

การสร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก เรื่อง “The Cube”

Creation of “The Cube,” a 3D Animation with Integration of East and West

ฐากร ปฐมพงษ์สานนท์^{1*} พิศประไพ สารสาสิน² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์³

Thakron Prathomphongsanon^{1*} Pisrapai Sarasalin² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษานิพนธ์ปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²คณบดีคณะศิลปและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

³อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

¹Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

²Dean in Faculty of Art & Design Bachelor of Fine Arts, Rangsit University

³Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

*Corresponding author, E mail: sirawitamp@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์แนวความคิด เกี่ยวกับแอนิเมชันไทย และตะวันตก แล้วนำแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์มาสร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก เรื่อง “The Cube” เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับงานแอนิเมชัน โดยจะดึงข้อดีต่าง ๆ ของแอนิเมชันทางฝั่งตะวันออก เช่น วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม และข้อดีต่าง ๆ ของแอนิเมชันทางฝั่งตะวันตก เช่น การเล่าเรื่อง เทคนิคต่าง ๆ รวมถึงทฤษฎีที่ใช้เพื่อสร้างส่วนประกอบที่ลงตัวในงานแอนิเมชัน ผู้วิจัยคาดว่างานวิจัยครั้งนี้จะทำให้ผู้วิจัยได้รู้ถึงข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับงานแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จของทางฝั่งตะวันตก และปัญหาที่สำคัญของแอนิเมชันไทยเพื่อมาสร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก จากการทดลองนำผลงานเผยแพร่ให้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลทั่วไปที่มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในด้านเทคนิคและคุณภาพในเกณฑ์ที่ดีถึงดีมากในการวิจัย ผู้วิจัยยังได้มีโอกาสได้รับการแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้ทำผลงานและกลุ่มเป้าหมาย ทำให้รับรู้ว่าคุณสมบัติของงานวิจัยเกี่ยวกับผลงานของเรา และได้รับมุมมองใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น มีความพอใจในด้านเทคนิคและคุณภาพในเกณฑ์ที่ดีถึงดีมาก และได้รับมุมมองใหม่ ๆ ที่ได้ คือ มุมมองการสร้างงานที่ผสมผสานระหว่างเทคนิคของงานแอนิเมชันตะวันตก และแบบไทยที่มีความเป็นไปได้อีก หากผู้สร้างสรรค์สามารถสังเคราะห์จุดเด่นของการสร้างงานแต่ละแบบอย่างลึกซึ้งชัดเจน

คำสำคัญ: แอนิเมชัน ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก

Abstract

The purpose of this research was to synthesize ideas of Thai and Western animation. The synthesized concept led to the creation of “The Cube,” an animation integrating East into West, in order to increase its attractiveness. The animation combined strengths of Eastern animations – e.g. culture, architecture, etc. – with those of their Western counterparts, e.g. narrative styles, techniques, etc. – apart from composition building theories to create perfect compositions for the animation. This research would provide the researchers with important insights into successful western animations as well as important limitations of Thai animations.

The samples used in this study included 50 volunteers, aged between 15 and 25 years old. The result showed that the samples’ satisfaction with the techniques and quality used in this graphic novel ranged between high and very high level. The researcher discussed with the samples and learned new perspectives about this work. In addition, the researchers have an opportunity to exchange their opinions with the performers and the target audience, recognizing how the audience felt about this work and how satisfied with the techniques and quality. In conclusion, this animation could combine the techniques of Western animations to Eastern animations. If a creator can synthesize the strengths of each task, a work with a combination of Western and Thai strength would be possible.

