

บทคัดย่อ

อนิเมชัน (Animation) นับเป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าสนใจเข้าใจและเป็นสื่อข้ามวัฒนธรรมที่สามารถเข้าถึงคนได้ในทุกภาษาที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกันให้มีความเข้าใจร่วมกันถึงเรื่องราวของอนิเมชัน ทั้งเนื้อหาหรือแนวความคิดนามธรรมที่แตกต่างกันยังถูกถ่ายทอดให้เข้าใจง่ายเมื่อได้สื่อสารเป็นอนิเมชันทั้งนี้โดยคุณสมบัติพิเศษของอนิเมชันที่สามารถพรรณนาหรือบรรยายกระบวนการที่ซับซ้อนให้เห็นได้อย่างง่ายดาย เช่น การทำงานของเครื่องจักรกลอีกทั้งยังเน้นส่วนที่สำคัญโดยสี หรือ เสียงและการใช้จินตนาการอย่างไม่มีขอบเขตจึงส่งเสริมจินตนาการและการตีความที่เป็นนามธรรมของผู้ชม

โดยที่อนิเมชันมีวิวัฒนาการเริ่มต้นจากการใช้การถ่ายทำโดยกระบวนการทางภาพยนตร์ จึงมีการเรียกว่าเป็น ภาพยนตร์อนิเมชันหรือภาพยนตร์การ์ตูน (คำว่า ภาพยนตร์การ์ตูนมีความหมายที่แคบ และไม่ครอบคลุมถึงงานอนิเมชันอื่น ๆ ทั้งหมดที่ไม่ได้เป็นการ์ตูน) และอนิเมชันก็จัดได้ว่าเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งโดยมีการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ซึ่งเป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหว (Kinetic Art)

ภาพยนตร์อนิเมชัน (Animation Film) มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live-action Film) เนื่องจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง จะมีการเตรียมการถ่ายทำให้พร้อมแล้วแสดงต่อหน้ากล้อง ในขณะที่ถ่ายทำ ภาพยนตร์อนิเมชันเป็นการบันทึกภาพ จากการถ่ายทีละเฟรม โดยปราศจากการเคลื่อนไหว แต่ภาพที่ถูกบันทึกนั้นได้มีการวางแผนให้เกิดความเคลื่อนไหวเมื่อนำมาฉายด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์

ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนที่ใช้ภาพวาดบนแผ่นใสแล้วนำมาถ่ายทำ (Cell Animation) จึงมีการผลิตที่ยุ่ยยาก ซับซ้อน ที่ใช้ภาพวาดสำหรับการถ่ายทำถึง 1,440 ภาพต่อการเห็นภาพยนตร์เพียง 1 นาที หรือมีการบันทึกภาพหลายหมื่นครั้ง สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนึ่ง มีการใช้ทีมงานจำนวนมาก มีการใช้งบประมาณมาก และใช้เวลาตลอดกระบวนการผลิตนานเป็นปี

สตูดิโอ หรือองค์กรที่มีการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน จึงต้องมีการรวบรวมบุคลากรที่มีทักษะและมีความชำนาญจำนวนมาก โดยมีการแบ่งงานเป็นฝ่ายที่มีหน้าที่เฉพาะ เช่น ฝ่ายสร้างสรรค์บท, ฝ่ายสร้างสรรค์บทภาพ, ฝ่ายศิลป์, ฝ่ายพัฒนาภาพเคลื่อนไหว, ฝ่ายเทคนิค ฯลฯ เป็นต้น

การเปลี่ยนแปลงที่มีความสำคัญต่อการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน คือ การพัฒนาการผลิตอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ คอมพิวเตอร์ อนิเมชันที่มีผลต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน จากขั้นตอนที่ซับซ้อน ไปสู่การทำให้ง่ายขึ้นโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

จากวิธีการเดิมที่ต้องถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์ ที่ละเฟรมไปจนจบแต่ละฉากแล้วนำฟิล์มไปล้างจึงสามารถนำมาฉายดูภาพเคลื่อนไหวว่าดีหรือไม่อย่างไร หากพบว่าความเคลื่อนไหวที่ทำออกมา เกิดปัญหา เช่น ไม่มีความนุ่มนวล หรือไม่ตรงตามความต้องการ จะต้องถ่ายทำใหม่ที่ละเฟรมตั้งแต่ต้นอีกครั้ง เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องของการเคลื่อนไหวนั้น โดยการวาดแก้ไขภาพชุดการเคลื่อนไหวใหม่

