



สารนิพนธ์

เรื่อง บทบาทของเครื่องดนตรีโคโตะในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น:
ฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

โดย

นางสาวบุญรัตน์ บุญเส็ง
รหัสนักศึกษา 05610852

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	บทบาทของเครื่องดนตรีโคโตะในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น: ฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)
ผู้เขียน	บุญรัตน์ บุญเส็ง
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิปปวิชัย กิ่งแก้ว
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

สารนิพนธ์เรื่อง บทบาทของโคโตะในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง ฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของแอนิเมชันเรื่อง ฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ 2) ศึกษาองค์ความรู้และบทบาทของโคโตะในแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ ผลการศึกษาพบว่า 1) แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นแอนิเมชันแนวดราม่าและดนตรี ประกอบด้วยโครงเรื่องของแอนิเมชัน รูปแบบการเล่าเรื่อง แนวคิดหลักของเรื่อง การเลือกบทเพลงในการเล่าเรื่องภายในแอนิเมชัน 2) บทบาทของโคโตะภายในแอนิเมชันเรื่องนี้แบ่งได้สองด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อเรื่อง โคโตะทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในฐานะเครื่องดนตรีที่ใช้เชื่อมโยงเหตุการณ์ ผูกและคลายปมสำคัญต่าง ๆ ของตัวละครภายในเรื่อง และด้านดนตรี โคโตะมีบทบาทสำคัญในการสื่ออารมณ์ของตัวละครและสร้างบรรยากาศภายในเรื่องด้วยเพลง 10 เพลง ได้แก่ โรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no shirabe), ริวเซย์กัน (Ryuseigun), ยาเอะโกโรโมะ (Yaegoromo), คูง (Kuon), ซาราชิ ฟุเทะโกโตะ (Sarashi Futegoto), เฮียกะฟู (Hyakafu), คาตะคาโกะ (Katakago), มิซึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai), ฟุตัตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei) และเท็นคิว (Tenkyu)

คำสำคัญ : ฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ, ภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น, โคโตะ, ดนตรีญี่ปุ่น

Title	The role of Koto in Japanese animation titled Kono oto tomare
Author	Boonyarat Boonseng
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Sippavich Kingkaew
Department	Asian study Japanese, Faculty of Arts, Silpakorn University Sanam Chandra Palace Campus
Academic Year	2021

This research “The role of Koto in Japanese animation titled Kono oto tomare” aims to 1) Study about the elements the story. 2) Study Koto's role in the animation Kono oto tomare. The findings of research are 1) This animation is a drama and music animation consists of animation plot, narrative style, main idea of the story and the Selection of songs for storytelling within animation. 2) Koto's role in this animation can be divided into two aspects. Firstly, the story aspects, which Koto acts as an instrument that is used to connect the story together, Tie and untie the important events of the characters in the story. Secondly, the music aspect, Which Koto plays an important role in conveying the emotions of the characters and creating the atmosphere within the story with 10 songs: Rokudan no Shirabe, Ryuseigun, Yaegoromo, Kuon, Sarashi Futegoto, Hyakafu, Katakago, Mizu no Hentai, Futatsu no Kosei and Tenkyu

Keywords : Kono oto tomare, Japanese animated films, Koto, traditional Japanese music

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่อง บทบาทของเครื่องดนตรีโคโตะในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450112 การศึกษาเอกเทศ

สารนิพนธ์เรื่องนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิปวิชญ์ กิ่งแก้ว อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษาตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดีจึงจนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

นางสาว บุณยรัตน์ บุญเส็ง

สารบัญ

เรื่อง	
กิตติกรรมประกาศ.....	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	3
1.5 ข้อตกลงการวิจัย.....	3
บทที่ 2.....	5
เอกสาร งานวิจัยและตำราวิชาการที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 เอกสาร และหนังสือที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.2 บทความวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.3 บทความที่เกี่ยวข้อง.....	10
บทที่ 3.....	14
วิธีการดำเนินการวิจัย	14
3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	14
3.2 การศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล	14
3.3 การนำเสนอผลการวิจัย	15
บทที่ 4.....	16
ผลการดำเนินการวิจัย.....	16
4.1 ประวัติผู้แต่ง	16
4.2 โครงเรื่องของแอนิเมชันฟากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare).....	16
4.3 รูปแบบการเล่าเรื่องของแอนิเมชันฟากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare).....	17
4.4 แนวเรื่อง และแนวคิดหลักของเรื่อง	17
4.5 ประเด็นความขัดแย้งภายในเรื่อง.....	17

4.6 หลักการพิจารณาตัวละคร.....	18
4.7 ตัวละคร.....	19
4.8 มุมมอง และฉากภายในแอนิเมชันฉากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ.....	28
4.9 ความเป็นมาของโคโตะในแต่ละยุคสมัย.....	28
4.10 ประเภทของเครื่องดนตรีโคโตะ.....	31
4.11 ส่วนประกอบหลักของโคโตะ.....	31
4.12 พื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะเบื้องต้น.....	34
4.13 การเทียบเสียงโคโตะ.....	35
4.14 เพลงที่ปรากฏในแอนิเมชัน.....	35
4.15 ประวัติของบทเพลงและผู้ประพันธ์บทเพลงที่ปรากฏภายในแอนิเมชัน.....	36
4.16 การเลือกเพลงในการเล่าเรื่องภายในแอนิเมชัน.....	41
บทที่ 5.....	46
สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	46
5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างโคโตะที่มีผลต่อการเติบโตของตัวละคร.....	46
5.2 บทบาทของโคโตะที่นำเสนอในแอนิเมชันเรื่องฉากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ.....	49
5.3 ปัจจัยที่ทำให้โคโตะไม่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน.....	53
5.4 คุณค่าที่ได้รับจากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันฉากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ.....	54
5.4 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	55
บรรณานุกรม.....	57

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน KONO OTO TOMARE SEASON 1.....	18
ภาพที่ 2 คุราตะ ทาเคโซ (KURATA TAKEZO)	19
ภาพที่ 3 จิกะ คุโด (CHIKA KUDO)	20
ภาพที่ 4 โฮซึกิ ซาโตะวะ (HOUTSUKI SATOWA).....	20
ภาพที่ 5 คุรุสุ ฮิโระ (KURUSU HIRO).....	21
ภาพที่ 6 ซ้าย อาดาจิ ซาเนยาสึ (ADACHI SANEYASU) กลาง มิซุฮาระ โคตะ (MIZUHARA KOTA)	22
ภาพที่ 7 เก็น คุโดะ (GEN KUDO)	23
ภาพที่ 8 ชิซุเนะ นิชินะ (SHIZUNE NISHINA).....	24
ภาพที่ 9 เท็ตสึกิ ทาคาโอกะ (TETSUKI TAKAOKA)	25
ภาพที่ 10 คาซึสะ โอโตรี (KAZUSA OOTORI).....	26
ภาพที่ 11 อาจารย์ชูซุกะ ทาคินามิ (SUZUKA TAKINAMI).....	27
ภาพที่ 12 อาจารย์อากิระ โดจิมะ (AKIRA DOJIMA).....	28
ภาพที่ 13 ริวโกะ (RYUKO)	32
ภาพที่ 14 ริวบิ (RYUBI).....	32
ภาพที่ 15 จี (JI).....	33
ภาพที่ 16 สึเมะ (TSUME)	33
ภาพที่ 17 เทคนิคการบรรเลงแบบโอสึเดะ	34
ภาพที่ 18 เทคนิควะเรน (WAREN).....	35
ภาพที่ 19 ยัตสึฮาชิ เคนเกียว YATSUHASHI KENGYOU	37
ภาพที่ 20 มิชิโอะ มียากิ (MICHIO MIYAGI).....	38
ภาพที่ 21 มิกิวะ ฮาชิโมโตะ (MIGIWA HASHIMOTO).....	39
ภาพที่ 23 ภาพของโคโตะที่บริเวณริวเซ่ตซึมิชื่อของจิกะสลักอยู่.....	51

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 400 ปี ซึ่งตลอดเวลาดังกล่าว ประเทศญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมมาจากจีน และได้ประยุกต์วัฒนธรรมเหล่านั้นมาปรับใช้ จนเกิดเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตนเอง อย่างเช่น วัฒนธรรมการจัดดอกไม้ การชงชา หรือการใส่ชุดกิโมโน (Kimono) วัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่นมีประวัติศาสตร์ของเครื่องดนตรี รวมถึงศิลปะการแสดงต่างๆ ที่ยาวนาน (สำนักข่าวกรองแห่งชาติ, 2564) โดยมี “วะกักจิ (Wagakki)” เป็นชื่อเรียกกลุ่มเครื่องดนตรีที่ใช้กันทั่วไปในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งประกอบด้วยเครื่องดนตรีญี่ปุ่นโบราณหลากหลายชนิด โดยมีทั้งเครื่องดนตรีประเภทพิณ (Long Zither) เช่น โคโตะ (Koto) เครื่องดนตรีประเภทฮาร์ป (Folk Harp) เช่น คูกะ (Kugo) หรือเครื่องดนตรีประเภทพิณคอยาว (Folk Lute) เช่น บิวะ (Biwa) ซามิเซ็น (Samisen) เป็นต้น วะกักจิ (Wagakki) นั้นได้ใช้ประกอบในการบรรเลงบทเพลงดั้งเดิมของญี่ปุ่น ที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ความเป็นประเทศญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี

โคโตะเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายใช้ดีด ที่จัดเป็นหนึ่งใน “เครื่องดนตรีวะกักจิ (Wagakki)” ของประเทศญี่ปุ่นที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน (วาตานาเบะ ซินิจิโร, 2009: 5, 7) โคโตะเป็นเครื่องดนตรีประจำชาติของประเทศญี่ปุ่น ที่ได้รับความนิยมมาก ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน และสามารถพบได้ตามกิจกรรมหรือเทศกาลท้องถิ่นดั้งเดิมของญี่ปุ่น หรือในกิจกรรมชมรมต่างๆ (Naoko Kikuchi, มปป.: 5)

“แอนิเมชัน (Animotion)” เป็นคำยืมมาจากภาษาอังกฤษ หมายความว่าภาพยนตร์การ์ตูน แอนิเมชันแต่ละเรื่องจะมีลักษณะทางศิลปะเฉพาะตัวซึ่งขึ้นอยู่กับศิลปินแต่ละคน อาจกล่าวได้ว่าลักษณะเฉพาะตัวของแอนิเมชันคือการใช้ลายเส้นที่คม และสีเส้นที่สดใส มาประกอบเป็นตัวละครที่มีรายละเอียดสูง ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของแอนิเมชันคือความหลากหลายของแนวเรื่อง เช่น แอนิเมชันแนวความรักในวัยเรียน แอนิเมชันแนวสยองขวัญ หรือแอนิเมชันเกี่ยวกับดนตรี เนื่องด้วยความหลากหลายของแนวเรื่องแอนิเมชันนี้เอง จึงทำให้แอนิเมชันสามารถตอบสนองกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลาย ตั้งแต่วัยเด็กไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยลักษณะการดำเนินเรื่องรูปแบบญี่ปุ่น จะเน้นการดำเนินเรื่องแบบค่อยเป็นค่อยไป ละเมียดละไม งดงาม ไม่เร่งรีบ

อำนาจละมุน เป็นทฤษฎีที่เชื่อมโยงกับเรื่องของการเมือง และความสัมพันธ์ทั้งภายในและภายนอกประเทศ เนื่องจากมี ขั้วเคลื่อนสังคมให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ที่ใช้ได้กับคนทุกชนชั้น และสังคม การเมืองทุกรูปแบบ ครั้งหนึ่งประเทศมหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกา ก็เคยใช้อำนาจละมุน ก็เคยใช้

อำนาจละมุนเข้าไปในสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ให้ประชากรโลกมีทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับแนวคิดเสรีนิยม (ชิซึงู พงศ์ ต้วงสุข, 2563: 54)

ปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีในโลกยุคปัจจุบัน ระบบคมนาคมที่พัฒนาขึ้น ทำให้ประชากรโลกรวมกันกลายเป็นสังคมเดียว มนุษย์ทั่วโลกมีปฏิสัมพันธ์กันง่ายขึ้น เช่น การเดินทางข้ามประเทศโดยใช้เครื่องบินแทนรลไฟ หรือเรือในสมัยก่อน เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อโลกเกิดการเชื่อมโยงกันผ่านตัวกลาง เช่น อินเทอร์เน็ต และสื่อออนไลน์ กระแสโลกาภิวัตน์ในโลกยุคดิจิทัลจึงทำให้การเข้าถึงสื่อเป็นเรื่องที่ง่ายขึ้น และความรวดเร็วในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ที่เกิดจากปรากฏการณ์นี้เองที่ได้มีอิทธิพลต่อการกระจายข่าวสารระหว่างประเทศทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรม (ธนพล ศรีธิญพงษ์, 2563)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ เป็นการตูนแอนิเมชันเกี่ยวกับการบรรเลงโคโตะเครื่องดนตรีญี่ปุ่น ของนักเรียนมัธยมปลายกลุ่มหนึ่ง ที่มีความรักในเครื่องดนตรีชนิดนี้ และพยายามที่จะฟื้นฟูชมรมที่ไม่มีคนสนใจ ให้คนกลับมาสนใจในชมรมและทำให้โคโตะเป็นที่ยอมรับมากขึ้น แอนิเมชันเรื่องนี้ได้ประพันธ์ และวาดภาพประกอบโดยซาคุระ แอมยู (Sakura Amyuu) และภายหลังได้สร้างเป็นแอนิเมชันที่มีความยาวทั้งหมด 39 ตอน โดยแบ่งเป็น 2 ภาค ภายใต้การดัดแปลงของบริษัทแพลตตินั่ม วิชั่น (Fandom, 2015)

การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ สะท้อนภาพชีวิตของนักเรียนมัธยมปลายได้อย่างได้อย่างชัดเจน ชัดเจน เรื่องความฝันในวัยเรียน การพยายามทำให้ความฝันของตนและคนรอบข้างเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนนักเรียนด้วยกัน และความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับเครื่องดนตรี โดยมีโคโตะทำหน้าที่เชื่อมโยงตัวละครในเรื่องเข้าไว้ด้วยกันเป็นอย่างดี

แอนิเมชันเรื่องนี้จึงเป็นตัวอย่างของการนำสื่อเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ เข้ามาเป็นเครื่องมือในการสืบทอดวัฒนธรรม รวมถึงการนำเครื่องดนตรีโคโตะ เข้าไปมีส่วนในวัฒนธรรมแอนิเมชัน ที่เป็นวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นเพื่อบรรยายภาพการบรรเลง และการฝึกฝนโคโตะได้เป็นอย่างดี

สื่อแอนิเมชันสามารถสื่อสารให้ผู้ชมสนใจ และเข้าใจเนื้อเรื่องที่นำเสนอได้ง่าย รวมถึงมีโครงเรื่อง และการเรียบเรียงเนื้อเรื่องที่นำเสนอ มีปมเนื้อเรื่องที่ทำให้ตัวละครดูโดดเด่น และน่าติดตาม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการบรรเลงโคโตะที่สามารถสื่อออกมาให้เข้าใจง่าย แม้จะไม่เคยบรรเลงหรือรู้จักกับเครื่องดนตรีชนิดนี้มาก่อน ผู้วิจัยจึงเห็นประโยชน์ของสื่อแอนิเมชันที่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมสนใจและเข้าใจในเนื้อเรื่องที่นำเสนอ

ผู้วิจัยมีความประสงค์ศึกษา 1) องค์ประกอบของแอนิเมชัน เรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ ที่ใช้ประกอบในแอนิเมชันว่ามีบทบาทและส่งผลต่อการดำเนินเนื้อเรื่องและตัวละครอย่างไร 2) ศึกษาองค์ความรู้และบทบาทของโคโตะในแอนิเมชัน เรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นประโยชน์

จากการนำเสนอองค์ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรี และการนำเสนอแอนิเมชันเข้ามามีส่วนช่วยให้ดนตรีเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและเป็นการอนุรักษ์สืบสานและสืบทอดความรู้ด้านดนตรีได้ ผู้วิจัยจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลการศึกษานี้จะสามารถนำไปปรับใช้กับการอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมดนตรีไทยได้

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 ศึกษาองค์ประกอบของแอนิเมชัน เรื่อง ผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ เพื่อศึกษาโครงสร้างโดยรวมของแอนิเมชันผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

1.2.2 ศึกษาองค์ความรู้และบทบาทของโคโตะในแอนิเมชัน เรื่อง ผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ เพื่อศึกษาองค์ความรู้พื้นฐานและบทบาทของโคโตะภายในแอนิเมชัน เรื่อง ผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1.3.1 ได้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีโคโตะ ด้านประวัติ ลักษณะทางกายภาพ วิธีการบรรเลง

1.3.2 ได้ทราบถึงลักษณะเด่นด้านเนื้อหา โครงเรื่อง แนวเรื่อง แนวคิดหลักของเรื่อง รูปแบบการเล่าเรื่องของแอนิเมชันเรื่อง ผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

1.3.3 ได้ทราบถึงรูปแบบการประชาสัมพันธ์ให้เยาวชนรุ่นใหม่ของญี่ปุ่นหันมาสนใจเรื่องเครื่องดนตรีประจำชาติ

1.3.4 ได้ทราบแนวทางการแก้ไขปัญหาเรื่องเครื่องดนตรีโบราณที่ไม่ได้รับความสนใจ

1.3.5 สามารถนำผลการศึกษามาประยุกต์ใช้กับการอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปะ และวัฒนธรรมไทยได้

1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ศึกษาเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง ผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) 2 ภาค จำนวน 39 ตอน

1.4.2 ศึกษาเฉพาะเครื่องดนตรีโคโตะเท่านั้น

1.5 ขอบตกลงการวิจัย

1.5.1 หลักการทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ตามประกาศสำนักนายกรัฐมนตรี เรื่อง “หลักการทับศัพท์ภาษาเยอรมัน สเปน ญี่ปุ่น และมลายู ได้กำหนดหลักเกณฑ์การทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่น ในประกาศวันที่ 5 มีนาคม พุทธศักราช 1992 เอาไว้ว่า

1.5.1.1) การทับศัพท์ภาษาญี่ปุ่นตามหลักเกณฑ์นี้เป็นการถ่ายเสียงภาษาญี่ปุ่นที่เขียนด้วยอักษรโรมันเท่าที่อักษรโรมันจะแสดงได้ โดยพยายามเขียนให้ใกล้เคียงกับเสียงในภาษาญี่ปุ่น เท่าที่อักษรวิธีไทยจะเอื้ออานวยและรองรับได้ ในกรณีที่ภาษาญี่ปุ่นออกเสียงเป็น 2 แบบ ก็ให้ใช้ได้ทั้ง 2 แบบ

เช่น Nippon = นิปปน, นิปปง ในกรณีที่ไม่สามารถใช้อักษรวิธีไทยเขียนได้ ก็จะเลือกตัวอักษรที่อ่านง่าย เขียนง่าย เช่น tsu = สึ

1.5.1.2) ระบบการเขียนภาษาญี่ปุ่นโดยใช้อักษรโรมันเพื่อให้ชาวต่างชาติสามารถอ่านได้มีหลายระบบ หลักเกณฑ์นี้ใช้ระบบ Hepburn เป็นหลัก

1.5.1.3) สระเดี่ยวสั้นในภาษาญี่ปุ่นมี 5 เสียง ซึ่งแสดงด้วยอักษรโรมันดังนี้ a i u e และ o การออกเสียงสระสั้น โดยปกติจะไม่ปิดเส้นเสียงข้างท้าย ยกเว้นกรณีที่อยู่ในตำแหน่งท้ายคำจะออกเสียงโดยปิดเส้นเสียงเล็กน้อย ซึ่งทำให้มีลักษณะคล้ายกับเสียงสระสั้นท้ายคำในภาษาไทยอย่างคำว่า กระทะกะทิ ในการทับศัพท์กำหนดดังนี้

1.5.1.3.1) สระเดี่ยวสั้นในพยางค์ที่ไม่มีตัวสะกด ทับศัพท์เป็นสระเสียงยาว เช่น yama = ยามะ ยกเว้นสระ i ทับศัพท์เป็นสระเสียงสั้นในทุกตำแหน่ง เช่น wasabi = วาซาบิ

1.5.1.3.2) สระเดี่ยวยาวในภาษาญี่ปุ่นมี 5 เสียง ออกเสียงยาวประมาณ 2 เท่าของสระเสียงสั้น แสดงด้วยอักษร โรมัน ดังนี้ a i u e และ o ในการทับศัพท์กำหนดให้ใช้สระเสียงยาวทุกตำแหน่ง อย่างไรก็ตาม ในการเขียนภาษาญี่ปุ่นโดยใช้อักษรโรมันด้วยระบบอื่น สระเดี่ยวยาวอาจพบรูปอื่น ดังนี้ aa ii uu ee ei oo ou และ oh

1.5.1.2) พยัญชนะ g เมื่ออยู่ในตำแหน่งต้นคำ จะออกเสียงคล้าย ก ให้เขียนทับศัพท์ด้วย ก เมื่ออยู่ในตำแหน่งอื่น ๆ ออกเสียงคล้าย ง ให้เขียนทับศัพท์ด้วย ง แต่เนื่องจากผู้พูดภาษาญี่ปุ่นบางกลุ่มมักออกเสียงคล้าย ก ในตำแหน่งอื่น นอกจากตำแหน่งต้นคำ จึงให้ทับศัพท์เป็น ก ทุกตำแหน่งได้ด้วย เช่น arigatou = อาริงาโต, อาริกาโต gogo = โโกโงะ, โโกโอะ

1.5.1.2.1) ในกรณีที่ n อยู่ท้ายพยางค์ ส่วนใหญ่มีการกลมกลืนเสียง ไปตามฐานกรรมของพยัญชนะที่ตามมา มีหลักเกณฑ์การทับศัพท์ดังนี้

1) ในตำแหน่งท้ายพยางค์ที่ตามด้วย ch, d, j, n, r, s, sh, t, z ออกเสียงใกล้เคียงกับ น ให้ทับศัพท์เป็น น เช่น minchou = มินโจ Endou = เอ็นโด

2) tsu ที่ตามหลังสระ ทับศัพท์เป็น ตสึ เช่น mitsu = มิตสึ

1.5.1.2.2) ชื่อกับชื่อสกุลของคนญี่ปุ่นที่เขียนด้วยอักษรโรมัน มักเขียนชื่อตัว เว้นวรรค และตามด้วยชื่อสกุล ในการทับศัพท์ให้เขียนไปตามนั้น Ichiro Suzuki ทับศัพท์เป็น อิจิโร ซูซูกิ

1) ส่วนชื่อกับชื่อสกุลของคนญี่ปุ่นโดยปกติเขียนด้วยอักษรคันจิติดกัน ไม่เว้นวรรค และเขียนชื่อสกุลมาก่อน แล้วจึงตามด้วยชื่อตัว หากทับศัพท์จากต้นฉบับภาษาญี่ปุ่น ให้สลับเขียนชื่อตัวขึ้นก่อน เว้นวรรคและตามด้วยชื่อสกุลตามรูปแบบการเขียนในภาษาไทย

บทที่ 2

เอกสาร งานวิจัยและตำราวิชาการที่เกี่ยวข้อง

เอกสาร หนังสือ บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่ใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษาวิจัยเรื่อง “บทบาทและอิทธิพลของดนตรีในสื่อแอนิเมชัน ผักผื่นไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)” แบ่งได้ 3 กลุ่มดังนี้

2.1 เอกสาร และหนังสือที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 เกี่ยวกับความรู้ และวัฒนธรรมเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น