Keywords: animation, integrated blend of East and West

1. บทนำ

ปัจจุบันมีแอนิเมชันที่ผลิตโดยคนไทยเข้าฉายในโรงภาพยนตร์มากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับสมัยก่อน เป็นเพราะเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาสูงขึ้นจนถึงบุคลากรในวงการแอนิเมชันที่มีจำนวนมากขึ้นเช่นกัน มหาวิทยาลัยหลายแห่งหันมาให้ความสำคัญกับหลักสูตรในการผลิตสื่อแอนิเมชัน และมุ่งหวังผลิตบุคลากรที่มีคุณภาพและมีความเชี่ยวชาญออกมาสู่ตลาดงานแอนิเมชัน ตลาดของวงการแอนิเมชันไทยได้ขยายใหญ่ขึ้นกว่าแต่ก่อนจึงทำให้ห้าปีที่ผ่านมาเราได้แอนิเมชันไทยเข้าฉายในโรงภาพยนตร์มากขึ้นอย่างเช่นเรื่อง ยักษ์ The Giant King (ประกาศ ชลสรานนท์ และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์, 2555) เอกโค จิ้งก้องโลก Echo Planet (คมกฤษณ์ เข้มกำเนิด, 2549) เป็นต้น

แอนิเมชันในทวีปตะวันตกในส่วนเทคโนโลยีมีความก้าวหน้าเป็นอย่างมากแต่ไม่ใช่เพียงเพราะเทคโนโลยีอย่างเดียวที่ทำให้งานแอนิเมชันตะวันตกประสบความสำเร็จ ยังมีองค์ประกอบหลักที่สำคัญนั้นก็คือนิยาย เรื่อง เพราะเนื้อเรื่องสิ่งที่สำคัญที่สุดในงานแอนิเมชันนั้น โดยต้องผ่านกระบวนการคิดมาเป็นอย่างดีที่จะทำให้ไม่ใช่เพียงแค่คนประเทศที่สร้างเท่านั้นที่เข้าใจ แต่สามารถทำให้คนทั้งโลกเข้าใจได้โดยไม่ถูกตีกรอบในด้านวัฒนธรรม ยกตัวอย่างแอนิเมชันเรื่อง Coco (Lee Unkrich, 2017) ซึ่งได้เล่าเรื่องราวของเทศกาล Day of the Dead เพื่อรำลึกถึงบรรพบุรุษที่ล่วงลับไป ซึ่งเป็นความเชื่อของชาวเม็กซิกัน ซึ่งทางผู้กำกับ และผู้เขียนบท ได้ทำลายกำแพงที่ปิดกั้นระหว่างวัฒนธรรม และเชื้อชาติ ทำให้คนทั่วโลกที่ดูแอนิเมชันเรื่อง Coco นั้นเข้าใจและมีความรู้สึกรวมไปกับแอนิเมชันถึงแม้จะไม่ใช่วัฒนธรรมก็ตาม จนทำให้แอนิเมชันเรื่องนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

แอนิเมชันของไทย มีจุดเด่นด้านวัฒนธรรม บทละครพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ รวมถึงสถาปัตยกรรมแบบไทย แต่ในทางกลับกันก็มีข้อจำกัดด้านการเล่าเรื่องในแบบเดิม ๆ ซึ่งไม่มีความแปลกใหม่จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจนำเอาแนวทางการสร้างสรรค์แบบตะวันตกมาประยุกต์ใช้แบบผสมผสานกับงานแอนิเมชันไทย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญของการเล่าเรื่อง และลำดับเหตุการณ์แบบตะวันตก จึงอยากจะทดลองสร้างแอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยที่สวยงาม และนำการเล่าเรื่องที่น่าสนใจแบบตะวันตกมารวมลงไปในงานแอนิเมชันเพื่อที่จะได้เกิดงานแอนิเมชันที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

2. วัตถุประสงค์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์แนวความคิด เกี่ยวกับแอนิเมชันไทย และตะวันตก แล้วนำแนวคิดที่ได้จากการสังเคราะห์มาสร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตกเรื่อง “The Cube” เพื่อสร้างความรับรู้และเข้าใจในระดับสากล

3. วิธีการดำเนินวิจัย

3.1 แผนการดำเนินงาน

การดำเนินงานในการวิจัยมีขั้นตอนตามรูปภาพแสดงแผนผังดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการทำงาน

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างสำหรับโครงการนี้ ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่สนใจในงานแอนิเมชัน มีอายุระหว่าง 15 - 25 ปี จำนวน 50 คน โดยคัดเลือกจากการสุ่มผ่านโซเชียลมีเดีย

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในงานผลิตสื่อแอนิเมชัน ได้แก่ Autodesk Maya, Zbrush, Adobe Effect และ Adobe Photoshop

ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น คือแบบสอบถามออนไลน์ โดยแบ่งคำถามออกเป็นสองด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา และเทคนิค ดังแสดงดังรูปที่ 2

แบบสอบถามการสร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก เรื่อง "THE CUBE"

*Required

Email address *

Your email address

"THE CUBE"



เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

☐ Other: _____

คุณเคียดอย่างไรแอนิเมชันไทยส่วนใหญ่ มักจะเอาวรรณคดีไทย หรือละครพื้นบ้านมา ดัดแปลงเป็นแอนิเมชันไทย

☐ เฉย ๆ

☐ ปานกลาง

☐ ดี

STEAN WORKSHOP

รูปที่ 2 แบบสอบถามออนไลน์

3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

3.4.1 ศึกษาแอนิเมชันไทย



รูปที่ 3 ภาพตัวอย่าง แอนิเมชันก้านกล้วย

จากรูปที่ 3 หนึ่งในแอนิเมชันที่เราเชื่อว่าคงผ่านตาชาวไทยหลายคนมาแล้วเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในปี 2549 กำกับภาพยนตร์โดย คมกฤษ คุ้มกำเนิด (2549) เคยได้ร่วมงานกับสตูดิโอชั้นนำอย่างบริษัท วอลท์ ดิสนีย์ และบลูสกาย และร่วมผลิตแอนิเมชันของหลายเรื่อง เช่น ทาร์ซาน ไอซ์เอจ และ แอตแลนติส

ก้านกล้วย ได้แรงบันดาลใจมาจากช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ซึ่งมีหลังโค้งลาดคล้ายก้านกล้วย เรื่องราวเกี่ยวกับช้างตัวน้อยที่ตัดสินใจออกตามหาพ่อ แต่ค้นได้มาเป็นช้างศึกออกรบกับพระนเรศวรและตอบแทนคุณแผ่นดิน จนท้ายที่สุดก็ได้ชัยชนะเหนือหงสาวดี แอนิเมชันเรื่องนี้ให้ข้อคิดมากมายทั้งเรื่องครอบครัว มิตรภาพ ความกล้าหาญ และความจงรักภักดี

ที่มาของเนื้อเรื่อง ประวัติศาสตร์ไทยเรื่องช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช



รูปที่ 4 ภาพตัวอย่าง แอนิเมชันนาค

นาค เป็นแอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในปี 2551 กำกับภาพยนตร์โดย ฌีรุตพงศ์ รัตนโชคสิริกุล (2551)

นาค ได้แรงบันดาลใจมาจาก แม่นาค ฌ. พระโขนง แต่ได้ตีความของเนื้อเรื่องใหม่โดยยกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันของมนุษย์และพวกผีเข้ามาเล่าเรื่อง (ดังแสดงในรูปที่ 4) ที่มาของเนื้อเรื่อง ละครพื้นบ้าน แม่นาค ฌ. พระโขนง



รูปที่ 5 ภาพตัวอย่าง ชักย์ The Giant King

ชักย์ The Giant King เป็นแอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในปี 2555 กำกับภาพยนตร์โดย ประภาส ชลศรานนท์ และชัยพร พานิชรุทติวงศ์ (2555)

ชักย์ ได้แรงบันดาลใจมาจากวรรณคดีในตำนานเรื่องรามเกียรติ์ แต่ได้มีการออกแบบตัวละครให้ทันสมัย โดยออกแบบเป็นยุคที่ตัวละครนั้นเป็น หุ่นยนต์ และพลิกบทบาทของตัวละครที่แต่ก่อนเคยเป็นศัตรูกันให้เป็นมิตร เป็นแอนิเมชันที่น่าเสนอคำว่ามิตรภาพได้อย่างลึกซึ้ง (รูปที่ 5)

ที่มาของเนื้อเรื่อง วรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์



รูปที่ 6 ภาพตัวอย่าง แอนิเมชัน Inside Out

Inside Out เป็นแอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในปี 2015 กำกับภาพยนตร์โดย Pete Docter และ Ronnie Del Carmen (2015)

