

บทที่ 5

การศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศ ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท

จากการศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ในบทที่ 4 พบว่า มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปด้วยปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการทำงาน อาทิ ปัจจัยจากภายในองค์กร ปัจจัยจากภายนอกองค์กร ฯลฯ ซึ่งมีความแตกต่างกันไปตามแรงผลักดันทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง เทคโนโลยี วัฒนธรรม และการตลาด นอกจากนี้ปัจจัยและแรงผลักดันต่างๆ เหล่านี้แล้ว ยังพบว่า ปัจจัยที่เกิดขึ้นเป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเอง ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีผลกระทบต่อการทำงานนำเข้าและแพร่ภาพภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ดังนั้น ผู้วิจัยจึงต้องขอแยกการนำเสนอผลการศึกษาดังลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นไว้ต่างหาก เนื่องจากเป็นปัจจัยเฉพาะที่มีความแตกต่างไปจากปัจจัยตามกรอบแนวคิดที่นำเสนอไว้ในบทที่ 4

จากการศึกษาของผู้วิจัยหลายท่าน อาทิ อรทัย ศรีสันตสุข(2527) วไลรัตน์ พูนวสิน (2535) ปัทมา ทองสิมา(2536) และอรพินท์ ศักดิ์เยี่ยม(2537) เป็นต้น ล้วนแต่พบว่า รายการโทรทัศน์ที่เด็กเปิดรับมากที่สุด คือ รายการภาพยนตร์การ์ตูน แต่ทั้งนี้ประเทศไทยไม่สามารถผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนไทยขึ้นเองได้ กลับต้องพึ่งพาการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนจากต่างประเทศมาโดยตลอด ซึ่งสืบเนื่องด้วยมูลเหตุหลัก 3 ประการที่เป็นอุปสรรคทำให้การ์ตูนไทยไม่สามารถผลิตขึ้นเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์การ์ตูน(ไอพาร์ วงศ์บ้านคู่,สัมภาษณ์,อ้างแล้ว) ได้แก่

- (1) ปัจจัยด้านการขาดกำลังผลิตจากบุคลากร
- (2) ปัจจัยด้านการขาดกำลังผลิตจากผู้ลงทุน และ
- (3) ปัจจัยด้านไม่ได้รับการส่งเสริมการลงทุนเกี่ยวกับเครื่องมือ เครื่องจักรที่ใช้ในการผลิต

นอกจากนี้แล้ว ในด้านนโยบายของรัฐบาลในยุคโทรทัศน์ขาว-ดำไม่ได้ส่งเสริมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน เนื่องจากเห็นว่าการ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ(ปยุต เงากระจ่าง,2540) ทั้งๆที่ ปยุต

เงากระจ่าง ได้เปิดโรงเรียนสอนนักวาดภาพเคลื่อนไหวเพื่อป้อนอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศที่มาเปิดเป็นบริษัทแรงงานในไทย ซึ่งท่านได้ให้สัมภาษณ์ว่า แท้ที่จริงแล้วยังมีคนไทยที่มีฝีมือดีอีกมาก เพียงแต่คนไทยยังคิดว่า การ์ตูนเป็นเรื่องไร้สาระ(ยุต เงากระจ่าง, สัมภาษณ์ ในมติชนรายวัน 10 มี.ค. 2540)

จากมูลเหตุต่างๆเหล่านี้ ทำให้ประเทศไทยไม่สามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนไทยได้เอง (Domestic Product) ดังนั้น กระแสการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศจึงเข้ามาสู่ระบบธุรกิจโทรทัศน์ไทยอย่างง่ายดาย และจากการศึกษาพัฒนาการกระบวนการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศทางโทรทัศน์ในยุคต่างๆ ทั้ง 5 ยุค พบว่าในยุคแรกๆที่เป็นยุคโทรทัศน์ขาว-ดำนั้น การนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนเป็นการ์ตูนฝรั่ง เรื่อยมาจนกระทั่งในยุคโทรทัศน์สี บางขุนพรหมจึงเริ่มมีการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น และในที่สุดยุคช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นก็เติบโตมากขึ้นจนเข้ามาครอบครองตลาดภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเอง จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทั้งในด้านแนวเนื้อเรื่อง ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ที่เป็นความงดงามในการวาดลายเส้น การใช้สีสันฉากหลัง บทพูดและเสียงประกอบต่างๆ อันเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเพิ่มคุณค่าของเรื่องจนเป็นที่ยอมรับและได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นโดยทั่วไปแล้ว จัดได้ว่าเป็นผู้นำทางจินตนาการมาก ทั้งนี้ เป็นเพราะมีแนวเรื่องที่หลากหลายของการแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือมนต์วิเศษต่างๆ นอกจากนี้ มีการผลิตที่เน้นแนวเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน ดูแล้วได้อรรรถรสในเชิงความสะใจ และเข้าใจมุขตลกได้ง่าย เนื่องจากมีอารยธรรมที่ใกล้เคียงกับของไทย ส่วนในด้านการผลิต พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นนิยมผลิตโดยใช้เทคนิค CEL ANIMATION แบบ LIMITED ANIMATION ซึ่งเป็นเทคนิคการผลิตที่จะช่วยลดต้นทุนค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลาในการผลิต รวมทั้ง เกิดความงามขึ้นใหม่ในแบบฉบับของความงามที่เป็นความรวดเร็วฉับไว มีการเคลื่อนไหวที่กระตุกกระตัก ซึ่งเพิ่มความสนุกสนานของผู้ชมได้อีกทางหนึ่งด้วย(โอฬาร วงศ์บ้านคู่, สัมภาษณ์ ,อ้างแล้ว)

จากปัจจัยดังกล่าวที่มีแนวโน้มทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ทำให้ต้องมีการพิสูจน์ข้อสังเกตในปัจจัยต่างๆ ดังกล่าว โดยการวิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน ซึ่งเมื่อสำรวจผังรายการของช่อง 9 อ.ส.ม.ท.ประจำเดือน มกราคม พ.ศ. 2540 พบว่า มีภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด 12 เรื่อง เป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายในเดือนนี้ จำนวน

9 เรื่อง ได้แก่ เรื่องนินจารันทาโร เรื่องอุลตราแมน เรื่องโดเรมอน เรื่องสาวน้อยแมรี่เบล เรื่องรันม่า ไอ้หนุ่มกังฟู เรื่องเซลอร์มูน เรื่องมุซาชิ เจ้าหนูเคนโด้ เรื่องโคมาจิ ผีตลกตกสวรรค์ และเรื่องยอดมนุษย์อุลตราแมน เอ นอกจากนี้ ยังมีภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งอีก จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องสไปเดอร์แมน เรื่องนกโดโด้ผจญภัย และลูนี่ ทูนส์

จากภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดนี้ผู้วิจัยได้สำรวจความนิยมจากผู้ชมที่เป็นเด็กโดยการตรวจสอบจากจดหมายที่เด็กๆ เขียนส่งมาที่สถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. มากที่สุด 5 อันดับแรก พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กจำนวน 5 เรื่อง และได้ทำการบันทึกเทปในช่วงระยะเวลาหนึ่งทุกวันเสาร์และอาทิตย์ เป็นเวลา 4 สัปดาห์ คือ ตั้งแต่วันเสาร์ที่ 5 มกราคม จนถึง วันอาทิตย์ที่ 26 มกราคม พ.ศ.2540 และได้นำมาศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยที่อาจทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยม ซึ่งได้แก่

1. ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก จำนวน 2 เรื่อง คือ
 - เรื่องสาวน้อยแมรี่เบล
 - เรื่องโคมาจิ ผีตลก ตกสวรรค์
2. ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นหญิง จำนวน 1 เรื่อง คือ
 - เรื่องเซลอร์มูน
3. ภาพยนตร์การ์ตูนการต่อสู้สำหรับเด็กชาย จำนวน 1 เรื่อง คือ
 - เรื่องรันม่า ไอ้หนุ่มกังฟู (ซึ่งดูได้ทั้งวัยรุ่นและผู้ใหญ่)
4. ภาพยนตร์การ์ตูนกีฬาของเด็กผู้ชาย จำนวน 1 เรื่อง คือ
 - เรื่องมุซาชิเจ้าหนูเคนโด้

จากการนำภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นดังกล่าวทั้งหมดมาศึกษาวิเคราะห์ สามารถวิเคราะห์ถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่อาจทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยม ดังนี้

1. ปัจจัยด้านเนื้อเรื่อง
2. ปัจจัยด้านเนื้อหา
3. ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์
4. ปัจจัยเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม

1. ปัจจัยด้านแนวเนื้อเรื่อง

ก่อนที่จะได้มีการวิเคราะห์แนวเรื่อง ผู้วิจัยต้องการย้อนไปถึงพัฒนาการของแนวเนื้อเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นในยุคที่ผ่านมาเสียก่อน เพื่อเป็นข้อมูลในการเปรียบเทียบหรือทำนายเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้ต่อไป ซึ่งอรรถ ศรีสันติสุข(2527) อ่างใน ดวงรัตน์ กมลโบล(2534) ได้แบ่งออกเป็นยุคต่างๆ ดังนี้

1.1 ยุคสัตว์ประหลาดและหุ่นยนต์วิเศษ

ในช่วงปีพ.ศ.2515-2520 เป็นช่วงของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่เน้นเนื้อหาด้านการต่อสู้ระหว่างคนดีกับคนร้ายในรูปของสัตว์ประหลาด หุ่นยนต์แปลงกาย เด็กๆจะรู้จักเจ้ามดแดงมดเอ็กซ์ หุ่นแกรดเตอร์ และโดมอส เป็นต้น การดำเนินเรื่องจะมี 2 ฝ่ายต่อสู้กันทั้งแบบตัวต่อตัว และด้วยอาวุธพิเศษ เช่น ลำแสงเลเซอร์ คาบสายฟ้า นอกจากนี้ ทั้งสองฝ่ายมักมีความสามารถในการกระโดดจากที่สูงๆโดยไม่เป็นอันตราย อาทิ เรื่องหน้ากากเสือ จอมโจรลูแปง ฯลฯ

1.2. ยุคนิทานและยุคนวนิยายชีวิต

ในช่วงปีพ.ศ. 2520-2525 รายการประเภทสัตว์ประหลาดลดน้อยลง เริ่มมีการ์ตูนประเภทนิทาน และนิยายเข้ามาแทน เรื่องที่ได้รับความนิยมแพร่หลาย ได้แก่ การ์ตูนเรื่อง แคนดี้จอมแก่น มีเรื่องราวที่ดูใจเด็กวัยรุ่น สิ่งที่ตามมา คือ หนังสือการ์ตูนแคนดี้ และสินค้าประเภทเครื่องเขียนที่มีรูปแคนดี้ นอกจากนี้ ยังมีการ์ตูนประเภทนวนิยายเรื่องอื่นอีก เช่น เรมิหนูน้อยพเนจร หมาใหญ่เพื่อนยาก ส่วนนิทานการ์ตูนในช่วงต้นปีพ.ศ. 2522 ได้เริ่มมีนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่น (Manga Nippon Mukashi Banashi) ซึ่งมีคติสอนใจ และทำให้ผู้ชมเข้าใจวัฒนธรรมบางอย่างของญี่ปุ่น แต่เสนอไม่นานก็หยุดไป

1.3. ยุคแห่งการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์

ตั้งแต่พ.ศ. 2525 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นแนวใหม่อีกแนวหนึ่งเริ่มเข้าสู่ตลาดโทรทัศน์ไทย คือ การ์ตูนที่มีแนวเรื่องของชีวิตคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบัน มีของวิเศษมาเกี่ยวข้อง สิ่งมหัศจรรย์จะมาในรูปของสัตว์เลี้ยง ตุ๊กตา หุ่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของคน

ยุคปัจจุบัน เช่น ช่วยแก้ปัญหา ช่วยทำให้สนุก ตลอดจนช่วยสร้างปัญหาให้กับคน อาทิ เรื่อง โดเรมอน ปาร์แมน ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเร่ เป็นต้น ซึ่งตัวเอกของเรื่องเป็นตัวละครที่ก่อให้เกิด การเพื่อฝันและจินตนาการไปต่างๆ ในยุคนี้ เรื่องที่ได้รับความนิยมสูงสุดจนโด่งดัง คือ เรื่อง โดเรมอน แมววิเศษที่มีกระเป๋าบรรจุของวิเศษอยู่หน้าท้อง ซึ่งสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 นำ มาฉายและได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และความสำเร็งนี้เองทำให้สามารถนำเอาการ์ตูนตัวอื่นๆ เข้ามาได้อย่างกว้างขวาง จนกล่าวได้ว่า โดเรมอน คือ ผู้บุกเบิกวงการการ์ตูนทีวี

“เราเขียนการ์ตูนเพื่อเด็กๆ ในญี่ปุ่นเท่านั้น เมื่อเด็กในประเทศอื่นชอบเราก็ดีใจ การ์ตูนของเราไม่ใช่การ์ตูนแบบทั่วไป อย่างการ์ตูนแนววิทยาศาสตร์ไม่ได้ อยู่ในแนวการวาดของเราเลย...ขอบคุณเด็กไทยที่รักการ์ตูน โดเรมอนของเรา แม้ว่า ประเทศจะต่างกัน การ์ตูนโดเรมอนก็ยังได้รับความนิยม อีกหน่อยความฝัน ของเด็กไทยที่จะมีหุ่นยนต์คงจะเป็นจริง” (ฟูจิโมโต ฮิโรชิ และอามิโกะ โมโตโอะ, สัมภาษณ์ในนิตยสาร โลกหนังสือ เม.ย. 2526)