ดำรงค์ ฐานดี (2009: 6-7) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “เอเชียตะวันออกเฉียงเหนือ: ความสัมพันธ์ระหว่างจีน เกาหลี และญี่ปุ่น จากยุคโบราณจนถึงปัจจุบัน” กล่าวถึงลักษณะเด่นของสังคมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือในยุคโบราณเอาไว้ว่า ในประเทศญี่ปุ่น และเกาหลี มีลักษณะระบบเศรษฐกิจแบบยังชีพ มีการผลิตสิ่งจำเป็นในการดำรงชีวิตใช้เอง เช่น การปลูกผักเพื่อใช้บริโภค การทำอุปกรณ์ล่าสัตว์ใช้เอง เป็นต้น และหากสิ่งของเหลือจากใช้ในครัวเรือน ก็จะมีการแลกเปลี่ยนสินค้ากัน สังคมจึงเป็นไปในลักษณะที่ไม่มีการสะสมทุน และไร้ความเจริญทางวัตถุ ใช้ชีวิตร่อนเร่ไปตามบริเวณแหล่งต่างๆ สังคมจีนได้พัฒนาก้าวหน้าไปไกลเมื่อเทียบกับสังคมเกาหลีและญี่ปุ่น เนื่องจากมีการลงหลักปักฐานที่ฝั่งแม่น้ำฮวงโห ที่อุดมสมบูรณ์ มีระบบการปกครองแบบสังคมเมือง ที่ประกอบไปด้วย ผู้ประกอบอาชีพเป็นผู้ปกครอง ขุนนาง ทหาร ตำรวจ ครูอาจารย์ คนทรงหมอผี พ่อค้าแม่ค้า และผู้ทำงานหัตถกรรม มีเวลาสร้างสรรค์วัฒนธรรมหลายชนิดขึ้นมาเพื่อใช้ในการดำเนินชีวิต เช่น การสร้างกำแพงเมืองจีนเพื่อป้องกันการรุกรานจากภายนอก หรือการสร้างอุปกรณ์เครื่องใช้ด้วยเหล็กและโลหะ รวมถึงการทำกระดาษไหม และสร้างเงินตรา และทำการค้าขายกับสังคมภายนอกประเทศ ไปจนถึงตะวันออกกลางและยุโรป ด้วย “เส้นทางสายไหม” ที่เป็นเส้นทางที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ในการเผยแพร่วัฒนธรรมจีนไปยังดินแดนต่างๆ รวมถึงเกาหลีและญี่ปุ่น และจากเส้นทางสายไหมนี้เอง ที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่น ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมจีน ทั้งด้าน การเมือง การปกครอง ศาสนา วัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง ประเทศจีนนั้นอยู่ในฐานะของเมืองที่มีความเจริญ และมีอำนาจทางการเมืองการปกครองเหนือกว่าเกาหลีและญี่ปุ่น ประเทศทั้งสองต้องพึ่งพาจีนแทบทุกทาง การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมนั้นเป็นไปอย่างกว้างขวาง โดยจีนเป็นแหล่งอารยธรรมใหญ่แทบทุกด้านที่ญี่ปุ่นต้องพึ่งพา

เพ็ญศรี กาญจนมัย (1997: 50-51, 55) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “สังคม และวัฒนธรรมญี่ปุ่น” กล่าวเกี่ยวกับอิทธิพลของศาสนาพุทธกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นเอาไว้ ว่าศาสนาพุทธมีบทบาทสำคัญทางด้านสังคมในประเทศญี่ปุ่น โดยมีหน้าที่เป็นผู้นำทางการคุ้มครอง และเป็นที่พักของคนยากไร้ทั่วไป ตัวอย่างเช่น พระโดโช (Doushou) ผู้เป็นพระที่เสียสละอย่างมากเพื่อทำงานส่งเสริมด้านสวัสดิการให้แก่

คนญี่ปุ่นโดยทั่วไป หรือพระเกียวจิ (Gyogi) พระที่ได้ชื่อว่าเป็นนักสังคัมสงเคราะห์ และรู้จักกันในฐานะพระโพธิสัตว์ที่เมตตาตามนุษย์ อีกทั้งวัดสังกัดของพุทธศาสนา ก็ได้กลายเป็นโรงพยาบาล บทบาทของพระสงฆ์ก็เพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งบทบาท นั่นก็คือบทบาทในฐานะหมอรักษาคนไข้ พระพุทธเจ้าของชาวญี่ปุ่นในสมัยนั้น จึงมิได้เป็นเพียงผู้ทรงรู้แจ้งเห็นจริงเท่านั้น แต่ยังทรงเป็นพระผู้โปรดรักษาคนเจ็บป่วยอย่างเยี่ยมยอดอีกด้วย พุทธศาสนาจึงเปรียบเสมือนศาสนาที่มีได้เป็นแค่เรื่องทางธรรม แต่กลับเข้ามาช่วยแบ่งเบาภาระทางสังคัม และใช้วัดเป็นสถานอบรมให้คนทำประโยชน์แก่ชุมชนอีกด้วย จนเกิดวลีว่า “การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ให้ข้ามพ้นลำธารแห่งการเกิดและตาย” และการแทรกซึมเข้าไปในวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นนี้เอง ทำให้ศาสนาพุทธนั้น มีผลอย่างมากต่อวัฒนธรรมที่สวยงามของคนญี่ปุ่น จนถึงปัจจุบัน โดยในปัจจุบันทั้ง “ชา” และ “พิธีการชงชา” จะเป็นทั้ง เครื่องดื่ม และวัฒนธรรมประจำชาติของประเทศญี่ปุ่น แต่จุดประสงค์ของการดื่มชา ในระยะแรกของผู้ญี่ปุ่นนั้น มีวัตถุประสงค์ทางด้านสังคัมสงเคราะห์ เนื่องจากพระสงฆ์ในพระพุทธศาสนาสนับสนุนให้คนญี่ปุ่นดื่มชา เพื่อรักษาสุขภาพ

เพ็ญศรี กาญจนมัย (1997: 34-36) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “สังคัม และวัฒนธรรมญี่ปุ่น” ได้กล่าวถึงศาสนาชินโต ต่อวัฒนธรรมญี่ปุ่นเอาไว้ว่า มูราโอกะ สึเนตสึงู (Tsunetsugu Muraoka) นักประวัติศาสตร์แนวหน้าของญี่ปุ่น ได้เคยกล่าวเอาไว้ว่า ศาสนาชินโตนั้นมีบทบาทที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการวางรากฐานวัฒนธรรมญี่ปุ่นตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน และได้มีส่วนร่วม กับวัฒนธรรมต่างชาติ ในการผสมผสาน และปรับแต่งวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง และได้เผยแพร่ไปทั่วโลกอย่างในปัจจุบัน แนวคิดทางศาสนาชินโตนั้น เน้นถึงความสัมพันธ์อันใกล้ชิด ระหว่างมนุษย์ และเทพเจ้าของญี่ปุ่นที่เรียกว่าคามิ (Kami) และธรรมชาติ ดังนั้นมนุษย์ หรือธรรมชาติก็อาจได้รับการขนานนามว่าเป็น “เทพเจ้า” ได้เช่นกัน อย่างเช่น องค์จักรพรรดิของญี่ปุ่นที่ดำรงอยู่ในฐานะเทพเจ้าที่ยังมีชีวิต และสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้าผู้เป็นบรรพบุรุษ อีกทั้งศาสนาชินโตยังเป็นศาสนาที่มีคุณธรรมหนักแน่น ส่งเสริมด้วยประเพณี การทำใจ และกายให้บริสุทธิ์ และส่งเสริมการให้ความสำคัญกับระบบครอบครัว อันเป็นคุณธรรมดั้งเดิมที่ชาวญี่ปุ่นยึดมั่นมาโดยตลอด อุตลักษณ์อื่น ๆ ของศาสนาชินโต ที่โดดเด่นก็คือในเรื่องของพิธีกรรมทางศาสนา ที่จัดขึ้นตามเทศกาลงานวัดประจำฤดูกาลต่าง ๆ ของปี ศาสนาชินโตจึงมีผลต่อทั้งในด้านแง่คิด แง่ปฏิบัติ ที่มีผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์ ประชากรชาวญี่ปุ่นตั้งแต่วัยเด็ก ไปจนถึงวัยชราจะไปนมัสการวัด หรือวิหารชินโตในท้องถิ่นของตนเป็นประจำ เพื่อขอความคุ้มครอง และแสดงความขอบคุณเทพเจ้าประจำวิหารชินโต ศาสนาชินโต ด้วยเหตุผลดังกล่าว ศาสนาชินโตจึงเป็นหนึ่งในศาสนาที่มีบทบาทสำคัญในการจรรโลงมรดกทางอารยธรรมของญี่ปุ่นเอาไว้จนถึงทุกวันนี้

ดำรงค์ ฐานดี (2011: 3-4) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “สังคัมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น เรื่องพัฒนาการความสัมพันธ์คน สังคัมและวัฒนธรรม ระหว่างเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือกับเอเชียตะวันออกเฉียง

เฉียงใต้” ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ว่า เป็นภูมิภาคที่มีความสัมพันธ์กันมานานแล้ว เนื่องจากมีส่วนร่วมกันก็คือเป็นชาวมองโกลอยด์ ที่มีผิวเหลือง และรับประทานข้าวเป็นอาหารหลัก จึงก่อให้เกิดเป็นวัฒนธรรมร่วมของสังคมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่มีลักษณะทางกายภาพ และวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน โดยมีแหล่งเผยแพร่วัฒนธรรมหลักสองแห่ง ได้แก่ อินเดียทางทิศตะวันตก และวัฒนธรรมจีนทางทิศตะวันออก แต่ประเทศทั้งหลายในเอเชีย ก็ไม่ได้ทำเพียงแคร์ับวัฒนธรรมเหล่านั้นเข้ามาใช้เท่านั้น แต่ได้นำวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาบูรณาการจนให้เข้าวัฒนธรรมเดิมในประเทศของตนจนเกิดเป็นการผสมผสาน ระหว่างวัฒนธรรมทั้งสองกับวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีอยู่ในท้องถิ่นของประเทศนั้นๆ กลายเป็นวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังเช่นทุกวันนี้ ในอีกด้านหนึ่งของความสัมพันธ์ระหว่างเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ก็ให้เกิดการแลกเปลี่ยน และเคลื่อนไหวของคนและวัฒนธรรมมานานแล้วเช่นกัน เนื่องจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ได้พบหลักฐานการเดินทางของวัฒนธรรมจากบริเวณทางตอนเหนือของเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือ มาทางเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อย่างเด่นชัดนับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 10 ได้มีนักเดินทางชาวญี่ปุ่น และเกาหลีแล่นเรือมุ่งลงทางใต้เพื่อผูกสัมพันธ์ไมตรี และค้าขายกับดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อีกทั้งนักโบราณคดีได้พบหลักฐานทางวัฒนธรรมที่นำไปสู่ความเชื่อที่ว่า มีคน และวัฒนธรรมของชาวเกาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้เข้าสู่สังคมญี่ปุ่นในอดีต การแลกเปลี่ยนของคน และวัฒนธรรมของทั้งสองภูมิภาคในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มาตั้งแต่อดีต

2.1.2 เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรี และวัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่น

Max Peter Baumann (2011: 29) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “The world of music: Readings in Ethnomusicology” กล่าวถึงเรื่องวัฒนธรรมดนตรีไว้ว่า วัฒนธรรมดนตรีในประเทศญี่ปุ่นนั้นเป็นสิ่งที่งดงาม เนื่องจากวัฒนธรรมดนตรีในประเทศญี่ปุ่นนั้นเกิดขึ้นภายใต้สังคมหลากหลายวัฒนธรรมที่ได้หล่อหลอมภายใต้ปฏิสัมพันธ์ของหลากหลายตัวแปร เช่น จากบทบาททางการเมือง จากผลกระทบจากความคิด วิถีชีวิต และลัทธิความเชื่อต่างๆ ภายในประเทศ และที่รับเข้ามาจากต่างประเทศนั่นเอง

Homei Miyashita (2018: 1) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “Koto Learning Support Method Considering Articulations” กล่าวเกี่ยวกับการบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะไว้ว่า “โคโตะ” เป็นเครื่องดนตรีที่ต้องใช้ทักษะหลายอย่างในการเล่น เช่น ทักษะการอ่านโน้ตของโคโตะ ทักษะความเข้าใจในเรื่องตำแหน่งของสายโคโตะแต่ละเส้น เป็นต้น

เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี (1997: 259-260, 263) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “ดนตรีเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” กล่าวถึงเครื่องดนตรีโคโตะ และลักษณะการพัฒนาเครื่องดนตรีโคโตะในประเทศญี่ปุ่นไว้ว่า โคโตะเป็นเครื่องดนตรีในตระกูลจเซ่ (Long Zither) ที่เป็นเครื่องดนตรีขึ้นเอกของประเทศญี่ปุ่น รวมทั้งเป็นตัวแทนเครื่องดนตรีทั้งหมดของประเทศ โคโตะได้รับอิทธิพลมาจากประเทศจีน และได้บรรเลงโดยพระภิกษุชื่อเกนจุน (Kenjun) ที่ได้ประพันธ์เพลง และขับร้องโดยใช้โคโตะบรรเลงคลอไปด้วย ต่อมาจึง

เกิดการพัฒนารูปแบบการเล่นโคโตะขึ้น รวมถึงได้มีการนำโคโตะไปบรรเลงร่วมกับซามิเซ็ง(Shamisen) อีกด้วย ส่วนเทคนิคการบรรเลงนั้น โคโตะถูกบรรเลงโดยมีเทคนิคการบรรเลงที่แตกต่างกันออกไปตามสำนัก แต่ก็ยังมีเทคนิคที่มักจะบรรเลงเหมือนกันเกือบทุกสำนัก นั่นก็คือเทคนิคการบรรเลงแบบโอะสึเดะ (Osida) ไฮกิ-อิโระ (Hiki-iro) หรือวะเรน (Waren) เป็นต้น

2.1.3 เกี่ยวกับแอนิเมชัน

Annie Manion (2005: 1-2, 4-5, 13) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “Discovering Japan: Anime and Learning Japanese Culture” กล่าวถึงบทบาทของแอนิเมชันกับการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นไว้ว่าแอนิเมชันญี่ปุ่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมสมัยนิยมของญี่ปุ่นที่มีบทบาทต่อวัฒนธรรมสมัยนิยมของอเมริกาอย่างปฏิเสธไม่ได้ในการ์ตูนเด็กหลายเรื่อง แต่ถึงอย่างไร แม้ว่าแอนิเมชันญี่ปุ่นจะมีอิทธิพลในต่างประเทศ แต่ภายในประเทศญี่ปุ่นไม่ถือว่าแอนิเมชันเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรม แต่กลับมองว่าแอนิเมชันนั้นเป็นสิ่งที่ตัดทอนคุณค่าทางวัฒนธรรม เมื่อเวลาผ่านไป ผลการศึกษาพบว่าผู้คนจำนวนมากต่างเรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อแอนิเมชัน เช่น วัฒนธรรมอาหาร ค่านิยม ความเชื่อของชาวญี่ปุ่น รวมถึงวัฒนธรรมภาษาญี่ปุ่นด้วย สิ่งเหล่านี้สามารถสะท้อนได้ว่าแอนิเมชัน เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ในการแนะนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นไปสู่สายตาของคนทั่วไป

Guido Tavassi (1917: 8-9) ได้เขียนหนังสือเรื่อง “A History of Japanese Animation Authors” ไว้ว่า ประวัติศาสตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นนั้น มีจุดเริ่มต้นที่หลากหลายมาก ตั้งแต่ที่จิตรกรพยายามวาดภาพที่มีการพรรณาลำดับการเคลื่อนไหวอย่างละเอียดของการเดินระบำโบราณของญี่ปุ่นในราวคริสต์ศักราชที่ 1760-1849 แต่ถึงอย่างไรหลักฐานของแอนิเมชัน ที่จัดเป็นผลงานแอนิเมชันที่เก่าแก่ที่สุดในญี่ปุ่น ได้ถูกค้นพบในเดือนกรกฎาคม คริสต์ศักราช 2005 ก็คือชิ้นส่วนมัดสีโมโตะ (Matsumoto fragment) ที่เป็นฟิล์มสตริปภาพเคลื่อนไหวญี่ปุ่น แสดงเรื่องราวของกะลาสีหนุ่มที่กำลังเขียนคันจิลงบนกระดานดำ แต่หลักฐานการทำแอนิเมชันเชิงพาณิชย์ที่เก่าแก่ที่สุดนั้นได้เกิดขึ้นในคริสต์ศักราชที่ 1917 นั่นก็คือผลงานของนักวาดการ์ตูนชื่อ โอซามุ เทซูกะ (Osamu Tezuka) ที่สามารถรับชมได้ทั้งทางโทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต

2.2 บทควมวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 ด้านแอนิเมชัน

Onemu Uyoyo (2020: 113-115) ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “The Economies of Anime: Anime as a soft power, a cultural product and a (trans) national medium” ไว้ว่ารัฐบาลญี่ปุ่นนั้นไม่ได้เพียงแค่พยายามใช้ประโยชน์จากแอนิเมชัน เพื่อผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังพยายามใช้สื่อเพื่อส่งเสริมลัทธิชาตินิยม และพยายามทำให้ประเทศญี่ปุ่นมีเสน่ห์ทางวัฒนธรรมมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้อีกด้วย โดยในพุทธศักราช 2555 ประเทศญี่ปุ่นได้เกิดความพยายามใช้กลยุทธ์

การเมืองที่ชื่อ Cool Japan ขยายโมเดลธุรกิจแบบใหม่ โดยการพยายามใช้ซอฟต์แวร์ผ่านแอนิเมชัน โดยถึงแม้ว่าแผนการ Cool Japan ในช่วงแรกจะไม่ประสบความสำเร็จมากนัก ซ้ำร้ายหลายโครงการในกลยุทธ์นี้ยังประสบความล้มเหลวอีกด้วย แต่ถึงอย่างไร ความคิดการพยายามใช้อำนาจละมุน ผ่านแอนิเมชันนี้ ก็ได้รับการสนับสนุนเรื่อยมา พร้อมกับการเติบโตของวงการแอนิเมชันญี่ปุ่นที่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง และมีฐานแฟนคลับมากมายจากทั่วโลก

Bradford A. Teasdale (1999: 1-2, 5) ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “Japanese Tradition and Culture: Aid or Obstacle to Future Success” กล่าวถึงการที่วัฒนธรรมญี่ปุ่นส่วนใหญ่ นั้น ได้รับการยอมรับจากชาวต่างชาติในฐานะรูปแบบวัฒนธรรมที่เป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของชาวเอเชีย อย่างเช่น การพับกระดาษโอริงามิ การเล่นเกมซูโม่ หรือการรับประทานซูชิ เป็นต้น วัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นโดดเด่นเรื่องของการนำวัฒนธรรมโบราณเข้ามาผสมกับวิถี ชีวิตแบบสมัยใหม่ได้อย่างกลมกลืน และแนบเนียน เช่น การใส่ชุดกิโมโนในชีวิตประจำวัน ซูโม่ที่เป็นกีฬาดั้งเดิมของญี่ปุ่นนั้น ยังคงเป็นกีฬาประจำชาติอยู่ในสมัยปัจจุบัน ซึ่งวัฒนธรรมการเล่นซูโม่ นั้น ยังคงได้รับความเคารพ และจัดขึ้นอย่างถูกต้องทุกประการตามแบบแผนที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณรวมถึงวัฒนธรรมโบราณดังกล่าว ยังช่วยสนับสนุนประเทศในช่วงที่ประเทศญี่ปุ่นแพ้สงคราม จนกลับมากลายเป็นมหาอำนาจทางเศรษฐกิจอีกด้วย

ประเพณีอันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นจำนวนมากนั้น ต่างก็เกิดขึ้นจากสถานการณ์ทางประวัติศาสตร์ และงอกงามขึ้นอย่างมีสีสันภายในประเทศ ตามรูปแบบของประเทศในสมัยนั้นๆ โดยมีหลักปรัชญาของศาสนาชินโตที่ทำหน้าที่เสมือนหัวใจสำคัญของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

อีกหนึ่งประเด็นที่มีส่วนช่วยสนับสนุนการสร้างวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่น ก็คือสถาบันครอบครัว โดยประเพณีมากมายนั้น เกิดขึ้นจากการจัดระเบียบครอบครัวของชาวญี่ปุ่น หรือระบบความคิดอิเอะ (ie Japanese family system) ที่มักใช้ในครอบครัวญี่ปุ่นสมัยโบราณ ไม่เพียงแต่เหตุผลข้างต้นที่กล่าวไปเท่านั้น แต่ลักษณะทางภูมิประเทศของญี่ปุ่น ที่เป็นหมู่เกาะโดดเดี่ยวนั้น ก็มีบทบาทสำคัญที่ทำให้ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีการพัฒนาวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองด้วยเช่นกัน

2.2.2 ด้านวัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่น

ชินิจิโร วาดานาเบะ (2009: 1, 3) ได้เขียนบทความวิจัย เรื่อง “การเข้ามาของดนตรีราชสำนักในประเทศญี่ปุ่น (Gagaku no kita michi-kentoushi to ongaku)” กล่าวเกี่ยวกับประเภทดนตรีงากากุ (Gagaku) ไว้ว่า “งากากุ (Gagaku)” หมายถึงดนตรีชั้นสูง ที่สง่างาม และมีประวัติความเป็นมายาวนานที่สุดในบรรดาดนตรีของญี่ปุ่น งากากุเป็นดนตรีที่สร้างขึ้น จากการผสมผสานกันระหว่างดนตรีที่นำมาสู่ญี่ปุ่นจากทวีปเอเชีย ผ่านราชวงศ์ถึงกับดนตรีและการเต้นรำดั้งเดิมของญี่ปุ่น ซึ่งงากากุนั้นเป็น

ดนตรีราชสำนัก ที่ได้อนุรักษ์เอาไว้ใช้ในราชสำนัก ศาลเจ้า และวัดบางแห่งเท่านั้น ดนตรีงากากุที่มีลักษณะเหมือนกับทุกวันนี้ เกิดขึ้นในยุคเมจิ

Naoko Terauchi (2003: 2-3) ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “GAGAKU AND BEYOND” ไว้ว่าดนตรีงากากุ (Gagaku) เป็นวัฒนธรรมดนตรีที่ใช้ในการแสดงที่เก่าแก่ที่สุดของประเทศญี่ปุ่น ที่ประกอบไปด้วยทั้งการแสดงดนตรี และการเต้นรำแบบญี่ปุ่นโบราณ โดยประเภทของดนตรีงากากุ (Gagaku) ได้แบ่งประเภทไว้โดยสำนักพระราชวังหลวงแห่งเมืองโตเกียว เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) ดนตรีและการเต้นรำพื้นเมืองของศาสนาชินโตและจักพรรดิ

2) เครื่องดนตรีและการนาฏศิลป์ที่ได้รับวัฒนธรรมมาจากเอเชีย 3) แนวเพลงที่เกิดและพัฒนาในราชสำนักญี่ปุ่นประเภทไซบาระ (Saibara) และโรเอ (RoEI)

รวมถึงได้มีการนำดนตรีงากากุ (Gagaku) ไปใช้ทั้งในราชสำนัก และพิธีทางพุทธศาสนา โดยเครื่องดนตรีงากากุ (Gagaku) โดยทั่วไปจะประกอบด้วยเครื่องเป่าลม เครื่องสาย และเครื่องเพอร์คัชชัน ที่ให้เสียงจากการตี กระทบ หรือเขย่า โคโตะ มี 13 สาย เส้นทำจากเส้นไหม ใช้ 3 นิ้วในการตี ได้แก่ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง ในการแสดงดนตรีงากากุ (Gagaku) ในปัจจุบันเทคนิคการแสดงโคโตะ ถูกจำกัดอยู่เพียงไม่กี่รูปแบบเท่านั้น ซึ่งสิ่งนี้ก็คือผลจากการสูญเสียประเพณีไปตามยุคสมัย

Mc GOLDRICK G. T. (2017: 25,33-35, 50) เขียนปริญญาานิพนธ์เรื่อง “TSUGARU SHAMISEN AND MODERN JAPANESE IDENTITY” เกี่ยวกับความพยายามฟื้นฟูดนตรีดั้งเดิมเอาไว้ว่า “ความเป็นญี่ปุ่นดั้งเดิม” นั้นมีความขัดแย้งกับ “ความเป็นสมัยใหม่” แต่ถึงอย่างไรประเทศญี่ปุ่นก็ได้มีความพยายามในการเอาชนะความเป็นสมัยใหม่และมองเห็นความจำเป็นที่จะต้องรวมเอาวัฒนธรรมดั้งเดิมให้เข้ามาในกิจวัตรประจำวันของคนในสมัยนี้ให้ได้อย่างเป็นธรรมชาติที่สุด โดยหนึ่งในความพยายามนั้น ก็คือการพยายามฟื้นฟูดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่น

2.3 บทความที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 ด้านแอนิเมชัน

ไวกูณฐ์ ชูมา (ม.ป.ป) ได้เขียนบทความออนไลน์ เรื่อง “Animation” กล่าวถึงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแอนิเมชัน โดยในคริสต์ศักราช 1970 ภาพยนตร์ การ์ตูนญี่ปุ่นได้พัฒนาลักษณะเฉพาะตัวขึ้นจนสามารถแบ่งแยกออกจากภาพยนตร์การ์ตูนของสหรัฐอเมริกาได้อย่างชัดเจน และในภายหลังแอนิเมชันญี่ปุ่น ก็ได้โด่งดังไปทั่วโลก แอนิเมชันมีส่วนประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ภาพ และเสียง ส่วนประกอบทั้ง 2 เป็นสัญลักษณ์ และหรือสัญญาณที่ผู้สร้างใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้ชม โดยแอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำ ภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่องทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา โดยถึงแม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการ

เดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ สถาปัตยกรรม เป็นต้น

นิจจัง พันระพจน์ (ม.ป.ป: 1-3) ได้เขียนบทความเรื่อง “บทบาทของสื่อแอนิเมชันในช่วงสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2” ระบุว่า สื่อแอนิเมชันเคยมีบทบาทในการช่วยบรรเทาทุกข์ใจให้ประชาชนเกิดความรู้สึกรักชาติ ที่เข้าถึงได้ง่ายทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกับประชากรวัยเด็ก ซึ่งแอนิเมชันไม่เพียงแต่ช่วยประชาสัมพันธ์สิ่งต่างๆ ให้กับรัฐบาล แต่ยังใช้เป็นเครื่องมือในการปลอบประโลมจิตใจทหารและประชาชนได้อีกด้วย

