

นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ



นางสาวนันทอง ทองใบ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวาทวิทยา ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2548

ISBN 974-14-1759-4

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NEW NARRATION STYLE AND UNIQUENESS OF HAYAO MIYAZAKI' S  
ANIMATED FILMS

Miss Nubthong Thongbai

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Speech Communication  
Department of Speech Communication and Performing Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2005

ISBN 974-14-1759-4

หัวข้อวิทยานิพนธ์

นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน  
ของฮายาโอะ มียาซากิ

โดย

นางสาวนันททอง ทองใบ

สาขาวิชา

วาทวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษา

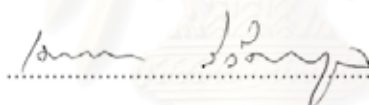
รองศาสตราจารย์ ติรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็น  
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

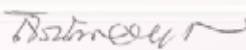


..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร. พีระ จิรโสภณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธานกรรมการสอบ  
(รองศาสตราจารย์ เมตตา วิวัฒน์านุกูล)



..... อาจารย์ที่ปรึกษา  
(รองศาสตราจารย์ ติรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)



..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โอฟาร์ วงศ์บ้านตุ่)

สถาบันวิจัยปฏิบัติการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นับทอง ทองใบ : นวลักษณะในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาयाโอะ มิยาซากิ. (NEW NARRATION STYLE AND UNIQUENESS OF HAYAO MIYAZAKI' S ANIMATED FILMS) อ.ที่ปรึกษา : รศ. ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 243 หน้า. ISBN 974-14-1759-4.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษานวลักษณะ เอกลักษณ์ และสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาयाโอะ มิยาซากิ ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น โดยวิเคราะห์จากภูมิหลัง ผลงานและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ รวมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวทุกเรื่องของมิยาซากิเป็นจำนวน 9 เรื่อง ประกอบกับการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชัน ภาพยนตร์ การ์ตูน และผู้ที่เกี่ยวข้องจำนวน 12 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า

1. เอกลักษณ์ในผลงานของมิยาซากิเกิดจากการเป็นเจ้าของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของตัวเอง ซึ่งเปิดทางให้เขานำแรงบันดาลใจจากเหตุการณ์สงครามในวัยเยาว์ ความประทับใจในงานศิลปะต่างๆ รวมทั้งใส่บุคลิกนิสัยส่วนตัวลงส่งผ่านผลงานไปยังผู้ชมได้เต็มที่ ประกอบกับวัฒนธรรมการให้คุณค่าหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชันของชาวญี่ปุ่น ที่มีกลุ่มผู้อ่านและผู้ชมทุกเพศทุกวัย ส่งผลต่อแนวทางสร้างสรรค์งานของมิยาซากิที่ไม่ได้มีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กเท่านั้น

2. ในแง่กลวิธีเล่าเรื่อง ผลงานของมิยาซากิ มีเอกลักษณ์ และนวลักษณะ ที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ที่คนดูคุ้นชิน เพราะคิดเรื่องราวขึ้นเอง โดยนำเอาความเชื่อเรื่องวิญญาณ และเทพเจ้ามาสร้างโลกจินตนาการขึ้นใหม่ ตัวละครเอกส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง แก่นเรื่องที่สะท้อนแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง บทสรุปของเรื่องที่ทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการต่อได้ และการนำเสนอสัญลักษณ์ให้ขบคิดตีความ

3. ในแง่การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคแอนิเมชัน ผลงานของมิยาซากิมีนวลักษณะคือการออกแบบลายเส้นที่เรียบง่าย ความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และให้ความสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ของตัวละคร แม้ผลงานในระยะหลัง จะนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการออกแบบฉาก และตัวละคร แต่ก็ยังออกแบบตัวละครมนุษย์ ด้วยการวาดมือที่ใหภาพ 2 มิติ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ให้ได้มากที่สุด ซึ่งทำให้รักษาเอกลักษณ์ในผลงานของตัวเองไว้ได้

4. สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ เกิดจากความรู้สึกแปลกใหม่ในการนำเสนอเรื่องราวผ่านเทคนิคด้านภาพยนตร์และแอนิเมชัน ซึ่งก่อให้เกิดสุนทรียภาพแห่งการใช้จินตนาการ สุนทรียภาพแห่งการสัมผัสและเข้าถึงเรื่องราว สุนทรียภาพแห่งการหยุดคิด และสุนทรียภาพแห่งความเป็นศิลปะในผลงาน

ภาควิชา วาทยวิทยาและสื่อสารการแสดง  
สาขาวิชา วาทยวิทยา  
ปีการศึกษา 2548

ลายมือชื่อนิสิต.....  
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....

# # 4785080028 : SPEECH COMMUNICATION

KEY WORD: NARRATION / UNIQUENESS / HAYAO MIYAZAKI / ANIMATED FILMS/ AESTHETICS

NUBTHONG THONGBAI : NEW NARRATION STYLE AND UNIQUENESS OF HAYAO MIYAZAKI' S ANIMATED FILMS. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. TIRANAN ANAWAJSIRIWONGS, 243 pp. ISBN 974-14-1759-4.

The purpose of this research is to study new narration style, uniqueness and aesthetics of animated films directed by Hayao Miyazaki by analyzing from his background , works and inspiration for film creativity including analyzing the contents for all of his nine animated feature films. Moreover, the in-depth interview has been made for twelve key persons in animation, films, comics as well as the related field. The results of this research indicate the following:

1. Uniqueness of Miyazaki's work is caused by being ownership of animated film studio that show him the way to bring his inspirations from the world war when he was young and his art appreciation to his works. Moreover, the Japanese's appraisal to animation media and comic also influence Miyazaki's creative method not to directly purpose to only young audience but also to cover the adult.

2. As for the narration techniques, he has made the different styles of narration and uniqueness from the most animated films acquainted by the broadly audience. By creation his own story regarding belief of spirit and soul in the new imaginary world, using young lady as the main characters, theme reflecting elaborate angle of human life, leaving the space at the end of the story to motivate audience's imagination, and presenting symbol for interpretation.

3. In regard to the animation techniques, the new narration style in his works are more simple but soft movement of his character design. This makes his characters can express their feelings virtually. Lately his works have been contributed by Computer graphics in backgrounds and characters designing, he has yet remained two-dimensional hand drawing for the human characters.

4. The aesthetics in Miyazaki's animated films is caused by presenting new sense of narration style through film and animation techniques which cause the aesthetic for creative imagination, aesthetic of touch and approach to the story, aesthetic to stop and think and as the of being arts influencing impressive feeling.

Department Speech Communication and Performing Arts Student's signature.....

Field of study Speech Communication

Advisor's signature.....

Academic year 2005

## กิตติกรรมประกาศ

“ขอบคุณ” คำที่หลากหลาย คนเคยคุ้นกับการเอ่ยออกมาเรื่อยๆ ทั้งๆ ที่ไม่ได้รู้สึก “ขอบคุณ” ลึกๆ จากหัวใจ แต่บททดสอบที่ชื่อ “วิทยานิพนธ์” ซึ่งทำให้ต้องทุ่มสุดตัว มุ่งสุดกำลัง และเทให้หมดใจบทนี้ ช่วยสะกิดเตือนให้ผู้วิจัยเอ่ยคำคำนี้อย่างรู้ซึ่งถึงความหมายที่แท้จริง

ยิ่งกว่าคำขอบคุณ คือ *ขอบพระคุณ* รศ. ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ สำหรับคำปรึกษาที่เปิดกว้าง และละเอียดอ่อน เปิดทางให้เขียนงานได้เต็มที่ *ขอบพระคุณ* รศ. เมตตา วิวัฒน์านุกูล สำหรับเวลาอันมีค่าที่สละให้ *ขอบพระคุณ* ผศ.โอฬาร วงศ์บ้านดู่ ที่แม้จะอยู่ต่างภาควิชา แต่ก็ให้คำปรึกษาและแนะแนวทางอย่างจริงใจ *ขอบคุณ* พี่เอ็กซ์ ที่ให้คำตอบเรื่องงานแอนิเมชัน 3 มิติ พี่ชลากรณ์ สำหรับความเห็นเรื่องงานของจิบลี พี่ธิดา ที่มอบข้อมูลเชิงลึกของมียาซากิที่หาไม่ได้ง่ายๆ พี่จ้อย พี่วัชพงศ์ พี่คำปอน พี่เส่ง อาจารย์ธรรมศักดิ์ สำหรับความเห็นหลากหลาย *ขอบคุณ* พี่เกียง ที่แม้จะเป็นแค่คนรู้จักทักทายกันบ้างในบางครา แต่กลับใส่ใจช่วยเหลือยิ่งกว่าพี่น้องห้องเดียวกัน *ขอบคุณ* มัวร์ ที่ช่วยเติมความมั่นใจได้เสมอ และมอมสำหรับคำไถ่ถามทุกข์สุขแสนอบอุ่นในยามท้อแท้

ที่ *ขอบคุณ* ที่สุด...พี่อาร์ม (ปักโกะ) สำหรับทุกอย่าง โดยเฉพาะคำปลอบโยนที่เปลี่ยนคราบน้ำตาให้เป็นรอยยิ้มได้เสมอ

ที่สุดแล้วแม้งานวิจัยชิ้นนี้จะเหนื่อยหนัก สาส์สสารจรรจ์แค่นั้น คราบน้ำตาหยาดหยด หมดกำลังใจไปก็หลายครั้งหลายครา แต่ขอหยิบยืมประโยคที่ *ฮายาโอะ มียาซากิ* เคยบอกสาเหตุที่แน่วแน่กับการรังสรรค์แต่เพียงภาพยนตร์แอนิเมชันมาครั้งก่อนชีวิตว่าเป็นเพราะ “แอนิเมชันขโมยหัวใจผมไปหมดแล้ว”...ผู้วิจัยเองก็เช่นกัน และเพราะเหตุนี้กระมังที่ทำให้ วิทยานิพนธ์ชิ้นแรกในชีวิตฉบับนี้จึงลุล่วงมาได้ในที่สุด.

สภามหาวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง .....	ฎ
สารบัญแผนภาพ .....	ฏ
สารบัญภาพ .....	ฐ
บทที่	
1    บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
ปัญหาคำถามวิจัย .....	7
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	7
ขอบเขตของการวิจัย .....	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย .....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	10
2    แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	11
แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน .....	11
แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์ .....	23
แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในฐานะการสื่อสาร .....	28
ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร .....	32
แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น .....	32
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	37
3    วิธีดำเนินการวิจัย .....	39
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	39
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	40
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	41
การนำเสนอข้อมูล .....	42

4	ภูมิหลัง แรงแบบดาดใจ และพัฒนาการในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ของฮาयाโอะ มียาซากิ .....	43
	ภูมิหลัง: เรื่องราวกระทบใจ .....	43
	สงครามในความทรงจำสร้างควมกล้าหาญในการทำงาน .....	43
	เรื่องราวที่มด้าจับใจจุดไฟสู่โลกแอนิเมชัน .....	44
	ก้าวแรกของแอนิเมเตอร์คลื่นลูกใหม่ .....	46
	ก้าวแรกของการหัดบิน .....	48
	จิบลี: ก่อเกิดสตูดิโอในฝัน .....	50
	เริ่มบินไกล .....	51
	การจับมือของราชันย์แอนิเมชัน 2 มิติต่างซีกโลก .....	53
	ต้นธารของความสำเร้จ .....	54
	ดำรงตัวตนแต่ไม่ปิดกั้นเทคโนโลยี .....	57
	แนวทางแบบมียาซากิ: เนื้อหานำเทคนิค .....	60
	ชีวิตนี้เพื่อแอนิเมชัน .....	61
	แรงแบบดาดใจ: เชื้อไฟในการสร้างสรรค์งาน .....	62
	แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นกับกลวิธีสร้างสรรค์ผลงาน .....	66
	ผลงาน: ไต่เต้าทีละขั้นก่อนตกผลึกทางความคิด .....	72
	ภาพยนตร์เรื่องยาวก่อนก่อตั้งสตูดิโอจิบลี .....	81
	ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์ .....	74
	ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์ .....	75
	หนังสือการ์ตูน (Manga) แบบมียาซากิ .....	79
	บทสรุปเส้นทางการสร้างสรรค์ผลงาน .....	81
5	ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาयाโอะ มียาซากิ .....	84
	กลวิธีนำเสนอเรื่องเล่า: เสมือนเรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา .....	84
	ที่มาของเรื่องเล่า: บัดฝันตำนานพื้นบ้าน .....	85
	การสร้างโลกสมมติ: จินตนาการเหนือจริงที่สัมผัสได้ .....	89
	โครงเรื่อง: เสมือนเรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา .....	93
	ความขัดแย้ง: นิยามใหม่ของผู้ชนะ .....	102
	ตัวละคร: เด็กผู้หญิงเท่านั้นคือตัวเอก .....	111



แก่นเรื่อง: ใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า .....	127
ฉาก: โลกไร้พรมแดน .....	146
มุมมองการเล่าเรื่อง: สายตาอ่อนไหวของวัยเด็กสาว .....	150
สัญลักษณ์: จุดร่วมสะท้อนความเป็นผู้กำกับประพันธ์กร (Auteur) .....	151
การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ .....	159
เทคนิคที่เกิดจากองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์ .....	159
จังหวะ: ศิลปะแห่งการแช่ภาพ .....	160
ดนตรีประกอบ: เสียงเปียโนผสมกลิ่นไอพื้นบ้าน .....	163
ความยาว: ฉีกขนบความยาวภาพยนตร์แอนิเมชัน .....	165
เทคนิคที่เกิดจากองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์แอนิเมชัน .....	165
การออกแบบตัวละคร: เรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา .....	166
การออกแบบฉาก: ประณีตเพื่อสื่อความ .....	172
การออกแบบสี: การจับคู่สีที่เป็นเอกลักษณ์ .....	175
การออกแบบความเคลื่อนไหว: นุ่มนวลใส่ใจในรายละเอียด .....	176
ภาพรวมและสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ .....	178
โลกแห่งจินตนาการสานต่อจินตนาการ .....	179
โลกที่สัมผัสได้ .....	180
โลกที่หยุดช่องว่างให้ขบคิด .....	182
โลกแห่งความดื่มด่ำจับใจตามแนวคิดศิลปะแบบตอลสตอย .....	183
6 สรุปลผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	186
สรุปลผลการวิจัย .....	186
อภิปรายผลการวิจัย .....	210
ข้อจำกัดในการวิจัย .....	212
ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต .....	213
รายการอ้างอิง .....	214
ภาคผนวก .....	218
ภาคผนวก ก เรื่องย่อ (Synopsis) ภาพยนตร์เรื่องยาวของฮายาโอะ มียาซากิ.....	219

ภาคผนวก ข รางวัลจากภาพยนตร์แอนิเมชันของสหายาโอะ มียาซากิ.....	238
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	243



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1 แสดงปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเอกลักษณ์ในการสร้างผลงานของมิยาซากิ .....	83
ตารางที่ 2 การนำเสนอความเชื่อเรื่องตำนานพื้นบ้าน .....	87
ตารางที่ 3 แสดงลักษณะตัวละครเอกเป็นผู้หญิงทั้ง 7 เรื่อง .....	112
ตารางที่ 4 แสดงบทบาทเด่นของตัวละครผู้หญิง (ที่ไม่ใช่ตัวเอก) .....	119
ตารางที่ 5 อธิบายบทบาทและพัฒนาการของตัวละครผู้ร้ายที่ไม่ร้าย .....	123
ตารางที่ 6 แสดงการสลับบทบาทตัวละครเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ .....	125
ตารางที่ 7 แก่นความคิดในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ.....	143
ตารางที่ 8 แสดงสิ่งของและฉากที่เกี่ยวกับห้องฟ้าในภาพยนตร์ของมิยาซากิ .....	153
ตารางที่ 9 แสดงการใช้สัญลักษณ์ “หมี” ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ .....	156
ตารางที่ 10 แสดงกลวิธีการออกแบบประเภทต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ .....	178
ตารางที่ 11 เปรียบเทียบแอนิเมชันทั่วไปกับแอนิเมชันของมิยาซากิ .....	204

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพ

หน้า

แผนภาพที่ 1. พัฒนาการในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ.....	81
--	----



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## สารบัญภาพ

หน้า

รูปที่ 1 ฮายาโอะ มียาซากิ .....	4
รูปที่ 2 รัมมาโทโรป .....	13
รูปที่ 3 Astro Boy ผลงานของเท็ตซึกะ โยชามุ .....	16
รูปที่ 4 2D Animation เรื่อง Snow White & the Seven Dwarfs .....	18
รูปที่ 5 Cut-Out Animation เรื่อง South Park .....	19
รูปที่ 6 Clay Animation-Stop Motion เรื่อง Wallace & Gromit .....	19
รูปที่ 7 Digital Computer Animation เรื่อง Toy Story .....	20
รูปที่ 8 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Legend of White Snake .....	45
รูปที่ 9 อีซาโอะ ทากาฮาตะ .....	47
รูปที่ 10 แอนิเมชันทางโทรทัศน์เรื่อง Conan, The Boy of The Future .....	49
รูปที่ 11 สตูดิโอจิบลิ .....	50
รูปที่ 12 โลโก้สตูดิโอจิบลิ .....	52
รูปที่ 13 ตัวอย่าง Story Board เรื่อง Spirited Away ที่มียาซากิวาดด้วยตัวเอง .....	56
รูปที่ 14 ภาพร่างด้วยมือของมียาซากิ จากเรื่อง Laputa: The Castle in the Sky .....	58
รูปที่ 15 เปรียบเทียบการแสดงสีหน้าตัวละคร 2 มิติ (รูปบน) และ 3 มิติ (รูปล่าง) .....	59
รูปที่ 16 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Snow Queen .....	63
รูปที่ 17 ภาพยนตร์แอนิเมชันของ พอล กริมมอลท์ .....	64
รูปที่ 18 ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ยูริ นอร์สตีเน .....	65
รูปที่ 19 ภาพยนตร์แอนิเมชันของ เฟเดอริค แบ็ค .....	66
รูปที่ 20 แอนิเมชันที่แสดงอารมณ์เกินจริงแบบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง Gs Mikami และ หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ .....	67
รูปที่ 21 เทคนิคการทำ Rotoscope โดยออกแบบตัวละครมาให้เคลื่อนไหวเหมือนม้าจริง .....	68
รูปที่ 22 ภาพความรุนแรงจากเรื่อง Princess Mononoke .....	71
รูปที่ 23 เทพเจ้าชิชิ จากเรื่อง Princess Mononoke .....	87
รูปที่ 24 การฝึกฝนตัวเองของแม่มดน้อยกิกิ จากเรื่อง Kiki's Delivery Service .....	90
รูปที่ 25 ฉากโรงอาบน้ำเทพและวิญญาณ ในเรื่อง Spirited Away .....	91
รูปที่ 26 ฉากต้นไม้ค้อยๆ โตขึ้นจากเรื่อง My Neighbor Totoro .....	95
รูปที่ 27 ภาพจุดวิกฤติโซฟีหลุดไปในความทรงจำของฮาวล์จากเรื่อง Howl's Moving Castle ....	97

รูปที่ 28 รากต้นไม้ช่วยให้เกาะลาพิวต้าคงอยู่ต่อไปในฉากจบเรื่อง	
Laputa: The Castle in the Sky .....	99
รูปที่ 29 ตัวละครฟิโอ และปอร์โก จากเรื่อง Porco Rosso .....	100
รูปที่ 30 ไมโนโนเกะกำลังรำลากับอะซิทากะในฉากจบเรื่อง Princess Mononoke .....	101
รูปที่ 31 กิกิกำลังช่วยทอมโบ ในฉากจบเรื่อง Kiki's Delivery Service .....	104
รูปที่ 32 โซฟีในวัย 18 และวัย 90 ปี จากเรื่อง Howl's Moving Castle .....	105
รูปที่ 33 ฉากซัทสึกิ และเมย์ รอรอดเมล์กับโทโทโร จากเรื่อง My Neighbor Totoro .....	108
รูปที่ 34 ฉากการเจอกันของเมย์ และโทโทโร จากเรื่อง My Neighbor Totoro .....	109
รูปที่ 35 ฉากซิริโร่นั่งร้องไห้จากเรื่อง Spirited Away .....	115
รูปที่ 36 ตัวละครเอกหญิงจากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Nausicaä, Laputa, Spirited Away และ Porco .....	117
รูปที่ 37 ตัวละคร อีโบชิ จากเรื่อง Princess Mononoke และเออร์ซูล่า จากเรื่อง Kiki's Delivery Service .....	120
รูปที่ 38 ตัวละครผู้ร้ายที่ไม่ร้ายจากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Nausicaä, Laputa, Howl และ Spirited Away .....	124
รูปที่ 39 พ่อมดฮาร์ลผู้ลุ่มหลงในความงามจากเรื่อง Howl's Moving Castle .....	126
รูปที่ 40 ฉากสงครามจากเรื่อง Nausicaä และ Princess Mononoke .....	130
รูปที่ 41 ป่าพิษฟูไคจากเรื่อง Nausicaä of the Valley of Wind .....	131
รูปที่ 42 เทพเจ้าแม่น้ำที่กลายเป็นเทพแห่งความเหินเพราะน้ำมีอมมนุษย์จากเรื่อง Spirited Away .....	133
รูปที่ 43 กลุ่มโสเภณีกำลังทำงานในโรงงานผลิตเหล็ก จากเรื่อง Princess Mononoke .....	134
รูปที่ 44 เมย์ค้นพบตัวละครฝุ่น (ชูชูวาทาริ) จากเรื่อง My Neighbor Totoro .....	136
รูปที่ 45 รูปการเปลี่ยนวัยกลับไปกลับมาของโซฟี จากเรื่อง Howl's Moving Castle .....	139
รูปที่ 46 ฉากจบโซฟีที่ยังไม่คืนร่าง จากเรื่อง Howl's Moving Castle .....	139
รูปที่ 47 ซิริโร่ช่วยให้ฮากุจำตัวตนได้ จากเรื่อง Spirited Away .....	141
รูปที่ 48 ฉากอาณาจักรคากลิโอสโตร จากเรื่อง Lupin III: The Castle of Cagliostro .....	147
รูปที่ 49 ฉากเปรียบเทียบห้องของแม่มดยูกาบะ (รูปบน) และแม่มดเซนิบะ (รูปล่าง) .....	149
รูปที่ 50 ฉากธรรมชาติในฝันของมियाซากิจากเรื่อง Laputa และ Totoro .....	150

รูปที่ 51 ฉากที่เกี่ยวข้องกับการโอบยบิน จากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Nausicaä, Totoro, Howl และ Porco .....	154
รูปที่ 52 ตัวละครหมู จากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Porco, Mononoke และ Spirited Away....	157
รูปที่ 53 คำสาปของเจ้าชายอะชิทากะ จากเรื่อง Princess Mononoke .....	158
รูปที่ 54 ฉากซึอิไรกำลังนั่งรถไฟไปหาแม่มดเซนิบะจากเรื่อง Spirited Away .....	162
รูปที่ 55 โจ อิชิดะ ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ .....	163
รูปที่ 56 ลายเส้นตัวละครที่คล้ายคลึงกันจากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Laputa, Totoro, Spirited Away และ Porco .....	167
รูปที่ 57 เปรียบเทียบตัวละครผู้หญิงในแอนิเมชันญี่ปุ่น .....	168
รูปที่ 58 ตัวประหลาดโคดามะจากเรื่อง Princess Mononoke และวิญญาณไร้หน้า จากเรื่อง Spirited Away .....	170
รูปที่ 59 การออกแบบตัวประหลาดจากเรื่อง Neon Genesis Evangelion .....	170
รูปที่ 60 ตัวประหลาดโอห์มจากเรื่อง Nausicaä และหนอนจิ๋ว จากเรื่อง Spirited Away .....	171
รูปที่ 61 ตัวละครจิ้งจอกสายฟ้าจากเรื่อง Nausicaä และ Laputa .....	172
รูปที่ 62 ฉากการบินหมุนวนรอบเกาะจากเรื่อง Porco Rosso .....	173
รูปที่ 63 การออกแบบฉากที่กลมกลืนกับตัวละครจากเรื่อง Spirited Away .....	174
รูปที่ 64 ภาพเปรียบเทียบการใช้สีในแอนิเมชันของมียาซากิ (รูปบน) กับพิกซาร์ (รูปล่าง) .....	176

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

หากมีใครตั้งคำถามกับผู้คนในยุคดิจิทัลที่ว่าใครคือราชาการ์ตูนของโลก แน่นอนว่าคำตอบคือ “วอลท์ ดิสนีย์” (Walt Disney) จากฮอลลีวูด (Hollywood) ผู้ให้กำเนิดตัวการ์ตูนคลาสสิกมากมาย อย่างมิกกี้ เม้าส์ (Mickey Mouse) หรือ โดนัลด์ ดั๊ก (Donald Duck) แต่ราชาการ์ตูนของวันนี้ เห็นจะหนีไม่พ้น ฮายาโอะ มิยาซากิ (Hayao Miyazaki) ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันชาวญี่ปุ่นผู้ได้รับฉายาว่าเป็น “ดิสนีย์ของญี่ปุ่น” (Japanese Disney) (Beck, 2004: 296)

ชื่อของ ฮายาโอะ มิยาซากิ อาจยังไม่คุ้นหูนักดูภาพยนตร์ชาวไทยในวงกว้างนัก แต่ก็เริ่มเป็นที่รู้จักและจับตามองในหมู่นักดูภาพยนตร์ทั่วโลก นับตั้งแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวซึ่งเขาทำหน้าที่เป็นผู้กำกับเรื่อง สปิริต อเวย์ (*Spirited Away*, 2001) กวาดรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ชั้นนำของโลกไปมากกว่า 30 รางวัล ทั้งรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมของเอเชียเมื่อปี 2002 ที่ฮ่องกง รางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมขวัญใจนักวิจารณ์ทั่วสหรัฐอเมริกา ทั้งจากสถาบันนิวยอร์ก บอสตัน และลอสแอนเจลิส ในปี 2002 หรือแม้แต่รางวัลหมีทองคำ รางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์เบอร์ลิน ปี 2002 ซึ่งถือเป็นเวทีประกาศผลแวดวงภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับเป็นอันดับต้นๆ ของโลก นั่นหมายความว่า ผลงานของมิยาซากิได้ทลายพรมแดนระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชัน และภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงลงได้สำเร็จ เพราะไม่เคยมีภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องไหนที่สามารถเอาชนะภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจนคว้ารางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในเวทีประกาศผลระดับนานาชาติมาก่อน และที่ทำให้คนทั้งโลกต้องตื่นตะลึงที่สุดก็คือการคว้ารางวัล ออสการ์ สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยม (Best Animated feature film) ในการประกาศผลครั้งที่ 75 เมื่อปี 2002

เป็นที่รู้กันดีว่างานประกาศรางวัลแห่งเกียรติยศสำหรับคนทำงานภาพยนตร์ที่ทรงอิทธิพลที่สุด คงต้องยกให้กับงาน อคาเดมี่ อวอร์ด หรือที่เรียกกันติดปากว่ารางวัล ออสการ์ ซึ่งจัดขึ้นโดยสถาบันศิลปะและวิทยาการภาพยนตร์ หรือ The Academy of Motion Picture Arts & Sciences (AMPAS) ด้วยความร่วมมือของ 36 สตูดิโอชั้นนำ และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์กว่า 6,000 คน และหนึ่งใน



รางวัลที่มอบให้กับผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ก็คือ รางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยม ซึ่งเป็นสาขาใหม่ที่เพิ่มเข้ามาในปี 2001 การเพิ่มรางวัลนี้ของออสการ์ นับเป็นสัญญาณบ่งบอก กระแสความนิยมในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลกที่มีมากขึ้นทุกปี จนต้องมีการประกาศเกียรติคุณให้ความสำคัญ เพราะการจะแจกรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมต่างๆ ได้นั้นตามหลักเกณฑ์ของออสการ์ที่ประกาศไว้ใน <http://www.oscars.org> ได้กำหนดให้ในปีที่แจกรางวัลต้องมีภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าฉายอย่างน้อย 8 เรื่อง ซึ่งต้องมีความยาวอย่างน้อย 70 นาที ไม่จำกัดว่าจะเป็นการใช้เทคนิคแอนิเมชันแบบใด เพียงแต่ต้องมีส่วนที่เป็นแอนิเมชันอย่างน้อย 75 เปอร์เซ็นต์จากผลงานทั้งเรื่อง และต้องเป็นเรื่องที่เข้าฉายที่ลอสแอนเจลิสก่อนสิ้นปีทีประกาศผลด้วย

จะเห็นได้ว่าการคว้าตุ๊กตาออสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะผลงานจากประเทศที่ไม่ใช่เจ้าถิ่นอย่างสหรัฐอเมริกา เพราะก่อนจะเข้าเกณฑ์ของรางวัลออสการ์ จำเป็นต้องสร้างผลงานให้เข้าตาสตูดิโอของสหรัฐอเมริกา จนมีการซื้อลิขสิทธิ์ไปจัดจำหน่ายเสียก่อน ซึ่งในกรณีของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นั้น สตูดิโอ มิราแม็กซ์ (Miramax) ได้ซื้อผลงานของเขาไปจัดจำหน่ายในโรงภาพยนตร์นับตั้งแต่ผลงานการกำกับเรื่องก่อนหน้าคือ *Princess Mononoke* (1997) ซึ่งได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมของญี่ปุ่น และทำรายได้สูงที่สุดในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นในปี 1997 นอกจากนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยมรอบสุดท้ายของออสการ์เมื่อปี 2001 ด้วย และเพราะฝีมือที่ฝากไว้ให้กรรมการออสการ์ได้ประจักษ์มาตั้งแต่ *Princess Mononoke* (1997) ส่งผลให้ในปีต่อมา *Spirited Away* (2001) จึงสามารถฝ่าด่านคู่แข่งฟอร์มยักษ์ที่เป็นผลงานทำเงินของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์ชั้นนำในสหรัฐทั้งหมด จนคว้าตุ๊กตาออสการ์ภาพยนตร์แอนิเมชันยอดเยี่ยมของปี 2002 มาครองได้ในที่สุด ซึ่งคู่แข่งที่เข้าชิงออสการ์รอบสุดท้ายอีก 4 เรื่องที่เหลือในปี 2002 ก็คือ *ไอซ์เอจ* (Ice Age) ของ ทเวนตี เซนจูรี ฟ็อกซ์ (20th Century Fox), *ลิโล แอนด์ สติช* (Lilo & Stitch) ของ บัวนา วิสตา (Buena Vista), *สปิริท สตัลเลียน ออฟ เดอะ ซิมาร์รอน* (Spirit: Stallion of the Cimarron) ของ ดรีมเวิร์ค (DreamWorks) และ *เทรเชอร์ แพลเน็ต* (Treasure Planet) ของ บัวนา วิสตา (Buena Vista)

หลังจากนั้นในปี 2005 ภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิเรื่อง *Howl's Moving Castle* (2004) ก็ยังคงได้รับคัดเลือกให้ผ่านเข้ารอบ 3 เรื่องสุดท้ายที่จะคว้ารางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยมของออสการ์ในปี 2005 อีกด้วย ซึ่งแม้จะพลาดหวังรางวัลไป แต่สิ่งที่มิยาซากิได้สร้างสถิติใหม่ให้กับเวทีประกาศผลอันทรงอิทธิพลในแวดวงภาพยนตร์โลกแห่งนี้ก็คือ การเป็นผู้กำกับ

ภาพยนตร์แอนิเมชันคนแรกของโลกและคนเดียวในเวลานี้ ที่มีผลงานทุกเรื่องผ่านเข้าถึงรอบสุดท้ายรางวัลออสการ์ นับตั้งแต่มีการมอบรางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยมในปี 2001

แม้รางวัลออสการ์ อาจไม่ใช่บทพิสูจน์คุณภาพของภาพยนตร์ที่ดีที่สุดในโลก แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่า นี่คือเวทีประกาศผลภาพยนตร์ที่มีคนรู้จักมากที่สุดในโลก รางวัลซึ่งเป็นเกียรติยศสูงสุดสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฮอลลีวูดจากประเทศโลกตะวันตก ที่คารวะให้กับประเทศโลกตะวันออก จึงกลายเป็นปรากฏการณ์ที่ทำให้วงการแอนิเมชันทั่วโลก ควรกลับมาทบทวนถึงชัยชนะของ *Spirited Away* (2001) ว่าเกิดจากอะไรกันแน่?

หากย้อนไปดูที่มาของแอนิเมชันญี่ปุ่น เป็นที่รู้กันดีว่า *หนังสือการ์ตูน หรือ มังงะ (Manga)* ของชาวแดนอาทิตย์อุทัย คือวัฒนธรรม เมื่อหนังสือการ์ตูนคือวัฒนธรรม ความสำคัญของหนังสือการ์ตูนในญี่ปุ่นจึงมีมากกว่าหลายๆ ประเทศทั่วโลก ที่มองว่าการ์ตูน คือเรื่องของเด็กๆ เท่านั้น การให้ความสำคัญของหนังสือการ์ตูน ทำให้การสร้างสรรคงานการ์ตูนของญี่ปุ่นพัฒนาอย่างรวดเร็ว ซึ่งหนังสือการ์ตูนยอดนิยมก็มักถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ ก่อนจะกลายเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์ในที่สุด

ในช่วงปี 1980 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นโดยเฉพาะภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์สามารถครองใจเด็กๆ ทั่วโลก การ์ตูนหรือแอนิเมชัน และผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง มีตลาดขนาด 1.2 ล้านล้านดอลลาร์ในโลกรวม ซึ่งในจำนวนนี้เป็นผลงานการสร้างสรรคของนักสร้างชาวญี่ปุ่นกว่าครึ่ง ดังนั้นอาจเรียกได้ว่าญี่ปุ่นกลายเป็นผู้นำตลาดแอนิเมชันของโลกในเวลานี้ไปแล้ว (นกุล ว่องจิตติวงศ์, 2548: 48)

แม้อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นไม่ได้ยิ่งใหญ่เทียบเท่าฮอลลีวูด แต่ก็ยืนหยัดอย่างมีเอกลักษณ์ อเมริกาอาจล้ำหน้าทางเทคโนโลยี โดยมีสตูดิโอพิกซาร์ (Pixar) ซึ่งมุ่งเน้นผลิตงานแอนิเมชัน 3 มิติ เป็นแกนนำ แต่เอกลักษณ์ หรือ “ลายเซ็น” ของแอนิเมชันญี่ปุ่นก็คือผลงาน 2 มิติ ที่ให้ความสำคัญกับเนื้อหามากกว่าเทคนิค ซึ่งงานของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* ก็เช่นกัน ทว่ามีความลุ่มลึกทางด้านปรัชญาในการดำรงชีวิตมากกว่า



รูปที่ 1 ฮายาโอะ มียาซากิ

ฮายาโอะ มียาซากิ เกิดที่กรุงโตเกียวในปี 1941 เส้นทางสู่การเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาเริ่มเป็นรูปเป็นร่างในปี 1963 เมื่อก้าวเข้ามาฝึกฝีมือกับสตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดังอย่างโตเอะ (Toei Douga) ในปี 1979 ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เรื่องแรกของเขา *Lupin III: The Castle of Cagliostro* ก็ได้ออกสู่สายตาประชาชน ซึ่งปูทางไปสู่ภาพยนตร์ที่เป็นตำนานของญี่ปุ่นอีกเรื่องก็คือ *Nausicaa of the Valley of Wind* ที่ทำรายได้สูงสุดของญี่ปุ่นจากการเข้าฉายในปี 1984 ความสำเร็จของ *Nausicaa of the Valley of Wind* นี้เองที่ทำให้ในปี 1985 มียาซากิมีเงินทุนในการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) สตูดิโอที่เขาใฝ่ฝันถึงอิสระของการสร้างสรรค์งานในฐานะศิลปะมากกว่าในฐานะอุตสาหกรรม ที่เข้ามาครอบงำวิถีคิดและวิธีการทำงานของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วญี่ปุ่นในเวลานั้น และด้วยแนวทางของสตูดิโอจิบลิที่ให้อิสระในการสร้างงานซึ่งมุ่งเน้นผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์เป็นหลัก จึงส่งผลให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ มีแนวทางของตัวเองอย่างชัดเจน

กลวิธีสร้างสรรค์ผลงานของผู้กำกับชาวญี่ปุ่นรายนี้ คือความเชื่อมั่นในการค้นหาความรู้สึกที่แท้จริงของตัวเองแล้วถ่ายทอดผ่านงานออกแบบรายละเอียดที่เรียบง่ายแต่ลึกซึ้ง ทรงพลัง จนกระทบใจคนทุกเพศทุกวัย และทั่วทุกมุมโลก จะเห็นได้จากนับตั้งแต่วันที่สตูดิโอจิบลิก่อตั้งขึ้น ฮายาโอะ มียาซากิ สร้างผลงานออกมาอย่างต่อเนื่องถึงปัจจุบันเป็นจำนวน 7 เรื่อง ซึ่งทุกเรื่องก็ทำรายได้สูงสุดในตารางจัดอันดับภาพยนตร์ทำเงินของญี่ปุ่น นอกจากนั้นผลงานทั้งหมดยังถูกสตูดิโอ

ภาพยนตร์ชั้นนำทั่วโลกซื้อลิขสิทธิ์ไปฉายและจัดจำหน่าย ซึ่งหนึ่งในนั้นก็รวมถึงสตูดิโอดิสนีย์ที่เคยขึ้นชื่อว่าเป็นราชาการ์ตูนของโลกด้วย

การคว่ำรางวัลที่รับประกันคุณภาพผลงานจากทั่วโลก เรียกได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ได้สลายพรมแดนทางภาษาและวัฒนธรรม จึงถือเป็นแม่แบบที่ดีของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผสมผสานความเป็นเอเชียกับความเป็นสากลเข้าไว้ด้วยกันอย่างลงตัว โดยเฉพาะในช่วงเวลาปัจจุบัน ที่กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ไอซีทีของไทย ยกให้แอนิเมชัน กลายเป็น 1 ใน 5 อุตสาหกรรมหลักของประเทศ และมีนโยบายผลักดันอุตสาหกรรมด้านแอนิเมชัน มัลติมีเดีย และเกมส์ประเทศไทยให้เป็นฮอลลีวูดของทวีปเอเชีย (Hollywood of Asia) เพื่อเข้าไปแข่งขันในตลาดโลกอย่างจริงจังตั้งแต่ปี 2546 พร้อมกับตั้งเป้าที่จะยกระดับให้ไทยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันและมัลติมีเดียติดอันดับ 1 ใน 3 ของเอเชียเทียบเท่าญี่ปุ่น และเกาหลีใต้ ภายใน 5 ปี (ปั้นแอนิเมชันไทยสู่สากล, 2547: 18)

การที่ภาครัฐเห็นความสำคัญ เข้ามาส่งเสริมอุตสาหกรรมแอนิเมชันและมัลติมีเดีย ทำให้กระทรวงไอซีที เลือกรายการแอนิเมชันเรื่อง *ก้านกล้วย* ของ บริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมด้วยการเป็น Co-production Partner โดยกระทรวงไอซีที ให้เงินทุนสนับสนุนในสัดส่วนไม่เกิน 30 เปอร์เซ็นต์ ของมูลค่าโครงการสร้างภาพยนตร์ทั้งหมดกว่า 100 ล้านบาท โดยภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติอิงประวัติศาสตร์แนวแฟนตาซี ตรามาเรื่อง *ก้านกล้วย* ที่เป็นเรื่องราวชีวิตของช้างก้านกล้วย ก่อนจะมาเป็นช้างทรงของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชเรื่องนี้ จะกลายเป็นผลงานสร้างประวัติศาสตร์ให้กับเมืองไทย ในฐานะที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่เปิดประตูสู่ระดับสากลเป็นครั้งแรก โดยมีการตั้งเป้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ ครอบคลุมภาคพื้นเอเชียแปซิฟิก เช่น อินโดนีเซีย มาเลเซีย สิงคโปร์ เวียดนาม เกาหลี รวมถึงญี่ปุ่นในปี 2549 (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

การประกาศจุดยืนให้คุณค่าอุตสาหกรรมแอนิเมชันของรัฐบาลไทย จึงนับเป็นสัญญาณที่ดีสำหรับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันพันธุ์ไทยแท้ ที่มีเป้าหมายจะผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์และเผยแพร่ในระดับสากล แต่ขณะเดียวกันงานวิจัยที่มุ่งศึกษาความเป็นศิลปะของสื่อแอนิเมชันหรือสื่อการ์ตูนอื่นๆ ในเมืองไทยกลับยังมีไม่มากนัก จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการ์ตูน หรือภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเราส่วนใหญ่ ยังพบว่า อุปสรรคและปัญหาของการผลิตผลงาน ก็คือ ไม่

สามารถเข้าไปนั่งอยู่ในใจผู้เสพงานการ์ตูนในบ้านเราได้ โดยบรรดานักเขียนการ์ตูน หรือ การ์ตูนนิสต์ จากสถาบันการ์ตูนไทย ซึ่งเป็นสถาบันที่รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับแวดวงการ์ตูนไทยเอาไว้ทั้งหมด ต่างลงความเห็นว่าเป็นจุดอ่อนสำคัญของผลงานการ์ตูนไทย ไม่ได้อยู่ที่ลายเส้น หรือเทคนิค แต่กลับอยู่ที่ “เนื้อหา” ซึ่งหมายรวมถึงศิลปะของการเล่าเรื่องนั่นเอง (นับทอง ทองใบ, 2548)

“เนื้อเรื่องการ์ตูนไทยส่วนใหญ่ยังอ่อน ไม่เป็นปรัชญา มันไม่ได้อะไร แต่การ์ตูนญี่ปุ่น เขามีข้อคิดของมันอยู่ทุกเรื่อง” (สิทธิพร กุลวโรตตมะ, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2548)

“ลายเส้นไม่สำคัญ เท่ากับจิตวิญญาณในการนำเสนอเนื้อหาต่างหากที่สำคัญกว่า เหมือนอย่าง สุสานหิ่งห้อย (*Grave of the Fireflies*) ของสตูดิโอจิบลิ ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่องของสองพี่น้องที่ต้องใช้ชีวิตกันลำพังในภาวะสงคราม การเดินเรื่อง ไม่ต้องตื่นเต้นเร้าใจอะไรเลย แต่มันมีข้อคิด มีความประทับใจหลงเหลืออยู่” (สุจิต พนมเกิด, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2548)

คำกล่าวของนักเขียนการ์ตูน และผู้จัดการสถาบันการ์ตูนไทยข้างต้นนี้ บ่งบอกถึงการนำเสนอผลงานการ์ตูน ทั้งในแง่สื่อสิ่งพิมพ์ และภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเราที่ยังมีปัญหาด้านศิลปะการเล่าเรื่อง และจิตวิญญาณในการสร้างสรรค์งาน ขณะเดียวกันงานวิจัย ค้นคว้าเกี่ยวกับการ์ตูน ทั้งในรูปสื่อสิ่งพิมพ์ และภาพยนตร์แอนิเมชันในเมืองไทย ก็มักจะมองข้ามความสำคัญในตัวสื่อเองซึ่งได้แก่รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ แต่กลับเน้นศึกษาไปที่เนื้อหาสาระ ที่สะท้อนผ่านตัวสื่อเป็นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นกระแสเดียวกับการศึกษาสื่อจินตคดี\* ประเภทอื่นๆ ตลอดช่วงก่อนทศวรรษ 2530 (ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2543)

งานวิจัยเรื่องนวัตกรรมการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* ซึ่งเป็นการศึกษาผลงานของชาวเอเชียที่มีวัฒนธรรมเป็นแบบฉบับของตัวเองไม่ต่างจากวัฒนธรรมไทยด้วยกัน จึงน่าจะช่วยตอบใจทศให้คนในแวดวงภาพยนตร์แอนิเมชันได้เห็นแนวทาง การผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ ที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ผลงานใน

---

\* จินตคดี หมายถึงสารที่มุ่งให้ผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ได้แก่งานประเภทศิลปะและบันเทิงคดีต่างๆ ซึ่งหน้าที่พื้นฐานของงานประเภทนี้คือให้ความบันเทิง ในระดับที่สูงขึ้นคือให้สติปัญญา และในระดับที่สูงสุดคือนำพาจิตวิญญาณ

บ้านเราได้มากขึ้น อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนมุมมองในการศึกษา ค้นคว้าภาพยนตร์แอนิเมชัน ในฐานะที่เป็นอีกสื่อหนึ่งที่มี “คุณค่า” ในตัวเอง ไม่ใช่ถูกมองว่าเป็นเพียง “เครื่องมือ” สะท้อน และส่งผ่านเนื้อหาของสังคม เหมือนแนวทางการศึกษาสื่อการ์ตูน หรือภาพยนตร์เหมือนที่ผ่านมา และคุณูปการจากการศึกษาครั้งนี้ก็ไม่น่าจะเกิดประโยชน์แก่วงการแอนิเมชันเท่านั้น แต่ น่าจะเป็นประโยชน์ต่อวงวิชาชีพ และวงวิชาการที่เกี่ยวข้องกับสื่อจิดตติประเภทอื่นๆ อีกด้วย

## ปัญหานำวิจัย

1. ภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ ส่งผลให้เกิดเอกลักษณ์ในผลงานของเขาอย่างไร
2. ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ มีนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องอย่างไร
3. ฮายาโอะ มียาซากิ นำเสนอสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันออกมาได้อย่างไร

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ ที่มีส่วนเชื่อมโยงให้เกิดเอกลักษณ์ในผลงาน
2. เพื่อวิเคราะห์นวลักษณ์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ
3. เพื่อศึกษาถึงการนำเสนอสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ศึกษานวลักษณ์การเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ ฮายาโอะ มียาซากิ ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ โดยศึกษาเฉพาะผลงานทุกเรื่องที่เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 9 เรื่อง ซึ่งหาซื้อมาชมได้ในรูปของดีวีดีทั่วไปในท้องตลาด ดังต่อไปนี้

1. *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979)
2. *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984)

3. *Laputa: The Castle in the Sky* (1986)
4. *My Neighbor Totoro* (1988)
5. *Kiki's Delivery Service* (1989)
6. *Porco Rosso* (1992)
7. *Princess Mononoke* (1997)
8. *Spirited Away* (2001)
9. *Howl's Moving Castle* (2004)

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพ หรือวัตถุ โดยการวาดให้ภาพ หรือวัตถุเคลื่อนไหว ขยับเขยื้อน จากนั้นจึงถ่ายทำภาพ วัตถุทีละภาพ เพื่อให้ภาพเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ ซึ่งเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาติดต่อกัน และฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องบนจอภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังหมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้นอีกด้วย

แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Animation) หมายถึง กรรมวิธีการผลิตภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยการวาดภาพหรือสร้างภาพบนวัสดุที่มีเพียง 2 มิติ คือมีความกว้าง และความยาว ซึ่งการวาดบนแผ่นกระดาษ การวาดบนแผ่นเซล การวาดบนแผ่นผ้าใบ หรือแผ่นกระดาษตัดเป็นภาพต่างๆ

แอนิเมชัน 3 มิติ (3D Animation) หมายถึง กรรมวิธีการผลิตภาพนิ่งให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว โดยใช้วัสดุหรือสิ่งของที่มีรูปร่าง 3 มิติ มาถ่ายทำ เช่นดินน้ำมัน ฟู่น ซึ่งเทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชันประเภทนี้จะได้ภาพที่มองเห็นทั้ง 3 มิติคือมีทั้งความกว้าง ความสูง และความลึก ซึ่งในปัจจุบันรวมถึงการสร้างวัตถุ 3 มิติ หรือโมเดล ในคอมพิวเตอร์

แอนิเมเตอร์ (Animator) หมายถึง เป็นคำกล่าวรวมถึงนักวาดภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งสามารถแยกออกเป็นตำแหน่งย่อยๆ ออกไปได้อีกคือ ผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) และ ผู้วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Between)

อนิเมะ (Anime) หมายถึง คำที่ชาวญี่ปุ่นใช้เรียกแอนิเมชันที่พวกเขาสร้างขึ้น จนกลายเป็นศัพท์ที่แวดวงผู้สร้างและผู้ชมที่ชื่นชอบแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วโลกรู้จักกันเป็นอย่างดี

มังงะ (Manga) หมายถึง คำที่ใช้เรียกหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น เป็นคำศัพท์ที่คนญี่ปุ่นใช้เรียกหนังสือการ์ตูนของตัวเองจนแวดวงนักเขียนและนักอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วโลกรู้จักกันดี

เซล (Cel) มี 2 ความหมาย

1 หมายถึงวัสดุที่ใช้ผลิตภาพเพื่อถ่ายทำแอนิเมชัน ทำจากแผ่นเซลลูลอยด์ใส มีคุณสมบัติสามารถวาดภาพ และระบายสีได้

2 หมายถึงภาพหนึ่งภาพในหลายๆ ภาพที่วาด หรือระบายสีขึ้นมาเป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้ในการถ่ายทำแบบเซล แอนิเมชัน (Cel Animation)

เซล แอนิเมชัน (Cel Animation) หมายถึง วิธีการหนึ่งในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นการนำภาพร่างต้นแบบที่เป็นตัวละครมาลอกลาย และลงสีบนแผ่นเซล ส่วนฉากหลังนั้นจะถูกวาด และระบายสีลงบนกระดาษโปสเตอร์ จากนั้นจึงนำภาพบนแผ่นเซลที่ระบายสีแล้วมาวางซ้อนกับภาพฉากหลังบนกระดาษ ซึ่งเมื่อนำภาพของเซลแต่ละส่วนมาวางซ้อนทับกันและถ่ายทำด้วยกล้องก็จะได้ภาพที่สมบูรณ์ ซึ่งปัจจุบันนิยมใช้วิธีการประกอบภาพตัวละครเข้ากับฉาก บนหน้าจอคอมพิวเตอร์

ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่มียาซากิทำหน้าที่เป็นผู้กำกับ และนำไปฉายในโรงภาพยนตร์

ภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิต และหรือจัดจำหน่ายโดยสตูดิโอที่ตั้งอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา

ภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป หมายถึง ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่คนดูส่วนใหญ่คุ้นชิน ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ผลิตจากฮอลลีวูด เช่นสตูดิโอดิสนีย์ และสตูดิโอพิกซาร์เป็นหลัก

สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน หมายถึง ความรู้สึกในความงาม ภาพที่งดงามในความคิด หรือภาพความงามในสมอง ที่เกิดจากการสื่อความหมายผ่านภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งหมายถึง เทคนิคด้านภาพ เสียง สัญลักษณ์ จินตนาการ และความเคลื่อนไหว

นวัตกรรมการเล่าเรื่อง หมายถึง การเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามขนบที่นิยม หรือแบบแผนที่แพร่หลายทั่วไป ซึ่งสร้างความไม่คุ้นเคยและก่อให้เกิดความรู้สึกแตกต่างจากการเล่าเรื่องตามปกติ



### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงนวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวของไทยต่อไป
2. เพื่อยกระดับความสำคัญของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน และกระตุ้นให้เกิดการศึกษาวิจัยถึงคุณค่าในตัวสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันมากขึ้น
3. เพื่อเป็นประโยชน์ สำหรับการวิเคราะห์งานสื่อจินตคดีอื่นๆ ในด้านที่ก่อให้เกิดสุนทรียภาพต่อไป



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง นวลักษณะในการเล่าเรื่อง และ เอกลักษณะในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ได้นำแนวคิด ทฤษฎี มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน
2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์
3. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในฐานะการสื่อสาร สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน และ รูปลักษณะนิยม (Formalism)
4. ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism)
5. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเรายังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก เพราะยังเป็นสื่อที่เริ่มได้รับความสนใจเมื่อไม่นานมานี้ ดังนั้นจึงต้องมีการอธิบายความหมายคำว่า แอนิเมชัน และประวัติที่มาของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันค่อนข้างละเอียด ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อต่อไปนี้

##### 1.1 ความหมายของแอนิเมชัน (animation)

คำว่า แอนิเมชัน (animation) รวมทั้งคำว่า animate และ animator มาจากรากศัพท์ละติน “animare” ซึ่งมีความหมายว่า ทำให้มีชีวิต ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงหมายถึงการสร้างสรรค์ลายเส้น และรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหว เกิดมีชีวิตขึ้นมาได้ (Paul Wells, 1998 : 10)

นอร์แมน แม็คคลาเรน (Norman McClaren) แอนิเมเตอร์ชื่อดังชาวแคนาดา ได้กล่าวเอาไว้ว่า ความสำคัญของแอนิเมชันอยู่ที่เคลื่อนไหวอย่างไร มากกว่าเคลื่อนไหวอะไร การเคลื่อนไหว

อย่างไรเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะสำหรับแอนิเมเตอร์แล้วสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างเฟรมแต่ละเฟรมบนจอภาพยนตร์ เป็นสิ่งสำคัญมากกว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในแต่ละเฟรม (Solomon,1987: 11)

ภาพยนตร์แอนิเมชันจึงเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพหรือวัตถุที่ไม่มีชีวิตให้มองเห็นภาพเคลื่อนไหวได้ หลักการสำคัญของการถ่ายภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือ การบันทึกภาพทีละภาพ และในการบันทึกภาพแต่ละครั้งจะต้องขยับเขยื้อนหรือเลื่อนภาพวาดหรือสิ่งที่ถ่ายให้เคลื่อนที่ไปจากเดิมเล็กน้อยทุกครั้ง เพื่อให้ได้ภาพที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยตามลำดับ และเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ก็จะได้ภาพเคลื่อนไหวที่เหมือนจริง ซึ่งปิยกูล เลาว์ณย์ศิริ (2532: 931-932) ได้สรุปหลักการและคุณสมบัติของภาพยนตร์แอนิเมชันเอาไว้ดังนี้

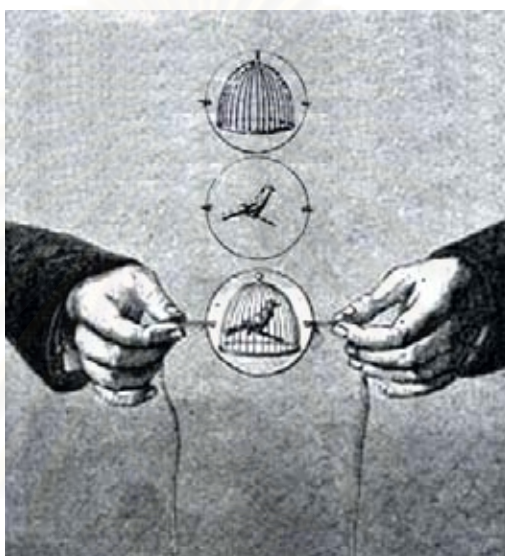
1. สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต
2. สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น
3. ใช้อธิบายหรือแสดงความคิดที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมได้
4. ใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระจ่างขึ้นได้

## 1.2 ประวัติภาพยนตร์แอนิเมชัน

เมื่อประมาณ 2000 ปี ก่อนคริสตกาล ได้มีการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณในอียิปต์ เป็นภาพของนักมวยปล้ำสองคนต่อสู้กัน เป็นเหมือนภาพที่แสดงการเคลื่อนไหวหลายๆ ภาพต่อๆ กัน ต่อมาได้พบภาพที่แสดงลักษณะการเคลื่อนไหว จากผลงานภาพวาดของศิลปินเอกระดับโลกชื่อ ลีโอ นาร์โด ดา วินชี เป็นภาพที่แสดงขอบเขตการเคลื่อนไหวของแขนและขาของมนุษย์ ส่วนทางด้านตะวันออก ชาวญี่ปุ่นโบราณนิยมใช้ม้วนกระดาษ แสดงเรื่องราวต่างๆ ที่ต่อเนื่องกัน

จากนั้นในปี ค.ศ.1828 ทฤษฎีเรื่องภาพติดตาของมนุษย์ก็เกิดขึ้น โดย พอล โรเจ็ต (Paul Roget) ได้ประดิษฐ์เครื่องมือที่เรียกว่าธัมมาโทรป (Thaumatrope) มีลักษณะเป็นแผ่นกลมๆ ด้านหนึ่งเป็นรูปนก ส่วนอีกด้านเป็นรูปกรงนกเปล่านั้น แล้วนำแต่ละด้านผูกไว้กับเชือก หรือ ติดกับแกนไม้ เมื่อทำการหมุนด้วยความเร็วสูง ก็จะเห็นว่านกเข้าไปอยู่ในกรง และหลังจากปี ค.ศ. 1892 โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์และเครื่องฉายภาพ พร้อมกับบริษัทอีสต์แมนได้ปรับปรุงคุณภาพของฟิล์ม ภาพยนตร์ก็เป็นจริงขึ้นมา จนถึงต้นศตวรรษที่ 20

การพัฒนาเทคนิคทางภาพยนตร์ก็แยกออกเป็น 2 แนวทาง คือการสร้างภาพยนตร์ที่อาศัยตัวแสดง ฉาก และกล้องบันทึกภาพที่เคลื่อนที่ไปได้ จนพัฒนากลายเป็นภาพยนตร์ที่มีการแสดงเป็นไปตามธรรมชาติ และใช้กล้องบันทึกภาพไปอย่างต่อเนื่อง หรือที่เรียกว่า ไลฟ์ แอ็คชั่น ซีเนม่า (life action cinema) ส่วนการสร้างภาพยนตร์อีกแนวทางหนึ่งจะอาศัยภาพวาด ฉาก และกล้องตั้งอยู่กับที่เพื่อบันทึกภาพที่ลະภาพ จนกลายเป็นพัฒนาการของภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบัน



รูปที่ 1 รั้มมาโทรป

### 1.3 วิวัฒนาการภาพยนตร์แอนิเมชันในสหรัฐอเมริกา

งานแอนิเมชันที่แท้จริงได้ถือกำเนิดขึ้นในปี 1906 เมื่อ สจิวต แบล็คตอน (J. Stuart Blackton) ได้นำเสนอภาพยนตร์สั้น ชื่อว่า Humorous Phases of Funny Faces โดยวาดหน้าตาตัวการ์ตูนบน กระดานดำและถ่ายภาพไว้ จากนั้นก็ลบ และวาดใหม่อีกให้มีอารมณ์แตกต่างจากเดิม การวาดภาพ ดังกล่าวได้กลายเป็นต้นกำเนิดของเทคนิค Stop-Motion Animation และกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับแอนิเมเตอร์หลายคน โดยเฉพาะวินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor Mccay) แอนิเมเตอร์ของ สำนักพิมพ์นิวยอร์กเฮราลด์ ผู้โด่งดังจากการสร้างภาพยนตร์ชุด Dreams of the Rarebit Fiend, Little Sammy Sneeze และ Little Nemo in Slumberland ซึ่งออกฉายยาวนานตั้งแต่ปี 1905 -1911 แม้ว่าแม็คเคย์จะไม่ใช่มุขให้กำเนิดแอนิเมชันเป็นคนแรก แต่เขาก็ถูกยกย่องจากสื่อทุกแขนงว่าเป็น ‘ราก

แก้ว' ของวงการแอนิเมชัน นอกจากนี้แม็คเคย์ยังเป็นคนตั้งทฤษฎีว่าด้วยเรื่องแอนิเมชันประดิษฐ์เป็นคนแรกอีกด้วย

ยุครุ่งเรืองของแอนิเมชันเริ่มขึ้นในปี 1914 เมื่อวินเซอร์ แม็คเคย์ สร้างผลงานที่ชื่อ *Gertie the Dinosaur* ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากมาก แต่ก่อนหน้านี้ออตโต้ เมสเมอร์ (Otto Messmer) ได้สร้างตัวละครแมวชื่อ *Felix the Cat* แต่ไม่ประสบความสำเร็จนัก เพราะไม่มีการนำเสียงเข้าไปใช้กับผลงาน จนกระทั่งปี ค.ศ. 1957 ได้มีการเปลี่ยนแปลงในงานแอนิเมชันอีกครั้ง เมื่อ ดิกซ์ ฮิวเมอร์ (Dick Huemer) ได้พูดถึงการที่นำเนื้อเรื่องเข้าไปรวมอยู่ในงานด้วย จากนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันจึงมีการนำเสนอเนื้อเรื่อง การสร้างตัวละคร มีการนำเทคนิคใหม่ๆ เข้ามาผสมผสาน เริ่มจากภาพยนตร์ 2 มิติของ *วอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney)* ที่ใช้ตัวการ์ตูนที่เป็นสัตว์แต่มีลักษณะท่าทางเหมือนคนเป็นตัวนำเรื่อง จนมีผลงานโด่งดังมากมาย เช่น มิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) โดนัลด์ ดั๊ก (Donald Duck) ฯลฯ แต่เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านไป บริษัทยูพีเอ (UPA) ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องสั้นชื่อ *เจอร์ราร์ด แมคโบอิง โบอิง (Gerald Mcboing Boing)* ซึ่งได้เปลี่ยนรูปแบบการวาดภาพยนตร์แอนิเมชันจากเดิมไปโดยสิ้นเชิง เนื่องจากได้รับอิทธิพลจากภาพเขียนสมัยใหม่ เป็นภาพนามธรรม (abstract) ที่มุ่งแสดงความหมายมากกว่าการเลียนแบบให้เหมือนของจริง ลักษณะตัวการ์ตูนจึงเป็นภาพแบน ไม่แสดงความลึก ใช้ลายเส้นแบบง่ายๆ ซึ่งตรงข้ามกับรูปแบบของ *วอลท์ ดิสนีย์* ที่พยายามออกแบบตัวละครให้เลียนแบบธรรมชาติให้มากที่สุดตามเทคนิค โรโตสโคป (Rotoscope)

แต่เมื่อโทรทัศน์เข้ามามีบทบาทในสังคม อุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันต้องปรับตัวโดยหันมาสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ลงทุนต่ำเพื่อป้อนโทรทัศน์ แต่ขณะเดียวกันการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาวก็ยังมีพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยหลังจากยุคภาพยนตร์ของดิสนีย์ สตูดิโอพิกซาร์ (Pixar) ก็ถือกำเนิดขึ้น ซึ่งเอกลักษณ์ก็คือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิตินั่นเอง

#### 1.4 วิวัฒนาการภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศต่างๆ

แม้สหรัฐอเมริกาจะเป็นประเทศที่ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันมากที่สุดจนกลายเป็นอุตสาหกรรมใหญ่ แต่ในประเทศอื่นๆ ก็มีการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นกัน โดยใช้เทคนิคที่แตกต่างกันออกไป ในแคนาดา แอนิเมเตอร์ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดก็คือ นอร์แมน แมคคลาเรน ซึ่งได้รับ

อิทธิพลจากศิลปะแบบนามธรรม เน้นการแสดงออกของอารมณ์และความคิด เขาได้คิดค้นเทคนิคแบบใหม่ที่ไม่ต้องใช้กล้องและเครื่องอัดเสียง แต่ใช้วิธีวาดภาพลงบนฟิล์มโดยตรง ส่วนในอังกฤษ มีแอนิเมเตอร์ชื่อดังคือ จอห์น ฮาลาส (John Halas) และ จอย แบทเชลอร์ (Joy Batchelor) ซึ่งร่วมกันสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ใช้นุ่นเป็นตัวแสดง และได้เริ่มทดลองภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติ รวมทั้งยังเป็นชาวอังกฤษคู่แรกที่สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวคือ แอนิมอล ฟาร์ม (Animal Farm) อีกด้วย ขณะที่ยุโรปตะวันออก ได้พัฒนาการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจากการเล่นเชิดหุ่น เช่น จอร์จ พัล (George Pal) ชาวฮอลแลนด์ ส่วนทางด้านโปแลนด์ และเชโกสโลวาเกีย ก็ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันโดยเน้นเนื้อหาเสียดสีสังคม และเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย

ในประเทศคอมมิวนิสต์ถือว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นศิลปะประจำชาติรูปแบบหนึ่ง และได้รับการสนับสนุนจากรัฐ จึงต้องผลิตโดยคล้อยตามแนวคิดทางการเมือง ทำให้มีผลต่อรูปแบบของภาพยนตร์ เพราะตามแนวคิดของมาร์กซิสต์ ถือว่าศิลปะต้องถ่ายทอดในรูปแบบที่เหมือนจริง ซึ่งหมายความว่า งานศิลปะนั้นต้องสามารถเข้าใจ และชื่นชมได้ (Socialist Realism) ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันแพร่หลายไปทั่วโลก มีบทบาทในฐานะภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง และปัจจุบันมีผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีพื้นฐานทางด้านจิตรกรรมเพิ่มขึ้น ทำให้งานภาพยนตร์แอนิเมชันมีความงามทั้งด้านเส้น รูปทรง และสีส้มมากขึ้นด้วย

ในอดีตภาพยนตร์แอนิเมชันของสหรัฐอเมริกามีอิทธิพลไปทั่วโลก จนญี่ปุ่นเองก็นำไปลอกเลียนแบบเช่นกัน แต่ปัจจุบันภาพยนตร์การ์ตูนของอเมริกากลับได้รับอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น ทั้งในเรื่องเทคนิคการใช้มุมมองกล้อง การใช้สีของตัวละครที่จัดแสง-เงาตัดกันรุนแรงชัดเจนเพื่อสร้างอารมณ์ การสร้างผมตัวละครให้พลิ้วไหว ฯลฯ เหล่านี้ล้วนเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นทั้งสิ้น ตัวอย่างผลงานการ์ตูนแอนิเมชันซึ่งได้รับอิทธิพลจากแอนิเมชันญี่ปุ่นที่เห็นได้ชัดคือเรื่อง ทาร์ซาน (Tarzan, 1999) แฟนตาเซีย 2000 (Fantasia 2000) ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันยุคใหม่ของวอลท์ ดิสนีย์

### 1.5 วิวัฒนาการภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

นอกจากแอนิเมชันของฝั่งตะวันตกแล้วคงไม่มีใครปฏิเสธว่ากระแสแอนิเมชันของฝั่งตะวันออกที่มาแรงไม่แพ้กัน ก็คือ ญี่ปุ่น ซึ่งคนในประเทศต่างยอมรับว่า หนังสือการ์ตูน (Comics) หรือที่ชาว

ญี่ปุ่นเรียกว่า มังงะ (Manga) และภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) หรือที่เรียกว่า อนิเมะ (Anime) คือ “วัฒนธรรม” และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของคนญี่ปุ่นชาวแดนอาทิตย์อุทัยกว่าก่อนประเทศทำให้นักหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชัน เกิดการพัฒนาอย่างรวดเร็ว และทรงอิทธิพลไปทั่วโลก

ภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่นเริ่มต้นในช่วงปี 1914 ซึ่งยังเป็นภาพยนตร์ภาพขาวดำ และตัวการ์ตูนก็มีลักษณะใกล้เคียงกับการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์มาก แอนิเมชันญี่ปุ่นในยุคเริ่มแรกถูกมองว่าเป็นประเทศที่นิยมลอกเลียนแบบมาจากต่างชาติ ขณะที่เนื้อหาสาระในยุคนี้ก็มักเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้าน ใช้ตัวละครเป็นสัตว์ต่างๆ จากตำนานโบราณ แอนิเมชันญี่ปุ่นจึงไม่ประสบความสำเร็จมากนัก จนในปี 1947 เทซูกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) บิดาแห่งการ์ตูนแอนิเมชันญี่ปุ่นก็ถือกำเนิดขึ้น หนังสือการ์ตูนเรื่อง เกาะมหาสมบัติ (Treasure Island) ถือเป็นต้นแบบใหม่ของการเขียนการ์ตูนในยุคนั้น ซึ่งมีฉากแอ็คชั่น และการแสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวการ์ตูน ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ฝรั่งเศสและเยอรมัน มีการใช้มุมกล้องเหมือนกับชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอยู่ ซึ่งหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในยุคนั้น ยังไม่มีนักเขียนคนใดสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของงานลายเส้นภาพนิ่งให้ดูมีชีวิตชีวาเหมือนภาพที่เคลื่อนไหวได้



รูปที่ 2 Astro Boy ผลงานของเท็ตซึกะ โอซามุ

นับแต่นั้นเป็นต้นมาก็เข้าสู่ยุคการผลิตแอนิเมชันทางโทรทัศน์ ระหว่างปี 1950 สตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันโตเอะ (Toei) ได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนางพญางูขาว (The Legend of White Snake) โดยนำเนื้อเรื่องมาจากตำนานนิทานพื้นบ้านของจีน จากนั้นยังได้สร้างผลงาน

แอนิเมชันมาจนถึงปัจจุบัน และเป็นจุดเริ่มต้นของสองยักษ์ใหญ่แห่งวงการภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น คือ ฮายาโอะ มิยาซากิ และ อิซาโอะ ทากาฮาตะ (Isao Takahata) (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547: 14-15)

ในปี 1963 ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเริ่มเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมออกฉายทางโทรทัศน์ โดยมีจุดเริ่มจากเรื่อง Tetsuwan Atom ผลงานของ เทซูกะ โอซามุ (Pilling, 2000:126) ภาพยนตร์แอนิเมชันในยุค 1960 ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาสำหรับเด็ก เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการต่อสู้ของฝ่ายธรรมะกับฝ่ายอธรรมเป็นสำคัญ จากนั้นปี 1970 เนื้อหาเกี่ยวกับนิยายวิทยาศาสตร์ก็เริ่มเข้ามาแทนที่ เรื่องราวเต็มไปด้วยสงครามยานอวกาศ หุ่นยนต์ จนปี 1979 ลีจีจิ มัตสึโมโตะ (Ieji Matsumoto) ได้สร้างผลงานคลาสสิกของญี่ปุ่นออกมาเรื่อง รถด่วนอวกาศ 999 (Galaxy Express 999) ซึ่งเป็นเรื่องนวนิยายวิทยาศาสตร์ ที่ตัวเอกออกเดินทางท่องจักรวาลด้วยรถไฟอวกาศขบวน 999 เพื่อค้นหาวิถีทางที่ทำให้ตัวเองเป็นจักรกล ซึ่งไม่มีวันเจ็บแก่ เหมือนมนุษย์ทั่วไป

และในปี 1980 ก็เป็นยุคสมัยที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมสูงสุด บรรดาผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันได้หันมานำเรื่องราวจากหนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เพื่อลดความเสี่ยงในการขาดทุน ทำให้หนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมอย่าง ดร.สลัมป์กับหนูน้อยอาราเร่ (Dr. Slump) ดรากอน บอล (Dragon Ball) ของอาคิระ โทริยามา (Akira Toriyama) ถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันจนโด่งดังไปทั่วโลก ตามมาด้วยเรื่องหมัดเทพเจ้าดาวเหนือ ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความรุนแรง และเป็นอิทธิพลให้การ์ตูนญี่ปุ่นรุ่นใหม่นิยมถ่ายถอดความรุนแรงตามมาอย่างต่อเนื่อง

หลังจากนั้นในช่วงปี 1990 ก็เข้าสู่ยุคของภาพยนตร์แอนิเมชันแนววิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ประเภทไซเบอร์พังก์ (Cyberpunk) ซึ่งมีผลงานเป็นที่รู้จักกันดีอย่างอาคิระ (Akira) ของ โอโตโมะ คัตซึฮิโร (Otomo Kazuhiro, 1988) และผลงานเรื่อง Ghost in the Shell ของมาโมรุ โอชิอิ (Mamoru Oshii, 1995) จนถึงปัจจุบันก็เป็นยุคสตูดิโอแอนิเมชันยุคใหม่ของญี่ปุ่น ซึ่งมีสตูดิโอสำคัญ 2 แห่ง คือ ไกแนกซ์ (Gainax) และ จิบลิ (Studio Ghibli) โดยผลงานของไกแนกซ์ที่โด่งดังก็คือเรื่อง Nadia the Secret of Blue Water ซึ่งมีคนตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Atlantis the lost empire ของ วอลท์ ดิสนีย์ เหมือนกับเรื่องนี้ ส่วนเรื่องที่โด่งดังมากที่สุดก็คือ Neon Genesis Evangelion (1995) ของฮิเดอากิ อันโนะ (Hideaki Anno) ขณะที่ Studio Ghibli ซึ่งก่อตั้งโดย



มियाซากิ และทากาฮาตะ ประสบความสำเร็จตั้งแต่ภาพยนตร์ขนาดยาวเรื่องแรกคือ *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) จนกระทั่ง *Spirited Away* (2001) ได้รับรางวัลออสการ์ในปี 2002

### 1.6 ประเภทของงานแอนิเมชัน

ธรรมชาติของสื่อแอนิเมชัน (2547: 1-2) ได้แบ่งงานแอนิเมชันออกเป็นประเภทต่างๆ ตามวิธีการสร้างผลงานได้ 2 ประเภท ดังนี้

1.6.1 Traditional Animation หมายถึง การสร้างแอนิเมชันโดยใช้เครื่องมือธรรมดา ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการสร้างเทคนิค แบ่งออกเป็น

ก. 2D Animation (Two-Dimensional Animation) คือการวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวเทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส (Cel) หรือเรียกว่า Cel Animation ซึ่งกว่าครึ่งของผลงานภาพยนตร์ของมียาซากิก็ใช้เทคนิค Cel Animation เช่นกัน



รูปที่ 3 2D Animation เรื่อง Snow White & the Seven Dwarfs

ข. Cut-Out Animation คือการสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรง หรือ ตัวการ์ตูนต่างๆ และใช้กล้องถ่ายภาพ เมื่อมีการขยับ หรือเปลี่ยนแปลง เคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ



รูปที่ 4 Cut-Out Animation เรื่อง South Park

ค. Clay Animation-Stop Motion คือการปั้น การสร้างโมเดลโดยใช้ดิน น้ำมัน หรือวัสดุใดๆ ก็ตามในการสร้าง และทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับ หรือ เปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ



รูปที่ 5 Clay Animation-Stop Motion เรื่อง Wallace & Gromit

1.6.2 Digital Computer Animation คือการสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้โปรแกรมกราฟิกต่างๆ ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติ



รูปที่ 6 Digital Computer Animation เรื่อง Toy Story

### 1.7 แนวคิดและรูปแบบในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

พอล เวลส์ (Wells, 1998: 10-11) ได้แบ่งรูปแบบการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันออกเป็น 3 ประเภท คือ

ก. แอนิเมชันที่เน้นความสมจริง (realism) ซึ่งใช้วิธีถ่ายแอดักชันของคน สัตว์ สิ่งของ เพื่อสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันให้เหมือนของจริงมากที่สุด และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันของสตูดิโอดิสนีย์

ข. แอนิเมชันที่ไม่เน้นความสมจริง หรือ (non-realist) แนวคิดนี้มีจุดเริ่มต้นมาจากแอนิเมเตอร์ในแถบยุโรปตะวันออก ซึ่งมองว่าภาพยนตร์แอนิเมชันไม่ได้สำคัญตรงลักษณะที่ปรากฏว่าควรออกมาในรูปแบบอย่างไร มากเท่ากับการสื่อความหมายที่ปรากฏ ดังนั้นการทำแอนิเมชันจึงเป็นการให้ชีวิตและวิญญาณในงานออกแบบ ไม่ใช่การลอกเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตจริง เป็นแนวคิดที่ต่อต้านการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันของสตูดิโอดิสนีย์ ซึ่งแนวทางในการผลิตแบบนี้ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบัน

ค. แอนิเมชันแบบเหนือจริง (surrealism) เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานของแอนิเมเตอร์ชาวเชคโกสโลวะเกีย แยน สแวงค์เมเยอร์ (Jan Svankmajer) ที่มองว่า แอนิเมชันคือการสร้างสรรค์สิ่งมหัศจรรย์ ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาจึงหมายถึงการล้มล้างความจริงทั้งหมด

รูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งสามแบบนี้มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันจึงต้องตัดสินใจยึดรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งาน

### 1.8 กระบวนการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยใช้เทคนิคเซล แอนิเมชัน

ในช่วงระยะแรกๆ ของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้สร้างจะต้องวาดภาพแต่ละภาพให้ครบสมบูรณ์ลงบนกระดาษ ทั้งจากหลัง ฉากหน้า และการเคลื่อนไหวต่างๆ ของตัวละคร แล้วจึงนำภาพแต่ละภาพมาถ่ายทีละภาพ จะเห็นได้ว่าการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นงานที่ละเอียดและสิ้นเปลืองเวลาอย่างมาก แต่ต่อมาเอิล เอิร์ด (Earl Hurd) ก็ช่วยให้การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายมากขึ้น เมื่อได้ประดิษฐ์แผ่นฟิล์มโปร่งแสงบางๆ คล้ายแผ่นพลาสติกใส และให้ชื่อว่า เซล (Cel) ทำให้การวาดภาพง่ายและรวดเร็วขึ้น เพราะไม่ต้องวาดทุกส่วนของภาพ แต่สามารถแยกวาดส่วนประกอบต่างๆ ของภาพลงบนเซลส่วนละแผ่น

แม้ปัจจุบันคอมพิวเตอร์จะกลายมาเป็นองค์ประกอบหลักของการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มียาซากิ* ยังคงเป็นงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่ใช้วิธีวาดภาพด้วยมือเป็นหลัก แต่การสร้างสรรค์ผลงานในระยะหลัง นับตั้งแต่เรื่อง *Princess Mononoke* (1997) มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้เพื่อเพิ่มมิติในการสร้างฉากมากขึ้น (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2548)

เซล แอนิเมชัน (Cel Animation) จึงเป็นกระบวนการหนึ่งในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ โดยนำเอาภาพร่างต้นแบบมาลอกลายบนแผ่นเซลลูลอยด์ เป็นหลักการทำแอนิเมชันโดยแยกตัวละครออกจากฉาก โดยแทนที่จะวาดภาพบนกระดาษซึ่งใช้เวลาเหมือนแอนิเมชันยุคแรกเริ่มก็เปลี่ยนมาเป็น เมื่อตัวละครเคลื่อนไหวก็วาดขยับเฉพาะตัวละคร ส่วนฉากยังใช้ของเดิมได้ และเมื่อนำฉากกับตัวละครซึ่งแยกกันอยู่มาถ่ายรวมกัน ก็จะได้งานที่ครบถ้วนสมบูรณ์ แม้ปัจจุบันการใช้เซลในการลงสีจะถูกแทนที่ด้วยคอมพิวเตอร์ไปเกือบหมดแล้ว แต่หลักการทำงานแบบแยกตัวละครออกจากฉากก็ยังใช้ในงานแอนิเมชัน 2 มิติโดยทั่วไป เพียงแค่เปลี่ยนจากการลงสีบนแผ่นเซลมาเป็นลงสีบนคอมพิวเตอร์แทน โดยกระบวนการผลิตเซล แอนิเมชัน คริส แพทมอร์ สรุปได้ดังนี้ (Patmore, 2003: 70 -103)

ก. การเขียนบท การผลิตภาพยนตร์เซลแอนิเมชัน ก็เริ่มต้นเช่นเดียวกับการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริง จะต่างก็ตรงที่บทสำหรับงานแอนิเมชันจะต้องอธิบายอย่างละเอียด ทุกอย่างที่จะปรากฏบนจอภาพยนตร์ ผู้เขียนบทจะต้องเขียนใส่ไว้ให้ครบถ้วน

ข. การออกแบบ เมื่อได้บทแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบ เป็นกระบวนการ ถ่ายทอดออกมาให้เป็นภาพ ทั้งในส่วนของกำหนาดบุคลิกลักษณะของตัวละคร ฉาก สีส่น และ บรรยากาศของเรื่อง

ค. การวาดสตอรี่บอร์ด (Story Board) เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากอีกขั้นตอนหนึ่ง สตอรี่บอร์ดเป็นการวาดภาพที่เรียงต่อเนื่องกันไปตามลำดับของเรื่อง จากต้นจนจบ และเมื่อที่มงานดู แล้วสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินเรื่อง เพราะจะเห็น รูปแบบ ความต่อเนื่องได้เป็นรูปธรรม ซึ่งสตอรี่บอร์ดที่ดีจะเป็นเหมือนเข็มทิศนำทางให้ที่มงานทุกคน เดินไปในทิศทางเดียวกัน สตอรี่บอร์ดในงานแอนิเมชันจึงเป็นการวาดทุกอย่างให้ละเอียดและชัดเจน ที่สุดซึ่งรวมถึงการระบุการเคลื่อนไหวของกล้อง คำบรรยายภาพ และเสียง เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหว ของตัวละคร และฉาก รวมทั้งการถ่ายทำในขั้นสุดท้าย ซึ่งหลังจากเขียนสตอรี่บอร์ดเสร็จแล้ว สำหรับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์มักจะมีการพากย์เสียงไกด์ตามบทโดยยัง ไม่มีภาพ เพื่อช่วยแอนิเมเตอร์ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้สมบูรณ์ที่สุด

ง. การสร้างภาพเคลื่อนไหวตามสตอรี่บอร์ดและตัวละครที่ออกแบบไว้ โดยวาดเส้น การแสดง การวาดแอ็คชั่นหลัก หรือวาดความเคลื่อนไหวหลัก (Key Action) ลงบนกระดาษ เพื่อ กำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวหลักของตัวละคร ด้วยการกำหนดภาพแรกคือ key frame - begin และ ภาพสุดท้าย คือ key frame - end หรือภาพต้น และภาพจบ จากนั้นจึงเป็นการวาดแอ็คชั่นอินบี ทวีนหรือการชอยภาพ (In-Between) คือภาพกลางระหว่างภาพแรกกับภาพสุดท้าย เพื่อเชื่อมแอ็คชั่น หลัก และสร้างภาพเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล ราบรื่น รวมทั้งการออกแบบฉากหลัง ก่อนจะนำภาพลายเส้น มาถ่ายลงบนแผ่นเซลเพื่อลงสีต่อไป จากนั้นก็นำเอาเซลทั้งหมดมาประกอบกันเพื่อถ่ายลงบนฟิล์มที่ ละเฟรม แล้วจึงนำมาตัดต่อ ซึ่งในขั้นตอนนี้ อาจใช้วิธีสแกนภาพการเคลื่อนไหวลงบนคอมพิวเตอร์ เพื่อลงสีและประกอบภาพรวมทั้งตัดต่อ ก่อนจะถ่ายลงบนฟิล์มอีกครั้งก็ได้เช่นกัน

จ. การลงเสียง เมื่อได้ภาพยนตร์แอนิเมชันแล้ว จึงนำมาเพิ่มเติมในส่วนของเสียง ทั้งการพากย์เสียง เสียงบรรยากาศ เสียงเอฟเฟ็ค และเสียงดนตรี จนงานทั้งหมดเสร็จสมบูรณ์ทั้ง ภาพและเสียง

จะเห็นได้ว่าจากแนวคิด หลักการ และขั้นตอนของภาพยนตร์แอนิเมชันมีลักษณะ เฉพาะตัวที่แตกต่างจากภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงทั่วไป ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันจึงมี ส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการใช้พิจารณาถึงแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ

## 2. แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์

การวิเคราะห์องค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์ อาศัยแนวคิด 2 ประการ ประกอบด้วย

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratology)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Film Language)

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratology)

เอเดรียน ทิลลี (Tilley, 1991: 53) อธิบายการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องไว้ว่าเป็น การก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และ วิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่ หลายชนิด ทั้งนวนิยาย ช่าง รวมทั้งภาพยนตร์ โดยหลุยส์ จิอันเน็ตตี (Giannetti, 1988) ได้กำหนด วิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ดังนี้

2.1.1 โครงเรื่อง (Plot) ประกอบไปด้วย

*การเปิดเรื่อง* แบ่งได้ 3 แบบคือ

ก. เปิดด้วยการบรรยาย เปิดเรียบๆ แล้วค่อยๆ เพิ่มสีสันและรสชาติของเรื่อง

ข. เปิดด้วยฉาก

ค. เปิดด้วยการกระทำที่น่าสนใจของตัวละคร

*พัฒนาเรื่อง (การดำเนินเรื่อง)* แบ่งได้ 3 แบบ คือ

ก. ดำเนินเรื่องตามลำดับปฏิทิน

ข. ดำเนินเรื่องแบบเล่าย้อนกลับ (Flash Back)

ค. ดำเนินเหตุการณ์และสถานที่สลับกันไปมา

*ภาวะวิกฤติ*

*การคลี่คลาย*

*การปิดเรื่อง* คือการสิ้นสุดของเรื่องราว

2.1.2 ความขัดแย้ง (Conflict) แบ่งออกเป็น

- ก. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์
- ข. ความขัดแย้งภายในจิตใจ
- ค. ขัดแย้งกับพลังภายนอก ทั้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

### 2.1.3 ตัวละคร (Character)

พิจารณาลักษณะตัวละครในแง่ความคิด พฤติกรรม และบทสนทนา เพื่อค้นหาตัวละครมีลักษณะแบน กลม ลึกซึ้ง หรือ ตื้นเขินเพียงใด นอกจากนี้ยังพิจารณาแบ่งได้ตามตัวละครในนิทานพื้นบ้านของวลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) คือ

- ก. พระเอก
- ข. นางเอก
- ค. ผู้ให้ มักหมายถึง อาจารย์ หรือ ที่ปรึกษาของตัวละครเอก
- ง. ผู้ร้าย
- จ. ผู้ช่วยเหลือ คือ ผู้ที่คอยให้ความช่วยเหลือตัวละครเอกในยามคับขัน
- ฉ. ผู้ส่งสาร คือ ผู้เห็นเหตุการณ์ร้าย และคอยส่งข่าวสารไปให้ตัวละครเอก
- ช. พระเอกปลอม คือ ผู้ร้าย ที่มักแสร้งทำเป็นตัวละครดี

นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ได้ตามการกระทำของตัวละคร ว่าเป็นฝ่ายกระทำ (เป็นตัวหลักให้เรื่องเดินไปข้างหน้า) หรือเป็นฝ่ายถูกกระทำ (ถูกสังคมภายนอกกระทำ)

### 2.1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

การแยกย่อยความคิด จะทำให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยแก่นความคิดแบ่งออกเป็น

- ก. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม
- ข. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต วิพากษ์ และประเมินสภาพของมนุษย์
- ค. แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ พฤติกรรมมนุษย์ โดยนำเสนอมนุษย์คนหนึ่งซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
- ง. แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม เสียดสี เพื่อต้องการปฏิรูปสังคม
- จ. แก่นเรื่องเชิงปรัชญา ด้วยการตั้งคำถาม-คำตอบเชิงปรัชญา

### 2.1.5 ฉาก (Setting)

เป็นองค์ประกอบสำคัญในเรื่องเล่าทุกประเภท ฉากสามารถบ่งบอกความหมาย บางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละคร

### 2.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สัญลักษณ์ที่สื่อความหมายพิเศษอาจเป็นได้ทั้งภาพทั้งเสียง โดยสัญลักษณ์ ด้านภาพอาจเป็นภาพที่เสนอซ้ำๆ รวมทั้งการลำดับหรือตัดต่อภาพก็เป็นสัญลักษณ์ได้เหมือนกัน

### 2.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองในการเล่าเรื่องมีส่วนทำให้ให้อารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชมแตกต่างกัน ซึ่ง แบ่งออกได้ดังนี้

- ก. มุมมองบุคคลที่ 1 คือตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องเอง
- ข. มุมมองบุคคลที่ 3 คือการที่ผู้เล่าเรื่อง ไม่ใช่ตัวละครหลักในเรื่องแต่กล่าวถึง ตัวละครอื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับตัว เช่นผู้เล่าเป็นเพื่อนสนิทของพระเอกในเรื่อง
- ค. มุมมองที่เป็นกลาง คือการเล่าเรื่องจากวงนอก เพื่อสร้างความเป็นกลางในการเล่า
- ง. มุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน หรือ แบบสัพพัญญู คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งจิตใจของตัวละครทุกตัว ซึ่งเป็นมุมมองที่ภาพยนตร์ใช้มากที่สุด

## 2.2 ภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animated Film Language)

ภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้ภาษาเฉพาะตัวของภาพยนตร์เป็นตัวสื่อความหมายระหว่างผู้ผลิต กับผู้ชม ซึ่งทั้งสองฝ่ายต้องเข้าใจ และควบคุมภาษาเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยแฮนเซน และ คณะ (Hansen et al., 1988) ได้สรุปถึงองค์ประกอบที่เป็นความหมายของภาษาโดยรวมในสื่อ ภาพเคลื่อนไหว (Moving Image) ซึ่งเป็นคำรวมเรียกสื่อต่างๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิดีโอ และแอนิเมชัน ว่าแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ องค์ประกอบด้านเทคนิค (Technical Elements) และ องค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Elements) ดังนี้

### 2.2.1 องค์ประกอบด้านเทคนิค(Technical Elements)



### ก. ขนาดภาพ (Camera Shots)

หมายถึง ภาพที่เกิดจากการกำหนดระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถ่ายจากการใช้เลนส์ตัวเดียวกัน ระยะห่างจากกล้องถึงสิ่งที่ถ่ายมีผลต่อภาพที่ปรากฏ และสื่ออารมณ์แก่คนดูแตกต่างกันไปด้วย

### ข. มุมกล้อง (Camera Angle)

คือตำแหน่งมุมมองของกล้องที่เป็นความสัมพันธ์ระหว่างระดับความสูงของกล้องกับสิ่งที่ถ่าย มุมกล้องจะนำมาใช้เสริมคุณค่าของภาพเคลื่อนไหวทั้งด้านสุนทรียศาสตร์และด้านจิตวิทยาการรับรู้ ซึ่งมีผลต่อภาพและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม รวมทั้งช่วยเสริมมิติของมุมมองให้ดูสมจริงยิ่งขึ้นด้วย

### ค. ระยะความคมชัด (Depth of field)

หรือความชัดลึกของภาพ เป็นองค์ประกอบที่นำสายตาของผู้ชม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน ความชัดลึกของ แอนิเมชัน 2 มิติจะมีน้อยกว่า แอนิเมชัน 3 มิติ

### ง. การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

เป็นตัวช่วยแยกความแตกต่างระหว่างสื่อภาพเคลื่อนไหวออกจากภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวของกล้องนี้จะทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม และติดตามการเคลื่อนที่ไปของการแสดง ทำให้ผู้ชมได้ติดตามการแสดงด้วยความรู้สึกของการแอบมองจ้องดูในระยะต่างๆ และยังเป็นเครื่องมือของผู้กำกับในการรักษาสมดุลระหว่างความต่อเนื่องของภาพและอารมณ์โดยไม่ต้องมีการตัดภาพ

### จ. ความสั้นยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot)

เป็นองค์ประกอบที่สร้างความรู้สึกด้านช่วงเวลาแก่ผู้ชม ซึ่งในงานภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีการจับเวลาไม่ให้มีช่วงที่ภาพหยุดนิ่งๆ นานเกินไป เพราะจะให้ความรู้สึกน่าเบื่อมากกว่าความนิ่งของภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง

### ฉ. การตัดต่อภาพ (Editing)

พัฒนาการของการตัดต่อแบบต่างๆ เป็นการเสริมความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างภาพ ทำให้ผู้ชมสามารถหยุดคุณลักษณะความต่อเนื่องที่ไม่มีรอยต่อของสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ การตัดต่อทำให้เกิดจังหวะ ส่งผลทางด้านอารมณ์ของผลงาน และยังมีบทบาทในด้านโครงสร้างเรื่องช่วงเวลาของภาพยนตร์อีกด้วย

### ช. เทคนิคพิเศษ (Special Effects)

ถูกนำมาใช้ในขั้นตอนทั้งระหว่างถ่ายทำ และหลังการถ่ายทำ

เพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริง น่าเชื่อ และสร้างความรู้สึกรื่นเริงกับภาพที่เห็น

#### ญ. การจัดกรอบภาพ (Framing)

การจัดกรอบภาพคือการจัดวางตัวละครและสิ่งของต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับระยะห่างของกล้อง การใช้เลนส์ การเคลื่อนไหวของกล้อง และมุมกล้อง ซึ่งภาพที่ผ่านออกสู่สายตาผู้ชมย่อมเกิดจากการถูกจัดวางอย่างตั้งใจของผู้กำกับ

#### ฐ. การจัดแสง (Lighting)

การจัดแสง ไม่เพียงแต่จะสร้างความรู้สึกรื่นเริงด้านเวลา และสถานที่ แต่ยังสร้างอารมณ์และลักษณะพิเศษให้แก่ตัวละครอีกด้วย

### 2.2.2 องค์ประกอบด้านสัญลักษณ์ (Symbolic Elements)

#### ก. สี

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน หน้าทีของสี คือบอกอารมณ์ของเหตุการณ์ บอกสถานที่และเวลา บอกบุคลิกของตัวละคร สร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม การกำหนดสีในภาพยนตร์แอนิเมชันมักเกิดจากการตีความของเรื่อง ในการกำหนดสี นอกจากจะคิดถึงสารที่ต้องการบอกคนดูแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของสีตลอดทั้งเรื่องด้วย โดยต้องคุมแนวทางของสีให้คงเส้นคงวาตั้งแต่ต้นจนจบ (จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย, 2548: 119 -124)

#### ข. เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (Costume and Objects)

เครื่องแต่งกายถือเป็นหลักสำคัญของภาพยนตร์ เพราะนอกจากจะแสดงถึงกาลเวลา ยุคสมัย และสถานที่แล้ว ยังเป็นหน้าเป็นตาของผลงาน เช่นเดียวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งแสดงความหมายโดยนัยและใช้อ้างอิงฐานความรู้ที่มีอยู่เดิมของผู้ชม ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญในขั้นตอนของการออกแบบ

#### ค. ดาราและการแสดง (Stars and Performances)

ดาราในภาพยนตร์แอนิเมชันก็คือตัวละคร ส่วนการแสดงก็ขึ้นอยู่กับแอนิเมเตอร์ว่าจะสามารถออกแบบตัวละครอย่างไร ให้ได้อารมณ์ที่สุด การแสดงของตัวละครจะดีหรือไม่ จึงขึ้นอยู่กับความสามารถของแอนิเมเตอร์ ที่ต้องศึกษาความเคลื่อนไหวของตัวละครให้ละเอียด และสื่อออกมาให้ได้อารมณ์ที่สุด (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 11 กันยายน 2548)

