

ปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัย Potential Factors Effecting Contemporary Animated Thai Films

เชมพัทธ์ พชรวิทย์¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ค้นหาปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเฉพาะผลงานแอนิเมชันไทยในยุคร่วมสมัย และวิเคราะห์เพื่อหาทิศทางการพัฒนาภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ซึ่งผู้วิจัยได้วางขอบเขตการศึกษาผลงานแอนิเมชันไทยเรื่องยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่เรื่องแรกในปี พ.ศ. 2522 ถึงปัจจุบัน (2559) มีทั้งสิ้น 12 เรื่อง ด้วยการค้นหาข้อมูลประวัติความเป็นมา ปัจจัยทางการตลาด วิเคราะห์เนื้อหาและเทคนิคการสร้างสรรค์ รวมถึงการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 4 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่าตลอดระยะเวลา 37 ปี แอนิเมชันไทยแบ่งออกเป็น 2 ยุค คือ ยุคดั้งเดิมได้แก่แอนิเมชันเรื่องสุดสาคร (2522) และยุคแอนิเมชันร่วมสมัย ได้แก่ แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล (2545) ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต (2545) ก้านกล้วย (2549) ประวัติพระพุทธรูป (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) เอกโด จีวักองโลก (2555) ยักษ์ (2555) พระมหาชนก (2557) อนันดา ศิลาพิชิตมาร (2558) และคุณทองแดง ดิ อินสไปเรชั่น (2558) มีภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้เพียง 2 เรื่อง คือ ก้านกล้วย และยักษ์ ปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ประสบปัญหาคือ 1) การวางแผนการตลาดกลุ่มผู้ชมที่แคบเกินไป 2) การเปลี่ยนเป้าหมายจากระบบโทรทัศน์เป็นภาพยนตร์โดยไม่คำนึงถึงคุณภาพผลงาน 3) การดัดแปลงเรื่องราวที่มีอยู่แล้วในวรรณกรรมไทย โดยไม่เพิ่มเติมความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ เพื่อให้มีความร่วมสมัย 4) เทคนิคในงานแอนิเมชันไทยยังล้าหลังเมื่อเทียบกับประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากประเทศไทยยังขาดผู้พัฒนาเทคโนโลยีสำหรับแอนิเมชัน ทิศทางในการพัฒนาแอนิเมชันไทยต้องอาศัยการวางแผนเพื่อแข่งขันในระดับโลก โดยต้องสนับสนุนงานด้านวรรณกรรมอันเป็นจุดเริ่มต้นของเนื้อหาที่มีความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนางานออกแบบที่แสดงถึงความเป็นไทย จึงจะมีความโดดเด่นแตกต่างจากแอนิเมชันประเทศอื่นๆ นอกจากนี้รัฐบาลยังต้องสนับสนุนบุคลากรสายแอนิเมชันให้มีความรู้เพื่อพัฒนาทักษะความชำนาญอย่างต่อเนื่อง

คำสำคัญ: แอนิเมชัน ภาพยนตร์

Abstract

The objectives of this research, potential factors effecting contemporary animated Thai films, are to study traditional of animated films in Thailand and to explore what are the reasons behind the potential in contemporary animated Thai films. Additionally, this research also aims to find ways to improve Thai animated films with more progress. The researcher has framed to study animated Thai feature films shown in theatres starting from the first one in 1979 (2016), 12 films in total by searching the beginning and development of Thai animated films, analyzing contents as well as techniques of creativity and also in-depth interview of 4 film directors.

¹ ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

The result of the research found that all techniques through 37 years, Thai animated films can be classified into 2 periods which are traditional animation and contemporary animation. The traditional one was the first Thai animated film, Sudsakorn (1979). Contemporary form of animated films started in 2002 which includes various films such as King Vikram and Vetat The Vampire (2002), Pang Pond the Future World Adventure (2002), Khan Kluay (2006), The Life of Buddha (2007), Nak (2008), Khan Kluay 2 (2009), Echo Planet (2012), Yak: The Giant King (2012), The Story of Mahajanaka (2014), Ananta: Light of hope (2015) and Khun Thong Daeng the Inspiration (2015). However, there are only 2 films are benefit successful which are Khan Kluay and Yak: The Giant King. From the studies, we found that most of Thai animation films are not successful because of the following reasons: 1) market strategy targeted to small group, 2) changing from television to movie system without attention on the quality, 3) movies were adapted from Thai ancient fiction stories without adding new creativity or excitement to the audience and 4) techniques need to be improved comparing with the USA due to the lack of no experts and resources of animation technology. To enhance Thai animated film for world competition, we need to promote our script works which are the foundation of the creativity and enhance design works in Thai style which will be different and remarkable from other countries. The government should increase career opportunities for professionals in the animation industry then they will be able to keep on developing and improving their skills continuously.

Keywords: Animation, Film

1. บทนำ

ต้นกำเนิดของแอนิเมชันไทยเกิดขึ้นโดยคุณเสน่ห์ คล้ายเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นคนวาดภาพประกอบปกหนังสือ พล นิกร กิมหงวน ในปี พ.ศ. 2482-2511 หนังสือดังกล่าวเป็นนิยายชวนหัวที่ได้รับความนิยมในสมัยนั้นมาก เสน่ห์ คล้ายเคลื่อนไหวได้วางแผนที่จะสร้างแอนิเมชันในช่วงปี พ.ศ. 2484 แต่ก็ประสบความล้มเหลวเพราะขาดการสนับสนุนจากรัฐบาล คุณเสน่ห์ คล้ายเคลื่อนไหว เสียชีวิตในปี พ.ศ. 2490 แต่เขาเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักวาดการ์ตูนคนต่อมา คือ ปยุต เงากระจ่าง ซึ่งทำงานเป็นนักเขียนภาพประกอบให้กับสำนักข่าวสารอเมริกัน (USIS) และทำงานผลิตภาพยนตร์โฆษณาที่ใช้คนแสดง (Live Action) เขาเริ่มศึกษาการทำแอนิเมชันจากงานของเสน่ห์ คล้ายเคลื่อนไหว นั่นคือ เทคนิคการวาดบนแผ่นใส (Celluloid) ปยุต เงากระจ่างจึงทดลองทำภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ 16 มิลลิเมตร จนกระทั่งในปี พ.ศ. 2522 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร ถือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่สร้างโดย ปยุต เงากระจ่าง โดยใช้งบประมาณ 5 ล้านบาท ใช้เวลาการผลิตยาวนานกว่า 2 ปี ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ สามารถทำรายได้สูงสุดในภาพยนตร์สมัยนั้นคือ 2 ล้านบาท ในเวลาต่อมา ปยุต เงากระจ่าง กลับต้องเข้ารับการผ่าตัดดวงตาข้างซ้ายจากการทำงานอย่างหนัก ปยุต เงากระจ่าง ได้รับยกย่องให้เป็นบิดาแห่งแอนิเมชันไทยและเสียชีวิตลงในปี 2553 (อุบล สุทระนะ, 2549)