2.3.2 ด้านดนตรีญี่ปุ่น

Naoko Kikuchi (ม.ป.ป: 4) ได้เขียนบทความออนไลน์ เรื่อง “Koto by Naoko Kikuchi” กล่าวถึงลักษณะของเครื่องดนตรีโคโตะในปัจจุบันไว้ว่า ในปัจจุบันมีโรงเรียนหลายแห่งเปิดสอนการเล่นโคโตะ ทั้งในรูปแบบอิกุตะ (Ikuta-style) และในรูปแบบยามาดา (Yamada-style) โรงเรียนเหล่านี้มีผู้ลงทะเบียนเรียนอย่างเป็นทางการมากกว่า 2 ล้านคน โดยในกลุ่มผู้เล่นเครื่องดนตรีโคโตะนั้น มีชาวต่างชาติร่วมอยู่ด้วย นอกจากนี้ จำนวนของผู้ศึกษาในสาขาวิชาดนตรีญี่ปุ่นดั้งเดิมในวิทยาลัยดุริยางคศิลป์ของประเทศญี่ปุ่นยังเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จึงกล่าวได้ว่าความรักในดนตรีดั้งเดิมนั้น ยังคงเหลืออยู่ในชาวญี่ปุ่น

วิทยาลัยดนตรีเซ็งโซะคุ กักคุเอ็น (Senzoku Gakuen) (ม.ป.ป) ได้เขียนบทความออนไลน์ เรื่อง “KOTO” กล่าวถึงประวัติของเครื่องดนตรีโคโตะ ไว้ว่าโคโตะนำเข้ามาในญี่ปุ่นในช่วงสมัยนาระ ครั้งแรกที่โคโตะถูกนำเข้ามาในญี่ปุ่น คำว่า “โคโตะ” ยังใช้เรียกแทนเครื่องดนตรีของญี่ปุ่นทุกชนิดที่เป็นเครื่องสาย ในปัจจุบันโคโตะมีการสอนอย่างแพร่หลาย และมีการดัดแปลงให้เข้ากับดนตรีสมัยใหม่มากขึ้น มีวงดนตรีแนวต่างๆ อย่าง แนวตะวันตก มีโรงเรียนสอนบรรเลงโคโตะที่มีชื่อเสียงมากมาย รวมถึงมีศิลปินโคโตะที่อยู่ตามประเทศต่างๆ ทั่วโลก โดยมียัตสึฮาชิ เค็งเกียว (Yatsushashi Kengyo) เป็นผู้ที่ยุติฐานผู้ก่อตั้งโคโตะสมัยใหม่

Christopher Pak (ม.ป.ป: 1) ได้เขียนบทความออนไลน์เรื่อง “Exploring Traditional Music of Japan” กล่าวไว้ว่า วัฒนธรรมดนตรีของประเทศญี่ปุ่นดั้งเดิมมีความเชื่อมโยงกันอย่างใกล้ชิดกับวัฒนธรรมดนตรีจากประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงเหนือ อย่างประเทศจีน และประเทศเกาหลี โดยประเทศญี่ปุ่น ได้รับเอาเครื่องดนตรีจากต่างประเทศเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมดนตรีท้องถิ่นของตนเอง และเมื่อกาลเวลาผ่านไป เครื่องดนตรีเหล่านั้นก็ได้ถูกดัดแปลง จนกลืนกลายเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่น และกลายเป็นเครื่องดนตรีที่แสดงออกได้ถึงรูปแบบความเป็นศิลปะญี่ปุ่น ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นชัดเจน

สำนักข่าวกรองแห่งชาติ (2021: 1, 12) ได้เขียนบทความเรื่อง “ข้อมูลพื้นฐานของต่างประเทศ พุทธศักราช 2564” กล่าวถึงข้อมูลพื้นฐานของประเทศญี่ปุ่นเอาไว้ว่า เป็นประเทศที่ประกอบไปด้วยเกาะใหญ่ที่สำคัญ ได้แก่ เกาะฮอกไกโด (Hokkaidou) เกาะฮอนชู (Honshuu) เกาะชิโคคุ (Shikoku) เกาะคีวชู (Kyuushuu) และเกาะโอกินะวะ (Okinawa) ทิศตะวันตกของประเทศติดกับทะเลญี่ปุ่น ที่เป็นเพียงทะเลแคบๆ กั้นระหว่างประเทศญี่ปุ่น กับคาบสมุทรเกาหลี และจีนเอาไว้ ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่เป็นแนวยาว และแต่ละเกาะ ก็มีลักษณะภูมิอากาศแตกต่างกันออกไป จึงทำให้ประเทศญี่ปุ่น เป็นประเทศที่มีความหลากหลายทางด้านชีวภาพ ทั้งพืช และสัตว์ รวมถึงการใช้ชีวิตของผู้คนในแต่ละภูมิภาค โดยประเทศญี่ปุ่นแบ่งการปกครองออกเป็น 2 ยุค ได้แก่ ยุคโบราณ และยุคปัจจุบัน โดยยุคปัจจุบันนั้น เริ่มตั้งแต่สมัยจักรพรรดิเมจิ ที่ได้มีการปฏิรูปบ้านเมือง การปกครอง สังคม และวัฒนธรรมต่างๆ

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ในปัจจุบันสื่อแอนิเมชันนั้น ถูกมองว่าเป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย มีภาพสวยงามและมีประโยชน์ในการนำเสนอวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นให้กับคนทุกวัยได้เป็นอย่างดี รวมถึงทำให้ผู้รับชมเกิดความผูกพันกับตัวละคร เนื่องจากได้เห็นถึงปัญหาของตัวละคร การดำเนินเรื่อง การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และได้เห็นการเติบโตของตัวละครนั้น ๆ อย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผนวกกับปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ที่เกิดขึ้นท่ามกลางความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ที่ทำให้ประเทศมหาอำนาจ ที่มีความเจริญทางเทคโนโลยี ได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ในการนำแอนิเมชัน เข้าไปใช้เพื่อหาผลประโยชน์เข้าสู่ประเทศ เช่น การใช้เพื่อเผยแพร่แนวคิดชาตินิยม หรือเผยแพร่อุดมการณ์ต่างๆ ของรัฐบาล เมื่อเวลาผ่านไป โลกได้ดำเนินมาถึงยุคสมัยใหม่ที่เกิดการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ชาตินิยมมหาอำนาจ ยังคงมองเห็นถึงความสำคัญของสื่อแอนิเมชันในการหาประโยชน์ทางเศรษฐกิจ รวมถึงใช้ในการประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมของตนเพื่อผลประโยชน์ของประเทศ ดังตัวอย่าง การใช้สื่อแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นปัจจุบัน ที่ทำให้ผู้รับชมเกิดความสนใจในวัฒนธรรมประเทศญี่ปุ่นหลายด้าน เช่น ภาษา ดนตรี ศิลปะแขนงต่าง ๆ เป็นต้น สื่อแอนิเมชันจึงเป็นเสมือนกับอำนาจละมุน ที่นำมาใช้เพื่อประโยชน์ของชาติ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง หรือการอนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติ ให้เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ศึกษาการนำเสนอแอนิเมชันเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ด้านการวางโครงเรื่อง แนวเรื่อง แนวคิดหลักของเรื่อง รวมทั้งรูปแบบการเล่าเรื่อง เพื่อให้ทราบกลวิธีการนำเสนอเรื่องราว ผ่านสื่อแอนิเมชันอย่างมีคุณภาพของญี่ปุ่น

จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับเรื่องดนตรี พบว่าวัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่น มีประวัติความเป็นมายาวนาน และมีระเบียบวิธีปฏิบัติละเอียด เครื่องครัดเป็นขั้นตอน ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ศึกษาประวัติศาสตร์ดนตรีที่เกี่ยวข้องกับโคโตะ ลักษณะทางกายภาพ เพื่อที่จะได้ทราบองค์ความรู้ด้านโคโตะ

และวัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่นที่ละเอียดมากยิ่งขึ้นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมดนตรีไทย โดยใช้สื่อแอนิเมชันในการนำเสนอ ซึ่งจะทำให้ศิลปะและวัฒนธรรมของชาติมีความเจริญรุ่งเรืองสืบต่อไปได้อย่างยั่งยืน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องบทบาทของโคโตะในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิทยาเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1.1) ข้อมูลเอกสาร บทความวิชาการ ตำราวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความทางวิชาการรวมถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลเพียงพอสำหรับดำเนินการวิจัยจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

3.1.1.1) สื่ออิเล็กทรอนิกส์

3.1.1.2) คลังปัญญา มหาวิทยาลัยศิลปากร (SURE)

3.1.1.3) แอนิเมชันญี่ปุ่นเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ ผ่านทางแอปพลิเคชัน

Netflix

3.2 การศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ตามแนวทางมานุษยดนตรีวิทยา (Ethnomusicology) ทฤษฎีอำนาจละมุน รวมถึงการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยกำหนดแนวทางการวิเคราะห์ในประเด็นดังต่อไปนี้

3.2.1) ของแอนิเมชันเรื่องผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ประกอบด้วย

3.2.1.1) ประวัติผู้แต่งแอนิเมชันเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

3.2.1.2) โครงสร้างของแอนิเมชันเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

3.2.1.3) รูปแบบการเล่าเรื่องของแอนิเมชันเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ

(Kono oto tomare)

3.2.1.4) แนวเรื่องของแอนิเมชันเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

3.2.1.5) แนวคิดหลักของเรื่องผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

3.2.1.6) การเลือกบทเพลงในการเล่าเรื่องภายในแอนิเมชันผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ

(Kono oto tomare)

แล้วนำประเด็นดังกล่าวมาสรุปเป็นบทความ

3.2.2) องค์ความรู้และบทบาทของโคโตะ ประกอบด้วย

3.2.2.1) ประวัติความเป็นมาของเครื่องดนตรีโคโตะ ซึ่งจะทำให้ทราบประวัติความเป็นมาโคโตะ

3.2.2.2) ประเภทของเครื่องดนตรีโคโตะ

3.2.2.3) ส่วนประกอบหลักของโคโตะ

3.2.2.4) เทคนิคการบรรเลงโคโตะเบื้องต้น

3.2.2.5) บทเพลงที่ปรากฏในแอนิเมชันและประวัติของเพลงและผู้ประพันธ์เพลง แล้วนำประเด็นดังกล่าวมาสรุปเป็นบทความ

3.3 การนำเสนอผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะนำเสนองานวิจัยโดยเรียงเป็น 5 บท ดังนี้

1. บทนำ
2. เอกสารตำราวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. วิธีดำเนินการวิจัย
4. ผลการดำเนินงานวิจัย
5. สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

4.1 ประวัติผู้แต่ง

ซาคุระ แอมยูว (Sakura Amyuu) เกิดเมื่อวันที่ 26 กันยายน ที่เมืองคุชิโระ ฮอกไกโด ประเทศญี่ปุ่น มีมารดาและพี่สาวเป็นศิลปินเพลงพื้นบ้านญี่ปุ่น ผู้ประพันธ์มีประสบการณ์บรรเลงโคโตะตั้งแต่อายุ 3 ปี จนถึงสมัยมัธยมปลาย และได้ตัดสินใจประกอบอาชีพवादการ์ตูน เนื่องจากต้องการประพันธ์การ์ตูนที่มีโคโตะเป็นแก่นหลักของเรื่อง จนในที่สุดก็ได้ประพันธ์ผลงานชิ้นนี้ขึ้น และได้รับการตีพิมพ์ และสร้างเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันในที่สุด ผลงานชิ้นนี้จึงถือเป็นผลงานชิ้นเอกของผู้เขียน

ซาคุระ แอมยูว (Sakura Amyuu) ยังได้เขียนผลงานอีกหลายเรื่อง โดยส่วนใหญ่เป็นผลงานเรื่องสั้นตามนิตยสาร เช่น ปี 2006 ผลงานเรื่องสั้นในนิตยสารริบง ออริจินัล (Ribon Original) ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ เรื่องดาวมังกร (Ryu hoshimura) ปี 2007 ผลงานเรื่องสั้นในนิตยสารริบง (Ribon) ฉบับพิเศษเนื่องในโอกาสปีใหม่ เรื่องไวต์เดย์ (White Day) เป็นต้น จนในที่สุดในปี 2012 ผลงานชิ้นเอกเรื่อง ผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ได้รับการจัดอันดับลงในนิตยสารชื่อดัง คือนิตยสารจัมสแควร์ (Jump Square) และสร้างเป็นแอนิเมชันในปี 2019 นั่นเอง

4.2 โครงเรื่องของแอนิเมชันผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

โครงเรื่องเน้นจุดสนใจไปที่ชมรมโคโตะของโรงเรียนมัธยมปลายโทคิเสะ ในจังหวัดคานางาวะ เริ่มต้นเรื่องจากเด็กหนุ่มที่มีนิสัยเกเรประจำโรงเรียนจิกะ คุโดะ (Chika Kudo) ตัวละครหลักของเรื่องที่ถูกคนภายนอกมองว่ามีนิสัยอันธพาล แต่ภายหลังความอ่อนโยนของเขาก็ได้แสดงออกมาผ่านการบรรเลงโคโตะ

จิกะแต่เดิมนั้นถูกบิดาทอดทิ้งจนทำให้เหลือเพียงปู่เก็บ คุโดะ (Gen Kudo) ที่คอยให้ความรักและดูแลเขาเป็นอย่างดี ปู่ของจิกะนั้นมีอาชีพเป็นนักทำเครื่องดนตรีโคโตะ รวมถึงเป็นผู้ที่ก่อตั้งชมรมโคโตะขึ้นที่โรงเรียนของจิกะ แต่ในภายหลังเขาก็ได้เสียชีวิตลงด้วยโรคหัวใจ

ในอีกด้านหนึ่งคุราตะ ทาเคโซ (Kurata Takezo) ประธานชมรมโคโตะ ก็กำลังพยายามที่จะหาสมาชิกใหม่ให้ชมรม เพื่อไม่ให้ชมรมถูกยุบ เนื่องจากขาดจำนวนสมาชิก คุราตะได้ไปพบกับจิกะ ผู้ที่กำลังพยายามเข้าชมรมโคโตะ เนื่องจากในตอนนั้น สิ่งที่สามารถเชื่อมเขากับปู่ไว้ได้เหลือแค่ชมรมโคโตะ และเครื่องดนตรีโคโตะที่ปู่ของตนรักเท่านั้น จนในที่สุดจิกะก็ค่อย ๆ ได้เรียนรู้ถึงเหตุผลที่ปู่ของตนเองรักโคโตะ

และค่อย ๆ ยอมรับบรรเลงเครื่องดนตรีไปพร้อมกับสมาชิกในชมรม และทำตามเป้าหมายเดียวกันคือการได้ไปเข้าร่วมแข่งขันในระดับประเทศ ทำให้เกิดมิตรภาพระหว่างตัวละคร รวมถึงได้ช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เป็นปมในใจของแต่ละคนอีกด้วย

4.3 รูปแบบการเล่าเรื่องของแอนิเมชันผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare)

รูปแบบการเล่าเรื่องเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครในเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่สาม ที่ผู้รับชมสามารถรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านเนื้อเรื่องที่มีการใช้ดนตรีประกอบเพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร มีการเล่าเรื่องโดยแบ่งโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์ ได้แก่

องก์แรก เป็นการแนะนำตัวละครเอก และปัญหาชีวิตที่เป็นจุดเปลี่ยนของตัวละครทั้งสองคน คือจิกะที่สูญเสียคุณปู่ และทาเคโตะที่ต้องการฟื้นฟูชมรมโคโตะ และเล่าถึงจุดที่ทำให้ทัศนคติของตัวละครต่อสิ่งรอบตัวเปลี่ยนแปลงไป ในเชิงเนื้อหามีการสอดแทรกเนื้อหาการเล่าเรื่องที่หลากหลาย โดยมีประเด็นหลักคือที่เรื่องของบรรเลงโคโตะ และการใช้ชีวิตของเด็กมัธยมปลายในบริบทของสังคมประเทศญี่ปุ่น สะท้อนถึงค่านิยม และวิถีชีวิตในประเทศญี่ปุ่น เช่น ค่านิยมด้านการศึกษา ค่านิยมต่อเครื่องดนตรีญี่ปุ่น โบราณในปัจจุบัน หรือค่านิยมภายในครอบครัวของคนญี่ปุ่น เป็นต้น

องก์ที่สอง แอนิเมชันได้เริ่มแนะนำตัวละครใหม่ ที่ต่างก็มีปมปัญหาภายในใจของตนเอง และผูกตัวละครทั้งหมดเข้าด้วยกันผ่านปมปัญหาที่เป็นเหมือนกับบททดสอบที่ทุกตัวละครจะต้องเผชิญหน้ากับปัญหา จนในที่สุดตัวละครทั้งหมดก็เกิดความผูกพันกันจนได้มาเป็นเพื่อนกันที่สุดในที่สุด

องก์ที่สาม ชมรมโคโตะพบเป้าหมายร่วมกัน แต่ฝีมือการบรรเลงโคโตะของทุกคนกลับไม่เท่ากัน จนทำให้ทุกคนต้องพยายามอย่างหนัก เนื่องจากต้องการพาทาเคโตะ และคุรุสุ ฮิโรระ (Kurusu Hiro) ที่เป็นรุ่นพี่ที่มีโอกาสเข้าแข่งขันเพียงหนึ่งครั้ง ไปเข้าแข่งขันในระดับประเทศภายในระยะเวลาที่จำกัดให้ได้ และด้วยการฝึกบรรเลงเป็นกลุ่มนี้เอง ที่ทำให้ซาโตะ สมาชิกที่เก่งที่สุดชมรม ค้นพบแนวทางการบรรเลงแบบใหม่ที่มีความอ่อนโยนมากขึ้นจนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ของเธอและมารดา (ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ, 2559: 144)

4.4 แนวเรื่อง และแนวคิดหลักของเรื่อง

แอนิเมชันผากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) เป็นแอนิเมชันแนวดราม่า และดนตรี เป็นเรื่องราวชีวิตของกลุ่มเด็กนักเรียนมัธยมปลายชาวญี่ปุ่นที่ต้องการจะสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึกของตนเองผ่านเสียงดนตรี เพื่อการยอมรับจากคนรอบข้าง และแก้ไขปัญหาของตน มีการนำเสนอพัฒนาการก้าวข้ามผ่านความกลัว และข้อจำกัดของตนเอง ภายใต้แรงสนับสนุนของเพื่อน และคนใกล้ชิด

4.5 ประเด็นความขัดแย้งภายในเรื่อง

ประเด็นความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึงประเด็นการต่อสู้ระหว่างสองสิ่งที่เป็นปฏิปักษ์ซึ่งกันและกันที่มักจะเป็นประเด็นที่ตึงเครียดและมีผลกับการขับเคลื่อนการดำเนินเรื่องไปข้างหน้า ในการ

ประพันธ์บทแอนิเมชัน หรือในงานเขียน มักจะใช้ประเด็นความขัดแย้ง เพื่อเน้นย้ำแรงจูงใจ หรือจุดอ่อนของตัวละคร เพื่อให้เนื้อเรื่องดูน่าสนใจยิ่งขึ้น ประเด็นความขัดแย้ง (Conflict) แบ่งประเภทใหญ่ ๆ ได้เป็นสองประเภท ได้แก่ 1) ประเด็นความขัดแย้งภายนอก (External conflict) และ 2) ประเด็นความขัดแย้งภายใน (Internal conflict)

จากการศึกษาวิจัยพบว่าประเด็นความขัดแย้งภายนอกภายในแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) เกิดขึ้นจากความคิดเห็นระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน ทำให้เกิดความขัดแย้งกันขึ้น ส่วนประเด็นความขัดแย้งภายในทั้งหมดนั้น เป็นประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเอง ที่เกิดจากทั้งการกระทำของตนเองและผู้อื่น ส่งผลให้ทัศนคติของตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในที่สุด



ภาพที่ 1 ภาพยนตร์แอนิเมชัน Kono oto tomare season 1

ที่มา: <https://anime-kimuchi.com>.

4.6 หลักการพิจารณาตัวละคร

การพิจารณาลักษณะนิสัยของตัวละครภายในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะทำการแบ่งเป็นแบบตัวละครแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ (Well rounded Character) ที่เป็นตัวละครที่มีความซับซ้อน มีลักษณะความความขัดแย้ง (Conflict) และมีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีในตัวเอง อีกทั้งยังมีพัฒนาการโดยอาจปรับเปลี่ยนนิสัย และทัศนคติไปตามประสบการณ์หรือสภาพจิตใจได้ และตัวละครแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว (Flat Character) ที่เป็นตัวละครแบบตายตัว ไม่ซับซ้อน และมีลักษณะไปในทิศทางเดียวกันนั่นก็คือดี หรือไม่ดี รวมทั้งมีลักษณะนิสัยคงที่ไม่มีเปลี่ยนแปลงตลอดทั้งเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

4.7 ตัวละคร

ภายในแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) มีตัวละครทั้งหมด 21 คน แต่ผู้วิจัยจะยกมาเพียงตัวละครที่มีส่วนสำคัญในเรื่องอย่างเด่นชัดจำนวน 13 คน แบ่งเป็นกลุ่มของตัวละครเอก ได้แก่ สมาชิกชมรมโคโตะ โรงเรียนมัธยมปลายโทคิเสะ จำนวน 7 คน และตัวละครรองจำนวน 6 คน

4.7.1) สมาชิกชมรมโคโตะ โรงเรียนมัธยมปลายโทคิเสะ

4.7.1.1) คุราตะ ทาเคโซ (Kurata Takezo) คุราตะ ทาเคโซตัวละครเอกของเรื่อง เพศชาย น้ำหนัก 56 กิโลกรัม ส่วนสูง 165 เซนติเมตร กรุ๊ปเลือด A คุราตะเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ ที่มีบทบาทหรือบุคลิกภาพแบบมีพัฒนาการที่สามารถเห็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านลักษณะนิสัย และการพัฒนาทางบุคลิกของเขาได้ตลอดเรื่อง โดยเฉพาะการพยายามแก้ปัญหาภายในใจของตนเอง และกับคนอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการพัฒนาในด้านความเชื่อมั่นในตนเอง และความกล้าที่จะตั้งเป้าหมายในชีวิต



ภาพที่ 2 คุราตะ ทาเคโซ (Kurata Takezo)

ที่มา: <http://www.konooto-anime.jp/character/>

4.7.1.2) จิกะ คุดို (Chika Kudo) จิกะ คุดိုเป็นอีกหนึ่งตัวละครเอกของเรื่อง อายุ 17 ปี เพศชาย น้ำหนัก 62 กิโลกรัม ส่วนสูง 178 เซนติเมตร กรุ๊ปเลือด O จิกะเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ มีบทบาทหรือบุคลิกภาพแบบมีพัฒนาการ จะเห็นการเปลี่ยนแปลงของลักษณะนิสัย และการพัฒนาทางบุคลิกของเขา ได้ตลอดเรื่องจากในช่วงแรกที่เขาเห็นด้วยกับความ

คิดเห็นด้านลบของผู้อื่น ไปสู่ความพยายามเพื่อพิสูจน์ตัวเองกับคนรอบข้าง โดยมีแรงผลักดันมาจากปมปัญหาภายในใจกับคุณปู่เกิน คุโดะ (Gen Kudo) และแรงสนับสนุนจากเพื่อน



ภาพที่ 3 จิกะ คุโด (Chika Kudo)

ที่มา: <http://www.konotoo-anime.jp/character/>

4.7.1.3) โฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) โฮซึกิ ซาโตะวะเป็นตัวละคร เพศหญิง ส่วนสูง 158 เซนติเมตร กรุ๊ปเลือด O ซาโตะวะเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ และบทบาทหรือบุคลิกภาพแบบมีพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัด โดยลักษณะนิสัย และบุคลิกของเธอเปลี่ยนแปลงไปตลอดเรื่อง จากนักดนตรีมืออาชีพที่มีเป้าหมายในชีวิตเพียงสิ่งเดียวก็คือการเป็นนักบรรเลงโคโตะชั้นสูง และพร้อมที่จะทำทุกอย่างเพื่อเป้าหมายจนเกิดปมปัญหาภายในใจของตนและกับผู้อื่นมากมาย ไปสู่คนที่อ่อนโยน และพบความสุขของการบรรเลงโคโตะพร้อมกับคนรอบตัวอย่างแท้จริง



ภาพที่ 4 โฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa)