จะเห็นได้ว่าตั้งแต่พ.ศ. 2525 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นได้ดำเนินเรื่องราวที่เป็นการดำเนิน ชีวิตของคนญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันมากขึ้น ซึ่งภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่คัดเลือกมาวิเคราะห์นี้ก็จัดอยู่ในยุคแห่งการผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์นี้ด้วย อันมีรายละเอียดของการวิเคราะห์ปัจจัยต่างๆ ที่อาจทำให้ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ดังจะกล่าวถึง เป็นเรื่องๆ ต่อไป

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสาวน้อยแมรี่เบล

แนวเนื้อเรื่อง

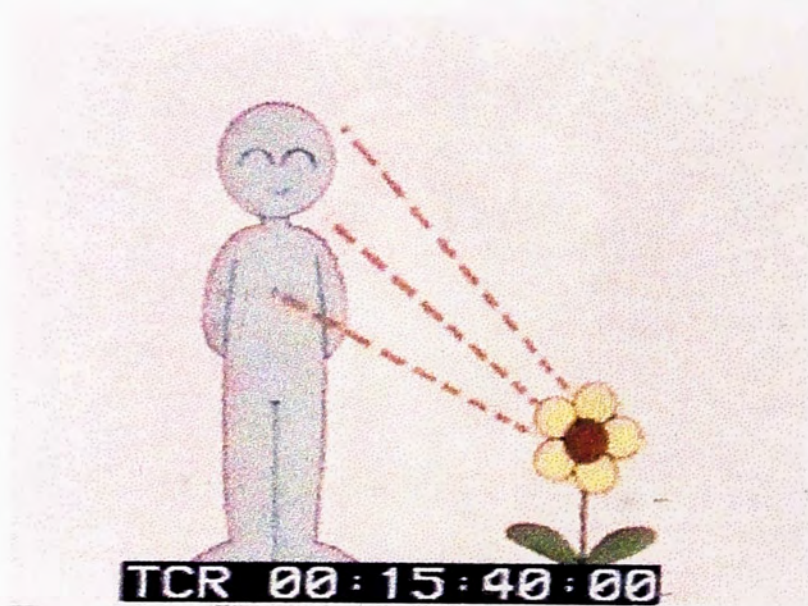
เป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็กๆ โดยเฉพาะเด็กผู้หญิง ซึ่งคาบเกี่ยวระหว่างเรื่องในยุคนิทานหรือนวนิยายชีวิต กับยุคผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ อันเนื่องมาจากเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเกี่ยวกับครอบครัว กับเทพธิดาดอกไม้ สาวน้อยแมรี่เบลซึ่งมีหน้าที่ช่วยเหลือมนุษย์ด้วยเวทมนต์คาถา

จุดเด่นของเรื่องอยู่ที่ด้านสุนทรียศาสตร์การวาดภาพที่ใช้ลายเส้นง่ายๆ สีสดใส สวยงาม และมีดนตรีหรือเสียงประกอบในจังหวะที่ฟังง่ายๆ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กเล็ก ดังนั้น จึงต้องวาดให้เรียบง่าย ดึงดูดด้วยสีสันและดนตรีประกอบที่สบายๆ ตัวอย่างเช่น การใช้แผนภูมิรูปภาพอย่างง่ายช่วยอธิบายเนื้อเรื่อง ซึ่งใช้เทคนิควิธีการนำเสนอ Cel Animation แบบ Limited Animation

นอกจากนี้ เป็นเรื่องของอิทธิฤทธิ์ที่สามารถเสกสรรค์สิ่งมหัศจรรย์ได้ ซึ่งช่วยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ส่วนในด้านรูปแบบและองค์ประกอบของเรื่องนี้ ทั้งในด้านเวลา ตัวละคร การเคลื่อนไหวและฉากหลัง ล้วนมีความสัมพันธ์กลมกลืน(Harmony) กันอย่างลงตัว เหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมายเด็กที่เป็นผู้ชม



ตัวอย่างภาพการใช้เทคนิคการผลิตจาก CEL ANIMATION แบบ LIMITED ANIMATION จากเรื่องสาวน้อยแมรี่เบล เป็นการฉายภาพค้างไว้ และใส่ effect ด้านเสียงพูดของตัวละครแทนการคิดคำนึง ซึ่งเป็นการประหยัดภาพที่จะใช้แทนในสิ่งที่คิด



ตัวอย่างภาพการใช้เทคนิคการผลิตจาก CEL ANIMATION แบบ LIMITED ANIMATION จากเรื่องสาวน้อยแมรี่เบล เป็นการฉายแผนภูมิภาพ และใช้ effect ด้านเสียงบรรยายเพื่อสื่อความเข้าใจกับเด็กโดยใช้ภาพประกอบง่ายๆ



ตัวอย่างภาพการผลิตที่ใช้เทคนิค DOUBLE EXPOSURE แบบ BUTTOM LIGHT EFFECT ทำให้เกิดการเรืองแสงของตัวการ์ตูน ช่วยให้เกิดความรู้สึกตื่นตาตื่นใจในเรื่องสาวน้อยแมรี่เบล



ตัวอย่างภาพจากเรื่องสาวน้อยแมรี่เบล ซึ่งเป็นการนำเสนอความร่าเริง
สดใสที่มองไม่เห็น ของความมีชีวิตชีวาของดอกไม้ ซึ่งภาพยนตร์
การ์ตูนสามารถนำเสนอได้

ภาพยนตร์เรื่อง รันมา ไ้หนุ่มกั๋งฟู

แนวเนื้อเรื่อง

เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ค่อนข้างสะท้อนความเป็นสองเพศของมนุษย์ออกมา ซึ่งเหมาะสำหรับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กวัยรุ่นเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นวัยที่กำลังค้นหาบทบาทการแสดงออกเพศของตน นอกจากนี้ ยังเป็นเรื่องราวสนุกๆเกี่ยวกับความรักใคร่ชอบพอกัน รันมาเป็นหนุ่มน้อยที่ตกไปในบ่อน้ำอาถรรพณ์ เขาจะเป็นหญิงสาวยามถูกน้ำเย็น แต่ในยามปกติเขาจะเป็นหนุ่มนักต่อสู้กั๋งฟูที่ต้องผจญภัยกับเรื่องราวต่างๆ ร่วมกับเพื่อนๆ เช่น เรียวกะ มูส ฯลฯ แนวเนื้อเรื่องจึงคาบเกี่ยวระหว่างคุณธรรมการต่อสู้ ความอดทนเข้มแข็ง และความรักกระจุ่มกระจิมของหนุ่มสาว