ตลอดระยะเวลากว่า 20 ปี หลังจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสุดท้ายในปี พ.ศ. 2522 ประเทศไทยแทบไม่มีการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวอีกเลย จะมีเพียงการ์ตูนญี่ปุ่นที่ฉายเป็นซีรีส์โทรทัศน์ เช่น เรื่อง Dragon ball และ Slam dunk ซึ่งว่าจ้างทีมงานไทยให้เป็นผู้วาดภาพและลงสีตามต้นแบบที่ทีมงานญี่ปุ่นเป็นผู้กำหนด แอนิเมชันไทยจะพบเห็นบ้างในภาพยนตร์โฆษณา แต่ในต่างประเทศเริ่มมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาในงานแอนิเมชัน จนทำให้เกิดภาพยนตร์แอนิเมชันคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ขึ้นมากมายทั่วโลก ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ก็ถูกนำมาใช้ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ถัดมารัฐบาลไทยได้ก่อตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (SIPA) ประกาศยุทธศาสตร์ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ทำให้มีภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเกิดขึ้น เช่น บังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน (2545) ก้านกล้วย (2549)

ก้านกล้วย 2 (2552) ยักษ์ (2555) ซึ่งเห็นได้ว่ามีภาพยนตร์แอนิเมชันไทยเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก แต่มีภาพยนตร์เพียงไม่กี่เรื่องที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ (นิจจัง พันระพจน์, 2557)

การศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทยร่วมสมัย จะเป็นบทบันทึกให้เห็นความเป็นมาของวงการแอนิเมชันไทยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน แนวคิดการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์ และเทคนิคการสร้างสรรค์ปัจจัยต่างๆ ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของวงการแอนิเมชัน รวมถึงปัญหา หรือปัจจัยที่ส่งผลให้งานภาพยนตร์แอนิเมชันของไทยไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อแสดงให้เห็นความเป็นมาของอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย อันจะนำไปสู่ทิศทางการพัฒนาวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในอนาคต

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย
- 2.2 เพื่อค้นหาปัจจัยที่แสดงถึงศักยภาพภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
- 2.3 เพื่อวิเคราะห์หาทิศทางการพัฒนาวงการภาพยนตร์แอนิเมชันไทย

3. นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย (Thai Animated Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างสรรค์โดยทีมงานคนไทยเป็นส่วนใหญ่ ด้วยเทคนิคการวาดภาพหรือการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสำคัญ โดยมีความยาวมากกว่า 90 นาที และฉายในระบบโรงภาพยนตร์

การ์ตูน (Cartoon) ภาพวาดด้วยมือหรือคอมพิวเตอร์ เช่น ภาพคนหรือสัตว์ ที่มีลักษณะการล้อเลียนจากของจริง อาจเป็นลักษณะ 2 มิติ หรือ 3 มิติ เป็นลักษณะตัวการ์ตูนในหนังสือ หรือการ์ตูนโทรทัศน์ ซึ่งอาจมีความหมายใกล้เคียงกับแอนิเมชัน

ผู้กำกับ (Director) ใช้เรียกย่อคำว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ หมายถึง หัวหน้าฝ่ายผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งต้องดูแลงานตั้งแต่การรับมอบบทภาพยนตร์ กำหนดทิศทางการสร้างสรรค์งานผลิตจนเป็นภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์

4. วิธีดำเนินงานวิจัย

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมา และพัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย ดังนี้ คือ 1) รวบรวมข้อมูลภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522-พ.ศ. 2559 2) กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 3) ประวัติและผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทย 4) งานวิจัยเกี่ยวกับแอนิเมชันไทย

4.2 กำหนดเกณฑ์การเลือกตัวอย่างจากผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันไทยขนาดยาว ซึ่งมีความยาว 90 นาทีขึ้นไป โดยเข้าฉายผ่านระบบโรงภาพยนตร์ ซึ่งมีจำนวน 12 เรื่องตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 ถึง พ.ศ. 2559

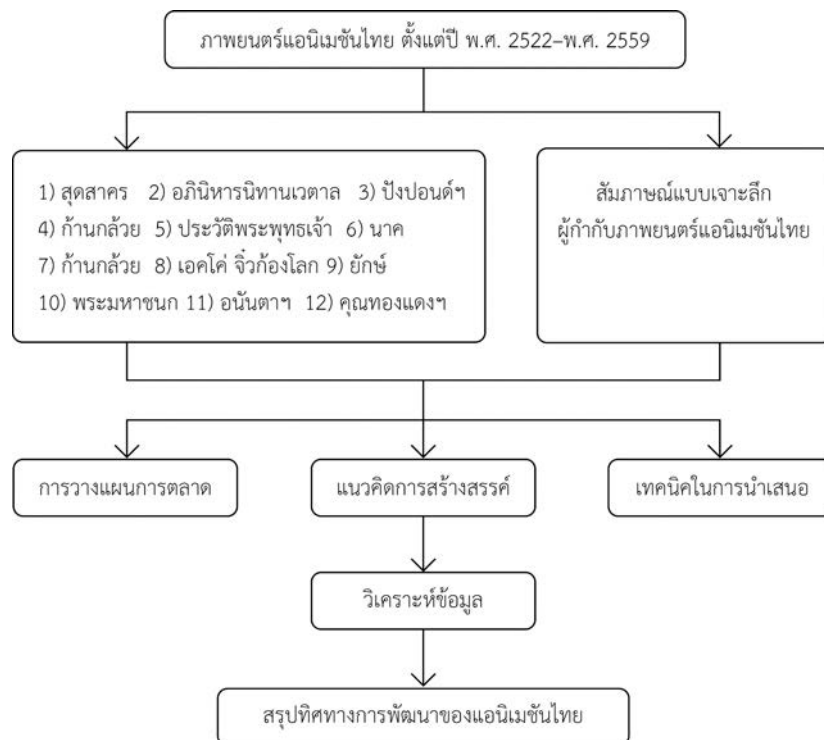
4.3 เครื่องมือในการวิจัย แบบบันทึกข้อมูลและวิเคราะห์ผลงาน โดยปรับมาจากบทความเรื่อง การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551) ซึ่งแบ่งออกเป็นด้านโครงสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน สุนทรียศาสตร์ และเทคโนโลยีการผลิตแอนิเมชัน

