบ, สร้างสรรคงานโฆษณาทางโทรทัศน์
- (2) Computer Graphic สำหรับภาพยนตร์ รับสร้างงานทางด้าน CGI (Computer Generated Imagery), ทำเทคนิคพิเศษ(Special Effect) ให้กับภาพยนตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ เช่น ทำเทคนิคพิเศษ(Special Effect) ให้ภาพยนตร์ไทยเรื่อง The Trek (คงพญาไฟ), ขุนศึก, ขุนแผน ฯลฯ

- (3) Computer Graphic สำหรับ เกมดิจิทัล บริษัทมุ่งรับงานจากลูกค้าต่างประเทศ โดยรับสร้างบางฉาก (Cut – Scenes) สำหรับเกมคอนโซล X-Box, Playstation 2, Sega, เกมโทรศัพท์มือถือ
- (4) งาน Preproduction รับทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard), ออกแบบ, ทำ Modeling รับผิดชอบงานในส่วนขั้นตอนเตรียมการผลิตให้พร้อมสำหรับขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production)
- (5) Graphic Design, New Media ในส่วนของการออกแบบ Graphic (Graphic Design) บริษัทรับงานทางด้านการออกแบบโบรชัวร์, โปสเตอร์, แคตตาล็อก, จัดนิทรรศการ, ออกแบบ Web (Web Design) ออกแบบเกม (Interactive Media) ให้กับลูกค้าทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) ได้กล่าวดังนี้คือ

“แผนการที่จะสร้างการ์ตูนนิทานหรรษา มีหลายองค์ประกอบด้วยกัน ต้องพูดถึงโครงสร้างของ โรส วิดีโอก่อน เราเริ่มบุกตลาดการ์ตูนให้กับ โรส วิดีโอ การตลาดหลักๆของเราก็คือการนำเข้าการ์ตูน จากต่างประเทศญี่ปุ่นแล้วก็อเมริกา แล้วก็เพื่อสร้างองค์ประกอบให้ครบสำหรับการ์ตูน ณ ตอนนีเราเริ่มนำเข้าการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนนำเข้า แล้วก็ถือสิทธิ์ Merchandise ก็คือสิทธิ์ที่ไปทำผลิตภัณฑ์ต่างๆ เสื้อผ้า เครื่องเขียน แล้วก็เมื่อเรานำเข้ามา มาเป็นส่วนใหญ่เรียกว่าตอนแรก 100 % เป็นการนำเข้าก็เลยหาวิธีทำไงให้ส่งออกได้ แล้วก็เป็นการ Fullfill การเติมเต็มช่องทางการตลาดช่องทางสินค้าของเราให้ครบ ก็เลยเริ่มผลิตเป็นการ์ตูนไทยขึ้นมาเพื่อที่จะขายออกต่างประเทศ แล้วก็สร้างความครบวงจรให้กับการ์ตูนของบริษัท โรส วิดีโอ”

บริษัท โรส วิดีโอ เป็นบริษัทที่นำเข้าภาพยนตร์และการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ ในลักษณะของการซื้อลิขสิทธิ์มาฉายทางโรงภาพยนตร์และจัดจำหน่ายรูปแบบ VCD, DVD จากการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศ บริษัท โรส วิดีโอ ต้องการเป็นผู้ผลิตและส่งออกการ์ตูนแอนิเมชัน ไทยไปยังต่างประเทศด้วย จึงริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ไทย เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาโดยผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อจัดจำหน่ายแก่ผู้ชมในประเทศในรูปแบบ VCD รวมไปถึงวางแผนการจัดจำหน่ายไปยังต่างประเทศด้วย เพื่อเติมเต็มช่องทางการตลาดให้ครบไม่ว่าจะเป็นการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศและส่งออกการ์ตูนแอนิเมชันของไทยไปยังต่างประเทศ

บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอเป็นโปรดักส์ชั้นห้าที่รับผลิตผลงานบางส่วน ทางด้านแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ให้กับบริษัทต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทั้งยังมุ่งผลักดันผลงานให้ไปสู่ตลาดโลก การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ของบริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอเป็นการรับจ้างผลิต บริษัท โรส วิดีโอเป็นผู้ว่าจ้างให้ผลิต โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้เพื่อออกอากาศในประเทศไทยและต่างประเทศ

## 8.2 ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา

### 8.2.1 เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา มีทั้งหมด 49 ตอน นำเสนอเป็นตอนๆ ทางโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สี ทุกวันพฤหัสบดี – ศุกร์ เวลา 18.00 น. เดือนพฤศจิกายน ปี พ.ศ.2547 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ.2548 คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) ได้กล่าวถึง เนื้อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาว่า

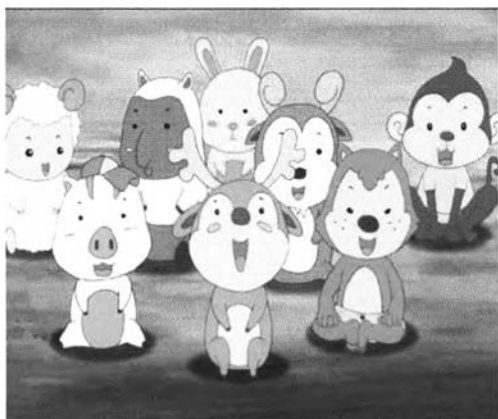
“การที่เราคิดจะทำแอนิเมชันไทย เรามองกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเล็ก เราก็เลยหาเนื้อเรื่องที่เป็นการสอนเด็กด้วย แล้วก็ป็นชื่อที่พอรู้จักกัน ก็เลยทำเป็นนิทานอีสป”

เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา หยิบยกมาจากนิทานอีสป ผู้แต่งนิทาน อีสป คือ อีสป เป็นบุคคลที่เชื่อกันว่ามีชีวิตอยู่เมื่อราวปี 620-560 ก่อน ค.ศ.หรือก่อนสมัยพุทธกาลเล็กน้อย อีสปมีฐานะเป็นทาส ที่เมืองซามอส (Samos) ประเทศกรีซ อีสปเป็นทาสของอิดมอนหรือ เอียดม็อน ซึ่งได้มอบหน้าที่ให้อีสปเป็นครูสอนหนังสือลูกๆของเขา อีสปมักชอบเล่านิทาน โดยเปรียบเทียบสัตว์กับผู้คนที่พบเจอในสังคม เช่น สิงโต, ราชสีห์ หมายถึง ผู้มีอำนาจในสังคม หนู หมายถึง ผู้ต่ำต้อย สุนัข หมายถึง คนเจ้าเล่ห์ นิทานของอีสปได้เค้าโครงมาจากเรื่องเล่าเก่าๆของอินเดีย, อาระเบีย หรืออาจมาจากเปอร์เซียและดินแดนอื่นๆ โดยอีสปนำมาดัดแปลงเล่าใหม่ รวมทั้งเรื่องเล่าเก่าๆของกรีก นิทานของอีสปเป็นนิทานที่เล่าปากเปล่าไม่มีการจัดบันทึกเป็นหลักฐาน จนศตวรรษต่อมาจึงได้มีผู้บันทึกเอาไว้ เช่นจะเห็นได้จากหลักฐานของแผ่นปาปรัสอียิปต์โบราณ เป็นต้น บางตำนานบอกว่าชาวกรีกผู้หนึ่งชื่อว่า เดมิทริอัส ได้รวบรวมนิทานอีสปโดยเขียนเป็นหนังสือไว้เมื่อราว 30 ปีก่อนคริสต์ศักราช ต่อมาเมื่อมีผู้เขียนขึ้นใหม่อีกหลายคน จนพระที่ชื่อมาซิมูล พลาตูด ได้แปลนิทานอีสปจากภาษาละตินเป็นภาษาอังกฤษเมื่อ ค.ศ. 1400 นับแต่นั้นมาชาวยุโรปได้แปลนิทานอีสปให้เข้ากับสภาพสังคมบ้านเมืองของตน แต่คติและข้อคิดอันเป็นหัวใจสำคัญของเรื่องยังคงได้รับการรักษาเอาไว้ (ชนากิต, 2541: 42)



