



สารนิพนธ์

เรื่อง การศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019

โดย

นาย ภูริช พิณจินยม

รหัสนักศึกษา 05610889

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ชื่อสารนิพนธ์	การศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019
ผู้เขียน	ภูริช พินิจนิยม
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์นวัต เลิศแสวงกิจ
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2564

### บทคัดย่อ

สารนิพนธ์ “การศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างการเล่าเรื่อง องค์ประกอบ และเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในฉากสำคัญของภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่องของมาโคโตะ ชินไค โดยมีวิธีการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของเทคนิคทางภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบว่าอัตลักษณ์ของมาโคโตะ ชินไคคือการนำเสนอความรักที่มีอุปสรรคมาขัดแย้งสู่การแยกจากกัน ซึ่งมีโครงสร้างการเล่าเรื่องของมาโคโตะ ชินไค โดยรวมมีการดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์เพื่อเข้าสู่จุดสูงสุดของเรื่อง ในขณะที่บางเรื่องมีการเล่าที่มีความซับซ้อนของเส้นเวลา โดยมีเรื่องราวและความขัดแย้งที่นำเสนอแนวคิดของจิตใจมนุษย์ทั้งหมด และการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่เน้นขนาดภาพ มุมกล้อง และการจัดแสงเงา

**คำสำคัญ :** Makoto Shinkai, มาโคโตะ ชินไค, The Place Promised in Our Early Days, 5 Centimeters Per Second, Children Who Chase Lost Voices, The Garden of Words, Your Name, Weathering with You, ภาพยนตร์อนิเมชัน

## กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เรื่องการศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019 เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450 112 การศึกษาเอกเทศ (Independent Study)

สารนิพนธ์ชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์นวัต เลิศแสวงกิจ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำและให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ได้แก่ นายพีรรัช เทียนหอม ผู้เชี่ยวชาญด้านกิริ-นินโจ นายวรภพ ศรีก้อม (บ้านม้าแสนสุข) และ นายวราฤทธิ์ อมรพงศ์ (มะนาวหวาน) ที่คอยอยู่ทำงานหารู้งามค้ำกันมาทุกค้ำคืน พุดคุยให้กำลังใจผ่านทางดิสคอร์ด รวมทั้งใช้เวลายามคล้ายเคียงร่วมกัน และให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณนางสาววรรณิสา บรรจงปรุที่คอยเป็นกำลังใจในการทำงานของข้าพเจ้าอยู่เสมอ ทำให้ผ่านช่วงเวลาที่ย้อแท้และยากลำบากมาได้

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

ภูริช พิณจินยม

## สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ .....	ค
สารบัญตาราง .....	ฉ
สารบัญรูปภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ .....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.5 วิธีการวิจัย .....	4
บทที่ 2 เอกสารและบทความวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 เอกสารและบทความที่เกี่ยวกับมาโคโตะ ซินไค .....	5
2.1.1 ประวัติของผู้กำกับ มาโคโตะ ซินไค .....	5
2.1.2 ผลงานอนิเมชันทั้งหมดของมาโคโตะ ซินไค .....	6
2.1.3 เอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับความสำเร็จของมาโคโตะ ซินไค .....	10
2.1.4 เอกสารและบทความเกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจของมาโคโตะ ซินไค.....	11
2.1.5 เอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์และเทคนิคของมาโคโตะ ซินไค	13
2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและแนวคิด .....	21
2.2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง.....	21
2.2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับสัจนิยมมหัศจรรย์ .....	25
2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับอัตลักษณ์.....	26



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับเทคนิคทางภาพยนตร์ .....	28
2.2.5 ทฤษฎีการวิเคราะห์และวิจารณ์ .....	37
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>40</b>
3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล .....	40
3.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ .....	40
3.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ .....	40
3.2 เครื่องมือที่ใช้ .....	40
3.3 วิธีการศึกษา .....	42
3.4 วิเคราะห์ข้อมูล .....	42
3.5 การนำเสนอ .....	42
<b>บทที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูล .....</b>	<b>43</b>
4.1 The Place Promised in Our Early Days (2004) .....	43
4.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	44
4.1.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ .....	56
4.2 5 Centimeters Per Second (2007) .....	63
4.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	63
4.2.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ .....	74
4.3 Children Who Chase Lost Voices (2011) .....	79
4.3.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	79
4.3.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ .....	90
4.4 The Garden of Words (2013) .....	95
4.4.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	95

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.4.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ .....	104
4.5 Your Name (2016) .....	112
4.5.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	112
4.5.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ .....	130
4.6 Weathering with You (2019).....	139
4.6.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	139
4.6.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ .....	159
4.7 การวิเคราะห์เปรียบเทียบภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง .....	169
4.7.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	169
4.7.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในฉากสำคัญ .....	180
4.7.3 องค์ประกอบของเรื่อง.....	183
<b>บทที่ 5 อภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ .....</b>	<b>185</b>
5.1 อภิปรายผลการศึกษา.....	185
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	188
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>189</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1: ตารางแสดงผลงานอนิเมชันทั้งหมดของมาโคโตะ ชินไค.....	6
ตารางที่ 2: ตารางแสดงเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
ตารางที่ 3: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง The Place Promised in Our Early Days.....	45
ตารางที่ 4: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากจุดเริ่มต้นของคำสัญญา.....	58
ตารางที่ 5: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากซาบิรุที่ติดอยู่ในโลกความฝัน.....	60
ตารางที่ 6: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากฮิโรกิและซาบิรุได้พบกันที่สุดในโลกความฝัน.....	62
ตารางที่ 7: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคากินั่งรถไฟไปหาอาจารย์ที่สถานีอิวะฟูเนะ .....	75
ตารางที่ 8: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคากิตัดสินใจก้าวเดินต่อไปในชีวิต.....	78
ตารางที่ 9: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง Children Who Chase Lost Voices.....	81
ตารางที่ 10: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากชินช่วยอาสึนะจากพวกอิโซคุ.....	91
ตารางที่ 11: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากการคืนชีพของลิซ่า.....	93
ตารางที่ 12: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง The Garden of Words.....	96
ตารางที่ 13: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคาโอะวัดขนาดเท้าของยูคาริ.....	106
ตารางที่ 14: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคาโอะไปมีเรื่องกับพวกรุ่นพี่ที่ทำให้ยูคาริต้องลาออก.....	108
ตารางที่ 15: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากการสารภาพความรู้สึกของยูคาริ.....	111
ตารางที่ 16: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง Your Name.....	115
ตารางที่ 17: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากช่วงการสลับร่างของทากิและมิสึฮะ.....	133
ตารางที่ 18: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทากิและมิสึฮะได้พบกันอีกครั้งในช่วงเวลาคะตะวาเระโดคิ.....	135
ตารางที่ 19: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทากิและมิสึฮะที่ได้พบกันอีกครั้งหลังจากตามหากันมานาน.....	137
ตารางที่ 20: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง Weathering with You.....	141
ตารางที่ 21: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากการทำงานเป็นสาวฟ้าใสของอินะ.....	161

ตารางที่ 22: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากโศดากะวังสุดชีวิตเพื่อที่จะไปสถานที่ที่อื่นะ อยู่.....	163
ตารางที่ 23: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากที่โศดากะพยายามขัดขืนตำรวจเพื่อที่จะไป หาฮิโนะให้ได้.....	164
ตารางที่ 24: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากโศดากะมาที่ไอฮิงังเพื่อพาฮิโนะกลับไป...168	
ตารางที่ 25: ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่อง.....	169
ตารางที่ 26: ตารางเปรียบเทียบแก่นเรื่อง.....	172
ตารางที่ 27: ตารางเปรียบเทียบความขัดแย้ง.....	173
ตารางที่ 28: ตารางเปรียบเทียบตัวละคร.....	174
ตารางที่ 29: ตารางเปรียบเทียบฉาก.....	176
ตารางที่ 30: ตารางเปรียบเทียบมุมมองในการเล่าเรื่อง.....	179
ตารางที่ 31: ตารางเปรียบเทียบเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในฉากสำคัญ.....	180
ตารางที่ 32: ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่อง.....	183

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 : Monochromatic Color Scheme.....	33
ภาพที่ 2: Analogous Color Scheme.....	34
ภาพที่ 3: Complementary Color Scheme.....	34
ภาพที่ 4: Triadic Color Scheme.....	35
ภาพที่ 5: Split-complementary color scheme.....	36
ภาพที่ 6: Tetradic color scheme.....	36
ภาพที่ 7: ไปสเตอร์ของ The Place Promised in Our Early Days.....	43
ภาพที่ 8: ฮีโรกิ ฟุจิซาวะ.....	46
ภาพที่ 9: ทาคุยะ ชิราคาวะ.....	47
ภาพที่ 10: ซายูริ ซาวาทาริ.....	48
ภาพที่ 11: โอคาเบะ.....	48
ภาพที่ 12: ศาสตราจารย์โทมิซาว่า.....	49
ภาพที่ 13: มากิ คาซาฮาระ.....	49
ภาพที่ 14: ป่าอามางะ.....	50
ภาพที่ 15: โรงเรียนของพวกฮีโรกิ.....	50
ภาพที่ 16: สถานีรถไฟ.....	51
ภาพที่ 17: บนรถไฟ.....	51
ภาพที่ 18: โรงงานเอปิชิ.....	51
ภาพที่ 19: โรงงานและสถานีร้าง.....	52
ภาพที่ 20: หอคอยเอโซะ.....	52
ภาพที่ 21: ห้องผู้ป่วยที่ซายูริเคยอยู่.....	53
ภาพที่ 22: ศูนย์ปฏิบัติการวิจัยข้อมูลพิเศษระหว่างสงคราม.....	53
ภาพที่ 23: ฉากในอดีตที่ซายูริและทาคุยะคุยกัน.....	54
ภาพที่ 24: ภาพในอดีตของซายูริและฮีโรกิ.....	54
ภาพที่ 25: ศาสตราจารย์โทมิซาว่า เด็กหญิงปริศนา และโอคาเบะในอดีต.....	55

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 26: เด็กสาวปริศนากำลังวิ่งตามเครื่องบินที่พวกโทมิซาว่าเป็นคนสร้าง.....	55
ภาพที่ 27: โลกในความฝัน.....	55
ภาพที่ 28: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS).....	56
ภาพที่ 29: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	57
ภาพที่ 30: มุมกล้องแบบ Low angle shot.....	57
ภาพที่ 31: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และ โครงสี Complementary.....	57
ภาพที่ 32: มุมกล้องแบบ Normal angle shot.....	59
ภาพที่ 33: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	59
ภาพที่ 34: มุมกล้องแบบ Low angle shot และแสงแบบ Low Key.....	59
ภาพที่ 35: แสง Lens Flare.....	61
ภาพที่ 36: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS).....	61
ภาพที่ 37: มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot และ Low angle shot.....	61
ภาพที่ 38 : โปสเตอร์ของ 5 Centimeters Per Second.....	63
ภาพที่ 39: ทาคากิ โทโนะ.....	65
ภาพที่ 40: อาคาริ ชิโนฮาระ.....	66
ภาพที่ 41: คานาเอะ สุมิตะ.....	67
ภาพที่ 42: ริสะ มิสุโนะ.....	68
ภาพที่ 43: มิโฮะ สุมิตะ.....	68
ภาพที่ 44: ยูอิจิ.....	69
ภาพที่ 45 และ 46: ต้นซากุระ.....	69
ภาพที่ 47: ชายหาดนาคายามะ.....	70
ภาพที่ 48: โรงเรียนประถม.....	70
ภาพที่ 49: รถไฟ.....	71
ภาพที่ 50: สถานีอิวะฟูเนะ.....	71
ภาพที่ 51: โรงเรียนมัธยมต้นมินามิทาเนะ.....	71

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 52: โรงเรียนมัธยมปลายทาเนะกาชิมะ.....	72
ภาพที่ 53: ทางข้ามทางรถไฟสายโอตะเคียว.....	72
ภาพที่ 54: ทางข้ามทางรถไฟซังกุบาชิ สาย 3.....	72
ภาพที่ 55: ช่วงเวลาในวัยเด็กระหว่างทาคากิและอาคาริ.....	73
ภาพที่ 56: ภาพสะท้อนจิตใจของทาคากิ.....	73
ภาพที่ 57: มุมกล้องแบบ Point of view (POV).....	74
ภาพที่ 58 และ 59: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	75
ภาพที่ 60: การจัดแสงและเงาแบบ Low Key.....	75
ภาพที่ 61: เทคนิค Rack Focus.....	77
ภาพที่ 62: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	77
ภาพที่ 63: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	77
ภาพที่ 64: มุมกล้อง Low angle shot.....	77
ภาพที่ 65: โปสเตอร์ของ Children Who Chase Lost Voices.....	79
ภาพที่ 66: อาสึนะ วาตาเสะ.....	82
ภาพที่ 67: ชิน คานัน เพรเชส.....	82
ภาพที่ 68: ริวจิ โมริซากิ.....	83
ภาพที่ 69: ชุน คานัน เพรเชส.....	83
ภาพที่ 70: คุณแม่ของอาสึนะ.....	84
ภาพที่ 71: ลิซ่า โมริซากิ.....	84
ภาพที่ 72: คุณพ่อของอาสึนะ.....	85
ภาพที่ 73: อาคารธา.....	85
ภาพที่ 74: ฟินิสเทอร์รา.....	86
ภาพที่ 75: ประตู่แห่งชีวิตและความตาย.....	86
ภาพที่ 76: บ้านของอาสึนะ.....	87
ภาพที่ 77: โรงเรียน.....	87
ภาพที่ 78: ฐานทัพลับของอาสึนะ.....	88
ภาพที่ 79: หมู่บ้านอาเมารอท.....	88