4.4 แบบสัมภาษณ์ผู้ผลิตแอนิเมชัน ด้านแนวคิดการสร้างสรรค์ ปัจจัยการตลาด เทคนิคการผลิต และทิศทางอุตสาหกรรมแอนิเมชันไทย

4.5 เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ซึ่งเป็นผู้ผลิตแอนิเมชันในกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คุณกานทุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ คุณคมภิญญ์ เข้มกำเนิด และคุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์

4.6 รวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์เป็นผลวิเคราะห์ด้านแนวคิด ด้านเทคนิคและปัจจัยทางการตลาด

4.7 สรุปความเป็นมาของแอนิเมชันไทย ปัจจัยที่ส่งผลศักยภาพและทิศทางการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทย



รูปที่ 1 แสดงภาพกรอบแนวคิดของงานวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย (2560)

5. ผลการวิจัย

5.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง สุดสาคร

สร้างโดยปยุต เงากระจ่าง ในปี พ.ศ. 2522 ได้รับการยกย่องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของไทย ใช้งบประมาณการสร้าง 5 ล้านบาท แม้ว่าจะทำเงินสูงที่สุดในภาพยนตร์สมัยนั้น คือ 2 ล้านบาท แต่ก็ไม่สามารถทำกำไรได้ ภาพยนตร์สร้างจากวรรณคดีเรื่องพระอภัยมณีของสุนทรภู่ โดยตัดเพียง 3 ตอน คือ ตอนกำเนิดสุดสาคร สุดสาครเข้าเมืองเวก และสุดสาครตามหาพ่อ ใช้เทคนิค 2 มิติ โดยการใช้มือวาด ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 35 มิลลิเมตร แบบดั้งเดิม (อุบล สุทธนะ, 2549)

ภาพยนตร์มีการออกแบบตัวละครและฉากที่มีความเป็นไทยมาก การเคลื่อนไหวของตัวละครยังไม่เป็นธรรมชาติ ใช้ดนตรีไทยและการขับร้องแบบไทยเดิม แม้ว่าจะมีการเพิ่มตัวละครบางตัวเพื่อสร้างความสนุกสนาน แต่เนื่องจากภาพยนตร์ดำเนินตามขนบวรรณคดีมาก จึงทำให้ผู้ชมคาดเดาเรื่องออกและจึงหวะการดำเนินเรื่องที่ซ้ำ นอกจากนี้ยังไม่มีการใช้ภาษา ภาพยนตร์ เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง มาช่วยในการเล่าเรื่อง

5.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล

สร้างโดยบริษัท Anya Animation ตั้งแต่ปี 2544 ซึ่งใช้เวลาการสร้างกว่า 4 ปี กำกับโดย สุเทพ ตันติรุจ และภานุเทพ สุทธิเทพธำรงค์ ซึ่งรับหน้าที่กำกับศิลป์ด้วย เป้าหมายแรกของภาพยนตร์คือการทำให้เป็นซีรีส์ฉายทางโทรทัศน์ 40 ตอน แต่ได้รับการผลักดันจากสมาคมแอนิเมชันไทยให้ฉายในเทศกาลในปี 2545 จึงตัดต่อใหม่ให้เป็นระบบสำหรับการฉายโรงภาพยนตร์ ที่มีความยาว 90 นาที แต่ขณะนั้นเกิดเหตุการณ์ทางการเมืองจึงต้องยุติการฉาย ภาพยนตร์จึงต้องไปฉายในเทศกาลต่างประเทศ เช่น เทศกาล Animation Festival Hiroshima 2002 เทศกาล Seoul International Animation Festival 2002 เทศกาล World Festival of Animated Films Zagreb 2005 และกลับมาฉายในประเทศไทย วันที่ 5 มกราคม พ.ศ. 2548 ในงานเทศกาล Thailand Animation Film Festival, Bangkok โรงภาพยนตร์ EGV Metropolis หลังจากนั้น ภาพยนตร์ถูกนำมาแบ่งออกเป็น 37 ตอน ฉายทางโทรทัศน์ช่อง 3 ในปี พ.ศ. 2548 ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติเรื่องแรกของไทย (ภานุเทพ สุทธิเทพธำรงค์, 2560)

ภาพยนตร์ดัดแปลงจากวรรณคดีเรื่อง นิทานเวตาล ซึ่งมีหลายตอน มาดัดแปลงเหลือเพียงตอนเดียว โดยดัดแปลงให้มีความตลกและร่วมสมัยขึ้น แม้ว่าภาพยนตร์จะดำเนินเรื่องได้สนุกสนาน แต่การดัดแปลงย่อเรื่องทำให้ภาพยนตร์ไม่มีบทสรุป ด้านเทคนิคนั้นมีความละเอียดประณีตสวยงาม สามารถประยุกต์ศิลปะไทยกับเทคนิคคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี การเคลื่อนไหวยังไม่เป็นธรรมชาตินัก การใช้ภาษาภาพยนตร์ด้วยมุกกลิ้งและการตัดต่อสามารถช่วยให้ภาพยนตร์เล่าเรื่องได้อย่างราบรื่น

5.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต

สร้างโดยบริษัทวิจิตรแอนิเมชัน จากการ์ตูน “ไอ้ตัวเล็ก” ของ ต่าย ภักดี แสนทวีสุข ในหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ มาสร้างเป็นแอนิเมชันเรื่อง “ปังปอนด์” สำหรับออกอากาศทางโทรทัศน์ช่อง 3 ระหว่างเดือนเมษายนถึงมิถุนายน พ.ศ. 2545 ต่อมาจึงตัดต่อใหม่เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ เนื่องในโอกาสครบรอบ 10 ปี แอนิเมชันปังปอนด์ได้ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545 แม้ว่าจะเป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่ฉายในโรงภาพยนตร์ไอแมกซ์ แต่ผู้กำกับกล่าวว่าป็นวิธีการตลาดของบริษัท ซึ่งไม่ใช่เป้าหมายที่ตนตั้งใจจะสร้างเป็นภาพยนตร์ คุณภาพของงานจึงไม่อยู่ในระดับการฉายในโรงภาพยนตร์ (ชัยพร พานิชรุทติวงศ์, 2560)