จุดเด่นของเรื่องนี้ คือ ในด้านสุนทรียศาสตร์ที่วาดลายเส้นได้สวยงาม และมีลักษณะการวาดตัวละครเอกอย่างเพื่อฝัน คือ การวาดดวงตากลมโตเป็นประกาย ใช้ลายเส้นอ่อนช้อย แต่มีสีส้มที่ใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้น การใช้บทพูด เป็นภาษาที่ชัดเจนเหมาะกับเด็กวัยรุ่นมากขึ้น และมีการใช้เสียงประกอบต่างๆที่เหมือนจริง เช่น ในฉากน้ำตก หรือฝนตก เป็นต้น ส่วนในด้านรูปแบบและองค์ประกอบ ตัวละครที่ดำเนินเรื่องสามารถสร้างเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และด้านการเคลื่อนไหวมีลักษณะที่รวดเร็ว ลับไว ทำให้เกิดความสะใจ และหันออกทันใจผู้ชมซึ่งเป็นวัยรุ่นที่ต้องการความรวดเร็วได้เป็นอย่างดี สำหรับฉากหลัง เน้นธรรมชาติที่เป็นป่าเขา น้ำตก ลำธาร ซึ่งก็เป็นสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการต่อสู้กั๋งฟู เนื่องจากเรื่องรันมาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ ฉะนั้น จุดเด่นในเรื่องนี้ที่เห็นได้ชัด คือ ภาพแสดงการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วของตัวละคร

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง เซเลอร์มูน

แนวเนื้อเรื่อง

เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กผู้หญิงวัยรุ่นที่กำลังเป็นสาว ซึ่งดำเนินเรื่องราวในสถานศึกษา เป็นเรื่องของความมหัศจรรย์ในการแปลงกาย เพื่อต่อสู้กับฝ่ายร้ายอันตรงกับภาพยนตร์การ์ตูนในยุคผนวกชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ คือ เป็นเรื่องของนักเรียนในโรงเรียนสตรีล้วน 3 คน ที่ชื่อ เอมิเรีย มาโกโตะ และมินาโกะ ซึ่งได้รับพลังวิเศษสามารถแปลงร่างเป็น เซเลอร์มูน เซเลอร์มาร์ช และเซเลอร์เมอร์คิวรี รวมทั้ง แมวสีคำลูนากับสีขาวทิมิส ซึ่งจะคอยร่วมกันปราบปรามพวกปีศาจเหล่าร้ายทั้งหลาย เพื่อความสงบสุขของมนุษย์ ดังนั้น จึงเป็นเรื่องที่คาบเกี่ยวทั้งคุณธรรมในการต่อสู้ระหว่างคนดีและคนร้าย กับเรื่องราวเพื่อฝันของหญิงสาวในโรงเรียนสตรี

จุดเด่นของเรื่องนี้ ได้แก่ ด้านสุนทรียศาสตร์ เนื่องจากใช้ลายเส้นที่สวยงาม วาดสัดส่วนตัวเอกในการ์ตูนได้สูงโปร่งซึ่งเป็นโครงสร้างสรีระที่งดงาม นอกจากนี้การใช้สีสันตติสสะชุดตา และตัดกับฉากหลังชัดเจน ส่งผลให้ตัวละครโดดเด่น น่ามอง สำหรับบทพูด และเสียงประกอบต่างๆ นับว่า ทำได้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมวัยรุ่น ในด้านเนื้อหาหาก่อนข้างจะเป็นเรื่องใกล้เคียงกับสภาพแวดล้อมของวัยรุ่นในปัจจุบัน สอนคติเกี่ยวกับความมานะอดทน ความพยายามในการต่อสู้กับสิ่งเลวร้าย ทั้งนี้ นำพลังวิเศษมาเป็นส่วนช่วยในการเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การวาดบุคลิกลักษณะของตัวละครที่ใช้ดวงดากลมโต เป็นประกาย มีเส้นสายพลิ้วไหว ลีลาที่อ่อนช้อยซึ่งเป็นการนำไปสู่ห้วงแห่งความเพื่อฝันได้ดี

และในด้านรูปแบบและองค์ประกอบ มีตัวละครเอกเป็นหญิงสาวที่แต่งกายชุดนักเรียนสั้นๆ น่ารักทั้งหมด ในส่วนหนึ่งอาจไม่เหมาะสมในเรื่องของการแปลงกายที่มีฉากแปลงกาย ซึ่งอาจไปมากเกินไป แต่องค์ประกอบเรื่องโครงสร้างสรีระนั้นเป็นไปตามสัดส่วนที่สมบูรณ์ของโครงสร้างผู้หญิง สำหรับการเคลื่อนไหว มีลีลาการเคลื่อนไหวที่เน้นความอ่อนช้อยแม้กระทั่งความพลิ้วไหวของเส้นผม เครื่องแต่งกาย และร่างกายของตัวละคร นอกจากนี้ การใช้สีและลายเส้นที่แยกแตกต่างระหว่างฝ่ายดีกับฝ่ายชั่ว ใช้สีตรงข้ามชัดเจน และในด้านการใช้สีของฉากหลังนั้น สามารถเสริมให้ภาพมีความเด่นชัด และเสริมอารมณ์ของผู้ชมได้



ตัวอย่างภาพจากเรื่องเซเลอรัมน์ที่ใช้สุนทรียศาสตร์เน้นความสวยงาม
ซึ่งใช้เทคนิคการใช้ภาพต่อเนื่องซ้อนกัน(SUPERIMPOSITION) เพื่อ
ช่วยให้เกิดความนุ่มนวล อ่อนช้อย และสร้างความตื่นตาตื่นใจ



ตัวอย่างภาพจากเรื่องเซเลอร์มูน ภาพ BACKGROUND ที่สร้างบรรยากาศ
เหนือจริง ทำให้ภาพมีความสวยงาม ตื่นตาตื่นใจ



ตัวอย่างภาพจากเรื่องเซเลอร์มูน ที่วาดแสดงความรู้สึกและท่าทางของตัวละครเกินความเป็นจริง (OVER ACTION) จากภาพของตัวละคร มีรูปร่างของปากที่แยกกว้างไปจากปากปกติ และมีฟองน้ำตาที่บ่งบอกถึงอาการเสียใจมาก