รูปที่ 8.1 นิทานอีสปเป็นนิทานสากลได้แปลออกมาหลายภาษาในรูปแบบหนังสือ

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา นำเสนอเป็นตอนๆ แต่ละตอนนำเนื้อหามาจาก นิทานอีสป เช่น เรื่อง ตอนราชสีห์ป่วย เนื้อหามีอยู่ว่า เช้าวันใหม่ ณ ป่าแสนงามท่ามกลางแหล่งต้นไม้หนาพันธุ์ ที่นี้สัตว์ทั้งหลายอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขมาช้านาน จนกระทั่งวันหนึ่ง เจ้าหมีประกาศผ่านเสียงตามสาย เรียกเหล่าสัตว์ป่ามาชุมนุมกันเพื่อแจ้งข่าวว่า ราชสีห์ ส่งข้อความมาบอกว่า ป่วยหนักกระยะสุดท้าย ราชสีห์จึงอยากจะคุยกับเหล่าสัตว์ทุกตัว แต่ออกมาพบไม่ไหว จึงให้สัตว์แต่ละชนิดส่งตัวแทนเข้าไปพบทีละตัว ตัวละวัน คัดเอาตัวที่อวบอ้วน แต่แล้วเจ้าสุนัขจิ้งจอกก็เกิดความสงสัย จึงถามว่า แค่นี้จะไปเยี่ยมท่านราชสีห์ ทำไมต้องคัดเอาตัวที่อวบอ้วนไปด้วย แต่เจ้าหมีประกาศว่าตัวอวบอ้วนจะได้มีภูมิคุ้มกันโรค ไม่ติดโรคได้ง่าย สัตว์ป่าทั้งหลายก็พากันเชื่อ เหลือแต่เจ้าสุนัขจิ้งจอกตัวเดียวที่ไม่ยอมเข้าไปเยี่ยมราชสีห์ ในเวลาต่อมา หลังจากที่พวกสัตว์ทั้งหลายตกลงเลือกตัวแทนเพื่อไปเยี่ยมราชสีห์ได้แล้ว พวกมันก็เริ่มทยอยเข้าไปเยี่ยมราชสีห์วันละตัว วันละตัว ไม่ว่าจะเป็น เจ้าหมู เจ้าสมเสร็จ เจ้ากวางน้อย เจ้าแพะ เจ้าแกะ แต่หลังจากเข้าไปในถ้ำแล้ว ก็ไม่มีตัวไหนกลับออกมาอีกเลย หลายวันต่อมา ราชสีห์ ก็ออกมาออกกำลังกายภายนอกถ้ำ ร่างกายแข็งแรงเหมือนเดิม เจ้าสุนัขจิ้งจอกซึ่งคอยสังเกตเหตุการณ์อยู่ และรู้เท่าทันว่าสัตว์ทั้งหลายที่เข้าไปเยี่ยมราชสีห์ต่างถูกราชสีห์จับเป็นอาหารจนกระทั่งราชสีห์ร่างกายแข็งแรง เจ้าหมาป่าก็เลยไม่ถูกราชสีห์จับไปเป็นอาหาร นิทานเรื่องนี้ สอนให้รู้ว่า ผู้มีปัญญาและรอบคอบย่อมอยู่รอดปลอดภัย

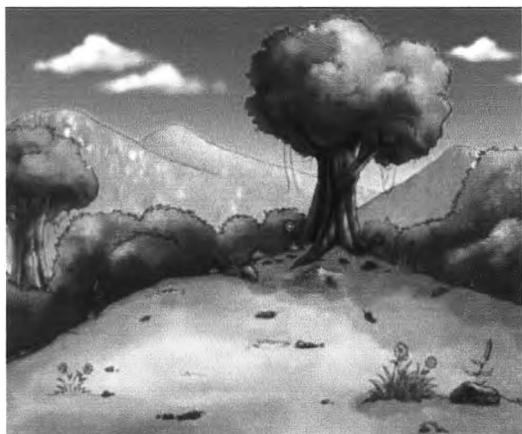


รูปที่ 8.2 เหล่าสัตว์ป่าที่มาชุมนุมกันเพื่อไปเยี่ยมราชสีห์



รูปที่ 8.3 สุนัขจิ้งจอกและราชสีห์

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา หยิบยกเนื้อหาจากนิทานอีสป เนื่องจากนิทานอีสปมีความเป็นสากล ดังที่ ศิวกานท์ ปทุมสูติ นักกวีและนักเขียนอิสระ (ผู้จัดการออนไลน์, 25 มกราคม 2549) กล่าวว่า “นิทานอีสปไม่ได้จำกัดกาลเวลา เพราะส่วนใหญ่เป็นเรื่องลิง นก ปลา และไม่ได้บอกว่าเกิดที่ไหน นิทานมีความเป็นสากล ไม่เกี่ยวข้องกับยุคสมัย ไม่จำกัดด้วยกาลเวลา ไม่จำกัดด้วยเชื้อชาติ และเผ่าพันธุ์ของตัวเอง” การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาไม่ถูกจำกัดด้วยเรื่องกาลเวลา, ยุคสมัยหรือสถานที่เช่นกัน เรื่องราวของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษามักขึ้นต้นด้วยคำว่า กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว, ณ ป่าแห่งหนึ่ง ส่วนฉากของเรื่องหรือสถานที่ เรื่องราวที่เกิดขึ้นไม่ได้เฉพาะเจาะจงไปที่ประเทศใด ประเทศหนึ่ง แต่เรื่องราวส่วนใหญ่มักจะเกิดขึ้นในป่า แห่งหนึ่ง แห่งใดของโลก เช่น ณ ทุ่งหญ้าอันกว้างใหญ่ แห่งหนึ่ง, ณ ทุ่งหญ้าสะวันนา, ในป่าแห่งหนึ่ง ช่วงฤดูหนาว, ณ ป่า อันสมบูรณ์แห่งหนึ่ง นอกจากนี้การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษายังคงรูปแบบของนิทานอีสปไว้ ที่ตอนจบของเรื่องมักจะกล่าวว่า นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...ดังนั้น ในตอนจบของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา แต่ละตอนมักจะมีตัวละครการ์ตูนออกมากล่าวว่า นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า.. เช่น ตอน ลูกแกะหลงฝูงกับหมาป่า สอนให้รู้ว่า อย่าปล่อยให้โอกาสดีดี หลุดลอยไปเพราะเห็นแก่ความสนุกสนาน ตอน หมีกกับนักเดินทาง สอนให้รู้ว่า อย่าได้คบหากับเพื่อนที่ทิ้งกันยามยาก เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้ว่านิทานอีสปจะมีความเป็นสากล แต่เมื่อแต่ละชาตินำเรื่องราวจากนิทานอีสปมาเล่าก็มักจะมีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับวัฒนธรรมของตนเอง หรือปรับให้เข้ากับยุคสมัย เช่น ตอน ราชสีห์ป่วย มีฉากที่ เจ้าหมีเรียกประชุมสัตว์ต่างๆ โดยใช้เสียงตามสาย มีไมโครโฟน เครื่องขยายเสียง แสดงให้เห็นว่า การ์ตูนแอนิเมชันมีการปรับรูปแบบการนำเสนอให้เข้ากับยุคสมัยความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี



รูปที่ 8.4 ฉากของเรื่องมักเกิดขึ้นในป่าที่สัตว์นานาชนิดอยู่ร่วมกัน



รูปที่ 8.5 เจ้าหมีกำลังประกาศข่าวสารจากราชสีห์



รูปที่ 8.6 เหล่าสัตว์ป่ารับฟังเรื่องราวจากเครื่องขยายเสียง



รูปที่ 8.7 ตัวละครการ์ตูนโป๊ได้ออกมาตอนจบตอนเพื่อกล่าวถึงข้อคิดสอนใจที่ได้จากการชมนิทาน



8.2.2 การออกแบบตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา  
 ด้านการออกแบบตัวละครการ์ตูน ในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทาน  
 หรรษา คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) ได้กล่าวไว้ว่า

“Character Design เป็นสไตล์ญี่ปุ่น เพื่อให้ถูกตลาดกับเด็กไทยแล้วก็  
 ต่างประเทศ เรานั่นไปที่ Sanrio เป็นแนวที่แบบการ์ตูนเด็กๆ น่ารัก น่ารัก ปกติแล้วเด็กไทยยังติด  
 Sanrio มันเป็นการ์ตูนที่คนไทยค่อนข้างคุ้นตา แล้วก็ให้ความสำคัญกับการ์ตูนแนวนี้”

การออกแบบตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา  
 ผู้ว่าจ้างผลิตออกแนวคิดให้ออกแบบตัวละครการ์ตูนสัตว์ให้มีลักษณะคล้ายกับตัวละครการ์ตูน  
 ซานริโอ (Sanrio) ของประเทศญี่ปุ่น (บริษัท ซานริโอ ได้ออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character) เพื่อ  
 จัดจำหน่ายในรูปแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น เครื่องเขียน, ของตกแต่งบ้าน, กระเป๋า, ลูกอม, ซองใส่  
 โทรศัพท์มือถือ ตัวละครการ์ตูนที่เป็นลิขสิทธิ์ของบริษัท ซานริโอ ประเทศญี่ปุ่น เช่น Hello Kitty  
 (เฮลโล คิตตี้) Pochacco (ลูกสุนัข), My Melody, Keroppi (กบเคโรปะ) ฯลฯ ตัวละครการ์ตูนแต่ละตัว  
 ล้วนมีชื่อเฉพาะและมีลักษณะนิสัยที่แตกต่างกัน ผลิตภัณฑ์สินค้าที่ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูน  
 ต่างโด่งดังและได้รับความนิยมจนกระทั่งจัดจำหน่ายไปยังทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็น เอเชียตะวันออก  
 เอเชียใต้, อเมริกา, ยุโรป ) (<http://www.jnet.ad.jp/www/SANRIO/english>) ตัวละครการ์ตูนซานริโอ  
 (Sanrio) ล้วนเป็นตัวละครการ์ตูนสัตว์ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น กบ (Keroppi), แพนกวิน (Bad Badz  
 Maru), แมว (Hello Kitty), สุนัข (Pochacco), เป็ด (Pekkle), หมู (Pippo), หนุ่ (Picle Bicke) ตัวละคร  
 การ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาส่วนใหญ่ก็เป็นตัวละครการ์ตูนสัตว์เช่นกัน  
 การออกแบบตัวละครการ์ตูนสัตว์จึงยึดรูปแบบให้เหมือนตัวละครการ์ตูนซานริโอ เนื่องจากตัว  
 ละครการ์ตูนซานริโอ (Sanrio) เป็นตัวละครการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมไปทั่วโลก รวม  
 ไปถึงประเทศไทยด้วย การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน การ์ตูนนิทานหรรษาเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมเด็กทั้ง  
 ในประเทศและต่างประเทศ ผู้ผลิตจึงต้องการออกแบบตัวละครการ์ตูนให้ใกล้เคียงกับตัวละคร  
 การ์ตูนซานริโอ (Sanrio) ที่ผู้ชมเด็กไทยและผู้ชมต่างประเทศคุ้นเคย ซึ่งย่อมดึงดูดผู้ชมเด็กให้ชม  
 การ์ตูนแอนิเมชันได้ง่ายกว่าการสร้างสรรคตัวละครการ์ตูนขึ้นมาใหม่

นอกจากนั้น คุณ ชีระกุล สิงห์ไชย (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ยังได้กล่าวถึง  
 สีสันของตัวละครการ์ตูนว่า



“Point ของการ์ตูนเรื่องนี้คือมันให้เด็กดูอยู่แล้ว เพราะฉะนั้นเด็กที่ดู เขาก็จะเลย กำหนดกลุ่มเด็กที่มันเล็กมากๆ คือสีส้มที่มันสดใสมากกว่า คือเด็กไทย เด็กฝรั่ง แบบมันก็ต้องดูสี แจ้จ๋า ไว้อ๊ะ คือให้เน้นสีสดเข้าไว้ สวยๆ แบบว่าโปเกมอน เอามาขายเด็ก สีสวยๆ เด็กก็สนใจ คือ มันสดแล้วก็จะดึงดูดเด็ก” (ธีระกุล สิงห์ไชย, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

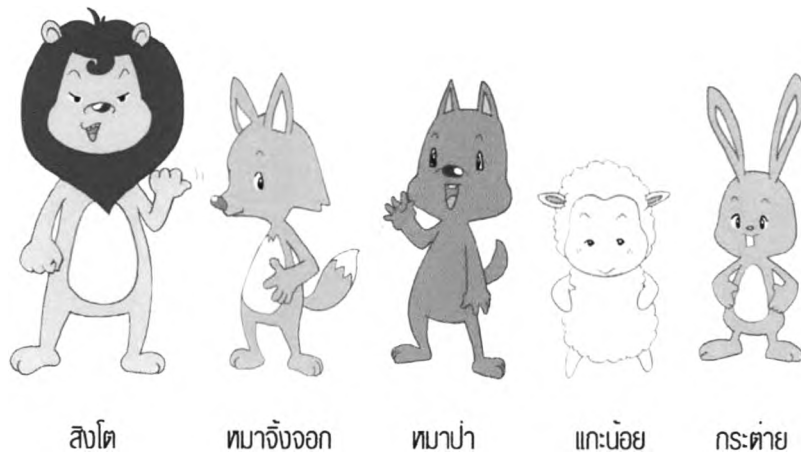
เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาเป็นการผลิต เพื่อผู้ชมเด็กเป็นหลัก การออกแบบตัวละครการ์ตูน ทีมงานผู้ผลิตจึงได้ออกแบบตัวละครการ์ตูนให้มีสีสันสดใส เนื่องจากการ์ตูนสำหรับเด็กมักจะมีการนำเอารหัสของสีมาใช้เพื่อช่วยให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น สีสันที่สะดุดตา เช่นแม่สีจะเป็นสีโปรด ของเล่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ของเด็กจึง มักจะมีสีส้มที่มีค่าความสดสูง และนักจิตวิทยาพบว่าเมื่ออายุมากขึ้น ความชอบในสีสดๆ เหล่านี้ก็จะเริ่มลดลงไป (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน, 2540: 41) ทางทีมงานผู้ผลิตให้ความเห็นว่า การออกแบบตัวละครการ์ตูนสำหรับเด็กควรมีสีสันสดใส เช่นเดียวกันกับตัวละครการ์ตูน “โปเกมอน” ตัวละครการ์ตูนของประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จในหมู่เด็กๆ ทั่วโลก ก็เป็นตัวละครการ์ตูนที่มีสีเหลืองสดใส ดังนั้นการออกแบบตัวละครการ์ตูนจึงให้ความสำคัญที่ไปการลงสีส้มให้สวยงาม สดใส