เนื้อเรื่องของภาพยนตร์เป็นเนื้อเรื่องแบบหนังสือการ์ตูน จึงไม่มีโครงสร้างแบบบทภาพยนตร์ ไม่มีที่มาที่ไป ด้านแนวคิดของเรื่องเป็นเพียงธรรมชาติของธรรมชาติแบบการ์ตูนเด็กทั่วไป ในด้านเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ไม่เคลียร์ยังไม่มีความละเอียด การเคลื่อนไหวยังแข็ง การขยับปากยังไม่ตรงกับเสียงพากย์และสีหน้าของตัวละคร นับว่าเป็นแอนิเมชัน 3 มิติที่ยังไม่สมบูรณ์ทั้งเนื้อหาและเทคนิค

5.4 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย

ผู้กำกับคมภิญญ์ เข้มกำเนิด (2560) กล่าวว่า จุดเริ่มต้นความคิดมาจากคุณจาก กัลย์จาฤก ซึ่งอยากทำซีรีส์เกี่ยวกับเจ้าพระยาปราบหงสาวดีซึ่งเป็นช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช แต่ไม่สามารถกำกับแสดงช้างได้ จึงเปลี่ยนแนวทางเป็นการทำแอนิเมชัน โดยว่าจ้างนักแอนิเมชันชาวต่างชาติมาสร้างเป็นแอนิเมชัน 2 มิติ แต่กลับไม่สามารถสื่อสารความเป็นไทยได้ จึงว่าจ้างตนมากำกับแทนและเปลี่ยนเป็นแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อฉายโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทั้งรางวัลและกำไรตามมาจากการจำหน่ายต่างประเทศและสินค้าลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นกระแสส่วนหนึ่งจากภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวร และช้างซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความรักชาติ ซึ่งทำให้ได้รับการสนับสนุนจากทั้งรัฐบาลและภาคเอกชน ใช้ทีมงานชาวไทยและชาวต่างชาติประมาณ 300 คน ฉายครั้งแรก 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2549 ความยาว 104 นาที งบประมาณ 150 ล้านบาท ได้รับรางวัล Best Feature Film งานประกวดแอนิเมชัน Ani Madrid 2006 ประเทศสเปน รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) ครั้งที่ 28 ประจำปี พ.ศ. 2549 สาขาภาพยนตร์เกียรติยศแห่งปี สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยมแห่งปีที่ทำรายได้สูงสุด สาขาบันทึกเสียงยอดเยี่ยมและสาขาดนตรีประกอบภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

เนื่องจากภาพยนตร์มีเค้าโครงมาจากเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ทำให้สามารถสร้างแรงดึงดูดต่อผู้ชมชาวไทยได้ทุกเพศทุกวัย และทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริง เข้มข้นมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างจากจินตนาการหรือวรรณกรรมในด้านเทคนิค ภาพยนตร์มีการใช้ภาษาภาพยนตร์เข้ามามาก เช่น การใช้มุมกล้อง ขนาดภาพ มีการตัดต่อฉับไว การออกแบบตัวละครและฉากผสมผสานศิลปะไทยกับความเป็นสากลได้อย่างลงตัว การเคลื่อนไหวยังไม่นุ่มนวลเท่าที่ควรแต่การเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพยนตร์ที่ลื่นไหล และเสียงประกอบที่มีความประณีตบรรจงและให้ความรู้สึกยิ่งใหญ่สมกับการฉายในระบบโรงภาพยนตร์

5.5 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า

ดำเนินการผลิตโดย ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง ประธานบริษัท มีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด มีเป้าหมายที่จะสร้างแอนิเมชันให้ถูกต้องตามพระไตรปิฎกของไทย โดยวางแผนทั้งการฉายโรงภาพยนตร์ ผลิตแผ่นวีซีดี ผลิตหนังสือ และแบ่งเป็นตอนฉายทางโทรทัศน์เพื่อให้เยาวชนและกลุ่มครอบครัวคนไทยเข้าใจพุทธประวัติอย่างถูกต้อง นอกจากนี้ยังเผยแพร่สู่นานาชาติ ด้วยการแปลเป็นภาษานานาชาติ 5 ภาษา คือ อังกฤษ จีน เกาหลี ญี่ปุ่น และเยอรมัน ภาพยนตร์กำกับโดย ดร.กฤษณ์ วัฒนานรงค์ และดูแลด้านเทคนิคโดย วิษณุกร คงสมศักดิ์ บริษัทไทยหวิง फिल्मโปรดักชัน ซึ่งมีความชำนาญในการผลิตแอนิเมชันเทคนิค 2 มิติ ภาพยนตร์สร้างด้วยงบประมาณ 108 ล้านบาท ใช้เวลา 4 ปี ฉายวันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2550 ภาพยนตร์ได้รับรางวัลสุพรรณหงษ์ทองคำ สาขาคอนเสิร์ตประกอบภาพยนตร์ปี พ.ศ. 2550 (กฤษณ์ วัฒนานรงค์, 2553)

ภาพยนตร์เล่าเนื้อหาตามพุทธประวัติเกือบทุกประการ ทำให้ภาพยนตร์ไม่ได้ให้ความบันเทิงนัก ซึ่งหากใช้วิธีการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์บันเทิงย่อมสามารถเล่าสาระผสมผสานความบันเทิงได้น่าสนใจมากกว่านี้ ในด้านเทคนิค ผู้สร้างใช้เทคนิคการวาดแบบดั้งเดิม คือ แอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งเป็นรูปแบบแอนิเมชันวอลต์ดิสนีย์ยุคก่อน (1994) แต่การเคลื่อนไหวก็ยังคงแข็ง การออกแบบตัวละครไม่สามารถแสดงบุคลิกและความรู้สึกได้ การประกอบกันระหว่างตัวละครที่แบนกับฉากที่มีมิติแสงเงาทำให้ทั้งสองอย่างไม่มีความกลมกลืนกันทำให้คุณภาพงานอยู่ในระดับการ์ตูนโทรทัศน์

