

## บทที่ 7

### การพัฒนากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศของบริษัทบริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด

#### 7.1 ประวัติของบริษัทและความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปังปอนด์

บริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด ก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ.2544 เป็นบริษัทในเครือบริษัทบรรลือสาส์น ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ, มหาสนุก ฯลฯ บริษัทวิริตา แอนิเมชัน จำกัด ได้ดำเนินการด้านการผลิตงานด้านแอนิเมชัน โดยแบ่งเป็นกลุ่มธุรกิจ 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มธุรกิจที่ 1 บริการรับสร้างงานแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟฟิก ให้บริการสร้างสรรค์งานด้านแอนิเมชัน เริ่มตั้งแต่การออกแนวความคิด, ออกแบบตัวละครการ์ตูน (Design Character), รับทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard), สร้างแบรนด์การ์ตูน, ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ, ให้บริการตัดต่อและพากย์เสียง

กลุ่มธุรกิจที่ 2 ธุรกิจลิขสิทธิ์บอร์ดคาสท์ ผลิตผลงานการ์ตูนแอนิเมชันทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ เพื่อออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ในประเทศไทยและส่งออกไปสู่ตลาดโลก

กลุ่มธุรกิจที่ 3 ธุรกิจสินค้าที่ตัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูน (Merchandise) เป็นธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการระบบลิขสิทธิ์ตัวละครการ์ตูน (Character) ด้วยความมุ่งมั่นสร้างการ์ตูนแห่งชาติที่มีคุณภาพบนเวทีการ์ตูนโลก ทำให้เกิดธุรกิจเมอร์ชานไดส์ขึ้นเพื่อต้องการให้พัฒนาตลาดการ์ตูนไทยให้สมบูรณ์แบบและครบวงจร บริษัทจึงดำเนินธุรกิจนี้ควบคู่กับการสร้างแบรนด์การ์ตูนมาโดยตลอด

กลุ่มธุรกิจที่ 4 ธุรกิจนิมิตเดีย เป็นธุรกิจที่เปิดขึ้นมาเพื่อรองรับงานในการนำคอนเทนต์ของบริษัทฯในรูปแบบดิจิทัลไปใช้งานที่เกี่ยวข้องกับสื่อใหม่ ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต, มือถือ, เกม, สื่อการเรียนรู้แบบดิจิทัล ฯลฯ โดยงานในส่วนนี้ที่ได้ดำเนินการไปแล้วได้แก่ วิซีดี การเรียนรู้ ปังปอนด์, เกมในรูปแบบ พีซีเกม ปังปอนด์และโมบายเกม สามก๊ก มหาสนุก นอกจากนี้ยังมีการร่วมกับพันธมิตรทางธุรกิจในการให้ดาวน์โหลดโมบายคอนเทนต์ของ ขายหัวเราะ, ปังปอนด์, หนูหิ้น, และสามก๊ก มหาสนุก ผ่านหน้าจอมือถือ (ผู้จัดการออนไลน์, 16 มกราคม 2549)

ผลงานการผลิตด้านแอนิเมชันของบริษัทได้แก่ การผลิตภาพยนตร์โฆษณาการ์ตูนแอนิเมชัน โฆษณาวัน-ทู-คอลล ชูค Freedom Frog, น้ยาปรับผ้านุ่ม คอมฟอร์ท ฯลฯ

ผลงานการสร้างภาพยนตร์ เรื่อง หนูหิ้น เดอะ มูฟวี่ เป็นภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) ผสมผสานกับการใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

ส่วนผลงานด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ออกอากาศทุกวันพฤหัสบดี นำเสนอเป็นตอน ตอนละ 5 นาที ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม – ตุลาคม พ.ศ.2545, การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์ ผลิตในรูปแบบ VCD พ.ศ.2546, การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ตะลุยโลกแมลง แมลง ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เดือน กรกฎาคม – ธันวาคม พ.ศ.2547 โดยออกอากาศทุกวันเสาร์ นำเสนอเป็นตอน ตอนละ 5 นาที, การ์ตูนแอนิเมชัน สามก๊ก มหาสนุก ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 ปีพ.ศ. 2548 นอกจากนั้นทางบริษัทผู้ผลิตยังได้เตรียมการผลิต การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญป่าหิมพานต์ เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์

ความเป็นมาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ เริ่มจาก ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ เด็กชายวัย 5 ขวบ ผมสามเส้น ซึ่งถือกำเนิดครั้งแรก ในปีพ.ศ.2532 เป็นตัวละครการ์ตูน (Character) ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ฉบับที่ 1 ของสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น เป็นหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้อ่าน ซึ่งทางสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น ผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนเปิดเผยว่า

“ที่มิมีการหยิบยก ปังปอนด์ ซึ่งสร้างสรรค์โดย คุณต่าย-ภักดี แสนทวีสุข มาเป็นผลงานหนังสือการ์ตูนเรื่องแรกของเรา ก็เพราะปังปอนด์ เป็นหนึ่งในตัวการ์ตูนที่มีแฟนนิยามอ่านเป็นจำนวนมาก ประมาณ 3.32 ล้านคนต่อปี ขณะเดียวกันก็เป็นตัวการ์ตูนตัวหนึ่งที่เราภูมิใจมากในจำนวนตัว การ์ตูนทั้งหมดที่เราสร้างสรรค์ขึ้นมา” (ไทยโพสต์, 27 ธันวาคม 2544)

คุณมาลิร เตียนโพธิ์ทอง ผู้อำนวยการฝ่ายการตลาด บริษัท วิริตา แอนิเมชัน (อนิเมชันแม็กกาซีน, ฉบับที่ 10 ปีที่ 1:46-50) ยังได้กล่าวว่า

“ปังปอนด์ภาคแรก เราเปิดตัวโดยเชื่อว่า ฐานของคนอ่านหนังสือการ์ตูนค่อนข้างมีอยู่แน่ๆ เราก็เลยอยากจะทำปรากฏการณ์ในวงการ แต่ก็ต้องมิกลั่นอายุความเป็นไทยอยู่ ปังปอนด์เป็นตัวการ์ตูนที่มีองค์ประกอบลงตัว ในฐานะการ์ตูนนำทัพของบริษัทมากที่สุด ด้วยหลายๆปัจจัยคือปังปอนด์เป็นหนังสือการ์ตูนมานานกว่า 10 ปี ผลงานของนักเขียนคือ พี่ต่าย ภักดี แสนทวีสุข และก็ได้ได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและวัยรุ่นในสมัยนั้น”

เนื่องด้วยคุณ วิจิต อดุสาหจิต ผู้บริหารสำนักพิมพ์บรรลือสาส์น มีเจตนารมณ์ที่จะสร้างการ์ตูนแอนิเมชันไทย จึงหยิบยกตัวละครการ์ตูน (Character) ปังปอนด์ จากหนังสือการ์ตูนมหาสนุก ซึ่งเป็นหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยม, ประสบความสำเร็จและเป็นที่ยุ่จักอย่างแพร่หลายจากผู้อ่านในประเทศไทยมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน คุณ วิจิตร รอดพล (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึงความเป็นมาในการผลิต ดังนี้

“บริษัทบรรลือสาส์น หรือที่รู้จักกันดีก็คือ สำนักพิมพ์ที่ผลิตหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ หรือมหาสนุกนะ ก่อนที่เราจะตั้งบริษัทวิจิตขึ้นมาในปี 2001 ได้มีหลายๆ ที่เข้ามาขอ Character การ์ตูนของเราของทางบริษัทไปเพื่อที่จะไปจัดทำเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน แต่ด้วยความที่คุณ วิจิต อดุสาหจิต หรือว่าบ.วิจิตมีความมุ่งมั่นว่าการจะสร้างแบรนด์การ์ตูนไทยให้แข็งแรงแล้วก็พัฒนาไปสู่เป็นแบรนด์การ์ตูนได้เหมือนกับทางฝั่งประเทศอื่นๆที่เขาทำเป็นแบรนด์การ์ตูนหลายตัวออกมาไม่ว่าจะเป็น โดเรมอนที่ญี่ปุ่น หรือว่า Disney ของทางฝั่งอเมริกาอย่างนี้จะ คุณ วิจิตก็เลยตัดสินใจก่อตั้งบริษัทวิจิตขึ้นมาเพื่อที่จะทำงานแอนิเมชัน โดยต่อยอดจากการ์ตูนที่ท่านมี”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ภาคแรก (ออกอากาศทางโทรทัศน์ ปีพ.ศ.2545) ทางผู้ผลิตมีจุดมุ่งหมายที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันไทยในรูปแบบ 3 มิติ ซึ่งยังไม่ค่อยมีการผลิตในประเทศไทย โดยมุ่งสร้างสรรค์ตัวละครการ์ตูนไทย (Character) ให้มีคุณภาพและเป็นที่ยุ่จักทั้งในประเทศและต่างประเทศ จึงหยิบยกตัวละครการ์ตูน (Character) ปังปอนด์มาพัฒนาเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน เนื่องจากเล็งเห็นว่าผู้ชมที่อ่านหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ, มหาสนุก น่าจะรู้จักตัวการ์ตูนเป็นอย่างดี จึงเป็นการง่ายที่จะเปิดตลาดโดยนำตัวการ์ตูน ปังปอนด์มาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน การผลิตโดยหยิบยกตัวละครการ์ตูน (Character) มาจากหนังสือการ์ตูนที่ประสบความสำเร็จและเป็นที่ยุ่จักอย่างแพร่หลาย มีลักษณะเช่นเดียวกับการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่น ที่มักนำหนังสือการ์ตูน (Comic) ที่ประสบความสำเร็จมาสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน

## 7.2 ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์

ด้านสุนทรียศาสตร์ของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ มีรายละเอียดดังนี้

### 7.2.1 เนื้อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์มีการผลิตทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อรองรับผู้ชมภาพยนตร์การ์ตูนหลายรูปแบบ โดยผลิตออกเป็น 3 ภาค ดังนี้

ภาพยนตร์การ์ตูนภาคแรกผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ตอน ปังปอนด์ ดิ

แอนิเมชัน ตะลุยโลกอนาคต ออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 หลังจากออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 และได้รับความนิยม จึงมีการนำการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ตอน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ภาค ตะลุยโลกอนาคต ที่ออกอากาศตอนละ 5 นาที มารวมเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่มีความยาว 115 นาที ฉายทางโรงภาพยนตร์ Imax ช่วงเดือนตุลาคม – พฤศจิกายน พ.ศ.2545 นอกจากนั้น ยังได้มีโอกาสไปออกอากาศทางเคเบิลทีวี ประเทศฮ่องกง การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ภาคตะลุยโลกอนาคตเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ การผจญภัยของปังปอนด์ เด็กชายผมสามเส้น กับเจ้าบิกสุนัขคู่ใจ พร้อมด้วย หนุมานจิ๋ว ร่วมกันออกผจญภัยในโลกอนาคต ฉากของเรื่องคือ เมืองกรุงเทพในจินตนาการ ในอีก 500 ปีข้างหน้า โลกที่มนุษย์ต่างดาวและหุ่นยนต์อยู่ร่วมกัน อำนาจของหุ่นยนต์มีอิทธิพลและควบคุมเหนือทุกสิ่งที่มีชีวิต ความป่วนของปังปอนด์ได้ไขความลับในโลกอนาคตและทำให้โลกกลับมามีสันติสุขและมีความสุข

ภาพยนตร์การ์ตูนภาค 2 ผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ตอน ปังปอนด์ เดอะซีรีส์ เนื้อหาเป็นเรื่องราวชีวิตประจำวันของปังปอนด์ในหมู่บ้านมหาสนุก ทำกิจกรรมร่วมกับคุณพ่อต๋าย คุณแม่กั้ง ไปโรงเรียน ไปเที่ยวสวนสัตว์ เนื้อหาส่งเสริมการเรียนรู้ การใช้ชีวิตในสังคมและส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างคนในครอบครัว

ภาพยนตร์การ์ตูนภาค 3 ผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ผจญโลกแมลง ออกอากาศสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ในภาคนี้ ปังปอนด์และครอบครัวจะถูกล่อลวงให้ตัวเล็ก ฉากของเรื่องก็คือ สนามหญ้าหน้าบ้านของปังปอนด์เองที่ถูกเนรมิตให้เป็นสนามขนาดยักษ์ ปังปอนด์และครอบครัวจึงต้องไปผจญภัยในเมืองของแมลง

เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ แต่ละภาค คุณมาลิวิร เตียนโพธิ์ทอง (อนิเมชันเมื่อก่อน, ฉบับที่ 10 ปีที่ 1:46-50) ได้กล่าวไว้ดังนี้

“ภาคแรกของปังปอนด์จะออกมาในลักษณะที่ว่า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคต เพื่อให้เนื้อหาของงานทันสมัย แต่มาจากประเทศไทย พอบอกว่าทันสมัยและมาจากประเทศไทย มันก็ดึงดูดเป้าหมายในเมืองไทยได้ด้วยว่า เป็นเรื่องราวเทคโนโลยีนี้มันทันสมัยไฮเทค ต่างประเทศก็ยอมรับประเทศไทยในแบบทันสมัย ไฮเทค แต่ที่รู้ว่าเป็นคือ ไทยแลนด์ ก็เป็นเรื่องราวโลกอนาคต”

“พอมาภาคสองเราเริ่มทำวิจัย เราก็พบปัญหาว่ามีกลุ่มเด็กที่ไม่ได้อ่านหนังสือการ์ตูน แต่เป็นเด็กกลุ่มใหม่ๆ ที่เสพการ์ตูนต่างประเทศอยู่ แต่ก็เริ่มให้ความสนใจในตัวปังปอนด์แล้ว แต่ก็ไม่ค่อยรู้เรื่องราวความเป็นมาของปังปอนด์เท่าไร นอกจากไปหาซื้อจากหนังสือการ์ตูน

เราก็มองว่านอกจากเด็กไทยแล้ว เด็กต่างประเทศที่ไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูนปังปอนด์ก็น่าจะมีอยู่เหมือนกัน น่าจะได้เริ่มรู้จักพื้นฐานของปังปอนด์ว่าเป็นใคร เราก็เลยทำปังปอนด์ภาคสองมิติ ที่เป็นชีวิตประจำวัน เพื่อที่จะปูพื้นฐานตรงนี้ให้กับกลุ่มต่างประเทศและเด็กไทยบางส่วนที่ไม่เคยอ่านหนังสือการ์ตูน นั่นก็เรื่องราวในชีวิตประจำวันของปังปอนด์”

