

# อัตลักษณ์ทางศิลปกรรมไทย ในผลงานภาพยนตร์การ์ตูนของ อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2498

วิสิฐ จันมา<sup>1\*</sup>

Thai Identity Art in Payut Ngaokrachang's Animation since 1955

Vizit Junma<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ จ.พิษณุโลก

<sup>1</sup> Lecturer, Faculty of Architecture, Chiang Mai University

\* Corresponding author E-mail address: ed\_toon@hotmail.com

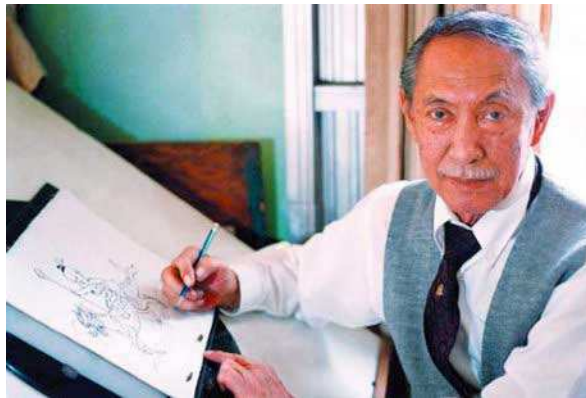
## บทนำ

ภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ได้ออกฉายครั้งแรกตั้งแต่ปี พ.ศ.2498 นับเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกอย่างเป็นทางการของไทยชื่อเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง” และในปีพ.ศ. 2500 อาจารย์ปยุต ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนุมานเผชิญภัย” ในปีพ.ศ. 2503 สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เด็กกับหมี” และผลงานชิ้นเอกของอาจารย์ปยุต และของประเทศไทยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องแรกของไทยเรื่อง “สุดสาคร” จากนั้นเว้นระยะเวลาสามสิบกว่าปีจนกระทั่งปี พ.ศ. 2535 อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ได้รับการว่าจ้างจาก JOICEP FILM ประเทศญี่ปุ่น ให้สร้างภาพยนตร์ เพื่อการศึกษาสำหรับสตรีเรื่อง “ชัยชนะของสาวน้อย (My Way)” นับเฉพาะเรื่องที่มีขนาดยาวและออกฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น ไม่รวมงานที่เป็นภาพยนตร์โฆษณา จึงเป็นผลงานที่มีจำนวนไม่น้อย เทียบกับศิลปินหนึ่งคนได้สร้างสรรค์ขึ้นให้กับประเทศไทย อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง นับเป็นบุคลากรทางด้านภาพยนตร์การ์ตูนที่สำคัญคนหนึ่งของประเทศไทย สมควร จะได้รับการยกย่องและให้ความสำคัญในฐานะที่เป็นผู้วางรากฐานการทำงานอุตสาหกรรมด้านภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชัน หรือ ภาพเคลื่อนไหว รวมไปถึงด้านการศึกษาที่เกี่ยวกับในประเทศไทย ตลอดจนเป็นแรงบันดาลใจ เป็นศิลปินผู้สร้างสรรค์มรดกทาง ศิลปวัฒนธรรมให้เผยแพร่ออกไปสู่สากล สู่ประชาชนในวงกว้าง ทั้งเปรียบเป็นครูและแบบอย่างให้กับกลุ่มคนรุ่นใหม่ ก่อให้เกิด การตื่นตัวด้านศึกษา และการส่งเสริมอุตสาหกรรมในวิชาชีพการทำงานด้านภาพยนตร์การ์ตูน การศึกษาวิเคราะห์ผลงานของ ท่านในเชิงวิชาการจึงเป็นเพื่อประโยชน์ต่อการศึกษาและพัฒนางานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนตลอดจนงานในด้าน ศิลปวัฒนธรรม งานด้านสื่อสารมวลชนและงานในสาขาที่เกี่ยวข้องต่อไป

ภาพยนตร์การ์ตูน และแอนิเมชันในปัจจุบันได้เป็นสื่อหลักในการเผยแพร่โน้มน้าว ชักจูงในการนำเสนอวัฒนธรรม เรื่องราว อารยะธรรมความเจริญของประเทศได้เป็นอย่างดี (Zhen Liu,2007) และมีการศึกษาพบว่า งานด้านภาพยนตร์การ์ตูน รวมถึงงานคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เกิดขึ้นจากส่วนผสมที่หลากหลายและเกี่ยวข้องโดยตรงทั้งหมดกับเรื่องศิลปวัฒนธรรม วิธีการ ที่จะพัฒนางานในด้านนี้ไปอย่างต่อเนื่อง และเกิดความก้าวหน้าต่อไปได้นั้น ต้องใช้หลักการของสุนทรียภาพด้านความงาม คุณค่า และความต้องการของสังคมวัฒนธรรมนั้นๆ (Lien Fan Shen, 2007) การ์ตูนและแอนิเมชัน เป็นสื่อสากลที่สามารถเข้าถึงชนทุกชาติทุกภาษา ภาษาภาพที่มีการแสดงออกด้วยบุคลิกลักษณะท่าทางสีหน้า อารมณ์ของภาพยนตร์การ์ตูนนั้นกลับเป็นสิ่งที่ผู้ชมทำความเข้าใจได้ง่ายทั้งเด็กเยาวชนและผู้ใหญ่ จึงทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นที่นิยมชื่นชมของทุกวัย ซึ่งเหมือนกับภาพยนตร์ที่เป็น ส่วนหนึ่งของภาษาในการสื่อสารเช่นเดียวกัน (Peter Kivy, 2004, Page 233) งานด้านแอนิเมชันในประเทศไทยเป็นหน่วยหนึ่งของงานหลักของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ซึ่งมีความสำคัญจนถูกบรรจุอยู่ในร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 (พ.ศ.2555 – 2559) การศึกษาและพัฒนาองค์ความรู้ในเรื่องการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนเป็น แนวทางที่ได้รับการส่งเสริมจากทางภาครัฐ ทั้งจากสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ SIPA (Software Industry Promotion Agency) มาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปีพ.ศ. 2546 จนถึงปัจจุบัน และ คำว่า การ์ตูนสร้างชาติก็ได้รับการยอมรับจาก สื่อมวลชนและผู้คนในสังคมไทย สอดคล้องกับการตื่นตัวเรื่องเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตัวอย่างจากประเทศญี่ปุ่น การ์ตูนสร้างชาติ เป็นวลีที่คนในชาติญี่ปุ่นกล่าวได้อย่างเต็มปากเต็มคำ และเต็มความภาคภูมิใจ ประมาณการได้ว่าในแต่ละปีชาวญี่ปุ่นใช้เงินกว่า 5 แสนล้านเยนไปกับการซื้อหนังสือการ์ตูน และยังบุกไปตีตลาดอีกหลายประเทศทั่วโลก (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ , พิรุณ อนุวัชศิริ วงศ์ ,หน้า 243- 244) มูลค่าทางเศรษฐกิจและรายได้ของภาพยนตร์การ์ตูนที่สร้างรายได้ไปทั่วโลกนั้นกว่า 80,500 ล้านบาท บทสรุปผู้บริหารสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ศึกษาและรายงานผลประกอบการในด้านแอนิเมชันของไทยมี

มูลค่าทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นทุกปี สรุปผลในปีพ.ศ.2553 มีมูลค่ากว่า 7,000 ล้านบาท ซึ่งนับเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอย่างมหาศาลให้กับประเทศไทยอีกทางหนึ่ง

ภาพยนตร์การ์ตูนของไทยนั้นสร้างขึ้นครั้งแรกและได้ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์เมื่อปีพ.ศ. 2498 ซึ่งเริ่มต้นขึ้นพร้อมๆ กับประเทศประเทศญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศที่ทรงอิทธิพลอย่างมากในเรื่องแอนิเมชันและการ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของไทยนั้น สร้างขึ้นโดยอาจารย์ ปยุต เงากระจ่าง ผู้ซึ่งได้รับการยอมรับเป็นบิดาแห่งวงการภาพยนตร์การ์ตูนไทย และถูกยกย่องให้เป็น วอลท์ดิสนีย์ แห่งเมืองไทยอีกด้วย อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง เกิดที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เข้ามาเรียนต่อที่วิทยาลัยเพาะช่าง และได้สร้างผลงานภาพยนตร์การ์ตูนทั้งขนาดสั้นและยาว ผลงานภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดสร้างขึ้นตั้งแต่ปีพ.ศ.2498 ถึงปีพ.ศ. 2535 ภาพยนตร์การ์ตูนที่นับเป็นทางการเรื่องแรกของไทยชื่อเรื่อง “हेतุมหัทศจรยในเช้าวันหนึ่ง” สร้างขึ้นและออกฉายเป็นกรณีพิเศษแก่สื่อมวลชนและผู้ชมที่โรงภาพยนตร์ ศาลาเฉลิมไทย เมื่อ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2498 และต่อมาในปีพ.ศ. 2500 อ.ปยุตก็ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนูมานะผจญภัย” ขึ้น ในปีพ.ศ. 2503 สร้างเรื่อง “เด็กกับหมี” และภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องแรกของไทยและเป็นผลงานชิ้นเอกของอาจารย์ปยุตและของประเทศไทย ได้แก่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุดสาคร” จากนั้นจนถึงปี พ.ศ. 2535 อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ได้รับการว่าจ้างจาก JOICEP FILM ประเทศญี่ปุ่น ให้สร้างภาพยนตร์เพื่อการศึกษาสำหรับสตรีเรื่อง “ชัยชนะของสาวน้อย (My Way)” อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง ถึงแก่กรรม เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2553 ขณะมีอายุได้ 81 ปี



ภาพที่ 1 อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง วอลท์ดิสนีย์ เมืองไทย

#### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “हेतุมหัทศจรยในเช้าวันหนึ่ง”

เนื้อเรื่องชายหนุ่มคนหนึ่ง (ที่มาจากตัวอาจารย์ปยุต เงากระจ่างเอง) หลับอยู่บนเตียงมีสุนัขนอนอยู่บนพื้นใกล้ๆ นาฬิกาปลุกที่หัวเตียงก็ดังขึ้น สุนัขตื่นขึ้นมาปลุกชายหนุ่มแต่ชายหนุ่มก็ไม่ยอมตื่น สุนัขเลยหันต่อ นาฬิกาปลุกดังขึ้นอีกครั้ง พร้อมกับมีค้อนเล็กๆ ยื่นออกมาจากใต้ตัวชายหนุ่มที่กำลังหลับให้ตื่นขึ้น ชายหนุ่มตื่นขึ้นมาแต่งตัว พร้อมกับเป็นฝ่ายปลุกสุนัขให้ตื่นขึ้นบ้าง ชายหนุ่มเดินออกจากบ้านด้วยความรีบเร่ง ผ่านแปลงดอกไม้ก็นำดอกไม้มาดมกลิ่น ดอกไม้มีชีวิตทักทายหยอกล้อเล่นด้วย ชายหนุ่มเดินต่อมาเจอดอกไม้บนต้นไม้ จึงดึงดอกไม้ลงมาดมอีกครั้ง บังเอิญว่ากิ่งไม้นั้นมีรังนกมีนกกกไข้อยู่ เมื่อดึงกิ่งไม้ลงมาดมดอกไม้เสร็จก็ปล่อยกิ่งไม้กลับ ทำให้แม่กกตกใจ และรังนกก็ลอยกระเด็นขึ้น แม่กกโมโหหยิบหนังสือตีก ออกมายิงจนชายหนุ่มตัวหมุนโยนอยู่นาน สุนัขของชายหนุ่มวิ่งตามมาพอดี แม่กกทำท่าจะยิงหนังสือตีกไปที่สุนัข สุนัขเห็นจึงวิ่งหนีออกไป เปลี่ยนภาพมาที่บริเวณสามแยกริมถนนมีตึกแถว ชายหนุ่มเดินมาโบกรถ มีรถสามล้อถีบมารับไป ชายหนุ่มขึ้นรถผ่านบ้านเรือน สะพานข้ามคลอง นั่งรถสามล้อถีบมาเจอกับรถยนต์ (รถเก๋ง) จะชนกัน แต่แล้วรถยนต์ก็กลับมีชีวิตขึ้น มีตา มีปาก พูดคุยกันกับรถสามล้อ แล้วรถยนต์ก็ยึดตัวล้อรถกลายเป็นขายาวยึดเดินข้ามหัว รถสามล้อถีบวิ่งกันต่อไป มาเจอกับตำรวจจราจร (ที่มีรูปร่างคล้ายกับตัวการ์ตูนอเมริกาชื่อ ป๊อปปาย กะลาสีเรือ) ตำรวจจราจรห้ามรถสามล้อถีบให้หยุด แต่ป้ายจราจรกลับเขียนว่าไป พอตำรวจจราจรเปลี่ยนป้ายเป็นหยุดรถสามล้อถีบกลับไปได้



ภาพที่ 2 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง”

ที่มาจาก <http://www.youtube.com/watch?v=H9JE8Nz3-E>

รถสามล้อถีบผ่านมายังบริเวณที่เสาชิงช้า หน้าศาลาว่าการกรุงเทพฯ สักพักก็วิ่งมาถึงอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ถนนราชดำเนิน ชายหนุ่มยิ้มแย้มอย่างอารมณ์ดี ภาพก็ตัดมาที่ริมถนนนั้นมีหญิงสาวคนหนึ่งเดินอยู่ชายหนุ่มเห็นเข้าจึงมองตามบันทึกที่สายไปมา ทันใดนั้นเอง ชิบกระโปรงด้านหลังของหญิงสาวก็ปริแตกออก ชายหนุ่มที่มองอยู่ ตาถลนลอยออกมาจากเป่าตา ภาพตัดมาที่การจราจรที่หนาแน่นคับคั่งอีกครั้งรถสวนกันไปมาและชนประสานงากันระเบิดรุนแรงจน รถและถนนกลายสภาพมาเป็นกองขยะสู่สานรถยนต์ ขนาดใหญ่ คนทั้งหมดยังมีชีวิตโผล่ออกมาจากซากรถยนต์เหล่านั้น ชายหนุ่มและรถสามล้อถีบวิ่งผ่านไป โดยไม่ได้รับอันตรายหรือผลกระทบใดๆเลย ภาพจางซ้อนกลับมาเป็นภาพชายหนุ่มหลับอยู่บนเตียง สุนัขก็นอนหลับอยู่ที่พื้น เหมือนภาพเดิมตอนต้นเรื่อง นาฬิกาปลุกก็ดังขึ้นเอาค้อนเล็กๆทุบหัวชายหนุ่มเหมือนเหตุการณ์เดิมตอนต้น สุนัขตื่นขึ้นก่อนแล้ววิ่งออกไป สลั่ววิ่งเข้ามา ชายหนุ่มตื่นขึ้นแต่งตัวและ โคงค่านับให้ผู้ชม ม่านปิดลงตัวอักษรขึ้นคำว่า จบ

#### วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง”

การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบหรือปัจจัยของภาพยนตร์แอนิเมชันหลักๆ ที่จะนำมาวิเคราะห์นั้นประกอบด้วย โครงสร้างหลักต่อไปนี้

#### ด้านเนื้อหาเรื่องราวและแนวความคิด

เนื้อหาในเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง” เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ถูกจำแนกตามประเภทของภาพยนตร์ ซึ่งจัดเป็นภาพยนตร์การ์ตูนแนวผจญภัย (adventure) ผสมกับแนวจินตนาการ (Fantasy) และจำแนกตามหลักทฤษฎีภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ในแนวทางรูปแบบนิยม (Formalist) คือการมองไปที่เทคนิค องค์ประกอบด้านภาพแสงเสียง การดำเนินมีแก่นของเรื่องอยู่ที่การเดินทางผจญภัยปราบเหล่าร้ายและจินตนาการที่เหนือจริง มีแนวทางการรับอิทธิพล แนวความคิดจากปรัชญาศิลปะแนว “เซอร์เรียลลิสต์” (Surrealist) เรื่องราวโดยรวมเป็นเหมือนการเปิดเผย แสดงตัวตน และแสดงทัศนคติส่วนตัว บันทึกรความคิดความเห็นในช่วงเวลาของวัยนั้น ซึ่งเป็นความเข้าใจต่อโลกในทัศนะของ อาจารย์ปยุต และถ้าวิเคราะห์ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ในเรื่องจิตไร้สำนึก ซึ่งได้นำข้อมูลความฝันมาวิเคราะห์ศึกษาอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ ได้ข้อสรุปสำคัญ เรื่องการแปลความฝัน (The Interpretation of Dream ) อย่างน้อยสองเรื่องคือ

1. ความฝันเรื่องของความปรารถนาที่เก็บซ่อน (wish fulfillment) กดทับมิดชิดไว้ในจิตไร้

สำนึก ที่จะโผล่ผุดขึ้นมาในเวลาหลับ แต่เป็นการผุดขึ้นมาแบบมีเล่ห์เหลี่ยม แยกย่อยโดย เฉพาะฝันของผู้ใหญ่ ทั้งนี้ เพราะมีตัวแต่งฝัน หรือ (dream work) ให้เนื้อหาประหลาดไป

2. ความฝันทำให้ยึด ปะคับประคองเวลาหลับให้นานออกไป (ฝันเพื่อหลับ) การแปลความฝันตามทฤษฎีของฟรอยด์

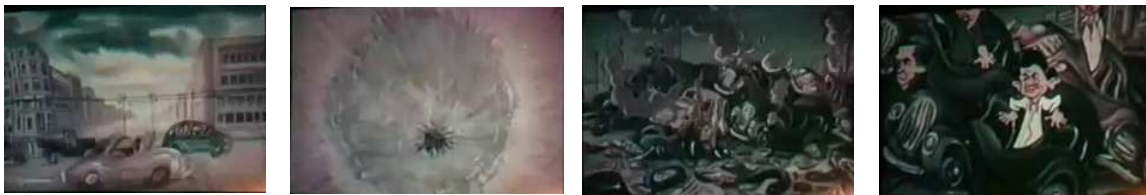
มีรายละเอียดหลายประการ ขึ้นอยู่กับการทำความเข้าใจว่าตัวแต่งฝัน (dream work) จะปรับแต่งเนื้อหาความฝันเป็นอย่างไร เช่นย่อเนื้อหาจนต่างไปจากโครงเดิม ดัดแปลงเป็นสัญลักษณ์ (symbol) จัดวางเรื่องราวให้เหลือเชื่อ หรือการเกิดภาพแปลกๆ ในความฝันซึ่ง فروยด์ เรียกว่าเป็นการหลงผิด (delusion) (ยศ สันติสมบัติ. หน้า 32-34, 2542)



ภาพที่ 3 ภาพเหตุการณ์ในเรื่องที่แสดงถึงการบิดผันเปลี่ยนแปลงรูปร่างตัวละคร



ภาพที่ 4 ภาพเหตุการณ์ที่แสดงถึงการเปิดเผยแรงปรารถนาทางเพศภายใต้จิตสำนึกของตัวละครเอก