ที่มา: <http://www.konotoo-anime.jp/character/>

4.7.1.4) คुरुสุ ฮิโระ (Kurusu Hiro) คुरुสุ ฮิโระเป็นตัวละคร เพศหญิง ส่วนสูง 158 เซนติเมตร มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ และบทบาทหรือบุคลิกภาพแบบมีพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัด รวมถึงมีปมปัญหาภายในใจที่เกิดจากการกระทำของผู้อื่นส่งผลให้เธอเปลี่ยนมุมมองกับคนรอบตัวไปในทางลบ และได้ค่อย ๆ พัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นหลังจากเข้าเป็นสมาชิกชมรมโคโตะ จนในที่สุด เมื่อเธอได้แก้ปมปัญหาภายในจิตใจได้ ทำให้เธอได้แสดงความต้องการจริง ๆ ออกมา



ภาพที่ 5 คुरुสุ ฮิโระ (Kurusu Hiro)

ที่มา: <http://www.konooto-anime.jp/character/>

4.7.1.5) อาดาจิ ซาเนยาสุ (Adachi Saneyasu) มิซุฮาระ โคตะ (Mizuhara Kota) และซาไก มิชิทาเกะ (Sakai Michitaka) ทั้งสามเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติที่มองจิกะว่าเป็นนักเลงที่มีนิสัยก้าวร้าวเหมือนกับคนทั่วไปในโรงเรียน และได้หลีกเลี่ยงการยุ่งเกี่ยวกับจิกะเหมือนกับคนอื่น อีกทั้งยังสงสัยในความเป็นเพื่อนของเท็ตสึกิและจิกะอีกด้วย แต่เมื่อได้ถูกจิกะช่วยชีวิตเอาไว้ ทำให้เขาได้เปลี่ยนมุมมองของตนที่มีต่อจิกะ และได้เริ่มช่วยเหลือจิกะอย่างจริงจัง



ภาพที่ 6 ชาย อาดาจิ ซาเนยาสุ (Adachi Saneyasu) กลาง มิซุฮาระ โคตะ (Mizuhara Kota)
 ขวา ซาไก มิชิทาเกะ (Sakai Michitaka)

ที่มา: https://kono-oto-tomare.fandom.com/wiki/Saneyasu_Adachi/Gallery

4.7.2) ตัวละครรอง

คือตัวละครที่มีบทบาทรองลงไปจากตัวละครเอก อาจเป็นญาติ คนใกล้ชิด ฝายตรงกันข้ามกับกลุ่มตัวเอง หรือเป็นบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับกลุ่มตัวละครเอก กล่าวคือเป็นตัวละครเสริมที่ทำให้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ดำเนินไปสู่ที่จุดหมายปลายทาง

4.7.2.1) เก็น คุดะ (Gen Kudo) ปู่เก็น คุดะเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบแบบคองที่หรือตัวละครมิติเดียวอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากเขาเชื่อมั่นในตัวจิกะตลอดจนสิ้นลมหายใจ และเชื่อว่าจิกะสามารถบรรเลงโคโตะได้ ถึงแม้ว่าความเชื่อมั่นนี้ของเขาจะทำให้เกิดเป็นปมปัญหาที่ทำให้เขาทะเลาะกับจิกะก็ตาม แต่ถึงอย่างไรคุณปู่ก็ยังคงเชื่อมั่นในตัวของท่านหลานชายจนถึงที่สุด โดยการแอบไปทำเครื่องดนตรีโคโตะเครื่องสุดท้ายที่เป็นโคโตะราคาแพง ที่ทำจากไม้ซันตีให้จิกะ จนสุดท้ายแล้วความเชื่อมั่นจนถึงที่สุดของเขาก็เกิดเป็นปมสำคัญที่ทำให้จิกะพัฒนาตนเอง



ภาพที่ 7 เก็น คุดะ (Gen Kudo)

ที่มา: <https://kono-oto-tomare.fandom.com>

4.7.2.2) ชิซุเนะ นิชิโนะ (Shizune Nishina) คุณป้าชิซุเนะ เป็นเพื่อนของคุณปู่เก็น และเป็นเจ้าของร้านเครื่องดนตรีโบราณนิชิโนะ คุณป้าเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ มีพื้นฐานนิสัยเป็นบุคคลที่รักเครื่องดนตรีมาก การพัฒนาของคุณป้าปรากฏขึ้นผ่านการคลี่คลายปมปัญหาภายในใจกับจิกะ จนถึงจุดเปลี่ยนสำคัญในตอนที่เราตัดสินใจส่งมอบเครื่องดนตรีของคุณปู่เก็นให้กับจิกะ และได้ให้ความช่วยเหลือกับสมาชิกชมรมโคโตะในหลายโอกาส เช่น การให้ยืมพื้นที่ภายในร้านเครื่องดนตรีโบราณนิชิโนะเพื่อซ้อมบรรเลงโคโตะหลังเลิกเรียน รวมทั้งสอนการบรรเลงโคโตะพื้นฐานให้กับสมาชิกในชมรม อีกทั้งคุณป้ายังช่วยขนย้ายเครื่องดนตรีและไปให้กำลังใจในการแข่งขันบรรเลงโคโตะ



ภาพที่ 8 ชิซุเนะ นิชิโนะ (Shizune Nishina)

ที่มา: <https://kono-oto-tomare.fandom.com>

4.7.2.3) เท็ตสึกิ ทาคาโอกะ (Tetsuki Takaoka) เท็ตสึกิเป็นเพื่อนสนิทตั้งแต่สมัยเด็กของจิกะ เขาเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว นั่นก็คือเขาหวังดีกับจิกะมาตั้งแต่ต้นเรื่อง และมีเป้าหมายเดียนั่นก็คือช่วยส่งเสริมจิกะ เท็ตสึกิเป็นตัวละครที่คอยอยู่เคียงข้างจิกะตั้งแต่สมัยเด็ก จึงทำให้ได้เห็นถึงอดีตของจิกะ เท็ตสึกิจึงเป็นตัวละครที่เข้าใจจิกะมากที่สุด จิกะจึงมักจะไปหาเขาเมื่อเกิดปัญหาต่าง ๆ เท็ตสึกิจึงเป็นตัวละครที่คอยช่วยเหลือจิกะในทุกด้าน ทั้งด้านการเรียน ไปจนถึงด้านปัญหาส่วนตัว อีกทั้งยังเป็นตัวละครที่คอยตักเตือนจิกะอยู่เสมอเมื่อจิกะทำผิดพลาด



ภาพที่ 9 เท็ตสึกิ ทาคาโอกะ (Tetsuki Takaoka)
ที่มา: <http://www.konotoo-anime.jp/character/>

4.7.2.4) คาซึสะ โอโตรี (Kazusa Ootori) คาซึสะ โอโตรีเป็นตัวละครสังกัดโรงเรียนหญิงล้วนฮิเมะซากะ หนึ่งในโรงเรียนที่เคยได้รับการคัดเลือกขึ้นแสดงในระดับประเทศ คาซึสะยังเป็นทายาทของโรงเรียนสอนโคโตะคู่แข่งกับโรงเรียนโฮซึกิ แต่เธอกลับมีความชื่นชอบในตัวซาโตะมาก จนถึงขนาดชวนให้ซาโตะเข้าไปเป็นสมาชิกในชมรมโคโตะในโรงเรียนของเธอ

คาซึสะ โอโตรีเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ โดยเธอเป็นคนที่หยิ่งในศักดิ์ศรี และชอบดูถูกฝีมือการบรรเลงของผู้บรรเลงมือใหม่ของโรงเรียนโทคิเสะและกล่าวหาว่าสมาชิกในชมรมเป็นตัวถ่วงให้กับซาโตะ จนเกิดเป็นปมปัญหาจำนวนมาก คาซึสะจึงเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญที่มีส่วนช่วยผลักดันให้สมาชิกชมรมโคโตะของโรงเรียนโทคิเสะ พยายามพัฒนาฝีมือการบรรเลงโคโตะให้เท่าเทียมกับซาโตะ จนในที่สุดเมื่อโรงเรียนของเธอแพ้การแข่งขัน ทำให้คาซึสะเองยอมรับในฝีมือของสมาชิกชมรมโคโตะโรงเรียนมัธยมปลายโทคิเสะ และมีมิตรภาพระหว่างซาโตะและสมาชิกในชมรมทำให้ปมปัญหาระหว่างเธอกับสมาชิกชมรมโทคิเสะหมดไป



ภาพที่ 10 คาซึสะ โอโตรี (Kazusa Ootori)

ที่มา: <http://www.konotoo-anime.jp/character/>

4.7.2.5) อาจารย์ชูชูกะ ทาคินามิ (Suzuka Takinami) อาจารย์ชูชูกะ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาชมรมโคโตะโรงเรียนมัธยมปลายโทคิเสะ เขาเป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบคงที่หรือตัวละครมิติเดียว มีเป้าหมายเดียวก็คือการได้ฟังดนตรีที่ยอดเยี่ยม แต่เดิมอาจารย์ชูชูกะ เติบโตขึ้นมาในครอบครัวของนักดนตรีระดับประเทศ มีพี่สาวเป็นนักเปียโนระดับนานาชาติ ตัวเขาเองยังเป็นอัจฉริยะในด้านการฟังเสียงดนตรีที่สามารถประพันธ์ดนตรีได้ตั้งเด็ก แต่เขากลับพบว่าบทเพลงทั้งหมดนั้นไม่น่าสนใจ จึงเกิดเป็นปมปัญหาภายในใจขึ้น อาจารย์ชูชูกะ เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยตรงไปตรงมา และไม่พยายามทำอะไรที่ไม่เกิดประโยชน์ นิสัยดังกล่าวส่งผลให้เขาเคโตะคิดว่าเขาไม่เอาใจใส่ชมรมโคโตะของโรงเรียน และได้เกิดปมปัญหากับเขาขึ้นในช่วงแรก แต่เมื่ออาจารย์ชูชูกะเห็นความตั้งใจฝึกซ้อมอย่างจริงจังของสมาชิกในชมรมจนเห็นความเป็นไปได้ในการเข้าแข่งขันระดับประเทศ อาจารย์ชูชูกะจึงช่วยสนับสนุนชมรมโคโตะ ทั้งการช่วยถอดโน้ต และประพันธ์บทเพลง รวมถึงสอนเทคนิคการจับจังหวะให้กับโคตะอีกด้วย



ภาพที่ 11 อาจารย์ชูชูกะ ทาคินามิ (Suzuka Takinami)

ที่มา: <http://www.konotoo-anime.jp/character/>

4.72.6) อาจารย์ อากิระ โดจิมะ (Akira Dojima) อาจารย์อากิระ เป็นผู้สืบทอดโรงเรียนโฮซึกิ (Houzuki School) แทนที่ซาโตะหลังจากเกิดปมปัญหาเกี่ยวกับมารดาจนถูกขับไล่ออกจากบ้าน อาจารย์อากิระมีลักษณะนิสัยแบบตัวละครที่มีลักษณะนิสัยแบบเคลื่อนไหวหรือตัวละครหลายมิติ โดยจะสามารถเห็นพัฒนาการการเปลี่ยนแปลงของนิสัยของเธอได้หลังจากที่เธอได้เข้ามาสอนเทคนิคการบรรเลงโคโตะให้กับสมาชิกในชมรมโคโตะ ที่เป็นเหตุให้ปมในใจของเธอ และปมปัญหาเกี่ยวกับซาโตะยุติลงในภายหลัง



ภาพที่ 12 อาจารย์อากิระ โดจิมะ (Akira Dojima)

ที่มา: <http://www.konotoo-anime.jp/character/>

4.8 มุมมอง และฉากภายในแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ

การดำเนินเรื่องภายในแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ ใช้มุมมองแบบบุคคลที่สามเล่าในมุมมองของคนที่มีมองเห็นเหตุการณ์ทั้งใกล้และไกล โดยไม่มีการบรรยาย หรือคิดในหัวของตัวละครเอง รวมถึงมีใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบย้อนความหลังจากภาพเหตุการณ์เก่าเข้ามาเพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชมอีกด้วย

4.9 ความเป็นมาของโคโตะในแต่ละยุคสมัย

เครื่องดนตรีโคโตะดัดแปลงมาจากเครื่องดนตรีกู่เจิงของประเทศจีน นำเข้ามาในประเทศไทยญี่ปุ่นครั้งแรกในศตวรรษที่ 7 และ 8 โคโตะจึงมีคุณสมบัติหลายอย่างคล้ายกับเครื่องดนตรีกู่เจิง ทั้งรูปแบบการ

บรรเลง เสียง และรูปร่างเครื่องดนตรี ในด้านของชื่อ โคะโตะตั้งเลียนจากท่าทางนอนเหยียดร่างกายไปตามแนวยาวขนานกับพื้นของมังกะริ บางส่วนของเครื่องดนตรีตั้งชื่อเลียนแบบส่วนต่าง ๆ ของร่างกายมังกะริ ได้แก่ ลิ้นมังกะริ คิ้วมังกะริ และเขามังกะริ เป็นต้น โดยคำว่า “โคโตะ” เป็นคำที่สื่อความถึงเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายทุกชนิด

โดยทั่วไปโคโตะในปัจจุบัน จะมีสายทั้งหมด 13 สาย และเป็นเครื่องดนตรีที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในบรรดาเครื่องเล่นดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่น มีความยาวเฉลี่ยประมาณ 180 เซนติเมตร และมีความกว้าง 20 เซนติเมตร ตอนบรรเลงจะใช้นิ้วทั้งหมด 3 นิ้ว ได้แก่ นิ้วโป้ง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง ในสมัยก่อนถูกบรรเลงโดยผู้พิการทางสายตา ความเป็นมาของแบ่งแยกตามยุคสมัย มีรายละเอียดดังนี้

4.9.1) ยุคนารา – เฮอัน (คริสต์ศักราช 710-1185) โคะโตะเป็นเครื่องดนตรีที่ญี่ปุ่นที่รับอิทธิพลมาจากเครื่องดนตรีของจีนในสมัยราชวงศ์ถัง และเผยแพร่เข้ามาพร้อมกับเครื่องดนตรีที่สังกัดวงดนตรีราชสำนักงากากุ (Gagaku) ซึ่งโคโตะ 13 สายที่รู้จักกันในปัจจุบัน ก็ได้รับการแนะนำจากราชวงศ์ถังเข้ามาในสมัยนี้เช่นกัน เครื่องดนตรีโคโตะในสมัยนี้นำมาใช้เป็นเครื่องดนตรีบรรเลงเดี่ยว (และคลอสำหรับร้องเพลง)

4.9.2) ปลายสมัยเฮอัน – ยุคมุโรมาจิ ประมาณปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 พระภิกษุชื่อเค็นจุน (Kenjun) ได้รับการยกย่องในฐานะผู้ก่อตั้งโรงเรียนสึกุชิ โคะโตะ (Tsukushi-koto) และเป็นผู้ประพันธ์เพลงและขับร้องโดยใช้โคโตะบรรเลงคลอ การบรรเลงคลอร้องลักษณะนี้เรียกกันว่า สึกุชิ โคะโตะ (Tsukushi-koto) ทำให้เครื่องดนตรีโคโตะได้ถูกนำมาใช้ในภาคประชาชนมากขึ้น หลังจากนั้นได้มีพระภิกษุผู้พิการทางสายตาชื่อยัตสึฮาชิ เค็งเกียว (Yatsuhashi kengyo) ที่เป็นหนึ่งในลูกศิษย์ของเค็นจุน (Kenjun) ได้คิดรูปแบบการบรรเลงโคโตะใหม่ที่เรียกว่ายัตสึฮาชิ (Yatsuhashi) และได้สร้างโรงเรียนชื่อยัตสึฮาชิ (Yatsuhashi) โดยมีลักษณะการบรรเลงที่แตกต่างกับการบรรเลงโคโตะในรูปแบบของสึกุชิ โคะโตะ (Tsukushi-koto) ก็คือการเทียบเสียงเครื่องดนตรี โดย สึกุชิ โคะโตะ จะเทียบเสียงโดยยึดบันไดเสียงเรียว (Ryo-scale) ซึ่งเป็นบันไดเสียงที่ใช้กับดนตรีราชสำนักงากากุ (Gagaku) ในขณะที่รูปแบบการบรรเลงยัตสึฮาชิ (Yatsuhashi) ได้คิดระบบการเทียบเสียงขึ้นมาใหม่โดยยึดบันไดเสียงอิน (In-scale)

ในขณะเดียวกันก็ได้มีการนำเอาโคโตะไปบรรเลงร่วมกับซามิเซ็ง (Shamisen) ในช่วงระยะเวลาดังกล่าว จึงได้ปรากฏการบรรเลงร่วมกันระหว่างซามิเซ็ง (Shamisen) และโคโตะในการบรรเลงประกอบการขับร้องมากขึ้น เรียกโคโตะที่บรรเลงในลักษณะนี้ว่า เทะโคโตะ (Te-goto)

ปัจจุบัน ได้มีการนำชื่อชั้นยศของเจ้าหน้าที่ผู้พิการทางสายตามาแต่งตั้งยศผู้บรรเลงโคโตะอีกด้วย เช่น “เค็งเกียว”(Kengyo) ที่เป็นชั้นยศสูงสุดของเจ้าหน้าที่ผู้พิการทางสายตา และนักบรรเลงโคโตะ (William P. Malm, มปป.)

4.9.3) สมัยเอโดะ ในช่วงต้นสมัย ยัตสึฮาชิ เค็งเกียว (Yatsushashi kengyo) ได้วางรากฐานการบรรเลงโคโตะขึ้นใหม่ และได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่จำนวนมาก ซึ่งเพลงเหล่านี้คือรูปแบบเพลงพื้นฐานของการบรรเลงโคโตะ 13 สาย ในสมัยปัจจุบัน เช่น เพลงโรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no Shirabe) เป็นต้น

ในสมัยกลางเอโดะในปี 1695 ศิลปินเพลงดั้งเดิมของญี่ปุ่น ได้แก่ อิคุตะ เค็งเกียว (Ikuta Kengyo) ได้สร้างโรงเรียนที่มีชื่อว่า อิคุตะ (Ikuta) ขึ้นในเกียวโต และได้พัฒนาโคโตะขึ้นเป็นอย่างมากทั้งวิธีการบรรเลง และวิธีการปรับสายเครื่องดนตรี โดยโรงเรียนอิคุตะ ได้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในการบรรเลงโคโตะร่วมกับซามิเซ็ง (Shamisen) ในสมัยนี้ได้มีโรงเรียนสอนบรรเลงโคโตะเกิดขึ้นใหม่เป็นจำนวนมาก และได้ประพันธ์เพลงที่อิสระ บทเพลงโคโตะในช่วงนี้นั้นจึงเป็นที่รู้จักกันในฐานะของบทเพลงดั้งเดิมของญี่ปุ่น ต่อมาในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 18 ยามาตะ เค็งเกียว (Yamada Kengyo) ได้สร้างโรงเรียนที่มีชื่อยามาตะ ที่มีวิธีการบรรเลงโคโตะแบบยามาตะขึ้น โดยเป็นการประพันธ์เพลงและปรับปรุงเครื่องดนตรี การเกิดขึ้นใหม่ของวิธีการบรรเลงโคโตะทั้งสองแบบได้ทำให้การบรรเลงโคโตะได้รับความนิยมมาก โดยวิธีการบรรเลงโคโตะแบบยามาตะนั้นได้รับความนิยมในทางตะวันออกของประเทศญี่ปุ่น ส่วนแบบอิคุตะ (Ikuta) ได้รับความนิยมในทางตะวันตกของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งโรงเรียนทั้งสองก็ยังคงได้รับความนิยมในฐานะโรงเรียนสอนการบรรเลงโคโตะที่มีชื่อเสียงจนถึงปัจจุบัน

ในช่วงปลายของสมัยเอโดะ ได้มีการประพันธ์บทเพลง และคิดค้นเทคนิคการบรรเลงโคโตะแบบใหม่ โดยใช้โคโตะเพียงเครื่องเดียว ทำหน้าที่บรรเลงประกอบการขับร้อง วิธีการขับร้องประกอบโคโตะในแบบใหม่นี้ มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับลีลาของ กุมิ-อุตะ (Kumi-uta) ในอดีต อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างระหว่างการบรรเลงโคโตะประกอบการขับร้องแบบกุมิ-อุตะชนิดเดิมและแบบใหม่นั้นอยู่ที่การเลือกกลอนที่ใช้เป็นเนื้อร้อง และวิธีการเทียบเสียงโคโตะที่ต่างกัน การบรรเลงโคโตะในลักษณะนี้ถือเป็นรูปแบบหลักของการบรรเลงโคโตะแบบคลาสสิก ก่อนที่วัฒนธรรมตะวันตกจะเข้ามามีอิทธิพลต่อดนตรีญี่ปุ่นตั้งแต่ช่วงต้นของสมัยเมจิ (คริสต์ศักราช 1868-1912) นอกจากนี้ในสมัยเอโดะการบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะได้ถูกสงวนสิทธิให้กับผู้พิการทางสายดาเท่านั้น สามัญชนไม่ได้รับอนุญาตให้เป็นผู้บรรเลงโคโตะอาชีพ แตกต่างกับซามิเซ็ง (Shamisen) ที่ได้รับความนิยมในฐานะของเครื่องดนตรีของคนทั่วไป (Wiktionary, มปป.)

4.9.4) หลังสมัยเมจิ ระบบสงวนสิทธิการบรรเลงโคโตะให้ผู้พิการทางสายดาได้ถูกยกเลิก ทำให้เครื่องดนตรีโคโตะเป็นที่รู้จักในฐานะเครื่องดนตรีเพื่อการประกอบอาชีพของบุคคลทั่วไป ส่งผลให้มีการสร้างบทเพลงขึ้นจำนวนมาก แต่ถึงอย่างไรก็มีเพลงเพียงไม่กี่เพลงที่ได้รับการสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

4.9.5) ตั้งแต่หลังสมัยโชวะ ดนตรีตะวันตกได้เผยแพร่เข้ามาในช่วงนี้ได้เกิดแนวการประพันธ์เพลงและรูปแบบการบรรเลงสำหรับโคโตะลักษณะใหม่ ทั้งการประพันธ์เพลงโดยใช้บันไดเสียงแบบดนตรี

ตะวันตก การเน้นลีลาจังหวะ 3 พยางค์ นักดนตรีและนักประพันธ์ต่างมีแนวทางในการประพันธ์และบรรเลงในแนวของตนเองมากขึ้น การบรรเลงในลักษณะผสมร่วมกับเครื่องดนตรีชนิดอื่น ก็ได้ปรากฏมากในยุคนี้เช่นกัน (เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี, 2540: 259, 260)

หนึ่งในศิลปินที่โดดเด่นตั้งแต่ยุคโทโฮจนถึงต้นยุคโชวะตอนต้น ก็คือมิจิโอะ มียากิ (Michio Miyagi) ที่เป็นกำลังสำคัญในการนำเสนอแนวทางการบรรเลงโคโตะแนวใหม่ โดยสนับสนุนการบรรเลงเครื่องดนตรีญี่ปุ่นโบราณร่วมกับเครื่องดนตรีตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การใช้โคโตะร่วมแสดงกับไวโอลินกับนักบรรเลงไวโอลินหญิงทำให้โคโตะได้เป็นที่รู้จักไปทั่วโลก

4.10 ประเภทของเครื่องดนตรีโคโตะ

ประเภทของเครื่องดนตรีโคโตะที่ใช้บรรเลงอยู่ในญี่ปุ่น มีลักษณะทางโครงสร้างที่หลากหลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสำนักหรือสังกัดเป็นตัวกำหนด ในปัจจุบันเครื่องดนตรีโคโตะที่ได้รับความนิยม ก็คือโคโตะ 13 สาย และโคโตะ 17 สายที่ปรากฏในแอนิเมชัน รายละเอียดดังนี้

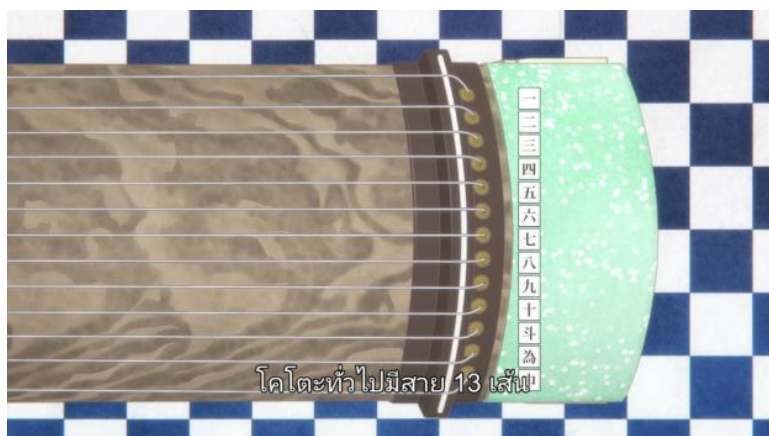
4.10.1) โคโตะ 13 สาย ปัจจุบันเป็นโคโตะแบบยามาต๊ะ ที่มีความยาวประมาณ 190 เซนติเมตรและสูงประมาณ 182 เซนติเมตร สายทั้ง 13 สายทำจากไหมควั่นผสมแปงเปียกจนเกิดความเหนียวและคุณภาพเท่ากันทุกส่วน จิกุ โนะ โคะโตะ (Chiku-No-Koto) ถือเป็นโคโตะ 13 สาย เครื่องแรกที่มีความโดดเด่น ด้วยโทนเสียงและประสิทธิภาพในการบรรเลง