5.6 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค

กำกับโดย ณัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล ผู้สร้างแอนิเมชันให้ บริษัท บีบอยซีจี ซึ่งมีคุณชวีวิน โกสิยพงษ์ (บอย โกสิยพงษ์) เป็นประธานบริษัท โดยเริ่มสร้างแอนิเมชันเรื่อง “ไซเบอร์เกอร์” เป็นตัวอย่าง เพื่อเสนอบริษัท สหมงคลฟิล์ม ซึ่งคุณสมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ เห็นความสามารถ จึงเกิดความคิดว่าน่าจะทำเรื่อง แม่นาคพระโขนง จึงอนุมัติให้ทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง นาค ภายใต้การควบคุมการสร้างโดย คุณปรัชญา ปิ่นแก้ว บริษัท บาแรมยู โดยผู้สร้างเริ่มต้นวางแผนคิดของแอนิเมชันสำหรับเด็ก จึงนำตัวแม่นาคมาตีความใหม่ ให้เป็นตัวละครผีที่ไม่น่ากลัว สวยฉลาด และรักเด็ก ภาพยนตร์ใช้ทีมงานประมาณ 30 คนและใช้เวลาสร้างประมาณ 3 ปี ใช้งบประมาณการสร้าง 40 ล้านบาท เข้าฉายวันที่ 3 เมษายน พ.ศ. 2551 ทำรายได้ประมาณ 10 ล้านบาท (Adintrend, 2551)

ภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องได้สนุกสนาน สอดแทรกความซาบซึ้งความผูกพันระหว่างแม่ลูก แต่โครงเรื่องยังซ้ำซากกับการ์ตูนยอดมนุษย์ในโทรทัศน์ทั่วไป ด้านเทคนิคแอนิเมชันเรื่องนี้สามารถนำศิลปะเข้ามาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดี มีการออกแบบเคลื่อนไหวได้พอใช้ มีการตัดต่อและดนตรีที่ช่วยเล่าเรื่องได้อย่างราบรื่น ใช้การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 3 มิติ แต่ประมวลผล (Render) ด้วยวิธี Cel Shading คือ การแสดงผลภาพแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมักเห็นในสไลด์แอนิเมชันวัยรุ่นญี่ปุ่น ทำให้ส่วนผสมระหว่างเนื้อเรื่องที่กับสไลด์ของภาพยังไม่มีความเข้ากันนัก

5.7 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2

ผลิตโดยบริษัท กันตนาแอนิเมชัน กำกับโดยคุณทวีลาภ ศรีวุฒิวงศ์ ฉายวันที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2552 คุณคมพิญญ์ เข้มกำเนิด (2560) กล่าวว่า ภาพยนตร์ขยายเรื่องต่อจากตัวละครช้างในวัยเยาว์สู่ช้างในวัยผู้ใหญ่ผู้สร้างครอบครัว

ตนเองอยู่ในฐานะที่ปรึกษา ซึ่งผู้กำกับเรื่องนี้เป็นผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์เรื่องก้านกล้วยภาคแรก แต่ด้วยเนื้อเรื่องที่เปลี่ยนแปลงจากภาคแรก ทำให้แทบจะไม่สามารถหยิบยืมตัวละครและฉากเก่ามาใช้ได้ มีการใช้เทคโนโลยีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ MASSIVE (Multiple Agent Simulation System In Virtual Environment) ใช้เวลาการสร้าง 3 ปี จึงใช้ต้นทุนที่ใกล้เคียงกับภาคแรกคือ 150 ล้านบาท ซึ่งผลงานจัดว่ามีคุณภาพดี แต่กลับขาดทุนซึ่งตนก็ไม่ทราบสาเหตุได้

ด้านเทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย 2 ทำได้ดี มีการออกแบบตัวละครที่แสดงบุคลิกภาพได้อย่างโดดเด่น การออกแบบฉากสวยงาม สามารถประยุกต์ศิลปะไทยได้ปราณีตสวยงาม การเคลื่อนไหวของตัวละครแม้ยังไม่เป็นธรรมชาตินัก แต่ก็นับว่าสามารถสื่อสารอารมณ์ได้ การใช้ภาษาภาพยนตร์และดนตรีประกอบสามารถทำได้อย่างราบรื่น ด้านการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ก็สามารถแสดงประเด็นเนื้อหาได้ชัดเจน แต่เนื้อหาที่มีความรุนแรงมากจึงทำให้ตัวละครขาดเสน่ห์ ความประทับใจ ซึ่งน่าจะทำให้ภาพยนตร์เป็นที่จดจำมากกว่านี้

5.8 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เอคโค จิ้งก้องโลก

ผู้กำกับภาพยนตร์คมภิญญ์ เข้มกำเนิด (2560) กล่าวว่าตน มีความสนใจความคิดของการอยู่ร่วมกันอย่างสมดุลของคนกับธรรมชาติ และอยากนำศิลปะของชนเผ่ามาสร้างแอนิเมชัน จึงนำความคิดนี้ไปเสนอต่อผู้บริหารบริษัท กันตนาแอนิเมชัน ซึ่งพัฒนาเป็นเรื่องราวของเด็กชายเขากับเด็กชาวเมืองในโลกอนาคตกับกระแสภาวะโลกร้อน ภาพยนตร์สร้างด้วยเทคนิค Stereoscopic เพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ 3 มิติ ใช้เวลาสร้างประมาณ 3 ปี ความยาว 90 นาที ฉายวันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2555 งบประมาณการสร้าง 170 ล้านบาท ทำรายได้ประมาณ 17 ล้านบาท ซึ่งตนคิดว่าน่าจะมาจากตลาดที่ไม่ยอมรับตัวละครที่เป็นชนเผ่า และแผนการประชาสัมพันธ์ที่ผิดพลาด

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ราบรื่นและมีความตื่นเต้นดี มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ได้อย่างชำนาญ การออกแบบตัวละครมีเอกลักษณ์น่าสนใจ แต่การออกแบบการเคลื่อนไหวยังไม่สามารถสื่ออารมณ์ได้ดีเท่าที่ควร การออกแบบฉากโดยรวมสามารถสร้างบรรยากาศได้ดี แต่ยังขาดรายละเอียดของพื้นผิว ของต้นไม้ ใบไม้ อยู่ แต่ด้วยเนื้อหาและการเปรียบเทียบที่ยังไม่ลงตัวนัก ทำให้ภาพยนตร์ขาดความน่าเชื่อถือต่อเหตุผลว่าเทคโนโลยีสามารถหยุดยั้งภัยพิบัติได้หรือเป็นความเชื่อทางไสยศาสตร์