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง มูซาชิ เจ้าหนูเคนโด

แนวเนื้อเรื่อง

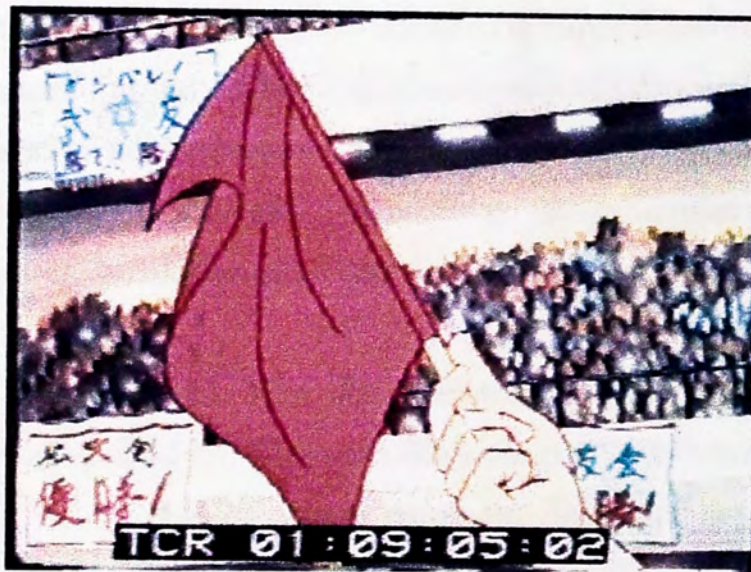
เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กชาย เพราะเป็นการ์ตูนการต่อสู้ทางกีฬา ได้แก่ เคนโด ซึ่งยังคงเป็นเรื่องการต่อสู้กีฬาเคนโดภายในรั้วโรงเรียน จากนั้น จึงออกไปสู่การแข่งขันระดับจังหวัด และระดับประเทศ ซึ่งนับเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ส่งเสริมด้านกีฬา ทั้งทักษะด้านการละเล่น ความมีน้ำใจนักกีฬา ความมานะบากบั่นและอดทนในการฝึกซ้อม และการต่อสู้

จุดเด่นของเรื่องนี้ ได้แก่ ในด้านสุนทรียศาสตร์ที่มีการใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย แต่มีความสมจริง คือ สามารถเก็บรายละเอียดการแต่งกายในชุดเคนโดได้ครบถ้วน และมีการเล่นแสงเงารวมทั้งสีหน้าและแววตาภายใต้หน้ากากป้องกัน มีการเน้นเฉพาะตัวละครเอก และตัวละครที่สำคัญที่เหลือนอกจากนั้นจะใช้การวาดฝูงชนที่มาชมการแข่งขันอย่างคร่าวๆ ซึ่งเป็นการวาดชนิด Limited Animation ที่เห็นได้อย่างชัดเจน คือ มีฉากหลังประกอบไม่กี่ฉาก มีการใช้โครงหน้าเดิม แต่ขยับปากพูดที่เพียงแต่เปลี่ยนบทสคริปต์พูดหรือไม่ก็เห็นแค่ตัวละครยื่นหันหลัง เพื่อหลีกเลี่ยงการวาดภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นการลดจำนวนแผ่นเซล(Cel) ลงได้วิธีหนึ่ง

ในด้านรูปแบบและองค์ประกอบของตัวละครนั้น ถือว่าเป็นการ์ตูนเทคนิค Limited Animation ที่เห็นชัด ส่วนการเคลื่อนไหวเป็นไปตามลักษณะของงานแอนิเมชันประเภทนี้ คือ จะมีการเคลื่อนไหวที่กระตุก รวดเร็ว ฉับไว ไม่อ่อนช้อยหรือพลิ้วไหวสมจริง แต่จะช่วยในด้านอารมณ์ของคนดู คือ เป็นการเพิ่มอรรถรสในการดูอย่างสนุกสนาน มีการเคลื่อนไหวที่ตื่นเต้น มั่นสั่น สนุกและเร้าใจคนดู สำหรับฉากหลังเป็นอะไรที่เรียบง่ายไม่ดึงดูดความสนใจ อันเป็นผลดีที่ทำให้ตัวละครโดดเด่น คือ จะเป็นฉากที่ไม่มีการเคลื่อนไหวใดๆ



ตัวอย่างภาพจากเรื่องมูชาซิ เจ้าหนูเลนได้ ซึ่งใช้เทคนิคการผลิตจาก CEL ANIMATION แบบ LIMITED ANIMATION โดยฉายภาพค้างไว้ และใช้เสียงพูดของตัวละคร 2 ตัว โต้ตอบกัน ซึ่งเป็นการประหยัดแผ่นเซล (CEL) ที่ใช้ถ่ายทำน้อยลง



ตัวอย่างภาพจากเรื่องมุซาชิ เจ้าหนูเคนได้ ซึ่งใช้เทคนิคการผลิตจาก CEL ANIMATION แบบ LIMITED ANIMATION คือ ใช้ฉากหลังที่เป็นคนเชียร์กีฬาไม่เคลื่อนไหว และใช้การพากย์เสียงหรือเสียงประกอบต่างๆ แทน

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง โคมะจิ ผีตลกตลกสวรรค์

แนวเนื้อเรื่อง

เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่มีเพื่อนเป็นผีเด็กผู้หญิง ซึ่งก็มีอิทธิฤทธิ์เจกเช่นผีทั่วไป หากแต่ด้วยความที่เป็นผีเด็ก จึงมักก่อเรื่องราวที่เกิดแต่ความวุ่นวาย นอกจากนี้ ยังมีฝ่ายที่เป็นคนดี คือ นางฟ้าเด็กหญิงที่จะคอยสร้างความสมดุลย์ในการถ่วงน้ำหนักความดีและความไม่ดีของผีน้อยโคมะจิ นั่นคือ เป็นฝ่ายช่วยกันและทำให้สถานการณ์ดีขึ้น นับเป็นการ์ตูนเรื่องเดียวในขณะนี้ที่มีแนวเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีตลก(Obake)เป็นตัวเอกที่มีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู มีคุณธรรมในบางครั้งแต่ส่วนใหญ่มักก่อความวุ่นวาย ด้วยนิสัยขี้เล่น และเจ้าเล่ห์ อย่างไรก็ตาม การ์ตูนเรื่องนี้มีการนำนางฟ้าน้อยมาเป็นฝ่ายช่วยเหลือมนุษย์ คอยปกป้องและแก้ไขสถานการณ์ที่ผีน้อยก่อขึ้น

จุดเด่นของเรื่องนี้ ได้แก่ ด้านสุนทรียศาสตร์ที่มีลักษณะลายเส้นที่ง่ายๆ น่ารัก ลายเส้นไม่หนักแน่นซึ่งดูแล้วให้ความรู้สึกของเส้นที่ยังไม่แข็งแรง เปรียบเสมือนความเป็นเด็กของตัวละครที่เดินเรื่อง มีการใช้สีสันทึบสวยงาม การสร้างสรรค์ภาพด้วยแท็กตลกก็ดูน่ารักและมีลักษณะที่ให้อารมณ์แก่คนดูชนิดโอเวอร์แอ็คชั่น (Over action) เช่น เมื่อเด็กหญิงโกรธก็จะมีสีระยที่มีขนาดใหญ่โต และมีใบหน้าที่โกรธจัด โดยมีคิ้วขมวด และปากที่โค้งงอแบบโกรธชนิดกินเลือดกินเนื้อ บทพูดก็เป็นอะไรที่เรียบง่าย มีรูปประโยคการพูดที่สั้นๆ อันเป็นลักษณะของเด็กทั่วไป ส่วนดนตรีหรือเสียงประกอบจัดว่าเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชม

ส่วนในด้านรูปแบบและองค์ประกอบนั้นมี Timing สั้นๆ คือ ประมาณตอนละ 5 นาที ซึ่งเหมาะสำหรับระยะเวลาความสนใจของผู้ชมที่เป็นเด็กเล็กที่มีความสนใจในระยะสั้นๆ ได้ดี โดยมีการนำเสนอเป็นตอนสั้นๆ ทำให้การดำเนินเรื่องค่อนข้างกระชับ และรวดเร็วว่องไว ส่วนในด้านตัวละคร มีตัวเอกเดินเรื่องไม่กี่ตัวชัดเจนดี สำหรับการเคลื่อนไหว มีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ คือ การล่องลอยของดวงวิญญาณ ซึ่งเป็นผีน้อยโคมะจิในเรื่องนั่นเอง นอกจากนี้ยังมีการบินของนางฟ้า และการวิ่งไล่จับผีน้อยของเด็กหญิงอย่างวุ่นวาย สำหรับฉากหลังในเรื่อง มีอยู่ไม่กี่ฉาก ได้แก่ ฉากบ้านของเด็กหญิง ฉากห้องนอนของเด็กหญิง ฉากห้องฟ้า และฉากในหมู่บ้าน เป็นต้น



ตัวอย่างภาพจากเรื่อง โคม่าจิ ผีตลกตกสวรรค์ ที่ใช้เทคนิคการวาดเส้นแบบ SPEED LINE เพื่อช่วยเพิ่มความรู้สึกของทิศทางการเคลื่อนไหว และแสดงถึงความเร็วในสิ่งที่เคลื่อนที่



ตัวอย่างภาพจากเรื่องโคมาจิ ผีตลกตลกสวรรค์ ที่ใช้เทคนิคการวาดภาพแสดงความรู้สึกและท่าทางของตัวละครที่เกินความเป็นจริง(OVER ACTION) จากภาพเป็นการแสดงอารมณ์โกรธที่มีรูปร่างหน้าตาบิดเบือนไปจากความเป็นจริง อีกทั้งการใช้สีและฉากหลังเป็นรูปเปลวไฟสีแดง ซึ่งช่วยเพิ่มอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุปแล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันล้วนแต่มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายผู้ดู นอกจากนี้ การวาดลายเส้น การใช้สีสันทันมีความสวยงาม และสดใส ใช้เทคนิคการวาดที่ลดเวลาในการผลิตและใช้ต้นทุนน้อยลง การดำเนินเรื่อง กระชับ รวดเร็ว ฉับไว ให้อารมณ์แก่ผู้ดูอย่างสนุกสนาน ส่วนในด้านเนื้อหา มีการใส่มุขตลก และสอดแทรกอารมณ์ขัน รวมถึงคุณธรรมระหว่างความดีและความชั่วร้ายซึ่งมีผลที่เกิดขึ้นให้เห็นชัดเจน ถึงแม้บางเรื่องไม่ได้สอนถึงคุณธรรมดังกล่าว แต่อย่างน้อยที่สุดในแต่ละเรื่อง แต่ละตอน จะต้องให้แง่คิดที่เป็นคติอย่างน้อย ตอนละ 1 คอนเซ็ปต์ (Concept) สำหรับด้านบทพูด เสียงประกอบ หรือดนตรีประกอบ มีการพิถีพิถันในการทำงานมากขึ้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กจึงต้องมีการปลูกฝังสิ่งที่ดี

นอกจากเหตุผลที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ถึงภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นซึ่งมีปัจจัยต่างๆดังกล่าวที่มีแนวโน้มทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมาก ต่อไปจะเป็นการรวบรวมความคิดเห็นของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้แสดงความคิดเห็นถึงปัจจัยที่มีแนวโน้มทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมาก ดังนี้

2. ปัจจัยด้านเนื้อหา

จากเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่นำมาวิเคราะห์ทั้ง 5 เรื่องนั้น พบว่า เด็กไทยสามารถรับเรื่องราวได้ง่ายและนิยมชมชอบเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีเนื้อหาที่สะท้อนถึงอารยธรรมอันใกล้เคียงกันกับไทย อีกทั้งสามารถนำเสนอความเปลี่ยนแปลงของสังคมได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้ ยังมีเนื้อหาเบาๆ สอดแทรกมุขตลกที่คนไทยสามารถรับการสื่อสารนี้ได้ ทำให้ชมด้วยความสนุกสนานและผ่อนคลายความเครียด ซึ่งผู้ชำนาญการทางด้านวงการโทรทัศน์และภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศของไทย ได้แสดงความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านเนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว ดังนี้

- การสะท้อนถึงอารยธรรมที่ใกล้เคียงกัน

“ผมว่าเกี่ยวกับอารยธรรม เชื้อชาติที่ใกล้เคียงกัน บางสิ่งญี่ปุ่นคล้ายเรามาก เช่น ศาสนา ความเป็นอยู่ เป็นโคโรนิเชียนผิวเหลืองเหมือนกัน ฯลฯ ความรู้สึกนึกคิดจึงไม่ต่างกันมาก เพราะฉะนั้นมุขตลกหรืออะไรต่างๆที่เกิดขึ้นจึงถ่าย

ทอดได้ไว มันสัมพันธ์ได้เร็วมาก ไม่ว่าการทานข้าวทานปลาที่เหมือนกัน.. อารยธรรม การดำเนินชีวิตมันใกล้เคียงกัน เราจึงซึมซับได้ง่าย....” (นิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

- การสะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลงในสังคม

“ความเปลี่ยนแปลงในสังคมทำให้เกิดความต้องการ เมื่อก่อนมีชีวิตที่เรียบง่าย คนมีอารมณ์เพื่อฝันมากทำให้มีเวลานั่งนึกถึงความสวยงาม นึกถึงสโนไวท์ กระจกวิเศษแต่สมัยนี้ชีวิตมันรวดเร็วผันแปร เพราะฉะนั้นสื่อในปัจจุบันจะเป็นอะไรที่หวือหวา รวดเร็ว จะต้องการสนองต่อความต้องการเพื่อฝัน อยากมี อิทธิฤทธิ์ เหาะเหินเดินอากาศ เพื่อสนองความต้องการดังกล่าว...” (สรรพสิริ วิรยศิริ, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