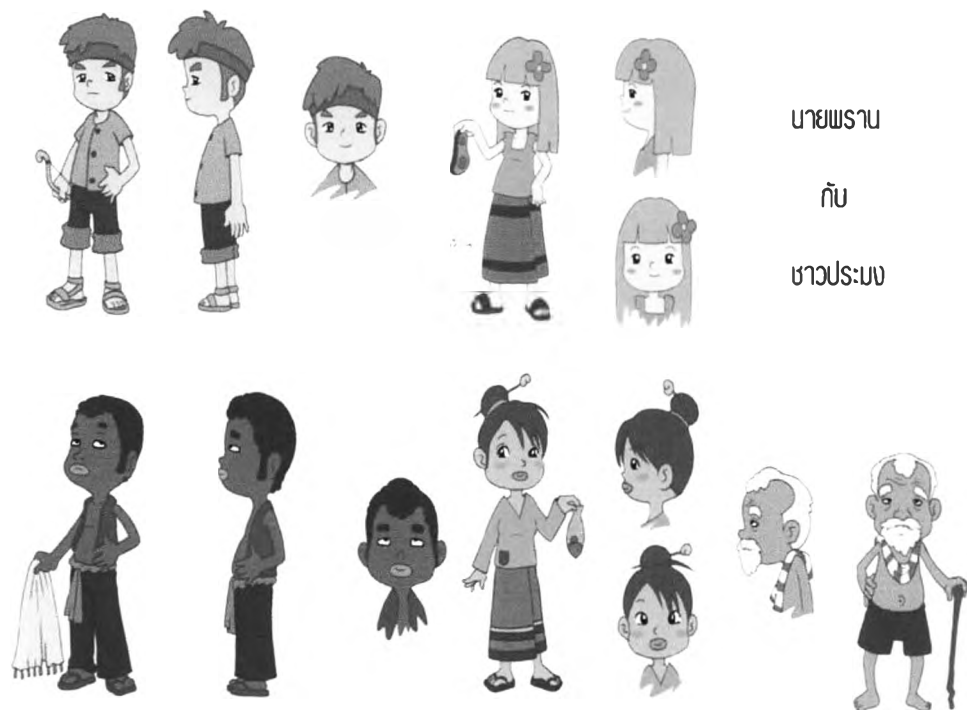
รูปที่ 8.8 ตัวละครการ์ตูนของบริษัท ซานริโอ (Sanrio)



รูปที่ 8.9 ตัวละครการ์ตูนไปได้



รูปที่ 8.10 การออกแบบตัวละครการ์ตูนสัตว์ ตอนสิงโตกับที่ปรึกษา



รูปที่ 8.11 การออกแบบตัวละครการ์ตูนคน ตอน นายพรานกับชาวประมง

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาเป็นการผลิตแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ จึงมีการประยุกต์ใช้สัญลักษณ์แทนความคิด, อารมณ์ความรู้สึกและการเคลื่อนไหว ได้แก่ หยดเหงื่อ แสดงแทน ความวิตกกังวล ร่างกายเหี่ยวเฉา, เส้นเลือดปูด แสดง อาการโกรธ, ตัวอักษร ZZ แสดงแทน การนอนหลับ, เส้นขยุกขยิก แสดงแทนการสั่น เป็นต้น การใช้สัญลักษณ์แสดงแทนความคิด, ความรู้สึก, การเคลื่อนไหว มักจะปรากฏในหนังสือการ์ตูนและการ์ตูนแอนิเมชัน ของประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากล ผู้ชมเด็กทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์เหล่านี้ได้



รูปที่ 8.12 สัญลักษณ์ ZZ แสดงการนอนหลับ, กรน



รูปที่ 8.13 สัญลักษณ์เส้นขยุกขยิกแสดงอาการสั่น หยดเหงื่อบนหน้าของลูกแกะแสดงอาการกลัว, กังวลใจ

ด้านการออกแบบแสดงให้เห็นถึงความเป็นไทยในส่วนของตัวละครคนและสิ่งปลูกสร้าง เช่น คนมีลักษณะแบบคนไทยชนบท การแต่งกาย ผู้หญิงนุ่งผ้าซิ่น วิธีการดำเนินชีวิตเลี้ยงสัตว์ สิ่งปลูกสร้าง บ้าน, มีลักษณะเป็นบ้านแบบไทย มีได้ทุนบ้าน นอกจากนั้นยังมีการสอดแทรกวัฒนธรรมการทักทายแบบไทย การไหว้ อย่างไรก็ตามเนื่องจากต้องผลิตเพื่อผู้ชมต่างประเทศด้วย การออกแบบตัวละครการ์ตูน จาก ไม่ได้สอดแทรกความเป็นไทยที่มากเกินไป เพราะอาจทำให้ผู้ชมต่างประเทศไม่เข้าใจได้ ดังที่ คุณ เฉลิม เกษมณี (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) กล่าวว่า

“การ Layout จาก ถ้าเป็นเรือนไทย มันก็จะเป็นไทยมาก เราก็จะพยายามปรับส่วนมากลูกค้าจะไม่ได้เห็นว่าไทยจ๋าครับ เพราะว่าเขาต้องการจะขายในต่างประเทศด้วย”

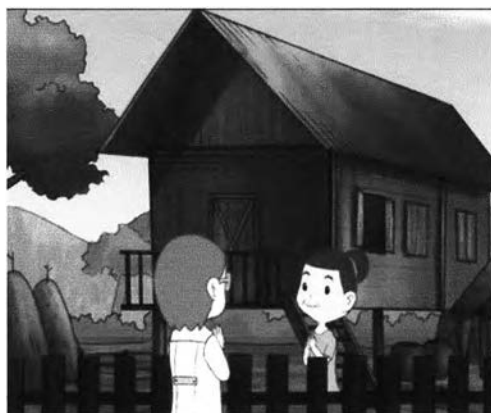
ภาพจากการ์ตูนแอนิเมชัน การ์ตูนนิทานหรรษา ตอน หุญหม้ายกับไก่



รูปที่ 8.14 บ้านเรือนแบบไทย



รูปที่ 8.15 การแต่งกาย ผู้หญิงนุ่งผ้าซิ่น  
วิธีการดำเนินชีวิตแบบชาวไทยชนบท เลี้ยงสัตว์



รูปที่ 8.16 วัฒนธรรมการทักทายแบบไทย การไหว้

### 8.3 ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา

#### 8.3.1 เทคโนโลยีด้านการผลิต

ด้านเทคโนโลยีที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูน นิทานหรรษา เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แบบ 2 มิติ ทั่วไป โปรแกรม Adobe After Effects

“โปรแกรมธรรมดาๆอยู่ ก็คือทัวๆ ไป ไม่ถึงขั้นสูง โปรแกรม After Effects จริงๆ แล้วเนี่ย เรามีโปรแกรมผลิต 3D อยู่ ซึ่งเราก็มีวางแผนกันอยู่ อาจจะซื้อโปรแกรมตัวนี้มาใช้ เพื่อความเป็นสากล ในการที่ว่าเราเสนอต่างประเทศไปด้วย แล้วก็ใช้โปรแกรมเหมือนกับทั่วโลก เขาใช้กัน” (เฉลิมชัย เกษมณี, สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548)