เป็นเรื่องราวของ "ไรลีย์" เด็กสาวที่เติบโตมาจากการใช้ชีวิตในแบบตะวันตกกลาง ที่ต้องย้ายไปอยู่บ้านใหม่ ในเมืองซานฟรานซิสโก ไรลีย์ถูกควบคุมด้วยอารมณ์ต่าง ๆ ของเธอ ไม่ว่าจะเป็น ความสุข ความกลัว ความโกรธ ความรังเกียจ หรือความเศร้า อารมณ์ทั้งหมดได้ถูกตีความเป็นสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในศูนย์บัญชาการควบคุมภายในจิตใจของไรลีย์ ที่ซึ่งพวกเขาจะคอยช่วยเหลือเธอในการใช้ชีวิตในแต่ละวัน (รูปที่ 6)

ที่มาของเนื้อเรื่อง เป็นการจินตนาการของผู้เขียนบท ที่คิดถึงอารมณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ว่าเป็นตัวควบคุมเราอยู่ภายในของใจมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์ ความสุข ความกลัว ความโกรธ ความรังเกียจ หรือความเศร้า เป็นต้น



รูปที่ 7 ภาพตัวอย่าง How to Train Your Dragon

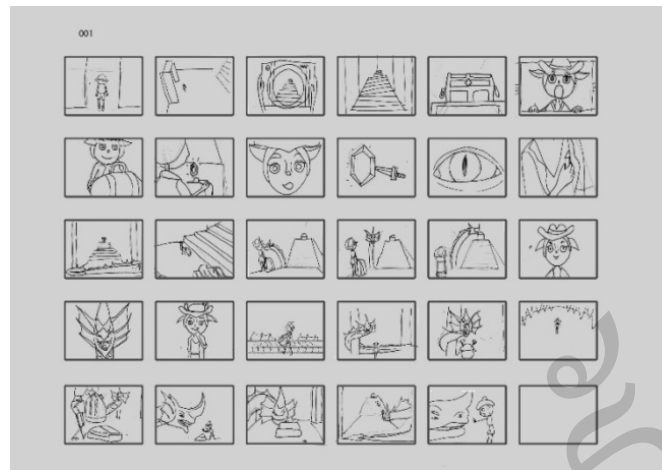
How to Train Your Dragon เป็นแอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในปี 2553 กำกับภาพยนตร์โดย Dean DeBlois และ Chris Sanders (2010)

นี้เป็นเรื่องราวของหนุ่มน้อยแห่งเผ่าไวคิงชื่อ ฮิคคัพ ผู้อาศัยอยู่บนเกาะ ที่แต่ก่อนมีศัตรู นั่นก็คือพวกมังกร แต่ฮิคคัพเป็นคนที่คิดต่างคิดว่าเราชาวไวคิงสามารถที่จะอยู่ร่วมกับมังกรได้ (รูปที่ 7)

ที่มาของเนื้อเรื่อง เป็นความเชื่อของชาวไวคิง และมังกร

3.4.2 เขียนบท

ผู้วิจัยได้ศึกษาจากแอนิเมชันที่ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยม เช่น เรื่อง Up Inside out แล้วได้นำข้อดีของการทำแอนิเมชันแบบตะวันตกมาประยุกต์ใช้ในการเขียนบท แต่ยังคงความเป็นตะวันออกแบบไทย แสดงดังรูปที่ 8



รูปที่ 8 ภาพตัวอย่าง Storyboard

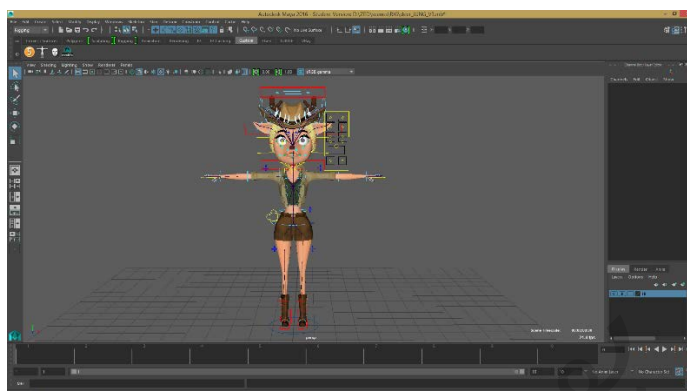
3.4.3 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครนั้นได้แรงบันดาลใจได้มาจากภาพยนตร์ Indiana Jones เป็นหนังยุค 80 ที่ถือว่าเป็นอมตะที่ทุกคนต้องเคยผ่านตาซึ่งตรงกับ character นักล่าสมบัติ แสดงดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 ภาพตัวอย่าง ตัวละครที่ออกแบบ