- การสะท้อนถึงความต้องการคลายเครียด

“เมื่อหามันไม่ซีเรียสดี คนเราเดี๋ยวนี้เครียดคนะ การ์ตูนญี่ปุ่นเป็นอะไรที่สนุก มุขตลกเยอะ ฉะนั้นมันคลายเครียดได้ มันมีแก๊กตลก ที่สำคัญต้องยอมรับว่า การ์ตูนมันมีหนังสือด้วย แล้วหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนี่แหละที่ทำให้ภาพยนตร์ การ์ตูนญี่ปุ่นดังไปด้วย เพราะเด็กจะรู้จากหนังสือมาก่อน...” (วิภาดา จตุยศพร, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

- การสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์จินตนาการของเด็ก

“ญี่ปุ่นเขาสร้างเนื้อหาสาระที่ตื้นตันเร้าใจ สร้างสรรค์จินตนาการของเด็ก บทสนทนาที่ใช้ในชีวิตประจำวันสอดแทรกอารมณ์ขัน จึงทำให้การ์ตูนเขา เข้ามาครองใจเด็กทุกเพศทุกวัย...” (ภูวคณ สุวรรณดี, ศิลปวัฒนธรรม, อ้างแล้ว)

- การสะท้อนถึงปัจจัยด้านเทคโนโลยี

“ญี่ปุ่นเขาเป็นการดูที่เน้นความรวดเร็วจับไว เขาคงมองจุดที่ว่าเด็กในยุค โลกาภิวัตน์ไม่ว่าจะเป็นชาติไหนๆเมื่อมีเทคโนโลยีทางด้านต่างๆที่ทันสมัย ถ้ามีมาซึกซ้ออยู่ก็คงไม่ทันใจเด็กแน่ ฉะนั้นเขาจะทำการดูมาให้บริษัทก็ คงหลากหลายรูปแบบอาจเป็นการต่อสู้ แต่เรามีความรู้สึกว่าทันใจไม่เชิงซ้า สอดแทรกคดี แต่มักจะมีความรุนแรง.....”(ศรีอาภา เรือนนาค,สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

3. ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์

จุดเด่นที่สำคัญของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น คือ สุนทรียศาสตร์การวาดภาพที่ใช้ลายเส้น ง่ายๆ สีสดใสสวยสดใส เน้นความเพ้อฝันของตัวละครเอก เช่น ดวงตาที่กลมโตเป็นประกาย ลายเส้นอ่อนช้อย โครงสร้างสรีระที่สวยงาม เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีสุนทรียศาสตร์ในเรื่องของการ ใช้เสียงพูดที่เป็นบทสนทนาต่างๆ เสียงดนตรีประกอบ หรือเพลงประกอบ ซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์ การ์ตูนญี่ปุ่นค่อนข้างให้ความสำคัญในการประพันธ์เพลงประกอบเรื่องขึ้นใหม่ โดยใช้ท่วงทำนอง และดนตรีที่ไพเราะ ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถเข้าใจภาษาแต่ก็สามารถสื่ออารมณ์ของเพลงได้

ทั้งนี้ ผู้ชำนาญการทางด้านภาพยนตร์การ์ตูนต่างประเทศของไทยได้แสดงความคิดเห็น เพิ่มเติมถึงปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นไว้ดังนี้

- การสะท้อนถึงความงดงามในการผลิต

“ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเดี๋ยวนี้เขาวาดสวย แนวเขาก็ดี เพลงก็เพราะเขามีการทำ เพลงเป็นเรื่องเป็นราว มีการจ้างนักร้องยอดเยี่ยมมาร้อง เอามือหนึ่งมา arrange เพลง ซึ่งเพลงเปิดและเพลงจบเปลี่ยนแทบทุกตอน...เออวางดังๆมาทำ ซึ่งก็เพราะ หลายเพลง เช่น เซเลอร์มูน รันม่า..”(วิภาดา จตุยศพร ,สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

- การสะท้อนถึงเทคนิคในการวาดภาพที่เป็นเอกลักษณ์ของการ์ตูนญี่ปุ่น

“การ์ตูนญี่ปุ่นเขาวาดหน้าออกมามีส่วนที่เพื่อฝันเหมือนความรู้สึกของเด็กเรามาก เหมือนเทพนิยาย คือ พระเอก นางเอกจะต้องตาโต ปากเล็ก จมูกโค้ง ในขณะที่ฝรั่งเขาจะวาดการ์ตูนเหมือนคนทุกอย่าง มีกล้ามเนื้อแล้วไม่เหมือนคนธรรมดา ในด้านการเคลื่อนไหวเป็นการเคลื่อนไหวง่ายๆแต่เพื่อฝัน คือ เดินสองก้าว ตีลังกาสามตลบ ซึ่งเด็กจะชอบมากกว่า”(นิรันดร์ บุญยรัตพันธุ์, สัมภาษณ์)

“ญี่ปุ่นเป็นอะไรที่โอเวอร์แอ็คชั่นสี่ออกมากได้ทันใจ..”(ศรีอาภา เรือนนาค, สัมภาษณ์, อ้างแล้ว)

4. ปัจจัยด้านธุรกิจอุตสาหกรรม

จากการศึกษาคุณงานทางด้านการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนที่ประเทศญี่ปุ่น ปยุต เงากระจ่าง ได้กล่าวในศิลปวัฒนธรรม (ก.ค. 2538 : 53-54) ไว้ว่า

“ระบบการสร้างหนังการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นแบบธุรกิจอุตสาหกรรมซึ่งต่างไปจากการสร้างหนังการ์ตูนของไทย... ระบบการทำหนังการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นรับมรดกมาจากอเมริกาที่เข้ามาสร้างสตูดิโอในญี่ปุ่น หนังการ์ตูนของเขาทำเป็นลำเป็นสัน เป็นอุตสาหกรรมในรูปบริษัท มีบุคลากรทีมงานมาก...นอกจากนี้ญี่ปุ่นยังทำแบบครบวงจร มีการลงทุนเต็มทีเพื่อสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภค การ์ตูนจะขยายไปอยู่ในทุกๆสื่อ ทั้งภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์ วิดีโอ วิดีโอเกม หนังสือการ์ตูน เพลงการ์ตูน ของที่ระลึกและสินค้าอื่นที่ออกแบบเป็นรูปคาราการ์ตูน ซึ่งทำรายได้ให้แก่อุตสาหกรรมเหล่านี้ไม่น้อยทีเดียว.....”

