



สารนิพนธ์

เรื่อง ศึกษาเอกลักษณ์ผลงานแอนิเมชันของทตส์ยูกิ นางาอิ

โดย

นางสาวพิชญภััสสร ศิริรักษ์

รหัสนักศึกษา 05600711

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของสาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์ ศึกษาเอกลักษณ์ผลงานแอนิเมชันของทัตสึยูกิ นางาอิ

ผู้เขียน นางสาวพิชญารักษ์ ศรีรักษ์

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรเสริญ สันติธัญวงศ์

สาขาวิชา เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์

ปีการศึกษา 2563

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องศึกษาเอกลักษณ์ผลงานแอนิเมชันของทัตสึยูกิ นางาอิ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเทคนิคแนวคิด และเอกลักษณ์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอิผ่านภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา โดยมีวิธีการศึกษาคือ ศึกษาประวัติของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอิและรวบรวมของเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง Anohana: The Flower We Saw That Day, Waiting in the Summer และ The Anthem of The Heart รวมไปถึงศึกษาองค์ประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันและทฤษฎีประพันธ์กร จากนั้นจึงนำเอกสารและข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และเรียบเรียงผล

ผลการศึกษาพบว่า ผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอินั้นถึงแม้จะไม่ได้จบการศึกษาทางการทำภาพยนตร์แอนิเมชันโดยตรง แต่ก็เป็นคนที่สามารถกำกับภาพให้สื่ออารมณ์ออกมาได้อย่างดี เอกลักษณ์ของเขาที่เห็นได้ชัดจะเป็นส่วนด้านของรูปแบบภาพยนตร์ที่เน้นภาพยนตร์แอนิเมชันแนวรักคอมเมดี้และแอนิเมชันแนวชีวิตประจำวัน นอกจากนี้แนวคิดหลักของภาพยนตร์ของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอียังมีความเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเขาจะชอบเน้นเกี่ยวกับการพัฒนาความสัมพันธ์ของตัวละคร และเขาก็สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความคิดของตัวละครได้อย่างดีเยี่ยม ยิ่งเป็นงานที่ต้องสื่ออารมณ์ก็ยิ่งมีความละเอียดอ่อนในด้านของความคิดของตัวละคร อีกทั้งยังมีด้านของงานภาพที่จะมีความเอกลักษณ์ได้ส่วนของทิวทัศน์และสีสันทันที่มีความสมจริง แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถกำกับภาพตัวละครในเรื่องให้สื่ออารมณ์ออกมาได้ออกมาเป็นอย่างดีเช่นกัน

คำสำคัญ : ทัตสึยูกิ นางาอิ, แอนิเมชัน, ความเป็นเอกลักษณ์

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องศึกษาเอกลักษณ์ผลงานแอนิเมชันของทัตสึยุกิ นางาอิ เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450109 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้เนื่องจากได้รับความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์สรสรเสริญ สันติธัญะวงศ์ ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยชิ้นนี้ ที่ให้ความกรุณาคำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเอาใจใส่มาโดยตลอด จนทำให้สารนิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ ขอขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูง

ขอบคุณครอบครัวและเพื่อนๆทุกคนในชีวิต ที่เป็นเสมือนสถานที่ที่สบายใจของผู้เขียน คอยให้ความช่วยเหลือและกำลังใจอยู่เสมอ ทำให้เป็นแรงผลักดันในการศึกษาวิจัยครั้งนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี

ผู้เขียนหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

พิชญากัสสร ศิริรักษ์

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทที่ 1.....	1
บทนำ	1
1. ความเป็นมาและและสำคัญของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์.....	2
3. ขอบเขตการศึกษา.....	2
4. นิยามศัพท์.....	2
5. วิธีการดำเนินวิจัย.....	2
6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ	2
7. การนำเสนอผลงาน	2
บทที่ 2.....	3
ทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง.....	3
1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ ประวัติและผลงานของผู้กำกับ	3
2) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและแนวคิด	4
2.2) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับในการสร้างผลงาน	5
บทที่ 3.....	7
องค์ประกอบของภาพยนตร์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับในการสร้างผลงาน	7
บทที่ 4.....	11
วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันและความเป็นเอกลักษณ์ของทัตสึยูกิ นางาอิ	11
Anohana: The Flower We Saw That Day (ดอกไม้ มิตรภาพ และ ความทรงจำ)	11
Waiting in the Summer (ซัมเมอร์รักจากต่างดาว).....	15
The Anthem of The Heart.....	19

ความเป็นเอกลักษณ์ของทตสียูกิ นางางิ	21
บทที่ 5	26
ผลการศึกษา	26
บรรณานุกรม	27

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1.....	11
ภาพที่ 2.....	11
ภาพที่ 3.....	12
ภาพที่ 4.....	14
ภาพที่ 5.....	15
ภาพที่ 6.....	15
ภาพที่ 7.....	15
ภาพที่ 8.....	15
ภาพที่ 9.....	16
ภาพที่ 10.....	18
ภาพที่ 11.....	18
ภาพที่ 12.....	18
ภาพที่ 13.....	19
ภาพที่ 14.....	20
ภาพที่ 15.....	21
ภาพที่ 16.....	21
ภาพที่ 17.....	23
ภาพที่ 18.....	23
ภาพที่ 19.....	23
ภาพที่ 20.....	23
ภาพที่ 21.....	23
ภาพที่ 22.....	23
ภาพที่ 23.....	24
ภาพที่ 24.....	24
ภาพที่ 25.....	24
ภาพที่ 26.....	24
ภาพที่ 27.....	24
ภาพที่ 28.....	25
ภาพที่ 29.....	25

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและและสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้นมีการพัฒนาและมีความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทำให้ปัจจุบันภาพยนตร์แอนิเมชันจึงมีผลต่อเยาวชนและบุคคลทั่วไปมากขึ้นโดยเฉพาะภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศญี่ปุ่น ที่จะเป็นหนึ่งในประเทศแรกๆที่คนทั่วไปจะนึกถึงการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่เต็มไปด้วยคุณภาพ ทั้งภาพ เสียง และเนื้อหาที่มีความหมายลึกซึ้งออกมาในหลายๆเรื่อง

จากสาเหตุข้างต้น ทำให้มีบริษัทหันมาสนใจในด้านการทำแอนิเมชันหรือภาพยนตร์อนิเมะเพิ่มขึ้นจนทำให้มีการแข่งขันที่สูงขึ้น การที่จะทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องๆหนึ่งให้น่าสนใจนั้น ก็ต้องขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันว่าจะดึงความสนใจจากผู้ชมทั่วไปได้อย่างไร โดยผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียงและมีความสามารถนั้นก็มียุ่อยู่มากมายและแต่ละคนจะมีเอกลักษณ์ในการทำภาพยนตร์แอนิเมชันแตกต่างกันไป ซึ่งหากเราได้ดู เราอาจจะกล่าวได้เลยว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนั้นใครคือผู้กำกับและผลิตขึ้นมา โดยหนึ่งในผู้กำกับที่มีความสามารถและทำภาพยนตร์แอนิเมชันได้นำประทับใจที่ผู้เขียนจะพูดถึงนี้คือ ทัทสึยูกิ นางาอิ (Tatsuyuki Nagai)

ทัทสึยูกิ นางาอิ เป็นผู้เขียน Storyboard และผู้กำกับชาวญี่ปุ่น เขาเริ่มเป็นผู้กำกับอย่างเต็มตัวเมื่อปี 2006 จากแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง Honey and Clover II หลังจากนั้นก็มีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันรวมถึงแอนิเมชันซีรีส์ออกมาตามลำดับคือ ปี 2007 Idolmaster: Xenoglossia, ปี 2008 Toradora!, ปี 2009 A Certain Scientific Railgun, ปี 2011 Anohana: The Flower We Saw That Day, ปี 2012 Waiting in the Summer และ ปี 2013 A Certain Scientific Railgun S, ปี 2015 The Anthem of The Heart และ Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans และผลงานล่าสุดในปี 2019 คือ Her Blue Sky

บทความนี้มีการใช้ปัจจัยหรือองค์ประกอบของภาพยนตร์และแนวคิดเรื่องทฤษฎีประพันธกรเพื่อค้นหาและวิเคราะห์เอกลักษณ์ แรงบันดาลใจและแนวคิดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของทัทสึยูกิ นางาอิ รวมถึงศึกษาประวัติและผลงานที่ผ่านมาของผู้กำกับนางาอิ ว่ามีพัฒนาการสร้างสรรค์ในการนำเสนอการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชันออกมาจนทำให้เกิดเอกลักษณ์ในผลงานของเขาอย่างไรบ้าง

สิ่งที่เด่นออกมาของผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของทัทสึยูกิ นางาอินั้น คือจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับโรงเรียนและชีวิตประจำวันเช่น ความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละคร และมักเสนอให้เห็นถึงมิตรภาพ ความสดใส ความไร้เดียงสาของนักเรียนและวัยรุ่น หรือเรื่องราวที่เป็นเหตุทำให้ชีวิตประจำวันของแต่ละตัวละครเปลี่ยนไป ซึ่งเรื่องราวและสิ่งที่ภาพยนตร์ทั้งท้ายแง่คิดไว้นั้นทำให้เกิดความประทับใจแก่คนดูและสามารถจดจำผลงานของเขาได้

จากความน่าสนใจดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงความเชื่อมโยงของสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของทัทสึยูกิ นางาอิ โดยการวิเคราะห์และค้นหาแนวทางที่เป็นเอกลักษณ์ในผลงานของเขา

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเทคนิค แนวคิด และเอกลักษณ์ในการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอิ ผ่านผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

3. ขอบเขตการศึกษา

3.1 เนื้อหา

เอกลักษณ์ของผลงานแอนิเมชันเรื่อง Anohana: The Flower We Saw That Day, Waiting in the Summer และ The Anthem of The Heart

3.2 วิธีการ

แนวคิดเรื่ององค์ประกอบของภาพยนตร์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับในการสร้างผลงาน รวมไปถึงแนวคิดเรื่องทฤษฎีประพันธ์

4. นิยามศัพท์

Animation (แอนิเมชัน) หรือภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยการนำภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว

5. วิธีการดำเนินวิจัย

1. ศึกษาประวัติของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอิและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง Anohana: The Flower We Saw That Day, Waiting in the Summer และ The Anthem of The Heart
2. ศึกษาองค์ประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชันและทฤษฎีประพันธ์
3. รวบรวมเอกสารและข้อมูลที่ได้
4. วิเคราะห์และเรียบเรียงผลการศึกษา