ภาพที่ 5 ภาพเหตุการณ์รถยนต์ชนกันระเบิดรุนแรงแต่กลับไม่มีใครได้รับอันตรายใดๆ

เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นมาเป็นเรื่องแรก เรื่องราวมีเนื้อหาจากตัวละครเอกซึ่งก็คือตัว อาจารย์ปยุต เงากระจ่าง เองตลอดทั้งเรื่อง ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูน มีลักษณะการเดินเรื่องอย่างเรียบง่ายในช่วงแรก เหตุการณ์ที่ดึงดูดความสนใจผู้ชมมีเป็นช่วงๆ สอดแทรกอารมณ์ขันในเรื่องรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่น นาฬิกาเกิดมีชีวิตเอาค้อนตีหัวเพื่อปลูกให้ตื่น (ซึ่งจริงๆ ยังคงหลับอยู่) ตีความหมายของเรื่อง (ซึ่งเป็นการฝันว่าตัวเองตื่นขึ้น) ว่าเป็นการยืดเวลาการนอนหลับออกไป เพื่อลดความรู้สึกผิดในการต้องตื่นขึ้นมา และตอนที่เดินไปขึ้นชมบรรดาดอกไม้ที่มีชีวิต ดอกไม้ก็แสดงได้ตอบการชื่นชมของตัวละครเอกกลับเช่นกัน เป็นการเพิ่มความสำคัญต่อตนเองของตัวละครเอก (ปมหลงตนเองแบบออดิปุส) นกที่ถูกรบกวนเอาหนังสือตีถึงตัวละครเอก (ราวกับมีสถานะเป็นคนอีกคน) มีความหมายถึงการถูกลงโทษจากสังคมหรือผู้คนรอบข้างหรือไม่ ในเรื่องความผิดบางอย่างในใจตัวละครเอก จึงสร้างตัวละครแม่มก ขึ้นมาเพื่อลงโทษตนเองในความผิดนั้น เรื่องราวดำเนินต่อมาตัวอาจารย์ปยุตนั่งรถสามล้อถีบไปเจอกับรถยนต์ที่ไม่ยอมหลีกทางให้แก่มัน ชักครูล้อของรถยนต์ก็เปลี่ยนรูปร่างไปเป็นขาเดินข้ามหัวสามล้อถีบไป ตีความรถยนต์เป็นสัญลักษณ์แบบ فروยด์ คือเพศชายซึ่งมีอำนาจเหนือกว่าตัวละครหลัก ที่นั่งรถสามล้อถีบเป็นความอ่อนด้อยกว่าทั้งทางสังคมและทางเศรษฐกิจ (ดูภาพประกอบที่ 3 ) เรื่องดำเนินต่อมารถสามล้อถีบวิ่งมาหยุดตอนที่ตำรวจจราจรทำในสิ่งตรงข้ามกับที่เห็น เช่นป้ายจราจรบอกให้ไปแต่สั่งให้หยุดรถ เปลี่ยนป้ายเป็นหยุดแต่ให้รถไป ตีความเนื้อหาในตอนนี้อาจเป็นมุกตลกหรืออาจตีความไปถึงเรื่องของสภาพสังคมในช่วงปี.ศ. (ยุคของพล.ต.อ.เผ่า ศรียานนท์ ที่มีคำขวัญว่า “ได้ฟ้านี้ไม่มีอะไรที่ตำรวจไทยทำไม่ได้”) ที่ตำรวจอาจมีอำนาจมากจนสามารถทำอะไรก็ได้เป็นสิ่งที่ถูกต้องได้ด้วยอำนาจของตนเอง ซึ่งก็อาจเป็นการลดทอนปมความกลัวให้ออกมาในเชิงการล้อเลียนให้เป็นความตลกขบขัน เรื่องราวดำเนินมาที่ รถสามล้อถีบวิ่งผ่านถนนราชดำเนิน และอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย แล้วเจอกับหญิงสาวซึ่งเดินอยู่ริมถนน จู่ๆ ชิปกางเกงด้านหลังแตกเผยให้เห็นเนื้อนวล

หญิงสาว ตัวละครเอกก็แสดงความตื่นเต้นและตกใจ เป็นการเปิดเผยแรงปรารถนาเรื่องเพศภายใต้จิตสำนึกของตัวละครเอกตามช่วงอายุวัยหนุ่ม (ดูภาพประกอบที่ 4) การดำเนินเรื่องได้มาสู่จุดที่แสดงความตื่นเต้นเร้าใจสูงสุดของภาพยนตร์การ์ตูน คือในฉากที่รถยนต์วิ่งมาชนกันหลายคันและเกิดระเบิดขึ้นตามมาอย่างรุนแรง ท้องถนนก็กลายสุสานที่มีซากรถยนต์พังเสียหายน่ากลัว แต่คนขับรถยนต์ทุกคนก็ไม่เป็นอะไรเลยกลับโผล่หน้ามาเหมือนไม่ได้แสดงความรู้สึกใดๆเลย รถสามล้อถีบที่ตัวละครเอกโดยสารมาวิ่งผ่านเหตุการณ์ทั้งหมดไปโดยไม่ได้นสนใจ ไม่ได้รับอันตรายหรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์เลย(ดูภาพประกอบที่ 5) เรื่องจบลงตอนทีภาพแสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกยังหลับอยู่ เรื่องทั้งหมดเป็นเพียงการฝันไป การตีความเนื้อหาไปสอดคล้องกับเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์โลกในยุคต้นๆของ จอมพล ป. พิบูลสงคราม เป็นนายกรัฐมนตรี ซึ่งสภาวะสงครามโลกครั้งที่สองเพิ่งจบลง อาจารย์ปยุต อาจจะถ่ายทอด และสะท้อนความรู้สึกถึงภาวะสงครามที่มีแต่เรื่องรุนแรง ความเสียหาย จึงไม่อยากเข้าไปเกี่ยวข้องกับพยายามหลีกเลี่ยง หรือไม่ต้องมีส่วนร่วมด้วย

อาจารย์ปยุต เเงกระจำง ในยุคต้นๆใช้ตัวเองเป็นตัวละครเอกเพื่อสื่อความรู้สึกของตนเองที่มีต่อสังคม สภาพแวดล้อมความรู้สึกที่เป็นอยู่ในช่วงอายุนั้นๆ บันทึกถึงความเจริญพัฒนาของกรุงเทพฯที่มีรถรามากขึ้น สภาพสังคมในเมืองกรุงเทพฯ สภาพสังคมโลก

### ด้านสุนทรียศาสตร์ ทักษะธาตุทางศิลปะ

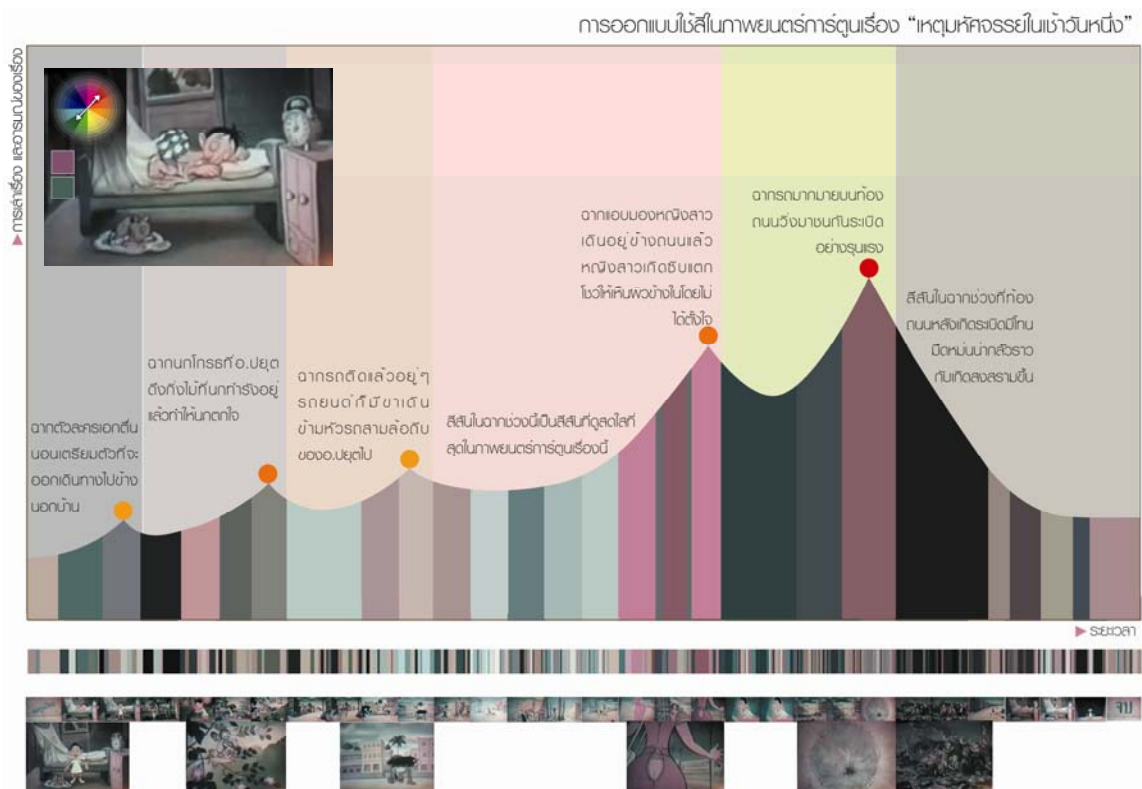
สุนทรียศาสตร์และความงามในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง” มีการออกแบบภาพให้ดูเรียบง่าย ลดทอนรายละเอียด ปรับเปลี่ยนสัดส่วนของตัวละคร ภาพและฉากสถานที่สภาพแวดล้อมที่เป็นจริงทั้งหมด ซึ่งเรียกว่า (Exaggeration) เพื่อเน้นการแสดงออกทางด้านอารมณ์ สื่อความงามที่เชื่อมโยงกับทัศนคติแบบสมัยใหม่ (the modernist spirit) ที่ว่าภาพยนตร์การ์ตูนเป็นโลกของการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง, การหมุนกลับหัว, และลักษณะชั่วคราว” และการให้ความสำคัญอย่างผิวเผินกับบุคลิกลักษณะเหล่านี้เป็น “ข้อดี,เป็นแรงจูงใจ, และลักษณะเด่น” เนื่องจาก “การยกเลิกรูปแบบ (disolution of form)” (Esther Leslie ,81) แสดงให้เห็นถึงบางสิ่งที่สำคัญกว่า เช่นประโยชน์ในความรู้สึกสร้างความตลกขบขัน การวิพากษ์วิจารณ์สังคม และความรู้สึกผ่อนคลายเป็นมิตร ผู้ดูรับรู้สารที่จะสื่อออกมาได้รวดเร็วง่ายขึ้น และ ได้รับอิทธิพลทางการออกแบบตัวการ์ตูน และฉากจากดิสนีย์และ loony toon และการ์ตูนอเมริกาที่มีการพัฒนาเป็นอย่างมากในยุคปี คศ. 1928-1950 ในเรื่องการออกแบบที่ใช้ลักษณะการลดทอนรายละเอียดและสัดส่วนจากความจริงในธรรมชาติ เช่นรถยนต์เปลี่ยนรูปร่างมีขา รถสามล้อหัดตัวบีบรูปทรงย่อลงเพราะเบรก รวมถึงเน้นการออกแบบทัศนียภาพให้ดูแบนเรียบแบบสองมิติ ไม่เน้นสัดส่วนรูปร่างที่มีความลึกหรือมีมิติมาก แต่การออกแบบโดยรวมก็เสริมเติมความเป็นไทยลงไปในภาพเช่น ชุดแต่งกาย เสื้อผ้า รถ ฉาก สถานที่สำคัญในประเทศไทย ความเป็นอยู่