4.10.2) โคโตะ 17 สาย มีความยาวประมาณ 213 เซนติเมตร และสูง 33 เซนติเมตร ประดิษฐ์ขึ้นในปี 1921 โดยมิจิโอะ มียากิ (Michio Miyagi) เพื่อตอบสนองความต้องการโคโตะแบบเสียงทุ้มต่ำ นอกจากจำนวนสายที่เพิ่มขึ้น และขนาดใหญ่ขึ้นแล้วนั้น สึเมะ (Tsume) ของโคโตะชนิดนี้จะหนากว่าโคโตะ 13 สายแต่ก็ยังสามารถปรับโน้ตได้โดยการปรับจี (Ji) โคโตะ 17 สายที่มีเสียงทุ้มต่ำ จึงนำมาใช้คล้ายกับเบส (Bass) ของตะวันตก และให้เสียงที่นุ่มลึกด้วยโทนเสียงยาว (Sonica Inc, 2015)

4.11 ส่วนประกอบหลักของโคโตะ

โคโตะทำจากไม้เนื้ออ่อน ยกเว้นส่วนหัวและท้ายที่เสริมด้วยไม้เนื้อแข็ง และส่วนบนที่เป็นหน้าของกล่องเสียง (Sound board) โครงสร้างของโคโตะโดยรวมจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยมีแนวคิดโครงสร้างและส่วนประกอบหลักของโคโตะ มาจากลักษณะโครงสร้างของมังกู ซึ่งถือเป็นสัตว์ที่อยู่ในเทพนิยาย และเป็นสัตว์มงคล ส่วนประกอบของโคโตะจึงเรียกชื่อให้มีความสอดคล้องกับลักษณะของมังกู ดังนี้

4.11.1) ริวโกะ (Ryuko) ส่วนหลังมังกร ส่วนนี้ถือเป็นส่วนหลักของเครื่องดนตรี โดยจะประกอบด้วยสะพานเคลื่อนที่อยู่ใต้สายที่เรียกว่าจี (Ji) โดยนักดนตรีจะต้องปรับแต่งจี (Ji) ในขณะบรรเลง เพื่อให้ได้เสียงที่ต้องการ



ภาพที่ 13 ริวโกะ (Ryuko)

ที่มา: <https://www.netflix.com/th/>

4.11.2) ริวบิ (Ryubi) ส่วนหางมังกร เป็นส่วนปลายของเครื่องดนตรี ที่เอาไว้รวมสายที่เหลือจากการซึ่งตรงบริเวณตัวเครื่อง เอามาพันรวมกันเป็นวงกลมสองวง ที่นอกจากจะมีลักษณะที่สวยงามแล้ว ยังเป็นที่เก็บสายสำรองในกรณีที่สายโคโตะเกิดการชำรุดขึ้น



ภาพที่ 14 ริวบิ (Ryubi)

ที่มา: <https://www.netflix.com/th/>

4.11.3) จี้ (Ji) เป็นสะพานเคลื่อนที่อยู่ใต้สายของเครื่องดนตรี นิยมทำจากไม้จันทร์แดง หรือ งาช้าง จี้มีรูปทรงตัววีคว่ำที่สามารถเคลื่อนย้ายเพื่อปรับเปลี่ยนตำแหน่งได้ตามต้องการ โดยนักดนตรีจะ ขยับตำแหน่งจี้ขึ้นและลง เพื่อปรับแต่งเสียงของแต่ละสาย ส่วนบนของจี้จะมีรอยบากเล็กน้อยเพื่อช่วยยึด สาย และส่งเสียงจากสายโคโตะไปยังตัวเครื่องดนตรี ในส่วนของแบบเสียง ผู้บรรเลงจะเลือกใช้นิ้วใดเสียง เดียวกับเปียโนก็ได้



ภาพที่ 15 จี้ (Ji)

ที่มา: <https://www.netflix.com/th/>

4.11.4) สึเมะ (Tsume) ส่วนของกรงเล็บของมังกร ที่ทำจากไม้ไผ่ กระดุกสัตว์ หรือ งาช้าง และใช้หนังหรือกระดาษชนิดเหนียวทำเป็นวงแหวนผูกติดกับไม้ดีด ทั้งนี้ลักษณะของไม้ดีดจะมีรูปทรงที่ แตกต่างกันไปตามสำนักและประเภทของดนตรีที่โคโตะสังกัดร่วม เช่น สำนักอิคุตะ (Ikuta-style) จะใช้ไม้ ดีดรูปทรงสี่เหลี่ยมที่บาง



ภาพที่ 16 สึเมะ (Tsume)

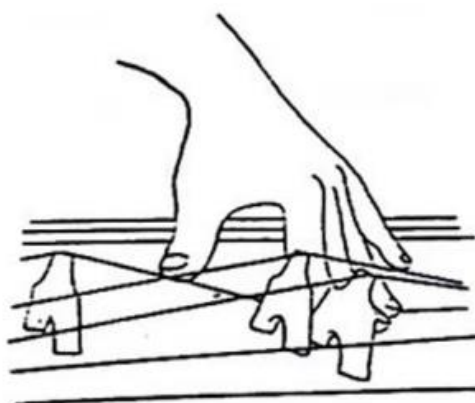
<https://www.netflix.com/th/>

ส่วนสำนักยามาตะ (Yamada-style) ใช้ไม้ตีที่มีรูปทรงกลมมนรี และหนา เนื่องจากการบรรเลงโคโตะนั้น จะไม่ใช่สัมผัสกับสายของเครื่องดนตรีโดยตรง ทำให้ผู้บรรเลงจะต้องสวมสีเเมะ (Tsume) เอาไว้ที่บริเวณนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วหัวแม่มือของมือขวา ในการบรรเลงเครื่องดนตรี ซึ่งผู้บรรเลงจะต้องเลือกส่วนของที่สวมนิ้ว และส่วนเล็บที่เหมาะสมกับตัวเอง และเอาทั้งสองส่วนมาประกอบเข้าด้วยกันเป็นลักษณะกรงเล็บด้วยกาวสำหรับงานไม้ โดยสีเเมะ (Tsume) ที่มีขนาด และรูปทรงแตกต่างกัน จะส่งผลต่อคุณภาพของเสียงโคโตะอีกด้วย

4.12 พื้นฐานความรู้เกี่ยวกับการบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะเบื้องต้น

การบรรเลงโคโตะ นักดนตรีจะใช้มือซ้ายกดหาตำแหน่งเสียง โดยหลักการบรรเลงพื้นฐานนิ้วชี้ และนิ้วกลางจะตีเข้า ส่วนนิ้วหัวแม่มือจะตีออกเป็นหลัก โดยที่มือซ้ายจะเคลื่อนย้ายระหว่างสายด้วยจังหวะที่สอดคล้องกับมือขวาเทคนิคการบรรเลงและระดับตกแต่งทำนองให้ไพเราะจะมีวิธีที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละสำนัก เทคนิคหลักที่เกือบทุกสำนักมักจะบรรเลงเหมือนกันคือ เทคนิคโอไซด์ะ (Osode) เทคนิคไฮกิ-อิโระ (Hiki-iro)) เทคนิคะเรน (Waren) รายละเอียดดังนี้

4.12.1) เทคนิคโอไซด์ะ (Osode) เป็นเทคนิคการบรรเลงโดยใช้วิธีกดสายให้มีความตึงเพิ่มมากขึ้น ซึ่งจะทำให้ระดับเสียงสูงขึ้น โดยทั่วไปจะกดเพื่อให้เกิดเสียงสูงเพิ่มขึ้นอีก 3 ระดับ ได้แก่ ครึ่งเสียงหนึ่งเสียง และหนึ่งเสียงครึ่ง วิธีการบรรเลงโดยวิธีกดสายของมือซ้าย สามารถทำได้ทั้งก่อนและหลังการตีของมือขวา การกดก่อนที่จะตีให้เกิดเสียงนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อระดับเสียงที่ชัดเจนและตรงไปตรงมา แต่การกดสายหลังจากการตี จะเป็นการตกแต่งทำนอง โดยเทคนิควิธีการบรรเลงโดยวิธีกดสายของมือซ้าย สามารถทำได้ทั้งก่อนและหลังการตีของมือขวา การกดก่อนที่จะตีให้เกิดเสียงนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อระดับเสียงที่ชัดเจนและตรงไปตรงมา แต่การกดสายหลังจากการตี จะเป็นการตกแต่งทำนอง



ภาพที่ 17 เทคนิคการบรรเลงแบบโอไซด์ะ
ที่มา: เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี (2540: 263)

4.12.2) เทคนิคไฮกิ-อิโระ (Hiki-iro) เทคนิคการบรรเลงโดยวิธีดึงสาย การบรรเลงโดยวิธีนี้ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนแปลงระดับเสียงเป็นหลัก แต่เป็นเทคนิคเพื่อตกแต่งเสียงให้เกิดความไพเราะเพิ่มขึ้น

4.12.3) เทคนิควะเรน (Waren) เป็นการบรรเลงโดยใช้สีเฆะกรีดลงบนสายทั้งหมดทุกสาย เป็นรูปวงกลม เพื่อให้เกิดเสียงแทรกที่อีกทีก โดยเทคนิคเป็นเทคนิคที่เป็นที่นิยมมากในดนตรีญี่ปุ่น และเสียงในลักษณะนี้นอกจากจะพบในการบรรเลงโคโตะแล้ว ยังนิยมบรรเลงกับเครื่องดนตรีชนิดอื่นอีกด้วย เช่น ซามิเซ็ง เป็นต้น (เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี, 2540: 263, 264)



ภาพที่ 18 เทคนิควะเรน (Waren)

ที่มา: เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี (2540: 264)

4.13 การเทียบเสียงโคโตะ

วิธีการเทียบเสียงโคโตะมีอยู่หลายวิธีด้วยกัน สำหรับการบรรเลงอิสระที่ไม่เกี่ยวข้องกับดนตรีราชสำนัก วิธีการเทียบเสียงจะขึ้นอยู่กับประเภทของการบรรเลงและสำนักที่โคโตะที่สังกัด โดยแต่ละสำนักดนตรีต่างคิดวิธีเทียบหลายวิธีด้วยกัน แต่ที่นิยมตั้งกันอย่างแพร่หลายมีอยู่ 2 ลักษณะได้แก่ ฮิระโจชิ (Hirajoshi) และโกมะอิโจชิ (Komaijoshi) การเทียบเสียง ทั้ง 2 วิธีนี้อยู่ในระบบบันไดเสียงอิน (In Scale)

4.14 เพลงที่ปรากฏในแอนิเมชัน

1. โรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no shirabe)
2. ริวเซย์กัน (Ryuseigun)
3. ยาเอะโกโรโมะ (Yaegoromo)
4. คูอง (Kuon)
5. ซาราชิ ฟุเทะโคโตะ (Sarashi Futegoto),

6. เฮียกะฟู (Hyakafu)
7. คาคะคาโกะ (Katakago)
8. มิสึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai)
9. ฟุตัตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei)
10. เท็นคิว (Tenkyu)

โดยรายชื่อเพลงทั้งหมดที่กล่าวไปข้างต้น จะจำแนกได้ทั้งเพลงที่เรียบเรียงขึ้นโดยนักประพันธ์ในอดีตที่มีชื่อเสียงอย่างเช่น ยัตสึฮาชิ เคนเกียว (Yatsushashi Kengyou) และนักประพันธ์เพลงร่วมสมัย เช่น มิกิวะ ฮาชิโมโตะ (Migiwa Hashimoto) ที่เป็นผู้ประพันธ์เพลงเท็นคิว (Tenkyu) ภายในแอนิเมชัน

ผู้วิจัยได้แบ่งบทเพลงออกเป็นสองประเภท ได้แก่ บทเพลงที่ถูกประพันธ์ขึ้นในอดีต และเพลงที่ถูกประพันธ์ขึ้นใหม่เพื่อใช้ในแอนิเมชัน อีกทั้งผู้วิจัยได้สืบค้นประวัติของผู้ประพันธ์เพลง และประวัติผลงานการประพันธ์เพลงโคโตะได้กล่าวไปข้างต้น รายละเอียดดังนี้

4.14.1) เพลงที่ประพันธ์ขึ้นในอดีต ได้แก่ โรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no shirabe), ยาเอะโกโรโมะ (Yaegoromo), มิสึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai) และซาราชิ ฟุเทะโกโตะ (Sarashi Futegoto)

4.14.2) เพลงที่ประพันธ์ขึ้นมาใหม่เพื่อใช้ในแอนิเมชัน ได้แก่ เพลงริวเซย์กัน (Ryuseigun), คูออน (Kuon), ฟุตัตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei), เฮียกะฟู (Hyakafu), คาคะคาโกะ (Katakago) และเพลงเท็นคิว (Tenkyu)

4.15 ประวัติของบทเพลงและผู้ประพันธ์บทเพลงที่ปรากฏภายในแอนิเมชัน

4.15.1) เพลงโรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no shirabe) โดยยัตสึฮาชิ เคนเกียว (Kengyou Yatsushashi) เป็นนักดนตรีและนักประพันธ์เพลงชาวเกียวโต เกิดเมื่อปี 1614 แต่เดิมเป็นนักบรรเลงซามิเซ็น (Shamisen) ต่อมาได้เรียนโคโตะจากภายในราชสำนัก

ภายหลังยัตสึฮาชิ เคนเกียว ได้เป็นบุคคลแรกที่ได้แนะนำเครื่องดนตรีโคโตะสู่ชนชั้นสามัญชน จนได้รับฉายาว่าเป็นบิดาแห่งโคโตะสมัยใหม่ และได้ปรับปรุงโน้ต และการวิธีการเทียบเสียงโคโตะ จนทำให้เกิดแนวทางการบรรเลงโคโตะแบบใหม่ ยัตสึฮาชิ เคนเกียว มีผลงานเด่นดังนี้

4.15.1.1) กุมิอุตะ (Kumi uta) เป็นรูปแบบของบทประพันธ์ที่แต่งขึ้นสำหรับการบรรเลงเดี่ยวคลอร้อง การบรรเลงบทประพันธ์รูปแบบนี้ นักดนตรีและผู้ขับร้องจะเป็นบุคคลเดียวกัน กุมิอุตะเป็นรูปแบบของดนตรีโคโตะที่เก่าแก่ลักษณะหนึ่ง บทประพันธ์จะประกอบไปด้วยเพลงขนาดสั้น จำนวน 6 เพลง เนื้อหาของคำร้องนำมาจากบทกลอนที่ไม่ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของเนื้อหาระหว่างเพลง เพลงทั้ง 6 เพลง จะมีขนาดความยาวที่เท่ากัน ลักษณะที่เด่นของกุมิอุตะ (Kumi uta) อยู่ที่ส่วนจบของทำนองแต่ละเพลง ที่มีทำนองจบลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน

4.15.1.2) เพลงโรคุตัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no shirabe) เป็นหนึ่งในเพลงพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เป็นเพลงที่ใช้วงดนตรีขนาดเล็กประมาณ 2-9 คน เพลงโรคุตัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no shirabe) มีโคโตะเป็นเครื่องดนตรีหลัก และถือเป็นเพลงพื้นฐานของการบรรเลงโคโตะ



ภาพที่ 19 ยัตสึฮาชิ เคนเกียว Yatsushashi Kengyou

ที่มา: <https://www.discogs.com/ru/artist/>.

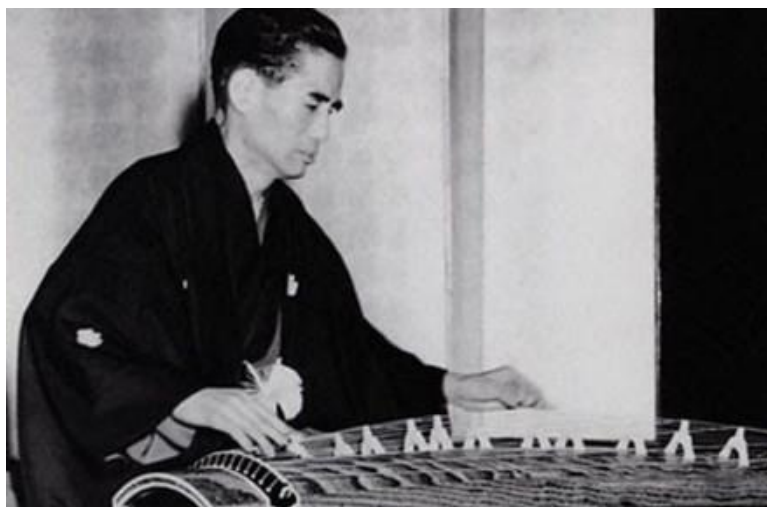
4.15.2) เพลงยาเอะโกโรโมะ (Yaegoromo) โดยยาเอซากิ เค็งเกียว (Yaezaki Kengyo)

ยาเอซากิ เค็งเกียว (Yaezaki Kengyo) เป็นนักแสดง และนักแต่งเพลงโคโตะตบอดที่ทำงานในเกียวโตในช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ 19 ยาเอซากิได้เป็นที่รู้จักในฐานะปรมาจารย์แห่งโคโตะ โดยเขาได้ศึกษาศิลปะของการบรรเลงโคโตะ และได้คิดรูปแบบใหม่ของศิลปะดนตรีโคโตะ จนได้เกิดเป็นผลงานที่น่าสนใจมากมาย โดยผลงานเด่นของยาเอซากิ มีดังนี้

4.15.2.1) เพลงยาเอะโกโรโมะ (Yaegoromo) แต่เดิมเป็นผลงานเพลงจิวตะ (Jiuta) ที่เป็นรูปแบบของดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นในสมัยเอโดะ ที่ค่อนข้างซับซ้อน ต่อมายาเอซากิ ได้ทำการเรียบเรียงเพลงนี้ขึ้นใหม่จนใช้มาจนถึงปัจจุบัน เนื้อเพลงจะประกอบไปด้วยบทกวี โดยบทกวีสามบทแรก จะขับร้องเป็นเพลงเกริ่นนำ และบทกวีที่สี่รวมถึงครึ่งแรกของบทกวีที่ห้าจะถูกขับร้องเป็นเพลงกลาง ครึ่งหลังของบทกวีสุดท้ายถูกขับร้องเป็นเพลงปิดท้าย

4.15.3) เพลงมิซึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai) โดยมิชิโอะ มียากิ (Michio Miyagi)

มิชิโอะ เกิดเมื่อวันที่ 7 เมษายน 1894 ณ เมืองโกเบ (Kobe) ประเทศญี่ปุ่น เขาสูญเสียสมรรถภาพในการมองเห็นไปเมื่ออายุได้ 8 ปี และเริ่มศึกษาการบรรเลงโคโตะจากนาคาจิมะ เค็งเกียวรุ่นที่ 2 (Nakajima Kengyo II) และได้ประพันธ์ผลงานเพลงชิ้นแรกในปี 1909 ในชื่อมิซึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai) ต่อมาเขาได้บรรลुरुดับการบรรเลงโคโตะถึงระดับเค็งเกียว (Kengyo) ที่เป็นตำแหน่งสูงสุดสำหรับนักบรรเลงโคโตะในวัยเพียง 18 ปี และในภายหลังเขาก็ได้ไปเป็นหนึ่งในคณาจารย์ของมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงในการสอนศิลปะมากที่สุดในญี่ปุ่นนั่นก็คือ Tokyo University of the Arts จนกระทั่งได้เป็นผู้บรรเลงโคโตะที่มีชื่อเสียงในระดับโลกในเวลาต่อมา โดยได้ออกผลงานอัลบั้มไปทั่วในประเทศญี่ปุ่น อังกฤษ และสหรัฐอเมริกาจนในปี 1956 หลังจากสงครามโลกครั้งที่สอง เขาได้ประสบอุบัติเหตุตกจากรถไฟเสียชีวิต ณ ประเทศญี่ปุ่น ตลอดชีวิตของมิชิโอะ เขาได้ประพันธ์ผลงานเพลงมากกว่า 500 ผลงาน และได้ปรับปรุงเครื่องสายญี่ปุ่น และคิดค้นโคโตะใหม่ที่มี 17 และ 80 สาย อีกด้วย มิชิโอะ มียากิ (Michio Miyagi) มีผลงานที่น่าสนใจดังนี้



ภาพที่ 20 มิชิโอะ มียากิ (Michio Miyagi)

ที่มา: <https://cmc.music.columbia.edu>

4.15.3.1) มิซึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai) เป็นเพลงที่ประกอบไปด้วยการขับร้องและบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะไปพร้อมกัน จึงถือว่าเป็นบทเพลงที่ต้องการผู้บรรเลงที่มีทักษะสูงมาก ภายในแอนิเมชัน เพลงนี้ได้ถูกถ่ายทอดโดย อาจารย์อากิระ โดจิมะ (Akira Doujima) ในโอกาสการแข่งขันการ

บรรเลงโคโตะแข่งขันโคโตะระดับประเทศ ครั้งที่ 36 ซึ่งบทเพลงนี้ได้ใช้สะท้อนทักษะอันประณีต และความพยายามในการฝึกฝนบรรเลงโคโตะของอาจารย์อากิระได้เป็นอย่างดี

4.15.3.2) เพลงท้องทะเลในฤดูใบไม้ผลิ (Haru no Umi) เป็นผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดของ มิชิโอะ โดยเขาได้หยิบยกเอาภาพของทะเลโทโมโนอูระ (Tomonoura) ที่เขาเห็นในวัยเด็กก่อนที่จะสูญเสียสมรรถภาพทางการมองเห็นขึ้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการประพันธ์เพลง เพลงท้องทะเลในฤดูใบไม้ผลิใช้การบรรเลงร่วมกันของเครื่องดนตรีโคโตะ และชาคุฮาจิ (Shakuhachi) ที่เป็นขลุ่ยไม้ไผ่โบราณที่มีความนิยมอย่างมากในสมัยเอโดะ โดยผลงานชิ้นนี้มักจะถูกยกขึ้นมาบรรเลงเป็นดนตรีประกอบฉากในโอกาสปีใหม่ตามท้องถนนในที่ต่าง ๆ ของประเทศญี่ปุ่น

4.15.4) เพลงริวเซย์กัน (Ryuseigun) และเพลงเท็นคิว (Tenkyu) โดย มิกิวะ ฮาชิโมโตะ (Migiwa Hashimoto) เป็นนักบรรเลงโคโตะที่ประสบความสำเร็จตั้งแต่อายุน้อย โดยเธอได้เริ่มเรียนรู้การบรรเลงโคโตะจากมารดา และได้รับรางวัลอันดับหนึ่งในระดับประถมศึกษาในการประกวดการแข่งขันโคโตะในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้นระดับประเทศ ในปี 1992 และในปี 1999 เธอได้เข้าแข่งขันโคโตะในงานแข่งขันศิลปะนานาชาติระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ครั้งที่ 6 และได้รับรางวัลอันดับ 1 จากการประกวดในครั้งนี้ และในภายหลังเธอได้เข้ามาช่วยน้องสาวของเธอ นั่นก็คือผู้เขียนแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) นั่นเอง ผลงานที่ปรากฏในแอนิเมชันของมิกิวะ ฮาชิโมโตะ (Migiwa Hashimoto) มีดังนี้



ภาพที่ 21 มิกิวะ ฮาชิโมโตะ (Migiwa Hashimoto)

ที่มา: <http://www.waternet-sound.com>

4.15.4.1) ริวเซย์กัน (Ryuseigun) เพลงประกอบด้วยสามส่วน โดยใช้บรรเลงกับโคโตะ 17 สายและโคโตะ 13 สาย โดยโคโตะแต่ละเครื่อง จะบรรเลงแตกต่างกัน ภายในแอนิเมชัน บทเพลงนี้ได้ถูกบรรเลง โดยชมรมโคโตะของโรงเรียนโทคิเฮะ ต่อหน้านักเรียนจำนวนมาก ตามคำท้าทายของรองอาจารย์ใหญ่

4.15.4.2) เพลงเท็นคิว (Tenkyu) ครั้งหนึ่งของผลงานชิ้นนี้นั้นถูกเขียนขึ้นโดยมารดาของ มิโกะ โดยเป็นเพลงที่ประสิทธิภาพการแสดงขึ้นอยู่กับการเชื่อมต่อระหว่างโน้ตตัวเดียว จึงจำเป็นต้องใช้ความสามัคคีของคณะผู้บรรเลงมาก ภายในแอนิเมชันบทเพลงนี้ได้ถูกประพันธ์บทให้ผู้ประพันธ์บทเพลงคือซาโตะ โดยเป็นเพลงที่เกิดจากการนำผลงานไร้ชื่อที่เธอได้บรรเลงในการแข่งขันโคโตะระดับประเทศครั้งที่ 36 มาปรับปรุงและตั้งชื่อใหม่ ที่สื่อถึงสายรุ้ง ซึ่งเป็นความหมายในเชิงบวก ที่แตกต่างจากผลงานที่เธอบรรเลงในการแข่งขันอย่างสิ้นเชิง ภายในแอนิเมชัน เพลงนี้ได้ถูกใช้บรรเลงในโอกาสการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับชาติที่ 32 ของจังหวัดคานางาวะ (Kanagawa) รวมถึงเป็นเพลงที่ทำให้พวกเขาชนะการประกวดอีกด้วย