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการ์ตูนนิทานหรรษา เทคนิคการผลิตเป็นการ์ตูน

แอนิเมชัน 2 มิติ ผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน สำหรับเด็กมีทั้งหมด 49 ตอน กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา เป็นการรับจ้างผลิต บริษัทโรส วิดีโอ เป็นผู้ว่าจ้างให้บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ เป็นผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ดังนั้นบริษัท โรส วิดีโอ รับผิดชอบในส่วนของขั้นตอนการคิดเนื้อเรื่องที่จะนำเสนอ, กำหนดกลุ่มเป้าหมาย, การวางแผนความคิด (Concept) ในการออกแบบตัวละคร จากนั้นก็นำเนื้อเรื่อง, บทภาพยนตร์มาให้บุคลากรของบริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่ง คุณธีระกุล สิงห์ไชย หัวหน้าแผนก production (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึงกระบวนการผลิตดังนี้

“ตั้งแต่เริ่มการผลิต ก็คือเราก็จะคุยกัน คือว่าเราจะได้บท บทที่เขาส่งมา ก็จะมีบอกทั้งมุมมอง หรือการปรับเปลี่ยนมุมมองบางตัวให้เข้ากับงาน เสร็จแล้วเอาเนื้อเรื่องตรงนี้มาก็คือมาเขียน Character Design ก่อนว่าตัวละครเด่นๆ มีกี่ตัว เสร็จแล้วเขียน Character Design ก็จะส่งกลับไปให้ให้ลูกค้า ก็คือว่าส่งให้ลูกค้าดูว่าสีโอเคไหม ถ้าสีโอเคแล้วเนี่ย เราก็ไปเขียน Storyboard ได้ เมื่อเราได้สีแล้ว เราก็ทำไคดส์ขึ้นมา ก็แบ่งไว้ให้กับแผนก Paint ได้ดูไคดส์ว่าตัวเนี่ยเราใช้สีแบบนี้ เขาก็จะดูจากตัวนั้นได้เลย แล้วเมื่อได้เรียบร้อยหมดแล้วเนี่ย เราก็จะเขียน Storyboard เมื่อเขียนเสร็จแล้วก็ส่งให้ลูกค้าดูอีกที”

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา เริ่มต้นที่ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction) เมื่อได้รับบทภาพยนตร์มาจากลูกค้า-ผู้ว่าจ้างแล้ว ทางทีมงานผู้ผลิตก็จะออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character Design) และจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการ์ตูนนิทานหรรษา เป็นการรับจ้างผลิต ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตไม่ว่าจะเป็นการออกแบบตัวละคร (Character Design) หรือการจัดวาง สตอรี่บอร์ด (Storyboard) เมื่อเตรียมงานในแต่ละขั้นตอนเสร็จ ผู้ผลิตต้องส่งผลงานที่ออกแบบกลับไปถามความคิดเห็น, ความพอใจจากผู้ว่าจ้างเสมอ ก่อนที่จะดำเนินการในขั้นตอนการผลิตต่อไป

“เมื่อลูกค้าตอบกลับมา ก็จะเริ่มกระบวนการผลิตจริงๆเลย ก็คือ ตอนนี่เราจะแบ่ง อย่างของที่นี่อาจจะเป็นคนเขียนคีย์ 3 คน เมื่อเขียนคีย์อะไรเสร็จเรียบร้อย เราส่งไปให้แผนกเขาสแกนเข้าไป แล้วใช้โปรแกรม Photoshop ลงสี ก็คือลงสี Paint ลงไป ก็คือต่อเฟรม แล้วก็เสร็จเรียบร้อยแล้วก็จัดเรียงในคอม จัดเรียงโดยใช้โปรแกรม Direct แล้วอีกอย่างหนึ่งก็คือ Background ก็จะมีรับผิดชอบอยู่ประมาณสัก 3 คน ทำ Background ตามที่ Layout ให้ไว้ใน Storyboard โดย Layout ออกมาตามมุมมองที่เห็น Background ต้องทำเสร็จก่อนก่อนที่จะทำ In between เพราะว่าเราต้องใช้ตัว Background มาเจาะกับ Tab Tablet ก็คือเป็กบาร์ เพื่อว่าการวาง Layout ตัวละคร

ตาม Background มันจะมีว่าวาง Background เสร็จ แล้วตัวละครทับลงไป เวลาเราฉายอีกที เพื่อวางตำแหน่งตัวละคร เสร็จตรงส่วนนี้เวลาคนเอาไปทำ Composit เขาจะได้อยู่ที่ตำแหน่งไหน เหมือนกับว่าดูแนวไปด้วย พากย์เสียง เราแค่พากย์ไต่ไปเฉยๆ”

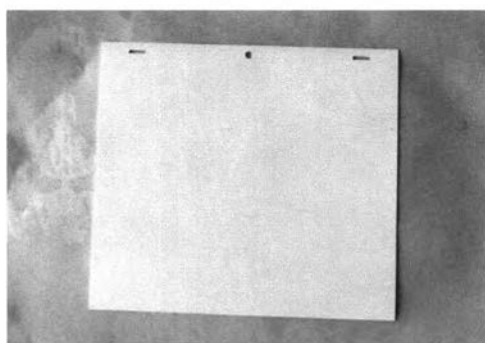
ในขั้นตอนการผลิต (Production) นักวาด (Animator) ก็จะลงมือวาดภาพตัวละครการ์ตูนหลัก (Key Animation), ภาพเคลื่อนไหวระหว่างภาพหลัก (Inbetweens), ฉากหลัง (Background) ลงบนแผ่นกระดาษ แล้วนำภาพวาดทั้งหมดมารวมกันตามที่มีการจัดวางไว้ในสตอรี่บอร์ด (Storyboard) ในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแบบ 2 มิติจะมีการตรวจสอบการจัดวางภาพ การเคลื่อนไหว ความสวยงามและลื่นไหลของภาพโดยใช้อุปกรณ์ซึ่งมักใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) ชื่อว่า เป็กบาร์ (Peg Bar) เป็นเครื่องมือที่ใช้ยึดกระดาษ รูปร่างเป็นแผ่นแบนๆ เหมือนไม้บรรทัด มีปุ่มยื่นออกมาสามปุ่ม ในตำแหน่งตรงตามที่เจาะรูบนกระดาษไว้ เมื่อนำกระดาษเสียบเข้ากับปุ่มของเป็กบาร์จะเป็นการยึดกระดาษทั้งหมดให้อยู่ตรงกัน เวลาตรวจสอบก็ซ้อนกระดาษหลายแผ่นแล้วกรีดดูเพื่อตรวจสอบดูการเคลื่อนไหวของผลงาน (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548:187) เมื่อตรวจสอบเป็นที่เรียบร้อยแล้วก็นำภาพวาดตัวละครการ์ตูน (Character) และฉากหลัง (Background) ที่ออกแบบไว้มาสแกนลงไปในเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในการลงสี จากนั้นก็ส่งภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animation) ภาพเคลื่อนไหวระหว่างภาพหลัก (Inbetweens) และฉากหลัง (Background) ที่ลงสีเสร็จเรียบร้อยแล้วไปที่ฝ่ายรวบรวมภาพ (Composit) เพื่อแก้ไขและรวบรวมภาพวาดต่างๆ ในเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน และส่งงานกลับไปให้ผู้ว่าจ้างเพื่อทำการพากย์เสียงต่อไป