### ง. เสียง (Sound)

รหัสทางเสียงแบ่งได้เป็น 2 ชนิด คือ

- Diegetic Sound คือเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก มีอยู่ในฉากจริง

ได้แก่ เสียงประกอบ หรือ Sound Effects ที่ช่วยสร้างบรรยากาศ และเหตุการณ์ในเรื่อง และบทสนทนา (Dialogue) หมายถึงเสียงที่ได้ยินจากปากของตัวละคร ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน บทสนทนาจะเกิดจากการพากย์เสียงให้ตรงกับกรขยับปากของตัวละคร

- Non-diegetic Sound คือเสียงที่ไม่ได้เกิดขึ้นในฉากจริง ได้แก่ เสียงดนตรี และเสียงบรรยาย

### จ. Mise-en-scene

คือการจัดวางลงในฉาก หมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในกรอบภาพ ทั้งขนาดของกรอบภาพ ภาพ ฉาก เครื่องแต่งกาย การจัดวาง และความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อที่ในกรอบภาพ เช่น ใครเป็นตัวเด่นในกรอบภาพ

### ฉ. การจัดฉากและการใช้สถานที่จริง (Setting and Location)

ฉากถือเป็นจุดเริ่มของเวลา และสถานที่ของเรื่อง ซึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน การออกแบบฉาก (Background) เป็นส่วนสำคัญมาก ภาพยนตร์แอนิเมชันจะสมบูรณ์ไม่ได้เลยถ้าขาดฉาก การออกแบบฉากต้องใช้องค์ประกอบของภาพ สี แสง เงา เข้ามาช่วยสร้างความรู้สึกต่างๆ ให้กับผู้ชม โดยฉากที่ดีต้องเป็นตัวส่งเสริมเรื่อง และขับตัวละครให้โดดเด่น ฉากจึงต้องไม่พยายามแย่งชิงความเด่นมาเสียเอง นักออกแบบฉากจะต้องมองงานจากภาพรวม ฉากที่ออกแบบจะไม่จบลงแค่นั้น แต่จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อมีตัวละครเข้ามาอยู่ในฉากนั้นแล้ว จุดสำคัญอีกประการคือการสร้างภาพให้เกิดมิติ โดยใช้หลักการเขียนภาพแบบ Perspective การจัดภาพให้มีหลายระยะ คือ ด้านหน้า ตรงกลาง และด้านหลังซ้อนทับกันเพื่อให้เกิดระยะภาพ รวมถึงการจัดแสงเงาและบรรยากาศเพิ่มความลึกเข้าไปด้วย

## 3. แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในฐานะการสื่อสาร สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน และรูปลักษณะนิยม

### 3.1 แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในฐานะการสื่อสาร (Arts as Communication Act)

ลีโอบ ตอลสตอย (Leo Toystoy) กล่าวว่า ศิลปะคือการแสดงออก (expression) ของความรู้สึกหรืออารมณ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารระหว่างศิลปินกับผู้ชม โดยผ่านงานศิลปะ (อิรินันท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 11)

ภาพยนตร์คือศิลปะแขนงที่ 7 ที่ผู้กำกับ หรือตัวศิลปิน ต้องการสื่อสารถึงอารมณ์ การแสดงออกความรู้สึกไปยังผู้ชม ซึ่งอิรินันท์ อนุวัชศิริวงศ์ (2547: 12-13) ได้กล่าวถึงศิลปะในฐานะการสื่อสารว่า มีองค์ประกอบหลัก 4 ประการที่เชื่อมโยงให้การสื่อสารนั้นเป็นการสื่อสารด้านศิลปะ ได้แก่

- ก. การแสดงออก (expression) คือการสื่อสารเชิงอารมณ์ระหว่างศิลปินกับผู้ชมผ่านงานศิลปะ
- ข. รูปแบบที่มีนัยสำคัญ (significant form)
- ค. ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร (relationship) ที่ผ่านสื่อประเภทใดและผู้รับสารรับในลักษณะใด
- ง. วัฒนธรรม (culture) ซึ่งหมายถึงความเข้าใจในภาษา หรือสัญลักษณ์ของศิลปะนั้นๆ

องค์ประกอบด้านการแสดงออก (อารมณ์) และองค์ประกอบด้านรูปแบบหรือประเภทของงาน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของศิลปะ ส่วนองค์ประกอบด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสาร และองค์ประกอบด้านวัฒนธรรม เป็นส่วนสำคัญของการสื่อสารใดๆ ในสังคม

ภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นการสื่อสารด้านศิลปะอย่างหนึ่งเพราะมีองค์ประกอบทั้งการแสดงออกของตัวศิลปินหรือ ผู้กำกับ มีรูปแบบเฉพาะตัวของแอนิเมชัน มีความสัมพันธ์ผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวไปยังผู้รับสาร และก็ยังเป็นการสื่อสารที่มีวัฒนธรรมของภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นของตัวเองโดยส่งผ่านทางภาษา สัญลักษณ์ของงานแอนิเมชันไปยังผู้ชมด้วย ดังนั้นการจะศึกษานวลักษณ์การเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* จึงควรรนำองค์ประกอบทั้ง 4 ประการที่กล่าวมาเป็นแนวคิดสำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้ด้วย

### 3.2 แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน

เมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันคือการสื่อสารด้านศิลปะ จึงควรนำแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพ (Aesthetics) มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์ด้วยเช่นกันเพื่อค้นหาความซาบซึ้ง ความรู้สึกจากการรับรู้ของงานศิลปะ

ทวีเกียรติ ไชยงยศ (2538: 3-4) และ วิรุณ ตั้งเจริญ (2546: 29) ได้ให้ความหมายของคำว่า สุนทรียภาพ เอาไว้ดังนี้

สุนทรียภาพ คือ ความรู้สึก ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่งาม ไพเราะ หรือรื่นรมย์ เป็นภาพที่งดงามในความคิด ไม่ว่าจะเกิดความงามที่เกิดจากภาพ เสียง จินตนาการ ตัวอักษร หรือประสาทสัมผัสอื่นๆ ซึ่งความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าดังกล่าวจะเติบโตขึ้นได้ด้วยประสบการณ์ การศึกษา การอบรมฝึกฝน จนเป็นอุปนิสัย เกิดเป็นรสนิยมขึ้นในตัวบุคคล สุนทรียภาพจึงเป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาหนึ่ง

ฮายาโอะ มียาซากิ ได้นำเอาสื่อแอนิเมชันมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ดังนั้นสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา จึงเป็นความรู้สึกที่เกิดจากองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกับภาพยนตร์ คือ ภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน ทั้งด้านเทคนิค และสัญลักษณ์ คือ ขนาดภาพ มุมกล้อง ระยะเวลา คมชัด การเคลื่อนไหวของกล้อง ความสั้นยาวของเวลาในภาพ การตัดต่อ เทคนิคพิเศษ การจัดกรอบภาพ การจัดแสง สี เครื่องแต่งกาย ตัวละคร เสียง และฉาก แต่ขณะเดียวกันหลักการของแอนิเมชันที่ต้องพยายามสร้างสิ่งไม่มีชีวิตให้มีชีวิตขึ้นมา โดยเฉพาะในภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ ของ มียาซากิ ที่เกิดจากการออกแบบลายเส้นด้วยมือเป็นหลักจึงต้องอาศัยองค์ประกอบของศิลปะประเภททัศนศิลป์ ซึ่งได้แก่การวาดเขียน เข้ามาเป็นกรอบแนวคิดในเรื่องสุนทรียภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย โดยองค์ประกอบของทัศนศิลป์นั้น ทวีเกียรติ ไชยงยศ (2538: 39-48) อธิบายว่าประกอบไปด้วย สี น้ำหนัก เส้น ลักษณะผิว รูปร่างและรูปทรง บริเวณว่าง รวมทั้งยังต้องคำนึงถึงหลักการของศิลปะ คือ ดุลยภาพ การเน้น หรือการทำให้เด่นเพื่อให้เกิดจุดสนใจ ความกลมกลืน ความหลากหลาย จึงหะและความเคลื่อนไหว สดส่วน และความลดหลั่นด้วย

สุทธิชาติ ศรภักยานิช (สัมภาษณ์, 11 กันยายน 2548) ได้กล่าวถึงสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันว่าขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลัก 2 ประการ คือ

1. จินตนาการ หัวใจของแอนิเมชันอยู่ที่การทำให้สิ่งไม่มีจริงให้กลายเป็นจริง ส่วนภาพยนตร์เป็นการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนั้นสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันจึงอยู่ที่ผู้กำกับจะสามารถถ่ายทอดจินตนาการผ่านผลงานให้ผู้ชมรับรู้ได้มากน้อยแค่ไหน เพราะผู้ชมที่ชมภาพยนตร์แอนิเมชันย่อมรับรู้ถึงกฎเกณฑ์ของแอนิเมชันว่าเป็นสิ่งไม่มีชีวิต ดังนั้นการได้สัมผัสถึงจินตนาการอันไร้ขีดจำกัดของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ช่วยสร้างสิ่งไม่มีชีวิตให้มีชีวิตขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร ฉาก หรือองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบนจอ จึงถือเป็นสุนทรียภาพอย่างหนึ่ง

2. ความเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวของตัวละครถือเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันเช่นกัน ยิ่งนุ่มนวลมากเท่าไร ผู้ชมก็จะยิ่งรู้สึกเข้าถึงตัวละครได้มาก ในโลกของแอนิเมชัน ทุกสิ่งล้วนสามารถถูกสร้างให้เคลื่อนไหวได้ไม่จำกัด ซึ่งไม่จำเป็นต้องสร้างงานโดยวิธีลอกเลียนแบบของจริง แต่จะต้องสร้างสรรค์ให้ทั้งคน สัตว์ หรือสิ่งของมีชีวิต และผู้ชมเกิดอารมณ์คล้อยตามไปด้วย

### 3.3 แนวคิดรูปลักษณ์นิยม (Formalism)

การจะค้นหาลักษณะการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* ให้สมบูรณ์นั้นควรจะมีแนวคิดรูปลักษณ์นิยมเข้ามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ด้วย เนื่องจากแนวคิดรูปลักษณ์นิยม เป็นแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบเชิงศิลปะที่พัฒนาในการศึกษาวรรณกรรม ช่วงศตวรรษที่ 20 ที่มองว่าแก่นสาระของงานวรรณกรรมต้องมองรวมเป็นหนึ่งเดียว หรือศึกษาถึง “รูปลักษณ์” (Morphology) ซึ่งหมายถึงมิติทุกด้าน ทุกองค์ประกอบ และทุกส่วนของงาน โดยรูปลักษณ์จะดำรงอยู่ในฐานะที่เป็นความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ระหว่างองค์ประกอบกับตัวงานโดยรวม ไม่ได้แยกเนื้อหา กับรูปแบบออกจากกันเด็ดขาด โดยกรอบความคิดของรูปลักษณ์นิยม คือความเป็นจริง ข้อเท็จจริงใดๆ ที่ปรากฏในจินตคติ เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งทางจินตศิลป์ของเรื่องเล่า ทำหน้าที่เพิ่มสีสัน และความน่าสนใจให้กับตัวงาน ไม่ได้เป็นเครื่องยืนยันความเป็นจริงนอกตัวบทวรรณกรรมแต่อย่างใด แนวคิดรูปลักษณ์นิยมจึงให้ความสำคัญกับตัวบทของวรรณกรรมด้วยการแสวงหาลักษณะทั่วไปอันเป็นคุณสมบัติของวรรณกรรมและพบว่า หัวใจของความเป็นวรรณกรรมอยู่ที่ การทำให้แปลก (Defamiliarization) และ การทำให้เด่น (Foregrounding)

ความแปลก ความใหม่สด มีหน้าที่เพื่อให้ศิลปะประกอบกู่สัมผัสแห่งชีวิตที่คนเราได้สูญเสียไป

เพื่อให้เรารู้สึกถึงสรรพสิ่ง กลวิธีของศิลปะคือการทำให้สรรพสิ่ง *แปลกไปจากความคุ้นเคย* ก่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงสุนทรีย์ และประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ คือการทำให้แปลกในตัวศิลปะเรียกร้องการทำงานจากผู้รับสารหรือผู้เสพให้เอาชนะความยาก และเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนกติกาศิลปะที่ตนเองคุ้นชินเสียใหม่ ทำให้เกิดการทอต่อช่วงในการรับรู้ อันนำไปสู่ประสบการณ์เชิงสุนทรีย์ในการเสพสื่อจินตคติ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และคณะ, 2547: 19)

#### 4. ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism)

ภาพยนตร์ถือเป็นศิลปะที่เกิดจากการร่วมมือกันของบุคคลหลายฝ่าย อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปมักจะถือว่าเจ้าของผลงานภาพยนตร์ก็คือผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการยกย่องให้ผู้กำกับอยู่ในฐานะประพันธ์กร (Auteur) ถือเป็นแรงผลักดันในการสร้างสรรค์ที่สำคัญที่สุดของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ซึ่งหลักการของแนวคิดนี้มี 3 ประการ คือ

- 4.1 ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีความสามารถอย่างยิ่งในเชิงเทคนิค หรือในเชิงปฏิบัติการ
- 4.2 ผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีบุคลิกลักษณะที่ไปมีอิทธิพลต่อรูปแบบของภาพยนตร์จนเหมือนเป็นลายเซ็น หรือตราประทับของผู้กำกับที่อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ
- 4.3 ภาพยนตร์ของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรจะมีแรงปะทะระหว่างบุคลิกลักษณะส่วนตัวของผู้กำกับวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้บุคลิกลักษณะนั้นๆ แทรกซึมเข้าไปในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม อาจจะไม่สามารถเห็นได้ชัดเจนในภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียว แต่ต้องอาศัยการวิเคราะห์จากภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง ที่กำกับโดยผู้กำกับคนเดียวกัน

จะเห็นได้ว่าการวิเคราะห์ให้เข้าถึงนวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* ซึ่งอยู่ในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์ จึงจำเป็นต้องนำทฤษฎีอเทออร์มาใช้เป็นกรอบแนวคิดร่วมด้วย

#### 5. แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น

วัฒนธรรม สังคม และ การดำเนินชีวิตของญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะตัว ดังนั้นการทำความเข้าใจ

เข้าใจกับสิ่งเหล่านี้ จะช่วยเสริมให้เห็นภาพของแนวคิดการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยแม้ว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะได้รับอิทธิพลจากจีน แต่ก็ดัดแปลงให้เข้ากับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวเองจนหล่อหลอมกลายเป็นวัฒนธรรมแบบญี่ปุ่น ซึ่งสิ่งที่หล่อหลอมให้ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง เพ็ญศรี กาญจนโมทย์ (2540: 9-75); ยุพา คลังสุวรรณ (2547: 127-149) ได้กล่าวเอาไว้ดังนี้

### 5.1 ศาสนาและความเชื่อ

ศาสนา หรือลัทธิความเชื่อ มีอิทธิพลมากต่อการปูพื้นฐานวัฒนธรรม ซึ่งศาสนาที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต และวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ก็คือ ศาสนาชินโต ศาสนาพุทธ และลัทธิขงจื้อ ซึ่งถ้าเปรียบวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้เป็นเสมือนต้นไม้ต้นหนึ่งแล้ว ศาสนาชินโตจะเป็นลำต้นและรากแก้วที่แข็งแรง ลัทธิขงจื้อเป็นเสมือนกิ่งก้านสาขาและใบไม้ ส่วนศาสนาพุทธก็จะเป็นดอกและผลที่สวยงามของต้นไม้ต้นนั้น

#### 5.1.1 ศาสนาชินโต

ชินโต แปลว่า วิถีแห่งเทพเจ้า ชินโตเป็นความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมก่อนการอ่านออกเขียนได้ของคนญี่ปุ่น ซึ่งแนวคิดและหลักธรรมของศาสนาชินโต แบ่งได้ดังนี้

##### ก. แนวคิดเกี่ยวกับเทพเจ้า

ศาสนาชินโตเชื่อว่าเมื่อมนุษย์สืบเชื้อสายมาจาก “คามิ” หรือเทพเจ้าชินโต ค่านิยมของวัฒนธรรมและศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่นจึงอยู่ในลักษณะที่เป็นความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างมนุษย์และคามิ ให้การเคารพนับถือดวงวิญญาณของบรรพบุรุษ จงรักภักดีในเทพเจ้า มีความรักธรรมชาติ มีจุดมุ่งหมายให้มนุษย์ได้รับสิ่งที่บริสุทธิ์มาแต่เดิม ชื่อตรง มีชีวิตอยู่ด้วยการบูชาคามิ

##### ข. เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้ง 3

เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้ง 3 คือ *กระจก พลอย* หรือ *อัญมณีมีค่า* และ *ดาบ* เป็นเครื่องบ่งบอกเอกลักษณ์เด่นของคนญี่ปุ่น โดยกระจกเป็นตัวแทนคุณงามความดีและความรอบรู้ โดยสะท้อนให้เห็นทุกสิ่ง ศาสนาชินโตจึงเน้นหลักธรรมที่แสดงถึงความจริงใจของมนุษย์ที่มีความรับผิดชอบ ชื่อสัตย์ต่อหน้าที่และการทำงาน ขยันและกระตือรือร้นที่จะดำเนินชีวิตในทางโลกด้วยดี เน้น



ความสำคัญของธรรมชาติ เพราะเป็นความจริงที่กระจกสะท้อนให้เห็น ซึ่งมีผลให้คนญี่ปุ่นดำเนินชีวิตอย่างประหยัด เรียบง่าย และพยายามใช้ชีวิตให้เข้ากับธรรมชาติ ส่วน *อิฎุมเน่* เป็นตัวแทนความเมตตากรุณา มีน้ำใจต่อกันและกัน ได้พัฒนาแนวคิดนี้โดยปรับเข้ากับลัทธิขงจื้อ จนกลายเป็นคุณธรรมในสังคมญี่ปุ่นที่มีประเพณีกราบไหว้บูชาบรรพบุรุษ อาวุโส เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น และ *ดาบ* เป็นตัวแทนความยุติธรรม และแสดงถึงอำนาจจากการขยายตัวทางพลังสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่สามารถป้องกันตัวและเอาชนะอุปสรรคได้

#### ค. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย

เรื่องราวของคามิแสดงให้เห็นว่าทุกสิ่งสามารถกลับคืนสู่สภาพดีได้ มนุษย์จึงสามารถเปลี่ยนสิ่งร้ายให้เป็นสิ่งดีได้เช่นกัน ศาสนาชินโตเชื่อในมนุษย์ว่าโดยธรรมชาติดั้งเดิมของมนุษย์ ดีและบริสุทธิ์ สิ่งชั่วร้ายเกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอก ซึ่งสิ่งดีและสิ่งร้ายจะร่วมมือกันเพื่อก่อนให้เกิดการพัฒนาขึ้น เพราะความชั่วร้ายจะกระตุ้นให้เกิดสิ่งดี ดังนั้นเป้าหมายสูงสุดของโลกก็คือความดี นับเป็นการมองโลกในแง่ดีของชินโต ยิ่งกว่านั้นยังเชื่อว่า ความชั่วจะถูกกำจัดในไม่ช้า และโลกที่สับสนจะกลับคืนสู่ความสงบสุขและถูกต้องอีกครั้ง เป็นแนวคิดที่เชื่อในอำนาจการสร้างสรรค์ของมนุษย์

#### ง. การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์

เนื่องจากชินโตเชื่อว่าธรรมชาติในตัวมนุษย์เป็นสิ่งดี จึงเกิดการทำพิธีชำระล้างทั้งกายและจิตใจให้สะอาดบริสุทธิ์ หลากหลายวิธี เช่นการอาบน้ำทะเล การตัดผมคนป่วย แล้วลอยตามแม่น้ำ เป็นต้น

#### จ. แนวคิดด้านความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์สุจริต

ชินโตจะเน้นเรื่องความซื่อสัตย์ จริงใจ เทียงธรรม ชินโตจึงให้ความสำคัญต่อเด็กเล็กกว่าเป็นผู้มีจิตใจบริสุทธิ์และใสสะอาด ไร้เดียงสาต่อการมีเล่ห์เหลี่ยม

### สถาบันนวัตยบริการ

## จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### 5.1.2 พุทธศาสนา

พุทธศาสนาได้รับการเผยแพร่ในญี่ปุ่นตั้งแต่ศตวรรษที่ 6 ซึ่งอิทธิพลของพุทธศาสนาในการปูพื้นฐานคุณธรรม ศีลธรรมของคนญี่ปุ่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์คือ ความเมตตา กรุณา ความซื่อสัตย์ ความมานะอดทน ความขยันขันแข็ง ความประนีประนอม และ ความเรียบง่าย

### 5.1.3 ลัทธิขงจื๊อ

ในขณะที่ศาสนาพุทธวางรากฐานสำหรับศีลธรรม และ ศิลปะของญี่ปุ่น ลัทธิขงจื๊อได้วางรากฐานโครงสร้างทางสังคมและการปกครองของญี่ปุ่น ซึ่งความซื่อสัตย์กตัญญูถือเป็นคุณธรรมสูงสุดของขงจื๊อ ลักษณะเด่นของลัทธิขงจื๊อ คือความสำนึกในความสำคัญของสังคมมนุษย์ และยอมรับความไม่เท่าเทียมกันของมนุษย์ เช่น ความไม่เท่าเทียมกันของผู้ปกครอง และผู้ใต้ปกครอง มีการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ทั้ง 5 คือความสัมพันธ์ระหว่างเจ้านาย-ลูกน้อง พ่อแม่-ลูก สามี-ภรรยา พี่ชาย-น้องชาย และเพื่อน-เพื่อน ซึ่งเป็นวิถีทางที่ทำให้สังคมดำเนินไปอย่างสุขสงบตามหลักธรรม 5 ประการ คือ ความซื่อสัตย์ ยุติธรรม จงรักภักดี เห็นอกเห็นใจ และความรัก รวมทั้งการเดินทางสายกลางที่จะเข้าใจในระเบียบแบบแผนของสังคมและมรรยาทผู้ดี ลัทธิขงจื๊อได้ชื่อว่าเป็นผู้วางรากฐานของลัทธิขงจื๊อ หรือ นักรบ ให้แก่สังคมญี่ปุ่น ทำให้คนญี่ปุ่นเคารพผู้อาวุโส ให้ความสำคัญกับการศึกษา รักความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม และมีความสามัคคีกัน ซึ่งการจะสร้างความสามัคคีในชาติให้เข้มแข็ง ลัทธิขงจื๊อในญี่ปุ่นจึงเน้นให้ประชาชนต้องจงรักภักดีต่อเจ้านายอย่างแนบแน่น และเน้นความกลมกลืนกันในสังคม ลัทธิขงจื๊อซึ่งมีแนวคิดมนุษยนิยม ส่งผลให้คนญี่ปุ่นในปัจจุบันเป็นนักปฏิบัติที่มีเหตุผลซึ่งช่วยพัฒนาประเทศให้เจริญรุดหน้าอย่างรวดเร็ว

## 5.2 สังคมและชีวิตความเป็นอยู่

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมแนวตั้ง อยู่บนพื้นฐานของการจัดลำดับชั้นและตำแหน่ง มีการกำหนดสิทธิความรับผิดชอบของคนแต่ละชั้นแต่ละตำแหน่งว่าควรมีบทบาทหน้าที่อย่างไร และให้ความสำคัญแก่กลุ่มมากกว่าปัจเจกบุคคล ซึ่งยุพา คังสุวรรณ (2547: 229-260) ได้กล่าวถึงสังคมและวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นไว้ดังนี้

### 5.2.1 ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

#### ก. สังคมอิงกลุ่ม

สังคมญี่ปุ่นไม่แสดงความเป็นปัจเจกชนนิยม เพราะมีการจัดลำดับชั้นทางสังคม และระบบอาวุโส โดยเฉพาะผู้มีประสบการณ์ อำนาจ และทรัพย์มากกว่า ต้องคุ้มครองผู้ด้อยอาวุโส และผู้ที่ระดับทางสังคมต่ำกว่า คนญี่ปุ่นทุกคนมีพันธะหน้าที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เริ่มจาก

ครอบครัว ตระกูล และต่อประเทศ พันธะต่างๆ เหล่านี้มีไว้เพื่อสร้างความกลมเกลียว และอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ดังนั้นพันธะที่มีต่อกันจึงสร้างความผูกพัน กลายเป็นประเพณีปฏิบัติที่ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ข. บุญคุณต้องทดแทน ความแค้นต้องชำระ

การดำเนินชีวิตของสังคม ญี่ปุ่นยังถูกควบคุมด้วยพันธะหน้าที่ที่บุญคุณ ซึ่งเป็นพันธะที่ต้องตอบแทนทั้งต่อองค์จักรพรรดิ บิดามารดา เจ้านาย ครู และผู้ให้ความช่วยเหลือ บุญคุณจึงเป็นหน้าที่ที่ต้องตอบแทน การไม่ตอบแทนบุญคุณจึงเปรียบเหมือนทำผิดบรรทัดฐานของสังคม ดังนั้นสังคมญี่ปุ่นจึงเป็นสังคมแห่งการตอบแทน และการพึ่งพา

ค. คนใน คนนอก

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มสูงทำให้คนญี่ปุ่นนึกถึงความคิดของคนในกลุ่มมากกว่าทำตามจิตสำนึกของตัวเอง กลายเป็นที่มาของคำว่า “คนใน” (Uchi) และ “คนนอก” (Soto) คนญี่ปุ่นจึงระวังกับการติดต่อกับคนนอกกลุ่ม เป็นสังคมที่รับคนนอกกลุ่มยาก

#### 5.2.2 ลักษณะความสัมพันธ์ของครอบครัว

ครอบครัวชาวญี่ปุ่นในสมัยก่อนสงคราม ประกอบด้วยสมาชิก 3 รุ่น คือรุ่นพ่อแม่ ลูก และ หลาน อาศัยอยู่ร่วมกัน มีสามีเป็นเสาหลักของครอบครัว และเป็นผู้มีสิทธิ์ขาดในฐานะหัวหน้าครอบครัว แต่หลังสงคราม สถานภาพของภรรยาสูงขึ้นมาก สามารถแสดงความคิดเห็นของตนเองได้ในฐานะเท่าเทียมกับสามี

#### 5.2.3 สถานภาพทางสังคม

สถานภาพ ทั้งด้านตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม และระหว่างชายหญิงนั้นไม่เท่ากัน โดยสถานภาพของผู้หญิงญี่ปุ่นต่ำกว่าผู้ชาย สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมของผู้ชาย ซึ่งผู้หญิงไม่เพียงไม่ต่อต้าน แต่ยังส่งเสริมให้ผู้ชายได้เป็นใหญ่ จึงเป็นสังคมที่เปิดโอกาสดีๆ ให้แก่ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ในสังคมญี่ปุ่นยังคิดว่าผู้หญิงมีหน้าที่ต้องดูแลสมาชิกในครอบครัว ส่วนผู้หญิงในชนบทยังมีและยังมีบทบาทสำคัญมากกว่าและมีสถานภาพสูงกว่าผู้หญิงในเมือง

### 5.3 ศิลปวัฒนธรรม

ศิลปวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลของพุทธศาสนานิกายเซ็นมากที่สุด โดยเฉพาะศิลปะชั้นสูง ความงามหรือสุนทรียะในทัศนะคนญี่ปุ่นก็คือความงามของธรรมชาติเป็นสำคัญ หลักของศิลปะญี่ปุ่นที่แท้จริงคือการพยายามเข้าถึงธรรมชาติ หรือหากเข้าถึงไม่ได้ ก็มักจะเลียนแบบธรรมชาติ หรือสร้างสิ่งที่ระลึกถึงธรรมชาติ ในเรื่องวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน ชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่สังเกตธรรมชาติและใช้ชีวิตเกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เมื่อเปลี่ยนฤดูกาลก็ต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย และอาหารการกิน

จะเห็นได้ว่าแนวคิด และทฤษฎีที่นำมาใช้วิเคราะห์งานวิจัยชิ้นนี้มีหลากหลาย เนื่องจากภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะตัว รวมทั้งงานแอนิเมชันของญี่ปุ่นก็มักจะมีเอกลักษณ์พิเศษที่ต้องอาศัยหลักแนวคิดทั้งด้านวัฒนธรรม สุนทรียภาพ รูปลักษณะนิยม รวมทั้งทฤษฎีประพันธ์กรรมมาเป็นกรอบในการวิจัย เพื่อพยายามหาคำตอบถึงนวลักษณ์การเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มียาซากิ* ให้ครอบคลุมที่สุด

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

*ทัศนัย กุลบุญลอย (2544)* ศึกษาถึงการสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส ซึ่งพบว่าลู่ศมีมีความชื่นชอบนิทานพื้นบ้าน โดยดัดแปลงเทพนิยายมาดัดแปลงและตีความใหม่ให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของตัวเอง และได้นำเสนอเทพนิยายในรูปแบบใหม่ ด้วยการผสมวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกันเพื่อให้เข้ากับยุคสมัย

*ภัทรหทัย มังคะदानะรา (2541)* ศึกษาถึงการนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยจำนวน 10 เรื่อง ซึ่งพบว่าภาพรวมวีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่คล้ายกัน โดยหน้าที่ปฏิบัติจะแตกต่างกันไป ซึ่งชีวิตในวัยเด็กจนถึงผู้ใหญ่จะมีการฝึกฝนจนมีความสามารถในด้านต่างๆ ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆ ได้กลับเข้าสู่สังคม และได้รับการยกย่อง

*จรรยา เหลียวตระกูล (2540)* ได้ศึกษาพัฒนาของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้ามาจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. ซึ่งพบว่าการนำเข้าภาพยนตร์การ์ตูนฝรั่งได้

เปลี่ยนมาเป็นภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งปัจจัยที่เป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น คือ แนวเนื้อเรื่อง เนื้อหา สุนทรียศาสตร์ และลักษณะธุรกิจอุตสาหกรรม มีส่วนต่อพัฒนาการของ ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ศึกษาถึงจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ โดยศึกษาถึงเนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสนิไวท์ กับคนแคระทั้งเจ็ด เงือกน้อยผจญภัย และ เดอะ ไลอ้อน คิงส์ ซึ่งพบว่าสะท้อนจริยธรรมด้านความรัก พวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และ ความเคารพในสิทธิของตนเอง และผู้อื่น ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ ได้ถูกต้อง

นิพนธ์ คุณวรักษ์ (2539) ได้ศึกษาถึงสถานภาพ ปัญหาอุปสรรค และความเป็นไปได้ของการ ผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย ซึ่งได้กล่าวถึงผลกระทบต่างๆ ที่ทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนไทยไม่เกิดเป็นอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่องและจริงจัง ขณะเดียวกันก็ได้ กล่าวถึง 3 ปัจจัยหลักในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ คือ ปัจจัยด้านสุนทรียศาสตร์ ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการผลิต และปัจจัยการผลิตในเชิงธุรกิจอุตสาหกรรม

ดวงรัตน์ กมลโอบล (2534) ได้ศึกษาลักษณะการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทาง โทรทัศน์ชุด “โดราเอมอน” ซึ่งพบว่าลักษณะอารมณ์ที่สร้างโดยสังคมที่ปรากฏในการ์ตูนชุดนี้แบ่งเป็น 5 ประเภท คือ อารมณ์สุข โกรธ เศร้า กลัว และริษยา โดยอารมณ์เหล่านี้ถูกกำหนดพฤติกรรม การแสดงออกโดยสังคม 4 ประการ คือ ค่านิยมทางศาสนา เพื่อนและกลุ่มสังคม ค่านิยมทางการศึกษา และบรรทัดฐานการดำเนินชีวิตชาวญี่ปุ่น

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ นี้ มุ่งศึกษาความแปลกใหม่ และลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์แอนิเมชัน การวิจัยเอกสาร และเพื่อสืบค้นให้ลึกซึ้งถึงการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับญี่ปุ่น รายนี้จึงใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก กลุ่มนักสร้างสรรค์ และผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และหนังสือการ์ตูนร่วมด้วยเป็นจำนวน 12 คน ซึ่งรายละเอียดในการวิจัยมีดังนี้

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประเภทภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ ที่เป็นผลงานการกำกับภาพยนตร์ ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทุกเรื่อง รวมทั้งหมด 9 เรื่อง\* ซึ่งเก็บรวบรวมได้จากร้านจำหน่ายดีวีดีดังนี้

- 1.1 *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979)
- 1.2 *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984)
- 1.3 *Laputa: The Castle in the Sky* (1986)
- 1.4 *My Neighbor Totoro* (1988)
- 1.5 *Kiki's Delivery Service* (1989)
- 1.6 *Porco Rosso* (1992)
- 1.7 *Princess Mononoke* (1997)
- 1.8 *Spirited Away* (2001)
- 1.9 *Howl's Moving Castle* (2004)

2. ประเภทเอกสาร ได้แก่ บทภาพยนตร์ บทสัมภาษณ์ผู้สร้าง บทความ บทวิเคราะห์ วิจารณ์

---

\* อ่านเรื่องย่อของทั้ง 9 เรื่องที่ภาคผนวก ก หน้า 220

ภาพยนตร์ จากนิตยสาร หนังสือ รวมถึงเอกสารงานวิจัย และสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ต

3. ประเภทบุคคล ได้แก่ กลุ่มวิชาชีพ ที่สร้างสรรค์ผลงานด้านภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน หนังสือการ์ตูน รวมทั้ง กลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้นำเข้าภาพยนตร์หรือทำธุรกิจเกี่ยวกับภาพยนตร์ และนักวิชาการ จำนวน 12 คน ซึ่งได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่ ฮายาโอะ มียาซากิ ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับอย่างน้อย 4 เรื่อง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บข้อมูลประเภทภาพยนตร์ จะทำการเก็บรวบรวมจากดีวีดี ด้วยการชมภาพยนตร์ และถอดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร รวมทั้งชมเบื้องหลังการสร้างสรรค์ผลงานอย่างละเอียด

2. การเก็บข้อมูลประเภทเอกสาร จะรวบรวมจากเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ จากนิตยสารภาพยนตร์ และ เว็บไซต์ต่างๆ เพื่อหาข้อมูลเบื้องต้นในการผลิต

3. การเก็บข้อมูลประเภทบุคคล คือการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก กลุ่มวิชาชีพ ที่สร้างสรรค์ผลงานด้านภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน หนังสือการ์ตูน รวมทั้ง กลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้นำเข้าภาพยนตร์หรือทำธุรกิจเกี่ยวกับภาพยนตร์ จำนวน 12 คน ซึ่งได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันที่ ฮายาโอะ มียาซากิ ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับอย่างน้อย 4 เรื่อง โดยสอบถามถึงสาเหตุในการชม และความรู้สึกที่มีต่อผลงาน ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้ออกแบบแอนิเมชันเรื่อง บังปอนด์ ดี แอนิเมชัน, เจ้าของรางวัล First Prize: World Animation Festival 2000, World Animation Celebration Festival 2001

คมภิญญา เข็มกำเนิด ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง ก้านกล้วย, ผู้กำกับแอนิเมชันเรื่อง ชน 100 เปอร์เซนต์ของบริษัท กันตนา แอนิเมชัน จำกัด และหนึ่งในทีมแอนิเมเตอร์ (Character Animator) เรื่อง Ice age (2002) ของ สตูดิโอผลิตแอนิเมชัน Blue Sky Studios ของสหรัฐอเมริกา

สุทธิชาติ ศรภัยวานิช นักเขียนการ์ตูน, ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Joe the Sea-Cret Agent และอาจารย์สอนวิชา Illustrate Techniques คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล อาจารย์หัวหน้าวิชา 2D Animation สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยรังสิต

รัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์ คอลัมนิสต์ “ทีละเฟรม” (คอลัมน์สอนเกี่ยวกับแอนิเมชันทุกประเภททั่วโลก) นิตยสารภาพยนตร์ไบโอสโคป (Bioscope) และแอนิเมเตอร์อิสระ

ทรงวิทย์ สีกิติกุล แอนิเมเตอร์อิสระ, ผู้ออกแบบแอนิเมชันมิวสิควิดีโอเพลง Romeo & Juliet ศิลปินวงพรุ และนักเขียนการ์ตูนเรื่อง โลกของเรา

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ บรรณาธิการนิตยสารภาพยนตร์ไบโอสโคป, นักเขียนและนักวิจารณ์อิสระ

พรชัย วิริยะประภานนท์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ “นรา”, พิธีกรรายการภาพยนตร์หน้าไมค์ ทางคลื่นวิทยุ 104.5 แฟ็ต เรดิโอ (Fat Radio) และหนึ่งในผู้ก่อตั้งและทีมบริหารโรงภาพยนตร์ House RCA

นันทขว้าง สิริสุนทร นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และนักเขียนอิสระ

ณัฐพงษ์ โอชะพนม ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดีเรื่อง “เจ้าสัว”, ฝ่ายผลิต (Producer) ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง “ปมไหม”, บรรณาธิการข่าวบันเทิงสถานี Nation Channel (TTV1) และนักวิจารณ์ภาพยนตร์หนังสือพิมพ์ “คม ชัด ลึก”

ชลากรณ์ ปัญญาโคม บรรณาธิการนิตยสาร Work Reading Work Living และ Project Manager บริษัท เวิร์คพอยท์ เอ็นเทอร์เทนเมนท์ จำกัด

เรียวตะ ซูซูกิ (Ryota Suzuki) นักเขียน นักวิจารณ์อิสระ (นิตยสาร a day และ DDT)

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ประเภทเอกสาร และประเภทบุคคล ควบคู่กันไป โดยแบ่งออกเป็น

1. วิเคราะห์ประวัติความเป็นมาและผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ จากข้อมูลทั้งที่เป็นภาพยนตร์และเอกสารต่างๆ นำมารวบรวม ตีความ เน้นที่ชีวประวัติ แรงบันดาลใจ วัฒนธรรม และวิธีการสร้างงานของตัวผู้กำกับ โดยนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะประพันธ์กร (Auteurism) รูปลักษณ์นิยม (Formalism) และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น เพื่อหาแนวทางเฉพาะตัวในการสร้างสรรค์ผลงานของตัวผู้กำกับ รวมทั้งเพื่อค้นหาเอกลักษณ์ในการนำเสนอผลงานที่สัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรม และลักษณะเฉพาะของสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย



2. วิเคราะห์การใช้เทคนิคต่างๆ ในผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และภาษาของภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมทั้งแนวคิดสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน และรูปลักษณะนิยม จากข้อมูลทั้งภาพยนตร์ และเอกสาร เพื่อค้นหาเอกลักษณ์และเอกลักษณ์ รวมทั้งสุนทรียภาพในการสร้างสรรค์งาน

3. นำความคิดเห็นของกลุ่มวิชาชีพ ที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกมาประกอบการวิเคราะห์ และเพื่อให้เห็นภาพในด้านสุนทรียภาพ นวัตกรรม และเอกลักษณ์ในผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ มากยิ่งขึ้น

### การนำเสนอข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด นำมาเรียบเรียงให้เป็นหมวดหมู่ โดยแบ่งเป็นภูมิหลัง แรงแบบดาดใจ ที่มีผลต่อเอกลักษณ์และเอกลักษณ์ในผลงานของผู้กำกับอยู่ในบทที่ 4 การวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่อง ผสมผสานกับคำให้สัมภาษณ์ของผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพอยู่ในบทที่ 5 ซึ่งส่วนของการสัมภาษณ์จะเน้นการนำเสนอความคิดเห็นและสุนทรียภาพที่มีต่อผลงาน จากนั้นจึงเป็นการสรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลในบทที่ 6 โดยนำเสนอด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## บทที่ 4

### ภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ

หากจะถามหาแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ สิ่งสำคัญที่สุดประการหนึ่งคือการรู้จักที่มาที่ไปของผู้กำกับรายนี้ก่อนเป็นอันดับแรก เพราะสิ่งที่หลอมรวมจนกลายเป็นตัวตนของผลงานในแบบมียาซากินั้น เกี่ยวพันโยงใยมาจากความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าในหลาย ๆ เหตุการณ์ ที่มากระทบจิตใจของเขาตั้งแต่ครั้งวัยเยาว์ ต่อเนื่องไปถึงวัยทำงาน และการได้รับแรงบันดาลใจจากงานศิลปะมากมาย รวมทั้งระบบแนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันของญี่ปุ่นซึ่งเป็นบริบทที่หล่อหลอมความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งกว่าที่ฮายาโอะ มียาซากิ จะค้นพบแนวทางของตัวเองได้นั้นจึงเกิดจากองค์ประกอบหลัก 4 ส่วนดังนี้

1. ภูมิหลัง : เรื่องราวกระทบใจ
2. แรงบันดาลใจ : เชื้อไฟในการสร้างสรรค์งาน
3. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นกับกลวิธีสร้างสรรค์ผลงาน
4. ผลงาน : ใต้เต้าที่ละชั้นก่อนตกผลึกทางความคิด

#### 1. ภูมิหลัง: เรื่องราวกระทบใจ

##### 1.1 สงครามในความทรงจำสร้างความกล้าหาญในการทำงาน

วัยเด็กของฮายาโอะ มียาซากิ แทบไม่แตกต่างไปจากเด็กญี่ปุ่นอีกนับล้านในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ต้องจำยอมเผชิญหน้ากับความรุนแรง เลือด และน้ำตา อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่เขาอาจโชคดีอยู่บ้างที่สามารถใช้ชีวิตอย่างสุขสบาย เพราะเป็นลูกชายคนกลางของครอบครัวเศรษฐีที่หากินกับการสร้างขึ้นส่วนปีกของเครื่องบินรบซีโร่ (Zero) ที่ใช้ในสงคราม ความสุขสบายที่มียาซากิได้รับไม่เคยสร้างความกระอักกระอ่วนใจให้เขามาก่อน จนกระทั่งปี 1945 มียาซากิในวัย 4 ขวบถูกหอบหิ้วขึ้นรถบรรทุกที่หามาได้ด้วยอิทธิพลของลุงเพื่อหนีภัยสงครามไปพร้อมครอบครัว ระหว่างทางนั้น

พวกเขาขับรถผ่านผู้หญิงที่อุ้มลูกน้อย ซึ่งมียาซากิคุ่นหน้าคุ่นตาในละแวกบ้าน เธอได้อ้อนวอนขอขึ้นรถไปด้วย แต่ลูกกับพ่อของเขาไม่แม้แต่จะชะลอความเร็ว กลับเลือกที่จะขับรถมุ่งหน้าเอาตัวรอดต่อไป

“...ผมเจ็บปวดจนบอกไม่ถูก ...แต่จนแล้วจนรอดก็ไม่กล้าเปิดปากถามท่านว่า ทำไมถึงไม่ยอมหยุดรถรับเด็กผู้หญิงคนนั้นมาด้วย ...เพราะอย่างนี้ ตลอดหลายสิบปีที่ผ่านมา ผมจึงบอกตัวเองว่า ผมจะทำการชดเชยให้เด็ก ๆ คุณ เด็ก ๆ ที่ดูแล้วกลัวเอ่ยปากพูดในเวลาที่คับขันว่า พ่อแม่เจ้า กรุณาหยุดรถรับเด็กคนนั้นขึ้นมาด้วยเถอะจ๊ะ เพื่อจะได้ไม่ต้องเสียใจไปชั่วชีวิตเหมือนผม” (ฮายาโอะ มียาซากิ อ้างถึงใน ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2545: 30)

เหตุการณ์และความรู้สึกข้างต้นของมียาซากิคือคำตอบที่ครอบคลุมถึงวิถีคิดสร้างสรรค์ ผลงานทั้งหมดของเขา เพราะความรู้สึกผิดในใจเมื่อวัยเยาว์ ที่ได้ฝังรากลึกในความทรงจำของเขามาจนทุกวันนี้ ได้บ่มเพาะจนกลายเป็นความเกลียดชังอาชุน สงคราม และความรุนแรง พร้อมกับความพยายามตั้งคำถามกับตัวเองอยู่ตลอดเวลาว่า *ชีวิตคืออะไร* ความพยายามที่อยากได้บาปจากสงครามในวัยเยาว์ จึงส่งผลให้สาระสำคัญของงานของมียาซากิแสดงออกถึงความชิงชังสงคราม ชั่วชน ประเด็นการเชิดชูสันติภาพ และตั้งคำถามกับมนุษย์ถึงความหมายของชีวิตอยู่เสมอ \* เพราะเขาหวังว่าอย่างน้อยคนที่ได้ดูผลงานของเขา โดยเฉพาะเด็ก ๆ จะหาญกล้าพอที่จะลุกขึ้นทำในสิ่งที่ถูกต้อง เพื่อวันหนึ่งข้างหน้า จะได้ไม่หลงเหลือความรู้สึกผิดที่ค้างคาใจไปตลอดทั้งชีวิตเหมือนเขา

## 1.2 เรื่องราวที่ดำจับใจจุดไฟสู่โลกแอนิเมชัน

ในปี 1958 มียาซากิในวัย 17 ปี ช่วงเวลาหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิตที่เขาต้องเลือกเส้นทางอาชีพในอนาคต และแล้วเขาก็ได้พบคำตอบของความหมายในชีวิตที่เฝ้าถามใจตัวเองมานาน เมื่อมีโอกาสดูภาพยนตร์แอนิเมชันสี่เรื่องยาวเรื่องแรกของญี่ปุ่น *Hakujaden (The Legend of White Snake)* หรือ *นางพญางูขาว* ซึ่งกำกับโดย *ยาบุชิตะ ไทอิจิ (Yabushita Taiji)* ของสตูดิโอโตเอะแอนิเมชัน ที่เล่าเรื่องย้อนยุคของคู่รักที่ต้องฝ่าอุปสรรคด้วยการต่อสู้กับปีศาจร้าย แม้มียาซากิจะได้ดูแอนิเมชันเรื่องนี้จากโรงภาพยนตร์ชั้น 3 ราคาถูก แต่เรื่องราวความรักของทั้งคู่ กลับกระทบใจเขาอย่างจัง จนตัวเขาเองยอมรับว่าหลงรักนางเอกของเรื่องเข้าแล้ว และนับตั้งแต่นั้นที่มียาซากิ

\* อ่านรายละเอียดประเด็นสงคราม การตั้งคำถามถึงความหมายชีวิตในบทที่ 5 หัวข้อ แก่นเรื่อง หน้า 127

ก้าวทำออกจากโรงภาพยนตร์ ชีวิตของเขาก็เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง\* ในคืนนั้น เขาพบว่าตัวเองไม่อาจห้ามน้ำตาไม่ให้ไหลได้ เมื่อนึกถึงการพันผ้าอุบะสรอดเพื่อเป้าหมายของคูรักในแอนิเมชันเรื่องนี้ ซึ่งสะท้อนใจจนเขาอดกลับมาทบทวนถึงชีวิตอันว่างเปล่าของตัวเองไม่ได้ และเขาก็ค้นพบว่าชีวิตตัวเองไร้ค่าแค่ไหนที่แม้แต่ตั้งหน้าตั้งตาเขียนหนังสือการ์ตูนไร้สาระตามแฟชั่นในยุคนั้น เพราะแท้จริงแล้วคนทั้งโลกยังคงเรียกร้องความมุ่งมั่นและบริสุทธิ์ จากภาพยนตร์เมโลดราม่า (Melodrama) ชั้นดีสักเรื่องเหมือนอย่างภาพยนตร์นางพญางูขาว ที่ได้ล้วงลึกเข้าไปถึงจิตวิญญาณของเขา และในวันที่ได้พบกับภาพยนตร์นางพญางูขาวนี้เอง มิยาซากิกี้ก็ได้คำตอบอย่างไม่ลังเลใจว่า อาชีพนักสร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน คือสิ่งที่เขาใฝ่ฝันอย่างแท้จริง และแม้จะพบว่าตัวเขาวาดภาพคนไม่ได้เรื่องเอาเสียเลย สิ่งที่เขาทำได้ มีเพียงเครื่องบิน และเรือรบที่เขาคุ้นชินเท่านั้น แต่เขาก็ไม่สนใจอีกต่อไป เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันสี่เรื่องแรกของญี่ปุ่นเรื่องนี้ ช่วยให้เขามั่นใจว่า *พรสวรรค์ไม่สำคัญเท่าการทำงานด้วยหัวใจที่แท้จริง* (Miyazaki, 1988 cited in Toyama, 1995)



รูปที่ 8 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Legend of White Snake

อารมณ์ที่ดื่มด่ำจับใจที่กลายมาเป็นความประทับใจแรกพบในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง *The Legend of White Snake* มีอิทธิพลอย่างยิ่งที่ทำให้มิยาซากิกี้ให้ความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง ซึ่งความพยายามทุ่มเทสร้างอารมณ์อันละเอียดละไมให้คนดูเข้าใจและเข้าถึงจิตใจของตัวละคร ก็เพื่อที่ตัว

\* มิยาซากิกี้กล่าวถึงความรู้สึกในภาพยนตร์นางพญางูขาวจากงานสัมมนา Course Japanese Movies 7: The Current Situation of Japanese Movies ตีพิมพ์โดย Iwanami Shoten (January 28, 1988)

ละครของเขาจะได้ลี้ลับเข้าไปถึงจิตวิญญาณของผู้ชมเหมือนที่ภาพยนตร์นางพญางูขาวเคยสร้างความรู้สึกแบบเดียวกันนี้กับเขามาแล้ว

### 1.3 ก้าวแรกของแอนิเมเตอร์คลื่นลูกใหม่

แม้โลกแห่งความฝันของมิยาซากิคือโลกแอนิเมชัน แต่โลกแห่งความเป็นจริงกลับสวนทาง ไม่มีใครรับประกันได้ว่ามิยาซากิจะแจ้งเกิดในแวดวงแอนิเมชันญี่ปุ่นที่เต็มไปด้วยผู้เสพมหาศาล แต่ก็เต็มไปด้วยผู้สร้างอีกนับไม่ถ้วนเช่นกัน ดังนั้นแทนที่เขาจะรีบกระโจนเข้าสู่การทำงานในระบบสตูดิโอผลิตแอนิเมชันทันทีที่รู้เป้าหมายในชีวิต มิยาซากิจึงเลือกเรียนด้านเศรษฐศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยกาคูชิน (Gakushuin University) หลังจากจบชั้นมัธยมปลาย ในปี 1959 ซึ่งดูจะห่างไกลจากการสำเร็จการศึกษาออกมาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันในปัจจุบันอย่างสิ้นเชิง แต่ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยของเขาก็อ้างเฉียดเวลาให้กับสิ่งที่ตัวเขารักอยู่เช่นเคย นั่นคือการเป็นสมาชิกชมรมวิจัยวรรณกรรมเด็ก ซึ่งใกล้เคียงกับชมรมการ์ตูนมากที่สุดในยุคนั้น และในปี 1963 ทันทีที่มิยาซากิ สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีในสาขาการเมืองและเศรษฐศาสตร์ เขาก็ได้เริ่มงานที่เขารักที่โตเอะแอนิเมชัน (Toei Animation) สตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันชั้นนำของญี่ปุ่นในเวลานั้น ที่ซึ่งเขาคาดหวังเต็มเปี่ยมว่าสิ่งที่เคยฝันไว้เมื่อครั้งที่ประทับใจจากภาพยนตร์นางพญางูขาวจะเป็นจริง มิยาซากิเริ่มต้นด้วยการฝึกงานอยู่แค่เพียง 3 เดือนก่อนจะกลายมาเป็นผู้ทำหน้าที่วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Between) ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งถือเป็นตำแหน่งระดับต่ำที่สุดของผู้ที่ฝันจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันในอนาคต โดยผลงานวาดภาพเคลื่อนไหวเรื่องแรกของเขาก็คือ *Watchdog Bow Wow* และแม้มิยาซากิจะเป็นเพียงน้องใหม่ในตำแหน่งวาดภาพเคลื่อนไหวเขาก็กลับกล้าแสดงความคิดเห็นในทุกๆ เรื่อง เพียงเพื่ออยากให้เห็นผลงานที่เขามีส่วนร่วมออกมาดีที่สุด แต่แทบจะไม่มีผู้กำกับคนไหนที่ยอมเปลี่ยนแปลงผลงานตามคำแนะนำของน้องใหม่รายนี้เลย แต่ด้วยความทุ่มเทสุดตัวในงาน หลังจากทำหน้าที่วาดภาพเคลื่อนไหวได้ 5 ปีเขาก็ขยับขึ้นมาเป็นผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Puss in Boots*

บุคลิกของผู้นำที่ฉายแววโดดเด่นเกินเพื่อนร่วมรุ่น ช่วยให้เขาได้รับเลือกเป็นเลขานุการของสหภาพแรงงานโตเอะด้วยวัยเพียงแค่ 23 ปี ก่อนจะกลายมาเป็นหัวหน้าสหภาพแรงงาน ซึ่งเป็นผู้นำบรรดาแอนิเมเตอร์ในที่สุด และการทำงานในสหภาพนี้เองก็ทำให้เขาได้พบกับ *อิซาโอะ ทากา*

*ฮาทะ\** ผู้ช่วยกำกับแอนิเมชันของโตเอะในเวลานั้น ที่ต่อมาได้กลายเป็นเพื่อนสนิทและผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอแอนิเมชันจิบลิอันโด่งดังในปัจจุบัน หลังจากนั้น 1 ปี มิยาซากิก็ได้ร่วมงานกับทากาฮาตะครั้งแรก และก็เป็นงานที่เขามีโอกาสแสดงฝีมืออย่างเต็มที่ เมื่อเป็นผู้ออกแบบฉากและผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก เรื่อง *The Adventures of Hols, Prince of the Sun* ซึ่งทากาฮาตะได้ขึ้นมากำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเป็นครั้งแรก และจัดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในขณะนั้น จนถูกยกเป็นตัวอย่างประกอบเสมอเวลาพูดถึงแอนิเมชันในยุคเริ่มแรกของญี่ปุ่น



รูปที่ 9 อิทาโอะ ทากาฮาตะ

ไม่ใช่แค่งานที่เริ่มไปได้ดี ชีวิตส่วนตัวก็เช่นกัน เพราะในปีเดียวกันนี้เอง มิยาซากิได้ตัดสินใจสละโสด แต่งงานกับ *อาเคมิ โอะตะ* เพื่อนร่วมงาน ซึ่งเป็นนักวาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก ในโตเอะด้วยกัน ก่อนที่โอะตะจะให้กำเนิดลูกชาย 2 คนในเวลาต่อมา แต่แม้โอกาสที่ได้รับจากการเป็นนักวาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลักของมิยาซากิ จะรวดเร็วกว่าเพื่อนร่วมงานอีกหลายคน แต่ตัวเขากลับไม่เคยพอใจในผลงานเลย เพราะสิ่งที่เขากำลังทำ กับสิ่งที่เคยเป็นแรงบันดาลใจแก่เขาเมื่อตอนวัยรุ่นนั้นช่างแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง (Miyazaki, 1995 cited in Toyama, 1996)

\* ทากาฮาตะเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงโด่งดังเคียงคู่มากับมิยาซากิ ซึ่งภาพยนตร์ที่เขากำกับนับตั้งแต่ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิมีทั้งหมด 4 เรื่องคือ *Grave of the Fireflies* (1988) *Only Yesterday* (1991) *Pom Poko* (1994) และ *My Neighbors the Yamadas* (1999)

แม้โตเอะจะช่วยให้มีวิชาชีพเรียนรู้การผลิตแอนิเมชันในอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ แต่การทำงานในระบบที่ถูกบีบคั้นด้วยข้อจำกัดทั้งด้านเงินทุน การตลาด และการแข่งกับความเร็วเพื่อผลิตงานป้อนสู่ระบบภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์ของที่นี่ ยิ่งรังแต่จะทำให้ผลงานย่ำรอยเดิม ซึ่งเขาถือว่าเป็นตัวการร้ายในการลดทอนคุณค่าของแอนิเมชัน การใส่ใจกับความรู้สึกของตัวละคร ถ่ายทอดผ่านงานออกแบบเรียบง่ายที่ให้อารมณ์ดีมีด้าในแบบที่เขาชื่นชอบ แทนไม่หลงเหลืออีกต่อไป ภาพแอนิเมชันที่เคยฝังใจเมื่อครั้งวัยเยาว์เริ่มเลือนลางลงทุกที จากแรงบันดาลใจที่แข็งแกร่ง กลับลดทอนเหลือเพียงการทำงานแบบเช้าชามเย็นยาม จนมีวิชาชีพที่ต้องคิดอย่างหนักว่า ควรจะเลิกเติบโตตามระบบที่โตเอะต่อไป หรือควรเสี่ยงออกมาหาความท้าทายใหม่ๆ ที่จะช่วยจุดไฟในเส้นทางแอนิเมเตอร์ของเขาให้กลับมาสว่างไสวอีกครั้ง

#### 1.4 ก้าวแรกของการหัดบิน

8 ปีแล้วที่บ่มเพาะประสบการณ์การทำงานในระบบสตูดิโอ มีวิชาชีพคิด และพบว่า ทั้งตัวเขาเองและเพื่อนพ้องในวงการแอนิเมชันญี่ปุ่นต่างกำลังหลงทาง และกำลังกลืนหายไปกับระบบอุตสาหกรรมที่แทบไม่แตกต่างอะไรกับการทำอาหารเสิร์ฟบนเครื่องบิน ความรู้สึกของแอนิเมเตอร์คนหนึ่งที่กำลังท้อแท้กับระบบ ส่งผลให้เขาต้องตัดสินใจออกมาหาอิสระเพื่อค้นหาแนวทางของตัวเอง ก่อนจะสาบสูญไป ปี 1971 มีวิชาชีพ และ ทากาฮาตะ ได้ออกจากสตูดิโอโตเอะ ไปร่วมงานที่บริษัท เอ-โปร (A-Pro) แต่การทำงานที่นี่กลับไม่ได้ให้อิสระเหมือนที่วาดฝันไว้ 2 ปีต่อมา เขาและทากาฮาตะ จึงออกไปอยู่กับนิปปอน แอนิเมชัน (Zuiyo Enterprises) ซึ่งที่นี่เองที่มีวิชาชีพได้แสดงความสามารถของตัวเองในการผลิตภาพยนตร์ซีรีส์ทางโทรทัศน์อย่างเต็มที่ นำไปสู่ผลงานการกำกับซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่องแรกในชีวิต *Conan, The Boy of The Future* ในปี 1978 ซึ่งเรื่องราวการผจญภัยของเด็กชายจากโลกอนาคตเรื่องนี้ก็โด่งดังไปทั่วโลก แม้กระทั่งในเมืองไทยก็ยังนำมาฉายทางโทรทัศน์ในชื่อ *โคนัน เจ้าหนูล้ายุค* เมื่อก้าวสู่ตำแหน่งผู้กำกับซีรีส์แล้ว ในปีถัดมา มีวิชาชีพจึงได้ย้ายไปอยู่ที่ชินชะ (Tokyo Movie Shinsha) และที่นี่เองที่เขาได้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์แบบเต็มตัว เพราะทั้งเขียนบท ทำสตอรี่บอร์ด และกำกับเองกับเรื่อง *Lupin III* หรือที่บ้านเรารู้จักกันดีในชื่อ *จอมโจรลูแปง* จนทำให้แอนิเมชันที่สร้างมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องนี้ได้ออกอากาศยาวนานถึง 3 ปี และจากการหิวบวรณ์กรรมสืบสวนสอบสวนระดับขึ้นหิ้งของฝรั่งเศสเรื่องนี้ มาปิดฝุ่นด้วยการออกแบบลักษณะตัวละครที่ผสมผสานความเป็นญี่ปุ่นอย่างลงตัว ทำให้สร้างกระแสฮิตในประเทศและถูกยกให้เป็นจอมโจรลูแปงฉบับต้นตำรับ จนมีผู้สร้างจอมโจรลูแปงเป็นซีรีส์ทางโทรทัศน์

ตามมาอีก 3 เรื่อง ภาพยนตร์เรื่องยาวอีก 5 เรื่อง และภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์อีกชนิดนับไม่ถ้วน



รูปที่ 10 แอนิเมชันทางโทรทัศน์ Conan, The Boy of The Future

เมื่อฝีมือเริ่มเป็นที่ประจักษ์ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* จึงได้รับโอกาสให้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายทางโรงภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในปี 1979 กับเรื่อง *LupinIII: The Castle of Cagliostro* ซึ่งก็ได้รับการยกย่องจากนิตยสารในแวดวงแอนิเมชันชั้นนำในญี่ปุ่นอย่าง *Animage* ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ยอดเยี่ยมที่สุดในประเทศในเวลานั้น และก็ทำให้ *มิยาซากิ* กลายเป็นที่จับตามองขึ้นมาทันที แต่ตัวเขาเองกลับยังไม่พอใจนัก เพราะเป็นผลงานที่ไม่ได้สร้างมาจากเรื่องราวดั้งเดิมของเขาเอง

4 ปีหลังจากที่จ่อมใจรูปร่างออกฉาย และ 21 ปีของการไต่เต้าในวงการแอนิเมชัน ในที่สุดภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ที่ทำให้ชื่อของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* ได้แจ้งเกิดแบบเต็มตัวก็เกิดขึ้น กับเรื่อง *Nausicaä of the Valley of Wind (1984)* ภาพยนตร์แฟนตาซีในโลกอนาคตว่าด้วยสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ที่สร้างขึ้นจากหนังสือการ์ตูนของ *มิยาซากิ* เองเรื่องนี้ ช่วยตอกย้ำความเข้าใจของเขาอย่างถ่องแท้ว่า การผลิตภาพยนตร์ที่ล้วงลึกเข้าถึงจิตวิญญาณของคนดูเหมือนที่เขาเคยรู้สึกกับ *Hakujaden* และ *Snow Queen* ไม่มีวันเกิดขึ้นได้หากยังผลิตผลงานเร่งรีบแบบสุกเอาเผากิน ป้อนสื่อที่เรียกว่า *โทรทัศน์* (Miyazaki, 1995 cited in Toyama, 1996) จากความสำเร็จทั้งเงินและทั้งกล่องที่ได้รับจาก *Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)* ทำให้ *มิยาซากิ* ซึ่งในขณะนั้นไม่ได้สังกัดสตูดิโอค่ายไหน ได้รับความไว้วางใจมากพอจาก *ยาสุโยชิ โทคุมะ* เจ้าพ่อในวงการ



สิ่งพิมพ์ญี่ปุ่นเวลานั้น ซึ่งเป็นเจ้าของสำนักพิมพ์อย่างโทคุมะ โชเต็น (Tokuma Shoten) ที่พิมพ์นิตยสารแอนิเมชันที่โด่งดังที่สุดของญี่ปุ่นอย่าง *Animage* ยอมให้เงินทุนในการก่อตั้ง สตูดิโอจิบลิ สตูดิโอที่ช่วยเติมฝันในการทำงานของมียาซากิให้กลายเป็นจริง

### 1.5 จิบลิ: ก่อเกิดสตูดิโอในฝัน

ไฟในการทำงานของมียาซากิที่เกือบมอดลงที่โตเอะ กลับลุกโชนขึ้นมาอีกครั้งเมื่อสตูดิโอจิบลิได้ก่อตั้งขึ้นในปี 1985 หรือ 1 ปีหลังจาก *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) เข้าฉาย ด้วยเป้าหมายของสตูดิโอที่ไม่เหมือนใครในเวลานั้น คือการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น ตามแนวคิดของมียาซากิ และทาคาฮาตะเพื่อนสนิท ที่เห็นพ้องต้องกันว่าสื่อภาพยนตร์เป็นช่องทางเดียวในการสร้างสรรค์ผลงานที่ให้อิสระแก่พวกเขาได้มากที่สุด

และหลังจากก่อตั้งจิบลิได้เพียงปีเดียว *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ภาพยนตร์แฟนตาซีผจญภัย ผลงานการเขียนบทและกำกับเรื่องที่ 2 ของมียาซากิก็เปิดตัวฉาย พร้อมๆ กับเป็นการต่อยุ่ปณิธานของสตูดิโอแห่งนี้ที่มีมียาซากิและทาคาฮาตะเป็นผู้กุมทิศทางว่า จะให้คนดูได้เสพแต่ผลงานอันประณีตละเอียดอ่อนที่ไม่มีวันได้พบจากแอนิเมชันทางโทรทัศน์



รูปที่ 11 สตูดิโอจิบลิ

จิบลิ หรือ *Ghibli* คือชื่อเครื่องบินรบของอิตาลีระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งหมายถึงสายลมร้อนที่พัดผ่านทะเลทรายซาฮารา ชื่อนี้ไม่ได้ตั้งขึ้นง่ายๆ เพื่อสนองความหลงใหลในเครื่องบินของ *มียาซากิ* เพราะแท้จริงแล้ว เขาอยากจะให้ลมแห่งความมหัศจรรย์ในโลกแอนิเมชันของเขาพัดผ่านไป ถึงคนญี่ปุ่นทั่วประเทศ ในยุคเริ่มต้นของการก่อตั้งสตูดิโอ ไม่มีใครคาดคิดว่า สายลมแห่งความมหัศจรรย์ของจิบลิจะพัดไปได้ไกลแค่ไหน เพราะสตูดิโอที่สามารถผลิตภาพยนตร์ได้อย่างมากแค่ปีละเรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องก็ใช้เงินลงทุนสูงระดับพันล้านเยนนั้นย่อมหมายถึงความเสี่ยงต่อการขาดทุนที่เพิ่มขึ้นเป็นเงาตามตัว ในช่วงแรกของการก่อตั้งสตูดิโอ จึงไม่มีการจ้างพนักงานประจำ มีเพียงแต่ผู้รอดคุณงานว่า *รอด* หรือ *ล้ม* หากรอดก็สร้างเรื่องต่อไป แต่หากล้มเมื่อไหร่ ก็หมายถึงจุดสิ้นสุดของสตูดิโอทันที ดังนั้นหัวใจสำคัญของจิบลิจึงหมายถึงคุณภาพของผลงานเป็นอันดับแรก ส่วนการบริหารจัดการองค์กร และการเติบโตของบริษัท เป็นสิ่งสำคัญรองลงมา และเมื่อการทำงานในฐานะผู้ก่อตั้งสตูดิโอนั้นเปิดกว้างตามที่มี *มียาซากิ* และ *ทากาฮาตะ* ควบคุมไว้ ทำให้ผลงานของจิบลิแทบทุกเรื่อง โดยเฉพาะผลงานของ *มียาซากิ* มักจะสร้างประวัติศาสตร์ทำลายสถิติในการเข้าฉายของญี่ปุ่นเสมอ

## 1.6 เริ่มบินไกล

หลังจาก *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) และ *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) สามารถดึงดูดชาวญี่ปุ่นเกือบล้านคนเข้ามาชมภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ในโรงได้สำเร็จ จิบลิจึงเริ่มเปิดตัวผู้กำกับคนอื่นนอกเหนือไปจาก *มียาซากิ* บ้าง ซึ่งก็คือ *อิซาโอะ ทากาฮาตะ* เพื่อนสนิทของเขา และอีกหนึ่งผู้นำของสตูดิโอนั้นเอง *ทากาฮาตะ* ได้กำกับ *The Grave of the Fireflies* (1988) ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เล่าผ่านสายตาของสองพี่น้องคู่อึ่ง ซึ่งต้องดิ้นรนใช้ชีวิตท่ามกลางสงครามโลกครั้งที่ 2 ในญี่ปุ่น โดยได้เปิดตัวในปี 1988 ไปพร้อมกับผลงานการกำกับและเขียนบทเรื่องที่ 3 ของ *มียาซากิ* กับ *My neighbor Totoro* (1988) เรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างวิญญาณป่า กับเด็กน้อยสองคนที่แสนบริสุทธิ์ ซึ่งก็ได้รับคำชมไม่แพ้กัน โดย *Totoro* (1988) นั้น ถูกยกย่องว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสนเรียบง่าย แต่ดูสนุกอย่างไม่น่าเชื่อ และก็ยังคว้ารางวัลด้านภาพยอดเยี่ยมในญี่ปุ่น ขณะที่ *Fireflies* ได้รับการกล่าวขวัญว่าเป็นผลงานที่กล้านำเสนอภาพสงครามผ่านการ์ตูน ซึ่งแทบจะล้มล้างความคิดของภาพยนตร์แอนิเมชันในยุคนั้น ที่มักจะให้ภาพความสดใส และโทนเรื่องที่ตื่นเต้น

\* จิบลิ อ่านออกเสียงตามภาษาญี่ปุ่นว่า จิ - บุ - หริ (Ji - Bu - Ri)

สนุกสนานลงอย่างสิ้นเชิง

นอกจากคำชมที่ล้นหลาม สิ่งที่สตูดิโอคาดไม่ถึงก็คือคาแรคเตอร์ของตัวละครอย่าง *Totoro* (1988) ที่แม้จะเรียบง่าย แต่เมื่อผลิออกมาเป็นสินค้า กลับทำยอดขายถล่มทลาย จนทำให้ 2 ปีต่อมาจีบลิสสามารถตั้งแผนการตลาดขึ้นมาเพื่อรองรับการขายสินค้า ขณะเดียวกันตัวละครวิญญาณป่าที่น่ารักน่าชังอย่าง *Totoro* (1988) ก็ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ (Logo) ของสตูดิโอในเวลาต่อมา ทำให้จีบลิสเริ่มเข้ารูปเข้ารอยของระบบสตูดิโอแอนิเมชันขนาดใหญ่เข้าไปทุกที แต่ทิศทางของจีบลิสยังคงยึดมั่นในนโยบายบริษัทที่มุ่งเน้นการผลิตภาพยนตร์มาก่อน ส่วนการผลิตสินค้ามาทีหลัง และไม่มีวันตัดสินใจสร้างภาพยนตร์เพื่อเป้าหมายการขายสินค้าจากลักษณะตัวละครเป็นหลักเหมือนกับที่หลายๆ สตูดิโอเลือกทำ\*



รูปที่ 12 โลโก้สตูดิโอจีบลี

ความสำเร็จจาก *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) สู่อะนิเมะ *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ไปจนถึง *My neighbor Totoro* (1988) ต่างช่วยรับประกันความน่าเชื่อถือในระดับฝีมือของมียาซากิ รวมถึงผลงานของสตูดิโอได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้ *Kiki's Delivery Service* (1989) ผลงานลำดับที่ 4 ของ มียาซากิกลายเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่ทำรายได้สูงสุดเหนือภาพยนตร์ทุกเรื่อง ที่เข้าฉายในญี่ปุ่นเมื่อปี 1989 ทั้งคำชมและรายรับที่ต่อเนื่อง ทำให้มียาซากิต้องกลับมาทบทวนถึงสถานะของสตูดิโออีกครั้ง และเขาก็พบว่าสตูดิโอที่ลงทุนสูง ความเสี่ยงสูง แต่ก็

---

\* ตัดทอนจากคำพูดของ โทชิโอะ ซูซูกิ (Toshio Suzuki) Executive Managing Director ของสตูดิโอจีบลี และ Producer คู่ใจของมียาซากิ ซึ่งกล่าวถึงทิศทางการบริหารงานของจีบลีหัวข้อ "10 years of Ghibli" ในงานเทศกาลภาพยนตร์ Anecy International Animated Film Festival ปี 1995

รายรับสูงอย่างจับใจ ถึงเวลาแล้วที่ต้องให้ความสำคัญกับการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ รวมถึงการใส่ใจกับคุณภาพของทีมงานเพื่อความสำเร็จในระยะยาว หลังจากจับใจจ้างพนักงานชั่วคราวมาตลอดปลายปี 1990 จึงเปลี่ยนมาจ้างพนักงานประจำพร้อมๆ กับเริ่มโปรแกรมฝึกหัดและพัฒนาพนักงานอย่างจริงจัง เมื่อจับใจเริ่มมุ่งมั่นกับการสร้างรากฐานของสตูดิโอให้แข็งแกร่ง ด้วยการหันมาปั้นเด็กรุ่นใหม่ให้ก้าวตามทันรุ่นใหญ่อย่างมียาซากิและทาฮาฮาตะ ทำให้ตั้งแต่ปี 1990 เป็นต้นมา สตูดิโอจึงเริ่มจับงานด้านสเปคตโฆษณา และผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์เพื่อเปิดโอกาสให้ห้องใหม่ในสตูดิโอได้แสดงฝีมือบ้าง แม้มียาซากิจะควบตำแหน่งผู้บริหารของสตูดิโอ แต่เขาก็ยังใส่ใจกับการสร้างผลงานภาพยนตร์มากกว่า ในปี 1992 *Porco Rosso* เรื่องราวของหมูแดงอดีตนักบินขับไล่ในอิตาลีที่มียาซากิทั้งเขียนและกำกับเอง ก็กลายเป็นภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในญี่ปุ่นที่ทำรายรับมากกว่า *Hook* (1991) ของราชาภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่าง สตีเฟ่น สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg) หรือแม้แต่ *The Beauty and the Beast* (1991) ของราชาการ์ตูนโลกอย่างดิสนีย์ก็ตาม

รายรับและคำชมที่ไม่เคยหยุดหย่อนตลอดเวลาที่มียาซากิได้รับจากผลงานที่เขาสร้างภายใต้ชื่อจับใจ ทำให้เขาหันไปมองเป้าหมายใหม่ เมื่อการได้รับทั้งเงินและชื่อเสียงในบ้านเกิด ก็ทำสำเร็จมาแล้ว สตูดิโอแห่งสายลมร้อนที่เคยพัดพาความมหัศจรรย์ให้เกิดแก่คนญี่ปุ่น จึงหวังจะพัดพาไปถึงใจคนทั่วโลก ด้วยการนำผลงานเสนอต่อสตูดิโอจัดจำหน่ายจากต่างประเทศดูบ้าง

### 1.7 การจับมือของราชันย์แอนิเมชัน 2 มิติต่างซีกโลก

ภาพยนตร์ของมียาซากิภายใต้สตูดิโอจับใจ สามารถขายลิขสิทธิ์จัดจำหน่ายไปยังประเทศใกล้เคียงอย่างฮ่องกง ไต้หวัน และจีนนับตั้งแต่ผลงานเรื่องแรก ขณะที่ในสหรัฐอเมริกาได้ชมเรื่อง *My neighbor Totoro* (1988) ในโรงภาพยนตร์ที่ฉายแบบจำกัดโรงเป็นเรื่องแรก เช่นเดียวกับที่ฝรั่งเศส ซึ่งรู้จักผู้กำกับแอนิเมชันญี่ปุ่นทางโรงภาพยนตร์ก็จากเรื่อง *Porco Rosso* (1992) แต่ก้าวสำคัญที่ช่วยให้ชื่อของฮาฮาฮาโอะ มียาซากิ เป็นที่รู้จักขึ้นมาได้นั้น คือการจับมือเป็นพันธมิตรกับสตูดิโอผลิต และจัดจำหน่ายภาพยนตร์แอนิเมชันระดับโลกที่ชื่อ ดิสนีย์

“ทั้งทางเข้าและทางออกก็เตี้ยกว้างพอกัน...เมื่อไม่คิดเรื่องการส่งเสริมคนดูอย่างนี้ จึงช่วยไม่ได้ที่ผมจะรู้สึกว่าคุณดิสนีย์ช่างดูถูกคนดูเสียจริงๆ” (Miyazaki, 1988 cited in Toyama, 1995)

นั่นเป็นความรู้สึกของมियाซากิ ต่อสตูดิโอยักษ์ใหญ่อย่างดิสนีย์ที่ได้กล่าวเอาไว้ในงานสัมมนาเรื่อง The Current Situation of Japanese Movies ซึ่งเพื่อนร่วมงานของเขาทุกคนต่างรู้ว่ามियाซากิ ไม่ได้ชื่นชอบผลงานของดิสนีย์สักเท่าไร เพราะแอนิเมชันสำหรับมियाซากิไม่ใช่แค่การ์ตูน แต่เป็นภาพยนตร์ที่คำนึงถึงการดึงอารมณ์ร่วมจากคนดูอย่างเต็มที่ ซึ่งเขาได้เปรียบเทียบการผสมผสานระหว่างหน้าภาพยนตร์ และ เนื้อใน ของภาพยนตร์แอนิเมชันที่น่าสนใจไว้ว่า เหมือนบ้านที่ประตูทางเข้าแคบ และกว้างเพื่อให้ทุกคนเดินเข้าได้ง่าย แต่ทางออกสมควรจะสูงส่ง ซึ่งหมายความว่าแอนิเมชันเป็นสื่อที่คนดูทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้ ดังนั้นหน้าที่ของคนทำแอนิเมชันที่ดี จึงต้องใช้ประโยชน์จากหน้าภาพยนตร์ของสื่อที่เข้าถึงคนดูได้ง่าย ด้วยการสร้างเนื้อในของงานที่ไม่ใช่แค่เพียงความบันเทิง แต่ควรยกระดับจิตใจของคนดูด้วย แนวคิดเรื่อง หน้าภาพยนตร์ และ เนื้อใน ของภาพยนตร์แอนิเมชันจึงเป็นวิธีสร้างผลงานของเขาที่มักแฝงแง่มุมเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ฝากให้คนดูได้กลับไปคิดทบทวนอยู่เสมอ

แต่ในวันที่เขาหวังจะเผยแพร่ผลงานสู่สายตาชาวโลก ดิสนีย์กลับเป็นสตูดิโอจัดจำหน่ายที่ให้ข้อเสนอที่ลงตัวที่สุด เพราะก่อนหน้านี้อะนิเมชันหลายบริษัทที่สนใจพยายามนำผลงานของมियाซากิไปจัดจำหน่ายในสหรัฐอเมริกา แต่ไม่เคยเจรจากันได้เลย มีเพียงดิสนีย์เท่านั้นที่สามารถซื้อลิขสิทธิ์ภาพยนตร์แอนิเมชันของจิบลิได้ทั้งหมด เพราะยอมทำตามข้อตกลงสำคัญที่มियाซากิใส่ใจมากที่สุด นั่นคือ การไม่เปลี่ยนแปลงเนื้อหา และไม่ตัดทอนส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ออกแม้แต่นิดเดียว ดิสนีย์ได้ลิขสิทธิ์ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวของมियाซากิไปทั่วโลก นับตั้งแต่เรื่อง Princess Mononoke (1997) ผลงานชิ้นโบแดง (Masterpiece) อีกชิ้นหนึ่งของเขา และยังได้ลิขสิทธิ์การผลิตเป็นวีดีโอและดีวีดี ผลงานภาพยนตร์ของจิบลิตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจนถึงปัจจุบัน และการจับมือเป็นพันธมิตรกับดิสนีย์ในครั้งนี้เอง ที่ทำให้ชื่อ ฮายาโอะ มियाซากิ เริ่มเป็นที่รู้จักในวงกว้างไปทั่วโลก

#### 1.8 ต้นธารของความสำเริง : ความเป็นนักนิยมความสมบูรณ์แบบ (Perfectionist)

นับตั้งแต่ดิสนีย์ คว้าลิขสิทธิ์ในภาพยนตร์ของมियाซากิ มาถึงตอนนี้คุณภาพในผลงานของเขา ไม่เป็นที่สงสัยของคนในประเทศอีกต่อไป หรือแม้แต่ในต่างประเทศก็ตาม เพราะแม้แต่ จอห์น แลสเซ็เตอร์ (John Lasseter) หนึ่งในผู้ก่อตั้งสตูดิโอ Pixar ราชอาณาจักรภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 มิติในปัจจุบัน เคยตะลึงกับภาพยนตร์ของมियाซากิเรื่อง Spirited Away (2001) จนกล่าวยกย่องเอาไว้ว่า

“ผมรักภาพยนตร์ของเขา (มียาซากิ) ผมเรียนรู้ภาพยนตร์ของเขา และผมจะดูภาพยนตร์ของเขาเสมอในยามที่กำลังขาดแคลนแรงบันดาลใจ” (Lasseter, Film “Spirited Away”)

คำตอบเรื่องความมหัศจรรย์ในภาพยนตร์ของมียาซากิ ส่วนหนึ่งคงต้องย้อนไปดูกลวิธีการสร้างงานของเขา แม้ภาพยนตร์ของมียาซากิ จะเป็นแอนิเมชัน 2 มิติไม่ต่างจากแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วไป แต่ด้วยอิสระะของการทำงานในสตูดิโอที่เขากับทากาฮาตะร่วมกันก่อตั้ง ส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของมียาซากิสามารถพุ่งพรูออกมาได้แบบไร้ขีดจำกัด ภาพยนตร์ของเขาภายใต้สตูดิโอจิบลิทั้ง 8 เรื่อง มียาซากิลงมือ กำกับ เขียนบท ทำสตอรี่บอร์ดเองทั้งหมด และ 6 ใน 8 เรื่องก็ยังสร้างจากเรื่องราวที่เขาแต่งขึ้นเองอีกด้วย เพราะมียาซากิเชื่อฝังใจว่าแม้แอนิเมชันในปัจจุบันจะหันไปขายความฉับไว และเร้าใจไปแล้ว แต่คนดูทุกคนต่างก็อยากหนีให้พ้นจากความเคร่งเครียดเคร้าหมองในชีวิตประจำวัน อยากค้นหาความรู้สึกดีๆ เพื่อจะหวนคืนสู่วิตจริงได้อย่างเชื่อมั่น ดังที่เขากล่าวไว้ว่า

“หากคุณสามารถหัวเราะแม้สักสองสามนาที ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็ย่อมมีความหมายกับคุณแล้ว... ถ้าหากความเชื่อทั้งหมดของผมไม่เป็นจริงล่ะก็ ผมยินดีจะลาออกจากวงการทันที” (Miyazaki, 1995 cited in Toyama, 1996)

มียาซากิจึงเป็นผู้กำกับที่ขึ้นชื่อว่าใส่ใจกับทุกขั้นตอน ทุกรายละเอียดของผลงาน โดยนอกจากจะทั้งคิดเรื่อง กำกับ เขียนบท และทำสตอรี่บอร์ดเองแล้ว เขายังวาดคาแร็คเตอร์หลักของตัวละคร และตรวจเช็คภาพความเคลื่อนไหวหลักของตัวละคร (Key Animation) ไม่ให้หลุดรอดสายตาอีกด้วย และบ่อยครั้งที่เขาต้องวาดภาพลงบนแผ่นเซลใหม่อีกครั้งเพราะเห็นว่าแอนิเมเตอร์ที่ทีมงานของเขายังสร้างลักษณะตัวละครได้ไม่ดีพอ หรือสร้างแอ็คชันไม่ถูกใจ ซึ่งแตกต่างจากการทำงานของผู้กำกับส่วนใหญ่ในญี่ปุ่นเอง ที่แทบจะไม่ลงมาแก้ไขแผ่นเซล และตรวจเช็คภาพความเคลื่อนไหวหลักของตัวละคร

การทำงานแบบเบ็ดเสร็จศูนย์รวมอยู่ที่มียาซากิเพียงคนเดียว (one man leadership) จึงไม่น่าแปลกใจที่งานของเขาจะดำรงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวไว้ได้สูง มากกว่าระบบการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันจากยุโรป หรืออเมริกาที่ทำงานกันเป็นทีม มีการนำเสนองานให้ผู้บริหารดูหลายครั้ง จึงไม่มีทางที่จะตัดสินใจเด็ดขาดได้ในคนเดียว

ด้วยความเป็นคนใจร้อนและมีเวลาน้อย มิยาซากิจึงสร้างภาพยนตร์ของเขาโดยไม่เคยมีสคริปต์ แต่มักเขียนสตอรี่บอร์ดไปพร้อมๆ กับการแต่งเรื่อง เมื่อเริ่มสร้างงาน เขาเองก็ไม่ว่าตัวละครแต่ละตัวจะมีจุดจบเช่นไร ซึ่งผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชันได้ให้ความเห็นในเรื่องระบบการทำงานของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ไว้ว่า

“ในญี่ปุ่นเขาทำงานตามระบบฮาคุไซ เหมือนลูกศิษย์กับอาจารย์ ลูกศิษย์ต้องเคารพอาจารย์ ผลงานที่ออกมาเลยมักจะวาดตามลายเส้นอาจารย์ เป็นแนวเดียวกันหมด ในทีมงานจะไม่มีใครรู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้น ถ้าเขาเสียชีวิตลงกลางคัน เรื่องก็จบ การทำงานเลยเหมือนศิลปินเดี่ยว” (คมภิญญ์ เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)



รูปที่ 13 ตัวอย่าง Story Board เรื่อง Spirited Away ที่มิยาซากิวาดด้วยตัวเอง

นอกจากพลังของเรื่องเล่า พลังการออกแบบของแอนิเมเตอร์ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มองข้ามไม่ได้ มิยาซากิเชื่อว่า แอนิเมเตอร์ก็คือนักแสดง แอนิเมเตอร์ที่เก่งกาจไม่ใช่แค่ใส่ใจกับเรื่องเทคนิคพื้นฐานในการออกแบบลายเส้น หน้าหนัก หรือ พื้นผิว ไม่จำเป็นต้องสร้างตัวละครให้เคลื่อนไหวสมจริง ที่เลียนแบบธรรมชาติ (Rotoscope) ที่ดิสเนียนิยมใช้ แต่หัวใจสำคัญคือการ จับอารมณ์ และ จิตวิญญาณ ของสิ่งที่ต้องการแสดงสื่อผ่านปลายดินสอออกมาให้ได้ ซึ่งก็ส่งผลให้ผลงานของเขามีความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล และดูมีชีวิตอย่างมาก

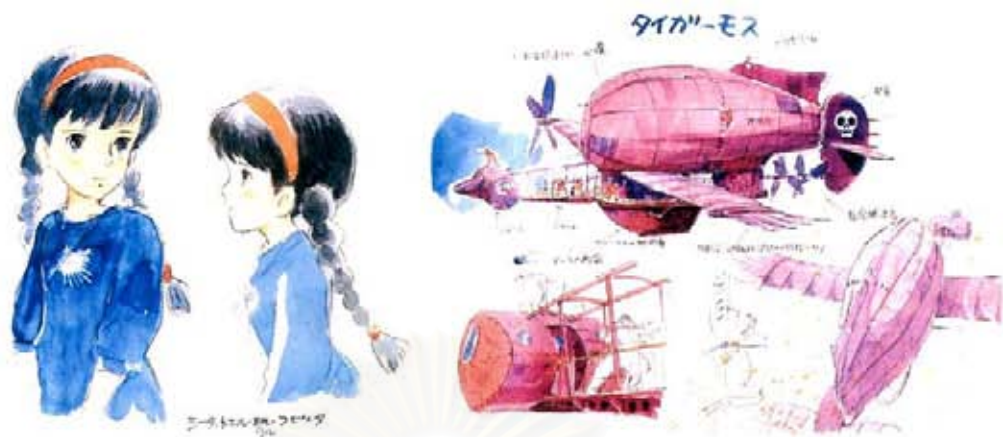
### 1.9 ดำรงตัวตนแต่ไม่ปิดกั้นเทคโนโลยี

นับตั้งแต่ *Spirited Away* (2001) ได้ช่วยเปิดโลกภาพยนตร์แอนิเมชันจากผู้ชมฝั่งตะวันตก มียาซากิจึงได้รับการยกย่องจากนักสร้างและนักวิจารณ์จากฮอลลีวูดมากมายว่างานของเขาแสดงออกถึงศิลปะในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบเล่าเรื่องที่ผ่านมากรรมวิธีการผลิตด้วยมือ (Handmade) อันเรียบง่าย แต่ให้พลังยิ่งใหญ่ เพราะการลงมือวาดลายเส้นด้วยมือล้วนๆ (Ebert, 2002) โดยเฉพาะผลงานในยุคแรกมาจนถึง *Porco Rosso* (1992) ที่เป็นการวาดภาพด้วยมือลงบนแผ่นเซลทั้งหมด แต่เขาก็ไม่ได้หลงไหลได้ปลื้มไปกับคำชมของผู้คนจากอีกซีกโลกจนปิดกั้นเทคโนโลยีจากคอมพิวเตอร์ที่สร้างโปรแกรมขึ้นมาช่วยผ่อนแรงมนุษย์แต่อย่างใด เพราะเมื่อสตูดิโออื่นๆ ในญี่ปุ่นต่างก็เริ่มหันมาใช้คอมพิวเตอร์แทนการวาดมือกันบ้างแล้ว เพื่อช่วยให้ภาพ 2 มิติมีความลึกมากขึ้น และลดเวลาออกแบบให้แก่แอนิเมเตอร์ ในที่สุดจิบลิจึงได้ทดลองนำคอมพิวเตอร์มาใช้ก่อนจะตั้งแผนกคอมพิวเตอร์ขึ้นในปี 1993 ซึ่งทำให้นับตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ภาพยนตร์ของจิบลิจึงใช้คอมพิวเตอร์มาผสมผสานองค์ประกอบของภาพ โดยประเดิมขึ้นแรกกับผลงานของทากาฮาตะในเรื่อง *Pom Poco* (1994) แต่สำหรับมียาซากิ ที่ดูเหมือนจะต่อต้านคอมพิวเตอร์มาตลอด เพราะเคยกล่าวอยู่บ่อยครั้งว่า “...ทำไมต้องพึ่งคอมพิวเตอร์ ในเมื่อน้ำมือมนุษย์ยังทำได้อยู่...” (Miyazaki cited in Goldsmith, 1995)

คำกล่าวของมียาซากิข้างต้นทำให้เกิดการตีความไปอย่างกว้างขวางว่าผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ หัวโบราณไม่เปิดรับเทคโนโลยีใหม่ๆ แต่หากพิจารณาจากผลงานในระยะหลังๆ ของเขานับตั้งแต่ *Princess Mononoke* (1997) ที่เริ่มใช้คอมพิวเตอร์ครั้งแรก ต่อด้วย *Spirited Away* (2001) ที่ใช้โปรแกรม 3 มิติจากคอมพิวเตอร์เต็มตัวมาจนถึง *Howl's Moving Castle* (2004) ก็เช่นกัน กลับกลายเป็นสิ่งยืนยันได้เป็นอย่างดีว่า มียาซากิไม่ใช่ผู้กำกับหัวดื้อที่ดีแต่จะยึดความคิดของตัวเองทำเดี่ยว แต่สิ่งที่เขายึดเป็นหัวใจสำคัญยิ่งกว่าคือ คุณภาพ ของผลงาน ที่หากเทคโนโลยีสามารถเสริมเติมแต่ง ช่วยเพิ่มให้การทำงานง่ายขึ้น รวมทั้งหากสามารถขบเน้นเรื่องราวของเขาให้โดดเด่นขึ้นได้ มียาซากิก็พร้อมจะเปิดรับ เหมือนเช่นที่ผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องก้านกล้วยของไทยมองว่า

“มียาซากิเขาไม่มายด์ (Mind) หลอกว่าจะ เป็น 2 มิติ หรือ 3 มิติ ถ้าอะไรใช้แล้วดีกว่า ง่ายกว่า เขาก็จะใช้ มันก็เหมือนการใช้ดินสอ กับ ปากกานั้นแหละ” (คมกฤษณ์ เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)





รูปที่ 14 ภาพร่างด้วยมือของ มียาซากิ จากเรื่อง Laputa: The Castle in the Sky

เพียงแต่ไม่ว่าคอมพิวเตอร์จะอำนวยความสะดวกกับเขาแค่ไหน ลดทอนค่าเสียเวลาในการออกแบบรายละเอียดเล็กน้อยในฉากได้สักเท่าใด แต่สำหรับภาพสิ่งมีชีวิตที่เรียกว่า “มนุษย์” ซึ่งมีอารมณ์ลึกซึ้ง หลากหลาย ในการแสดงออกทางสีหน้า (facial expression) ก็ยังเป็นรอยไหวที่คอมพิวเตอร์ไม่สามารถออกแบบได้ และก็ทำให้มียาซากิยังยืนยันออกแบบลักษณะตัวละคร “มนุษย์” ด้วยการวาดมืออยู่เช่นเดิม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชันบ้านเราก็เห็นด้วยกับการออกแบบตัวละครแบบ 2 มิติในงานของผู้กำกับญี่ปุ่นรายนี้

“ตัวละครของมียาซากิเหมือนใช้ฟู่กันเขียน 3 มิติเลยไม่สามารถรองรับความเชื่อของเขา ไม่สามารถทดแทนลายเส้นของเขาได้ ถ้ามีโปรแกรมสมบูรณ์แบบที่ทดแทนสไตล์คาแรคเตอร์ของเขาได้ มียาซากิถึงอาจจะทำเป็น 3 มิติแบบเต็มตัว ...เหมือนอย่าง Final fantasy ที่เป็น 3 มิติ แต่ทำยังไงก็เลียนแบบ 2 มิติไม่ได้” (ชัยพร พานิชรุทติวงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)



รูปที่ 15 เปรียบเทียบการแสดงสีหน้าตัวละคร 2 มิติ (รูปบน) และ 3 มิติ (รูปล่าง)

ตั้งนั้นแม้ว่าในระยะหลังมียาซากิจะโอนอ่อนผ่อนปรนให้เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่มนุษย์ในงานของเขา แต่งานโดยรวมก็ยังคงให้ภาพ 2 มิติซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของแอนิเมชันจากญี่ปุ่นอยู่เหมือนเดิม ขณะเดียวกันการยึดมั่นออกแบบตัวละครมนุษย์ด้วยการวาดมือจึงทำให้ ความเคลื่อนไหว สีหน้าการแสดงออกของตัวละครยังคงนุ่มนวลตามสไตล์ของเขาเช่นเดิม

“ตัวตนของเขาไม่ได้หายไปเลย ถึงเขาจะใช้ 3 มิติ แต่ทำแล้วไม่เหมือน Titan A.E. ที่หลุดลอยออกมา เพราะถึงเขาใช้ 3 มิติแต่ใช้ texture ภาพเพนท์ในสีของเขาเอง 3 มิติเลยไม่นำจนโดดออกมา” (ชัยพร พานิชรุทติวงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