ภาพที่ 6 วงจรสีแสดงการออกแบบใช้สีแบบคู่สีตรงข้าม และกลุ่มสี ในเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง”

## การใช้สีในการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน

โทนีโดยรวม อยู่ในโทนหม่นและเทา เป็นการใช้สีในวงจรสีขั้นที่สอง คือการใช้สีแม่สีหลักขั้นที่หนึ่ง ที่มีค่าสีแท้ (Hue) ผสมกันกับสีขาวและสีเทา ทำให้สีลดความรุนแรง และมีการใช้สีคู่ตรงข้ามในวงล้อสีของ Johannes Itten ที่เรียกว่า Complementary Colour คือ สีคู่ตรงกันข้ามหรือสีคู่เคียงกัน (Anne – Laure to. 2553) ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้ดู ตัวละครถูกขับออกมาให้เด่นกว่าฉากด้านหลัง บางช่วงเน้นความรู้สึกที่ใช้สีในโทนมืด และสีดำ ให้ความรู้สึกตื่นเต้นน่ากลัวรุนแรงเข้ามาผสมในสีหลักของภาพ ในฉากตอนรถชนกันระเบิด ภาพรวมการใช้สี เป็นการใช้สีที่สบายตา ปัญหาโดยรวมในการวิเคราะห์สี เนื่องจากภาพยนตร์ที่หาชมได้นั้นเป็นการถ่ายทำด้วยขนาดความละเอียดไม่มาก (\* ลักษณะสีที่วิเคราะห์นี้มาจากวิดีโอคุณภาพไม่ดีนัก ซึ่งบันทึกภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง” อาจมีความคลาดเคลื่อนไม่ตรงกับต้นฉบับจริง จึงไม่สามารถวิเคราะห์ได้อย่างสมบูรณ์ครอบคลุม ไปถึงการใช้โทนสีในการลำดับเรื่องและสื่อสารอารมณ์)



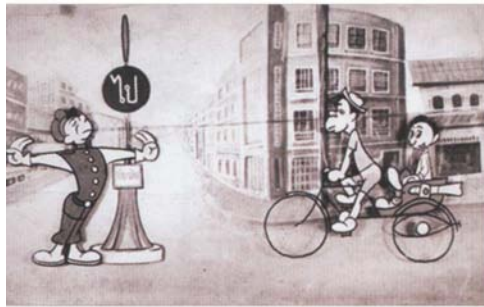
ภาพการใช้แสดง เพื่อแสดงอารมณ์และลำดับเรื่องราวในภาพเคลื่อนไหวเรื่อง เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง

การใช้สีเพื่อเล่าเรื่องในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง”

มีการแบ่งใช้สีและองค์ประกอบของภาพได้ตามอารมณ์ของเรื่องเป็นช่วงๆ ช่วงแรกตอนตัวละครตื่นนอน การใช้สี  
 ขั้นที่สองออกมาในโทนกลางๆ สีเทา สีแดงชมพูอ่อน สีในส่วนเงาก็ผสมสีคู่ตรงข้ามคือสีเขียวเข้าไป จากนั้นช่วงที่สองมีการใช้ส่วน  
 ที่เป็นเงามืดสีดำในส่วนฉากหลังเพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับตัวละครที่มีสีสว่างต่อจากนั้นก็ใช้สีโทนสว่างสดใสมากขึ้น ในตอนที่  
 เจอสาวสวยเดินผ่านมา ก็มีการใช้สีเสื้อผ้าตัวละคร และฉากในช่วงสีเป็นสีแดงชมพูบานเย็นสว่างโดดเด่นเหมาะสมกับเหตุการณ์ที่  
 พุดถึงเรื่องความประทับใจสดขึ้น ต่อมาก็เข้าสู่โทนสีมืดหม่น และ  
 คุณภาพของแสงและเงาแบบสลัวๆ ในฉากรถชนกันระเบิดรุนแรง และฉากต่อมาใช้โทนสีทึดหู้ ขาวเทาดำ มีสีอื่นๆ เช่นเขียวเข้ม  
 และชมพูอ่อนๆ เข้ามาใช้เพียงแค่นิดหน่อยจากนั้นก็ใช้สีโทนกลางๆ ชมพูขาวเทา เขียวเข้มต่อไปจนจบเรื่อง สรุปการใช้สีใช้คู่สีตรง  
 ข้ามที่ทำการลดความเข้มด้วยการผสมสีขาว สีเทา และสีคู่ตรงข้ามเข้าด้วยได้ได้อารมณ์การใช้สีที่ดูสวยงามลงตัวตามหลักทฤษฎี  
 สีได้อย่างน่าสนใจ

### การออกแบบลักษณะตัวละคร

ตัวละครเอกซึ่งเป็นหลักในการดำเนินเรื่องราวคือตัวอาจารย์ปยุต เงากระจ่างเอง มีลักษณะที่เรียกว่า Exaxgeration คือการยืดและลดทอนสัดส่วนเพื่อเพิ่มและดึงดูดความสนใจให้กับผู้ชม การออกแบบตัวละครมีลักษณะเส้นที่โค้งมนไม่มีเหลี่ยมมุม ในรูปทรง ช่วยให้บุคลิกตัวละครดูเป็นมิตร การเพิ่มสัดส่วนหัวให้โต แต่ตัวเล็กกว่าความจริง ทำให้ดูคล้ายเด็กเพิ่มความลงตัวของ องค์ประกอบให้ดูแล้วน่ารัก รวมทั้งอิทธิพลของการออกแบบตัวการ์ตูนจากอเมริกาทั้งดิสนีย์ และ Fleischer Studio (ผู้ออกแบบสร้างตัวละครป๊อปปาย) ในเรื่องการเน้นและลดทอนสัดส่วนตัวละครเช่น ศีรษะและตาที่มีขนาดใหญ่ ปากกว้าง หูกาง แขนขาหดย่น ความสูงสัดส่วนเหมือนเด็กอายุสี่ขวบ ท้องที่มีลักษณะป่องกลม มีการเปลี่ยนรูปร่างตาไปมกลนออกมานอกเบ้าตา



ภาพที่ 7 การออกแบบตัวละคร ตัวละครเอกอาจารย์ปยุต สุนัข นาฬิกา แม่นก ตำรวจจราจร และฉากในเรื่อง

ตัวละครอื่นๆ เช่น สุนัขก็แสดงเอกลักษณ์การออกแบบ ซึ่งมีที่มาถ่ายทอดจากรูปร่างรูปทรงของสุนัขพันธุ์ไทยพื้นบ้าน แต่ลดทอนสัดส่วนลง ตัวละครคนถีบสามล้อ ที่มีหน้าตาลักษณะทางกายภาพเหมือนคนไทย และเครื่องแต่งกายแบบไทย เช่น ใส่หมวกกะโล่ ตำรวจที่แต่งกายชุดสีกากี รถเก๋งที่ขับผ่านมาก็กลายเป็นร่างมีชีวิต แล้วเปลี่ยนรูปร่างมีขาขึ้นมาแทนล้อ รูปร่างเหมือนสร้างมาจากยางยืด แม่นกที่อยู่บนต้นไม้มีลักษณะแสดงท่าทางและอารมณ์เหมือนคน หญิงสาวที่เจอข้างทาง คนขับรถที่ชนกัน อุปกรณ์ประกอบฉาก เช่นห้องนอนที่มีมุ้ง การถอดเสื้อนอนของตัวละครเอก ที่นอนของสุนัข

### สรุปวิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปกรรมไทยในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง”