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ทำให้ทราบถึงเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอิ

7. การนำเสนอผลงาน

1. บทนำ
2. องค์ประกอบของภาพยนตร์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับในการสร้างผลงาน
3. วิเคราะห์ความเป็นเอกลักษณ์ผลงานแอนิเมชันของ ทัตสึยูกิ นางาอิ
4. บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทที่ 2

บททวนแนวคิดทฤษฎีและงานศึกษาที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “ศึกษาเอกลักษณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันของทัตสึยุกิ นางาอิ” ผู้วิจัยได้ศึกษาบทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยยึดแนวคิดและบทความที่เกี่ยวข้องเป็นต้นตอ และใช้ข้อมูลจากหนังสือ เอกสารและข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องเป็นเอกสารประกอบการค้นคว้า สามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ ประวัติและผลงานของผู้กำกับ

ทัตสึยุกิ นางาอิ เกิดวันที่ 24 มกราคม 2519 เป็นผู้เขียน Storyboard และผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ภูมิลำเนาเดิมอยู่ที่จังหวัดนางาตะ และจบการศึกษาจาก Niigata College of Art & Design เขาเริ่มเป็นผู้กำกับอย่างเต็มตัวเมื่อปี 2006 จากแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง Honey and Clover II หลังจากนั้นก็มีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันรวมถึงแอนิเมชันซีรีส์ออกมา

ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันและแอนิเมชันซีรีส์ที่กำกับ

2006: Honey and Clover II (หวานใจกับไบโคลเวอร์ ภาคสอง)

2007: Idolmaster: Xenoglossia

2008–2009: Toradora! (โทะระโตะระ ยัยตัวร้ายกับนายหน้าโหด)

2009–2010: A Certain Scientific Railgun (เรลกัน แฟ้มลับคดีวิทยาศาสตร์)

2011: Anohana: The Flower We Saw That Day (ดอกไม้ มิตรภาพ และ ความทรงจำ)

2011: Kaitō Tenshi Twin Angel

2012: Waiting in the Summer (ซัมเมอร์รักจากต่างดาว)

2013: A Certain Scientific Railgun S (เรลกัน แฟ้มลับคดีวิทยาศาสตร์ ภาค 2)

2015: The Anthem of The Heart

2015–2017: Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans

2019: Her Blue Sky

2020: A Certain Scientific Railgun T (เรลกัน แฟ้มลับคดีวิทยาศาสตร์ ภาค 3)

ผลงานที่ได้เข้าชิงรางวัล

The Anthem of The Heart (2015) ได้รับการเสนอเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล เจแปน อะคาเดมี่ โพรซ์ สาขาแอนิเมชันแห่งปี

2) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและแนวคิด

2.1 ทฤษฎีเกี่ยวกับทฤษฎีประพันธ์กร

ก้อง พาหุรัถย์ (2548:6) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิงก์มาร์ เบิร์กแมน” ได้กล่าวว่า คำว่า “ประพันธ์กร” นั้นมีที่มาจากคำว่า Author (ผู้แต่ง) ซึ่งเป็นศัพท์ทั่วไปที่ใช้กล่าวถึงผู้ประพันธ์หรือผู้เขียนหนังสือ อย่างไรก็ตามในทางภาพยนตร์นั้นเป็นที่ทราบดีว่าเป็นผลพวงจากการร่วมมือของผู้คนจำนวนมาก ดังนั้นการจะหาตัว “ผู้แต่ง” นั้นจึงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก หากจะตีความว่าเป็นผู้เขียนบท หรือผู้กำกับ ก็เห็นจะเป็นการให้เครดิตสูงเกินไปโดยละทิ้งหยาดเหงื่อ และน้ำพัก น้ำแรงของทีมงานท่านอื่นๆ

ถึงกระนั้นในทศวรรษ 1950 กลุ่มนักคิด นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสผู้ตีพิมพ์บทวิจารณ์ภาพยนตร์ในนิตยสาร Cahiers du Cinema ก็เริ่มเปิดประเด็นว่าผู้กำกับบางคนมีสไตล์การกำกับที่ชัดเจนและถ่ายทอดออกมาในงานของเขาทุกเรื่อง จากจุดนี้เองทำให้เกิดการตั้งตัวที่จะมอบตำแหน่ง “ผู้แต่ง” ให้แก่ผู้กำกับภาพยนตร์ โดยจะใช้คำว่า Auteur ซึ่งเป็นภาษาฝรั่งเศสที่มีความหมายเดียวกันกับ “Author” นั่นเอง

กำจร หลุยยะพงศ์ (2554:41) เขียน “ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี : แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์” ในวารสารวิทยาการจัดการ ได้กล่าวว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะศิลปินจะสามารถสร้างสรรค์ความคิดสู่ภาพยนตร์ได้อย่างภายใต้ข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ ตลอดจนข้อจำกัดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ยิ่งไปกว่านั้นการวิเคราะห์ตามทฤษฎีประพันธ์กรยังสนใจการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาตามสูตรของผู้กำกับ โดยเฉพาะการให้ความสนใจต่อการจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว หรือที่เรียกว่า metteur-en-scene ภาพยนตร์ของผู้กำกับคนเดียวกัน จึงกลายเป็น “ลายเซ็น” หรือเอกลักษณ์ของผู้กำกับ

บุญรัถย์ บุญญะเขตมาลา (2552:16-20) เขียน “ประพันธ์กรภาพยนตร์ญี่ปุ่น” ได้กล่าวว่า นักทฤษฎีประพันธ์กรวิสันนาว่า ผู้กำกับคือบุคคลที่เป็นหลักในการสร้างเอกภาพให้แก่ขบวนการสร้างสรรค์ของภาพยนตร์ โดยตลอดทั้งเรื่อง ฉะนั้น หน้าที่ของการวิจารณ์ภาพยนตร์ก็คือ การขุดค้นว่าผู้กำกับสามารถวางตัวอยู่เหนือขบวนการสร้างสรรค์อันยุ่งยาก จนกระทั่งผลงานที่เกิดขึ้นกลายเป็นส่วนขยายของความเป็นตัวเองได้อย่างไร

อรพิมล ชูช่วย (2555:19) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “แนวความคิดของผู้กำกับ Hayao Miyazaki ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง My Neighbor Totoro , Princess Mononoke , Spirited Away” ได้กล่าวว่า ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory หรือ Auteurism) ซึ่งการวิจารณ์แนวปฏิฐานนิยมแบบหนึ่ง เน้นข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับ “ประพันธ์กร” หรือผู้สร้างงานศิลป์ไม่ว่าจะเป็นประวัติความเป็นมา ความเชื่อ ทัศนคติ แรงบันดาลใจ รวมทั้งเปรียบเทียบระหว่างงานที่วิจารณ์กับงานชิ้นอื่นของผู้สร้างคนเดียวกัน เพื่อค้นหาลักษณะร่วมที่เป็น “เอกลักษณ์”

หรือ “แบบแผน” ของตัวผู้สร้าง หรือดูทิศทางพัฒนาการของผลงานผู้สร้างว่าเปลี่ยนแปลงหรือไม่อย่างไร โดยในการวิจารณ์ภาพยนตร์มักกำหนดให้ประพันธ์ของภาพยนตร์ คือ ผู้กำกับ

คีวิช ยิมเพ็ชร (2555:7) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “แนวคิดของห่วงกาไวที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์เรื่อง : Day Of Being Wild, In The Mood For Love และ 2046” ได้กล่าวว่า ทฤษฎีประพันธ์ คือการประเมินค่าของผู้กำกับภาพยนตร์ว่ามีความเป็นศิลปินมากน้อยเพียงใด เพราะถือว่าผลงาน คือภาพสะท้อนความคิดของผู้กำกับ ทฤษฎีประพันธ์จึงเป็นตัวช่วยในการมองผู้กำกับแต่ละคน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับในการสร้าง

ผลงาน

ทศวรรษ พรหมสุวรรณ (2560:29) เขียนวิทยานิพนธ์เรื่อง “เอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Satoshi Kon” ได้กล่าวว่า เอกลักษณ์ของภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1. เทคนิคทางด้านภาพ ประกอบไปด้วยการเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ และการเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ ซึ่งสามารถเป็นเอกลักษณ์ได้ไม่ว่าจะเป็นลายเส้นหรือตัวโมเดลที่สมจริงและไม่สมจริง, สีเส้นที่มีการใช้สีสดใสดึงดูดผู้ชมวัยเด็กหรือการใช้สีที่เป็นธรรมชาติและการใช้แสงเงาที่ทำให้ฉากมีความโดดเด่นมากขึ้น 2. เทคนิคด้านเนื้อหา, เรื่องราว ประกอบไปด้วย โครงเรื่องหรือพล็อตที่ผู้กำกับต้องการหยิบยกขึ้นมา เพื่อนำเสนอประเด็นต่างๆ เช่น ไซไฟ วิทยาศาสตร์, ความรักและครอบครัว เป็นต้น และตัวละครซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นตัวละครที่มีมิติและไม่มีมิติ 3. เทคนิคการเล่าเรื่องตามลำดับขั้นตอน, การใช้สัญลักษณ์ในการเล่าเรื่อง เป็นต้น ซึ่งเทคนิคนี้จะเป็นเทคนิคสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

นับทอง ทองใบ (2551:213-219) เขียน “ฉีกขนบแอนิเมชัน เอกลักษณ์ของ ฮายาโอะ มียาซากินักฝันแห่งตะวันออก” ได้กล่าวว่า มียาซากิมีกลวิธีในการเล่าเรื่องที่ต่างจากเรื่องอื่นๆเพราะคิดเรื่องรวมขึ้นมาเอง โดยเอาความเชื่อเรื่องวิญญาณ และเทพเจ้าสร้างโลกจินตนาการขึ้นใหม่ ตัวละครเอกจะเป็นผู้หญิง แก่นเรื่องสะท้อนแง่มุมชีวิตมนุษย์อย่างลึกซึ้ง บทสรุปทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมจินตนาการเอง

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2551:42-46) เขียน “การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน” ในวารสาร ศูนย์บริการวิชาการ ได้กล่าวว่า การจะวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น หากมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี ระบบ กระบวนการ เทคนิคและวิธีการอย่างครบถ้วนแล้ว ยิ่งหากมีทักษะความสามารถในการผลิตด้วยแล้ว ยิ่งจะทำให้การศึกษวิเคราะห์ ตลอดจนการวิจารณ์นั้นๆมีความชัดเจน ถูกต้อง แม่นยำยิ่งขึ้น