ประเด็นเรื่อง 2 มิติ หรือ 3 มิติในงานของมียาซากิจึงไม่ใช่แก่นสาระสำคัญเหมือนเช่นการถกเถียงว่าตัวตนของเขาที่เคยวาดด้วยมือแบบเดิมๆ ได้สูญหายไปพร้อมงานในระยะหลังๆ หรือไม่ เพราะหากสิ่งใดที่เป็นประโยชน์ในงานของมียาซากิ เขายินดียอมรับสิ่งนั้น แต่เป็นการยอมรับภายใต้เงื่อนไขการออกแบบตัวละครที่ยังคงเน้นการแสดงอารมณ์ของมนุษย์ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในแบบของเขา ซึ่งการผ่อนปรนต่อเทคโนโลยีที่ไม่มากเกินไปจนสูญเสียแนวทางของตัวเอง จึงนับเป็นกลวิธีสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานที่แตกต่างจากสตูดิโอตะวันตกเช่นดิสนีย์อย่างมาก

#### 1.10 แนวทางแบบมียาซากิ : เนื้อหาน่าเทคนิค

แม้มียาซากิจะสร้างผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงเท่านั้นเหมือนเช่นดิสนีย์ และดิสนีย์ก็เป็นผู้ได้สิทธิ์ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของเขาไปทั่วโลก จนได้รับฉายาว่าเป็นดิสนีย์แห่งตะวันออก หรือ ดิสนีย์แห่งญี่ปุ่น แต่วิธีการทำงาน แนวคิด และวิสัยทัศน์นั้นต่างกันอย่างสิ้นเชิง ในขณะที่ดิสนีย์ให้ความสำคัญกับเทคนิค เห็นได้จากการคิดค้นระบบการผลิตที่นำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาใช้อยู่ตลอดเวลา เช่นการคิดค้นระบบสีเทคนิค (Technicolor) เพื่อทำให้สีดูใกล้เคียงธรรมชาติมากขึ้นในปี 1932 (ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช, 2546: 126) จนมาถึงปัจจุบันที่สร้างโปรแกรมการผลิตแอนิเมชันแบบ 3 มิติขึ้นเอง ทำให้ดิสนีย์เริ่มหันเหไปสร้างภาพยนตร์แบบ 3 มิติเป็นเรื่องแรกของสตูดิโอคือ *Chicken Little* (2005) แต่มียาซากิกลับให้ความสำคัญที่เนื้อหามากกว่า เพราะดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าวิธีการผลิตแอนิเมชันในแบบฉบับของเขายึดเอาความรู้สึกของตัวละคร และอารมณ์ของเรื่องราวเป็นตัวแปรต้น โดยมีเทคโนโลยีในการผลิตเป็นตัวแปรตาม ทำให้ยังคงรูปแบบการวาดมือแบบ 2 มิติเอาไว้เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมนุษย์ให้มากที่สุด

ขณะที่ผู้คนรู้จักชื่อดิสนีย์ในความหมายของสตูดิโอการ์ตูนชื่อดังระดับโลก แต่คนส่วนใหญ่กลับรู้จักมียาซากิในฐานะผู้กำกับแอนิเมชันมากกว่าผู้บริหารสตูดิโอจิบลิ นั่นเพราะดิสนีย์คือนักบริหาร แต่มียาซากิคือแอนิเมเตอร์ (สุทธิชาติ ทรายักยานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549) ดิสนีย์สร้างสวนสนุกแห่งความบันเทิงสำเร็จรูป แต่มียาซากิสร้างพิพิธภัณฑ์แห่งการเปิดกว้างให้ค้นหา

จินตนาการและความรู้ ดิสนีย์ไม่ได้หยุดอยู่แค่การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแต่สร้างภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง สร้างเกมคอมพิวเตอร์ จัดแสดงทุกรูปแบบที่สามารถใช้ประโยชน์จากตัวการ์ตูนไปทั่วโลก (เช่น ดิสนีย์ฮอนโฮล) แต่มียาซากิยังคงยึดมั่นที่จะสร้างแต่เพียงสื่อที่เรียกว่า “ภาพยนตร์แอนิเมชัน” เท่านั้น ซึ่งก็สมกับคำยืนยันถึงความหลงใหลในสื่อชนิดนี้ของเขาที่ว่า “แอนิเมชันขโมยหัวใจของผมไปหมดแล้ว” (Miyazaki, 1999 cited in Ebert, 1999)

คงจะเห็นแล้วว่าวิถีคิดของดิสนีย์เน้นเทคนิค และการสร้างรายได้ผ่านสื่อหลากหลายรูปแบบ แต่มียาซากิเน้นเนื้อหา และยึดมั่นในการสร้างแอนิเมชันผ่านสื่อภาพยนตร์เท่านั้น การเป็นทั้งเจ้าของสตูดิโอและเป็นผู้กำกับ แต่กลับยึดมั่นในแนวทางสร้างสรรค์งานของตัวเองอย่างเหนียวแน่น โดยไม่มุ่งเน้นการบริหารที่มุ่งแต่เพียงกำไรอย่างเดียว ในแบบที่สตูดิโอส่วนใหญ่ไม่สามารถทำได้ นี่จึงอาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มียาซากิได้รับการยกย่องจากแวดวงแอนิเมชันจากทั่วโลก โดยเฉพาะจากฮอลลีวูดอย่างมาก และก็เป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เขาสามารถดำรงตัวตนมาได้จนทุกวันนี้

### 1.11 ชีวิตนี้เพื่อแอนิเมชัน

เมื่อประสบความสำเร็จทั้งในและนอกประเทศ มียาซากิในวัย 56 ปี จึงเปรยเอาไว้หลังเสร็จสิ้นผลงานเรื่อง *Princess Mononoke* (1997) ซึ่งหลายคนยกให้เป็นผลงานชิ้นเยี่ยมที่สุดในชีวิตการทำงานของเขาในเวลานั้นว่า อยากรจะวางมือจากวงการเสียที เพราะสายตาที่เริ่มฝ้าฟางขึ้นตามวัย และการทวีตปลายดินสอที่ไม่ได้ตั้งใจเหมือนแต่ก่อน เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กรุ่นใหม่ในสตูดิโอได้แสดงผลหนุ่มสาวที่เขาเคยเชื่อมั่นดูบ้าง เขาจึงออกจากสตูดิโอจีบลิอย่างเป็นการเมื่อปี 1998 แต่เพียง 1 ปี กับอีก 2 วันให้หลัง มียาซากิก็ต้องกลับมาที่จีบลิอีกครั้งในยามที่สตูดิโอยังขาดตัวตายตัวแทนที่ทัดเทียม ในขณะที่ตัวเขาเองก็ค้นพบว่า ยังไม่อยากปลดระวางในสิ่งที่เขารักและผูกพันมากกว่าครึ่งชีวิต และการกลับมาอีกครั้งของมียาซากิ ก็เป็นการกลับมาอย่างยิ่งใหญ่กว่าเก่า เพราะผลงานเรื่อง *Spirited Away* (2001) ของเขาไปคว้ารางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยมเมื่อปี 2002 แต่แม้มียาซากิจะคว้ารางวัลอันทรงอิทธิพลต่อแวดวงภาพยนตร์ระดับโลกมาครอบครองแล้ว เขายังคงเดินหน้าสร้างสรรค์ผลงานต่อไป โดยล่าสุดผลงานการกำกับที่เพิ่งเข้าฉายปลายปี 2004 กับเรื่อง *Howl's Moving Castle* ก็เพิ่งสร้างประวัติศาสตร์ทำรายได้เปิดตัวภาพยนตร์สูงที่สุดในญี่ปุ่น จากการเข้าฉายสองวันด้วยจำนวน 1,500 ล้านบาท หรือประมาณ 14.4 ล้านดอลลาร์สหรัฐอีกด้วย

เป็นเวลากว่า 2 ทศวรรษแล้ว ที่มียาซากิได้สร้างสรรค์ผลงานมาอย่างต่อเนื่อง จากการทำงานชนิดเรื่องต่อเรื่อง นำกำไรมาต่อทุนในเรื่องถัดมา สังคมเป็นความไว้วางใจแก่คนดูที่ค่อยๆ ก่อตัวขึ้นทีละน้อย จนทำให้มียาซากิในวันนี้ กลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่มีผลงานมากที่สุดของญี่ปุ่นคือ 9 เรื่อง และก็ส่งผลให้เขาได้รับรางวัลสิงโตทองคำ ผู้ทรงคุณค่าในการทำงานด้านภาพยนตร์ (Lifetime Achievement Award) จากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเวนิสในปี 2005 (Venice International Film Festival)

ณ วันที่ (2006) มียาซากิในวัย 65 ปี ยังไม่คิดเกษียณตัวเองจากการสร้างผลงานผ่านสื่อซึ่งเขาเชื่อว่าเป็นแรงบันดาลใจให้มนุษย์ เป็นพลังขับเคลื่อนให้ชีวิต และเป็นน้ำหล่อเลี้ยงให้ผู้ท้อแท้ได้ก้าวเดินต่อไป ไม่นานคนทั้งโลกคงได้เห็นเรื่องราวงดงาม ได้สัมผัสกับสายลมร้อนแห่งความมหัศจรรย์จากผู้กำกับญี่ปุ่นที่ชื่อ ฮายาโอะ มียาซากิ อีกครั้ง

## 2. แรงบันดาลใจ: เชื้อไฟในการสร้างสรรค์งาน

จากภูมิหลัง และแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ คงพอจะเห็นแต่อย่างก้าวสู่การเป็นผู้กำกับแอนิเมชันระดับปรมาจารย์ในปัจจุบัน เริ่มจากปมเล็กๆ ในวัยเด็กที่ไม่กล้าทักท้วงพ่อแม่ให้ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน กลายเป็นแรงผลักดันที่ทำให้เขาหาญกล้าทำในสิ่งถูกเมื่อยามโต นั่นคือความกล้าที่จะออกมาตั้งสติโอของตัวเองที่ไม่อิงกับระบบจนสูญเสียแนวทางของตัวเอง แต่สิ่งที่ส่งผลต่อภาพยนตร์ของมียาซากิไม่ได้มีแค่ภูมิหลัง เหตุการณ์ที่มากกระทบใจ และแนวคิดในการทำงานเท่านั้น เขายังได้รับแรงบันดาลใจจากหลากหลายที่มา โดยมียาซากิพูดเสมอว่า “ถ้าแอนิเมเตอร์เป็นทาสของภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงความตื่นเต้นในงานจะลดลงครั้งหนึ่ง” ภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาจึงไม่ได้ให้ความสำคัญในการลอกเลียนแบบลักษณะท่าทางของธรรมชาติ (Rotoscope) และไม่ได้มีต้นแบบมาจากการแสดงของละครเพลงเหมือน ดิสนีย์ แต่แรงบันดาลใจที่ปรากฏบนแผ่นฟิล์มของเขามาจากประสบการณ์ชีวิต และความชื่นชอบในการเสพงานศิลปะเหล่านี้

### 2.1 ภาพยนตร์

มียาซากิชื่นชอบศิลปะแขนงที่ 7 ที่เรียกว่า “ภาพยนตร์” เป็นพิเศษ สืบเนื่องมาจากพ่อของเขาที่หลงใหลในสื่อชนิดนี้และได้พาเด็กชายมียาซากิเข้าโรงภาพยนตร์ตั้งแต่วัยเยาว์ ซึ่งภาพยนตร์ที่เป็น

แรงบันดาลใจให้เขามักจะเป็นภาพยนตร์จากยุโรป หรือไม่ก็ภาพยนตร์ของญี่ปุ่นเอง ที่มักจะให้อารมณ์ละเมียดละไมและไม่เร้าอารมณ์อย่างโจ่งแจ้งเท่ากับภาพยนตร์จากฮอลลีวูด และภาพยนตร์ที่เปรียบเหมือนหางเสือคอยกำกับทิศการสร้างสรรค์ผลงานของเขานอกเหนือไปจากแอนิเมชันสี่เรื่องแรกของญี่ปุ่น *The Legend of White Snake* (1958) ตามที่กล่าวไปในภูมิหลังแล้วยังมีอีก 2 เรื่องหลัก นั่นคือ

ก. *Snezhnaya Koroleva (Snow Queen)* : ความเคลื่อนไหวแสนละเอียดอ่อน ภาพยนตร์แอนิเมชันรัสเซีย ของผู้กำกับ เลฟ อทามานอฟ (Lev Atamanov) ในปี 1975 เรื่องนี้ ทำให้มีयाซากิต้องหยิบขึ้นมาดูทุกครั้งในยามที่ไฟในการทำงานเริ่มดับมอดลง หรือเมื่อใดก็ตามที่เขาเริ่มลังเลใจในการเป็นแอนิเมเตอร์ *Snow Queen* ช่วยให้เขาถึงกับต้องขอบคุณสวรรค์ที่ได้เกิดมาเป็นแอนิเมเตอร์ และช่วยเขาเสมอให้ตัดสินใจไม่ละทิ้งอาชีพนี้เด็ดขาด ภาพยนตร์รัสเซียซึ่งออกแบบตัวละครและการเคลื่อนไหวอย่างประณีตเรื่องนี้ พิสูจน์ให้มีयाซากิเห็นว่าการทำแอนิเมชันโดยทุ่มเทความรักให้สุดหัวใจนั้นเป็นอย่างไร และก็กลายเป็นแม่แบบของการออกแบบความเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา ซึ่งมีयाซากิเชื่อมั่นว่า หากออกแบบการเคลื่อนไหวได้ดีพอ ตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันก็สามารถแสดงออกได้ดีไม่แพ้ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงเลย เพราะการวาดภาพง่ายๆ ที่ให้อารมณ์หนักแน่นและดูบริสุทธิ์จริงๆ ก็สามารถกระทบความรู้สึกของคนดูได้ไม่แพ้สื่อประเภทอื่นๆ เช่นกัน (Miyazaki, 1988 cited in Toyama, 1995)



รูปที่ 16 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Snow Queen

ข. *La bergere et le ramonneur* (*The Shepherdess and the Chimneysweep*):  
แอนิเมชันไม่ใช่แค่เรื่องของเด็ก

ภาพยนตร์แอนิเมชันคลาสสิกฝรั่งเศส ของ พอล กริมมอลท์ (Paul Grimault) ในปี 1952 แสดงให้มียาซากิรู้ว่า แอนิเมชันไม่ใช่แค่ทำให้เด็กดูเท่านั้น แต่สามารถทำออกมาให้ผู้ใหญ่ดูก็ได้เช่นกัน ซึ่งก็ส่งผลต่อแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่องที่ไม่ค่อยบอกเล่าเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา ขณะเดียวกันก็ตั้งคำถามเกี่ยวกับปัญหาชีวิตและสังคมมนุษย์อยู่เสมอ



รูปที่ 17 ภาพยนตร์แอนิเมชันของ พอล กริมมอลท์

## 2.2 บุคคล

นอกจากภาพยนตร์ 3 เรื่องข้างต้นที่มียาซากิใช้ยึดเหนี่ยวจิตใจในการสร้างสรรค์แอนิเมชันแล้ว ยังมีบุคคลที่ผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้อึดเป็นแรงบันดาลใจในการทำงาน และบุคคลเหล่านี้ต่างสร้างภาพยนตร์ที่คล้ายภาพวาดศิลปะ ซึ่งเปิดให้ผู้ชมตีความได้กว้างไกล และเป็นผลงานที่สะท้อนความเชื่อจากข้างในตัวตนอย่างแท้จริง อันเป็นลักษณะที่พบได้ในงานของมียาซากิเช่นกันดังนี้

ก. ยูริ นอร์สไตน์ (Yuri Norstein) : หยิบยืมตำนานพื้นบ้านสะท้อนวัฒนธรรมแห่งตน  
นักสร้างสรรค์แอนิเมชันชื่อดังชาวรัสเซียคนนี้ โดดเด่นในเรื่องการใช้แอนิเมชันนำเสนอเรื่องราววัฒนธรรมของรัสเซียอย่างลึกซึ้ง โดยได้แรงบันดาลใจจากกลอน บทกวี และเทพนิยายของรัสเซียเอง ภาพยนตร์มักชวนให้ระลึกถึงความทรงจำในวัยเด็ก แม้ว่าผลงานจะคลั่งด้วยกลิ่นอายวัฒนธรรมรัสเซีย แต่ภาพเหล่านั้นก็สามารถพูดคุยกับผู้ชมได้อย่างเป็นสากล (ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะ

พจน์, สัมภาษณ์ 25 มกราคม 2549) ซึ่งแรงบันดาลใจในการสร้างงานของแอนิเมเตอร์ชาวรัสเซียรายนี้ มีความคล้ายคลึงกับงานของมियाซากิที่อัดแน่นไปด้วยวัฒนธรรมและตำนานนิทานพื้นบ้านแบบญี่ปุ่นอย่างมาก



รูปที่ 18 ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ยูริ นอร์สตีนิ

ข. เฟรดเดอริก แบ็ค (Frederic Back) : เรียบง่ายแต่แฝงด้วยมหัศจรรย์

แอนิเมเตอร์ชาวแคนาดา ที่แวดดวงแอนิเมชันทั่วโลกต่างคารวะ งานภาพยนตร์ของเขา ได้อิทธิพลจากศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionist) เป็นรูปแบบงานลายเส้นที่ใช้สีสันได้สวยงาม สะท้อนเรื่องราวที่เรียบง่าย และหวนรำลึกอดีต โดยผลงานสร้างชื่อของ Back ก็คือเรื่อง The Man Who Planted Trees ที่สามารถออกแบบต้นไม้ธรรมดาให้กลายเป็นสิ่งมหัศจรรย์ได้ ซึ่งเรื่องราวที่เรียบง่าย และหวนรำลึกถึงอดีตก็เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของมियाซากิแทบทุกชิ้น





รูปที่ 19 ภาพยนตร์แอนิเมชันของ เฟรดเดอริค แม็ค

ค. มารดาผู้เข้มแข็ง

มियाซากิขึ้นชื่อว่าเป็นผู้ที่ให้เกียรติเพศแม่อย่างมาก หลังจากที่แม่ของเขาได้เสียชีวิตลงในปี 1984 ความรักความผูกพันระหว่างเขากับแม่ผู้เข้มแข็งถูกถ่ายทอดจากความทรงจำในวัยเด็กที่แม่ของเขาต้องนอนป่วยอยู่ที่โรงพยาบาลกลายมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง *My Neighbor Totoro* (1988) ขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการสร้างตัวละครเอกของเขาที่มักจะเป็นผู้หญิงแทบทุกเรื่องอีกด้วย

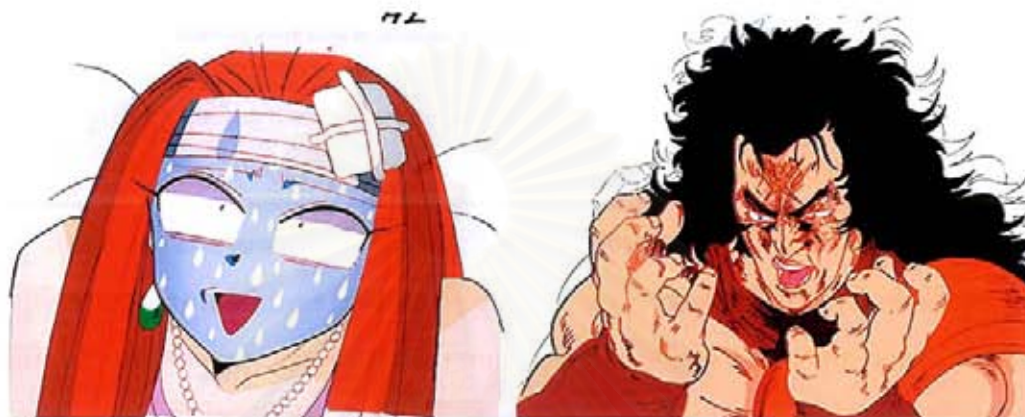
### 3. แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นกับกลวิธีสร้างสรรค์ผลงาน

นอกจากความชื่นชอบในภาพยนตร์ และบุคคลที่กล่าวมาข้างต้นที่เป็นแรงบันดาลใจอันส่งผลต่อเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของมियाซากิแล้ว ยังมีองค์ประกอบสำคัญจากบริบททางสังคมซึ่งส่งผลต่อแนวทางสร้างผลงานของเขาเช่นกันนั่นคือ ระบบการผลิตแอนิเมชันแบบอุตสาหกรรมของญี่ปุ่นที่ทำให้มियाซากิต้องหาทางฉีกหนีจากระบบ รวมถึงวัฒนธรรมการให้คุณค่าสื่อการ์ตูนและแอนิเมชันของชาวญี่ปุ่นดังนี้

#### 3.1 ต้นทุนจากระบบอุตสาหกรรมแอนิเมชันญี่ปุ่น

นับตั้งแต่มियाซากิเริ่มก้าวสู่โลกแอนิเมชันที่สตูดิโอโตเอะ (1963) ระบบการผลิตแอนิเมชันญี่ปุ่นถูกเรียกขานว่ายุคทองแห่งการสร้างภาพนิ่ง (1960-1970) นั่นคือไม่มีสตูดิโอค่ายไหนคิดผลิตงานที่ละเอียดแต่เสียเวลา เพราะคนดูยอมรับภาพเคลื่อนไหวที่ไร้ชีวิตได้ จนกลายมาเป็นต้นแบบของการผลิตแอนิเมชันทางโทรทัศน์ที่เรียกกันว่า Limited Animation ยิ่งไปกว่านั้นระบบการผลิต

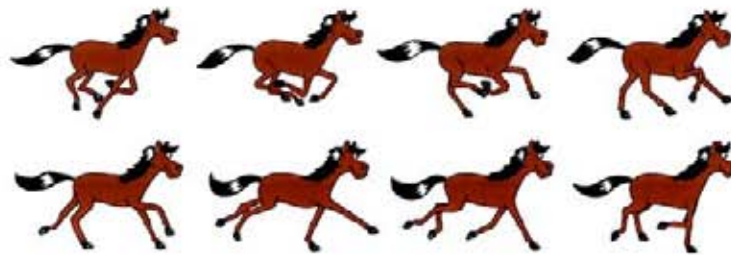
แอนิเมชันญี่ปุ่นยังถูกครอบงำด้วยแนวทางการวาดตัวละครที่แสดงอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน เกินจริงตามหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) ตามแนวคิดศิลปะที่แสดงออกแบบเกินจริง (Expressionism) ซึ่งทำให้คนวาดละเลยความสำคัญของการแสดงอารมณ์ด้วยท่วงท่าเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง และส่งผลให้แอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่แทบไม่ต่างจากภาพในหนังสือการ์ตูน



รูปที่ 20 แอนิเมชันที่แสดงอารมณ์เกินจริงแบบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง GS Mikami และ หมัดเทพเจ้าดาวเหนือ

นอกจากการแสดงออกของตัวละครที่มากเกินไปแล้ว วิธีการออกแบบท่าทางตัวละครให้เคลื่อนไหวเหมือนธรรมชาติหรือเลียนแบบจากสิ่งมีชีวิตจริง (Rotoscope) ที่วงการแอนิเมชันทั้งอเมริกาและรัสเซียในอดีตนิยมใช้ และเป็นวิธีต้นตำรับของสตูดิโอดิสนีย์ที่วงการแอนิเมชันญี่ปุ่นรับอิทธิพลมานั้น มียาซากิเชื่อว่าเป็นการแก้ปัญหาสำหรับแอนิเมเตอร์ที่ไร้ความสามารถในการวาดท่าทางให้สมจริงเท่านั้น ที่สำคัญยังเป็น ตัวการส่งผลให้ตัวละครขาดเสน่ห์อย่างสิ้นเชิง เพราะแอนิเมเตอร์ต้องถูกตีกรอบจากท่าทางเหมือนจริงจนไม่อาจเสริมเติมแต่งจินตนาการส่วนตัวลงไปได้ ยิ่งไปกว่านั้น แฟชั่นการวาดแบบหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งเน้นการแสดงเสน่ห์ทุกกระเบียดนิ้วของตัวการ์ตูนลงในกรอบภาพนิ่งกลับทำลายเสน่ห์ที่แท้ของแอนิเมชัน

\* Expressionism เป็นความเคลื่อนไหวทางศิลปะที่ทรงอิทธิพลอย่างสูงในเยอรมันช่วงปี 1905-1930 โดยแนวคิดของศิลปินคือ การใช้งานศิลปะเป็นสื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกภายในของตน มากกว่าจะสะท้อนภาพสังคมภายนอก รูปแบบของงานมักใช้สีฉูดฉาดเกินจริง และมีแปรงเคลื่อนไหวให้อารมณ์รุนแรง



A horse animated by rotoscoping from Edward Muybridge's 19th century photos.

รูปที่ 21 เทคนิคการทำ Rotoscope โดยออกแบบตัวละครมาให้เคลื่อนไหวเหมือนม้าจริง

ตลอดเวลาที่มียาซากิผูกโยงตัวเองอยู่กับระบบในช่วงเริ่มแรกของการทำงานที่สตูดิโอโตเอะ เขาจึงรู้สึกว่ายามของแอนิเมเตอร์ที่ดีผันเปลี่ยนจากผู้สามารถถ่ายทอดจิตวิญญาณของตัวละคร ไปสู่ผู้ที่มีฝีมือในการสร้างภาพรุนแรงที่แข่งขันแต่รายละเอียดอันแปลกประหลาด ตระการตา เพื่อเร้าอารมณ์หรือหว่า จับใจ ตามอิทธิพลที่ได้รับจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ซึ่งให้ความรู้สึกคล้ายเกมคอมพิวเตอร์ ไม่ก็เน้นออกแบบตัวละครที่ซับซ้อนขึ้นทุกที ไม่ว่าจะเป็นครวดากลมโตทอประกายเจ็ดสีหรือผมที่ไล่ระดับแสงเงานับเจดไม่ถ้วน ขณะที่ความรู้สึกของตัวละครกลับถูกละเลย หรือไม่ก็ถูกบอกล่ากันที่อู ผ่านดนตรี มุมกล้อง และบทสนทนาที่ตรงไปตรงมาแทน

การเป็นแอนิเมเตอร์ที่โตเอะจึงไม่ได้น่าสนใจอย่างที่เขาคาดคิด มียาซากิแทบไม่เห็นพ้องกับงานที่รับผิดชอบอยู่เลย สิ่งที่เขาต้องทำซ้ำซากอยู่ทุกวันไม่ต่างจากแอนิเมเตอร์น้องใหม่ทั้งค่ายเดียวกันหรือต่างค่าย ก็คือการเร่งรีบสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งมาจากหนังสือการ์ตูนที่โด่งดังอยู่แล้วให้ทันออกอากาศทางโทรทัศน์ทุกอาทิตย์ ซึ่งกลายเป็นโจทย์ที่สตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นทั้งระบบจำต้องทำตาม แอนิเมเตอร์จึงแทบไม่ต้องใช้ฝีมือในการออกแบบความเคลื่อนไหวของตัวละครให้ละเอียดสมจริง เพียงแค่คิดออกแบบตัวละครที่มีพลังที่สุด เทห์ที่สุด หรือน่ารักที่สุดภายในภาพๆเดียวเพื่อทดแทน ความมีชีวิตชีวา ของตัวละครที่ขาดหายไปให้ได้เท่านั้น ซึ่งเขามองว่าตัวละครแอนิเมชันบนจอทีวีของญี่ปุ่นในยุคนั้น ไร้อารมณ์ ไม่ราบรื่น นุ่มนวลในแบบที่เขาเชื่อถือ แต่ด้วยความคุ้นชินกับหนังสือการ์ตูนของคนญี่ปุ่น จึงไม่รู้สึกตะขิดตะขวงใจกับการดูภาพที่แสนจะหยาบในสายตาของมียาซากิ (Miyazaki, 1995 cited in Toyama, 1996)

ความไม่พอใจในการถูกตีกรอบจากระบบอุตสาหกรรมการผลิตแอนิเมชันญี่ปุ่นที่สตูดิโอส่วนใหญ่จำเป็นต้องเจริญรอยตามนี้เองที่กลายเป็นแรงผลักดันให้มียาซากิพยายามฉีกตัวเองในทางตรงกันข้ามกับระบบด้วยการตั้งสตูดิโอของตัวเอง เพื่อหาทางสร้างสรรค์ผลงานที่เรียบง่ายแต่ประณีต โดยไม่อิงต่อการตอบสนองของผู้ชมเป็นที่ตั้งเหมือนระบบการผลิตแอนิเมชันทางโทรทัศน์ แต่อิงกับความเชื่อ ความชื่นชอบและประสบการณ์ส่วนตัวที่สามารถใส่ลงไปในแอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์

### 3.2 วัฒนธรรมการให้คุณค่าสื่อการ์ตูน และแอนิเมชันของชาวญี่ปุ่น

นอกจากแนวทางการผลิตแอนิเมชันแบบระบบอุตสาหกรรมแล้ว ปัจจัยที่เกิดจากบริบททางสังคมที่ส่งผลอย่างยิ่งต่อวิถีคิดสร้างผลงานของมียาซากินั้นยังเกิดจากวัฒนธรรมการให้คุณค่ากับหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) และแอนิเมชัน (Anime) ของชาวญี่ปุ่นเอง ที่มีผู้เสพเป็นคนทุกเพศทุกวัย จนมีการแข่งขันกันพัฒนาด้านรูปแบบ และเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันกันอย่างหลากหลายเพื่อตอบใจทุกกลุ่มเป้าหมายที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก ซึ่งจากความเชื่อพื้นฐานเหล่านี้ส่งผลต่อแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของมียาซากิ 2 ประการคือ

#### ก. แอนิเมชันไม่ใช่แค่เรื่องของเด็ก

คุณสมบัติของแอนิเมชันประการหนึ่งก็คือเป็นสื่อที่สร้างความสนใจได้ง่าย เพราะมีจุดดึงดูดสูงในด้านความเคลื่อนไหว และสีสันที่น่าสนใจในตัวเอง จึงทำให้เข้าถึงคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเข้าถึงเด็กๆ ได้ง่ายกว่าสื่ออื่นๆ ซึ่งจากพื้นฐานความคิดนี้ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันจากโลกตะวันตกโดยเฉพาะจากฮอลลีวูดที่คนดูทั้งโลกคุ้นเคยจึงตอบสนองกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กมากกว่าผู้ใหญ่ โดยผ่านการสร้างเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา เพื่อสื่อสารไปยังคนดูให้เข้าใจตรงกัน แต่แนวทางการสร้างหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชันญี่ปุ่นกลับตรงกันข้าม เพราะการ์ตูนคือวัฒนธรรมที่คนทั่วประเทศ ทั้งเด็กและผู้ใหญ่อยอมรับ การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิจึงมองในมุมกลับ เมื่อสื่อแอนิเมชันสร้างความสนใจได้ง่าย เขาจึงคิดจะสร้างเรื่องราวยากๆ ที่เป็นตัวตั้งในใจถ่ายทอดผ่านสื่อที่ดูง่ายๆ เพื่อช่วยลดทอนความยากของเนื้อหา

ด้วยมุมมองต่อสื่อแอนิเมชันที่ไม่ตีกรอบว่าเป็นเพียงเรื่องของเด็กตามความเชื่อของ

ชาวญี่ปุ่นจึงทำให้มีวิชาชีพยึดมั่นในการสร้างเรื่องราวที่สะท้อนชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง การถ่ายทอดปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม และทรัพยากรธรรมชาติที่ดูน่าเบื่อและส투ดิโออื่นๆ ไม่กล้าทำ (อ่านรายละเอียดในหัวข้อแก่นในบทที่ 5) นำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเท่านั้น ซึ่งก็ส่งผลให้เรื่องราวที่ดูเหมือนน่าเบื่อและยากจะทำความเข้าใจของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้เปิดทางให้เด็กๆ เข้ามาทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น ขณะเดียวกันก็เชื่อเชิญให้ผู้ใหญ่ที่มองว่าแอนิเมชันเป็นเพียงสื่อของเด็ก หันมาสนใจสื่อชนิดนี้มากขึ้นด้วย ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิจึงเป็นการให้นิยามใหม่ของคำว่า แอนิเมชัน ซึ่งกลายเป็นสื่อที่ก้าวไปไกลกว่าการสร้างสรรค์เพียงเพื่อเด็กๆ เท่านั้น

“สิ่งที่น่าทึ่งในแอนิเมชันของเขามันไม่ใช่เรื่องเทคนิค แต่เพราะมันเป็นความแปลกใหม่ของคนทั้งโลก ที่ได้เห็นแอนิเมชันถูกนำออกมาปรับใช้เรื่องราวที่ซับซ้อน ที่ฝรั่งก็เพราะไม่อยากจะเชื่อว่าแอนิเมชันมันพูดเรื่องยิ่งใหญ่ขนาดนี้ได้ด้วยเหวอ” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

“งานของมียาซากิเป็นคำตอบในช่วงเวลาที่เรารู้สึกว่าแอนิเมชันมันน่าเบื่อ โดยเฉพาะงาน 2 มิติรูปแบบแบบนี้ขึ้นจอใหญ่ ไม่เทียบกับการดูทีวีทั่วไป ไม่มีใครทำมาก่อน ซึ่งก่อนหน้านี้ไม่มีใครมาเติมช่องตรงนี้ งานของเขาทำให้ผู้ใหญ่ที่ไม่ชอบดูแอนิเมชัน หันมาชอบดูแอนิเมชันมากขึ้น” (สุทธิชาติ ศรกาญจน์, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“มียาซากิยืนยันความเชื่อที่ว่า แอนิเมชันที่ดี ไม่จำกัดอายุคนดู” (พรชัย วิริยะประภา นนท์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2549)

นอกจากการขยายขอบเขตของแอนิเมชันให้กว้างขึ้นแล้ว ผลงานของมียาซากิยังเป็นสื่อที่อยู่ตรงกลางระหว่างภาพยนตร์คนแสดงที่เล่าเรื่องดราม่าอันน่าเบื่อ กับภาพยนตร์การ์ตูนที่ได้เพียงความบันเทิง ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมที่ไม่ชอบภาพยนตร์ดราม่าที่หนักเกินไป และผู้ชมที่รู้สึกว่ายแอนิเมชันสดใสเกินวัยได้หันกลับมามองสื่อที่เรียกว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน อีกครั้งหนึ่ง

“บางครั้งหนังดราม่าคนแสดงดีๆ มันน่าเบื่อ ดูแล้วเป็นยานอนหลับขั้นดี แต่พอเอาเนื้อหาเดียวกันมาทำเป็นแอนิเมชันแบบที่มียาซากิทำ มันกลับน่าดูขึ้นมา เพราะดูง่ายขึ้น มีสีสัน จากที่สวยงามมาคอยอุดรู้งเขาไว้” (ณัฐพงษ์ โฆษะพณม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

ข. แอนิเมชันไม่จำเป็นต้องหลีกเลี่ยงความรุนแรง

เมื่อมียาซากิไม่ได้จำกัดกลุ่มผู้ชมว่าต้องเป็นเพียงแค่เด็ก ภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาจึงไม่ลังเลที่จะนำเสนอภาพความรุนแรง โดยเฉพาะผลงานเรื่อง *Princess Mononoke* (1997) ซึ่งมีหลายฉากที่เปิดเผยมองเห็นความรุนแรงกันแบบไม่อ้อมค้อม ผิดชนบทภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงทั่วไป เจ้าชายอะชิทะกะตัวเอกของเรื่องใช้ลูกศรเด็ดหัวขามูไรใจร้ายที่ซ่อนำชาวบ้านให้เห็นภาพหัวหลุดกระเด็นตกจากหลังม้า และอีกหลายครั้งที่เจ้าชายอะชิทะกะไม่เคยลังเลในการยิงธนูปลิดแขนขาของศัตรูจนเลือดกระเซ็น



รูปที่ 22 ภาพความรุนแรงจากเรื่อง Princess Mononoke

ตามปกติภาพยนตร์แอนิเมชันที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ของฮอลลีวูดมักจะไม่ค่อย

ฉายภาพความรุนแรงให้เห็น แม้จะมีฉากต่อสู้ของฝ่ายธรรมกับธรรมะอยู่บ้างแต่ก็ให้อารมณ์ไม่สมจริงสมจังตามเนื้อเรื่อง เพราะคำนึงถึงการแบ่งกลุ่มคนดูภาพยนตร์ตามความรุนแรงของเนื้อหา (Rating) ซึ่งเป็นระบบของฮอลลีวูดที่ใช้มาตั้งแต่ปี 1968 หากภาพยนตร์ถูกกำหนดในระดับที่เด็กไม่สามารถดูได้ นั่นย่อมหมายถึงรายได้หลักในสหรัฐอเมริกาที่จะลดลงตามไปด้วย แต่มีयाซากิ กลับไม่ใส่ใจกับประเด็นนี้ เขาพร้อมจะนำเสนอภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริงบนโลกมนุษย์อย่างตรงไปตรงมา

"ความรุนแรงในโมโนโนเกะ อีเมะ (Princess Mononoke) ไม่ได้ถูกนำมาใช้เพื่อความสะใจของฮายาโอะ และไม่ใช้เพื่อเร้าอารมณ์ แต่เพื่อเปรียบเทียบให้คนดูเห็นภาพแจ่มชัดว่า สันติภาพควรถวิลหาแค่ไหน ความสงบสุข มีค่าเพียงไร" (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

#### 4. ผลงาน: ใต้เต้าที่ละชั้นก่อนตกผลึกทางความคิด

พัฒนาการในการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับแอนิเมชันญี่ปุ่นคนนี้ก็เป็นอย่างอื่นหนึ่งที่ควรกล่าวถึง เพราะหลายเรื่อง หลายผลงาน ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญต่อการก้าวเดินในเส้นทางสายแอนิเมเตอร์ของมีयाซากิ ที่เริ่มจากตำแหน่งผู้วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Betweener) ผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) การเป็นผู้กำกับ (Director) ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ ไปจนถึงปลายทางการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรง ซึ่งผลงานที่เปรียบเหมือนบททดสอบที่มีयाซากิได้เรียนรู้และก้าวผ่าน ก่อนจะตกผลึกเป็นผลงานในรูปแบบ ฮายาโอะ มีयाซากิ ในวันนี้ ประกอบด้วย

## สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

\* ในทวีปอเมริกาเหนือมีหน่วยงานจัดระดับ (Rating) ภาพยนตร์ "CARA" เพื่อเป็นการแนะนำให้ผู้ปกครองใช้วิจารณญาณในการพาลูกไปชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ G หมายถึงคนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าชมได้ PG หมายถึง มีเนื้อหาบางส่วนอาจไม่เหมาะกับเด็ก PG-13 หมายถึง เนื้อหาบางส่วนอาจไม่เหมาะกับเด็กอายุต่ำกว่า 13 ปี R หมายถึงเด็กอายุต่ำกว่า 17 ปีต้องมีผู้ปกครองเข้าชมด้วย และ NC-17 หมายถึงห้ามเด็กต่ำกว่าอายุ 17 เข้าชมโดยเด็ดขาด

#### 4.1 ภาพยนตร์เรื่องยาวก่อนก่อตั้งสตูดิโอจีบลิ

ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีมิยาซากิมีส่วนสร้างสรรค์มักจะได้รับคำยกย่องว่าช่วยสร้างปรากฏการณ์ใหม่ๆ ให้กับแวดวงแอนิเมชันญี่ปุ่นเสมอ แม้ว่าเขาจะยังไม่ได้ทำหน้าที่เป็นผู้นำก็ตาม ซึ่งผลงานเหล่านั้นก็คือ

##### ก. *Gulliver's Space Travel* (1965)

นี่คือภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีมิยาซากิได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง แม้ว่าเขาจะเพิ่งทำงานที่โตเอะได้เพียง 2 ปี ในตำแหน่งผู้วาดภาพเคลื่อนไหว แต่กลับกล้าเสนอความเห็นในที่ประชุมให้เปลี่ยนบทและฉากสำคัญในตอนจบ ซึ่งก็ช่วยฉายแววความเป็นผู้นำของเขาในเวลาต่อมา

##### ข. *The Adventures of Hols, Prince of the Sun* (1968)

ผลงานภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ของโตเอะ กำกับโดยอิซาโอะ ทากาฮาตะ เรื่องนี้ มิยาซากิทำหน้าที่เป็นผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลักเป็นครั้งแรก ซึ่งทากาฮาตะตั้งใจใช้ทีมงานน้องใหม่ในโตเอะทั้งหมดสร้างงานชิ้นนี้ เพื่อพยายามฉีกหนีความเป็นตีสันยที่ครอบงำวิธีคิดของวงการแอนิเมชันญี่ปุ่นในเวลานั้น ซึ่งก็ทำสำเร็จเพราะกลายเป็นงานแอนิเมชันคลาสสิกชิ้นหนึ่งของญี่ปุ่นที่ยังถูกพูดถึงเสมอในปัจจุบัน

##### ค. *Puss in Boots* (1969)

ซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่องของเจ้าแมวเปโร (Perrault) สร้างจากหนังสือชื่อดังของ Charles Perrault เป็นผลงานการวาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลักของมิยาซากิอีกเรื่องภายใต้การทำงานที่โตเอะ ซึ่งได้รับการยกย่องว่าเป็นแอนิเมชันตลกชั้นเยี่ยมของญี่ปุ่น

##### ง. *Ali Baba and the 40 Thieves* (1970)

ผลงานดลกล้อเลียนเรื่อง 1001 ราตรีเรื่องนี้ มิยาซากิเป็นผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลักและฉากเมื่อตอนยังอยู่ที่โตเอะ ซึ่งเรียกว่าเป็นงานท้าทายอย่างมาก เพราะต้องดัดแปลงลักษณะนิสัยตัวละครจากงานดั้งเดิมใหม่ทั้งหมด แต่ก็ยังเป็นอีกผลงานตลกแอ็คชันที่ได้รับความนิยมไม่น้อยในญี่ปุ่น

##### จ. *Panda! Go Panda!* (1972)

ภาพยนตร์แอนิเมชันยาว 35 นาทีซึ่งทากาฮาตะเป็นผู้นำกับเรื่องนี้ มิยาซากิมีโอกาส



ได้แสดงฝีมือมากกว่าแค่เป็นนักออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก เขาก้าวไปอีกขั้นด้วยการเป็นคนคิดเรื่อง และเขียนบทเอง ก่อนที่ในปี 1973 *Panda! Go Panda! & the Rainy-day Circus* ได้สร้างตามออกมา จนทำให้เกิดกระแสแพนด้าฟีเวอร์ (panda fever) ขึ้นในญี่ปุ่นเวลานั้น

และหลังจากสังสมประสบการณ์เต็มเปี่ยมกับการออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก และเริ่มได้ลงมือเขียนบทเองที่โตเอะ ในที่สุดมียาซากิก็ถึงเวลาก้าวต่อกับการเป็นผู้กำกับ

#### 4.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์

หากเปรียบเส้นทางสายแอนิเมเตอร์ของมียาซากิเป็นกราฟ ก็คงเป็นกราฟที่ค่อยๆ พุ่งขึ้นทีละนิดๆ ไม่มีอ่อนแรง เพราะหลังจาก 8 ปีที่ทากาฮาตะเห็นฝีมือการทำงานของมียาซากิจากสตูดิโอโตเอะ ทั้งคู่จึงออกมาสร้างผลงานร่วมกัน ก่อนผลักดันให้มียาซากิกลายเป็นผู้กำกับในเวลาต่อมา และผลงานการกำกับแอนิเมชันทางโทรทัศน์ของเขาก็ประสบความสำเร็จทุกเรื่อง ซึ่งแต่ละก้าวสู่การเป็นผู้กำกับ ภาพยนตร์แอนิเมชันทางโทรทัศน์ของมียาซากินั้นเรียงลำดับได้ดังนี้

##### ก. *Lupin III (1971 – 1980)*

เรื่องราวของสุภาพบุรุษจอมโจรชาวฝรั่งเศสที่ชื่อลูแปง สร้างจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นชื่อดังของทีมงาน มังกี พันช์ (Monkey Punch) ออกอากาศยาวนานถึง 155 ตอน เรื่องนี้ มียาซากิ เป็นผู้กำกับร่วมกับทากาฮาตะในตอนที่ 7-23 ก่อนจะลงมือกำกับ และเขียนบทเองตอนที่ 145-155 และจากกระแสความนิยมที่แรงไม่ตก ทำให้มียาซากิได้โอกาสสร้างเรื่องราวจอมโจรลูแปงที่ต่อเนื่องกันเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่ฉายโรงภาพยนตร์ในปี 1979

##### ข. *World Masterpiece Theater (1974 -1979)*

ซีรีส์ทางโทรทัศน์ของนิปปอน แอนิเมชันชุดนี้ ถือเป็นเพชรน้ำงามของวงการโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ครองใจผู้ชมมาอย่างยาวนานกว่า 20 ปี โดยสร้างจากวรรณกรรมเด็กเรื่องคลาสสิกหลายๆ เรื่อง ซึ่งออกอากาศเรื่องละ 1 ปี ความยาวประมาณ 50-52 ตอน โดยมียาซากิได้ออกแบบจาก ตั้งแต่เรื่อง *Heidi Girl of the Alps* ตั้งแต่ปี 1974 ก่อนจะออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลักในเรื่องต่อมา

##### ค. *Future Boy Conan (1978)*

การผจญภัยของเด็กชายจากโลกอนาคตเรื่องนี้ ถือเป็นผลงานการกำกับ และเขียน

บทภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่องแรกของ *มียาซากิ* ซึ่งด้วยแนวเรื่องผจญภัย แอ็คชั่น ผสมผสานกลิ่นไอแฟนตาซีจึงครองใจแฟนการ์ตูนหลายประเทศทั่วโลก แม้กระทั่งประเทศไทยก็เคย นำเอาผลงานเรื่องนี้ในชื่อ *เจ้าหนูล้ายุค* มาออกอากาศทางโทรทัศน์ด้วย

ง. *Sherlock Hound* (1981-1982)

เป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่องสุดท้ายของ *มียาซากิ* ที่เขากำกับ และเขียนบทเอง 6 ตอน จากทั้งหมด 26 ตอน ดัดแปลงมาจากผลงานของนักประพันธ์เรื่องสืบสวน สอบสวนชั้นครูอย่าง โคนัน ดอยล์ (Sir Arthur Conan Doyle) ที่สร้างตัวละครแสนคลาสสิกอย่างยอดนักสืบ โฮมส์ (Sherlock Homes)

และหลังจาก *มียาซากิ* เดินมาเกือบสุดทางกับผลงานจอแก้ว ก็ถึงเวลาแล้วที่เขาก้าวสู่ทางใหม่ กับโลกแห่งจอเงิน

#### 4.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ฉายในโรงภาพยนตร์

8 ปีของการเป็นผู้กำกับซีรีส์ทางโทรทัศน์ และ 17 ปีนับตั้งแต่เริ่มอาชีพแอนิเมเตอร์ที่ไผ่ผืน การเติบโตที่ไม่มีสะดุดทำให้ *มียาซากิ* ได้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกในปี 1979 และก็ประสบความสำเร็จทั้งรายได้และคำวิจารณ์ จนทำให้มีผลงานตามติดออกมาเฉลี่ย 2 ปีต่อเรื่อง เรียกได้ว่า *มียาซากิ* ได้สร้างบรรทัดฐานใหม่ให้กับคนญี่ปุ่นทุกเพศทุกวัย มักออกไปชมผลงานของเขาที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์อยู่เสมอ (เรียวกะ ซูซูกิ, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549) ตลอดชีวิตการทำงานของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ เขามีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงทั้งหมด 9 เรื่อง และ 7 ใน 9 เรื่อง ก็เป็นการสร้างสรรค์ภายใต้สตูดิโอที่เขาเป็นผู้ก่อตั้งเองนั่นคือ สตูดิโอจิบลิ

น. *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979, นิปปอน แอนิเมชัน, ความยาว : 100 นาที) : กำกับ เขียนบท โดยดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น ของมังงะ พันซ์

"ลูแปง" (Lupin) จอมโจรชื่อดังได้สืบหาต้นตอของแก๊งผลิตธนบัตรปลอมรายใหญ่ และสืบสาวไปจนพบว่าภายใต้ปราสาท "คากลิออสโตร" (Cagliostro) ของท่านเคานต์แห่งคากลิออสโตรเป็นแหล่งผลิตธนบัตรปลอมที่เขา กำลังตามหา ระหว่างการเดินทางไปยังปราสาทแห่งนี้ เขาได้พบกับสาวน้อย "คลาริส" (Clarisse) ที่เคยช่วยชีวิตเขาไว้ ลูแปงจึงตัดสินใจจะช่วยเหลือเธอบ้าง ซึ่ง

แท้จริงแล้วคลาริสคือเจ้าหญิง และบุตรสาวคนเดียวผู้ครองนครคากลือสโตรที่เพิ่งเสียชีวิตไป และกำลังถูกท่านเคานต์แห่งคากลือสโตรบังคับให้แต่งงานด้วยเพื่อต้องการขึ้นครองบัลลังก์ที่ว่างอยู่ ในวันอภิเษกสมรสลูแปงบุกเข้าไปช่วยคลาริสได้ทันเวลา และต่อสู้กับท่านเคานต์จนได้รับชัยชนะพร้อมกับเปิดโปงเรื่องแหล่งผลิตธนบัตรปลอมได้สำเร็จ

ข. *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984, Tokuma Shoten, ความยาว : 116

นาที) : กำกับ เขียนบท และเรื่องดั้งเดิมจากหนังสือการ์ตูนของตัวเองชื่อเรื่องเดียวกัน

ณ โลกอนาคต ช่วงเวลาที่มนุษย์ชาติถูกทำลายไปจนเกือบหมดสิ้น เพราะถูกยึดครองโดยปาพิซที่เรียกว่า "ฟูไค" (Fukai) ที่เต็มไปด้วยพันธุ์ไม้พิษซึ่งปล่อยสปอร์ขยายอาณาเขตของปาพิซออกไปเรื่อยๆ โดยมีแมลงประหลาดดุร้ายขนาดน้อยใหญ่ และตัว "โอห์ม" (Ohmu) สิ่งมีชีวิตรูปร่างเหมือนหนอนยักษ์เป็นผู้พิทักษ์ป่าเหล่านี้ หนึ่งในชุมชนมนุษย์ที่หลงเหลืออยู่ชื่อว่า "หุบเขาสายลม" (The Valley of the Wind) สถานที่อันเงียบสงบและมีลมทะเลคอยป้องกันพวกเขาจากสปอร์พิษที่นี่มีเจ้าหญิง "เนาซิก้า" (Princess Nausicaä) ซึ่งเป็นเพียงคนเดียวที่กล้าเข้าไปสำรวจปาพิซ และไม่กลัวตัวโอห์ม แต่เหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อกองทัพแห่งอาณาจักรโทลเมเกีย ซึ่งนำโดยเจ้าหญิงกุษณะ (Kushana) บุกเข้ามายึดครองหมู่บ้านแห่งสายลม ขณะที่เผ่าเปจิเตซึ่งโกรธแค้นที่เผ่าโทลเมเกียบุกทำลายหมู่บ้าน ก็วางแผนจับตัวอ่อนโอห์มไปไว้ที่หุบเขาสายลม เพื่อล่อให้กองทัพตัวโอห์มบุกทำลายเผ่าโทลเมเกียซึ่งกำลังตั้งที่มั่นอยู่ที่หุบเขาสายลม เจ้าหญิงเนาซิก้าผู้รักความสงบสุข จึงยอมใช้ร่างกายเข้าขวางการทำศึกครั้งนี้ เพื่อยุติสงคราม

ค. *Laputa: The Castle in the Sky* (1986, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 124 นาที) :

กำกับ เขียนบท และคิดเรื่องเองจากแรงบันดาลใจในนิยายวิทยาศาสตร์

"ชีต้า" (Sheeta) สาวน้อยผู้สืบเชื้อสายของผู้ครองเกาะลอยฟ้า "ลาพิวด้า" (Laputa) และเป็นเจ้าของสร้อยหินสีฟ้าอันลึกลับได้หลบหนีการไล่ล่าของ "มุสกา" (Muska) เจ้าหน้าที่รัฐบาลจนร่างของเธอหลุดจากเครื่องบินลงไปยังหมู่บ้านแห่งหนึ่ง แต่โชคดีที่หนุ่มน้อย "ปาซุ" (Pazu) รับร่างของชีต้าไว้ได้ทัน จากนั้นเหตุการณ์ไล่ล่าตัวสาวน้อยจึงเกิดขึ้น ทั้งฝ่ายรัฐบาล และโจรสลัดที่นำโดยสลัดหญิงโด้ล่า (Dola) ต่างฝ่ายต่างต้องการสร้อยหินสีฟ้าของชีต้าเพื่อนำทางไปยังปราสาทลอยฟ้า "ลาพิวด้า" (Laputa) ในที่สุดทั้งหมดก็ค้นพบว่าเกาะลาพิวด้าที่พวกเขาตามหาไม่มีคนอาศัยอยู่เลย มีเพียงสิ่งปลูกสร้าง และธรรมชาติที่งดงามตั้งสรวงสวรรค์เท่านั้น แต่ว่ามีมุสกาต้องการทำลายเกาะแห่งนี้เพื่อนำศิลาสีฟ้าขนาดยักษ์ที่เป็นพลังขับเคลื่อนเกาะใช้เป็นอาวุธในการยึดครองโลก ชีต้าจึงต้องตัดสินใจใช้เวทมนตร์ทำลายเกาะลาพิวด้าเพื่อไม่ให้มุสกาครอบครองพลังจากศิลาสีฟ้า

ง. *My Neighbor Totoro* (1988, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 86 นาที) : กำกับ เขียน

บท และคิดเรื่องเองจากความทรงจำเกี่ยวกับแม่ในวัยเยาว์

"ซัทสึกิ" (Satsuki) และ"เมย์" (Mei) พี่น้องสองสาวอายุ 11 ขวบและ 4 ขวบตามลำดับ พวกเธอพร้อมกับพ่อซึ่งเป็นศาสตราจารย์ในมหาวิทยาลัยโตเกียว จำเป็นต้องย้ายบ้านมาอยู่ใกล้เนินเขาในย่านชนบท ที่เตรียมไว้ให้แม่ซึ่งนอนป่วยอยู่ในโรงพยาบาลในเขตข้างๆ ได้ใช้เป็นสถานที่พักฟื้น หลังจากหายดีแล้ว วันแรกที่ซัทสึกิไปโรงเรียน เมย์เลยจำต้องเล่นอยู่บ้านคนเดียว และด้วยความซุกซน เธอจึงเดินเข้าไปในโพรงขนาดใหญ่ใต้ต้นไม้ยักษ์ จนพบกับวิญญาณผู้พิทักษ์ป่าตัวโตชื่อ "โทโทโระ" (Totoro) จากนั้นการสานสัมพันธ์ระหว่างเด็กน้อยกับวิญญาณป่าจึงเกิดขึ้น วันหนึ่งโรงพยาบาลส่งโทรเลขมาบอกว่าแม่ของ 2 หนูน้อยอาการยังไม่ดีขึ้นจึงกลับมาพักที่บ้านในสุดสัปดาห์ไม่ได้ ทำให้เมย์เสียใจมาก เธอจึงตัดสินใจออกไปหาแม่ที่โรงพยาบาลตามลำพัง ซัทสึกิออกตามหาตัวน้องสาวเท่าไรก็ไม่พบเธอจึงขอให้โทโทโระช่วยตามหาเมย์ ซึ่งโทโทโระก็เรียก "รถบัสนแมว" (Cat Bus) มาช่วยออกตามหาเมย์จนเจอในที่สุด

จ. *Kiki's Delivery Service* (1989, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 102 นาที) : กำกับ เขียนบท จากวรรณกรรมเยาวชนญี่ปุ่นของ Eiko Kadono

"กิกิ" (Kiki) แม่มดน้อยวัย 13 ปี ต้องออกเดินทางไปอาศัยยังเมืองใหม่เป็นเวลาหนึ่งปี ซึ่งเป็นกฎที่แม่มดฝึกหัดอายุครบเกณฑ์ทุกคนต้องทำตามเพื่อฝึกฝนตัวเอง เธอจึงขี่ไม้กวาดออกเดินทางไปด้วย "จิจิ" (Jiji) แมวดำคู่ใจ กิกิเลือกปักหลักที่เมืองติดมหาสมุทรชื่อ "โคริโค" (Koriko) และได้ที่พักเป็นห้องใต้หลังคาของร้านขนมปังแห่งหนึ่ง ซึ่งเธอใช้ร้านแห่งนี้เป็นสำนักงาน บริการ "รับส่งพัสดุทางอากาศ" ระหว่างภารกิจรับส่งพัสดุนี้เองที่กิกิได้พบกับเหตุการณ์มากมายซึ่งทำให้เธอรู้สึกสูญเสียศรัทธาในการเป็นแม่มดที่ทำได้เพียงขี่ไม้กวาดส่งของ ขณะเดียวกันจู่จู่แมวดำคู่หูของเธอก็เกิดสื่อสารกันไม่รู้เรื่อง ทำให้กิกิหลงเชื่อว่าพลังเวทย์ของเธอเริ่มอ่อนแรงลง แต่เมื่อเธอได้กำลังใจจากหญิงสาวนักกวาดรูปที่ได้พบกันระหว่างการส่งของ และคุณยายใจดีที่เป็นหนึ่งในลูกค้าของเธอ กิกิจึงเริ่มภาคภูมิใจกับงานและกลับมาเชื่อมั่นในตัวเองอีกครั้ง

ฉ. *Porco Rosso* (1992, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 93 นาที) : กำกับ เขียนบท และเรื่องดั้งเดิมจากหนังสือการ์ตูนของตัวเองเรื่อง Hikoutei Jidai

ณ ทะเลอาเดรียติก ในปี 1920 สมัยที่สงครามยังคงคุกรุ่นไปทั่ว มีนักบินล่าเงินรางวัลฝีมือดีอยู่คนหนึ่งชื่อ "ปอร์โก้" (Porco) และที่ทำให้เขาไม่เหมือนนักบินคนอื่น เพราะเขาเป็นหมู!!! การกลายเป็นหมูของปอร์โก้ เป็นเพราะเขาสูญเสียเพื่อนไปในสงคราม ทำให้เขาเกลียดสงครามและกลายเป็นหมูเพื่อที่จะได้ไม่ต้องเข้าร่วมรบอีกต่อไป แม้จะรามือจากการขับเครื่องบินรบไปแล้ว แต่ด้วยฝีมืออันเลื่องชื่อของปอร์โก้ ทำให้เขาจำใจต้องประลองฝีมือขับเครื่องบิน กับ"เคอร์ติส"

(Curtis) นักบินสัญชาติอเมริกัน และระหว่างการนำเครื่องบินไปดัดแปลงเครื่องยนต์เองที่ทำให้ปอร์ก็ู้รู้จักกับ "ฟิโอ" (Fio) หลานสาวของเพื่อนสนิทที่อาสาออกแบบเครื่องให้ใหม่ การประลองฝีมือกับเคอร์ติส และการได้รู้จักกับฟิโอ ทำให้ท้ายที่สุดปอร์ก็ู้เริ่มมีความสุขกับชีวิตอีกครั้ง

ข. *Princess Mononoke* (1997, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 133 นาที) : กำกับ เขียนบท และคิดเรื่องเอง

ในยุคโบราณของญี่ปุ่น ยุคที่ธรรมชาติยังอุดมสมบูรณ์ มีหมู่บ้านของชาวอิมิชิ แยกตัวอยู่กับธรรมชาติอย่างสันโดษ วันหนึ่งเกิดมีเทพหมาป่าที่กลายร่างเป็นอสูรตนหนึ่งคลุ้มคลั่งบุกเข้ามาในหมู่บ้าน เจ้าชาย "อะชิทากะ" (Ashitaka) รัชทายาทของชาวอิมิชิจัดการกับอสูรตนนี้ได้สำเร็จ แต่ก็ต้องแลกด้วยการที่แขนขวาถูกคำสาปร้ายแรง อะชิทากะจึงต้องออกเดินทางไกลเพื่อค้นหาต้นตอที่ทำให้ธรรมชาติแปรปรวน การออกเดินทางครั้งนี้ทำให้เขาเข้าไปพัวพันกับหลายฝ่าย ทั้งเทพเจ้า และมนุษย์ โดยฝ่ายเทพเจ้าแห่งสัตว์ป่านั้นนำโดยเจ้าหญิง "โมโนโนเกะ" (Princess Mononoke) ลูกมนุษย์ที่ถูกเลี้ยงดูโดยเทพหมาป่า เธอต้องการปกป้องรักษาผืนป่าอันเป็นที่สถิตย์อยู่ของเทพเจ้าให้พ้นจากการรุกรานของมนุษย์ ส่วนฝ่ายมนุษย์นำโดย "ท่านหญิงอิโบชิ" (Lady Eboshi) ผู้ปกครองอาณาจักร "โทะนะนคร" (Tataru Ba) ก็จำเป็นต้องตัดไม้ทำลายป่าเพื่อความอยู่รอดของประชาชน เมื่อต่างฝ่ายต่างมีจุดยืนที่แตกต่างกัน สงครามครั้งใหญ่ระหว่างเทพเจ้ากับมนุษย์จึงปะทุขึ้น และเทพชิชิ (Shishi Kami) เทพผู้ปกครองป่าสูงสุดจึงหาทางออกด้วยการสละชีวิตกลายเป็นผืนป่าอันอุดมสมบูรณ์คืนให้แก่ทุกฝ่าย

ญ. *Spirited Away* (2001, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 124 นาที) : กำกับ เขียนบท และคิดเรื่องเอง

"ชิชิโร่" (Chihiro) เด็กหญิงวัยสิบขวบที่เดินทางตามพ่อแม่ย้ายบ้านมายังเมืองใหม่ ระหว่างการเดินทางพ่อของเธอขับรถหลงเข้าไปพบอุโมงค์ทอดยาว ไปสู่อีกโลกที่เป็นเมืองร้างเต็มไปด้วยร้านรวงแปลกตา โดยหารู้ไม่ว่าโลกแห่งนี้คือโลกแห่งเทพและวิญญาณ พ่อกับแม่ของชิชิโร่ที่เผลอเผลอกินอาหารของเทพเข้าจึงกลายร่างเป็นหมู ปล่อยให้ชิชิโร่ต้องค้นหาทางช่วยเหลือพ่อแม่ และเสาะหาหนทางกลับโลกมนุษย์เพียงลำพัง ซึ่งสิ่งเดียวที่เธอจะอยู่รอดได้คือการขงานทำในโรงอาบน้ำจากแม่มด "ยูบาบะ" (Yubaba) ผู้ปกครองสูงสุดของโลกแห่งนี้ การทำงานในโรงอาบน้ำช่วยให้ชิชิโร่เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมาย และด้วยน้ำใจจากมิตรใหม่คอยช่วยเหลือเธอไว้โดยเฉพาะ "ฮาคุ" (Haku) เทพแม่น้ำที่เป็นหนึ่งในลูกน้องของแม่มดยูบาบะ ทำให้ชิชิโร่ค้นพบพลังใจ และค้นหาทางออกสู่โลกมนุษย์ในที่สุด

ฐ. *Howl's Moving Castle* (2004, สตูดิโอจิบลิ, ความยาว : 118 นาที) : กำกับเขียนบท โดยสร้างจากรรณกรรมเยาวชนอังกฤษของ Diana Wynne Jones

"โซฟี" (Sophie) สาวน้อยวัย 18 ปีที่ทำงานในร้านขายหมวกของครอบครัว เธอโชคร้ายถูก "แม่มดแห่งทุ่งร้าง" (Witch of the Waste) สาปให้กลายเป็นหญิงชราวัย 90 ปี โดยไม่ทราบสาเหตุ โซฟีจึงต้องออกเดินทางเพื่อหาวิธีแก้คำสาป จนไปพบกับปราสาทเคลื่อนที่ของ "ฮาวล์" (Howl) พ่อมดรูปงามผู้เก่งกาจแห่งยุค แต่กลับใช้ชีวิตไปวันวันเหมือนคนไร้หัวใจ การอาสาเข้ามาเป็นคนทำความสะอาดปราสาทของโซฟี จึงกลายเป็นการเข้ามาเติมเต็มชีวิตของพ่อมดฮาวล์ได้ค้นหาหัวใจตัวเองจนเจอ

ผลงานของมียาซากิยังไม่หมดเพียงแค่นี้ เพราะในขณะที่เขาวางเว้นจากการสร้างแอนิเมชัน ยังมีงานอีกอย่างที่เขาไม่เคยทอดทิ้ง นั่นคือการเขียนหนังสือการ์ตูน หรือ มังงะ (Manga) อาซึฟที่เขาได้ผันมาตั้งแต่เยาว์วัย

#### 4.4 หนังสือการ์ตูน (Manga) แบบมียาซากิ

ทั้งหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชัน ต่างเป็นผลงานที่มียาซากิทำควบคู่กันไปตลอดนับตั้งแต่ปี 1969 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งหนังสือการ์ตูนของเขาโดยส่วนใหญ่จะแตกต่างจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยกันตรงที่เป็นงานภาพสีน้ำไม่ใช่ภาพวาดลายเส้นทั่วไป นอกจากนี้ตัวละครที่มียาซากิออกแบบเป็นประจำก็คือ "หมู" ซึ่งกลายเป็นตัวละครที่ปรากฏในแอนิเมชันของเขาเรื่อยมา จุดเด่นอีกประการในหนังสือการ์ตูนของเขาก็คือการเลือกจะถ่ายทอดแง่มุมอันลึกซึ้งของมนุษย์อยู่เสมอ ซึ่งก็เป็นไปในทิศทางเดียวกับการสร้างสรรค์แอนิเมชัน โดยหนังสือการ์ตูนเรื่อง *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ถือเป็นผลงานชิ้นเอก ที่นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรก ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมากจนมียาซากิสามารถสร้างรากฐานด้วยการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิในที่สุด โดยผลงานหนังสือการ์ตูนที่โดดเด่นของมียาซากิมิด้ดังต่อไปนี้

##### ก. *Puss in boots* (1969)

หลังจากมียาซากิได้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลักซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่อง *Puss in boots* ในปี 1969 เขาจึงมีโอกาเขียนเรื่องราวของเจ้าแมวขี้ไม้เป็นหนังสือการ์ตูนชื่อเรื่องเดียวกันลงเป็นตอนๆ ทางหนังสือพิมพ์ในปีเดียวกัน

ข. *People of the desert* (1969 - 1970)

เป็นหนังสือการ์ตูนเนื้อหาจริงจัง ที่ว่าด้วยธรรมชาติอันเลวร้ายของมนุษย์ซึ่งทำได้ทุกวิถีทางยามที่ตกอยู่ในภาวะอันตราย และเป็นอีกผลงานซึ่งลงตีพิมพ์ทางหนังสือพิมพ์

ค. *Animal treasure island* (1972)

อีกหนึ่งผลงานที่ออกควบคู่กับภาพยนตร์แอนิเมชันตลกผจญภัยชื่อเรื่องเดียวกัน ที่ *มียาซากิ* ได้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก เมื่อครั้งยังทำงานอยู่กับโตเอะ

ง. *Nausicaä of the Valley of Wind* (1982-1994)

ผลงานหนังสือการ์ตูนชิ้นที่ได้รับความนิยมการกล่าวขานมากที่สุดของ *มียาซากิ* ที่ใช้เวลาเขียนยาวนานเกือบ 13 ปี ความยาว 7 เล่มจบ ซึ่งความประทับใจในความกล้าหาญของเจ้าหญิงผู้หวังจะสร้างความสงบสุขท่ามกลางสงครามบนโลกมนุษย์ ทำให้ *มียาซากิ* เลือกเนื้อหาของหนังสือการ์ตูน 2 เล่มแรกไปสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวในปี 1984

จ. *To my sister* (1982)

เป็นผลงานภาพประกอบกลอน มีความยาว 6 หน้า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความฝันของฝาแฝดคู่หนึ่ง

ฉ. *The journey of Shuna* (1983)

ผลงานภาพสีน้ำความยาว 147 หน้า ว่าด้วยเรื่องราวหนักๆ สะท้อนสังคมของเจ้าหญิงแห่งประเทศยากจนที่เดินทางไปเสาะหาชาวสาธิตีทองเพื่อช่วยให้ประชาชนของเธอรอดพ้นจากความหิวโหย ซึ่งตัวละครเจ้าหญิงในเรื่องนี้มีลักษณะคล้ายเจ้าหญิงเนซึก้าในหนังสือการ์ตูนเรื่อง *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) เป็นอย่างมาก

ช. *The age of the flying boat* (1990)

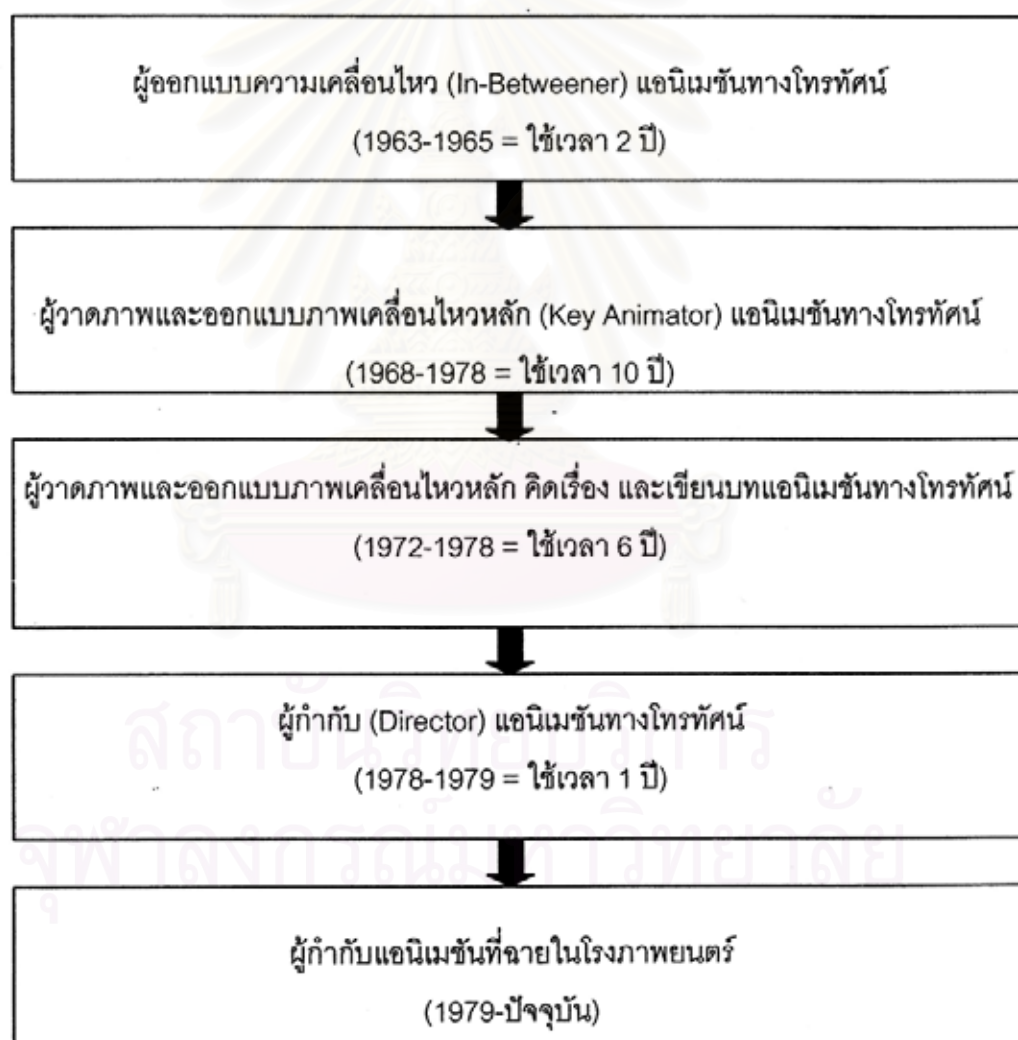
หนังสือการ์ตูนสีน้ำ 15 หน้า ลงเป็นตอนในนิตยสารโมเดลชื่อดังของญี่ปุ่น Model Graphix ซึ่งกลายเป็นต้นแบบภาพยนตร์เรื่อง *Porco Rosso* (1992) ของ *มียาซากิ* ในเวลาต่อมา

ญ. *Daydream data notes* (1992) / *The Return of Hans* (1994) / *Tigers covered with mud* (1988 -1999)

ทั้งหมดเป็นหนังสือการ์ตูนภาพสีน้ำลงในนิตยสาร Model Graphix ซึ่ง *มียาซากิ* ก็ยังคงยึดมั่นที่จะส่งผ่านเรื่องราวเกี่ยวกับสงครามเอกเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา โดยซีรีส์หนังสือการ์ตูนนี้เป็นเรื่องราวของหมูหัวนักรบดังในยุคใกล้สิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งเหตุการณ์สงครามในหนังสือการ์ตูนชุดนี้ก็เปิดโอกาสให้เขาได้ออกแบบเครื่องบิน และเรือรบที่เขาถนัดได้อย่างเต็มฝีมือ

#### 4.5 บทสรุปเส้นทางการสร้างสรรค์ผลงาน

จากพัฒนาการของผลงานข้างต้นคงกล่าวได้ว่าการสั่งสมประสบการณ์ทีละขั้นทีละตอน ที่ใช้เวลามุ่งเฉพาะมาอย่างยาวนานนี้เอง ที่ทำให้มियाซากิค่อยเรียนค่อยรู้และค้นพบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะตัว จนผลักดันไปสู่การก่อตั้งสตูดิโอของตัวเอง ขณะเดียวกันประสบการณ์ก็ช่วยลับฝีมือของผู้กำกับแดนอาทิตย์อุทัยรายนี้ ให้เกิดความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านซึ่งนับเป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้กำกับแบบประพันธ์กร (Auteurism) ที่ใส่ตัวตนลงไปในงานอย่างชัดเจนเสมอ และด้วยเหตุผลทั้งหมดนี้น่าจะเป็นสาเหตุให้มियाซากิไม่เคยพลาดพลั้ง หรือสะดุดล้มลงระหว่างทางจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจากลำดับขั้นในการสร้างสรรค์ผลงานของมियाซากินั้นสามารถสรุปเป็นแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ 1. พัฒนาการในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของมियाซากิ



จากภูมิหลัง แนวทางในการสร้างงาน แรงแบบดาลใจ รวมทั้งปัจจัยจากแนวคิดเกี่ยวกับ  
แอนิเมชันของญี่ปุ่นสามารถสรุปให้เห็นภาพรวมของอิทธิพลที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานของมียา  
ซากิดังตารางต่อไปนี้



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปัจจัย	เหตุการณ์/เรื่องราว	เอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน
ภูมิหลัง		ตั้งคำถามผ่านผลงานกระตุ้นให้ผู้ชม ทำในสิ่งถูก
• วัยเยาว์	สงคราม	
• วัยสังคมนิยม ประสบการณ์	เริ่มทำงานในระบบ อุตสาหกรรมแอนิเมชันทีวี	สังสมความเกลียดชังระบบที่นำไปสู่การตั้ง สตูดิโอของตัวเองสร้างงานทางโรงภาพยนตร์
• วัยตกผลึก ทางความคิด	ตั้งสตูดิโอตัวเอง	อิสระทางความคิดใส่นิสัย/ตัวตนความสมบูรณ์ แบบลงในผลงาน
แรงบันดาลใจ	ความประทับใจแอนิเมชัน The Legend of White Snake	สร้างเรื่องราวที่มืดดำ/อารมณ์ละเอียดอ่อน
	ความประทับใจแอนิเมชัน Snow Queen	ใส่ใจรายละเอียดของความเคลื่อนไหวใน ผลงาน
	ความรักในตัวมารดา	นำเรื่องราวของแม่ใส่ลงในผลงาน
บริบท ภายนอก	ความเกลียดชังแนวคิดเกิน จริงแบบหนังสือการ์ตูน	ออกแบบเรียบง่าย
	ความเกลียดชังแนวคิด ลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Rotoscope)	ไม่ลอกเลียนธรรมชาติร้อยเปอร์เซ็นต์
	วัฒนธรรมการสร้างและเสพ แอนิเมชันของชาวญี่ปุ่น	มองกลุ่มผู้ชมแอนิเมชันไม่ใช่แค่เด็ก (เล่า เรื่องราวยาก/ไม่หลีกเลี่ยงความรุนแรง)
พัฒนาการ ของผลงาน	ไต่ลำดับที่ละชั้นของการเป็น แอนิเมเตอร์	ความเชี่ยวชาญในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

ตารางที่ 1. แสดงปัจจัยที่ส่งผลต่อเอกลักษณ์ในการสร้างผลงานของมิยาซากิ

## บทที่ 5

### ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาयाโอะ มียาซากิ

จากภูมิหลัง ผลงาน และแรงบันดาลใจในบทที่ 4 คงพอจะเห็นลักษณะเฉพาะตัวและแนวทางในการทำงานของฮายาโอะ มียาซากิอยู่บ้าง ในบทนี้จะช่วยขยายความให้เห็นนวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง เอกลักษณ์ในผลงาน ผ่านกลวิธีสร้างสรรค์ และสิ่งที่สะท้อนจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวของเขาทั้ง 9 เรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. กลวิธีการนำเสนอเรื่องเล่าในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ
2. การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ
3. ภาพรวมและสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ

#### 1. กลวิธีนำเสนอเรื่องเล่า : เสมือนเรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา

“เสน่ห์ในภาพยนตร์ของอาจารย์มียาซากิมันอยู่ตรงที่ อย่าไปคาดเดามันเลยว่าเรื่องจะเป็นยังไง เดาไม่มีทางถูกหรอก” (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2548)

“แอนิเมชันส่วนใหญ่ของฮอลลีวูดเป็นเรื่องง่ายๆ มักจะมีตัวละครตัวหนึ่งถูกสร้างขึ้นมาเป็นตัวสร้างอารมณ์ขันให้คนดู และมักจะเป็นคู่หูให้กับตัวเอกของเรื่อง แต่ในภาพยนตร์ของมียาซากิกลับไม่มีแบบแผนให้คาดเดาได้ง่ายดายขนาดนั้น” (พรชัย วิริยะประภานนท์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2549)

นั่นเป็นความรู้สึกของผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชัน และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในบ้านเราที่มองว่ากลวิธีนำเสนอเรื่องเล่าของมียาซากิ แปลกแยกออกไปจากความคุ้นชินของผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป ดังนั้นการเอาชนะความคาดหวังของคนดูในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ ย่อมไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งของกลวิธีการเล่าเรื่องเพียงส่วนเดียว แต่เกิดจากองค์ประกอบ 9 ประการดังนี้

- 1.1 ที่มาของเรื่องเล่า : ปัดฝุ่นตำนานพื้นบ้าน
- 1.2 การสร้างโลกสมมติ : จินตนาการเหนือจริงที่สัมผัสได้
- 1.3 โครงเรื่อง : เสมือนเรียงบงายแต่ยากจะคาดเดา
- 1.4 ความขัดแย้ง : นิยามใหม่ของผู้นั้น
- 1.5 ตัวละคร : เด็กผู้หญิงเท่านั้นคือตัวเอก
- 1.6 แก่นเรื่อง : ใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า
- 1.7 ฉาก: โลกไร้พรมแดน
- 1.8 มุมมองการเล่าเรื่อง : สายตาอ่อนไหวของวัยเด็กสาว
- 1.9 สัญลักษณ์: จุดร่วมสะท้อนความเป็นผู้กำกับประพันธ์

### 1.1 ที่มาของเรื่องเล่า : ปัดฝุ่นตำนานพื้นบ้าน

ในบรรดาแอนิเมชันที่ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์จอเงินในญี่ปุ่นในยุคนี้ 'ไม่มีผู้กำกับคนไหนที่สนใจหยิบยืมตำนาน นิทานพื้นบ้านของตัวเองมาเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างสรรค์งานเลย คนกลุ่มใหญ่ต่างเดินทางสร้างเรื่องราวหลุดโลก ภาพยนตร์แอนิเมชันแอ็คชั่นแนววิทยาศาสตร์ (Sci-Fi Animation) เนื้อหาซับซ้อน อย่าง Akira (1988) ผลงานชิ้นหนึ่งของโอโตโมะ คัตสึฮิโร (Otomo Katsuhiro) ที่เล่าถึงกลุ่มมนุษย์พลังจิตที่ถูกรัฐบาลจับตัวมาเป็นหนูทดลอง หรือไม่กี่ไม่เคยหลุดพ้นไปจากเรื่องราวของหุ่นยนต์ ไม่ว่าจะ เป็น เจ้าหนูปรมาณู (Astro Boy) เรื่องราวของสิ่งมีชีวิตที่ถูกสร้างขึ้นจากพลังงานปรมาณูของทะเลทราย โอซามุที่สร้างขึ้นตั้งแต่ปี 1952 มาจนถึง Tezuka Osamu's Metropolis (2002) โลกอนาคตในอภิมหานครเมโทรโพลิสที่แรงงานหุ่นยนต์แทนที่แรงงานมนุษย์ มาจนถึง Ghost in the shell ทั้งสองภาค ในปี 1995 และ 2004 ของมาโมรุ อิชิอิ (Mamoru Ishii) ที่ว่าด้วยเรื่องของหุ่นยนต์รูปแบบมนุษย์ (ไซบอร์ก) ที่ตามล่าไซบอร์ก ซึ่งผลงานเหล่านี้แทบทั้งหมดเป็นการถาโถมเดินตามรอยอุตสาหกรรมแอนิเมชันญี่ปุ่น ที่สร้างสรรค์ผลงานจากของเดิมซึ่งก็คือหนังสือการ์ตูนอันโด่งดังอยู่ก่อนแล้ว แต่สำหรับฮายาโอะ มียาซากิซึ่งเคยฝังใจกับเรื่องราวเดิมด้าจับใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน *The Legend of White Snake* ที่ว่าด้วยเรื่องราวในตำนานพื้นบ้านของจีน กลับคิดตรงกันข้าม

“ผมไม่ใช่นักเล่านิทาน แต่เป็นคนวาดรูป ถึงกระนั้น ผมก็เชื่อมั่นในอิทธิพลของนิทาน มันมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์มนุษย์ โดยการกระตุ้น สร้างความพิศวงและแรงบันดาลใจแก่ผู้ฟัง”

(ยายาโอะ มิยาซากิ อ้างถึงใน นกุล ว่องฐิติวงศ์, 2548: 48)

คำกล่าวข้างต้นของมิยาซากิ ส่งผลให้งานของเขาทุกเรื่องนับตั้งแต่ตั้งสตูดิโอจิบลิเป็นของตัวเอง ไม่เคยหลีกเลี่ยงการนำเรื่องราวของวิญญาณ เทพเจ้า ตามความเชื่อจากตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่นที่ผ่านการค้นคว้าหาข้อมูลอย่างละเอียดมาเติมแต่งจินตนาการส่วนตัวเข้าไปใหม่ ขณะเดียวกันก็มองข้ามผลงานที่โด่งดังมาแล้วจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นของคนอื่นอย่างสิ้นเชิง เริ่มจากผลงานเรื่องแรกซึ่งสร้างจากหนังสือการ์ตูนของเขาเอง *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ได้เอ่ยถึงประเด็นที่เป็นจุดวิกฤติ (Climax) ของเรื่องนั่นคือความเชื่อเรื่องเทพเจ้าที่ลงมาช่วยยุติสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์บนโลกมนุษย์ ซึ่งเป็นตำนานประจำหมู่บ้านเขาแห่งสายลมของเจ้าหญิงเนอาซึก้า และตรงกับความเชื่อของศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่นอย่างศาสนาชินโตที่เชื่อว่าเทพเจ้าสูงสุด “คามิ” (Kami) จะหยิบยื่นความช่วยเหลือแก่มวลมนุษยชาติในยามวิกฤติอยู่เสมอ ส่วนใน *My Neighbor Totoro* (1988) ก็ได้สะท้อนแง่มุมการอยู่ร่วมกันของคนกับธรรมชาติ ผ่านเรื่องราวการผูกมิตรระหว่างเด็กน้อย 2 คนกับวิญญาณผู้พิทักษ์ป่าน่ารักน่าชังรูปร่างคล้ายนกฮูกผสมหมีที่ชื่อ โทโทโระ (Totoro) ในขณะที่ *Princess Mononoke* (1997) ก็นำเสนอประเด็นการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ที่เต็มไปด้วยเรื่องราวของบรรดาเทพแห่งป่า ทั้งเทพซึชิ ที่อยู่ในรูปกวาง ซึ่งเป็นผู้พิทักษ์ป่า และผู้สร้างผืนป่าอันอุดมสมบูรณ์ให้แก่มนุษย์ เทพแห่งป่าในภาพยนตร์เรื่องนี้เต็มไปด้วยความเชื่อของญี่ปุ่นมากมาย เช่นการตัดหัวเทพซึชิมาครอบครองเพื่อดำรงความเป็นอมตะ หรือที่เชื่อกันว่าโลหิตของเทพผู้สร้างผืนป่าจะช่วยรักษาสารพัดโรคบนโลกมนุษย์ให้หายสนิท นอกจากนี้ยังได้กล่าวถึงตำนานของสัตว์ที่กลายมาเป็นอาหารของมนุษย์อย่างหมูด้วยว่า แท้จริงแล้วเคยเป็นเทพที่มีรูปร่างคล้ายหมูป่า ซึ่งมีขนาดใหญ่โตกว่าหมูในปัจจุบันมาก แต่ด้วยความดีดั่งและอวดฉลาดจึงทำให้กลายเป็นเผ่าพันธุ์ที่ถูกสาปให้ตัวเล็กลง ใจขึ้น และท้ายที่สุดจึงเป็นเพียงสัตว์ไร้ค่า กินกับนอนรอความตายไปวันวัน มาจนถึง *Spirited Away* (2001) ที่ต่อยอดความเชื่อเรื่องตำนานเหล่าเทพของญี่ปุ่นยิ่งขึ้นไปอีก เพราะตลอดทั้งเรื่องได้พูดถึงเด็กหญิงวัย 10 ขวบ ที่หลุดไปยังโลกแห่งเทพเจ้า และพยายามทุกวิถีทางที่จะกลับไปสู่โลกมนุษย์ ซึ่งหากนำเอาความเชื่อเรื่องเทพเจ้า และวิญญาณของมิยาซากิมาแยกย่อย สามารถแจกแจงเป็นตารางได้ดังนี้

เรื่อง	การนำเสนอความเชื่อเรื่องวิญญาณและเทพเจ้า
<i>Nausicaä</i> (1984)	เรื่องราวเทพเจ้าสูงสุดของศาสนาชินโต "คามิ"
<i>Totoro</i> (1988)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตัวละครวิญญาณผู้พิทักษ์ป่า "โทโทโร่"</li> <li>ตัวละครฝุ่นในบ้านเก่า "ชูชูวาทาริ"</li> </ul>
<i>Mononoke</i> (1997)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตัวละครเทพเจ้าผู้พิทักษ์ป่า "ชิชิ"</li> <li>ตัวละครวิญญาณป่า "โคดามะ"</li> <li>ตัวละครเทพหมาป่า, เทพหมูป่า</li> </ul>
<i>Spirited Away</i> (2001)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตัวละครเทพแม่น้ำ</li> <li>ตัวละครวิญญาณไร้หน้า</li> </ul>

ตารางที่ 2. การนำเสนอความเชื่อเรื่องตำนานพื้นบ้าน



รูปที่ 23 เทพเจ้า ชิชิ จากเรื่อง Princess Mononoke

แค่การเลือกนำเสนอเรื่องราวบนแผ่นฟิล์มของผู้กำกับแอนิเมชันรายนี้ ก็สะท้อนความคิด และจุดยืนที่แตกต่างไปจากผู้กำกับแอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกันแล้ว เพราะการนำเสนอตำนาน เรื่องราวในอดีตของญี่ปุ่นเอง อาจไม่ใช่สิ่งน่าชื่นชมของคนรุ่นใหม่ที่แทบจะลืมเลือนเรื่องเล่าขานจากคนรุ่นปู่ตายายกันเกือบหมด และพร้อมจะเปิดรับเรื่องราวตื่นตา ล้ำสมัยของโลกอนาคตได้ง่ายกว่า แต่มีวิชาชีพกลับยึดมั่นที่จะเล่านิทานให้ฟัง เพราะในทางกลับกันเรื่องราวในอดีตอย่างตำนานพื้นบ้านก็ง่ายต่อ

การเข้าถึง และเอื้อต่อการเพาะสร้างจินตนาการตามใจนึกได้อย่างมหาศาลไม่แพ้เรื่องราวล้ำยุคจากโลกอนาคต แถมยังสามารถถ่ายทอดประวัติศาสตร์ ประเพณี วัฒนธรรมพื้นบ้าน ที่กลายเป็นเพียงเรื่องเล่าขานให้แก่คนรุ่นใหม่อีกด้วย และที่สำคัญที่สุดคือการสร้างงานจากความคิดของตัวเอง โดยไม่อิงจากหนังสือการ์ตูน และแอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์เรื่องใดดังอยู่แล้ว ก็ยิ่งเปิดกว้างให้มียาซากิใสจินตนาการได้มากขึ้นอีกเพราะไม่ต้องกังวลกับกรอบความคาดหวังของคนดู ที่มีภาพในใจ ก่อนเดินเข้าโรง และไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้องจากหนังสือการ์ตูนที่เป็นต้นฉบับอีกทางหนึ่งด้วย

การหยิบยืมความเชื่อโบราณ หรือตำนานพื้นบ้านมาปัดฝุ่นใหม่ไม่ได้แปลกแยกไปจากบรรดาแอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกันเท่านั้น แต่เป็นความแปลกใหม่ไปจากแอนิเมชันจากฮอลลีวูดเช่นกัน โดยเฉพาะแอนิเมชันของดิสนีย์ ซึ่งมีสูตรหรือลีลาอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวคือเนื้อเรื่องที่วนเวียนอยู่กับการนำเทพนิยายตะวันตกมาขึ้นจอโดยแทบไม่ได้ดัดแปลงเนื้อหาใหม่ หรือนำเสนอเรื่องราวผจญภัยของตัวเองกับสัตว์คู่หู

“ดิสนีย์หลังๆ น่าเบื่อ ไม่ใช่ไม่เก่ง เก่ง แต่ทำนานจนค้นพบแบบแผน สูตรสำเร็จ จนสุดท้ายกลายเป็นซ้ำซาก เหมือนการเกาะแบบฟอร์มแต่เปลี่ยนคำตอบ” (พรชัย วิริยะประภานนท์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2549)

“มียาซากิใช้การสร้างความหลุดพ้นจากความเคยชินของคนด้วยการปั่นคำพูดในตำนานให้เป็นภาพ เทคนิคแอนิเมชันจึงแค่มารองรับเรื่องราวของเขาให้ออกมาเป็นภาพ ในขณะที่ดิสนีย์ไม่สามารถหลุดพ้นขอบเดิมๆ อย่างสัตว์พูดได้ เจ้าหญิงเจ้าชายซึ่งคนคุ้นเคยอยู่” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

การสร้างเรื่องราวที่คิดขึ้นเองแทบทั้งหมดของมียาซากิ ซึ่งไม่ได้เดินตามรอยหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และไม่นำเรื่องราวแบบเทพนิยายตะวันตกมาถ่ายทอดในแบบแอนิเมชันของดิสนีย์ จึงทำให้ผลงานของเขาดูน่าตื่นเต้น และยากจะคาดเดาอยู่เสมอ

## 1.2 การสร้างโลกสมมติ : จินตนาการเหนือจริงที่สัมผัสได้

เด็กทุกคนต้องออกเดินทาง นี่คือนิยามร่วมในภาพยนตร์ทุกเรื่องของมियाซากิซึ่งมุ่งจะนำเสนอแต่เรื่องราวของเด็กในช่วงวัย 8 -18 ปีที่ต้องหลุดพ้นจากความเป็นอยู่เดิมๆ เพื่อก้าวเข้าสู่โลกใหม่ ที่เขาสมมติขึ้น ไม่ว่าจะเป็นหนูน้อยเมย์ใน *My Neighbor Totoro* (1988) ที่เจอโพรงต้นไม้โดยบังเอิญจนได้พบกับวิญญาณป่า ไทโทโระ แม่มดน้อยกิกิ ที่ต้องเลือกที่อยู่ใหม่เดินทางไปสถานที่ต่างบ้านต่างเมืองตั้งแต่อายุ 13 เพื่อฝึกฝนการเป็นแม่มดที่ดี ใน *Kiki's delivery service* (1989) เจ้าชายอะซิทากะที่ต้องออกเดินทางจากบ้านเกิดเมืองนอนเพื่อแก้คำสาปอสูรที่กำลังกลืนกินแขนขวาของเขา ใน *Princess Mononoke* (1997) เช่นเดียวกับชิอิโร่ เด็กหญิงวัย 10 ขวบใน *Spirited Away* (2001) ที่พลัดหลุดไปอยู่ในโลกแห่งเทพเจ้า หรือแม้แต่ผลงานเรื่องล่าสุดอย่าง *Howl's Moving Castle* (2004) ก็ยังไม่พ้นเรื่องของเด็กสาววัย 18 ปีอย่าง ชิฟิที่ถูกล่าปลิวให้กลายเป็นคนแก่อายุ 90 ปี จนต้องออกตามหาพ่อมดฮาวลีให้ช่วยแก้คำสาป

เค้าโครงเรื่องที่ว่าด้วยคนต้องไปอยู่ในที่ที่ผิดแผกจากความคุ้นชินในชีวิตประจำวันแบบนี้ผ่านตานักดูภาพยนตร์แนวแฟนตาซีทั่วโลกกันมานับไม่ถ้วน ทั้งภาพยนตร์คนแสดงเรื่องดังในยุคนี้ อย่างพ่อมดน้อย *Harry Potter* หรือภาพยนตร์การ์ตูนอย่างดิสนีย์เองก็สร้าง *Alice in Wonderland* เรื่องราวของหนูน้อยอลิซ ที่ไม่ยอมรับเพลงในงานเลี้ยงน้ำชา และได้จับพลัดจับผลูหลุดไปยังดินแดนมหัศจรรย์ที่อยู่ในโพรงกระต่าย มาตั้งแต่ปี 1951 แล้ว