3.4.4 การผลิตแอนิเมชัน 3D ในส่วนของขั้นตอนผลิตงาน ผู้วิจัยได้เลือกใช้โปรแกรม Zbrush และ Autodesk Maya โดยเฉพาะการใส่กระดูก แสดงดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 ภาพตัวอย่างการใส่กระดูกตัวละคร

4. ผลการวิจัย

4.1 ผลที่ได้รับจากการสร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตกเรื่อง “The Cube” พบว่าจากการทดลองนำผลงานเผยแพร่ให้กับกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลทั่วไปที่มีอายุระหว่าง 15- 25 ปี จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในด้านเทคนิคและคุณภาพในเกณฑ์ที่ดีถึงดีมากในการวิจัย และยังชอบการเล่าเรื่องของแอนิเมชัน เพราะบุคคลทั่วไปยังไม่เคยเห็นแอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก จึงค่อนข้างแปลกใหม่

4.2 แอนิเมชันไทยที่เกิดขึ้นนั้นส่วนใหญ่จะนำเอาเรื่องของวรรณคดี ละครพื้นบ้าน และชีวประวัติ โดยจะนำมาดัดแปลงใหม่หรือเพิ่มเนื้อบางส่วนเช่น การออกแบบตัวละครใหม่ให้เข้ากับยุคสมัย แต่โครงสร้างของเนื้อเรื่องหลักก็ยังคงแบบเดิมไว้ ซึ่งก็เป็นข้อดีเพราะคนไทยเองมีความรู้สึกและเข้าใจกับพวกวรรณกรรม วรรณคดี ละครพื้นบ้าน เพราะเคยผ่านหูผ่านตามาบ้าง ในตำราเรียน หรือละครโทรทัศน์ แต่ถ้าแอนิเมชันไทยนั้นมีการเผยแพร่ไปทั่วโลกอาจจะมีปัญหาด้านการเข้าใจ และความซาบซึ้งในตัวเนื้อเรื่องของงานแอนิเมชัน เพราะวรรณคดี ละครพื้นบ้าน จนถึงชีวประวัติ นั้นได้ถูกปลูกฝังมาพร้อมกับคนไทยจึงยากที่จะทำให้ชาติอื่นมีไม่เคยดูหรือผ่านหูผ่านตามาบ้าง รู้สึกซาบซึ้งและมีอารมณ์ร่วมทำงานได้

แต่ในทางกลับกันแอนิเมชันส่วนใหญ่ของตะวันตกไม่ได้นำเนื้อหาของ วรรณคดี ละครพื้นบ้าน และชีวประวัติ ของประเทศตัวเองมาสร้างในงานแอนิเมชัน บางครั้งจุดกำเนิดของเรื่องนั้นเป็นเรื่องที่ใกล้ตัวยกตัวอย่างเช่น ชายชราจากเรื่อง Up ที่มีความฝันอยากจะได้ลูกในทวีปอเมริกา ผู้กำกับสามารถเอาประเด็นแค่นี้มาเรียบเรียงกับทีมเขียนบทจนสร้างแอนิเมชันที่สมบูรณ์ จนทำให้ผู้ชมมีที่ดูนั้นเกิดความสุข ความซาบซึ้งจนสามารถครองใจผู้คนจากทุกมุมโลกได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องในงานแอนิเมชันเป็นอย่างมาก ส่วนทางด้านเทคนิคนั้นมีความสำคัญรองลงมาจากเนื้อเรื่อง