นั่นคือ พัฒนาการที่ญี่ปุ่นก้าวล้ำด้วยระบบเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย สามารถผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในรูปแบบธุรกิจอุตสาหกรรม จนขยายวงกว้างสู่ธุรกิจอื่นๆแบบครบวงจร ในช่วงระยะ 3-5 ปีนับย้อนหลังจากปัจจุบัน ยังพบว่า อุตสาหกรรมการ์ตูนการ์ตูนญี่ปุ่นได้ขยายฐานแรงงานสู่ภูมิภาคเอเชีย เนื่องจากมีแรงงานผลิตที่มีฝีมือประณีต และสามารถจ้างได้ในราคาถูก อีกทั้งเป็นการกระจายงานผลิตเพื่อให้ได้ผลผลิตพร้อมๆกันหนึ่งเรื่องจากแรงงาน

ประเทศต่างๆด้วยระยะเวลาการผลิตที่สั้นลงอีกด้วย ซึ่งปัจจัยดังกล่าวนี้ สอดคล้องกันกับคำอธิบายของบุคลากรที่ทำงานอยู่ในองค์กรไทยที่เป็นแรงงานของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นโดยตรง ได้แก่

“ญี่ปุ่นเขามีการจ้างแรงงานคนเอเชีย เนื่องจากมีราคาถูก และได้ผลงานที่มีคุณภาพพอควร ซึ่งจะเป็นการต้นทุนค่าจ้างบุคลากรในประเทศ ผมกล้าพูดได้เลยว่าคนไทยวาดภาพได้สวยและประณีตมากที่สุดชาติหนึ่งเมื่อเทียบกับฝีมือกันแล้ว...” (พิชญพร ภาณุมาศ,มล. ,สัมภาษณ์,อ้างแล้ว)

“ประเทศญี่ปุ่นเขาพร้อมทั้งเครื่องมือ เทคโนโลยี และบุคลากรที่มีความรู้ในการใช้เทคโนโลยีดังกล่าว ดังนั้น จึงมีการนำคอมพิวเตอร์กราฟฟิกมาช่วยในการสร้างสรรค์ผลิตภาพยนตร์การ์ตูน นอกจากนี้ การป้อนงานให้ประเทศแถบเอเชียก็ช่วยให้การผลิตรวดเร็วขึ้น คือ เขาจะแบ่งงานในหนึ่งเรื่องให้ทั้งคนไทยวาดส่วนหนึ่ง คนเกาหลีวาดส่วนหนึ่ง คนมาเลเซียวาดส่วนหนึ่งพร้อมกัน จากนั้นเมื่อได้ผลงานจากหลายๆประเทศ เขาก็เพียงเป็นผู้รวบรวมมาตกแต่งด้วยเทคนิคที่ทันสมัยอีกที ก่อนที่จะมีการนำไปถ่ายทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูน...” (วิรัช วงศ์เมียน,สัมภาษณ์,อ้างแล้ว)

“การที่ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาแพร่ภาพในบ้านเราเป็นจำนวนมาก อาจเป็นเพราะมีราคาที่ถูกกว่าการ์ตูนฝรั่ง จะด้วยระบบการผลิตที่ซับซ้อนน้อยลง หรืออะไรก็ตาม...” (วัลลภ ฉันทิยานนท์,สัมภาษณ์, 11 มีนาคม 2540)

“ญี่ปุ่นได้พยายามลดต้นทุนการผลิตให้น้อยลง เพื่อให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมีราคาถูกโดยลดการใช้จำนวนแผ่นเซลให้น้อยลง แม้จะทำให้ภาพดูไม่นิ่มนวล และมี Action ที่รวดเร็ว แต่ญี่ปุ่นได้ใช้ความสวยงามของลายเส้น สี สัน ตัวเนื้อเรื่อง และเสียงมาช่วยลดความกระด้างลงได้ นอกจากนี้ ยังมีการนำภาพเก่ากลับมาใช้ใหม่หรือการใช้มุมกล้องเข้าช่วย เช่น วาดภาพคนหันหลังแทนการหันหน้ามาพูด ซึ่งเป็นการเลี่ยงภาพปากขยับของผู้พูดและรายละเอียดปลีกย่อยไปได้... สำหรับในด้านเนื้อหา ญี่ปุ่นได้ซื้อลิขสิทธิ์เรื่องที่ได้รับคามนิยมจากหนังสือการ์ตูนมาผลิตเป็นภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เพื่อลดความเสี่ยงและดึงดูดใจ

จากผู้อ่านหนังสือการ์ตูนมาก่อนได้เป็นอย่างดี แต่ก็มีส่วนที่ใช้การสร้าง
พล็อตเรื่องขึ้นมาใหม่...”(โอทธร วงศ์บ้านคู่,สัมภาษณ์,อ้างแล้ว)

กล่าวโดยสรุปแล้ว การศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ออกอากาศ
ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ที่คัดเลือกมาวิเคราะห์นั้น พบว่า ปัจจัยที่สำคัญและ
สำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากันซึ่งทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมาก ได้แก่ ปัจจัยด้าน
แนวเนื้อเรื่องซึ่งพบว่าเป็นแนวเนื้อเรื่องแห่งการผจญภัยระหว่างชีวิตจริงกับสิ่งมหัศจรรย์ นอกจากนี้
นี้ในปัจจัยด้านเนื้อหา พบว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นมักนำเสนอเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับอารยธรรม
ชนชาติเอเชียด้วยเนื้อหาเบาๆ แทรกมุขตลกที่เด็กไทยสามารถเข้าใจได้ และมีเนื้อหาที่ช่วยสร้าง
สรรคจินตนาการของเด็กได้ดี สำหรับปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ พบว่า การวาดภาพยนตร์การ์ตูน
ญี่ปุ่นนิยมใช้ลายเส้นง่ายๆ เน้นความสวยงาม สีสดใส และเพื่อฝันมากกว่าเหมือนจริง ที่
สำคัญ คือ พิธีถักในเรื่องของการเพิ่มอรรถรสด้านเสียงประกอบ ทั้งบทพูดที่ง่ายๆแทรกอารมณ์
ขัน เสียงประกอบต่างๆของตัวละครและเรื่องราวที่จะเสริมอารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมให้
คล้อยไปตามเนื้อเรื่อง รวมถึงเพลงประกอบภาพยนตร์การ์ตูน และปัจจัยสุดท้ายเป็นปัจจัยเชิง
ธุรกิจอุตสาหกรรม ซึ่งญี่ปุ่นได้พัฒนาระบบเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย ลดต้นทุนการผลิต
และใช้เวลาในการผลิตน้อยลง อันทำให้สามารถสนองความต้องการของผู้ชม (Demand) อยู่ตลอดเวลา
ทั้งนี้ ยังพบว่าการขยายแรงงานในการผลิตสู่ภูมิภาคเอเชีย เช่น ไทย ฮองกง มาเลเซีย
ไต้หวัน เป็นต้น โดยเป็นการกระจายการผลิตเพื่อระยะเวลาในการผลิตการ์ตูนเรื่องหนึ่งๆภายใน
เวลาสั้นๆ และยังเป็นการผลิตในด้านค่าจ้างแรงงานอีกด้วย