แต่คอมพิวเตอร์อนิเมชัน ช่วยให้การผลิต สามารถผลิตไปแล้วเห็นผลจากการผลิตนั้นได้ทันทีโดยใช้วิธีการลองผิดลองถูก สามารถแก้ไขทันทีเฉพาะภาพที่มีปัญหา โดยไม่จำเป็นต้องแก้ไขทั้งหมด นอกจากนี้ยังไม่จำเป็นต้องสร้างภาพจำนวนมาก แต่สร้างเฉพาะภาพการเคลื่อนไหวหลัก (Key Action) จากนั้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถคำนวณทิศทางการเคลื่อนไหว แล้วสร้างภาพการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องระหว่างการเคลื่อนไหวหลัก หรือที่เรียกว่า Inbetweens ได้ โดยอัตโนมัติ

จากเทคโนโลยีที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงในการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ทำให้ การผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน มีความสะดวกรวดเร็วมากขึ้น ใช้ทีมงานจำนวนน้อยลงเพื่อประหยัดงบประมาณในการผลิต อาจกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีได้สร้างโอกาสสำหรับการเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันให้เกิดขึ้นได้โดยง่ายกว่าที่ผ่านมา ประกอบกับการส่งเสริมจากภาครัฐคือสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์กรมมหาชน) หรือ ซิปา (SIPA) โดยความร่วมมือจากเอกชน ร่วมกันจัดงาน ไทยแลนด์ อนิเมชัน มาแล้ว โดยมีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการผลิตอนิเมชันของไทยให้ได้รับความสนใจจากผู้ซื้อจากต่างประเทศและแสดงผลงานของผู้ผลิตอนิเมชันของไทยที่มีคุณภาพ รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดผู้ประกอบการรายใหม่ นับได้ว่าเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่เป็นโอกาส สำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน

จากที่กล่าวมาแล้วแสดงให้เห็นแนวโน้มในอนาคตที่จะเกิดผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมชันมากขึ้น และสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน หรือผู้ที่สนใจต้องการผลิตภาพยนตร์อนิเมชันแล้วจำเป็นต้องมีการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพในการผลิตด้วย หรือผู้ผลิตจะต้องสามารถปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีที่เป็นโอกาสโดยมีการบริหารที่มงานอย่างมีประสิทธิภาพ, บริหารเทคนิคการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ, บริหารงบประมาณให้มีประสิทธิภาพ

โดยการศึกษาเน้นไปที่ การบริหารจัดการของผู้ผลิต ที่ประกอบกิจการในรูปแบบของสตูดิโอที่ผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน โดยศึกษาถึง วิธีการบริหารจัดการของผู้ผลิตเหล่านี้ว่าทำอย่างไรจึงมีประสิทธิภาพสูงสุด

เทคโนโลยีเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ที่สำคัญคือเทคโนโลยีดิจิทัล ที่เป็นพื้นฐานของเครื่องมือ เช่น คอมพิวเตอร์ เครื่องตัดต่อ เครื่องทำเทคนิคพิเศษ ฯลฯ รวมทั้งโปรแกรมในการใช้งานต่าง ๆ

ปัญหาและอุปสรรคของการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน ได้แก่ ปัญหาเรื่องทุนที่ต้องใช้การลงทุนที่สูง ปัญหาการขาดทีมงานบุคลากรที่มีทักษะ ความชำนาญ บริษัทจะต้องฝึกหัดพนักงานใหม่ หรือทำงานในแบบลองผิดลองถูก ปัญหาเรื่องช่องทางในการจัดจำหน่ายที่ยังไม่ได้มีการสนับสนุนให้เป็นรูปธรรมและทั่วถึง ปัญหาในเรื่องค่านิยมของสังคมไทยที่ การ์ตูนหรืออนิเมชัน เป็นสิ่งไร้สาระ หลอกเด็ก และ ปัญหาในเรื่องของการสนับสนุนจากทางภาครัฐที่ขาดความเข้าใจและต่อเนื่อง