แต่เค้าโครงที่เห็นกันอยู่ดาษดื่นนี้ กลับมีรายละเอียดของ ฉาก เหตุการณ์ที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง เรื่องราวของเด็กที่หลุดไปยังสถานที่ต่างโลกต่างมิติส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญกับการผจญภัย การเผชิญหน้ากับเหตุการณ์โหดโผนโจนทะยาน ต้องเจอกับสัตว์ประหลาด สิบหัวร้อยขา ต้องสร้างเหตุการณ์ที่พร้อมเขย่าหัวใจคนดูจนแทบหยุดเดิน แต่จนแล้วจนรอดก็หนีไม่พ้นของขวัญจากผู้วิเศษใจดี ที่คอยเสกช่วยเหลือให้พ้นภัยในช่วงเวลาคับขันจนกลับไปสู่โลกเดิมในที่สุด

แต่การผจญภัยในโลกสมมติของมियाซากิ กลับให้ความรู้สึกไม่ผิดเพี้ยนไปจากโลกแห่งความเป็นจริงทั่วไป สำหรับแม่มดน้อยกิกิใน *Kiki's delivery service* (1989) สิ่งที่เราเรียกว่าการฝึกฝนสู่การเป็นแม่มดที่เก่งกาจ ไม่ได้อยู่ที่ความสามารถในการขี้ไม้กวาดได้ตามใจนึก การเสกคาถาสาปสรรพสิ่งได้อย่างไม่มีข้อจำกัด หรือการทำนายอนาคตได้อย่างแม่นยำ สิ่งที่เขาต้องฝึกฝนคือการส่ง



ของจากลูกค้าให้ถึงมือผู้รับอย่างปลอดภัยและตรงเวลา และเธอก็ทำได้เพียงขี่ไม้กวาดไปส่งของโดยที่ตลอดทั้งเรื่องไม่ได้เคยถึงประเด็นการเรียนรู้อาณาเขตมนตร์คาถาใดใดทั้งสิ้น ภารกิจส่งของของแม่มดน้อยกิกิจึงเทียบเคียงได้กับกิจวัตรของคนเราทุกวันนี้ ที่บ้างก็เรียกใช้บริการจากไปรษณีย์ หรือบ้างก็โทรสั่งอาหารจานด่วนมาทานกันที่บ้าน



รูปที่ 24 การฝึกฝนตัวเองของแม่มดน้อยกิกิ จากเรื่อง Kiki's Delivery Service

เช่นเดียวกับการสร้างโลกสมมติใน *Spirited Away* (2001) โลกของเหล่าทวยเทพที่หนูน้อยชิอิโร่ พลัดหลงไปนั้น เต็มไปด้วยตัวละครแปลกประหลาด หน้าตาเก๋เทพ กิ่งปีศาจออกมาสร้างสีสันให้กับบรรยากาศโดยรวมของโลกแห่งจินตนาการนี้อย่างน่าตื่นตาตื่นใจ แต่ประเด็นที่มิยาซากิขบขันในโลกสมมติที่สามารถสร้างฉากรายละเอียดอันตระการตาได้อย่างไม่จำกัดแห่งนี้ กลับเป็นเรื่องราวภายในโรงอาบน้ำแห่งเทพ ใครจะไปคิดว่าบรรดาทวยเทพยังต้องการผ่อนคลายอารมณ์ด้วยการอาบน้ำแร่แช่น้ำร้อนเหมือนคนด้วยหรือ? ฉากในโรงอาบน้ำของเทพจึงเป็นโลกเสมือนจริงที่คนเราคุ่นชินกันอยู่ โดยเฉพาะชาวญี่ปุ่นเองที่ยังมีวัฒนธรรมออกมาอาบน้ำในโรงอาบน้ำสาธารณะ และนิยมไปเที่ยวบ่อน้ำพุร้อนกันทุกวันนี้



รูปที่ 25 ฉากโรงอาบน้ำเทพและวิญญาณ ในเรื่อง Spirited Away

ใน *My Neighbor Totoro* (1988) ก็เช่นกัน การพบกันระหว่างหนูน้อยซัทสึกิ กับวิญญาณป่าอย่าง โทโทโระ ไม่ได้เกิดขึ้นกลางป่า ไม่ได้เกิดอยู่ในความฝัน และไม่ได้เกิดในสถานที่ลึกลับ ซ้ำซ้อนอย่างที่ควรจะเป็น สถานที่ที่ทั้งคู่ได้เริ่มถักทอสายใยแห่งมิตรภาพร่วมกันนั้นกลับเป็น *ป้ายรถเมล์* เมื่อจู่ๆ โทโทโระก็มาปรากฏตัวอยู่ข้างๆ ซัทสึกิที่กำลังยืนกางร่มที่ป้ายรถเมล์เพื่อรอรับพ่อของเธอ *มियाซากิ* สร้างบรรยากาศในฉากนี้ได้เป็นอย่างดีว่าโทโทโระมาเยือนข้างๆ ซัทสึกิทำไม โดยไม่พูดไม่จา ไม่ทำร้ายซัทสึกิทั้งๆ ที่บรรยากาศโดยรอบเอื้ออำนวยเพราะท้องฟ้ามีดครึ้ม แดดฝนก็ตกพรำๆ และก็ไม่ต้องการทำดีต่อเด็กหญิงอีกเช่นกัน

ฉากการเจอกันที่ *ป้ายรถเมล์* ระหว่างมนุษย์และวิญญาณในเรื่องนี้ นอกจากจะสร้างความรู้สึกประหลาดใจในขั้นแรกเพราะเกิดขึ้นในช่วงจังหวะเวลาที่คาดไม่ถึงแล้ว *มियाซากิ* ยังสร้างความประหลาดใจขึ้นไปอีกชั้น เมื่อหลังจากซัทสึกิยื่นร่มของเธอให้กับโทโทโระเพื่อกันฝน รถประจำทางหน้าตาและรูปร่างเป็นแมวก็วิ่งมาจอดป้ายก่อนที่โทโทโระจะก้าวขึ้นรถจากไป *วิญญาณ* ป่ายังต้องรอรถเมล์ด้วยหรือ ในที่สุดคนดูก็ได้คำตอบที่ทั้งขำ และเหนือความคาดหมายว่าที่แท้วิญญาณป่าโทโทโระก็มาเยือนรถเมล์เพื่อจะกลับบ้านนั่นเอง

กลวิธีที่ *มियाซากิ* เลือกใช้จึงเป็นการนำเรื่องราวในชีวิตประจำวันของคนในโลกแห่งความเป็นจริงที่ดูเรียบง่ายไม่ได้มีความมหัศจรรย์พันลึกอะไร มาเป็น ฉากเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นกับตัวละครในโลก

แห่งจินตนาการ เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมจากความคุ้นเคยของคนดู ดังที่ผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพอาภรณ์แอนิเมชันให้ความเห็นเรื่องการสร้างโลกจินตนาการของผู้กำกับกับญี่ปุ่นคนนี้ไว้ว่า

“เขาแปรความเห็นจริงจากนิทาน ตำนาน ให้เป็นภาพอย่างแม่นยำในความรู้สึกคน เพราะไม่หลุดความเป็นมนุษย์” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

“จินตนาการคือความโดดเด่นที่สุดในงานของมियाซากิ เขารู้จังหวะในการนำเสนอจินตนาการ การเห็นโลกเหนือจริงของเขามาแบบเนียนจนไม่ทันตั้งตัว และทำให้เราเชื่อในเงื่อนไขนั้นอย่างสนิทใจ” (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“จินตนาการของฮาโยะคือธรรมชาติที่อยู่ใกล้ตัว...ในโทโทโระวิญญาณป่า ก็แค่กระต่ายป่า ขนฟูตัวโตที่พร้อมจะผูกมิตรกับทุกสิ่ง” (ทรงวิทย์ สีกิติกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

“เขา (มियाซากิ) ไม่ได้สร้างจินตนาการอีกโลกหนึ่งที่ไม่ใช่โลกของคน แต่จินตนาการที่เขาสร้างคือโลกใบนี้เท่านั้น” (สุทธิชาติ ศราภัยวานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“จินตนาการ” ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมियाซากิจึงถูกยกย่องจากนักวิจารณ์ชื่อดังชาวอเมริกันอย่าง โรเจอร์ อีเบิร์ต (Roger Ebert) ที่กล่าวว่า “เขาเสนอภาพชีวิตแบบที่หลายคนไม่ฝันออกมาในลีลาที่หนักแน่นสมจริง จนเป็นงานที่ลุ่มลึก เรียบง่าย และแฝงไว้ด้วยปรัชญา” (Ebert, 2001)

เพราะมियाซากิไม่ได้สร้างผลงานออกมาแข่งกันสร้างโลกจินตนาการที่หลุดไปจากความเป็นจริงเหมือนเช่นแอนิเมชันจากโลกตะวันตกที่สร้างโลกของเล่นใน Toy Story (1995) โลกของปลาการ์ตูนใต้ทะเลอย่าง Finding Nemo (2003) หรือโลกของปีศาจอย่าง Monster Inc. (2001) แต่การสร้างโลกสมมติของมियाซากิคือการสร้างสิ่งคุ้นเคยในชีวิตประจำวันให้คนดูรู้สึกจับต้องได้ แอนิเมชันของเขาจึงเป็นการช่วยย่นระยะทางระหว่างโลกแห่งความจริงกับโลกแห่งจินตนาการให้ขยับเข้าใกล้กันมากขึ้น และเมื่อช่องว่างของสองโลกเริ่มแคบลงเราอาจพบว่าสิ่งที่มियाซากิอยากจะบอกก็คือ จินตนาการเป็นสิ่งที่เราทุกคนไม่ควรละเลยเพราะหากลองสังเกตให้ดีก็จะพบว่ามันอยู่ใกล้ตัวเราแค่เอื้อมมือเอง

### 1.3 โครงเรื่อง : เสมือนเรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา

#### 1.3.1 โครงเรื่องซ้อนโครงเรื่อง

เราไม่มีวันได้เห็นการเล่าเรื่องแบบย้อนกลับไปกลับมาในภาพยนตร์ของมियाซากิ การลำดับเรื่องของเขาก็แค่ก้าวเดินไปตามขั้นบันได 1 2 3 ไม่ได้อาศัยกลวิธีการเล่าที่หวือหวาเพื่อสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่ากลวิธีเล่าเรื่องราวของมियाซากิน่าเบื่อหน่ายแต่อย่างใด ตามความเห็นของคนในแวดวงภาพยนตร์ที่ติดตามผลงานของมियाซากิมาตลอดกลับมองว่าเรื่องราวของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ทรงพลังอย่างยิ่ง

“งานของมियाซากิแทบจะเรียกได้ว่าเพอร์เฟกต์ (Perfect) ทุกอย่าง เทคนิค วิธีการ ดีไซน์ มีความคิดซ้อนอยู่ทั้งหมด แต่ที่คนทิ้งที่สุดก็คือเรื่องราว” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

“ผมแทบจะมองข้ามไปเลยว่าโปรดักชั่นในหนังของมियाซากิเป็นยังไง ใช้เทคนิคแสงเงาแบบไหน ตัดต่อราบรื่นไหม หรือลายเส้นอาจจะดูเก่า เซย มันไม่ได้สำคัญอะไรเลย เพราะว่าตัวเนื้อเรื่องมันมีพลังจนทำให้เรามีสมาธิกับเรื่องที่เขาอยากบอกมากกว่า” (ณัฐพงษ์ โอชะพนม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

พลังในเรื่องเล่าของมियाซากิ ส่วนหนึ่งย่อมเกิดจากความตั้งใจในการเลือกวิธีเล่าเรื่องแบบเรียบง่าย เป็นไปตามลำดับ ขั้นตอน แต่ในความเรียบง่ายของการดำเนินเรื่องกลับไม่มีสูตรสำเร็จที่ตายตัว เพราะสิ่งที่คนดูภาพยนตร์ของผู้กำกับแอนิเมชันคนนี้จะได้เห็นต่างไปจากแอนิเมชันของอเมริกาก็คือ การสร้างโครงเรื่อง

ในขณะที่โครงเรื่องของแอนิเมชันทั่วไปที่เราชินตา คือการเล่าเรื่องแบบตรงไปตรงมา มีโครงเรื่องหลักเพียงหนึ่งเดียวตามแบบฉบับภาพยนตร์แอนิเมชันของตะวันตก แต่งานของมियाซากิกลับมีโครงเรื่องเรื่องรองมากมาย ซึ่งสำคัญไม่แพ้โครงเรื่องเรื่องหลักสอดแทรกอยู่เสมอ เช่นใน *My Neighbor Totoro (1988)* มีโครงเรื่องหลักเกี่ยวกับเด็กน้อย 2 คนคือเมย์ กับซัทสึกิ ที่ต้องย้ายไปอยู่บ้านใหม่ในชนบทและค่อยๆ เรียนรู้ถึงคำว่ามิตรภาพ กับวิญญาณป่าตัวโตข้างบ้านชื่อโทโทโร แต่

ในโครงเรื่องหลักที่เอ่ยถึงประเด็นการสานสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ กลับมีโครงเรื่องรองที่ให้ความสำคัญไม่แพ้กันคือความสัมพันธ์ระหว่างแม่ที่นอนป่วยอยู่ในโรงพยาบาลกับลูกสาว ที่อยากให้แม่หายดีกลับมาอยู่พร้อมหน้าพร้อมตากันที่บ้าน

หรือใน *Princess Mononoke* (1997) มีโครงเรื่องหลัก และโครงเรื่องรองซับซ้อนขึ้นไปอีก โดยโครงเรื่องหลักคือเรื่องราวของเจ้าชายอะซึทากะ ที่ต้องออกเดินทางไปค้นหาคำตอบที่ทำให้ธรรมชาติแปรปรวน จนเทพผู้ปกป้องรักษาผืนป่ากลายเป็นอสูรที่พร้อมจะทำลายมนุษย์ได้ทุกเมื่อ พร้อมๆ กับความพยายามแก้คำสาปอสูรที่เริ่มกลืนกินแขนขาของเจ้าชาย ซึ่งการเดินทางครั้งนี้ทำให้เกิดโครงเรื่องย่อยๆ ที่สำคัญไม่แพ้กันอีกมากมาย ทั้งเรื่องราวของคนกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโชกุนผู้ปกครองประเทศที่ต้องการตัดหัวเทพแห่งป่าเพื่อครองความเป็นอมตะ กลุ่มคนในโลหะนคร ที่ต้องการยึดผืนป่าอันอุดมสมบูรณ์เพื่อต้องการลิ้มแสบในดินมาผลิตเหล็กทดแทนผืนดินของตน และเจ้าหญิงโมโนโนเกะ มนุษย์ที่ถูกเลี้ยงดูโดยหมาป่า ที่ต้องการปกป้องรักษาผืนป่าอันเป็นที่อยู่ของหมาป่าและเหล่าเทพยดา และด้วยเป้าหมายเดียวกันคือการแย่งชิงทรัพยากรธรรมชาติ ต่างฝ่ายจึงต่างก่อสงคราม เช่นฆ่ากันเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์ของตัวเอง

### 1.3.2 จุดวิกฤติที่ไม่เฝ้าอารมณ์

เรื่องราวที่ซับซ้อนมากกว่าแอนิเมชันทั่วไปในภาพยนตร์ของมิตซึฮะกิ ส่งผลให้จุดสูงสุดทางอารมณ์หรือจุดวิกฤติ (Climax) และการคลี่คลายเรื่อง (Resolution) แตกต่างออกไปด้วยเช่นกัน ภาพยนตร์หลายเรื่องของเขาไม่มีจุดวิกฤติที่ชัดเจน หรือไม่มีจุดวิกฤติซ้อนจุดวิกฤติ ซึ่งแตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ ที่มีกฎเรื่องราวไปสู่จุดสูงสุดของเรื่องชนิดที่คนดูภาพยนตร์ไม่มีข้อกังขาในจุดวิกฤตินั้น ใน *My Neighbor Totoro* (1988) หลังจากเมย์กับซัทสึกิได้กลายเป็นเพื่อนกับวิญญาณป่าโทโทโร่ ทั้งคู่ นำเมล็ดพืชมากมายที่โทโทโร่มอบให้มาปลูกในสวนแต่ต้นไม้ไม่ยอมโต จนกระทั่งในคืนที่โทโทโร่และสองหนูน้อยช่วยกันทำพิธีสวดอ่อนวอนต่อแปลงเมล็ดพืชเหล่านั้น กลับมีปาฏิหาริย์เกิดขึ้น เมื่อต้นไม้เติบโตสูงเสียดฟ้าขึ้นทันตาเห็น ซึ่งประเด็นการร่วมมือกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ จนก่อให้เกิดสิ่งมหัศจรรย์ได้นั้นน่าจะเป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง ดังนั้นจุดวิกฤติน่าจะอยู่ที่ความเปลี่ยนแปลงของต้นไม้ที่โตขึ้นภายในพริบตา แต่เรื่องราวกลับไม่หยุดอยู่แค่นั้น หลังจากเหตุการณ์ร่วมมือกันระหว่าง 2 หนูน้อยกับวิญญาณป่าเป็นไปด้วยดี ตัวละครเอกอย่างเมย์ เกิดหายตัวไป เพื่อนบ้านในละแวกนั้นช่วยกันตามหาครั้งก่อนวันก็ไม่เจอ ทำให้ซัทสึกิผู้เป็น

พี่สาวต้องไปขอร้องให้โทโทโร่ช่วยตามหา ซึ่งวิญญาณป่าตัวโตก็เสกรถบัสม้วนให้ซัทสึกิออกตามหา น้องสาวจนเจอ ช่วงเวลาของการตามหาหนูน้อยเมย์ก็คือเป็นจุดวิกฤติอีกจุดหนึ่งที่คนดูรู้สึกลุ้นว่าจะหาตัวเมย์ได้หรือไม่ แต่ขณะเดียวกันในช่วงของจุดวิกฤติทั้งการเติบโตของต้นไม้ หรือช่วงที่รถบัสม้วนตามหาเมย์จนเจอ ก็ไม่ได้เร้าอารมณ์คนดูถึงขีดสุดทำให้ดูเหมือนว่าเรื่องนี้ *ไม่มีจุดวิกฤติ*



รูปที่ 26 ฉากต้นไม้ค่อยๆ โตขึ้นจากเรื่อง My Neighbor Totoro

คนดูที่เสภาพยยนตร์จากฮอลลีวูดเป็นกิจวัตร ซึ่งคุ้นชินกับจุดจุดวิกฤติกระตุ้นอารมณ์รัก โกรธ เสียใจกันแบบสุดขีด เพื่อสร้างความตื่นเต้นจากคนดูในฉากจุดวิกฤติกันแบบไม่อ้อมค้อม อาจรู้สึกว่าหาจุดวิกฤติของภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่เจอ เพราะจุดวิกฤติในภาพยนตร์ของมิยาซากิทั้งตอนที่เมย์และซัทสึกิช่วยกันปลุกต้นไม้กับโทโทโร่ และตอนที่ซัทสึกิตามหาเมย์จนเจอนั้น ไม่มีฉากอลังการชวนตื่นตา ไม่มีมุกกลิ้งโลดโผนพิสดาร ไม่มีดนตรีจังหวะถี่กระชั้นคอยเร้าอารมณ์คนดูให้อ้าปากค้าง แต่กลับสร้างรู้สึกเหนือความคาดหมายให้เกิดขึ้นได้ เพราะการเติบโตของต้นไม้ก็ดี หรือวิธีการช่วยเหลือของโทโทโร่ด้วยการเสกรถบัสม้วนก็ดี สิ่งเหล่านี้เป็นการเอาชนะความคาดหวังจากคนดูที่มักเดาจุดวิกฤติที่ต้องมหัศจรรย์ไว้ล่วงหน้า แต่เมื่อผลลัพธ์ออกมาเป็นเรื่องง่ายๆ ที่ให้ความรู้สึกตรงข้ามแบบนี้ จึงเป็นกลวิธีเล่าเรื่องที่สร้างความรู้สึก *คาดไม่ถึง* อย่างได้ผล

“ตอนที่ชาวบ้านช่วยกันตามหาเมย์ไม่เจอ เจอแต่ร่องเท้าเด็กผู้หญิงข้างหนึ่งตกอยู่ในน้ำ หนึ่งมันทำให้คนดูเดาไปแล้วว่าเมย์ต้องจมน้ำ หรืออะไรซักอย่างที่ไม่ดีแน่ๆ แต่กลายเป็นว่าไม่มีอะไรเกิดขึ้น สุดท้ายก็หาตัวจนเจอ ถ้าเป็นหนังฮอลลีวูดรับรองได้ว่ามันจะต้องอาศัยช่วงเวลานี้เร้าอารมณ์สุดๆ ใส่ตัวละครที่สามารถสร้างมหัศจรรย์ได้อย่างโทโทโร่เข้ามาเป็นพระเอกคอยช่วยเหลือ

เมย์ในเสื้อวินาทีที่เมย์กำลังจะจมน้ำแน่นอน” (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“โทโทโระ (*My Neighbor Totoro*) ผมประทับใจตรงเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องที่ใช้ชีวิตกันอย่างง่าย ๆ บริสุทธิ์แบบชนบท ซึ่งมันไม่มีทางได้เห็นแบบนี้ในหนังดิสนีย์ และที่ทั้งที่สุดก็ตรงไคลแม็กซ์ (*Climax*) มียาซากิเขาคิดได้อย่างไรว่าถ้าคนปลูกต้นไม้ฝายเดียวจะไม่ขึ้น แต่พอทั้งพี่น้องทั้งโทโทโระร่วมมือกันปั๊บน้ำ ต้นไม้โตทันทีเลย ตอนที่ต้นไม้ค่อยๆ โต ค่อยๆ โตเนี่ยมันเป็นเมจิก (*Magic*) ที่ผมรู้สึกว่าคุณคิดได้เนี่ย มันน่าแปลกนะแค่ต้นไม้โตขึ้น เรื่องง่ายๆ แค่นี้แต่มียาซากิเขาทำให้กลายเป็นสิ่งมหัศจรรย์ไปได้...โทโทโระก็เลยเป็นเรื่องที่ผมประทับใจที่สุด” (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

จุดวิกฤติของ *My Neighbor Totoro* (1988) จึงเป็นความตั้งใจของมียาซากิที่ต้องการจะฉีกขนบการเดินเรื่องตามแบบภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป ที่เพาะสร้างให้คนดูคุ้นชินกับจุดวิกฤติที่จ้องจะกระตุกอารมณ์ของเราเพียงชั่วคราวยาม แต่ขณะเดียวกันผู้กำกับจากโลกตะวันออกรายนี้ก็พิสูจน์ว่า เรื่องราวเรียบง่ายที่ไม่เร้าอารมณ์คนดูจนเกินเลย ไม่ได้หมายความว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นน่าเบื่อ ตรงกันข้าม ความเรียบง่ายจะเอาชนะความคาดหวังจากคนดูจนกลายเป็นความประทับใจ ที่ติดค้างอยู่ในใจได้แนบแน่นยิ่งกว่า ดังจะเห็นจากการตอบรับของภาพยนตร์เรื่อง *My Neighbor Totoro* (1988) ที่ได้รับคำชมจากคนดู และนักวิจารณ์ทั้งในญี่ปุ่น และทั่วโลก โดยในญี่ปุ่นเองแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะเข้าฉายมาตั้งแต่ปี 1988 แต่ *My Neighbor Totoro* (1988) กลับยังติด 200 อันดับแรกภาพยนตร์ขายดีที่สุดของญี่ปุ่นจนปัจจุบัน

“ความผ่อนคลายในหนังของมียาซากิอาจไม่เท่าดิสนีย์ แต่ความคิดในนั้น เรื่องราวต่างๆ มันวนเวียนอยู่ในหัวเรา ติดอยู่ในใจเรานานกว่า ...ให้เรานั่งนึกถึงการดูของดิสนีย์แม้ปริมาณมันจะเยอะกว่าหลายเท่าแต่ก็นึกไม่ออกว่าเรื่องมันเป็นยังไง การดูที่จำได้ เราจะนึกถึงแอนิเมชันของมียาซากิมากกว่า” (ณัฐพงษ์ โฆษะพนม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

ในทำนองเดียวกับ *My Neighbor Totoro* (1988) จังหวะการนำเสนอเรื่องราวที่ไม่เร้าอารมณ์คนดูทำให้ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของมียาซากิ *Howl's Moving Castle* (2004) หากไม่สังเกตให้ดีก็จะจับจุดวิกฤติอันเป็นประเด็นสำคัญของเรื่องไม่ได้ หลายคนที่คุณภาพยนตร์เรื่องนี้ครั้ง

แรก มักมารู้ตัวอีกทีก็ตอนจบว่า จุดวิกฤติของเรื่องคือตอนที่ โซฟี สาวน้อยที่ถูกสาปให้เป็นหญิงชรา ได้หลุดไปในโลกแห่งความทรงจำของพอมดฮาวล์ในวัยเยาว์ ซึ่งฉากนี้ได้เฉลยถึงที่มาการเป็นพอมดไร้หัวใจของฮาวล์ ขณะเดียวกันก็เฉลยว่าแท้จริงแล้วโซฟีเคยหลุดเข้าไปสัญญาอยู่กับฮาวล์ในวัยเยาว์ว่าจะกลับไปหาในอนาคต



รูปที่ 27 ภาพจุดวิกฤติโซฟีหลุดไปในความทรงจำของฮาวล์จากเรื่อง Howl's Moving Castle

แม้แต่ผลงานเรื่องแรกที่สร้างจากแนวคิดของมियाซากิอย่าง *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) คนดูย่อมเฝ้ารอจุดวิกฤติในฉากที่กองทัพตัวโอห์ม สัตว์ประหลาดหน้าตาน่าเกลียด บุกเข้าโจมตีกองทัพของชาวเผ่าโทลเมเกียนที่มาตั้งฐานทัพแบบเต็มอัตราศึกอยู่ในหุบเขาแห่งสายลมของเจ้าหญิงเนซึก้า แต่จนแล้วจนรอดมियाซากิก็กลับปล่อยให้คนดูรอแก้ "ไม่มีการสู้รบ ไม่มีฉากนองเลือดเกิดขึ้น ตัวโอห์มหน้าตาน่าเกลียดที่ตั้งแต่นั้นเรื่องปูว่ามีแสนยานุภาพทำลายล้างโลกได้กลับไม่ได้แสดงอิทธิฤทธิ์ใดใด เพราะเจ้าหญิงเนซึก้ายอมเอาชีวิตเข้าแลกกับศึกครั้งสำคัญนี้

“ในยุคที่มियाซากิทำเรื่องเนซึก้า สมัยนั้นคนดูได้ดูแต่ภาพยนตร์สัตว์ประหลาด เป็นผู้ร้าย ทำลายคน เราก็เฝ้ารอดูอยู่ว่าเมื่อไหร่ตัวโอห์มมันจะทำร้ายคนซักที แต่เฝ้าดูอยู่ตลอดทั้งเรื่องปรากฏว่ามันไม่ได้ทำอะไรคนเลยซักนิด พอดูจบก็เลยประทับใจ เพราะมันแปลกจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่เราเคยดูในยุคนั้น” (ทรงวิทย์ สีกิติกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)



ภาพยนตร์ของมียาซากิจึงเรียกว่าใช้กลวิธีที่ไม่เข้าอารมณ์จนเกินเลยแต่สร้างความรู้สึกเหนือความคาดหมายต่อคนดูให้เกิดขึ้นได้ เพราะจังหวะในการนำเสนอจุดวิกฤติมักจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่คนดูตั้งตัวไม่ติด ภาพยนตร์ของผู้กำกับญี่ปุ่นรายนี้จึงมักจะสร้างความประหลาดใจและยากจะคาดเดาทิศทางว่าเหตุการณ์จะเป็นอย่างไรต่อไปอยู่เสมอ โดยเฉพาะตอนจบ

### 1.3.3 จบแบบเปิดทิ้งพื้นที่ให้จินตนาการต่อ

ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป มักสร้างโครงเรื่องหลักเพียงโครงเรื่องเดียว มีจุดวิกฤติเดียว มีบทสรุปที่ปิดสนิทในแบบที่ไม่เหลือพื้นที่ให้คิดต่อ และคนดูก็สามารถเดาเรื่องราวตอนจบได้ตั้งแต่ต้นเรื่องแล้ว แต่ผลงานของผู้กำกับจากฝั่งตะวันออกคนนี้มีโครงเรื่องซ้อนโครงเรื่องเสนอเรื่องราวของคนหลายกลุ่มในเรื่องเดียว กลับมักจะไม่เฉลยคำตอบทุกส่วนของปมที่สร้างเอาไว้ แต่ทิ้งพื้นที่ทางความคิดให้คนดูได้สานต่อเอาเอง

เช่นตอนจบของลาพิวต้า เมืองลอยฟ้า ใน *Laluta: The Castle in the Sky* (1986) ภาพยนตร์สร้างให้คนดูรู้สึกหวงแหนเมืองลาพิวต้าที่เต็มไปด้วยธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ สงบ น่าอยู่ จนคิดเข้าข้างตัวเองไปว่าท้ายที่สุดเมืองแห่งนี้จะไม่ถูกทำลายตามแผนการของมุสกา พระเอกและนางเอกในเรื่องคือพาซู และซีต้าจะต้องช่วยกันกอบกู้ผืนแผ่นดินอันงดงามนี้ได้ในวินาทีสุดท้ายแน่นอน แต่มียาซากิกลับทำลายความคาดหวังของคนดูพร้อมๆ กับสร้างความตื่นตะลึงไปพร้อมกัน เมื่อสุดท้าย สิ่งก่อสร้าง และธรรมชาติต่างๆ ของเมืองลอยฟ้าถูกทำลายจนหมดสิ้น การจบแบบนี้ดูจะทำให้ร้ายจิตใจคนดูอย่างยิ่ง แต่มียาซากิก็พลิกอารมณ์ได้ทันที เมื่อตอนจบในช่วงเพลงขึ้นพร้อมกับรายชื่อทีมงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ (end credit) กลับเฉลยว่า ยังเหลือรากไม้ขนาดใหญ่อยู่หนึ่งต้นที่ยังล่องลอยอยู่บนท้องฟ้า ซึ่งนั่นหมายความว่าเมืองลอยฟ้า ลาพิวต้ายังคงอยู่ต่อไป



รูปที่ 28 รากต้นไม้ช่วยให้เกาะลาพิวต้าคงอยู่ต่อไปในฉากจบเรื่อง Laputa: The Castle in the Sky

ส่วนใน *Porco Rosso* (1992) เรื่องราวของหมูที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นคน แต่ไม่ยอมเป็นคน ตลอดทั้งเรื่อง ภาพยนตร์ไม่บอกที่มาที่ไปของปอร์โวกี้ให้ชัดเจนเลยว่าทำไมพระเอกถึงกลายเป็นหมู ทั้งๆ ที่เคยเป็นคนมาก่อน และจะกลับคืนเป็นคนได้อย่างไร ในช่วงท้ายเรื่องหลังจากที่สาวน้อยฟิโอได้ จุบปอร์โวกี้ คนดูย่อมคาดเดาว่าความรักอาจช่วยให้ปอร์โวกี้คืนร่างเป็นคนได้ แต่ภาพยนตร์กลับไม่เฉลย ประเด็นนี้ให้ชัดเจน และก็ไม่ได้เฉลยอีกเช่นกันว่าความรักของปอร์โวกี้กับสาวสวยอย่างจินานั้นลงเอยอย่างไร ในตอนจบมิยาซากิบอกเพียงแต่บอกว่า ชีวิตของ 3 ตัวละครหลักในเรื่อง คือ สาวน้อยฟิโอที่หลงรักปอร์โวกี้ จินาสาวสวยที่ปอร์โวกี้หลงรัก และพระเอกของเรื่องคือปอร์โวกี้ยังคงดำเนินต่อไปเหมือนเช่นสงครามที่ยังไม่จบสิ้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 29 ตัวละครพอร์โฆ และปอร์โรโกะ ในเรื่อง Porco Rosso

การปิดเรื่องใน *Princess Mononoke* (1997) ดูจะเป็นสิ่งที่ยากเย็นอย่างยิ่ง หากเป็นฝีมือการกำกับของคนมือไม่ถึง เพราะตัวละครแบ่งเป็นพรรคเป็นพวกหลากหลายมากมาย ทั้งมนุษย์ สัตว์ และเทพ ที่ต่างก็ต้องการจะรักษาผลประโยชน์ของตัวเอง ดังนั้นจึงต้องคลี่คลายให้อย่างลงตัวกันทุกฝ่าย แต่มियाซากิกลับทำฉากจบได้อย่างสมบูรณ์ ขณะเดียวกันก็ทิ้งปมไว้ให้ขบคิดอีกมากมาย ในขณะที่เทพชิชิผู้คุมครองผืนป่ากลายเป็นเหมือนปีศาจที่อาละวาดทำร้ายเหล่ามนุษย์เพราะโกรธที่โดนตัดศีรษะไป แต่เมื่อมนุษย์นำศีรษะมาคืน เรื่องราวไม่ได้จบที่เทพให้อภัยมนุษย์แล้วกลับเข้าไปทำหน้าที่อารักขาผืนป่าต่อไป แต่ทันทีที่เทพชิชิได้ศีรษะคืนร่าง มियाซากิกลับเลือกจะให้เทพยอมสละชีวิตตัวเอง และดับพลันปาฏิหาริย์ก็เกิดขึ้นผืนดินที่เคยแห้งแล้งบนพื้นที่ของมนุษย์กลับเขียวชอุ่มขึ้นมาทันตา นั่นเพราะมियाซากิคิดลึกไปอีกชั้นว่าตราบไคที่ผืนดินที่เหล่ามนุษย์อยู่ยังคงพอนพะไร้แร่ในดินสินในน้ำ การต่อสู้แย่งชิงทรัพยากรก็ยอมไม่มีวันจบสิ้น ขณะที่เหล่าสัตว์ในป่าก็จะโกรธแค้นมนุษย์ที่โดนรุกรานถิ่นที่อยู่จนนำไปสู่การต่อสู้กันอีกครั้ง ดังนั้นทางออกที่ดีที่สุดจึงเป็นการเสียสละของธรรมชาติที่ยอมให้ผืนป่ากลับคืนมาสมบูรณ์อย่างเท่าเทียมกัน และนอกเหนือไปจากการคลี่คลายผลประโยชน์ของหลากหลายเผ่าพันธุ์บนโลกแล้ว สิ่งที่คนดูลุ้นต่อก็คือความรักระหว่างเจ้าชายอะชิทากะ และเจ้าหญิงแห่งหมาป่า โมโนโนเกะว่าจะลงเอยกันหรือไม่ แต่แล้วก็ไม่มีฉากอำลาอันหวานซึ่งระหว่างคนทั้งคู่ ไม่มีตอนจบแบบเทพนิยายชนิดที่เจ้าชายและเจ้าหญิงต่างก็อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข (Happy Ending) เหมือนแอนิเมชันจากฮอลลีวูด มियाซากิ

เลือกที่จะจบแบบความเป็นจริงที่คนต่างเผ่าพันธุ์ ต่างจุดประสงค์กัน แม้จะใจตรงกัน แต่ไม่จำเป็นจะต้องอยู่ด้วยกันเสมอไป เจ้าหญิงโมโนโนเกะเพียงแค่นอกกับเจ้าชายอะชิทากะด้วยสายตาที่แน่วแน่ ว่า “ข้าชอบท่านนะ แต่ข้าไม่อาจยกโทษในสิ่งที่มนุษย์ทำได้” เจ้าชายอะชิทากะเองได้แต่อมยิ้มแล้วตอบกลับไปว่า “ไม่เป็นไรหรอกขอเพียงให้เราอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติก็พอแล้ว”



รูปที่ 30 โมโนโนเกะกำลังรำลากับอะชิทากะในฉากจบเรื่อง Princess Mononoke

เช่นเดียวกับบทสรุปใน *Howl's Moving Castle* (2004) ผลงานล่าสุดของมียาซากิ เรื่องนี้ เขาสร้างความคาดไม่ถึงให้กับคนดูเข้าไปอีก เพราะเลือกจะไม่เฉลยปมสำคัญที่เป็นหัวใจของโครงเรื่อง แม้เรื่องจะเปิดที่ไซฟิ สาวน้อยวัย 18 ปี ถูกแม่เมดแห่งทุ่งร้างสาปให้กลายเป็นหญิงชราวัย 90 ปี จึงต้องออกตามหาพ่อมดฮาวล์ให้ช่วยแก้คำสาป แต่ทิศทางในภาพยนตร์เรื่องนี้ กลับไม่ได้สานต่อในประเด็นการทำทุกวิถีทางให้ไซฟิกลับมาเป็นสาวสะพรั่งอีกครั้ง ขณะเดียวกันตัวละครอย่างไซฟิก็ไม่ได้แสดงความอาทรร้อนใจกับการกลายเป็นคนแก่แต่อย่างใด ทิศทางของ *Howl's Moving Castle* (2004) กลับเบี่ยงเบนไปที่ไซฟิคือผู้ช่วยฮาวล์ค้นหาตัวตนที่แท้จริง บทสรุปของภาพยนตร์เรื่องนี้จึงกลายเป็นเรื่องของพ่อมดฮาวล์ที่ได้ตัวตนที่สูญหายไปเมื่อครั้งยังเด็กกลับมาอีกครั้ง ขณะที่รูปลักษณ์ภายนอกของไซฟิยังคงมีสภาพเป็นหญิงชราอยู่แม้จะดูไม่แก่เท่ากับตอนต้นเรื่อง ซึ่งการไม่ยอมให้ไซฟิกลับมาเป็นสาวอีกครั้ง ดูจะทำร้ายความรู้สึกของคนดูที่ต้องทนเห็นภาพของพ่อมดฮาวล์ซึ่งหน้าตาหล่อเหลายืนเคียงคู่กับป่าแก่ๆ ในฉากจบ อีกทั้งเพิ่มความคลั่งใคล้ใจอย่างมากว่าทำไมไซฟิถึงไม่กลับมาเป็นสาวอีกครั้ง การมีความรักที่แท้จริงไม่ได้ช่วยอะไรเลยหรือ? ซึ่งนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในบ้านเราก็มองกลวิธีสร้างบทสรุปของมียาซากิเอาไว้ว่า

“เวลาเจอภาวะคับขัน หรือเหตุการณ์ร้ายแรง แอนิเมชันทั่วไปที่มักจะเป็นความร้ายแรงแบบเทพนิยายยุคเก่า ซึ่งไม่หนักหนาสาหัส คนดูรู้ว่าในที่สุดก็คลี่คลายด้วยดี แต่ในภาพยนตร์ของมियाซากิหากเจอเรื่องร้าย ก็ร้ายจริง มีความสูญเสียจริง และบทสรุปสุดท้ายเรื่องจะไม่จบลงสวยงาม จบแล้วจบเลย ตัวละครยังมีความสูญเสียบางอย่างอยู่” (พรชัย วิริยะประภานนท์, สัมภาษณ์ , 27 มกราคม 2549 )

แต่การเลือกบทสรุปของมियाซากิที่ไม่เอาใจคนดูให้สมบูรณร้อยเปอร์เซ็นต์ใน *Howl's Moving Castle (2004)* นี้หากพิจารณาให้ดีก็เพื่อตอกย้ำแก่นสำคัญของเรื่อง ที่ต้องการบอกว่า จิตใจสำคัญกว่ารูปร่างหน้าตาภายนอก

บทสรุปที่สะท้อนแก่นของภาพยนตร์ออกมาพร้อมกันแบบนี้ เราไม่อาจจะพบได้ในภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป หรือแม้แต่ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงด้วยซ้ำ *Howl's Moving Castle (2004)* จึงนอกจากจะสร้างอารมณ์เกินคาดแก่คนดูแล้ว ยังช่วยเพิ่มความเหนือชั้น ลุ่มลึกให้กับตัวภาพยนตร์อีกแรงหนึ่งด้วย

จะเห็นได้ว่ากลวิธีการปิดเรื่องของมियाซากินั้นหลากหลาย ทั้งไม่เอาใจคนดูจนเกินไป แต่ก็ไม่ใช่การมองโลกในแง่ร้าย ขณะเดียวกันก็ยังทิ้งปมมากมายให้ขบคิดต่อในชีวิตจริง บทสรุปในภาพยนตร์ของมियाซากิกับจากแดนอาทิตย์อุทัยเรื่องนี้จึงเรียกว่าไร้สูตรสำเร็จ ซึ่งตรงกันข้ามกับบทสรุปในภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปอย่างสิ้นเชิง

#### 1.4 ความขัดแย้ง : นิยามใหม่ของผู้ชนะ

##### 1.4.1 ฮีโร่ตัวจริงอยู่ข้างใน

วีรบุรุษขี่ม้าขาว เป็นลักษณะตัวละครในแบบที่พบเห็นกันจนชินตาในภาพยนตร์แอนิเมชันแอ็คชั่นแนวเชิดชูฮีโร่ ตัวละครแบบนี้มักเกิดจากการสร้างอุปสรรคภายนอกที่วีรบุรุษต้องฟันฝ่า ทั้งมังกรพ่นไฟ ปลาฉลามจอมโหด หรือพอมดจอมขมังเวทย์ เพื่อให้ผู้ชมตื่นตากับภารกิจแสนยิ่งใหญ่ซึ่งจะช่วยอารมณ์ลุ้นระทึกกับจุดวิกฤติในการเอาชนะผู้ร้ายในตอนจบ

แต่สิ่งสำคัญยิ่งกว่าการเผชิญหน้ากับอุปสรรคภายนอกสำหรับมียาซากิ คือการเผชิญหน้ากับอุปสรรคภายในจิตใจ ภารกิจส่งของสำหรับแม่มดน้อยก็กิใน *Kiki's delivery service* (1989) ไม่ได้พานพบกับแม่มดซึ้อจฉาที่คอยกลั่นแกล้งไม่ให้เธอส่งของให้ทันเวลา ไม่มีปีศาจร้ายตัวโตคอยขวางทางให้เธอต้องพินฝ่า สิ่งที่กิก็ต้องพินฝ่าก็คือความรู้สึกถึง *คุณค่า* ในตัวเอง ในวันที่แม่มดน้อยพยายามช่วยคุณยายรายหนึ่งซึ่งเป็นลูกค้าของเธอก่อเตาถ่านแทนเตาไฟฟ้าที่เสีย เพื่ออบพายฟักทองไปให้หลานสาวได้ทานตอนร้อนๆ ในงานวันเกิด แต่เมื่อพายฟักทองที่คุณยายทำมันอย่างเต็มฝีมือเดินทางไปถึงมือผู้รับ สิ่งที่หลานสาวบอกกับกิก็คือ

“ฉันเกลียดพายนี้จริงๆ เลย คุณยายส่งมันมาอีกแล้ว”

คำพูดของหลานสาวที่มองไม่เห็นค่าของพายฟักทอง ซึ่งคุณยายใส่ ใจ ในการทำอย่างเต็มเปี่ยม ทำให้ความหดหู่ว่า ปรดร้าวก่อนตัวในจิตใจของกิก็ขึ้นมาจับพลัน พร้อมๆ กับคำถามที่ผุดขึ้นมาทันทีว่า *เมื่อผู้รับไม่เห็นค่าของผู้ส่ง แล้วภารกิจส่งของของเธอมันจะมีประโยชน์อะไรกันเล่า?* เพราะสิ่งที่กิใช้ประโยชน์จากความเป็นแม่มดได้มีเพียงสิ่งเดียว นั่นคือ การขี่ไม้กวาดเหาะเหินบนอากาศ ความรู้สึกไร้ค่าของกิก็ยิ่งถูกตอกย้ำขึ้นไปอีกเมื่อเธอกลับมาถึงบ้านและพบว่าจิจิแมวดำคู้หูซึ่งเคยสื่อสารกับเธอเข้าใจด้วยภาษามนุษย์ มาวันนี้ ไม่มีจิจิคนเดิมอีกแล้ว มันพูดและฟังภาษามนุษย์ไม่ได้อีกต่อไป แม่มดน้อยจึงเข้าใจไปเองว่าพลังแม่มดของเธออ่อนแอลง และเมื่อเธอลองหยิบไม้กวาดอีกครั้งก็ไม่สามารถบังคับให้มันบินขึ้นฟ้าได้อีกแล้ว มาถึงตอนนี้ กิก็เสียศรัทธาในตัวเองไปจนหมดสิ้น *เมื่อแม่มดไม่มีเวทมนตร์ แล้วแม่มดจะมีค่าอะไรกันเล่า* แต่แล้ว เหตุการณ์ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น เมื่อเรือเหาะฟร็ดอม แอดเวนเจอร์ส (Freedom Adventure) ลำใหญ่ที่จอดอยู่ที่ชายหาด เกิดอุบัติเหตุที่ตรงที่ตรงเรือไว้ให้อยู่บนพื้นดินขาดขึ้นมา ทำให้เรือเหาะล่องลอยไปอย่างไร้ทิศทาง และบนเรือเหาะลำนี้ก็มีเด็กชายทอมโบ เพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันเพียงคนเดียวของกิก็ติดอยู่บนนั้นด้วย ในยามนี้ที่กิก็ไม่มีไม้กวาดคู่ใจ และในยามที่กำลังเผชิญหน้ากับการสูญเสียศรัทธาในตัวเอง แม่มดน้อยกลับแสดงให้เห็นสิ่งมหัศจรรย์ เธอขอเอาไม้กู่พื้นของใครที่ไหนก็ไม่รู้ มาชี้แทนไม้กวาด แล้วเหาะขึ้นฟ้าไปเพื่อช่วยทอมโบที่กำลังจะตกจากเรือเหาะได้ทันเวลา



รูปที่ 31 กิกิกำลังช่วยทอมโบ ในฉากจบเรื่อง Kiki's Delivery Service

เห็นได้ชัดว่าแม่ *Kiki's delivery service* (1989) จะพูดถึงประเด็นการฝึกฝนตัวเองของแม่หมดแต่อุปสรรคความขัดแย้งที่แม่หมดน้อยก็ก็ต้องพบพาน มียาซากิเลือกที่จะไม่ใช่วิธีสร้างเกมแข่งขันกับแม่หมดคนอื่น หรือการใช้เวทมนตร์ต่อกรกับศัตรูตัวร้ายตามรอยภาพยนตร์พอมดแม่หมดทั่วไป อุปสรรคใหญ่หลวงที่ไม่ว่าแม่หมดหรือมนุษย์ต้องพบพานเหมือนๆ กัน ก็คือการต่อกรกับความอ่อนแอของจิตใจ ในภาพยนตร์เรื่องนี้เวทมนตร์ของจริงไม่ได้เกิดจากเครื่องมือทუნแรงซึ่งเป็นของนอกกายอย่างไม้กวาด แต่เวทมนตร์ของจริงนั้นแม่หมดน้อยก็มีความหามาเองจากข้างใน เมื่อเอาชนะความเชื่อมั่นในจิตใจได้ ไม้ทูนไหนๆ จึงมีค่าเทียบเท่าไม้กวาดกายสิทธิ์

เรื่องราวของพอมดแม่หมดที่ต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายในความคิดจิตใจตัวเอง ถูกนำเสนอเป็นหัวใจของเรื่อง *Howl's Moving Castle* (2004) เช่นกัน แต่ในแง่มุมที่ลึกซึ้งขึ้นไปอีกในโลกที่มนุษย์อยู่ร่วมกับพอมดแม่หมด ตัวเอกซึ่งเป็นตัวเดินเรื่องอย่างไซฟี สวาน้อยวัย 18 ปีผู้ถูกลาปให้กลายเป็นคนแก่วัย 90 เธอไม่ได้หาทางบอกพอมดฮาวล์ให้ช่วยต่อสู้กับแม่หมดแห่งทุ่งร้างเพื่อต้องการถอนคำสาปกลับเป็นสาวเหมือนเดิม แต่ไซฟีกลับต่อสู้ด้วยการเอาชนะจิตใจตัวเองให้ยอมรับกับรูปโฉมอันเหี่ยวแห้งภายนอกได้สำเร็จ ซึ่งหลายครั้งไซฟีก็มักพยายามบอกกับตัวเองถึงข้อดีของการเป็นคนแก่อยู่เสมอ

“ข้อดีอย่างหนึ่งของคนแก่คือไม่มีอะไรเหลือให้แปลกใจมากนัก” และ “เป็นคนแก่มันก็มีดีอย่าง คือไม่มีอะไรจะต้องเสียอีกแล้ว”

เมื่อเอาชนะใจตัวเองได้แล้ว และเมื่อไม่มีชีวิตอีกยาวไกลให้เติมฝัน โซฟีจึงเลือกจะช่วยเหลือผู้อื่นแทน ประเด็นหลักของภาพยนตร์จึงอยู่ที่การตามหาหัวใจ ให้บรรดาพ่อมดแม่มดที่ต่างกลุ่มหลงอยู่กับความสวยงามของรูปร่างหน้าตาภายนอก ไม่ให้ถูกปีศาจร้ายในจิตใจตัวเองกลืนกินจนหมดสิ้น และโซฟีก็ช่วยให้พ่อมดสาวซึ่งถูกขนานนามว่าเป็นบุรุษผู้ไร้หัวใจ ที่ชอบกลืนกินหัวใจของสาวสวย ได้ค้นพบจิตใจอันงดงามของตัวเองเมื่อครั้งวัยเยาว์ ในตอนท้ายเรื่องเมื่อพ่อมดสาวล์ตามหาหัวใจของตัวเองพบ ปราสาทของเขาจึงแปรสภาพจากซากปีศาจเดินได้ มาเป็นสวนสวยเคลื่อนที่ในที่สุด



รูปที่ 32 โซฟีในวัย 18 และวัย 90 ปี จากเรื่อง Howl's Moving Castle

นอกจากการสร้างปมขัดแย้งภายในตัวตน เพื่อเรียกร้องให้ตัวละครค้นหาคุณค่าภายในจิตใจแล้ว ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ กับมนุษย์ด้วยกัน ก็เป็นปมปัญหาใหญ่ที่ปรากฏอยู่ในงานของมิตยาซากิแทบทุกเรื่องเช่นกัน แม้ใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) จะฉายภาพ



ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติตั้งแต่ต้นเรื่อง เมื่อมนุษย์กล่าวโทษว่าเหล่าแมลงยักษ์ที่อยู่ในป่าเป็นตัวก่อมลภาวะอันเสื่อมโทรม จนโลกมีสภาพไม่ต่างไปจากทะเลเน่า เผ่าพันธุ์มนุษย์ที่มีอยู่อย่างหลากหลาย จึงพยายามกำจัดแมลงยักษ์อย่างตัวโอหิมให้หมดสิ้นเพื่อปกป้องโลก ทั้งๆ ที่ตัวการก่อมลพิษคือเหล่ามนุษย์ด้วยกันเอง และในขณะที่มนุษย์กำลังหาทางขัดแย้งกับธรรมชาติ ก็เกิดความขัดแย้งจากการกระทำอันละโมภโลภมากระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ที่ต่างฝ่ายต่างไม่ยอมลงให้แก่กัน

เผ่าโทลเมเกี้ยนรุกรานเผ่าเปจิเต้ เผ่าเปจิเต้ก็ตอบโต้กลับด้วยสงคราม ส่วนฝ่ายเจ้าหญิงเนาซึก้า ซึ่งอยู่อย่างสงบในหุบเขาแห่งสายลมก็ยังไม่วายถูกชนเผ่าโทลเมเกี้ยนมายึดครอง จนเธอต้องตอบโต้ด้วยการสังหารคนที่มารุกรานเธอเช่นกัน

ในทำนองเดียวกับ *Princess Mononoke (1997)* ความขัดแย้งอาจดูแบ่งพรรคแบ่งพวกระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เพราะเนื้อเรื่องกล่าวถึงการรุกรานธรรมชาติของมนุษย์ จนทำให้เกิดสงครามระหว่างคนและเทพ แต่หากมองให้ลึกซึ้งความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้คือความขัดแย้งระหว่าง มนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันเท่านั้น เทพเจ้าแห่งป่าก็คือตัวละครชนิดหนึ่งที่มีชีวิตจิตใจไม่ต่างจากมนุษย์ เทพหุบป่า เทพหมาป่า หรือเทพวานรก็เปรียบเสมือนตัวแทนของมนุษย์บนโลกทุกวันนี้ ที่มีหลากหลายชนชั้น หลายเผ่าพันธุ์ และเป็นกลุ่มคนชายขอบ ไม่มีปากมีเสียงเทียบเท่ากลุ่มตัวละครคนทำเหมืองเหล็ก กลุ่มขุนนาง และเหล่าทหารของโชกุน ซึ่งเทียบเคียงได้กับกลุ่มนักธุรกิจ และนักการเมืองในปัจจุบัน

การนำเสนอปะทะขัดแย้งระหว่างมนุษย์และมนุษย์ด้วยการทำสงครามเช่นซ้ำกัน แน่นอนว่าไม่ใช่ของใหม่สำหรับแอนิเมชันญี่ปุ่น รวมทั้งแอนิเมชันจากฮอลลีวูดที่เคยสร้างฉากสงครามในมู่หลาน (*Mulan, 1998*) มาแล้ว แต่กลวิธีนำเสนอต่างหากที่ทำให้ผลงานของผู้กำกับแอนิเมชันรายนี้แตกต่างออกไป แม้ความขัดแย้งใน *Princess Mononoke (1997)* จะมีหลายกลุ่ม หลายชนชั้น เพราะสร้างเป็นความเกลียดชังกันอย่างรุนแรง แต่ท้ายที่สุดมิยาซากิกลับบอกว่าการหันหน้าเข้าหากันคือวิธีที่ดีกว่าการหันหน้าเข้าหากัน ซึ่งตรงข้ามกับภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด ที่มุ่งสร้างสถานการณ์และตัวละครฝ่ายร้ายมาเป็นบททดสอบเพื่อให้พระเอกเอาชนะให้ได้จนเพราะสร้างเป็น *วัฒนธรรมฮีโร่* มาจนทุกวันนี้ ดังจะเห็นได้จากผลงานของดิสนีย์ล่าสุดอย่าง *Chicken Little (2005)* ที่ว่าด้วยเรื่องราวของไก่น้อยผู้พิทักษ์โลก หรือผลงานเรื่องล่าสุดของพิกซาร์อย่าง *The Incredibles (2004)* ที่เล่าเรื่องราวของครอบครัวฮีโร่ผู้มีพลังวิเศษไว้ปกป้องโลก

“เมื่อใครก็ตามบนโลกนี้ได้ดูแอนิเมชันของฮอลลีวูด จะพบว่าสินค้าตัวหนึ่งที่ถูกนำมาขายเสมอก็คือวัฒนธรรมฮีโร่ (Hero Culture) โดยสร้างเงื่อนไขว่ามีปีศาจร้ายระรานสังคม ฮีโร่ต้องช่วยเหลือแทบทุกๆ เรื่อง เป็นอย่างนี้มาหลายยุคหลายสมัยจนยุคนี้มันชักจะตันแล้ว เลยมีใครเรียงว่าด้วยคุณค่าทางจิตใจเข้ามาเสริม แต่ยังไงก็ยังขายฮีโร่อยู่ดี” (นันทขว้าง สิริสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

การนำเสนอเรื่องความขัดแย้งผ่านภาพยนตร์ของมียาซากิจึงเป็นเหมือนการบอกคนดูว่าการเอาชนะผู้อื่นไม่ใช่ทางออก แต่ควรค่อยเรียนค่อยรู้โดยย้อนกลับมามองตัวเอง เริ่มต้นแก้ปัญหาในใจเราเสียก่อน เพราะหากเรามีศรัทธาในตัวเองเหมือนแม่মন้อยกิกิ มีจิตใจแข็งแกร่งไม่หวั่นไหวกับรูปลักษณะภายนอกเหมือนโซฟี มีความเสียสละเพื่อส่วนรวมเหมือนเจ้าหญิงเนซึก้า และมีสายตาที่เป็นกลางไม่เอนเอียงเข้าข้างฝ่ายใดเหมือนเจ้าชายอะซิทากะ เช่นนั้นแล้วความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์บนโลกเราทุกวันนี้คงบรรเทาเบาบางลงได้บ้าง

“มียาซากิจึงอยากบอกว่าเราต้องชนะใจตัวเองให้ได้ซะก่อน ถึงจะก้าวออกไปใช้ชีวิตที่เต็มไปด้วยความแตกต่างหลากหลายในทุกวันนี้ได้อย่างกลมกลืน” (ทรงวิทย์ สীগิตกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

ดังนั้นกลวิธีรับมือกับอุปสรรคที่เหมาะสมที่สุดในสายตาของมียาซากิก็คือ ไม่จำเป็นต้องออกค้นหาโลกที่มีปีศาจก่อความเคืองแค้นใจให้เราเอาชนะ แค่ชนะใจตัวเองท่ามกลางโลกสับสนวุ่นวายทุกวันนี้ได้ ก็เท่ากับเราเป็นฮีโร่ที่ยิ่งใหญ่แล้ว

#### 1.4.2 ความขัดแย้ง ที่ไม่เป็นความขัดแย้ง

ตามหลักการเขียนบทภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักบอกว่าบทที่ดีเกิดจากการสร้างความแย้งเข้าไปในเรื่องอย่างมีมิติ หลากหลาย เพื่อให้เรื่องราวเข้มข้นและน่าติดตามดังมักจะกล่าวไว้ว่า “ในเรื่องที่ดีความคับหน้าใดๆ จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีความขัดแย้งเท่านั้น” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2547: 121) แต่ในจำนวนภาพยนตร์เรื่องยาว 9 เรื่องที่มียาซากิเป็นผู้กำกับนั้น มีอยู่ 1 เรื่องที่เขาเอาความขัดแย้งมาใช้ค่อนข้างน่าสนใจ นั่นคือสร้างเรื่องราวที่เสมือนมีปมขัดแย้ง แต่สุดท้ายกลับแทบจะไม่มี

ปมขัดแย้งใดใดเลย และกลับเป็นภาพยนตร์ที่สร้างความประทับใจคนดูได้มากที่สุดเรื่องหนึ่ง นั่นก็คือ *My Neighbor Totoro* (1988)

มียาซากิเลือกจะใช้โปสเตอร์โปรโมทภาพยนตร์ด้วยภาพตัวประหลาดลักษณะคล้ายนกฮูกผสมหมีตัวโตยืนเล็บยาวเพื่อย่อยู่อ่างๆ เด็กน้อย 2 คน ที่ยืนถือร่มรอรถเมลิโนตอนกลางคืน แต่เห็นภาพตัวประหลาดกับ 2 เด็กหญิง ผนวกกับบรรยากาศฝนตกพริ้วๆ ยามค่ำคืน คนดูก็จินตนาการไปไกลแล้วว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องหนีไม่พ้นเรื่องราวผีๆ สางๆ แน่นอน แต่แล้วภาพยนตร์เรื่องนี้กลับไม่มี ปีศาจตัวโตออกมาหลอกหลอนมนุษย์ ไม่มีผู้ร้ายมาลักพาตัวเด็ก และไม่มีโศกนาฏกรรมใดใดทั้งสิ้น

“คือในหนังการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีตัวละครเป็นเด็ก เรามักคิดล่วงหน้าไว้แล้วว่า มันต้องมีอะไรชักออย่างที่ร้ายๆ แ่ๆ เกิดขึ้นกับเด็กแน่ เช่นโดนลักพาตัว โดนจับเป็นตัวประกัน เรื่องโทโทโระนี้ ผมก็พยายามคาดเดาอยู่ แต่ดูจนจบ...อ้าว มันไม่เห็นมีอะไรเลยนี่หว่า แต่กลับประทับใจสุดๆ” (วิรัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)



รูปที่ 33 ฉากซัทสึกิ และเมย์ รอรถเมลิกับโทโทโระ จากเรื่อง *My Neighbor Totoro*

*My Neighbor Totoro* (1988) มีตัวละครหลักคือเมย์ และ ซัทสึกิ สองพี่น้องที่ต้องย้ายบ้านไปอยู่ในชนบทใกล้ป่าใหญ่ เพื่อย้ายไปอยู่ใกล้ๆ กับแม่ซึ่งนอนป่วยในโรงพยาบาล วันหนึ่งเมย์ไปเจอโพรงไม้ข้างบ้านด้วยความบังเอิญ จึงได้พบกับโทโทโระวิญญาณป่าตัวโตที่นอนกลางวันอยู่ ฉากการเจอกันระหว่างวิญญาณตัวโตกับหนูน้อยเมย์น่าจะเป็นฉากสร้างความขัดแย้งได้ไม่ยาก แต่

มियाซากิกลับพลิกความคาดหวังของคนดู โดยให้หนูน้อยเมย์วิ่งเข้าหาโทโทโระ พร้อมกับเอานิ้วจิ้มตัว วิญญาณป่าที่ตัวใหญ่กว่าเมย์เป็น 10 เท่า แล้วค่อยๆ ปีนขึ้นไปบนพุงของเจ้าตัวประหลาดเพื่อเปิดฉาก การสนทนา เมย์ถามว่า “เธอชื่ออะไร” โทโทโระที่ง่วงเจียจากการนอนกลางวันกลับไม่ตอบ แต่คำราม ด้วยความหงุดหงิดใจใส่หน้าหนูน้อย และแทนที่เด็กหญิงเมย์จะกลัวเสียงคำรามของวิญญาณป่า เธอกลับคำรามเสียงดังเป็น 2 เท่าใส่หน้าโทโทโระกลับไป วิญญาณป่าทำสีหน้าหงุดหงิดยิ่งกว่าเก่าจน คนดูเริ่มกลัวว่าเด็กหญิงเมย์จะโดนทำร้ายเข้าแล้ว แต่โทโทโระกลับได้ตอบด้วยการคำรามเสียงดังลั่น ป่าใส่หน้าหนูน้อยอีกครั้ง เสียงคำรามที่ดังลั่นปากกลับไปกลับมาเป็นแบบนี้เพียงครู่ เมย์ก็ผล็อยหลับ ไปบนพุงของวิญญาณป่าพร้อมกับเกาคางให้มันอย่างสนิทสนม



รูปที่ 34 ฉากการเจอกันของเมย์ และโทโทโระ จากเรื่อง My Neighbor Totoro

ฉากการเจอกันระหว่างวิญญาณกับคนในที่นี้ จึงเล่นกับความคาดหวังที่เกิดจาก ความเชื่อของมนุษย์โดยทั่วไปที่คิดว่าผีต้องหลอกคน ส่วนคนก็ต้องกลัวผีเป็นของธรรมดา แต่ทั้งเมย์ และทั้งโทโทโระกลับทำในสิ่งตรงกันข้ามกับความเชื่อของคนดู คนวิ่งเข้าหาผี ส่วนผีก็เล่นกับคน เมื่อความขัดแย้งระหว่างคนกับผี ไม่ได้เป็นอุปสรรคหลักของเรื่อง ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่พูดถึงการสร้าง มิตรภาพระหว่างคนกับผี มักจะสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นภายในตัวละครเองที่ไม่กล้าบอกความจริง เรื่องเห็นผีกับใครๆ โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นเด็ก เพราะเวลาบอกพ่อแม่ที่ไร ก็มักจะถูกกล่าวหา ว่าเป็นเรื่องไร้สาระ หรือไม่ก็ถูกพาตัวไปหาจิตแพทย์อยู่ร่ำไป แต่ใน *My Neighbor Totoro* (1988) ยังคงเลือกเสนอในทิศทางตรงกันข้ามอีกครั้ง ไม่มี ความขัดแย้งระหว่างเมย์กับพ่อ ทันทีที่หนูน้อยบอก พ่อว่าเจอวิญญาณป่าตัวโต พ่อก็ได้แต่อมยิ้มก่อนจะบอกลูกสาวตัวจ้อยว่า

“ลูกคงเจอผู้พิทักษ์ป่าเข้าแล้วละ นั่นหมายความว่ายังมีสิ่งดีๆ อยู่กับลูกนะ”

คำตอบของพ่อสร้างความประหลาดใจให้กับคนดูได้อีกครั้ง ความเชื่อของผู้ใหญ่ที่มักจะมองว่าผีเป็นเรื่องไร้สาระ ไม่ได้เกิดกับครอบครัวนี้เลย กว่าคอนเรื่องของ *My Neighbor Totoro (1988)* จึงเป็นการเล่าถึงความสัมพันธ์ที่งดงามระหว่างคนกับวิญญาณป่า กลวิธีไม่สร้างปมขัดแย้งในภาพยนตร์โดยอาศัยประโยชน์จากความเชื่อของคนดูนี้เอง ที่ช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ติดตามไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าภาพยนตร์ที่มีผีตุ๊กตาออกอกละวาดเด็กเลย

แต่ก็เชื่อว่าในภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่มี ความขัดแย้งเสียทีเดียว เมื่อความสัมพันธ์ระหว่างคนกับวิญญาณเป็นไปด้วยดี ปมขัดแย้งที่เสริมเข้ามาเพื่อไปสู่ตอนจบจึงเปลี่ยนมาอยู่ที่เรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่าง แม่กับลูกแทน ในตอนต้นเรื่องภาพยนตร์เผยให้เห็นภาพของแม่ที่พักรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลเพียงครั้ง สองครั้ง คนดูไม่รู้ว่าเธอป่วยเป็นโรคอะไร ร้ายแรงหรือไม่ เห็นแค่เพียงสีหน้าก็ดูเหมือนคนไข้อารมณ์ดีที่ไม่กังวลกับความเจ็บป่วย ขณะที่ตัวภาพยนตร์ก็ไม่ได้ฉายภาพความทุกข์ร้อนของครอบครัวที่คนเป็นสามีต้องขาดภรรยา และที่ลูกน้อยต้องขาดแม่แต่อย่างใด แต่แล้วจู่ๆ ก็มีโทรเลขมาจากโรงพยาบาลว่าแม่ของหนูน้อยเมย์และซัทสึกิไม่สามารถกลับมาพักที่บ้านได้ในที่สุดสัปดาห์นี้ แม่แม่จะป่วยเป็นหวัดเพียงเล็กน้อย แต่ก็ทำลายความหวังที่เด็กๆ เผ้ารอถึงที่สุดสัปดาห์แสนหวานลงในพริบตา และความผิดหวังนี้เองที่เป็นปมผลักดันให้เมย์ซึ่งเตรียมข้าวโพดที่เด็ดจากฝักมากับมือเพื่อให้แม่กิน ตัดสินใจออกจากบ้านเพื่อเอาข้าวโพดไปให้แม่ที่โรงพยาบาลด้วยตัวเอง

ตามที่ได้กล่าวไปบ้างแล้วว่าจุดวิกฤติของเรื่องนี้อยู่ที่ช่วงการหายตัวไปของหนูน้อยเมย์ มิยาซากิสร้างปมขึ้นมาให้คนดูเป็นห่วงเด็กน้อย สร้างเรื่องราวให้คนดูคาดเดาไปว่าจะมีผู้ร้ายมาจับตัวเมย์ไป แล้วโทโระวิญญาณป่าแสนดีจะได้รับบทพระเอกเหาะเหินเดินอากาศมาช่วยเมย์ได้ทันเวลา แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นความขัดแย้งที่เกิดขึ้น กลับถูกสร้างขึ้นเพียงเพื่อจะพบว่า

ไม่มีผู้ร้ายมาจับตัวเด็กน้อยไปไหน เมย์ก็แค่เดินไปตามทาง เหนื่อยก็หยุดพัก สุดท้ายโทโระก็ไม่ได้เป็นฮีโร่ช่วยชีวิตใคร สิ่งที่วิญญาณป่าขนฟูทำได้ก็แค่อนุญาตให้ซัทสึกิใช้รถเมลล์แมวออกตามหาตัวเมย์จนเจอ ก่อนที่ทั้งคู่จะขึ้นรถเมลล์แมวไปที่โรงพยาบาลเพื่อนำข้าวโพดแอบไปวางข้างหน้าต่างห้องของแม่เท่านั้นเอง

จะเห็นได้ว่าแท้จริงแล้วใน *My Neighbor Totoro* (1988) มีตัวละครอย่างวิญญาณโทโทโระหรือแม่ที่นอนปวย ซึ่งมียาซากิสามารถบีบเกลียวปมแห่งความขัดแย้งให้แน่นขึ้นจนกลายเป็นอุปสรรคใหญ่หลวงเพื่อสร้างเรื่องราวเข้มข้นให้ตัวละครเอกหาทางคลายปมนั้นอย่างน่าสรรเสริญได้ แต่เขากลับไม่ทำ นั่นเพราะไม่ต้องการสร้างวีรบุรุษที่ยิ่งใหญ่เกินเลยจากความเป็นจริงในชีวิตคน และเพราะไม่ต้องการจะหลุดโทนของภาพยนตร์ที่น่าเสนอความเรียบง่ายใสบริสุทธิ์มาตลอด หรือบางทีเขาอาจจะแค่อยากบอกคนดูที่อยู่บนโลกอันลึกลับสนวนวายนี้อะไรว่า หัดมองโลกในแง่ดีเสียบ้าง ก็เท่านั้นเอง

## 1.5 ตัวละคร : เด็กผู้หญิงเท่านั้นคือตัวเอก

### 1.5.1 เด็กผู้หญิงเท่านั้นคือตัวเอก (Heronine)

นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน บรรดาตัวละครที่โลดแล่นบนภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วโลก โดยเฉพาะฝั่งตะวันตก มักเป็นผู้ชาย ทั้งหุ่นกระบอกพินอคคิโอ (Pinocchio 1940) ภูตตัวจิ๋วอย่างปีเตอร์แพน Peter Pan ,1953 วีรบุรุษคนจนโรบิน ฮู้ด (Robin Hood ,1973) มาจนถึงเจ้าป่าทาร์ซาน (Tarzan, 1999) หรือแม้แต่ตัวละครประเภทสัตว์พูดได้ก็ยังคงเป็นเพศชาย อีกเช่นกัน นับตั้งแต่ตัวละครคลาสสิกของดิสนีย์อย่างเจ้าหนุมิกกี้เมาส์ (Mickey Mouse) ช้างน้อยดัมโบ้ (Dumbo, 1942) เจ้าหมาจูดจอมชนดัลเมเซียนส์ (101 Dalmatians, 1961) เรื่อยมาจนถึงซิมบ้าสิงโตเจ้าป่า (Lion King, 1994) แม้แต่ผลงานล่าสุดของดิสนีย์อย่างไก่น้อย (Chicken Little 2005) ยังคงเลือกใช้ตัวละครเพศชาย มารับบทตัวเอก หรือพระเอกของเรื่องอยู่เหมือนเดิม แต่ตัวเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิกลับเป็นเพศหญิง และต้องเป็นเด็กผู้หญิงอายุเฉลี่ยประมาณ 5-15 ปีเท่านั้น

ในบรรดาภาพยนตร์ที่ฉายในโรงของมียาซากิ 9 เรื่อง มีถึง 7 เรื่องที่ตัวละครเอกเป็นผู้หญิงในช่วงวัยเด็กหญิง ไปจนถึงเด็กสาว เริ่มตั้งแต่ *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ตัวละครเอกคือเจ้าหญิงเนาสึก้าที่อยู่ในช่วงวัย 13-14 ปี ตามมาด้วย *Laputa : the Castle in the Sky* (1986) มีซิด้าสาวน้อยผู้ครอบครองพลังเรื่องแสงวัยประมาณ 11 ปีเป็นตัวเอก ถัดมาเป็นหนูน้อยเมย์วัย 4 ขวบ กับพี่สาวซัทสึกีวัย 11 ปีเป็นตัวเดินเรื่องใน *My Neighbor Totoro* (1988) ต่อด้วยแม่เมดน้อยกิกิที่ต้องฝึกฝนการเป็นแม่เมดเพียงลำพังในวัย 13 ปี กับเรื่อง *Kiki's Delivery Service* (1989) เจ้าหญิงโมโนโนเกะในช่วงวัยรุ่นตอนต้นรับบทหลักเป็นลูกสาวหมาป่าใน *Princess Mononoke* (1997) ก่อนจะมาถึงซึอิไรเด็กหญิงวัย 10 ขวบที่พลัดหลงไปสู่โลกวิญญาณอย่าง *Spirited Away*

(2001) และล่าสุดกับสาวรุ่นวัย 18 อย่างโซฟีที่ถูกสาปให้เป็นยายแก่ใน *Howl's Moving Castle* (2004) จะมีก็เพียง 2 เรื่องที่ตัวละครหลักเป็นผู้ชายนั่นคือจอมโจรลูแปง *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวที่ไม่ได้สร้างจากเค้าโครงเรื่องที่มีมิยาซากิคิดขึ้นเองกับ *Porco Rosso* (1992) หมูที่ไม่อยากเป็นชายหนุ่มวัยกลางคน และเป็นเรื่องที่พัฒนาต่อจากความคิดเดิมที่มีมิยาซากิสร้างตัวละครนี้ขึ้นมาเป็นโฆษณาสั้นๆ เพื่อขายบนเครื่องบิน ซึ่งตัวละครผู้หญิงทั้งหมดสรุปเป็นตารางดังนี้

เรื่อง	ตัวละคร	อายุ (ปี)	ลักษณะนิสัย
<i>Nausicaä</i> (1984)	เจ้าหญิงเนาสึก้า	14 - 15	เข้มแข็งแต่อ่อนโยน เมตตาทุกรูณา
<i>Laputa</i> (1986)	ซีต้า	13-14	ดูเหมือนอ่อนแอ แต่เด็ดเดี่ยวยามคับขัน
<i>Totoro</i> (1988)	เมย์ และซัทสึกิ	4 และ 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เมย์: ร่าเริง ดื้อ แต่มีเหตุผล</li> <li>• ซัทสึกิ: รับผิดชอบ ใจเย็น</li> </ul>
<i>Kiki</i> (1989)	แม่มดกิกิ	13	ใช้เวทมนตร์ไม่เก่ง แต่เอาใจใส่ผู้อื่น
<i>Mononoke</i> (1997)	เจ้าหญิงโมโนโนเกะ	15 -16	ยึดมั่นในอุดมการณ์ หวงแหนผืนป่า
<i>Spirited Away</i> (2001)	ชิอิโระ	10	ไม่ค่อยกล้าหาญ ชักกลัวเล็กน้อย แต่มีน้ำใจ
<i>Howl</i> (2004)	โซฟี	18	เรียบง่าย ไม่สูงส่งกับใคร แต่ลึกๆ กล้าหาญ

ตารางที่ 3. แสดงลักษณะตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิงทั้ง 7 เรื่อง

ทำไมตัวเอกต้องเป็นเด็กผู้หญิง?

ส่วนหนึ่งคงเป็นเพราะมิยาซากิฝังใจจากตัวละครเด็กสาวในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนางพญางูขาว ที่กระทบใจเขาจนร้องไห้ตลอดทั้งคืน และได้กลายเป็นจุดเปลี่ยนให้เขาหันเหสู่แวดวงแอนิเมชันมาจนทุกวันนี้ หรืออาจเป็นเพราะต้องการจะ “ฉีกแนว” ออกไปจากแอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่

“แอนิเมชันญี่ปุ่นที่ขึ้นจอใหญ่ นอกจากจะเป็นเรื่องของเด็กซะมากแล้ว ทั้งโดราเอมอน เซเลอร์มูน ก็มักจะเป็นเรื่องของผู้ชาย เป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น หรือไซ-ไฟ ซึ่งครอบงำการ์ตูนญี่ปุ่นอยู่ การนำเสนอเด็กผู้หญิงเป็นตัวละครเอกก็เป็นเรื่องใหม่ที่แปลกใหม่แล้ว” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

แต่การนำเสนอตัวเอกเป็นเด็กสาวของมียาซากิไม่ได้มีเป้าหมายเพียงเพื่อต้องการฉีกแนวทางของตัวละครเพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับผลงานของตัวเอง เพราะตัวละครเด็กสาวเปิดโอกาสให้เขานำเสนอ มายาภาพ (illusion) หรือความเพ้อฝันแบบเด็กสาว ซึ่งเปิดช่องให้คนดูได้จินตนาการ ในขณะที่ถ้าเป็นเด็กผู้ชายก็จะลดทอนความเพ้อฝัน หรือจินตนาการลงไป ซึ่งในประเด็นนี้นักวิจารณ์ภาพยนตร์ในบ้านเรามองว่า

“ตัวละครเด็กในภาพยนตร์ของมียาซากิยังเหมือนเป็นความต้องการจะบอกว่าคุณค่าทางจิตใจนั้นสวยงาม ไม่ต่างจากชีวิตเด็กๆ อยู่ในโลกของเด็กๆ ที่ใสซื่อ งานของเขาจึงต้องพึ่งตัวละครเด็กสาวที่ยังอยู่ในวัยแห่งความเพ้อฝัน และมีความว้าวุ่นสับสนของวัยรุ่น (Adolescent Turmoil) อยู่” (นันทขว้าง สิริสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

ขณะเดียวกันอาจเป็นเพราะผู้หญิงในช่วงวัยที่มียาซากินำเสนอ เป็นวัยแห่งความเปลี่ยนแปลง เป็นช่วงเวลาที่ซับซ้อน อ่อนแอ และต้องดิ้นรนเพื่อก้าวข้ามจากความเป็นเด็ก ไปสู่วัยรุ่นมากกว่าผู้ชาย การเรียกร่องอารมณ์ร่วมจากคนดู ที่จะเอาใจช่วยตัวละครเด็กสาวจึงทำได้ง่ายกว่าตัวละครเด็กชาย หรือ ผู้หญิงที่โตแล้ว

“ตามทฤษฎีการ์ตูนญี่ปุ่นมักใช้ตัวละครเด็กผู้หญิงเป็นตัวหลัก เพราะจะช่วยสร้างความรู้สึกน่ารัก น่าสงสาร ได้มากกว่าเด็กผู้ชาย” (คมภิญญ์ เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

แต่แม้ตัวละครเด็กผู้หญิงจะเป็นแบบฉบับที่หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นนิยมใช้กันอยู่แล้ว แต่การสร้างลักษณะตัวละครเด็กผู้หญิงของมียาซากินั้นก็ยังไม่เหมือนใครอยู่ดี



“ตัวละครผู้หญิงเป็นตัวเอกในญี่ปุ่น มีแต่ผู้หญิงถือปืน ใส่กระโปรงสั้น ตัวสูง ผมยาว หน้าอกใหญ่ แต่ตัวละครผู้หญิงของมิยาซากิไม่เป็นเช่นนั้น” (เรียวตะ ชูซูกิ, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549)

นั่นเพราะมิยาซากิไม่ต้องการยกย่องตัวละครของเขา ให้มีภาพลักษณ์ทั้งสวยทั้งเก่ง เหมือนภาพแห่งอุดมคติ (idol) ที่เด็กสาวญี่ปุ่นหลายคนใฝ่ฝัน แต่ขณะเดียวกันก็ไม่ได้สร้างตัวละครต่อต้านฮีโร่ (anti-hero) เหมือนเจ้าหญิงที่มีสายเลือดยักษ์อย่างฟิโอน่าที่ทั้งห้าวและซี้ห่วยเหมือนในเชิร์ค (Shrek, 2001) และเราก็จะไม่พบตัวเอกประเภทเรียบร้อยเหมือนผ้าพับไว้ หรือเจ้าหญิงที่ได้แต่เฝ้ารอปาฏิหาริย์จากนางฟ้า และรอเจ้าชายมาช่วยถอนคำสาป เหมือนเช่นสโนไวท์กับคนแคระทั้ง 7 (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937) ซินเดอเรลล่า (Cinderella, 1950) เจ้าหญิงนิทรา (Sleeping Beauty, 1959) หรือเงือกน้อย (Little Mermaid, 1989) เช่นกัน

ผู้กำกับแอนิเมชันคนนี้เลือกให้ตัวละครของเขาคือภาพแทนเด็กสาวธรรมดาๆ คนหนึ่งในสังคมที่ไม่สวยงามกว่าใคร และไม่ได้เก่งกาจเกินหน้าผู้อื่น เช่น ซิอิโร่ เด็กหญิงวัย 10 ขวบใน *Spirited Away* (2001) เธอเป็นเพียงเด็กที่ถูกพ่อแม่ตามใจในแบบฉบับเด็กอีกหลายคนในโลกปัจจุบัน คือรั้นอยู่บ้าน ไม่ได้มันอกมันใจในตัวเองสักเท่าไร แต่ก็ไม่ใช่เด็กนิสัยเลวร้ายอะไร เมื่อเจอกับเหตุการณ์ไม่คาดฝัน การหลุดไปในโลกแห่งวิญญาณและต้องทำงานในโรงอาบน้ำแห่งเทพเจ้า ไม่ได้ทำให้เธอเปลี่ยนนิสัยจากหน้ามือเป็นหลังมือ ซิอิโร่ไม่ได้กล้าหาญขึ้นทันที หนึ่งนำเสนอให้เห็นเพียงเด็กสาววัย 10 ขวบ จำใจต้องขอแม่มดยูกาบ่าทำงาน เพราะในโลกแห่งวิญญาณทุกสรรพสิ่งต้องมีหน้าที่กันทุกคน ดังนั้นเพื่อความอยู่รอดของตัวเอง และเพื่อพ่อแม่ที่ถูกสาปให้กลายเป็นหมู ซิอิโร่จำใจต้องกล้าตีของานทำกับแม่มด ต้องกล้าทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ นั่นคือการทำความสะดวกห้องอาบน้ำให้กับเทพเจ้า แต่เมื่อเธอเริ่มท้อแท้กับการช่วยเหลือพ่อแม่ ซิอิโร่ก็ไม่ลังเลที่จะนั่งยองยอง ซุกหน้าลงกับตักแล้วปล่อยโฮออกมา แต่ก็ไม่มีปาฏิหาริย์มาช่วยให้เธอคลายเศร้า หนึ่งนำเสนอแค่ปล่อยให้เด็กน้อยนั่งร้องไห้ออกมาให้พอ เมื่อน้ำตาเหือดแห้ง และเมื่อไม่มีนางฟ้ามาชี้ทางออกให้ ซิอิโร่จึงต้องกลับไปค่อยเรียนค่อยรู้ค่อยแก้ปัญหาผ่านการทำงานในโรงอาบน้ำให้แก่เทพเจ้าเหมือนเดิม



รูปที่ 35 ฉากซึอิโรนั่งร้องไห้จากเรื่อง Spirited Away

ส่วนเจ้าหญิงเนซึค้าใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) แม้จะมีบุคลิกกล้าหาญจับดาบสู้รบได้เยี่ยงผู้ชาย แต่เธอก็ยังมีช่วงเวลาของความสับสนปวดร้าวและเสียน้ำตา เมื่อพลังมือฆ่าทหารของชาวเผ่าโทลเมเกี้ยนที่บุกเข้ามาฆ่าพ่อของเธอ “...หนูกลัวเหลือเกิน...” เจ้าหญิงเนซึค้าที่เคยเข้มแข็งเมื่อยามอยู่ต่อหน้าพลเมืองของตัวเองได้แต่สะอึกสะอื้นกับยุบ่านักดาบผู้เก่งกาจประจำหุบเขาแห่งสายลม หรือ ตัวละครอย่างซัทสึกิ พี่สาวที่แสนร่าเริงของเมย์ใน *My Neighbor Totoro* (1988) เกือบตลอดทั้งเรื่องหนังแสดงให้เห็นว่าซัทสึกิเป็นเด็กอารมณ์ดีมาก และยิ้มแย้มอยู่เสมอ แม้จะต้องตื่นแต่เช้ามาทำกับข้าวแทนแม่ที่ต้องนอนป่วยอยู่โรงพยาบาลก่อนไปโรงเรียน ต้องยืนกางร่มพร้อมกับแบกน้องสาวที่แผลอหับไปบนหลังของเธอขณะรอรถเมล์ หรือแม้ว่าจะต้องนำน้องสาวไปนั่งเรียนหนังสือที่โรงเรียนเพราะพ่อต้องออกไปทำงานนอกบ้านก็ตาม แต่เมื่อช่วงเวลาสุดท้ายที่เธอรอคอยการกลับมาบ้านของแม่ต้องถูกเลื่อนออกไป เด็กน้อยผู้ร่าเริงก็มิวันต้องเสียน้ำตาจนได้ เธอก้มหน้าซุกกลบนตักคุณยายข้างบ้านก่อนสะอื้นออกมาว่า “ครั้งก่อนก็เป็นแบบนี้ หมอบอกว่าแม่ไม่เป็นอะไรมาก แต่ถ้าเกิด ถ้าเกิดว่าครั้งนี้มันไม่เหมือนครั้งนั้นล่ะ...ถ้าเกิดแม่เป็นอะไรขึ้นมาล่ะคะคุณยาย ฮือๆๆๆ”

การเสียน้ำตาของเด็กหญิงเหล่านี้ นำแปลกที่มีวิชาเขาก็ไม่สร้างตัวละครมาคอยปลอบคลายความเศร้า “ไม่เป็นไร เดี่ยวสิ่งเลวร้ายก็จะผ่านพ้นไปได้ด้วยดี” คำพูดแบบนี้ไม่เคยเกิดขึ้น เขาเพียงปล่อยให้ตัวละครระบายหยาดน้ำตาออกมาให้พอ ซึ่งแตกต่างจากการร้องไห้เพื่อให้มีปาฏิหาริย์จากนางฟ้าที่คอยเสกกรองเท้าแก้วกับบรม้าพิททองตามแบบเจ้าหญิงในแอนิเมชันสำหรับเด็กที่สร้าง

จากเทพนิยายตะวันตกซึ่งเราคุ่นเคยกันอยู่ และก็ไม่ใช่เหมือนกับลักษณะวีรสตรีที่ไม่มีวันร้องไห้ตามแบบฮีโร่หญิงในอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วไปด้วย ตัวละครเด็กผู้หญิงของมियाซากิ ก็แค่เด็กผู้หญิงคนหนึ่งที่มีอารมณ์สั้นไหว มีความอ่อนแอแฝงอยู่ในจิตใจเฉกเช่นปุถุชนทั่วไป ตัวละครที่ให้ความรู้สึกเหมือนคนแบบนี้ แม้จะเป็นเพียงลายเส้นเคลื่อนไหวแต่ก็เสมือนมีชีวิต มีเลือดเนื้อ และเชื้อเชิญให้คนดูเข้าไปสัมผัสถึงจิตใจของตัวละครได้ไม่ยากนัก

“เขา (มियाซากิ) ไม่ปล่อยให้ตัวละครจนเกินไป ไม่เคยเอาใจคนดูหนึ่งของเขา เขาพร้อมที่จะทำให้ตัวละครที่คนดูรักตายลงได้ทุกเมื่อ หากเหตุผลมันมากพอ ไม่ว่าตัวละครนั้นจะแก่ เด็ก ก๊วยเปลี้ยเสียขา แต่ถ้าต้องตาย ก็คือตาย มियाซากิเสนอว่าเป็นการตายแบบแจ๊ค (Jack) ในไททานิค (Titanic) เป็นการตายทางเนื้อหนังมังสา (body) แต่รอดพ้นทางจิตวิญญาณ (identity) (นันทขว้าง สิริระสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

“เมื่อไหร่ก็ตามที่ผมหยิบหนังสือมियाซากิขึ้นมาดู อความรู้สึกไม่ได้ทุกครั้งไปว่า นี่มันเทียบได้กับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงดราม่าดีๆ ซักเรื่องหนึ่ง” (พรชัย วิริยะประภาณนท์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2549)

เมื่อตัวละครเด็กสาวของมियाซากิทำหน้าที่ดึงดูดให้คนดูได้เข้าถึงในขั้นแรกแล้ว เป้าหมายที่เขาต้องการอย่างแท้จริงก็จะตามมานั่นคือการบอกเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ของเขาให้เด็กๆ ทุกคนรับรู้

“บางคนว่าเขามีใจฝักใฝ่ในเรื่องเด็กี่เปล่า แต่พี่ว่าไม่ เขาแค่ตั้งใจจะพูดกับเด็ก เด็ก อาจจะไม่ใช่สิ่งที่เขาจะบอกในวันนี้ แต่เขาหวังว่าอย่างน้อยมันคงจะซึมซับไปในความคิดเพื่อเรียนรู้ และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่พร้อมรับมือกับอุปสรรคมากมายบนโลกนี้” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)



รูปที่ 36 ตัวละครเอกหญิงจากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Nausicaä, Laputa, Spirited Away และ Porco

### 1.5.2 ตัวละครผู้หญิงเท่านั้นที่ได้รับบทเด่น

ไม่ใช่แค่เพียงเด็กผู้หญิงเท่านั้นที่เป็นตัวละครเอกในภาพยนตร์ของมियाซากิ ตัวละครหลักๆ ทุกเรื่องยังมักจะเป็นผู้หญิงอีกเช่นกัน ซึ่งหากเปรียบเทียบภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นภาพยนตร์คนแสดง นักแสดงหญิงของมियाซากิจะไม่ใช่แค่เพียงดารารับเชิญที่ออกเพียงไม่กี่ฉาก แต่จะได้รับบทสมทบที่โดดเด่น จนสามารถส่งเข้าชิงรางวัลตามเทศกาลภาพยนตร์ได้ทันที และที่น่าสนใจคือคาแร็คเตอร์ของตัวละครประกอบหญิงเหล่านี้มีลักษณะอย่างเดียวกันคือความเป็น *หญิงแกร่ง*

*เจ้าหญิงกษณะ* ใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) มियाซากิเขียนบทให้เธอเป็นผู้นำของเผ่าโทลเมเกี้ยนที่มายึดครองหุบเขาเนาซีก้า เรียกได้ว่าเป็นบทเด่น และเป็นตัวละครหลักที่สร้างปมขัดแย้งใหญ่ของเรื่องเลยทีเดียว ส่วน *คุณยายโดล่า* ใน *Laputa The Castle in the sky* (1986) รับบทเป็นหัวหน้าสลัดอากาศที่มีลูกน้องเป็นผู้ชายออกสามศอกอีกนับไม่ถ้วน เธอต้องการหินเรืองแสงจากซีต้า ตัวเอกของเรื่อง และเธอก็เป็นตัวละครสำคัญที่สร้างอุปสรรคให้เรื่องเข้มข้นขึ้นอีก และใน *Kiki's Delivery Service* (1989) มีตัวละครอย่าง *เออร์ซูล่า จิตรกรสาวหัวโนปา* ที่แม้จะไม่มีบทบาทมากนักแต่หากไม่มีเธอ แม่মন้อยก็กีดตัวเอกของเรื่องก็คงไม่ศรัทธาในตัวเองขึ้นมาอีกครั้ง

ขณะที่สาวน้อยฟิโอ ช่างแต่งเครื่องบินฝีมือดี ใน *Porco Rosso (1992)* เธอรับบทเด่น ไม่แพ้พระเอกที่หน้าเป็นหมูแต่ตัวเป็นคนอย่างปอร์โก รอสโซ้เลย เพราะนอกจากฟิโอจะช่วยซ่อมเครื่องบินให้ปอร์โกได้ไม่แพ้ผู้ชายแล้ว เธอยังช่วยทำให้ปอร์โกกลับมาศรัทธาในความเป็นมนุษย์จนคืนร่างจากหมูเป็นคนอีกครั้งหนึ่งด้วย ส่วนท่านหญิงอิโบชิ ใน *Princess Mononoke (1997)* เธอคือผู้นำสูงสุดแห่งโคโนนคร ซึ่งหากเปรียบให้เห็นภาพชัดๆ ตำแหน่งของตัวเอกหญิงรายนี้คงเทียบได้กับผู้ว่าราชการจังหวัด เป็นจังหวัดที่แม้อาณาเขตไม่ใหญ่โตนักแต่ก็เป็นจังหวัดสำคัญทางเศรษฐกิจที่สามารถอยู่ได้ด้วยตัวเอง เพราะในภาพยนตร์เรื่องนี้ ท่านหญิงอิโบชิสามารถปกครองประชากรของเธอ ซึ่งมีทั้งหญิงและชายหลายพันคนได้อย่างน่าเกรงขาม

ลักษณะของหญิงที่เป็นผู้นำถูกตอกย้ำอีกครั้งกับแม่มดยูกาบะใน *Spirited Away (2001)* เธอเป็นตัวละครที่คล้ายท่านหญิงอิโบชิ เพราะมีอำนาจสูงสุดในโลกแห่งวิญญาณที่ตัวเอกอย่างชิอิโร่ได้พลัดหลงเข้าไป แม่มดยูกาบะเป็นผู้สร้างกฎเกณฑ์ สร้างระบบการปกครอง เปรียบได้กับผู้ร่างรัฐธรรมนูญการปกครองประเทศ ซึ่งถือเป็นเงื่อนไขที่ชิอิโร่ไม่อาจปฏิเสธได้ และล่าสุดใน *Howl's Moving Castle (2004)* ก็มีตัวละครอย่างแม่มดซัลลิมาน แม่มดประจำองค์พระราชินีที่สามารถปกป้องปราสาทและอาณาเขตของพระราชินีให้รอดพ้นจากสายตาของศัตรูที่กำลังก่อสงคราม

หรือหากจะมีตัวละครคนแก่สักคนในภาพยนตร์ของมียาซากิ ก็ยังหนีไม่พ้นตัวละครที่เป็นคุณย่าคุณยาย ไม่ใช่คุณปู่ หรือคุณตา ไม่ว่าจะเป็นแม่เฒ่าตาบอดประจำหุบเขาแห่งสายลมผู้ทำนายอนาคตใน *Nausicaä of the Valley of Wind (1984)* หญิงชราประจำเผ่าพันธุ์ของเจ้าชายอะชิทะกะตัวเอกของเรื่อง *Princess Mononoke (1997)* ที่เป็นผู้ชี้ทางให้เจ้าชายอะชิทะกะออกเดินทางไปหาคำตอบของตัวการที่ทำให้ธรรมชาติผันแปร

ซึ่งลักษณะตัวละครหญิงที่รับบทเด่นในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิสามารถสรุปเป็นตารางดังนี้

เรื่อง	ตัวละคร	บทบาท	ลักษณะนิสัย
<i>Nausicaä</i> (1984)	เจ้าหญิงกษณะ	ผู้นำอาณาจักรโทเมเกีย	กล้าแกร่ง เด็ดเดี่ยว เก็บกอด
<i>Laputa</i> (1986)	โดล่า	หัวหน้าโจรสลัด	ห้าวหาญ มุ่งมั่น แต่ลึกๆ อ่อนโยน
<i>Kiki</i> (1989)	เออร์ซูล่า	จิตรกรสาวผู้อยู่เพียงลำพังในป่า	ห้าว กล้าหาญ มีน้ำใจ
<i>Porco</i> (1992)	พีโอ	ช่างเครื่อง (เครื่องบิน)	มั่นใจในตัวเอง แต่จิตใจอ่อนไหว
<i>Mononoke</i> (1997)	อิโบชิ	ผู้ปกครองโลหะนคร	เด็ดขาด มั่นใจ ชอบช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส
<i>Spirited Away</i> (2001)	แม่มดยูบาระ	ผู้ปกครองโลกวิญญาณและเทพเจ้า	ฉลาด เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว แต่รักลูกมาก
<i>Howl</i> (2004)	แม่มดแห่งทุ่งร้าง	แม่มดคู่ปรับของพ่อมดฮาวล์	เด็ดเดี่ยว รักสวยรักงาม
	แม่มดซัลลิมาน	แม่มดประจำองค์พระราชินี	มุ่งมั่น ทำเพื่อประโยชน์ของบ้านเมือง

ตารางที่ 4. แสดงบทบาทเด่นของตัวละครผู้หญิง (ที่ไม่ใช่ตัวเอก)

จากลักษณะตัวละครหญิงที่ล้วนแล้วแต่มีลักษณะ *กล้าแกร่ง เป็นผู้นำ* และสามารถเปลี่ยนโลกในภาพยนตร์ของมियाซากิ คงไม่ผิดนักหากจะสรุปว่าผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันรายนี้ อยากจะเปลี่ยนโลกแห่งความเป็นจริงดูบ้าง การฉายภาพบทบาทสำคัญของผู้หญิงซ้ำๆ ในภาพยนตร์ของเขาจึงอาจเป็นความต้องการจะเห็นความเปลี่ยนแปลงของสถานภาพระหว่างหญิงชายในสังคมญี่ปุ่นซึ่งผู้ชายยังคงมีบทบาทเหนือกว่าทุกๆ ด้านในปัจจุบัน

“การใช้ตัวละครเอกเป็นผู้หญิง บทผู้หญิงต้องเด่น ผมว่าเป็นเพราะมियाซากิเขาไม่

หวังอะไรกับผู้ชายแล้ว เขาอยากให้เห็นผู้หญิงในยุคนี้นี้ต้องเก่งกว่านี้ ต้องเข้มแข็งกว่านี้ นั่นแหละ เป้าหมายของเขา” (เรียวตะ ชูซูกิ, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549)



รูปที่ 37 ตัวละคร อีโบชิ จากเรื่อง Princess Mononoke และ เฮอร์ซูล่าจากเรื่อง Kiki's Delivery Service

### 1.5.3 ไม่มีตัวเอกแสนดี และไม่มีตัวร้ายสุดโหด

เจ้าเล่ห์ ขี้โกง จอมวางแผน และ เห็นแก่ตัว ลักษณะนิสัยเหล่านี้ปรากฏอยู่ในคาแร็คเตอร์ตัวละครผู้ร้ายตามสูตรของภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป ซึ่งมักสร้างบทบาทตัวละครผู้ร้ายคือฝ่ายอธรรมอย่างตรงไปตรงมา เพื่อให้ผู้ชมได้เปรียบเทียบเห็นคุณงามความดีของพระเอกได้อย่างชัดเจน ในสหรัฐอเมริกา วรรณกรรมเยาวชนเรื่องดังระดับโลกอย่างวินนี่ เดอะ พูห์ (Winnie the Pooh) ฉบับดั้งเดิม ของ เอ. เอ. มิลน์ (A.A. Milne) นั้นไม่มีตัวละครผู้ร้าย มีเพียงเรื่องราวแสนบริสุทธิ์ของคำว่ามีตรภาพ ระหว่างหมีพูห์ หมูน้อยพิกเล็ต เสือจอมซนทิกเกอร์ ลาโง้อียอร์ และบรรดาผองเพื่อนในป่า แต่เมื่อดิสนีย์นำวินนี่ เดอะ พูห์ มาสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันกลับเพิ่มตัวละครผู้ร้าย คือหมาจิ้งจอกวีเซิลส์ (Weasles) เข้ามาในเรื่อง

“แอนิเมชันจากฮอลลีวูดมักกำหนดชัดเจนว่าหนังเรื่องนี้ต้องมีพระเอกแสนดี แสนเก่งกาจ ส่วนผู้ร้ายก็ทำแต่เรื่องชั่วๆ วันวันดีแต่คิดจะครองโลก กลั่นแกล้งพระเอก พระเอกคือคนดี ผู้ร้ายคือคนเลว นั่นแหละตัวการ์ตูนในแบบฮอลลีวูด (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

แต่แอนิเมชันในแบบมิยาซากิกลับ “ไม่มีผู้ร้ายที่แท้จริง” ในโลกแอนิเมชันของผู้

กำกับญี่ปุ่นรายนี้ เขาได้สร้างตัวละครที่ดูเสมือนจะเป็นผู้ร้ายตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่หลังจากคนดูค่อยๆ ติดตามเรื่องราว ได้ซึมซับความคิดของตัวละครไปสักระยะ ความรู้สึกต่อตัวละครผู้ร้ายก็จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย และเมื่อดูจนจบเราอาจพบว่าตัวละครที่เคยร้าย กลับไม่ใช่ผู้ร้ายสมบูรณ์แบบ หรืออาจไม่มีผู้ร้ายที่แท้จริงอยู่เลยก็ได้ เพราะตัวละครผู้ร้ายของมียาซากินั้นมักจะมีส่วนเสียของความดีแฝงอยู่ในจิตใจอยู่เสมอ

แม่มดยูบาบะ ผู้นำสูงสุดของโลกวิญญาณใน *Spirited Away* (2001) เธอคือตัวละครที่ร้ายที่สุดในเรื่อง เพราะปกครองทุกชีวิตในโลกวิญญาณด้วยการยึด “ชื่อ” มาเก็บไว้เพื่อให้ลืมความทรงจำเกี่ยวกับตัวเองให้หมด และจะได้ทุ่มทำงานในโรงอาบน้ำของเธออย่างเต็มกำลัง ความร้ายกาจของยูบาบะจึงแค่การเป็นแม่มดที่ไม่ยอมให้ใครเอาเปรียบ และลุ่มหลงกับเงินทองนอกกายก็เท่านั้น เธอไม่ได้ร้ายเวทย์สาปแช่งผู้อื่น ไม่ได้ทำทุกวิถีทางเพื่อครองโลก และไม่ได้สาปให้พ่อแม่ของชิฮิโระตัวเอกของเรื่องทีหุดมาลัยโลกวิญญาณต้องกลายเป็นหมู (เพราะการกลายเป็นหมูของพ่อแม่ชิฮิโระนั้นเป็นเพราะความโลภมากไปกินอาหารของเทพเจ้าโดยไม่ได้รับอนุญาต) ขณะเดียวกันแม่มดยูบาบะยังรักษาสัญญายอมปล่อยให้ชิฮิโระกลับไปยังโลกมนุษย์หลังจากจำพ่อแม่ตัวเองที่กลายเป็นหมูได้ในตอนจบอีกด้วย ตัวละครผู้ร้ายอย่างยูบาบะ จึงอาจทำให้คนดูรู้สึกเกลียดไม่ลงเพราะเธอไม่ได้เป็นแม่มดตัวร้ายในแบบที่คุ้นเคยกันอยู่

เช่นเดียวกับใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ตัวละครอย่างเจ้าหญิงกษณะ ถูกทำให้คนดูรู้สึกเอ็นดูฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวเอกของเรื่องอย่างเจ้าหญิงเนซึก้าแห่งหุบเขาสายลมตั้งแต่เปิดเรื่อง เพราะชนเผ่าโทลเมเกี้ยนของเจ้าหญิงกษณะได้รุกรานหุบเขาอันสงบสุขของเจ้าหญิงเนซึก้า แต่การใช้กำลังเข้ายึดครองหุบเขาสายลมของเจ้าหญิงกษณะ ก็ไร้จะไร้เหตุผลเสียทีเดียว เธอเพียงต้องการรวบรวมกำลังพลเพื่อต่อสู้กับแมลงยักษ์อย่างตัวโอห์ม เพราะเชื่อว่านี่คือหนทางปลดปล่อยทุกเผ่าพันธุ์บนโลกให้รอดพ้นความทุกข์จากมลภาวะเป็นพิษที่เกิดจากเหล่าแมลงยักษ์ได้

การกระทำของเจ้าหญิงกษณะไม่ต่างกับการกระทำของท่านหญิงฮิโตะชิ ผู้ปกครองแห่งโลหะนครใน *Princess Mononoke* (1997) ตัวละครตัวนี้หากอยู่ในโลกแห่งความจริงเธอคงเป็นอาชญากรตัวฉกาจที่ขึ้นบัญชีดำของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ เปรียบได้กับพวกลักลอบตัดไม้ทำลายป่าสงวน และค้าอาวุธเถื่อน เพราะในโลกสมมติของมียาซากินั้น นอกจากท่านหญิงฮิโตะชิจะบุกรุก



ผีนป่าอันอุดมสมบูรณ์ และเป็นต้นเหตุก่อสงครามกับเทพในป่าแล้ว ยังเป็นผู้ผลิตอาวุธรายใหญ่ที่ผู้ปกครองประเทศอย่างโชกุนยังต้องเกรงใจ เธอไม่เคยคำนึงถึงกฎเกณฑ์ใดใดในสังคม และได้ทำในสิ่งที่เป็นการขัดห้ามของโลกยุคกลางสมัยนั้น นั่นคือการยิงธนูปลิดหัวเทพผู้พิทักษ์ป่าอันเป็นที่เคารพของคนทั่วไปโดยไม่เกรงกลัวต่อบาปใดใดทั้งสิ้น แต่การกระทำอันฉีกกฎระเบียบของสังคมที่ดูเหมือนน่ารังเกียจเหล่านี้ ท่านหญิงอิโบชิทำไปเพื่อความอยู่รอดของพลเมือง พลเมืองที่ประกอบไปด้วยหญิงโสเภณี และผู้ปวยร้ายแรงที่ทางการไม่เคยเหลียวแล และในขณะที่สังคมประณามเจ้าหญิงอิโบชิ ฝ่ายเทพเจ้าแห่งป่าอย่างเจ้าหญิงโมโนโนเกะ ลูกมนุษย์ที่ถูกเลี้ยงดูโดยเทพหมาป่า ตัวเอกของเรื่อง เธอเองก็ตอบโต้มนุษย์ที่ตัดไม้ เผาทำลายป่าด้วยการเข่นฆ่า ก่อสงครามกลับไปเช่นกัน

การยอมให้ตัวเองผิดบาปในสายตาผู้อื่น เพื่อได้มาซึ่งนับพันชีวิตที่บริสุทธิ์ของท่านหญิงอิโบชิ ตัวละครแบบนี้สมควรถูกเรียกว่า “ผู้ร้าย” หรือไม่? ขณะเดียวกันการใช้ความรุนแรงต่อกรกับความรุนแรงของเจ้าหญิงโมโนโนเกะ ตัวละครแบบนี้ควรถูกเรียกว่า “ตัวเอก” แล้วหรือ?