5.9 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ยักษ์

ผู้กำกับภาพยนตร์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2560) กล่าวว่า ขณะนั้นคุณประภาส ชลศรานนท์ สนใจอยากสร้างแอนิเมชันจากวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นที่รู้จักของคนทั่วโลก ส่วนตนเองกำลังสร้างแอนิเมชันหุ่นกระป๋องให้กับรายการเกมทศกัณฐ์ จึงนำมาดัดแปลงเป็นแอนิเมชันเล่าถึงการผจญภัยของหนุมานและทศกัณฐ์ในภาคใหม่ที่เป็นหุ่นกระป๋อง ภาพยนตร์ร่วมทุนสร้าง 4 บริษัท คือ บริษัท เวิร์คพอยท์ จำกัด มหาชน บริษัท บ้านอิทธิฤทธิ์ จำกัด บริษัท ซุปเปอร์จ้าว และจัดจำหน่ายโดยบริษัท สหมงคลฟิล์ม ภาพยนตร์สร้างขึ้น 2 ฉบับ คือ ฉบับเสียงไทยและเสียงภาษาอังกฤษ ใช้เวลาผลิต 6 ปี ฉายวันที่ 4 ตุลาคม พ.ศ. 2555 ความยาว 105 นาที ใช้งบประมาณ 100 ล้านบาท รายได้ในประเทศไทยประมาณ 50 ล้าน แต่ได้กำไรตามมาจากการฉายต่างประเทศ

ภาพยนตร์สามารถแสดงประเด็นเรื่องมิตรภาพกับหน้าที่ได้อย่างชัดเจน สามารถเชื่อมโยงถึงความคิดในแง่ปรัชญา ทำให้ภาพยนตร์สามารถสื่อสารได้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ด้านการออกแบบตัวละครมีความแปลกใหม่น่าสนใจ การออกแบบเคลื่อนไหวทำได้ประณีตและสมจริง แต่ตัวละครหุ่นยนต์อาจมีความน่ากลัว ซึ่งทำให้ไม่สามารถดึงดูดเด็กๆ ได้เท่าที่ควร การใช้ภาษาภาพยนตร์ การตัดต่อและเสียงดนตรีประกอบทำได้ดี แต่เนื่องจากแอนิเมชันมีความรุนแรงน่ากลัวในบางครั้ง ทำให้ผู้ชมวัยเด็กเกิดความหวาดกลัวในตัวละคร

5.10 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง พระมหาชนก

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA ได้ร่วมกับ สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) ซึ่งใช้ผู้ชำนาญการด้านแอนิเมชันกว่า 250 คน ได้นำพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เรื่อง “พระมหาชนก” ในปี พ.ศ. 2539 ซึ่งเป็นหนังสือที่ได้รับความนิยมแพร่หลายมาถ่ายทอดเป็นแอนิเมชันฉายทางโทรทัศน์ โดยใช้ระยะเวลาผลิต 4 ปี ตั้งแต่ปี 2553-2557 โดยแบ่งเป็น 3 องค์ คือ กำเนิด ความเพียร และปัญญา โดยมอบหมายให้คุณเกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สิริ คุณธนัญชนก สุบรรณ ณ อยุธยา และคุณนพ ธรรมวานิช เป็นผู้กำกับ แต่เพื่อเป็นวาระพิเศษจึงจัดฉายโรงภาพยนตร์ วันที่ 29 พฤศจิกายน 2557 และจากนั้นจึงแบ่งตอนเพื่อฉายทางโทรทัศน์ต่อมา (เกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สิริ, 2560)

ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องตรงตามพระราชนิพนธ์เกือบทั้งหมด ทำให้การดำเนินเรื่องไม่เป็นไปตามโครงสร้างบทภาพยนตร์นัก แต่สามารถสื่อสารประเด็นเรื่องความเพียรได้ตรงตามพระราชนิพนธ์ การออกแบบตัวละครมีใบหน้าท่าทางและเครื่องแต่งกายแบบไทยโบราณสวยงาม การออกแบบการเคลื่อนไหวยังไม่เป็นธรรมชาติ การออกแบบฉากมีการตัดทอนให้มีความร่วมสมัยได้ดี การวางโครงสัทั้งตัวละครและฉากสวยงาม สามารถสื่อสารอารมณ์ได้ตามท้องเรื่อง มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ด้านมุมกล้องขนาดภาพ และการตัดต่อสามารถเล่าเรื่องได้ โดยรวมนับว่าภาพยนตร์มีเทคนิคการสร้างในระดับพอใช้ แต่เรื่องราวที่มีเนื้อหาและเล่าเรื่องตรงตามหนังสือมากทำให้ภาพยนตร์ขาดความสนุก

5.11 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง อนันตา ศิลาพิชิตมาร

ดำเนินงานสร้างโดยบริษัท มีเดียสแตนด์สตูดิโอ กำกับภาพยนตร์โดย ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง และควบคุมการผลิตโดย ดร.กฤษณ์ วัฒนาณรงค์ ผู้ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องพระพุทธรเจ้า (2551) ใช้เทคนิคแอนิเมชัน 2 มิติผสมเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติในบางส่วน ภาพยนตร์ใช้ทีมงานประมาณ 60 คน ใช้เวลาการสร้าง 5 ปี เริ่มสร้างตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 และฉายวันแรก 19 กุมภาพันธ์ 2558 ความยาว 100 นาที ใช้งบประมาณการสร้าง 100 ล้านบาท ทำรายได้วันแรก 5,590 บาท (ไทยรัฐออนไลน์, 2558)

ภาพยนตร์แต่งเรื่องราวจุดใหม่ทั้งหมด ซึ่งสามารถเล่าประเด็นความรักครอบครัว การเสียสละเพื่อชาติได้ชัดเจน แต่ด้วยเรื่องราวดังกล่าวสามารถพบเห็นได้ในละครโทรทัศน์ทั่วไป บทภาพยนตร์จึงไม่มีความน่าสนใจ ประกอบกับเทคนิคการสร้างแอนิเมชัน 2 มิติแบบเก่า จึงไม่มีความแปลกใหม่ การออกแบบตัวละครขาดเสน่ห์ดึงดูด การออกแบบฉากพยายามอ้างอิงจากศิลปะไทยและอินเดีย แต่ไม่สามารถนำมาประยุกต์ให้มีความร่วมสมัยได้ มีการใช้ภาษาภาพยนตร์ในการเล่าเรื่องแต่ยังไม่มีความชำนาญเพียงพอ จึงยังไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกตัวละครได้ เป็นเพียงการเล่าเรื่องอย่างราบเรียบ