5. อภิปรายผล

5.1 ด้านประโยชน์

ผู้วิจัยได้เรียนรู้เกี่ยวกับแอนิเมชันไทย แนวคิด การเขียนบท จนถึงปัญหา และได้ศึกษาองค์ความรู้ของแอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จของทางตะวันตก อย่างเช่น เทคนิค และการเล่าเรื่อง จึงทำให้การผลิตแอนิเมชันที่ผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตกเรื่อง “The Cube” เกิดองค์ความรู้ใหม่และได้นำข้อดีของแอนิเมชันของทางตะวันออกและตะวันตกมาปรับใช้ให้เข้ากับงาน

5.2 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่เกิดขึ้นนั้นได้สะท้อนถึงวงการแอนิเมชันไทยที่มีความเติบโตอย่างต่อเนื่อง รวมถึงที่บุคลากรด้านแอนิเมชันก็มีความสามารถที่จะรังสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่มีคุณภาพได้

5.3 ด้านเทคนิค

แอนิเมชันที่เกิดผสมผสานระหว่างตะวันออกและตะวันตก ยังคงเป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับวงการแอนิเมชันตยังคงมีทั้งข้อดีและข้อเสียต่างกันไป ข้อดีคือ ได้นำเทคนิคการเคลื่อนไหวและการเล่าเรื่องแบบตะวันตกมาปรับใช้ให้งานสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ส่วน ข้อเสียคือ เนื้อหาที่เกิดจากการผสมผสานเกิดความไม่ลงตัวในบางอย่างเช่นตัวละคร กับฉาก เพราะต่างวัฒนธรรมจนถึงสถาปัตยกรรมบางชิ้นที่สร้างขึ้นนั้นเมื่อเอามารวมกันทำให้เกิดความขัดแย้งภายในตัวงาน

6. บทสรุป

แอนิเมชันไทยมีความเป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะด้าน สถาปัตยกรรม ละครพื้นบ้าน และวรรณคดี แต่การเล่าเรื่องนั้นยังอยู่ในกรอบเดิม ๆ จึงไม่เป็นที่หน้าดึงดูดของคนรุ่นใหม่รวมถึงเทคนิคภาพ ยังไม่ทันสมัยเมื่อเปรียบเทียบกับแอนิเมชันตะวันตก ส่วนแอนิเมชันตะวันตกนั้นจะเน้นการเล่าเรื่องเป็นหลัก แต่เรื่องของเทคนิคภาพก็ยังให้ความสำคัญแต่เป็นเรื่องรองลงมา ถ้าแอนิเมชันไทยเริ่มพัฒนาจากจุดเริ่มต้นโดยการนำการเล่าเรื่องและเทคนิคแบบตะวันตกมาใช้ผสมกับข้อดีของกับแอนิเมชันไทยที่มีอยู่แล้ว จะทำให้เกิดแอนิเมชันที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ส่วนตัวผู้วิจัยอยากจะทดลองนำข้อดีของแอนิเมชันไทยและตะวันตกมาหาความลงตัวให้กับแอนิเมชัน

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณ รศ. พิศประไพ สารศาสดิน ที่ให้คำแนะนำ ตรวจสอบ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในส่วนของการทำ วิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณ ผศ. ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ให้คำปรึกษาและแนะนำด้านเทคนิคต่าง ๆ และขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ คุณค่าและประโยชน์อันเกิดจากงานวิจัยฉบับนี้

8. เอกสารอ้างอิง

คมกฤษณ์ เข้มท่าเน็ด. (ผู้กำกับ). (2549). ก้านกล้วย [ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย]. กรุงเทพฯ: กันตนา แอนิเมชัน สหมงคลฟิล์ม.

ณัฐพงษ์ รัตนโชคศิริกุล. (ผู้กำกับ). (2551). นาค [ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย]. กรุงเทพฯ: สหมงคลฟิล์ม.

ประภาส ชลศรานนท์ และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. (ผู้กำกับ). (2555). ยักษ์ The Giant King [ภาพยนตร์แอนิเมชันไทย]. กรุงเทพฯ: เวิร์คพอยท์ พิคเจอร์ส.

Pete Docter. (Directed). (2015). Inside Out [Animation]. United States: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Chris Sanders Dean DeBlois (Directed) . (2 0 1 0) . How to Train Your Dragon [Animation]. United States: DreamWorks Animation.

Lee Unkrich. (Directed). (2017). Coco [Animation]. United States: Walt Disney Studios Motion Pictures.