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “เหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่ง” มีความเป็นอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัยอยู่หลายส่วนเช่น การออกแบบตัวละคร ก็ทำการลดทอนสัดส่วนหน้าตาสร้างจากลักษณะทางกายภาพของคนไทย เครื่องแต่งกาย การใส่เสื้อผ้าแบบไทย รวมทั้งสัตว์ในเรื่อง เช่น นก และสุนัขที่มีรูปร่างหน้าตาเป็นเอกลักษณ์พันธุ์ไทยเดิม รวมทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากอื่นๆ สถานที่ สถาปัตยกรรมในเรื่องก็ถ่ายทอดออกมาจากสถานที่สำคัญๆ ของกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่แสดงออกถึงความ เป็นไทยอย่างร่วมสมัย เช่นอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย บ้านเรือนตึกแถวถนนราชดำเนิน เสาชิงช้า บ้านเรือนของชาวบ้าน สภาพห้องนอนของคนไทยทั่วไป และตอนจบเรื่องก็มีการนำเอาลายไทยประเพณีมาออกแบบประดับผ้าม่านเปิดปิดเรื่องราว การดำเนินเรื่องก็สะท้อนเรื่องราว ประวัติศาสตร์ สังคม วัฒนธรรมความเป็นไทยในยุคนั้นได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 8 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องหนุมานเผชิญภัย(ครั้งใหม่)

ที่มานันท์ทิพย์ VSH จากรายการที่เมืองไทยช่อง 11 ประมาณปี 2542 โดยผู้เรียบเรียง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่)” ปี พ.ศ. 2500 /20 นาที

เนื้อเรื่อง ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่)”

“เมื่อคอมมิวนิสต์เข้าครองพารา หนุมานจึงต้องสำแดงฤทธิ์” หนุมานเผชิญภัยเป็นภาพยนตร์การ์ตูนต่อต้านคอมมิวนิสต์ ได้รับทุนจากสำนักงานข่าวสารอเมริกา ใช้เวลาทำงานนาน 9 เดือน ด้วยเหตุผลทางการเมือง ยุทธการปกครองของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ซึ่งเกิดปวอกและตราประจำตัวคือหนุมาน (อุบล สุทนะ ,ไม่ระบุเลขหน้า ปี 2549) จึงถูกกล่าวหาว่าเป็นการ์ตูนล้อการเมือง จึงห้ามฉาย จนกระทั่งเปลี่ยนรัฐบาลใหม่ ปี พ.ศ. 2503 จึงได้รับอนุญาตให้นำออกฉายได้ เรื่องหนุมานเผชิญภัยเป็นเรื่องราวของเมืองที่มีเลี้ยงอาศัยอยู่ร่วมกับเมืองมนุษย์ เลี้ยงมีเจ้านายให้หนุมานฟังถึงสภาพความเป็นไปในบ้านเมือง อาหารการกิน รตรา ผู้คน แล้วก็เล่าจนถึงถึงบางพวกที่มีพฤติกรรมความเชื่อที่เกี่ยวข้องในเรื่องทางการเมืองที่เหมือนลัทธิคอมมิวนิสต์ มีการจัดการชุมนุม การปลุกระดมให้ปฏิวัติเลี้ยมระบบปกครองโดยพระราม มีลิงพวกที่สนับสนุนพวกหนึ่งทำร้ายตำรวจ ทำลายบ้านเมือง และเปิดประตูเมืองให้ยักษ์เข้ามาจับกุมลิงที่ไม่เห็นด้วย ทำลายสิ่งปลูกสร้างวัดวัง รูปเคารพของพระราม เปลี่ยนธงประจำเมือง แต่ในตอนสุดท้ายหนุมานกับพวกลูกๆ และลูกน้อง รวมทั้งชาวเมืองพระรามที่ออกมาช่วยปรับยักษ์ พวกลิงที่ทรยศไปจนหมดแล้วจึงเชิญพระรามขึ้นสู่ยอดเสาเหมือนเดิม บรรดาลิงที่ถูกปล่อยตัว และลิงชาวเมืองต่างก็แสดงความดีใจกันและเรื่องก็จบลง



ภาพที่ 9 การออกแบบกลุ่มสี และ การใช้สีคู่ตรงข้าม  
ในภาพยนตร์การ์ตูน เรื่อง “หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่)”

### วิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) ”

เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) ” มีเนื้อหาโดยรวมเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อทางการเมือง ซึ่งสำนักข่าวสารอเมริกาให้การสนับสนุนสร้างขึ้นเพื่อต่อต้านคอมมิวนิสต์ เนื้อเรื่องจึงโน้มน้าวให้เชื่อว่าลัทธิความเชื่อทางการเมืองคอมมิวนิสต์นั้นไม่ดี กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นและความไม่แน่นอนในลัทธินี้ โดยผ่านวรรณกรรมไทยและเอเชียโบราณเรื่อง “รามเกียรติ์” ซึ่งเป็นตำนานการสู้รบกันระหว่างฝ่ายพระราม (คนและลิงซึ่งเป็นฝ่ายดี) กับฝ่ายยักษ์ (สัญลักษณ์ความไม่ดี) แต่เปลี่ยนเหตุการณ์ของเรื่องให้เป็นพระรามเป็นฝ่ายอเมริกา (ประชาธิปไตยและระบบกษัตริย์) ฝ่ายยักษ์เป็นฝ่ายคอมมิวนิสต์ ฝ่ายในเมืองพระรามมีการปลุกระดมโน้มน้าวชาวเมืองให้เห็นด้วยกับฝ่ายยักษ์ โจมตีฝ่ายพระราม มีประชาชนชนบางส่วนหนึ่งยอมเชื่อตามปณิธานเมืองและยอมให้ฝ่ายยักษ์เข้ามาโจมตี (การเปิดใจเชื่อในลัทธิคอมมิวนิสต์) เปลี่ยนแปลงทำลายล้างความเชื่อเดิมและลงโทษผู้ที่ไม่เห็นด้วย จนในที่สุด ก็มีสัตว์ลิงขาว (หนุมาน) เข้ามาช่วยเหลือปราบปรามพวกยักษ์ออกไปจนสิ้น เหตุการณ์ทั้งหมดถูกสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเมื่อปีพ.ศ. 2500 แต่ก็มีคล้ายคลึงกับเหตุการณ์จริงทางการเมืองของไทย ทั้งในอดีตที่ผ่านมาและกระทั่งปัจจุบัน

### การใช้สีในการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “ หนุมานเผชิญภัย (ครั้งใหม่) ”

การใช้สีในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้มีการใช้สีในขั้นที่สองและสามเป็นหลัก คือสีที่เป็นแม่สีแต่ผ่านการผสมสีขาวหรือเทา เพื่อให้สีเกิดคุณค่าสีเบาลง นุ่มนวลไม่รุนแรงเท่าแม่สี และมีการใช้สีที่ผสมกันระหว่างแม่สีหลัก เช่น สีส้ม สีม่วง สีน้ำตาล แล้วนำมาผสมกับสีขาวหรือสีเทา จัดเป็นสีขั้นที่สาม โดยรวมการออกแบบใช้สีให้อารมณ์ภาพได้น่าสนใจ สวยงาม สีสันสนุกสนานสดใส เข้ากับกลุ่มผู้ชมได้หลากหลายตั้งแต่เด็กจนถึงวัยผู้ใหญ่ ทำให้ดูสนุกสนานขึ้นกับเนื้อหาของเรื่องที่มีความหนักและเข้าใจยากให้เป็นเรื่องที่สามารถดูได้ง่ายขึ้นการวิเคราะห์สีในเรื่องนี้อาจอิงค่าสีบางส่วนมาจากหนังสือ คือชีวิต คือยุต คือ Animation “วอลท์ ดิสนีย์ เมืองไทย” ยุต เงามระจ่าง ส่วนการวิเคราะห์เรื่องการใช้สีในภาพยนตร์การ์ตูนตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเป็นวิดีโอที่ผู้เรียบเรียงอัดไว้ ไม่สามารถวิเคราะห์และนำมาอ้างอิงได้เพราะเกิดความคลาดเคลื่อนของสี ความผิดเพี้ยนและคุณภาพของภาพไม่ตรงกันเมื่อเทียบและตรวจทานกับภาพในสิ่งพิมพ์หนังสือที่กล่าวมาข้างต้น การวิเคราะห์เรื่องการออกแบบใช้สีในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้จึงวิเคราะห์ในส่วนภาพบางส่วนโดยรวม

การใช้สีในเรื่องเป็นโทนที่สดใส แม้จะเป็นสีขั้นที่สองและสาม และใช้สีร่วมกันระหว่างสีโทนร้อนและสีโทนเย็น เป็นการเพิ่มความขัดแย้งของแสงและสี ช่วยทำให้ภาพมีความน่าสนใจ

### การออกแบบตัวละครเรื่อง “หนุมานเผชิญภัย(ครั้งใหม่)”

การออกแบบตัวละครในเรื่อง หนุมานเผชิญภัย(ครั้งใหม่) ลักษณะศิลปกรรมและการออกแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะชัดเจน ตัวละครหลักลดทอนและได้ปรับเปลี่ยนมาจากงานจิตรกรรมไทยประเพณีเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งเป็นวรรณกรรมและตัวละครที่คนไทยรู้จักกันอย่างกว้างขวาง