มियाซากิไม่เคยฟันธงว่าใครผิด-ใครถูก แต่พยายามจะตั้งคำถามเพื่อเชิญให้ผู้ชมต้องขังใจเอาเอง เมื่อต่างฝ่ายต่างมีเหตุผล มีหนทางของตน หากเราจะเรียกท่านหญิงอิโบชิว่าผู้ร้ายก็คงไม่เต็มปาก และเช่นกันหากจะเรียกเจ้าหญิงโมโนโนเกะว่าเป็นตัวเอก ก็ช่างห่างไกลจากภาพเจ้าหญิงแสนดีที่เราคุ้นชินกันลิบลับ

การสร้างลักษณะตัวละครร้าย และตัวละครเอกในแบบมियाซากิ จึงเดินสวนทางกับการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปโดยเฉพาะจากฮอลลีวูด ไม่มีใครผิด ไม่มีใครถูก มีแค่คนที่คิดต่างกัน มองต่างมุม ในภาพยนตร์ของมियाซากิ เราจึงไม่พบพระเอกแสนดีสีขาวบริสุทธิ์ และผู้ร้ายแสนโหดเหี้ยมสีดำสนิทอันเป็นความคิดเหมารวม (Stereotype) ที่เกิดจากความคุ้นชินในการเสพภาพยนตร์แอนิเมชันการ์ตูนของดิสนีย์ เพราะแอนิเมเตอร์ญี่ปุ่นคนนี้ได้สร้างนิยามใหม่ของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันให้ทุกคนคือ “มนุษย์” ที่ล้วนแล้วแต่มีสีเทาเหมือนกัน

“ตัวละครของฮายาโอะไม่มีใครดีตลอด เลวตลอด คนดีก็มีอ่อนแอ คนเลวสุดท่ายก็อาจกลับมาเป็นเพื่อนกับคนดี เพราะว่าทุกคนคือมนุษย์เหมือนกัน” (ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

ซึ่งหากอธิบายตัวละคร (เสมือน) ผู้ร้ายของมियाซากิให้เห็นพัฒนาการนิสัย จากตอนต้นเรื่องไปจนจบเรื่องสามารถสรุปได้ดังนี้

เรื่อง	ตัวละคร	ลักษณะนิสัยตอนเปิดเรื่อง	ลักษณะนิสัยตอนปิดเรื่อง
<i>Nausicaä</i> (1984)	เจ้าหญิง กุกษณะ	เลือดเย็น ยึดผลประโยชน์ตัวเอง เป็นหลัก	ยอมเปิดใจรับฟังความเห็นผู้อื่น เข้าใจตัวเอง (เนาซิก้า) มากขึ้น
<i>Laputa</i> (1986)	โดล่า	ทำทุกอย่างเพื่อเงิน	เห็นใจผู้อื่น และช่วยเหลือ ตัวเอง (ซีต้า)
<i>Mononoke</i> (1997)	อึโบชิ	ทำได้ทุกอย่างเพื่อประโยชน์ส่วน ตน แม้ต้องทำร้ายผู้อื่น (เทพเจ้า)	เลิกยึดมั่นถือมั่น กลับตัวกลับใจอยู่ ร่วมกับธรรมชาติ
<i>Spirited</i> (2001)	แม่มดยู บาบะ	บูชาวัตถุ เอาเปรียบผู้อื่น	ยอมเสียผลประโยชน์เพื่อรักษา สัญญา
<i>Howl</i> (2004)	แม่มดแห่ง ทุ่งร้าง	ใช้เวทมนตร์สาปผู้อื่นเพื่อความ สวยงามของตน	สูญเสียเวทมนตร์และความงาม กลายเป็นเพื่อนกับตัวเอง (โซฟี)

ตารางที่ 5. อธิบายบทบาทและพัฒนาการของตัวละครผู้ร้ายที่ไม่ร้าย

ตัวละครของมियाซากิเป็นภาพแทนความจริงบนโลกนี้ที่ไม่ได้มีมนุษย์อยู่แค่เพียง 2 ประเภท ดี กับ เลว ลักษณะตัวละครของเขาจึงมีทั้งดีทั้งเลวผสมปนเปกันไป เธอไม่ใช่นางฟ้า และเขาก็ไม่ใช่ซาตาน นี่จึงเป็นตัวละครแบบกลม (Rounded Character) ที่มีมิติ ซึ่งสร้างความรู้สึกผูกพันเอาใจช่วยได้มากกว่าตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ที่เลือกจะให้คนดูมองตัวละครแบบๆ (Typed Character) อยู่เพียงด้านเดียว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 38 ตัวละครผู้ร้ายที่ไม่ร้ายจากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Nausicaa, Laputa, Howl และ Spirited Away

#### 1.5.4 สลับบทบาทตัวละครในแบบวลาดิเมียร์ พร็อพ

เมื่อตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของมियाซากิคือตัวละครแบบกลม (Rounded Character) แนวทางการวิเคราะห์ตัวละครในนิยายพื้นบ้านรัสเซียของวลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ซึ่งนิยมใช้วิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ โดยกำหนดบทบาทเฉพาะเจาะจงของตัวละคร เช่น ผู้ร้ายคือคนที่ทำชั่ว เป็นปรปักษ์กับพระเอก ส่วนตัวละครพระเอกคือผู้ทำความดี ผดุงความยุติธรรม และกอบกู้โลก จึงนำมาใช้วิเคราะห์ลักษณะตัวละครในงานของมियाซากิได้ลำบาก เพราะไม่อาจชี้ชัดลงไปได้ว่า ตัวละครผู้ร้ายคือใครกันแน่? เหมือนใน *Princess Mononoke* (1997) ที่มีตัวละครหลายฝ่ายต่างทำสงครามเข้าหากัน ทั้งท่านหญิงอิโบชิ เจ้าหญิงโมโนโนเกะ เทพหมีป่า พรานป่าผู้รับใช้ไซกุน ทุกฝ่ายสองมือต่างก็เปื้อนเลือดกันทั้งนั้น หรือบางเรื่องก็ไม่มีผู้ร้ายอย่าง *My Neighbor Totoro* (1988) ที่นำเสนอแต่แง่มุมของการผูกมิตรระหว่างวิญญาณป่าอย่างโทโทโร่กับหนูน้อยเมย์และซัทสึกิ ส่วนตัวละครพระเอกปลอมก็ไม่เคยปรากฏในงานของมियाซากิ ไม่เคยมีตัวร้ายที่สร้างทำเป็นดีแล้วมาออกฉายที่หลัง จะมีก็แต่ตัวละครเหมือนร้ายแต่แล้วกลับพลิกผันกลายเป็นคนดีเหมือนตัวละครอย่างคุณยายโจรสลัดโดล่า ใน *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ที่จากเคยต้องการครอบครองศิลาเรืองแสงของซีต้า ตัวเอกของเรื่อง แต่เมื่อเรียนรู้จิตใจอันงดงามของเด็กสาว จึงทำให้โดล่าเปลี่ยนใจกลับมาช่วยเหลือซีต้าในที่สุด หรือ ตัวละครอย่างแม่มด

แห่งทุ่งร้างใน *Howl's Moving Castle (2004)* จากต้นเรื่องเธอคือตัวการสาปให้โซฟีตัวเอกของเรื่อง กลายร่างจากสาวน้อยวัย 18 ไปเป็น คุณยายวัย 90 แต่เมื่อถึงช่วงท้ายเรื่องแม่มดแห่งทุ่งร้างเกิดพลัง อำนาจเสื่อมถอยจนกลายเป็นคุณยายแก่ๆ ที่แทบจะช่วยเหลือตัวเองไม่ได้คนหนึ่ง โซฟีจึงช่วยเหลือเธอ โดยนำมาอาศัยอยู่ร่วมกันในปราสาทของฮาวล์จนกลายเป็นเพื่อนกันในที่สุด

ขณะที่แอนิเมชันส่วนใหญ่ หรือแม้แต่ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง ตัวละครพระเอก มัก จะช่วยเหลือนางเอก แต่ในภาพยนตร์ของมียาซากิกลับสลับบทบาท 2 ตัวละครนี้อยู่เสมอ โดยตัวละคร ผู้หญิงที่เป็นตัวเอก (นางเอก) มักจะได้รับบทเด่นกว่าตัวละครเอกที่เป็นผู้ชาย (พระเอก) และผลจาก การกระทำของตัวเอกหญิงก็มักเป็นประเด็นสำคัญของเรื่องเสมอ จนทำให้ตัวละครเอกหญิง (ที่น่าจะ เป็นนางเอก) ได้รับบทพระเอก ส่วนตัวละครเอกชาย (ที่น่าจะเป็นพระเอก) ได้รับบทนางเอกแทน เช่น ใน *Nausicaä (1984)* เป็นฝ่ายเจ้าหญิงเนาซิก้าที่ไม่ต้องพึ่งใคร เธอใช้การมองโลกในแง่ดีและความ เสียสละช่วยเหลือตัวเองได้สบายๆ ขณะเดียวกันยังช่วยเหลือเจ้าชายแอสเบล แห่งเผ่าเปลิเต้ให้ รอดชีวิตจากการทำร้ายของเหล่าแมลงยักษ์ด้วย ทำนองเดียวกับ ซิอิโร่ใน *Spirited Away (2001)* เธอช่วยเพื่อนชายอย่างฮาคุให้รู้ตัวตนที่แท้จริงว่าครั้งหนึ่งเคยเป็นเทพแห่งแม่น้ำซึ่งถือเป็นจุดวิกฤติของ เรื่องในตอนจบ เช่นเดียวกับโซฟี ใน *How (2004)* เธอไม่เคยร้องขอให้พอมดฮาวล์ช่วยถอนคำสาป คินร่างจากคนแก่เป็นเด็กสาวดังเดิม แต่กลับเป็นเธอต่างหากที่ช่วยให้ฮาวล์รู้ตัวตนที่แท้จริงคืนมาจน รอดพ้นจากการกลายร่างไปเป็นปีศาจ แอมยังช่วยเติมเต็มจิตใจของพอมดหนุ่มให้เบิกบานเหมือนเมื่อ ครั้งวัยเยาว์อีกด้วย ซึ่งการสลับบทบาทตัวละคร “นางเอก” เป็น “พระเอก” ของมียาซากิแสดงได้ดังนี้

เรื่อง	ตัวละครเอกหญิง: บทบาทพระเอก	ตัวละครเอกชาย: บทบาทนางเอก
<i>Nausicaä (1984)</i>	เจ้าหญิงเนาซิก้า: ช่วยชีวิตเจ้าชายแอสเบล	เจ้าชายแอสเบล: รอดความช่วยเหลือจากเจ้าหญิงเนาซิก้าในยามถูกแมลงทำร้าย
<i>Spirited (2001)</i>	ซิอิโร่: ช่วยฮาคุให้พ้นความทรงจำและเป็นอิสระจากแม่มดยูบาบะ	ฮาคุ: ช่วยชี้ทางและให้กำลังใจซิอิโร่ในยามท้อแท้
<i>Howl (2004)</i>	โซฟี: ช่วยเติมเต็มชีวิตและจิตวิญญาณของพอมดฮาวล์	พอมดฮาวล์: เสกเวทมนตร์ช่วยเหลือโซฟีในบางครั้ง

ตารางที่ 6. แสดงการสลับบทบาทตัวละครเอกในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ



รูปที่ 39 พ่อมดฮาวล์ผู้ลุ่มหลงในความงามจากเรื่อง Howl's Moving Castle

ลักษณะตัวละครในแบบมियाซากินั้นไม่มีเส้นแบ่งของบทบาทที่ชัดเจน ไม่มีการตีกรอบตัวละคร สิ่งผู้กำกับแอนิเมชันคนนี้ทำจึงเป็นการสร้างตัวละครที่คล้ายมนุษย์หลุดเข้ามาโลดแล่นบนแผ่นฟิล์ม ทำให้คนดูรู้สึกตัวการ์ตูนที่เห็นอยู่นั้นมีชีวิต มีจิตวิญญาณเหมือนมนุษย์คนหนึ่ง ดังนั้นคงจะไม่ผิดนักหากกล่าวว่า ตัวละครของดิสนีย์ คือฮีโร่ ที่ผู้ชมเทิดทูน บูชา และใฝ่ฝันถึง แต่ไม่มีทางเป็นจริง ในขณะที่ตัวละครของมियाซากิเป็นเหมือนเพื่อนสนิท ที่เรารู้จักนิสัยใจคอ สัมผัสได้ และคล้ายมีตัวตนให้จับต้องได้อยู่ตรงหน้าเรานี่เอง

“การ์ตูนดิสนีย์ผมแค่ชื่นชมพระเอกว่า เออ เก่งแฮะ แต่แล้วไงละยังงั้นเราก็ไม่ได้เป็นพระเอกสุดเท่แบบนั้นได้อยู่แล้ว แต่การ์ตูนของฮายาโอะ ผมรู้สึกเหมือนผมรู้จักแม่มดก็จริงๆ รู้ว่าซึฮิโระคิดอะไรอยู่ นั่นแหละมันทำให้ผมหยิบการ์ตูนของฮายาโอะมาดูซ้ำแล้วซ้ำเล่าด้วยความสบายใจ” (สุทธิชาติ ศรภักยวานิช , สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“ความรู้สึกในงานของมियाซากิก็คือความเรียลลิสต์ (Realist) ดูแล้วมันจริงมากๆ เราอินไปกับตัวละครของเขา เรื่องราวของเขา ความรู้สึกมันเทียบได้กับดูภาพยนตร์ไลฟ์แอ็คชั่น (Live Action) เยี่ยมๆ ชักเรื่อง” (ชลากรณ์ ปัญญาโณม , สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

## 1.6 แก่นเรื่อง : ใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า

“...เมื่อผมสร้างภาพยนตร์แล้วผมเชื่อว่ามันจะต้องสะท้อนความจริงของชีวิต...” (Oshiguchi, 1997: 33 )

คำให้สัมภาษณ์ผ่านนิตยสาร Anime Interviews ของมียาซากิ (Miyazaki 1993) ข้างต้นบ่งบอกความเป็นนักมนุษยนิยม (Humanism) ในตัวเขาอย่างสูง ซึ่งเชื่อว่าคุณค่าเป็นสิ่งหนึ่งในธรรมชาติที่มีศักดิ์ศรี มีคุณค่า และมีศักยภาพที่จะใช้ปัญญาความสามารถของตนเพื่อพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่ ความรู้สึกถึงคุณค่าต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันจึงเป็นสิ่งที่เขานำเสนอผ่านผลงานทุกชิ้น และมักหนีไม่พ้นเรื่องราวการร่วมกันรับผิดชอบโลก สังคม และการไม่หลงลืมตัวตนรากเหง้าที่แท้จริงของตัวเอง ดังนั้นคำถามกว้างๆ ที่มียาซากิเชื่อเชิญให้คนเสพภาพยนตร์ของเขาได้ลองขบคิด และดูจะหนักอึ้งเกินกว่าจะเป็นคำถามจาก “ภาพยนตร์แอนิเมชัน” ที่เราเคยผ่านตาก็คือ เราจะใช้ชีวิตอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างไร คุณค่าได้อย่างไร? ซึ่งคำตอบของคำถามเหล่านี้ผ่านทางผลงานของเขาก็คือ

### 1.6.1 ขจัดสงคราม สร้างสันติภาพ

เมื่อโลกเราทุกวันนี้ไม่สามารถขจัดความแตกต่าง ชัดแย้งให้หมดสิ้นไป สงครามระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกันที่ต่างเผ่าพันธุ์ เชื้อชาติ และศาสนาปรากฏผ่านซีเอ็นเอ็น (CNN) บีบีซี (BBC) ให้เห็นกันไม่เว้นแต่ละวัน มียาซากิซึ่งเป็นชาวแดนอาทิตย์อุทัยอีกคนหนึ่ง ที่เปลี่ยนผ่านช่วงเวลาแห่งความโศกเศร้าจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ตามที่กล่าวเอาไว้บ้างแล้วในบทที่ 4 จึงเลือกจะนำเสนอความรู้สึกชิงชังสงคราม และ วิกฤตสันติภาพผ่านภาพยนตร์แทบทุกเรื่องของเขา

*Nausicaä of the Valley of Wind (1984)* ภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องแรกๆ ที่มียาซากิสร้างขึ้นจากความคิดของตัวเอง และเป็นงานเปิดเผยตัวตนของเขาอย่างชัดเจน สงครามกลางเมืองในยูโกสลาเวียขณะนั้นเป็นแรงบันดาลใจให้เขาเลือกเล่าเรื่องของเจ้าหญิงเนาสึก้าแห่งหุบเขาสายลม สถานที่เล็กๆ อันสงบสุขเพียงไม่กี่แห่งบนโลกอนาคตที่ปราศจากเห็ดราเน่าเสียซึ่งกำลังทำลายโลกมนุษย์ไปทุกเผ่าพันธุ์ สถานที่สุขสงบไร้มลพิษแบบนี้จะดำรงอยู่ได้อย่างไร ท่ามกลางการแสวงหาอาณาเขตที่ดีที่สุดเพื่อเผ่าพันธุ์ของตัวเอง ทำยที่สุดหุบเขาอันสงบสุขก็ถูกบุกกรุกและยึดครองจากมนุษย์ด้วยกันเอง และขณะที่มนุษย์รุกรานมนุษย์ เผ่าพันธุ์ที่ไม่ใช่มนุษย์อย่างแมลงก็ยังไม่วายถูก

มนุษย์รุกรานด้วยเช่นกัน จนเป็นเหตุให้เจ้าหญิงเนซึก้าจำต้องลุกขึ้นต่อสู้เพื่อทั้งปกป้องความสุขสงบคืนมาสู่หุบเขาและเพื่อยุติสงครามทำลายล้างโลกระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับแมลงยักษ์ ซึ่งทางเลือกในการต่อสู้ของเจ้าหญิงที่แม้จะจับดาบสู้รบกับศัตรูিয়েงชายชาติตรี แต่เธอก็เลือกจะไขปัญหาด้วยสันติวิธี ในฉากจบเจ้าหญิงเนซึก้าจึงยอมสละชีวิตเพื่อแลกกับการสิ้นสุดของสงคราม

13 ปีถัดจากมหากาพย์แห่งสงครามในโลกอนาคต *มियाซากิ* ได้สร้างมหากาพย์แห่งสงครามขึ้นอีกครั้งใน *Princess Mononoke* (1997) แต่ครั้งนี้สงครามเกิดขึ้นในโลกอดีตยุคมุโระมาจิ (1392-1573) ซึ่งเรื่องราวยังคงซับซ้อน มีตัวละครหลายเผ่าพันธุ์ทั้งมนุษย์ และเทพเช่นเคยหลังจากใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ผู้กำกับแอนิเมชันคนนี้แสดงให้เห็นว่ามนุษย์คือจอมละโมภแค่ไหน ช่างเบียดเบียนผู้อื่นเพื่อประโยชน์ของตนเองอย่างไร ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังคงพูดถึงสิ่งเดียวกัน แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปคือทางออกของสงคราม ใน *Nausicaä* (1984) เมื่อเจ้าหญิงยอมเอาตัวเข้าก้นกลางระหว่างกองทัพมนุษย์ และกองทัพแมลงยักษ์ *ปาฏิหาริย์* จึงเกิดขึ้นเพื่อช่วยยับยั้งสงครามครั้งนี้ได้ทันเวลา แต่ใน *Mononoke* (1997) *มियाซากิ* ใส่ความจริงเข้าไปในภาพยนตร์ของเขามากขึ้น เพราะในชีวิตจริง ทางออกของสงครามย่อมไม่มีคำว่า *ปาฏิหาริย์* ในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่มีใครมาช่วยยับยั้งสงครามที่พัวพันระหว่างเทพเจ้าในป่าและมนุษย์ สงครามเกิดขึ้นจริง แม้สุดท้ายจะยุติลงด้วยดี แต่ทุกฝ่ายยังคงสูญเสีย คนของท่านหญิงอิโบชิล้มตายไปมาก เหล่าซามูไรที่รับใช้ซุกุณก็แทบไม่เหลือชีวิตรอด หรือแม้แต่เผ่าพันธุ์อย่างเทพหมีป่า และเทพหมาป่าก็ยังคงตายเช่นกัน

แม้ความสูญเสียของตัวละครต่างกันแต่สิ่งที่ใน *Nausicaä* (1984) และ *Mononoke* (1997) มีเหมือนกันก็คือ *ต้องมีคนเสียสละเพื่อทางออกของสงคราม* การเอาตัวเข้าแลกของเจ้าหญิงเนซึก้าช่วยให้กองทัพแมลงยักษ์ตระหนักถึงความจริงใจของเธอจนหายโกรธและให้อภัยมนุษย์ ส่วนการยอมพลีชีพของเทพซิชิผู้พิทักษ์ป่าที่กลายร่างมาเป็นผืนป่าอันอุดมสมบูรณ์ ก็ช่วยจัดปัญหาการจืดจางทรัพยากรธรรมชาติของเหล่ามนุษย์และเทพให้ลงตัว แต่ทั้งสองเรื่อง *มियाซากิ* ไม่เคยสรุปว่า *สงครามจะยุติลงอย่างถาวร* หรือเป็นเพียงการสงบศึกชั่วคราว ในฉากจบของ *Nausicaä* (1984) เผ่าพันธุ์ต่างๆ แยกย้ายกันกลับไป เช่นเดียวกับ *Mononoke* (1997) ต่างฝ่ายที่เป็นปฏิปักษ์ต่างยอมล่าถอยกลับถิ่นเดิมของตน แต่ก็ไม่มีฝ่ายไหนที่เอ่ยปากประกาศเจตนารมณ์ว่า “ฉันจะไม่ก่อสงครามขึ้นอีก” คำถามที่ผู้กำกับญี่ปุ่นเรื่องนี้ได้ทิ้งเอาไว้ให้คนดูได้ตรึกตรองเอาเองก็คือ *เมื่อผลลัพธ์ของการใช้ความรุนแรงคือความสูญเสียแล้วเรายังจะใช้มันอยู่อีกหรือ?*

คำถามเกี่ยวกับสงครามใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) และ *Princess Mononoke* (1997) นั้นตรงไปตรงมาผ่านเรื่องราวที่นำเสนอความรุนแรง และการนองเลือด แต่ใน *Porco Rosso* (1992) มิยาซากิประชดประชันผู้คนที่ก่อสงครามไว้อย่างอ้อมๆ ผ่านฉากหลัง (Background) ของตัวละครหมูพุดได้อย่าง ปอร์โวกี้ รอสโซ่ ปอร์โวกี้เคยเป็นคนซึ่งมีอดีตเป็นนักบินขับไล่ในสงครามอิตาลีมาก่อน แต่เมื่อการเป็นคนทำให้เขาต้องฆ่าผู้คนด้วยกันมากมาย เลยเลือกที่จะเป็นหมูดีกว่า

โชคดีที่ปอร์โวกี้เป็นตัวการ์ตูน เขาเลยเลือกที่จะหลีกเลี่ยงการเป็นคนด้วยการหันไปเป็นหมูได้ แต่ในชีวิตจริงคนเราไม่มีทางเลือกแบบนั้น ตัวละครแบบปอร์โวกี้ หมูที่ไม่อยากเป็นคน จึงเป็นตัวแทนความรู้สึกของคนจำนวนมากที่จำต้องโดดเข้าไปร่วมในสงครามอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นตัวแทนของบาดแผลจากสงครามอันยากจะเยียวยา และที่เจ็บปวดที่สุดคือเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่สูญเสียศีลธรรมจากการเป็นมนุษย์ด้วยกัน

แม้ผลงานในช่วงหลังปี 2000 มิยาซากิจะเปลี่ยนประเด็นไปพูดถึงตัวตนของคนในยุคปัจจุบัน และพยายามลดทอนความสำคัญของประเด็นเรื่องสงครามลงไปบ้างแล้ว แต่ก็ยังมีหลงเหลือให้เห็นเป็นฉากหลังที่หุ้มห่อวิถีชีวิตของตัวละครอยู่เช่นใน *Howl's Moving Castle* (2004) สงครามยังถูกนำมาใช้เป็นฉากในชีวิตประจำวัน ที่พ่อมดฮาวล์ต้องออกจากปราสาทไปสู้รบเพื่อต่อต้านคนที่ก่อสงครามอยู่แทบทุกวัน แม้รู้ว่าด้วยกำลังเพียงเขาคนเดียวนั้นจะไม่สามารถยุติสงครามได้ก็ตาม และในตอนจบของเรื่องก็ยังมีคำพูดเกี่ยวกับสงครามแทรกเข้ามาจากปากของซัลลิมาน แม่มดประจำพระองค์ “เรามาทำสงครามบ้าง นี่ให้มันจบไปซะที” ซึ่งบ่งบอกถึงความเกลียดชังสงครามของมิยาซากิ ยังคงมีอยู่ เพียงแต่เขาเริ่มมองด้วยสายตาที่ปลงตกมากขึ้นแล้วเท่านั้น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





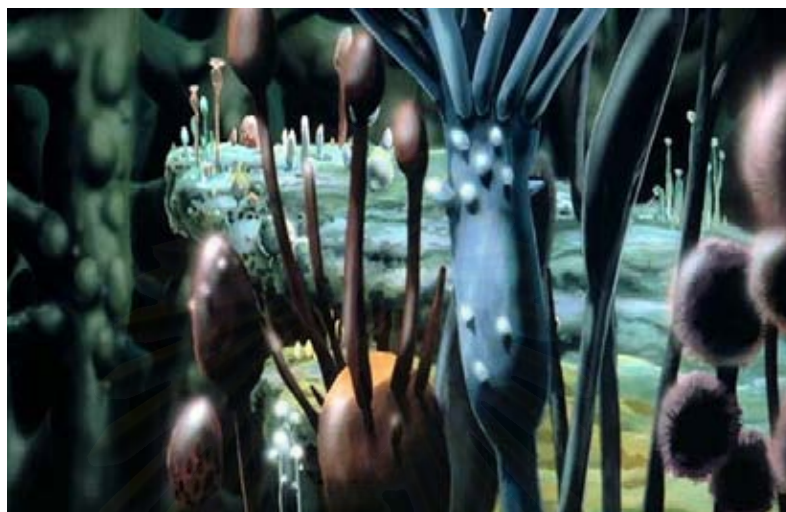
รูปที่ 40 ฉากสงครามจากเรื่อง Nausicaa และ Princess Mononoke

### 1.6.2 เคารพรักษัวัฒนธรรมชาติ

เอกลักษณ์ของคนญี่ปุ่นอย่างหนึ่งคือการพยายามใช้ชีวิตอย่างประหยัด เรียบง่าย และกลมกลืนกับธรรมชาติตามแนวคิดของศาสนาชินโต และศาสนาพุทธนิกายเซ็น ซึ่งมियाซากิเองก็เช่นกัน ในยามว่างจากการสร้างแอนิเมชัน ก็จัดทริปที่เขาทำเป็นประจำทุกปี คือการไปเก็บขยะบนภูเขา (เรียวตะ ชูซูกิ, สัมภาษณ์ 17 กุมภาพันธ์ 2549) นั่นคือสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ที่เขาพอจะทำเพื่อเยียวยารักษามรดกวัฒนธรรมชาติได้ในชีวิตจริง ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจหากประเด็นการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ จะเป็นสิ่งที่ผู้กำกับแอนิเมชันรายนี้นำเสนอผ่านโลกแห่งจินตนาการของเขาเพื่อหวังจะส่งผ่านความรู้สึกเคารพรักษัวัฒนธรรมชาติไปยังผู้ชม

มियाซากินำเสนอผ่าน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ว่ามนุษย์ไม่เคยลองมองดูตัวเองว่าเป็นฝ่ายบ่อนทำลายมลภาวะของโลกให้แย่ลงทุกวัน หน้าซึ้งทุมโทเซใส่ผู้อื่นซึ่งก็คือฝันปาว่าขยายอาณาเขตที่เป็นพิษมายังอาณาเขตของมนุษย์ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วมนุษย์

ต่างหากที่สร้างพืชไว้บนผิวโลก แต่ผืนป่ากลับคอยช่วยชีวิตมนุษย์ด้วยการดูดซับพิษบนผิวโลกลงไป  
ใต้ผืนดินเพื่อฟอกและชำระล้างพิษให้หมดไป



รูปที่ 41 ป่าพิษฟูไครจากเรื่อง Nausicaä of the Valley of Wind

ความหวังดีของธรรมชาติยังถูกตอกย้ำอีกครั้งใน *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) แม้มนุษย์พยายามทำลายธรรมชาติบนเกาะลอยฟ้าให้สูญสิ้นไปเพื่อครอบครองหินเรืองแสงที่ฝังอยู่ในแกนรากของต้นไม้ซึ่งเป็นตัวทำให้เกาะลาพิวต้าลอยฟ้าได้ แต่ในตอนจบขณะที่เกาะกำลังถูกทำลายด้วยน้ำมือมนุษย์ รากต้นไม้ขนาดใหญ่ที่เป็นแกนหลักของเกาะกลับช่วยชีวิตมนุษย์เอาไว้ไม่ให้ตกจากเกาะลอยฟ้า

ทั้ง *Nausicaä* (1984) และ *Laputa* (1986) ไม่ได้นำเสนอแก่นเรื่องธรรมชาติด้วยวิธีสั่งสอนแบบตรงไปตรงมา ว่าอย่าทำร้ายธรรมชาติ เพราะธรรมชาติเป็นสิ่งสวยงาม เราจึงควรอนุรักษ์ไว้ แต่ทั้งสองเรื่องนี้มีภาษาที่ได้ตั้งคำถามที่เหมือนตบหน้ามนุษย์อย่างแรงว่า เราควรจะทำอย่างไรกับธรรมชาติ ในขณะที่มนุษย์จ้องจะทำร้ายธรรมชาติ แต่ธรรมชาติกลับเป็นฝ่ายคอยช่วยเหลือมนุษย์

จากคำถามแรงๆ ในประเด็นการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ผ่านการทำร้ายธรรมชาติของมนุษย์ ได้เปลี่ยนมาเป็นการนำเสนอภาพธรรมชาติแสนรื่นรมย์แทนใน *My Neighbor Totoro* (1988) แม้เรื่องนี้จะไม่ได้แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติเหมือน *Nausicaä*

(1984) และ *Laputa* (1986) แต่วิถีชีวิตอันสงบสุข เรียบง่าย ท่ามกลางธรรมชาติของตัวละครหลัก อย่างสองหนูน้อยเมย์และซัทสึกิ ย่อมทำให้ผู้ชมคิดได้เองโดยไม่ต้องพึ่งภาพความรุนแรง หรือการพร่ำ สั่งสอนใดใดว่า การใช้ชีวิตร่วมกันอย่างกลมกลืนระหว่างคนกับธรรมชาตินั้น น่าวิไลหาเพียงใด? ใน ภาพยนตร์เรื่องนี้ตัวละครอย่างซัทสึกิ เมย์ และพ่อทำในสิ่งที่เราไม่มีทางพบได้ในภาพยนตร์จากฮอลลีวูด นั่นคือการนำกล่องของขวัญไปวางไว้ที่ต้นไม้ใหญ่ใกล้บ้านแล้วโค้งคำนับพร้อมกันพร้อมกับบอกว่า “พวกเราเพิ่งย้ายมาอยู่ใหม่ ช่วยดูแลลูกสาวด้วยนะครับ”

การมองว่ามนุษย์กับต้นไม้คือเพื่อนกันจึงเป็นแนวคิดที่แตกต่างอย่างสุดขีดไปจาก ภาพยนตร์จากฝั่งฮอลลีวูดที่มักจะนำเสนอว่าธรรมชาติคือศัตรู มนุษย์จึงต้องเอาชนะเหมือนเช่นการ ไล่จับพายุทอร์นาโดใน *Twister* (1996) การต่อสู้ระหว่างมนุษย์กับลาวาภูเขาไฟใน *Dante's Peak* (1997) หรือการสร้างโลกใหม่หลังพายุหิมะถล่มใน *The Day After Tomorrow* (2004) ซึ่งนี่จึงเป็น ส่วนหนึ่งที่ทำให้งานของมियाซากิเรื่องนี้ทั้งน่าฉงน และน่าดึงดูดใจสำหรับผู้ชมจากโลกตะวันตก

หลังจาก *My Neighbor Totoro* (1988) ประเด็นว่าด้วยมนุษย์กับธรรมชาติเริ่มถูก นำเสนออย่างซับซ้อนมากขึ้นใน *Princess Mononoke* (1997) แม้เรื่องราวจะเกิดขึ้นในยุคซามูไรญี่ปุ่น ในอดีต แต่มियाซากิกำลังตั้งคำถามผ่านตัวละครซึ่งมีทั้งมนุษย์ สัตว์ และเทพเจ้าที่ต่างก็รักษา ผลประโยชน์ในทรัพยากรของตัวเองว่า เราจะจัดสรรทรัพยากรธรรมชาติที่หลงเหลือเพียงน้อยนิดใน โลกปัจจุบันให้เหมาะสมได้อย่างไร ท่ามกลางความหลากหลายของผู้คนบนโลก?

มาจนถึง *Spirited Away* (2001) มियाซากิได้พูดถึงประเด็นธรรมชาติที่ตบหน้าคนดู แรงๆ อีกครั้งเมื่อการทำร้ายธรรมชาติของมนุษย์กลายเป็นเรื่องธรรมดาไปแล้ว โดยนำเสนอผ่านตัว ละครเทพแห่งแม่น้ำ ในฉากที่ตัวประหลาดสุดสกปรกแสนน่าเหม็นมาใช้บริการแช่น้ำร้อนที่โรงอาบน้ำ ของเทพ หลังจากซึอิโร่ช่วยชำระล้างความสกปรกออกจากตัวเขกรายนี้จนหมดจึงพบว่า แท้จริงแล้ว เจ้าตัวประหลาดคือเทพสูงสุดที่ดูแลแม่น้ำลำคลองบนโลกมนุษย์นั่นเอง

มियाซากิตั้งคำถามให้คนดูคิดเอาเองผ่านสภาพของเทพแห่งแม่น้ำที่กลายมาเป็นตัว เน่าเหม็นแสนน่ารังเกียจว่าเป็นเพราะอะไร? คำตอบที่ได้มีอยู่อย่างเดียว ก็เพราะน้ำมีอมมนุษย์ในโลก ปัจจุบันนี้เองที่ทิ้งขยะ ปล่อยสิ่งปฏิกูลลงแม่น้ำลำคลอง การนำเสนอเรื่องราวของเทพแม่น้ำที่ต้องพึ่ง บริการโรงอาบน้ำเพราะน้ำมีอมมนุษย์ จึงเป็นการตั้งคำถามถึงพฤติกรรมทำร้ายธรรมชาติของมนุษย์ที่

แสนเจ็บแสนจนน่าจะทำให้ผู้ชมไม่น้อยต้องกลับไปทบทวนพฤติกรรมของตัวเองเสียใหม่ ส่วนตัวละครอย่างเทพแม่น้ำฮากุ ที่อยู่ในรูปของมังกรขาวก็เช่นกัน ซิอิโวลืมเลือนไปแล้วว่าครั้งหนึ่งเคยเกือบจมน้ำในแม่น้ำที่ชื่อโคฮากุ แต่เธอกลับรอดชีวิตมาได้เพราะสายน้ำได้พัดพาเธอขึ้นสู่ฝั่ง การลืมเลือนชื่อแม่น้ำฮากุของซิอิโวจึงเปรียบได้กับการที่มนุษย์ลืมบุญคุณแม่น้ำลำคลอง เพราะด้วยสภาพบ้านเมืองของญี่ปุ่นทุกวันนี้ เราไม่อาจพบแม่น้ำลำคลองใหญ่ๆ ที่ถูกตีกรามบ้านช่องถมทับไปเกือบหมดแล้ว



รูปที่ 42 เทพเจ้าแม่น้ำที่กลายเป็นเทพแห่งความเหิมเพราะน้ำมีมนุษย์ จากเรื่อง Spirited Away

คงจะเห็นแล้วว่ากรน้ำเสนอ แก่นเรื่องอนุรักษ์ธรรมชาติที่ดูจะเป็นเรื่องน่าเบื่อเกินไปสำหรับภาพยนตร์แอนิเมชัน แต่มีयाซากิก็พยายามนำเสนอในรูปแบบที่หลากหลาย ผ่านสัญลักษณ์อย่างตัวละครทั้งใน *Princess Mononoke* (1997) และ *Spirited Away* (2001) เล่นกับอารมณ์ประชดประชันมนุษย์ที่พยายามทำร้ายธรรมชาติใน *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) และถ่ายทอดความงดงามของธรรมชาติแบบตรงไปตรงมาผ่าน *My Neighbor Totoro* (1988)

### 1.6.3 ทุกสิ่งมีชีวิต และมีค่าเท่าเทียมกัน

ตัวละครในภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นส่วนใหญ่ มักหนีไม่พ้นชามูไร โชนิน ชุนนาง หรือซาวนา ภาพยนตร์ย้อนยุคที่คนญี่ปุ่นทำเหล่านั้นจึงมักขังตัวเองไว้กับโครงเรื่องสำเร็จรูปซ้ำซาก ซึ่งพลอยทำให้คนดูมีจินตนาการแคบตามไปด้วย (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549) แต่ใน *Princess Mononoke* (1997) มียาซากิกลับเลือกจะเปิดหน้าประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นเสียใหม่ด้วยการให้บทบาทแก่กลุ่มคนที่แทบไม่มีภาพยนตร์เรื่องไหนพูดถึงอย่าง *คนงานเหมืองเหล็ก ช่างขุดแร่ หรือคนขับรถม้าเทียมวัว* ซึ่งเขาศึกษามาอย่างละเอียดจนพบว่ามีการรวมตัวเป็นกลุ่มก้อนและมีบทบาทสำคัญทางประวัติศาสตร์อยู่จริง ในแอนิเมชันเรื่องนี้จึงเกิดตัวละครอย่าง *ท่านหญิงอิโบชิ* ผู้ปกครองแห่ง *โคโนนคร* ที่ควบคุมการผลิตเหล็ก และอาวุธสงคราม ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมหลักของเมือง ขณะเดียวกันตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นคนงานในเหมืองเหล็กก็คือ *โซเกนิจิ* ที่ไม่มีเหมืองไหนรับเข้าทำงาน แต่พวกเขาก็พิสูจน์ให้เห็นว่าทำหน้าที่ได้อย่างแข็งแกร่งไม่แพ้ผู้ชาย นอกจากนี้ยังมีตัวละครอย่าง *ผู้ป่วยโรคเรื้อน* ที่ถูกทางการทอดทิ้งแต่ก็ยังได้รับความไว้วางใจให้ทำหน้าที่ผลิตอาวุธปืน

ทั้งคนทำเหมืองแร่ *โซเกนิจิ* *ผู้ป่วยโรคเรื้อน* จึงเป็นตัวแทนของกลุ่มคนชายขอบในปัจจุบัน ที่ยังคงไร้พื้นที่ ไร้ตัวตน และในสังคม และเป็นสิ่งที่มียาซากิอยากจะทำให้ความสำคัญกับคนเหล่านี้บ้าง เพราะหากคนเหล่านี้มีทางเลือก นางโลม ก็คงไม่ยอมอยู่ในช่อง *ผู้ป่วยโรคเรื้อน* ก็คงไม่ออกไปนอนข้างถนน เหมือนที่ตัวละครนางโลมหญิงคนหนึ่งพูดว่า “*อยู่ที่นี้ถึงงานจะหนัก แต่ก็มีที่อยู่ ที่กินครบ 3 มื้อ ไม่มีใครอยากกลับไปให้ผู้ชายคอยกังวลเหมือนเมื่อก่อนหรอก*”



รูปที่ 43 กลุ่มโซเกนิจิกำลังทำงานในโรงงานผลิตเหล็ก จากเรื่อง Princess Mononoke

นอกจากการให้ความสำคัญต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันอย่างเสมอภาคแล้ว มियाซากิ ยังให้ความสำคัญกับทุกสิ่งบนโลก ไม่ว่าจะเป็สัตว์ สิ่งของ ปีศาจ หรือ เทพเจ้า

“เขามักเสนอว่าทุกสังคมมีเทพเจ้าอยู่เสมอ เป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่ไม่ได้นำเสนอให้คนดู มงายเพื่อฝัน เพียงแต่บอกว่าทุกสังคมทุกพื้นที่มีเทพประจำถิ่น และมนุษย์ควรให้ความเคารพยำเกรง เทพเหล่านี้” (นันทขว้าง สิริสุนทร, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

มियाซากิเคยกล่าวเอาไว้ในเบื้องหลังการกำกับเรื่อง *Spirited Away* (2001) ว่า “ใน รุ่นปู่ย่าของผมนั้น เราเชื่อว่ามิวิญญาณอยู่ทุกหนแห่ง ไม่ว่าจะเป็ต้นไม้ แม่น้ำ หรือว่าแมลง แต่พอ มาถึงยุคนี้สิ่งเหล่านั้นกลับหายไปหมด คนรุ่นใหม่ไม่เชื่อเรื่องพวกนี้แล้ว แต่ผมนังมีความคิดที่ว่าเรา ควรทะนุถนอม ทุกสิ่งทุกอย่างเพราะมันมีชีวิต มิวิญญาณอยู่ในทุกหนทุกแห่ง”

ตั้งนั้นใน *Princess Mononoke* (1997) เราจึงเห็นภาพการโค้งคำนับกวางแดงซึ่งเป็ ปาหนะที่เจ้าชายอะชิทากะใช้ซึ่งเป็ภาพแปลกตาผู้ชมจากโลกตะวันตกอย่างยิ่ง เพราะใน ภาพยนตร์ควบอยจากฮอลลีวูดมากมาย ไม่เคยมีพระเอกคนไหนก้มหัวแสดงความเคารพมาของ ตัวเอง หรือแม้แต่ “ฝุ่น” ซึ่งคนส่วนใหญ่คิดว่าเป็นเพียงสิ่งสกปรกที่ควรถูกกำจัดไป แต่ใน *My Neighbor Totoro* (1988) “ฝุ่น” กลับกลายมาเป็ตัวละคร “ซูซุวาทาริ” ที่มีชีวิต และอาศัยอยู่ในบ้าน หลังเดียวกันกับตัวเอกของเรื่องอย่างเมย์และซัทสึกิ โดยมियाซากินำเสนอในแง่มุมที่ว่าเป็นเรื่อง ธรรมดาที่เด็กๆ จะเห็นตัวตนของฝุ่นเหล่านี้ เช่นเดียวกับตัวละครที่เป็ “จิตวิญญาณป่า” ใน *Princess Mononoke* (1997) ก็ถูกนำเสนอผ่านตัวประหลาดสีขาวขนาดจิ๋ว รูปร่างคล้ายคนที่เรียกว่า “โคดามะ” ซึ่งภาพยนตร์บอกให้รู้ว่าหากพบโคดามะที่ไหน ก็แสดงว่าเรากำลังอยู่ในที่ที่ผืนป่าอุดม สมบูรณ์ ขณะเดียวกันโคดามะ ก็ยังนำโชคดีมาสู่ผู้พบเห็นอีกด้วย หรือตัวละครคล้ายก้อนฝุ่นตัวจิ๋ว ใน *Spirited Away* (2001) ที่แม่จะเป็นสิ่งมีชีวิตตัวเล็กกระจัดย่อยแต่มियाซากินำเสนอว่าตัวละครที่ ไม่เคยอยู่ในสายตาของมนุษย์เหล่านี้ยังทำตัวให้เป็ประโยชน์ด้วยการขนก้อนถ่านหินไปเติมเชื้อไฟ ให้กับโรงอาบน้ำแห่งเทพเจ้า การแสดงความเคารพสิ่งมีชีวิตทุกรูปแบบเหล่านี้ จึงอาจเป็นนัยยะที่ มियाซากิพยายามกระตุ้นให้เกิดการยอมรับนับถืออย่างน้อยก็ในตัวเพื่อนมนุษย์ด้วยกันทุกชนชั้น วรรณะ เพื่อเป้าหมายการลดความขัดแย้งในสังคม



รูปที่ 44 เมย์คังพบตัวละครฟูจิ (ชูชูวาตาริ) จากเรื่อง My Neighbor Totoro

#### 1.6.4 คำร้งตัวตนบนโลกวัตถุนิยม

“...ผมเชื่อว่าเราสามารถมีชีวิตอยู่บนโลกได้โดยไม่ต้องพึ่งพาสิ่งปรุงแต่งเกินจำเป็นทั้งหลาย เพราะธรรมชาติมีสิ่งที่จะช่วยปลดปล่อยหัวใจของเราจากความเหน็ดเหนื่อยได้มากพอแล้ว” (ฮาโยโอะ มียาซากิ อ้างถึงใน ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, 2545: 39-40)

คำกล่าวของมียาซากิข้างต้นบ่งบอกถึงความฝังใจกับคุณค่าในโลกยุคเก่า เขาไม่เคยชื่นชมศรัทธาวิถีของสังคมใหม่ที่กลายเป็นโลกทุนนิยมเต็มตัว ดังนั้นเราจึงเห็นคำถามของมียาซากิผ่านงานของเขาในระยะหลังอยู่บ่อยครั้งว่า *มนุษย์จะดำรงตัวตนอย่างไรไม่ให้ถูกกลืนกลายหายไปในโลกที่บูชาวัตถุ?*

โลกแห่งเทพและวิญญาณใน *Spirited Away (2001)* ที่ซึอิไรได้พลัดหลุดเข้าไปนั้น มีสภาพไม่ต่างจากโลกมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ผู้ปกครองในโลกแห่งนี้อย่างแม่มดยูบาบะ ลุ่มหลงในข่าวของเงินทอง เสพแสวงหาความสุขจากสิ่งใช้สอย จนกลายเป็นคนโลกโมโหสิ้นไปโดยไม่รู้ตัว เพราะในขณะที่ยูบาบะบูชาวัตถุ หนึ่งก็นำเสนอ แม่มดเซนิบะ ฝาแฝดของยูบาบะ มาให้เปรียบเทียบกันอย่างสุดขีด ว่าการมีชีวิตอยู่อย่างเรียบง่ายในชนบทห่างไกลความเจริญนั้นส่งผลให้การกระทำของฝาแฝดคู่นี้ต่างกันอย่างไร ในขณะที่เซนิบะไม่ยุ่งเกี่ยวกับผลประโยชน์ของใคร มีชีวิตตามวิถีธรรมชาติอย่างพอเพียง ยูบาบะนั้นกลับคิดแต่จะใช้สอยลูกน้องที่ทำงานในโรงอาบน้ำอย่างไรให้คุ้มค่าที่สุด เพราะคอยแต่จะหวังผลประโยชน์ของตัวเองไม่ให้หล่นออกนอกกระเป๋า ซึ่งวิธีที่ยูบาบะจะรักษา

ประโยชน์ของตัวเองได้ดีที่สุดคือการยึดชื่อลูกน้องทุกคนมาเก็บไว้ เมื่อซิริโร่สนใจต้องของงานแม่มดยูบาจะทำเพื่อให้มีชีวิตรอดในโลกแห่งวิญญูณ เธอก็ต้องยอมทำตามกฎเกณฑ์ของเจ้านายคนใหม่ ชื่อของซิริโร่จึงถูกยึดไป กลายเป็นคนใหม่ในโลกใหม่ชื่อ "เซิน"

แค่เปลี่ยนจากซิริโร่ไปเป็น เซิน แล้วมันต่างกันตรงไหน? ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า เพราะชื่อ ไม่ใช่แค่ชื่อ แต่หมายรวมถึงจิตวิญญาณของคนผู้นั้น การที่เรามอบชื่อไปให้ผู้อื่น จึงไม่ต่างอะไรกับการมอบตัวตนของเราไปให้ผู้อื่นครอบงำ โชคดีที่ซิริโร่หนักแน่นในตัวเองพอจนไม่ถูกวิถีแห่งโลกใหม่กลืนตัวตนเหมือนกับฮาคุ ที่กระหายจะฝึกเวทมนตร์กับยูบาอะจนลืมชื่อเดิมของตัวเอง ลืมว่าตัวตนเคยเป็นใคร สุดท้ายเลยต้องหลงอยู่ในโลกแห่งวัตถุที่แม่มดสร้างขึ้นจนหาทางกลับบ้านไม่ถูก

หากเพียงแต่เราจะลองหยุดหมุนตามโลกสักนิด แล้วหันมามองความเป็นไปรอบกายดูบ้าง ก็คงจะพบว่าไม่ต้องไปถึงโลกวิญญูณที่มียาซากิสร้างขึ้น ก็มีโลกแบบเดียวกันอยู่ตรงหน้าเรา นี่เอง เรื่องราวของซิริโร่ ไม่ต่างอะไรจากชีวิตมนุษย์ที่ต้องพานพบกับการเปลี่ยนแปลงอยู่ร่ำไป เมื่อวันหนึ่งเราต้องเปลี่ยนไปอยู่ในโลกใหม่ สังคมใหม่ แต่จำเป็นไหมที่ต้องเปลี่ยนตัวเราไปตามวิถีแห่งโลกใหม่? ผลลัพธ์ของการทิ้งตัวตนที่เคยดีของฮาคุ ส่งผลให้ตัวตนใหม่อันเลวร้ายซึ่งถูกแม่มดยูบาอะได้สร้างขึ้นเข้ามาครอบงำแทน

สิ่งที่มียาซากิต้องการจะให้คนดูของเขาโดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ได้จุกคิดผ่าน *Spirited Away* (2001) ก็คือ อย่าลืมตัวตนเดิมที่หล่อหลอมตัวเราให้เป็นตัวเรา เพราะเราไม่อาจออกเงยทางจิตวิญญูณได้ หากไร้รากเหง้าแห่งตนเป็นที่ยึดเหนี่ยว เหมือนกับต้นไม้ที่ไร้ราก ย่อมไม่มีวันเติบโต

ประเด็นเรื่องตัวตนของมนุษย์ยิ่งปรากฏชัดขึ้นอีกใน *Howl's Moving Castle* (2004) เมื่อโลกที่มียาซากิสร้างขึ้นคือโลกที่พอมด แม่มด และมนุษย์ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกัน แน่แน่นอนว่าโลกแห่งความแตกต่างนี้ไม่มีทางปกติสุขร้อยเปอร์เซ็นต์ เพราะบรรดาพอมดแม่มดที่เคยฝึกมนตร์เพื่อเอื้อประโยชน์แก่มนุษย์ กลับตกเป็นทาสของความสวยงาม เหมือนเช่นพอมดหนุ่มอย่างฮาวล์ซึ่งเชื่อว่า ถ้าไม่มีความงามแล้ว เราจะมีชีวิตอยู่ต่อไปเพื่ออะไร? เขาจึงทำสัญญากับปีศาจเพื่อเพิ่มพลังเวทย์ในการสาปแช่งทำร้ายผู้อื่นให้ได้มาซึ่งหัวใจของเด็กหนุ่มเด็กสาวหน้าตาดี เพราะหวังจะมีความงามเฉกเช่นมนุษย์เหล่านั้น จนหารู้ไม่ว่าปีศาจแห่งความโลภได้กลืนกินเขาไปหมดแล้ว



ดังนั้นจึงมีผู้คนจำนวนมากที่ถูกพอมด แม่มดสาปจนกลับคืนร่างไม่ได้ เหมือนเช่น โซฟี สาวน้อยวัย 18 ที่ถูกแม่มดแห่งทุ่งร้างสาปจนกลายเป็นคุณยายวัย 90 แต่ในขณะที่คนถูกสาปจำนวนมากอยู่ในร่างใหม่จนลืมว่าครั้งหนึ่งเคยเป็นมนุษย์ เหมือนเช่นที่ฮาวล์บอกว่า

“คนถูกสาปที่กลับคืนร่างไม่ได้ ถึงตอนนี้ก็คงลืมวิธีร้องไห้ไปแล้ว”

แต่การลืมนั้นเคยเป็นมนุษย์ หรือลืมนั้นว่า ตัวตน เคยเป็นใครกลับไม่เคยเกิดขึ้นกับ โซฟี เพราะเธอมีความหนักแน่นในตัวเอง ขณะเดียวกันก็ไม่เคยพุ่มพวย และไม่เคยดิ้นรนหาทางกลับคืนสู่ร่างเด็กสาวอีกครั้ง โซฟีแสดงให้เห็นว่าเธอไม่ได้ถูกสาป เพราะแม่เวทมนตร์อาจเปลี่ยนรูปลักษณ์ภายนอกให้กลายเป็นหญิงชรา แต่ก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงจิตใจภายในที่ยังคงเป็นเด็กสาวของเธอได้ ขณะที่พอมดฮาวล์ต่างหากที่ถูกสาป เพราะแม่จะมีร่างเดิมที่สวยงาม แต่กลับมีแคตัว แต่ไร้หัวใจที่ยอมให้ปีศาจแห่งความลุ่มหลงในความงามกลืนกินไปจนหมดสิ้น

ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงให้ความสำคัญกับ “จิตใจภายใน” มากกว่า “รูปลักษณ์ภายนอก” โดยส่งผ่านมายังตัวละครหลักทุกตัว เกือบตลอดทั้งเรื่องเราจะได้เห็นโซฟี เปลี่ยนวัยกลับไปกลับมา มีทั้งกลับเป็นสาวเหมือนเดิม แก่มาก แก่ปานกลาง หรือบางครั้งก็มีร่างเป็นสาวแต่มีผมสีขาว ส่วนพระเอกอย่างพอมดฮาวล์ที่ตอนเปิดเรื่องเป็นหนุ่มรูปงาม ก็มีทั้งเปลี่ยนสีผม บางครั้งก็กลายเป็นร่างเป็นตัวเมือกสีเขียวบ้าง มนุษย์นัยกัษบ้าง หรือแม้แต่แม่มดแห่งทุ่งร้าง คู่ปรับของฮาวล์ หลังจากถูกแม่มดซัลลิมานทำลายเวทย์มนตร์ ร่างเดิมที่อยู่ในวัย 50 ก็แปรเปลี่ยนไปเป็นคุณยายวัย 90 ที่แทบจะเดินไม่ได้อีกแล้ว ส่วนหุ่นไล่กาเทอร์นิป ซึ่งโซฟีพบโดยบังเอิญระหว่างออกตามหาปราสาทของฮาวล์ แท้จริงกลับเป็นเจ้าชายจากเมืองข้างเคียงที่ถูกแม่มดสาป และทำยที่สุดบทรูปของภาพยนตร์ก็เลือกให้โซฟีไม่สามารถกลับไปเป็นสาวเหมือนเดิมอีกครั้ง แต่พอมดฮาวล์ก็ยังเลือกที่จะรักษาย่างแก่หัวใจเด็กสาวคนนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 45 รูปการเปลี่ยนวัยกลับไปกลับมาของไซฟี จากเรื่อง Howl's Moving Castle

*Howl's Moving Castle (2004)* จึงตอกย้ำการให้คุณค่าเรื่อง “ตัวตน” ของมียาซากิอย่างชัดเจนว่า *อย่าลืมตัวตน และอย่ามองสิ่งใดแค่เพียงภายนอก* เพราะหากเรามีตัวตนที่หนักแน่นและงดงามเหมือนเช่นไซฟี ร่างกายจะแก่หง่อมแค่ไหน ย่อมต้องมีคนเห็นและเข้าใจ เหมือนเช่นพ่อมดฮาวล์ที่สัมผัสได้ถึง *ตัวตน* เด็กสาวที่แท้จริงของเธอ



รูปที่ 46 ฉากจบไซฟีที่ยังไม่คืนร่าง จากเรื่อง Howl's Moving Castle

เรื่องราวของทั้งซึอิโระใน *Spirited Away* (2001) และโซฟีใน *Howl's Moving Castle* (2004) จึงเป็นสิ่งที่มียาซากิต้องการจะเตือนสติผู้คนในยุคปัจจุบัน ให้ไม่หลงลืมตัวตน เพราะท่ามกลางโลกที่หมุนเปลี่ยนเวียนไปอย่างเร่งรีบและรวดเร็ว การยึดมั่นในจุดยืนของตัวเองเท่านั้น ที่จะต้านทานกระแสสังคมบริโภคที่พร้อมจะครอบงำ และกลืนกลายทุกคนได้ทุกเมื่อ

#### 1.6.5 การช่วยเหลือผู้อื่นคือการเยียวยาตัวเอง

เมื่อภาพยนตร์ของมียาซากิให้คุณค่าทางจิตใจสูงกว่าวัตถุ แก่นรองที่มาเสริมประเด็น คุณค่าทางจิตใจของเขาให้หนักแน่นขึ้นอีกก็คือ “การช่วยเหลือผู้อื่น” ภาพยนตร์หลายเรื่องแสดงให้เห็นว่าการช่วยเหลือผู้อื่นมาพร้อมการคลี่คลายปมปัญหาของตัวเองละครเอก เหมือนเช่นแม่มดน้อย กิกิ ใน *Kiki's Delivery Service* (1989) การช่วยทอมโบไมให้ตกจากเรือเหาะลำยักษ์ช่วยให้กิกิกลับมาศรัทธาในความเป็นแม่มดอีกครั้ง หรือใน *Spirited Away* (2001) ตัวเอกอย่างซึอิโระ ไม่ได้นึกถึงตัวเองเป็นอันดับแรกเลย เธอสามารถช่วยเหลือพ่อแม่ให้กลับคืนสู่มนุษย์ได้ตั้งแต่มiddle เรื่องเพราะเธอได้เม็ดยาวิเศษจากเทพแห่งแม่น้ำ แต่เธอกลับไม่ลังเลใจที่จะสละยาวิเศษเพื่อช่วยให้มังกรขาวฮาคุบรรเทาจากบาดแผล ขณะเดียวกันเธอยังเจียดยาก้อนสุดท้ายให้กับตัวประหลาดที่เห็นหน้าเพียงไม่กี่ครั้งอย่าง วิญญาณไร้หน้า คาโอนาชิ เพื่อช่วยสักรอกความโลภออกมาจากตัวให้หมด และในตอนปิดเรื่องเมื่อซึอิโระช่วยให้ฮาคุจำเรื่องราวในอดีตและค้นพบตัวตนที่เคยเป็นเทพแม่น้ำกลับคืนมาได้สำเร็จ เสี่ยววินาทีนั้นเองตัวตนของซึอิโระก็หวนคืนมาด้วยเช่นกัน เพราะการทดแทนบุญคุณฮาคุ เทพแม่น้ำผู้เคยช่วยชีวิตเธอในอดีตเมื่อครั้งเกือบจมน้ำในวัยเด็ก ก็เท่ากับเป็นการจดจำตัวตนในอดีตของตัวเองได้เช่นกัน ดังนั้นการช่วยทอมโบไมของแม่มดกิกิ และการช่วยฮาคุของซึอิโระ ทั้งสองกรณีนี้จึงเป็นการบ่งบอกว่า วิธีช่วยเหลือเยียวยาตัวเองที่ดีที่สุด ก็คือการช่วยเหลือผู้อื่น

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 47 ชิอิโร่ช่วยให้ฮากุจำตัวตนได้ จากเรื่อง Spirited Away

#### 1.6.6 หวนคืนสู่รากเหง้าแดนอาทิตย์อุทัย

ท้ายที่สุดแล้วภาพยนตร์ของมियाซากาก็คือตัวแทนความรู้สึกกังวลของคนญี่ปุ่น ที่มีต่อการพัฒนาเทคโนโลยีซึ่งรุกร้าความเป็นมนุษย์ จนต้องย้อนกลับไปสู่รากเหง้าของตัวเองเพื่อหาเกราะกำบังมาต่อสู้กับสิ่งที่ไม่ต้องการ นั่นคือการหวนเข้าหาความเชื่อแบบญี่ปุ่น ซึ่งในภาพยนตร์ของผู้กำกับแอนิเมชันรายนี้ได้บ่งบอกถึงกลิ่นไอที่ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของศาสนาชินโต ซึ่งเป็นศาสนาขานานแท้และดั้งเดิมของญี่ปุ่นอยู่ 2 ประการคือ

##### ก. ความเชื่อในเทพเจ้า

ตามที่ได้กล่าวไปข้างแล้วว่า ภาพยนตร์ของมियाซากาก็มักมีเรื่องราวของเทพเจ้า และ วิญญาณเข้ามาเป็นตัวละครสำคัญ ซึ่งทุกเรื่องมักแสดงให้เห็นว่าเทพเจ้า หรือวิญญาณเหล่านี้ควรให้ความเคารพเพราะพวกเขามักช่วยเหลือมนุษย์อยู่เสมอ เหมือนเช่นวิญญาณผู้พิทักษ์ป่าโทโทโรช่วยตามหาเมย์ใน *My Neighbor Totoro* (1988) เทพแห่งป่าชิชิที่เสียสละตัวเองเพื่อสร้างฝืนป่าที่อุดมสมบูรณ์อีกครั้งใน *Princess Mononoke* (1997) และเทพเจ้าแม่น้ำโคฮากุที่ช่วยเหลือชิอิโร่ใน *Spirited Away* (2001) ซึ่งการให้ความสำคัญตัวละครเหล่านี้ สะท้อนถึงความเชื่อในศาสนาชินโตที่มนุษย์ต้องเคารพนับถือเทพเจ้า “คามิ” (Kami) ซึ่งหมายถึงเทพเจ้าทุกรูปแบบ ทั้งเทพเจ้าประจำถิ่น เทพเจ้าแห่งอาหาร เทพเจ้าแห่งพืชและสัตว์ การให้ความสำคัญกับทุกสิ่งว่าเป็นเทพเจ้า ทุกสิ่งมีวิญญาณ จึงเป็นความเชื่อที่มियाซากิพยายามย้ำเตือนให้ผู้ชมเห็นถึงคุณค่าธรรมชาติที่อยู่รอบตัว

มนุษย์มากกว่าจะทำให้คุณค่ากับวัตถุที่มนุษย์สร้างขึ้นจนครอบงำวิถีชีวิตผู้คนในปัจจุบันโดยเฉพาะในญี่ปุ่นไปจนหมดแล้วนั่นเอง

#### ข. ทางที่ดียังมีให้เดิน

“โดยธรรมชาติของมนุษย์เป็นคนดี มนุษย์ไม่ได้มีบาปติดตัวมาแต่กำเนิด... ทุกสิ่งทุกอย่างจึงสามารถที่จะเปลี่ยนเป็นสิ่งที่ดีได้” (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2540: 12)

แนวคิดเรื่องมนุษย์ทุกคนเป็นคนดีซึ่งเป็นมุมมองโลกในแง่ดีของชาวญี่ปุ่น ข้างต้น ส่งผ่านเข้ามาในงานของมียาซากิทุกเรื่อง แม้ว่าผลงานแทบทุกชิ้นของมียาซากิจะตีแผ่ด้านมืดของมนุษย์ ทั้งความโกรธเกรี้ยวกระหายสงครามใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) และ *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ความโลภ ความเกลียดชังระหว่างมนุษย์และเทพเจ้าใน *Princess Mononoke* (1997) รวมทั้งความละโมภลุ่มหลงอยู่กับโลกบริโภคนิยมใน *Spirited Away* (2001) และ *Howl's Moving Castle* (2004) แต่ท่ามกลางเรื่องราวเวรร้ายเหล่านี้ ไม่มีครั้งไหนที่เขาจะทอดทิ้งคนดูให้ต้องจมอยู่กับความหดหู่ สิ้นหวัง ตรงกันข้าม มียาซากิเลือกจะฝากฝังการมองโลกในแง่ดีเอาไว้เสมอ

ใน *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) โจรสลัดอย่างโดล่าที่พยายามแย่งชิงหินเรืองแสงมาจากซีต้าในตอนต้นเรื่อง แต่เมื่อเธอค่อยๆ สัมผัสจิตใจอันบริสุทธิ์ของซีต้า สุดท้ายโดล่าก็กลับเป็นฝ่ายช่วยเหลือซีต้าในที่สุด เช่นเดียวกับ *Princess Mononoke* (1997) แม้ท่านหญิงอิโบชิจะทั้งคำอาวูธ และกล้าตัดหัวเทพแห่งป่า ซึ่งผิดทั้งทางโลกและทางธรรม แต่ภาพยนตร์กลับนำเสนอว่าเธอมีเหตุผลที่ต้องทำเพื่อปากท้องอีกนับพันชีวิตในโลहनครของเธอ และไม่ว่าจะอย่างไรในที่สุดอิโบชิก็คิดได้ เธอหันหลังให้กับการทำเหมืองแร่เหล็กที่เผาผลาญธรรมชาติและเลือกจะทำเกษตรกรรมที่ไม่ทำร้ายธรรมชาติแทน หรือตัวละครอย่างผู้ป่วยโรคเรื้อนใน *Princess Mononoke* (1997) แม้จะตกอยู่ในสภาพเดียวกับผู้ป่วยโรคเอดส์ในปัจจุบัน ที่ไม่มีวันรักษาหาย แต่ผู้ป่วยซึ่งนอนชมไร่เขียวแรงคนหนึ่งกลับพูดกับพระเอกอย่างเจ้าชายอะชิทากะว่า “การมีชีวิตดูเหมือนเป็นสิ่งที่ยาก โลกใบนี้ดูดังคำสาป แต่ถึงที่สุดแล้ว เจ้าก็จะพบเหตุผลของการดำรงชีวิต” ซึ่งเหตุผลในการมีชีวิตอยู่ของผู้ป่วยโรคเรื้อนกลุ่มนี้ที่มียาซากิได้นำเสนอก็คือ การได้รับโอกาสให้ทำงานอยู่ในเหมืองแร่เหล็กของท่านหญิงอิโบชินั่นเอง

ดังนั้นแม้เราอาจเคยละโมภเหมือนโด้ล่า เคยเดินทางผิดเหมือนนีโอบิตี หรือเคยอยู่อย่างไร้ค่าเหมือนผู้ป่วยโรคเรื้อน แต่สุดท้ายแล้วผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ยังให้ความหวังว่าโลกยังมีหนทางที่ดีให้เราเลือกเดินเสมอ และเพราะการมองโลกในแง่ดีตามแบบศาสนาชินโตที่มียาซากินำเสนอเป็นแก่นสำคัญเคียงคู่ไปกับปัญหาสังคมรอบตัวมนุษย์นี่เองที่ทำให้ผลงานของเขาไม่หนักเกินกว่าที่คนดูจะแบกรับความคิดของเขากลับไปตรึงตรอง

“ธีม (Theme) ของเขา (มียาซากิ) มันโดนใจ เรื่องราวของเขาเป็นความฝันที่ยิ่งใหญ่กว่าพลังกำลังคนเราจะทำได้มากมายหลายเท่า แต่มันก็ช่วยสะท้อนความดีในจิตใจของคนว่ามันยิ่งใหญ่เหนือพลังใดๆ” (ณัฐพงษ์ โอชะพนม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

คำตอบของคำถามเราจะใช้ชีวิตอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างไร? ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิจึงสรุปออกเป็น 6 ประเด็นหลักดังนี้

เรื่อง ประเด็น	Lupin (1979)	Nausicaä (1984)	Laputa (1986)	Totoro (1988)	Kiki (1989)	Porco (1992)	Mononoke (1997)	Spirited (2001)	Howl (2004)
ขจัดสงครามสร้างสันติภาพ		✓	✓			✓	✓		✓
เคารพรักษักรวมชาติ	✓	✓	✓	✓			✓	✓	
ทุกสิ่งเท่าเทียมกัน		✓		✓	✓		✓	✓	✓
ดำรงตัวตนในโลกแห่งวัตถุ								✓	✓
ช่วยเหลือผู้อื่นคือการเยียวยาตัวเอง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความเชื่อตามแนวคิดตะวันออก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 7. แก่นความคิดในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ

### 1.6.7 ท่าทีของแก่น : ไม่สั่งสอนแต่เรียนรู้อเอง

ในขณะที่เนื้อในของแก่นคือคำถามเพื่อสำรวจแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง เปลือกนอกซึ่งเป็นกลวิธีส่งผ่านเนื้อในนั้นมิยาซากิใช้การไม่สั่งสอนผู้ชมแบบตรงไปตรงมา

การมองโลกในแง่ดี ดูจะเป็นลักษณะของแก่นเพียงอย่างเดียวที่ภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ที่คนดูคุ้นเคยนั้นมีส่วนร่วม แต่กลวิธีในการสื่อสารเรื่องราวของทั้งสองฝ่ายนั้น แตกต่างกันชัดเจน เพราะในขณะที่ดิสนีย์พิพากษาลงไปภาพยนตร์แล้วว่าใครดี ใครเลว ใครเป็นพระเอก ใครเป็นผู้ร้าย พร้อมๆ กับทำหน้าที่เป็นครูใหญ่สอนให้รู้ว่าจงทำดี ซึ่งทำให้ผู้ชมรับรู้แก่นของภาพยนตร์ได้โดยไม่ต้องคิดมาก แต่ภาพยนตร์ของมิยาซากิแม้จะนำเสนอทั้งสิ่งดีและสิ่งร้ายคู่กันเสมอ กลับไม่เคยพิพากษาว่าใครดีกว่า หรือเลวกว่า ขณะเดียวกันก็ไม่ได้สั่งสอนว่าสิ่งไหนถูก สิ่งไหนผิดอย่างตรงไปตรงมา นั่นเพราะเป้าหมายของมิยาซากิ เพื่อต้องการให้คนดูได้ลองตรึกตรอง และทบทวนถึงสิ่งที่เขาอยากบอกด้วยตัวเอง ซึ่งเป็นผลมาจากแนวคิดตะวันออกแบบเซ็นที่หล่อหลอมตัวเขาจนส่งผ่านออกมาเป็นผลงาน

“ภาพใหญ่ที่สุดที่มิยาซากินำเสนอ แท้จริงแล้วเป็นการสะท้อนวิถีคิดแบบตะวันออกที่ชุกช่อนัยยะลึกซึ้งที่ผู้ชมสามารถตีความได้อย่างกว้างขวางแบบเซ็น ผ่านกลวิธีที่ไม่บอกออกมาตรงๆ เช่น ฉันจะสอนให้รู้จักคำว่ามิตรภาพเหมือนการ์ตูนของดิสนีย์ หรือพิกาซาร์ แต่แสดงออกผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์” (สุทธิชาติ ศราภยวานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“งานของมิยาซากิก็เหมือนกับตำราปรัชญาเซ็นที่อ่านง่ายๆ อ่านให้เพลินก็เพลิน แต่ยิ่งอ่านหลายรอบเข้าก็จะพบความหมายที่ชุกช่อนอยู่ข้างใน เหมือนกับตัวอย่างน้ำแก้วหนึ่ง ดูเหมือนไม่มีอะไร แต่มันแฝงความหมายมากมาย” (ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

“หนังมันสอนบางอย่างไว้ โดยคนดูไม่รู้สึกลงใจโดยตรง แต่เรารู้ได้ว่าเขาอยากจะทำอะไร เราเก็บรายละเอียดระหว่างทาง สิ่งละอันพันละน้อย กลายเป็นก้อนใหญ่ในหัวเรา ซึ่งเมื่อเราดูจบแล้ว เดินออกจากโรง เราประมวลผลได้ เป็นความแจ้งของคนทำภาพยนตร์ที่แม่นยำในการบอกคนดู” (ณัฐพงษ์ โอชะพนม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

กลวิธีไม่สั่งสอนในแอนิเมชันของมियाซากิ จึงทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ชมลองใช้ความคิดกับสื่อชนิดนี้มากกว่าแอนิเมชันทั่วไปที่เราคุ้นชินกันอยู่ ซึ่งก็เป็นอีกกลวิธีสร้างความบันเทิงทางอารมณ์ที่ช่วยเพิ่มความลุ่มลึกของเรื่องราว

#### 1.6.8 บทสรุป : ขยายขอบเขตของแก่น

คงจะเห็นแล้วว่าคำตอบของคำถาม *เราจะมีชีวิตอยู่บนโลกใบนี้ได้อย่างไร* อยู่น่าจะมีคุณค่าได้ *อย่างไร?* คือการร่วมมือกันของมนุษย์ทุกคน ที่จะไม่สร้างความขัดแย้ง เห็นคุณค่าในจิตวิญญาณของตน จิตวิญญาณของสรรพสิ่งรอบตัว ไม่ว่าจะเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน สัตว์ สิ่งของ ต้นไม้ แต่โลกสังคมอุดมคติ (Utopia) ที่มियाซากิสร้างขึ้นผ่านแก่นของภาพยนตร์เหล่านี้ ดูจะเป็นเพียงแนวคิดในฝันของเขาที่ไม่มีวันทำได้จริง

*“มियाซากิเขามีความหวังกับโลกมาก เขาเลยพูดถึงแต่ปัญหาสังคม ปัญหามนุษย ปัญหาโลก มันอุดมคติมากเลย เราดูแล้วเรารู้ว่ามันทำไม่ได้หรอก มันเพอร์เฟ็คต์ (perfect) มากเกินไป”* (เรียบตะ ชูชุกิ, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549)

แม้โลกอุดมคติของมियाซากิอาจดูเหมือนเพ้อฝันแค่ไหน ปฏิบัติจริงได้ยากเพียงใด แต่อย่างน้อยที่สุดเขาก็กล้าพอที่จะไม่หลีกเลี่ยงความเป็นจริงของสังคม สังคมที่มีความขัดแย้งอยู่ทุกพื้นที่ สังคมที่มีมนุษย์ที่เห็นแก่ตัว และสังคมที่แห่แหนบูชาวัตถุเช่นปัจจุบัน ซึ่งการนำเสนอแก่นที่สนใจสิ่งรอบตัว มากกว่าจะหยุดอยู่แค่ค้นหาความสุขของตัวเองตามการดำเนินชีวิตแบบอิงกลุ่ม (Collective) ของคนญี่ปุ่นนี้ นอกจากจะเป็นการขยายขอบเขตของแก่นภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งโลกตะวันตกได้ตีความว่าเป็นเพียงเรื่องปัจเจก (Individual) เป็นความบันเทิงสำเร็จรูป ที่ทำเพื่อปลอบประโลมจิตใจผู้ชมเท่านั้น ยังเป็นการแสดงออกถึงความรับผิดชอบของผู้รังสรรค์ผลงานศิลปะที่พึงกระทำต่อโลก ซึ่งผู้กำกับน้อยคนนักที่จะทำเหมือนเช่นมियाซากิ

*“สมัยนี้ศิลปะที่มีข้อความต่อผู้ชมน้อยลง หนังที่มีสาระจริงๆ ก็น้อยลง ศิลปินมักคิดสร้างงานแค่คนกลุ่มเดียวกัน เข้าใจก็พอแล้ว แต่ว่าหนังของมियाซากิไม่เคย ทั้งเด็กทั้งผู้ใหญ่ ทุกคนดูและเข้าใจได้”* (คมภิญญา เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)



ตราบไคที่มียาซากิยังไม่สิ้นศรัทธาในความเป็นมนุษย์ ภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา ก็คงยังยึดมั่นที่จะพูดเรื่องยากๆ ของปัญหาสังคม ปัญหามนุษย์เหล่านี้ซ้ำแล้วซ้ำเล่าเพื่อส่งต่อไปยังเด็กรุ่นใหม่ เด็กที่เขาหวังให้เรียนรู้ที่จะอยู่กับความเป็นจริงบนโลกมากกว่าเพื่อฝัน เต็มใจจะอดทนเปลี่ยนแปลงมันมากกว่าหลบหนี และยินยอมเสียสละเพื่อสิ่งที่ยิ่งใหญ่กว่าตนเอง

## 1.7 จาก: โลกไร้พรมแดน

### 1.7.1 จากไร้พรมแดน

แม้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่นส่วนใหญ่ มักจะยึดติดกับกรอบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศของตัวเอง สร้างเรื่องราวให้อิโรต้องเกิดขึ้นที่ญี่ปุ่น แต่จากเหตุการณ์ในภาพยนตร์ของมียาซากิกลับนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นยังสถานที่นอกประเทศ และหลุดพ้นไปจากการสร้างตัวละครที่เป็นแค่คนญี่ปุ่น เช่น *Porco Rosso (1992)* พูดถึงเรื่องของ *ปอร์โวกิ* อดีตนักบินขับไล่ในสงครามที่คาบสมุทรอาเดรียติกในอิตาลี นอกจากนี้จากเหตุการณ์ส่วนใหญ่ก็มักจะเกิดขึ้นโดยไม่ระบุสถานที่และเวลาที่แน่ชัด ใน *Lupin III: The Castle of Cagliostro (1979)* ภาพยนตร์เรื่องยาวเรื่องแรกที่มียาซากิสร้างขึ้น เขาเลือกจะสร้างโลกขึ้นใหม่เป็นสถานที่แห่งหนึ่งในยุโรป ที่ไม่ระบุแน่ชัดว่าอยู่ที่ไหนกันแน่ ภายได้เรื่องราวการผลิตฉบับดัดแปลง ที่จอมโจรลูแปงต้องสืบหาความจริงภายในปราสาท *คากลิออสโตร*(Cagliostro)

ส่วนใน *Kiki's Delivery Service (1989)* แม่มดน้อยกิกิเลือกที่จะฝึกฝนตัวเองยังเมือง *โคริโค* (Koriko) ซึ่งเป็นเมืองชายทะเลที่สมมติขึ้นมาว่าอยู่แห่งหนึ่งในยุโรป เช่นเดียวกับ *Nausicaä of the Valley of Wind (1984)* เหตุการณ์เกิดขึ้นในโลกอนาคต และมียาซากิได้สร้างเมืองสมมติแห่งหนึ่งคือ "หุบเขาสายลม" เป็นจากเหตุการณ์หลักโดยมีเจ้าหญิงเนซึก้าเป็นผู้นำหุบเขาแห่งนี้ ส่วน *Laputa: The Castle in the Sky (1986)* เรื่องราวของเด็กสาวที่ดำผู้ครอบครองหินสีฟ้าก็เกิดขึ้นในโลกแห่งจินตนาการของมียาซากิอีกเช่นกัน โดยมีสถานที่เกาะลอยฟ้าชื่อ "ลาพิวด้า" มารองรับเรื่องราว ขณะที่ *Howl's Moving Castle (2004)* ก็เป็นโลกสมมติที่มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันได้กับเหล่าฟอมดแม่มด

การสร้างฉากเหตุการณ์ให้เกิดบนโลกที่ไม่ระบุสถานที่และเวลาที่ชัดเจนแบบนี้ ก็เป็นการทำลายทัศนคติเหมารวมที่ติดอยู่กับโลกแห่งความเป็นจริงของผู้ชม ซึ่งก็เชื่อต่อการใส่จินตนาการในองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ โดยเฉพาะการสร้างตัวละคร และก็ช่วยเพิ่มจินตนาการให้เกิดแก่ผู้ชมมากขึ้นด้วย



รูปที่ 48 ฉากอาณาจักรคากลิออสโตร จากเรื่อง Lupin III: The Castle of Cagliostro (1979)

### 1.7.2 ฉากธรรมชาติในฝัน

ถึงแม้ฉากเหตุการณ์ในภาพยนตร์ของมียาซากิหลายเรื่องอาจจะเต็มไปด้วยเรื่องราวขัดแย้ง เช่นสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์ใน *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) การฆ่าฟันของเลือดระหว่างมนุษย์กับเทพใน *Princess Mononoke* (1997) หรือการสู้รบกับสงครามของพ่อมดแม่มดใน *Howl's Moving Castle* (2004) แต่ท่ามกลางฉากบรรยากาศอันตึงเครียด รุนแรงเหล่านี้ มียาซากิก็มักจะใส่ฉากธรรมชาติที่เต็มไปด้วยต้นไม้ ดอกไม้ และทุ่งหญ้าอันงดงาม ให้ตัวละครออกมาชื่นชมความงามของทิวทัศน์รอบตัวเสมอ ซึ่งนอกจากจะช่วยคลายบรรยากาศของเรื่องราวไม่ให้หนักหน่วงขึ้นแล้ว ยังเป็นการเว้นช่องว่างให้คนดูได้หายใจหายคอตามไปด้วย และนี่จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้คนดูสามารถเข้าถึงอารมณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิได้

“การเล่าเรื่องของมียาซากินั้นเรียกว่าทำได้แม่นยำ ในการกำกับอารมณ์คนดู จากที่  
ต้องเศร้า ก็เศร้า จากที่ตื่นเต้นก็ตื่นเต้น ได้ผลทุกเรื่อง” (พรชัย วิริยะประภานนท์, สัมภาษณ์, 27  
มกราคม 2549)

ยิ่งไปกว่านั้นจากเวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ยังถูกนำมาใช้เพื่อเปรียบเทียบกับจาก  
เวดล้อมในโลกสังคมเมืองอยู่บ่อยครั้ง ใน *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) แม้โลกบน  
ผืนดินจะเต็มไปด้วยเห็ดราเน่าพิษจากป่าพิษ แต่ภายใต้ป่าพิษผืนเดียวกันนี้เอง เบื้องล่างกลับมีอีกโลก  
ที่ผืนดินยังสะอาดบริสุทธิ์ ซึ่งต้นไม้อันป่าพิษนี้เองที่ช่วยฟอกมลพิษอันเกิดจากการกระทำของมนุษย์  
บนพื้นโลก ขณะที่ *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) เรื่องราวในครั้งแรกเต็มไปด้วยจากไล่ล่า  
ต่อสู้กันของฝ่ายรัฐบาลกับฝ่ายโจรสลัด ที่ต้องการแย่งชิงหินสีฟ้ามาจากซีต้า แต่เรื่องราวในช่วงครึ่ง  
หลังกลับตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิง ภาพยนตร์ฉายภาพบนเกาะลอยฟ้าลาพิวต้าที่เปลี่ยนอารมณ์คนดู  
ไปชนิดหน้ามือเป็นหลังมือ เพราะสภาพบนเกาะที่มียาซากิสร้างขึ้นนั้นเปรียบเหมือนสวรรค์ที่เต็มไปด้วย  
ด้วยความสงบสุข เป็นโลกที่ผืนดินและผืนหญ้ายังอุดมสมบูรณ์ มีแมกไม้ยาวนานพรรณอยู่อย่าง  
ครบถ้วน

ส่วน *Spirited Away* (2001) จากที่หม่อมคลุมความเป็นอยู่ของแม่มดยูกาบะผู้ทำธุรกิจ  
โรงอาบน้ำแห่งเทพคือห้องนอนสุดหรูหราชไตส์ยุโรป เครื่องประดับตกแต่งด้วยสีทองบาดตา ขณะที่  
จากเวดล้อมของแม่มดเซนิบะฝาแฝดของยูกาบะกลับอยู่ในโลกที่แตกต่างอย่างสุดขีด โลกที่ต้องนั่ง  
รถไฟข้ามวันแถมต้องเดินเท้าเข้าไปอีกต่อ ก่อนจะพบว่าเซนิบะอยู่ในบ้านไม้หลังเล็กท่ามกลางทุ่งนา  
ซึ่งภายในบ้านมีเพียงเตาผิงอุ่นๆ โต๊ะอาหารขนาดกะทัดรัด และข้าวของเครื่องใช้เท่าที่จำเป็น