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการ์ตูนนิทานหรรษา ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction) การวางแนวเรื่อง, คัดเนื้อเรื่อง (Traditional Cel Animation) การออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character), ฉากหลัง (Background) มีลักษณะเช่นเดียวกับเทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แบบดั้งเดิม ส่วนขั้นตอนการผลิต (Production) ผู้ผลิตจึงลงมือวาดตัวละครการ์ตูน (Character) ภาพเคลื่อนไหวแทรกระหว่างภาพหลัก (Inbetween) ฉากหลัง (Background) ลงบนกระดาษและตรวจสอบการเคลื่อนไหวโดยใช้เครื่องมือเป็กบาร์ (Peg Bar) หลังจากนั้นก็มี การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิตงาน โดยสแกนภาพจากแผ่นกระดาษลงไปในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Photoshop) ช่วยในการลงสี จากนั้นก็ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Direct) จัดเรียงภาพให้สมบูรณ์เป็นการ์ตูนแอนิเมชัน แล้วจึงส่งกลับไปให้บริษัท โรส วิดีโอ เป็นผู้พากย์เสียง กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ที่ผลิตโดยบริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ จำกัด เป็นกระบวนการผลิตที่เป็นไปตามมาตรฐานสากล เนื่องจาก

บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ จำกัด เป็น Production House ที่รับจ้างผลิตงานด้านแอนิเมชัน ให้กับผู้ที่ต้องการจะผลิตงานด้าน Animation ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ

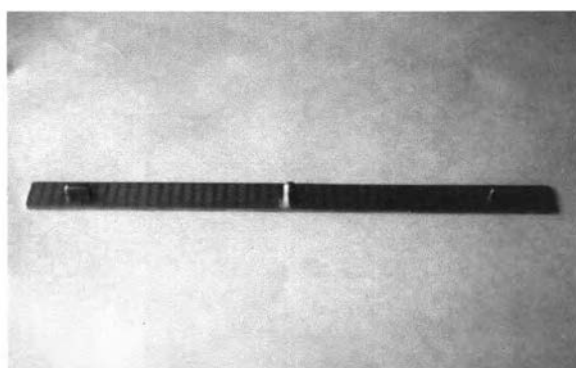
### 8.3.2 วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิต

เนื่องจากการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา เป็นการผลิตแบบ 2 มิติ นอกจากใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการผลิตแล้ว ยังมีวัสดุอุปกรณ์อื่นๆ ที่ใช้สำหรับการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน แบบ 2 มิติ เช่น กระดาษสำหรับวาดภาพก่อนสแกนเข้าไปลงสีในเครื่องคอมพิวเตอร์, เป็กบาร์ (Peg bar) อุปกรณ์ใช้ตรวจสอบความเคลื่อนไหวของภาพการ์ตูน



รูปที่ 8.17 กระดาษสำหรับวาดตัวละครการ์ตูน

และฉากหลัง



รูปที่ 8.18 เป็กบาร์ (Peg Bar)

คุณ ชีระกุล สิงห์ไชย (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึง ปัจจัยด้านเวลาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ดังนี้

“ปัญหาส่วนมากจะเป็นเรื่องของระยะเวลาในการทำงานซะส่วนมาก เพราะว่าเราทำงานสำหรับเรื่องนี้ซะครับ คือเราทำฉายชน ตัดชนๆ อะไรอย่างเงี้ยก็เลยเวลา มัน ถ้าช่วงไหนที่รายการ On-Air ถูกแทรกด้วยรายการพิเศษ พวกเราจะดีใจมาก เพราะว่ามันจะ Hold ไปอีก 1 อาทิตย์จะช่วยให้ เพราะว่าระยะเวลาตอน Pre-pro มากกว่า คือเราเตรียมกัน เวลา ระยะเวลา มันน้อยเกินไปหน่อย บางทีกว่าจะทำการ์ตูนงานสักเรื่อง สักเรื่องยาวๆ 30 ตอน มันก็ยากคือเราควรจะมีเวลามากกว่านั้น แล้วก็ปัญหาการส่งงานกัน การล่าช้ากัน การ Prove งานกัน บางทีมีการแก้กัน หน่อย การ Co งานกัน ก็คือในการ์ตูน Series เป็นเรื่องแรกที่เราทำกัน ก็เลยกลายเป็นว่าการ Co งานอาจจะขลุกขลักกันนิดหน่อยหลังๆ เมื่อ Set ระบบได้ ก็จะมีเร็วขึ้น”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา เป็นการผลิตไปด้วยและออกอากาศไปด้วย กระบวนการผลิตประสบปัญหาต้องเร่งรีบในการผลิต สาเหตุอาจเนื่องมาจากการรับจ้างผลิต เมื่อผลิตในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งเสร็จต้องส่งงานกลับไปให้ผู้ว่าจ้างตรวจสอบแล้วจึงรับงานกลับมาแก้ไขและผลิตในขั้นตอนต่อไปได้ ซึ่งมีผลทำให้กระบวนการผลิตล่าช้าลง อีกประการหนึ่งเนื่องมาจาก บุคลากรผู้รับผิดชอบผลิตภาพยนตร์การ์ตูนนิทานหรรษาไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเป็นซีรีส์เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์มาก่อน

#### 8.4 การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ

##### 8.4.1 ด้านการผลิต

##### 8.4.1.1 ด้านบุคลากร





ตารางที่ 8.1 แสดงรายชื่อบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การ์ตูนนิทานพรรยา  
ของบริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ

ตำแหน่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ	ชื่อ
director (ควบคุมการผลิต)	ศิริศักดิ์ คชพัชรินทร์
หัวหน้าทีม	ธีรกุล สิงหะไชย
รองหัวหน้าทีม key animator (วาดภาพเคลื่อนไหวหลัก)	นรินทร์ สิงห์จตุรัส
เลขานุการ	เฉลิม เกษมณี
Animator (นักวาด)	ชรากร อรุโณทัย วรางคณา บุญฤทธิรงค์ไชย ปัญญา ผาสุกโกวิทศิริ วรรณกวี พลีไพร
หัวหน้าทีม background (วาดฉากหลัง)	อรอนงค์ พิพัฒน์บรรณกิจ
Background (วาดฉากหลัง)	พนิดา ใค้วเจริญ ชนิกา นูวรรณโน
หัวหน้าทีม compositing (รวมตัวละครการ์ตูนและฉากหลังเข้าด้วยกัน)	สุรวัชร อัทธพงษ์
Compositing (รวมตัวละครการ์ตูนและฉากหลังเข้าด้วยกัน)	อิสเรศ ชื่นใจ นันทนา โพธิ์นาค อิสรา ชื่นใจ กานต์ พฤกษ์ทรานนท์

คุณ ศักดิ์ศิริ คชพัชรินทร์ (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ได้กล่าวเกี่ยวกับ  
ปัจจัยทางด้านบุคลากร และการจัดแบ่งทีมงาน ดังนี้

“มีพนักงาน ประมาณ 150 คนเป็นพนักงานฝึกงาน ประมาณสัก 5%  
10%ประสบการณ์ในการทำงานบางคนจบปริญญาโทมาเลย จบจากเมื่องนอกมา บางคนก็เป็น  
โปรแกรม บางคนย้ายสตูดิโอมา แต่ส่วนใหญ่ก็เหมือนกับว่ามาเรียนที่นี่ แล้วก็มาฝึกงานเก็บ  
Experience จากที่นี่เรามี Producer มี Script Writer จากทางอเมริกามาช่วยเรา แต่เนื้อหาคือ เป็น  
ไอเดียของคนไทย”

บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ มีบุคลากรของบริษัททั้งหมด 150 คน ซึ่งถือเป็นหน่วยผลิตขนาดใหญ่ บุคลากรเป็นพนักงานประจำและส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีประสบการณ์การเชี่ยวชาญด้านการผลิตแต่ก็มีบุคลากรบางส่วนที่เป็นพนักงานฝึกงานของบริษัท เนื่องจากบริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ เป็นบริษัทที่เปิดหลักสูตรการเรียนการสอนผลิตงานด้านแอนิเมชัน ทางบริษัทจึงได้รับผู้เรียนบางส่วนที่ได้เรียนกับบริษัทเข้ามาทำงานด้วย นอกจากนี้ทางบริษัทยังมีบุคลากรจากต่างประเทศมาช่วยในการผลิต, การเขียนบท เพื่อให้การดูแอนิเมชันที่ผลิตมีความเป็นสากล

ระบบการจัดการมีการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของบุคลากรอย่างชัดเจน โดยแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆดังนี้

- 1) Graphic Department
- 2) New-Media, Multimedia Department
- 3) Animation Department แบ่งเป็น
  - Commercial
  - Computer Graphic สำหรับงาน Feature Film งานภาพยนตร์
  - Visual Effect สำหรับพวก Short Form and Long Form TV Series
  - Computer Graphic ที่ Support พวกงานเกมส์ Industry พวก Sega, X Box, Play Station
- 4) Editing, Programming Department
- 5) Technical Support
- 6) Marketing,
- 7) Administration & Office

ส่วนบุคลากรผู้รับผิดชอบผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา มีประมาณ 14 คน รับผิดชอบงานในส่วนขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-production) 3 คน การทำภาพเคลื่อนไหว (Animator) 5 คน และตำแหน่ง รวบรวมภาพ (Compositing) ลงสี (Painting) และแก้ไข (Editing) 6 คน

#### 8.4.1.2 ด้านงบประมาณ

คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) ได้กล่าวถึง งบประมาณในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ดังนี้

“เงินลงทุนเป็นของ โรส วิดีโอ ทั้งหมด ทำทั้งหมด 49 ตอน ค่าผลิตอยู่ที่ งบประมาณ 10 ล้านบาท”

บริษัท โรส วิดีโอ มีรายได้จากการจัดจำหน่ายภาพยนตร์และ การ์ตูนแอนิเมชัน ที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศเพื่อจัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD, DVD ทั้งยังจัดจำหน่ายสินค้าที่ดัดแปลงมาจากภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศ งบประมาณในการลงทุนผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา จึงมาจากบริษัท โรส วิดีโอ ทั้งหมด ทางบริษัทฯ ไม่ได้แสวงหาพันธมิตรในการร่วมลงทุน (Sponsor) จากภายนอกบริษัท

### 8.4.2 ปัจจัยด้านการตลาดของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา

#### 8.4.2.1 การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศ

บริษัท โรส วิดีโอ ได้ดำเนินการด้านการตลาดในการจัดจำหน่าย การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา สำหรับผู้ชมในประเทศ ดังนี้

##### 8.4.2.1.1 จัดจำหน่ายให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์, ทางโรงภาพยนตร์ โดยตรง

บริษัท โรส วิดีโอ ไม่ได้ดำเนินการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน ให้กับทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 การออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชัน การ์ตูนนิทานหรรษาทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 เป็นการขอเวลาจากสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 เพื่อออกอากาศ

##### 8.4.2.1.2 จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD

บริษัท โรส วิดีโอ ดำเนินการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ในรูปแบบ VCD ซึ่งการจัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD เป็นวัตถุประสงค์หลักในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา

#### 8.4.2.1.3 จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา,ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน

บริษัทโรส วีดีโอ ไม่ได้จัดจำหน่าย สินค้าที่ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) ให้เหตุผลว่า

“สำหรับ โปโต้เองเนี่ยถ้ามีใครสนใจ ก็เราก็นิดีที่จะขายสิทธิ แต่ว่า การ์ตูนที่เราทำ ผู้ผลิตในประเทศไทยยังให้ความไว้วางใจกับญี่ปุ่นอยู่ เราเลยมองการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นหลัก การ์ตูนไทยไม่ประสบความสำเร็จเท่าการ์ตูนญี่ปุ่น”

ตัวละครการ์ตูน โปโต้เป็นตัวละครการ์ตูนที่มักปรากฏตอนต้นของนิทานแต่ละตอนเพื่อกล่าวว่า นำเสนอ การ์ตูนนิทานหรรษา ตอนอะไร และปรากฏอีกครั้งในตอนจบของแต่ละตอนเพื่อกล่าวว่า นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า... อย่างไรก็ตาม บริษัท โรส วีดีโอ ยังไม่มีการวางแผนจัดจำหน่ายตัวละครการ์ตูนจากการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาในรูปแบบสินค้าที่ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูน เนื่องจากผู้ผลิตให้ความสำคัญกับสินค้าที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น เพราะผู้ชมเด็กไทยยังนิยมและคุ้นเคยกับการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นมากกว่า

#### 8.4.2.1.4 การส่งเสริมการตลาด

จุดประสงค์หลักของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา คือผลิตเพื่อจัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD แต่เนื่องจากการ์ตูนแอนิเมชันไทยยังไม่เป็นที่รู้จักคุ้นเคยสำหรับผู้ชมเด็กเท่าการ์ตูนแอนิเมชันของต่างประเทศ การผลิตเพื่อจัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD เพียงอย่างเดียวไม่อาจเข้าถึงผู้ชมเด็กได้ ดังนั้นผู้ผลิตจึงขอเวลาสถานีโทรทัศน์ช่อง 7 ในการออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ดังที่ คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) ได้กล่าวว่า

“ออกช่อง 7 เป็นแผนการตลาด ก็คือการทำการ์ตูน Character ไทยออกมานี้ เป็นการที่สร้างสินค้าใหม่ๆเลย Brand New จริงๆ เด็กเองจะไม่รู้จัก ถ้าเราออกไปในรูปแบบ VCD เองเลยเนี่ยจะไม่ประสบความสำเร็จ การจะทำการ์ตูนไทยต้องมีช่องสถานีรองรับ เราก็ติดต่อทางช่อง 7 แล้วยังได้เวลา มา เป็นการตลาดที่สำคัญที่สุดของการสร้างแอนิเมชันไทย”

ผู้ผลิตได้ขอเวลาการออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาจากทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 โดยได้รับรายได้จากการโฆษณา รวมกัน คือ เวลาในการออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา คือ 15 นาที เนื้อหา ของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษารวมโตเต้มี 12 นาที โฆษณา 3 นาที สถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ได้รายได้จากการโฆษณา 2 นาที ส่วนอีก 1 นาที บริษัท โรส วีดีโอ โฆษณาสินค้าของบริษัทในเครือโรส วีดีโอ การส่งเสริมการตลาดการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา คือ ออกอากาศทางสถานีวิทยุกองทัพบกช่อง 7 ซึ่งเป็นการโปรโมทให้ผู้ชม เด็กมีโอกาสรู้จักและทำความคุ้นเคยกับการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาทาง สถานีโทรทัศน์ก่อน แล้วจึงทำการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันในรูปแบบ VCD ต่อไป

การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศมีเพียงจัด จำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน การ์ตูนนิทานหรรษาในรูปแบบ VCD ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของการ ผลิต, การส่งเสริมการตลาดโดยออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 เพื่อโปรโมท การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาที่จะวางจัดจำหน่ายในรูปแบบ VCD อย่างไรก็ตามการ ดำเนินการด้านการตลาดของบริษัทโรส วีดีโอ ยังไม่มีการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันให้กับทาง สถานีโทรทัศน์โดยตรงและไม่ได้จัดจำหน่ายสินค้าที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูน นิทานหรรษา

#### 8.4.2.2 การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมต่างประเทศ

##### 8.4.2.2.1 การส่งเสริมการตลาด

คุณ นพดล มนต์พิชิต (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2549) กล่าวถึง การส่งเสริมการตลาดสำหรับผู้ชมต่างประเทศ ดังนี้

“เป็นการเสนอขายตามงานขายการ์ตูนที่จัด อย่างปีหนึ่งก็จะมี จัดซื้อขายสิทธิหนังกัน เราก็จะไปเสนอขายตามงาน ถ้าเป็นในเอเชียก็จะเป็นงาน Film Mart ที่ ประเทศฮ่องกง แล้วแต่สิทธิที่เขาจะซื้อไปมีตั้งแต่ VDO Right, TV Right”

ผู้ผลิตได้นำเสนอผลงาน การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูน นิทานหรรษา ไปยังงานเทศกาลต่างๆที่จัดยังต่างประเทศทั้งในเอเชียและยุโรป ซึ่งเป็นช่องทางใน การติดต่อซื้อขายลิขสิทธิ์การ์ตูนแอนิเมชัน

### การดำเนินการด้านการตลาดกับผู้ชมต่างประเทศไม่ได้

ดำเนินการอย่างครบวงจร เนื่องจากการดำเนินการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ยังอยู่ในระหว่างการเจรจา ยังไม่ได้จัดจำหน่ายให้แก่ประเทศใด ดังนั้นจึงไม่มีการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ในรูปแบบ VCD สินค้าที่ตัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูน การดำเนินการด้านการตลาดกับต่างประเทศจึงมีเพียงการส่งเสริมการตลาดโดยการส่งผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาเข้าร่วมตามเทศกาลเท่านั้น

## 8.5 ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม

### 8.5.1 การสนับสนุนจากทางรัฐบาล

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา บริษัท ไรส วิดีโอไม่ได้ขอการสนับสนุนจากรัฐบาล ผู้ผลิตผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อตอบสนองนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการผลักดันอุตสาหกรรมการ์ตูนแอนิเมชันไทยไปสู่ตลาดโลก

คุณ ศักดิ์ศิริ กชพัชรินทร์ (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ได้กล่าวเกี่ยวกับ การสนับสนุนช่วยเหลือจากทางรัฐบาลดังนี้

“รัฐบาล Say yes ว่าอยากจะพัฒนาอุตสาหกรรมการ์ตูน สิ่งที่แตกต่างกันก็คือว่า รัฐบาลเกาหลีบังคับให้ Local Broadcaster หมายความว่าทีวีของเค้าซื้อ Import หนังสือต่างประเทศเข้ามาได้แค่ 30-40% 50% ที่เหลือต้องเป็น Local Content ของรัฐบาลไทยเค้าไม่ได้บีบว่า คือไม่ได้สนับสนุน คือเหมือนกับว่าหนังสือการ์ตูนที่วิมา ก็ต้องซื้อมาราคาถูก หรือว่าซื้อมาก็ไปดอง หรือว่าไม่ได้ให้ Prime Time ก็ไปฉายตอนเที่ยงวัน”

เนื่องจากในประเทศไทยยังมีการนำเข้าการ์ตูนแอนิเมชันจากต่างประเทศเพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์ และส่วนใหญ่การ์ตูนแอนิเมชันที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ประเทศไทยจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันนำเข้าจากต่างประเทศ ทางผู้ผลิตจึงต้องการให้ทางรัฐบาลสนับสนุนให้มีการออกอากาศการ์ตูนแอนิเมชันไทยทางโทรทัศน์มากขึ้นเพื่อช่วยให้การ์ตูนแอนิเมชันไทยที่ผลิตขึ้นมามีช่องทางการจัดจำหน่ายที่แน่นอน

### 8.5.2 การสนับสนุนจากผู้ชม

กลุ่มเป้าหมายผู้ชมในประเทศของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา เป็นกลุ่มผู้ชมเด็กเล็ก เด็กอนุบาลถึงประถมต้น อายุ ประมาณ 2 – 8 ขวบ ผลตอบรับหลังจาก ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ก็ได้รับตอบรับในทิศทางที่ดี

## 8.6 ความเป็นสากลของสื่อมวลชน

### 8.6.1 วัฒนธรรม

คุณ เฉลิม เกษมณี (สัมภาษณ์, 8 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึง ปัจจัยทางด้าน วัฒนธรรม ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษาเพื่อผู้ชมต่างประเทศว่า

“ส่วนมากลูกค้าจะไม่ได้เน้นว่าไทยจ๋าครับ เพราะว่าเขาต้องการจะขายใน ต่างประเทศด้วย เขาก็ไม่ต้องการให้ Look มันออกไทยๆ มากเกินไป เพราะว่าสมมติว่าอะไรที่มัน ไทยมากๆ มุขหรือแล้วแต่ การสนทนาที่ไทยมากๆ ลักษณะภูมิประเทศอะไรแบบเนี้ย ถ้าไปอยู่กับ ต่างประเทศแล้วเขาก็จะไม่เข้าใจในกิจกรรมบางอย่างที่เรามีแทรกเข้าไป”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง การ์ตูนนิทานหรรษา ผู้ผลิตคำนึงถึงความ แตกต่างทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะทางด้านเนื้อหา, ฉาก, การออกแบบตัวละครการ์ตูนมีความเป็น สากล เนื่องจากหยิบยกเนื้อเรื่องจากนิทานอีสปซึ่งเป็นนิทานที่มีความเป็นสากล ไม่มีข้อจำกัดด้าน เชื้อชาติ เนื้อหาจึงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ต่างๆในป่า และมีข้อคิดสอนใจ ฉากของเรื่องก็ไม่ได้ จำเพาะเจาะจงว่าเกิดขึ้นที่ประเทศใด ฉากของเรื่องส่วนใหญ่เกิดขึ้นในป่า การออกแบบตัวละคร การ์ตูนสัตว์ก็ไม่ได้แสดงถึงความเป็นไทย เนื่องจากผู้ผลิตวางรูปแบบให้ออกแบบคล้ายตัวละคร การ์ตูน Sanrio ของประเทศญี่ปุ่น การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องการ์ตูนนิทานหรรษา สอดแทรก ความเป็นไทยเป็นส่วนน้อย เช่น การออกแบบตัวละครคน การแต่งกาย วิธีการดำเนินชีวิต, ฉาก สิ่งก่อสร้างมีลักษณะบ้านไทย, เรือไทย

### 8.6.2 ภาษา

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ผู้ผลิตคำนึงการแปลเป็น ภาษาต่างประเทศ ว่าหากแปลเป็นภาษาอื่นแล้วจะให้ความหมายตรงตามที่ผู้ผลิตต้องการสื่อหรือไม่ นอกจากนั้นการใช้มุข หรือบทสนทนาที่มีความเป็นไทยหรือเป็นที่เข้าใจเฉพาะในประเทศก็มีการ ตัดออก