ตัวละครที่นำมาใช้เล่าเรื่องได้แก่หนุมาน เป็นลิงที่มีฤทธิ์วิชาอาคมในการต่อสู้หลากหลายรูปแบบ มักฉานลูกของหนุมานเป็นลิงที่มีฤทธิ์ไม่แพ้พ่อ ยักษ์ ตัวลิงขาวเมือง ตัวละครทั้งหมดมีลักษณะกลมมน ให้ความรู้สึกไม่แข็งกร้าว ดูรวมๆ ให้ความเป็นมิตรน่าดู โดยเฉพาะตัวละครเอกหนุมานและลูกลิง ที่ออกแบบโดยการใช้รูปทรงโค้งมนนุ่มนวล สีเส้นที่ใช้เลือกสีโทนเย็นและผสมกับสีขาวได้ค่าสีขั้นที่สองโทนสีออกมามืดๆ ไม่บาดตา สีขาว เหลือง ฟ้าและเขียว ตัวลิงขาวบ้านโดยรวมใช้สีกลางๆ สีเทา สีน้ำตาลผสมขาว ใส่เสื้อผ้าสีสดต่างๆ กันเพียงส่วนเล็กน้อย เพื่อเพิ่มสีสันและความน่าสนใจในภาพ (ดูภาพประกอบที่ 10) ส่วนตัวละครยักษ์ใช้สีเขียว สีแดงให้ตัดกันดูรุนแรงในส่วนผิวและเสื้อผ้า รวมถึงการออกแบบท่าทาง สีหน้า ที่ทำให้ดูเหมือนเป็นฝ่ายไม่ดี ใจร้าย ก้าวร้าว (ดูภาพประกอบที่ 11)



ภาพที่ 10 การออกแบบตัวละครกลุ่มสีและตัวละครหนุมานและลูก (ตัวละครฝ่ายดี)

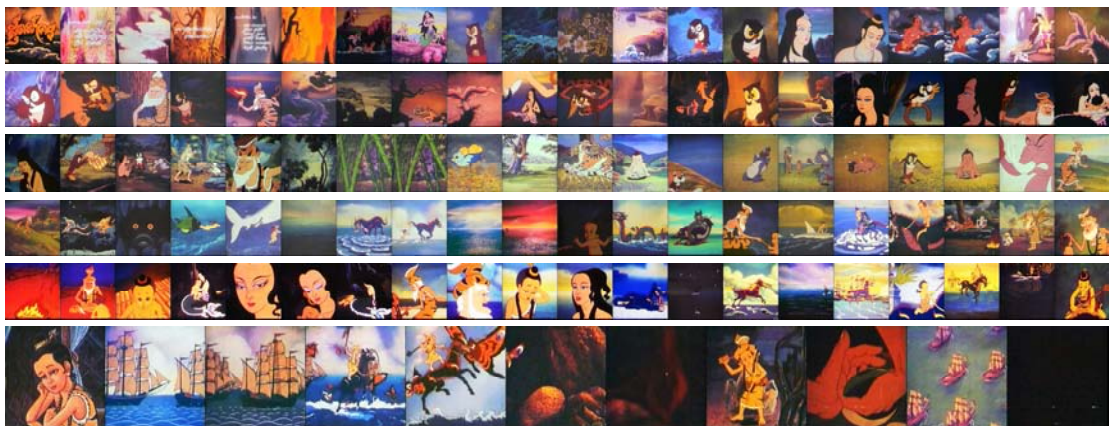


ภาพที่ 11 การออกแบบกลุ่มสีและตัวละครยักษ์ และลิงแดง ตัวละคร (ฝ่ายร้าย)

ภาพจากหนังสือ คือชีวิต คือยุต คือ Animation “วอลท์ ดิสนีย์ เมืองไทย” ยุต เจากระจำ

### สรุป วิเคราะห์อัตลักษณ์ทางศิลปกรรมไทยในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “หนุมานเมฆิณภัย (ครั้งใหม่)”

ลักษณะศิลปกรรมที่แสดงอัตลักษณ์ไทยในงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้อยู่ที่ การปรับเปลี่ยนหยิบยืมตัวละครจากงานจิตรกรรมแนวประเพณีของไทยมาใช้เป็นตัวละครหลัก ซึ่งลักษณะจิตรกรรมไทยมีเอกลักษณ์สำคัญในเรื่องศิลปกรรมและงานออกแบบหลายอย่าง แม้รับอิทธิพลจากภาพเขียนจีนมาบ้างแต่ได้ปรับเปลี่ยนไปจนมีเอกลักษณ์ของตนเอง เช่น การใช้เส้นที่อ่อนช้อยงดงาม บางส่วนเลียนแบบลวดลายในธรรมชาติเช่น พืช ดอกไม้ ลักษณะภาพสัดส่วนไม่ถูกหลักการเขียนกายวิภาค มีลักษณะการเขียนในเชิงอุดมคติแบบความเชื่อไทยและเอเชีย ตัวละครเอกมีร่างกายผอมบาง เหวศอดกั้วเหมือนสตรี ตัวละครที่ออกแบบเป็นตัวละครที่จินตนาการขึ้นจากเนื้อหาในวรรณกรรมไทยเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นที่ยุติโดยทั่วไป เมื่อนำมาปรับให้มีความเรียบง่าย เหมาะสมลงตัว ก็เป็นที่ยอมรับได้ง่าย ในเรื่ององค์ประกอบภาพ ฉากและสีสัน แสดงออกถึงความป็นอัตลักษณ์ไทยที่ นำตัวละครจากจิตรกรรมไทยมาใช้ นำลวดลายไทยประเพณีมาประยุกต์ให้เกิดความร่วมสมัยขึ้นในฉากต่างๆ มีการใส่ฉากที่มีสถาปัตยกรรมไทย เช่น พระราชวัง วัด และบ้านเรือน ประติมากรรมรูปพระราม นอกจากนั้นยังมีฉากธรรมชาติอื่นๆ ที่ประกอบไปด้วยสัตว์ต่างๆ นกยูง ลิง ปลา ต้นไม้ ที่แสดงถึงความเป็นไทยได้ตามธรรมชาติความเป็นจริง



ภาพที่ 12 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร

### ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุดสาคร”

เนื้อเรื่องสุดสาคร เป็นตัวละครในเรื่องพระอภัยมณี วรรณกรรมเรื่องเอกของมหากวีรัตนโกสินทร์ ท่านสุนทรโวหารภู โดยสุดสาครเป็นลูกของพระอภัยมณีกับนางเงือกที่ช่วยเหลือพระอภัยมณีหนีมายัง เกาะแก้วพิสดาร สุดสาครเกิดที่เกาะแก้วพิสดารและอยู่เติบโตกับพระฤๅษี เมื่อโตขึ้นสุดสาครจึงออกตามหาพ่อ โดยมีม้านิลมังกรเป็นพาหนะณ เกาะแก้วพิสดาร นางเงือกได้ให้กำเนิดบุตรชายที่เกิดจากพระอภัยมณี ชื่อ สุดสาคร พระฤๅษีที่อยู่ในเกาะแก้วพิสดารได้เลี้ยงดูและสั่งสอนวิชาต่างๆ ให้สุดสาคร จนสุดสาครมีอายุได้ 3 ขวบ สุดสาครจึงออกเดินทางตามหาพระบิดา (พระอภัยมณี) ที่ออกจากเกาะแก้วพิสดารไป โดยมีสัตว์พาหนะคู่ใจ คือ ม้านิลมังกร ทั้งสองได้หลงไปในเกาะผีสิง จึงต้องต่อสู้กับพวกผีทั้งหมดในเกาะเป็นเวลา 7 วัน 7 คืน จนเกือบจะเสียชีวิต แต่ที่สุดท้ายก็รอดมาได้ด้วยความช่วยเหลือจากพระฤๅษีเกาะแก้วพิสดาร หลังจากนั้นสุดสาครได้เดินทางต่อจน

พบกับซีเปลือย และถูกซีเปลือยล่อลวงเอาม้านิลมังกรและไม่ทำวิเศษจนถูกผลักตกหน้าผา เดชะบุญที่สุตสาครไม่ตายจึงกลับมา จึงไม่ทำวิเศษคืนไปได้ที่เมืองการเวก เจ้าเมืองการเวกได้รับอุปการะสุตสาครไว้เป็นลูกบุญธรรม จนสุตสาครโตขึ้น จึงออกเดินทางตามหาพระบิดาต่อ โดยครั้งนี้เจ้าเมืองการเวกให้สาวคนธำชชี่ซึ่งเป็นพระโอรสและพระธิดาของพระองค์ พร้อมทั้งกองเรือรบจำนวนหนึ่งออกเดินทางไปกับสุตสาครด้วย ระหว่างทางกองเรือของสุตสาครถูกฝูงผีเสื้อยักษ์โจมตีและจับตัวเอาสาวคนธำชชี่และหัทธชัยไป สุตสาครติดตามไปสังหารผีเสื้อยักษ์และชิงตัวทั้งสองคนกลับมาได้สำเร็จและเดินทางออกตามหาพระบิดาต่อไป

### วิเคราะห์ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง “สุตสาคร”

การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน องค์ประกอบหรือปัจจัยของภาพยนตร์แอนิเมชันหลักๆที่จะนำมาวิเคราะห์นั้นประกอบด้วย โครงสร้างหลักต่อไปนี้