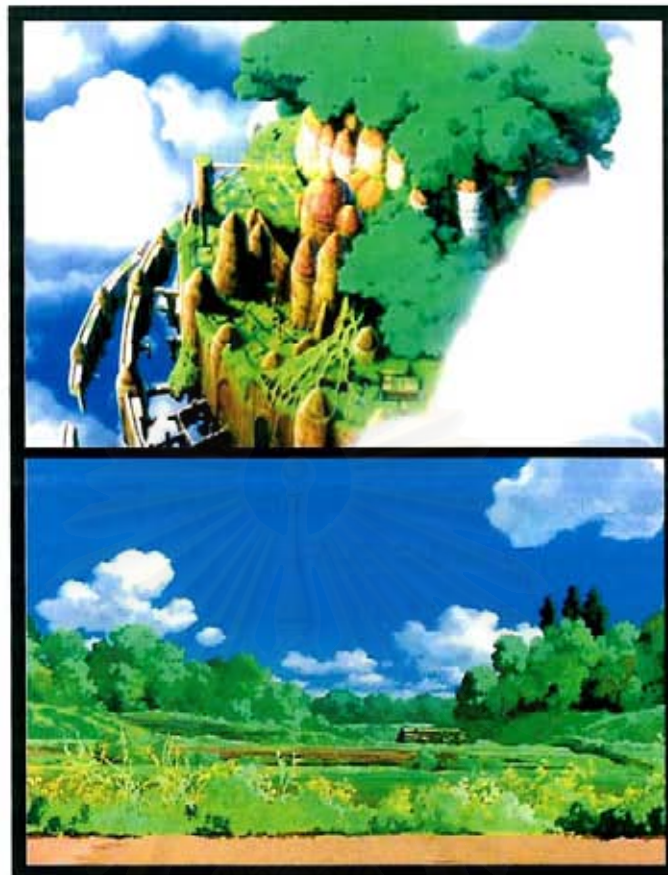
สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 49 จากเปรียบเทียบห้องของแม่มดยูบาบะ (รูปบน) และแม่มดเซนิบะ (รูปล่าง)

ทั้งโลกที่ยังบริสุทธิ์ได้ผืนป่าพิชใน *Nausicaä* (1984) เกาะลอยฟ้าที่ยังแวดล้อมไปด้วยหมู่ไม้ใน *Laputa* (1986) และบ้านชนบทอันเงียบสงบของเซนิบะใน *Spirited Away* (2001) การสร้างฉากทั้ง 3 คงดูเป็นเพียงฉากธรรมดาๆ ที่ไม่โดดเด่น และอาจจะไร้ความหมายไปเลยหากมีชาวกิน้ำเสนอเป็นฉากเหตุการณ์หลักไปตลอดทั้งเรื่อง แต่เมื่อฉากที่เป็นเหมือนตัวแทนของธรรมชาติเป็นโลกที่เขาไผ่ผืนถึงอยู่เสมอนี้ถูกนำเสนอเคียงคู่ไปกับอีกโลกที่อยู่คนละชั่ว เมื่อนั้นโลกธรรมชาติที่ผู้กำกับแอนิเมชันรายนี้สร้างขึ้นในภาพยนตร์ของเขาจึงดูงดงาม ยิ่งใหญ่ และน่าประทับใจเพิ่มขึ้นทวีคูณ

“ถึงฉากธรรมชาติของเขามันก็แค่ต้นไม้ ใบหญ้าธรรมดาๆ แต่พอมันโผล่ออกมาที่ไรผมกลับต้อง...โอ้โฮ อ้าปากค้างด้วยความตะลึงทุกครั้ง” (สุทธิชาติ ศรกาญจนาวิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)



รูปที่ 50 จากธรรมชาติในฝันของ มิยาซากิ จากเรื่อง Laputa และ Totoro

### 1.8 มุมมองการเล่าเรื่อง : สายตาอ่อนไหวของวัยเด็กสาว

ในขณะที่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันมักเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้านเพื่อสามารถนำเสนอเหตุการณ์ได้อย่างครอบคลุม แต่มิยาซากิเลือกจะเล่าเรื่องราวผ่านสายตาเด็กผู้หญิง ซึ่งเป็นตัวละครหลักในเรื่องอยู่เสมอ ใน *My Neighbor Totoro* (1988) ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าเมย์และซัทสึกิเป็นพี่น้องที่รักกันแค่นั้นผ่านโมงยามที่ทั้งคู่ทำร่วมกัน เมย์มักทำอะไรเลียนแบบพี่ซัทสึกิทุกครั้งไป พี่ว่าอะไรเธอก็ทำตามกัน การที่ภาพยนตร์ติดตามตัวละครสองพี่น้องไปตลอด แอบเห็นว่าเมย์ไปพบโทโทโรแล้วขึ้นไปนอนบนพุงของเจ้าวิญญาณป่าตัวพองฟู มุมมองที่เกาะติดการกระทำของสองตัวละครเด็กหญิงเหล่านี้ จึงยิ่งสร้างความรู้สึกผูกพัน ระหว่างผู้ชมและตัวละครให้มากขึ้น

เช่นเดียวกับใน *Kiki's Delivery Service* (1989) เมื่อประเด็นสำคัญในภาพยนตร์คือการฝึกฝนตนเองของแม่มดน้อยกิกิ *มियाซากิ* จึงเลือกจะปล่อยให้ผู้ชมรู้จักกับตัวละครแม่มดน้อยเต็มทีผ่านการเล่าเรื่องของเธอเอง กล้องติดตามกิกิไปทุกแห่งที่เธอซึ่งไม่กล้าออกไปส่งของ ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่ากิกิรู้สึกหวั่นกลัวแค่นั้นที่ต้องอยู่คนเดียวในเมืองที่ไม่รู้จัก สัมผัสได้ว่าเธออ้างว้างเพียงใดเมื่อไม่สามารถสื่อสารกับแมวดำจิจิซึ่งเป็นเพื่อนรู้ใจเพียงหนึ่งเดียวที่เหลืออยู่ ซึ่งก็ไม่แตกต่างจาก *Spirited Away* (2001) เรื่องราวเริ่มต้นที่เด็กหญิงวัย 10 ขวบอย่างซึอิโร่ หนึ่งเปิดตัวให้รู้ว่าเธอเป็นเด็กผู้หญิงธรรมดาๆ คนหนึ่งในโลกปัจจุบัน ที่ถูกพ่อแม่ตามใจจนไม่ค่อยกล้าคิด กล้าทำอะไรด้วยตัวเองสักเท่าไร แต่เมื่อกล้องตามติดการกระทำของเธอ เห็นซึอิโร่ต้องพานพบอุปสรรคมากมาย คนดูจึงค่อยๆ เรียนรู้นิสัยใจคอของซึอิโร่ และพัฒนาความรู้สึกของตัวเองไปพร้อมๆ กับพัฒนาการของตัวละคร และสุดท้ายจึงพบว่าภาพยนตร์ไม่ได้ทำให้เราแปลกใจเลยว่าทำไมเด็กที่ดูซึมเซาหวาดหวั่นเมื่อแรกเริ่มกลับกลายเป็นเด็กที่ดูสดใสและมั่นใจในตอนจบ นั่นเพราะการเล่าเรื่องผ่านสายตาของซึอิโร่มาโดยตลอดนั่นเองที่ทำให้คนดู “เชื่อ” ในตัวตนของเธออย่างสนิทใจ ว่าเด็ก 10 ขวบคนนี้ได้เติบโตขึ้นแล้วจริงๆ การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครหลัก *เด็กผู้หญิง* จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้คนดูยิ่งเพิ่มความเอ็นดู เห็นอกเห็นใจตัวละคร และเข้าถึงเรื่องราวของ *มियाซากิ* ได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้น

### 1.9 สัญลักษณ์: จุดร่วมสะท้อนความเป็นผู้กำกับประพันธ์ (Auteur)

หากมีการตั้งคำถามว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์หรือพิกซาร์เรื่องไหนบ้างที่คนดูสามารถแยกแยะออกว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากผู้กำกับคนเดียวกัน คงมีเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่ตอบคำถามนี้ได้ เพราะผลงานจากแอนิเมชันฝั่งฮอลลีวูดเหล่านั้น แทบไม่มีจุดร่วมใดใดที่คอยเชื่อมโยงไปถึงตัวผู้กำกับได้ แต่ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *มियाซากิ* กลับมีสัญลักษณ์เป็นจุดร่วม เป็นเหมือนลายเซ็นที่เขาทิ้งเอาไว้ในภาพยนตร์มากมาย เรียกได้ว่าองค์ประกอบทุกส่วนในภาพยนตร์ของเขาผ่านการตกผลึกทางความคิดอย่างแยบคายก่อนจะนำเสนอ ซึ่งจุดร่วมที่เด่นชัดและโยงใยไปถึงกันได้ในแต่ละเรื่อง นอกเหนือไปจากการสร้างตัวละครเป็นเด็กผู้หญิง และการมองโลกในแง่ดีที่ได้กล่าวไปบ้างแล้วก็คือ

#### 1.9.1 การโบยบินได้

อาจเป็นเพราะการเติบโตมาในครอบครัวที่ผลิตชิ้นส่วนเครื่องบิน ที่ส่งผลให้ *มियाซากิ* หลงใหลการวาดรูปยานพาหนะบนท้องฟ้า และทำให้ผลงานแอนิเมชันทุกเรื่องของเขาไม่เคยพลาด

การใส่ฉาก สิ่งของ หรือตัวละครที่ต้องเหาะเหินเดินอากาศได้ ไม่ว่าจะเป็น *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ที่มีเครื่องร่อนลำจิ๋วของเจ้าหญิงแห่งหุบเขาสายลมเนาซึก้า ยานรบลำยักษ์ของเผ่าเปจิด์และโทลเมเกีย ส่วนใน *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ก็มีเครื่องบินของสลัดอากาศโดล่า และการสร้างเกาะลอยฟ้าลาพิวต้า ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง

และแม้ใน *My Neighbor Totoro* (1988) จะเป็นเรื่องราวของท้องทุ่งในชนบท แต่ก็ยังมีฉากวิญญาณป่าโทโระพาเมย์และซัทสึกิท่องเที่ยวบนท้องฟ้ายามราตรี รวมไปถึงการสร้างตัวละครรถแมล์แมวที่สามารถเหาะได้ ส่วนเรื่องถัดมายังเห็นได้ชัดเพราะ *Kiki's Delivery Service* (1989) เป็นเรื่องของแม่มดน้อยกิกิซึ่งต้องขี่ไม้กวาดทะยานบนท้องฟ้าเพื่อปฏิบัติภารกิจส่งของตั้งแต่ต้นจบจบ มาจนถึง *Porco Rosso* (1992) ฉากกว่าครึ่งเรื่องอยู่บนท้องฟ้าเช่นเดียวกับกิกิ เพราะเป็นเรื่องราวของอดีตนักบินขับไล่ในสงครามที่ขบถเย้ยตนตัวเองด้วยการเป็นหมู ก่อนจะหันมาเอาดีจากการเป็นนักล่าค่าหัวสลัดอากาศแทน

ถัดมาคือ *Princess Mononoke* (1997) แม้เรื่องราวหลักๆ จะอยู่บนพื้นดินเพราะพูดถึงป่าไม้ เหมืองแร่ แต่ก็มีหลายฉากที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครหลักอย่างเจ้าหญิงโมโนโนเกะสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็วจนเหมือนเหาะได้ ขณะที่ *Spirited Away* (2001) ตัวละครสำคัญอย่างฮาคุ ก็คือมังกรที่สามารถเหาะได้นอกจากนี้ตัวละครอย่างแม่มดยูบาบะก็มักจะแปลงร่างเป็นนกเพื่อบินออกไปทำภารกิจลับอยู่เสมอ จนถึงเรื่องล่าสุดอย่าง *Howl's Moving Castle* (2004) ปราสาทของพ่อมดฮาวล์ที่สามารถเคลื่อนที่ได้ก็เปรียบเสมือนเป็นพาหนะที่ช่วยให้ตัวละครทุกตัวที่อยู่ในปราสาทหลังนั้นลอยอยู่กลางอากาศได้

ส่วนพ่อมดฮาวล์ที่ก็มักจะแปลงร่างเป็นนกยักษ์เพื่อเข้าสู่รบในสงครามอยู่ตลอดเวลา หรือหากย้อนไปดูผลงานเรื่องแรก *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979) ที่มีมิยาซากิสร้างลักษณะตัวละคร และฉากเรื่องราวเองจากต้นฉบับที่เป็นหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นอันโด่งดังอยู่แล้วของมังงะกันซ์ แม้เรื่องนี้จะมีเหตุการณ์หลักอยู่ภายในปราสาทที่ตั้งอยู่กลางน้ำ แต่พาหนะที่ท่านเคานท์แห่งปราสาทคากลิออสโตรเลือกใช้กลับไม่ใช่เรือ แต่เป็นเครื่องบิน ส่วนพาหนะที่พระเอกอย่างลูแปงเลือกใช้ เพื่อช่วยนางเอกคลาริสออกจากปราสาทก็คือเครื่องบินเช่นกัน ซึ่งสิ่งที่ล่องลอย เหาะเหินได้ในผลงานของมิยาซากิสรุปได้ดังนี้

เรื่อง	สิ่งของ/ฉากเกี่ยวกับท้องฟ้าและการบิน
Lupin (1979)	เครื่องบินของท่านเคนด้า
Nausicaä (1984)	เครื่องร่อนของเจ้าหญิงเนซึก้า, เครื่องบินรบ, แมลงบินได้
Laputa (1986)	เกาะลอยฟ้า, เครื่องบินของผู้นำทุกฝ่าย
Totoro (1988)	วิญญาณป่าเหาะได้, รถบัสแมวเหาะได้
Kiki (1989)	แม่มดขี่ไม้กวาดส่งของ
Porco (1992)	นักบินรบ, เครื่องบินหลายชนิด
Mononoke (1997)	ความเคลื่อนไหวรวดเร็วของเจ้าหญิงโมโนโนเกะ
Spirited (2001)	มังกรเหาะได้, แม่มดเหาะได้
Howl (2004)	ปราสาทเคลื่อนที่ได้, พ่อมดฮาวลในร่างนักรบ

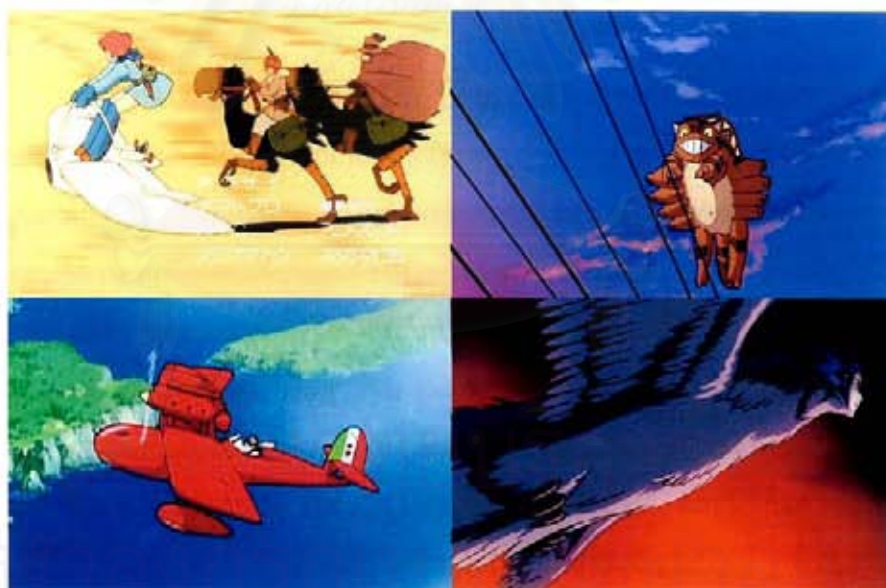
ตารางที่ 8. แสดงสิ่งของและฉากที่เกี่ยวกับท้องฟ้าในภาพยนตร์ของมิตาซึกิ

จุดร่วมในภาพยนตร์ทุกเรื่องของมิตาซึกิที่เกี่ยวกับ "การบินได้" เหล่านี้อาจไม่ใช่เพียงแต่ความหลงใหลในเครื่องบินเป็นการส่วนตัว จนคิดอยากจะไต่ลงไปเมื่อไหร่ก็ได้ แต่เพราะเรื่องราวบนท้องฟ้าทั้งหมดนี้ล้วนมีนัยยะแสดง *ความต้องการหลุดพ้น ความโหยหาอิสระของตัวละคร* ใน *Nausicaä (1984)* เจ้าหญิงเนซึก้าคงไม่ค้นพบความลับของธรรมชาติที่คอยช่วยเหลือมนุษย์ หากเธอไม่กล้าพอที่จะเหาะเครื่องร่อนคู่ใจ เพื่อออกบินไปเสาะแสวงหาคำตอบที่ด้านความเชื่อของเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน หรือเกาะลอยฟ้าใน *Laputa (1986)* ก็เป็นตัวแทนของโลกที่อยู่เหนือจริง อยู่ไกลเกินไขว่คว้าสำหรับมนุษย์ แต่ก็เป็นโลกที่ช่วยให้ตัวละครอย่างซิด้า และพายุสองตัวละครเอกของเรื่องรู้สึกหลุดพ้น และเป็นอิสระจากการตามล่าของโลกมนุษย์เบื้องล่าง ส่วนเรื่อง *Totoro (1988)* การที่วิญญาณป่าโทโทโรพาหนูน้อยเมย์และซัทสึกิเหาะขึ้นไปบนฟ้าก็เพื่อจะเปิดโลกทัศน์ให้สองหนูน้อยรู้ว่า จากมุมมองบนฟ้าที่สามารถมองเห็นต้นไม้ใบหญ้าเติบโตสูงใหญ่บนผืนดินได้สุดลูกหูลูกตานั้นมันช่างสวยงามแค่ไหน? ขณะที่อาชีพส่งของด้วยการขี่ไม้กวาดเหาะเหินบนท้องฟ้าของแม่มดน้อยก็กินใน *Kiki (1989)* ก็ช่วยให้เธอหลุดพ้นจากความรู้สึกไม่มั่นใจในตัวเอง ส่วน *Porco Rosso (1992)* การเลิกขับเครื่องบินของปอร์โม่เป็นการแสดงความต้องการหลุดพ้นจากบาปที่จำต้องสวมบทผู้ร้ายฆ่าเพื่อนมนุษย์ด้วยกันในสงคราม ขณะที่ *Spirited Away (2001)* การเหาะได้ของชิอิโร่กับฮาคุในตอนที่หนีเรื่องนั้นบ่งบอกถึงอิสระจากการไม่ต้องทำงานรับใช้แม่มดยวบาระอีกต่อไป และใน *Howl*



(2004) พ่อมดฮาวล์อุ้มนางเอกอย่างโซฟีขึ้นบนท้องฟ้าตั้งแต่เปิดเรื่อง ซึ่งแม้ว่าฮาวล์จะไม่ได้ควักหัวใจของโซฟีออกมากลืนกินเพื่อบำรุงความสวยงามของตัวเอง แต่หัวใจของโซฟีก็โดนความหล่อเหลาของพ่อมดฮาวล์ขโมยไปเรียบร้อยแล้ว นั่นเพราะฮาวล์ได้ช่วยให้โซฟีหลุดพ้นจากความเบื่อหน่ายจากการทำงานเย็บหมวกไปวันวัน ด้วยการใช้เวลาแม้เพียงชั่วครู่บนท้องฟ้าก็ตาม

ดังนั้นแม้เครื่องร่อนจะดูแปลกตาสักเท่าไร ขนาดของยานรบใหญ่จะใหญ่โตแค่ไหน แต่สิ่งสำคัญยิ่งกว่าก็คือมีयाซากิ ต้องการติดปีกให้กับใจคนดูทุกคนได้สัมผัสถึงอิสระของ “การโบยบินได้” ที่สามารถพาทุกคนล่องลอยไปพร้อมๆ กับภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา และเหนือสิ่งอื่นใด “การโบยบินได้” ของมีयाซากิ ยังสะท้อนถึงปณิธานอันแน่วแน่ในแนวทางการทำงานอันละเอียดอ่อนของสตูดิโอจิบลิของเขาอีกทางหนึ่งด้วย เพราะความหมายของจิบลิ ก็คือ “สายลม” ที่พัดผ่านทะเลทรายซาฮารา คือสายลมแห่งความมหัศจรรย์ที่มีयाซากิต้องการพัดพาไปถึงคนดู ดังนั้นตราบโดที่ในภาพยนตร์ของผู้กำกับแอนิเมชันคนนี้ยังคงปรากฏภาวะ “การโบยบินได้” ย่อมแสดงว่าหัวใจของเขายังคงโบยบินอยู่และพร้อมจะพัดพาสายลมแห่งความมหัศจรรย์ไปถึงผู้ชมอีกแน่นอน



รูปที่ 51 จากที่เกี่ยวกับการโบยบิน จากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Nausicaa, Totoro, Howl และ Porco

### 1.9.2 หมูหรือคนที่ไร้ค่า

ถ้าถามว่าตัวละครมนุษย์ประเภทไหน คือตัวเอกในแอนิเมชันของมียาซากิ แน่แน่นอนว่าจะต้องเป็นเด็กผู้หญิง แต่ถ้าถามถึงตัวละคร "สัตว์" ที่เป็นตัวเอกในงานของเขาแล้วละก็ "หมู" เท่านั้นคือคำตอบ ใน *Porco Rosso (1992)* ปอร์โกล่าพระเอกของเรื่องรูปร่างเป็นคนแต่หน้าเป็นหมู โดยในเรื่องผู้คนรอบข้างก็ไม่ได้รู้สึกผิดแฉกับความแตกต่างนี้ของปอร์โกล่า คนดูค่อยๆ รู้สาเหตุที่แท้จริงว่าปอร์โกล่ามีสภาพครึ่งคนครึ่งหมูแบบนี้ เป็นเพราะเขาเลือกเองว่าอยากจะมีชีวิตเป็นหมูนักจับสลัดอากาศที่ดูไร้ค่า ดีกว่ามีชีวิตเป็นมนุษย์นักขับเครื่องบินรบที่แม้จะทรงเกียรติแต่ต้องทนไล่ฆ่าผู้คนในสงคราม การสร้าง "หมู" ให้เป็นพระเอกในที่นี้ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะความชื่นชอบในการวาดรูปหมูตั้งแต่เด็กๆ ของมียาซากิ ที่เห็นได้จากผลงานหนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับหมูหลายเรื่องของเขา แต่สาเหตุสำคัญก็อาจเป็นเพราะมียาซากิต้องการนำ "หมู" สัตว์ซึ่งชีวิตมีแต่กินกับนอนอยู่รอวันตายไปวันวัน มาเป็นตัวแทนของ "ความไร้ค่า" ดังนั้นเมื่อตัวละครอย่างปอร์โกล่าอยากเป็นหมูมากกว่าคน ก็เท่ากับมียาซากิกำลังจะบอกว่า *ชีวิตคนที่ฆ่าคนด้วยกันนั้นมันช่างไร้สาระ ไร้คุณค่าเสียยิ่งกว่าชีวิตหมูตัวหนึ่งด้วยซ้ำ*

ภาพแทนของหมูคือความไร้ค่า ปรากฏให้เห็นอีกครั้งใน *Spirited Away (2001)* ทันทีที่พ่อแม่ของชิอิโร่หลุดเข้าไปในโลกแห่งเทพและวิญญาณ ความหิวโหยทำให้ทั้งคู่กินอาหารของเทพอย่างมูมมามโดยไม่ขออนุญาตจนทำให้ร่างกายค่อยๆ แปรเปลี่ยนจากคนไปเป็นหมู ชิอิโร่ซึ่งไม่ได้กินอาหารของเทพเพียงคนเดียวเลยต้องหาทางช่วยพ่อแม่ของเธอกลับคืนร่างเดิมให้ได้ หมูในที่นี้นอกจากจะเสียชื่อเสียงและชะตากรรม ละโมภโลกมากของมนุษย์แล้ว ยังเป็นประเด็นสำคัญที่นำไปสู่จุดคลี่คลายของเรื่องด้วย ในฉากจบ แม่มดยวบาระนำหมูมาหลายตัวเพื่อลองใจชิอิโร่ โดยให้เลือกว่าพ่อแม่ของเธอคือหมูตัวไหน? เด็กน้อยวัย 10 ขวบกวาดตามองเพียงครู่เดียวก่อนจะตอบอย่างมั่นใจว่า "ล้อเล่นนี่เป่าคะ ไม่เห็นมีพ่อแม่ของเธออยู่ในนั้นเลย" และนี่ก็คือคำตอบที่ถูกต้อง แม่มดยวบาระจำต้องปล่อยตัวเธอและครอบครัวกลับสู่โลกมนุษย์ตามสัญญา คำพูดของชิอิโร่ที่หายถูกว่าไม่มีพ่อแม่ของเธออยู่ในกลุ่มหมู ไม่ได้เกิดจากปาฏิหาริย์ใดใด แต่เป็นเพราะหลังจากผ่านพันอุปสรรคในโลกแห่งเทพเจ้ามากมาย ทำให้ชิอิโร่เริ่มมั่นใจถึงคุณค่าในความเป็นมนุษย์ของตัวเอง เธอจึงเชื่อว่าพ่อแม่ของเธอยังคงเป็นมนุษย์ เพราะขนาดเธอที่เป็นเด็กบอบบาง ซึ่กลัว ก็ยังค้นหาคุณค่าในตัวเองจนพบ ดังนั้นพ่อแม่ของเธอย่อมมีค่ามากพอจะเป็นมนุษย์ ไม่มีวันกลายเป็นหมูไร้ค่าแน่นอน

ส่วน *Princess Mononoke* (1997) “หมู” ของมียาซากิ ปรากฏอยู่ในรูปของ “เทพหมูป่าโอคโคโตะ” (Okkotonushi) หนึ่งในทวยเทพทั้งหลายที่อยู่ในป่าลึกอันอุดมสมบูรณ์ ในเรื่องนี้ได้พูดถึงเผ่าพันธุ์หมูป่าในอดีตว่าเป็นสัตว์ที่ดื้อรั้น เต็มไปด้วยทิวติ เมื่อมนุษย์ทำลายป่าซึ่งเป็นถิ่นที่อยู่ของสิ่งมีชีวิตมากมาย เทพหมูป่าจึงตอบโต้ด้วยการทำร้ายมนุษย์กลับคืน และด้วยความโง่เขลาผสมทิวติที่ถูกมนุษย์หยามเหยียด เทพหมูป่าจึงตัดสินใจเอาความตายเข้าแลกเพื่อสู้กับมนุษย์อย่างไม่มีคิดชีวิต แต่ท้ายที่สุดก็ต้องเสียชีวิตโดยเปล่าประโยชน์ แถมยังหาว่าไม่ว่าเป็นการตายที่นำพาไปสู่หายนะของผืนป่า เพราะฝ่ายมนุษย์ต้องการทำร้ายเทพหมูป่าเพื่อเป็นเพียงเหยื่อล่อให้สามารถเข้าถึงตัวเทพผู้พิทักษ์ป่าซึชิได้เท่านั้น เทพหมูป่าในเรื่องนี้จึงเปรียบเหมือนตัวแทนของคนกลุ่มหนึ่งในสังคมที่แม้จะมีพลังกำลังมากมาย แต่หาก “โง่เขลา” ก็มักจะถูกกลุ่มคนที่ฉลาดกว่าใช้เป็นเครื่องมือ

ไม่ว่าจะหมูที่โง่เขลาใน *Princess Mononoke* (1997) หรือหมูที่ไร้ค่าใน *Porco Rosso* (1992) และ *Spirited Away* (2001) มียาซากิกำลังจะสื่อเป็นนัยยะว่าในเมื่อเกิดเป็นมนุษย์ที่ฉลาดกว่าหมูแล้ว จงอย่าเป็นมนุษย์ที่ไร้ความคิดจนปล่อยให้ผู้อื่นมาจูงจมูกเหมือนเทพหมูป่า จงอย่าเป็นมนุษย์ที่ปล่อยให้ใครมาบังคับจับป้อนไปฆ่ามนุษย์ด้วยกันเหมือนปอร์คิโก้ และจงอย่าเป็นมนุษย์ที่มูมมามกับวัตถุซึ่งเป็นของนอกกายเฉกเช่นพ่อแม่ของซึชิโร่ ซึ่งสัญลักษณ์ “หมู” ที่ปรากฏในภาพยนตร์สามารถสื่อความได้ดังนี้

เรื่อง	สัญลักษณ์หมูที่ปรากฏ	ความหมายของหมูที่นำมาใช้	ความหมายเชิงเปรียบเทียบ
<i>Porco</i> (1992)	อดีตนักบินรบบรูปร่างเป็นคนหน้าตาเป็นหมู	หมูคือความไร้ค่า	คนไร้ค้ายิ่งกว่าหมู
<i>Spirited Away</i> (2001)	คนกลายร่างเป็นหมูในโลกวิญญาณ	หมูคือความตะกละตะกลาม	คนละโมภโลกมากเหมือนหมู
<i>Mononoke</i> (1997)	เทพเจ้าหมูป่าตัวโต	หมูคือความโง่เขลา	คนโง่ยอมตกเป็นเหยื่อของคนฉลาด

ตารางที่ 9. แสดงการใช้สัญลักษณ์ “หมู” ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ



รูปที่ 52 ตัวละครหมู จากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Porco, Mononoke และ Spirited Away

### 1.9.3 นิยามใหม่ของคำสาปและเวทมนตร์

แม้แอนิเมชันของมียาซากิจะพูดถึงเรื่องคำสาป เวทมนตร์ พ่อมดแม่มด อยู่บ่อยครั้ง แต่เขากลับไม่ได้นำมาใช้เป็นปมปัญหาสำคัญที่สุด จนจำเป็นต้องหาทางคลายมนตร์เพื่อนำไปสู่ทางออกของเรื่องราวเหมือนแอนิเมชันที่สร้างมาจากเทพนิยายตะวันตก เช่น แม่มดใส่ยาพิษลงในแอปเปิ้ลของสโนว์ ไวท์ (Snow white and seven dwarfs, 1937) ทำให้เจ้าชายต้องมาช่วยถอนคำสาป หรือ โฉมงามกับเจ้าชายอสูร (Beauty and the Beast, 1991) สุดท้ายเจ้าชายอสูรกลับกลายมาเป็นหนุ่มรูปงามในตอนจบ นอกจากนี้ ตัวละครที่ถูกเวทมนตร์ หรือถูกสาปในแอนิเมชันจากเทพนิยายตะวันตกก็มักจะเป็นฝ่ายถูกกระทำอยู่เพียงฝ่ายเดียว ไม่สามารถหาทางดิ้นรนต่อสู้กับมนตร์วิทย์ได้เลย ขณะที่ตัวละครผู้ถูกสาปในงานของมียาซากิ กลับสามารถเป็นฝ่ายกระทำ หาหนทางคลี่คลายคำสาปให้กับตัวเองได้

“ชะตากรรมแก้ไขไม่ได้ แต่เลือกที่จะเผชิญกับมันได้” คำพูดประโยคนี้เกิดขึ้นในตอนเปิดเรื่อง *Princess Mononoke* (1997) เมื่อแขนขวาของเจ้าชายอะชิทากะถูกคำสาปร้ายแรงจากเทพหมาป่าที่เขาจัดการสังหารมันก่อนจะบุกฆ่าผู้คนในหมู่บ้านของเขา และเมื่อเจ้าชายอะชิทากะถูกคำสาปที่ไม่มีทางรักษาได้ แม่เฒ่าประจำหมู่บ้านจึงบอกว่าในเมื่อหาทางแก้คำสาปไม่ได้ แต่อย่างน้อยก็

ไม่ควรนิ่งดูตาย ลองหาสาเหตุของคำสาปดู เจ้าชายจึงออกเดินทางจากหมู่บ้านเพื่อหาต้นตอของคำสาปที่ทำให้เทพหมูปากลายร่างไปเป็นอสูร ระหว่างทางเขาพบว่าเมื่อใดก็ตามที่ใช้ธนูฆ่าฟันผู้อื่น และเมื่อใดก็ตามที่รู้สึกโกรธเกลียดผู้อื่น ยิ่งมากเท่าไร รอยแผลเป็นที่เขาถูกสาปจากหมูปากก็ยิ่งขยายใหญ่มากขึ้นเรื่อยๆ เท่านั้น และในที่สุดเจ้าชายอะชิทากะก็พบว่าสาเหตุที่เทพถูกสาปจนกลายเป็นอสูรก็เพราะปล่อยให้ไฟแห่งความโกรธแค้น ชิงชิงมนุษย์ผู้บุกเบิกป่าแผดเผาทำลายจิตใจตัวเอง ในตอนจบเมื่อความเคียดแค้นชิงชิงของเหล่าเทพและมนุษย์หายไปพร้อมๆ กับการเกิดใหม่ของผืนหญ้าอันอุดมสมบูรณ์ เจ้าชายอะชิทากะจึงรอดพ้นจากคำสาปในที่สุด



รูปที่ 53 คำสาปอสูรที่แขนของเจ้าชายอะชิทากะจากเรื่อง Princess Mononoke

มียาซากิได้นำเสนอว่า คำสาป ในที่นี้ไม่ได้เกิดจากความเคียดแค้นชิงชิงของผู้คนที่เสกมาใส่ตัวเรา เหมือนที่แม่มดเสกให้เจ้าหญิงนิทราหลับไหลไปได้ตั้งใจต้องการ แต่คำสาปที่แท้จริงเกิดจากใจเราเองที่สร้างความโกรธเกลียด แค้นเคืองต่อผู้อื่น ดังนั้นตัวคำสาปจึงไม่ได้สำคัญเท่าใจของคนที่ถูกสาป ตราบเท่าที่ผู้ถูกสาปยังมีจิตใจที่บริสุทธิ์ งดงาม คำสาปย่อมไม่มีทางกัดกินหัวใจดวงนั้นได้

## จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“ชะตากรรมแก้ไขไม่ได้ แต่เลือกที่จะเผชิญกับมันได้” แม้ประโยคนี้จะไม่มีปรากฏเป็นบทสนทนาในเรื่อง *Howl's Moving Castle* (2004) แต่สาวน้อยช่างเย็บหมวกโซฟี ก็คงอยากจะพูดประโยคเดียวกันนี้เหมือนเช่นแม่เฒ่าใน *Princess Mononoke* (1997) เพราะเธอต้องประสบกับชะตากรรมที่ถูกสาปเหมือนอะชิทากะ แต่สาวน้อยวัย 18 ผู้ถูกสาปให้เป็นหญิงชราวัย 90 ภายนี้

เลือกจะเผชิญกับชะตากรรมด้วยความไม่ทุกข์ร้อน ไม่คืนฆนขอร้องให้ใครช่วยแก้คำสาป และแทนที่พระเอกของเรื่องอย่างพ่อมดฮาวล์จะช่วยโซฟีแก้คำสาป กลับเป็นคุณยายหัวใจเด็กสาวที่ช่วยพ่อมดฮาวล์แก้คำสาปแทน เพราะฮาวล์ชอบจะกลืนกินหัวใจเด็กสาวที่หน้าตางดงามเพื่อหวังจะมีชีวิตอยู่ด้วยความงามตลอดไป ความอยากกลืนกินหัวใจผู้อื่นนี่เองจึงเปรียบเทียบฮาวล์ถูกปีศาจแห่งความอยากได้อยากมีกลืนกินหัวใจตัวเอง หนึ่งแสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้วโซฟีถูกสาปแต่ก็เหมือนไม่ถูกสาป เพราะร่างกายเท่านั้นที่ถูกสาป แต่จิตใจยังคงเป็นเด็กสาวเหมือนเดิม คนที่ถูกสาปกลับเป็นพ่อมดฮาวล์ ที่ใช้เวทมนตร์สาปแข่งผู้อื่นจนจิตใจผู้ถูกร่อน ไม่หลงเหลือความงามงดงามอีกต่อไป

คำสาปใน *Mononoke* (1997) คือ ความโกรธแค้น คำสาปใน *Howl's Moving Castle* (2004) คือความหลงใหลในความงาม คำสาปจึงเป็นความรู้สึกเลวร้ายที่ก่อตัวขึ้นในจิตใจของมนุษย์ปุถุชนทั่วไปโดยที่ไม่ต้องรอให้แม่มด หรือปีศาจที่โหดมาคอยสาปแช่ง และนี่ก็คือการให้ความหมายใหม่ของ "คำสาป" ที่แตกต่างไปจากคำสาปในแอนิเมชันแบบเทพนิยายในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิตาซึกิ

## 2. การสร้างสรรค์ด้านเทคนิคในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิตาซึกิ

นอกจากกลวิธีการเล่าเรื่องแล้ว องค์ประกอบที่สำคัญไม่แพ้กันในการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของมิตาซึกิก็คือ การนำเสนอด้านเทคนิคที่เกิดจากองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์และภาษาแอนิเมชัน ซึ่งพบว่าม้องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดเอกลักษณ์และเอกลักษณ์ในผลงานคือ

### 2.1 เทคนิคที่เกิดจากองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์

การใช้เทคนิคจากภาษาภาพยนตร์ (Film Grammar) แทบไม่ได้เป็นจุดเด่น หรือมีความแปลกใหม่ใดใดในผลงานของมิตาซึกิเลย แต่สิ่งที่เขาใช้ประโยชน์จากภาษาของภาพยนตร์ซึ่งสะท้อนความเป็นผู้กำกับจากแดนอาทิตย์อุทัย คือการใช้ศิลปะแห่งการแช่ภาพ อันเป็นลักษณะที่พบอยู่บ่อยครั้งในภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงของญี่ปุ่น การนำเสนอดนตรีประกอบที่เจือด้วยกลิ่นไอของความเป็นญี่ปุ่น และความยาวของการนำเสนอภาพยนตร์ดังนี้

### 2.1.1 จังหวะ: ศิลปะแห่งการแช่ภาพ

ในแอนิเมชันของมียาซากิไม่ได้มีการเน้นสีหน้าตัวละครโดยใช้มุมกล้อง ระยะเวลา หรือการตัดต่อที่หวือหวาจนแตกต่างไปจากผู้กำกับคนอื่น ๆ สิ่งที่น่าสนใจในแง่เทคนิคของการถ่ายทำนั้นมีเพียง จังหวะในการแช่ภาพที่ยาวนาน จนทำให้ความยาวของเวลาในภาพ (Length of Take or Duration of Shot) มากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป

ตามปกติแล้วภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผู้ชมส่วนใหญ่คุ้นชินทั้งจากจอโทรทัศน์หรือในโรงภาพยนตร์มักจะไม่ค่อยมีช่วงเวลาที่นิ่งของภาพ หรือแช่ภาพให้เห็นตัวละครนิ่งๆ โดยไม่มีบทสนทนา หรือปราศจากการเคลื่อนไหว เพราะความนิ่งในภาพยนตร์แอนิเมชันจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อได้ง่ายกว่าความนิ่งในภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง

“ในงานแอนิเมชันจะมีการจับเวลาไม่ให้มีช่วงที่ภาพหยุดแช่นิ่งๆ ถ้านานเกินไปคนดูจะไม่อดทนดูแน่นอน ถ้าภาพนิ่งเกิน 10 วินาทีขึ้นไปก็ทำให้คนดูรู้สึกอึดอัดแล้ว” (สุทธิชาติ ศราภัยวานิช , สัมภาษณ์ , 11 กันยายน 2548)

“แอนิเมชันต้องใช้คำพูดให้น้อยที่สุด แต่ใช้การแสดงให้มากที่สุด ถ้าพูดมากไปคนจะเบื่อ แอนิเมชันเลยแทบไม่มีช่วงปล่อยให้ภาพนิ่งเลย” (ธรรมศักดิ์ เชื้อรักสกุล, 25 ตุลาคม 2548)

แต่ในขณะที่แอนิเมชันส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการเดินเรื่องไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว จนแทบไม่มีการแช่ภาพ ภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิกลับมีช่วงเวลาที่เชื้องช้าอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งมียาซากิ (Miyazaki, 1999 cited in Ebert, 2002) เคยอธิบายถึงเรื่องความนิ่งในงานของเขาในการให้สัมภาษณ์กับนักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอเมริกันอย่าง โรเจอร์ อีเบิร์ตว่า

“เรามีคำพูดคำหนึ่งในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า มะ (Ma) ซึ่งมีความหมายเหมือนคำว่าว่างเปล่า เช่นเวลาคนตบมือหลายๆ ครั้ง ช่วงเวลาระหว่างการตบมือแต่ละครั้งเรียกว่ามะ ภาพยนตร์อเมริกันมีจังหวะปรบมือเร็ว ตัวภาพยนตร์จึงเคลื่อนไหวตลอดเวลาโดยไม่มีการหยุดพัก แต่สำหรับญี่ปุ่นการปรบมือของเราจะช้า แต่หนักแน่น...”

จังหวะการปรบมือที่เขื่องซ้ำ แต่หนักแน่นในแบบญี่ปุ่น จึงส่งผลให้ภาพยนตร์ของผู้กำกับแดนอาทิตย์อุทัยคนนี้มีมักปล่อยให้ตัวละครหยุดนิ่ง จนแทบไม่ขยับเขยื้อน เพื่อคิดทบทวนบางสิ่ง และเพื่อให้คนดูได้ปล่อยใจเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครเขาเอง

ใน *Kiki's Delivery Service* (1989) หลังจากแม่มดน้อยก็กิเสิร์จภารกิจส่งพายพิททองไปให้หลานสาวของคุณยายคนหนึ่งซึ่งบอกกับเธอว่า เกลียดพายของคุณยายที่สุด และเมื่อก็กิกลับมาบ้านก็พบว่าแมวดำคู่หูอย่างจิจิพูดกับเธอไม่รู้เรื่องอีกต่อไป ช่วงเวลานี้เองภาพยนตร์แช่ภาพของก็กิที่นั่งเงียบ ไม่พูดไม่จาซุกตัวอยู่ใต้ผ้าห่มอยู่นานราว 15 วินาที การแช่ภาพแบบนี้เราแทบไม่มีทางได้เห็นในภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด แต่มีयाซาซากิกลับต้องการให้คนดูรู้สึกถึงอารมณ์ที่อึดอัด สับสนร่วมไปกับตัวละครก็กิโดยไม่ต้องมีตัวละครอื่นใดมาคอยเอ่ยปากถามไถ่ทุกข์สุขแม่มดน้อย เพื่อให้เธอได้แสดงความรู้สึกออกมา

เช่นเดียวกับซึอิโรใน *Spirited Away* (2001) หลังจากผ่านพ้นเหตุการณ์มากมายในโรงอาบน้ำแห่งเทพ ทั้งการขจัดสิ่งโสโครกออกจากตัวเทพเจ้าแม่น้ำ การปลดปล่อยมังกรฮาคุให้รอดพ้นจากคำสาปของแม่มดยวบาระ รวมทั้งการช่วยวิญญาณไร้หน้าสำรอกความโลภออกจากร่างกายและจิตใจ ซึอิโรจึงออกเดินทางไปหาแม่มดเซนนิบะเพื่อนำตราประทับที่ฮาคุขโมยมาไปคืนให้ และช่วงเวลาแห่งการเดินทางไกลจากโรงอาบน้ำแห่งเทพ ไปยังบ้านของแม่มดเซนนิบะซึ่งเปรียบเหมือนการเดินทางจากใจกลางเมืองหลวงอันเต็มไปด้วยผู้คนพลุกพล่านไปยังหมู่บ้านเล็กๆ ที่เกือบจะไร้ร่างผู้คนในชนบทแห่งนี้เองที่ภาพยนตร์ปล่อยให้ซึอิโรนั่งนิ่งๆ เหม่อมองไปนอกหน้าต่างรถไฟราว 15 วินาที เพื่อปล่อยให้เด็กน้อยได้ทบทวนถึงการกระทำที่เพิ่งผ่านพ้นไป เมื่อความเงิบงัน เนิบช้าเข้ามา ถูกที่ถูกเวลา ซึอิโรจึงค้นพบว่าเธอได้ช่วยเหลือผู้อื่นมากมาย และสิ่งนี้ก็ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับเธอว่า “ฉันเองก็มีคุณค่าเหมือนกัน”

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย





รูปที่ 54 ซากิอิโรกำลังนั่งรถไฟไปหาแม่มดเซมิบะ จากเรื่อง Spirited Away

ความนิ่งใน *Kiki's Delivery Service* (1989) ช่วยทำให้ผู้ชมเชื่อว่ก๊กินหุดู และ ท้อแท้แค่นั้นเมื่อเจอกับเหตุการณ์ทำร้ายจิตใจ เช่นเดียวกับความนิ่งใน *Spirited Away* (2001) ที่ ส่งผ่านความรู้สึกของซึอิโรไปยังผู้ชมให้เชื่อสนิทใจว่า เด็กหญิงวัยสิบขวบคนนี้ ได้ตระหนักใน คุณค่าของตัวเองแล้วจริงๆ ความนิ่งเงียบจึงอาจไม่ใช่การทำร้ายแอนิเมชันเสมอไป มียาซากินำศิลปะ แห่งความนิ่งในแบบภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงของญี่ปุ่นมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงว่าการ เว้นวรรคทางอารมณ์ของคนดูให้ค่อยๆ ละเลียดอารมณ์ของตัวเองละคร ฉาก บรรยากาศก็เป็นอีก ทางเลือกหนึ่งของการสร้างจังหวะในภาพยนตร์แอนิเมชันที่สามารถทำให้ผู้ชมค่อยๆ ปล่อยใจดื่มด่ำไป กับเรื่องราวได้เหมือนกัน

“ถ้านึกถึงแอนิเมชันเราจะนึกถึงแต่เรื่องเร็วๆ ชับไว แต่ของมียาซากิมันยังมีช่วงเวลา นิ่งๆ ที่ปล่อยให้เราซึมซับอารมณ์ของตัวเอง ปล่อยให้เราหันไปสนใจฉาก บรรยากาศหนึ่งดูบ้าง” (ทรงวิทย์ สีกิตกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

“หนังของมียาซากิบางคนบอกบางเรื่องน่าเบื่อ ไม่สนุกเลย คนเหล่านี้ถูกเอ็มทีวี สเก็ด บอร์ด เพลงแร็ปหลอมไว้แล้ว มันเลยขัดแย้งกัน แอนิเมชันของมียาซากิเลยดูเซซ ไม่สนุก แต่คนเอเชีย อย่างเราดูแล้วกลับ โหยทำไมมันถึงสั้นสะเทือนจิตใจขนาดนี้” (นันทขว้าง สิริสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

### 2.1.2 ดนตรีประกอบ:เสียงเปียโนผสมกลิ่นไอพื้นบ้าน

คงมีผู้กำกับภาพยนตร์น้อยคนนัก ที่มีโอกาสเลือกจะทำงานร่วมกับศิลปินผู้แต่งเพลงประกอบในภาพยนตร์ของตัวเองคนเดียวกันทุกเรื่อง แต่มียาซากิเป็นหนึ่งในจำนวนผู้กำกับส่วนน้อยเหล่านั้น โจ ฮิซาอิชิ (Joe Hisaishi) นักประพันธ์เพลง (Film Composer) ผู้คว้ารางวัล Best Music จาก Japanese Award รางวัลสูงสุดในโลกภาพยนตร์ญี่ปุ่นมาแล้วถึง 5 ครั้ง คือผู้เดียวที่มียาซากิผูกขาดให้ประพันธ์เพลงในแอนิเมชันของเขาตลอด 20 ปี นับตั้งแต่ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวลำดับที่สอง *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) มาจนถึง *Howl's Moving Castle* (2004) นักประพันธ์เพลงรายนี้เติบโตและค้นหาแนวทางเฉพาะตัวไปพร้อมๆ ยาซากิและสตูดิโอจิบลิ ด้วยการผสมผสานเครื่องดนตรีตะวันตกอย่างเปียโนและเครื่องเป่าเครื่องสายในวงออร์เคสตรา เข้ากับดนตรีพื้นเมืองของญี่ปุ่นได้อย่างแนบเนียน เสียงดนตรีในภาพยนตร์ของผู้กำกับแอนิเมชันรายนี้จึงมักให้ความรู้สึกลึกซึ้ง แต่ทว่าอบอุ่นอยู่ในที่ตามแบบดนตรีจากโลกตะวันออก ซึ่งให้อารมณ์ที่แตกต่างไปอย่างสิ้นเชิงจากแนวทางดนตรีประกอบในแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ใช้เครื่องดนตรีสากลเป็นหลัก

“สิ่งที่เป่าไม่ตายของใจก็คือ ท่วงทำนองเปียโนไพเราะซาบซึ้ง ที่แผงกลิ่นอายตะวันออกไว้อย่างที่คนในละแวกประเทศใกล้เคียงอย่างเราๆ ยากจะสลัดออกจากหัวเมื่อได้ยิน” (จิภวัจนุรพาเดชะ, 2547: 109)



รูปที่ 55 โจ ฮิซาอิชิ ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันของยาซากิ

ดนตรีในตอนเปิดเรื่องของมियाซากิมักเริ่มต้นด้วยเพลงบรรเลง เพื่อดึงอารมณ์คนดู และปูพื้นบรรยากาศก่อนพาเข้าสู่เรื่องราว แต่ในตอนจบผู้ชมจะได้ฟังเพลงที่มีเนื้อร้องเป็นการปิดท้ายเสมอ โดยมियाซากียังยืนยันหยัดที่จะใช้เพลงท่วงทำนองซ้ำๆ ผสานกับเนื้อร้องที่เป็นเหมือนคำตอบของแก่นภาพยนตร์ที่มองโลกในแง่ดีเสมอ ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้ชมสามารถดำดิ่งลงไปบรรยากาศของภาพยนตร์ได้มากขึ้นแล้ว ผู้ชมที่เป็นเด็ก หรือผู้ชมที่ยังวุฒิกวาะไม่มากพอจะรับรู้ “สาร” ที่มियाซากิต้องการจะสื่อก็ยังเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นผ่านเพลงในตอนจบนี้เอง

“...ในวันนี้ที่แห่งความทรงจำ ฉันไม่มีเธออยู่เคียงกาย ดั่งสายลมบางเบาแสนอ่อนไหว เธอประทับแถมฉันไว้เพียงแผ่วเบา ดั่งแสงทิวลิปส่องผ่านใบไม้ไหว เราจำต้องพรากจากกันไป หากสัญญาแห่งรักคงมั่นไว้ ชั่ววันครั้นในปรุพี แม้วันนี้ฉันอยู่เพียงเดียวดาย หากพวงนี้มันไร้ซึ่งสีนกาล ความอ่อนโยนที่เธอมอบแก่ฉันไว้ซ่อนอยู่ในความมืดแห่งราตรี...”

นั่นคือเนื้อเพลงบางส่วนจากตอนจบของ *Howl's Moving Castle* (2004) ซึ่งเป็นเรื่องที่มีโครงเรื่องซับซ้อนมากที่สุดของมियाซากิ แม้ในภาพยนตร์จะมีประเด็นความขัดแย้งของพ่อมดแม่มด มีการก่อสงครามอยู่ทั่วไป แต่เพลงในตอนจบกลับพูดถึงความรู้สึกดีดีของพ่อมดสาวที่มีต่อโซฟี แม้ว่าวันหนึ่งโซฟีอาจต้องตายจากเขาไปก่อนเพราะภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าโซฟียังไม่สามารถคืนร่างเป็นสาวได้ดั้งเดิม แต่สาวลก็ยังมีโซฟีอยู่ในใจเสมอ เพลงในภาพยนตร์ตอนปิดเรื่องจึงมีส่วนช่วยเผยบทสรุปที่มियाซากิทิ้งพื้นที่ให้คนดูได้คิดต่อในตอนจบ

“ภาพยนตร์หลายเรื่องชอบเอาเพลงมาใส่มั่วๆ ไม่ได้สะท้อนอะไรในตัวภาพยนตร์เลย แต่เวลาเราได้ดูภาพยนตร์มियाซากิเรามักจะคาดหวังว่าต้องเจอเพลงเพราะๆ ที่ฟังแล้วมันบอกทั้งหมดของภาพยนตร์ได้ครอบคลุม และที่สำคัญคือมันทำให้เรารู้สึกอบอุ่นได้เสมอ” (ณัฐพงษ์ โอชะพนม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

การเลือกนักประพันธ์ดนตรีคนเดิมซ้ำๆ กันในภาพยนตร์ทุกเรื่องจึงกลายเป็นอีกหนึ่งเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมियाซากิที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกคุ้นเคยกับท่วงทำนองและผูกพันกับตัวผู้กำกับแอนิเมชันคนนี้อย่างยิ่ง

### 2.1.3 ความยาว: จึกขบความยาวภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากพื้นฐานของสังคมญี่ปุ่นที่มองว่าแอนิเมชันเป็นเรื่องสำหรับคนทุกเพศทุกวัย นอกจากจะส่งผลให้งานของมิยาซากิพูดถึงเรื่องราวที่ซับซ้อน และรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคยแล้ว เขายังได้จึกขบในเรื่องความยาวของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงขึ้นมาใหม่ ด้วยการสร้างผลงานที่มีความยาวเฉลี่ย 2 ชั่วโมงถึง 5 เรื่องจากทั้งหมด 9 เรื่อง คือ *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) มีความยาว 116 นาที *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) 124 นาที *Princess Mononoke* (1997) 133 นาที *Spirited Away* (2001) 124 นาที และ *Howl's Moving Castle* (2004) 118 นาที ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวส่วนใหญ่ที่ฉายในโรงเช่นดิสนีย์มีความยาวประมาณ 80-90 นาทีเท่านั้น

อาจเป็นเพราะเรื่องราวที่ยาก ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของเขามีความยาวเกินกว่าปกติถึงครึ่งชั่วโมง แต่การเลือกนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ฉายในโรง ซึ่งบีบให้ผู้ชมมีสมาธิกับห้องมืดๆ และจอสีเหลี่ยมใหญ่ยักษ์นั้น สามารถสะกดผู้ชมให้ดูเรื่องราวของเขาไปจนจบและสามารถซึมซับความคิดรวมทั้งอารมณ์ความรู้สึกที่เขาต้องการถ่ายทอดได้ การเลือกจะนำเสนอแอนิเมชันผ่านทางจอเงินจึงเป็นหนทางที่เหมาะสมที่จะสามารถบอกเล่าเรื่องราวยากๆ ของมิยาซากิไปถึงคนดูได้

“ภาพยนตร์ดิสนีย์ให้ความบันเทิง สนุกสนานวูบไหวชั่วครู่ยาม แต่ภาพยนตร์ของมิยาซากิที่ตรามามากกว่าการ์ตูนทั่วไป มันให้อารมณ์ที่เกิดขึ้นอย่างท่วมท้นแก่คนดูผู้นั่งอยู่ในความมืด แล้วเพิ่งสมาธิกับเรื่องราวบนจอเพื่อทำความเข้าใจมันอย่างเต็มอิม้ทั้งกับอารมณ์นั้นและมุมมองดีๆ ที่ได้รับเพื่อที่จะได้กลับมาดำเนินชีวิตนอกจออย่างสดใสต่อไป” (นันทขว้าง สีระสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

### 2.2 เทคนิคที่เกิดจากองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์แอนิเมชัน

เมื่อการใช้เทคนิคด้านภาษาภาพยนตร์คือความเรียบง่ายในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ การนำเสนอเทคนิคทางภาษาภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงกลายเป็นเป็นความโดดเด่น (Foregrounding) ขึ้นมา ซึ่งในความโดดเด่นนี้เกิดจากการออกแบบในหลายๆ องค์ประกอบดังต่อไปนี้

### 2.2.1 การออกแบบตัวละคร: เรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา

ตามที่เกริ่นไว้บ้างแล้วในบทที่ 4 ว่า *มियाซากิ* มักจะออกแบบลายเส้นตัวละครหลักๆ ที่มีความสำคัญต่อเรื่องด้วยมือ ซึ่งก็ส่งผลให้ตัวละครของเขาให้อารมณ์ที่คล้ายคลึงกับคนในแบบที่คอมพิวเตอร์ไม่สามารถทำได้ แต่นอกเหนือไปจากการลงมือออกแบบด้วยตัวเองที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพต่อผลงานที่เป็นเอกลักษณ์แล้ว ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ของการออกแบบที่ส่งผลต่อสุนทรียภาพในงานของเขาอีกมากมายดังนี้

#### ก. ตัวละครหลัก: เรียบง่ายและไม่หลีกหนีความจริง

ความเหมือนในความต่างจากแอนิเมชันทั่วไปของ *มियाซากิ* ที่เห็นได้ง่ายที่สุดชัดเจนที่สุด ก็คือรูปร่างหน้าตาของตัวละคร ที่เห็นเมื่อไหร่ผู้ชมย่อมจำได้ทันทีว่านี่คืองานของ *ฮายาโอะ มियाซากิ* เท่านั้น แม้จะไม่เห็นชื่อเรื่อง หรือยังไม่รู้เนื้อเรื่องเลยก็ตาม เพราะผู้กำกับจากแดนอาทิตย์อุทัยรายนี้ออกแบบลายเส้นตัวละครหลักๆ เหมือนกันทุกเรื่อง ในขณะที่การออกแบบของแอนิเมชันจากฮอลลีวูดในแต่ละเรื่อง มักแตกต่างกันออกไปเสมอ ซึ่งก็ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิด และคุ้นเคยกับงานของ *มियाซากิ* ได้เป็นอย่างดี

"เวลาเห็นภาพตัวละครจากเรื่องใหม่ๆ ของ *มियाซากิ* ก็รู้สึกคุ้นเคยเหมือนได้พบเพื่อนเก่าอีกครั้งแม้ยังไม่รู้เลยว่า เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร" (ทรงวิทย์ สักติกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 56 ลายเส้นตัวละครที่คล้ายคลึงกัน จากเรื่อง (วนตามเข็มนาฬิกา) Laputa, Totoro, Spirited Away และ Porco

ตัวละครเด็กผู้หญิงซึ่งเป็นตัวเอกทุกเรื่องของมิยาซากิมักจะมีหน้าตาสมจริง และสัดส่วนเหมือนคนมากที่สุด และที่แปลกแยกออกไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกันก็คือ "ขนาดของดวงตา" หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นส่วนใหญ่โดยเฉพาะที่มีเนื้อเรื่องรองรับผู้อ่านที่เป็นผู้หญิง ต่างก็วาดดวงตากลมโตเป็นประกายเจิดจ้าเกินจริงกันทั้งนั้น ซึ่งก็ส่งผลมาถึงการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันด้วย แต่ในขณะที่ผู้สร้างกลุ่มใหญ่ออกแบบตัวละครโดยหลีกเลี่ยงความจริง มิยาซากิกลับสร้างตัวละครของเขาให้สมกับเป็นคนญี่ปุ่นจริงๆ ให้มากที่สุด ดังนั้นคนดูจึงพบว่าตัวละครเด็กหญิงของเขาจะมีดวงตาเล็กๆ ใบหน้าเรียบง่าย ไม่ได้ดูน่ารัก โดดเด่นเกินใครเลย เช่นเดียวกับรูปร่างที่ผอมบาง ไม่มีส่วนเว้าส่วนโค้งที่สมเป็นตัวละครเหมือนแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วไปที่มักออกแบบให้ตัวละครผู้หญิงต้องสวยทั้งรูปร่างและหน้าตา



รูปที่ 57 เปรียบเทียบตัวละครผู้หญิงในแอนิเมชันญี่ปุ่น รูปบนจากเรื่อง Neon Genesis Evangelion และ

GS Mikami รูปล่างผลงานของมิยาซากิจากเรื่อง Spirited Away และ Nausicaä

ขณะเดียวกันเมื่อเทียบกับตัวละครของฮอลลีวูดที่ออกแบบตัวละครมนุษย์ด้วยกันแล้ว ตัวละครของมิยาซากิก็คือออกแบบสัดส่วนเหมือนจริงมากกว่าเช่นกัน ซึ่งทำให้การออกแบบตัวละครของมิยาซากินั้นให้ความรู้สึกที่ตัวละครของเขาเป็น "มนุษย์" มากกว่าจะเป็นเพียง "ตัวการ์ตูน"

ข. ตัวละครเหนือจริง: เรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา

เรื่องราวในแอนิเมชันของมียาซากิมักจะมีตัวละครเทพเจ้า วิญญาณที่ไม่มีอยู่จริงมาทำให้มีอยู่จริงบนจอภาพยนตร์ การออกแบบตัวละครหน้าตาประหลาดที่ดูกึ่งเทพ กึ่งปีศาจ จึงเป็นความโดดเด่นในงานของเขาอย่างหนึ่ง แต่ขณะที่ผู้สร้างแอนิเมชันในญี่ปุ่นมุ่งเน้นการออกแบบตัวละครให้มีรายละเอียดปลีกย่อยมากมาย มียาซากิกลับจินตนาการเอาว่าตัวละครเหล่านี้ควรดูเรียบง่ายให้มากที่สุด โดยลดทอนเหลี่ยมมุมของตัวละคร แต่กลับเน้นรูปทรงกลมเข้ามาแทน

“ปกติการ์ตูนญี่ปุ่นมักจะออกแบบตัวละครนอกโลกต้องมีอ็อพชั่น (Option) เยอะๆ มีแขนมีขาเป็นสิบ มีเขางอกโน่นนี่ แต่ของเขา (มียาซากิ) กลับออกแบบง่ายๆ เรียบๆ เหมือนของแฮนด์เมด (Hand Made) ดูแล้วมันประทับใจ เป็นตัวอย่างของการออกแบบที่เรียบง่าย แต่ก็สวยได้ใจ โดยไม่จำเป็นต้องออกแบบให้วิเศษมาหว่าจนวุ่นวายเกินจำเป็น” (ทรงวิทย์ สีกิติกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

การเลือกจะออกแบบให้ง่ายไว้ก่อน ก็เพื่อเปิดช่องว่างให้คนดูได้แต่งเติมจินตนาการส่วนที่ยังขาดได้เอง เพราะไม่สามารถเดาได้ว่าตัวละครตัวนี้จะดีหรือจะร้ายกันแน่ ขณะเดียวกันยังช่วยหลีกเลี่ยงความผิดหวังจากคนดูที่มักคาดหวังว่าตัวละครวิญญาณ ปีศาจ ต้องมีความมหัศจรรย์พันลึกได้อีกทางหนึ่งด้วย ดังนั้นตัวละครเทพเจ้า และวิญญาณของมียาซากิถึงแม้จะเรียบง่ายแต่กลับดูลึกกลับน่าค้นหาอยู่ในที่

“จินตนาการการออกแบบสิ่งเหนือจริงในเรื่อง หังรบัสแมวเฮย ตัวประหลาดเฮย การนำเสนอมันง่ายๆ แต่กระแทกใจคนดู...โห คิดได้ไงเนี่ย” (คมภิญญ์ เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“เดาไม่ได้เลยว่าจะดีไซน์หน้าตาตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ยังไงบ้าง พอเห็นแล้วจะรู้สึกถึงทุกครั้งไป ว่าคิดได้ไงเนี่ย มันง่ายๆ แต่ครอบคลุมลักษณะตัวละครประหลาดๆ เพราะดีไซน์มันไม่ได้บอกอะไร มันเลยสร้างความประหลาดใจ จนได้ผลกับคนดูจริงๆ การออกแบบอย่างฮาฮาโอะน่าจะเรียกว่าเข้าทำนอง “น้อยได้มาก” (สุทธิชาติ ศราภัยวานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์, 2549)





รูปที่ 58 การออกแบบตัวประหลาดของมียาซากิ จากเรื่อง Princess Mononoke และ Spirited Away



รูปที่ 59 การออกแบบตัวประหลาดแอนิเมชันญี่ปุ่น จากเรื่อง Neon Genesis Evangelion

ความรู้สึกสึกลับและยากจะคาดเดาที่เกิดกับตัวละครของมียาซากินั้น ส่วนหนึ่งยังเกิดจากการสร้างภาพลักษณ์ภายนอกของตัวละครให้ขัดแย้งกับลักษณะนิสัยภายในจิตใจ ซึ่งเป็นกลวิธีการออกแบบที่นำเสนอสิ่งที่ตรงกันข้ามกับความคาดหวังของคนดู เช่นใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ตัวละครแมลงยักษ์อย่างตัวโอห์มมีหน้าตาน่าเกลียด น่ากลัว ที่ทำให้คนดูคาดเดาไปล่วงหน้าแล้วว่าตัวละครตัวนี้ต้องเป็นตัวร้ายแน่นอน แต่ผลสุดท้ายเจ้าแมลงยักษ์กลับเป็นตัวละครฝ่ายดีที่คอยพิทักษ์ป่าในที่สุด หรือตัวละครวิญญาณป่าอย่างโทโทโระ จาก *My Neighbor Totoro* (1988) ในความรู้สึกของคนทั่วไปมักจินตนาการว่า วิญญาณ หรือสิ่งที่อยู่ในป่าลึก ต้องมีลักษณะน่ากลัวแฝงอยู่ แต่โทโทโระกลับตัวอ้วนกลม ขนพองฟูดูน่ารักน่ากอดเกินกว่าจะเป็น

วิญญานได้ เช่นเดียวกับตัวหนอนที่แม่มดยวบาระเสกเข้าไปในตัวฮาคุเพื่อควบคุมพฤติกรรมและความคิด จากเรื่อง *Spirited Away* (2001) ในฉากที่ฮาคุสารอกตัวหนอนออกมา คนดูคาดหวังว่า น่าจะได้เจอกับตัวละครน่าเกลียด น่ากลัวตามแบบฉบับของคาถาอาคมที่เสกเข้าไปในตัวคน แต่สิ่งที่ปรากฏบนจอมีเพียงหนอนตัวเล็กจิ๋วที่ดูไร้พิษสงตัวหนึ่งเท่านั้น



รูปที่ 60 ตัวประหลาดโอหึม จากเรื่อง *Nausicaä* และหนอนจิ๋ว จากเรื่อง *Spirited Away*

ทั้งสัตว์ประหลาดน่าเกลียดแต่จิตใจดี วิญญานที่ควรจะน่ากลัวแต่กลับน่ารัก หรือคาถาอาคมที่เป็นสิ่งเลวร้ายแต่กลับถูกแทนภาพด้วยหนอนตัวจิ๋ว สิ่งเหล่านี้ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิมักสร้างความรู้สึกยากจะคาดเดาให้กับคนดูได้อยู่เสมอ

### ค. ตัวละครเก่าในเรื่องใหม่

นอกจากลายเส้นที่คุ้นเคย เพราะออกแบบตัวละครหลักเหมือนกันทุกเรื่องแล้ว สิ่งหนึ่งที่ทำให้คนดูผูกพันกับตัวละครของมียาซากิมากขึ้นไปอีกก็คือการนำเอาตัวละครประกอบในผลงานเก่าๆ ของตัวเองมาสอดแทรกเข้าไปในผลงานชิ้นต่อๆ มา เช่นจิ้งจอกสายฟ้าสัตว์เลี้ยงของเจ้าหญิงเนาซึก้า ใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ก็ปรากฏอยู่ในเรื่องถัดมาบนเกาะลาพิวต้าจาก *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ส่วนตัวละครอย่างซูซุวาทาริที่ปรากฏอยู่ในรูปของฝุ่นสีดำใน *My Neighbor Totoro* (1988) ก็มีลักษณะคล้ายคลึงกับตัวฝุ่นขนาดจิ๋วใน *Spirited Away* (2001) หรือการออกแบบตัวละครคนแก่ที่มักจะหัวโต ตาโปน ตัวป้อมๆ อย่างโจรสลัดโตล่าใน *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ก็มีความคล้ายคลึงกับแม่มดยวบาระใน *Spirited Away* (2001) และก็แทบจะถอดแบบมาเป็นโชฟีในวัย 90 จากเรื่อง *Howl's Moving Castle* (2004) ด้วย

“การที่ตัวละครหน้าเดิมมาโผล่ในเรื่องนี้ เรื่องนั้น มันเป็นเหมือนกิมมิก (Gimmick) เล็กๆ น้อยๆ ของผู้กำกับ ช่วยให้คนดูรู้สึกสนุก แล้วก็ทำให้เรารู้สึกว่ารู้จักใกล้ชิดกับตัวละครมากขึ้นด้วย” (ชลากรณ์ ปัญญาโถม, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)



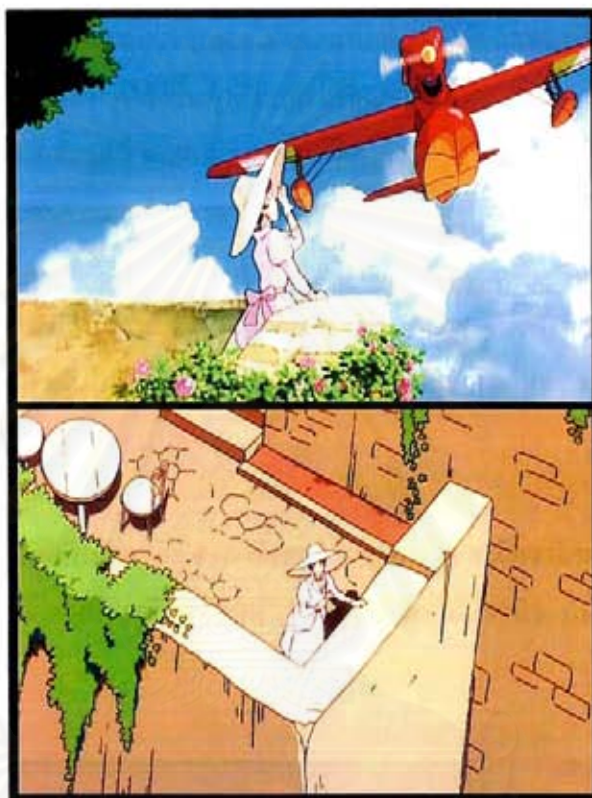
รูปที่ 61 ตัวละครจิ้งจอกสายฟ้า จากเรื่อง Nausicaä และ Laputa

### 2.2.2 การออกแบบฉาก: ประณีตเพื่อสื่อความ

ฉากในงานของมียาซากินับเป็นองค์ประกอบที่โดดเด่นแตกต่างไปจากแอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกัน เพราะนักสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่มักไม่ใส่ใจกับการออกแบบฉาก เหมือนกับการออกแบบของดิสนีย์ แต่ไม่มีผลงานเรื่องไหนของมียาซากิที่เขาจะไม่ใส่ใจกับฉาก รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ หรือแม้แต่ฉากที่จำเป็นต้องใช้เวลาในการวาดเป็นเดือนเพื่อโชว์ในภาพยนตร์แค่เพียง 10 วินาที แต่มียาซากิก็ก็นิไม่เคยทอดทิ้ง

“มองในแง่คนเขียนการ์ตูน มียาซากิก็ก็นิคิดกั้ทำ เต็มที่กับงานทุกชิ้น และไม่มีวัน

ลดสโคป (scope) งานให้น้อยลงเลย มีแต่ทุ่มเทมากขึ้นเรื่อยๆเช่นใน Porco Rosso (1992) มีฉากที่แค่คิดก็เหนื่อยแล้ว ก็คือฉากที่พระเอกของเรื่อง ขับเครื่องบินหมุนวนรอบเกาะเพื่อแฉะมาตุหร้านางในฝัน ซึ่งฉากนี้ต้องวาดแบ็คกราวนด์ทุกครั้งในแต่ละองศาที่เครื่องบินหมุนวนรอบเกาะ ทำให้ต้องเสียเวลาอย่างมาก” (ทรงวิทย์ สীগิตกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)



รูปที่ 62 ฉากการบินหมุนวนรอบเกาะ จากเรื่อง Porco Rosso

ผู้กำกับญี่ปุ่นรายนี้เดินทางอยู่บ่อยครั้ง เวลาคิดสร้างจากบ้านเมือง มิยาซากิจึงมักจะ ต้องศึกษาผังเมืองของจริงแล้วค่อยนำมาใส่จินตนาการส่วนตัวเพิ่มเติมเข้าไป หรือการออกแบบ เครื่องบินที่มีรายละเอียดทางเทคนิคค่อนข้างมากเขาก็มักจะศึกษารายละเอียดต้นแบบ ก่อนคิดสร้าง รูปลักษณะออกมาตามจินตนาการอีกครั้งเช่นกัน ทำให้ฉากในแอนิเมชันของเขามีความละเอียด มากกว่าแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วไป แต่ขณะเดียวกันก็ยั้งกันพื้นที่ไว้ให้คนดูได้จินตนาการต่อกันอีกส่วน หนึ่งเพราะไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากของจริงทั้งหมด นอกจากนี้ฉากธรรมชาติก็เป็นอีก องค์ประกอบหนึ่งที่มิยาซากิให้ความสำคัญเป็นพิเศษ โดยคนดูสามารถสังเกตได้ถึงภาพก่อนเมฆยับ

เขยื้อนทีละนิด แสงแดดส่องประกาย หรือแม้แต่ใบไม้ไหว แต่ขณะเดียวกันเขาก็ยังสะท้อนภาพที่ไม่  
 หลีกหนีความจริงในสังคมด้วยการวาดลัทธิารที่มีชีวิตเปล้าจมอยู่ในน้ำเหมือนฉากในชนบทจากเรื่อง  
*My Neighbor Totoro (1988)*

การออกแบบฉาก รวมทั้งองค์ประกอบในฉากของมียาซากิก็มีความสำคัญไม่แพ้ตัว  
 ละคร แต่ในขณะเดียวกันก็ไม่ได้ออกแบบฉากให้โดดเด่นเกินกว่าตัวละคร หรือเกินออกมาจากอารมณ์  
 โดยรวมของภาพยนตร์ เพียงแต่ใช้เป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวเท่านั้น ซึ่งแตกต่างจากแอนิเมชันจาก  
 ฮอลลีวูด ที่ในระยะหลังนับตั้งแต่นำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาช่วยในงานก็มักจะจงใจออกแบบฉากที่  
 โดดเด่นเกินออกมาจากตัวละครและเรื่องราว

“เห็นชัดว่าดิสนีย์จะมีฉากโชว์เทคนิค ในยุคหลังๆ ที่มีซีจีเข้ามา ดูแล้วรู้ทันที รู้ว่ามัน  
 นำตื่นตาอยู่หรอก แต่ดูแล้วมันไม่ได้ช่วยเล่าเรื่องกลับกลายเป็นส่วนเกินที่ขัดหูขัดตาไป” (พรชัย วิริยะ  
 ประภานนท์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2549)

“เขาปฏิบัติกับตัวละคร ฉาก สิ่งของต่างๆ กัน ฉากมีความหมาย สิ่งของก็มีความ  
 สำคัญ ไม่ได้ใส่มาเพื่อโชว์ แต่เพื่อเสริมอารมณ์” (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์,  
 2549)



รูปที่ 63 การออกแบบฉากที่กลมกลืนกับตัวละครจากเรื่อง Spirited Away

### 2.2.3 การออกแบบสี : การจับคู่สีที่เป็นเอกลักษณ์

แนวทางการออกแบบสีของมิยาซากิมีความแตกต่างจากแอนิเมชันจากฮอลลีวูด ตรงที่สีจะไม่สดมากนัก ทำให้ผู้ชมรู้สึกใกล้เคียงกับสีตามธรรมชาติ ซึ่งก็มีส่วนเสริมอารมณ์ให้กับการนำเสนอเรื่องราวที่จริงจังได้ดี ขณะเดียวกันการจับคู่สีของมิยาซากิก็มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ให้ความรู้สึกยากจะอธิบาย ซึ่งผู้เชี่ยวชาญในแวดวงแอนิเมชันของไทยให้ความเห็นว่า

“ผมชอบสีในงานเขามาก ดูแล้วรู้สึกสีมันอึมๆ ไม่เวอร์(Over) ออกมาเหมือนของฝรั่ง แล้วมันก็ช่วยเสริมอารมณ์ของเรื่องมากๆ” (ชลากรณ์ ปัญญาโถม, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“อย่างพิกซาร์จะเน้นการใช้สีเขียวอะมาก ร้อยเปอร์เซ็นต์เลย แต่มิยาซากิไม่ใช่อย่างนั้น” (นันทขว้าง สิริสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

“ดิสนีย์จับคู่สีม่วง-เขียว แต่ฮายาโอะจะมีสีเป็นเอเซียมากๆ เช่นสีของห้องฟ้าฮายาโอะ ก็จะเป็นฟ้าแบบญี่ปุ่น สีแบ็คกราวนด์ (Background) ก็จะเป็นโทนน้ำตาล-เขียวเบรกกๆ ปนเทา ซึ่ง ไม่มีใครทำอย่างนี้” (ชัยพร พานิชรุทติวงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“แม้เรื่องบางตอนอาจดูนิ่งๆ แต่เขาก็ใช้สีที่สวย ดึงคนดูได้” (ทรงวิทย์ สীগิตกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

“สีในหนังของมิยาซากิ ก็ไม่ต่างจากแอนิเมชันญี่ปุ่น เพียงแต่มันรู้สึกต่างจากแอนิเมชันทั่วไปเพราะหนังสือส่วนใหญ่ของดิสนีย์ หรือพิกซาร์จะใช้สีสังเคราะห์ที่ดูสดใสมากๆ แต่ของฮายาโอะใช้สีที่ไม่สดมากไปเลยให้ความรู้สึกเป็นสีธรรมชาติมากกว่า” (สุทธิชาติ ทรายักยานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

และที่น่าสังเกตอีกประการก็คือตัวละครที่เป็นคนของมิยาซากิมักจะมีโทนสีหม่นติดอยู่ด้วย ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงตัวตนของมนุษย์ที่แท้จริงย่อมมีมุมมืดหม่นอยู่ในใจเสมอ



รูปที่ 64 ภาพเปรียบเทียบการใช้สีในแอนิเมชันของ มียาซากิ (รูปบน) กับพิกซาร์ (รูปล่าง)

#### 2.2.4 การออกแบบความเคลื่อนไหว: นุ่มนวลและใส่ใจในรายละเอียด

หากตัวละครของมียาซากิเป็นนักแสดงคนจริงๆ ตัวละครของเขาน่าจะคว้ารางวัลชนะเลิศด้านการแสดงของ Japan Academy Award ไปครองได้ไม่ยาก เพราะผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นที่ฉายในโรงภาพยนตร์ด้วยกัน มักจะออกแบบให้ตัวละครเคลื่อนไหวด้วยอัตราส่วน 1 : 2 (1 ภาพต่อ 2 เฟรม) หรือการสร้างภาพ 12 ภาพต่อวินาทีตามแนวทางการสร้างแบบ Limited Animation\* ที่ใช้ทั่วไปในการสร้างแอนิเมชันทางโทรทัศน์ เช่นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Akira (1988)

\* เทคนิคแบบ Limited Animation คือเทคนิควิธีการแอนิเมชัน ที่ไม่ได้คำนึงถึงความเคลื่อนไหวภาพตัวละครต้น และจากหลังที่สวยงามสมจริงเป็นธรรมชาติ (aesthetic) มากนัก แต่คำนึงถึงการผลิตที่สามารถเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้การประหยัดเวลาและงบประมาณ เป็นเทคนิคที่นำมาใช้ในการผลิตแอนิเมชันที่เร่งรีบ แทนการผลิตแบบ Full Animation ซึ่งใช้รูปแบบที่เหมือนจริง แต่ผลิตได้ช้าและสิ้นเปลืองงบประมาณมากกว่า (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2539: 24-25)

หรือ Neon Genesis Evangelion (1995) แต่มีวิทยาศาภิกรกลับให้ความสำคัญกับการออกแบบความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวล คล้ายคลึงกับแอนิเมชันของดิสนีย์คือ 24 ภาพต่อวินาที (อัตราส่วน 1:1 หรือ 1 ภาพต่อ 1 เฟรม) จนเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีวิทยาศาภิกรได้รับฉายาว่าดิสนีย์แห่งตะวันออก ซึ่งก็ส่งผลให้ความเคลื่อนไหวของตัวละครดูคล้ายคลึงกับคนจริงๆ ไม่ทำให้รู้สึกสะดุด หรือไร้อารมณ์เหมือนแอนิเมชันญี่ปุ่นที่คนดูส่วนใหญ่คุ้นชิน

“ความเคลื่อนไหวเป็นสิ่งโดดเด่นที่สุดของมีวิทยาศาภิกรก็ว่าได้ ตัวแอนิเมชันญี่ปุ่นเราจะรู้สึกมันเร็ว แรง อารมณ์มันกระโดดๆ แต่ของมีวิทยาศาภิกรจะนุ่มนวลกว่า เหมือนดิสนีย์ เขาเลยได้ฉายาว่าเป็นดิสนีย์แห่งโลกตะวันออก” (ธรรมศักดิ์ เชื้อรักสกุล, สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2548)

“ปกติแอนิเมชันญี่ปุ่นตัวละครจะยืนนิ่งๆ ปากพะงาบๆ ตัวไม่ขยับ แค่ลมพัดผมปลิวเท่านั้น แต่ของมีวิทยาศาภิกรเขาไม่ใช่เลย เขาทุ่มเทกับการลงมือออกแบบด้วยตัวเองอย่างละเอียด ทำให้เราสัมผัสได้ว่าเขาดังใจกับการทำงานแค่ไหน” (คมภิญญา เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“มีวิทยาศาภิกร ทำให้บางอย่างซึ่งเป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริง ให้มีชีวิตจริงๆ ขึ้นมา ผมดูแล้วรู้สึกว่าเขาทำให้เด็กผู้หญิงคนหนึ่งมีชีวิตจริงๆ ดูแล้วคิดว่าซิริโอ (Spirited Away) น่าจะมีอยู่จริงบนโลกก็ได้” (เรียวตะ ชูซูกิ, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549)

การที่ตัวละครของมีวิทยาศาภิกรดูมีชีวิตขึ้นมาได้นั้น นอกจากจะเกิดจากการออกแบบความเคลื่อนไหวอย่างละเอียดแล้ว สิ่งที่เสริมความมีชีวิตเข้าไปอีกซึ่งแตกต่างจากแนวทางการสร้างแอนิเมชันทั่วไปนั้นยังอาจเกิดจากสายตาอ่อนไหวต่อรายละเอียดในท่าทางมนุษย์ของมีวิทยาศาภิกร เช่น เขาสังเกตว่าเด็กๆ เวลาใส่รองเท้ามักจะใช้ปลายเท้าเคาะกับพื้นเพื่อความมั่นใจก่อนก้าวเดิน จึงนำข้อสังเกตนี้มาใส่ในฉากที่ตัวละครอย่างซิริโอจาก Spirited Away (2001) กำลังใส่รองเท้าก่อนออกไปข้างนอกโรงอาบน้ำด้วย

ดังนั้นแม้ความเคลื่อนไหวตัวละครในแอนิเมชันของมีวิทยาศาภิกรอาจไม่ถึงขั้นขยับปากพูดตรงกับคนจริงๆ เหมือนแอนิเมชันของฮอลลีวูด แต่ด้วยการใส่ใจต่อรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ โดยนำเอาทริคท่าทางของคน ที่ผู้กำกับแอนิเมชันส่วนใหญ่มองข้ามไปมาใส่ในภาพยนตร์ ซึ่งเมื่อผสมผสานกับการออกแบบความเคลื่อนไหวอันนุ่มนวลของตัวละคร และองค์ประกอบในการออกแบบทุกๆ ส่วน



จึงยังทำให้คนดูรู้สึก "เชื่อ" ว่าตัวการ์ตูนของมียาซากิอาจมีชีวิตขึ้นมาจริงๆ ดังจะเป็นภาพรวมของการออกแบบทั้งหมดได้ดังนี้

ประเภทการออกแบบ	กลวิธีการออกแบบ	อารมณ์/สุนทรียภาพที่ได้รับ
ตัวละครมนุษย์	ลายเส้นเรียบง่าย	สมจริง
ตัวละครเหนือจริง	ลายเส้นเรียบง่าย	ลึกลับ
ตัวละครประกอบ	ลายเส้นเหมือนกันทุกเรื่อง	คุ้นเคย ใกล้ชิด
ฉาก	ให้รายละเอียดเท่าเทียมตัวละคร	ขับเสริมความหมายของเรื่อง
สีเส้น	สีธรรมชาติไม่สดเกินไป	สมจริง/เสริมความหมาย
ความเคลื่อนไหว	นุ่มนวล ใสใจรายละเอียด	เหมือนความเคลื่อนไหวมนุษย์

ตารางที่ 10. แสดงกลวิธีการออกแบบประเภทต่างๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ

### 3. ภาพรวมและสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ

แม้การเล่าเรื่องจะช่วยให้เห็นกลวิธีถ่ายทอด "สาร" บางอย่างผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ ขณะที่การนำเสนอด้านเทคนิคของภาพยนตร์ และแอนิเมชันก็ช่วยให้เห็นวิธีใช้ประโยชน์จาก "สื่อ" อย่างไรบ้าง แต่สิ่งที่ยังหล่นหายไประหว่างการเล่าเรื่อง และการนำเสนอด้านเทคนิค ก็คือ อารมณ์โดยรวม และ "สุนทรียภาพ" (Aesthetics) หรือความรู้สึกถึงความงามในภาพยนตร์ ซึ่งต้องเกิดจากการนำทั้งสองส่วนมาผนวกเข้าด้วยกัน และเมื่อนำทั้งสองส่วนมารวมกันแล้วพบว่างานของมียาซากิให้สุนทรียภาพที่เปรียบโลกบนแผ่นฟิล์มเป็นโลกแห่งสุนทรียภาพได้ 4 แบบดังต่อไปนี้

- 3.1 โลกแห่งจินตนาการสานต่อจินตนาการ
- 3.2 โลกที่สัมผัสได้
- 3.3 โลกที่หยุดช่องว่างให้ขบคิด
- 3.4 โลกแห่งความดื่มด่ำจับใจตามแนวคิดศิลปะแบบดอลสตอย

### 3.1 โลกแห่งจินตนาการสานต่อจินตนาการ

หัวใจสำคัญของภาพยนตร์แอนิเมชันคือการนำเสนอจินตนาการ ที่ผู้สร้างพยายามใช้จินตนาการของตัวเองสร้างโลกแห่งจินตนาการออกมาให้คนดูเชื่อในสิ่งที่ปรากฏ แต่ผู้สร้างส่วนใหญ่ดูเหมือนจะหลงลืมธรรมชาติของสื่อแอนิเมชันที่เกิดจากจินตนาการ เพราะมุ่งสร้างเรื่องราวตามรอยเดิม โดยเน้นเชิดชูวัฒนธรรมฮีโร่อยู่ร่ำไป ทำให้สื่อที่เกิดจาก “จินตนาการ” กลับปิดกั้นการสร้าง “จินตนาการ” ของผู้ชมเสียเอง จนภาพยนตร์แอนิเมชันหลงเหลือแค่เพียงหน้าที่สร้าง “จินตนาการ” สำเร็จรูปเท่านั้น

แต่มีขากก็ใช้ประโยชน์จากสื่อที่เกิดจาก “จินตนาการ” นี้อย่างเต็มที่ เขาเลือกหยิบจับเรื่องราวที่ผู้คนจินตนาการไปต่างๆ นานาเช่นวิญญาณ และเทพเจ้ามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน ตามมาด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่เฉลยทุกส่วนให้ชัดเจนร้อยเปอร์เซ็นต์ ซึ่งเมื่อสิ่งเหล่านี้ปรากฏผ่านการออกแบบตัวละครที่เรียบง่าย ยากจะคาดเดาว่าดี เลว น่ากลัว หรือโหดร้ายเพียงใด “พื้นที่” ที่ยังเหลือทิ้งไว้ให้คิดแทบทุกส่วนจึงเชื่อเชิญให้คนดูได้ใช้จินตนาการสานต่อจินตนาการจากภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างเต็มที่

“หนังของมียาซากิมันไม่ได้บ่งบอกอะไรออกมาตรงๆ ทำให้อยากจะดูซ้ำแล้วซ้ำอีกได้หลายรอบโดยไม่เบื่อ ตอนเด็ก ๆ ดูแล้วอาจจะรู้สึกอย่างหนึ่ง โตแล้วก็อาจรู้สึกอีกอย่าง จินตนาการในหนังมันทำให้เรามองได้หลายมุมหลายมิติไม่เหมือนกับการ์ตูนของดิสนีย์ พิกซาร์ที่ดูจบแล้วก็จบกันไปไม่คิดจะหยิบมาดูเพื่อค้นหา หรือคิดต่ออะไรมากนัก” (สุทธิชาติ ศราภยวานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“ผมเชื่อว่างานศิลปะที่ดี คืองานที่หลายคนดูก็ได้คนละมุม งานชิ้นเดียวคนได้เหมือนกันหมดมันแห้งไป งานของมียาซากิคืองานที่ได้หลายแง่มุม คนดูเกิดการถกเถียงตีความ จึงไม่ใช่งานที่ให้ความบันเทิงอย่างเดียว แต่ให้ทบทวนด้วย นี่แหละที่ทำให้งานของเขามีคุณค่า เป็นตัวอย่างของผู้กำกับที่มีส่วนผสมของการสร้างงานที่เป็นศิลปะและคอมเมอ์เชียลเข้าด้วยกัน” (คมภิญญ์ เข้มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“เป็นความบันเทิงบริสุทธิ์ ไม่มีพิษมีภัย และที่สำคัญคือระหว่างดูภาพยนตร์ของมียาซากิ ทำให้เราถูกคิดบางอย่าง เป็นประโยชน์ในการใช้ชีวิต และกระตุ้นให้คนดูเกิดจินตนาการ” (พรชัย วิริยะ ประภานนท์, สัมภาษณ์, 27 มกราคม 2549)

“ทั้งในจินตนาการของเขา ให้อธิบายคงพูดไม่ถูกว่าเกิดจากอะไรบ้าง แต่ดูรวมๆ แล้วจะรู้สึกทุกครั้งว่าจินตนาการสุดยอด คิดได้ยังไง” (ณัฐพงษ์ โอชะพนม, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

“ถ้าเป็นฮอลลีวูด จินตนาการจะเกิดจากการใช้เทคนิค แสงสีเสียง การสร้างฉากใหญ่โตมีอำนาจให้คนดูหวาดกลัว แต่มียาซากิใช้ความเรียบง่าย ไม่เร้าอารมณ์ ถามว่าจินตนาการเกิดใหม่เกิดทั้งคู่ แต่มียาซากิแสดงความเหนือชั้นกว่าของคนทำภาพยนตร์ที่ให้จินตนาการเหมือนคนป่วยใช้ที่ค่อยๆ หายดีจากการออกกำลังกายวันละนิดละหน่อย ค่อยๆ แข็งแรงขึ้นทีละน้อย แต่ของฮอลลีวูดเหมือนคนป่วยที่โดนช็อตไฟฟ้าเข้าไปให้ตื่นขึ้น มันก็แข็งแรง แต่มันไม่แข็งแรงถาวร นักวิจารณ์ทั่วโลกแน่นอนชอบจินตนาการอย่างแรกมากกว่า เพราะเกิดจากการใช้ศิลปะพื้นฐาน ซึ่งมันมักจะมีคุณค่ามากกว่าเสมอ” (นันทขว้าง สิระสุนทร, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

การสร้างจินตนาการในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ จึงเป็นการใช้ประโยชน์จากสื่อ “แอนิเมชัน” อย่างเต็มที่ เพราะนอกจากจะเป็นการเรียกร้องให้แอนิเมเตอร์ ได้ทำหน้าที่สร้างโลก “จินตนาการ” ไม่สำเร็จรูปที่ยังคงพอลงเหลือเนื้อที่ ให้ผู้ชมนำไปสานต่อ “จินตนาการ” ได้เองแล้ว ยังเป็นการกระตุ้นเตือนให้ผู้ชมรู้จักเพาะสร้าง “จินตนาการ” ของตัวเองขึ้นมาใหม่อีกทางหนึ่งด้วย

### 3.2 โลกที่สัมผัสได้

เรื่องราวที่เป็นไปไม่ได้ย่อมเกิดขึ้นได้ในโลกภาพยนตร์แอนิเมชัน นี่คือนิวคิดของการสร้างสื่อชนิดนี้ แต่แอนิเมชันส่วนใหญ่ที่เราคุ้นเคยมักทำให้คนดูรู้สึกว่า “ก็แค่การ์ตูน ไม่มีทางเป็นไปได้ในชีวิตจริง” การสร้างสรรค์งานของมียาซากิกลับแตกต่างออกไป คนดูรู้สึกได้ว่าสิ่งที่เขาบอกเล่านั้นสามารถเป็นไปได้ในชีวิตจริง หากลองต่อจิ๊กซอว์ในแต่ละส่วนแต่ละชิ้นขององค์ประกอบในภาพยนตร์ของมียาซากิรวมเข้าด้วยกันแล้ว สิ่งที่พบก็คือ โลกสมมติที่เหมือนจริง ไม่ว่าจะเป็นการสร้างลักษณะนิสัยตัวละครมนุษย์ที่คล้ายคลึงกับตัวแทนมนุษย์ธรรมดาๆ ในสังคมทั่วไป ไม่มีการสร้างปมปัญหา หรือเหตุการณ์ตื่นเต้นเร้าใจมาช่วยเชิดชูความเป็นฮีโร่ของตัวละคร เพราะในชีวิตจริงของคนเราย่อมไม่

อาจพบพานความสนุกสนานที่บีบเร้าอารมณ์กันได้บ่อยนัก ในขณะที่แก่นสารก็พูดถึงแง่มุมของ ความหมายในชีวิต และเรื่องราวธรรมชาติที่อยู่ใกล้ตัวมนุษย์ เมื่อองค์ประกอบเหล่านี้ถ่ายทอดด้วย การออกแบบตัวละครที่ให้ความเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวล ส่งผ่านทางรูปร่างหน้าตาตัวละครที่ไม่ได้ สวยงามเกินใคร ดวงตาไม่ได้กลมโตทอประกายเจิดสีตามแบบฉบับแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วไป จิ๊กซอว์แห่ง ความเหมือนจริงทั้งหมดนี้ จึงส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเทียบเคียงได้ว่าโลกที่มีมิยาซากินำมาฝากไว้บน จอก็คือโลกแห่งความเป็นจริงที่เราคุ้นชินกันอยู่เนือง และความรู้สึกใกล้ชิดจากโลกแห่งความเป็น จริงจึงทำให้ผู้ชมสามารถสัมผัส และเข้าถึงเรื่องราวของมิยาซากิได้อย่างสนิทใจ