บษพร พงศ์สุขรัตน์ (2560:27) เขียนวิจัยสารนิพนธ์เรื่อง “เอกลักษณ์การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของ มาโมรุ โฮโซดะ” ได้กล่าวว่า ในการดำเนินเรื่องของมาโมรุ โฮโซดะจะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละครตั้งแต่เด็กจนโต ด้านตัวละครในแต่ละเรื่อง โฮโซดะจะออกแบบตัวละครด้วยตัวเองโดยการใช้มีอวาด ทำให้ตัวละครมีความโดดเด่นและมีลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์ แรงบันดาลใจของเขาในแต่ละเรื่องนั้นจะแตกต่างกันออกไป และจะเห็นได้ชัดจากการออกแบบรูปร่างหน้าตาและคาแรคเตอร์ตัวละคร แต่การสร้างงานออกมายังคงมีแนวคิดของเรื่อง การเน้นความสัมพันธ์ของตัวละครอยู่ เหตุนี้จึงทำให้ผู้คนจดจำเขาได้ด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของเขาตัวเอง

บทที่ 3

องค์ประกอบของภาพยนตร์และความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับในการสร้างผลงาน

นิพนธ์ คุณรักษ์ ได้กล่าวไว้ว่า การจะวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น หากมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี ระบบ กระบวนการ เทคนิคและวิธีการอย่างครบถ้วนแล้ว ยิ่งหากมีทักษะ ความสามารถในการผลิตด้วยแล้ว ยิ่งจะทำให้การศึกษาวเคราะห์ ตลอดจนการวิจารณ์นั้นๆ มีความชัดเจน ถูกต้อง แม่นยำยิ่งขึ้นด้วย องค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชันและแนวคิดในความเป็นเอกลักษณ์ที่จะนำมาวิเคราะห์ วิจารณ์ ประกอบด้วย

1. โครงสร้างของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Structure) จำแนกได้เป็น 5 ลักษณะคือ

1.1 แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept) คือ แนวความคิดที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้

1.2 แก่นเรื่อง (Theme) เป็นสิ่งสำคัญในภาพยนตร์ มักเกี่ยวกับมนุษย์ สังคม สภาพแวดล้อม เช่น ความรัก การพลัดพราก ความพยายาม ความเสียสละ ความเอื้ออาทร ความอดทน ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับประเภทของ ภาพยนตร์

1.3 แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genre) หมายถึงประเภทของภาพยนตร์ที่มีการจำแนกไว้ เช่น Drama, Thriller, Horror, Action, Fantasy, Adventure, Sci-Fi, War, Family, Crime, Documentaries ฯลฯ

1.4 รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style) เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุค โบราณ ยุคอวกาศ หรือไม่มีกาลเวลา เป็นต้น (นิพนธ์ คุณรักษ์, 2551:44)

1.5 การเล่าเรื่อง (Story Telling) พิจารณาว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าเรื่องอย่างไร มีความสนใจน่าติดตามมากน้อยเพียงใด มีอะไรแปลกใหม่ในเรื่อง มีมุข (gag) มีการพลิกเนื้อเรื่อง (การหักมุม) มีความหมาย มีข้อคิด หรือประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์อะไรบ้าง (นิพนธ์ คุณรักษ์, 2551:44)

2. สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์แอนิเมชัน (Aesthetics)

คือการพิจารณาถึงความสวยงาม เส้นเรื่องของเรื่อง ความน่าสนใจในด้านของสี สัน แสงเงา บรรยากาศ ตลอดจนการนำศิลปะต่างๆมาใช้ในภาพยนตร์ จำแนกได้เป็น 4 ลักษณะคือ

1.1 การออกแบบ (Designing) สำหรับภาพยนตร์แอนิเมชันนั้น การออกแบบมีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากว่าจะใช้ภาพการ์ตูนมาแสดงอิริยาบถต่างๆในภาพยนตร์ โดยคนออกแบบก็ต้องใช้ความคิดว่าควร ออกแบบอย่างไรให้น่าสนใจและสัมพันธ์กับเนื้อหาหรือแนวคิดในภาพยนตร์นั้นๆด้วย เช่น การออกแบบ บุคลิกลักษณะ (Character Design) อุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ เป็นต้น รวมไปถึงการออกแบบฉากหลัง (Background Design) เช่น บ้านเรือน ทิวทัศน์ เป็นต้น

1.2 งานศิลป์ (Artistic) คือการเอาแนวคิดและรูปแบบของการออกแบบที่เกี่ยวกับศิลปะมาสร้างสรรค์ เพื่อให้เป็นส่วนหนึ่งในภาพยนตร์แอนิเมชัน ในตัวของผู้กำกับออกแบบศิลป์ในแต่ละเรื่องก็จะแตกต่างกันไปตามสไตล์ (Style) ของตนเอง ซึ่งสามารถเป็นเอกลักษณ์ได้ไม่ว่าจะเป็นลายเส้นหรือตัวโมเดลที่สมจริงและไม่สมจริง, สีสันทันทีที่มีการใช้สีสดใสดึงดูดผู้ชมวัยเด็กหรือการใช้สีที่เป็นธรรมชาติและการใช้แสงเงาที่ทำให้ฉากมีความโดดเด่นมากขึ้น (ทศวรรณ พรหมสุวรรณ,2560)

1.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate) เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับการทำภาพยนตร์แอนิเมชัน เปรียบเสมือนเป็นการเติมเต็มชีวิตให้กับภาพนิ่งให้มีการเคลื่อนไหวและมีชีวิตขึ้นมา และที่สำคัญคือจะต้องแสดงความรู้สึกของตัวละครการ์ตูนนั้นให้สื่อถึงผู้ชมให้ได้

นิพนธ์ คุณารักษ์ กล่าวว่า การสร้างภาพเคลื่อนไหวเพื่อถ่ายทอดองค์ประกอบต่างๆออกมานั้น จะอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือ ภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Stop motion) สัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง (Timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหว (Animate) นั้น อาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอลักษณะภาพเคลื่อนไหว และอาจจะมีการเห็นได้ว่า มีการเคลื่อนไหวไม่ราบรื่นและเคลื่อนไหวเป็นบางส่วน ขึ้นอยู่กับระบบการผลิตของบริษัทผลิตแอนิเมชันนั้นๆ

1.4 เสียง (Sound) เป็นอีกหนึ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้องค์ประกอบอื่นในเรื่อง เป็นตัวกำหนดความยากง่ายของการกำหนดการเคลื่อนไหว เช่น เป็นการกำหนดในปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพูดหรือการพากย์บรรยาย และยังมีเรื่องของการมีเสียงเอฟเฟ็คแทนการแสดงท่าทางที่ต้องการขยับเคลื่อนไหวมากๆ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551:45) อีกทั้งรวมไปถึงเป็นการบ่งบอกว่าบรรยากาศในเรื่องเป็นอย่างไร และยังสามารถเพิ่มอารมณ์ต่างๆเช่น ความเศร้า ความสนุกสนาน ความซึ้งกินใจให้กับผู้ชมได้อีกด้วย

3. เทคโนโลยีของภาพยนตร์แอนิเมชัน จำแนกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบดั้งเดิม เป็นกระบวนการที่ใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์มากที่สุด โดยในยุคเริ่มแรกนั้นจะไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ ซึ่งจะมีการวาดภาพลงบนกระดาษก่อน เพื่อสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว แต่ในปัจจุบันก็จะมีคอมพิวเตอร์มาช่วยด้วย แต่ก็ยังคงความเป็นรูปแบบดั้งเดิมไว้

1.2 ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นกระบวนการผลิตงานภาพเคลื่อนไหวด้วยระบบดิจิทัล โดยใช้คอมพิวเตอร์ทั้งระบบและโปรแกรมประยุกต์เป็นอุปกรณ์หลักในการทำงาน เช่น การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาด ลงสี และสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Macromedia Flash หรือการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกแอนิเมชัน 3 มิติ (Computer Graphic 3D Animation) ทั้งหมด (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551:45)

1.3 ภาพยนตร์แอนิเมชันแบบร่วมสมัย ภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันที่ผสมผสานเทคนิควิธีการต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้งเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ การวาดและระบายสีด้วยมือแบบดั้งเดิม การใช้วัสดุปั้นหล่อแบบใหม่ ฯลฯ เพื่อการสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดูแปลกใหม่ สวยงาม และน่าสนใจ

4. เนื้อหาสาระของภาพยนตร์แอนิเมชัน

ในเนื้อหาสาระของภาพยนตร์นั้นเราก็จะพบแก่นความคิดและสาระหลักที่ผู้กำกับอยากจะส่งสารและสื่อความหมายให้เราที่เป็นผู้รับชมเห็น มักจะปรากฏให้เห็นถึง ความเชื่อ ค่านิยม หรือวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในเนื้อหา นั้นๆ อาจปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน หรือแฝงเร้นสอดแทรกมาในรูปแบบสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งต้องอาศัยการตีความ ความเข้าใจของผู้รับชม

5. ความเป็นเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะตัวในการสร้างผลงานของศิลปิน

บุคลิกลักษณะ (Style) คือลักษณะที่แสดงเป็นส่วนตัวหรือเฉพาะตัวของศิลปิน ล้วนมีที่มาจากอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด หรือจินตนาการ ศิลปินได้แสดงลักษณะเฉพาะออกมาให้เห็นในผลงานของตน โดยอาศัยความรู้ และฝีมือทางเทคนิคสร้างงานขึ้นมาอาจไม่ต้องทำซ้ำแบบเดิมเรื่อยๆ แต่ถ้าได้ชมจะต้องรู้ว่า เป็นผลงานของใคร ยกตัวอย่างศิลปินที่มีลักษณะเฉพาะตัว (บษพร พงศ์สุวรัตน์, 2557:9)

ทศวรรณ พรหมสุวรรณ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า “การสร้างผลงานที่เป็นเอกลักษณ์หรือเป็นสไตล์แบบแผนที่เป็นของตัวผู้กำกับเองนั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องมียุคผลงานออกมามากมาย แต่ผลงานนั้นจะต้องสามารถนำเสนอ ลักษณะบางประการที่เป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวซึ่งก่อให้เกิดสุนทรียะ ความงาม หรือความน่าพึงพอใจที่เป็นแบบอย่างเฉพาะตัวได้ อย่างที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน เช่น ภาพวาดผลงานของ Vincent van Gogh ซึ่งเป็นภาพวาดที่ออกมาจากความรู้สึก ออกมาเป็นก้อนสีหน้าโดยที่ไม่เกลี่ยให้เนียนเรียบเหมือนศิลปินอื่นๆ แต่กลับได้ความรู้สึกซื่อสัตย์และตรงไปตรงมา เป็นต้น”