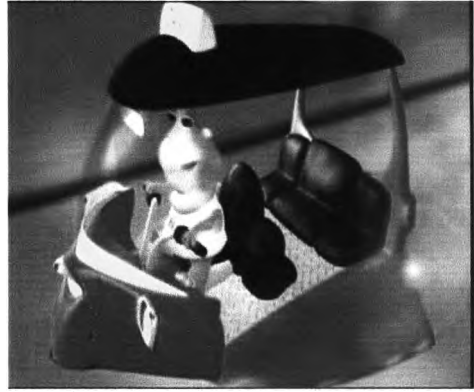
“หลังจากภาคแรก เราตะลุยโลกอนาคตมาแล้ว เรามาพูดถึงเรื่องราวผจญภัยดีกว่า เราก็ตั้งใจเข้ามาให้ใกล้ตัวอีกนิดแล้วก็ยังเน้นความเป็นไทยอยู่ แต่คราวนี้ไม่ต้องกระโดดข้ามไป 500 ปีแล้ว เพราะว่าคนเริ่มยอมรับการ์ตูนไทยแล้วว่าดีมีคุณภาพ เราก็เลยพูดถึงการผจญภัยในสถานที่ที่คนคาดไม่ถึงว่า จะเป็นสนามเด็กเล่นของปังปอนด์ได้ คือ สนามหน้าบ้าน ทำยังไงให้สนามหน้าบ้านกลายเป็นสนามเด็กเล่นของปังปอนด์และเด็กๆ ทุกคนสนุกได้ ก็คือ เนรมิตให้เป็นสนามขนาดยักษ์ซะ และเป็นสนามขนาดยักษ์ที่น่าจะมีเรื่องราวผจญภัย เราก็เลยมองเรื่องราวของแมลง ซึ่งแมลงนี้สามารถสื่อสารผ่านวัฒนธรรมได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่มีแมลงไทยๆอย่าง แมงปอแมงซ้าง เข้ามาก็ให้ความรู้เด็กด้วย และก็เผยแพร่ความเป็นไทยไปยังต่างประเทศด้วย เลยลงมาที่ตัวปังปอนด์ผจญโลกแมลง”

เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปังปอนด์ทั้ง 3 ภาคไม่ได้หยิบยกมาจากวรรณคดีไทยหรือนิทานพื้นบ้าน แต่เป็นการเขียนเรื่องขึ้นมาใหม่ตามจินตนาการของผู้ผลิต นอกจากนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ เป็นการผลิตเพื่อผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศ เนื้อหาจึงนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับประเทศไทยที่ทันสมัยผสมผสานกับความเป็นสากลในการ์ตูนแอนิเมชันปังปอนด์ คิ แอนิเมชัน ภาคตะลุยโลกอนาคต นำเสนอความเป็นไทยผ่าน ฉาก, การกระทำและคำพูดของตัวละคร แม้ฉากของเรื่องเป็นกรุงเทพในอนาคตอีก 500 ปีข้างหน้า แต่ก็ยังคงมี วัดพระแก้ว, รถสามล้อเครื่อง (รถตุ๊กๆ), รถสามล้อ ซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยอย่างชัดเจน และชาวต่างประเทศก็รู้จัก วัดพระแก้ว, รถสามล้อเครื่อง (รถตุ๊กๆ) ในลักษณะของสัญลักษณ์ของการท่องเที่ยวประเทศไทย การกระทำ การแสดงออกและคำพูดของตัวละครในเรื่อง แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรม, ความเชื่อของคนไทย ปังปอนด์เป็นเด็กที่เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ พุดจามีหางเสียง ครับ, จ๊ะ , นะโม ตัวละครเด็กในโลกอนาคต ก็เคารพรัก,เชื่อฟังปู่ ซึ่งวัฒนธรรม, ความเชื่อของไทยมักจะสั่งสอนให้เด็กเคารพรัก, เชื่อฟังคำสั่งสอนและอ่อนน้อมถ่อมตนต่อผู้ใหญ่ ในขณะที่เดียวกันก็นำเสนอความเป็นสากลทางฉาก, ตัวละคร โดยออกแบบฉากเป็นกรุงเทพในอนาคต (Bangkok City) ในยุคอวกาศ การเดินทางทางอากาศ, รูปทรงของบ้าน, สิ่งก่อสร้างมีลักษณะที่ทันสมัย ตัวละคร ปังปอนด์สวมเสื้อสีแดง ด้านหน้ามีตัวอักษร ป.แสดงถึงเอกลักษณ์ของอักษรไทย ด้านหลังมีตัวอักษร P. แสดงถึงความเป็นสากล ตัวละครหุ่นยนต์ Robopolice, หุ่นยนต์บีพี ซึ่งแสดง

ถึงเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้า, ทันสมัย, ยุคอวกาศ เนื้อหาจึงมีความน่าสนใจ, แปลกใหม่, ทันสมัย และสอดแทรกเอกลักษณ์ วัฒนธรรมไทยด้วย ดังนั้น การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต จึงนำเสนอออกมาเป็นการ์ตูนแอนิเมชันไทยยุคอนาคต



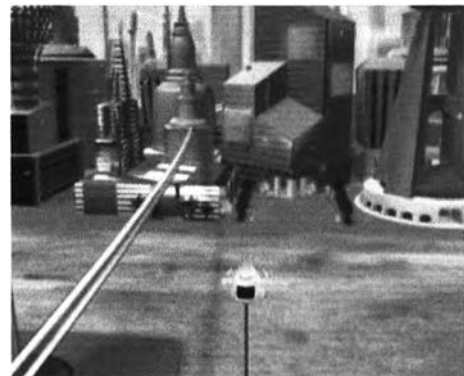
รูปที่ 7.1 ฉากของเรื่องแสดงถึงเอกลักษณ์ไทย เช่น วัดพระแก้ว



รูปที่ 7.2 รถตุ๊กๆ ในยุคอนาคตอีก 500 ปี ตามจินตนาการของผู้ผลิต



รูปที่ 7.3 ฉากในเกมที่ปังปอนด์เล่น มีเสาชิงช้า วัดไทย แสดงถึงความเป็นไทย



รูปที่ 7.4 แม้ฉากจะเป็นโลกอนาคตแต่ก็มีเจดีย์ที่แสดงถึงความเป็นไทย



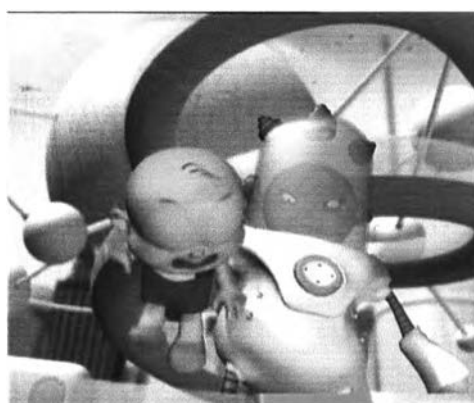
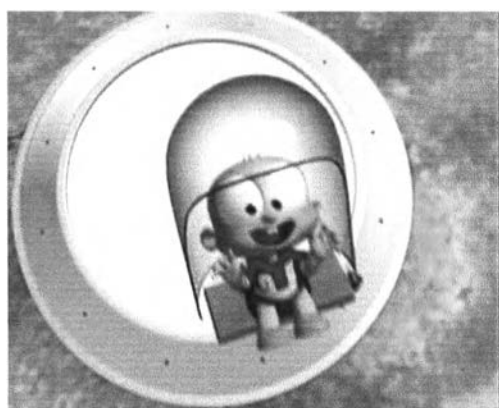
รูปที่ 7.5 รูปบรรพบุรุษ, กระถางรูป แสดงความระลึกถึง, กตัญญูต่อบรรพบุรุษ



รูปที่ 7.6 ฉากกรุงเทพ (Bangkok City) ในโลกอนาคต การเดินทางทางอากาศ



รูปที่ 7.7 หุ่นยนต์โรโบโพลิศ (Robopolice)

รูปที่ 7.8 หุ่นยนต์พี่ฟลอยด์ตรวจตราความเรียบร้อยใน  
โรงเรียนรูปที่ 7.9 ซิงช้าลอยฟ้า  
เครื่องเล่นสำหรับเด็กในโลกอนาคต

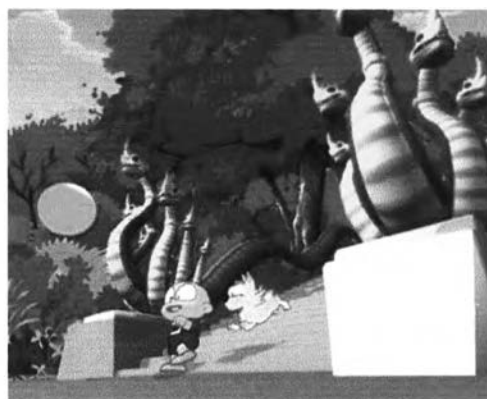
รูปที่ 7.10 มนุษย์ต่างดาว

เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของปังปอนด์ โดยนำเสนอเป็นตอนๆ เช่น ตอน ใครก็ไม่รัก ปังปอนด์หนีออกจากบ้านเพราะน้อยใจที่ไม่มีใครเล่นด้วย เนื่องจากพ่อตายทำงานเขียนการ์ตูน แม่กึ่งทำงานบ้าน เพื่อนๆ ไม่มีใครว่างเล่นกับปังปอนด์ เมื่อหนีออกจากบ้านก็ได้พบกับไทซัน ซึ่งหนีออกจากบ้านเหมือนกัน แต่แล้วปังปอนด์กับไทซันก็โดนเด็กขอทานแถวนั้นรังแก เพราะไปแย่งที่ทำมาหากิน ปังปอนด์และไทซันจึงหลบหนีแล้วไปพบกับครูอาสาผู้สอนหนังสือเด็กเร่ร่อน ครูจึงพาไปอยู่กับเด็กเร่ร่อน ไทซันเห็นเด็กเร่ร่อนแล้ว คิดถึงบ้านขึ้นมาทันทีจึงชวนปังปอนด์กลับบ้าน เมื่อปังปอนด์และไทซันเผชิญกับโลกภายนอกที่โหดร้ายตามลำพัง ในที่สุดทั้งคู่ก็พบว่า ไม่มีอะไรอบอุ่นเท่าบ้านของพวกเขา เนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์ เนื้อเรื่องมีความเป็นสากลนำเสนอเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตของคนไทยปัจจุบันในเมืองกรุงเทพ ทุกคนมีหน้าที่ของตนเอง พ่อทำงานหาเลี้ยงครอบครัว แม่ทำหน้าที่ของแม่บ้าน ตอนท้ายของเรื่องมีข้อคิดสอนใจ เช่น ตอน ใครก็ไม่รัก ให้ข้อคิดแก่เด็กๆว่าไม่ควรหนีออกจากบ้าน โลกข้างนอกโหดร้ายน่ากลัว อย่างไรก็ตามมีการ

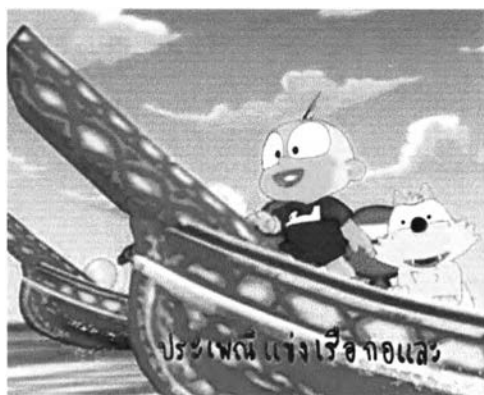
นำเสนอความเป็นไทยตรงไตเติ้ลก่อนที่จะเข้าเนื้อเรื่องมีฉากที่ปังปอนด์กับเจ้าบ๊ิกเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวและประเพณีต่างๆที่สำคัญของประเทศไทย เช่น วัดพระศรีสรรเพชญ์, วัดพระธาตุคอกยสุเทพ มีประเพณีแข่งเรือกอลและ, ศิลปะการเชิดหนังตะลุง เป็นต้น สถานที่ท่องเที่ยวและประเพณีเหล่านี้มักถูกแนะนำแก่ชาวต่างประเทศว่าเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญของประเทศไทย นอกจากนั้นยังนำเสนอเอกลักษณ์ความเป็นไทยผ่านทางกรกระทำและคำพูดของตัวละคร ปังปอนด์มักจะกล่าวคำว่า สวัสดีครับ พร้อมกับยกมือไหว้ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมไทยที่ผู้ชมต่างประเทศรู้จักดี



รูปที่ 7.11 วัดพระศรีสรรเพชญ์  
จ.พระนครศรีอยุธยา



รูปที่ 7.12 วัดพระธาตุคอกยสุเทพ  
จ.เชียงใหม่



รูปที่ 7.13 ประเพณีแข่งเรือกอลและ



ศิลปะการเชิด "เชิดหนังตะลุง"  
รูปที่ 7.14 การเชิดหนังตะลุง





รูปที่ 7.15 ปังปอนด์และพ่อต๋ายกล่าวขอโทษพร้อมยกมือไหว้ การไหว้เป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของไทย



รูปที่ 7.16 ปังปอนด์พบไทซันหลังจากที่หนีออกจากบ้าน และแบ่งอาหารให้ไทซัน



รูปที่ 7.17 คนเร่ร่อนขับไล่ปังปอนด์และไทซันที่มาแข่งที่ท่ามหาหินและที่อยู่อาศัย

คุณทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึง การออกแนวความคิดเกี่ยวกับเนื้อหา, การเล่าเรื่อง ของการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญ โลกแมลง ดังนี้

“ภาคนี้เราจะต้องทำอะไรให้ปังปอนด์มันมีจุดเด่น สนุก โดยดี โจทย์ว่า ถ้าเกิดปังปอนด์ตัวเขาเล็กลงไป แล้วเขาไปเจอสิ่งที่อยู่รอบข้างเขามีความใหญ่โตขึ้น เขาจะมีความรู้สึกสนุกแค่ไหน แล้วจะดำเนินเรื่องยังไงให้มันสนุก ความสนุกที่จะเกิด Script Writer แต่ละตอนที่เป็น Main Point ตั้งแต่ตอนแรก ตอนสุดท้ายว่าจะเป็นยังไง เมื่อปังปอนด์ตัวเล็กลงก็ต้องมีเงื่อนไขว่าจะทำยังไงให้ปังปอนด์ตัวเล็ก จะต้องโดนโคเรมอนส่องไฟฉายย่อส่วนหรือเปล่า หรือว่าอะไรอย่างนี้ พอคิดถึงโคเรมอนปั๊บ มันเป็นเรื่องที่โดนแสงแล้วก็ต้องมีเลนส์มาเกี่ยวข้อง เราก็มุ่งไปที่จุดนี้ กระจก ที่มันทำให้ปังปอนด์โดนย่อส่วนขยายได้ แต่ตอนนี้อยู่ๆเราจะให้การ์ตูนมันย่อส่วนขยายง่ายๆ ไม่ได้ ทีนี้เราก็ต้องหาเรื่องมาผูก อย่างเช่นต้อง เกิดสุริยุปราคาให้ครบรอบ 1000 ปี หรือ 300 ปี เมื่อเอามาผูกให้มันเกิดความน่าสนใจ ก็สร้างสุริยุปราคามาในที่ที่ปังปอนด์ต้องเอาแว่นมาเพื่อมา

ฉาย แล้วก็โดนสุริยุปราคาทำให้ ปังปอนด์ตัวเล็กลง เพราะโดนแสง ทีนี้ตอนเราได้ลักษณะของ Main Point มาแล้ว คราวนี้ก็ต้องผูกเรื่องไปเรื่อยๆ ว่าแต่ละตอนจะต้องเป็นตัวโลกแมลง แล้วก็ต้องไปเจอแมลงตัวโน้น ตัวนี้ ตัวนั้นอะไร จนสุดท้ายก็ต้องมาคิดหา Point ว่า ปังปอนด์จะต้องมาตัวโตอย่างเดิมต้องทำยังไง คือปังปอนด์ต้องวิ่งกลับมาที่กระจกตัวนั้นในเวลาที่สุริยุปราคาขึ้นรอบที่สอง เพื่อให้กลับกลายเป็นตัวใหญ่ ก็ทำการกำหนดแต่ละ Point แต่ละตอนออกมาให้ครบ แล้วตอนนี้เราก็จะให้ทาง Script Writer เขียนบทขอยออกมา จะมีการดำเนินเรื่องแบบไหน คุณกันยังไง แล้วจะต้องมีการไปพบปะสัตว์ แล้วต้องมีการเล่าเรื่องแบบไหนทำให้มีการสอดแทรกความรู้ให้กับเด็กๆ ด้วยนะครับ”

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ได้ตระหนักดี ว่าการที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันให้ประสบความสำเร็จเพื่อผู้ชมในประเทศและผู้ชมต่างประเทศ ปัจจัยที่สำคัญคือ เนื้อเรื่อง, การเล่าเรื่อง ดังนั้นผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ จึงให้ความสำคัญด้านเนื้อหา, การเล่าเรื่องที่สนุกสนาน และผูกเรื่องราวให้น่าสนใจ ในการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง ตัวละครเอกของเรื่อง เด็กชายปังปอนด์ รวมไปถึงพ่อค้า, แม่กึ่ง, เจ้าบีก, พ่อกำแหงและไทซัน ถูกย่อส่วนให้เล็กลงและไปผจญภัยในโลกของแมลง เทคนิคการนำเสนอที่ตัวละครตัวเล็กต้องเผชิญกับสิ่งรอบข้างที่ใหญ่กว่าตัวเองนั้นเป็นเทคนิคการนำเสนอที่เป็นสากล เช่นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง โดราเอมอน ของประเทศญี่ปุ่น ก็ใช้ไฟฉายย่อส่วนให้เล็กลง, ภาพยนตร์เรื่อง กัลลิเวอร์ ผจญภัย ตัวเอกของเรื่องได้เข้าไปผจญภัยในเมืองของยักษ์ ดังนั้นการนำเสนอโดยวางโครงเรื่องให้ตัวเอกตัวเล็กลง จึงเป็นเทคนิคการนำเสนอที่ผู้ชมต่างประเทศสามารถเข้าใจได้ เนื่องจากพบเห็นตามภาพยนตร์ทั่วไป และไม่ได้เป็นเทคนิคการนำเสนอที่แปลกใหม่แต่อย่างใด อย่างไรก็ตามเป้าหมายของภาพยนตร์การ์ตูนคือผู้ชมเด็ก ดังนั้นเทคนิคการนำเสนอแบบนี้จึงอาจเป็นเรื่องที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมเด็กทั้งในประเทศและต่างประเทศ



รูปที่ 7.18 ปิงปอนด์ถูกแว่นขยายย่อส่วนให้ตัวเล็กลง  
ในวันที่เกิดสุริยุปราคา



รูปที่ 7.19 จากสิ่งของรอบตัวที่เคยใช้อยู่ทุกวันนี้ใหญ่  
กว่าตัวพ่อตาย แม่กึ่งที่ยืนอยู่บนโต๊ะ



รูปที่ 7.20 หมู่บ้านแมลง ออกแบบให้มีลักษณะของมนุษย์

นอกจากนั้น ผู้ผลิตก็ได้นำเสนอเอกลักษณ์ความเป็นไทยผสมผสานกับความ เป็นสากลผ่านทางฉาก การดำเนินชีวิตและการกระทำของตัวละคร ฉากของเรื่อง คือ หมู่บ้านมหา สนุก รูปทรงของบ้านเป็นลักษณะสมัยใหม่, สนามหน้าบ้านของปิงปอนด์, ร่องกระเบื้องที่บ้าน เมื่อ ปิงปอนด์ตัวเล็กลง รอยกระเบื้องจึงกลายเป็นเขาวงกตทางเดินที่สลับซับซ้อน ผู้ผลิตต้องการสื่อกับ เด็กจึงออกแบบฉากให้เป็นเขาวงกตซึ่งมักปรากฏตามสวนสนุก, สนามเด็กเล่น การดำเนินชีวิตของ ตัวละคร เป็นการดำเนินชีวิตแบบคนไทยในปัจจุบัน วันหยุด สมาชิกในครอบครัวทำอาหาร ปิง บาร์บีคิวรับประทาน ซึ่งบาร์บีคิวเป็นอาหารของชาวต่างชาติ การกระทำของตัวละครแสดงถึงความ เป็นไทย วัฒนธรรมไทยสอนให้เด็กเคารพ, เชื้อฟิงผู้ใหญ่ ปิงปอนด์แสดงความเคารพโดยการไหว้ คุณกำแหง ซึ่งแสดงถึงวัฒนธรรมการทักทายของไทย นอกจากนี้ในฉากที่ปิงปอนด์จะเอา แว่น ขยายไปแก้มเพื่อนให้ตัวเล็กลง แม่กึ่งก็สอนว่าไม่ควรทำให้คนอื่นเดือดร้อน ปิงปอนด์ก็เชื้อฟิง คำสั่งสอนของแม่ ในฉากที่ไทซันต่อสู้กับแมงมุม ก็แสดงให้เห็นถึงศิลปะการต่อสู้มวยไทยต่างๆ เช่น ท่าหมูมานถวยแหวน (Monkey's knock out) ท่าศอกกลับ (Reverse Elbow) เป็นต้น

นอกจากนั้นเนื้อหาของเรื่องยังสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแมลงให้กับเด็กซึ่งเป็นความรู้ที่เป็นสากล เช่น แมลงที่ชอบดูดหลุมพรางคักแมลงคือ แมงช้าง, แมลงมักใช้คลื่นสารเคมีในร่างกายที่เรียกว่า สารฟีโรโมน (Pheromone) ในการติดต่อสื่อสาร เช่น การหาคู่, เดินทางโดยไม่แตกแถว, การเตือนภัย เป็นต้น



รูปที่ 7.21 บ้านของปิงปอนด์



รูปที่ 7.22 ความเป็นอยู่ของคนไทยปัจจุบัน



รูปที่ 7.23 หน้าบ้านปูด้วยกระเบื้องเมื่อปิงปอนด์ตัวเล็กลงจึงเสมือนอยู่ในเขาวงกต



รูปที่ 7.24 วันหยุดปังบาร์บีคิว  
การดำเนินชีวิตของคนไทยปัจจุบันที่ทันสมัย



รูปที่ 7.25 ปังปอนด์แสดงความเคารพคุณค้ำแห่ง  
ขกมือไหว้พร้อมกล่าวคำว่าสวัสดิ  
เป็นวัฒนธรรมการทักทายแบบไทย



รูปที่ 7.26 ไทซันใช้ท่าการต่อสู้แบบไทย ทำหมันจายแหวน (ซ้าย)และทำศอกกลับ (ขวา)ต่อสู้กับแมงมุม



รูปที่ 7.27 สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแมลง เช่น แมลงใช้คลื่นสารเคมีในร่างกายที่เรียกว่า  
สารฟีโรโมน (Pheromone) ในการหาคู่, เดินโดยไม่แตกแถว



### 7.2.2 การออกแบบตัวละครการ์ตูนในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ทั้ง 3 ภาค ใช้ตัวละคร ตัวเอกตัวเดียวกันคือ เด็กชายปังปอนด์ ตัวละครการ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนในหนังสือการ์ตูน มหาสนุก ซึ่งผู้ชมที่อ่านหนังสือการ์ตูนย่อมมีความคุ้นเคยและรู้จักตัวละครการ์ตูนปังปอนด์เป็นอย่างดี ทำให้ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ ค่อนข้างได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จในหมู่ผู้ชม ผู้ออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character) ไอ้ตัวเล็ก หรือ ปังปอนด์ ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก คือคุณ ภัคดี แสนทวิสุข (คุณต่าย) คุณต่ายเกิดวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ.2503 ที่กรุงเทพมหานคร ในระหว่างที่ศึกษา ปวส. แผนกการโฆษณา วิทยาลัยพาณิชย์พระนคร กรุงเทพฯ ปีพ.ศ.2522 คุณต่ายก็ได้เอาต้นฉบับการ์ตูนมาเสนอที่สำนักพิมพ์บรรลือสาส์น บ.ก.วิจิต (คุณวิจิต อุตสาหจิต) รับไว้พิจารณาและให้โอกาสเป็นนักเขียนการ์ตูนลงขายหัวเราะและมหาสนุก หลังจากจบการศึกษา ปวส. ที่พาณิชย์พระนคร คุณต่ายก็ได้ทำงานประจำที่บริษัทโฆษณาบริษัทหนึ่ง 2 ปี ในขณะเดียวกันก็เขียนการ์ตูนส่งไปลงหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะและมหาสนุกเช่นเดิม จนกระทั่งปีพ.ศ.2526 บ.ก.วิจิต ก็ได้ให้คุณต่ายมาช่วยงานด้านหนังสือการ์ตูนเต็มเวลา โดยเป็นผู้ช่วยบรรณาธิการดูแลหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะและมหาสนุก รวมไปถึงการเขียนปกหนังสือการ์ตูนด้วย ผลงานซึ่งเป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมก็คือหนังสือการ์ตูนชุด ไอ้ตัวเล็ก, ปังปอนด์ เดอะ คอมมิก จนกระทั่งตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ได้ถูกนำมาผลิตเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ชุด ปังปอนด์ คุณต่ายได้กล่าวถึงแรงบันดาลใจในการออกแบบ ปังปอนด์ว่า (ไทยโพสต์, 27 ธันวาคม 2544)

“แรกทีเดียว ผมไม่คิดว่าปังปอนด์จะมีโอกาสก้าวมาขึ้นตรงจุด นี้ เพราะตอนที่ผมคิดตัวการ์ตูนใหม่ๆ เพื่อทำเรื่องสั้นสำหรับเด็ก ผมก็คิด เขียนการ์ตูนเด็กให้เด็กอ่าน โดยหยิบเอาข้อมูลและประสบการณ์ในการเลี้ยง ลูกชายของผม ซึ่งชื่อปังปอนด์เหมือนกันมาสร้างเป็นคาแรคเตอร์ของไอ้ตัวเล็ก โดยผสมเรื่องราวเข้ากับกระแสเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วง แต่ปรากฏว่าเหมือนไอ้ตัวเล็กเผยแพร่ออกไปกลับกลายเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ด้วย”

คุณ สันติ เลาะห์บูรณกิจ (สัมภาษณ์, 10 กรกฎาคม 2546, อ้างถึงใน ปรินดา องค์กรสุรกุล, 2547:75) ยังได้กล่าวถึงการออกแบบ ปังปอนด์ว่า

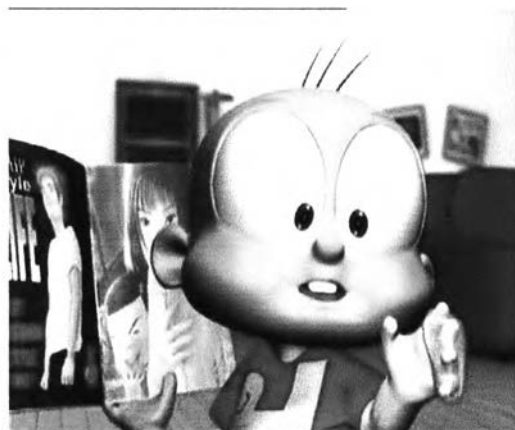
“เรายังเน้นนำเสนอ ตัวปังปอนด์เอง ซึ่งเป็นเด็ก ตั้งใจจะให้ป็นเด็กไทย อายุ 5-6 ขวบ ที่จิตใจดีงาม ยิ้มง่าย มองโลกในแง่ดี ช่างจินตนาการ ซึ่งก็สะท้อนเด็กไทยที่สุขภาพจิตดีคนหนึ่ง”

ผู้ผลิตออกแบบตัวละครการ์ตูน (Character) ปังปอนด์ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากลูกชายของผู้ผลิตเอง โดยให้ปังปอนด์เป็นตัวแทนของเด็กไทยซึ่งมีลักษณะนิสัย บุคลิกภาพที่ผู้ผลิตเห็นว่าเด็กไทยควรจะเป็น ได้แก่ เป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง มีน้ำใจ มีเมตตา กรุณา เคารพนับถือผู้ใหญ่ ไร้เดียงสา (ปรินดา องค์กรธุรกิจ, 2547: 72) ในตอนเริ่มแรกผู้ผลิตตั้งใจออกแบบเป็นตัวละครการ์ตูน สำหรับหนังสือการ์ตูน ไม่ได้มีจุดประสงค์ออกแบบให้เป็นตัวการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 3 มิติ แต่อย่างใด แต่เมื่อริเริ่มผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน จึงนำตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้อ่านมาออกแบบให้เป็นตัวละครการ์ตูนแบบ 3 มิติ ซึ่งต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ดังที่ คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้อำนวยการบริหารฝ่ายสร้างสรรค์และแอนิเมชัน (กรุงเทพฯธุรกิจ, 3 พฤษภาคม 2546) กล่าวว่า

“ปังปอนด์เขาจะเป็นเด็กป่วนๆ ที่เราทำปังปอนด์สามมิติมันมีเนื้อเรื่องที่แตกต่างจากปังปอนด์สองมิติพอสมควร คือ มันจะทะลุกรุงเทพฯเลย มันจะไม่ได้ อย่างหนังสือเท่าไร แต่สามมิติจะมีข้อเด่น คือจะจับต้องได้ คือตัวปังปอนด์จะมีความเป็นสามมิติมากขึ้น อย่างแก้มก็จะเป็นเด็ก แก้มแดง น่าหยิก ตาโต เพียงทำให้มันไม่เหมือนสองมิติ ปัญหาของสามมิติตอนนี้คือลูกตามันใหญ่เกินกะโหลก มันต้องใกล้เคียงกับเด็กจริงบ้าง โดยฟังก์ชันของปังปอนด์สามมิติมันจะเหมือนดินน้ำมันปั้นที่น่ารักๆ หน้อย มีพื้นผิวที่จับต้องได้”



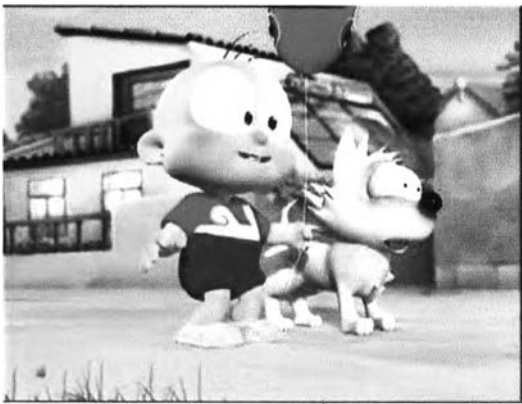
รูปที่ 7.28 ตัวละครการ์ตูนไอ้ตัวเล็ก หรือ ปังปอนด์ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก -ไอ้ตัวเล็ก ฉบับที่ 158



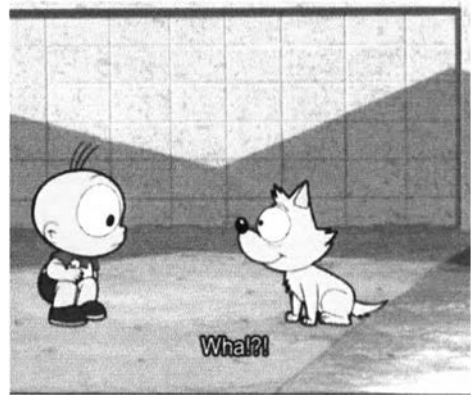
รูปที่ 7.29 ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ที่มีมิติมากขึ้น



การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอนตะลุยโลกอนาคต และ ปังปอนด์ ดิ แอควาเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง ตัวละครและฉากเป็นรูปแบบ 3 มิติ ในขณะที่ ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์ ตัวละครและฉากเป็นแบบ 2 มิติ การออกแบบตัวละครแบบ 3 มิติ ผู้ผลิตคำนึงถึงความเป็นจริง, เหมือนจริง จึงพัฒนาตัวละครให้มีความเป็นเด็กจริงๆ มีมิติ ดูจับต้องและสัมผัสได้ ในการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิตินั้น เจ้าบ๊ิกไม่สามารถพูดได้ เจ้าบ๊ิกสื่อสารกับปังปอนด์โดยแสดงท่าทางและท่าเท่านั้น ในขณะที่การออกแบบตัวละครแบบ 2 มิติ ความเป็นจริงได้ถูกลดทอนลงไป การออกแบบตัวละครการ์ตูนจึงเป็นโลกแห่งจินตนาการของผู้ผลิต ที่ไม่ต้องคำนึงถึงความเป็นจริงมากนัก เช่น เจ้าบ๊ิก สุนัขของปังปอนด์ มีลักษณะท่าทางแบบมนุษย์ ถือหวิ ทำผมและสามารถพูดกับปังปอนด์ได้ นอกจากนั้นนักวาดการ์ตูนได้สร้างสรรค์เอกลักษณ์เฉพาะขึ้นชุดหนึ่งในการทำให้เกิดโลกที่เหมือนจริง (Make-believe world) เป็นโลกที่ทุกสิ่งเป็นจริงได้ตามจินตนาการ (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์, 2540:39) ในการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์ ผู้ผลิตได้สร้างสัญลักษณ์ที่เป็นภาพเฉพาะสำหรับผู้อ่านการ์ตูนเป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมายและสามารถเข้าใจร่วมกัน เช่น สัญลักษณ์ หยอดเหงื่อ แสดงความ กังวล ยุ่งยากใจ ร่างกายเหนียวล้า, ดวงดาว แสดงความมึนงง, เส้นเลือดปูด แสดงความโกรธ, หัวใจ แสดงความรัก สัญลักษณ์เหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากลมักใช้ในหนังสือการ์ตูนและการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งผู้ชมทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถทำความเข้าใจร่วมกันได้



รูปที่ 7.30 ปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน



รูปที่ 7.31 ปังปอนด์และเจ้าบ๊ิกในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์



รูปที่ 7.32 เจ้าบ๊วกในการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ ปังปอนด์สามารถสื่อสารกับเจ้าบ๊วกได้ และเจ้าบ๊วกก็แสดงอาการของมนุษย์ เช่น หวีผม, ต่องกระจก



รูปที่ 7.33 สัญลักษณ์ดวงดาวแสดงอาการมึนงง



รูปที่ 7.34 สัญลักษณ์เส้นเลือดปูดแสดงอาการโกรธ



รูปที่ 7.35 สัญลักษณ์หัวใจแสดงความรัก ชื่นชม

นอกจากนั้น ในการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต ยังมีตัวละครตัวเอกอีกตัวหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือปังปอนด์และผู้คนในโลกอนาคตจากการครอบงำของพวกหุ่นยนต์ ซึ่งก็คือ ตัวหนุมาน เป็นตัวละครที่หยิบยืมมาจากวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ (มีที่มาจากมหากาพย์ “รามายณะ” ที่ถาษีวาalmิกิแต่งขึ้นเป็นภาษาสันสกฤต และแพร่กระจายจากประเทศอินเดียไปยังประเทศใกล้เคียงรวมถึงประเทศไทย รามเกียรติ์ มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา จนกระทั่งสมัยกรุงธนบุรี สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงพระราชนิพนธ์เพื่อให้ละครหลวงเล่น) เป็นวรรณคดีที่มีรากฐานยาวนานในสังคมไทยและเป็นวรรณคดีสำคัญของประเทศไทยที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย การออกแบบตัวหนุมาน เป็นตัวละครเอกจึงเป็นการแสดงถึงเอกลักษณ์ความเป็นไทยในรูปแบบวีรบุรุษ ผู้มีความสามารถ กล้าหาญ เฉลียวฉลาดจากวรรณคดีสำคัญของไทย มีบทบาทในการช่วยเหลือปังปอนด์และเพื่อนๆที่โดนพวกหุ่นยนต์จับตัวไปและช่วยเหลือพลเมืองบางกอกซิตี้ที่ถูกครอบงำโดยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี



รูปที่ 7.36 ตัวละคร หนุมาน จากวรรณคดีรามเกียรติ์ ที่ปังปอนด์มักจะเรียกว่าพี่ลิง

ด้านการออกแบบตัวละครอื่นๆ ในการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ภาค ผจญโลกแมลง คุณชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (อนิเมชันแมกกาซีน, ฉบับที่ 10 ปีที่ 1:46-50) ได้กล่าวไว้ว่า

“แอนิเมเตอร์หรือคาแรคเตอร์ดีไซน์ รวมทั้งตัวพี่ด้วย จำไม่ได้ว่าแมงข้างนี้ หน้าตาเป็นยังไง รู้แต่ว่ามันอยู่ในดินแล้วกินมด แต่เราไม่เคยเห็นตัวจริงๆ แต่พอเราไปเปิดหนังสือดู มันน่าเกลียดมากเหมือนกัน เด็กไม่น่าที่จะชอบเลย พี่ก็เลยดีไซน์ตัวแมงข้างออกมาว่า ควรจะเป็นอย่างนี้ มีความน่ากลัวนิดนึง น่ารักนิดนึง คือแมงข้างในปังปอนด์มีตาเดียว แต่ในโลกธรรมดาจริงๆ แมงข้างอาจมีสองตา เราดึงคาแรคเตอร์ในตัวแมงข้างไว้แต่เพียงว่าเราไม่เอาให้เหมือนจริงมาก ให้เป็นโลกจินตนาการ แล้วแมลงต่างๆ ถ้าเอาตัวจริงๆ มาหมัดมันก็น่าเกลียด อย่างปลวก อย่างมด ก็มานั่งดีไซน์กันใหม่ เป็นโลกอีกโลกหนึ่ง เป็นสังคม เป็นโลกของแมลงที่เราใช้เอกลักษณ์ของแมลง สร้างขึ้นมา”

การออกแบบตัวละครแมลงในการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ภาค ผจญโลกแมลง ผู้ผลิตศึกษาเกี่ยวกับแมลงต่างๆ ในการออกแบบตัวแมลงก็ได้อ้างอิงจากความเป็นจริงแต่ไม่ได้ออกแบบเหมือนจริงทั้งหมด ได้ลดทอนความน่ากลัวลงไป เนื่องจากเป็นการผลิตเพื่อกลุ่มเป้าหมายเด็ก การออกแบบตัวแมลงจึงมีการปรับเปลี่ยน โดยดึงจุดเด่น เอกลักษณ์ของแมลงแต่ละตัวออกมา เพื่อสร้างเป็นตัวละครการ์ตูนที่มีความน่ารัก และน่าสนใจ การเลือกนำเสนอเรื่องราวของแมลงจึงดูความสนใจของผู้ชมเด็ก เนื่องจากเด็กมักมีพฤติกรรมใกล้ชิดกับธรรมชาติ สนใจ อยากรู้ อยากเห็นเรื่องราวของสัตว์ นอกจากนั้นยังเป็นการสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับแมลง ให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการชมภาพยนตร์การ์ตูน เช่น ตะขาบเป็นสัตว์ที่ดุร้าย น่ากลัว จากฉากที่ปังปอนด์

และครอบครัววงแหวนตะขาบ, แมลงปอเป็นสัตว์ที่เป็นมิตร จากฉากที่แมลงปอช่วยขนน้ำดับไฟที่ไหม้ป่า



รูปที่ 7.37 ตัวละครการ์ตูนแมงข้างในรูปแบบ 2 มิติ มีตาสองข้าง



รูปที่ 7.38 การออกแบบตัวละครการ์ตูนแมงข้างที่มีการพัฒนาเป็น 3 มิติ มีการปรับเปลี่ยนสี มีตาข้างเดียว มีลักษณะเหมือนมนุษย์



รูปที่ 7.39 แมลงปอ



รูปที่ 7.40 ต๊กแตน, แมลงปอและมด



รูปที่ 7.41 แมงมุมและตะขาบเป็นแมลงมีพิษมีตาเป็นประกาย คุร่าย น่ากลัว



### 7.3 ด้านเทคโนโลยีและกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์

ในที่นี้จะกล่าวถึงกระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง

#### 7.3.1 เทคโนโลยีด้านการผลิต

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง เทคนิคการผลิตแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ การเคลื่อนไหว 12 เฟรมต่อวินาที ซอฟแวร์ที่ใช้ในการผลิต ผู้ผลิตเลือกใช้โปรแกรม มายา (Maya) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่สตูดิโอผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันต่างประเทศนิยมใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน

กระบวนการผลิตเริ่มจากเลือกเนื้อเรื่องที่จะนำเสนอว่ามีเรื่องราว โครงเรื่องเป็นอย่างไร เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง ปังปอนด์ ตอน ผจญโลกแมลงนี้ เกิดจากการคิดเรื่องขึ้นมาใหม่โดยกำหนดให้เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน มีการผจญภัย, ความแปลกใหม่รวมถึงสอดแทรกความรู้ให้กับผู้ชมเด็ก ผู้ผลิตจึงออกความคิดให้ ตัวการ์ตูนเอกของเรื่อง ปังปอนด์ ถูกย่อให้ตัวเล็กลง แล้วได้เข้าไปผจญภัยในโลกของแมลง คุณ ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการผลิต ดังนี้

“กระบวนการในการผลิตก็เริ่มง่ายๆ เลย ก็คือ สมมติว่าเจ้าของ คุณวิจิต หรือ อาจจะเป็นลูกค้าของบริษัท เขาก็อยากจะทำปังปอนด์ขึ้นมาเรื่องหนึ่ง โดยที่จะให้โจทย์กับเราว่า อยากได้ปังปอนด์ภาคที่สนุก ตื่นเต้น แล้วที่นี้ทางทีมก็ต้องมาประชุมกัน เพื่อเชิญพวก Design กับ ทีม Production เข้ามาคุยว่า ภาคนี้เราจะต้องทำอะไรให้ปังปอนด์มันมีจุดเด่น สนุก แล้วก็เริ่มที่จะคุยกัน แล้วตอนนี้เราก็จะให้ทาง Script Writer เขียนบทชอชออกมาว่าในแต่ละตอนเนี่ย จะมีการดำเนินเรื่องแบบไหน”

เมื่อได้เนื้อหาของเรื่องที่จะผลิต ในขั้นตอนเตรียมการผลิต (Preproduction) ก็มอบหมายให้ผู้เขียนบท (Script Writer) ไปเขียนเรื่องราวออกมาเป็นบทแต่ละตอน หลังจากที่ได้บทมาแล้วก็นำบทที่ได้มาจัดวางสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อกำหนดมุมกล้องที่จะใช้ในแต่ละฉาก, การกำหนดช่วงเวลา (Timing) เพื่อกำหนดความสัมพันธ์ของเสียงกับการเคลื่อนไหวของตัวละครให้ตรงกัน, ออกแบบตัวละคร (Character Design) ออกแบบตัวแมลงแต่ละชนิด, ออกแบบฉากหลัง (Background Design)