“ภาพยนตร์ของมิยาซากิมันเรียลลิสต์มาก ดูจบแล้วจะรู้สึกว่าเออ มันจริงมาก ๆ อย่างโทโท โรเนียร์ ดูจบแล้วผมรู้สึกว่า เอออะ ใส้เจ้าโทโทโรเนียร์มันอาจอยู่ข้างๆ บ้านเราก็ได้ วันดีคืนดีมัน อาจจะมีโผล่ออกมาจริงๆ ก็ได้” (ชลากรณ์ ปัญญาโณม, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“ความโดดเด่นของภาพยนตร์ฮายาโอะก็คือความรู้สึกว่ามันเป็นภาพยนตร์มากกว่าเป็น การ์ตูน ดูแล้วเราสัมผัสกับมันได้ อื่นกับมันได้เพราะเรื่องราวเขาดูเหมือนมีอยู่จริง ตัวละครดูมีชีวิต ขึ้นมาจริงๆ” (สุทธิชาติ ศรภักย์วานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“เขา (มิยาซากิ) รุงมือผมเข้าสู่โลกแฟนตาซี แต่มันกลับทำให้ผมเชื่อจริงๆ ว่าโลกที่เขาสร้าง ขึ้นมันอยู่ใกล้เรามากๆ” (ทรงวิทย์ สีกิติกุล, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549)

เรื่องราวที่สัมผัสได้เนืองๆที่ทำให้แอนิเมชันของมิยาซากิแตกต่างไปจากแอนิเมชันญี่ปุ่นที่มี เนื้อหาจริงจัง ที่ว่าด้วยเรื่องโลกอนาคต และหุ่นยนต์ เช่น Tezuka Osamu's Metropolis (2002) Ghost in the shell ทั้งสองภาค ในปี 1995 และ 2004 ซึ่งมีเนื้อหาซับซ้อน และยากจะเข้าใจ

“แอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่บางครั้งมันจินตนาการล้าลึกเกินไป ดูแล้วเข้าใจยาก แต่ของมิยา ซากิเขาเป็นจินตนาการที่ไม่เคยหลุดไปจากเรื่องราวในชีวิตประจำวัน มันเลยทำให้คนเข้าถึงได้ง่าย กว่า” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

“แอนิเมชันญี่ปุ่นหลายเรื่องน่าทึ่งในจินตนาการ แต่มันดูยากไปอย่าง Evagelion ดูแล้วไม่รู้ ว่าพูดเรื่องอะไร ประชญาล้วนๆ ศาสนาก็มี แต่งานของมิยาซากิมันสัมผัสได้โดยกินใจคน เพราะมันง่ายไม่

ต้องปั่นบันไดดู แต่ว่าเนื้อเรื่องมีความพิเศษอยู่เสมอ” (คมภิญญ์ เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

ความง่าย แต่ลุ่มลึก และไม่ยากเกินสัมผัสได้นี่เองที่ทำให้ผลงานของ ฮายาโอะ มียาซากิ อยู่กึ่งกลางระหว่างแอนิเมชันวิทยาศาสตร์ที่เหนือจริงจนยากเข้าถึง และแอนิเมชันจากฮอลลีวูดที่บอกเล่าเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา และกลายเป็นอีกทางเลือกในการเสพภาพยนตร์แอนิเมชัน

### 3.3 โลกที่หยุดช่องว่างให้ขบคิด

ในขณะที่โลกกำลังถูกผลักดันเข้าสู่สังคมที่เชื่อมโยงถึงกันด้วยเทคโนโลยีอันจับไวสื่อสารถึงกันได้ทุกที่ทุกเวลา (Ubiquitous) ภาพยนตร์ในยุคนี้จึงมาพร้อมความเร็ว โดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 3 มิติ แต่ขณะเดียวกันก็ยังมีคนอีกไม่น้อยที่รู้สึกว้าวเนือกับการต้องวิ่งตามจังหวะของโลกที่ก้าวเร็วจนตามไม่ทัน การได้ชมโลกบนภาพยนตร์ของมียาซากิที่คล้ายจะหยุดหมุนได้ เพราะความใส่ใจต่อการออกแบบรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ในฉาก การปล่อยให้ตัวละครได้นั่งทอดอารมณ์ซึมซับบรรยากาศของธรรมชาติรอบๆ ตัว ผสานกับการออกแบบตัวละครที่นุ่มนวล จังหวะของภาพยนตร์ที่เนิบช้าบนโลกที่หมุนเร็วเช่นทุกวันนี้จึงให้ความสวยงามของโลกในยุคเก่า โลกที่ให้คนดูมีความสุขกับการหวนรำลึกอดีต (Nostalgia) และเป็นโลกที่ให้คนดูได้หยุดพักจากวิถีชีวิตอันเร่งรีบในชีวิตจริง

“ภาพยนตร์ของมียาซากิเป็นตัวแทนของโลกเก่าที่ทุกอย่างเชื่องช้า สวยงาม แต่ว่ามันคง ในขณะที่โลกทุกวันนี้ มันเร็ว รุนแรง หวือหวา ฉาบฉวย แต่ว่าเพราะบาง ภาพยนตร์ของมียาซากิจึงเหมือนเป็นตัวแทนของโลกใบเก่าที่เดินทางมายังโลกปัจจุบันที่คอยบอกให้เรามีชีวิตค่อยเป็นค่อยไป เห็นออกเห็นใจซึ่งกันและกัน” (นันทขว้าง สิริสุนทร, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“งานของมียาซากิเรียกว่าถึงพร้อมเกือบทุกๆ ด้าน ทั้งภาพ และเรื่องราว ในรูปแบบเฉพาะตัวที่ไม่ได้กระแทกอารมณ์คนดู ไม่บีบบังคับ แต่ค่อยๆ ปล่อยให้อารมณ์ซึมซับเข้าสู่ความรู้สึกนึกคิด” (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549)

ดังนั้นแม้มีयाซาภิกจะพูดเสมอว่าเขาตั้งใจจะสร้างภาพยนตร์ให้เด็กๆ ของเขา (ชาวญี่ปุ่น) ดู แต่ความนิ่งของการเล่าเรื่อง ก็ทำให้ผู้ชมกลุ่มผู้ใหญ่เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกฉิวฉวยดีด จนก่อให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นใจและประทับใจตามมา

“เวลาเราดูแอนิเมชันของดิสนีย์ ของทิกซาร์มันไม่มีช่วงเวลาให้เราได้หยุดคิดบ้างเลย พอมาดูงานของมียาซาภิกก็เลยเป็นความประทับใจมาก เพราะมันมีช่วงเวลาหยุดให้เราซึมซับเรื่องราว เหมือนได้กลิ่นบรรยากาศหลุดออกมาเหมือนตัวเราหลุดเข้าไปสัมผัสบรรยากาศในภาพยนตร์ของเขาได้จริงๆ” (สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช , สัมภาษณ์ , 20 กุมภาพันธ์ 2549)

### 3.4 โลกแห่งความตื่นตัวจับใจตามแนวคิดศิลปะแบบดอลสตอย

ศิลปะคือการแสดงออกของความรู้สึก ตามความหมายของลีโอ ดอลสตอย (Leo Toystoy) นักเขียน นักวิจารณ์ผู้มีชื่อเสียงชาวรัสเซีย ซึ่งอธิบายไว้ว่าระดับความกินใจของศิลปะเกิดจากเงื่อนไข 3 ประการ คือความคิดใหม่ ของตัวเนื้อหาที่ต้องสำคัญต่อมนุษย์ และโน้มนำความรู้สึกของผู้รับไปสู่สิ่งที่ดีกว่า ความชัดเจน ในเนื้อหาและรูปแบบที่แสดงออกจนผู้คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ และความจริงจัง ในการแสดงออกซึ่งความรู้สึกที่ถ่ายทอดออกมาจากภายในของศิลปิน ถ้างานศิลปะใดมีเงื่อนไขเหล่านี้มากก็กินใจมากหรือเป็นศิลปะแท้มาก ถ้ามีน้อยก็กินใจน้อยหรือเป็นศิลปะแท้้น้อย และในสามเงื่อนไขนี้ความจริงจังในการแสดงออกซึ่งความรู้สึกเป็นเงื่อนไขที่สำคัญที่สุด เพราะถ้าศิลปินจริงจังก็จะแสดงออกความรู้สึกของตัวเองและแสดงออกอย่างชัดเจน (ภิรมณ์ อนุวัชศิริวงศ์และคณะ, 2547: 14 )

ถ้ายึดหลักศิลปะคือการแสดงออกตามที่กล่าวข้างต้น ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตผลงานแบบระบบอุตสาหกรรมขนาดใหญ่เช่นฮอลลีวูดคงกล่าวได้ว่า มีความเป็นศิลปะไม่มากนัก เพราะแม้จะสื่อสารเรื่องราวได้ชัดเจนให้ผู้รับทั่วไปเข้าใจตรงกับผู้สร้าง และมีความคิดใหม่ๆ คิดค้นเทคนิคของแอนิเมชันอยู่ตลอด แต่ระบบการทำงานเป็นทีมที่เกิดจากความคิดของผู้คนหลากหลายฝ่าย ซึ่งพยายามตอบโจทย์ของผู้บริโภคเป็นที่ตั้ง ทำให้ผลงานที่ปรากฏยากจะบอกได้ว่า เป็นความพยายามสื่อสารความรู้สึกของใคร และจริงจังมากแค่ไหน ขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซาภิก ซึ่งเขาเป็นเจ้าของสตูดิโอเอง และคิดเองทำเองแทบจะเบ็ดเสร็จตามที่กล่าวไว้ในบทที่ 4 ทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อความทรงจำผูกพันกับสงครามเมื่อครั้งเยาว์วัยที่ไร้ซึ่งความกล้าจะบอกพ่อให้

ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ความหลงใหลในอากาศยานและการบิน และความชื่นชอบในชีวิตเรียบง่ายที่เข้ากับธรรมชาติส่งผ่านไปยังผลงานทุกเรื่องเพื่อโน้มนำผู้ชมให้เห็นคุณค่าในการดำเนินชีวิตอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับธรรมชาติใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984), *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) และ *Princess Mononoke* (1997) การใช้ชีวิตอย่างสมดุลงค์ของคนกับธรรมชาติใน *My Neighbor Totoro* (1988) การค้นหาความกล้าหาญและศรัทธาในตัวเองผ่านแม่มดน้อยคนหนึ่งใน *Kiki's Delivery Service* (1989) การประชดประชันผู้ที่ก่อสงครามว่าไร้คุณค่ายิ่งกว่าหมูใน *Porco Rosso* (1992) และการถตามหาตัวตนของคนบนโลกทูนนิยมใน *Spirited Away* (2001) และ *Howl's Moving Castle* (2004)

การเลือกจะถ่ายทอดสารที่เป็นประโยชน์ในการใช้ชีวิตของมนุษย์ปุถุชนธรรมดาๆ และการยึดมั่นในความรู้สึกของตัวเองที่ถ่ายทอดผ่านผลงานทั้งหมดนี้ จึงทำให้งานของมียาซากิมีความเป็น "ศิลปะ" มากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันแบบเล่าเรื่องที่ผลิตจากระบบสตูดิโอต่างๆ ไป เพราะเขาสามารถทำให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่เขารู้สึก สัมผัสได้ถึง "ความจริงใจ" ที่มี คงไม่มีใครปฏิเสธว่ามียาซากิอยากเห็นสันติภาพปกคลุมบนทุกส่วนของโลกมนุษย์แค่นั้น คงไม่มีใครกล้าเถียงว่าผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ถวิลหาโลกที่คนอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างกลมกลืนเพียงไร และก็คงจะไม่มีใครที่ไม่รับรู้ความไฝฝืนของเขาถึงโลกแสนดีงามที่มนุษย์มีต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

"วัยเด็กมียาซากิเขาผ่านสงคราม เขาชอบเครื่องบิน มันสะท้อนในงานทั้งหมด คนดูก็เลยเชื่อตามได้หมดใจเลยว่าเขาไม่ได้เสแสร้งในสิ่งที่ทำ" (คมกัญญา เข็มกำเนิด, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

"เขา (มียาซากิ) เป็นคนดีนะ เวลาเขาบอกว่าโลกกำลังมีปัญหา คนกำลังแย่งกันทุกวัน เราก็เลยเชื่อในสิ่งที่เขาบอก คนญี่ปุ่นไปดูงานของเขาก็เพราะอย่างนี้ พอไปดูแล้วเขาทำให้เรารู้สึกเชื่อไม่ได้แล้วเราต้องปรับปรุงตัวเองแล้ว ต้องแก้ไขชีวิตแล้ว" (เรียวตะ ชูซูกิ, สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549)

"โลกของการทำงานเชิงพาณิชย์ศิลป์ จะมีซั๊กก็คนที่เป็นตัวของตัวเองได้หมด การทำงานแบบมียาซากิเลยน่าชื่นชม เพราะเขายึดมั่นในแนวทางของตัวเองจริงๆ มันบอกออกมาในงานของ

เขาหมดเลยเวลาดูภาพยนตร์ของเขาคนดูก็เลยเชื่อในเรื่องราวที่เขาพูดอยู่จริง” (ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะ พจน์, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549)

และเมื่อแอนิเมชันในแบบสหายาโอะ มियाซากิคือศิลปะที่เปี่ยมด้วยความจริงใจจะสื่อสารกับผู้ชม ความรู้สึกที่ดื่มด่ำจับใจเหมือนที่เขาเคยรู้สึกกับผลงาน (The Legend of the White Snake, 1958) เมื่อครั้งเยาว์วัยจึงส่งผ่านไปยังผู้ชมได้ไม่ยาก

“มियाซากิช่วยให้คนที่แม้จะห่อเหี่ยว หมดเรี่ยวหมดแรง แต่เมื่อได้รับรู้ในเรื่องราวของเขา สิ่งที่ได้คือความอิมฟู พร้อมเดินไปข้างหน้า” (สุทธิชาติ ทรายักยานิช, สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549)

“งานของเขามันเป็นแรงบันดาลใจให้กับ Film Maker ทั่วไป รวมทั้งผมด้วยว่าโลกนี้ยังมีหนังดี ดี อิมเอิบ มีที่ที่อีกโลกหนึ่งทุกอย่างเป็นไปได้หมด ทำให้โลกเรามันกว้างขึ้น และช่วยเปิดโลกแอนิเมชันที่แตกต่างไปจากดิสนีย์” (คมกัญญา เข็มกำเนต, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549)

“เป้าหมายคนดูหนังดิสนีย์กว้างมาก เห็นชัดว่าทำเพื่อเอาใจคนดู ดูจบแล้วก็แค่รู้สึกสนุกดี แต่มियाซากิ สะท้อนความเป็นมนุษย์บางอย่าง ทำให้ได้ถูกคิดกลับไปมองตัวเอง กลับมาทบทวนชีวิต บางอย่าง เรื่องอย่างนี้มีมันอิมเอม ผิงในความรู้สึกมากกว่า ของดิสนีย์ดูจบแล้วก็จบกันไป วันรุ่งขึ้นก็ลืม” (ณัฐพงษ์ โธมะพนม , สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2549)

คงไม่ผิดนักหากจะกล่าวว่า ภาพยนตร์แอนิเมชันของมियाซากิได้สร้างสุนทรียภาพทาง จินตนาการ สุนทรียภาพทางอารมณ์ที่รู้สึกจับต้องเรื่องราวได้ สุนทรียภาพทางความรู้สึกหยุดพัก เพื่อให้คนดูไล่ทันเรื่องราว และสุนทรียภาพทางความรู้สึกที่ดื่มด่ำจับใจ ซึ่งสุนทรียภาพเหล่านี้ไม่ได้ให้แค่ ความเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นหน้าที่ขั้นพื้นฐานที่ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ให้กับผู้ชม แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับจากแดนอาทิตย์อุทัยรายนี้ได้ก้าวไปอีกขั้นด้วยการทำให้เจริญปัญญา และอาจถึงขั้นนำพาจิตวิญญาณ



## บทที่ 6

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องนวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากตัวบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ มิยาซากิ เป็นผู้กำกับทุกเรื่องคือ 9 เรื่อง รวมทั้งการวิจัยเอกสาร และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก กลุ่มนักสร้างสรรค์และผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพภาพยนตร์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน และหนังสือการ์ตูนจำนวน 12 คน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นวลักษณ์การเล่าเรื่อง และการนำเสนอสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชันของ มิยาซากิ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน แนวคิดเรื่ององค์ประกอบการนำเสนอในภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะในฐานะการสื่อสาร สุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน และรูปลักษณะนิยม ทฤษฎีเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะ ประพันธ์กร และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น เป็นแนวทางในการศึกษาวิเคราะห์

### สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในผลงานของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ส่งผลต่อเอกลักษณ์ในงานของเขาดังต่อไปนี้

#### 1.1 ภูมิหลัง

##### 1.1.1 วัยเยาว์: สงครามสร้างแรงบันดาลใจ

สิ่งที่ประทับในความทรงจำของ มิยาซากิ มากที่สุด คือความฝังใจจากสงครามโลกครั้งที่ 2 จากเหตุการณ์ที่พ่อของเขาเพิกเฉย กับการช่วยเหลือแม่ผู้ล้มลุกนอยที่อ่อนวอนขอติดรถไปด้วยเพื่อลี้ภัยสงคราม ความเสียใจที่ตัว มิยาซากิ ไม่กล้าร้องขอให้พ่อช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน

ส่งผลให้เขามาจดเซย์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันทุกเรื่องที่มีมุ่นนำเสนองานของเด็กๆ ที่มี ความกล้าหาญเล็กๆ ในใจเสมอ เพราะเขาหวังว่าผลงานของเขาจะปลุกความ “กล้า” ให้เด็กๆ ทำใน สิ่งที่ต้อง เพื่อจะได้ไม่มาเสียใจในภายหลังเหมือนกับเขา นอกจากนี้ความ “ไม่กล้า” ในวัยเยาว์ ส่งผลให้มิยาซากิกลายเป็นคน “กล้าหาญ” เมื่อยามโตขึ้น จนกลายเป็นแอนิเมเตอร์คลื่นลูกใหม่ของ สตูดิโอโตเอะ (Toei) บริษัทผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดใหญ่ในญี่ปุ่น และด้วยความ “กล้า” นี้เองที่ ผลักให้มิยาซากิออกไปค้นหาแนวทางของตนจนก่อตั้งสตูดิโอเป็นของตัวเองในที่สุด

### 1.1.2 วัยสังสมประสบการณ์: ค่อยเรียนค่อยรู้เพื่อค้นหาตัวตน

มิยาซากิมีโอกาสได้ลองผิดลองถูกกับการสร้างแอนิเมชันทางโทรทัศน์มายาวนานถึง 21 ปี ซึ่งเขาค้นพบว่าตัวเองไม่เคยชื่นชม และศรัทธาการสร้างงานแบบเข้าซามเย็นซาม เพื่อป้อน ระบบผลิตอุตสาหกรรมแอนิเมชันทางโทรทัศน์ ที่แทบไม่เปิดโอกาสให้แอนิเมเตอร์ได้แสดงฝีมือเลย สื่อที่เขาเชื่อมั่นคือ “ภาพยนตร์ที่ฉายในโรง” เท่านั้น เพราะเป็นสื่อที่จะเปิดโอกาสให้มิยาซากิถ่ายทอด ความคิดบางอย่างไปยังคนดูได้ ดังนั้นจึงพยายามสังสมประสบการณ์และสร้างชื่อเสียงเพื่อก่อตั้ง สตูดิโอของตัวเอง ซึ่งก็ประสบความสำเร็จเมื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกที่มิยาซากิคิดเอง เขียนเอง และกำกับเอง *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ทำรายได้ในญี่ปุ่นอย่างงดงาม พร้อมๆ กับคำชมจากนักวิจารณ์ จนทำให้มิยาซากิได้เงินทุนไปสร้างสตูดิโอของตัวเองที่ชื่อ “จิบลิ” สตูดิโอแห่งเดียวในเวลานั้นที่ประกาศตัวว่าจะสร้างแต่ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรง

### 1.1.3 วัยตกผลึกทางความคิด: สตูดิโอในฝันกับการก่อร่างสร้างตัวตน

สตูดิโอจิบลินับเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้าง “ตัวตน” ในแบบมิยาซากิ ขณะที่ มิยาซากิก็นำ “ตัวตน” ให้จิบลิเติบโตไปพร้อมๆ กัน เพราะการเป็นทั้งผู้บริหาร และผู้กำกับในตัวคนเดียวส่งผลให้เขามีอิสระในการสร้างงานอย่างเต็มที่ ซึ่งการตั้งสตูดิโอของตัวเองส่งผลให้เกิด องค์ประกอบที่เชื่อมโยงต่อการสร้างเอกลักษณ์ในผลงานเขาดังนี้

ก. ขั้นตอนการทำงาน: ใส่ใจในทุกรายละเอียด

การเป็นเจ้าของสตูดิโอเองเอื้อต่อการเปิดให้มิยาซากิแสดงความเป็นนักนิยม

ความสมบูรณ์แบบ (Perfectionist) ที่ควบคุมผลงานทุกขั้นตอนด้วยตัวเองออกมาอย่างเต็มที่ ทั้งการกำกับ เขียนบท คิดเรื่อง ออกแบบลักษณะนิสัยตัวละครหลัก แม้กระทั่งหากแอนิเมเตอร์ในทีมงาน ออกแบบความเคลื่อนไหวไม่ดีพอ มียาซากิก็กังมือแก้งานด้วยการวาดบนแผ่นเซลใหม่ทั้งหมด ส่งผลให้ตัวตนของเขาปรากฏในทุกๆ รายละเอียดของผลงาน จนทำให้มีแบบฉบับของตัวเองชัดเจน ซึ่งแตกต่างจากระบบสตูดิโอผลิตแอนิเมชันส่วนใหญ่เช่นฮอลลีวูดที่ทำงานกันเป็นทีม ผู้กำกับจึงไม่สามารถไล่ตัวตนลงไปเ็นผลงานได้มากนัก

ข .แนวทางบริหารงาน: เนื่อนำเทคนิค

แม้มียาซากิจะถูกเปรียบเทียบกับเป็นดิสเนย์แห่งญี่ปุ่น แต่แนวทางบริหารงานของเขากับดิสเนย์ต่างกันอย่างสิ้นเชิง ดิสเนย์เน้นคิดค้นเทคนิคใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และไม่ได้สร้างแค่ภาพยนตร์แอนิเมชันเพียงอย่างเดียว แต่สร้างภาพยนตร์คนแสดง สอนสนุก ฯลฯ แต่มียาซากิทุ่มเทให้กับการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเพียงอย่างเดียว ไม่ได้หันไปเอาดีด้านสร้างภาพยนตร์คนแสดง หรือการขายสินค้าจากลักษณะตัวละครเป็นหลัก ความชำนาญ และขณะที่ดิสเนย์เปลี่ยนไปสร้างแอนิเมชันเป็น 3 มิติทั้งหมดแล้ว มียาซากิยังคงยึดการออกแบบด้วยมือเพื่อรักษาเอกลักษณ์ของความ เป็นภาพ 2 มิติ และสิ่งสำคัญคือเพื่อรักษาการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครที่เป็นมนุษย์ของเขาให้ยังคงสื่ออารมณ์อันละเอียดอ่อนได้อยู่เหมือนเดิม

## 1.2 แรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจของมียาซากิเกิดจากการเสพงานศิลปะมากมาย แต่งานที่เป็นความประทับใจ ครั้งแรกและถือเป็นหัวใจในการทำงานของเขานั้นมีที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น และของยุโรป 2 เรื่องคือ

### 1.2.1 *The Legend of White Snake*: ต้นแบบเรื่องราวที่มุดำจับใจ

สิ่งที่ทำให้มียาซากิหันเหจากความใฝ่ฝันการเป็นนักวาดหนังสือการ์ตูนสู่การเป็นแอนิเมเตอร์คือการค้นพบภาพยนตร์แอนิเมชันสี่เรื่องยาวเรื่องแรกของญี่ปุ่น *Hakujaden (The Legend of White Snake, 1958)* หรือนางพญางูขาว ภาพยนตร์เมโสดราม่าที่เล่าเรื่องของคู่รักที่ต้องฝ่าอุปสรรคด้วยการต่อสู้กับปีศาจร้ายเรื่องนี้กระทบใจมียาซากิในวัย 17 ปีอย่างมากจนกลับไปนอน

ร้องให้ทั้งคืนเมื่อคิดเปรียบเทียบเรื่องราวของตัวละครกับชีวิตของตัวเอง ซึ่งความประทับใจแรกพบในภาพยนตร์แอนิเมชันที่ไม่ได้ให้แค่ความบันเทิง แต่สร้างเรื่องราวที่มด้าจับใจจนลึกลงไปยังจิตวิญญาณแบบนี้ จึงกลายเป็นแนวทางที่เขาชื่นชอบและยึดมั่นในการสร้างผลงานในเวลาต่อมา

### 1.2.2 *Snow Queen*: ต้นแบบความเคลื่อนไหวแสนประณีต

นอกจากใส่ใจต่อการเล่าเรื่องแล้ว ความเคลื่อนไหวของตัวละครก็เป็นความโดดเด่นในงานของมียาซากิเช่นกัน จากความประทับใจที่มีต่อภาพยนตร์แอนิเมชันรัสเซียเรื่อง *Snow Queen* (1975) ของผู้กำกับ เลฟ อทามานอฟ (Lev Atamanov) ที่ออกแบบความเคลื่อนไหวได้อย่างประณีต และให้ความสำคัญต่อรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละคร ส่งผลให้มียาซากิยึดมั่นในการออกแบบความเคลื่อนไหวตัวละครที่นุ่มนวล รวมทั้งการถ่ายทอดอารมณ์ และจิตวิญญาณของตัวละครเป็นสิ่งสำคัญในผลงานของเขา

### 1.2.3 *มารดาผู้เข้มแข็ง*

นอกเหนือจากภาพยนตร์แล้วยังมีบุคคลที่มียาซากิให้ความรักและเคารพจนมีอิทธิพลในการสร้างผลงานคือ มารดาผู้เข้มแข็ง ซึ่งเรื่องราวของมารดาของเขาก็ปรากฏในผลงานเรื่อง *My Neighbor Totoro* (1988) และน่าจะมีส่วนให้ผลงานของมียาซากิ มักมีตัวละครผู้หญิงเป็นตัวนำอยู่เสมอ

## 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นกับกลวิธีสร้างสรรค์ผลงาน

นอกเหนือไปจากภูมิหลัง และแรงบันดาลใจที่กล่าวมาแล้ว ยังมีปัจจัยภายใต้ที่เกิดจากบริบทสังคมซึ่งส่งผลต่อแนวคิดการทำงานของมียาซากิอย่างยิ่ง นั่นก็คือ

### 1.3.1 ระบบอุตสาหกรรมแอนิเมชันญี่ปุ่น: ดินร่นจากระบบ

แนวคิดการผลิตแอนิเมชันญี่ปุ่นในยุคที่มียาซากิเริ่มทำงานนั้นถูกครอบงำด้วย

แนวทางการวาดที่แสดงอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจนเกินจริงตามหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga) ซึ่งส่งผลให้แอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่แทบไม่ต่างจากภาพในหนังสือการ์ตูน รวมทั้งอิทธิพลจากการออกแบบความเคลื่อนไหวตัวละครโดยลอกเลียนแบบให้เหมือนธรรมชาติ (Rotoscope) ที่มีต้นแบบจากดิสเนย์ และทรงอิทธิพลในระบบผลิตแอนิเมชันของญี่ปุ่นยุคแรกนั้น มียาซากิมองว่าเป็นตัวการร้ายที่ทำลายคุณค่าของแอนิเมชัน จึงส่งผลให้การออกแบบความเคลื่อนไหวตัวละครของมียาซากิ เป็นไปในทิศทางตรงกันข้าม นั่นคือเน้นการออกแบบอันเรียบง่าย และไม่เลียนแบบธรรมชาติร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่ยังใส่ใจจินตนาการลงไปในท่าทางของตัวละครมากกว่า

### 1.3.2 วัฒนธรรมการให้คุณค่าสื่อการ์ตูน และแอนิเมชันของชาวญี่ปุ่น

วัฒนธรรมการเสพสื่อการ์ตูน และแอนิเมชันของคนญี่ปุ่นที่มีผู้เสพและผู้สร้างเป็นจำนวนมากส่งผลต่อแนวคิดการสร้างงานอันเป็นเอกลักษณ์ของมียาซากิ 2 ประการหลักคือ

#### ก. แอนิเมชันไม่ใช่แค่เรื่องของเด็ก

จากมุมมองเรื่องแอนิเมชันของชาวญี่ปุ่นที่มีผู้ชมทุกเพศทุกวัย ส่งผลให้ผลงานของมียาซากินำเสนอเรื่องราวที่ต้องใช้ความคิด ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมมนุษย์อยู่เสมอซึ่งนอกจากจะเป็นเอกลักษณ์ในงานของเขาแล้วยังเป็นนวัตกรรมการนำเสนอที่ต่างไปจากแอนิเมชันทั่วไปที่ยังมุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็ก

#### ข. แอนิเมชันไม่จำเป็นต้องหลีกเลี่ยงความรุนแรง

เมื่อไม่คำนึงถึงกลุ่มผู้ชมที่ต้องเป็นเพียงแค่เด็กเหมือนเช่นแอนิเมชันทั่วไปโดยเฉพาะจากฮอลลีวูด มียาซากิจึงกล้านำเสนอภาพความรุนแรงในผลงานแบบไม่อ้อมค้อม เช่นภาพหัวคนหลุดจากบ่าในเรื่อง Princess Mononoke (1997) ซึ่งนับเป็นทั้งเอกลักษณ์ในงานของมียาซากิและเป็นนวัตกรรมการนำเสนอที่แตกต่างจากงานแอนิเมชันส่วนใหญ่โดยเฉพาะในฮอลลีวูดที่ต้องคำนึงถึงการจัดกลุ่มคนดู (Rating) จึงไม่สามารถนำเสนอภาพความรุนแรงออกมาได้เต็มที่

## 1.4 พัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน

การทำงานของมียาซากินั้นไม่กระโดดข้ามขั้น เริ่มจากผู้ออกแบบภาพความ

เคลื่อนไหว (In-Between) ต่อด้วยผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) จนถึงการเป็นผู้กำกับ (Director) แอนิเมชันทางโทรทัศน์ ไปสู่ปลายทางการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ แอนิเมชันที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งความรู้ที่ค่อยๆ บ่มเพาะและสั่งสมในแต่ละตำแหน่ง จึงส่งผลให้เกิดความเชี่ยวชาญในเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างแท้จริง อันเป็นลักษณะของผู้กำกับประพันธ์ (Auteurism) ที่มักใส่ตัวตนลงไปในงานและมีเอกลักษณ์ในการทำงานอย่างชัดเจน ซึ่งก็น่าจะเป็นสาเหตุสำคัญที่ส่งผลให้ผลงานของมियाซากิประสบความสำเร็จอยู่เสมอ

หากกล่าวโดยสรุปแล้วเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานของมियाซากินั้นมีส่วนเชื่อมโยงจากองค์ประกอบต่างๆ 9 ประการคือ

1. เหตุการณ์กระทบใจจากสงคราม → ส่งผลให้เกิดความกล้าหาญในการชี้นำระบบการทำงาน และกล้านำเสนอความเชื่อของตัวเองในผลงาน
2. การเรียนรู้จากระบบสตูดิโอผลิตแอนิเมชันขนาดใหญ่ → ส่งผลให้ค้นพบแนวทางการสร้างงานเฉพาะตนคือการตั้งสตูดิโอจิบลีเพื่อสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันในโรงภาพยนตร์เท่านั้น
3. การตั้งสตูดิโอของตัวเอง → ส่งผลให้ใส่ใจส่วนตัวในงานทั้งความใส่ใจในรายละเอียด ความสมบูรณ์แบบในการกำกับด้วยตัวเองทุกขั้นตอน และสามารถบริหารงานด้วยแนวคิด “เนื้อหา นำ เทคนิค” ซึ่งทำให้รักษาเอกลักษณ์ผลงานที่ผสมผสานเทคนิค 2 มิติ และ 3 มิติในภาพยนตร์แอนิเมชันโดยไม่สูญเสียความเป็นตัวเอง
4. แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *Legend of White Snake* → เป็นต้นแบบการสร้างเรื่องราวที่ดื่มด่ำจับใจ
5. แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชัน *Snow Queen* → เป็นต้นแบบความเคลื่อนไหวตัวละครที่ประณีตและใส่ใจรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ
6. แรงบันดาลใจจากมารดา → ส่งผลให้สร้างเรื่องราวที่เกี่ยวกับมารดา และส่งผลต่อการสร้างตัวละครหลักเป็นผู้หญิง
7. ความไม่พอใจแนวคิดในการสร้างแอนิเมชันญี่ปุ่น เกี่ยวกับการสร้างภาพเกินจริงตามแบบหนังสือการ์ตูน และแนวคิดการลอกเลียนแบบความเคลื่อนไหวจากธรรมชาติ → ส่งผลให้เกิดการสร้างงานเรียบง่าย แต่ใส่ใจจินตนาการและรายละเอียดลงในการออกแบบความเคลื่อนไหว

8. วัฒนธรรมการให้คุณค่าต่อสื่อการ์ตูนและภาพยนตร์แอนิเมชันของชาวญี่ปุ่น → ส่งผลต่อแนวคิดในการสร้างเรื่องราวต่างๆ และเป็นปัญหาสังคม และการนำเสนอภาพความรุนแรงในผลงานอย่างตรงไปตรงมา

9. พัฒนาการในการสร้างผลงานที่เป็นไปตามลำดับขั้น → ส่งผลต่อความเชี่ยวชาญในการทำงานซึ่งปมเพาะและตกผลึกจนทำให้ค้นพบแนวทางอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง

จากข้อสรุปทั้ง 9 ประการนี้เมืองค้ประกอบ 2 ประการที่นอกจากจะเป็นเอกลักษณ์ในผลงานแล้วยังเป็นนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากแอนิเมชันทั่วไปนั่นก็คือ การนำเสนอเรื่องราวต่างๆ และการนำเสนอความรุนแรงอย่างไม่อ้อมค้อม ซึ่งการนำเสนอวลักษณ์ในผลงานของมียาซากิยังมีรายละเอียดปลีกย่อยอีกมากซึ่งจะกล่าวในสรุปผลตามวัตถุประสงค์ข้อ 2 ต่อไป

2. ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ มีวลักษณ์ในการเล่าเรื่องดังปรากฏตามองค์ประกอบในภาพยนตร์ 2 ส่วนหลักคือ

ส่วนที่ 1 กลวิธีการเล่าเรื่อง

ส่วนที่ 2 กลวิธีนำเสนอด้านเทคนิค (ที่เกิดจากภาษาภาพยนตร์และแอนิเมชัน)

ส่วนที่ 1 กลวิธีการเล่าเรื่อง เมืองค้ประกอบที่ทำให้เกิดวลักษณ์ 9 ประการดังนี้

### 1. ที่มาเค้าโครงเรื่อง : หยิบตำนานพื้นบ้านมาสร้างโลกใหม่

มียาซากิคิดสร้างเรื่องราวขึ้นเองเกือบทั้งหมด โดยหยิบยืมเรื่องราวจากตำนานพื้นบ้าน เช่นวิญญาณ เทพเจ้ามาบางส่วน ก่อนแต่งแต่จินตนาการส่วนตัวเข้าไป กลายเป็นการสร้างเรื่องราวจินตนาการขึ้นใหม่ เช่นโลกแห่งเทพเจ้าและวิญญาณหลากหลายชนิดใน *Spirited Away* (2001) หรือปั้นแต่งเทพผู้พิทักษ์ป่าในรูปของกวางในเรื่อง *Princess Mononoke* (1997) ขณะที่สตูดิโอผลิตแอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกันมักไม่สร้างผลงานขึ้นใหม่ แต่จะเดินไปตามรอยอุตสาหกรรมผลิตที่ต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตอน คือเริ่มจากหนังสือการ์ตูน (Manga) ที่โด่งดังก็จะถูกหยิบไปสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายทางโทรทัศน์ ก่อนนำไปสู่ภาพยนตร์ที่ฉายในโรงในที่สุด ซึ่งการแต่ง

เรื่องราวขึ้นเองทำให้**มियाซากิ**ไม่ถูกตีกรอบจากความคาดหวังของผู้ชมที่เคยอ่านหนังสือการ์ตูน หรือดูแอนิเมชันทางโทรทัศน์มาแล้ว จึงสามารถถ่ายทอดจินตนาการส่วนตัวใส่ลงไปในงานได้อย่างเต็มที่ แต่ขณะเดียวกันก็ตรงกันข้ามกับแนวทางการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์ตามงานวิจัยเรื่องจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ของจุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) ที่พบว่ามักหยิบยืมมาจากเทพนิยายตะวันตก ประเภทเจ้าหญิงเจ้าชาย หรือวรรณกรรมเยาวชนที่มีชื่อเสียงอยู่แล้ว แอนิเมชันของดิสนีย์จึงมีกรอบเช่นเดียวกับแอนิเมชันญี่ปุ่นทั่วไปที่ไม่สามารถฉีกแนวการสร้างให้ผิดเพี้ยนจากของเดิมได้มากนัก ดังนั้นสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของ**มियाซากิ**จึงเป็นเรื่องราวแปลกใหม่ที่ทำให้ผู้ชมคาดไม่ถึงอยู่เสมอ

## 2. การสร้างโลกจินตนาการ : จินตนาการเหนือจริงที่สัมผัสได้

**มियाซากิ**ไม่ได้สร้างโลกจินตนาการที่ล้ำยุคเกินจริงเหมือนแอนิเมชันแนววิทยาศาสตร์ (Sci-Fi Animation) ของญี่ปุ่นในยุคเดียวกันที่ให้จินตนาการล้ำลึกจนยากจะเข้าถึง และไม่ได้ทุ่มเทสร้างโลกแฟนตาซีประเภทโลกของเล่น โลกปีศาจ โลกของสัตว์ได้ทะเลเหมือนเช่นสตูดิโอจากฝั่งตะวันตกอย่างดิสนีย์ หรือพิกซาร์ แต่จินตนาการของเขาไม่เคยหลุดไปจากโลกแห่งความจริง จินตนาการของ**มियाซากิ**เกิดจากธรรมชาติ และสิ่งมีชีวิตรอบๆ ตัวมนุษย์ที่คุ้นชินกันอยู่ และแม้จะมีการสร้างโลกจินตนาการเหนือจริงเช่นโลกแม่มด พ่อมด และเทพเจ้า แต่ก็ยังเป็นเพียงโลกสมมติที่เขาใช้เป็นเครื่องมือสะท้อนเรื่องราว และเหตุการณ์บนโลกแห่งความเป็นจริง เช่นการสร้างเรื่องราวของแม่มดที่ทำธุรกิจส่งของในโลกมนุษย์ใน *Kiki's Delivery Service* (1989) หรือโลกแห่งเทพเจ้าและวิญญาณที่มีผู้ปกครองหลงใหลในวัตถุที่เปรียบเหมือนโลกมนุษย์ใน *Spirited Away* (2001) กลวิธีที่เขาใช้สร้างจินตนาการจึงเป็นการสร้างโลกจินตนาการที่ใกล้ตัวมนุษย์ ทำให้ทุกคนเข้าถึงและสัมผัสได้

## 3. โครงเรื่อง : เสมือนเรียบง่ายแต่ยากจะคาดเดา

องค์ประกอบในโครงเรื่องของ**มियाซากิ**ผิดจากแบบแผนแอนิเมชันทั่วไปดังนี้

3.1 มีโครงเรื่อง (Plot) หลัก และโครงเรื่องรอง ที่ซับซ้อนมากกว่าแอนิเมชันจากตะวันตก เช่น *Princess Mononoke* (1997) มีโครงเรื่องที่ซ้อนกันอยู่ไม่น้อยกว่า 3 ถึง 4 เรื่องที่กล่าวถึงการจัดสรรทรัพยากรธรรมชาติให้ลงตัวกับกลุ่มคนที่มีหลากหลายชนชั้น หลากหลายที่มา



### 3.2 มีจุดวิกฤติ (Climax) ที่ไม่เร้าอารมณ์ เช่นใน *My Neighbor Totoro* (1988)

ตัวละครหลักของเรื่องอย่างเมย์หายตัวไปจากบ้าน จนทำให้คนดูคาดเดาว่าต้องเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงขึ้น แต่จุดวิกฤติของเรื่องกลับกลายเป็นไม่มีเรื่องร้ายแรงใดใดเกิดขึ้นเลย ตลอดทั้งเรื่องมีแต่ความเรียบง่ายของการใช้ชีวิตในชนบท หรือใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) มียาซากินำเสนอว่าสงครามระหว่างกลุ่มแมลงยักษ์ (ตัวโอห์ม) กับชนเผ่าโทลเมเกี้ยนกำลังจะเกิดขึ้นอยู่ตรงหน้าแล้ว แต่ตัวละครเอกอย่างเจ้าหญิงเนาซึกากลับเข้ามายุติเรื่องราวไม่ให้มีการนองเลือดอันน่าจะเป็นจุดวิกฤติที่คนดูคาดเดาไว้ล่วงหน้า ดังนั้นจุดวิกฤติในงานของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้จึงมักสร้างอารมณ์ที่คาดไม่ถึงจากคนดู โดยอาศัยการสร้างจุดวิกฤติที่ไม่เร้าอารมณ์ตามจังหวะเวลาที่ควรนำเสนอตามที่คนดูคุ้นชินนั่นเอง ซึ่งก็เป็นแนวทางการสร้างจุดวิกฤติที่ตรงกันข้ามกับภาพยนตร์แอนิเมชันของดิสนีย์เพราะงานวิจัยเรื่องจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ซึ่งจุฑามาศ สุกิจจานนท์ (2539) วิเคราะห์เอาไว้พบว่าโครงเรื่องแอนิเมชันดิสนีย์นั้นมีเนื้อเรื่องที่เร้าอารมณ์ให้ผู้ชมตื่นเต้นและสนใจติดตามไปจนจบ

3.3 การปิดเรื่อง (Ending) ไม่เป็นการจบแบบปิดเหมือนแอนิเมชันส่วนใหญ่ เพราะไม่เฉลยทุกส่วนของภาพยนตร์ แต่ทิ้งพื้นที่ทางความคิดให้คนดูได้จินตนาการต่อเองเช่นใน *Howl's Moving Castle* (2004) ตัวละครเอกอย่างโซฟีวัย 18 ปีที่ถูกสาปให้กลายเป็นหญิงชราวัย 90 ปีตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่เมื่อถึงจุดสิ้นสุดของเรื่องราว มียาซากิกลับเลือกจะให้โซฟียังคงไม่คืนร่างเดิม ซึ่งเป็นประเด็นที่ทิ้งไว้ให้คนดูคิดเพื่อสะท้อนถึงแก่นเรื่องราว

## 4. ความขัดแย้ง : นิยามใหม่ของผู้ชนะ

ความขัดแย้งในภาพยนตร์ของมียาซากิแตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไปคือ

4.1 เน้นความขัดแย้งภายในตัวละครมากกว่าแอนิเมชันทั่วไปที่มุ่งสร้างความขัดแย้งภายนอกไม่ว่าจะเป็นระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน หรือมนุษย์กับธรรมชาติ หรือสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่นแอนิเมชันจากฮอลลีวูดที่มักสร้างเหตุการณ์ร้ายแรง หรือตัวละครฝ่ายร้ายซึ่งเป็นอุปสรรคภายนอกให้ตัวละครเอกต้องฟันฝ่า แต่ปรคมความขัดแย้งในแบบมียาซากิต้องการจะนำเสนอว่า *ฮีโร่ที่แท้จริงอยู่ข้างในจิตใจ* เพราะตัวละครของเขาที่ต้องฝ่าฟันด้านสำคัญคือการชนะใจตัวเอง เช่นแม่แมดกิกิใน *Kiki's Delivery Service* (1989) ที่แม้จะเป็นเรื่องราวการฝึกฝนตัวเองของแม่มดน้อย แต่ตลอดทั้งเรื่องกลับไม่มีผู้ร้ายมาให้เธอทดลองเวทมนตร์เพื่อเอาชนะ แต่ก็กลับต้องเอาชนะปร

ศรัทธาที่เหือดหายไปจากใจเพราะภารกิจส่งของของเธอที่กลายเป็นสิ่งไร้ค่าในสายตาผู้รับ การสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละครแบบนี้จึงแตกต่างจากแนวทางการสร้างความขัดแย้งของแอนิเมชันจากดิสนีย์ ซึ่งในงานวิจัยเรื่องจริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์นั้น จูทามาตสุกิจางานท์ (2539) วิเคราะห์ไว้ว่าปมปัญหาที่ตัวละครเอกในแอนิเมชันดิสนีย์จะต้องฝ่าด่านให้ได้ ก็คือการเอาชนะตัวละครผู้ร้าย ด้วยจริยธรรมที่ดีของตัวเอง เพื่อให้ผู้ชมรับรู้สิ่งที่ตรงกันข้ามกับจริยธรรมดีและจะได้เข้าข้างตัวละครเอกมากขึ้น

4.2 ฉากการต่อสู้ซึ่งเป็นการนำเสนอความขัดแย้งระหว่างมนุษย์และมนุษย์ด้วยกัน มีความรุนแรงที่สมจริงสมจังมากกว่าแอนิเมชันจากตะวันตก เช่นใน *Princess Mononoke* (1997) ตัวเอกของเรื่องอย่างเจ้าชายอะชิทากะยิงธนูปลิดหัวคนจนเลือดพุ่ง ซึ่งการนำเสนอภาพความขัดแย้งรุนแรงในงานของมียาซากิเกิดขึ้นได้เพราะไม่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในการเข้าฉายตามโรงภาพยนตร์เหมือนการให้เรต (Rating) ภาพยนตร์ในฮอลลีวูด

4.3 การคลี่คลายความขัดแย้งแตกต่างไปจากแอนิเมชันจากฮอลลีวูด โดยมียาซากินำเสนอว่าทางออกของความขัดแย้ง ไม่ใช่การเอาชนะฝ่ายตรงข้าม แต่ให้ค่อยเจรจาหันหน้าเข้าหากัน เช่นใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) และใน *Princess Mononoke* (1997) ซึ่งนำเสนอเรื่องราวการก่อสร้างความเชื่องช้ากันของทั้งมนุษย์ แมลง และเทพเจ้านั้นไม่ใช่ทางออกของปัญหา แต่การไม่ล้ำเส้นซึ่งกันและกันจะนำมาซึ่งความสงบสุขของทุกฝ่าย

4.4 มีผลงานอยู่หนึ่งเรื่องที่แทบไม่มีความขัดแย้งให้จับต้องได้ คือ *My Neighbor Totoro* (1988) โดยมียาซากิสร้างตัวละครวิญญาณป่าใจดีที่ไม่ทำร้ายเด็ก ทำให้เกิดความรู้สึกตรงกันข้ามกับความคาดหวังของคนดูที่คิดว่าวิญญาณต้องเป็นสิ่งเลวร้าย จึงเป็นกลวิธีสร้างความขัดแย้งที่บางเบาแต่กลับทำให้เนื้อเรื่องยากจะคาดเดาเพราะเล่นกับความคาดหวังของคนดู ซึ่งเป็นวิธีการสร้างความขัดแย้งที่แตกต่างจากแอนิเมชันอื่นๆ ไปที่มักเพาะสร้างความขัดแย้ง สร้างอุปสรรคให้ตัวละครมีเป้าหมายต้องฝ่าฟันอย่างชัดเจน

## 5. ตัวละคร : ไม่มีตัวเอกสมบูรณ์แบบ และไม่มีตัวร้ายถาวร

ตัวละครในแอนิเมชันของมียาซากิโดดเด่นกว่าแอนิเมชันอื่นๆ ไปหลายประการดังนี้

5.1 ตัวละครเอกเป็นเด็กผู้หญิง วัยประมาณ 5-15 ปี ถึง 7 เรื่อง ซึ่งแตกต่าง

จากแอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่แม้จะมีตัวเอกเป็นผู้หญิง แต่ตัวละครเอกเหล่านั้นมักมีความเก่งกาจ หรือมีคุณสมบัติพิเศษบางอย่าง ขณะที่ตัวละครของมียาซากิเป็นเด็กผู้หญิงธรรมดาๆ ที่แทบทุกเรื่อง ต้องมีช่วงเวลาในตัวเอกร้องให้เมื่อยามท้อแท้ นั่นอาจเป็นเพราะมียาซากิต้องการนำเสนอตัวละครที่มีชีวิตและจิตใจเหมือนมนุษย์คนหนึ่ง ซึ่งตัวละครเอกที่เป็นเหมือนมนุษย์ปุถุชนธรรมดาๆ แถมยังเป็น เด็กผู้หญิงซึ่งอยู่ในวัยแห่งความเปลี่ยนแปลงข้ามผ่านไปยังวัยรุ่นแบบนี่ จึงสร้างความรู้สึกเข้าถึง เอาใจช่วย และตรึงอารมณ์ให้คนดูได้ลุ้น และติดตามเรื่องราวไปจนจบ เช่นใน *Spirited Away (2001)* ซึ่วโรเด็กผู้หญิงธรรมดาๆ วัย 10 ขวบหลุดไปในโลกแห่งวิญญาณจึงต้องค้นหาทางกลับโลกมนุษย์ โดยที่ไม่มีเวทมนตร์ หรือปาฏิหาริย์มาคอยช่วย ซึ่งการสร้างตัวละครเด็กผู้หญิงวัยเพียงสิบขวบที่ต้อง เรียนรู้ เสาะหาทางออกด้วยตัวเองแบบนี้ก็เพื่อตรึงอารมณ์ให้คนดูลุ้นตามตัวละครไปตลอดรอดฝั่ง ทดแทนการสร้างโครงเรื่องเรื่องที่ไม่เร้าอารมณ์อีกทางหนึ่งด้วย

5.2 ตัวละครหญิง (ที่ไม่ใช่ตัวเอก) มักจะได้รับบทเด่น โดยตัวละครที่เป็น ผู้หญิงในภาพยนตร์ของมียาซากิมีคุณสมบัติร่วมกันคือความเป็น "หญิงแกร่ง" ซึ่งตัวละครเอกที่เป็น เด็กหญิง และบทเด่นต้องเป็นผู้หญิงเหล่านี้ จึงแสดงออกถึงความต้องการเห็นความเปลี่ยนแปลงของ สถานภาพผู้หญิงญี่ปุ่นในปัจจุบันที่ยังคงมีบทบาทไม่ทัดเทียมกับผู้ชาย

5.3 ไม่มีผู้ร้ายที่แท้จริง ในภาพยนตร์ของมียาซากิ ไม่มีประเด็นเชิดชู ฮีโร่เหมือนภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด หรือแม้แต่ภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง โดยในงานวิจัยเรื่อง การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์สของทศนัย กุลบุญลอย (2544) ได้กล่าวถึง ความนิยมในการยกย่องวีรบุรุษของชาวอเมริกันซึ่งส่งผลต่อการสร้างภาพยนตร์ว่า เป็นเพราะ สหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่เกิดใหม่ทำให้ชาวอเมริกันต้องคิด และจินตนาการสร้างวีรบุรุษ ให้เป็นผู้ที่ ต่อสู้เพื่อสังคมอย่างกล้าหาญและมุ่งมั่นที่จะทำให้อุดมการณ์เป็นจริงตามภาพฝันแบบอเมริกัน (American Dream) ผู้ร้ายในภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งรวมทั้งภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง และภาพยนตร์ แอนิเมชันจึงมักสร้างลักษณะตัวละครให้มีด้านมืด มีความเลวร้ายอย่างชัดเจนเพื่อเชิดชูความเป็นฮีโร่ ของตัวละครเอกเมื่อยามเอาชนะผู้ร้ายได้สำเร็จ แต่ผู้ร้ายในภาพยนตร์ของมียาซากิกลับไม่ได้มี ลักษณะนิสัยเลวร้ายชัดเจน ทุกตัวละครมีเหตุผลในการกระทำของตัวเอง และมักจะมีแง่มุมที่ดีแฝงอยู่ ในตัว รวมทั้งในตอนจบตัวละครที่คิดตรงข้ามกับตัวเอกก็มักจะเปลี่ยนความคิด หรือกลับใจคิดในทาง ที่ดีเสมอ ขณะที่ตัวละครเอกก็ไม่ได้มีความคิดจะเอาชนะผู้ร้ายในเรื่องเหมือนเช่นแอนิเมชันทั่วไป ตัว ละครทุกตัวไม่ขาวจัด ดำจัด เพราะเป็นตัวละครแบบกลม (Rounded Character) ในขณะที่ตัวละคร ในแอนิเมชันทั่วไปมักนำเสนอลักษณะนิสัยเพียงด้านเดียวแบบตัวละครแบน (Typed Character) ซึ่ง แยกแยะลักษณะนิสัยที่ดี -เลวออกมาอย่างชัดเจน

5.4 บทบาทตัวละครเอกไม่เป็นไปตามแบบวลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ที่เป็นแนวทางการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องเล่าต่างๆ ซึ่งมีที่มาจากกร วิเคราะห์นิทานพื้นบ้านรัสเซีย และมักพบว่าตัวละครมักมีบทบาทที่ชัดเจน เช่นพระเอกต้องคอยช่วยเหลือนางเอก แต่แอนิเมชันของมียาซากิกลับสลับบทบาท 2 ตัวละครนี้อยู่เสมอ โดยตัวละครผู้หญิงที่เป็นตัวเอก (นางเอก) มักจะได้รับบทเด่นกว่าตัวละครเอกที่เป็นผู้ชาย (พระเอก) จนทำให้ตัวละครเอกหญิง ได้รับบทพระเอก ส่วนตัวละครเอกชาย ได้รับบทนางเอกแทน เช่นใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) *Spirited Away* (2001) และ *Howl's Moving Castle* (2004) ตัวละครเอกหญิงอย่างเจ้าหญิงเนซึก้า ชิชิโร่ และโซฟีรับบทบาทเป็นฝ่ายช่วยเหลือตัวเอกชายให้นำไปสู่จุดวิกฤติและบทสรุปของเรื่อง

## 6. แก่นเรื่อง : ใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า

การตั้งคำถามของแก่นในภาพยนตร์มียาซากิไปไกลกว่าขอบเขตของแอนิเมชันจากฮอลลีวูดที่คนดูคุ้นชินอย่างมาก กล่าวคือภาพยนตร์แอนิเมชันฮอลลีวูดนั้นมีแก่นเรื่องเหมือนกันคือ *ความดีย่อมชนะความชั่วเสมอ* แต่แก่นในภาพยนตร์ของมียาซากิตั้งคำถามเกี่ยวกับแง่มุมของชีวิตที่ลึกซึ้งมากไปกว่าใครดีใครเลว โดยมีคำถามกว้างๆ ให้คนดูได้ขบคิดคือ *เราจะใช้ชีวิตอยู่บนโลกนี้อย่างมีคุณค่าได้อย่างไร?* ซึ่งคำตอบที่แยกย่อยออกไปก็คือ

6.1 *จัดสงครามสร้างสันติภาพ* ภาพยนตร์หลายเรื่องของมียาซากินำเสนอภาพความขัดแย้งรุนแรง การก่อสงครามของมนุษย์ที่มีต่อมนุษย์ และมนุษย์กับธรรมชาติ ซึ่งเป็นผลมาจากความรู้สึกเกลียดชังสงครามในวัยเยาว์ เช่นสงครามหลากหลายเผ่าพันธุ์ทั้งคน เทพเจ้า และแมลงใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ซึ่งมียาซากิชี้ทางออกว่าการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขจะช่วยให้เกิดสันติภาพแก่ทุกฝ่าย หรือใน *Porco Rosso* (1992) อดีตนักบินรบที่ไม่อยากเป็นคนเพราะการเป็นคนต้องฆ่าคนด้วยกันในสงครามเลยเลือกจะใช้ชีวิตเป็นหมูดีกว่า ซึ่งนับเป็นการเสียดสีผู้คนที่ชอบก่อสงครามในโลกปัจจุบัน

6.2 *หวนสู่รากเหง้า* มียาซากินำเสนอประเด็นการมองโลกในแง่ดีทุกเรื่อง ซึ่งสุดท้ายแล้วทุกสิ่งต้องหวนคืนสู่หนทางสงบสุขตามความเชื่อของชาวญี่ปุ่นซึ่งมีอิทธิพลมาจากแนวคิดของศาสนาชินโต และแนวคิดตามแบบฉบับของชาวตะวันออก ซึ่งจะเห็นได้จากการพูดถึงประเด็นสงครามในหลายๆ เรื่องที่ลงเอยด้วยความสงบสุข (เช่น *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984), *Princess Mononoke* (1997) และ *Howl's Moving Castle* (2004) รวมทั้งการนำเสนอ

ประเด็นเคารพรักรักรวมชาติ และการมองว่าทุกสิ่งทุกชีวิตมีค่าเท่าเทียมกัน ซึ่งแสดงถึงความเชื่อของศาสนาชินโตดั้งเดิม ที่เน้นการใช้ชีวิตที่เรียบง่าย กลมกลืนกับธรรมชาติ และให้ความสำคัญกับทุกหน่วยบนโลก ทั้งคน สัตว์ ต้นไม้ วิญญาณ เทพเจ้า หรือแม้กระทั่งฝุ่นในบ้านเก่าๆ ก็มีชีวิต มีจิตวิญญาณเสมอ งานของมियाซากิแทบทุกเรื่องจึงใส่ประเด็นการอนุรักษ์ธรรมชาติมาเป็นแก่นสำคัญ และกระตุ้นให้มนุษย์ควรปฏิบัติต่อทุกสิ่งอย่างทะนุถนอม เช่นใน *My Neighbor Totoro (1988)* ที่สร้างเรื่องราวการผูกมิตรระหว่างคนกับวิญญาณผู้พิทักษ์ป่า ซึ่งเป็นการสะกิดเตือนให้มนุษย์หันมามองธรรมชาติว่าเป็นเพื่อนกับมนุษย์และควรให้ความเคารพ รวมทั้งเรียกร้องให้เกิดการยอมรับนับถือเพื่อนมนุษย์ที่มีความแตกต่างหลากหลายบนโลกซึ่งแสดงออกทางตัวละครหญิงโคโนะ และคนเป็นโรคเรื้อนที่ได้รับโอกาสให้ทำงานในโลหะนครใน *Princess Mononoke (1997)* ซึ่งการหวงคืนสู่วากแห่งน้ำเดิมของตัวเองนั้นอาจเป็นเพราะต้องการต้านทานกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลกที่หมุนตามเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วจนคนในยุคเก่าอย่างมियाซากิไล่ตามไม่ทัน

6.3 การดำรงตัวตนให้อยู่ในโลกยุคปัจจุบันเพื่อไม่ถูกกลืนหายไปกับสังคมวัตถุนิยม ผลงานในระยะหลังของมियाซากิตั้งคำถามเรื่องนี้ชัดเจนขึ้น เช่น *Spirited Away (2001)* ที่เสนอโลกแห่งวิญญาณและเทพเจ้าที่ทุกคนบูชาวัตถุสิ่งของ เงินทองไม่ต่างไปจากโลกมนุษย์ หรือใน *Howl's Moving Castle (2004)* ตัวละครอย่างพอมดแม่มดต่างหลงใหลแต่เพียงความงดงามของร่างกายจนหลงลืมความงดงามภายในจิตใจ ซึ่งการนำเสนอประเด็นการดำรงตัวตนของมियाซากิก็เพื่อต่อต้านกระแสแห่งการบริโภคซึ่งถาโถมเข้ามาในญี่ปุ่นและทั่วโลกอย่างรวดเร็ว

6.4 ท่าทีการนำเสนอแก่นของมियाซากินั้นไม่บอกตรงๆ เหมือนการสั่งสอนในแอนิเมชันทั่วไป แต่บอกอ้อมๆ ให้คนดูเรียนรู้เอง ตามแนวคิดปรัชญาเซ็น เช่นการสะท้อนเรื่องการดำรงตัวตนบนโลกไม่ให้ถูกกลืนหายไป ใน *Spirited Away (2001)* นั้นมियाซากิเลือกจะใช้ตัวละครเป็นสัญลักษณ์ช่วยบ่งบอกนัยยะของแก่นเรื่อง เช่นแม่มดยูกาบะผู้ปกครองโลกวิญญาณที่เห็นแก่ตัวนึกถึงแต่ผลประโยชน์ของตัวเอง ซึ่งก็เป็นตัวแทนของผู้ปกครองในทุกๆ สังคมที่เกิดขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริง หรือตัวละครอย่างเทพแม่น้ำที่เนื้อตัวสกปรก ซึ่งสะท้อนพฤติกรรมมักง่ายทิ้งขยะลงแม่น้ำของมนุษย์ และตัวละครเหล่านี้เองที่เป็นตัวบ่งบอกแก่นเรื่องแบบอ้อมๆ ให้คนดูได้ค่อยๆ ตีความแก่นเรื่องหลักอีกชั้นหนึ่ง

6.5 ขอบเขตของแก่นภาพยนตร์มियाซากิไม่ได้พูดแค่เรื่องความรู้สึก การเอาชนะผู้ร้ายของตัวละครหลักเพียงคนเดียวตามวิถีชีวิตแบบปัจเจก (individual) ของโลกตะวันตก ที่สุดท้ายมักปลอมประโลมจิตใจเด็กว่าความดีย่อมชนะความชั่ว แต่พูดเรื่องที่ไม่หลีกเลี่ยงความจริง ซึ่งสะท้อนปัญหาโลก สังคม แง่มุมของชีวิตมนุษย์ที่ลึกซึ้ง ซึ่งเป็นการมองตามวิถีชีวิตสังคมอิงกลุ่ม

(collective) แบบญี่ปุ่นที่เชื่อว่าการกระทำของคนเพียงหนึ่งคนมีผลเชื่อมโยงถึงทุกสิ่ง ดังนั้นมियाซากิ จึงนำเสนอคำถามเราจะใช้ชีวิตอยู่บนโลกนี้อย่างมีคุณค่าได้อย่างไร? เพื่อกระตุ้นให้มนุษย์คนหนึ่งซึ่งเป็นหน่วยย่อยของโลกได้ตระหนักถึงคุณค่าของตนเองเพื่อส่งผลต่อความสงบสุขบนโลกใบเดียวกัน

## 7. ฉาก : โลกไร้พรหมแดน

7.1 ฉากของมियाซากิ แตกต่างจากแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่หากไม่ใช่เรื่องราวแฟนตาซีหลุดโลกก็มักยึดติดกรอบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในญี่ปุ่นเท่านั้น แต่ฉากของมियाซากิกลับเลือกนำเสนอสถานที่ที่คล้ายคลึงยุโรปซึ่งเป็นผลมาจากความชอบในการเดินทางของเขา ทำให้ไม่สร้างความคาดหวังของคนดูและเป็นการใส่จินตนาการได้เต็มที่

7.2 ฉากธรรมชาติที่สวยงามเหมือนฝันมักปรากฏในงานของเขาเสมอ เพื่อผ่อนคลายอารมณ์คนดูที่กำลังเครียดกับเรื่องราวความขัดแย้งในภาพยนตร์ ขณะเดียวกันฉากธรรมชาติยังถูกนำเสนอเคียงคู่กับฉากที่ห่อหุ้มด้วยเพชรนิลจินดา โลกแห่งวัตถุ เพื่อให้เห็นความแตกต่างและความประทับใจของธรรมชาติ ซึ่งเป็นตัวช่วยเสริมแก่นเรื่องที่เน้นความเรียบง่ายในการใช้ชีวิตที่สงบสุขให้ชัดเจนขึ้นด้วย

## 8. มุมมองการเล่าเรื่อง : สายตาอ่อนไหวของวัยเด็กสาว

แทนที่จะใช้มุมมองของผู้เล่าแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) เพื่อให้เห็นความเป็นไปของตัวละครทุกตัวเหมือนเช่นภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ แต่มियाซากิกลับเลือกใช้มุมมองของตัวละครเอกเด็กสาวของเขาซึ่งเป็นมุมมองจากบุคคลที่ 1 ให้เดินเรื่องแทน ซึ่งเป็นการเสริมความรู้สึกลุ้นเอาใจช่วยตัวละครหลักที่เป็น “เด็กผู้หญิง” อยู่แล้วให้มากขึ้นอีก

## 9. สัญลักษณ์ : จุดร่วมสะท้อนความเป็นผู้กำกับประพันธ์กร (Auteur)

ในขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูดแทบไม่มีสัญลักษณ์อันเป็น “จุดร่วม” ที่บ่งบอกตัวผู้กำกับได้นั้น ภาพยนตร์ของมियाซากิกลับมีสัญลักษณ์ปรากฏอยู่มากมาย และสัญลักษณ์ที่เป็น “จุดร่วม” ในแทบทุกเรื่องนอกเหนือจากการใช้ตัวละครหลักเป็นผู้หญิงที่ทำให้ผู้ชมจดจำและผูกพันกับผลงานของเขาประกอบด้วย

9.1 การโอบยบินได้ เครื่องบิน ท้องฟ้า สายลม พ่อมด แม่มดที่บินได้ ทุกเรื่องของมียาซากิมักมีตัวละคร และฉากเหล่านี้อยู่เสมอ ซึ่งพ้องกับชื่อสตูดิโอจีปลิ ของเขาที่ต้องการเห็นสายลมแห่งความมหัศจรรย์จากแอนิเมชันพัดพาไปถึงผู้ชมทั่วโลก ดังนั้นสิ่งของ และตัวละครที่โอบยบินได้ในภาพยนตร์ของมียาซากิ จึงเป็นสัญลักษณ์แห่งการส่งผ่านความรู้สึกที่อยากจะเห็นหัวใจของคนดูโอบยบินได้เฉกเช่นภาพยนตร์ของเขา

9.2 หมูหรือคนที่ไร้ค่า หมู คือตัวละครสัตว์ที่ถูกนำมาเปรียบเทียบกับมนุษย์อยู่บ่อยครั้ง โดยใน *Princess Mononoke* (1997) หมูคือภาพแทนของความโง่เขลา ใน *Porco Rossos* (1992) หมูคือภาพแทนของความไร้ค่า และใน *Spirited Away* (2001) หมูคือภาพแทนของความตะกละตะกราม ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นนัยยะที่มียาซากิต้องการบอกว่าในเมื่อเกิดเป็นมนุษย์ที่ฉลาดกว่าหมูแล้วจงอย่าเป็นมนุษย์ที่ไร้ความคิดจนปล่อยให้ผู้อื่นมาจูงจมูกเหมือนเทพหมูป่าใน *Mononoke* (1997) จงอย่าเป็นมนุษย์ที่ปล่อยให้ใครมาบังคับจับป็นไปฆ่ามนุษย์ด้วยกันเหมือนปอร์โก้ใน *Porco* (1992) และจงอย่าเป็นมนุษย์ที่มูมมามากกับวัตถุซึ่งเป็นของนอกกายเฉกเช่นพ่อแม่ของชิอิโร่ใน *Spirited Away* (2001)

9.3 คำสาปและเวทมนตร์ การนำเอาคำสาปและเวทมนตร์มาใช้ในภาพยนตร์ของมียาซากิแตกต่างจากแอนิเมชันตะวันตกที่ตัวละครร้ายมักใช้เวทมนตร์คาถาเพื่อเสกใส่ตัวละครเอกโดยที่ต้องรอปาฏิหาริย์จากนางฟ้า หรือพระเอกมาแก้คำสาปนั้น แต่คำสาปในภาพยนตร์ของมียาซากิเป็นตัวแทนความเลวร้ายที่ตัวละครเอกไม่ได้ถูกใครสาป แต่สร้างขึ้นเองจากจิตใจด้านมืดของมนุษย์คนหนึ่ง และต้องหาหนทางคลี่คลายด้วยตัวเองโดยไม่มีปาฏิหาริย์คอยช่วยเหลือ

ส่วนที่ 2 กลวิธีนำเสนอด้านเทคนิค (ที่เกิดจากภาษาภาพยนตร์และแอนิเมชัน) พบว่ามี  
 นวลักษณะในการนำเสนอ 7 ประการด้วยกันคือ

### ก. จังหวะ : ศิลปะแห่งการแช่ภาพ

ความยาวของเวลาในภาพ หรือการแช่ภาพมีมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป ทำให้เกิด "ความนิ่ง" ซึ่งนักสร้างแอนิเมชันส่วนใหญ่พยายามหลีกเลี่ยงเพราะเชื่อว่าจะทำให้เรื่องน่าเบื่อได้ง่ายกว่าภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง แต่มียาซากิซึ่งไม่เน้นการเล่าเรื่องที่มุ่งไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วตามลักษณะการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไป กลับเน้นการเล่าเรื่องที่เว้นจังหวะหยุดนิ่งเหมือนภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงของญี่ปุ่น โดยใช้กลวิธีแช่ภาพเพื่อขับเน้นให้เห็นสิ่งหน้า ความคิดตัวละคร จน

เกิดศิลปะ “ความนิ่ง” ของเรื่องราวอยู่บ่อยครั้ง เพื่อต้องการปล่อยให้คนดูซึมซับความคิดจิตใจ ของตัวละครเพื่อรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

## ข. ดนตรีประกอบ : เสียงเปียโนผสมกลิ่นไอดนตรีพื้นบ้าน

ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบในงานของมิยาซากิมีเพียงคนเดียวเท่านั้นคือ ใจ ฮิซาอิชิ ทำให้เสียงเปียโน ผสมเครื่องดนตรีในวงออร์เคสตรา และเครื่องดนตรีพื้นเมืองที่ให้ความรู้สึกกลับแบบตะวันออกแต่อบอุ่นอยู่ในที่ กลายเป็นทั้งนวลักษณ์ที่ต่างจากแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่มักใช้เครื่องดนตรีสากลล้วนๆ เหมือนเช่นแอนิเมชันจากฮอลลีวูด

## ค. ความยาว: ฉีกขนบความยาวภาพยนตร์แอนิเมชัน

จากพื้นฐานของสังคมญี่ปุ่นที่มองว่าแอนิเมชันเป็นเรื่องสำหรับเด็กทุกเพศทุกวัย นอกจากจะส่งผลให้งานของมิยาซากิพูดถึงเรื่องราวที่ซับซ้อน และรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์แอนิเมชันที่คนส่วนใหญ่คุ้นเคยแล้ว เขายังได้ฉีกขนบในเรื่องความยาวของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ฉายในโรงขึ้นมาใหม่ ด้วยการสร้างผลงานที่มีความยาวเฉลี่ย 2 ชั่วโมงถึง 5 เรื่องจากทั้งหมด 9 เรื่อง ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปที่มีความยาวเพียง 80-90 นาทีเท่านั้น

## ง. การออกแบบตัวละคร : เรียบง่ายแต่สะท้อนความจริงและยากจะคาดเดา

### 1.1 ตัวละครหลัก : น้อยได้มาก

1.1.1 มิยาซากิสร้างตัวละครทุกเรื่องด้วยลายเส้นที่แทบถอดแบบออกมาจากพิมพ์เดียวกัน ทำให้คนดูจำได้ทันทีว่าเป็นผลงานของใคร

1.1.2 จุดเด่นที่ไม่เด่นของตัวละครหลัก คือหน้าตารูปร่างเหมือนเด็กหญิงธรรมดา ตาไม่โตเกินจริง ไม่มีรูปร่างสูงเพียว ไม่มีส่วนเว้าส่วนโค้งที่สวยงามตามแบบตัวละครผู้หญิงในแอนิเมชันทั่วไปที่ได้อิทธิพลมาจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

1.1.3 สัดส่วนเหมือนจริงมากกว่าแอนิเมชันตะวันตกที่มักสร้าง



สัดส่วนเกินจริงทำให้ตัวละครเอกของมียาซากิมีความเป็น “มนุษย์” มากกว่าจะรู้สึกว่าเป็น “ตัวการ์ตูน”

## 1.2 ตัวละครเหนือจริง : ยากจะคาดเดา

1.2.1 ใช้ประโยชน์จากการออกแบบตัวละครประหลาด โดยสร้างให้มีลายเส้นง่ายๆ ไว้ก่อน ซึ่งแตกต่างจากแอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่แข่งกันออกแบบตัวละครหลุดโลกให้มีรูปร่างมหัศจรรย์พันลึก แต่ลายเส้นที่ง่ายกลับทำให้คนดูเดาไม่ออกว่าตัวละครประหลาดนั้นดีหรือเลว ส่งผลให้ตัวละครดูลึกซึ้งและยากจะคาดเดาพฤติกรรม จนสร้างความรู้สึกประหลาดใจกับคนดูอย่างได้ผล

1.2.2 ใช้ประโยชน์จากการออกแบบตัวละครให้ดูน่าเกลียดเลวร้าย โดยเล่นกับความคาดหวังของคนดูที่มักเดานิสัย ลักษณะตัวละครจากรูปร่างภายนอก ดังนั้นเมื่อเฉลยนิสัยจิตใจภายในที่น่ารัก สวยงาม จึงสร้างความรู้สึกประหลาดใจต่อคนดูอย่างได้ผลเช่นกัน

## 1.3 ตัวละครเก่าในเรื่องใหม่ : ไกลซิดและผูกพัน

ตัวละครประกอบในภาพยนตร์ของมียาซากิไม่ได้ปรากฏตัวเพียงเรื่องเดียว แต่มักถูกนำมาเข้าฉากในผลงานเรื่องถัดๆ มา ทำให้คนดูรู้สึกผูกพันกับตัวละครของเขา เช่นตัวละครจิ้งจอกสายฟ้าซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงของเจ้าหญิงเนซึก้าใน *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984) ที่ออกมาปรากฏตัวอีกครั้งในผลงานเรื่องถัดมา *Laputa: The Castle in the Sky* (1986) ซึ่งแตกต่างจากแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ไม่มีรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เหล่านี้ แต่ก็ถือเป็นแนวทางการสร้างผลงานในภาพยนตร์ตามแบบผู้กำกับประพันธ์กรส่วนใหญ่ที่มักเลือกใช้นักแสดงหน้าเดิม ในผลงานของตัวเองอยู่เสมอ

## จ. การออกแบบฉาก : ประณีตเพื่อสื่อความ

1.1 ฉากของมียาซากิจะให้รายละเอียดที่มากกว่าแอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกัน ซึ่งเกิดจากความทุ่มเทใส่ใจในทุกองค์ประกอบของสิ่งที่ปรากฏบนจอ

1.2 หากเปรียบเทียบตัวละครตัวหนึ่งเพราะเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราว ไม่ได้เด่นออกมาจนเกินเรื่อง หรือตัวละคร ซึ่งแตกต่างจากงานของดิสนีย์ในยุคหลังๆ ที่นับตั้งแต่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้าช่วยมากขึ้น ก็มักจะมีฉากโชว์เทคโนโลยีที่โดดเด่นออกมาจนเกินความจำเป็นของอารมณ์ภาพยนตร์โดยรวม

### ฉ. การออกแบบสี : จับคู่สีที่เป็นเอกลักษณ์

สีในภาพยนตร์ของมียาซากิจะจับคู่สีที่เป็นเอกลักษณ์แบบเอเชีย เพราะใช้สีที่ไม่สดมากเกินไปจนดูเป็นสีสังเคราะห์ แต่ให้ความรู้สึกเป็นสีธรรมชาติ ขณะที่ตัวละครก็มักจะมีสีหม่นกว่าแอนิเมชันฮอลลีวูดเพื่อแสดงถึงความเป็นมนุษย์ที่มีความมืดหม่นในจิตใจ

### ช. การออกแบบความเคลื่อนไหว : นุ่มนวล ใส่ใจในรายละเอียด

ความเคลื่อนไหวตัวละครของมียาซากิจะแตกต่างจากแอนิเมชันญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่คนดูคุ้นซึ่งออกแบบให้มีความเคลื่อนไหวเพียงประมาณ 12 ภาพต่อวินาที (1:2) แต่คล้ายคลึงกับแอนิเมชันเรื่องยาวของฝั่งฮอลลีวูดเช่นดิสนีย์ที่เคลื่อนไหวด้วยอัตรา 1 : 1 ( 1 ภาพต่อ 1 เฟรม) หรือ 24 ภาพต่อวินาที แต่ขณะเดียวกันสิ่งที่ทำให้ความเคลื่อนไหวของมียาซากิแตกต่างไปจากแอนิเมชันจากฮอลลีวูดคือ ความใส่ใจต่อท่าทางเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละคร และการแสดงอารมณ์ทางสีหน้า ซึ่งส่งผลให้ความเคลื่อนไหวของตัวละครดูนุ่มนวล และเสริมอารมณ์ของตัวละครให้เหมือนมนุษย์ที่มีชีวิตจริงมากขึ้นไปอีก

ทั้งองค์ประกอบการเล่าเรื่อง 9 ข้อ และองค์ประกอบการนำเสนอเทคนิค 7 ข้อที่กล่าวมาสามารถสรุปให้เห็นภาพรวมวาลักษณ์การเล่าเรื่องซึ่งเกิดจากการนำเสนอเทคนิค และเนื้อหา ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิดังนี้

	แอนิเมชันทั่วไป (ตะวันตก/ญี่ปุ่น)	แอนิเมชันของมียาซากิ	ผลลัพธ์ของความ แปลก-แตกต่าง
ที่มาการเล่าเรื่อง	สร้างจากเทพนิยาย วรรณกรรม/สร้างจาก หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น และ แอนิเมชันทีวี	คิดเรื่องเองจากประสบการณ์/ ตำนานพื้นบ้าน	ยากจะคาดเดาเรื่องราว
การสร้างโลก จินตนาการ	จินตนาการโลกแฟนตาซี ที่ไม่ใช่มนุษย์/จินตนาการ โลกวิทยาศาสตร์ล้ำยุค	จินตนาการโลกแฟนตาซีจาก ความคุ้นชินในชีวิตประจำวัน	จินตนาการที่สัมผัสได้
โครงเรื่อง	มีแบบแผนแน่นอน (เร้า อารมณ์/จบอย่างมี ความสุข)	มีแบบแผนไม่ตายตัว (ไม่เร้า อารมณ์/จบแบบเปิด)	ยากจะคาดเดาเรื่องราว
ความขัดแย้ง	• เน้นความขัดแย้ง ภายนอก	• เน้นความขัดแย้งภายใน	เข้าใจ/เห็นใจตัวละครมากกว่า
	• หลีกเลี่ยงความรุนแรง	• เสนอความรุนแรงแบบไม่อ้อม ค้อม	สะท้อนความจริงในสังคม
ตัวละคร	• ตัวละครหลักเป็นชาย	• ตัวละครหลักเป็นหญิง	เอาใจช่วยตัวละครหญิง มากกว่า
	• ลักษณะตัวละครผู้ร้าย เด่นชัด	• ลักษณะตัวละครผู้ร้ายไม่ เด่นชัด	ตัวละครทุกตัวมีทั้งดีและเลว เหมือนมนุษย์จริง
	• ตัวละครแบบแบน (มี มิติความลึกน้อย)	• ตัวละครแบบกลม (มีมิติความ ลึกมาก)	เห็นพัฒนาการ และให้ความ สมจริง
	• บทบาทตรงตามการ วิเคราะห์ของวลาดิเมียร์ พรีอพ	• บทบาทพระเอก-นางเอก ตรงกันข้ามตามการวิเคราะห์ ของวลาดิเมียร์ พรีอพ	เชิดชูความแข็งแกร่งของ ผู้หญิงมากกว่า
แก่นเรื่อง	• ตั้งคำถามเพื่อ ตอบสนองตัวบุคคล	• ตั้งคำถามกระตุ้นความ รับผิดชอบตัวบุคคลต่อสังคม	เนื้อหาจริงจัง ค่อนข้างหนัก มากกว่า
	• สั่งสอน ตรงไปตรงมา	• ไม่สั่งสอนแต่บอกข้อๆ ตาม แนวคิดเซ็น	คนดูต้องขบคิดความหมายใน เรื่องมากกว่า

ตารางที่ 11. เปรียบเทียบแอนิเมชันทั่วไปกับแอนิเมชันของมียาซากิ

	แอนิเมชันทั่วไป (ตะวันตก/ญี่ปุ่น)	แอนิเมชันของมियाซากิ	ผลลัพธ์ของความ แปลก-แตกต่าง
ฉากเรื่องราว	ฉากสังคมเมือง	ฉากธรรมชาติ	ให้อารมณ์ผ่อนคลาย
มุมมองการเล่า เรื่อง	แบบรู้รอบด้าน	จากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (ตัว ละครเอก)	เสริมความใกล้ชิดกับตัวละคร
สัญลักษณ์	ไม่ค่อยมีสัญลักษณ์ให้ ตีความ	มีสัญลักษณ์แฝงอยู่จนเป็นจุด ร่วมในผลงาน	เพิ่มความลึกซึ้งและสร้าง ความผูกพัน
จังหวะ	เดินเรื่องมุ่งไปข้างหน้า รวดเร็ว ไม่มีหยุดพักนาน	มีจังหวะหยุดนิ่งให้ หยุดพักดื่ม ด่ำกับเรื่องราว	มีช่วงให้ผ่อนคลายและหยุด คิดตามเรื่อง
ดนตรีประกอบ	ใช้นักประพันธ์แตกต่างกันออกไป	ใช้นักประพันธ์เพียงคนเดียว เหมือนกันทุกเรื่อง	รักษาเอกลักษณ์ของแนวทาง ดนตรีเปียโนผสมเครื่องดนตรี พื้นบ้าน
ความยาวของ ภาพยนตร์	ประมาณ 80-90 นาที	ประมาณ 110-120 นาที	เต็มอิ่มกับเรื่องราว
การออกแบบตัว ละคร	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตัวละครมนุษย์: สัดส่วนเหมือนตัวการ์ตูนมากกว่าคนจริง</li> <li>ตัวละครเหนือจริง: ออกแบบลายเส้นไม่เรียบง่าย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ตัวละครมนุษย์: สัดส่วนเหมือนคนจริงและเรียบง่าย</li> <li>ตัวละครเหนือจริง: ออกแบบลายเส้นเรียบง่าย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>รู้สึกเหมือนมนุษย์จริง</li> <li>เรียบง่ายจนยากจะคาดเดา นิสัยตัวละคร</li> </ul>
การออกแบบฉาก	ไม่ใส่ใจรายละเอียดมากนัก (แอนิเมชันญี่ปุ่น)	ใส่ใจในรายละเอียดมากกว่าแอนิเมชันญี่ปุ่น	ช่วยเสริมอารมณ์ของเรื่อง
การออกแบบสี	สีสังเคราะห์ให้ความรู้สึกสดใส	ใกล้เคียงสีธรรมชาติ สีตัวละครไม่ฉูดฉาดนัก	ช่วยเสริมความสมจริงและ อารมณ์ของเรื่อง
การออกแบบ ความเคลื่อนไหว	เคลื่อนไหวไม่เน้นความ นุ่มนวล (แอนิเมชัน ญี่ปุ่น)	เคลื่อนไหวเน้นความนุ่มนวล	ช่วยเสริมอารมณ์ของเรื่องและ ตัวละคร

ตารางที่ 11. เปรียบเทียบแอนิเมชันทั่วไปกับแอนิเมชันของมियाซากิ

นวนิยายในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *มियाซากิ* จึงเกิดจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง และการสร้างสรรค์ด้านเทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ล้วนแล้วแต่ถูกทำให้ “แปลก” (defamiliarization) แตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันที่คนส่วนใหญ่คุ้นชินในทุกๆ ส่วน ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของแนวคิดรูปลักษณ์นิยม (formalism) แต่ในความ “แปลก” เหล่านี้ไม่ใช่ความแปลกที่ฉีกไปจากขนบการเล่าเรื่องชนิดหน้ามือเป็นหลังมือเสียทีเดียว เพราะความ “แปลก” ที่ *มियाซากิ* นำเสนอนั้น เป็นการหยิบยืมกลวิธีเล่าเรื่องและเทคนิคของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้งจากตะวันตก และจากญี่ปุ่นมาผสมผสานเข้าด้วยกัน (เช่นการเคลื่อนไหวตัวละครที่ให้ความประณีตนุ่มนวลแบบตะวันตก ที่ตรงกันข้ามกับความเคลื่อนไหวของญี่ปุ่น แต่ยังคงยึดการออกแบบ 2 มิติอันเป็นเอกลักษณ์ของแอนิเมชันญี่ปุ่นในขณะที่แอนิเมชันตะวันตกเริ่มหันไปหา 3 มิติกันหมดแล้ว) ซึ่งเมื่อนำแต่ละ “รูปแบบ” และ “เนื้อหา” (form & content) ของภาพยนตร์แอนิเมชันในแต่ละซีกโลกมาจับบิดผัน ก่อรูปเสียใหม่ ผสานกับตัวแปรสำคัญคือความเชื่อจากายซึ่งสะท้อนความชอบ หรือ “ตัวตน” ของผู้กำกับจึงกลายเป็น การนำเสนอ “รูปลักษณ์” ใหม่ (new morphology) หรือ “นวนิยาย” การเล่าเรื่องแบบใหม่ (new narration style) ในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ *ฮายาโอะ มियाซากิ*

องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง 9 ประการ และการนำเสนอด้านเทคนิคอีก 6 ประการที่ได้กล่าวมานั้นนอกจากจะเป็นนวนิยายในการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากแอนิเมชันทั่วไปแล้ว ยังเป็นเอกลักษณ์ในผลงานของ *มियाซากิ* อีกด้วย เพราะนวนิยายที่แปลกใหม่ เมื่อใช้ซ้ำๆ ลงไปในผลงานก็กลายเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์อันเป็นแบบฉบับของ *มियाซากิ* เอง ซึ่งองค์ประกอบที่เป็นทั้งนวนิยายและเอกลักษณ์ในผลงานของ *มियाซากิ* ที่เด่นชัดนั้นสรุปเป็นมิติของการออกแบบสาร (Message Design) ดังนี้

### 1. การนำเสนอแก่นแห่งสาร

- 1.1 การคิดเรื่องด้วยตัวเองซึ่งมักเกี่ยวกับวิญญาณ เทพเจ้า และธรรมชาติ ซึ่งเป็นกลวิธีเสนอเรื่องเหนือจริงเพื่อนำไปสู่เรื่องราวในชีวิตจริง (supernatural lead to realistic life)
- 1.2 การใช้เนื้อหานำเทคนิค (เรื่องราวนำภาพ)
- 1.3 การสร้างตัวละครเอกเป็นผู้หญิง และการสร้างตัวละครหลักๆ เป็นลักษณะหญิงแกร่ง
- 1.4 การสร้างตัวละครที่ไม่มีทั้งดีและเลว แต่เหมือนมนุษย์ธรรมดา

- 1.5 การนำเสนอแก่นแนวคิดหลักกว่าด้วยคุณค่าทางจิตใจ และการใช้ชีวิตอย่าง  
สมดุลง
- 1.6 การนำเสนอสัญลักษณ์ (สิ่งของที่บินได้/หมี/คำสาป) เพื่อเปรียบเทียบกับเรื่องราว  
ของมนุษย์

## 2. การนำเสนอสารเชิงอวัจนภาษา

- 2.1 การออกแบบตัวละครที่ลายเส้นเรียบง่าย
- 2.2 การออกแบบสีที่ไม่สดใสจนเกินไป
- 2.3 การออกแบบความเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลและใส่ใจรายละเอียด
- 2.4 ความยาวในการนำเสนอเรื่องราวที่มากกว่าปกติ
- 2.5 ความนิ่งที่เกิดจากการแช่ภาพ
- 2.6 ดนตรีประกอบที่ผสมเครื่องดนตรีสากลกับเครื่องดนตรีพื้นบ้าน

ในด้านมิติของการนำเสนอสารของ *มियाซากิ* จึงอาจกล่าวได้ว่าผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ได้พยายามสร้างนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในผลงานของตัวเอง ด้วยกลวิธีชักชวนความคิด หรือแก่นแห่งสาระที่ต้องการจะสื่อสารอยู่ในทุกๆ องค์ประกอบของผลงาน โดยใช้วิธีส่งไปยังผู้ชมด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์และแอนิเมชันต่างๆ ซึ่งเป็นส่วนของอวัจนภาษา เพื่อต้องการให้ผู้ชมขบคิดเพื่อเข้าถึงแก่นสาระของผลงานที่ต้องการพูดถึงคุณค่าทางจิตใจ และการใช้ชีวิตบนโลกในฐานะของ “มนุษย์” อย่างสมภาคภูมิ

ขณะเดียวกันคำว่า “นวลักษณ์” และ “เอกลักษณ์” อาจกล่าวได้ว่าทั้งสองลักษณะนี้แยกจากกันไม่ขาด เพราะนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องคือกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานที่ใช้ความแตกต่างไปจากความคุ้นชินของผู้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ ซึ่งเกิดจากตัวผู้กำกับหรือศิลปินรู้จักผสมผสานแต่ละองค์ประกอบของการนำเสนอเรื่องราวจากหลากหลายแนวทาง มาปรับให้เข้ากับ “สาร” หรือความเชื่อมั่นภายในที่ต้องการจะสื่อไปยังผู้ชม ซึ่งเมื่อผู้กำกับหรือศิลปินนำเอา นวลักษณ์ที่ตัวเองคิดค้นมาใช้ส่งผ่านในผลงานบ่อยครั้ง จึงก่อให้เกิดการค้นพบแนวทางของตัวเองอันนำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์ในผลงานในที่สุด

### 3. ฮายาโอะ มียาซากิ นำเสนอสุนทรียภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน ออกมาได้ดังนี้

ผลลัพธ์ทาง “สุนทรียภาพ” (Aesthetics) หรือความรู้สึกถึงความงาม (Image of Beauty) ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากินั้นไม่อาจแยกขาดจากการสร้าง “นวลักษณ์” ในผลงานได้ เพราะ “นวลักษณ์” ซึ่งก่อให้เกิดความ “แปลกใหม่” แตกต่างไปจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปที่คุ้นเคยกันอยู่นี้เอง ที่ช่วยสร้าง “สุนทรียภาพ” อย่างหนึ่งในการชมภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้ แต่นอกเหนือไปจากสุนทรียภาพแห่งความแปลกใหม่แล้ว ยังมีสุนทรียภาพโดยภาพรวมหลังชมผลงานของมียาซากิ 4 ประการหลักคือ

#### 3.1 สุนทรียภาพแห่งจินตนาการ

จินตนาการในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิยังคงเหลือพื้นที่เปิดกว้างให้คนดูได้ จินตนาการต่ออีกทอดหนึ่งในทุกๆ ส่วน ในขณะที่แอนิเมชันจากฮอลลีวูดที่มักให้ความบันเทิงสำเร็จรูปจนอาจกล่าวได้ว่านำสื่อแห่งจินตนาการมาปิดกั้นจินตนาการ เพราะให้ความบันเทิงสำเร็จรูปโดยไม่เหลือช่องว่างให้คิดต่อ สุนทรียภาพในงานของผู้กำกับญี่ปุ่นคนนี้จึงเกิดจากการเพิ่มมิติของจินตนาการที่เปิดให้คนดูได้ตีความต่อ จนทำให้งานของมียาซากิไม่ได้ให้แค่ความบันเทิงอย่างเดียว แต่ให้พหุปัญญาที่เหนือไปอีกชั้นจากงานแอนิเมชันส่วนใหญ่

#### 3.2 สุนทรียภาพแห่งการสัมผัสและเข้าถึงได้

ตัวละครที่เป็นมนุษย์ แก่นเรื่องที่กล่าวถึงแง่มุมของชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง รวมทั้งองค์ประกอบทุกส่วนในภาพยนตร์ ที่ไม่หลุดพ้นจากโลกในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทุกสิ่งที่ว่าด้วยเรื่องชีวิตและคุณค่าทางจิตใจของมนุษย์เหล่านี้ จึงทำให้ผู้ชมเกิดสุนทรียภาพของความใกล้ชิด และสัมผัสเรื่องราวที่มียาซากินำเสนอได้อย่างสนิทใจ จนแทบรู้สึกว่าตัวละครของเขามีอยู่จริงบนโลกนี้ ซึ่งให้สุนทรียภาพที่แตกต่างไปจากแอนิเมชันญี่ปุ่นด้วยกันที่สร้างเรื่องราวหลุดโลก ลึกลับ ไกลเคียงปรัชญาจนยากจะเข้าถึง

### 3.3 สุนทรียภาพแห่งการหยุดคิด

อารมณ์ถวิลหาอดีต (Nostalgia) ในโลกที่บุชชาความเร็วในทุกวันนี้ กลายเป็นสิ่งที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยเสาะแสวงหา คนดูที่ต้องการหยุดพักจากความเร่งรีบในชีวิตจริง จึงหันเข้าหาจังหวะของภาพยนตร์แอนิเมชันอันเนิบช้ากว่าแอนิเมชันทั่วไป และมีช่วงเวลาให้หยุดนิ่ง ให้คิดตามเรื่องราว สุนทรียภาพจึงเกิดจากการได้ผ่อนคลายอารมณ์จากโลกที่ห้อมล้อมด้วยความเร็วจนทำให้ผู้คนเหนื่อยล้าในการไล่ตามให้ทัน