4.15.5) เพลงฟุตัตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei) โดยฟูจิอิ บอนได (Fujii Bondai)

ฟูจิอิ บอนได (Fujii Bondai) เป็นนักประพันธ์เพลง วาทยกร และวิทยากรสอนดนตรีชาวญี่ปุ่น เขาเกิดที่จังหวัดโออิตะ (Oita) ประเทศญี่ปุ่น และเริ่มศึกษาการบรรเลงโคโตะจากมารดาตั้งแต่อายุยังน้อย และได้รับอิทธิพลแรงบันดาลใจในการบรรเลงดนตรี มาจากวาทยกรที่พบที่สมาคมนักร้องประสานเสียงฟูกุโอกะ (Fukuoka) ในปี 1953 ฟูจิอิได้เข้าแข่งขันดนตรีระดับชาติของญี่ปุ่นในส่วนของการเล่นเพลงโคโตะ และได้รางวัลชนะเลิศอันดับหนึ่ง ทำให้ได้รับรางวัลจากรางวัลรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการและรางวัล NHK Award จากบริษัท NHK อีกด้วย ส่งผลให้ฟูจิอิเริ่มต้นเส้นทางการเป็นนักประพันธ์แต่งเพลงอย่างเป็นทางการ รวมถึงได้ดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับดนตรีออกอากาศอีกด้วย ต่อมาเขาได้ก่อตั้งวงออเคสตราด้วยเครื่องดนตรีญี่ปุ่น และเริ่มเส้นทางการเป็นวาทยกรนำวง ในฐานะวิทยากร เขาได้ทำงานสอนในหลายสถานที่จนกระทั่งเสียชีวิต โดยสถานที่หลัก ๆ ที่เขาทำงานเป็นวิทยากรก็คือ สมาคมฝึกทักษะดนตรีญี่ปุ่นในเครือบริษัท NHK (NHK Japanese Music Skills Training Association) ที่เขาได้ทุ่มเทเป็นอย่างมาก โดยจากข้อมูลได้กล่าวว่า แม้ในภายหลังร่างกายเขาจะอ่อนแอจนไม่สามารถบรรยายได้ เขาก็ยังคงดำเนินการสอนต่อไป โดยเน้นไปทางการฝึกบรรเลงเครื่องเล่นดนตรีญี่ปุ่นแทน อีกทั้งยังพยายามสอนจนถึงที่สุด อย่างเช่น การส่งข้อความถึงนักเรียนจากเตียงที่ป่วยของเขา ฟูจิอิ บอนได (Fujii Bondai) ได้เป็นวิทยากรตั้งแต่ปี 1958 จนกระทั่งเสียชีวิตเมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม 1994 ในวัย 63 ปี ผลงานที่ปรากฏในแอนิเมชัน

4.15.5.1) เพลงฟุตัตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei) เป็นเพลงที่มักเล่นเป็นคู่ ที่มีท่วงทำนองรุนแรง และดุเดือด เพลงฟุตัตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei) นั้นมีเอกลักษณ์ตรงที่ผู้บรรเลง

โคโตะจำเป็นจะต้องบรรเลงโดยใช้ท่วงทำนองที่แตกต่างกัน แต่จำเป็นต้องประสานเสียงของเครื่องดนตรีโคโตะให้เป็นทำนองเดียวกัน ให้ผสมผสานกันและทำให้เกิดเสียงที่เหมือนกับว่ามีเพียงทำนองเดียว เนื่องเหตุผลทางการบรรเลงและทำนองที่ใช้จังหวะเร็ว และ จึงถือเป็นเพลงที่ต้องใช้ทักษะการบรรเลงสูงภายในแอนิเมชัน ได้ยกเพลงนี้ขึ้นมาเพื่อแสดงทักษะการบรรเลงโคโตะของชมรมโคโตะของโรงเรียนหญิงล้วนฮิเมซากะ ที่เคยได้รับคัดเลือกขึ้นแสดงในระดับประเทศ โดยได้บรรยายไว้ว่าโรงเรียนนี้สามารถบรรเลงเพลงนี้ได้โดยใช้สมาชิกทั้งชมรมบรรเลงประสานระหว่างผู้เล่น 2 ฝ่าย อีกทั้งยังได้เร่งระดับทำนองในการบรรเลงในช่วงท้ายขึ้นอีกด้วย

4.15.5.2) เพลงคาตะคาโกะ (Katakago) เพลงคาตะคาโกะ เป็นผลงานการประพันธ์ของฮารุมิ ฮาชิโมโตะ (Harumi Hashimoto) มารดาของผู้สร้างแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) และภายในแอนิเมชันได้ถูกกล่าวว่าเป็นบทเพลงที่ประพันธ์โดยไทชิน ยามาโมโตะ (Taishin Yamamoto) ที่ปรึกษาของชมรมโคโตะโรงเรียนฮาคุโตะ (Hakuto High School Koto Club) ลักษณะเด่นของเพลงคาตะคาโกะ (Katakago) ก็คือเป็นเพลงที่มีสมดุลที่ชัดเจน ด้วยจังหวะการบรรเลงที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกสบาย ไม่มีจังหวะเร่ง หรือวรัคที่เด่นเป็นพิเศษจนทำให้ติดหู แต่มีการใช้เทคนิคในการหยุดเงียบเป็นจังหวะเพื่อดึงดูดผู้ชม จนให้ความรู้สึกเหมือนเสียงที่ก้องกังวาลออกมาสามารถเข้าถึงผู้ฟังได้โดยตรง เพลงนี้เป็นบทเพลงที่ตั้งชื่อเลียนมาจากชื่อของดอกไม้คาตะคาโกะ (Katakago) ที่มีลักษณะเด่น ก็คือจะเป็นดอกไม้ที่จะอาจใช้เวลาในการเบ่งบานถึง 10 ปี ภายในแอนิเมชันจึงเอามาเปรียบเทียบกับการฝึกบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะ ที่ต้องใช้ความพยายามในการฝึกฝนการบรรเลงไปเรื่อย ๆ เหมือนกับการเติบโตของดอกไม้คาตะคาโกะ (Katakago) ที่ถึงแม้ว่าจะไม่บานช่วงระยะเวลาที่รวดเร็วแต่มันก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปี

4.16 การเลือกเพลงในการเล่าเรื่องภายในแอนิเมชัน

เนื่องด้วยโคโตะ เป็นเครื่องดนตรีที่มีประวัติความเป็นมายาวนาน จึงมีเพลงที่ได้ส่งต่อจากรุ่นสู่รุ่นเป็นจำนวนมาก การคัดเลือกเพลงเข้ามาใช้ภายในแอนิเมชัน จึงต้องมีความพิถีพิถันเป็นพิเศษ เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับชมภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถรับสิ่งที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อได้อย่างสมบูรณ์ แม้ไม่เคยรู้จักหรือสัมผัสกับเครื่องดนตรีก็ตาม เพลงที่เลือกใช้เป็นเพลงที่มีมาตั้งแต่สมัยก่อนและเพลงที่แต่งขึ้นใหม่เพื่อใช้ในแอนิเมชัน โดยผู้ประพันธ์ได้คัดเลือกเพลงจากความนิยม ความหมายของเพลง และเทคนิคในการบรรเลงเพลง (สิริยาภรณ์ อินตะชา, 2562: 74) รายละเอียดดังนี้

4.16.1) เพลงโรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no Shirabe) โรคุดัน โนะ ชิราเบะถูกมองว่าเป็นบทเพลงพื้นฐานของการบรรเลงโคโตะอีกด้วย ภายในแอนิเมชัน บทเพลงนี้ได้ถูกบรรเลงโดยได้ยกบทเพลงนี้ขึ้นมาบรรเลงในฉากงานนำเสนอชมรม โดยถึงแม้ว่าบทเพลงนี้จะเป็นบทเพลงพื้นฐาน ที่ฟังง่าย

แต่ถึงอย่างไรผู้รับชมก็มีได้ใส่ใจที่จะฟังเสียงโคโตะเลยแม้แต่น้อย อีกทั้งยังคุยกันจนเสียงพูดคุยกลบเสียงเครื่องดนตรี บรรยากาศจึงเต็มไปด้วยเสียงพูดคุยและความอึดอัดของผู้บรรเลง

4.16.2) เพลงริวเซย์กัน (Ryuseigun) ภายในแอนิเมชัน เพลงนี้ได้ถูกบรรเลง โดยชมรมโคโตะของโรงเรียนโทคิเสะ ต่อหน้านักเรียนจำนวนมาก ตามคำท้าทายของรองอาจารย์ใหญ่ ซึ่งนี่ถือเป็นการแสดงในที่สาธารณะครั้งแรกของชมรมโคโตะ หลังจากผ่านการฝึกซ้อมในระยะเวลาสั้น ๆ เพลงนี้จึงถือเป็นเพลงเปิดตัวของชมรมโคโตะอย่างเป็นทางการ เมื่อพิจารณาในด้านดนตรี เพลงนี้ได้ถูกบรรเลงในตอนที 5 นาทีที่ 13 เพลงริวเซย์กัน (Ryuseigun) เป็นเพลงที่มีจังหวะรวดเร็ว และแสดงออกถึงทักษะที่ก้าวกระโดดในช่วงแรกของการบรรเลง เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนและรองอาจารย์ใหญ่ จนผู้คนหันมาสนใจในการบรรเลงโคโตะ ถัดมาเป็นการผ่อนจังหวะลงและตัดฉากไปที่ภูมิหลังของตัวละครเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศ จากนั้นจึงเป็นการบรรเลงโคโตะด้วยเสียงเศร้าของโฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) ที่คุณป่าชิซุเนะ ได้กล่าวเอาไว้ว่าเป็นเสียงร้องไห้ของมังกรที่ไม่มีพรรคพวก เพื่อบรรยายปมของตัวละครหลัก เมื่อบรรยากาศผ่อนคลายได้เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิดขึ้นในระหว่างการแสดง เนื่องจากหนึ่งในตัวละครหลักเกิดบรรเลงพลาดจนเสียงบรรเลงเพี้ยนแต่โฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) ก็ได้ปรับจังหวะการบรรเลงของตนเองเพื่อให้คนอื่นบรรเลงง่ายขึ้น ทำนองการบรรเลงจึงกลับมาเป็นจังหวะไวอีกครั้งด้วยบรรยากาศของความฮึกเหิมของสมาชิก ในช่วงสุดท้ายเป็นเสียงการบรรเลงที่อ่อนโยนของจิกะ คุโด (Chika Kudo) และการบรรยายภาพย้อนความถึงตัวละครที่เชื่อมั่นในตัวเขา หากพิจารณาความหมายของบทเพลงนี้จะแปลได้ว่า “ดาวมังกร” ซึ่งในแอนิเมชันตอนที่ 4 นาทีที่ 16.32 ได้มีการกล่าวเอาไว้ว่า “มังกร หมายถึงสวรรค์กับผืนดิน โลกนั้นและโลกนี้ เป็นตัวตนที่แยกออกจากสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ เพราะอย่างน้อยนั้นโคโตะที่สร้างขึ้นมาก็คล้ายกับมังกรนั้น เป็นการอวยพรให้ผู้บรรเลงกับผู้ฟังเชื่อมถึงกัน” หากพิจารณาตามความหมายของเพลงแล้วนั้น การบรรเลงโคโตะด้วยเพลงนี้จึงเปรียบเสมือนกับการขอพรให้เสียงของมังกรช่วยส่งความรู้สึกของผู้บรรเลงไปถึงผู้ฟัง การเลือกเพลงริวเซย์กัน (Ryuseigun) จึงเปรียบเสมือนกับจุดเริ่มต้นของการการผูกโยงตัวละครภายในเรื่องเข้ากับเครื่องดนตรี

4.16.3) เพลงยาเอะโกโรโม (Yaegoromo) เพลงยาเอะโกโรโม เป็นรูปแบบของดนตรีดั้งเดิมของญี่ปุ่นในสมัยเอโดะ ที่ค่อนข้างซับซ้อนจึงต้องการผู้บรรเลงที่มีทักษะการบรรเลงสูง ภายในแอนิเมชันภาค 1 ตอนที่ 7 นาทีที่ 8 เป็นฉากย้อนความของโฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) ที่เธอได้ส่งชื่อเพลงนี้เข้าประกวดการแข่งขันโคโตะระดับประเทศ ครั้งที่ 36 แต่เมื่อถึงเวลาแสดง เธอกลับบรรเลงเพลงไร้ชื่อที่เธอแต่งขึ้นเองที่มีบรรยากาศของความโกรธและความเศร้า ซึ่งเป็นเสียงที่ตรงกันข้ามกับที่เธอต้องการจะสื่อออกไป

4.16.4) เพลงคุอง (Kuon) เป็นเพลงที่ถูกบรรเลงในงานเทศกาลดนตรีญี่ปุ่นดั้งเดิมของนักเรียนมัธยมปลายเขตคันโต ในภาค 1 ตอนที่ 13 เพลงคุอง (Kuon) เป็นเพลงที่ต้องใช้ทักษะการจับ

จังหวะของผู้บรรเลง และประกอบด้วยการบรรเลงประสานกันอย่างเป็นจังหวะของสมาชิก ที่ให้บรรยากาศของความสงบและราบรื่น แต่ถึงอย่างไร ก็เกิดปัญหาขึ้นเนื่องจากการบาดเจ็บที่มือของจิกะ คุโด (Chika Kudo) แต่เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นเมื่อมิซุฮาระ โคตะ (Mizuhara Kota) ผู้ที่มีทักษะการจับจังหวะต่ำที่สุดกลับเป็นคนช่วยแก้ปัญหาดังกล่าว การเลือกเพลงนี้จึงเป็นเสมือนการสื่อความหมายถึงความสามัคคีกันของสมาชิก และผลของความพยายามอย่างหนักในการฝึกฝน เมื่อพิจารณาตามความหมายของเพลง โดยเฉพาะสมาชิกจิกะ คุโด (Chika Kudo) ที่สามารถบรรเลงเพลงได้แม้จะบาดเจ็บก็ตาม

4.16.5) เพลงซาราชิ ฟุเตะโกโตะ (Sarashi Futegoto) เป็นการแสดงความสามารถของโรงเรียนมัธยมปลายเอโดะที่ปรากฏในภาค 1 ตอนที่ 12 นาทีที่ 10 เพลงซาราชิ ฟุเตะโกโตะ (Sarashi Futegoto) เป็นเพลงที่ต้องใช้ทักษะทางเทคนิคสูงแม้จะบรรเลงในความเร็วกปกติ แต่ภายในแอนิเมชัน วงโคโตะของโรงเรียนมัธยมปลายเอโดะที่ประกอบด้วยผู้บรรเลงเพียง 2 คน กลับบรรเลงเพลงนี้ด้วยความเร็ว 3 เท่าจากความเร็วปกติ จึงให้บรรยากาศที่ดูตื้น และเกรี้ยวกราดด้วยจังหวะที่เร็วและเฉียบคม อีกทั้งผู้ชมยังได้กล่าวว่าผู้บรรเลงจะต้องซ้อมมาเยอะมาก แม้แต่จังหวะการหายใจก็พร้อมกันอีกด้วย อีกทั้งยังมีการบรรยายปมหลังของผู้บรรเลง และเร่งจังหวะมากกว่าการบรรเลงมากขึ้นอีกรอบเพื่อแสดงอารมณ์โกรธของผู้บรรเลง แต่ถึงอย่างไรโฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) ก็ยังมองเห็นข้อดีของความแตกต่างระหว่างฝีมือของผู้บรรเลงทั้งสองและได้กล่าวว่าตอนนี้ยังมีข้อแตกต่างในเรื่องพลังการบรรเลงอยู่บ้าง แต่ถ้าทั้งสองคนมีทักษะในระดับเดียวกันเมื่อไหร่ ก็คงจะเป็นทีมที่น่ากลัว ในเรื่องความหมายของเพลง

4.16.6) เพลงเฮียกะฟู (Hyakafu) ภายในแอนิเมชันเพลงนี้ถูกยกขึ้นมาใช้เพื่อแสดงความสามารถของโรงเรียนเมเรียว เนื่องในโอกาสเทศกาลดนตรีญี่ปุ่นดั้งเดิมของนักเรียนมัธยมปลายเซตคันโต ในแอนิเมชันภาค 1 ตอนที่ 11 เพื่อแสดงความสามัคคี และความแม่นยำของกลุ่มผู้บรรเลงเครื่องดนตรี เนื่องจากเป็นเพลงที่มีจังหวะที่ยาก และซับซ้อน รวมทั้งต้องใช้เทคนิคระดับสูงในการบรรเลงในช่วงแรกเพลงได้ให้บรรยากาศของฤดูใบไม้ผลิ การบรรเลงในช่วงนี้ได้ทำให้กลุ่มตัวละครเอกเห็นถึงตัวอย่างของการบรรเลงโคโตะเป็นหมู่คณะจากเพลงที่เคยใช้ในการแข่งขันระดับประเทศ โดยได้มีการกล่าวในนาทีที่ 15.27 ว่าเป็นลักษณะของการบรรเลงโคโตะเป็นวงดนตรีที่แท้จริง เนื่องจากถึงแม้จะมีผู้บรรเลงหลายคน แต่นักดนตรีทุกคนกลับบรรเลงกันอย่างเป็นธรรมชาติ รวมถึงมีการใช้ความแตกต่างของเสียงโคโตะแต่ละตัวเพื่อเสริมคุณภาพเสียงและจังหวะ โดยมีผู้นำการบรรเลงอยู่ตรงกลาง ทำให้เสียงของนักดนตรีสามารถบรรเลงด้วยกันได้อย่างสมบูรณ์ ถัดมาเป็นการบรรเลงส่วนของฤดูร้อนที่เป็นท่อนบรรเลงเดี่ยวของผู้นำการบรรเลง ที่มีจังหวะที่มันแจ่มจิดใจด้วยเสียงเศร้า รวมถึงได้มีการเล่าภาพย้อนหลังถึงปมในอดีตของผู้นำการบรรเลงของโรงเรียนเมเรียวอีกด้วย เมื่อการบรรเลงดำเนินมาถึงบทสรุปในฤดู

หนาว บรรยากาศของการบรรเลงก็เต็มไปด้วยความเย็นเยือก ด้วยเสียงที่ฟังดูโดดเด่นเดี่ยวของผู้บรรเลง จนทำให้ผู้ฟังจินตนาการได้ถึงพายุหิมะที่กำลังพัดถาโถมลงมาภายในอาคาร การเลือกเพลงนี้จึงเป็นทั้งการแสดงความสามารถของโรงเรียนเมเรียว และสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกอันโดดเด่นเดี่ยวของตัวละครองอีกด้วย

4.16.7) เพลงเท็นคิว (Tenkyu) เป็นเพลงที่ถูกบรรเลงขึ้นเป็นเพลงสุดท้ายในภาคที่ 2 เพลงเท็นคิว (Tenkyu) ปรากฏในแอนิเมชันภาค 2 ตอนที่ 12 นาทีที่ 5 เพลงนี้เป็นเพลงที่ประพันธ์โดย โฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) โดยปรับปรุงมาจากเพลงไร้ชื่อที่เธอเคยใช้บรรเลงในการประกวดการแข่งขันโคโตะระดับประเทศ ครั้งที่ 36 การบรรเลงเริ่มด้วยบรรยากาศที่ผ่อนคลายโดยมีผู้บรรเลงคนแรกคือโฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) ภายในแอนิเมชันมีการตัดภาพสลับระหว่างบรรยากาศการบรรเลงและมารดาของโฮซึกิ ซาโตะวะ (Houtsuki Satowa) ที่เป็นผู้รับชม สลับกับภาพย้อนความหลังทำให้มารดาของเธอหลังน้ำตาออกมา ถัดมาเป็นการเริ่มบรรเลงคลอของโคโตะเครื่องอื่น ที่ให้บรรยากาศการของความผ่อนคลาย ผู้บรรเลงทุกคนบรรเลงด้วยรอยยิ้ม จนบรรยากาศสดใสเหมือนกับมีกรีซงาคุระที่ร่วงโรยลงมาภายในอาคาร แต่กลับทำให้ผู้รับชมเกิดความประหลาดใจจนบางคนถึงกับต้องหลังน้ำตาออกมาด้วย เทคนิคการบรรเลงที่น่าทึ่ง โน้ตที่นุ่มนวลและก้องกังวาน จนผู้ชมได้รับรู้ถึงความพยายามอย่างหนักในการซ้อมของนักดนตรี ในด้านความหมายเพลงเท็นคิว (Tenkyu) หมายถึงฝนที่ตกลงมาแต่ตอนไม่มีเมฆ โดยเป็นสภาพฝนที่ตกลงมาจากท้องฟ้าที่สดใส เปรียบเสมือนน้ำตาแห่งความดีใจที่ส่งไปถึงผู้ฟัง

4.16.8) เพลงคาตะคาโกะ (Katakago) เพลงที่ประพันธ์โดยไทชิน ยามาโมโตะ (Taishin Yamamoto) ที่ปรึกษาของชมรมโคโตะโรงเรียนฮาคูโตะ เพื่อบรรเลงในภาค 2 ตอนที่ 11 นาทีที่ 10.40 ในด้านดนตรีเป็นเพลงที่ก็คือเป็นเพลงที่มีสมดุลงที่ชัดเจน ด้วยจังหวะการบรรเลงที่ทำให้ผู้ฟังรู้สึกสบาย ไม่มีจังหวะเร่ง หรือวรัคที่เด่นเป็นพิเศษจนทำให้ติดหู แต่มีการใช้เทคนิคในการหยุดเรียบเป็นจังหวะเพื่อดึงดูดผู้ชม จนให้ความรู้สึกเหมือนเสียงที่ก้องกังวาลออกมาสามารถเข้าถึงผู้ฟังได้โดยตรง เมื่อพิจารณาจากความหมายเพลงนี้เป็นเพลงที่ตั้งชื่อเลียนมาจากชื่อของดอกไม้คาตะคาโกะ (Katakago) ที่มีลักษณะเด่น ก็คือจะเป็นดอกไม้ที่จะอาจใช้เวลาในการเบ่งบานถึง 10 ปี ภายในแอนิเมชันจึงเอามาเปรียบเทียบกับการฝึกบรรเลงเครื่องดนตรีโคโตะ ที่ต้องใช้ความพยายามในการฝึกฝนการบรรเลงไปเรื่อย ๆ เหมือนกับการเติบโตของดอกไม้คาตะคาโกะ (Katakago) ที่ถึงแม้ว่าจะไม่บานช่วงระยะเวลาที่รวดเร็วแต่มันก็เติบโตขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปี

4.16.9) เพลงมิซึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai) เพลงนี้ได้ปรากฏในภาคที่ 2 ตอนที่ 6 นาทีที่ 8.48 ภายในแอนิเมชันได้กล่าวว่าเพลงมิซึ โนะ เฮ็นไต (Mizu no hentai) เป็นเพลงที่ต้องใช้ทั้งทักษะการบรรเลง การร้อง และการแสดงออก จึงถือเป็นผลงานเอกที่ไม่มีเพลงอื่นสามารถเทียบได้ เพลงนี้ได้ถ่ายทอดโดย อาจารย์อากิระ โดจิมา (Akira Doujima) เนื่องในโอกาสการแข่งขันการบรรเลงโคโตะระดับประเทศ ครั้งที่ 36 ซึ่งเพลงนี้ได้ใช้สะท้อนทักษะอันประณีต และความพยายามในการฝึกฝนบรรเลง

โคโตะของอาจารย์อากิระได้ ดังคำกล่าวของกรรมการว่า “ผู้บรรเลงคนนั้นใส่ใจในตัวโน้ตทุกตัว เทคนิคการขับร้อง และการแสดงออกก็ช่างบริสุทธิ์ แม้จะเป็นโน้ตเพียงตัวเดียว ก็ยังงดงาม สงสัยว่าเธอจะอุทิศตนเพื่อเพลงนี้เลยทีเดียว” การเลือกบทเพลงนี้จึงเปรียบเสมือนการถ่ายทอดความพยายามอย่างหนักในการฝึกฝนของตัวละครจนสามารถบรรเลงโคโตะอย่างชำนาญได้

4.16.10) เพลงฟุตตซึ โนะ โคเซย์ (Futatsu no Kosei) เพลงนี้ได้ถูกแสดงในภาค 1 ตอนที่ 12 นาทีที่ 10 โดยโรงเรียนหญิงล้วนฮิเมะซากะ เพลงนี้ได้ให้บรรยากาศของความกดดัน ด้วยการบรรเลงด้วยจังหวะที่ตูดันตลอดทั้งเพลง โดยผู้ฟังได้กล่าวว่าฟังแล้วเหมือนเจ็บไปทั้งตัว เหมือนกับโดนแทงด้วยหอก ระหว่างการบรรเลงได้มีการแสดงเสียงในใจของผู้บรรเลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความภาคภูมิใจในฝีมือของการบรรเลงโคโตะของโรงเรียนตนเอง

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างโคโตะที่มีผลต่อการเติบโตของตัวละคร

5.1.1) คุราตะ ทาเคโซ (Kurata Takezo) เป็นประธานชมรมโคโตะ เขาเป็นคนขยันและตั้งใจเรียน แต่มีนิสัยชอบทำเรื่องที่สำคัญผิดพลาด ทำให้เข้าโรงเรียนที่ตนเองต้องการไม่ได้ ด้วยนิสัยดังกล่าวทาเคโซจึงเป็นคนที่ไม่ค่อยมีความมั่นใจในตนเองมากนัก และคิดว่าเขาไม่เหมาะสมกับตำแหน่งประธานชมรมโคโตะ คุราตะ เป็นตัวละครผ่านความผิดหวังมาเป็นจำนวนมาก ทั้งพบเจอกับความผิดหวังด้วยตนเอง และจากการดูคนที่ตนเองรักพบเจอกับเหตุการณ์ที่ทำให้ผิดหวัง จนเขาไม่กล้าที่จะตั้งเป้าหมายในชีวิตของตนเอง และยอมโดนผู้อื่นรังแกและดูถูกโดยไม่แสดงการตอบโต้และเมื่อซาโตะตั้งเป้าหมายของชมรมไว้สูงเกินไป เนื่องจากเธอต้องการนำพาชมรมไปเข้าแข่งขันเพื่อเป็นที่ 1 ในระดับประเทศ ทำให้คุราตะแสดงอาการโมโหซาโตะ เนื่องจากเขาไม่ต้องการดูเพื่อนผิดหวัง แต่ในภายหลังเขาก็ได้เติบโตขึ้นไปพร้อมกับกลุ่มเพื่อน และเกิดความกล้าที่จะปกป้องตนเอง กล้าที่จะฝัน รวมถึงกล้าที่จะปกป้องคนที่ตนเองรักรอบตัวอีกด้วย

เหตุผลของการเริ่มบรรเลงโคโตะของคุราตะ เกิดขึ้นในระหว่างที่เขาได้รับชมการแสดงโคโตะของรุ่นพี่ในงานนำเสนอชมรม ทั้งฝีมือการบรรเลงที่ไม่เป็นมืออาชีพของรุ่นพี่ ผนวกกับเครื่องดนตรีที่ชำรุดในระหว่างบรรเลง ทำให้เขารู้สึกเหมือนได้ดูตนเองที่มักผิดพลาดในเรื่องที่สำคัญบ่อย ๆ เป็นสาเหตุทำให้คุราตะตัดสินใจเข้าเป็นสมาชิกของชมรม จนได้เกิดความผูกพันกับรุ่นพี่ และชมรมโคโตะของโรงเรียน เมื่อรุ่นพี่จบการศึกษาไปเขาจึงอยากที่จะปกป้องชมรมดังกล่าว

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครคุราตะกับโคโตะในช่วงแรก เป็นไปในลักษณะของความสุขจากการร่วมบรรเลงโคโตะไปพร้อมกับสมาชิกในชมรม โดยเป็นความสุขที่เกิดจากการบรรเลงในลักษณะของมือสมัครเล่นที่มีข้อผิดพลาด แต่ถึงอย่างไรข้อผิดพลาดดังกล่าวก็ทำให้เขารู้สึกสบายใจขึ้น ชมรมโคโตะจึงเปรียบเสมือนสถานที่ที่เขารู้สึกปลอดภัย จนเวลาผ่านไปคุราตะก็ได้รับบาดเจ็บอีกครั้งเนื่องจากความพ่ายแพ้ในการแข่งขันบรรเลงโคโตะของรุ่นพี่

การบรรเลงโคโตะในช่วงแรกของคุราตะ จึงเป็นไปในลักษณะที่ไม่ได้สนใจการพัฒนาฝีมือมากนัก ต่อมาเมื่อการพัฒนาทักษะมีผลต่อการรักษาสถานะของชมรมโคโตะภายในโรงเรียน คุราตะจึงเริ่มจริงจังกับการฝึกฝนบรรเลงและพัฒนาฝีมือร่วมกับสมาชิกชมรมรุ่นใหม่ ภายหลัง ด้วยความช่วยเหลือทางจิตใจจากเพื่อน ทำให้เขากลับมาตั้งเป้าหมายในชีวิตอีกครั้ง จนในที่สุดเขาก็ได้ตัดสินใจเข้าร่วมแข่งขันการบรรเลงโคโตะ จากความพยายามอย่างหนักของเขาและสมาชิกในชมรม ทำให้สมาชิกชมรมรุ่นเก่า

ยอมรับในฝีมือการบรรเลงโคโตะของชมรมโคโตะ ณ ปัจจุบัน และเชื่อมั่นว่าชมรมโคโตะในปัจจุบันจะรับช่วงต่อในการไประดับประเทศแทนรุ่นของตนได้ โดยรวมแล้วการบรรเลงโคโตะของทาเคโซ จึงเป็นไปในลักษณะของการบรรเลงโคโตะเพื่อปกป้องคนที่ตนเองรัก และเพื่อช่วยเยียวยาบาดแผลทางจิตใจให้กับรุ่นพี่ จนในที่สุดบาดแผลของเขาก็ได้ถูกเยียวยาผ่านการบรรเลงโคโตะร่วมกับสมาชิกในชมรมเช่นกัน

5.1.2) จิกะ คุโด (Chika Kudo) จิกะเป็นตัวละครที่มีนิสัยตรงไปตรงมา จนคนรอบข้างเข้าใจผิดว่ามีนิสัยก้าวร้าว แต่ที่จริงแล้วเขาเป็นคนที่สามารถห่มทุกอย่างเพื่อช่วยเหลือคนอื่นได้ แต่กลับเกิดความรู้สึกเขินอายเมื่อได้รับคำขอบคุณ รวมถึงไม่รู้วิธีแสดงความรู้สึกมากนัก แต่เดิมจิกะถูกบิดาทอดทิ้งและได้รับการเลี้ยงดูจากคุณปู่ แต่ด้วยปมปัญหาภายในใจทำให้เขาตัดสินใจเข้าร่วมกับกลุ่มอันธพาล จนในที่สุดกลุ่มอันธพาลดังกล่าวก็ได้เข้ามารื้อค้นบ้านปู่ของเขา จนเกิดอุบัติเหตุขึ้น และหลังจากอุบัติเหตุไม่นานนัก ปู่ของเขาก็เสียชีวิตลงด้วยโรคหัวใจ โดยความผิดทั้งหมดถูกโยนให้กับจิกะ ทำให้เขาต้องไปอยู่กับน้ำหนัก

จิกะ เป็นตัวละครที่ถูกทุกคนมองว่าไม่สามารถที่จะบรรเลงโคโตะได้ เนื่องจากภาพลักษณ์ที่ดูหยาบคาย จนถูกมองว่าเป็นอันธพาลประจำโรงเรียน แต่ในทางกลับกัน การบรรเลงโคโตะกลับกลายเป็นวิธีที่ทำให้เขาได้สื่อสารอารมณ์ ความรู้สึกที่แท้จริงของตนเองออกมาได้ เนื่องจากเสียงการบรรเลงโคโตะของเขานั้นแตกต่างจากบุคลิกภายนอกโดยสิ้นเชิง เพราะเสียงของเขานั้นเป็นเสียงที่มีความอบอุ่นอ่อนโยนอย่างไม่น่าเชื่อ แต่เดิมจิกะ เป็นคนที่ไม่เชื่อว่าตัวเองจะสามารถทำเรื่องดีเหมือนคนอื่นได้ แต่เพื่อรักษาชมรมของคุณปู่ ทำให้จิกะตัดสินใจเริ่มบรรเลงโคโตะ แต่เมื่อเขาได้เริ่มบรรเลงเครื่องดนตรี กลับทำให้ค่อย ๆ เข้าใจถึงคำพูดที่คุณปู่เคยบอกกับเขาเอาไว้มากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งความสุขจากการได้ร่วมบรรเลงเครื่องดนตรีกับเพื่อน หรือการที่ปู่เคยเชื่อมั่นว่าเขาสามารถบรรเลงโคโตะได้ ถึงแม้การเริ่มบรรเลงดนตรีของเขาจะมีจุดประสงค์เพื่อคนอื่น อย่างการรักษาชมรมเพื่อปู่ของเขา แต่เครื่องดนตรีโคโตะกลับช่วยเขาในการสื่อสารความรู้สึกภายในใจที่เขาไม่กล้าที่จะแสดงออกไป ให้คนภายนอกได้รับรู้ถึงตัวตนที่แท้จริงของเขา

ส่วนในด้านความสามารถทางการบรรเลงเครื่องดนตรี ถึงแม้จิกะนั้นจะเป็นผู้ที่ไม่เคยบรรเลงเครื่องดนตรีมาก่อน แต่การที่มีปู่เป็นช่างทำโคโตะ ทำให้เขาได้คลุกคลีกับเครื่องดนตรี และถือเป็นผู้มีพรสวรรค์ในด้านการบรรเลงดนตรีคนหนึ่ง แต่ถึงอย่างไรเครื่องดนตรีชนิดนี้ก็เป็นเครื่องดนตรีที่ต้องใช้ทักษะการบรรเลงสูง จิกะจึงต้องพยายามอย่างหนักเพื่อที่จะบรรเลงเครื่องดนตรีให้ได้

5.1.3) โฮซึกิ ซาโตะ (Houtsuki Satowa) แต่เดิมซาโตะเป็นผู้สืบทอดโรงเรียนสอนการบรรเลงโคโตะประจำตระกูล ที่มีชื่อว่า “โรงเรียนโฮซึกิ” ในช่วงแรกครอบครัวของเธอมีความสุขเหมือนกับครอบครัวของคนทั่วไป แต่หลังจากการเสียชีวิตของบิดา ทำให้มารดาของซาโตะต้องแบกรับการเป็นผู้นำโรงเรียน และด้วยความคาดหวังในการบรรเลงโคโตะให้สมกับเป็นผู้สืบทอดโรงเรียนชั้นนำของประเทศ ทำให้ซาโตะถูกกดดันอย่าง จนต้องอยู่อย่างสันโดษ และถูกทอดทิ้งจากเด็กวัยเดียวกัน จนซาโตะต้องทอดทิ้งชีวิตในวัยเด็กเพื่อมารดาของเธอ และหนทางเดียวของชีวิตเธอก็คือการก้าวสู่เส้นทางของนักบรรเลงโคโตะอย่างมืออาชีพเท่านั้น เมื่อเวลาผ่านไป ด้วยการทุ่มเทของซาโตะ ทำให้ฝีมือของเธอถือเป็นหนึ่งในผู้บรรเลงโคโตะระดับอัจฉริยะ ที่สามารถเข้าร่วมแข่งขันโคโตะระดับประเทศได้ตั้งแต่อายุยังน้อย ซาโตะ เลือกว่าจะเข้าชมรมโคโตะ เพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว เนื่องจากเธอต้องการที่จะเป็นผู้นำชมรมโคโตะ ในการมุ่งสู่อันดับ 1 ระดับประเทศ เพื่อหนทางสู่สำนักบรรเลงโคโตะมืออาชีพของตนเอง

ครั้งหนึ่งตัวละครโอโตรี คาซึสะ (Otori Kazusa) เคยกล่าวเอาไว้ว่าเธอชื่นชม และยกย่องเสียงที่ดูสูงส่ง และสันโดษ จนเกินกว่าที่คนธรรมดาจะเข้าถึงของซาโตะ และรับไม่ได้ที่เสียงของเธอกลับถูกเปลี่ยนให้อ่อนโยนขึ้น หลังจากที่เข้าชมรมโคโตะของโรงเรียนมัธยมปลายโทคิเสะ การพัฒนาฝีมือของซาโตะในเรื่อง จึงไม่ได้เน้นที่การพัฒนาฝีมือในเชิงเทคนิค แต่การบรรเลงโคโตะเป็นไปเพื่อพัฒนาทักษะในการถ่ายทอดเสียงในใจของเธอ เพื่อสื่อสารออกไปให้กับคนภายนอกได้รับรู้ การบรรเลงโคโตะกับเพื่อนของเธอ จึงเปรียบเสมือนเป็นการขัดเกลาจิตใจของเธอ ให้อ่อนโยนมากขึ้น

5.1.4) คुरुสุ ฮิโระ (Kurusu Hiro) คुरुสุเป็นรองประธานชมรมโคโตะ คुरुสุเคยถูกเพื่อนสนิทถ่มถั่วแก๊งจนทำให้เธอมีนิสัยชอบคิดร้ายต่อผู้อื่น ซึ่งนี่ก็คือเหตุผลที่ทำให้คुरुสุเลือกที่จะเข้าร่วมชมรมโคโตะ เพื่อที่จะทำลายความสัมพันธ์ของสมาชิกในชมรม แต่สุดท้ายทุกอย่างก็ไม่เป็นไปตามแผนการของเธอ ในทางกลับกันแผนการของเธอกลับทำให้สมาชิกในชมรมสนิทสนมกันมากขึ้น แต่ในภายหลังด้วยความเข้าใจในตัวเธอของสมาชิกในชมรม ทำให้คुरुสุได้ยอมเปิดใจให้กับเพื่อนในชมรมในที่สุด ในด้านการบรรเลงโคโตะ ถึงคुरुสุ จะเป็นคนที่เข้าชมรมช้าที่สุด แต่เธอเป็นคนที่มีความรู้พื้นฐานทางการบรรเลงเครื่องดนตรีประเภทเครื่องดีด อย่างโคโตะและกีตาร์มาก่อนแล้ว การเข้าไปบรรเลงร่วมกับสมาชิก และการพัฒนาฝีมือจึงไม่ใช่เรื่องที่ลำบากนัก ในภายหลังเมื่อคुरुสุมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในชมรมแล้วนั้น ชมรมโคโตะสำหรับคुरुสุ จึงเปรียบเสมือนสถานที่ที่ยอมรับในตัวตนของเธอ และเป็นสถานที่ที่มีคนที่พร้อมจะรับฟัง และช่วยปกป้องเธออยู่ ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้คुरुสุอุทิศตนเพื่อชมรมอย่างเต็มที่และเอาเรื่องของชมรมขึ้นมาเป็นอันดับหนึ่งเหนือความรู้สึกของตนเองที่มีต่อคุระตะ

5.1.5) ซาไก มิชิทากะ (Sakai Michitaka) มิซุฮาระ โคตะ (Mizuhara Kota) และอาดาคิ ซานะยาสุ (Adachi Saneyasu) ซาไก มิซุฮาระและอาดาคิตัดสินใจเข้าเป็นสมาชิกชมรมโคโตะเพื่อช่วยเหลือจิ

กะ แต่พวกเขาก็ต้องจำใจต้องฝึกฝนบรรเลงเครื่องดนตรี เนื่องจากชมรมโคโตะ ถูกบังคับให้แสดงฝีมือการบรรเลงให้คนภายในโรงเรียนฟัง

ความสัมพันธ์ของทั้งสามกับเครื่องดนตรีโคโตะเกิดขึ้นเพราะความอยากช่วยเหลือจิกะ คนที่มีบุญคุณต่อทั้งสาม โดยในช่วงแรกนั้นจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าคนทั้งสามไม่ได้สนใจในการบรรเลงโคโตะ หรือไม่มีญาติหรือครอบครัวที่มีความสัมพันธ์กับเครื่องดนตรีแบบตัวละครอื่นเลย และไม่ได้สนใจในเรื่องของการบรรเลงเครื่องดนตรีญี่ปุ่นเลยแม้แต่น้อย แต่ด้วยสถานการณ์ที่บังคับ และด้วยความต้องการที่จะช่วยเหลือพวกพ้อง จึงทำให้พวกเขาพยายามอย่างหนัก จนสามารถบรรเลงเครื่องดนตรีได้ในที่สุด

การบรรเลงเครื่องดนตรีของทั้งสาม จึงแสดงภาพของผู้ที่เริ่มต้นใหม่ได้อย่างชัดเจน ว่าพวกเขาต้องผ่านความกดดัน ความเครียด และต้องฝึกฝนตัวเองอย่างหนักเพียงไร รวมถึงมีเหตุการณ์มากมายที่ทำให้เห็นว่าผู้เริ่มต้นบรรเลงเครื่องดนตรีนั้น ต้องการการสนับสนุนทางกำลังใจ และการช่วยเหลือจากคนรอบข้างมากเพียงไร จึงจะผ่านเหตุการณ์ที่เลวร้ายไปได้

5.2 บทบาทของโคโตะที่นำเสนอในแอนิเมชันเรื่องฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ

จากการศึกษาแอนิเมชันพบว่าบทบาทของโคโตะในแอนิเมชันเรื่องฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะสามารถจำแนกได้ 2 ประเภท ได้แก่ 1) โคโตะใช้เป็นตัวแทนในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่มีตั้งแต่ความสัมพันธ์แบบครอบครัว ความสัมพันธ์ของรุ่นพี่รุ่นน้อง ไปจนถึงความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนล้วนเชื่อมโยงกันไว้ด้วยโคโตะทั้งสิ้น 2) โคโตะในฐานะปมปัญหา และเครื่องมือแก้ไขปมปัญหาภายในแอนิเมชัน รายละเอียดดังนี้

5.2.1) โคโตะใช้เป็นตัวแทนในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ผลของโคโตะที่มีผลต่อความสัมพันธ์ของตัวละครในเรื่องนั้น ไม่ใช่ทุกตัวละครที่เข้ามาอยู่ด้วยกันเพราะอยากบรรเลงเครื่องดนตรี หรือมีความเชี่ยวชาญในการบรรเลงโคโตะมาตั้งแต่แรก อีกทั้งยังมีตัวละครที่ไม่ได้มีความสนใจในเครื่องดนตรี แต่เข้ามาด้วยเหตุผลอื่นอีกด้วย เช่น เข้ามาเพราะต้องการช่วยเพื่อน หรือเข้ามาเพราะต้องการทำลายความสัมพันธ์ภายในชมรมเนื่องจากความอิจฉาริษยาอีกด้วย โดยเฉพาะความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนที่ได้มีโอกาสบรรเลงโคโตะร่วมกัน ถึงแม้ทุกตัวละครจะมีเหตุผลในการเริ่มบรรเลงโคโตะที่แตกต่างกัน แต่สุดท้าย ทุกตัวละครก็เข้าใจกันมากขึ้นผ่านการบรรเลงหรือรับฟังโคโตะ และให้ความสำคัญกับโคโตะเป็นอันดับแรกอยู่เหนือความรู้สึกส่วนตัว ภายในแอนิเมชัน ถึงแม้จะมีการบรรยายภาพความยากของการบรรเลงโคโตะอยู่บ่อยครั้ง แต่ก็ยังมีภาพของการให้กำลังใจซึ่งกันและกันในหมู่เพื่อนอยู่เช่นกัน ในที่นี้ผู้วิจัยจะขอกกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องในเรื่องก่อน เนื่องจากเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นแก่นเรื่องของแอนิเมชันเรื่องนี้ โดย

5.2.1.1) ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้องที่ปรากฏในเรื่อง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคุราตะ และรุ่นพี่ในชมรม ที่ผูกพันกันระหว่างทำกิจกรรมชมรมร่วมกันจนเกิดความสนิทสนมขึ้น

แต่แล้วเมื่อเวลาผ่านไป รุ่นพี่ของเขาได้ตัดสินใจที่จะเข้าร่วมการคัดเลือกตัวแทนในระดับประเทศ แต่ก็ได้ผิดหวังกลับมา จนเกิดเป็นบาดแผลในใจกับทั้งสอง เมื่อเวลาผ่านไปจนรุ่นพี่สำเร็จการศึกษาตน ครูตะจำต้องดูแลชมรมเพียงลำพัง ในช่วงแรกรุ่นพี่ไม่ได้เชื่อมั่นว่าครูตะจะสามารถดูแลชมรมได้ แต่ครูตะก็ได้ทำทุกอย่างออกมาได้เป็นอย่างดีมาก จนรุ่นพี่นั้นเกิดความประหลาดใจ และรู้สึกผิดที่ไม่ได้เชื่อใจเขาในตอนแรก

อีกหนึ่งความสัมพันธ์ของรุ่นพี่และรุ่นน้องที่ปรากฏในเรื่องก็คือความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่อย่างครูตะและครูสุ กับรุ่นน้องในชมรมคนอื่น เนื่องจากทั้งครูตะและครูสุ เป็นนักเรียนในชั้นปีสุดท้าย จึงมีโอกาสนในการเข้าแข่งขันเพียงครั้งเดียวเท่านั้น รุ่นน้องในชมรมนำโดยจิกะจึงพยายามอย่างหนักในการแบ่งเวลาเพื่อฝึกซ้อมบรรเลงเครื่องดนตรีจนแทบไม่ได้พักผ่อน ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เพื่อที่จะพา รุ่นพี่ทั้งสองไปสู่สนามแข่งให้ได้ ความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้องในเรื่องนี้นั้น จึงเต็มไปด้วยความรู้สึกหวังดีซึ่งกันและกัน โดยเป็นไปในลักษณะที่มีความเอื้ออาทร และพยายามปกป้อง สนับสนุนซึ่งกันและกัน

5.2.1.2) ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวที่ปรากฏในเรื่อง ปัจจัยทางครอบครัวเป็นหนึ่งในปมหลักของเนื้อเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัวในเรื่องที่ผู้วิจัยต้องการจะกล่าว ถึงความหมายถึงครอบครัวที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่ด้วยเท่านั้น ก็คือครอบครัวของจิกะ ที่ประกอบด้วยคุณโตะ จิกะ ปู่ของเขา และน้าสาว และครอบครัวของซาโตวะที่ประกอบด้วยมารดาที่เป็นแม่เลี้ยงเดี่ยว โดยความสัมพันธ์ที่ปรากฏในเรื่องแบ่งออกได้เป็นสองแบบ ก็คือความสัมพันธ์ในแบบครอบครัวที่กดดัน และไม่กดดันตัวละครในเรื่อง แบบแรกที่จะกล่าวก็คือตัวอย่างความสัมพันธ์แบบครอบครัวที่ไร้ความกดดัน คือครอบครัวของคุณโตะ จิกะ และคุณปู่ โดยถึงแม้ว่าจิกะจะมีเรื่องทะเลาะวิวาท หรือได้รับบาดเจ็บจากการถูกพ่อทอดทิ้งจนทำให้ไม่มีความสุขในการใช้ชีวิต แต่ถึงอย่างไร คุณปู่ก็ยังคงเชื่อมั่นในตัวเขา และหวังอยู่ตลอดว่าจิกะจะหันไปบรรเลงโคโตะ จนถึงขนาดที่ทำเครื่องดนตรีโคโตะ 13 สายชิ้นดีให้กับจิกะ และเอาไปฝากไว้ที่คุณย่าร้านขายเครื่องดนตรี และด้วยความหวังในด้านดนตรีของปู่ตัวเอง ที่ทำให้จิกะ ตัดสินใจบรรเลงโคโตะเพื่อสานต่อเจตนารมณ์ของคุณปู่ ในอีกด้านหนึ่งก็คือความสัมพันธ์ของครอบครัวของโฮซึกิ ซาโตวะ แต่เดิมซาโตวะเลือกที่จะเริ่มบรรเลงโคโตะเนื่องจากเธอต้องการที่จะใช้เวลาอยู่กับครอบครัวที่อบอุ่นที่ประกอบด้วยซาโตวะ มารดาของเธอ และบิดาผู้เป็นเจ้าของโรงเรียนสอนโคโตะชั้นนำของญี่ปุ่น ก็คือโรงเรียนโฮซึกิ แต่เมื่อเวลาผ่านไป ผู้นำครอบครัวซึ่งเป็นบิดาของซาโตวะได้เสียชีวิตลง มารดาของเธอจึงต้องรับผิดชอบโรงเรียนต่อ แต่ตำแหน่งของผู้หญิงในฐานะผู้นำโรงเรียนนั้นกลับไม่ได้รับความไว้วางใจจากภายนอก มารดาของซาโตวะผู้เป็นอาจารย์สอนโคโตะ จึงจำเป็นต้องสอนให้ซาโตวะบรรเลงโคโตะได้ได้อย่างเป็นมืออาชีพให้เหมาะสมกับตำแหน่งผู้สืบทอดโรงเรียน ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมามารดาของเธอก็เปลี่ยนมาเป็นเข้มงวดกับซาโตวะมากขึ้น



ภาพที่ 22 ภาพของโคโตะที่บริเวณริวเซ็งชิมิซึของจิกะสลักอยู่

ที่มา: <https://www.netflix.com/th/>

จากวิธีสอนที่เต็มไปด้วยความรัก กลายมาเป็นการมุ่งเน้นให้เธอเป็นผู้ชนะการบรรเลงโคโตะระดับประเทศ ชาวโตะะที่รัก และต้องการช่วยมารดาของเธอในการฟื้นฟูความเชื่อใจจากภายนอกกลับมาจึงทุ่มเทชีวิตวัยเด็กในการพัฒนาฝีมือของตนเองอย่างหนัก จนไม่ได้สูงส่งกับเด็กวัยเดียวกันเหมือนเด็กทั่วไป และค่อย ๆ ห่างกับเพื่อนของตนออกมาเรื่อย ๆ สุดท้ายเธอก็ไม่เหลือเพื่อนเลย จนในที่สุดเมื่อเธอเติบโตเป็นวัยรุ่นสุดท้ายแล้ว เธอก็ได้รับความกดดันไม่ไหว และพยายามใช้โคโตะเพื่อเป็นเครื่องมือสื่อความรู้สึกไปสู่มารดาของเธอ โดยใช้วิธีการแสดงความคิดเห็นทั้งหมดออกมาในการแข่งขันโคโตะระดับประเทศ ครั้งที่ 36 แต่จากประสบการณ์ชีวิตที่เต็มไปด้วยความเครียด ความกดดัน และความโดดเดี่ยว กลับทำให้เสียงโคโตะของเธอสื่อความต้องการที่แท้จริงออกไปไม่ได้ จนท้ายที่สุดเธอก็ถูกล้อออกจากบ้าน และถูกถอดออกจากสถานะผู้สืบทอดโรงเรียนโฮซึกิ แต่ถึงอย่างไร ในตอนสุดท้าย เธอก็ประสบความสำเร็จในการสื่อความรู้สึกภายในของเธอผ่านบทเพลงในการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับชาติที่ 32 ของจังหวัดคานางาวะ (Kanagawa) จนมารดาเข้าใจความรู้สึกทั้งหมดของเธอในที่สุด จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของครอบครัวทั้งสอง แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการสืบทอดอาชีพในประเทศญี่ปุ่น โดยไม่ว่าครอบครัวนั้นจะดูแลตัวละครทั้งสองแบบกดดันหรือไม่กดดัน แต่ครอบครัวทั้งสองต่างก็มีความรักในอาชีพของตน และต้องการที่จะให้บุตรหลาน สืบสานเจตนารมต่อไป โดยลักษณะความสัมพันธ์ที่กล่าวข้างต้นเกิดจากปัจจัยย่อย ได้แก่ ปัจจัยทางการศึกษา และปัจจัยทางการเงิน ดังนี้

5.2.1.2.1) ปัจจัยทางการศึกษา สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ค่าแก่ผู้ที่จบการศึกษาจากโรงเรียนที่มีชื่อเสียง เมื่อครุฑะล้มเหลวในการสอบเข้า จึงทำให้น้องชายมองว่าพี่ชายเป็นคนล้มเหลวและเข้าไปมีส่วนร่วมในชมรมโคโตะ เพื่อหลีกเลี่ยงความจริงของครุฑะ และยิ่งโคโตะถูกมอง

ว่าเป็นเครื่องดนตรีของผู้หญิงด้วยแล้ว จึงยังตอกย้ำความอ่อนแอของเขาในสังคมที่ให้คุณค่าแก่ผู้ที่จบการศึกษาจากโรงเรียนที่มีชื่อเสียง

5.2.1.2.2) ปัจจัยทางการเงิน จากสถานการณ์ของครอบครัวของอาจารย์อาภิระ สะท้อนให้เห็นว่าการศึกษาระบบโรงเรียนเครื่องดนตรีโบราณให้มีความชำนาญนั้น จำเป็นที่จะต้องใช้งบสูง เนื่องจากโคโตะเป็นเครื่องดนตรีที่มีราคาสูง อีกทั้งการศึกษาระบบโคโตะในสถาบันที่มีชื่อเสียงนั้น ยังมีค่าใช้จ่ายสูงอีกด้วย ปัจจัยทางการเงินจึงเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้เครื่องดนตรีโบราณชนิดนี้ได้รับความสนใจน้อยลง

5.2.1.3) ความสัมพันธ์ในหมู่เพื่อนที่ปรากฏในเรื่อง แบ่งออกเป็นความสัมพันธ์แบบเพื่อนต่อเพื่อน และความรักแบบหนุ่มสาวที่แสดงออกมาผ่านการกระทำของตัวละคร โดยจะเห็นได้ว่าจิกะมีความพยายามพัฒนาทักษะการบรรเลงดนตรีให้ได้เทียบเท่ากับซาโตะ เพื่อที่จะอยู่เคียงข้างเธอ และคุรุสึที่ยอมรับว่าตนเองนั้นมีใจให้กับทาเคโซ รวมถึงแสดงอาการหึงหวงทาเคโซ แต่ก็บอกอาจารย์ว่าตนเองจะไม่ทำให้เรื่องความรักกระทบต่อการบรรเลงดนตรี ส่วนความสัมพันธ์แบบเพื่อนต่อเพื่อนนั้น ก็คือการที่ทุกคนช่วยกันแก้ปัญหาและไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง ดังในฉากของการเข้าค่ายพักแรม ที่โคโตะไม่สามารถจับจังหวะในการบรรเลงดนตรีได้จนเกิดความเครียด โคโตะจึงได้แอบหนีออกไปฝึกซ้อมในตอนกลางคืนแต่เพื่อนก็เข้าใจผิดคิดว่าเขาหนีกลับบ้านไป จนออกตามหากันอย่างวุ่นวาย หรือในฉากที่อาดาจิไม่สามารถบรรเลงโคโตะ 13 สายได้ จนเกิดความกดดันแต่จิกะและเพื่อนก็ได้ช่วยบรรเลงใหม่ไปพร้อมกับเขาเรื่อย ๆ จนในที่สุด อาดาจิก็สามารถบรรเลงได้ หรือการที่ซาโตะจะยอมที่จะกลับบ้านไปเผชิญหน้ากับมารดาของตน เพื่อขอยืมโคโตะไปให้เพื่อนยืม เป็นต้น จากเหตุการณ์ดังกล่าว สามารถแสดงให้เห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของเพื่อนในเรื่องนี้เป็นไปในรูปแบบที่ต่างคนต่างเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน และไม่ว่าจะเกิดปัญหาส่วนตัว หรือความรู้สึกใด ๆ ขึ้น พวกเขา ก็จะจัดลำดับความสำคัญให้กับการบรรเลงโคโตะ เอาไว้เป็นอันดับหนึ่งเสมอ

5.2.2) โคโตะในฐานะปมปัญหา และเครื่องมือแก้ไขปมปัญหาภายในแอนิเมชัน

ถึงแม้ความสัมพันธ์ที่แย่งของหลายตัวละครภายในเรื่องจะเกิดจากโคโตะ เช่น ตัวละครซาโตะและครอบครัว หรือซาโตะและอาจารย์อาภิระ โดจิมะ ที่ปัญหาทุกอย่างสามารถคลี่คลายในภายหลังจากที่อาจารย์อาภิระได้มีโอกาสเข้าไปสอนบรรเลงโคโตะที่โรงเรียนโทคิสะ อีกทั้งโคโตะ ได้ใช้เป็นเครื่องดนตรีสำหรับการประกอบอาชีพที่สำคัญภายในแอนิเมชัน จากการศึกษาพบว่า ประเด็นหนึ่งของการเกิดความรักของตัวละครที่มีต่อโคโตะ เกิดขึ้นมาจากความรักในอาชีพของตนที่เกี่ยวข้องกับเครื่องดนตรี และได้ส่งต่อความรักของตนสู่รุ่นลูกหลาน

5.3 ปัจจัยที่ทำให้โคโตะไม่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน

เมื่อผู้วิจัยศึกษาแอนิเมชันผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ผู้วิจัยจึงได้แบ่งปัจจัยที่ทำให้โคโตะไม่ได้รับความสนใจ ไว้เป็น 2 กรณี ได้แก่ ปัจจัยที่เกิดจากปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ และปัจจัยทางครอบครัว รายละเอียดดังนี้

5.3.1) ปัจจัยที่เกิดจากปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ เริ่มจากปัจจัยที่เกิดจากปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ ที่ทำให้วัฒนธรรมตะวันตกเข้ามามีบทบาทในประเทศไทยญี่ปุ่นมากขึ้น จนทำให้วัยรุ่นหันไปสนใจวัฒนธรรมสมัยใหม่ และลดความสำคัญของวัฒนธรรมดั้งเดิมลง เช่น ภายในแอนิเมชันในช่วงแรกที่เด็กนักเรียนหันไปให้ความสนใจชมดนตรีสากลแทนชมรมโคโตะ จนชมรมโคโตะเกือบจะถูกยุบทิ้ง ห้องชมรมถูกใช้เป็นแหล่งมั่วสุมของเด็กเกเร ผู้บรรเลงโคโตะถูกดูถูกจากคนภายนอก และในฉากหนึ่งภายในแอนิเมชันที่ทาเคโชถูกสมาชิกชมรมดนตรีสากลรังแกและคำดูถูก แต่จิกะก็ได้เข้ามาช่วยคุราตะ จนสมาชิกชมรมดนตรีสากลล้มเลิกการกระทำดังกล่าว ในอีกด้านหนึ่งแอนิเมชันผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ได้เล่าถึงบรรยากาศของงานนำเสนอชมรมเนื่องในโอกาสการต้อนรับนักเรียนใหม่ของโรงเรียนโทคิเอะ ในช่วงแรกเป็นการนำเสนอชมรมดนตรีสากล นักเรียนในโรงเรียนทุกคนก็ให้ความร่วมมือในการตั้งใจรับชมการแสดงเป็นอย่างดี แต่เมื่อการแสดงได้ดำเนินมาถึงการบรรเลงโคโตะเดี่ยวของทาเคโช ด้วยบทเพลงชั้นพื้นฐานของการบรรเลงโคโตะ นั่นก็คือเพลงโรคุดัน โนะ ชิราเบะ (Rokudan no Shirabe) ในทันทีที่คุราตะเริ่มบรรเลงดนตรี นักเรียนทุกคนก็เริ่มคุยกันตามอัธยาศัยจนเกิดเสียงดัง ไม่ใส่ใจในการแสดงแม้แต่น้อย ทำให้จิกะเกิดอารมณ์โมโหขึ้นและตะโกนต่อว่าคนในโรงเรียน

ต่อมาในขณะที่ชมรมโคโตะที่มีสมาชิกจำนวน 9 คน ได้ขึ้นแสดงบนเวทีครั้งแรกต่อหน้านักเรียนในโรงเรียน ได้มีนักเรียนจำนวนหนึ่งแปลกใจและไม่พอใจ เนื่องจากปกติแล้วชมรมที่ได้ขึ้นแสดงจะเป็นชมรมดนตรีสากล และได้มีนักเรียนกล่าวขึ้นมาว่าเมื่อโคโตะทำการบรรเลงว่า “เสียงโคโตะเป็นอย่างนี้เองหรือ” จากเหตุการณ์ดังกล่าวที่เกิดขึ้นภายในแอนิเมชันผากผันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดจากผลกระทบจากค่านิยมวัฒนธรรมตะวันตก ที่เข้ามาแทนที่วัฒนธรรมดนตรีดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น และเมื่อชมรมโคโตะขึ้นแสดงด้วยเพลงริวเซย์กัน (Ryuseigun) จากคำทำนายของรองอาจารย์ใหญ่ ภายใต้เงื่อนไขว่า ถ้าพวกเขาสามารถบรรเลงโคโตะให้ทั้งโรงเรียนยอมรับได้ ชมรมจะเปิดต่อไปได้ สาเหตุที่รองอาจารย์ใหญ่ทำนายเช่นนั้น เนื่องจากเขาไม่คิดว่าชมรมโคโตะที่เพิ่งจะรวบรวมสมาชิกได้ จะสามารถทำการแสดงที่ทำให้ทั้งโรงเรียนยอมรับได้ อีกทั้งเขายังไม่เชื่อว่าเด็กนักเรียนของเขานั้นรักในการบรรเลงโคโตะจากใจจริง และต้องการที่จะให้ทั้งโรงเรียนเห็นการแสดงการบรรเลงโคโตะที่ไม่ดีจนเห็นพ้องต้องกันว่าชมรมนี้ไม่สมควรที่จะดำเนินต่อไป ภายในแอนิเมชันตอนนี้นั้น จึงสะท้อนว่าไม่ใช่แค่เพียงวัยรุ่นเท่านั้นที่มองไม่เห็นค่าของโคโตะ แต่คนวัยกลางคนอย่างรองอาจารย์ใหญ่ก็ไม่เห็นคุณค่าของวัฒนธรรมดนตรีญี่ปุ่นโบราณเช่นกัน แต่จากการฝึกซ้อมอย่างเอา

จริงเอาใจของสมาชิกในชมรม พวกเขาได้แสดงให้เห็นทั้งโรงเรียนเห็นว่าเสียงของการบรรเลงโคโตะนั้น ไม่ได้มีแต่รูปแบบเสียงแบบโบราณเท่านั้น แต่ยังมีบทเพลงร่วมสมัยที่มีทำนองที่สนุกสนานและด้วยการแสดงนี้เองที่ทำให้นักเรียนในโรงเรียนได้รับรู้ถึงความไพเราะของเสียงการบรรเลงโคโตะ และทำให้ทุกคนในทีมนั้นเห็นสมควรว่าชมรมโคโตะสมควรดำเนินต่อไป

5.4 คุณค่าที่ได้รับจากการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ

ทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ถึงคุณค่าที่เกิดจากการไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก และคุณค่าของดนตรี ดังนี้ **ประการแรก** ก็คือ คุณค่าของปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ ที่ทำให้เกิดการไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก ผู้วิจัยมองว่าสิ่งนี้เป็นเสมือนกับดาบสองคม แม้ปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ จะทำให้วัฒนธรรมตะวันตกไหลเข้ามาจนเกิดการลี้มวัฒนธรรมพื้นถิ่น แต่หากใช้เทคโนโลยีที่เกิดจากปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ อย่างถูกวิธีก็สามารถใช้เป็นเครื่องมือ ทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิมได้รับความสนใจมากขึ้นได้ ผู้วิจัยจึงเห็นประโยชน์ของการไหลเข้ามาของวัฒนธรรมก็คือการเกิดขึ้นของ “แอนิเมชัน”

จากการศึกษาแอนิเมชันฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ (Kono oto tomare) ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า “แอนิเมชัน” ไม่เพียงแต่อธิบายเกี่ยวกับเครื่องดนตรีโคโตะในรูปแบบที่เข้าใจง่ายเท่านั้น แต่ยังสามารถสะท้อนภาพสังคมวัฒนธรรมของญี่ปุ่นออกมาได้ การที่ผู้ชมได้เข้าใจถึงพื้นฐานสังคม ผนวกกับปมปัญหาของตัวละครต่าง ๆ ที่มีความน่าติดตาม ทำให้ผู้ชมไม่อาจละสายตาไปจากแอนิเมชันได้ แอนิเมชันยังทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วม ทั้งอารมณ์สงสาร เห็นใจ เศร้า และสนุกสนานไปกับตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งอารมณ์ความรักที่มีต่อเครื่องดนตรีโบราณ แม้ผู้ชมจะไม่มีประสบการณ์การบรรเลงก็ตาม แอนิเมชันจึงเปรียบเสมือนตัวกลาง ที่ผู้สร้างสามารถใส่สิ่งที่ต้องการสื่อสารเข้าไป และเผยแพร่ไปสู่คนหมู่มาก

ประการที่สอง ดนตรีสามารถใช้เป็นสื่อกลางความรู้สึกแทนคำพูดได้อย่างแยบยล กล่าวคือดนตรีสามารถสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร ณ เวลานั้นได้ โดยไม่ต้องการบทสนทนาเพื่อเสริมความหมายใด ๆ ดังในฉากที่จิกะได้ฟังดนตรีที่ซาโตะบรรเลงในการแข่งขันระดับประเทศ และได้ร้องไห้ออกมาโดยที่ในวิดีโอการแสดงครั้งนั้นซาโตะไม่ได้กล่าวคำพูดอะไรออกมาเลย หรือในฉากการแข่งขันรอบคัดเลือกระดับชาติที่ 32 ของจังหวัดคานางาวะ ที่ทุกคนต่างก็เห็นความพยายามในการฝึกฝนและความสามัคคีของสมาชิกชมรมโคโตะโรงเรียนโทคิเอะ ได้จากเพลงที่เขาบรรเลง โดยตัวละครไม่จำเป็นต้องพรั่งพรูความพยายามในการฝึกของพวกเขาเลยแม้แต่น้อย นอกจากเป็นสื่อกลางแทนคำพูดแล้ว ดนตรียังสามารถสานความสัมพันธ์ของแต่ละตัวละครได้อีกด้วย โดยจากการร่วมบรรเลงดนตรีด้วยกันของตัวละคร ทั้งความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนกับเพื่อน และอาจารย์กับลูกศิษย์ หรือสานสัมพันธ์ภายในครอบครัวก็ตาม ความสัมพันธ์ที่บาดหมางกันทุกความสัมพันธ์ในเรื่องได้ถูกลบล้างด้วยความสุขจากการได้ร่วมตีความกับความสุขที่ได้รับจากการบรรเลง รับฟัง ดนตรีด้วยกันทั้งสิ้น

คุณค่าของแอนิเมชันและดนตรี สรุปลงได้ว่าทั้งสองสามารถทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่ดีได้ทั้งสิ้น โดยดนตรีเป็นตัวกลางแสดงความรู้สึกและ“สื่อแอนิเมชัน” ที่เปรียบเสมือนกับตัวกลางในการนำเสนอ ผู้วิจัยตระหนักถึงคุณค่าของดนตรีและสื่อแอนิเมชัน จึงเห็นว่าประเทศไทย จึงสมควรผลิตสื่อแอนิเมชันที่นำเสนอค่านิยมวัฒนธรรมไทยเดิม และดนตรีดั้งเดิมของไทยเช่นกัน โดยมีตัวละครดำเนินเรื่องตามความเหมาะสมของวงดนตรี และทำให้ปมปัญหาของตัวละครเข้ากับสภาพสังคมไทย รวมถึงนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับวัฒนธรรมดนตรีไทยในปัจจุบัน และให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจถึงวัฒนธรรมดนตรีอย่างแท้จริง ดังในแอนิเมชันเรื่องนี้ที่ประสบความสำเร็จในการสื่อสารถึงคุณค่าของเครื่องดนตรีโคโตะนั่นเอง

5.4 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่องบทบาทของโคโตะ ภายในแอนิเมชันเรื่องฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ พบว่าบทบาทของโคโตะที่ปรากฏภายในเรื่องนี้ 4 ประการ ได้แก่ 1) โคโตะช่วยผสมผสานวัฒนธรรมญี่ปุ่นกับวัฒนธรรมตะวันตก 2) ช่วยสร้างงานให้แก่นักดนตรีโคโตะ 3) เพลงโคโตะภายในแอนิเมชันช่วยสื่ออารมณ์ความรู้สึกให้เหตุการณ์ในเรื่องได้เป็นอย่างดี 4) โคโตะเป็นเครื่องมือในฐานะปมปัญหา และเครื่องมือแก้ไขปมปัญหาภายในแอนิเมชัน ทำให้แอนิเมชันมีความเข้มข้นขึ้น และจากการศึกษาองค์ประกอบของแอนิเมชันพบว่าสื่อแอนิเมชันช่วยสะท้อนวัฒนธรรม โดยเฉพาะวัฒนธรรมดนตรีได้

ผลการศึกษามีความสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น: กรณีศึกษา Hibike! Euphonium โดย สิริยาภรณ์ อินตะชาว (2562) ที่เป็นสารนิพนธ์เกี่ยวกับวงโยธวาทิตที่แตกต่างกับโคโตะที่เป็นเครื่องดนตรีประจำชาติ แต่ถึงอย่างไรแม้จะมีข้อแตกต่างในด้านเนื้อหา แต่วงโยธวาทิตก็อยู่ในฐานะดนตรีเช่นกัน ผลวิจัยจึงมีข้อสรุปสอดคล้องกับผลการศึกษาของบทความวิจัยนี้ คือ ดนตรีสามารถเป็นสื่อกลางในการสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่คำพูดไม่สามารถอธิบายออกมาได้

รวมถึงงานวิจัยเรื่อง Discovering Japan: Anime and Learning Japanese Culture ของ Annie Manion (2005: 1, 2-5) ที่ผลการศึกษาได้กล่าวถึงตัวอย่างความสำเร็จของแอนิเมชันญี่ปุ่นในประเทศอเมริกา และพบว่าผลของการถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านสื่อแอนิเมชันทำให้คนที่ชอบแอนิเมชันญี่ปุ่นนั้น ชอบวัฒนธรรมญี่ปุ่นด้วย จึงถือเป็นอีกหนึ่งผลการวิจัยที่ทำให้ผู้ศึกษาเชื่อว่าสื่อแอนิเมชันเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับถ่ายทอดวัฒนธรรมที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง

สารนิพนธ์เรื่อง บทบาทของโคโตะในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น เรื่อง ฝากฝันไว้ที่เสียงโคโตะ ทำให้เห็นคุณค่าของดนตรี และแอนิเมชันที่มีความสัมพันธ์กัน โดย สื่อแอนิเมชัน สามารถนำมาใช้สะท้อนภาพสังคมวัฒนธรรมดนตรีได้อย่างน่าติดตาม อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและสนุกสนานไปกับตัว

ละคร แม้ผู้ชมจะไม่มีประสบการณ์การบรรเลงโคโตะ แต่ก็สามารถเข้าใจถึงความพยายามในการฝึกฝน และความยากลำบากของนักดนตรี สื่อแอนิเมชันจึงเปรียบเสมือนตัวกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรีได้ ถือเป็นตัวอย่างของการอนุรักษ์วัฒนธรรมของประเทศด้วยวิธีการแบบสมัยใหม่โดยการประยุกต์ใช้ตัวละครภายในแอนิเมชันที่มีตัวละคร และยุคสมัยที่ใกล้เคียงกับปัจจุบันมากขึ้นเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมรุ่นใหม่ ผู้วิจัยจึงเห็นสมควร ที่จะนำเสนอวัฒนธรรมดนตรีไทย และให้ความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้ผู้รับชมเข้าใจถึงวัฒนธรรมดนตรีอย่างแท้จริง ดังในแอนิเมชันเรื่องนี้

บรรณานุกรม

หนังสือ

เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี. (2540). *ดนตรีตะวันออก*. ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Manion, A. (2005). *Discovering Japan: Anime and Learning Japanese Culture*: University of Southern California.

วิทยานิพนธ์

สิริยาภรณ์ อินตะชา. (2562). *บทบาทของดนตรีในภาพยนตร์แอนิเมชันญี่ปุ่น : กรณีศึกษา Hibike! Euphonium* [สารนิพนธ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

วารสาร

ชิษณุพงศ์ ด้วงสุข. (2563). อำนาจละมุน (Soft Power) ที่สะท้อนในภาพยนตร์เยอรมัน Good Bye Lenin!: การใช้มุมมองทางรัฐศาสตร์วิเคราะห์ภาษาและสัญลักษณ์ในภาพยนตร์. *วารสารมนุษยศาสตร์ ฉบับบัณฑิตศึกษา*. 9(2): 53-75

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

Fandom. (2015). Kono Oto Tomare! Wikia! สืบค้นจาก <https://kono-oto-tomare.fandom.com>

Japan, K. W. A Look at the Koto. สืบค้นจาก <https://web-japan.org/>.

Kikuchi, N. Koto by Naoko Kikuchi. สืบค้นจาก <https://www.senzoku-online.jp>.

Malm, W. P. Japanese music. สืบค้นจาก <https://www.britannica.com>.

Sonica. (2015). KOTO 13 User's Manual. สืบค้นจาก <https://sonica.jp>.

Sonica. (2015). KOTO 17 User's Manual. สืบค้นจาก <https://sonica.jp>.

Wiktionary. 箏. สืบค้นจาก <https://ja.wikipedia.org>.

ธนพล ศรีธัญพงศ์ (2560). "มองโลกาภิวัตน์ยุคใหม่ ผ่านแนวคิด digital globalization และ platform business." สืบค้นจาก <https://www.scbeic.com>

ภัทริยา วิริยะศิริวัฒน์. (2559). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables Analysis of narrative in the film Les Misérables. สืบค้นจาก <http://gscm.nida.ac.th> จาก สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

วาตานาเบะ ซินิจิโร. (2009). *雅楽の来た道-遣唐使と音楽*. สืบค้นจาก <https://ci.nii.ac.jp>

สำนักข่าวกรองแห่งชาติ. (2564). ข้อมูลพื้นฐานของต่างประเทศปี 2564. สืบค้นจาก <https://almanac.nia.go.th>.