ซึ่งในภาพยนตร์เอง ผู้กำกับก็สามารถสร้างผลงานที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตนเองได้ อาจจะเป็นในด้านของการออกแบบ ลายเส้นหรือการลงสีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น ผู้กำกับมาโกโตะ ชินไค หรือด้านเนื้อเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกันไปเช่น ความเชื่อเรื่องวิญญาณหรือเทพเจ้า อย่างผู้กำกับฮายาโอะ มิยาซากิ หรือจะเป็นในเรื่องรักหรือมิตรภาพในวัยเรียน ซึ่งผู้กำกับทตสึยูกิ นางาโอกิก็มีจะมีความเป็นลักษณะเฉพาะในด้านนี้

6. ทฤษฎีประพันธ์กร

“ประพันธ์กร” นั้นมีที่มาจากคำว่า Author (ผู้แต่ง) ซึ่งเป็นศัพท์ทั่วไปที่ใช้กล่าวถึงผู้ประพันธ์หรือผู้เขียนหนังสือ อย่างไรก็ตามในทางภาพยนตร์นั้นเป็นที่ทราบดีว่าเป็นผลพวงจากการร่วมมือของผู้คนจำนวนมาก ดังนั้นการจะหาตัว “ผู้แต่ง” นั้นจึงเป็นเรื่องที่ทำได้ยาก หากจะตีความว่าเป็นผู้เขียนบท หรือผู้กำกับ ก็เห็นจะเป็นการให้เครดิตสูงเกินไปโดยละทิ้งหยาดเหงื่อ และน้ำพัก น้ำแรงของทีมงานท่านอื่นๆ (ก้อง พาหุรักษ์, 2548:6)

ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) เป็นทฤษฎีที่ใช้วิจารณ์ภาพยนตร์โดยเน้นการศึกษาเกี่ยวกับตัวของผู้กำกับหรือผู้สร้างผลงานทั้งในส่วนของ ประวัติความเป็นมา ความเชื่อ รสนิยม แรงบันดาลใจ รวมทั้งเปรียบเทียบกับระหว่างงานที่วิจารณ์กับงานชิ้นอื่นของผู้สร้างคนเดียวกัน เพราะเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นก็จะส่งผลถึงวิถีคิดของผู้กำกับที่ส่งผ่านมาในภาพยนตร์จนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับคนนั้น (บษพร พงศ์สุขรัตน์, 2557:14) แนวคิดดังกล่าวสนใจกลุ่มภาพยนตร์ของผู้กำกับคนเดียวกัน โดยมองว่า ผู้กำกับเปรียบเสมือน “ศิลปิน” ผู้ใช้กล้องสร้างสรรค์ศิลปะ โดยจอภาพยนตร์ก็คือ “ผืนผ้าใบ” ทั้งนี้ ความคิดดังกล่าวยืนยันให้เห็นว่า ภาพยนตร์ก็ไม่ต่างไปจากศิลปะแขนงอื่นๆ จึงต้องมีศิลปินผู้รังสรรค์งาน หาใช่เป็นเพียงวัฒนธรรมมวลชนเท่านั้น ทั้งนี้ ศิลปินที่สำคัญนี้ให้ความสนใจเป็นผู้กำกับงานทั้งหมดก็คือ “ผู้กำกับภาพยนตร์” นั่นเอง (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552:aและb)

กัจจร หลุยยะพงศ์ (2554) กล่าวว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะศิลปินจะสามารถสร้างสรรค์ความคิดสู่ภาพยนตร์ได้อย่างภายใต้ข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ ตลอดจนข้อจำกัดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ยิ่งไปกว่านั้น การวิเคราะห์ตามทฤษฎีประพันธ์กรยังสนใจการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาตามสูตรของผู้กำกับ โดยเฉพาะการให้ความสนใจต่อการจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว หรือที่เรียกว่า metteur-en-scene ภาพยนตร์ของผู้กำกับคนเดียวกัน จึงกลายเป็น “ลายเซ็น” หรือเอกลักษณ์ของผู้กำกับ

บทที่ 4

วิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันและความเป็นเอกลักษณ์ของทัศนียภาพ นางาอิ

ผู้เขียนได้นำภาพยนตร์แอนิเมชันและแอนิเมชันซีรีส์สามเรื่อง คือ Anohana: The Flower We Saw That Day (ดอกไม้ มิตรภาพ และ ความทรงจำ) , Waiting in the Summer (ซัมเมอร์รักจากต่างดาว) และ The Anthem of The Heart เพื่อนำมาวิเคราะห์ความเป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับทัศนียภาพ นางาอิ และเราสามารถรับรู้ได้ว่าภาพยนตร์เหล่านี้เป็นผลงานของผู้กำกับท่านนี้อย่างแน่นอน

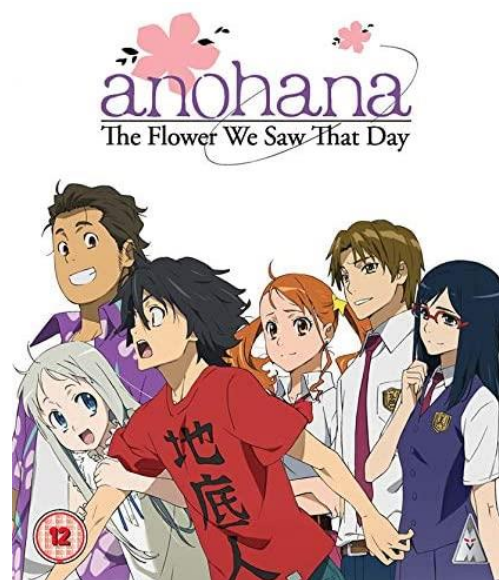
Anohana: The Flower We Saw That Day (ดอกไม้ มิตรภาพ และ ความทรงจำ)

เรื่องย่อ

เรื่องราวของกลุ่มเพื่อนสนิทสมัยเด็ก 6 คน ที่สนิทกันมากในวัยเด็ก และเกิดเหตุการณ์บางอย่างที่จมนำมาสู่บาดแผลในจิตใจที่ฝังแน่นในกลุ่มเพื่อน เมื่อเวลาผ่านไปทุกคนเติบโตขึ้นและเข้าสู่ชั้นมัธยมปลาย ความสนิทก็เลือนลางกลายเป็นไม่ได้คุยกัน แม้แต่สัญญาที่เคยทำกันไว้ก็ไม่มีใครจำได้ แต่แล้วเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นกับ *เมนมะ* เด็กสาวลูกครึ่ง เธอได้เสียชีวิตลงไปเมื่อหลายปีก่อน ซึ่งเธอกลับมาในสภาพของวิญญาณ ซึ่งมีแต่จินตัน คนเดียวที่มองเห็นเธอ ตัวเธอนั้นมีความปรารถนาที่จะให้เพื่อนทุกคนมาอยู่ด้วยกันอีกครั้ง จินตันจึงเริ่มออกตามเพื่อนสนิทในที่แยกย้ายกันไปแล้วให้กลับมารวมทางกัน



ภาพที่ 2



ภาพที่ 1

(อ้างอิงรูปภาพจาก: <https://animeuknews.net/2020/06/anohana-the-flower-we-saw-that-day-review/> และ

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=12368>)

โครงเรื่องและเนื้อหาของเรื่อง

แอนิเมชันเรื่อง Anohana: The Flower We Saw That Day (ดอกไม้ มิตรภาพ และ ความทรงจำ) นั้นเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาด ลงสี และสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม และเป็นแอนิเมชันซีรีส์แนว slice of life (ชีวิตประจำวัน) , drama (ดราม่า) , supernatural (เหนือธรรมชาติ) ซึ่งในตัวละครหลักจะ

เป็นวัยรุ่น อยู่ชั้นมัธยมปลายเป็นหลัก เนื้อเรื่องเหมือนแนวชีวิตประจำวันทั่วไปแต่ก็มีความเหนือธรรมชาติแทรกเข้าไปด้วย ตัวละครหลักในเรื่องนี้ก็จะพบกับเหตุการณ์ที่เป็นผลจากการกระทำในอดีต ทำให้ตัวละครต้องเรียนรู้กับสิ่งนั้นและก้าวข้ามผ่านไปให้ได้เพื่อให้ตัวละครได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่

ในแอนิเมชันซีรีส์เรื่องนี้ มีการดำเนินเรื่องแบบเล่าอย่างค่อยเป็นค่อยไป มีแทรกปมและเหตุการณ์ในอดีตให้เป็นปริศนาออกมาเป็นครั้งคราว เช่น สาเหตุการตายของเมนมะคืออะไร ทำไมเมนมะถึงปรากฏขึ้นมา ทำไมเมนมะถึงไม่ไปสู่อสุคติ หรือเพราะอะไรที่ทำให้จินตันมองเห็นเมนมะแค่คนเดียว เป็นต้น ให้ผู้รับชมเกิดความคิด คาดเดากันไปต่าง ๆ นานาเพื่อที่จะได้ติดตามกันต่อไป จนกระทั่งที่เนื้อเรื่องได้ไต่เข้าสู่จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) หรือหมายถึงเหตุการณ์ที่ทั้งตัวละครและผู้รับชมได้รับรู้หรือเข้าใจถึงอะไรบางอย่าง และทำให้ตัวละครนั้นต้องฝ่าฝืนหรือยอมรับกับความรู้สึกของตนเองและผ่านสิ่งนั้นไปให้ได้