### 3.4 สุนทรียภาพแห่งความเป็นศิลปะแบบตอลสตอย

ภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิมือองค์ประกอบของความเป็นศิลปะแบบ ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) ที่เชื่อว่าศิลปะคือการแสดงออก (expression) ของความรู้สึกระหว่างศิลปินกับผู้ชม ซึ่งมีองค์ประกอบที่พิจารณาถึงความเป็นศิลปะทั้งสาม ประการ คือ *ความคิดใหม่* ของตัวเนื้อหาที่ต้องสำคัญต่อมนุษย์ และโน้มนำความรู้สึกของผู้รับไปสู่สิ่งที่ดีกว่า โดยจะเห็นได้จากการนำเสนอแก่น (theme) แนวคิดของภาพยนตร์แทบทุกเรื่องที่มีงสะท้อนหลากหลายมิติแง่มุมในการใช้ชีวิตของมนุษย์ *ความจริงใจ* ในเนื้อหาและรูปแบบที่สื่อสารให้ผู้คนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ และ *ความจริงใจ* ในการแสดงออกซึ่งความรู้สึกที่ส่งออกมาจากแรงผลักดันภายในของมียาซากิเอง ทั้งจากความเชื่อทั้งหมดในวัยเยาว์ และวัยทำงาน ผ่านไปยังผลงานทุกเรื่อง ซึ่งองค์ประกอบของความเป็น “ศิลปะ” ในผลงานเหล่านี้เป็นแนวทางที่แตกต่างจากแอนิเมชันจากระบบสตูดิโอใหญ่ที่สร้างผลงานเพื่อตอบใจത്യคนดูมากกว่าแสดงออกจากความเชื่อข้างในของผู้กำกับ ความเป็น “ศิลปะ” แบบตอลสตอยในผลงานของมียาซากิซึ่งออกมาจากใจนี้เอง ที่เพาะสร้าง *สุนทรียภาพของความอímเอม* ดímด่า และเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม จนอาจกล่าวได้ว่า “สุนทรียภาพ” ในภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิไม่ได้ให้เพียงแค่ *ความบันเทิง* ซึ่งเป็นโจทย์ขั้นพื้นฐานที่ภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ตอบสนองให้กับผู้ชม แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับจากแดนอาทิตย์อุทัยรายนี้ได้ก้าวไปอีกขั้นด้วยการให้ความ *เจริญปัญญา* หรือความคิดที่มีคุณค่า และอาจถึงขั้นนำพาจิตวิญญาณ ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในโลกและชีวิตมากขึ้น



## อภิปรายผลการวิจัย

ในส่วนของ การอภิปรายผลการวิจัย ผู้เขียนต้องการนำเสนอความเห็นที่เชื่อมโยงจาก ผลการวิจัยนวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มียาซากิ* ออกเป็นสามส่วน คือ แวดวงผู้เสพภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน และแวดวงนิเทศศาสตร์ ดังนี้

### แวดวงผู้เสพภาพยนตร์แอนิเมชัน

ผู้ชมที่ติดตามภาพยนตร์แอนิเมชันมาตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม ย่อมเริ่มต้นจากการเสพแอนิเมชันฝั่ง ฮอลลีวูดของสตูดิโอดิสนีย์ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งผลพวงของกระแสวัฒนธรรมตะวันตกที่ไหลบ่าเข้ามาแทรกซึมไปทุกทวีปทั่วโลก จนทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่ถูกตีกรอบจากการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันแบบฮอลลีวูด ซึ่งสร้างขึ้นเพื่อ “ความบันเทิงสำเร็จรูป” ที่บอกเล่าเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา อันเป็นการตอบสนองกลุ่มเป้าหมายหลักคือ “เด็ก” แต่เมื่อโลกทุกวันนี้ถูกเชื่อมโยงถึงกัน ณ อีกฟากหนึ่งของโลกที่ฝั่งตะวันออก ในประเทศที่การ์ตูนคือ “วัฒนธรรม” อย่างแดนอาทิตย์อุทัย ภาพยนตร์แอนิเมชันของมียาซากิ ซึ่งได้นำเสนอความหมายของ ภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นใหม่ ด้วยการนำเอาสื่อชนิดนี้ออกมารับใช้เรื่องราวอันซับซ้อนที่พูดถึงปัญหาสังคมโลก ปัญหามนุษย์ กลวิธีการเล่าเรื่องที่ค่อยเป็นค่อยไป และการหยิบจับเอาวัฒนธรรมพื้นบ้านที่อยู่ใกล้ตัวมาคลุกเคล้าจินตนาการส่วนตัวเหล่านี้ จึงกลายเป็นการนำเสนอ “นวลักษณ์” ของการเล่าเรื่อง (new narration style) ในภาพยนตร์แอนิเมชันแบบใหม่ ซึ่งเรียกร้องให้ผู้ชมเปิดใจยอมรับกติกาการเสพลือชนิดนี้ที่ต้องใช้ความคิดในการชมมากขึ้น รวมทั้งยังเป็นการขยายกรอบของสื่อ “แอนิเมชัน” ที่เคยถูกตีตราว่าให้ได้เพียงความเพลิดเพลิน กลายมาเป็นสื่อที่ให้ทั้งความเจริญปัญญา และนำพาจิตวิญญาณไปพร้อมกัน

### แวดวงผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในยุคปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันส่วนใหญ่ได้แต่วิ่งตามโลกแห่ง “เทคนิค” ไขว่คว้าและคิดค้นหาโปรแกรมใหม่ๆ มาตอบสนองความพึงพอใจของมนุษย์ให้มากที่สุด โดยมองข้ามสิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญยิ่งกว่าคือ “เนื้อหา” หรือการเล่าเรื่อง เฉกเช่นแนวทางการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเราที่กำลังเดินไปตามรอยแห่งการค้นคิดเทคนิคใหม่เหล่านี้ ซึ่งทำยที่สุดแล้วก็ได้แต่ย่ำรอยเท้าเดิมไม่อาจ

โดดเด่นขึ้นในโลกแอนิเมชันขึ้นได้ แต่แนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ ซึ่งยึดมั่นในการนำเสนอความเชื่อของตัวเองจากข้างใน โดยไม่ไหวเอนไปตามกระแสความนิยมของโลก ดังจะเห็นได้จากการยอมรับเทคโนโลยีแต่เพียงบางส่วนที่เหมาะสมกับเนื้องานนั้น ในที่สุดก็สามารถสร้าง “นวนิทัศน์” และ “เอกลักษณะ” ของตัวเองจนยืนหยัดได้อย่างสง่างามในโลกแอนิเมชัน (เห็นได้จากรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ทั่วโลกกว่า 30 รางวัล รวมทั้งรางวัลออสการ์)

วงการภาพยนตร์แอนิเมชันเมืองไทยที่เพิ่มเริ่มก้าวเดินควรจะเลือกทางไหน? ระหว่างเดินตามรอยสตูดิโอขนาดใหญ่ ที่คิดค้นเทคนิคใหม่ๆ เปลี่ยนไปแทบทุกวัน หรือจะเลือกปรับเอาเทคโนโลยีมาผสมผสานกับ “รากเหง้า” ตัวตนแบบไทย ที่ไม่ต้องคิดค้นขึ้นใหม่

แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานที่ ฮายาโอะ มียาซากิ ยึดมั่นแนวทางของตัวเองมากกว่าครึ่งชีวิต จนได้รับการยอมรับในวันนี้ คงให้คำตอบแก่ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในเมืองไทยได้ว่า หากต้องการสร้าง “นวนิทัศน์” และ “เอกลักษณะ” ในผลงานได้อย่างถาวรนั้น ย่อมต้องไม่ละทิ้ง “รากเหง้า” เพราะ “รากเหง้า” จะช่วยให้ผู้สร้างไม่ลืม “ตัวตน” และเมื่อไม่ลืม “ตัวตน” ไม่ว่าเทคนิคของแอนิเมชันรายรอบตัวจะผันเปลี่ยนเวียนไปรวดเร็วสักแค่ไหน แต่ “ตัวตน” ที่ออกมาจากใจย่อมไม่มีวันเขย และจะสามารถยืนหยัดอยู่ท่ามกลางโลกภาพยนตร์แอนิเมชันได้อย่างมั่นคง

ยิ่งไปกว่านั้นการสร้างผลงานที่ออกมาจาก “ตัวตน” ของ มียาซากิ โดยไม่คำนึงถึงการตอบใจของผู้รับสารที่เป็นเด็กเหมือนเช่นผู้สร้างแอนิเมชันส่วนใหญ่ นั้น ก็คงจะช่วยเปิดหูเปิดตาผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันในบ้านเราให้กว้างขึ้นว่าโลกแห่ง “แอนิเมชัน” ยังมีช่องทางใหม่ๆ ที่สามารถสร้างสรรค์ออกมาเพื่อตอบใจของกลุ่มผู้ชมได้หลากหลายวัย

แวดวงนิเทศศาสตร์: บทสรุปรูปลักษณะใหม่ของสื่อจินตคติ “ภาพยนตร์แอนิเมชัน”

จากผลการวิจัยทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ คือตัวแทนของงานศิลปะในฐานะการสื่อสาร (Arts as Communication Act) ที่เป็นรูปลักษณะใหม่ (New Morphology) ซึ่งได้สร้างองค์ประกอบ 4 ประการของงานศิลปะในฐานะการสื่อสารขึ้นมาจาก “นวนิทัศน์” ในผลงานนั้นคือ

1. การแสดงออก (Expression) ที่มีวิชาชีพยึดมั่นในการถ่ายทอดความเชื่อ ความชื่นชอบส่วนตัวที่เปรียบเหมือนบุคลิกของตัวเองส่งผ่านลงไปในงาน ซึ่งแตกต่างไปจากงานแอนิเมชันส่วนใหญ่ที่ตัวผู้กำกับไม่ค่อยได้ส่งผ่านความรู้สึกออกมาจากภายใน และทำได้อย่างแยบยลทั้งยังมีพลังยิ่งใหญ่
2. การสร้างรูปแบบของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Significant Form) ทั้งการปั้นแต่งเทคนิคต่างๆ ทางแอนิเมชันให้เข้ากับเนื้อหา และการดึงประโยชน์จากสื่อแอนิเมชันออกมาสอดผสานให้เข้ากับสื่อภาพยนตร์ จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์แอนิเมชันในแบบฉบับวิชาชีพ
3. การสร้างสุนทรียภาพแห่งความดีมีค่า จับใจ ที่เกิดจากการแสดงออกถึงความเชื่อของผู้กำกับจากข้างในอันเป็นการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Relationship) ระหว่างวิชาชีพไปยังผู้ชมผ่านสื่อที่ฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น จนกระทั่งสร้างกลุ่มผู้ชมที่มีความสัมพันธ์ “ทางใจ” ต่อกันได้
4. การสร้างวัฒนธรรม (Culture) ในการชมภาพยนตร์แอนิเมชันขึ้นใหม่ โดยถ่ายทอดสัญลักษณ์ ที่แทนความคิดต่างๆ ลงไปในสื่อแอนิเมชัน เพื่อเปิดกว้างโลกแห่งภาพยนตร์แอนิเมชันไปยังกลุ่มผู้รับใหม่ๆ ที่ไม่ใช่เพียงแค่เด็ก และสามารถสื่อ “ชนบทใหม่” ของแอนิเมชันให้คนดูถอดสัญลักษณ์และสัญลักษณ์เฉพาะตัวของวิชาชีพได้

การสร้างรูปลักษณ์ใหม่ทั้ง 4 ประการในภาพยนตร์แอนิเมชันของ *ฮายาโอะ มิยาซากิ* ที่ให้ทั้งสุนทรียะ ทั้งความคิดที่สื่อสารไปยังผู้ชมมากกว่าแค่ความบันเทิง คงมากพอที่จะเรียกร้องให้แวดวงวิชาการสายนิเทศศาสตร์ลองหันกลับมาเห็น “คุณค่า” ของการศึกษาความเป็นจินตคติในตัวเอง (imaginative media-itself) ของสื่อ “ภาพยนตร์แอนิเมชัน” ที่ยังถูกปิดกั้นว่าเป็น “การ์ตูน” ยังเป็นสื่อสำหรับเด็ก และยังไม่มีความหมายพอที่จะหยิบจับขึ้นมาศึกษาอย่างจริงจังให้มีความเข้มข้นยิ่งขึ้น

### ข้อจำกัดในการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้แทบเป็นไปไม่ได้เลยในการสัมภาษณ์ผู้สร้างสรรค์ผลงาน การวิเคราะห์ และตีความจึงเกิดจากมุมมองของผู้รับสาร จึงอาจทำให้ไม่สามารถเจาะลึกถึงแนวคิด และกลวิธีสร้างผลงานของตัวผู้กำกับได้ลึกซึ้งเท่าที่ควร
2. ข้อมูลในเชิงลึกที่ใช้ประกอบการวิเคราะห์ในงานวิจัยครั้งนี้ค่อนข้างหาได้ยากลำบาก เพราะข้อมูลส่วนใหญ่มักเป็นภาษาญี่ปุ่น และข้อมูลด้านเทคนิคในการสร้างสรรค์งานก็ยังไม่มียุติออกมาจำหน่ายโดยตรงในเมืองไทย เช่นเดียวกับตัวภาพยนตร์แอนิเมชันที่นำมาวิเคราะห์ ที่ต้องดูคำ

บรรยายเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาไทย จึงอาจเกิดการตีความสารที่มีโอกาสผิดเพี้ยนหรือตกหล่นไปจากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่นได้

### ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในอนาคต

ตัวสื่อแอนิเมชันยังเป็นสื่อที่แปลกใหม่ เป็นนวัตกรรมการสื่อสารมวลชนในเมืองไทยซึ่งยังไม่ค่อยมีการทำวิจัยที่ลึกซึ้ง ในแง่การศึกษาเชิงศิลปะของเนื้อหาและตัวบท (Artistic Content and Textual Study) อย่างจริงจังมากนัก โดยเฉพาะในแวดวงนิเทศศาสตร์ จึงยังมีแง่มุมให้วิจัยอีกมากดังนี้

1. การศึกษาลงลึกไปเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะเป็นประเทศที่สร้างสรรค์งานเพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายทุกเพศทุกวัย และมีการแข่งขันกันสูง จึงเป็นประเด็นที่น่าค้นคว้าหากวิธีการสร้างสรรค์ผลงานโดยภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น

2. การจะวิเคราะห์หัวข้อลักษณะและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ยังมีช่องทางอื่นด้วยการนำภาพยนตร์แอนิเมชันจากฮอลลีวูด มาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์แอนิเมชันจากญี่ปุ่น ซึ่งน่าจะเป็นตัวแทนแอนิเมชันจากโลกตะวันตกกับโลกตะวันออกมาเปรียบเทียบกันให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจนมากขึ้น หรืออาจเปรียบเทียบกับแอนิเมชันจากอินเดีย จีน เกาหลี ซึ่งเป็นประเทศในแถบเอเชียที่มีการสร้างสรรค์แอนิเมชันในระดับแนวหน้า

3. การวิเคราะห์ทฤษฎีสร้างสรรค์ผลงานของภาพยนตร์แอนิเมชันในเมืองไทยก็เป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะปัญหาของวงการแอนิเมชันบ้านเรายังมีอีกมาก ขณะเดียวกันก็ยังไม่มีการวิจัยออกมามากนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านศิลปะของเนื้อหาและตัวบทดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น

นอกเหนือไปจากข้อเสนอแนะของการทำวิจัยเกี่ยวกับสื่อแอนิเมชันแล้ว ผลการวิจัย**นวลักษณ์** ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ หวังว่าจะเป็นภาพร่างลายเส้นภาพหนึ่ง ของการศึกษาสื่อจินตคติประเภทเรื่องเล่า (narrative) ที่ชี้ชวนให้เห็น“คุณค่า” ใน การศึกษารูปลักษณ์ หรือทุกองค์ประกอบในทุกมิติของสื่อ โดยเฉพาะแง่มุมของศิลปะ และการเล่าเรื่อง ซึ่งจะเป็นแนวทางในการศึกษาสื่อจินตคติเรื่องเล่าประเภทอื่นๆ ที่ ณ วันนี้ยังคงรอคอยการลงหมึก เต็มสี และรังสรรค์แนวทางการศึกษา “คุณค่า” ในตัวสื่อจินตคติเองให้มีชีวิตยืนยาวบนเส้นทางสายนิเทศศาสตร์ต่อไป.

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

คมภิญญ์ เข้มกำเนิด. สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549.

จรรยา เหลียวตระกูล. พัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนนำเข้าจากต่างประเทศที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 9 อ.ส.ม.ท. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2540.

จรรยา โกมุทรัตนานนท์. ศิลปะคืออะไร. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์ พรีนซ์, 2539.

จรรยา พรปักษ์ประลัย. สวัสดีแอนิเมชัน Animation Say Hi!. กรุงเทพฯ: กันตนา พับลิชชิ่ง, 2548.

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.

ชลากรณ์ ปัญญาโสม. สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549.

ชัยพร พานิชรุทติวงศ์. สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2549.

ชไมพร สุขสัมพันธ์. การวิเคราะห์สัญลักษณ์ รหัส และกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.

ณัฐพงษ์ โอชะพนม. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549.

ดวงรัตน์ กมลโบล. การศึกษาลักษณะของการสร้างอารมณ์โดยสังคมในการ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์ชุด “โดราเอมอน”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2534.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์, สุกัญญา สมไพบูลย์ และ ปรีดา อัครจันทโชติ. สุนทรียนิเทศศาสตร์ การศึกษาสื่อสารการแสดงและสื่อจินตคติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จรัลสนิทวงศ์การพิมพ์, 2547.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, ปรีดา อัครจันทโชติ, หฤทัย รามสูตร, จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์, ไสลทิพย์ จารุภูมิ. นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิจัยและเผยแพร่โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

- ทรงวิทย์ สีกิติกุล. สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2549.
- ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. สุนทรียะทางทัศนศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายเอกสารและตำรา สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, 2538.
- ทัศนัย กุลบุญลอย. การสร้างเทพนิยายสมัยใหม่ในภาพยนตร์ชุดสตาร์วอร์ส. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2544.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน How to Make 2D Animation. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี, 2547.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2548.
- ธวัชพงศ์ ตั้งสัจจะพจน์. สัมภาษณ์, 11 กันยายน 2548.
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. เขียนบทภาพยนตร์ ชัดคนดูให้อยู่หมัด. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: วงศ์สว่างการพิมพ์, 2547.
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2549.
- นกุล ว่องจิตวิวงศ์. การ์ตูน. มติชนสุดสัปดาห์ (9-15 กันยายน 2548): 48.
- นันทขว้าง สิริสุนทร. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549.
- นันททอง ทองใบ. สถานะและอุปสรรคของหนังสือการ์ตูนไทยในปัจจุบัน. งานวิจัยในการเรียนวิชาระเบียบวิธีวิจัยทางวาทวิทยา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.  
(เอกสารไม่ตีพิมพ์)
- นิพนธ์ คุณารักษ์. การศึกษาสถานภาพ ปัญหาอุปสรรคและความเป็นไปได้ของการผลิตรายการภาพยนตร์การ์ตูนชุดทางโทรทัศน์ของผู้ผลิตในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.
- ปั้นแอนิเมชันไทยสู่สากล. กรุงเทพธุรกิจ (11 สิงหาคม 2547): 18.
- ปิยกุล เลาวัดณ์ศิริ. ภาพยนตร์แอนิเมชัน. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูงหน่วยที่ 8-15 สาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.
- พรชัย วิริยะประภานนท์. สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2549.
- เพ็ญศรี กาญจนมัย. สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2540.
- ภัทรหทัย มังคะदानะรา. การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2541.

ยุพา คลังสุวรรณ. ญี่ปุ่นสร้างชาติด้วยความรักและภักดี ภูมิหลังทางวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2547.

เรียวตะ ชูซูกิ. สัมภาษณ์, 17 กุมภาพันธ์ 2549.

วิภา บุรพาเดชะ. Footnote. ใน ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ (บรรณาธิการ), เสียงตะวันออกตะวันตกของ

Joe Hisaishi, หน้า 108-109. กรุงเทพฯ: วงศ์สว่างการพิมพ์, 2547.

วิรุณ ตั้งเจริญ. สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อีแอนด์ไอคิว, 2546.

ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช. มหัศจรรย์ วอลต์ ดิสนีย์. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2546.

สิทธิพร กุลวโรตตมะ. สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2548.

สุดใจ พรหมเกิด. สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2548.

สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช. สัมภาษณ์, 11 กันยายน 2548.

สุทธิชาติ ศรารักษ์วานิช. สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2549.

ฮายาโอะ มิยาซากิ. (ม.ป.ป.). อ้างถึงใน ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. Bioscope ลำดับที่ 8. กรุงเทพฯ:

ไอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์, 2545.

ฮายาโอะ มิยาซากิ. (ม.ป.ป.). อ้างถึงใน นกุล ว่องจิติวงศ์. การ์ตูน. มติชนสุดสัปดาห์ (9-15

กันยายน 2548): 48.

## ภาษาอังกฤษ

Beck, J. Animation Art. New York: Harper Collins Publishers, 2004.

Ebert, R. Director Miyazaki draws American attention. [Online]. 1999. Available from:

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19991024/PEOPLE/10010351/1023>[2006, February 10]

Ebert, R. Drawing on "Spirited" world. [Online]. 2002. Available from:

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20020919/PEOPLE/99010307>[2006, February 10]

Ebert, R. My neighbor totoro. [Online]. 2001. Available from:

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20011223/REVIEWS08/12230301/1023>[2006, February 10]

Giannetti, L. Understanding Movies. New Jersey: Prentice-Hill, 1998.

Hansen, A., Cottle, S., Negrine, R., and Newbold, C. Mass communication Research methods. Houndmills, England: MacMillan Press, 1998.

Miyazaki, H. (n.d.). cited in Goldsmith, D. Ghibli 101: Past, present, and future of Studio Ghibli. [Online]. 1995. Available from:

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/ghibli/ghibli101.html>[2006, January 13]

Miyazaki, H. The animation of Hayao Miyazaki, Isao Takahata and Studio Ghibli.

Tokyo: Kinema Junpo special issue, 1995. cited in Toyama, R. Talk: Hayao Miyazaki versus Isao Takahata. [Online]. 1996. Available from:

[http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m\\_and\\_t.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_and_t.html)[2005, December 8]

Miyazaki, H. The current situation of Japanese movies. Tokyo: Iwanami Shoten,

1988. cited in Toyama, R. About Japanese animation. [Online]. 1995.

Available from:

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/aboutanime.html>[2005, December 3]

Oshiguchi T. Hayao Miyazaki. In Ledoux T. (ed.), Anime Interviews, pp. 26-37. San Francisco: Viz Communications, 1997.

Patmore, C. The Complete Animation Course. New York: Barron's Educational Series, 2003.

Pilling, J. A reader in animation studies. Sydney: John Libbey & Company Pty, 2000.

Propp, V. The morphology of the Folk Tale. Austin University of Texas, 1997.

Solomon, C. The Art of the Animated Image: An Anthology. Los Angeles: AFI, 1987.

Spirited Away [Film]. Buena Vista Home Entertainment, 2001.

Tilley, A. The Media Studies. London: Routledge, 1991.

Wells, P. Understanding Animation. 1<sup>st</sup> ed. London: Routledge, 1998.





ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

เรื่องย่อ (Synopsis) ภาพยนตร์เรื่องยาวของ ฮายาโอะ มียาซากิ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## เรื่องย่อ (Synopsis) ภาพยนตร์เรื่องยาวของ สหายไอระ มียาซากิ

1. *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979)
2. *Nausicaä of the Valley of Wind* (1984)
3. *Laputa: The Castle in the Sky* (1986)
4. *My Neighbor Totoro* (1988)
5. *Kiki's Delivery Service* (1989)
6. *Porco Rosso* (1992)
7. *Princess Mononoke* (1997)
8. *Spirited Away* (2001)
9. *Howl's Moving Castle* (2004)

1. *Lupin III: The Castle of Cagliostro* (1979)



"ลูแปง" (Lupin) จอมโจรชื่อดังและผองเพื่อน "จิกิ้น" (Jigen) นักแม่นปืน รวมทั้ง"โกเอมอน" (Goamon) ซามูไรฝีมือเยี่ยม บุกเข้าโจรกรรมคาสีโนแห่งหนึ่ง หลังจากเสร็จสิ้นภารกิจกลับพบว่าสิ่งที่ได้มาเป็นเพียงธนบัตรปลอม พวกเขาจึงออกเดินทางตามหาที่มาของธนบัตรปลอมเหล่านี้

ทั้งหมดเดินทางเข้าสู่เขตแดนของปราสาท "คากลิโอสโตร" (Cagliostro) ซึ่งคาดว่าเป็นที่ผลิตธนูบัตรปลอมรายใหญ่ ระหว่างทางเขาพบกับผู้หญิงในชุดเจ้าสาวที่กำลังหนีการตามล่าของกลุ่มชายชุดดำ ลูกแพ่งกับจิกั้นพยายามเข้าช่วย แต่ก็ไม่สามารถทำอะไรได้ สุดท้ายหญิงสาวผู้บอบบางก็ต้องถูกจับตัวไปโดยที่ถึงมือและแหวนไว้กับยอดจอมโจร ทันทีที่ลูกแพ่งเห็นแหวนเขาก็จำได้ทันทีว่าเขาเห็นแหวนแบบเดียวกันนี้เมื่อสมัยยังเป็นจอมโจรวัยรุ่นที่เคยบุกเข้ามาโจรกรรมในอาณาจักรคากลิโอสโตรจนพลาดท่าได้รับบาดเจ็บ และในครั้งนั้นมีเด็กสาวคนหนึ่งชื่อ "คลาริส" (Clarisse) ได้ช่วยชีวิตเขาไว้ เมื่อลูกแพ่งและเพื่อนเดินทางเข้าสู่เขตเมืองคากลิโอสโตร พวกเขาได้ไปทานอาหารในร้านแห่งหนึ่งและได้ยินคนผู้คนต่างกำลังพูดถึงเจ้าหญิง "คลาริส" บุตรสาวคนเดียวของดยุคและดัชเชสผู้ครองนครคากลิโอสโตรที่เสียชีวิตไปในกองเพลิงที่เผาไหม้ปราสาท ทำให้คลาริสถูกทานเคานต์แห่งคากลิโอสโตรบังคับให้แต่งงานด้วยเพื่อต้องการขึ้นครองบัลลังก์ที่กำลังว่างอยู่ และแหวนที่ตกอยู่ในมือลูกแพ่งก็คือสมบัติของราชวงศ์ที่ต้องนำมาใช้ในพิธีอภิเษกสมรสที่กำลังมาถึง

ส่วนทางด้านคลาริสเธอไม่อยากเข้าพิธีสมรสครั้งนี้ เพราะนอกจากจะไม่เคยคิดหลงรักในตัวทานเคานต์แม้แต่น้อยแล้ว เธอยังแอบสืบพบว่าข้างใต้ปราสาทของทานเคานต์เป็นสถานที่ผลิตเบงก์ปลอมอีกด้วย ขณะเดียวกันด้านสาวตรี "เซนิกาตะ" (Zenigata) ก็ขอพบทานเคานต์เพื่อขอความร่วมมือในการจับจอมโจรลูกแพ่งคู่ปรับตลอดกาลของเขา หลังจากสืบรู้ว่าจอมโจรชื่อกระฉ่อนรายนี้กับเพื่อนกำลังมาบดานอยู่ในอาณาจักรคากลิโอสโตร

ส่วนทางด้านลูกแพ่งและพวกที่กำลังสงสัยว่าปราสาทของทานเคานต์คือแหล่งผลิตเบงก์ปลอมจึงได้บุกเข้าไปในปราสาทที่เต็มไปด้วยกับดักและเหล่าทหารจำนวนมาก ยอดจอมโจรสืบเสาะไปจนเจอตัวคลาริสบนหอคอยเพื่อนำแหวนไปคืนให้ คลาริสบอกให้เขารับหนีไปแต่ลูกแพ่งปฏิเสธเพราะยังไม่ได้สมบัติที่ต้องการ ในช่วงเวลาที่ลูกแพ่งกำลังโอดโอยอยู่กับคลาริสนี้เองทานเคานต์ก็ปรากฏตัวขึ้นและได้ยึดแหวนกลับคืนมา ก่อนจะส่งจอมโจรชื่อดังลงไปเผชิญกับกับดักใต้ปราสาทที่ไม่เคยมีใครหนีรอดได้มาก่อน

ทานเคานต์ดีใจที่ได้แหวนคืน แต่ก็ไม่นานเมื่อลูกแพ่งส่งเสียงขึ้นมาจากกับดักเบื้องล่างว่านั่นคือแหวนปลอม กองกำลังของทานเคานต์จึงออกตามล่าด้วยยอดจอมโจรเพื่อชิงแหวนคืน ลูกแพ่งและพวกหนีการตามล่าและสร้างสถานการณ์ปั่นป่วนปราสาท จนเกือบจะช่วยคลาริสได้ แต่สุดท้ายก็ล้มเหลว ลูกแพ่งถูกชิงแหวนไปแถมยังโดนทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส

แม้ครั้งแรกจะไม่สำเร็จ แต่ลูกแพ่งก็ไม่ย่อท้อ หลังจากนั้นเขาขอหย่าศึกจับมือเป็นพันธมิตรชั่วคราวกับสาวตรีเซนิกาตะที่รู้เบื้องหลังของคากลิโอสโตรและได้บุกเข้าไปยังปราสาทอีกครั้งในวันอภิเษกสมรส และครั้งนี้ลูกแพ่งสามารถช่วยคลาริสออกมาได้ พร้อมกับเปิดโปงเบื้องหลังโรงงานผลิต

แบงก์ปลอมของท่านเคานต์ได้สำเร็จ แต่เขาและคลาริสต้องหลบหนีท่านเคานต์ไปที่หอนาฬิกา ที่นั่นลูแปงต่อสู้กับท่านเคานต์จนได้รับชัยชนะและช่วยคลาริสให้รอดพ้นจากการระเบิดของหอนาฬิกาได้ หูดหวิด แถมจอมโจรชื่อดังยังเปิดเผยความลับสูงสุดของตระกูลคากิลอสโตร นั่นคือการที่ตระกูลแห่งนี้ยังมีสมบัติล้ำค่าเป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยอาณาจักรโรมันโบราณนั่นเอง

ด้วยความประทับใจในตัวยอดจอมโจร คลาริสจึงขอร้องให้ลูแปงพาเธอออกเดินทางไปด้วย แต่ลูแปงปฏิเสธ เพราะไม่อยากลากสาวสวยมาคลุกอยู่กับชีวิตจอมโจรแบบเขา และคลาริสเองก็ยังมีประชาชนในอาณาจักรคากิลอสโตรรอผู้ปกครองอยู่ สาวสวยกับจอมโจรจึงต้องเดินคนละทาง ลูแปงและพวกหวนกลับมาตามล่าสมบัติอีกครั้ง โดยมีสาววิตรชนิกาคะตามล่าเขาพวกเขาไปทุกหนแห่ง เช่นเดิม

#### 1. Nausicaä of the Valley of Wind (1984)



ผ่านไปหลายพันปีหลังจากสงครามที่เรียกกันว่า "สงครามเจ็ดวันแห่งไฟบรรลัยกัลป์" (Seven Days of Fire) ซึ่งทำลายอารยธรรมของมนุษยชาติไปจนหมดสิ้น มนุษย์ที่เหลือรวมตัวกันเป็นชุมชนเล็กๆ กระจายไปตามทวีปต่างๆ โลกปัจจุบันถูกยึดครองโดยป่าพิษที่เรียกว่า "ฟูไค" (Fukai) ที่เต็มไปด้วย

ด้วยพันธุ์ไม้มีพิษซึ่งปล่อยสปอร์พิษกระจายไปตามที่ต่างๆ รวมทั้งขยายอาณาเขตของป่าพิษออกไปเรื่อยๆ โดยมีแมลงประหลาดดุร้ายขนาดน้อยใหญ่ และตัว "โอห์ม" (Ohmu) สิ่งมีชีวิตรูปร่างเหมือนหนอนขนาดยักษ์เป็นผู้พิทักษ์ป่าเหล่านี้

หนึ่งในชุมชนมนุษย์ที่หลงเหลืออยู่ชื่อว่า "หุบเขาสายลม" (the Valley of the Wind) สถานที่ที่มีลมทะเลคอยป้องกันพวกเขาจากสปอร์พิษ และยังใช้พลังลมสูบน้ำใต้ดินมาใช้ผ่านกังหันลม ที่หมู่บ้านสายลมแห่งนี้มีตำนานที่สืบทอดมาแต่โบราณ เล่าเรื่องราวของผู้กอบกู้โลกซึ่งจะประสานรอยร้าวระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และจะนำพามนุษยชาติไปสู่ดินแดนที่บริสุทธิ์

เนื่องจากในป่าฟูไคร์เต็มไปด้วยพิษจึงไม่ค่อยมีคนเข้าไปสำรวจนัก ยกเว้นก็แต่เจ้าหญิง"เนาซึก้า" (Princess Nausicaä) ผู้สืบทอดเชื้อสายของกษัตริย์จิลแห่งหมู่บ้านสายลม ที่มักจะเข้าไปสำรวจป่าพิษโดยเครื่องร่อนเมฟ (Mehve) และสวมหน้ากากป้องกันแก๊สพิษ เนาซึก้านั้นเป็นมนุษย์เพียงคนเดียวที่คุ้นเคยกับตัวโอห์มและสามารถสื่อสารกับมันได้ดี เพราะในตอนที่เธอเคยแอบช่วยตัวอ่อนโอห์มที่หลงเข้าไปในหมู่บ้าน เจ้าหญิงแห่งหุบเขาสายลมมักเข้าไปในป่าพิษเสมอเพื่อเก็บตัวอย่างสปอร์กลับไปศึกษา ซึ่งจากการสังเกตและทดลองในห้องลับที่หมู่บ้านเธอพบว่าถ้านำสปอร์จากป่าพิษมาเพาะด้วยน้ำและอากาศบริสุทธิ์จะทำให้พวกมันไม่มีพิษอีกต่อไป

วันหนึ่งเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้นเมื่อกองทัพแห่งอาณาจักรโทลเมเกียบุกเข้ามายึดครองหมู่บ้านแห่งสายลม และเป็นเหตุให้กษัตริย์จิลเสียชีวิต เนาซึก้าและชาวเมืองถูกควบคุมไว้ จากนั้นเจ้าหญิงกษณะ (Kushana) ผู้นำกองทัพโทลเมเกียก็ปรากฏตัวขึ้นและบอกถึงจุดประสงค์ที่จะเผาทำลายป่าพิษทั้งหมดโดยใช้หุ่นยักษ์ที่เรียกว่า Kyoshinhei หรือ Giant God Soldiers ซึ่งเป็นอาวุธที่ใช้ทำลายล้างมนุษยชาติในสงครามเจ็ดวัน และจะใช้หมู่บ้านสายลมเป็นที่ค้ำชูของหุ่นยักษ์เหล่านี้

เจ้าหญิงกษณะจับตัวเนาซึก้าเป็นตัวประกันและพากลับไปยังอาณาจักรของเธอแต่ระหว่างการเดินทางก็ถูกโจมตีโดยกองทัพอาณาจักรเปลิเด้ ที่นำโดยเจ้าชายแอสเบล(Asbel) ระหว่างการต่อสู้เจ้าหญิงกษณะ เนาซึก้าและเจ้าชายแอสเบลเกิดตกลงไปในป่าพิษ ในระหว่างที่ทั้งหมดกำลังทางออกจากป่า เนาซึก้าและเจ้าชายแอสเบลเกิดตกลงไปในบ่อทรายดูด และเบื้องล่างใต้พื้นป่าพิษนี้เองที่เจ้าหญิงค้นพบว่าแท้จริงแล้วป่าพิษที่มนุษย์กล่าวโทษกันว่าเป็นตัวการของการทำลายมลภาวะบนผืนโลกกลับเป็นฝ่ายช่วยมนุษย์ ด้วยการฟอกบรรยากาศที่เป็นมลพิษบนพื้นโลกอันเกิดจากการกระทำของมนุษย์ให้สะอาดและบริสุทธิ์ด้วยกลไกธรรมชาติโดยมีเหล่าแมลงทั้งหลายคอยปกป้องกลไกนี้ไว้

ในระหว่างนั้นสงครามระหว่างอาณาจักรโทลเมเกียและเปลิเด้ก็ดำเนินไปโดยใช้กองทัพตัวโอห์มเป็นเครื่องมือ เมื่อเนาซึก้าออกมาจากป่าพิษและพบว่าลูกของตัวโอห์มถูกใช้เป็นเหยื่อล่อให้เหล่ากองทัพโอห์มนับพันเข้าทำลายฝ่ายตรงข้าม เธอจึงเข้าช่วยเหลือลูกของโอห์มตัวนั้นจนทำให้เนา

ชีก้าได้รับบาดเจ็บสาหัส

ที่หมู่บ้านสายลม หุ่นยักษ์ได้ถูกปลุกให้คืนชีพขึ้นมาและแสดงพลังทำลายล้างอันน่ากลัว เจ้าหญิงกษณะบงการพวกมันเข้าทำลายกองทัพโอห์ม แต่หุ่นยักษ์ที่เกิดจากการคืนชีพที่ไม่สมบูรณ์ก็พังทลายลง และตอนนั้นเองเนาซิก้าก็ปรากฏตัวพร้อมกับลูกตัวโอห์มที่เธอช่วยไว้แต่ฝูงโอห์มที่บ้าคลั่งกลับเข้าทำลายล้างทุกสิ่งที่อยู่ตรงหน้ารวมทั้งยกทัพเข้าชนเนาซิก้าจนร่างลอยเคว้งไปในอากาศ และในที่สุดฝูงโอห์มก็หยุดนิ่งลง ทุกคนคิดว่าเนาซิก้าคงจะเสียชีวิตแล้ว แต่ปาฏิหาริย์ก็เกิดขึ้นเมื่อเหล่าโอห์มช่วยกันรักษาบาดแผลให้เนาซิก้าจนหายดี และทุกคนก็พบว่าผู้ที่จะมาช่วยผสานรอยร้าวระหว่างธรรมชาติและมนุษย์ตามที่ตำนานกล่าวเอาไว้ก็คือเนาซิก้านั่นเอง

สงครามสงบลง ทุกคนต่างแยกย้ายกลับอาณาจักร และเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับป่าพิชอย่างสงบสุข เนาซิก้าและแอสเบลยังคงสำรวจป่าพิชต่อไป และพบว่าพื้นโลกค่อยๆ สะอาด บริสุทธิ์ขึ้นทีละน้อย

### 3. Laputa: The Castle in the Sky (1986)



บนอากาศยานลึกลับที่กำลังทะยานผ่านกลุ่มเมฆในค่ำคืนหนึ่ง ผู้โดยสารสำคัญคือสาวน้อยที่ชื่อ "ชีต้า" (Sheeta) ผู้เป็นเจ้าของสร้อยหินสีฟ้า และมุสกา (Muska) เจ้าหน้าที่ของรัฐบาลที่ลักพาตัว

เธอมา และทันใดนั้นก็ปรากฏกลุ่มสลัดอากาศที่นำโดยโจรสลัดหญิงโดล่า (Dora) บุกเข้าโจมตียาน ลีกลับ พวกเขาก็หมายปองซีต้าและหินสีฟ้าเช่นกัน จากการต่อสู้อันดุเดือด ซีต้าพยายามหลบหนีออกนอกตัวเครื่องบินและพลัดตกลงไป แต่ขณะที่ซีต้ากำลังจะร่วงลงสู่พื้น หินสีฟ้าที่เธอสวมอยู่ก็ส่องแสงประหลาดหยุดยั้งไม่ให้เธอตกลงบนพื้น ในขณะที่นั้นเองเด็กหนุ่มชาวเหมืองที่ชื่อ "ปาซุ" (Pazu) ผ่านมาพอดีจึงรับร่างของซีต้าไว้ทัน

ในตอนเช้าซีต้าพบว่าตัวเองอยู่ที่บ้านของปาซุ ระหว่างที่ปาซุพาดูในบ้านเธอเห็นรูปปราสาทลอยฟ้าติดไว้ที่ห้องทำงาน ปาซุอธิบายว่าปราสาทนี้ชื่อว่า "ลาพิวด้า" (Laputa) ซึ่งพ่อของเขาเคยพบระหว่างการบินครั้งหนึ่ง และเขาใฝ่ฝันจะค้นหามันให้พบเพื่อยืนยันคำพูดของพ่อของเขา

ไม่นานนักทั้งมุสกาและโดล่าก็พบซีต้า การไล่ล่าเพื่อชิงตัวเธอจึงเกิดขึ้นและในที่สุดด้วยกำลังทหารที่มากกว่า มุสกาจับตัวซีต้าและปาซุไปได้ ที่ฐานบัญชาการของมุสกาเขาพาซีต้าไปดูหุ่นยนต์ขนาดใหญ่ที่มีเครื่องหมายที่หน้าอกเหมือนกับที่หินสีฟ้าของเธอ เขาบอกว่าเธอคือผู้สืบเชื้อสายของผู้ครองเกาะลอยฟ้าลาพิวด้า และเชื่อว่าถ้าเธอไม่ร่วมมือในการค้นหาเกาะลอยฟ้า เขาจะฆ่าปาซุทันที ซึ่งซีตาก็ยอมตามนั้น มุสกาจึงปล่อยปาซุไป ปาซุกลับถึงบ้านและพบกับโดล่าซึ่งเกลี้ยกล่อมให้เขาเข้าเป็นพวกเพื่อช่วยซีต้ากลับมาให้ได้ ปาซุตกลง กลุ่มโจรสลัดจึงพาเด็กหนุ่มกลับไปช่วยซีต้าออกมาจากฐานบัญชาการ

ทั้งซีต้า ปาซุ และเหล่าโจรสลัดตัดสินใจออกค้นหาเกาะลอยฟ้าลาพิวด้า ด้วยการนำทางจากแสงประหลาดที่ออกมาจากหินสีฟ้า ซีต้าเล่าให้ปาซุฟังว่านอกจากหินสีฟ้าที่ได้รับแล้ว แม่ของเธอยังสอนมนต์ให้เธอหลายอย่างรวมทั้ง "มนต์แห่งการทำลายล้าง" (Doom Charm) ด้วย

ในคืนนั้นเองพวกเขาพลัดหลงเข้าไปในกลุ่มเมฆพายุฝน ซึ่งเหมือนกับที่พ่อของปาซุบอกไว้ตอนที่พบลาพิวด้า และขณะนั้นเรือรบของมุสกาที่ไล่ล่าตัวพวกเขาจนพบพอดี แต่เหล่าโจรสลัดก็พาซีต้าและปาซุหลบหนีด้วยเครื่องร่อนขนาดเล็กเข้ากลุ่มเมฆ ฝ่าพายุและฟ้าผ่า จนทั้งหมดได้ค้นพบเกาะลอยฟ้าในที่สุด บนเกาะลอยฟ้าไม่มีคนอาศัยอยู่เลย มีเพียงสัตว์เล็กๆ และหุ่นยนต์แบบที่ซีต้าเคยพบที่ฐานบัญชาการของมุสกาอยู่หลายตัว ซึ่งมันก็นำทางซีต้าเข้าไปภายในเกาะลอยฟ้า ในเวลาเดียวกันนั้นเองเรือรบของมุสกากับพวกก็มาถึงเกาะลอยฟ้าและเข้าล้อมจับกลุ่มโจรสลัดเอาไว้ มุสกาจับตัวซีต้าได้และพาไปห้องควบคุมใจกลางเกาะลอยฟ้า เขาใช้หินสีฟ้าแสดงพลังทำลายล้างของเกาะแห่งนี้ ก่อนจะบอกกับซีต้าว่าแท้จริงแล้วเขาเองก็สืบเชื้อสายของคนบนเกาะลาพิวด้าเช่นกัน และคิดที่จะใช้พลังที่ได้มาในการยึดครองโลก

ปาซุหลบหนีเหล่าทหารมาช่วยโจรสลัดได้ เขาเข้าไปช่วยซีต้า แต่ก็ไม่อาจต้านทานกับพลังของมุสกาได้ ในเวลานั้นเองปาซุก็ขึ้นได้ถึง "มนตร์แห่งการทำลายล้าง" ที่ซีต้าเคยบอก เด็กหนุ่มกับเด็ก



สาวจึงช่วยกันท่องมนตร์นี้ออกมาพร้อมกัน ทันใดนั้นเกาะลอยฟ้าก็เริ่มพังทลายลงทีละน้อย ชิ้นส่วนต่างๆ ค่อยๆ ร่วงลงสู่ทะเล ทั้งเรือบิน เหล่าทหารและมุสก็ร่วงลงไปด้วย

แต่ก่อนที่พายุและซีต้าจะร่วงลงไปในั้น พวกเขาก็พบว่ารากของต้นไม้ใหญ่ที่ขึ้นบนเกาะลอยฟ้าได้แผ่ขยายเข้าไปเกาะเกี่ยวส่วนที่เหลือของเกาะลอยฟ้าเอาไว้ และช่วยให้พวกเขารอดมาได้

เหล่าโจรสลัดนำเครื่องร่อนเข้ามาช่วย จากนั้นทั้งซีต้าและพายุก็ลาเหล่าโจรสลัดและแยกย้ายไปตามทางของตัวเอง รวมทั้งเกาะลอยฟ้าลาพิวด้าที่ยังคงเคลื่อนที่อยู่บนฟ้าต่อไป

#### 4. My Neighbor Totoro (1988)



เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นเมื่อ "ซัทสึกิ" (Satsuki) และ "เมย์" (Mei) พี่น้องสองสาวอายุ 11 ขวบและ 4 ขวบตามลำดับ พวกเธอพร้อมกับพ่อซึ่งเป็นศาสตราจารย์ในมหาวิทยาลัยโตเกียว จำเป็นต้องย้ายบ้านมาอยู่ในย่านชนบท ที่เตรียมไว้ให้แม่ซึ่งนอนป่วยอยู่ในโรงพยาบาลในเขตข้างๆ ได้ใช้เป็นสถานที่พักผ่อนหลังจากหายดีแล้ว ทั้งสองตื่นตื่นกับบ้านหลังใหม่ที่แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติที่สวยงาม ทั้งลำธารใสๆ อากาศบริสุทธิ์ที่หาไม่ได้ในเมืองใหญ่ และต้นการบูรขนาดยักษ์ที่ขึ้นอยู่ตรงเนินเขาใกล้ๆ บ้าน

วันที่ที่สองหนูน้อยก้าวเข้ามาในบ้าน พ่อของพวกเธอบอกให้ช่วยกันเปิดหน้าต่างที่ปิดไว้มา

นานแล้ว และแล้วทั้งซัทสึกิและเมย์ก็พบกับสิ่งมีชีวิตก้อนเล็กๆเหมือนก้อนฝุ่นสีดำวิ่งหลบแสงเข้าไปตามซอกต่างๆ ในบ้าน ทั้งสองรีบวิ่งไปบอกพ่อว่ามีผีในบ้าน พ่ออธิบายว่านั่นคือ"มาคุโระ คุโระสุเกะ" (เป็นการเล่นคำในภาษาญี่ปุ่นคล้ายคำว่า Mr.Black) หรือตัวชูชูวาตาริซึ่งจะอาศัยในบ้านเก่าๆ และอยู่ในที่มืด แต่ไม่ทำอันตรายใคร และจะจากไปเองเมื่อมีคนมาอยู่ ทั้งสองเลยช่วยกันไล่คุโระสุเกะตามที่ต่างๆ อย่างสนุกสนาน

ในวันนั้นทุกคนช่วยกันทำความสะอาดบ้าน ทำความรู้จักกับเพื่อนบ้าน จากนั้นก็หาฟีนมาท้อไฟอบน้ำกัน เช้าวันรุ่งขึ้นทั้งหมดไปเยี่ยมแม่ที่โรงพยาบาล และขากลับพ่อก็บอกกับเด็กๆ ว่าแม่จะกลับมาอยู่บ้านอีกไม่นานนี้แล้ว วันต่อมาซัทสึกิไปโรงเรียนแถวบ้านเป็นวันแรก เมย์ที่ติดพี่สาวแจ๊ก็เลยจำต้องออกไปสำรวจรอบบ้านและพบกับสิ่งมีชีวิตตัวใสๆ สีขาว เธอสะกดรอยตามไปจนเจออีกตัวที่ใหญ่ขึ้น หลังจากตามลึกลงไปในโพรงเธอก็หล่นลงไปในห้องขนาดใหญ่ใต้ต้นไม้ยักษ์ ที่นั่นเธอพบกับสิ่งมีชีวิตแบบเดิมอีกตัวแต่มีขนาดใหญ่กว่ามาก

ซัทสึกิกลับจากโรงเรียนและหาห้องสาวไม่พบ เธอกับพ่อช่วยกันหาจนไปพบเมย์นอนหลับอยู่ในโพรงต้นไม้ เมย์เล่าให้พ่อและพี่สาวฟังเกี่ยวกับตัวโทโทโร (Totoro) เหมือนที่เธออ่านเจอในนิทาน พ่อบอกว่ามันน่าจะเป็นวิญญาณผู้พิทักษ์ป่า และยังเล่าอีกว่าที่เลือกบ้านหลังนี้ก็เพราะตอนเด็กๆ เคยเห็นต้นการบูรต้นนี้และหลงรักมันทันที ทั้งหมดจึงหยุดยื่นขอคุณต้นไม้ที่ช่วยคุ้มครองเมย์

หลังจากนั้น 2 หนูน้อยก็ได้พบกับโทโทโรอีกครั้งตอนที่มารอรับพ่อที่ป้ายรถประจำทาง ซัทสึกิให้โทโทโรยิ้มร่า ซึ่งโทโทโรก็ตอบแทนด้วยห่อใบไม้ที่ข้างในเต็มไปด้วยเมล็ดพืช ทั้งสองเลยเอาไปปลูกที่สวนข้างบ้าน วันต่อมาทางโรงพยาบาลส่งโทรเลขมาบอกว่าแม่อาการยังไม่ดีขึ้นและต้องอยู่โรงพยาบาลต่อ ทั้งสองรู้สึกเศร้ามาก ระหว่างที่ซัทสึกิกังวลเกี่ยวกับอาการของแม่นั้น เมย์ก็ตัดสินใจออกไปหาแม่ที่โรงพยาบาลตามลำพัง เพราะอยากให้แม่ได้กินข้าวโพดที่เธอเป็นคนเด็ดมันออกจากต้นด้วยตัวเอง เมื่อซัทสึกิพบว่าเมย์หายตัวไป จึงออกตามหา ชาวบ้านแถวนั้นไม่มีใครพบหนูน้อยเลย เมื่อหมดทางซัทสึกิจึงนึกถึงโทโทโรและไปที่ถ้ำใต้ต้นไม้เพื่อขอให้ช่วยตามหาเมย์ โทโทโรเรียก "รถบัสแมว" (Cat Bus) มาช่วยออกตามหาเมย์ตามที่ต่างๆ ซึ่งในที่สุดก็พบว่าเมย์กำลังอยู่ระหว่างทางที่จะไปโรงพยาบาล ซัทสึกิดีใจที่ได้เจอน้องสาวอีกครั้ง จากนั้นรถบัสแมวจึงช่วยพาทั้งคู่ไปแอบดูอาการของแม่ที่โรงพยาบาล ซัทสึกิและเมย์หลบอยู่บนกิ่งไม้ด้านนอกหน้าต่างห้องนอนของแม่ และแอบได้ยินพ่อกับแม่คุยกันถึงอาการป่วยที่ไม่ได้เป็นอะไรมาอยู่แล้ว สองหนูน้อยอมยิ้มก่อนจะจากไป โดยที่พ่อของพวกเธอพบว่าที่หน้าต่างมีข้าวโพดฝักหนึ่งวางอยู่ และมีข้อความสลักไว้บนเปลือกว่า "ให้คุณแม่ค่ะ"

## 5. Kiki's Delivery Service (1989)



ในเมืองเล็กๆ ที่ชื่อ"คาริคิยะ"(Karikiya) "กิกิ" (Kiki) แม่มดน้อยวัย 13 ปี เตรียมตัวออกเดินทาง ไปอาศัยยังเมืองใหม่เป็นเวลาหนึ่งปี ซึ่งเป็นกฎที่แม่มดฝึกหัดที่อายุครบเกณฑ์ทุกคนต้องทำเพื่อการ ฝึกฝนตัวเอง เธออ้าลาคอบครัวและเพื่อนบ้าน กระโดดขึ้นไม้กวาดที่แม่เธอยกให้และวิหุเก๊าๆ ของ พ่อ พร้อมด้วย "จิจิ" (Jiji) แมวดำคู่ใจ ทะยานขึ้นไปในท้องฟ้ายามราตรี ในคืนพระจันทร์เต็มดวง

กิกิตั้งใจว่าจะอยู่ในเมืองที่ติดมหาสมุทร เธอเดินทางไปเรื่อยๆ จนกระทั่งพบกับเมืองชื่อว่า"โคริ โค" (Koriko) ซึ่งเหมือนกับที่เธอฝันไว้และที่สำคัญเมืองนี้ยังไม่มีแม่มดประจำอยู่อีกด้วย

เมื่อมาถึงเมืองผู้คนต่างก็แปลกใจที่เห็นแม่มด แต่กิกิที่ไม่ชินกับเมืองใหญ่ก็ขี่ไม้กวาดสร้าง ความวุ่นวายไปทั่ว จนมีตำรวจมาสอบถามชื่อและบอกจะแจ้งให้พ่อแม่มารับกลับ ทันใดนั้นก็ม็เสียง ร้องให้ช่วยจับขโมย กิกิอาศัยจังหวะนั้นหลบจากตำรวจมาได้และพบว่าเด็กชายที่ชื่อ "ทอมโบ" (Tombo) เป็นคนร้องเรียกให้จับขโมยเพื่อช่วยเธอเอาไว้

กิกิพบปัญหาในการหาที่อยู่เนื่องจากยังเด็กเกินไปจนไม่มีใครยอมให้เธอพัก ขณะนั้นเองเธอ พบว่าลูกค้าของร้านขายขนมปังฝั่งตรงข้ามลิ้มของไว้ เธอจึงอาสาเข้าไปส่งให้ เจ้าของร้านขนมปัง ชื่อ "โอโซโน" (Osono) ที่กำลังต้องการหาคนมาช่วยงานเลยชวนกิกิให้พักอยู่ด้วยกัน

เมื่อสิ่งที่แม่มดน้อยกิกิทำได้มีเพียงการขี่ไม้กวาดเหินฟ้า เธอจึงตัดสินใจเปิดบริการ "รับส่ง

พัสดุทางอากาศ" และช่วยงานเล็กๆ น้อยๆ ในร้านขนมปังไปด้วย โดยเจ้าของร้านอนุญาตให้เธอใช้โทรศัพท์และร้านขนมปังเป็นที่ติดต่องานส่งพัสดุได้ หลังจากงานเสร็จสิ้นภารกิจส่งของชิ้นแรกก็ก็จึงได้พบกับ "เออร์ซูล่า" (Ursula) หญิงสาววัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในกระท่อมไม้กลางป่า เธอเป็นนักวาดรูปและอาสาช่วยแก้ปัญหาให้กิกิ โดยแลกกับการมาเป็นแบบให้เธอวาดรูป วันหนึ่งทอมโบมาชวนกิกิไปงานของชมรมการบินที่เขาเป็นสมาชิกอยู่ แต่งานส่งของในวันนั้นก็ทำให้เธอไปด้วยไม่ได้ แต่วันต่อมา กิกิก็ไปทดลองขี่เครื่องบินที่ทอมโบประดิษฐ์ขึ้นเอง แม้ว่าจะทุลักทุเลแต่กิกิก็สนุกมาก

เย็นวันหนึ่งหลังจากกลับบ้านก็พบว่าเธอไม่สามารถคุยกับจี้จี้ได้อีก รวมทั้งไม้กวาดไม้ได้ เนื่องจากเวทย์มนตร์ของเธออ่อนลงโดยไม่รู้สาเหตุ เมื่อเออร์ซูลารู้เรื่อง เธอจึงชวนกิกิไปดูรูปที่เธอวาด โดยได้แรงบันดาลใจจากกิกิ เธอบอกว่าบางครั้งความสามารถในการวาดของเธอก็หายไปเฉยๆ เหมือนกัน สิ่งที่ต้องทำก็แค่ไปทำอย่างอื่นก่อน แล้วเดี๋ยวมันจะกลับมาเอง กิกิได้ยินดีนั้นจึงรู้สึกดีขึ้น

หลังจากได้กำลังใจจากเออร์ซูล่าแล้ว คุณยายซึ่งเป็นลูกค้าที่กิกิเคยช่วยก่อเตาถ่านเพื่ออุปถัมภ์พิกทองให้กับหลานสาวก็เพิ่มกำลังใจให้กับแม่มน้อยอีกแรงด้วยการอบขนมเค้กชิ้นพิเศษให้กับกิกิ แต่ขณะที่กิกิกำลังปลอบปลื้มกับเค้กของคุณยายในเมืองก็เกิดเรื่องขึ้นเมื่อเรือเหาะขนาดยักษ์ที่มาจอดโชว์อยู่ที่ริมทะเลเกิดอุบัติเหตุควบคุมไม่ได้ ทอมโบซึ่งอยู่ในเหตุการณ์พยายามเข้าช่วย แต่กลายเป็นว่าเขาติดไปกับบอลูนที่กำลังเคลื่อนที่ไปทางหอนาฬิกา

เมื่อกิกิเห็นทอมโบในข่าวทีวี เธอจึงรีบวิ่งออกไปช่วยแม้จะรู้ว่ากำลังอยู่ในช่วงพลังเวทย์อ่อนแรงก็ตาม แม้ยังไม่มีไม้กวาดคู่ใจอีกก็ตาม กิกิจึงลองช่วยเอาไม้ถู่พื้นของชาวบ้านที่ออกมาดูเหตุการณ์เรือเหาะลำยักษ์แทนไม้กวาด และในที่สุดแม่มน้อยกิกิก็ใช้ไม้ถู่พื้นเหินฟ้ามาช่วยทอมโบได้ทันเวลา

หลังค้นพบแรงศรัทธาในตัวเองจากเหตุการณ์ครั้งนั้น กิกิจึงกลับมาไม่ย่อท้อกับงานส่งของที่เธอรักในเมืองที่เธอเลือกจะปักหลักนี้ต่อไปอย่างมีความสุข

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6. Porco Rosso (1992)

ณ ทะเลอาเดรียติก ในปี 1920 สมัยที่สงครามยังคงคุกรุ่นไปทั่ว มีนักบินล่าเงินรางวัลวัลฟีมือดีอยู่คนหนึ่งชื่อ "ปอร์โກ" (Porco) เขาอาศัยอยู่ในเกาะกลางทะเล กับเครื่องบินสีแดง (Savoia S-2) และที่ทำให้เขาไม่เหมือนนักบินคนอื่น เพราะเขาเป็นหมู!!!

หลังจากเสร็จภารกิจช่วยเหลือเด็กๆ ที่ถูกสลัดอากาศจับเป็นตัวประกัน เขาก็พบกับคู่ปรับคนสำคัญ "เคอร์ติส" (Curtis) นักบินสัญชาติอเมริกันที่เหล่าสลัดอากาศลงชั้นจ้างมาจัดการกับปอร์โກ ที่ไนท์คลับในโรงแรมกลางน้ำอาเดรียโน เจ้าของโรงแรมแห่งนี้คือมาตาม "จึน่า" ซึ่งเป็นเพื่อนเก่าของปอร์โກและเป็นขวัญใจของนักบินและสลัดอากาศในทะเลแถบนั้น

ในวันที่ปอร์โກตัดสินใจเดินทางไปมิลานเพื่อเช็คเครื่องและติดอาวุธเพิ่ม เขาเผชิญกับการโจมตีโดยไม่คาดฝันจากเคอร์ติสและถูกยิงตกในทะเล ปอร์โກนำเครื่องบินที่เสียหายไปยังโรงงาน "พิคโคโร" (Piccoro) ของเพื่อนเก่าคนหนึ่ง เขาพบกับช่างเครื่องที่เป็นหลานสาวของเพื่อนคนนั้นชื่อ "ฟิโอ" (Fio) ที่อาสาออกแบบเครื่องยนต์ให้ใหม่ ปอร์โກยังไม่เชื่อมือของฟิโอนัก แต่เมื่อได้รับการยืนยันจากเพื่อนของเขา ปอร์โກจึงตกลงให้ลองดู ในตอนที่เครื่องบินใกล้ซ่อมเสร็จ ปอร์โກก็ถูกทางการตามจับ เขาจึงต้องรีบนำเครื่องขึ้นในทันที ฟิโอตัดสินใจตามไปด้วยเพื่อเครื่องเกิดปัญหาระหว่างทาง

ที่เกาะโรงแรมอาเดรียน่า เคอร์ติสชวนจึน่าไปฮอลลีวูดกับเขาเพื่อเป็นดารา แต่จึน่าปฏิเสธและ

บอกว่าเธอขอให้ใครบางคนทำตามสัญญาที่ให้ไว้กับเธอที่เกาะแห่งนี้อยู่ เมื่อปอร์โกกลับมายังเกาะที่พักของเขา กลับพบว่าพวกสลัดอากาศคู่ปรับรอจัดการกับเขาอยู่ รวมทั้งเคอร์ติสด้วย สุดท้ายปอร์โกจึงตกลงที่จะประลองกับเคอร์ติสโดยมีฟิโอ และเงินรางวัลจำนวนมากเป็นเดิมพัน

ในคืนนั้นปอร์โกเล่าให้ฟิโอฟังว่าเขากลายเป็นหมูเพราะเขาสูญเสียเพื่อนไปในสงครามครั้งหนึ่ง และเขาก็เกือบจะเสียชีวิตไปด้วย ทำให้เขาเกลียดสงครามและกลายเป็นหมูเพื่อที่จะได้ไม่ต้องเข้าร่วมรบอีกต่อไป การประลองเริ่มขึ้นที่เกาะกลางทะเลแห่งหนึ่ง ทั้งปอร์โกและเคอร์ติสฝีมือสูสีกันมาก จนสุดท้ายต้องตัดสินด้วยกำปั้น หลังจากผ่านไปหลายยก ปอร์โกก็ชนะไปแบบทุลทุเล พอดีกับที่จิ้งนารีบมาบอกให้ทุกคนแยกย้ายเพราะทางการส่งกำลังมาจัดการแล้ว

หลังจากเหตุการณ์ดวลกลางท้องฟ้าครั้งนั้น ทุกคนต่างแยกย้ายไปตามทางของตัวเอง ฟิโอกลับไปรับช่วงบริษัทพิคโคโร เคอร์ติสกลับไปเป็นดาราที่ฮอลลีวูด ส่วนปอร์โกก็กลับไปทำตามสัญญาที่เคยให้ไว้กับจิ้งนาบนเกาะแห่งนั้น

#### 7. Princess Mononoke (1997)



ในยุคสมัยมุโรมาชิในญี่ปุ่น ยังมีหมู่บ้านชาวอิมิชิ แยกตัวอยู่กับธรรมชาติอย่างสันโดษ และสงบสุข วันหนึ่งเกิดมือสูรตนหนึ่งคลุ้มคลั่งบุกเข้ามาในหมู่บ้าน ผิวหนึ่งของมันปกคลุมด้วยสิ่งที่คล้ายงู

สีด้า เจ้าชาย"อะชิทาเกะ" (Ashitaka) รัชทายาทของชาวอิมิชิพยายามจะหยุดมันเอาไว้ไม่ให้เข้าไป อาละวาดในหมู่บ้าน ในที่สุดเขาก็จัดการมันได้สำเร็จแต่ก็ต้องแลกด้วยการที่แขนขวาของตัวเองถูกคำสาปร้ายแรง แท้จริงแล้วตัวตนของอสูรคือ "เทพหมูป่า" (Boar God) ที่เนื้อตัวเต็มไปด้วยบาดแผลจากกระสุนตะกั่ว และด้วยมติของผู้อาวุโสประจำหมู่บ้าน อะชิทาเกะจำเป็นต้องออกเดินทางไปทางตะวันตกเพื่อหาที่มาของเหตุการณ์ประหลาดนี้

ระหว่างทางเด็กหนุ่มพบกับ "จิโกะ บู" (Jiko Bou) พระเฒ่าทางประหลาดที่ช่วยบอกทาง และเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับป่าบนภูเขาทางตะวันตกซึ่งเป็นที่อยู่ของ "เทพชิชิ" (Shishi Kami)

อะชิทาเกะเดินทางมาจนพบกับ "โลหะนคร" (Tatara Ba) ที่ปกครองโดย "ท่านหญิงอีโบชิ" (Lady Eboshi) นครแห่งนี้ปกครองตนเองด้วยการตัดต้นไม้และขุดแร่เหล็กในดินขึ้นมาเพื่อผลิตอาวุธขายให้กับรัฐบาล ทำให้พวกเขาต้องก่อสงครามกับ "เทพสัตว์ป่า" (Animal Gods) ที่นำโดยเทพหมาป่า "โมโร" (Moro) และเจ้าหญิง "โมโนโนเกะ" เด็กสาวที่ถูกเลี้ยงดูมาโดยโมโร เพราะกลุ่มเทพสัตว์ป่าเคียดแค้นการกระทำของมนุษย์ที่เข้าไปตัดไม้ทำลายป่าอยู่เสมอ อะชิทาเกะพบว่าหมูป่าตัวที่เขาฆ่าคือเทพหมูป่าที่ถูกอีโบชิทำร้ายจนได้รับบาดเจ็บและหนีไปตอนสร้างเมืองแห่งนี้ และขณะที่อีโบชิพาเขาชมเมือง เจ้าหญิงโมโนโนเกะหรือ"ซัน" (San) ได้บุกเข้าเมืองมาเพื่อสังหารอีโบชิ อะชิทาเกะเข้าขัดขวางและช่วยซันออกจากเมืองไปด้วยพลังที่แขนขวาจากคำสาปของเทพเจ้า โดยที่ตัวเด็กหนุ่มเองก็ได้รับบาดเจ็บสาหัส โมโนโนเกะและโมโรพาอะชิทาเกะไปที่บ่อน้ำเทพเจ้ากลางป่า ที่นั่นเทพชิชิปรากฏตัวมาช่วยรักษาแผลให้เขา แต่ไม่อาจรักษาคำสาปได้ และช่วงเวลานั้นเองเทพหมูป่า "โอคโคโตะ" (Okkotonushi) ที่ตาบอด และมีอายุกว่า 500 ปีก็ปรากฏตัวขึ้นเพื่อบอกกับโมโรว่าจะต่อสู้กับมนุษย์เต็มกำลังแม้โมโรจะเตือนว่ามันเป็นกับดักก็ตาม

ทางด้านจิโกะก็ปรากฏตัวที่โลหะนคร และบอกว่าเขานำสิ่งจากจักรพรรดิให้อีโบชิช่วยนำเอาหัวของเทพชิชิกลับไปเป็นยาอายุวัฒนะ อีโบชิตัดสินใจช่วยและเดินทางเข้าป่าไปกับจิโกะ

ขณะที่ซันตัดสินใจช่วยเทพหมูป่าตาบอดด้วยการเป็นดวงตาให้ กองทัพเทพหมูป่าบุกโจมตีมนุษย์ ซึ่งใช้ระเบิดเป็นอาวุธ ทั้งเทพหมูป่าและมนุษย์ล้มตายเป็นจำนวนมาก อะชิทาเกะตามมาเพื่อหาซันแต่ก็ไม่พบเธอ เทพหมาป่าที่รอดชีวิตบอกว่าทั้งหมดไปที่บ่อน้ำเทพเจ้า

ที่บ่อน้ำเทพเจ้า เทพหมูป่าตาบอดบาดเจ็บสาหัสและตรงไปหาเทพชิชิเพื่อรักษาตัว ซันซึ่งติดอยู่ในตัวของเทพหมูป่าพยายามเตือนสติไม่ให้มันเปลี่ยนเป็นเทพบ้าคลั่ง

อะชิทาเกะตามมาที่บ่อน้ำและพยายามช่วยซันออกมา ขณะที่เทพชิชิก็ปรากฏตัวขึ้นปลดปล่อยเทพหมูป่าจากความเจ็บปวด ทันใดนั้นอีโบชิและพวกที่แอบสะกดรอยตามเทพหมูป่ามาก็ใช้ปืนยิงไปที่หัวของเทพชิชิจนขาดกระเด็น และส่งหัวของเทพให้จิโกะไป ทันใดนั้นโมโรที่ใกล้ตายใช้พลังสุดท้ายกัด

แขนซ้ายของอิโบชิขาดไป

เทพซิทซึที่ไร้หัวเกิดคลุ้มคลั่ง ทำลายทุกชีวิตที่สัมผัสได้ อะชิทากะและซันตามจิโกะไปและพยายามนำหัวไปคืนเทพซิทซึที่กำลังตรงไปยังโลหะนคร และในที่สุดก็นำหัวไปคืนได้ เทพซิทซึสงบลงและกลายเป็นสายลมที่พัดพาไปทำลายสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์และสร้างพันธุ์ไม้ขึ้นมาปกคลุมแทนพร้อมๆ กับคำสาปที่แขนขวาของอะชิทากะก็หายไปด้วย

เมื่อทุกอย่างคลี่คลายอิโบชิและผู้คนในโลหะนครจึงเปลี่ยนใจหันมาสร้างเมืองใหม่ที่ยังชีพด้วยการเกษตรแทนการทำเหมืองแร่เหล็ก ส่วนโมโนโนเกะที่แม่จะเริ่มเปิดใจให้กับอะชิทากะบ้างแล้วแต่เธอก็เลือกจะกลับไปอยู่ในป่าตามเดิม เพราะไม่ว่าจะอย่างไรก็ไม่สามารถให้อภัยมนุษย์ได้ อะชิทากะเข้าใจ จึงตัดสินใจอยู่ช่วยอิโบชิสร้างเมืองใหม่ แต่เด็กหนุ่มก็สัญญาว่าจะไปเยี่ยมเด็กสาวในไม่ช้า

#### 8. Spirited Away (2001)



สาวน้อย "ชิชิโร่" (Chihiro) เดินทางตามพ่อแม่ย้ายบ้านมายังเมืองใหม่ ระหว่างการเดินทางพ่อของเธอขับรถหลงเข้าไปพบกับอุโมงค์เล็กๆ ที่ไร้ร่างผู้คน พวกเขาตัดสินใจเดินเข้าไปสำรวจ และพบว่าปลายอุโมงค์เป็นห้องพักร้างคล้ายซานซาลารถไฟ ด้านนอกเป็นทุ่งหญ้าเขียวขจีสุดลูกหูลูกตา ทั้งหมดเดินทางเล่นข้ามลำธารเล็กจนพบเมืองร้างที่เต็มไปด้วยร้านรวงแปลกตา เมื่อพ่อแม่ของชิชิโร่เจอ



ร้านอาหารที่เต็มไปด้วยของน่ากิน เมื่อหาเจ้าของร้านไม่พบ พวกเขาจึงหยิบกินโดยไม่ขออนุญาต แต่ ซิอิโร่ไม่กล้ากินจึงออกสำรวจเมืองประหลาดนี้ต่อจนพบโรงอาบน้ำขนาดใหญ่ ที่นั่นเธอพบเด็กผู้ชาย แต่งตัวแปลกๆ ที่บอกให้เธอและครอบครัวรีบกลับไปโดยเร็วที่สุด

ซิอิโร่รีบกลับไปหาพ่อแม่แต่ก็พบว่าสิ่งมีชีวิตที่นั่งกินอาหารอย่างมูมมามกลายเป็นหมูสองตัว เธอตกใจวิ่งไปที่ลำธารที่ตอนนี้เป็นแม่น้ำกว้างใหญ่ เธอเห็นเรือของเทพเจ้าเข้าเทียบฝั่ง เทพเจ้าหลากหลายรูปแบบเดินทางเข้าเมือง เธอตกใจมากวิ่งไปแอบริมฝั่งน้ำ และพบว่าตัวของเธอก็เริ่มจางหายไป

ขณะนั้นเด็กหนุ่มที่เธอพบก็ปรากฏตัวขึ้นบอกให้เธอกินขนมที่เขานำมาให้ไม่จั้นตัวตนจะหายไป เขาพาเธอเข้าไปที่โรงอาบน้ำและบอกให้เธอไปทำงานกับ "คามาจิ" (Kamaji) ที่ห้องต้มน้ำ ไม่งั้นจะถูกสาปเป็นสัตว์โดย "ยูบาบะ" (Yubaba) แม่มดที่ปกครองโลกนี้ ขณะนั้นเองเด็กหนุ่มก็ถูกเรียกตัวให้ไปทำงาน ซิอิโร่จึงรู้ว่าเขาชื่อ "ฮาคุ" (Haku)

ซิอิโร่ไปหาคามาจิที่ห้องอาบน้ำและต้องใจงาน แต่ต้องไปขออนุญาตยูบาบะก่อน ซิอิโร่จึงขึ้นไปหายูบาบะที่ห้องด้านบนสุด แม่มดยูบาบะอนุญาตให้เธอทำงานได้แต่ต้องแลกกับการเปลี่ยนชื่อของซิอิโร่ให้กลายเป็น "เซ็น" (Sen) เสียก่อน และที่นั่นเองซิอิโร่ในชื่อใหม่ว่าเซ็นก็พบว่า ฮาคุเด็กหนุ่มที่ช่วยเหลือเธอไว้ทำงานเป็นผู้ช่วยของยูบาบะ

เซ็นทำงานได้สักพักก็รู้สึกสับสนและคิดถึงพ่อแม่ ฮาคุเข้ามาปลอบและพาไปหาพ่อแม่ที่ถูกขังอยู่ในเล้าหมู ฮาคุสัญญาจะช่วยเธอกับพ่อแม่กลับไปโลกเดิมให้ได้ และอธิบายว่าตัวเขาเองถูกยูบาบะขโมยชื่อไปทำให้จำชื่อเดิม ตัวตนเดิมไม่ได้จนต้องอยู่ทำงานรับใช้แม่มดไปตลอด

ระหว่างทางที่เซ็นกลับโรงอาบน้ำ เธอพบกับ "วิญญาณไร้หน้า" (the Faceless Spirit) ซึ่งดูเหมือนจะไม่มีใครสนใจวิญญาณตนนี้ เซ็นจึงชวนให้เข้ามาในโรงอาบน้ำ

คืนหนึ่งที่โรงอาบน้ำ เทพที่แสนจะสกปรกและกลิ่นเหม็นเดินทางมาอาบน้ำ เซ็นได้รับคำสั่งให้ดูแลแขกผู้นี้ให้ดี เธอทำความสะอาดให้เทพตัวเหม็นจนสะอาดหมดจดและพบว่าตัวจริงของสิ่งมีชีวิตตัวเหม็นข้างหน้าเธอกลับเป็นเทพแม่น้ำที่เนื้อตัวต้องแปดเปื้อนสิ่งปฏิกูลจากฝีมือมนุษย์ เทพแม่น้ำจึงตอบแทนเธอด้วย "ขนมเทพ" จากนั้นเทพแม่น้ำก็จากไปโดยทิ้งเศษทองเอาไว้ ทำให้คนงานในโรงอาบน้ำต่างแย่งกันเก็บ โดยมีวิญญาณไร้หน้าลึกลับคอยดูอยู่ห่างๆ

คืนที่วิญญาณไร้หน้าเสกเศษทองเพื่อล่อให้คนงานคนหนึ่งตามมาและจัดการกินเข้าไป หลังจากกินคนงานมากเข้า ตัวของมันก็ขยายใหญ่ขึ้นๆสร้างความวุ่นวายไปทั่วโรงอาบน้ำ

ขณะเดียวกันเซ็นที่อยู่ในห้องพัก เห็นมังกรขาวตัวหนึ่งกำลังสู้กับฝูงกระดาศสีขาว และได้รับบาดเจ็บ เธอพบว่ามังกรที่กำลังบาดเจ็บตัวนั้นคือฮาคุนั่นเอง จึงตามฮาคุเข้าไปในห้องของยูบาบะโดย

มีกระดาศีขาวแอบติดตามเธอไปด้วย ทันใดนั้นกระดาศีขาวกลายเป็นร่างจำแลงของเซนิบะ (Zeniba) พี่น้องฝาแฝดของยูบาบะ เธอบอกว่าที่ตามมาก็เพื่อต้องการ "ตราประจำตัว" ของเธอคืนจากฮาคุ แต่เซนิบะพูดยังไม่ทันขาดคำฮาคุก็รวบรวมพลังที่เหลืออยู่เพียงน้อยนิดทำลายร่างจำแลงของเซนิบะไป แม้ว่าแม่มดเซนิบะจะหายตัวไปแล้วแต่ฮาคุก็ได้รับบาดเจ็บเจียนตาย ทำให้เซินไม่ลังเลที่จะแบ่งขนมเทพครึ่งชิ้นซึ่งเธอตั้งใจจะให้พ่อแม่กินเพื่อคืนร่างกลับมาใช้ช่วยชีวิตฮาคุแทน

ในระหว่างที่ฮาคุต้องพักรักษาตัว เซินตัดสินใจเดินทางไปหาฝาแฝดของยูบาบะ แต่ก่อนจะเดินทางไปเซินได้ช่วยวิญญาณไร้หน้าซึ่งกำลังคลุ้มคลั่งด้วยการให้ขนมเทพที่เหลือครึ่งชิ้นสุดท้าย ทำให้วิญญาณไร้หน้าขอติดตามเธอขึ้นรถไฟไปตามหาแม่มดเซนิบะ ที่อยู่ไกลออกไปยังชนบทด้วยกัน

ที่บ้านชนบทกลางธรรมชาติเซินพบกับ เซนิบะฝาแฝดของยูบาบะ และได้คืนตราประจำตัวให้เธอ เซนิบะซึ่งใช้ชีวิตอย่างเรียบง่าย และใจดีกว่ายูบาบะมากจึงตอบแทนด้วย "เชือกผูกผม" และบอกว่ามันจะช่วยปกป้องเธอได้ ขณะเดียวกันฮาคุที่อาการดีขึ้นก็มาตามหาเซิน เซินจึงขึ้นขี่ฮาคุในร่างมังกรขาวเดินทางกลับโรงอาบน้ำ

ระหว่างทางเธอจำได้ถึงเหตุการณ์ตอนเด็ก ๆ ที่เคยตกแม่น้ำและเหมือนมีใครมาช่วยไว้ เธอบอกว่าแม่น้ำชื่อ "โคฮาคุ" (Kohagu) ซึ่งก็คือชื่อจริงของฮาคุที่ลี้มเลือนไปแล้วนั่นเอง ทันใดนั้นคำสาปของฮาคุก็สลายไปจนหมดสิ้น ฮาคุกลายเป็นอิสระและสามารถไปจากยูบาบะได้ จากนั้นเขาจึงพาเซินไปส่งหน้าโรงอาบน้ำ ที่หน้าโรงอาบน้ำ ยูบาบะลงใจเซินว่ายังเชื่อมั่นในความเป็นมนุษย์ของตัวเอง และพ่อแม่หรือไม่ จึงได้นำหมูหลายตัวมาทดสอบ โดยให้เซินเลือกว่าพ่อแม่ของเธอคือหมูตัวไหนกันแน่ หากตอบถูกยูบาบะก็จะปล่อยตัวเธอและครอบครัวกลับโลกเดิม เซินมองไปที่เหล่าหมูเพียงชั่วครู่ก็บอกว่าไม่มีพ่อแม่ของเธอในหมูพวกนี้ นั่นเป็นคำตอบที่ถูกต้อง ยูบาบะจึงอนุญาตให้เซินจากไปตามสัญญาและบอกว่าเธอจะพบกับพ่อแม่ตรงปลายทางออกของอุโมงค์

ฮาคุลาจากเซินและบอกว่าสักวันจะได้พบกัน เซินพบพ่อแม่และเดินออกจากอุโมงค์ และพบว่าทุกอย่างยังคงเดิมเหมือนเมื่อตอนจากรมา

## 9. Howl's Moving Castle (2004)



"โซฟี" (Sophie) สาวน้อยวัย 18 ปีที่ทำงานในร้านขายหมวกของครอบครัว เธออยู่ในเมืองใหญ่ที่ดูสงบ ท่ามกลางสงครามที่คุกรุ่นในหลายๆ เมืองที่ห่างไกลออกไป

วันหนึ่งเธอออกไปข้างนอกและได้พบกับพ่อมดหนุ่มรูปหล่อที่ชื่อ "ฮาวล์" (Howl) เขาพาเธอหนีจากกลุ่มตัวประหลาดที่ตามล่าเขา หลังจากแยกกันและกลับมาที่ร้านเธอเล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่าได้พบกับฮาวล์แต่เพื่อนๆ กลับเตือนเธอว่าให้ระวังไว้ให้ดีเพราะพ่อมดฮาวล์ชอบขโมยหัวใจของเด็กสาว คำว่าวันนั้นขณะที่โซฟีนั่งอยู่ในร้าน "แม่มดแห่งทุ่งร้าง" (Witch of the Waste) ก็เดินเข้ามาแล้วจู่ๆก็สาปให้เธอกลายเป็นหญิงชราวัย 90 ปี

โซฟีจำเป็นต้องออกตามหาวิธีแก้คำสาปจนไปพบกับปราสาทเคลื่อนที่ของพ่อมดฮาวล์ ภายในปราสาทเธอพบกับ "มาร์คูล" (Markl) ผู้ช่วยตัวเล็กของฮาวล์ และ "แคลซิเฟอร์" (Calcifer) ปีศาจไฟที่เป็นเหมือนพลังขับเคลื่อนของปราสาทแห่งนี้ รวมทั้งหุ่นไล่กาชื่อ "หัวผักกาด" (Tunip) ที่เธอพบระหว่างทางก็มาขออาศัยอยู่ด้วย

หลังจากโซฟีต้องขอทำงานเป็นคนทำความสะอาดปราสาทได้สำเร็จ เธอสำรวจตามที่ต่างๆ และพบว่าปราสาทแห่งนี้เชื่อมต่อกับบ้านหลายหลังที่เป็นเหมือนสำนักงานของพ่อมดฮาวล์ในชื่อ

ต่างกัน เพื่อที่จะได้หลีกเลี่ยงไม่ต้องทำสงครามกับเมืองต่างๆ ตามคำร้องขอของขุนนาง และ พระราชา

หลังจากอยู่ในปราสาทได้สักพัก โซฟีค้นพบว่าฮาวล์นั้นเกลียดสงคราม และก็ไม่ได้เข้าข้างฝ่ายใด การที่พ่อมดหนุ่มเดินทางออกจากปราสาทไปทุกคืนก็แค่ทำลายอาวุธและระเบิดต่างๆ ในสงคราม รวมทั้งทำร้ายพ่อมดชั้นต่ำที่ถูกปีศาจเข้าครอบงำไปแล้ว

วันหนึ่งฮาวล์เป็นหนึ่งในพ่อมดและแม่มดจำนวนมากที่ได้รับสาส์นให้เข้าวังเพื่อร่วมปรึกษาการทำสงครามจากมาดามซัลลิมาน (Madame Salliman) ซึ่งเป็นแม่มดประจำราชวงศ์ของพระราชาและเคยเป็นอาจารย์ของฮาวล์มาก่อน ฮาวล์ไม่ยอมเข้าวัง แต่ต้องทำตามสัญญาที่เคยให้ไว้กับอาจารย์ จึงขอร้องให้โซฟีปลอมตัวเป็นแม่ของเธอแล้วเข้าวังแทนแต่เขาจะปลอมตัวตามดูเหตุการณ์อยู่ใกล้ๆ แต่ในที่สุดทั้งฮาวล์และแม่มดแห่งทุ่งร้างก็ติดกับดักของมาดามซัลลิมาน เธอจัดการดูพลังเวทย์ของแม่มดแห่งทุ่งร้างจนหมดและขณะที่จะทำเช่นนั้นกับฮาวล์โซฟีก็ช่วยเอาไว้ทันเวลา

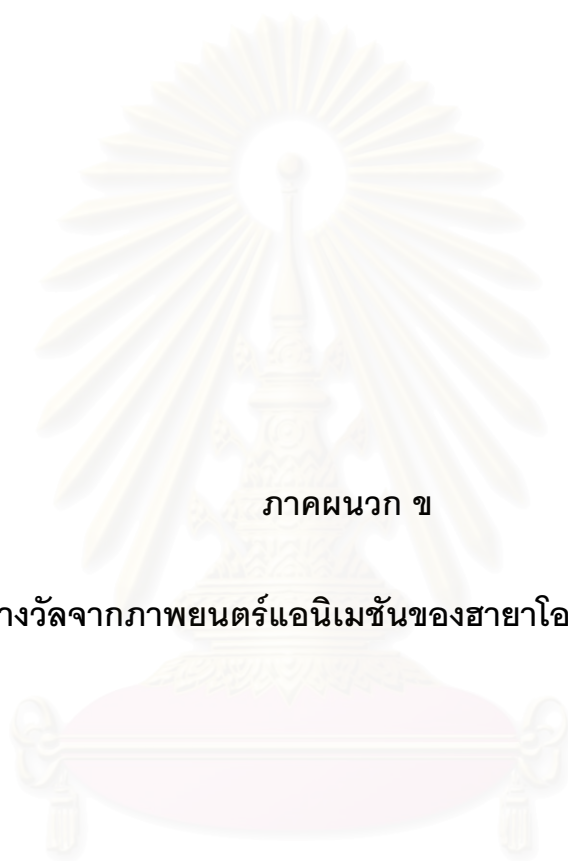
ทั้งหมดรวมทั้งแม่มดแห่งทุ่งร้างที่กลายเป็นคุณยายธรรมดาที่ย้ายที่อยู่ของปราสาทเพื่อหนีซัลลิมาน แต่ก็ไม่อาจรอดพ้นไปได้ ฮาวล์เองก็เข้าสู่ในสงครามเพื่อปกป้องโซฟีจนทำให้เขาถูกเวทมนตร์กลืนกินตัวเองจนเกือบจะกลายเป็นปีศาจไปทุกขณะ

และในขณะที่โซฟีจะนำปราสาทไปช่วยฮาวล์นั้นก็เกิดเหตุการณ์ประหลาด เธอพลัดหลงเข้าไปในอดีตของฮาวล์และเห็นเหตุการณ์ที่เขาอยากหัวใจให้แคลซิเฟอร์กลืนกินเข้าไป เธอพยายามร้องห้ามแต่ก็ไม่ทัน เมื่อกลับมาเธอพบว่าปราสาทค่อยๆ พังทลายลง เนื่องจากฮาวล์ค่อยๆ สูญเสียพลังในสงคราม

เมื่อโซฟีพบกับฮาวล์เธอก็ขอร้องให้แคลซิเฟอร์คืนหัวใจให้แก่ฮาวล์ ทำให้ฮาวล์คืนสติขึ้นมาอีกครั้ง แคลซิเฟอร์ก็กลายเป็นอิสระและจากไป โซฟีจูบขอบคุณหุ่นไล่กาที่ช่วยพวกเขาไว้หลายครั้ง ทันใดนั้นคำสาปก็คลายลง หุ่นไล่กากลายเป็นเจ้าชายรูปงามของอาณาจักรข้างเคียง ซึ่งการหายไปของเขาเป็นสาเหตุของสงครามครั้งนี้ เขาขอบคุณและสัญญาว่าจะกลับไปทำให้สงครามยุติลงเสียที

โซฟี ฮาวล์ มาร์คุลและแคลซิเฟอร์ที่กลับมาอยู่ด้วยกัน จึงออกท่องเที่ยวไปพร้อมกับปราสาทลอยฟ้าที่เคยเก่าโทมมาเป็นสวนสวยเคลื่อนที่อย่างมีความสุข

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

รางวัลจากภาพยนตร์แอนิเมชันของสหายไอะ มियाซากิ

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รางวัลจากการประกวดเทศกาลภาพยนตร์ที่ฮายาโอะ มิยาซากิได้รับ

*Laputa: The Castle in the Sky (1986)*

Ofuji Award; Mainichi Movie Competition

First Place; Pia Ten (Best Films of the Year)

First Place; Japanese Movies; City Road

First Place; Japanese Movies; Eiga Geijyutsu (Movie Art)

First Place; Japanese Films Best 10; Osaka Film Festival

Eighth Place; Japanese Films; Kinema Junpo Best 10

Second Place; Readers' Choice; Kinema Junpo Best 10

Best Anime; 9th Anime Grand Prix

Special Recommendation; The Central Committee for Children's Welfare

Special Award (to Miyazaki & Takahata); Revival of Japanese Movies

*Kiki's Delivery Service (1989)*

Best Animated Film; 44th Mainichi Film Competition

Best Japanese Film of the Year, Voted by Readers; Kinema Junpo  
(a prestigious Japanese movie magazine)

Special Award; Japan Academy Award

Tokyo Metropolitan Cultural Honor

7th Annual Money Making Director's Award

Gold, Japanese Film; 7th Annual Golden Gross Award

Special Achievement Award; The Movie's Day

Special Award: The Erandole Award

Best Film and Best Director; Japan Cinema Association Award

Excellent Movie; Japanese Agency of Cultural Affairs

(a government agency under the Ministry of Education)

Best Anime; 12th Annual Anime Grand Prix

*Princess Mononoke (1997)*

Best Movie; The 21st Japan Academy Award (complete list)

Best Japanese Movie, Best Animation, and Japanese Movie Fans' Choice; The 52nd Mainichi Movie Competition

Best Japanese Movie and Readers' Choice; Asahi Best Ten Film Festival

Excellent Movie Award; The Agency for Cultural Affairs

Grand Prize in Animation Division; The 1st Media Arts Festival (by the Agency for Cultural Affairs of the Ministry of Education)

Best Director; Takasaki Film Festival

Best Japanese Movie; The Association of Movie Viewing Groups

Movie Award; The 39th Mainichi Art Award

Best Director; Tokyo Sports Movie Award

Nihon Keizai Shinbun Award for Excellency; Nikkei Awards for Excellent Products/Service

Theater Division Award; Asahi Digital Entertainment Award

MMCA Special Award; Multimedia Grand Prix 1997

Best Director and Yujiro Ishihara Award; Nikkan Sports Movie Award

Special Achievement Award; The Movie's Day

Special Award; Houchi Movie Award

Special Award; Blue Ribbon Award

Special Award; Osaka Film Festival

Special Award; Elandore Award

Cultural Award; Fumiko Yamaji Award

Grand Prize and Special Achievement Award; Golden Gross Award

First Place, best films of the year; The 26th "Pia Ten"

First Place; Japan Movie Pen Club, 1997 Best 5 Japanese Movies

First Place; 1997 Kinema Junpo Japanese Movies Best (10 Readers' Choice)

Second Place; 1997 Kinema Junpo Japanese Movies Best (10 Critics' Choice)

Best Director; 1997 Kinema Junpo Japanese Movies (Readers' Choice)

First Place; Best Comicker's Award

First Place; CineFront Readers' Choice

Nagaharu Yodogawa Award; RoadShow

Best Composer and Best Album Production; 39th Japan Record Award

Excellent Award; Yomiruri Award for Film/Theater Advertisement

*Spirited Away (2001)*

Best Animated Feature Film; 75th Annual Academy Awards

Best Film; 2001 Japanese Academy Awards

Golden Bear (tied); 2002 Berlin International Film Festival

Best Animated Feature; 2002 New York Film Critics Circle Awards

Special Commendation for Achievement in Animation; 2002 Boston Society of Film Critics Awards

Best Animated Feature; 2002 Los Angeles Film Critics Awards

Outstanding Achievement in an Animated Feature Production; 2002 Annie Awards

Best Directing in an Animated Feature Production; 2002 Annie Awards

Best Writing in an Animated Feature Production; 2002 Annie Awards

Best Music in an Animated Feature Production; 2002 Annie Awards

Best Animated Feature; 2002 Critics' Choice Awards

Best Animated Feature; 2002 New York Film Critics Online Award

Best Animated Feature; 2002 Florida Film Critics Circle

Best Animated Feature; 2002 National Board of Review

Best Original Score in the Category of Comedy or Musical; 78th Annual Globus Awards

Motion Picture, Animated or Mixed Media; 7th Annual Golden Satellite Awards

Audience Award for Best Narrative Feature; 45th San Francisco International Film Festival

Special Mention from the Jury; 2002 Sitges Film Festival

Best Asian Film; 2002 Hong Kong Film Awards

Best Animated Film; 29th Annual Saturn Awards

Best Film (tied); Cinekid 2002 International Children's Film Festival

Best Animated Feature; Online Film Critic Society



Best Animated Feature; Dallas-Forth Worth Critics  
 Best Animated Film; Phoenix Film Critics Society  
 Silver Scream Award; 19th Amsterdam Fantastic Film Festival  
 Best Family/Animation Trailer; Fourth Annual Golden Trailer Awards  
 Brilliant Dreams Award 2003; Bulgari  
 Award Winner, Film; 2003 Christopher Awards  
 Award Winner, Most Spiritually Literate Films of (2002 You); Spirituality & Health Awards  
 Best Movie for Grownups who Refuse to Grow Up, Best Movies for Grownups Awards;  
 AARP The Magazine

*Howl's Moving Castle (2004)*

Animation Of The Year; 2005 Tokyo Anime Awards  
 Best Animated Film; New York Film Critics Circle  
 Best Director (Hayao Miyazaki); 2005 Tokyo Anime Awards  
 Best Voice Actor/Actress (Chieko Baisho); 2005 Tokyo Anime Awards  
 Best Music (Joe Hisaishi); 2005 Tokyo Anime Awards  
 Best Original Score; Los Angeles Film Critics  
 Audience Award; 2005 Maui Film Festival  
 Osella Awards for Technical Achievement; 61st Venice Film Festival  
 Best Japanese Movie Overall; 2004 Mainichi Film Awards  
 1st Runner Up, Golden Space Needle Award; 2005 Seattle International Film Festival

สถาบันวิทยบริการ  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวนันทอง ทองใบ เกิดวันที่ 3 ตุลาคม 2520 จบปริญญาตรีคณะมนุษยศาสตร์ สาขาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ในปี 2541 ทำงานที่สถานีโทรทัศน์เนชั่น ซาแนล (Nation Channel) ในปี 2542 เริ่มจากการเป็นผู้สื่อข่าวโต๊ะข่าวการเมืองและเมโทร ก่อนจะเป็นรีไรท์เตอร์ (Rewriter) ในปีถัดมา ปี 2544 ได้ย้ายสายการทำงานเป็นผู้สื่อข่าวและผู้ประกาศข่าวกีฬาควบคู่กับการเขียนสคริปต์รายการกีฬาและท่องเที่ยว รวมทั้งการเขียนสคริปต์และเป็นพิธีกรรายการนุบนับจับแหกทางเนชั่น ซาแนล ปัจจุบันยังคงเป็นผู้ประกาศข่าวกีฬาทางสถานีโทรทัศน์เนชั่น ซาแนล (ทีวีช่อง 1).



สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย