

# การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พระพุทธเจ้า

โดย รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษมันต์ วัฒนาณรงค์ ผู้กำกับ

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง พระพุทธเจ้า นี้เกิดขึ้นมาจากแรงบันดาลใจในการสร้างสื่อเพื่อการเผยแพร่พระพุทธศาสนาของ ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง เมื่อครั้งยังเป็นนักศึกษาอยู่ที่ประเทศอินเดีย และเมื่อจบการศึกษาได้กลับมาทำธุรกิจส่วนตัวจนประสบความสำเร็จจึงเริ่มคิดหาทางเผยแพร่พระพุทธศาสนา ประจวบกับ ในปี พุทธศักราช ๒๕๔๖ รัฐบาลเห็นความสำคัญของการสร้างบุคลากรทางด้านแอนิเมชันเพื่อต้องการให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนในภูมิภาคแห่งนี้ เพราะได้เล็งเห็นถึงศักยภาพของคนไทยที่มีความสามารถทางศิลปะและความอุตสาหกรรมในการทำงานที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งประเทศไทยมีสภาพแวดล้อมและปัจจัยเกื้อหนุนต่าง ๆ พร้อมเพรียง นอกจากนี้บุคลากรของไทยจำนวนหนึ่งยังเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนให้กับบริษัทต่างประเทศมาโดยตลอด หน่วยงานของรัฐที่ผลักดันแนวคิดและนโยบายของรัฐบาลคือ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ (องค์การมหาชน) จึงจัดให้มีการฝึกอบรมเพื่อฝึกอาชีพให้กับผู้ต้องการทำงานทางด้านแอนิเมชันขึ้น และทำให้ ดร.วัลลภา พิมพ์ทอง ซึ่งเป็นผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้เข้าร่วมโครงการของ สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และเสนอโครงการ ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง พระพุทธเจ้า โดยบริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด ขึ้นเพื่อขอรับการสนับสนุนจากรัฐบาล แต่เนื่องจากเป็นโครงการใหม่ การทำงานต้องใช้เวลาและกระบวนการในการผลิตที่ยาวนาน อีกทั้งยังมีความเข้าใจแตกต่างกันระหว่างสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ กับ บริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด ทำให้ไม่สามารถดำเนินการขอรับความช่วยเหลือจากรัฐบาลได้ บริษัทมีเดียสแตนด์การ์ด จำกัด จึงได้ดำเนินการสร้างภาพยนตร์เรื่อง พระพุทธเจ้า เพียงผู้เดียวโดยมีกระบวนการและขั้นตอนในการผลิตดังนี้

## ๑) ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

การดำเนินการในขั้นนี้ใช้เวลาตั้งแต่ปลายปี ๒๕๔๖ ด้วยการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ อย่างละเอียด โดยส่วนของบทภาพยนตร์และภาพต้นแบบตัวละคร และฉากสถานที่ ทั้งหมด ได้รับการพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องโดย คณะกรรมการที่ตั้งขึ้น โดย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ใช้เวลาในการศึกษาวิจัยประมาณ 1 ปีจึงเสร็จสมบูรณ์ โยมีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

๑.๑) เนื้อเรื่อง ยึดตามพระไตรปิฎกฉบับประชาชน ซึ่งมีเนื้อหาตามที่ปรากฏในแบบเรียนสำหรับสถานศึกษาของประเทศไทย

๑.๒) บทภาพยนตร์ ได้ใช้ภาษาที่เหมาะสมกับยุคสมัย แต่ยังคงลักษณะเฉพาะของต้นฉบับที่เป็นภาษาบาลีไว้ในส่วนที่จำเป็นเพื่อต้องการรักษาความหมายตามต้นฉบับที่เป็นภาษาบาลี

๑.๓) การออกแบบ คณะผู้สร้างภาพยนตร์ได้ประชุมและร่วมกันจินตนาการ และออกแบบฉาก ตัวละคร และการเคลื่อนไหว โดยยึดข้อมูลจากเนื้อหาที่มาจากผลการศึกษา พร้อมทั้งนำเสนอให้ คณะกรรมการที่แต่งตั้งขึ้นจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณฯ พิจารณาเห็นชอบ ซึ่งมีตัวละครทั้งหมด จำนวน ๒๔๔ ตัวละคร มีฉาก กว่าหนึ่งพันฉาก

๑.๔) การกำหนดสี ใช้คอมพิวเตอร์ในการกำหนดค่าสีต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับตัวละครและฉาก

๑.๕) การทำ Storyboard เป็นงานออกแบบการเล่าเรื่องโดยรวมในแต่ละตอนเพื่อกำหนด ภาพและเสียง รวมทั้งการเคลื่อนไหวของตัวละครและฉากต่าง ๆ

๑.๖) การกำหนดและเลือกเสียงประกอบและเสียงพากย์ตามบทภาพยนตร์ เพื่อให้ทราบเวลา โดยรวม จับเวลาในแต่ละฉาก และเพื่อเขียนคำสั่งการแสดงต่อไป

๑.๗) ใบคำสั่งการแสดง (Exposure Sheet) ใบคำสั่งการแสดง เพื่อให้ทราบรายละเอียดการทำงาน ของฉากนั้น ๆ เช่น เวลา ลักษณะการทำงานของกล้อง การเคลื่อนไหวของตัวละคร จังหวะการ พุด และรูปปากตามเสียงพากย์นำ เป็นต้น

## ๒) ชั้นกระบวนการผลิต (Production)

ในขั้นของการผลิตภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง ประวัติพระพุทธเจ้า นั้นใช้เทคนิคการทำการ์ตูนส่วน ใหญ่เป็นแบบ ๒ มิติ และบางส่วนเป็นเทคนิคแบบ ๓ มิติ ขั้นตอนในการทำการ์ตูนแบบ ๒ มิติ มีทั้ง ส่วนของการวาดด้วยมือ และส่วนของการทำด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังนี้

### ๒.๑) แอนิเมชัน ๒ มิติ

๑. แผนก Lay-out วางตำแหน่งฉากและตัวละคร ตามที่ Storyboard กำหนด

๒. แผนก Animator สร้างภาพต้นแบบการเคลื่อนไหว ออกแบบท่าทางการ เคลื่อนไหวของตัวละครให้มีความสัมพันธ์กับใบคำสั่งการแสดง (Exposure Sheet) และสร้างภาพ ต้นแบบการเคลื่อนไหวของตัวละครเป็นช่วง ๆ แต่ยังคงภาพร่างค่อนข้างละเอียดเท่านั้นยังไม่สามารถ นำไปใช้ได้

๓. แผนก Clean-up แก้ไขรายละเอียดของตัวละครจากแผนก Animator เพื่อให้ตัวละคร สะอาด คมชัด และถูกต้องตามต้นแบบตัวละครตามที่ Animator ได้ออกแบบไว้และพร้อมที่จะนำไปใช้ ได้

๔. แผนก In-between สร้างการเคลื่อนไหวของตัวละครต่อจากภาพต้นแบบการ เคลื่อนไหวของแผนก Animator ในระหว่างช่วงให้มีความถี่ของภาพมากขึ้น เป็น ๒๔ ภาพต่อ ๑ วินาที ทำให้การเคลื่อนไหวของตัวละครมีความพลิ้วไหว เป็นธรรมชาติ

๕. แผนก Scan นำภาพที่วาดทั้งหมดมาสแกน เพื่อแปลงข้อมูลภาพให้เป็นไฟล์ ดิจิตอล ลงในคอมพิวเตอร์

๖. แผนก Digital paint เป็นการระบายสีหรือลงสีตัวละคร ตามที่กำหนดค่าสีไว้

๓. แผนก Background เป็นการระบายสีหรือลงสีฉากหรือสถานที่ตามคำสีที่กำหนดไว้

๔. แผนก Compositor ประกอบภาพตัวละครและภาพสถานที่ในแต่ละฉาก ให้เคลื่อนไหวตามใบคำสั่งการแสดง และตรงตาม Storyboard ให้ภาพนิ่งเหล่านั้นดูแล้วมีการเคลื่อนไหวเป็นเรื่องราว

### ๓) ขั้นสุดท้ายของการผลิต (Post-Production)

ขั้นสุดท้ายก่อนนำสู่สายตาประชาชนนั้นเป็นการนำเอา Files ต้นฉบับแต่ละส่วนมาเรียบเรียงใหม่ให้ถูกต้องตามลำดับ โดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการทำงานและแปลงลงเป็นภาพบนฟิล์มภาพยนตร์ โดยมีงานดังนี้

๓.๑) งานตัดต่อภาพยนตร์ ตัดต่อและเรียบเรียงภาพ ให้เนื้อเรื่องกระชับและน่าสนใจมากขึ้น โดยเนื้อเรื่องยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาเดิม

๓.๒) พากย์เสียง ได้มีการคัดเลือกเสียงที่เหมาะสมกับตัวละครแต่ละตัวอย่างรอบคอบ โดยพากย์เสียงตามภาพยนตร์ที่ได้ตัดต่อไว้แล้ว เพื่อให้สามารถแสดงอารมณ์ของตัวละครได้ดียิ่งขึ้น

๓.๓) เสียงเอฟเฟคประกอบ (Sound Effect) ได้มีการตรวจสอบและคัดเลือกโดยคำนึงถึงความจริง

๓.๔) ดนตรีประกอบ (Sound Score) ใช้ดนตรีร่วมสมัย และสอดแทรกดนตรีตามยุคสมัยด้วย

๓.๕) บันทึกลงแผ่นฟิล์ม ประกอบภาพและเสียงทั้งหมดลงแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

๓.๖) งานเพลงประกอบภาพยนตร์ (Original Soundtrack) เป็นแนวเพลงร่วมสมัย

ใช้เวลาผลิตทุกขั้นตอนรวมแล้วเวลาประมาณ 4 ปี จึงมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์ เมื่อวันที่ ๕ ธันวาคม พุทธศักราช ๒๕๕๐ ซึ่งเป็นวันเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 80 ปี ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช มหาราช ผลงานการสร้างภาพยนตร์นี้ ผู้สร้าง ผู้กำกับ และทีมงานทั้งหมด เป็นคนไทย