ภาพที่ 3

อีกทั้งยังมีการแทรกมุข (Gag) เล็กน้อยเพื่อให้เกิดเสียงหัวเราะกับผู้ชม เช่น เนื่องจากตัวเอกอยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังสับสนและอยากรู้อยากลอง ทำให้มีฉากที่ตัวละครชายเกิดสนใจรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครหญิงบ้าง หรือฉากที่เกิดอาการกระอักกระอ่วนในตอนที่ตัวละครสองตัวเกิดล้มทับกัน และอีกทั้งยังมีการนำเสนอเรื่องราวที่ทำให้เห็นถึงค่านิยมในญี่ปุ่นในสมัยปัจจุบันอีกด้วย เช่น การพกเสื้อผ้าไปเปลี่ยนของนักเรียนตอนที่ไปร้องคาราโอเกะ เพราะสถานที่นั้นในประเทศญี่ปุ่นจะไม่ให้ใส่คนที่ใส่ชุดนักเรียนเข้า และการกลั่นแกล้งและนิททาวร้ายของประเทศญี่ปุ่นนั้นรุนแรงเพียงใด และสายตาของผู้ใหญ่รอบข้าง เมื่อเห็นว่าจินตัน (ตัวละครเอก) ทำตัวไม่เหมาะสมกับวัย เช่นการไม่ไปโรงเรียน การทำงานพิเศษ ซึ่งทางครอบครัวของจินตันก็ไม่ได้เดือดร้อนอะไรเพราะค่อนข้างให้อิสระกับจินตันมาก อีกทั้งยังมีความเชื่อเรื่องของดอกไม้ไฟและการเขียนจดหมายให้ติดไปกับดอกไม้ไฟ เพื่อเป็นการขอพรให้คนรอบข้างที่ป่วยได้หายจากอาการป่วยโดยเร็ว

ตัวละคร

ตัวละครในเรื่องนี้ค่อนข้างมีความเป็นมิติเดียว มีลักษณะนิสัยที่เป็นเฉพาะอย่างเห็นได้ชัด แต่ทุกตัวละครก็มีความคิดลึกซึ้งและละเอียดอ่อนไม่ได้แสดงออกแค่ด้านเดียว และมีปมในใจของตนเองกับตัวละครเอก

ยาโดมิ จินตะ (จินตัน) ในอดีตเคยเป็นผู้นำของกลุ่ม เป็นคนเก่ง ฉลาดและเก่งกีฬา แต่ปัจจุบันมากลับกลายเป็นคนเก็บตัว ไม่ไปโรงเรียนและกลายเป็นคนเงิบๆ อีกทั้งยังเป็นคนที่คนอื่นไม่ค่อยรู้จัก เพราะชอบเหมนมะทำให้ในตอนที่เหมนมะและแม่ของตนเองจากโลกนี้จึงรู้สึกเหมือนเสียสูญไป เป็นตัวละครที่ซับซ้อนเพราะเนื่องจากว่าเป็นคนที่แสร้งเป็นเข้มแข็งมาโดยตลอดจนไม่เปิดเผยความรู้สึกให้คนรอบข้างได้เห็นสักเท่าไร แต่ที่ชัดเจนที่สุดของจินตันก็คือรักเหมนมะมาเสมอ จนถึงขนาดขั้นไม่ยอมให้เหมนมะไปสู่สุคติเพื่อให้ได้อยู่กับตัวเองตลอดไป

ฮอนมะ เมโกะ (เหมนมะ) เป็นเด็กสาวน่ารักและร่าเริงที่มี “บ่วง” บางอย่าง ได้เสียชีวิตไปแล้วจากอุบัติเหตุ เป็นวิญญาณที่จินตันเห็นได้คนเดียว ไม่ทราบจะทำไมตัวเองถึงยังอยู่ ไม่รู้ว่าความปรารถนาจริงๆ ของตนเองนั้นคืออะไร ทำให้ไปสู่สุคติไม่ได้ ซึ่งก็เป็นตัวละครหลักที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ทำให้แต่ละตัวละครได้กลับมาพบเจอกันอีกครั้ง

อันโจ นารุโกะ (อานารุ) ตัวละครที่ภายนอกดูสดใสและแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา แต่จริงๆ แล้วกลับเป็นคนที่ไม่กล้าแสดงออกและไม่มั่นใจตัวเอง กลัวไม่มีเพื่อน ซึ่งปรากฏให้เห็นในตอนที่ได้ยินนิทานว่าร้ายจากนักเรียนคนอื่นในห้อง ซึ่งตนเองก็ไม่กล้าทำอะไร จนต้องระบายความคิดของตนเองลงในสมุดของตัวเอง และมีความรู้สึกชอบให้กับจินตัน

มัดสึยูกิ อาสึมิ (ยุกิฮัสึ) เป็นตัวละครเหมือนจะเป็นคนแข็งกระด้าง พุดจาถากถาง สมัยก่อนโดนพูดว่าเป็นคนที่กลุ่มชอบทิ้งเสมอ ทำให้รู้สึกไม่ชอบจินตันที่เป็นหัวหน้าและมีแต่คนเชื่อฟังในตอนนั้น แต่ในปัจจุบันเป็นคนเรียนเก่ง หน้าตาดีและเป็นที่ยอมรับของคนในโรงเรียนและคนในห้อง และมีความรู้สึกดีๆ ให้กับเหมนมะ และคิดว่าตนเองเป็นสาเหตุที่ทำให้เหมนมะต้องเสียชีวิต

ชิรุมิ จิริโกะ (สิรุมะ) ตัวละครหญิงที่เป็นคนฉลาด ชอบถือหนังสือและเป็นคนเงิบๆ ปัจจุบันเป็นนักเรียนดีเด่นเป็นคนที่สามารถเข้าใจความรู้สึกของเพื่อนได้แม้ว่าอีกฝ่ายไม่ต้องพูดอะไร หรือคล้ายๆ จะอ่านใจของอีกฝ่ายออกได้ ลึกๆ ในใจของสิรุมะคือชอบยุกิฮัสึที่วิ่งไล่ตามเหมนมะมาตลอด แต่ก็ตั้งใจอยากให้เหมนมะไปสู่สุคติ

ฮิซาคาวา เท็ตสึโด (ฮิโอะโปะ) ในสมัยเป็นคนตัวเล็กแต่ ปัจจุบันกลับเป็นคนตัวใหญ่ที่สุดในกลุ่ม แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาและเป็นคนร่าเริง แต่ในใจกลับมีแผลใหญ่เกี่ยวกับเหมนมะ ซึ่งพบเจอเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้ตนเองรู้สึกเศร้าเสมอมาและทำให้ไม่อยากหนีไปให้ไกลโดยการโดดเรียนและท่องเที่ยวที่ต่างๆ แต่อย่างไรก็หนีไปไม่พ้นก็ต้องกลับมาพบกับความเป็นจริง

ด้านสุนทรียศาสตร์

ด้านงานภาพของแอนิเมชันเรื่องนี้ ในด้านของสีสันจะมีสีที่ค่อนข้างเน้นสมจริงและมีความเป็นธรรมชาติ แต่ก็มีสีสันของคาแรคเตอร์ เช่น สีผมที่เป็นสีแปลกตาเพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับตัวละคร

สไตล์ของศิลปะและลายเส้นที่ใช้ในเรื่อง จะเป็นลายเส้นมีความเรียบง่ายตามสไตล์แอนิเมชันของญี่ปุ่นทั่วไป และสถานที่ในเรื่องมักจะเป็นแถบชนบท และบางฉากก็มีการอ้างอิงจากสถานที่จริงนำมาออกแบบเป็นฉากในเรื่องด้วย

ส่วนในด้านของการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ในเรื่องก็ทำได้ค่อนข้างสละสลวย มีความเป็นธรรมชาติ น่าประทับใจ และฉากเคลื่อนไหวของยานพาหนะดังในรูปข้างล่างมีความสมจริงอย่างมาก



ภาพที่ 4

(ภาพการเคลื่อนไหวของรถไฟที่มีความสมจริงในเรื่อง)



ภาพที่ 7



ภาพที่ 5



ภาพที่ 6



ภาพที่ 8

(ลายเส้นที่เรียบง่าย และความเน้นสีธรรมชาติและมีการอ้างอิงจากสถานที่จริงแทรกเข้ามาในฉาก)

Waiting in the Summer (ซัมเมอร์รักจากต่างดาว)

เรื่องย่อ

“โคตะ” ชายหนุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายคนหนึ่งที่ชอบการถ่ายภาพยนตร์ ในขณะที่เขากำลังถ่ายทิวทัศน์อยู่นั้น ก็ได้พบกับหญิงสาวมนุษย์ต่างดาว “ทาคัตสึกิ” ผู้ที่เดินทางมายังโลกเพื่อตามหาสถานที่ที่ปรากฏบ่อยครั้งในจินตภาพของเธอ และหลังจากนั้นเขาทั้งสองก็เผชิญกับเหตุการณ์หลายๆและทำให้ความสัมพันธ์ทั้งสองพัฒนาไปทางที่ดีขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งเขาทั้งสองก็ได้เรียนรู้กับความรูสึกต่างๆ ทั้งความผูกพัน มิตรภาพและความรัก



ภาพที่ 9

(อ้างอิงรูปภาพจาก : <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=13448>)

โครงเรื่องและเนื้อหาของเรื่อง

แอนิเมชันเรื่อง Waiting in the Summer (ซัมเมอร์รักจากต่างดาว) นั้นเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาด ลงสี และสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม เป็นแอนิเมชันประเภท Comedy (ตลก) Drama (ดราม่า) Romance (โรแมนติก) Sci-Fi (ไซ-ไฟ) และ Slice of Life (ชีวิตประจำวัน) ตัวละครหลักในเรื่องจะอยู่ในช่วงวัยรุ่น อยู่ชั้นมัธยมปลาย เนื้อเรื่องมีการผสมผสานระหว่างแนวบอกเล่าชีวิตประจำวันทั่วไปกับความเป็นวิทยาศาสตร์ที่ยังไม่ใช่วิทยาศาสตร์โดยทางการปัจจุบัน เช่น สิ่งมีชีวิตนอกโลก โลกต่างดาว ประสาทสัมผัสพิเศษ และการเดินทางข้ามเวลา เป็นต้น ซึ่งทำให้ชีวิตธรรมดาๆของตัวละครเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ในเรื่องจะเน้นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละคร อาจจะมีพบเจออุปสรรคระหว่างการพัฒนาความสัมพันธ์นั้นบ้าง ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจว่าต้องทำอะไรกับความสัมพันธ์เหล่านั้น

ในเนื้อเรื่องของแอนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าแบบค่อยไปเป็นค่อยไป ความสัมพันธ์ทุกตัวละครพัฒนาค่อยๆขึ้นในแต่ละตอน บอกเล่าถึงชีวิตประจำวันของตัวละครว่าพบเจออะไรบ้าง ในเรื่องนั้นไม่ได้มีปริศนาจนให้ผู้รับชมรู้สึกเครียดสักเท่าไร แต่ก็จะมีบางจุดที่ทำให้ผู้รับชมเกิดความคิดความสงสัยบ้างเพื่อให้เนื้อเรื่องดูน่าติดตาม เช่น นางเอกต้องการหาสถานที่หนึ่งที่เคยอยู่ในความทรงจำ หรือแพลนร่างกายบนโคโตะคืออะไรกันแน่ โดยตอนจบของเรื่องนี้จะเป็นการจบเนื้อเรื่องแบบปลายเปิด โดยให้ผู้รับชมกลับไปคิดเองว่า เนื้อเรื่องต่อจากนั้นมันเป็นอย่างไร เหมือนกับบอกยากให้ตัวละครมีชีวิตจริงๆและชีวิตของตัวละครนั้นก็ยังคงดำเนินต่อไปเรื่อยๆ มีการแทรกมุขตลกทะเล่แทรกเข้ามาเพื่อเรียกเสียงหัวเราะ เช่น ความคิดของผู้ชายที่สนใจรูปร่างของผู้หญิง หรือคิดลึกลับซึ่งบางอย่างกับผู้หญิง อีกทั้งยังมีการนำเสนอถึงค่านิยมบางอย่างของญี่ปุ่นอีกด้วย เช่น ความเคร่งครัดเกี่ยวกับลำดับอาวุโส รุ่นน้องต้องเคารพรุ่นพี่หรือรุ่นพี่ต้องดูแลรุ่นน้องอย่างจริงจัง อีกทั้งยังมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงเทศกาลของญี่ปุ่นที่จัดขึ้นในทุกๆฤดูร้อน ในเทศกาลนี้ผู้หญิงมักจะนิยมใส่ชุดยูคาตะมาร่วมงาน และมักจะมีกิจกรรมการเล่นที่เรียกว่าการทดสอบความกล้า ซึ่งมักจะจัดกิจกรรมนี้ในช่วงเวลาปิดภาคเรียนหรือช่วงฤดูร้อน

ตัวละคร

ทุกตัวละครมีความคิดลึกซึ้งและมีความหลากหลาย อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์ที่หลากหลายซึ่งก็ทำให้ผู้รับชมได้รู้ว่า ต่อให้เราไม่ได้ความสัมพันธ์แบบที่เราคาดหวังไว้ หากเรายังคงความรู้สึกดีๆให้ต่อกันไว้ ความสัมพันธ์นั้นก็ยังคงอยู่ตลอดไป

คิริชิมะ ไคโตะ เด็กชายที่สนใจในการถ่ายภาพยนตร์และการใช้กล้อง ชอบถ่ายวิดีโอทิวทัศน์ มักจะมีความคิดที่ไปไกลก่อนคนอื่นจะพูดเสมอ

ทาคาซึกิ อิจิกะ มนุษย์ต่างดาวสาวที่ตามหาสถานที่หนึ่ง มีรูปร่างเหมือนมนุษย์และพูดญี่ปุ่นได้คล่องมาก ลักการที่ทำให้คนรู้ว่าตัวเองเป็นมนุษย์ต่างดาวที่สุด มักตื่นตาตื่นใจเวลาได้ไปสถานที่แปลกใหม่

ทานิงาวะ คันนะ เป็นเด็กสดใส มักให้กำลังใจและเป็นห่วงเพื่อนเสมอ มีความรู้สึกดีๆให้กับไคโตะ ทำให้ชอบขุดบรรยากาศระหว่างทาคัตสึกิและไคโตะเสมอ ซึ่งอุปสรรคนี้ก็ทำให้คันนะต้องฝ่าฝืนและตัดสินใจเกี่ยวกับความรู้สึกของตนเอง

อิซิงะกิ เทะชิโระ เด็กชายที่อารมณ์ดี และมองโลกในแง่บวกและมักมีอารมณ์ขันเสมอและมักจะเห็นใจคนอื่นมากกว่าตัวเองเสมอ

คิตาฮาระ มิโอะ เด็กสาวขี้อายและน่ารัก แต่มีรสนิยมบางอย่างที่ไม่เหมือนคนทั่วไป

ยามานะ เรม่อน เด็กสาวผู้มีความเป็นปริศนาและเป็นเพื่อนสนิทของอิจิกะ เธอมักจะทำอะไรแปลกๆแต่คาดเดาไม่ได้ เป็นคนต้นคิดในการถ่ายทำภาพยนตร์ครั้งนี้

ด้านสุนทรียศาสตร์

ด้านงานภาพของแอนิเมชันเรื่องนี้ ในส่วนของสไตล์ศิลปะและลายเส้นของเรื่องนี้มีลายเส้นแบบเรียบง่าย ไม่ได้เน้นสมจริงหรือเน้นเงาสกเท่าไหร่ ซึ่งจะไปในส่วนของด้านสีสนมากกว่า เช่น สีตาและสีผมที่มีสีที่จัดจ้านเพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับตัวละครในเรื่อง

ถึงสีสนของตัวละครจะโดดเด่น แต่ในด้านของทิวทัศน์หรือฉากทั่วไปในเรื่องจะมีสีที่เป็นธรรมชาติและดูสบายตา เพราะเนื่องจากว่า สถานที่ในเรื่องนั้นจะเป็นชนบทส่วนใหญ่ ทำให้จะมีงานทิวทัศน์ธรรมชาติเยอะ และผู้กำกับก็ทำออกมาได้ดีในด้านนี้

ในด้านของการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ของตัวละคร ก็ทำได้เรียบง่ายแต่ลื่นไหล ไม่ได้ทำให้ผู้รับชมรู้สึกติดขัดส่วนใด



ภาพที่ 10

(สีส้มที่จัดจ้านที่ปรากฏอยู่ในตัวละคร เพื่อเพิ่มความโดดเด่น)



ภาพที่ 11



ภาพที่ 12

(ด้านทิวทัศน์ที่มีสีที่เป็นธรรมชาติและดูสบายตา และสายเส้นที่เรียบง่าย)

The Anthem of The Heart

เรื่องย่อ

นารุเสะ จุน เด็กสาวที่เคยเป็นเด็กที่มีความสุขมาก แต่เพราะสิ่งที่เธอพูดเมื่อเธอยังเป็นเด็ก ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวของเธอถูกฉีกขาดไป วันหนึ่งนางฟ้าไขก๊ก็ได้ปรากฏตัวขึ้นต่อหน้าเธอและได้บอกสาเหตุที่ทำให้ครอบครัวของเธอต้องเป็นแบบนี้เพราะคำพูดของเธอ และปิดผนึกความสามารถในการพูดของเธอ เพื่อที่จะหยุดเธอไม่ให้ไปทำร้ายใครอีก และเพราะทำให้จุนจึงอยู่ในเงามืดห่างจากผู้คน แต่วันหนึ่ง เธอถูกเสนอชื่อให้เป็นคณะกรรมการจัดกิจกรรมพัฒนาชุมชนพร้อมกับกลุ่มเพื่อนในห้องของเธอ ทำให้เธอได้รู้จักกับ ทาคามิ ซาคากามิ ที่ทำให้ชีวิตของเธอเปลี่ยนไปนับจากนั้น



ภาพที่ 13

(อ้างอิงรูปภาพจาก : <https://watchingcafe.wordpress.com/2016/11/16/the-anthem-of-the-heart/>)

โครงเรื่องและเนื้อหาของเรื่อง

แอนิเมชันเรื่อง The Anthem of The Heart นั้นเป็นแอนิเมชันแนว Drama และ Romance เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาด ลงสี และสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม เนื้อเรื่องและตัวละครหลักจะอยู่ในช่วงวัยรุ่นน มัธยมปลาย นำเสนอเรื่องราวความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละครและมิตรภาพของกลุ่มเพื่อน โดยจุดเชื่อมความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละครจะมาจากการทำกิจกรรม “ละครเพลงเวที” ตัวเอกได้ผ่านอุปสรรคที่

พบเจอมาตั้งแต่อดีตโดยการได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนของเธอ แม้ว่าจะมีบางคู่ที่มีความสัมพันธ์ที่คลุมเครือจนถึงตอนจบ ซึ่งนั่นอาจจะเป็นสิ่งที่ผู้กำกับต้องการที่จะทิ้งให้เราคิดจินตนาการชีวิตตัวละครว่าหลังจากนั้นต่อไปพวกเขาจะเป็นอย่างไรกันบ้าง มีการนำเสนอความเหนือจินตนาการของเด็กคนหนึ่งออกมาเป็นภาพอย่างชัดเจนทำให้ในตอนแรกผู้รับชมอาจจะคิดว่ามันคือความเหนือธรรมชาติที่ผู้กำกับอยากจะแทรกเข้ามาในเรื่องตามสไตล์ของเขา แต่พอผู้รับชมได้ดูถึงตอนจบแล้วจะค้นพบว่ามันไม่ใช่ ในเรื่องแม้ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องที่น่าดูเข้าใจง่าย แต่คำพูดบางประโยคของตัวละครก็ทำให้เราได้แง่คิดในการใช้ชีวิตได้เหมือนกัน

ในแอนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าแบบค่อยๆ ไปถึงจุดสูงสุดของเรื่องที่เป็นจุดที่เศร้าที่สุดของเรื่อง แต่ในตอนจบก็สามารถลึกลับคลาญปมของตัวละครเอกได้อย่างน่าประทับใจ บรรยากาศในเรื่องสามารถทำช่วงเศร้าหรือสุขได้ดีและสะท้อนอารมณ์ อีกทั้งยังมีการแทรกข้อคิดที่ว่า *บางคำพูดสามารถทำให้คนบางคนเสียใจไปตลอดชีวิต เราควรพูดสิ่งๆดีและคิดให้ดีกว่าก่อนที่จะพูด*



ภาพที่ 14

ตัวละคร

ตัวละครมีความเป็นหลายมิติและมีความคิดที่ซับซ้อน โดยเฉพาะนางเอกของเรื่อง ซึ่งผู้รับชมก็ต้องตีความและดูไปด้วยว่าจริงๆ แล้วสิ่งตัวเองเป็นนั่นคืออะไร

จุน นารุสะ เด็กสาวผู้เพ้อฝันและชอบโลกแห่งเจ้าหญิงมาตั้งแต่เด็กๆ เพราะการที่จุนไปพูดอะไรบางอย่างซึ่งทำให้ครอบครัวต้องแยกทางกัน และ *ไซ* ที่คล้ายว่าเป็นเจ้าชายได้แนะนำให้จุนปิดผนึกการพูดของเธอไว้ ทำให้ไม่ตกเป็นเหยื่อของพวกคนไม่ดีอีกต่อไป เพื่อให้เธอได้พบกับปราสาทและเจ้าชายจริงๆ จนกระทั่งชั้นมัธยมปลาย ก็ทำให้จุนพบกับกลุ่มเพื่อนที่ทำให้ชีวิตจุนเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง

ทาคุมิ ซาคากุมิ หมุ่นหน้าตาดีที่มีความสามารถด้านดนตรี ดูภายนอกเหมือนจะเป็นคนสนใจสิ่งใดแต่จริงๆ แล้วเป็นคนใจดี เวลาใครเดือดร้อนอะไรจะรีบช่วยเหลือทันที แต่เนื่องจากกว่าเป็นคนพูดไม่เก่ง ทำให้พูดสิ่งที่อยู่ในใจออกมาไม่ค่อยออกและทำให้คนรอบข้างเข้าใจผิด

ไคกิ ทาซากิ หนุ่มผู้ชื่นชอบเบสบอลแต่เนื่องจากประสบอุบัติเหตุแขนหักทำให้ต้องหยุดการเล่นเบสบอลไปเป็นคนโผงผาง พุดจาตรงๆ ซึ่งมักจะทำให้คนรอบข้างเข้าใจผิด แต่ลึกๆแล้วเป็นคนดี ไม่มีทริคที่จะไม่ยอมรับในสิ่งที่ตัวเองทำผิด

นัทสึกิ นิโตะ สาวประธานชมรมเชียร์ผู้เพียบพร้อม เป็นคนใจดีและแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ชื่อตรงกับความรู้สึกของตัวเองเสมอ ทำให้ไม่เข้าใจความคิดของซาคากุมิสึกเท่าไรจึงเข้าใจเขาผิดไป

ด้านสุนทรียศาสตร์

งานภาพของแอนิเมชันในเรื่องนั้น ในส่วนของสไตล์ศิลปะและลายเส้นที่ใช้ใน ส่วนของทิวทัศน์และสิ่งของรอบตัวนั้นจะมีความสมจริง มีแสงเงาและวาดเก็บรายละเอียดของสิ่งของและทิวทัศน์ได้อย่างละเอียด แต่ในความละเอียดนั้นก็มีความเรียบง่ายจากลายเส้นของตัวละคร ตามสไตล์แอนิเมชันสองมิติทั่วไป แต่ถึงลายเส้นตัวละครจะมีความเรียบง่ายผู้กำกับก็สามารถแสดงอารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี

ในด้านของสีสันในเรื่องจะเน้นสีที่เป็นธรรมชาติเป็นหลัก มีความเป็นโทนอ่อนๆดูสบายตา แต่ก็มีการเพิ่มสีสันที่มีความโดดเด่นให้กับตัวละคร เช่น สีตาของตัวละครที่เป็นสีไม่เหมือนกับคนในชีวิตจริงลงไป

ด้านการเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ของตัวละครในเรื่องทำได้ลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ โดยไม่ทำให้ผู้รับชมต้องรู้สึกติดขัดอย่างไร แต่ที่โดดเด่นที่สุดของด้านนี้ก็คงเป็นการตกหล่นของใบไม้หรือซากุระ ซึ่งมีความลื่นไหลอย่างมากจนทำให้ไม่ดูเหมือนเป็นสิ่งที่วาดขึ้นมา



ภาพที่ 15



ภาพที่ 16

ความเป็นเอกลักษณ์ของทัตสึยูกิ นางาอิ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันและแอนิเมชันซีรีส์ และจากการที่ผู้เขียนไปค้นหาค้นหาบทสัมภาษณ์ของทัตสึยูกิ นางาอิมานั้น ค้นพบว่า ผู้กำกับท่านนี้ถึงแม้จะไม่ได้จบการศึกษาทางการทำภาพยนตร์แอนิเมชันโดยตรง แต่ก็เป็นคนวาดภาพเก่งและสามารถกำกับภาพให้สื่ออารมณ์ออกมาได้อย่างดี โดยเฉพาะผลงานที่ต้องสื่ออารมณ์เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Anthem of The Heart ก็ทำได้ออกมาอย่างลึกซึ้งและละเอียดอ่อน แต่ในขณะที่เดียวกันก็สามารถทำแนว Comedy และ Romance แบบสบายๆได้ออกมาสนุกเช่นกัน

รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับทัตสึยุกิชอบที่จะทำคือแนว Slice of life หรือแนวชีวิตประจำวันทั่วไป ซึ่งในปกติแล้วรูปแบบแนวภาพยนตร์ประเภทนี้จะเป็นการดำเนินเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป หากผู้รับชมบางคนที่ชอบความน่าตื่นเต้นหรือระทึกใจนั้นอาจจะมองว่ามันน่าเบื่อเกินไป แต่ในภาพยนตร์ของผู้กำกับทัตสึยุกินั้นก็มีการแทรกจุดบางอย่างที่ไม่ทำให้ตัวเรื่องดูน่าเบื่อ เช่นการแทรกความเหนือธรรมชาติหรือความเป็นไซไฟ ทำให้เนื้อเรื่องดูน่าติดตามมากขึ้น ซึ่งมองในอีกแง่หนึ่งแล้วอาจจะเป็นการตลาดเพื่อดึงดูดให้วัยรุ่นเป็นผู้รับชมก็เป็นได้

เทคนิคการดำเนินเรื่องของผู้กำกับทัตสึยุกิ นั้น อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของเขานั้นจะเป็นแนวชีวิตประจำวัน หรือ Slice of life เสียส่วนใหญ่ ดังนั้นการดำเนินเรื่องของเขา ก็จะเป็นการดำเนินเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป จนได้ขึ้นไปสู่จุดเปลี่ยนของเรื่องหรือที่เรียกว่าจุด Climax ซึ่งในระหว่างทางการดำเนินเรื่องนั้นก็จะมีการแทรกปริศนาเล็กๆน้อยๆบางอย่าง เพื่อนำไปสู่การเฉลยของปมต่างๆในจุด Climax

ในส่วนของ การสร้างตัวละครในแต่ละเรื่องของผู้กำกับทัตสึยุกิ นางาอินั้น ถึงแม้ในบางเรื่องตัวละครอาจจะดูเป็นตัวละครที่มีมิติด้านเดียว ซึ่งสามารถมองลักษณะนิสัยที่แสดงออกอย่างชัดเจนว่าเป็นคนอย่างไรให้ผู้รับชมได้รู้ทันที แต่ในบางเรื่องก็มีตัวละครที่มีหลายมิติ มีความคิดซับซ้อนจนทำให้ผู้รับชมต้องมีความมั่นใจเองว่าจริงๆแล้วตัวละครในเรื่องนั้นเป็นคนเช่นไรกันแน่ เช่นเรื่อง The Anthem of The Heart ที่ตัวละครเอกที่เจอปัญหาบางอย่างจนทำให้พูดไม่ได้ ซึ่งตัวเอกก็คิดว่า “สิ่งนั้น” ทำให้ตัวเองพูดไม่ได้ แต่จริงๆแล้วในใจของตัวละครนั้นแหละ ที่ไม่เข้มแข็งพอที่จะต่อสู้กับสิ่งที่อยู่ในใจของตนเอง

ประเด็นที่เป็นมุมมองที่ปรากฏอยู่ในทุกเรื่องของเขามาจากความคิดของผู้เขียนนั้น ผู้กำกับทัตสึยุกิ นางาอินั้นมีความที่อยากจะสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กวัยรุ่นให้ลองทำทำสิ่งใหม่ๆหรือลองใช้ชีวิตในช่วงมัธยมให้เต็มที่มากที่สุด ยกตัวอย่างเช่น Waiting in the summer ที่พวกตัวเอกลองทำอะไรใหม่ๆอย่างเช่นการทำถ่ายทำภาพยนตร์สั้น หรือในเรื่อง The Anthem of The Heart ที่ตัวเอกได้มีโอกาสที่จะเล่นละครเพลงเวทีต่างๆที่ตัวเอกเป็นคนไม่กล้าแสดงออกเนื่องจากปมบางอย่างของเธอ เป็นต้น อีกทั้งยังมีความต้องการที่จะเผยแพร่ค่านิยมในชีวิตประจำวันหรือความเชื่อของคนญี่ปุ่นและเทศกาลบางอย่างลงในตัวภาพยนตร์เพื่อให้ผู้รับชมทราบอีกด้วย ซึ่งก็ถือเป็นการโฆษณาวัฒนธรรมและค่านิยมบางอย่างของญี่ปุ่นไปด้วยเช่นกัน นอกจากนี้มีประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์และการพัฒนาของความสัมพันธ์แต่ละตัวละคร ในความสัมพันธ์นั้นอาจจะพบเจออุปสรรคระหว่างทางนั้นบ้าง ทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจว่าต้องทำอะไรกับความสัมพันธ์เหล่านั้น และก็มีบางเรื่องทัตสึยุกิเลือกที่จะหักมุมของความสัมพันธ์บางตัวละครในตอนจบ ซึ่งจากการที่ผู้เขียนไปอ่านความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์ของทัตสึยุกิเรื่องนั้นๆ พบว่าทำให้ผู้รับชมต้องรู้สึกช็อคใจไปบ้าง แต่มันก็น่าสนใจตรงที่ผู้กำกับอาจจะให้แง่คิดกับผู้รับชมบางอย่างที่ว่า สายสัมพันธ์ไม่ได้มีแต่ความรักหรือการที่ต้องเป็นคนที่รักอย่างเดียว

ในส่วนของความเป็นสุนทรียศาสตร์หรือด้านงานภาพของผู้กำกับทัตสึยุกิ นางาอินั้น ด้านของสไตล์ของศิลปะและลายเส้นที่ใช้ จะเป็นเส้นแนวเรียบง่าย สบายตาตามสไตล์แอนิเมชันทั่วไป แต่ถึงกระนั้นก็สามารถแสดงสี

หน้าอารมณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี มีการเน้นแสงเงามากบ้าง น้อยบ้างในบางเรื่อง แต่ก็มีการวาดรายละเอียดของสิ่งของและทิวทัศน์ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 18



ภาพที่ 17



ภาพที่ 19

(การแสดงสีหน้าของตัวละครของทัตสึยูกิ นางาอิ)



ภาพที่ 21



ภาพที่ 20



ภาพที่ 22

(รายละเอียดของทิวทัศน์ในภาพยนตร์)

ในส่วนของสีสันในเรื่องนั้นจะเน้นความเป็นธรรมชาติเสียส่วนใหญ่ ทั้งทิวทัศน์ สีผิวของตัวละคร หรือสิ่งของรอบตัวในฉาก เพราะเนื่องจากว่าภาพยนตร์ของทตสียูกิส่วนใหญ่จะเป็นแนวชีวิตประจำวันส่วนใหญ่ แต่ก็จะมีบางสิ่งที่เพิ่มความโดดเด่นให้กับตัวละครบ้าง เช่น สีตาหรือสีผม



ภาพที่ 24



ภาพที่ 23

(สีสันของตัวละครในเรื่อง)



ภาพที่ 26



ภาพที่ 25



ภาพที่ 27

(สีสันที่เป็นธรรมชาติและความเป็นจริงในส่วนของทิวทัศน์ของแต่ละเรื่อง)

การเคลื่อนไหวของตัวละครก็มีความลื่นไหลดี เป็นธรรมชาติ ไม่ได้มีจุดที่ทำให้ผู้รับชมต้องรู้สึกติดขัด เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของตัวละครแต่อย่างใด แต่ที่โดดเด่นที่สุดของเขาในด้านนี้ก็คงเป็นการเคลื่อนที่ของ ยานพาหนะหรือการตกหล่นของใบไม้หรือดอกไม้ที่อยู่ภายในเรื่อง ซึ่งมีความสมจริงเหมือนไม่ได้วาด แต่เหมือนการ ถ่ายภาพยนตร์ที่เป็นชีวิตจริงๆเลยมากกว่า



ภาพที่ 28



ภาพที่ 29

ผู้กำกับทัตสึยูกิ นางาอิ เอกลักษณะของเขาที่เห็นได้ชัดจะเป็นส่วนของด้านของรูปแบบภาพยนตร์ที่เน้น ภาพยนตร์แอนิเมชันแนวรักคอมเมดี้ และแอนิเมชันแนวชีวิตประจำวันที่เน้นเกี่ยวกับการพัฒนาความสัมพันธ์ของ ตัวละครในชีวิตมัธยม และรวมไปถึงแนวคิดหลักของภาพยนตร์ที่เชอเน้นการพัฒนาความสัมพันธ์ของตัวละครใน แอนิเมชันของเขา ซึ่งเขาก็สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความคิดของตัวละครได้อย่างยอดเยี่ยม ยิ่งเป็นงานที่ต้องสื่อ อารมณ์มากเท่าไรก็ยิ่งทำออกมาได้อย่างลึกซึ้งและละเอียดอ่อน และอีกทั้งยังสามารถกำกับภาพที่มีความเป็น เอกลักษณะในด้านของทิวทัศน์และสีสันในเรื่องให้มีความสมจริง น่ามอง แต่ถึงกระนั้นสามารถสื่ออารมณ์ของตัว ละครโดยผ่านสีหน้าและท่าทางออกมาอย่างเด่นชัด ลื่นไหล สีสันสวยงาม ซึ่งเมื่อทุกอย่างมาประกอบรวมกันแล้ว ทำให้ผลงานของเขาสมบูรณ์แบบได้

บทที่ 5 ผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า ผู้กำกับท่านนี้เป็นคนที่วาดรูปเก่งแม้จะไม่ได้จบการศึกษาทางการทำภาพยนตร์แอนิเมชันโดยตรง ซึ่งการที่เขาสามารถเข้ามาทำงานในอุตสาหกรรมแห่งนี้ได้ก็ถือว่ามีความพรสวรรค์ ซึ่งก็เป็นเช่นนั้นจริง เพราะผู้กำกับทัตสึยูกิ นางานอนั้นมีผลงานที่มีชื่อเสียงมากมายและผลงานก็เต็มไปด้วยคุณภาพ สามารถกำกับภาพให้สื่ออารมณ์ได้อย่างดี เช่น Anohana: The Flower We Saw That Day (ดอกไม้ มิตรภาพ และ ความทรงจำ) ที่มีความโด่งดังไปถึงหลายประเทศ หรือ The Anthem of The Heart ที่สามารถได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล เจแปน อะคาเดมี่ โพรซ์ สาขาแอนิเมชันแห่งปีอีกด้วย

ความเป็นเอกลักษณ์ในผลงานของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางานอนั้นจะเด่นชัดให้ส่วนของรูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งก็คือแนว Slice of life และแนว Comedy-Romance ซึ่งในปกติแล้วรูปแบบแอนิเมชันแนวนี้อาจจะทำให้ใครหลายคนรู้สึกไม่สนุกและดูน่าเบื่อเกินไป แต่ผู้กำกับท่านนี้จะมีการแทรกความเป็นเหนือธรรมชาติหรือ Sci-fi ที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์สมัยใหม่เพื่อให้เนื้อเรื่องดูน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์แนวนี้ก็สามารถดึงดูดผู้ชมได้ในระดับหนึ่ง

นอกจากจะความเป็นเอกลักษณ์จะปรากฏในส่วนของรูปแบบภาพยนตร์แล้ว ยังปรากฏอยู่ในแนวคิดหลักของแอนิเมชันเรื่องเรื่องนั้นของเขาด้วย ในทั้งสามเรื่องที่เขาเขียนได้ไปชมมานั้น ผู้กำกับท่านนี้ชอบที่จะเน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ให้เห็นถึงการพัฒนา การเติบโตของแต่ละตัวละครและความสัมพันธ์นั้น ซึ่งในเรื่องนี้เป็นเรื่องที่มีความละเอียดอ่อนอย่างมาก ภาพยนตร์ควรจะสื่อให้ผู้รับชมได้เห็นแนวคิดหลักนี้อย่างชัดเจนได้อย่างไร แต่ผู้กำกับทัตสึยูกิ นางานอนั้นเคยกล่าวไว้ว่า ในฐานะผู้กำกับ เขาต้องดำเนินเรื่องให้มีความง่ายและทำให้ผู้รับเข้าใจง่ายกว่าที่เขาจะสื่อที่หมายคามเช่นไร ซึ่งเขาก็ทำในส่วนนี้ได้ดีและสามารถทำให้ผู้รับชมเข้าใจได้ง่าย แต่หากมองลึกลงไปแล้วนั้น มันมีความละเอียดอ่อนและความลึกซึ้งบางอย่างที่เขาอยากจะสื่ออยู่ด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ความเป็นเอกลักษณ์ก็ยังปรากฏในงานภาพของเขาอีกด้วย ผู้กำกับทัตสึยูกิชอบที่จะวาดทิวทัศน์และสิ่งรอบตัวให้มีความสมจริง และการเคลื่อนไหวของสิ่งรอบตัวเขานั้นก็มีความเหมือนจริงเหมือนถ่ายจากกล้องวิดีโอออกมาจริงๆ ตัวละครของเขานั้นทั้งสามเรื่องมักจะมี ความโดดเด่นในด้านสีขนในบางอย่างเสมอ เช่น สีตา หรือ สีผม แต่เขาก็จะคงความเหมือนจริงไว้ในส่วนของสีขนของทิวทัศน์ สีผิวของตัวละคร และสิ่งของรอบตัว ซึ่งจากปัจจัยทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวเสมือนเป็นลายเซ็นของผู้กำกับทัตสึยูกิ นางานอนเอง จึงส่งผลให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ในผลงานของเขา

บรรณานุกรม

หนังสือและเอกสารตีพิมพ์ภาษาไทย

กำจร หลุยยะพงศ์.(2554). “ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี : แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์

Watching Films with Theoretical Lens: A Basic Concept of Film Analysis”. วารสาร
วิทยาการ จัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) : 23.

ทัศวรรณ พรหมสุวรรณ.(2560). “เอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับ Satoshi Kon”. ภาควิชา
เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นับทอง ทองใบ.(2551).ฉีกขนบแอนิเมชัน เอกลักษณ์ของฮาयाโอะ มियाซากิ นักฝันแห่งตะวันออก.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มุลนิธิเด็ก โดยสถาบันการ์ตูนไทย

นิพนธ์ कुमारักษ์. (2551). “การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน.” วารสารศูนย์บริการวิชาการ ปีที่ 16
ฉบับที่ 4 (ตุลาคม): 42-46.

บษพร พงศ์สุขรัตน์.(2560). “เอกลักษณ์การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันของมาโมรุ โฮโซดะ”. ภาควิชาเอเชีย
ศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา.(2552).ประพันธ์กรภาพยนตร์ญี่ปุ่น อาคิระ คูโรซาวา จูโซ่ อิตามิ และอื่นๆ.
กรุงเทพฯ: พับลิค บุเคอร์รี่

สุพนิดา สกุลโง้ว.(2561). “ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Makoto Shinkai ผ่านทฤษฎีจิต
วิเคราะห์”. ภาควิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ภาษาไทย

นัทลี [นามแฝง], [Review] Kokoro ga Sakebitagatterunda : อนิเมะหนังโรงคุณภาพดีที่ต้องดูสักครั้ง!,
เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2564, เข้าถึงได้จาก

<https://natsunonikki.wordpress.com/2017/03/10/review-kokoro-ga-sakebitagatterunda-อนิเมะหนังโรงคุณภาพ/>

สมหมาย ตามประวัติ, ภาพเคลื่อนไหว (Animation), เข้าถึงเมื่อ 24 ตุลาคม 2562 เข้าถึงได้จาก

<https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/3016-animation>

Admin@no_สวยสีดๆ [นามแฝง], AnoHana ดอกไม้ มิตรภาพ และความทรงจำ [เรื่องย่อ/รีวิว/ตัวละคร/
เพลงประกอบ], เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2564, เข้าถึงได้จาก

<https://www.metalbridges.com/anohana/>

peerawatmoonkhay [นามแฝง], รีวิว “Waiting in the Summer” – ฤดูร้อนที่ไม่มีทางเหมือนเดิมจาก
เด็กผู้หญิงคนหนึ่ง, เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2564, เข้าถึงได้จาก

<https://doomorereview.wordpress.com/2017/03/26/รีวิว-waiting-in-the-summer-ฤดูร้อนที่ไม่>
 ใหม่/

realbomb [นามแฝง], รวมบทวิเคราะห์สตูดิโออนิเมะยอดนิยม เพื่อการตัดสินใจก่อนเลือกชมกันยาวๆ !!!,
 เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2564, เข้าถึงได้จาก <https://www.plotter.in.th/?p=15326>

เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ภาษาอังกฤษ

Anime News Network, **Tatsuyuki Nagai**, เข้าถึงเมื่อ 24 ตุลาคม 2562, Retrieved from

<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=19866>

Zeke changuris, [**Honey's Anime Interview**] **Director Tatsuyuki Nagai - Toradora, Iron**

Blooded Orphans, Anohana, & More!. เข้าถึงเมื่อ 5 มีนาคม 2564 Retrieved from

<https://honeysanime.com/honeys-anime-interview-director-tatsuyuki-nagai-toradora-iron-blooded-orphans-anohana-more/>