“เมื่อได้ Script เสร็จแล้วก็ต้องไปทำ Storyboard ก็จะเป็นลักษณะของเขา Script มาแบ่งเป็นภาพย่อยๆ ว่าภาพที่หนึ่ง คัทนี่คัทนี่มีการดำเนินเรื่องแบบไหน ใช้มุมกล้องแบบไหน มุมกล้องวิ่งมาจากซ้ายขวา ต้องซูมกล้อง เขย่ากล้องไหมอะไรอย่างนี้ ก็จะเป็นการบอก Timing คร่าวๆ ให้ทาง Animator ทำว่า สมมติว่ามีคัทเนี่ย ปังปอนด์คุยกับตัวละครตัวนี้ใช้เวลาเท่าไร เป็น Timing คร่าวๆ เป็นไกด์ ไม่งั้นเราก็จะไม่รู้ว่า 1 นาที 1 วินาที ทำอะไรกันบ้าง พอได้แล้วเราก็ต้องมาตีโจทย์ว่าในแต่ละ View หรือในแต่ละ Location ของงานจะมีอะไรบ้าง จะต้องมี Character กี่ตัว ตรงนี้ Designer เขาก็จะทำการสเก็ตให้ อย่างเช่นว่า ในโลกแมลงมีแมลงทั้งหมด 100 ชนิด เราก็ต้องมานั่งสเก็ตทีละตัวว่าเราจะใช้ตัวไหน ตัวมด ตัวปลวก ตัวด้วง ตัวแมงช้างอะไรอย่างนี้ ทาง Design ก็ต้องมาหาว่า Character แต่ละตัวมีจุดเด่นจุดด้อยยังไง เพื่อที่จะเอามาทำให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ตามที่ทาง Storyboard เขาคิดมา Location แต่ละ Location อยู่ไหน อยู่ในบ้าน ในเครื่องบิน ในหมู่บ้าน แมลง รวมถึงเขาวงกตที่อยู่ในกระเบื้องบ้าน เราก็ต้องคิดแต่ละ Design ออกมาจนจบ” (ทวีวัฒน์ วาณิชกัญญา, สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548)

ในส่วนของการขั้นตอนการผลิต (Production) มีขั้นตอนที่เกี่ยวข้อง ดังนี้คือ สร้าง Model, Texturing, Character Setup และ Animation การสร้าง Model แอนิเมเตอร์จะนำเอาจากและตัวละครการ์ตูนที่ออกแบบไว้มาตัดแปลงโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำเป็นรูปสามมิติ เพื่อตัวละครการ์ตูนจะได้มีโครงสร้างและมีมิติ จากนั้นก็เป็นขั้นตอน Texturing เป็นการใส่สีให้ตัวละครการ์ตูน โดยกำหนดทั้งเรื่องสี และลักษณะการตกแต่งพื้นผิวซึ่งสามารถลงรายละเอียดของวัสดุที่ต้องการ (Menu Computer Idea, กรกฎาคม 2547:47) Character Setup หรือ Rigging คือการใส่กระดูกให้กับตัวละครที่มีการเคลื่อนไหว และขั้นตอน Animation ในขั้นตอนนี้แอนิเมเตอร์จะทำให้ตัวละครการ์ตูนมีชีวิตขึ้นมาโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำให้ตัวละครต่างๆ เคลื่อนไหวตามบทที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด (Story board)

“พอเสร็จแล้ว ทีม Production ก็จะเข้ามาเกี่ยวข้องรับงานต่อในส่วนของการที่เป็น Animation ก็เริ่มตั้งแต่เมื่อทาง Design ออกแบบ Character มาให้ ฉาก หรือว่าตัวการ์ตูนหลายๆ ตัว ที่มีอยู่ในงาน แล้วก็เอากำหนดไปวาด เอาตัวมาจากตัวมาทำสร้างขึ้นมา ในรูปแบบ 3D ก็คือเอาเข้าโปรแกรม 3D ขึ้นแบบ ก็จะมีแบบ แล้วแต่ที่เขาให้มา อาจจะมีสัก 7 ตัว 10 ตัวก็คือกระจายงานกันไป ซึ่งในแผนกของ 3D ก็จะแยกย่อยไปแต่ละแผนกอีก แผนกย่อยในแผนก 3D ก็จะมี Modeler คือจะเป็นลักษณะของคนที่เอา Model ที่เป็นภาพ สเก็ตขึ้นเป็นรูปทรง 3 มิติ หลังจากนั้น พอได้แล้วก็จะส่งไปให้กับทีมทำ Texture ทีมทำ Texture ก็อาจจะเป็นคนเดียวกับคนที่ทำ Modeler ก็ได้ ก็คือการทำพื้นผิว ลายเส้น รอยสีผิวอะไรทั้งหลายเหล่านี้ ก็ทำการเพ้นท์ Texture ลงในตัว 3D นะครับ พอเสร็จ

ตรงนี้แล้ว ก็จะมาถึงทีมอีกทีหนึ่ง ทีมที่เรียกว่า Character Set Up พวกนี้ก็จะเป็นส่วนของการที่จะเอา Character พวกนี้มาใส่กระดูก สมมติว่าเราได้ปั้นปอนด์แล้ว เราก็มาเขียน Joint ให้เขาว่ามีการเคลื่อนไหวได้ยังไง หรือว่าต้องมีกระดูกตรงไหน ข้อศอกมีกระดูกตรงไหนก็มาทำการ Set Up เราก็ใส่ตัวควบคุมลงไป คือเวลาที่เรานำเลือกจะได้มีขยับได้ง่ายๆ อะไอย่างนี้ พอ Set Up ลงไปเสร็จ ก็จะเป็นส่วนของ Animator ก็จะเอา Character ที่เราทำมาขยับให้มันเกิดความเคลื่อนไหว”

นอกจากนั้นในขั้นตอนการผลิต (Production) ยังรวมไปถึงขั้นตอน Lighting, Render, Composit, Special Effect ขั้นตอน Lighting คือการจัดแสงและเงาให้กับช่วงเวลาต่างๆ ในฉากของการ์ตูนแอนิเมชัน การ Rendering เป็นการคำนวณคุณสมบัติทั้งหมด เช่น แสง, เงา, การสะท้อน ซึ่งต้องแยก Render ตัวละครแต่ละตัว โดยแยกตามระยะของฉากทั้งหมด (Menu Computer Idea, กรกฎาคม 2547:47) ต่อไปก็คือ ขั้นตอน Composit คือการนำตัวละครและฉากหลังที่แยกไว้เป็นชั้นๆ (Layers) มารวมกันและทำการใส่เทคนิคพิเศษ (Special Effect) ให้เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่สมบูรณ์

“ก็มาถึงในส่วนของ Lighting ก็จะมาเป็นส่วนในการจัดแสง Lighting ก็คือเราต้องการกำหนดแสงหลัก ว่าเราต้องการใช้แสงมาจากทิศทางนี้ อารมณ์ของภาพตอนเที่ยง ตอนเย็น ตอนกลางคืน เราก็มากำหนด Timing ของเวลาก่อน พอได้แล้วก็จะทำการแยก Layer ในกรณีการแยก Layer ก็ต้องมาแยกว่า Character เป็นตัวหลักหรือเปล่า หรือว่าเป็น Background, Foreground หรือว่าเป็นตัวประกอบ แล้วก็ Render แยกทีละตัวเพื่อที่จะเอามา Compose ที่หลัง เพื่อที่การ Compose จะทำให้เราแก้ไขค่าสี การใส่ Effect การทำเบลอ การทำระยะ เราก็จะทำได้จากการไล่ Render ทีละตัวๆ จนถึงสุดท้ายแล้ว เมื่อเราได้ Guide Render ออกมาเป็นภาพแล้ว เราก็จะเอามารวมกัน Composit ก็จะมีทีมอีกทีหนึ่ง ซึ่งเป็นแผนกที่จะ Compose อย่างเดียว ก็คือเอาภาพที่เรา Render มารวมกัน ใส่ Effect ใส่ระเบิด ใส่ควัน ใส่หมอก แก๊ส ต้องมีระเบิดปังปัง ควันด้วย ก็จะเป็นหน้าที่ของแผนก Composite มารวมจนจบ จนจบแล้วเราก็เอา Put ที่เราได้เนี่ย Render ออกมาเป็น Sequence เพื่อส่งไปที่ทาง Post-production”

ขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนคือ ขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) ในขั้นตอนนี้จะมีการแก้ไขภาพยนตร์การ์ตูนครั้งสุดท้าย ก่อนที่จะนำไปตัดต่อ และใส่เสียง จนกระทั่งเป็นการ์ตูนแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์

“Post-production ก็มีหน้าที่เอาภาพเหล่านี้มา Edit ก็คือการเอาภาพที่เรา Render ออกไปตัดต่อ ยืดเวลาเฟดอิน-เฟดเอาท์ แล้วก็ดู Timing ว่ามันเยอะเกินไป น้อยเกินไปตัดออก พอทาง Post-production edit เสร็จแล้ว เราก็จะส่งไปทางให้ฟิล์มทำเสียง ทำเสียงก็จะเป็นลักษณะของการหาคนพากย์ นักแสดงแต่ละตัวว่ามีบุคลิกยังไง มีอารมณ์แบบไหน ก็เอานักพากย์มาพากย์ตามเสียงตัวละครที่เราทำการเคลื่อนไหวไว้ให้มันตรงกัน แล้วก็รวมถึงการทำดนตรีประกอบ การทำ Sound effect ทั้งหมดเนี่ยเอามารวมกันให้เป็นงานที่เสร็จ แล้วก็เอาไปตามแต่ละสื่อที่เราจะนำเสนอ เป็น DVD หรือว่า VCD, DSH ก็เป็นอันจบในกระบวนการทำงานทั้งหมด”

กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ในส่วนของ การกำหนดความคิดหลักของภาพยนตร์, การคิดเนื้อเรื่อง, การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย มีลักษณะเช่นเดียวกับ การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) แต่ในส่วนขั้นตอนการเตรียมการผลิต (Preproduction) เช่น การออกแบบตัวละคร, ฉาก ฯลฯ ก็สามารถที่จะออกแบบลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้เลย ขั้นตอนการผลิต (Production) เช่น การขึ้นตัวแบบ (Model), การใส่กระดูกให้กับตัวละคร (Rigging) ฯลฯ จนกระทั่งขั้นตอนหลังการผลิต (Postproduction) เป็นกระบวนการผลิตที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการดำเนินการผลิตทั้งสิ้น กระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ เป็นการผลิตตามมาตรฐานสากลตามแบบการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทั่วไป

### 7.3.2 วัสดุอุปกรณ์ด้านการผลิต

กระบวนการผลิตใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในการผลิตและประมวลผลทั้งหมด วัสดุ อุปกรณ์ด้านการผลิต จึงใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมในการผลิต

### 7.3.3 ปัจจัยด้านเวลาในการผลิต

ปัจจัยด้านเวลาในการผลิตเพื่อออกอากาศ ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวไว้ว่า

“เราต้องส่งเดือนต่อเดือน 1 เดือนเราต้องทำให้ได้ 1 ตอนมีทั้งหมด 11 นาที ซึ่งตรงนั้นมันเป็นอะไรที่ค่อนข้างจะ Rush มาก เร่งรีบมาก 1 เดือน ทีม Animate สามารถเคลื่อนไหว 1 ตอนต้องใช้เวลาแค่ 2 อาทิตย์ หลังจากนั้นทาง Time Writing, Rendering ต้องมาทำงาน ซึ่งเอาภาพแต่ละภาพมาคำนวณ แล้วเฟรมก็จะออกมาทีละเฟรม ซึ่ง 1 ตอนอาจจะมิภาพทั้งหมดเป็นหมื่นๆ ภาพในการ Render นะครับ ทำให้บางครั้งการที่จะกลับมาแก้ไขงานที่ Render ไปแล้วมีความล่าช้า



เกิดขึ้น อย่างเช่น Render ตรงนี้แสงไม่ได้ หรือว่าภาพไม่ได้ เราก็ต้องมา Render กันใหม่ ทำให้เวลาในการทำงานมันก็ต้องมีปัญหา บางทีก็ Load กัน ไม่ได้หลับไม่ได้นอน เพื่อที่จะแก้ไขงานตัวนี้ให้ทันเวลา แต่จริงๆของเรานี้ เวลาตอนของเราผลิต สมมติว่าเราออกช่อง 3 แต่เราไม่ได้ผลิตตอนต่อตอนเพื่อออก ก็คือต้องเก็บสต็อกไว้เลยอย่างน้อยๆ 8 ตอน ไม่อย่างนั้นมันจะไปมีปัญหากระทบกับทางช่อง ว่าถ้าเราทำไม่ทันการออกอากาศมันจะมีปัญหาที่หลัง มันไม่ดีด้วย คือตรงนี้เรากังวลแล้วก็ต้องระวังมากๆ”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ผลิตล่วงหน้าก่อนที่จะออกอากาศ 8 ตอน (Stocks) แม้ว่ากระบวนการผลิตใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในการผลิตทั้งหมด แต่บางขั้นตอนการผลิตก็ยังประสบปัญหา เช่น การ Render (การคำนวณคุณสมบัติทั้งหมด เช่น แสง, เงา, การสะท้อน ซึ่งต้องแยก Render ตัวละครแต่ละตัว โดยแยกตามระยะของฉากทั้งหมด) เนื่องจากต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์คำนวณและประมวลผลคุณภาพทั้งหมดในการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นขั้นตอนที่ใช้ระยะเวลาค่อนข้างนานในการคำนวณและประมวลผล เพราะฉะนั้นหากขั้นตอนการ Render เสร็จสมบูรณ์ไปแล้ว แต่ภาพที่ออกมายังไม่เรียบร้อยและต้องการแก้ไขก็ต้องเรียกภาพที่บันทึกไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ขึ้นมาแก้ไขและไป Render ใหม่ ซึ่งขั้นตอนการ Render ใช้เวลานาน แต่กระบวนการผลิตโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ก็ยังใช้ระยะเวลาน้อยกว่ากระบวนการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบดั้งเดิม (Traditional Cel Animation) ซึ่งหากต้องการแก้ไขก็ต้องวาดขึ้นใหม่ทั้งหมด

## 7.4 การผลิตเชิงธุรกิจอุตสาหกรรมของบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด

### 7.4.1 ด้านการผลิต

#### 7.4.1.1 ด้านบุคลากร

ตารางที่ 7.1 แสดงรายชื่อบุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ตอนผจญโลกแมลง