#### ด้านเนื้อหาและแนวความคิด

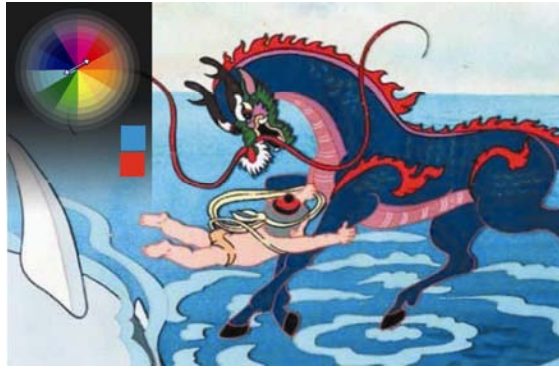
เรื่องราวของสุตสาครเป็นเรื่องย่อที่นำมาจากบทประพันธ์เรื่องพระอภัยมณี ของ กวีเอกยุคต้นรัตนโกสินทร์ สุนทรภู่ ที่นับเป็นบทประพันธ์เรื่องเอกอีกหนึ่งเรื่องของมหากวีไทยสมัยต้นรัตนโกสินทร์ พระสุนทรโวหาร หรือท่านสุนทรภู่ กวีที่ได้รับการยอมรับในระดับโลก ในโอกาสครบรอบวันเกิด 200 ปี พ.ศ. 2529 ยูเนสโกประกาศให้ท่านเป็นบุคคลสำคัญของโลกในด้านวรรณกรรม เรื่องสุตสาครเป็นเรื่องที่ประพันธ์ขึ้นจากจินตนาการโดยผสมผสานเอาชีวิตจริงบางส่วนของสุนทรภู่เองเข้ามาเสริมดัดแปลง เป็นเรื่องราวการผจญภัยของพระอภัยมณี ตื่นเต้น เร้าอารมณ์สอดแทรกเรื่องราวความสนุกสนาน มีคติสอนใจ ทั้งเรื่องความกตัญญูที่ลูกมีต่อแม่และพ่อ (สุตสาครกับพระอภัยมณี) ความรัก และผูกพันในครอบครัว การครองเรือนของพระอภัยมณี ที่สื่อถึงถ้าหากคู่รักก่อให้เกิดเรื่องทะเลาะวุ่นวาย ความซื่อสัตย์การไว้วางใจมนุษย์ ซึ่งมีครบรสชาติของนิทาน และวรรณคดีไว้หลายด้าน จัดกลุ่มเนื้อหาเป็นเรื่องราวเดินทางผจญภัย เน้นถึงความสนุกสนาน ตื่นเต้น

#### สุนทรียศาสตร์ ทัศนธาตุทางศิลปกรรม

ด้านภาพที่ปรากฏในงานออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนสุตสาครนั้น มีคุณค่าความงามตามหลักสุนทรียศาสตร์ในเรื่องการออกแบบฉาก ตัวละคร มีความกลมกลืนสอดคล้องงดงาม องค์ประกอบของภาพมีความลงตัวเน้นจังหวะที่สมดุลในทุกฉาก การเน้นส่วนที่สำคัญทำได้อย่างสมดุล สร้างความน่าสนใจให้ภาพที่ออกมา มีการผสมผสานภาพที่ถ่ายทอดจากธรรมชาติ และภาพที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจากแนวคิดและจินตนาการได้อย่างลงตัวงดงาม และสอดแทรกความเป็นไทยไว้ได้ชัดเจนสวยงามลงตัวดังบทวิเคราะห์ด้านต่างๆต่อไปนี้

#### การออกแบบสีในภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องสุตสาคร

การออกแบบใช้สีในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาคร มีการใช้สีกันอย่างสดใส โดยรวมเป็นการใช้สีจากค่าสีในขั้นที่ 2 คือใช้แม่สีมาผสมกับสีขาว สีเทา หรือสีดำ ไม่ได้ใช้ค่าสีสดๆ และมีการใช้สีคู่ข้างเคียง หรือเรียกอีกแบบว่าสีคู่ตรงข้าม เน้นสีม่วงสีเหลือง หรือสีส้มผสมขาวกับสีน้ำเงินน้ำทะเลของสุตสาครในวงล้อสีของ Johannes Itten ที่เรียกว่า Complementary Colors ซึ่งให้ความรู้สึกตื่นเต้นผจญภัย เร้าใจและดูลงตัว จากตารางต่อไปเป็นการถ่ายทอดการใช้สีในช่วงต่างๆของภาพยนตร์การ์ตูนที่แสดงถึงช่วงอารมณ์ของเรื่องที่ต่างกันไป เช่นช่วงที่สุตสาครต้องลาแม่ออกเดินทางไปตามหาพ่อ การออกแบบสีในช่วงดังกล่าวก็จะดูหม่นเศร้าด้วยสีม่วง สีฟ้า สีเทาและสีดำ



ภาพที่ 13 วงจรการใช้สี และกลุ่มโทนสีในเรื่องสุดสาครมีการจับคู่สีตรงข้ามในส่วนตัวละครกับฉากหลังเพื่อเน้นตัวละครหลักให้มีความโดดเด่น ตัดกับฉากท้องทะเล เพื่อเพิ่มความดึงดูดต่อผู้ชม

#### การออกแบบลักษณะตัวละคร

การออกแบบตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุดสาคร เป็นการออกแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนในการออกแบบ มีลักษณะการออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทยชัดเจน มีพัฒนาการแตกต่างจากการ์ตูนดิสนีย์มากขึ้น ต่างจากทั้งสองเรื่องแรกดังที่กล่าวมา เช่นตัวละครเอกสุดสาคร มีลักษณะเป็นเด็กมีศีรษะโต นุ่งห่มหนังสือ ซึ่งเป็นชุดนักบวชฤๅษี ลักษณะเส้นรูปร่างรูปทรงมีความนุ่มนวลอ่อนช้อยใส่เส้นสายที่มีความกลมกลืนกับลายไทยประยุกต์ที่ปรากฏอยู่ในตัวละคร และฉากต่างๆภายในเรื่องตัวละครมานิลมังกรก็ออกแบบให้ลักษณะอิงความเป็นจริงตามธรรมชาติคือรูปร่างของม้าผสมผสานกับรูปทรงที่จินตนาการจากในความคิด ได้แก่หัวม้านิลที่มาจากมังกร สัตว์ในตำนานและวรรณคดีทั้งจีนและไทยโบราณ ผู้ออกแบบใส่ลวดลายไทยในตัวละครได้อย่างแนบเนียนงดงามลงตัว เป็นการออกแบบตัวละครขึ้นมาจากการผสมผสานความเป็นจริงกับรูปทรงในจินตนาการได้อย่างสวยงามลงตัว สีเส้นที่ใช้ก็แสดงความรู้สึกที่สง่างามน่าเกรงขาม สีครามน้ำเงิน สีม่วง และสีเขียว เป็นสีหลักของตัวละครมานิลมังกร ซึ่งช่วยขับเน้นให้ตัวละครเอกที่มีสีส้ม สีเนื้อ โดดเด่นขึ้นมาในทุกๆตอน ภาพตัวละครนางเงือกมีการออกแบบให้ลักษณะจริงตามธรรมชาติผสมกับรูปทรงในจินตนาการคือส่วนขากลายเป็นหางปลา ผสมผสานลายเส้นแบบจิตรกรรมไทยลงไปยังลวดลายงดงามในเรื่องของการแสดงสรีระอย่างนุ่มนวลชวนมององค์ประกอบสวยงาม และใช้คติการเขียนจิตรกรรมไทย ภาพไทย เช่น เขียนคิ้วโก่งดั่งคันศร ปากเป็นรูปกระจับ เอวคอดกิ่วผอมบาง มีมิติแบนราบอยู่ระนาบแค่สองมิติเท่านั้น



ภาพที่ 14 ตัวละครนางเงือกแม่ของสุดสาคร

ภาพประกอบในเรื่องมีการนำเอารูปแบบสถาปัตยกรรมไทยอ่อนช้อย ตัวละครพระฤาษีของสุตสาคร ออกแบบโดยใช้คติความเชื่อและฐานวัฒนธรรมไทยจากเรื่องเล่าตำนานพื้นบ้าน นักบวชซึ่งอาศัยปฏิบัติธรรมอยู่อย่างโดดเดี่ยว ไม่เข้ามาข้องเกี่ยวกับชุมชน มีวิชาความรู้ความสามารถจนมีผู้คนชนชั้นสูงเดินทางไปรับใช้ฝากตัวเป็นลูกศิษย์ติดตามไปเรียนรู้วิชาต่างๆ การออกแบบก็ใช้เครื่องแต่งกายคือถุงหมั่นห่มเสื่อสีส้ม มีลวดลายเสื่อสีดำ สร้างความน่าเกรงขาม ช่มขวัญ สร้างความน่าเชื่อถือให้ตัวละคร

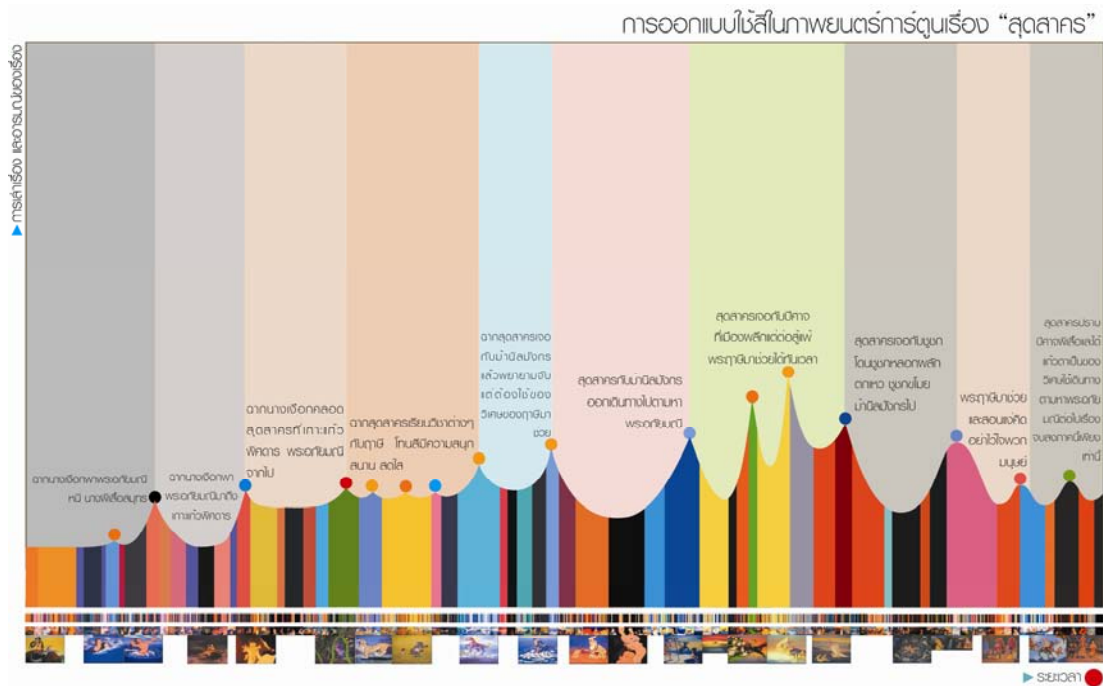


ภาพที่ 15 ตัวละครพระฤาษี ชูชก บรรยากาศบ้านแบบไทย ทิวทัศน์ บ้านเมือง พระราชวังและส่วนประกอบฉากต่างๆ ในเรื่อง “สุตสาคร”