5.12 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชั่น

อำนวยการสร้างโดยบริษัท เฟรชแอร์ เฟสติวัล จำกัด ประธานบริษัทคุณวินิจ เลิศรัตนชัย ได้แรงบันดาลใจจากพระราชนิพนธ์พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช เรื่อง ทองแดง: The Story of Tongdaeng ซึ่งเป็นสุนทรภู่เรื่องสั้น โดยนำมาตีความใหม่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันสั้น 3 เรื่อง คือ 1) หมาวัด กำกับโดยศักดิ์สิริ คชพัชรินทร์ บริษัท อิมเมจิแมกซ์ สตูดิโอ 2) ทองหล่อ กำกับโดย ขวสิต แก้วมณี บริษัท เดอะมิ่งค์สตูดิโอ 3) คอปเปอร์เพื่อนรัก กำกับโดยพัลลภ สินธุ์เจริญ บริษัทเวิร์คพอยท์ มหาชน จำกัด นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์ถ่ายทำ (Live Action) นำแสดงโดยชูศักดิ์ เอี่ยมสุข (โหน่ง ชะชะช่า) และ ด.ญ.โสพิษา อังคะไวมงคล (น้องเกล) เพื่อเชื่อมแอนิเมชันทั้งสามเรื่อง ภาพยนตร์ฉายวันเฉลิมพระชนมพรรษา ในปี 2558 ซึ่งขาดทุน เนื่องจากภาพยนตร์ตั้งใจทำเป็นแอนิเมชันเด็กน่ารักๆ แต่แผนการประชาสัมพันธ์ทำให้นักคิดหวังมากเกินไป (เกรียงไกร ศุภรสิทธิ์สิริ, 2560)

เรื่องที่ 1 หมวด การเล่าเรื่องมีความสมเหตุสมผล การดำเนินเรื่องกระชับ ภาพยนตร์บอกประเด็นเรื่องความกตัญญูได้ชัดเจน แต่ด้วยเทคนิคการออกแบบ และการวางบุคลิกตัวละครที่ยังไม่ดีจึงยังไม่ทำให้ภาพยนตร์ดึงดูดความสนใจ หรือมีเสน่ห์ให้ประทับใจได้ เรื่องที่ 2 ทองหล่อ ในการการออกแบบเทคนิคแอนิเมชัน 3 มิติ สามารถทำได้ทั้งการออกแบบตัวละคร การเคลื่อนไหว การสร้างบรรยากาศ แต่ในด้านการเล่าเรื่องยังไม่ปะติดปะต่อและมีบทสรุปและจุดคลี่คลายชัดเจน เรื่องที่ 3 คอปเปอร์เพื่อนรัก ได้ใช้งานออกแบบตัวละครและฉากจากภาพยนตร์เรื่อง ยักษ์ (2555) ในด้านเทคนิคการออกแบบ การเคลื่อนไหว สามารถทำได้เป็นอย่างดี สามารถเล่าเรื่องได้สนุกสนานแต่ด้านบทภาพยนตร์ยังไม่สามารถแสดงประเด็นถึงการส่งเสริมให้เยาวชนรู้จักประติมากรรมของตัวเองได้อย่างสมบูรณ์

6. สรุปผลการวิจัย และการอภิปรายผล

6.1 ประวัติภาพยนตร์แอนิเมชันไทยตลอดระยะเวลา 37 ปี

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522-2559 มีจำนวนทั้งสิ้น 12 เรื่อง โดยเรียงลำดับเวลาดังนี้ สุดสาคร (2522) อภินิหารนิทานเวตาล (2545) ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต (2545) ก้านกล้วย (2549) ประวัติพระพุทธรเจ้า (2550) นาค (2551) ก้านกล้วย 2 (2552) เอคโค จักรก้องโลก (2555) ยักษ์ (2555) พระมหาชนก (2557) อนันดา ศิลปพิชิตมาร (2558) คุณทองแดง ดิ อินสไปเรชัน (2558) ทั้งนี้จากการวิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องอภินิหารนิทานเวตาลคือภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติเรื่องแรกของประเทศไทย แต่คนทั่วไปมักเข้าใจผิดว่าภาพยนตร์เรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติเรื่องแรกของประเทศไทย ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์เรื่อง อภินิหารนิทานเวตาล สร้างเสร็จก่อนแต่ถูกระงับการฉายในโรงภาพยนตร์ไทย จึงนำไปฉายในเทศกาล Animation Festival Hiroshima ประเทศญี่ปุ่นก่อน จากนั้นจึงกลับมาฉายเทศกาล Thailand Animation Film Festival, Bangkok ในประเทศไทยอีกครั้ง

จากภาพยนตร์เรื่องแรกสุดสาคร ในปีพ.ศ. 2522 ถึงอภินิหารนิทานเวตาล ในปี พ.ศ. 2545 มีช่วงห่างถึง 23 ปี ที่ประเทศไทยไม่มีภาพยนตร์แอนิเมชันเลย เนื่องจากแอนิเมชัน 2 มิติ ต้องอาศัยทักษะฝีมือและความชำนาญสูง ซึ่งมีเพียงปยุต เงากระจ่าง ผู้เดียวที่สามารถสร้างเป็นแอนิเมชันเรื่องยาวได้ หลังจากนั้นจึงเป็นการเริ่มต้นของคนรุ่นใหม่ที่ได้ไปศึกษางานแอนิเมชันคอมพิวเตอร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา และนำความรู้กลับมาสร้างแอนิเมชัน 3 มิติ ช่วงเวลาดังกล่าวจึงเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนถ่ายจากแอนิเมชันเทคนิคดั้งเดิมซึ่งใช้การลงสีด้วยมือบนแผ่นใส สู่การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ 3 มิติ ซึ่งขณะนั้นเป็นช่วงเวลาของการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อย่างก้าวกระโดด และเป็นเทคนิคที่ภาพยนตร์แอนิเมชันจากสหรัฐอเมริกานิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงสามารถแบ่งออกเป็น 2 ยุคชัดเจน คือ ยุคแอนิเมชันดั้งเดิม คือ พ.ศ. 2522-2544 และยุคแอนิเมชันร่วมสมัย คือ พ.ศ. 2545 จนถึงปัจจุบัน (2559)

6.2 แอนิเมชันไทยที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้

มีเพียง 2 เรื่อง คือ ก้านกล้วยและยักษ์ ภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จด้านรายได้แก่ สุดสาคร ก้านกล้วย และประวัติพระพุทธรเจ้า ซึ่งสามารถสรุปปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จได้ดังนี้ 1) ภาพยนตร์มีการวางแผนการตลาดที่ครอบคลุมถึงผู้ดูทั้งเด็กและผู้ใหญ่ มีแผนการจัดจำหน่ายทั้งในประเทศและต่างประเทศ ใช้เงินทุนในการสร้างสูง ใช้ทีมงานความร่วมมือจากต่างประเทศ และวางแผนงานประชาสัมพันธ์ที่ถูกจังหวะเวลาและสื่อสารเนื้อหาตรงกับเนื้อหาภาพยนตร์ 2) สร้างจากเนื้อเรื่องนิยาย เรื่องเล่าที่มาจากความเป็นไทย ซึ่งมีการดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างเป็นสากล ใช้ศิลปะการออกแบบตัวละครได้โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ มีการออกแบบฉากจากศิลปะไทยมาประยุกต์ให้มีความร่วมสมัย 3) สามารถออกแบบการเคลื่อนไหวตัวละครได้สมจริง แสดงบุคลิกภาพชัดเจน สามารถใช้เทคนิคทางภาพยนตร์การเล่าเรื่อง การตัดต่อและสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้