ตำแหน่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ	ชื่อ
Executive Producers (ผู้อำนวยการผลิต)	บันลือ อุดสาหจิต วิจิต อุดสาหจิต โชติกา อุดสาหจิต
Director (ผู้กำกับ)	ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
Producer (ผู้ควบคุมการผลิต)	มาลิวร เตียนโพธิ์ทอง สุภาวดี อินสือ
Original Characters (ผู้ออกแบบตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์ ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก)	ภักดี แสนทวีสุข
Script & Storyboard (เขียนบทและสตอรี่บอร์ด)	ทวีศักดิ์ วิริยะวรานนท์
Characters (ออกแบบตัวละครการ์ตูน)	นิวัฒน์ ทองสุข
3D Animation (นักวาดการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ)	กิตติ รุจิเรกานุสรณ์ ชรวิชญ์ พานิชรุทติวงศ์ ศรัณย์ มาศเกษม โสภณ จักเดชไชย กุลพงษ์ ไวยามังมัยกุล ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ กองพล พุททวงศ์ วิภาช มหาดำรงกุล ปรมา งามสมทรัพย์ เดชา งามเลิศนภการณ์ ธีระศุกดิ์ โพธิ์วิจิตร พีรพงษ์ หมู่วรวิชญ์ ภัทระ บุธวาศ
Editor (ตัดต่อและแก้ไข)	ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ กวิน เตรีตนชัย
Lyric (แต่งเนื้อร้อง)	กิงกัญจน์ แก้วพรหมมาลัย
Melody (แต่งทำนอง)	รักษศักดิ์ น้อยจันทร์
Music & Sound Effect (ดนตรีและเสียงประกอบ)	ศิวณดี เสาวรต อุกฤษฏ์ เตียสุวรรณ ศิระ สุขพัฒน์ธี
Final Mix & Post Production	Vithita Animation

บุคลากรผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด มีจำนวนทั้งหมด 60 คน ซึ่งเป็นหน่วยการผลิตที่มีขนาดกลาง บุคลากรทั้งหมดรับผิดชอบงานในส่วนของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันทั้งแบบ 2 มิติ, 3 มิติและรับจ้างผลิตงานแอนิเมชัน, ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา บุคลากรของบริษัทเป็นพนักงานประจำทั้งหมด บุคลากรผู้ผลิตมีทั้งบุคลากรผู้ที่มีประสบการณ์เชี่ยวชาญด้านการผลิตและบุคลากรใหม่ที่ยังไม่ค่อยมีประสบการณ์ด้านการผลิต

“ทางบริษัทก็จะมีระดับ Senior แล้วก็ Junior เพื่อบางครั้งเราก็ต้องพัฒนาเด็กใหม่ๆ ขึ้นมาบ้าง บางทีเด็กกลุ่มนี้ก็มาจากเด็กที่เพิ่งเรียนจบแล้วก็มีความสามารถสูง เราก็เรียกตัวมาพัฒนาเขาให้เก่งขึ้น ก็มี Junior กับ Senior ผสมกันไป ไม่ใช่ Senior หมดทุกคนครับ มีเด็กน้อยๆ บางทีน้อยๆ จบมาก็อยากทำงานนี้ แต่ไม่มีโอกาสเข้ามา คือเป็น Senior เก่งหมดเลย น้อยๆ เขาก็จะไม่มีโอกาสพัฒนา ก็ต้องมีแบบ Junior เข้ามาบ้าง” (ทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ, สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548)

บุคลากรฝ่ายผลิตของบริษัท วิริตา แอนิเมชัน แบ่งออกได้ 2 ฝ่าย คือฝ่ายที่รับผิดชอบงานแอนิเมชัน 2 มิติและฝ่ายที่รับผิดชอบงานแอนิเมชัน 3 มิติ โดยบุคลากรผู้รับผิดชอบในส่วนของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ เทคนิคการผลิตแบบ 3 มิติ มีประมาณ 45 คน

ด้านการบริหารจัดการงานการผลิตแอนิเมชันของบริษัท บุคลากรเป็นพนักงานประจำและมีการแบ่งตำแหน่งหน้าที่ในการปฏิบัติงานอย่างชัดเจน ส่วนใหญ่แล้วทางบริษัทก็จะมีวางแผนจัดการให้บุคลากรของบริษัทรับผิดชอบงานการผลิตให้มีคุณภาพตามกำหนดเวลา

“จริงแล้วมันอยู่เป็นบางช่วง อย่างบางช่วงจะมีงานเข้ามาเยอะมาก ในกรณีที่มียานเข้ามาเยอะ จริงๆ แล้วเราก็มีการจัดสรรเวลา มีการวางแผนของงานแต่ละงานไว้ คือถ้าช่วงไหนที่งานมันไหลคดหลายๆ งานเข้ามาเยอะมากๆ อาจจะมีบางส่วนที่เรา Outsource ออกไป แต่ว่างาน Outsource จะเป็นงานที่เราจัด คือเราต้องดูกำลังในบ้านก่อน คือถ้ากำลังงานในบ้านมันไม่ได้หนักหน่วงขึ้น Outsource เราก็ไม่อยากจะ Outsource คือ 1 ประเด็นเรื่องลูกค้า ความไว้วางใจอะไรอย่างนี้ ทั้งหลายแหละ ส่วนใหญ่งานที่เราเข้ามาทำจะทำเอง แล้วมีการเน้นไปที่การวางแผนงานที่ดี ว่าปริมาณขนาดนี้ทำได้ขนาดไหน หรือว่าอะไร ยังไง อย่างสมมติว่างานส่วนใหญ่สมมติมีงานในบ้านที่อาจจะไม่ได้รับแรงกดดันมาก แต่ว่าเป็นงานที่เน้นคุณภาพ พอมีเวลา เราก็จะพักอันนี้ไว้ก่อนมาทำงาน Production ที่เป็นงาน Job งาน Production เข้ามาก่อนคะ แต่จริงๆ แล้วมีการวางแผนที่ดี

พอสมควร ปัญหานี้อาจจะไม่ได้เกิดขึ้นมาก ไม่ได้เป็นปัญหาสำคัญต่อองค์กร” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

อย่างไรก็ตามเนื่องจากการรับจ้างผลิตงานด้านแอนิเมชันอาจมีงานเข้ามาในปริมาณที่ไม่แน่นอน ในกรณีที่มียางานในปริมาณมาก บุคลากรผู้ผลิตที่มีอยู่ประมาณ 60 คน ซึ่งเป็นหน่วยผลิตขนาดกลาง ต้องรับผิดชอบการผลิตทั้งในส่วนของการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัทเองให้มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล และในส่วนของการรับจ้างผลิตงานให้กับลูกค้า, รับจ้างทำภาพยนตร์โฆษณา ฯลฯ บุคลากรผู้ผลิตที่มีเพียง 60 คน ไม่อาจจะรองรับการผลิตทั้งหมดได้ตามเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด ทำให้ต้องไปว่าจ้างบุคลากรนอกบริษัท บุคลากรที่มีอยู่อย่างไม่เพียงพออาจมีผลต่อคุณภาพของงาน และยังทำให้งานเกิดความล่าช้าได้

#### 7.4.1.2 ด้านงบประมาณ

บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด เป็นบริษัทในเครือของบริษัท บรรลือสาส์น บริษัทผู้ผลิตหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ และหนังสือการ์ตูนมหาสนุก หนังสือการ์ตูนที่ได้รับค่านิยมและเป็นที่ยอมรับอย่างแพร่หลายในประเทศไทย ดังนั้นเงินทุนในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์จึงได้รับการสนับสนุนจากบริษัท บรรลือสาส์น ประกอบกับบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด มีรายได้ส่วนหนึ่งมาจากรับจ้างผลิตงานด้านแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ ภาพยนตร์การ์ตูนโฆษณา จาก Agency ทั้งในประเทศและต่างประเทศ จึงทำให้ทางบริษัทฯสามารถจัดหาเงินมาลงทุนผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์

“ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ภาคตะลุยโลกอนาคต ทั้งเรื่อง 10 ล้านบาท ใช้เงินทุนหนักไปทาง ก็คงในเรื่องของงาน Production แล้วก็การเล่นกิจกรรมทางการตลาดด้วยคะ เพราะว่าเรามี Road Show มีโน้มน้าวใจแต่ว่าในส่วนของการตลาดมันก็มีหลายๆ อย่างเข้ามาสนับสนุนด้วย แต่มันก็คือเน้นหนักที่ Production เพราะว่าเราเน้นคุณภาพในการผลิต” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

การลงทุนผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน มักจะใช้งบประมาณลงทุนที่สูง เนื่องจากมีค่าใช้จ่ายหลายส่วนด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นค่าจ้างบุคลากร, ค่าวัสดุอุปกรณ์ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์, ซอฟต์แวร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์, ค่าน้ำ, ค่าไฟ ฯลฯ รวมไปถึงค่าใช้จ่ายในการทำ การตลาด การลงทุนด้วยเงินทุนที่สูงย่อมมีความเสี่ยง การลดความเสี่ยงคือแสวงหา พันธมิตรทางธุรกิจเพื่อช่วยสนับสนุนด้านเงินทุน อย่างไรก็ตามการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ผู้ผลิต

ไม่ได้ไปแสวงหาความร่วมมือจากเหล่าผู้สนับสนุน (Sponsor) งบประมาณที่ใช้ในการผลิตมาจากการลงทุนของบริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด ทั้งหมด

#### 7.4.2 ด้านการตลาด

##### 7.4.2 การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศ มีดังนี้

###### 7.4.2.1.1 จัดจำหน่ายให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนแอนิเมชันปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน 3 มิติ ภาคตะลุยโลกอนาคต, การ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ปังปอนด์ เดอะ ซีรีส์, การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง ล้วนออกอากาศทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เนื่องจากสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 มีนโยบายสนับสนุนการเผยแพร่ภาพยนตร์การ์ตูนไทยอยู่แล้ว ทางบริษัทวิริตา แอนิเมชัน จึงมีโอกาที่จะจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ เพื่อออกอากาศยังสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 นอกจากนี้ การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน 3 มิติ ภาคตะลุยโลกอนาคต ยังได้ฉายทางโรงภาพยนตร์ Imax ด้วย

“ตั้งแต่แรกๆ เลย ปังปอนด์ที่มีการดิวกัน ตอนนั้นที่กระแสมันมาแล้วทางช่อง 3 สนใจว่า คุณใช้ คุณทำการ์ตูนไทยนะ แล้วก็สนับสนุนการ์ตูนไทยด้วย แล้วก็เป็นที่แรงพอสมควรทางช่อง 3 ก็เลยให้โอกาสให้เวลาเรา เราถึงได้ฉายทางช่อง 3 แล้วก็มีการติดต่อกันมาเรื่อยๆ ในลักษณะพอปังปอนด์ลงช่องนี้ เราก็จะเห็นปังปอนด์ตลอดที่ช่อง 3 มันเหมือนเป็นพันธะผูกพันทางใจอะไรอย่างนี้” (วิริพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

###### 7.4.2.1.2 จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD

ช่องทางการจัดจำหน่ายที่เพิ่มมากขึ้นคือ การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ทุกภาคในรูปแบบ Home Video โดยผลิตเป็น แผ่น VCD ออกวางจำหน่ายตามร้านจำหน่ายแผ่นภาพยนตร์ทั่วไป

###### 7.4.2.1.3 จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา,ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน

เนื่องจากตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์ (Character) เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยม จากการเผยแพร่การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ทางโทรทัศน์ ดังนั้นจึงมีผู้สนใจ

ดัดแปลงตัวละครการ์ตูนปิงปอนด์ไปวางบนสินค้าของตน โดยการติดต่อขอซื้อลิขสิทธิ์ตัวการ์ตูนปิงปอนด์ จากบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน

“สมมติว่าคุณมีกระป๋องน้ำแต่ไม่มีตราอะไรไปติดเลย อย่างยี่ห้อชื่อร้านของคุณ คุณจะมีความรู้สึกว่าทำไมสินค้าเราจะเป็นที่รู้จัก คุณมาขอทางพี่ว่าอยากจะขอซื้อลิขสิทธิ์ปิงปอนด์ไปเพื่อที่ไปอยู่บนสินค้าของคุณ เราก็คุยกันในลักษณะของการควซื้อลิขสิทธิ์ไป นั่นคือเป็นในลักษณะของรูปแบบสินค้าลิขสิทธิ์ เราก็จะมีการแบ่งแชร์เรื่องเปอร์เซ็นต์กัน” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

นอกจากการขายลิขสิทธิ์ให้แก่ผู้ที่สนใจแล้ว บริษัทผู้ผลิตยังได้ผลิตผลิตภัณฑ์ที่ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูน ปิงปอนด์ ออกมาวางขายตามร้านค้าทั่วไป เช่น กระเป๋าน้ำ, แก้วน้ำ, กระจิกน้ำ, เสื้อยืด และผลิต เกม ซึ่งดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนปิงปอนด์ด้วย



รูปที่ 7.42 กระเป๋าน้ำ, แก้วน้ำ, เสื้อที่ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนปิงปอนด์



รูปที่ 7.43 ปังปอนด์ในรูปแบบของเกมคอมพิวเตอร์

#### 7.4.2.1.4 การส่งเสริมการตลาด

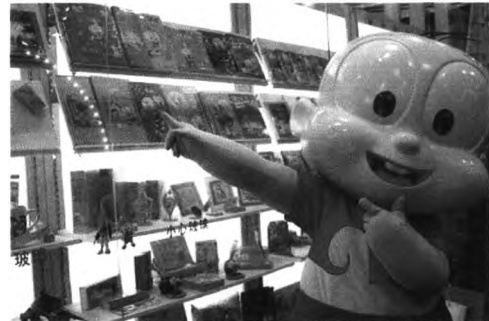
คุณ วรวิพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมการตลาด (Promotion) ให้กับการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดังนี้

“เรามีกิจกรรมทางการตลาดคะ ปังปอนด์มีกิจกรรมทางการตลาดตลอดเวลา เนื่องจากเราเป็นสินค้า เป็นแบรนด์การ์ตูนที่เน้นความจริงจังในการสร้างแบรนด์ ฉะนั้นพอปังปอนด์ออกมา เราไม่ใช่แค่เป็นหนัง เรามีลิขสิทธิ์ตามมาเป็น 100 Items หลายร้อยรายการ เรามีกิจกรรมทางการตลาด คือไปพบน้องๆ ตามต่างจังหวัด ไป Road Show ไป Meet and Greet”

บริษัท วิธิตา แอนิเมชันจำกัด มีการส่งเสริมการตลาดโดยจัดกิจกรรมทางการตลาดให้ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ในรูปแบบตัวการ์ตูน (Mascot) ออกไปพบผู้ชมเด็กกลุ่มเป้าหมายตามจังหวัดต่างๆ ซึ่งเป็นวิธียื่นเตือนผู้ชมเด็กให้ระลึกถึงตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์



รูปที่ 7.44 การจัดโปรโมทผลงานการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน



รูปที่ 7.45 ตัวการ์ตูน (Mascot) ปังปอนด์

บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน มีการดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมในประเทศอย่างเป็นระบบและครบวงจร คือ จัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ทุกๆภาคให้กับสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 เพื่อออกอากาศทางโทรทัศน์, เพิ่มช่องทางการจัดจำหน่าย โดยผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ในรูปแบบ Home Video Entertainment, การต่อยอดทางธุรกิจ ขยายลิขสิทธิ์ตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์ ให้กับผู้สนใจซื้อลิขสิทธิ์ นำตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ไปผลิตเป็นเกม, ส่งเสริมการตลาด (Promotion) โดยจัดกิจกรรมทางการตลาด (Event Marketing) ให้ตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์ ออกไปพบกลุ่มเด็กๆ ตามสถานที่ต่างๆ แม้ว่าการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์มีต้นทุนการผลิตที่สูง แต่เมื่อมีช่องทางสร้างรายได้ให้กับบริษัทหลายช่องทาง ซึ่งการดำเนินการด้านการตลาดเหล่านี้ก็สามารถเพิ่มรายได้ให้ทางบริษัทฯเพิ่มเติมนอกเหนือจากการจัดจำหน่ายให้กับทางสถานีโทรทัศน์อย่างเดียว

#### 7.4.2.2 การดำเนินการด้านการตลาดสำหรับผู้ชมต่างประเทศ มีดังนี้

##### 7.4.2.2.1 จัดจำหน่ายให้กับสถานีโทรทัศน์ เคเบิลทีวี ประเทศฮ่องกง

บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต, ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญ โลกแมลง ให้กับสถานีโทรทัศน์เคเบิลทีวี ประเทศฮ่องกง

##### 7.4.2.2.2 การส่งเสริมการตลาด

การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ มีโอกาสได้ไปฉายยังต่างประเทศ โดยผ่านทางช่องทางต่างๆ ดังนี้



## ส่งผลงานไปประกวดการจัดแสดงผลงานที่ผลิตด้วย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ มายา (Maya)

“ปังปอนด์เนีย ถ้าในแถบอเมริกามีคนเคยเห็นปังปอนด์หรือยัง เคยเห็นแล้ว เพราะว่าในโปรแกรมมายา คือบริษัทมายาเขาจะมีวงจำหน่ายทั่วประเทศ มีตัวแทนจำหน่าย แล้วเขาก็คัดเลือกผลงานที่เด่นๆ ของแต่ละประเทศเข้าไป โดยผลงานต้องใช้โปรแกรมมายาในการผลิต Production นั้น แล้วทีนี้ในส่วนของเราปังปอนด์เราก็ใช้โปรแกรมมายาเหมือนกันแล้วเราก็ได้รับคัดเลือกไป คงมีหลายๆ ที่ได้รับคัดเลือกไป แต่ว่าทางมายาที่อเมริกาเขาจะเลือกอีกทีหนึ่งว่าเขาจะตัดตรงไหนลงในโชว์วิวของเขา ซึ่งปังปอนด์ก็ได้ลงในโชว์วิว นี่ก็เป็นส่วนภูมิใจส่วนหนึ่ง แล้วก็เป็นตัวบอกมาตรฐานงาน การทำงานของเราได้ว่าเราก็เป็นที่ยอมรับแล้ว” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

โปรแกรมมายา (Maya) เป็นโปรแกรม (Software) ที่มีชื่อเสียงและนิยมใช้ในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันแบบ 3 มิติ เนื่องจากบริษัทผู้ผลิตโปรแกรมมายามีการจัดแสดงผลงานทางแอนิเมชันที่ใช้โปรแกรมมายาในการผลิต การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ซึ่งใช้โปรแกรม มายา เป็นหลักในการผลิต จึงได้รับคัดเลือกให้ไปแสดงในงานต่างประเทศ การได้รับคัดเลือกให้ไปแสดง บ่งบอกให้เห็นถึงคุณภาพการผลิตของบริษัท วิชิตา แอนิเมชัน จำกัด ว่ามีคุณภาพการผลิตที่ได้มาตรฐานสากล ซึ่งเป็นการเผยแพร่ผลงานให้ผู้ชมต่างประเทศได้รู้จักผลงานการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของประเทศไทย

ส่งผลงานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ เข้าร่วมในงานเทศกาล MIP TV ซึ่งทำให้ประเทศฮ่องกงได้มีโอกาสเห็นผลงานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดังที่คุณ วีรพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวว่า

“ทางฮ่องกงนั้นเราติดต่อเหมือนๆ คือมันงาน MIP พอเราไปงาน MIP เขาก็จะเห็นงานของเรา แล้วด้วยความกระแสของปังปอนด์ ณ ตอนนั้นที่เป็นโลกอนาคตเป็น 3 มิติเรื่องแรก กระแสมันมาแรงพอสมควร ลูกค้ำก็จะติดต่อผ่านมาโดยตรงกับทาง Marketing ของเรา ว่าเออสนใจ มีการคุยกันต่อดิวกันต่อ คือไม่ใช่เขาสนใจแล้วเขาก็จะซื้อเลย มันต้องมีการดิวกันด้วยว่ามันเหมาะสมไหมที่มันจะไปที่ฮ่องกง ตรงไหนต้องมาทำเพิ่มตรงไหนต้องมาลดอะไรอย่างจ๊ะ เพราะฉะนั้นในส่วนของแต่ละประเทศคือมันต้องมีการดิวกันในระยะยาว คุยกันว่าสนใจ

สนใจแบบไหน เราต้องทำการตลาดจริงจังนะอะไรแบบนี้คะ เพราะเรามองว่าถ้าปังปอนด์เราจะออกไปอยู่ต่างบ้านต่างเมืองต้องออกไปอย่างสมศักดิ์ศรี”

บริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด ติดต่อจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคตให้กับประเทศ ฮังการี ผ่านทางเทศกาลงาน MIP TV (MIP TV คืองานการแสดงผลการโทรทัศน์นานาชาติ [international fair for TV programs] เป็นงานแสดงสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมบันเทิง โทรทัศน์และภาพยนตร์ซึ่งจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี เพื่อการเจรจาธุรกิจ รายการโทรทัศน์ประเภทต่างๆที่จัดแสดง เช่น Animation - รายการสำหรับเด็กและครอบครัว, รายการตลก, Music Video, รายการละครเชิงสารคดี – สารคดี, ละคร , รายการเพื่อการศึกษา, ภาพยนตร์เรื่องยาว – รายการบันเทิง ฯลฯ จัดแสดงที่ Palais des Festivals เมือง คานส์ ประเทศ ฝรั่งเศส) ประเทศฮังการีมีโอกาสได้ชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ภาค ตะลุยโลกอนาคตในงาน MIP TV และได้สนใจซื้อไปออกอากาศที่เคเบิลทีวี ประเทศ ฮังการี

ส่งผลงานเข้าร่วมงาน Thai Anima 2003, Thailand Animation and Multimedia 2004, 2005, 2006 ที่ทางรัฐบาลจัดขึ้นมาโดยมีวัตถุประสงค์ผลักดันให้เกิดกระแสการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทยและเพื่อให้ต่างประเทศมีโอกาสรู้จักผลงานด้านแอนิเมชันของผู้ผลิตไทย

“งานTAMก็มีส่วนช่วยได้เยอะคะ ก็คือ เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ต่างประเทศรู้จักเรา เพราะว่าถ้าเกิดเป็นบ้านเราคงไม่จำเป็นต้องจัดงานใหญ่ขนาดนี้ เพื่อที่จะมาขายงาน เพราะว่าเรารับผิดชอบงานของเราอยู่แล้ว แล้วก็เราก็มีช่องทาง ก็มีทีวี มีวีซีดี ที่จะวางเป็น Home Entertainment เท่านั้นเอง เราไม่จำเป็นต้องจัดงาน TAMให้ยิ่งใหญ่ เป็นแบบ 10 ล้าน 100 ล้าน เพื่อที่จะประกาศศักยภาพ เพราะฉะนั้นงาน TAM ก็คือ มุ่งหวังให้ธุรกิจ Animation ไปสู่ต่างประเทศมากกว่า เพราะฉะนั้นแรงผลักดันจริงๆ ก็คือรัฐบาลที่จะช่วยอุตสาหกรรมนี้อย่างจริงจัง ถ้าผู้ประกอบการอย่างเดียวกันให้ร่วมกัน ก็ร่วมกันทุกคนคะตอนนี้ คือก่อนหน้ารัฐบาลสนับสนุนก็จริง แต่ว่ารัฐบาลมาสนับสนุนคือมันทำให้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น” (วิพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

ส่งผลงานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์เข้าร่วมในงาน China International Festival and Exposition ซึ่งเป็นงานแสดงผลงานแอนิเมชันและมัลติมีเดียระดับชาติครั้งแรกของประเทศจีน เนื่องจากบริษัท วิธิตา แอนิเมชัน จำกัด ได้ตกลงเซ็นสัญญากับ

บริษัท CITVC- Fortune TV Entertainment Production Co., Ltd. เป็นบริษัทในเครือของ สถานีโทรทัศน์ CCTV ซึ่งบริษัท CITVC รับผิดชอบงานในส่วนของ Home Entertainment, หนังสือการ์ตูน และสินค้าลิขสิทธิ์ ทางบริษัท CITVC ได้เชิญบริษัทวิจิตา แอนิเมชัน จำกัด เข้าร่วมงาน China International Festival and Exposition โดยบริษัท วิจิตา ได้จัดแสดงการแสดงผลพิเศษของคาราการ์ตูน “ปังปอนด์” ในเวทีกิจกรรมพร้อมทั้งนำสินค้าลิขสิทธิ์ปังปอนด์ร่วมแสดงในพื้นที่แสดงผลงานของสถานีโทรทัศน์ CCTV

#### 7.4.2.2.3 จัดจำหน่ายในรูปแบบ Home VDO/DVD

สืบเนื่องจากการส่งผลงานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์เข้าร่วมในงาน China International Festival and Exposition ที่ประเทศจีนส่งผลให้บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด สามารถจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันปังปอนด์ ทั้ง 3 ภาค ในรูปแบบ VCD การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต, ปังปอนด์ ดี แอควาเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ และ การ์ตูนแอนิเมชันปังปอนด์ ชุด เดอะ ซีรีส์ ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ

#### 7.4.2.2.4 จัดจำหน่ายในรูปแบบสินค้าที่พัฒนา, ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน

บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด ยังได้ดำเนินการจัดจำหน่ายสินค้าที่พัฒนา, ดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ รวมไปถึงการจัดจำหน่ายหนังสือการ์ตูนปังปอนด์สี่สีให้กับประเทศจีน

บริษัท วิจิตา แอนิเมชัน จำกัด มีการดำเนินการด้านการตลาดกับต่างประเทศอย่างครบวงจร ไม่ว่าจะเป็นการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องปังปอนด์ให้กับสถานีโทรทัศน์เคเบิลทีวี ประเทศฮ่องกง และจากการเซ็นสัญญาฉบับกับบริษัท CITVC จึงได้เข้าร่วมงาน China International Festival and Exposition ทำให้บริษัทฯ สามารถดำเนินการจัดจำหน่ายการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ทั้ง 3 ภาค ในรูปแบบ Home VDO/DVD และสินค้าที่พัฒนาดัดแปลงมาจากตัวละครการ์ตูนแอนิเมชัน, หนังสือการ์ตูนปังปอนด์ให้กับประเทศจีน

## 7.5 ด้านการสนับสนุนจากรัฐบาลและผู้ชม

### 7.5.1 การสนับสนุนจากทางรัฐบาล

คุณ วรวิพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวถึงการสนับสนุนจากรัฐบาลในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันของบริษัท ดังนี้

“กระทรวง ICT ก็มีในแง่ของ Co-production รัฐบาลให้อะไรบ้าง ก็คงสนับสนุนเรื่องเงิน เราไม่ได้ขาดตรงนั้น แต่ว่าเราอยากได้การสนับสนุนในเรื่องบุคลากรด้วย ฉะนั้นถามว่าทำไมคราวที่แล้วเราไม่เข้า Co-production ตอบว่าเรายังไม่มีความจำเป็นต้องเข้า เหมือนกับว่าเราไม่ได้ขาดแคลนเงิน แต่ว่าเราขาดแคลนเรื่องบุคลากรอยากให้รัฐบาลสนับสนุนเรื่องนั้น”

ผู้ผลิตไม่ได้ขอความช่วยเหลือจากรัฐบาลด้านงบประมาณ เนื่องจากผู้ผลิตให้เหตุผลว่า บริษัทมีงบประมาณเพียงพอที่จะผลิตการ์ตูนแอนิเมชันได้อย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามผู้ผลิตต้องการความช่วยเหลือจากรัฐบาลในด้านการสร้างบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันมารับการปฏิบัติงานด้านแอนิเมชัน

### 7.5.2 การสนับสนุนจากผู้ชม

เป้าหมายผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปิงปอนด์ คุณ วรวิพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวว่า

“กลุ่มเป้าหมายคงไม่ต่างกัน กลุ่มเป้าหมายของปิงปอนด์จะอยู่ที่เด็ก 4 -13 เฉพาะปิงปอนด์นะคะ อันนี้เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของเราว่า เด็กรุ่นนี้จะสามารถสนุกกับปิงปอนด์ได้ แต่ว่าโตกว่านี้ จริงๆ แล้วคนที่โตกว่านี้ก็ชอบ แต่ว่าไม่ใช่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นกลุ่มเป้าหมายรองลงไป ผู้ใหญ่บางคนก็ชอบปิงปอนด์ เพราะว่าความที่เขาอ่านหนังสือปิงปอนด์มาตั้งแต่สมัย 10 -20 ปี แล้วเขาก็มีความชื่นชอบอยู่ในฝีมือลายเส้นของพีต่าย ภัคดี ทำให้เขาต่อเนื่องมากลายเป็นรักตัวการ์ตูนปิงปอนด์ไป นั่นคือกลุ่มเป้าหมายที่เราไม่คาดว่าจะมีกับหนังสือของเรา แต่ว่าก็มีเยอะเหมือนกัน ถ้ามองแถบทางฝั่งต่างประเทศ น่าจะเป็นเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายมากกว่าคะ เพราะว่าเขายังไม่ได้เคยอ่านหนังสือการ์ตูน ยังไม่เคยมีการแปลหนังสือการ์ตูนเป็นภาษาต่างประเทศ”

กลุ่มเป้าหมายหลักของผู้ชมในประเทศผู้ผลิตเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายผู้ชมเด็ก นอกจากนั้นยังวางกลุ่มเป้าหมายรองไปที่ผู้ชมกลุ่มวัยรุ่น, ผู้ใหญ่ที่ติดตามอ่านหนังสือการ์ตูนขายหัวเราะ, มหาสนุก ส่วนกลุ่มเป้าหมายผู้ชมต่างประเทศ ผู้ผลิตเน้นไปที่ผู้ชมกลุ่มเด็ก

หลังจากที่การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ทั้ง 3 ภาคได้ออกอากาศทาง สถานีโทรทัศน์ทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 ก็ได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชม ส่งผลให้มีการนำ ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ไปวางบนสินค้าต่างๆ เช่น บริษัท แอดวานซ์ อินโฟ เซอร์วิส จำกัด (มหาชน) ได้ร่วมกับบริษัท วิริตา แอนิเมชัน ให้เป็นผู้ออกแบบลวดลาย ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ตอน ผจญโลกแมลง บนบัตรเติมเงินวัน-ทู-คอล, ระบบขนส่งมวลชนกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) ร่วมกับบริษัท วิริตา แอนิเมชัน จำกัด จัดพิมพ์ตัวละครการ์ตูน ปังปอนด์ ลงบนหน้าบัตรโดยสาร รถไฟฟ้า นอกจากนี้ตัวละครการ์ตูนปังปอนด์ยังได้รับคัดเลือกจากกระทรวงศึกษาธิการและ กระทรวงการต่างประเทศ แต่งตั้งให้เป็น “เพื่อนยูทูบความดี” สำหรับโรงเรียนทั่วประเทศ และ ได้รับให้เลือกให้จัดพิมพ์ลงสมุดปีในปีพ.ศ.2546 (Brand Age, สิงหาคม 2546) การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอดเวนเจอร์ ยังได้รับรางวัลชุดการ์ตูนชุดยอดเยี่ยมจากงาน Thailand Animation & Multimedia 2005

ส่วนผลการตอบรับจากผู้ชมต่างประเทศ การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ติดอันดับ 1 ใน 20 การ์ตูนแอนิเมชันยอดนิยมของประเทศฮ่องกง

## 7.6 ความเป็นสากลของสื่อมวลชน

แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นสากลของสื่อมวลชน ประกอบไปด้วย วัฒนธรรมและ ภาษา

### 7.6.1 วัฒนธรรม

ผู้ผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ได้กล่าวถึง ปัจจัยทางวัฒนธรรมในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ดังนี้

“งานของเราจะเป็นงานชุดเดียวกัน ทุกๆ ภาค จะเป็นภาค The Animation, The Adventure จะเป็นชุดเดียวกัน อาจจะมีการตัดต่อเปลี่ยนแปลงบ้างนิดหน่อยให้มันมีความกระชับ หรืออะไรอย่างนี้ละ บางอย่าง บางอันทางฝั่งโน้นเขาอาจจะไม่เข้าใจ” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

“การส่งการ์ตูนไปยังต่างประเทศก็มีการเปลี่ยนแปลง คืออาจจะไม่ได้ยกทั้งเซ็ทไปทั้งหมด ก็ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมอันนี้ด้วย อันไหนรับได้รับไม่ได้ก็ต้องมาดูอีกที แต่ว่าที่เราผลิตในภาคของ ดิ แอนิเมชัน คือเราผลิตของเมืองไทยเป็นหลัก แต่ว่าความสนใจของทางฮ่องกงที่มีให้เราแล้วก็เรามีโอกาสที่จะไป ตรงนั้นมันก็เลยเป็นจุดเริ่มต้นของ ภาค ดิ แอดเวนเจอร์ ตรงนั้นมันก็เลยมี

การที่ว่าพอจะผลิตทีหนึ่งก็ต้องคำนึงถึงตลาดต่างประเทศด้วย อันไหนใช้ได้ วัฒนธรรมแบบไหนใช้ได้ใช้ไม่ได้แบบนี้คะ” (วีรพร รอดพล, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548)

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน ภาคแรก ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต ผู้ผลิตมีวัตถุประสงค์การผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศ เนื้อหา, ปังจ๊ายทางวัฒนธรรม จึงเป็นการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศเพียงอย่างเดียว ต่อมาเมื่อได้ส่งการ์ตูนแอนิเมชันไปแสดงตามเทศกาลต่างๆ และประเทศ ฮองกง ได้ให้ความสนใจ ติดต่อซื้อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต ไปออกอากาศที่สถานีโทรทัศน์ประเทศ ฮองกง ทางผู้ผลิต จึงปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหาบางส่วน ให้เหมาะสมในการที่จะไปออกอากาศยังต่างประเทศ

คุณ วีรพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงเนื้อหาทางด้านวัฒนธรรมในการผลิต การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดี แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต เพื่อผู้ชมต่างประเทศว่า

“อย่างของฮองกง มันก็ต้องมีมาคุยต่อกันอีก เพราะเขาเห็นตอนนั้นแบบแค่ตอนเดียว เราก็ต้องมาคุยกันว่ารายละเอียดหนังเป็นยังไง เรื่องย่อเป็นยังไง มันมีการขัดวัฒนธรรมของเขาหรือเปล่า เพราะถ้าตะลุยโลกอนาคตมันจะมีแบบอย่างหนึ่ง ที่แบบมีดวงซุ่ยที่เกี่ยวกับผี ไปค้ำบัมผีมีอะไร เพราะฉะนั้นวัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมไม่เหมือนกัน แต่ว่าฮองกงอาจจะใกล้เคียงกับเราหน่อย ถามว่าปังปอนด์ก็ถึงไปได้ง่าย แต่ถ้าเป็นในแถบอเมริกา ยุโรป เขาอาจไม่รู้จักว่าดวงซุ่ยคืออะไร ฉะนั้นคือการที่จะไปถึงสากลได้ ต้องดูด้วยว่าหนังเรื่องนั้นมีพื้นฐานวัฒนธรรมแตกต่างกันกับประเทศที่จะไปหรือเปล่า ถ้ามันเป็นในทางเดียวกันได้มันก็คงไม่มีปัญหาอะไร แต่ถ้ามันคนละทางแบบสุดโต่งเลยอันนี้ซำอันนี้ขว มันไม่ขำมันไม่สนุก มันคือ มันคนละแนวทางกัน ก็เป็นไปได้ยากที่จะไปแบบนั้น ก็คือ ต้องดูเนื้อเรื่องด้วย”

การผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ เพื่อผู้ชมต่างประเทศ ผู้ผลิตได้คำนึงถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรม เนื่องจากผู้ชมมีแนวโน้มที่จะยอมรับชมภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงกันทางวัฒนธรรมมากกว่า ประเทศในทวีปเอเชียอย่างประเทศฮองกง อาจมีวัฒนธรรมใกล้เคียงกับประเทศไทย เช่น การแสดงความเคารพนับถือบรรพบุรุษ จากจากที่บ้านของนะโม มีรูปภาพของปู่ มีรูปเทียน ดอกไม้วางอยู่ ด้านหน้าของรูปภาพ เป็นการแสดงความเคารพต่อบรรพบุรุษที่เสียชีวิตไปแล้ว ทั้งประเทศไทยและประเทศฮองกงมีวัฒนธรรมการแสดงความเคารพความกตัญญูต่อบรรพบุรุษที่คล้ายคลึงกัน ผู้ชมประเทศฮองกงจึงยอมรับการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่มี

เนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน ในขณะที่ประเทศทางยุโรป ซึ่งมีวัฒนธรรมที่ต่างออกไปจากประเทศไทย ผู้ชมอาจไม่เข้าใจ เนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อ ดังนั้นการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ผู้ผลิตจึงให้ความสำคัญกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมของผู้ชมประเทศต่างๆ

ผลตอบรับจากการที่การ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต ก่อนข้างประสบความสำเร็จติดอันดับ 1 ใน 20 ภาพยนตร์การ์ตูนยอดเยี่ยม คุณทวีวัฒน์ วานิชภิญโญ (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ดังนี้

“ก็มันก็ขึ้นอยู่กับแต่ละวัฒนธรรม จริงๆ อย่างบางเรื่อง การ์ตูนถ้าเป็นไทยเลย อาจจะเป็นสุดสาคร ถ้าเราขัดเยียดความเป็นไทยให้เขาหมด จริงๆ หนังสือจะดูไม่รู้เรื่อง เพราะว่าเขาก็ไม่รู้ว่แต่ละตัวมันเป็นอย่างไง แต่เนื้อหาของเราเป็นปังปอนด์ที่ไม่ได้เรียกว่าเอาวัฒนธรรมไทยซะทีเดียว ก็คือเป็นสากล แต่ว่าเอาความ การดำเนินชีวิตในบ้านเรา ความเป็นอยู่ของเราเป็นยังไง ตอนเขียน ที่บ้านอาจจะมีปิ้งบาร์บิคิวกินอะไรกัน เราก็คือเอาลักษณะความเป็นไทยในปัจจุบัน มาเล่าเรื่องให้เขาฟัง เขาก็จะเข้าใจ”

ผู้ผลิตมีความเห็นว่ากรณีที่การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ปังปอนด์ ได้รับความนิยมจากผู้ชมต่างประเทศ เนื่องจากผู้ผลิตไม่ได้สอดแทรกการแสดงออกถึงความเป็นไทยและวัฒนธรรมไทยลงไป ภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมด แต่พยายามปรับรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันให้มีลักษณะของความเป็นไทยในปัจจุบันผสมผสานกับความเป็นสากล รวมไปถึงสอดแทรกความคิดหลักที่เป็นสากล เช่น ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต แสดงให้ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างมากจนความเจริญทางด้านจิตใจของมนุษย์ลดลงไป มนุษย์กลับต้องตกเป็นทาสของเทคโนโลยี, ถูกควบคุมโดยหุ่นยนต์ มนุษย์ต้องต่อสู้เพื่อให้ได้อิสรภาพคืนมา เป็นปัญหาที่เรียกได้ว่าเป็นสากลที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันนี้ ทำให้ผู้ชมต่างประเทศสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอได้

#### 7.6.2 ภาษา

คุณ วรวิพร รอดพล (สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2548) ได้กล่าวถึง ปัจจัยทางด้านภาษาในการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อผู้ชมต่างประเทศ ดังนี้

“การพากย์เสียง ตามประเทศของเขาไปเลย สมมติว่าฮ่องกงก็เป็นภาษาจีนอะไร อย่างนั้นตามเขาไปเลย ถ้าพากย์เสียงตรงนั้น คือเขาต้องเป็นคนของเขามาพากย์ ของตอน The Animation ก็จะเป็นทางคนฮ่องกงพากย์เอง”

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ปังปอนด์ เมื่อไปออกอากาศที่ประเทศ ฮ่องกง กลุ่มเป้าหมายของการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ คือกลุ่มเด็ก การใช้ภาษาจึงมีการพากย์เสียงเป็น ภาษาจีน เพื่อให้ผู้ชมเด็กเข้าใจได้โดยง่าย

นอกจากนั้นยังมีการปรับเปลี่ยนการใช้คำ, ภาษา, มุข ดังที่ คุณ ทวีวัฒน์ วานิชกัญญา (สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2548) ได้กล่าวว่า

“อาจจะมีบางครั้งมุขมันอาจจะแป้กก็ได้สำหรับเมืองนอก อย่างถูกต้องนะครับ อย่างนี้ เขาไม่รู้ เขาไม่ได้ดูรายการทีวีบ้านเรา แต่ไม่แน่ว่าคุณปัญญาอาจจะออกหลายประเทศะ ก็ตรง นี้จะครับอาจจะมีปัญหาบ้าง ที่ว่ามุขบางมุขที่เราู้ เข้าใจ แต่เขาอาจจะแป้กอย่างนี้ อาจจะมี อย่างที่ บอกก็คือตัดไป ถ้าเราคิดว่าเขาไม่รู้เรื่อง”

ผู้ผลิตยังคำนึงถึงการใช้มุขตลก หรือ แก๊ก เนื่องจาก มุขตลก, แก๊ก อาจเป็นที่ เข้าใจกันดีในการผลิตเพื่อผู้ชมในประเทศเนื่องจากมีประสบการณ์บางอย่างร่วมกัน เช่น คำว่า “ถูกต้องนะครับ” เป็นคำพูดของพิธีกรชาย คุณ ปัญญา นิรันดร์กุล ที่มักพูดเมื่อผู้แข่งขันตอบคำถาม ถูกในรายการเกมโชว์ที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย คำว่า “ถูกต้องนะครับ” จึงมักใช้เป็นคำพูด ล้อเลียนในรายการโทรทัศน์และชีวิตประจำวันของคนไทย เมื่อพูดคำว่า “ถูกต้องนะครับ” คนไทย มักรู้จักดีว่าหมายถึงอะไรเพราะมีประสบการณ์ดูรายการเกมโชว์ร่วมกัน แต่เมื่อผลิตเพื่อผู้ชม ต่างประเทศ ผู้ชมต่างประเทศอาจจะไม่เข้าใจ เนื่องจากวัฒนธรรม, สิ่งแวดล้อม, การรับชมรายการ โทรทัศน์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นผู้ผลิตจึงมีการปรับเปลี่ยน ตัดทอน มุขตลกบางตอน หลีกเลี่ยงมุข เกี่ยวกับการใช้ภาษาที่ผู้ชมต่างประเทศอาจจะไม่เข้าใจ

ชื่อเรื่องของการ์ตูนแอนิเมชัน ปังปอนด์ ทั้ง 3 ภาค มีการตั้งชื่อเรื่องให้เป็น ภาษาอังกฤษ เตรียมพร้อมสำหรับการออกสู่ต่างประเทศ ทำให้ผู้ชมต่างประเทศเข้าใจได้โดยง่าย เช่น การ์ตูนแอนิเมชันภาคแรก Pangpond The Animation ภาคที่สอง Pangpond The Series ภาคที่ สาม Pangpond The Adventure