เอกลักษณ์ความเป็นศิลปกรรมไทยในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสุตสาครมีความเด่นชัดทั้งเรื่องการออกแบบตัวละคร เครื่องแต่งกาย ฉาก สถาปัตยกรรม ลวดลายประดับตกแต่ง วัฒนธรรมความเชื่อ การประยุกต์ใช้ความรู้ด้านจิตรกรรมไทยเข้ามาผสมผสานในการออกแบบสร้างสรรค์รูปแบบทางศิลปกรรม เป็นการประยุกต์นำความรู้ของไทยมาผสมผสานกับหลักการออกแบบ ศาสตร์ด้านภาพยนตร์การ์ตูนของตะวันตก ได้อย่างลงตัวงดงาม นำศึกษาเรียนรู้วิเคราะห์ถึงรายละเอียดเพิ่มเติมสืบต่อไป

### สรุปอัตลักษณ์ภาพรวมความเป็นศิลปกรรมไทย

ในภาพยนตร์การ์ตูนทั้งหมดที่กล่าวมาของ อาจารย์ยุต เงากระจ่าง ทั้งหมดนั้น ผลงานในช่วงแรกๆได้รับอิทธิพลการออกแบบตัวละคร และสถาปัตยกรรม รวมถึงรูปแบบ (Style) จากการ์ตูนของอเมริกา แต่เมื่อมีการพัฒนาสร้างสรรค์ต่อมาก็มีความเด่นชัดทั้งในเรื่องรูปแบบความเป็นไทย และความมีเอกลักษณ์เฉพาะตนมากยิ่งขึ้นในหลายๆ ด้าน ดังหัวข้อต่างๆที่จะกล่าวสรุปดังต่อไปนี้



ภาพที่ 16 การใช้แสดงเพื่อแสดงอารมณ์และลำดับเรื่องราวในภาพเคลื่อนไหวเรื่อง สุดสาคร

**การออกแบบตัวละคร** ที่สร้างความมีเอกลักษณ์เฉพาะตน มีลักษณะโดดเด่นไม่เหมือนกับชาติอื่นๆ ทำให้รู้ตัวตน สำนึกร่วมในวัฒนธรรมและความนึกคิดบรรทัดฐานของสังคม มีความหมายในเชิงคุณภาพมากกว่าปริมาณและแสดงความเป็นไทยในแบบอุดมคติ ความเชื่อ ภูมิปัญญา ได้ด้วยการนำเอาตัวละครในวรรณคดีไทย เช่น เรื่องรามเกียรติ์ เรื่องพระอภัยมณี มาสร้างเป็นตัวละครหลัก และรวมถึงตัวละครที่แสดงภาพชีวิตจริงของคนไทย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการแต่งกาย รูปร่างหน้าตาบุคลิกภาพ สะท้อนสังคม วัฒนธรรมประเพณีของไทย ซึ่งนำเสนอออกมาเป็นตัวละครหลักและตัวละครเสริมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องต่างๆ เช่น เรื่องเหตุมหัศจรรย์ในเช้าวันหนึ่งที่ใช้ตัวละครจากตัวอาจารย์ปยุต เงากระจ่างเอง และตัวละครประกอบในเรื่องคนที่สามล้อ ตำรวจจราจร และตัวละครอื่นๆ ได้แสดงความเป็นชีวิตจริงที่พบเห็นได้ทั่วไปในประเทศไทยยุคสมัยที่สร้างภาพยนตร์การ์ตูนขึ้น นอกจากนั้นตัวละครมีการออกแบบสร้างสรรค์จาก ศิลปะไทยแบบจารีตประเพณี ซึ่งได้นำบางส่วนจากจิตรกรรมไทย ภาพไทย มาใช้เป็นตัวละครเช่นในเรื่องหนุมานเผชิญภัย(ครั้งใหม่) เช่น ตัวละครพระราม ตัวลิง ตัวยักษ์ และต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาการออกแบบตัวละครขึ้นมาใหม่ด้วยเช่นในเรื่องพระอภัยมณี ตัวละครม้านิลมังกร ตัวนางเงือก ปลาต่างๆ ซึ่งการออกแบบมีพัฒนาการของตัวละครที่มีความเหมาะสม และแสดงเอกลักษณ์ต่างไปจากภาพในจิตรกรรมไทย และส่วนในการออกแบบฉากองค์ประกอบภาพ เช่น ต้นไม้ที่ออกแบบลวดลายมาจากลายไทย สถาปัตยกรรม พระราชวัง บ้าน สิ่งของเครื่องใช้ที่มีการออกแบบขึ้นสำหรับภาพยนตร์การ์ตูน ล้วนแต่มีที่มาจากความเป็นไทยในชีวิตจริง ผสมผสานกับภาพที่มาจากจินตนาการ และภาพที่นำมาใช้จากจิตรกรรมไทย

**การใช้สี** ถึงจะมีการนำหลักทฤษฎีการใช้สีแบบตะวันตกเข้ามาควบคุมโทนอารมณ์การเล่าเรื่องและบรรยากาศของภาพโดยรวม แต่ความเป็นเอกลักษณ์และการควบคุมการใช้สี ก็แสดงออกถึงการใช้สีที่แสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย ที่มีรูปแบบการใช้สีหลักมาจากสีในงานจิตรกรรมไทยที่ประกอบด้วยสีแบบเบญจรงค์ที่มีสีหลักอยู่ห้าสี คือ สี มีการควบคุมสี เช่นสีแดงชาด สีเขียวแบบงานจิตรกรรมไทยและเพิ่มเติมสีใหม่เพื่อการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ และมีการใช้สีในบรรยากาศของแสงแบบเอเซียตะวันออกเฉียงใต้ เช่นสีที่สดใส แสงที่รุนแรง สีของแดดที่สว่างจ้า สีของต้นไม้ที่เขียวสดสีหลากหลายเฉดสี การใช้สีแบบสด ตัดกันให้อารมณ์ที่สนุกสนานขึ้น ไม่มีบรรยากาศแสงมืดมัวเหมือนประเทศในแถบยุโรป อเมริการวมทั้งการเลือกนำเอาสีในจิตรกรรมไทยมาใช้ในการออกแบบและทั้งหมดดังที่กล่าวจึงทำให้มีการสะท้อนคุณค่าความเป็นเอกลักษณ์ในทุกๆส่วนของศิลปกรรมไทยลงในภาพยนตร์การ์ตูนของอาจารย์ปยุต เงากระจ่าง

## เอกสารอ้างอิง

- นิพนธ์ คุณารักษ์. 2551. การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน. วารสารศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.
- ยศ สันตสมบัติ. 2542. พรอย์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ.
- ไพโรจน์ พิชยเมธี. 2551. การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, สมเกียรติ ตั้งนะโม. 2549. มองหาเรื่อง : วัฒนธรรมทางสายตา. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม.
- ศุภชัย อาริรุ่งเรือง, สุนทรีภาพของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในประเทศไทย  
รายงานการศึกษาอุตสาหกรรมแอนิเมชันและเกมของไทยปี 2549-54 บทสรุปผู้บริหารสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ ที่มาจาก <http://www.nyt9.com/s/prg/759793>
- ลักขณณ์ เตชะวันชัย. 2552 ภาพรวมอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ด้านแอนิเมชันในประเทศ. ที่มาจาก <http://www.tacga.net/document/file%20data01.pdf>
- วิสิฐ จันมา. 2547. “การออกแบบภาพยนตร์ Animation ลักษณะไทย”. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อุบล สุทนะ. 2549. คือชีวิต คือปยุต คือ Animation “วอลท์ ดิสนีย์ เมืองไทย” ปยุต เงากระจ่าง บริษัท ศิริวัฒนาอินเตอร์พรีนท์ จำกัด. กรุงเทพฯ.
- เอม อัจฉิตไพศาล. 2552. การพัฒนากระบวนการออกแบบลักษณะตัวละครการ์ตูนไทยสำหรับสื่อแอนิเมชัน. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,
- Anne – Laure to 2553., Colour: Putting Theory into Practice. 3D World & ImagineFX Thailand Edition. บริษัทคอมฟอร์ม จำกัด. กรุงเทพฯ.
- Esther Leslie. 2002. HOLLYWOOD FLATLANDS ANIMATION, CRITICAL THEORY AND THE AVANT-GARDE. Ajanta Offset. India.
- Jaume Duran, David Fonseca, PIXAR ANIMATION STUDIOS AND DISABLED PERSONAGES. CASE STUDY: FINDING NEMO
- J. P. TELOTT, The Stereoscopic Mickey: SPACE, ANIMATION, AND THE MOUSE. Journal of Popular Film and Television. 2008
- Kivy Peter. (2004). Aesthetics. Blackwell Publishing Ltd.
- Lien Fan Shen, 2007. What is "computer animation"?: examining technological advancements and cultural aesthetics of Japanese animation. SIGGRAPH '07 ACM SIGGRAPH 2007 educators program.
- Zhen Liu, 2007. Tomohiro Makita, Design of a shot Cartoon Film for Chinese Ancient Story. Innovative Computing, Information and Control, 2007. ICICIC '07. Second International Conference on.