ปัญหาที่พบในแอนิเมชันไทยคือ 1) ด้านการตลาด ผู้ผลิตแอนิเมชันต้องมีความเข้าใจว่าแอนิเมชันเป็นงานที่ใช้ต้นทุนสูงกว่าการสร้างภาพยนตร์ การวางแผนการตลาดที่ไม่รอบคอบเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้แอนิเมชันล้มเหลว การวางกลุ่มเป้าหมายต้องกว้างในระดับผู้ชมทุกเพศทุกวัยและผู้ชมตลาดโลกจึงจะคุ้มทุนการสร้าง และผู้สร้างต้องให้ความสำคัญเรื่องการวางแผนประชาสัมพันธ์ 2) ด้านแนวคิด แอนิเมชันส่วนใหญ่เป็นการนำแนวคิดมาจากเรื่องเล่าที่คนรู้จักอยู่แล้ว ซึ่งเป็นการกันตีได้ว่ามีฐานผู้ชมมากน้อยเพียงไร แต่ต้องมีการดัดแปลงให้มีความร่วมสมัย หลายเรื่องที่เป็นการนำเรื่องดั้งเดิมมาโดยไม่ไดดัดแปลงทำให้แอนิเมชันไม่สามารถสื่อสารกับคนรุ่นใหม่ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ของเนื้อหาถือฤญแจสำคัญในการแข่งขันในตลาดโลก 3) ด้านเทคนิค แม้ว่าเทคโนโลยีและทักษะการสร้างแอนิเมชันไทยจะล้าหลังกว่าประเทศสหรัฐอเมริกาก็ตาม แต่ก็อาจหลีกเลี่ยงการแข่งขันได้ คนไทยจึงต้องพัฒนาทักษะการออกแบบตัวละครให้มีเสน่ห์ ซึ่งต้องคำนึงว่าตัวละครนั้นเป็นสินค้าที่จะขายได้ พัฒนาการออกแบบการเคลื่อนไหว การออกแบบฉากที่มีความประณีต ซึ่งการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ในการออกแบบให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สร้างความโดดเด่นบนเวทีโลก

6.3 ทิศทางการพัฒนาวงการแอนิเมชันไทย

ผู้กำกับแอนิเมชันได้ให้ทัศนะดังนี้ 1) ผู้สร้างแอนิเมชันไทยต้องมองตลาดให้กว้างขึ้น ต้องมองกลุ่มเป้าหมายสำหรับคนทุกเพศทุกวัย ทั้งในประเทศและต่างประเทศ มองกระแสความนิยมของเนื้อหาและเทคนิคการสร้างสรรคของโลก แม้ว่าเทคนิคแอนิเมชันไทยจะล้าหลังกว่าต่างประเทศ แต่ก็สามารถผลักดันเนื้อหาให้มีความน่าสนใจได้ในตลาดโลก 2) สังคมไทยต้องสนับสนุนวงการวรรณกรรม เพราะงานเขียนคือต้นทางของความคิดสร้างสรรค์ที่จะมาทำเป็นบทภาพยนตร์ให้กับแอนิเมชัน 3) การอยู่รอดของวงการแอนิเมชัน ผู้ผลิตแอนิเมชันจะต้องประสานงานธุรกิจกับต่างประเทศได้ และรัฐบาลต้องสนับสนุนเพื่อให้ นักแอนิเมชันได้สร้างความชำนาญอย่างต่อเนื่อง 4) กระแสความนิยมแอนิเมชันไทยลดน้อยลง ทำให้นักแอนิเมชันไทยอาจมีทิศทางคล้ายภาพยนตร์นอกกระแส คือ การทำงานโดยไม่หวังผลกำไร ไม่คำนึงถึงแผนการตลาด ซึ่งสิ่งนี้จะทำให่วงการแอนิเมชันไทยยากที่จะพัฒนาเป็นระบบอุตสาหกรรม

เอกสารอ้างอิง

- กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2553). การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติ. **พัฒนาเทคนิคศึกษา**. 22 (7), 48-56.
- เกรียงไกร สุภรสิทธิ์. (6 มิถุนายน 2560). สัมภาษณ์โดย เขมพัทธ์ พัทธวิญญู. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย**. ห้างสรรพสินค้า เซ็นทรัลเวิลด์.
- คมภิญญ์ เข้มกำเนิด. (6 มิถุนายน 2560). สัมภาษณ์โดย เขมพัทธ์ พัทธวิญญู. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย**. คอนโด ไอทีโอ โมบี จรัญ-อินเตอร์เซนจ์ คอนโดมีเนียม.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2558). **ฝีมือคนไทยไม่แพ้ชาติใดในโลก เปิดใจผู้สร้างแอนิเมชันไทยสองมิติอนันตา**. เข้าถึงได้จาก: <https://www.thairath.co.th/content/465086>.
- ชัยพร พานิชรุทวงศ์. (2 มิถุนายน 2560). สัมภาษณ์โดย เขมพัทธ์ พัทธวิญญู. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย**. ศูนย์ RSU Animation มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภานุเทพ สุทธิเทพธำรงค์. (30 เมษายน 2560). สัมภาษณ์โดย เขมพัทธ์ พัทธวิญญู. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย**. ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลเวิลด์.
- นิจจัน พันธ์พจน์. (2557). **ประวัติแอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- นิพนธ์ คุณนารักษ์. (2551). การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. **วารสารศูนย์วิชาการมหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 16 (4), 42-46.
- อุบล สุทชนะ. (2549). **คือ ชีวิต คือ ปยุต คือ Animation**. กรุงเทพฯ: ศิริวัฒนา อินเตอร์พรินทร์.
- Adintrend. (2551). **เผยโฉม การ์ตูน Animation 3D ล่าสุด “นาค” ร่วมใจกันโปรดิษฐ์โดย บอย โกสิยพงษ์ และปรัชญา ปิ่นแก้ว**. เข้าถึงได้จาก: <http://www.adintrend.com/scoop/944nak.html>.