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 80: ฉากความทรงจำของริวจิและภรรยาของเขา.....	89
ภาพที่ 81 และ 82: ฉากเล่าอดีตของอาการ์ธา.....	89
ภาพที่ 83: การเคลื่อนกล้องแบบ Tracking.....	90
ภาพที่ 84: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	91
ภาพที่ 85: การใช้ Lens Flare.....	91
ภาพที่ 86: มุมกล้องแบบ Low angle shot.....	92
ภาพที่ 87: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	93
ภาพที่ 88: มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot.....	93
ภาพที่ 89: โปสเตอร์ของเรื่อง The Garden of Words.....	95
ภาพที่ 90: ทาคาโอะ อาคิซึกิ.....	97
ภาพที่ 91: ยูคาริ ยูกินะ.....	98
ภาพที่ 92: โซโกะ ไอซาวะ.....	99
ภาพที่ 93: โซอิจิโร่ อิโต้.....	99
ภาพที่ 94: เรย์มิ อาคิซึกิ.....	100
ภาพที่ 95: โซตะ อาคิซึกิ.....	100
ภาพที่ 96: ริกะ เทระโมโตะ.....	101
ภาพที่ 97: ศาลาในสวนสาธารณะชินจูกุ.....	101
ภาพที่ 98: โรงเรียน ม.ปลาย.....	102
ภาพที่ 99: บ้านของทาคาโอะ.....	102
ภาพที่ 100: ห้องพักของยูคาริ.....	103
ภาพที่ 101: บันไดตึกอะพาร์ตเมนต์.....	103
ภาพที่ 102: ขนาดภาพแบบ Close UP (CU).....	104
ภาพที่ 103: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	105
ภาพที่ 104: มุมกล้องแบบ Point of view (POV).....	105
ภาพที่ 105: เทคนิค Rack focus.....	105
ภาพที่ 106: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	107



## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 107: ขนาดภาพแบบ Medium Shot (MS).....	107
ภาพที่ 108: มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot.....	107
ภาพที่ 109: การจัดแสงและเงาแบบ Low Key.....	108
ภาพที่ 110: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	109
ภาพที่ 111: มุมกล้องแบบ Low angle shot.....	109
ภาพที่ 112: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS).....	109
ภาพที่ 113: ขนาดภาพแบบ Close UP (CU).....	110
ภาพที่ 114: การจัดแสงเงาแบบ Low Key.....	110
ภาพที่ 115: การจัดแสงและเงาแบบ High Key.....	110
ภาพที่ 116: โปสเตอร์ของ Your Name.....	112
ภาพที่ 117: มิสึฮะ มิยามิซึ.....	116
ภาพที่ 118: ทากิ ทาจิบานะ.....	117
ภาพที่ 119: คัตสึฮิโกะ เทะชิกาวาระ.....	117
ภาพที่ 120: ซายากะ นาโทริ.....	118
ภาพที่ 121: โยทสึฮะ มิยามิซึ.....	119
ภาพที่ 122: มิกิ โอคุเดระ.....	119
ภาพที่ 123: สึคาสะ ฟุจิอิ.....	120
ภาพที่ 124: ฮิโตฮะ มิยามิซึ.....	120
ภาพที่ 125: ซินตะ ทาคากิ.....	121
ภาพที่ 126: โทซึกิ มิยามิซึ.....	121
ภาพที่ 127: ฟุตาบะ มิยามิซึ.....	122
ภาพที่ 128: ยูคาริ ยูกิโนะ.....	122
ภาพที่ 129: โกะชินไต.....	123
ภาพที่ 130: ทะเลสาบอโตโมริ.....	123
ภาพที่ 131: ศาลเจ้ามิยามิซึ.....	124
ภาพที่ 132: โรงเรียนมัธยมปลายจินกุ.....	124

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 133: เมืองอิตโมริ.....	125
ภาพที่ 134: โรงเรียนมัธยมปลายอิตโมริ.....	125
ภาพที่ 135: ห้องของมิสึฮะ.....	126
ภาพที่ 136: ห้องของทากิ.....	126
ภาพที่ 137: ร้านอาหารอิตาเลียน.....	127
ภาพที่ 138: บนรถไฟ.....	127
ภาพที่ 139: บ้านไดส์แดง.....	128
ภาพที่ 140: ฉากย้อนเวลา.....	128
ภาพที่ 141: คะตะวาเระโดคิ.....	129
ภาพที่ 142 และ 143: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	130
ภาพที่ 144: ขนาดภาพแบบ Extreme Close UP (ECU).....	130
ภาพที่ 145: มุมกล้องแบบ Point of view (POV).....	131
ภาพที่ 146: ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS).....	131
ภาพที่ 147: มุมกล้องแบบ Low angle shot.....	131
ภาพที่ 149 และ 150: เทคนิค Time-Lapse.....	132
ภาพที่ 151: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	132
ภาพที่ 152: การแบ่งภาพแบบ Split Screen และ โครงสีแบบ Complementary.....	133
ภาพที่ 153: เทคนิคการ Blur ขอบ.....	134
ภาพที่ 154: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS).....	134
ภาพที่ 155 และ 156: การใช้ Lens Flare แบ่งโลกที่ทากิและมิสึฮะอยู่.....	134
ภาพที่ 157: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และแสงเงาแบบ Low Key.....	135
ภาพที่ 158: ขนาดภาพแบบ Extreme Close UP (ECU).....	136
ภาพที่ 159 และ 160: มุมกล้องแบบ Low angle shot.....	136
ภาพที่ 161: มุมกล้องแบบ High angle shot.....	137
ภาพที่ 162 และ 163: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU).....	137
ภาพที่ 164: โปสเตอร์ของ Weathering with You.....	139
ภาพที่ 165: ฮินะ อามาโนะ.....	142

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 166: โฮตาคะ โมริชิมะ.....	143
ภาพที่ 167: เคสุเกะ สุกะ.....	144
ภาพที่ 168: นัตสึมิ สุกะ.....	145
ภาพที่ 169: นากิ อะมาโนะ.....	145
ภาพที่ 170: อาสึเกะ มามิยะ.....	146
ภาพที่ 171: คุณแม่ของอาสึเกะ.....	146
ภาพที่ 172: โมกะ.....	147
ภาพที่ 173: คานะ ซากุระ.....	147
ภาพที่ 174: อายาเนะ ฮานะซาว่า.....	148
ภาพที่ 175: ยาสึอิ.....	148
ภาพที่ 176: ทาคาชิ ทาโค.....	149
ภาพที่ 177: เคนทาโร่ อารากิ.....	149
ภาพที่ 178: คิมุระ.....	150
ภาพที่ 179: เมกุมิ อามาโนะ.....	150
ภาพที่ 180: ฟุมิ ทาจิบานะ.....	151
ภาพที่ 181: ทากิ ทาจิบานะ.....	151
ภาพที่ 182: มิสึฮะ มิยามิซุ.....	152
ภาพที่ 183: โยะฮิฮะ มิยามิซุ.....	152
ภาพที่ 184: ซายากะ นาโทริ และคัตสึฮิโกะ เทชิกาวาระ.....	153
ภาพที่ 185: โอฮิกัง.....	153
ภาพที่ 186: ดาดฟ้าตึกโยโยจิ ไคคัง.....	154
ภาพที่ 187: บริษัท K&A.....	154
ภาพที่ 188: โรงพยาบาลศูนย์ JR โตเกียว.....	155
ภาพที่ 189: ตลาดนัด.....	155
ภาพที่ 190: คาเฟ่มิโนรุ กินซ่า.....	156
ภาพที่ 191: ร้านเครื่องประดับ MocA.....	156
ภาพที่ 192: ตึกรูปงิฮิลส์.....	156

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 193: สนวนสาธารณะชิบะ.....	157
ภาพที่ 194: อะพาร์ตเมนต์ของฮินะ.....	157
ภาพที่ 195: เนินทางขึ้นใกล้สถานีทาบาตะ.....	158
ภาพที่ 196: ช่วงการเล่าตำนานเกี่ยวกับมิโกะและเทพเจ้า.....	158
ภาพที่ 197: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS).....	159
ภาพที่ 198: มุมกล้อง Low angle shot.....	160
ภาพที่ 199: การ Dolly กล้องผสมกับมุมกล้อง Bird's eye view.....	160
ภาพที่ 200: การไล่แสงและเงาด้วย CGI.....	160
ภาพที่ 201: การ Tilt และภาพขนาด Extreme Long Shot (ELS).....	162
ภาพที่ 202: การ Tracking.....	162
ภาพที่ 203: ขนาดภาพแบบ Close Up (CU).....	162
ภาพที่ 204: ขนาดภาพ Close Up (CU).....	163
ภาพที่ 205 และ 206: ขนาดภาพ Extreme Close UP (ECU).....	164
ภาพที่ 207: มุมกล้องแบบ Low angle shot.....	164
ภาพที่ 208: มุมกล้อง High angle shot.....	164
ภาพที่ 209: มุมกล้อง Bird's eye view และ โครงสีแบบ Monochromatic.....	166
ภาพที่ 210: ขนาดภาพ Close Up (MCU).....	166
ภาพที่ 211: ขนาดภาพ Extreme Close UP (ECU).....	166
ภาพที่ 212: ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU).....	167
ภาพที่ 213: ขนาดภาพ Extreme Long Shot (ELS).....	167
ภาพที่ 214: ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU).....	167

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

งานภาพยนตร์อนิเมชัน เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้ภาพนิ่งหลายๆ มาต่อกันด้วยความเร็วสูง มีทั้งที่ใช้มีวาดและใช้งานกราฟิกคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย นอกจากงานภาพแล้วด้านเนื้อเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันไม่เพียงแต่ขายให้กับเด็กเท่านั้นแต่ยังมีเนื้อหาที่กินใจหรือสอดแทรกปรัชญาที่เหมาะสมกับวัยอื่นๆ ด้วยเช่นกัน แต่ก็ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของผู้สร้างหรือการตลาด ภาพยนตร์อนิเมชันไม่เพียงเป็นแค่การ์ตูนแต่มันคือผลงานภาพยนตร์ประเภทหนึ่งเช่นเดียวกัน ในปัจจุบันงานภาพยนตร์อนิเมชันเป็นผลงานที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในระดับโลก ผลงานที่ออกมาทั้งในรูปแบบของ 3D และ 2D ซึ่งประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่โดดเด่นในงานอนิเมชันที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง จากการส่งออกวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนี้เองทำให้ลายเส้นและงานภาพที่มีเอกลักษณ์สร้างชื่อเสียงและภาพจำให้แก่คนทั่วโลก

มาโคโตะ ชินไค หรือชื่อเดิมของเขา มาโคโตะ นิอัสึ เป็นหนึ่งในผู้กำกับงานอนิเมชันที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งในญี่ปุ่น เกิดเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 1973 ปัจจุบันมีอายุ 48 ปี เกิดในจังหวัดนางาโนะ เรียนจบด้านวรรณกรรมญี่ปุ่นจากมหาวิทยาลัยชูโอะ ในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1994 แม้จะเป็นคนที่ไม่เกี่ยวข้องกับการทำอนิเมชัน แต่ก็เป็นที่บ่มเพาะความสามารถด้านการเล่าเรื่องและการใช้ถ้อยคำที่เป็นเอกลักษณ์ในอนิเมชันหลายๆ เรื่องของเขา หลังจากเรียนจบชินไคได้เข้าทำงานในตำแหน่ง Graphic designer ในบริษัทเกมอย่าง Nihon Falcom ทำให้เขาได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมด้านกราฟิก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาช่วยทำอนิเมชันในผลงานของเขาในเวลาต่อมา ปัจจุบันมาโคโตะ ชินไคทำงานอยู่ที่บริษัทผลิตผลงานอนิเมชันอย่าง CoMix Wave Films Inc. ตัวของเขานั้นมีความสามารถที่หลากหลาย ทั้งเป็น อนิเมเตอร์, ผู้กำกับ, นักเขียนบท, และออกแบบงานกราฟิก จนทำให้งานแต่ละเรื่องของเขาล้วนออกมามีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะงานภาพอนิเมชันและภาพฉากที่สวยงาม จนทำให้เขาได้ฉายาว่า “ห้วง ก้า ไหว่ แห่งประเทศญี่ปุ่น”

อนิเมชันเรื่องแรกในชีวิตของมาโคโตะ ชินไค ที่เป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ของเขาต่อไป คือเรื่อง Other worlds (1997) เป็นอนิเมชันขนาดสั้นที่มีความยาว 1 นาทีครึ่ง แต่ผลงานที่ทำให้เขาเริ่มมีชื่อเสียงในวงการอนิเมชันเลยก็คือการชนะเลิศในงาน DoGA CG Animation Contest ด้วยอนิเมชันเรื่อง She and her cat (1999) อนิเมชันขนาดสั้นความยาว 4 นาที 45 วินาที

จากการชนะเลิศในครั้งนี้อเองตัวเขาได้ตัดสินใจที่จะเข้ามาทำงานในวงการอนิเมชันอย่างเต็มตัว ในปี 2001 เขาได้ลาออกจากบริษัท Nihon Falcom แล้วหันมาทุ่มเทให้กับการทำอนิเมชันของตัวเอง เรื่อง Voice of a distant star (2001) อนิเมชันความยาว 25 นาที โดยเขาใช้เวลาในการทำถึง 7 เดือนด้วยเพียงตัวคนเดียว สร้างความตกตะลึงให้กับคนดูด้วยคุณภาพผลงานของเขา จนได้รับรางวัล Best Media ในงาน Seiun Award ปี 2003 และรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม ในงาน AMD Award ครั้งที่ 8 อีกด้วย ผลงานเรื่องนี้ยิ่งทำให้ชื่อเสียงของ มาโคโตะ ซินไค เป็นที่ยอมรับมากขึ้น จนถูกขนานนามว่า “ฮายาโอะ มียาซากิ คนต่อไป”

ตั้งแต่ปี 2004 จนถึง 2019 มาโคโตะ ซินไค มีภาพยนตร์อนิเมชันของตัวเองทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ The Place Promised in Our Early Days (2004), 5 Centimeters Per Second (2007), Children Who Chase Lost Voices (2011), The Garden of Words (2013), Your Name (2016), และ Weathering With You (2019) ซึ่งล้วนแต่เป็นผลงานที่มีคุณภาพและมีเอกลักษณ์อย่างเด่นชัด ทั้งในด้านงานภาพ เสียง และด้านเนื้อเรื่อง โดยงานของมาโคโตะ ซินไค ไม่เพียงแต่สร้างชื่อเสียงเพียงแค่นี้ในประเทศญี่ปุ่น แต่งานของเขาเองก็มีชื่อเสียงในระดับโลกเช่นกัน

ในผลงานภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินไค มีองค์ประกอบพื้นฐานอย่าง “การเล่าเรื่อง” ซึ่งงานภาพยนตร์อนิเมชันนั้นไม่เพียงแต่มีภาพที่ไหลลื่นเท่านั้น แต่การถ่ายทอดเรื่องราวก็เป็นสิ่งที่สำคัญเช่นกัน การเล่าเรื่องจึงเป็นกลวิธีการนำเสนอที่จะช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อออกมาและเพลิดเพลินไปกับผลงานนั้นได้ ซึ่งหากจะศึกษาการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ทั่วไปแล้วจะต้องวิเคราะห์จากองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง ซึ่งจะประกอบไปด้วย 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นเรื่อง (Theme) 3. ความขัดแย้ง (Conflict) 4. ตัวละคร (Character) 5. ฉาก (Setting) 6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) นอกจากองค์ประกอบเหล่านี้แล้ว ในแต่ละภาพยนตร์นั้นล้วนแต่มีการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่หลากหลาย ซึ่งเทคนิคภาพยนตร์นี้จะช่วยสร้างอัตลักษณ์อันโดดเด่นให้แก่ผลงานของผู้กำกับเช่นเดียวกัน โดยทั่วไปในแต่ละผลงานที่มีอัตลักษณ์อันโดดเด่นเป็นของตัวเอง จะสร้างภาพจำที่เมื่อผู้ชมได้เห็นแล้วจะต้องรู้ทันทีว่าผลงานนี้คือผลงานของใคร และในผลงานภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินไคเองก็มีการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์อันโดดเด่นเช่นกัน

จากที่กล่าวมาข้างต้นและความน่าสนใจของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินไค ผู้กำกับมากฝีมือนี้เอง ผู้วิจัยจึงอยากที่จะศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินไค ทั้ง 6 เรื่อง ศึกษาเปรียบเทียบลักษณะร่วมและลักษณะที่แตกต่างกัน และศึกษาองค์ประกอบและเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ก่อให้เกิดอัตลักษณ์ในผลงานของมาโคโตะ ซินไค

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ในด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง

1.2.2 เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและเทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากสำคัญของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง

1.2.3 เพื่อศึกษาเปรียบเทียบลักษณะร่วมและลักษณะที่แตกต่างกันในภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง

## 1.3 ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.3.1 ทำให้ทราบถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง

1.3.2 ทำให้เข้าใจถึงเทคนิคทางภาพยนตร์ที่มาโคโตะ ชินไคใช้ในฉากสำคัญและองค์ประกอบของเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่อง

1.3.3 ทำให้ทราบและเข้าใจถึงลักษณะร่วมและลักษณะที่แตกต่างกันในภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

1.4.1 ศึกษาผ่านภาพยนตร์อนิเมชันของ มาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019 ได้แก่ The Place Promised in Our Early Days (2004), 5 Centimeters Per Second (2007), Children Who Chase Lost Voices (2011), The Garden of Words (2013), Your Name (2016), และ Weathering with You (2019) ในรูปแบบเสียงพากย์ญี่ปุ่นซับไทย

1.4.2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษเท่านั้น

1.4.3 ศึกษาเปรียบเทียบภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไคในด้านของโครงสร้างการเล่าเรื่อง เทคนิคทางภาพยนตร์ และองค์ประกอบของเรื่องเท่านั้น

1.4.4 เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 เอกสารที่นำมาทบทวนวรรณกรรมจึงนำมาจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น

## 1.5 วิธีการวิจัย

1.5.1 เก็บข้อมูลจากการรับชมภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่องของมาโคโตะ ชินไค ตั้งแต่ ปี 2004-2019

1.5.2 นำสิ่งที่ได้จากการรับชมมาวิเคราะห์ร่วมกับเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่ผู้วิจัยได้ศึกษา

1.5.3 สรุปผลที่ได้จากการศึกษา



## บทที่ 2

### เอกสารและบทความวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 เอกสารและบทความที่เกี่ยวกับมาโคโตะ ซินไค

##### 2.1.1 ประวัติของผู้กำกับ มาโคโตะ ซินไค

มาโคโตะ ซินไค หรือชื่อเดิมของเขา มาโคโตะ นิอิชิ เป็นหนึ่งในผู้กำกับงานอนิเมชันที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งในญี่ปุ่น เกิดเมื่อวันที่ 9 กุมภาพันธ์ 1973 ปัจจุบันมีอายุ 48 ปี เกิดในจังหวัดนางาโนะ เรียนจบด้านวรรณกรรมญี่ปุ่นจากมหาวิทยาลัยชูโอะ ในกรุงโตเกียวเมื่อปี 1994 แม้จะเป็นคนที่ไม่เกี่ยวข้องกับการทำอนิเมชัน แต่ก็เป็นที่บ่มเพาะความสามารถด้านการเล่าเรื่องและการใช้ถ้อยคำที่เป็นเอกลักษณ์ในอนิเมชันหลายๆ เรื่องของเขา หลังจากเรียนจบซินไคได้เข้าทำงานในตำแหน่ง Graphic designer ในบริษัทเกมอย่าง Nihon Falcom ทำให้เขาได้เรียนรู้การใช้โปรแกรมด้านกราฟิก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นในการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาช่วยทำอนิเมชันในผลงานของเขาในเวลาต่อมา ปัจจุบันมาโคโตะ ซินไคทำงานอยู่ที่บริษัทผลิตผลงานอนิเมชันอย่าง CoMix Wave Films Inc. ตัวของเขานั้นมีความสามารถที่หลากหลาย ทั้งเป็น อนิเมเตอร์, ผู้กำกับ, นักเขียนบท, และออกแบบงานกราฟิก จนทำให้งานแต่ละเรื่องของเขาล้วนออกมามีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะงานภาพอนิเมชันและภาพฉากที่สวยงาม จนทำให้เขาได้ฉายาว่า “ห้วง ก้า ไหว่ แห่งประเทศญี่ปุ่น”

อนิเมชันเรื่องแรกในชีวิตของมาโคโตะ ซินไค ที่เป็นจุดเริ่มต้นในการทำงานอนิเมชันเรื่องอื่นๆ ของเขาต่อไป คือเรื่อง Other worlds (1997) เป็นอนิเมชันขนาดสั้นที่มีความยาว 1 นาทีครึ่ง แต่ผลงานที่ทำให้เขาเริ่มมีชื่อเสียงในวงการอนิเมชันเลยก็คือการชนะเลิศในงาน DoGA CG Animation Contest ด้วยอนิเมชันเรื่อง She and her cat (1999) อนิเมชันขนาดสั้นความยาว 4 นาที 45 วินาที จากการชนะเลิศในครั้งนี้เองตัวเขาได้ตัดสินใจที่จะเข้ามาทำงานในวงการอนิเมชันอย่างเต็มตัว ในปี 2001 เขาได้ลาออกจากบริษัท Nihon Falcom แล้วหันมาทุ่มเทให้กับการทำอนิเมชันของตัวเอง เรื่อง Voice of a distant star (2001) อนิเมชันความยาว 25 นาที โดยเขาใช้เวลาในการทำถึง 7 เดือนด้วยเพียงตัวคนเดียว สร้างความตกตะลึงให้กับคนดูด้วยคุณภาพผลงานของเขา จนได้รับรางวัล Best Media ในงาน Seiun Award ปี 2003 และรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม ในงาน AMD Award ครั้งที่ 8 อีกด้วย ผลงานเรื่องนี้ยิ่งทำให้ชื่อเสียงของ มาโคโตะ ซินไค เป็นที่ยอมรับมากขึ้น จนถูกขนานนามว่า “ฮายาโอะ มียาซากิ คนต่อไป”

### 2.1.2 ผลงานอนิเมชันทั้งหมดของมาโคโตะ ชินไค

ตารางที่ 1: ตารางแสดงผลงานอนิเมชันทั้งหมดของมาโคโตะ ชินไค

ปีที่ฉาย	ชื่อผลงาน	ประเภท
1998	<b>The World be Enclosed</b> (囲まれた世界 Kakomareta Sekai)	Short film
1998	<b>Other Worlds</b> (遠い世界 Tōi Sekai)	Short film
1999	<b>She and Her Cat</b> (彼女と彼女の猫 Kanojo to Kanojo no Neko)	Short film
2002	<b>Voices of a Distant Star</b> (ほしのこえ Hoshi no Koe)	Short film
2003	<b>Minna no Uta: "Egao"</b> (みんなのうた「笑顔」)	Short film
2004	<b>The Place Promised in Our Early Days</b> (雲のむこう、約束の場所 Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho)	Movie
2007	<b>5 Centimeters per Second</b> (秒速 5 センチメートル Byousoku Go-Senchimētoru)	Movie
2011	<b>Children Who Chase Lost Voices</b> (星を追う子ども Hoshi o Ou Kodomo)	Movie
2013	<b>Someone's Gaze</b> (だれかのまなざし Dareka no Manazashi)	Short film
2013	<b>The Garden of Words</b> (言の葉の庭 Kotonoha no Niwa)	Movie
2016	<b>Your Name</b> (君の名は。 Kimi no Na wa)	Movie
2019	<b>Weathering with You</b> (天気の子 Tenki no Ko)	Movie

 = ผลงานของมาโคโตะ ชินไคที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาและวิเคราะห์

## เรื่องย่อภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินได

โดยภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่องที่ผู้วิจัยเลือกมามีเรื่องย่อดังนี้

### 1) The Place Promised in Our Early Days

ในช่วง ค.ศ. 1974 ประเทศญี่ปุ่นถูกแบ่งเป็นสองฝั่ง ระหว่างตอนเหนือที่ถูกครอบครองโดยสหภาพโซเวียต และตอนใต้ครอบครองโดยสหรัฐฯ โดยมีหอคอยปริศนาสูงเสียดฟ้าที่ถูกสร้างขึ้นในแถบโซเวียต ถูกเรียกว่า หอคอย “เอโซะ” เรื่องราวของ “อิโรกิ พุจิซาวะ” และ “ทาคุยะ ชิราคาเวะ” สองเด็กหนุ่มมัธยมต้นที่เป็นเพื่อนกันต่างก็สงสัยในความลับของหอคอย จึงแอบสร้างฐานลับในโรงงานร้างใกล้ๆ ที่ฝึกงาน และทำโปรเจกต์สร้างเครื่องบินลับขึ้น โดยหวังว่าจะได้ขับมันไปใกล้หอคอย เพื่อหาคำตอบของข้อสงสัยที่พวกเขาที่สงสัยมานาน นานนักพวกเขาก็ได้พบกับ “ซา Yuri ซาวาทาริ” เพื่อนร่วมชั้นที่สองเพื่อนรัก อิโรกิ และ ทาคุยะ แอบมองมาตลอด ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโปรเจกต์ที่ทั้งสองสร้างขึ้น แต่ทว่า 3 ปีผ่านไป ซา Yuri กลายเป็นเจ้าหญิงนิทราด้วยสาเหตุปริศนาบางอย่าง ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับหอคอยที่ทั้งสามเคยผูกสัญญากันไว้ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงบีบให้ อิโรกิ และ ทาคุยะ หันหน้าเข้าหากันอีกครั้ง เพื่อร่วมมือกันนำจิตสำนึกของซา Yuri กลับมาจากดินแดนที่ไม่เคยถูกยืนยันทางวิทยาศาสตร์ ขณะที่โลกภายนอกก็มีสถานการณ์ความตึงเครียดระหว่างสหรัฐฯและโซเวียตเรื่องหอคอยกำลังปะทุความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ

### 2) 5 Centimeters per Second

เรื่องราวของการเดินทาง ความสัมพันธ์ ระยะห่าง ช่วงเวลาที่ผ่านไป การก้าวไปข้างหน้า และการจมปลักอยู่กับความหลัง โดยเนื้อหาถูกแบ่งเป็น 3 ตอน 3 ช่วงเวลาด้วยกัน ดังนี้

ตอนที่ 1 : Cherry Blossom “ซากุระร่วง”

เรื่องราวความรักของ “ทาคากิ โทโนะ” และ “อาคาริ ชิโนฮาระ” เด็กชายและเด็กหญิงที่รู้จักกันมาตั้งแต่สมัยประถมจนกลายเป็นรักแรกของพวกเขาและกัน แต่แล้วเมื่ออาคาริต้องย้ายโรงเรียนไปในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ห่างไกลกัน มีเพียงแค่อาคาริที่ส่งจดหมายมาเล่าเรื่องราวให้ทาคากิฟัง โดยที่เขาไม่เคยตอบกลับจดหมายเธอสักครั้ง จนเมื่อเวลาผ่านไป 1 ปี ทาคากิจึงตัดสินใจนัดพบกัน และตั้งใจส่งจดหมายแทนความรู้สึกทั้งหมดที่เขามีต่อเธอ แต่แล้วระหว่างที่ต้องรอภายในซานซาลารถไฟที่ไม่สามารถให้บริการได้ท่ามกลางพายุหิมะ เขาก็ได้ทำจดหมายปลิวหายไป การพบกันครั้งสุดท้ายของพวกเขาจึงมีเพียงจูบแรกและคำมั่นสัญญาที่ให้กันไว้ได้ต้นซากุระ

## ตอนที่ 2 : Cosmonaut “นักท่องอวกาศ”

เรื่องราวของทาคากิช่วงมัธยมปลาย โดยเล่าผ่านมุมมองของ “คานาเอะ ชุมิตะ” เด็กสาวนักไต่คลีน เพื่อนใหม่ของทาคากิที่หลังจากต้องย้ายโรงเรียนเช่นเดียวกับอาจารย์ไปยังอีกจังหวัดหนึ่ง ซึ่งชุมิตะนั้นหลงรักทาคากิ แม้ชุมิตะจะไม่เคยสารภาพความในใจและทำได้เพียงหาโอกาสสอยไถ่ๆ เขา แต่เธอก็สัมผัสได้ว่า ในใจของเขานั้นไม่มีพื้นที่เหลือให้เธอเข้าไปได้ และแม้เธอจะไถ่กับเขาเท่าไร ก็ไม่เคยสามารถเข้าถึงใจของทาคากิได้เลยสักครั้ง

ทาคากิยังคงติดอยู่กับคำมั่นสัญญาระหว่างเขาและอาจารย์ และยังคงใช้ชีวิตโดยคาดหวังว่าสักวันหนึ่งเขาและเธอจะได้กลับมาพบกัน แม้ข้อความที่เขียนถึงอาจารย์จะไม่เคยถูกส่งออกไปให้เธอรับรู้เลยสักครั้ง

## ตอนที่ 3 : 5 Centimeters Per Second “5 เซนติเมตรต่อวินาที”

เป็นการเล่าเรื่องถึงช่วงชีวิตวัยทำงานของทาคากิ ซึ่งกลายเป็นหนุ่มหัวใจด้านชาจมอยู่กับการทำงานที่เหมือนทำไปเพื่อต้องการไขว่คว้าบางสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน ทั้งที่ความรู้สึกภายในกลับเต็มไปด้วยความเศร้าจากการติดอยู่กับเรื่องราวในอดีตที่เขาไม่สามารถก้าวผ่านมาได้ ขณะที่ในฝ่ายของอาจารย์ เธอกำลังจะแต่งงานกับชายอีกคน เหลือทิ้งไว้เพียงความเชื่อมั่นในคำสัญญาที่ไม่มีวันเป็นจริงของเขาทั้งสอง

## 3) Children Who Chase Lost Voices

เรื่องราว “อาสึนะ” เด็กหญิงมัธยมต้น ที่มักใช้เวลาว่างไปกับการฟังเสียงเพลงปริศนาจากคลื่นสัญญาณที่เธอเชื่อว่าเป็นคลื่นวิทยุด้วยอุปกรณ์ที่เธอดัดแปลงขึ้นมาเองจากคริสตัลลึกลับที่เป็นของต่างหน้าของพ่อเธอ จนกระทั่งเธอได้พบกับคลื่นสัญญาณบทเพลงลึกลับที่ทำให้เธอมาพบกับ “ซุน” เด็กชายผมยาวลึกลับ ซึ่งได้เข้ามาช่วยชีวิตอาสึนะจากการโจมตีของสัตว์ประหลาด แต่หลังจากพบกันได้ไม่นาน อาสึนะก็ได้รับข่าวการตายของซุน พร้อมๆ กับการปรากฏตัวของ “ริวจิ โมริซากิ” ครูประจำชั้นคนใหม่ของเธอ ด้วยบทเรียนเกี่ยวกับบันทึก “โคจิจิ” ซึ่งเป็นตำนานการฟื้นคืนชีพของผู้ล่วงลับในดินแดนใต้พิภพ ทำให้อาสึนะรู้สึกสนใจครูคนใหม่ของเธอเป็นพิเศษ แต่แล้ว “ชิน” เด็กหนุ่มอีกคนที่หน้าตาเหมือน ซุน ก็ปรากฏตัวขึ้น พร้อมกับการไล่ล่าจากกลุ่มทหารลึกลับที่เรียกตัวเองว่า “อาร์ชแองเจิล” ก็ทำให้ทั้งสองต้องเข้าสู่การเดินทางใต้พิภพในดินแดนศักดิ์สิทธิ์ที่มีชื่อว่า “อาการ์ธา” ดินแดนที่ถูกเชื่อว่ามีภูมิปัญญาแห่งเทพหลงเหลืออยู่และสามารถให้ความปรารถนาเป็นจริง รวมถึงการชุบชีวิตคนตายก็ตาม อย่างไรก็ตาม ทหารของอาร์ชแองเจิลหนึ่งคนก็หลุดเข้าไปในดินแดนพร้อมพวกเขาด้วยเช่นกัน ซึ่งคนๆ นั้นก็คือครูใหม่ของอาสึนะนั่นเอง ด้วยความเศร้าหลังการจากไปของซุน อาสึนะจึงตัดสินใจร่วมเดินทางเพื่อค้นหา ประตูแห่งชีวิตและความ

ตาย ณ ที่สุดขอบของโลกในอาคารธา เพื่อนำซุนกลับมาจากความตาย ขณะที่ครุคนใหม่ของเธอก็ต้องการนำภรรยาที่รักกลับมาเช่นกัน แต่ว่าทางที่จะไปถึงสุดขอบของโลกในอาคารธาไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะดินแดนส่วนใหญ่ใกล้จะล่มสลายหมดแล้วและยังเต็มไปด้วยอันตรายจากสิ่งมีชีวิตแปลกประหลาด

#### 4) The Garden of Words

ว่าด้วยเรื่องของ “ทาคาโอะ อาคิซึกิ” เด็กหนุ่มมัธยมปลาย ที่ทุกๆ เข้าในวันฝนตก เขามักโดดเรียนและไปนั่งวาดรูปในศาลาเล็กๆ แห่งหนึ่ง ในสวนสาธารณะย่านชินจูกุ ด้วยความใฝ่ฝันที่อยากจะเป็นช่างรองเท้า เขาจึงมุ่งมั่นฝึกฝนฝีมือและศึกษาเกี่ยวกับด้านนี้อย่างตั้งใจ และในเช้าวันฝนตกวันหนึ่ง ทาคาโอะก็ได้พบกับหญิงสาวผมสั้นปริศนาที่เขาคุ้นหน้าซึ่งมักจะมานั่งพร้อมกับกระป๋องเปียร์และช็อคโกแลตในมือ และในทุกๆ เข้าที่ฝนตก ทาคาโอะและหญิงสาวก็จะมาพบกัน ณ ที่แห่งนี้เสมอ จนกระทั่งในที่สุดทั้งคู่ก็สนิทสนมกันมากขึ้น ถึงทาคาโอะจะเห็นความเศร้าที่เธอเก็บไว้เสมอ แต่เขาก็ไม่รู้เบื้องหลังความทุกข์นั้นของเธอเลย เช่นเดียวกับเรื่องราวอื่นๆ ของเธอ วันเวลาผ่านไปเมฆฝนเริ่มห่างหาย แม้ทั้งคู่จะไม่ได้มาพบกันในทุกเช้าที่ฟ้าปลอดโปร่ง แต่ต่างก็ภาวนาให้ฝนตกลงมาเสมอ เพื่อใช้เป็นข้ออ้างให้กลับมาพบกันอีกครั้ง เรื่องราวความรักความสัมพันธ์ของของหญิงสาวที่ไม่อยากก้าวเดิน กับเด็กหนุ่ม ผู้มีความใฝ่ฝันอยากเป็นช่างทำรองเท้า เพื่อทำรองเท้าให้ผู้คนได้ก้าวเดินต่อไป

#### 5) Your Name

ว่าด้วยเรื่องราวสายสัมพันธ์ความรักของเด็กหนุ่มและเด็กสาวที่แตกต่างกัน ระหว่าง “ทากิ” เด็กหนุ่มมัธยมปลาย จากโตเกียว และ “มิสึฮะ” เด็กสาวมัธยมปลาย จากชนบท ซึ่งแม้ว่าทั้งคู่จะดูมีชีวิตที่แตกต่างกัน แต่ทั้งคู่มีสิ่งเดียวกันคือการแสวงหาการใช้ชีวิตในแบบของอีกคน ทั้งที่ทั้งสองไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ กันเลย จนกระทั่งคืนหนึ่ง ในวันเกิดปรากฏดาวตกในรอบพันปี ทากิและมิสึฮะต่างฝันว่าสามารถใช้ชีวิตเป็นอีกคน จุดเริ่มต้นของสายสัมพันธ์และความรักของทั้งคู่ที่ต้องสลับร่างกันและใช้ชีวิตเป็นอีกคนหนึ่งจึงได้เริ่มต้นขึ้น

#### 6) Weathering with You

เรื่องราวของ “โฮตากะ โมริชิมะ” เด็กหนุ่มมัธยมปลายจากเมืองเล็ก ๆ ในชนบท ได้ตัดสินใจไปใช้ชีวิตในเมืองโตเกียวเพียงลำพัง แต่แล้วเขาก็ได้พบกับความผิดปกติบางอย่างในเมืองแห่งนี้จากการทำงานเป็นนักเขียนในนิตยสารรวมสิ่งลึกลับ มันจึงทำให้เขาเริ่มสังเกตเห็นถึงสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นบ่อยที่คนในเมืองคิดว่ามันเป็นเรื่องปกติ และนั่นทำให้เขาได้พบกับ “ฮินะ อามาโนะ” สาวน้อย

ปริศนาที่มีความสามารถในการควบคุมสภาพอากาศ และความลับของพลังที่สามารถเปลี่ยนแปลงโลกนี้ไปได้ตลอดกาล

### 2.1.3 เอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับความสำเร้จของมาโคโตะ ชินไค

ภูฏา (2559) ได้เขียนบทความเรื่อง “5 เหตุผลที่แอนิเมชันญี่ปุ่น Your Name สร้างปรากฏการณ์ ‘เต็มโรง’ ในเมืองไทย” กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Your Name (君の名は/ Kimi no Nawa) หรือชื่อภาษาไทย “ลับตาฝัน ถึงชื่อเธอ” ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในญี่ปุ่นและระดับโลก นอกจากจะสามารถทำรายได้รวมในญี่ปุ่นไปกว่า 17,969 ล้านบาท (เกือบ 6,000 ล้านบาท) ในระยะเวลาฉายรวม 11 สัปดาห์ ยังได้รับพิจารณาให้เสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ครั้งที่ 89 สาขา Best Animated Feature หรือภาพยนตร์อนิเมชันยอดเยี่ยม ส่วนสาเหตุที่ความสำเร็จในประเทศไทยของภาพยนตร์อนิเมชัน Your Name นั้นอย่างแรกมาจากกระแสปากต่อปากถึงความยอดเยี่ยมของภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ ต่อมาคือการเรียกร้องจากผู้ชมไปที่ค่ายหนังให้เพิ่มรอบฉายในแต่ละจังหวัดมากขึ้น ถึงขนาดที่ว่ามีการร่วมลงชื่อผ่านเว็บไซต์ Change.org ซึ่งเป็นการขับเคลื่อนกระแสโดยผู้ชมเองทั้งสิ้น และในหลายปีหลังๆ ฐานผู้ชมอนิเมชันญี่ปุ่นเองก็มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นอย่างมาก รวมไปถึงชื่อเสียงของตัวผู้กำกับอย่างมาโคโตะ ชินไค ที่มีผลงานก่อนหน้ามาแล้วหลายเรื่อง และข้อที่สำคัญที่ทำให้ ภาพยนตร์อนิเมชัน Your Name ประสบความสำเร็จในไทยและระดับโลกได้เลยนั้นก็ คือ เป็นงานที่สามารถก้าวข้ามกรอบ “ความเฉพาะกลุ่ม” ด้วยเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ ภาพและลายเส้นที่สวยงาม

อิสริยะ ไพรีพ่ายฤทธิ์ (2560) ได้เขียนบทความเรื่อง “Your Name แซงหน้า Spirited Away เป็นภาพยนตร์อนิเมะทำเงินสูงสุดตลอดกาล” กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค อย่าง Your Name สามารถสร้างสถิติใหม่กลายเป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล โดยสถิติเดิมนั้นเป็นของเรื่อง Spirited Away จาก Studio Ghibli ที่ทำไว้ 289 ล้านดอลลาร์ ส่วนสถิติของ Your Name ทะลุ 290 ล้านดอลลาร์ โดยที่ยังไม่ได้ฉายในสหรัฐอเมริกา โดยรายได้ส่วนใหญ่ของ Your Name มาจากในญี่ปุ่น ที่ทำเงินไปแล้ว 192.5 ล้านดอลลาร์ และยังเป็นภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดตลอดกาลเป็นอันดับ 3 ของญี่ปุ่นอีกด้วย ส่วนในจีนสามารถทำได้ไป 81 ล้านดอลลาร์ ขึ้นเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่ทำเงินสูงสุดในประเทศจีน

**ทัศนีย์ สาลีโกชน์ (2562)** ได้เขียนบทความเรื่อง “หนังใหม่ “มาโกโตะ ชินไค” ทบสถิติเปิดตัว Your Name” กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องล่าสุดของ มาโกโตะ ชินไค อย่าง Weathering With You สามารถขายตั๋วได้ถึง 1.15 ล้านใบ คิดเป็นมูลค่ากว่า 1,600 ล้านบาท (ประมาณ 470 ล้านบาท) ภายในเวลาเพียงแค่ 3 วันที่ออกฉายในญี่ปุ่น สามารถทบสถิติ “Your Name” ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องดังของชินไคที่เคยทำรายได้ช่วงเปิดตัว 3 วันแรก เอาไว้ที่กว่า 1,200 ล้านบาท มากถึง 28.6% โดย “Weathering With You” ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ 359 โรง คิดเป็นจำนวน 448 จอ ทั่วประเทศญี่ปุ่น

#### 2.1.4 เอกสารและบทความเกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจของมาโกโตะ ชินไค

ภิสรา ปฐมสุนทรชัย (2555 : 6) ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “เอกลักษณ์ของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโกโตะ ชินไค” กล่าวถึงแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานภาพยนตร์อนิเมชันของ มาโกโตะ ชินไค ไว้ว่าภาพยนตร์อนิเมชันที่ทำให้ชินไคอยากหันมาสร้างผลงานอนิเมชันคือ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง “Luputa: Castle in the sky” หรือชื่อภาษาไทย “ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา” ของ “ฮายาโอะ มียาซากิ” ผู้กำกับชื่อดังจาก Studio Ghibli ที่ออกฉายเมื่อปี 1986 เป็นภาพยนตร์อนิเมชันที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในประเทศญี่ปุ่น และภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้กลายเป็นที่รักของคนญี่ปุ่น และกลายเป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์อนิเมชันรุ่นหลังๆ ต่อมา

นอกจากนี้ยังมีกล่าวถึงบทสัมภาษณ์ที่มาโกโตะ ชินไคได้ให้ไว้ในงาน New York Comic Con 2011 ถึงแรงบันดาลใจของตัวเองว่าตัวของเขานั้นเป็นแฟนคลับตัวยงของ “ฮารุกิ มุราคามิ” นักเขียนและนักแปลชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงระดับโลก ชินไคมักจะอ่านนิยายของฮารุกิ มุราคามิบ่อยครั้ง ผลงานของฮารุกิ มุราคามิ นั้นถูกวิจารณ์ว่าเป็นวรรณกรรมร่วมสมัยโดยมีเรื่องราวที่เหนือธรรมชาติ แต่กลับสะท้อนความรู้สึกแปลกแยก โดดเดี่ยว และการโหยหาความรักได้ ผลงานของฮารุกิ มุราคามิจึงกลายเป็นอีกหนึ่งในแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานของมาโกโตะ ชินไค นอกจากผลงานของฮารุกิ มุราคามิแล้วยังมีนิตยสาร Newton ที่ชินไคได้กล่าวไว้ในงาน New York Comic Con 2011 ว่าด้วยความสนใจในนิตยสารวิทยาศาสตร์ชื่อดังของญี่ปุ่น “Newton” ซึ่งมีเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอโดยการใช้อุปภาพเพื่ออธิบาย และรูปภาพในนิตยสารที่ในปัจจุบันนี้สร้างรูปภาพจากคอมพิวเตอร์ แต่ในสมัยตอนที่มาโกโตะ ชินไคเป็นเด็กนั้น ภาพนิตยสาร Newton จะใช้มีอวาททั้งหมด เขาจึงคิดว่าเป็นสิ่งที่สุดยอดมากและทำให้เขาคิดถึงภาพวาดเหล่านั้นและมีความฝันเกี่ยวกับทางด้านวิทยาศาสตร์

แรงบันดาลใจสุดท้ายของมาโกโตะ ชินไค คือ ผู้กำกับ “ซุนจิ อิวาอิ” หนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงด้านผลงานที่มีเอกลักษณ์และสร้างสรรค์ไม่เหมือนใคร ชินไคกล่าวถึง

“ซุนจิ อิวาอิ” ในนิตยสาร Anime News Network ว่าการใช้แสงและเงาในผลงานของซุนจิ อิวาอิ เป็นอะไรที่จับใจเหลือเกิน โดยผลงานทั้งหมดของเขามีสิ่งหนึ่งที่ทำให้ประสบความสำเร็จ ก็คือ เทคนิคการถ่ายทำอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยใช้คอมพิวเตอร์ทำ Continuity ให้กับภาพ (คือการทำให้ภาพแต่ละช็อตมีความต่อเนื่อง) แต่ละฉากของบทในภาพยนตร์จึงดูต่อเนื่องกันนอกจากนี้ยังนำเทคนิคใหม่ ๆ ในการตัดต่อมาใช้ก่อนใครในญี่ปุ่น รวมถึงศิลปะในการใช้แสง การหันมุมกล้อง เรื่องราวเสียงเพลงประกอบ ซึ่งทั้งหมดนี้ทำให้ภาพยนตร์ของอิวาอิมีกินอายุเป็นเอกลักษณ์ (ภิสรา ปฐมสุนทรชัย, 2555 : 7)

MICHAEL LEADER (2559) ได้เขียนบทความเรื่อง “Makoto Shinkai: ‘You can’t be Miyazaki; you can only be the second Miyazaki’” เขียนถึงบทสัมภาษณ์ของมาโคโตะ ชินไค ในนิตยสาร Little White Lies ไว้ว่าชินไคให้สัมภาษณ์ว่า

ผู้มีอิทธิพลต่อตัวเขาในแรกเริ่มนั้นคือนักเขียนญี่ปุ่นร่วมสมัยหลายๆ คน รวมถึง “ฮารุกิ มุราคามิ” ด้วย เพราะว่าผลงานของนักเขียนเหล่านี้จะเล่าผ่านชีวิตประจำวันในทุกๆวัน และการยอมรับถึงชีวิตที่เป็นอยู่ ชินไคจึงอยากที่จะทำเรื่องราวแบบนี้ในงานอนิเมชันเช่นกัน

แรงบันดาลใจของตัวเขาในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาเปลี่ยนไปเนื่องจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวในปี 2011 มันเปลี่ยนมุมมองต่อโลกของเขาไป ตั้งประโยคหนึ่งในภาพยนตร์ของเขาที่ว่า “you never know, Tokyo might go tomorrow” ซึ่งเขาคิดว่าคนญี่ปุ่นทุกคนก็คิดแบบนั้นเช่นกัน มันสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา การที่เราจะเสียชีวิตปกติแบบเดิมๆของเราไปในสักวันหนึ่ง เขาจึงอยากที่จะสร้างเรื่องราวของการแก้ไขอดีตซึ่งไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริงอย่าง Your Name ขึ้นมา

ชินไคยังกล่าวถึงคนที่มีอิทธิพลต่อเขาในการทำงานสายอนิเมชันนั้นคือ “ฮายาโอะ มียาซากิ” ซึ่งผู้ชายคนนี้นั้นมีผลงานที่มีสไตล์เป็นของตัวเอง เป็นแรงบันดาลใจของใครหลายๆคน เขาเป็นอัจฉริยะโดยแท้จริง ชินไคยังกล่าวอีกว่า “คุณไม่สามารถเป็นมียาซากิได้ คุณเป็นได้เพียงแค่มียาซากิคนที่สองเท่านั้น และนั่นก็ไม่ใช่จุดมุ่งหมายของผม” แสดงให้เห็นถึงความนับถือของมาโคโตะ ชินไคต่อตัวของฮายาโอะ มียาซากิเป็นอย่างดี



### 2.1.5 เอกสารและบทความที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์และเทคนิคของมาโคโตะ ชินไค

ปริทัศน์ นัยนะแพทย์ (2562) ได้เขียนบทความเรื่อง “ท้องฟ้า ดวงดาว และแสงแฟลร์ 5 เอกลักษณ์ในอนิเมชันของ ‘ชินไค มาโคโตะ’” กล่าวว่าในผลงานของมาโคโตะ ชินไคนั้นมีลายเซ็นที่สื่อถึงความเป็นชินไคหลายอย่างได้แก่

#### 1) ฟ้า และ ดาว

มาโคโตะ ชินไค มักจะใช้ท้องฟ้ามาขับเคลื่อนภาพฉากให้ออกมาสมจริงและช่วยให้เข้าใจได้ถึงช่วงเวลาและสถานการณ์ภายในใจของตัวละคร ทั้งงานอนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง “She And Her Cat” ที่แม้จะเป็นภาพวาดที่มีความยาวไม่ถึงห้านาที แต่ชินไคใช้ภาพลมแรงพัดผ่านก้อนเมฆที่ดูเกินจริงเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายว่าหน้าร้อนมาถึงแล้ว หรือใช้ภาพฟ้ามีดครึ้มของ “The Garden Of Words” เพื่อช่วยเล่าว่าตัวเอกนั้นมีความในใจที่ไม่สามารถเอ่ยออกมาได้ง่ายๆ แต่ใน “Weathering With You” จะใช้เป็นเมฆที่เต็มไปด้วยหยดน้ำจำนวนมากซึ่งดูน่ากลัวกว่า แต่ซ่อนความสดใสไว้ และเมื่อจะต้องเล่าเรื่องในช่วงกลางคืนและอวกาศแล้ว ชินไคมักจะใช้ “ดวงดาว” บอกเล่าอารมณ์ที่หลากหลาย ทั้งท้องฟ้าในตอนกลางคืนใน “5 Centimeters Per Second” ที่ใช้ดวงดาวจากบนฟ้าเปรียบดังจะมีแสงแห่งความหวัง หรือแสงดาวจากดินแดนอันห่างไกลที่เรียกว่า “โลก” ใน “Voices Of A Distant Star” ที่แม้จะเป็นแสงเกินจริงแต่ก็ทำให้เข้าใจว่าตัวเอกทั้งสองคนมาจากกันไกลขนาดไหน หรือ เมื่อตอนที่ดวงดาวร่วงหล่นใส่โลก ใน “Your Name” ซึ่งเมื่อเทคโนโลยีพัฒนามากขึ้นผนวกกับฝีมือของตัวผู้กำกับอย่างมาโคโตะ ชินไค เองก็เพิ่มขึ้น เขาจึงสามารถใช้เทคนิคภาพสีเกินจริงเพื่อขับให้ท้องฟ้ากับดวงดาวในแต่ละเรื่องโดดเด่นได้อย่างดี และจุดเด่นนี้จึงกลายเป็นอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชินไคที่ยากจะหาคนทำตามได้

#### 2) แสงและเงา

ชินไคมักจะเล่นกับแสงและเงา การใช้แสงนั้นแม้บางอันที่อาจจะมองผ่านไปง่ายๆ แต่ก็สามารถเห็นได้ในเกือบทุกเรื่องของเขา อย่างเช่นการที่วัตถุเคลื่อนไหวจนแสงที่ตกกระทบนั้นเปลี่ยนแปลงไปและทำให้เกิดเงาขึ้นมา หรือฉากในรถไฟที่เงาของหน้าต่างจะขยับไปตามจุดกำเนิดแสง และเมื่อฝีมือมากขึ้น งานพัฒนามากขึ้น ชินไคก็จะปรับลูกเล่นการเล่นแสงให้เพิ่มขึ้นไปอีก อย่างใน “Garden Of Words” ที่ปรับให้แสงที่อยู่ล้อมรอบตัวละครสอดคล้องกับพื้นที่รอบข้างมากกว่างานก่อนหน้า ส่วนใน “Weathering With You” นั้น เล่นกับการตกกระทบของแสงกับของเหลว ส่วนเรื่องการใช้เงานั้นชินไคมักจะสร้างจุดกำเนิดแสงให้ผิดจากหลักความผิดจริง เพื่อให้แสงและเงากระทบตกลงบนตัวละคร บางครั้งอาจจะเพื่อให้ภาพของฉากดังกล่าวดูโดดเด่น แต่หลายครั้งเป็นความตั้งใจเสียดแทงเพื่อสร้างอารมณ์ของตัวละครให้ชัดเจนขึ้น

### 3) ภาพและเพลง

ในผลงานช่วงหลังๆ ชินไคจะใช้สักหนึ่งฉากที่ภาพจะเคลื่อนไหวไปพร้อมกับเสียงเพลง เหมือนกับทำมิวสิกวิดีโอออกมา ซึ่งที่จริงแล้วชินไคใช้เทคนิคนี้มาตั้งแต่การทำงานกับ “เท็นมง” นักแต่งเพลงที่เป็นเพื่อนกันมาตั้งแต่สมัยที่ชินไคทำงานอยู่บริษัทเกม Nihon Falcom เพียงแต่ว่าผลงานก่อน “5 Centimeters Per Second” นั้น ฉากที่ทำเหมือน MV จะถูกนำไปใช้ในช่วงท้ายเรื่อง ก่อนที่ End Credit จะขึ้น แต่เมื่อชินไคเริ่มใช้งานเพลงกับภาพจนได้ผลแล้ว เขาจึงหยิบเอาเพลงดังในอดีตที่มีเนื้อหาเข้ากับภาพมาใช้ก่อน อย่างเพลง One More Time, One More Chance ส่วนเพลง Rain ที่ปรากฏในหนัง “Garden Of Word” ก็เป็นการนำเพลงของ “โอเอะ เซ็นริ” มาร้องใหม่ และเทคนิคนี้ได้ผลดีมาก ๆ เมื่อชินไคได้วง “Radwimps” มาทำหน้าที่แต่งเพลงประกอบและร้องเพลงประกอบให้กับภาพยนตร์อนิเมชัน “Your Name” ทำให้จังหวะของภาพไหลลื่นไปพร้อมกับท่วงทำนองของเพลง กลายเป็นสิ่งที่เข้ากันอย่างมากกว่าที่เคยมีมา

### 4) เวลาและระยะห่าง

ผลงานของชินไค นั้นยังมีจุดแข็งที่ชัดเจนคือ เวลา และ ระยะห่าง ที่ตัวละครเอกในภาพยนตร์อนิเมชันแทบทุกเรื่องของชินไค นั้นมักจะต้องพบเจอปัญหาที่มีเรื่องราวของสองสิ่งดังกล่าวมาเกี่ยวพัน อยู่เสมอไม่ว่าจะเป็น “Voices Of A Distant Star” เอาเรื่องของเวลามาเล่นคู่ไปกับเรื่องของคนที่ต้องห่างไกลกันมาเป็นกำแพงเล่าเรื่อง “Promised In Our Early Days” การใช้เรื่องโลกคู่ขนานเป็นระยะห่าง กับเวลาที่ผ่านไปสามปี “5 Centimeters Per Second” ความรักของเพื่อนสมัยเด็กที่ค่อยๆ ห่างกันเพราะที่อยู่อันแสนไกลกับเวลาที่ผ่านไปผ่านใน หรือ “Your Name” การเล่นกับการข้ามเวลาและบ้านที่อยู่ไกลกันของตัวเอกทั้งสองคน และด้วยการวางเรื่องของเวลาและระยะห่าง เอาไว้ในภาพยนตร์อนิเมชันของตัวเองแบบนี้ แม้ว่าผู้ชมบางคนอาจจะไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดที่ชินไคอยากนำเสนอได้ แต่ยังสามารถเข้าใจได้ถึงปัญหาที่ตัวละครต่างๆ ต้องเผชิญหน้าและคอยดูตลอดการเดินทางของภาพยนตร์ไปจนถึงฉากจบ

### 5) ความรักและความเข้าใจ

อีกสิ่งสำคัญที่เห็นได้ในผลงานของชินไคคือ ความรัก และ ความเข้าใจ ซึ่ง ‘ความรัก’ มักจะอยู่เป็นจุดเริ่มต้นในการผจญภัย แต่สิ่งที่รออยู่ในฉากนั้น ก็ได้ไม่ได้จำเป็นต้องลงเอยด้วยรักที่สมหวังหรือโลกที่สงบสุขเสมอไป หลายครั้งฉากจบที่ชินไคมอบให้ผู้ชมนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นรักที่ไม่สมหวัง แต่อย่างน้อยตัวละครในเรื่องมักจะได้อะไร “ความเข้าใจ” ติดตัวกลับไป ความเข้าใจที่ว่าอาจจะเป็นเรื่องต่างๆ ไปอย่างการยอมรับว่ารักของพวกเขาเป็นแค่อดีตไปแล้วอย่างใน “5 Centimeters Per Second”

หรือ “Voices Of A Distant Star” หรือการเข้าใจว่าความรู้สึกที่มีสื่อถึงกันนั้นยังคงอยู่ แต่ก็ต้องยอมรับความเป็นไปที่เกิดขึ้นในชีวิต อย่างใน “Garden Of Words” หรือ “Children Who Chase Lost Voices” และสุดท้ายคือการเข้าใจว่าตัวเองไล่ตามอะไรอยู่ และได้พยายามทำจนสุดกำลังแล้วหรือยัง เพราะการทำเช่นนั้นก็อาจจะนำพามาซึ่งการลงเอยแบบ Happy Ending อย่างที่เห็นในภาพยนตร์ “Your Name”

**สุวัฒน์ คิวะพรพันธ์ (2562)** ได้เขียนบทความเรื่อง “ชินไค มาโกโตะ กับการร่ายมนตร์เปลี่ยนสถานที่จริงให้เป็นฉากประทับใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน” กล่าวว่าองค์ประกอบสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ในทุกๆ ผลงานของชินไค นั่นคือ ฉากหลังที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสถานที่จริง ซึ่งชินไคออกแบบเก็บรายละเอียด และสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ให้มีเสน่ห์มากยิ่งขึ้น จนในบางฉากมีส่วนสำคัญที่ช่วยเพิ่มความประทับใจให้กับเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี

#### 1. ทางรถไฟบริเวณสถานีซังบุกุชิ จากเรื่อง 5 Centimeters per Second

โดยปกติแล้วสถานีซังบุกุชิเป็นเพียงทางผ่านตามปกติของคนทั่วไป แต่กลับกลายเป็นฉากสำคัญใน 5 Centimeters per Second ที่ทั้งสวยงาม น่าประทับใจ แต่ก็ทำให้ผู้ชมหลายคนต้องเสียน้ำตาให้กับความรักของทาคาคิและอาคาริ โดยมาโกโตะ ชินไคได้เก็บรายละเอียดทั้งลายเส้นบนถนน ตู้ขายเครื่องดื่มอัตโนมัติ แสงเงาที่พาดผ่าน และที่สำคัญคือ แผงกั้นรถไฟ ที่เป็นเหมือนตัวแทนระยะทางที่กั้นระหว่างทั้งคู่เอาไว้ สีเหลืองสลัดดำบนแผงกั้นที่ตัดชัดตรงข้ามกับสีชมพูของกลีบซากุระที่ร่วงหล่น ช่วยเพิ่มความงามแต่ปนความเศร้าได้อย่างดี

#### 2. ศาลาคนเหงาในอุทยานแห่งชาติชินจูกุ เกียวเอิน จากเรื่อง The Garden of Words

สถานที่จากศาลาเล็กๆ เงียบเหงา ในอุทยานแห่งชาติชินจูกุ เกียวเอิน ตั้งอยู่ใกล้ๆ กับสถานีรถไฟชินจูกุ เป็นหนึ่งในสวนสาธารณะที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งในกรุงโตเกียว ชินไคสามารถเปลี่ยนสถานที่ที่ไม่มีคนสนใจให้กลายเป็นจุดเริ่มต้นเรื่องราวระหว่างเด็กหนุ่มที่ฝันอยากเป็นช่างรองเท้า และครูสาวที่ปรากฏตัวพร้อมซ็อกโกแลตและกระป๋องเปียร์ ได้สานสัมพันธ์ บอกเล่าความฝัน แบ่งปันความเจ็บปวดแก่กันและกัน ในช่วงเวลาสั้นๆ ที่ทั้งคู่หลบฝนอยู่ใต้ร่มศาลาเดียวกัน จนสร้างฉากที่น่าประทับใจหลายๆ ฉากในเรื่อง The Garden of Words ขึ้นมา

### 3. บันไดทางขึ้นศาลเจ้าสุกะ จากเรื่อง Your Name

มาโคโตะ ชินไคได้เลือกใช้บันไดสูงชันและแผงกั้นสีแดง ทางขึ้นศาลเจ้าสุกะใกล้ๆ กับสถานี โยสึยะชันโจเมะ ที่ผู้คนเดินผ่านอยู่ทุกวัน มาใช้ในเรื่อง “Your Name” และด้วยความสำเร็จของ ภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้ บันไดทางขึ้นศาลเจ้าสุกะก็กลายเป็นแลนด์มาร์กที่สำคัญในฉากที่ทาคิและ มิตสึฮะ ตัวเอกจากเรื่อง “Your Name” ได้พบตัวจริงของกันและกันเป็นครั้งแรก

### 4. เกาะอาโอโอะ จากเรื่อง Your Name

ในภาพยนตร์อนิเมชัน Your Name มาโคโตะ ชินไคไม่เพียงแค่จำลองสถานที่เล็กๆ เท่านั้น แต่ยังถอดแบบเกาะอาโอโอะ เกาะเล็กๆ ที่อยู่ไม่ห่างจากโตเกียว สถานที่ท่องเที่ยวที่รายล้อมด้วย ธรรมชาติ มีจุดเด่นคือ หลุมตรงกลางที่เกิดจากการระเบิดของภูเขาไฟในอดีต มาเป็นอีกหนึ่งฉากเด่น สำคัญนั่นคือหลุมภูเขาไฟใกล้เมืองอิโตโมรินั่นเอง

### 5. ตึกโยโยจิ ไคคัน จากเรื่อง Weathering with You

ในเรื่อง Weathering with You ฉากที่ฮินะขึ้นบันไดหนีไฟไปยืนบนดาดฟ้าท่ามกลางสายฝน กับไฮดากะ คืออีกหนึ่งผลงานที่ได้แรงบันดาลใจจากสถานที่จริงคือ โยโยจิ ไคคัน อาคารที่ตั้งอยู่ใกล้ๆ สถานีรถไฟโยโยจิในโตเกียว โดยชินไคได้เลือกใช้หลายๆ องค์ประกอบของโยโยจิ ไคคัน มาเป็น สถานที่สำคัญในการดำเนินเรื่องนั่นเอง

**Paranat (2562)** ได้เขียนบทความเรื่อง “Shinkai Makoto ชายผู้ส่งต่อความงดงามผ่าน ความเหงา” โดยกล่าวถึงเรื่อง “ชินไคเองก็เริ่มที่จะสร้างจักรวาลอนิเมชันของตัวเองบ้างแล้ว” ไว้ว่า ภาพยนตร์หลายๆ เรื่องก็มีจักรวาลเป็นของตัวเอง อย่างเช่นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่มีอิทธิพลโดยตรง จาก Marvel Cinematic Universe ซึ่งมาโคโตะ ชินไคเองก็เริ่มที่จะสร้างจักรวาลอนิเมชันของตัวเอง บ้างแล้ว โดยเริ่มเห็นได้ชัดจากในเรื่อง Your Name เมื่อตัวชินไคเองได้มีการเปิดเผยว่าเขาได้ใส่ตัวละคร ทาคาโอะ อาคิซึกิ จากเรื่อง The Garden of Words เอาไว้ใน Your Name ด้วยนอกจาก ทาคาโอะแล้ว ในต้นเรื่องของ Your Name เองก็ยังมีตัวละครอีกหนึ่งตัวจาก The Garden of Words มาโผล่ด้วยเช่นกันซึ่งตัวละครตัวดังกล่าวนั่นคือ ยูคาริ ยูคิโนะ ซึ่งเธอเป็นอาจารย์สอนอยู่ที่ โรงเรียนของ มิตสึฮะ ในอิโตโมริ ซึ่งแน่นอนว่าใน Weathering with You นั้นก็มีตัวละครจากผลงาน เก่าของ ชินไค มาโผล่ในภาพยนตร์ด้วย จึงเป็นเหมือนกับการเปิดจักรวาลภาพยนตร์อนิเมชันของ มาโคโตะ ชินไค ซึ่งเรื่องราวใน Weathering with You นั้นจะเกิดขึ้นบนโลกใบเดียวกับกับ Your Name และต่อจากเนื้อเรื่องใน Your Name

**เพจ Movies Can Talk : หนังพูดได้ (2559)** ได้เขียนบทความเรื่อง “6 เอลักษณะในงานของ ชินไค มาโกโตะ” กล่าวไว้ว่า ในผลงานของมาโกโตะ ชินไค นั้น มีเอกลักษณ์ 6 อย่างดังนี้

### 1. คัดลอกจากสถานที่จริง

มาโกโตะ ชินไค นั้นใช้ธีมที่ว่าด้วย “ความทรงจำ” ในภาพยนตร์ของเขา สถานที่จึงเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้คนนึกถึง ชินไค จึงทำการค้นหาจากรูปถ่ายหลายพันรูปเพื่อนำมาวาดเป็นฉากหลัง และชินไค ก็เคยกล่าวว่าสถานที่จริงนั้นจะทำให้ผู้ชมคุ้นเคยทำให้เหมือนตัวเองอยู่ในภาพยนตร์เช่นเดียวกับตัวละครได้ ในภาพยนตร์ของชินไค จึงไม่ใช่เพียงแค่คัดลอกมาอย่างเดียว แต่มันคือการจำลองเพื่อให้เกิดความทรงจำและความคุ้นเคยของผู้ชมทำให้พวกเขา รู้สึกอินกับเหตุการณ์และสถานที่ง่ายขึ้น

### 2. แสงแบบนี้แหละชินไค

จุดเด่นที่สำคัญที่ช่วยบ่งบอกถึงความเป็นผลงานของชินไคเลยก็คือการใช้แสงที่ทำให้เกิดภาพที่สวยงาม โดยชินไค จะใช้ภาพย้อนแสงและให้เงาตกกระทบบนตัวละคร แสงของชินไค มีหน้าที่แบ่งตัวละครเป็น 2 ด้าน คือด้านที่รับแสงและด้านที่มีเงาตกกระทบ สะท้อนภาวะของตัวละครที่ต้องอยู่กับตัวเอง (ในเงา) ขณะเดียวกันก็ต้องมีปฏิสัมพันธ์ภายนอก (รับแสง) ไปด้วย งานภาพจะมีสีแบ็คกราวด์หลักๆ อย่างสีน้ำเงิน เขียว และชมพู ที่ใช้เป็นฉากหลังอยู่บ่อยๆ โดย 2 สีแรกมักใช้เป็นแบ็คกราวด์พื้นฐาน ก่อนจะให้สีชมพูมาตัดกับ 2 สีแรก จากนั้นใช้แสงมาช่วยขับเน้นวัตถุสีชมพูอีกที ทำให้ภาพของชินไค มีความอบอุ่นและหวานเจี๊ยบอยู่ (เพจ Movies Can Talk : หนังพูดได้ : 2559)

ส่วนเอกลักษณ์อีกอย่างคือการใช้ Lens Flare หรือก็คือ เส้นแสงสองเส้นตัดกันเป็นรูปสี่แยกไฟแดงเพื่อเพิ่มอารมณ์ให้กับฉากโรแมนติก โดยเฉพาะฉากที่คู่พระนางมาพบกัน แสง Lens Flare นี้ก็จะยิ่งเด่นขึ้นเพื่อเปรียบการพบกันของตัวเอกกับเส้นแสงที่ตัดกัน ซึ่งชินไค ให้เหตุผลว่าการเพิ่มรายละเอียดภาพและการใช้แสง นอกจากจะทำให้ภาพดูสมจริง ยังสามารถขับอารมณ์ในฉากนั้นๆ ให้มากขึ้น ฉากนั้นเลยดูสำคัญและน่าจดจำ เทคนิคเหล่านี้จึงมีความโดดเด่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของมาโกโตะ ชินไค

### 3. Voiceover แห่งความเหงา

ชินไค มักจะใช้เสียงบรรยายความรู้สึกแทนการพูดออกมาของตัวละคร เพื่อเป็นการบอกถึงความรู้สึกจริงๆ ที่ไม่สามารถพูดออกมาได้ ส่วนหนึ่งที่ทำเช่นนี้เพราะสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีโลกส่วนตัวสูงและเพื่อรักษามารยาทในสังคม นอกจากนี้บ่อยครั้งนั้นชินไค จะเขียนวรรณกรรมคู่ไปกับอนิเมชันที่เขาทำ บทบรรยายของเขาจึงมีความเป็นกวี มีถ้อยคำที่ไพเราะคู่กับการใช้ภาพสถานที่สวยงามที่พบได้ในชีวิตประจำวัน บอกเล่าความเหงาผ่านตัวละครโดยไม่กล่าวออกมาเป็นคำพูดแต่ใช้เสียงบรรยายแทน

#### 4. ระยะห่างของความสัมพันธ์

ระยะห่างในผลงานของชินไคจะมาในหลายรูปแบบเช่น ระยะของการเดินทาง (ใน Children Who Chase Lost Voices) ระยะที่แม่ไกล่กันแต่ความรู้สึกกลับไกล่กัน (ใน 5 Centimeters Per Second) ระยะห่างของอายุ (ใน The Garden of Words) ฯลฯ โดยการสร้างระยะห่างของชินไคนั้นเป็นการสร้างเงื่อนไขที่ทำให้ตัวละครห่างกันถึงแม้จะอยู่ไกล่กัน ในภาพยนตร์ของชินไคจึงนำเครื่องมือในการสื่อสาร เช่น มือถือ จดหมาย หรือการคมนาคมอย่างรถไฟและจักรยาน เพื่อมาช่วยให้ตัวละครสื่อสารถึงกันและลดระยะห่างให้ไกล่กันมากขึ้นในความสัมพันธ์ที่สื่อสารกันล้มเหลว แต่ที่จริงแล้วก็ไม่ได้ไกล่กัน เพราะต่างก็ไม่ว่าอีกฝ่ายเป็นยังไง ในผลงานของชินไคจึงเป็นการสื่อสารแบบรู้หน้าไม่รู้ใจ เพราะมนุษย์ต่างสร้างระยะห่างขึ้นมาเอง และระยะห่างนี้เองที่ชินไคนำมาใช้ให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่าย เพราะล้วนแต่เป็นสิ่งที่ทุกคนล้วนเคยพบเจอ ทั้งความผูกพัน ความเหงา จึงมีความรู้สึกร่วมกัน

#### 5. เขียนโครงสร้างหนังเหมือนอ่านหนังสือ เคล็ดลับการเล่าเรื่องของชินไค

ในผลงานของชินไคมักเริ่มต้นด้วยเสียงคำนิ่งของตัวละคร ก่อนจะเผยข้อมูลสิ่งที่เขาพูดไม่ว่าจะเป็น ผู้คนที่เขาพูดถึง , สถานที่ๆเขารู้จัก และเหตุการณ์สำคัญออกมาเป็นภาพ มองเผินๆ แม้ว่าจะเหมือนการนำเสนอความรู้สึกลอยๆ แต่มันคือเสน่ห์ในภาพยนตร์ของชินไคอย่างหนึ่ง ซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนกำลังอ่านนิยาย ส่วนหนึ่งนั้นเพราะมาโคโตะ ชินไคจบเอกวรรณกรรมญี่ปุ่นและเขียนนิยายอยู่แล้ว จึงสามารถถ่ายทอดน้ำเสียงออกมาเป็นกวี อีกส่วนหนึ่งเพราะได้อิทธิพลจากงานของ ฮารุกิ มุราคามิ ซึ่งทั้งสองล้วนพูดถึงเรื่องความเหงาและการสำรวจจิตใจของตัวเองที่นึกถึงอดีต ผ่านถ้อยคำในแต่ละบทด้วยสถานที่และเหตุการณ์ต่างๆที่พบเจอมาและจบแบบปลายเปิด และด้วยความที่ชินไคเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง จุดเอกของชินไคจึงเป็นการใช้เสียง ทั้งคำพูด หรือดนตรี ซึ่งต่างส่งผลต่อตัวภาพยนตร์

ชินไคจะใช้เทคนิคเสียงมาเชื่อมแต่ละเหตุการณ์เข้าด้วยกัน ทั้งเสียง Voiceover (ตัวละครบรรยาย) , ดนตรีประกอบ (คลอกับภาพจดำ หรือ Cut to Black ) เพื่อสรุปเหตุการณ์นั้นๆ และเปิดประเด็นอื่นในเหตุการณ์ถัดไป เหมือนกับกระดาษขาวคั่นหน้าหนังสือในแต่ละบทและเปลี่ยนเข้าสู่บทถัดไปให้คนดูติดตาม และกว่าจะรู้ตัวหนังก็ทิ้งปลายเปิดสำหรับคนดูแล้ว เพื่อให้คนดูตระหนักถึงปัจจุบัน ถีบตัวเองจากความอินในอดีต (ที่สวมบทเป็นตัวละครในหนัง) กลับมาเดินต่อไปในอนาคต (เพจ Movies Can Talk : หนังพูดได้ : 2559)

#### 6. กำแพงที่แบ่งกัน

ชินไคมักให้ตัวละครแต่ละตัวมีพื้นที่ของตัวเอง ด้วยการสร้างกำแพงที่แบ่งตัวละครออกเป็น “สองฝั่ง” เช่น The Place Promised in Our Early Days (ฝั่งความจริงและฝั่งความฝัน),

5 Centimeters Per Second (อยู่คนละเมือง), Children Who Chase Lost Voices (ฝั่งคนเป็นกับคนตาย), The Gardens of Words (ฝั่งครูกับนักเรียน) ซึ่งตัวละครของชินไคมักจะปิดกั้นตัวเอง ห่วงความรู้สึกของตนจนไม่กล้าบอกให้อีกฝ่ายรับรู้ จนกระทั่งเมื่อรู้สึกตัวว่าจะไม่มีโอกาสแล้วถึงจะรีบขวามันเอาไว้และจะพยายามฝ่าไปอีกฝั่งให้ได้ หรือน้อยที่สุดคือหาจุดที่ทั้งสองสามารถส่งความรู้สึกถึงกันได้ เช่น ศาลาพักใจใน The Garden of Words ซึ่งอาจให้ข้อคิดได้ว่าการเอาแต่หลบอยู่หลังกำแพงที่เราสร้างขึ้นนั้น ทำให้พลาดสิ่งสำคัญอะไรไปบ้าง

**วรนิติ หิรัญพงษ์ (2564)** ได้เขียนบทความเรื่อง “7 ภาพยนตร์ของ Shinkai Makoto กับสมการสำคัญระหว่าง ‘ความรัก’ และ ‘ระยะห่าง’ ที่นำไปสู่การก้าวเดินต่อไปข้างหน้า” ได้กล่าวว่าความรักและระยะห่าง เป็นสมการสำคัญในผลงานของชินไค โดยมีดังนี้

1. Voices of a Distant Star (2002) เป็นเรื่องราวความรักที่ต้องห่างไกลกันของ มिकाโกะ และโนโบรุ นักเรียนมัธยมปลายที่อยู่ในช่วงสงครามอวกาศ โดยใช้ตัวแปรเป็น ‘ระยะห่าง’ ที่ห่างไกลกันระดับ ‘ปีแสง’

ซึ่งระยะห่างระดับปีแสงมาจากการที่มีคาโกะและโนโบรุต้องติดต่อข้อความกันทางโทรศัพท์มือถือ และเมื่อมีคาโกะยิ่งเดินทางไกลออกจากโลกเท่าไร ระยะเวลาที่ข้อความจากอวกาศจะส่งไปถึงโลกก็จะยิ่งมากขึ้นเท่านั้น ตอนที่มิคาโกะส่งข้อความจากจุดที่ห่างจากโลก 4 ปีแสง ข้อความก็จะถึงโนโบรุในอีก 4 ปี

2. The Place Promised in Our Early Days (2004) ความรักและระยะห่างมาในรูปแบบของ ‘โลกคู่ขนาน’ เรื่องของ ซายูริ อิโรกิ และทาคุยะ เพื่อนสมัยเด็กที่รวมตัวกันสร้างเครื่องบินเพื่อที่จะขึ้นไปดูหอคอยปริศนาที่ชื่อว่า ‘เอโซะ’ เมื่อเวลาผ่านไปพวกเขาก็แยกย้ายกันไปตามทางของตัวเอง แต่สุดท้ายคำสัญญาเรื่องหอคอยปริศนา ก็ได้ทำให้พวกเขาได้กลับมาพบกันอีกครั้งเพื่อช่วยซายูริตื่นขึ้นมาอีกครั้งโดยนำจิตใจของซายูริที่อยู่ในโลกคู่ขนานกลับมา

3. 5 Centimeters per Second (2007) ความรักและระยะห่างที่ไม่ว่าจะใกล้หรือไกล ก็ไม่สามารถทำให้หัวใจใกล้กันอย่างที่คิด เป็นเรื่องราวความรักของ “ทาคากิ” ต่อ “อาคาริ” เพื่อนสนิทวัยเด็ก ที่มีระยะทางเป็นอุปสรรค รวมถึงความรู้สึกที่ไม่สามารถก้าวผ่านไปได้ แต่เมื่อถึงจุดหนึ่งที่ระยะทางไม่ใช่อุปสรรค กลับกลายเป็นความรู้สึกในใจของทาคากิเองที่สร้าง ‘ระยะทาง’ ระหว่างพวกเขา

4. Children Who Chase Lost Voices (2011) ความรักและระยะห่างในเรื่องนี้จะพูดถึงความตาย โลกหลังความตาย และการชุบชีวิตคนรักที่ตายไปแล้ว ผ่านตัวละคร อาสึนะ เด็กหญิง

ธรรมดาที่ได้พบกับ ชุน เด็กหนุ่มปริศนา ก่อนที่เขาจะตายจากไป ทำให้เธอได้ท่องเที่ยวไปในดินแดนอาหาร ดินแดนที่มีประตูเชื่อมระหว่างโลกความเป็นและ ความตาย เพื่อหวังจะได้พบกับเขาอีกครั้ง

5. The Garden of Words (2013) ความรักและระยะห่างที่ มาในรูปแบบของ “อายุ” เรื่องราวระหว่าง ทาคาโอะ นักเรียนมัธยมปลายที่มีความฝันอยากเป็นช่างรองเท้าซึ่งเส้นทาง นั้นไม่ได้ราบรื่น เช่นเดียวกับ ยูกิโนะ อาจารย์มัธยมปลายที่มีปัญหาชีวิตรั้งไว้จนไม่สามารถก้าวต่อไป ได้ การพบกันของทั้งคู่ในเช้าวันฝนตกที่ศาลาจึงทำให้ชีวิตของพวกเขาก้าวเดินต่อไปได้อีกครั้ง

6. Your Name (2016) “ระยะทาง” ในเรื่องของ Your Name นั้นค่อนข้างจะซับซ้อนกว่า เรื่องอื่นๆ เพราะมีเรื่องของ “เวลา” เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยนำเสนอผ่านความรักของ ทาคิ และ มิตสึฮะ นักเรียนมัธยมปลายจากคนละสถานที่ที่บังเอิญสลับร่างกัน จนสุดท้ายพวกเขาก็ได้รู้ว่านอกจาก สถานที่ที่ต่างกัน พวกเขายังมาจากเวลาที่ต่างกันอีกด้วย

7. Weathering with You (2019) ความรักและระยะห่างที่ มาในรูปแบบของ มิติสลับ เป็น เรื่องราวของโฮตากะ เด็กหนุ่มจากชนบทที่เข้ามาในโตเกียวแบบตัวเปล่า และฮินะ “สาวฟ้าใส” ที่ สามารถอิซุฐานให้ท้องฟ้าหายมืดครึ้ม และส่องแสงสดใสอีกครั้งได้ การตัดสินใจของตัวเองเพื่อ ทำลายระยะห่างของพวกเขาทั้งสองนั้นกลับมีผลกับคนทั้งโลก แต่หากต้องขาดใครอีกคนไป หัวใจของ พวกเขาเหมือนท้องฟ้าที่มีมืดครึ้มยามฝนตก

Alvaro Muñoz Ruiz (2562) ได้เขียนบทความเรื่อง “What's the process behind Makoto Shinkai's animation?” กล่าวไว้ว่าเบื้องหลังการทำงานของชินไค นั้นจะเป็นกระบวนการ ดังนี้

เริ่มจาก สตอรี่บอร์ด (storyboard) วางผัง (Layout) งานภาพเคลื่อนไหวและการออกแบบ ภาพพื้นหลัง(animation & background design) และ นำไปใช้จริง (post) ซึ่งเป็นฉากที่มีการแต่ง ภาพเรียบร้อยแล้ว และโดยส่วนใหญ่ของเอฟเฟคเบลอนั้นจะมีการใช้เทคนิคแสงเข้ามาช่วยแทบทั้งสิ้น ถึงแม้จะดูง่ายเพราะผลงานของชินไค นั้นมีกระบวนการทำงานพื้นฐานตามมาตรฐานทั้งสิ้น แต่ในการ ทำงานของเขานั้นใช้รูปถ่ายหลายพันรูปมาใช้ในการอ้างอิง เช่นเดียวกับการใช้โปรแกรมง่ายๆ ในการ ทำโมเดล 3D เพื่อกำหนดจุดที่จะใส่ตัวละคร แล้วค่อยรวมฉากทั้งหมดเข้าด้วยกัน ตัวผู้เขียนบทความ ยังกล่าวอีกว่า ในงานเรื่อง The Garden of Words นั้น ภาพพื้นหลังจะมีการใช้แสงไฮไลท์ที่ลงไป ที่ ลายเส้น โดยแทนที่จะใช้เส้นสีดำ แต่ชินไคจะวาดด้วยแสงสีฟ้าและเขียว ซึ่งนั่นทำให้ภาพยนตร์อนิเมชันของชินไคออกมาดูมีเอกลักษณ์มากขึ้น (Alvaro Muñoz Ruiz : 2562)



## 2.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและแนวคิด

### 2.2.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง

ภุริทัต ว่องพุฒิพงษ์ (2563) ได้เขียนบทความเรื่อง “ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling)” กล่าวไว้ว่า การศึกษาการเล่าเรื่อง (Story telling) นั้นจะศึกษาจากองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ซึ่งองค์ประกอบนั้นประกอบไปด้วย

#### 1. โครงเรื่อง (Plot)

คือการจัดลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผลและมีจุดหมายปลายทาง กล่าวคือ มีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่อง โดยปกติแล้วโครงเรื่องจะมีโครงสร้างแบ่งออกเป็น 5 ส่วนใหญ่ๆ ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือวิธีการเปิดเรื่องราว ซึ่งอาจจะเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือย้อนจากตอนท้ายไปยังตอนต้นเรื่องก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ แต่สามารถปะติดปะต่อได้จากการรับชมเรื่องราวทั้งหมด โดยจุดเด่นของการเริ่มเรื่องอยู่ที่การแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสนใจใคร่ติดตาม

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันด้วยเหตุและผล ปมปัญหาหรือปมขัดแย้งจะต้องเริ่มชัดเจนและมีความเข้มข้นมากขึ้นนำไปสู่ความลำบากใจหรือสถานการณ์หรือสภาวะยุ่งยากใจของตัวละคร

1.3 ภาวะวิกฤต (Climax) คือขั้นตอนที่ความขัดแย้งในเรื่องพุ่งไปจนถึงขีดสุด ซึ่งถือเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง และตัวละครจะถูกบีบบังคับให้เลือกปฏิบัติอะไรบางอย่างเพื่อแก้ไขปัญหาที่เป็นปัญหาที่หนักหนาที่สุด

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือเหตุการณ์ที่สืบเนื่องจากการตัดสินใจของตัวละครในภาวะวิกฤต เป็นขั้นตอนที่ผ่านพ้นจุดที่เป็นภาวะวิกฤตของเรื่อง และประเด็นปัญหาในเรื่องได้รับการแก้ไขเรียบร้อยแล้ว

1.5 การยุติของเรื่องราว หรือจุดจบของเรื่อง (Ending/Denouncement) คือจุดจบของเรื่อง เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้ดำเนินมาถึงจุดที่ต้องจบสิ้นลง ซึ่งอาจมีตอนจบท้ายเรื่องได้หลากหลายรูปแบบ เช่น จบแบบมีความสุข (Happy Ending) จบอย่างสูญเสีย (Tragic Ending) หรือจบแบบเป็นปริศนาที่ทิ้งไว้ให้ขบคิดต่อไป (Open Ending) เป็นต้น

## 2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง คือ ใจความสำคัญที่ผู้เขียนหรือผู้สร้างเรื่องราวต้องการสื่อสารกับผู้ชม โดยจุดหลักๆ ของการทำความเข้าใจกับแก่นเรื่องก็คือการทำความเข้าใจกับเรื่องราวทั้งหมด รวมถึงการสังเกตจากองค์ประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏในเรื่อง เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร คำพูดบางประโยคที่ตัวละครพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษบางอย่างที่สอดแทรกเข้ามาในเรื่อง เป็นต้น

## 3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งหรืออุปสรรคเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง เพราะเป็นองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดเป็นปมที่จะนำพาให้เรื่องราวพัฒนาและดำเนินต่อไปได้ผ่านกระบวนการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นของตัวละคร ซึ่งความขัดแย้งจะประกอบไปด้วย

3.1 ความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict) หมายความว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเชิงกายภาพ แบ่งเป็นประเภทย่อยๆ คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่คนสองฝ่ายมีปัญหาไม่ลงรอยกัน หรือต่อต้านกัน และ ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ หรือพลังภายนอก คือการที่คนมีปัญหากับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว เช่น สภาพแวดล้อมอันเลวร้าย เป็นต้น

3.2 ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict) ซึ่งหมายความว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเชิงจิตใจ เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจ หรือกระบวนการความคิดของตัวละคร รวมไปถึงการต่อสู้เอาชนะกับจิตใจสำนึกภายในจิตใจ ซึ่งความขัดแย้งประเภทนี้จะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวใดตัวหนึ่งคนเดียวเพราะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของตัวละครนั้นๆ เอง

## 4. ตัวละคร (Character)

ผู้ที่ดำเนินเหตุการณ์และเป็นคนนำพาให้เรื่องราวดำเนินต่อไป เป็นผู้กระทำเหตุการณ์ต่างๆ ตามเรื่องราวที่ถูกกำหนดไว้ โดยวิธีการวิเคราะห์ตัวละครนั้น สามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

4.1 วิเคราะห์ตามความสำคัญของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งตัวละครออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่ ตัวละครหลัก คือตัวละครที่เป็นฝ่ายดำเนินเรื่อง และ ตัวละครรอง คือตัวละครอื่นๆ ที่เป็นส่วนช่วยในการนำพาให้เรื่องราวเคลื่อนที่ไปข้างหน้าอย่างสมบูรณ์

4.2 วิเคราะห์ตามบทบาทที่ตัวละครได้รับ ซึ่งจะพิจารณาจากบทบาทของตัวละครในเรื่อง เช่น เป็นพระเอก/นางเอก (Hero) เป็นตัวร้าย (Villain) หรือเป็นผู้ช่วยเหลือ (The Helper) เป็นต้น

4.3 วิเคราะห์ตามคุณลักษณะของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่ ตัวละครแบบด้านเดียว หรือตัวละครแบบแบน หรือตัวละครแบบตายตัว (Typed Character) คือ ตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว ไม่มีมิติ กับตัวละครแบบมองเห็นได้รอบด้าน หรือตัวละครแบบกลม (Well-rounded Character) คือ ตัวละครที่มีมิติ มีลักษณะเหมือนคนจริงๆ มีเหตุผลในการกระทำสิ่งต่างๆ

4.4 วิเคราะห์ตามพัฒนาการของตัวละคร ซึ่งจะสามารถแบ่งออกมาได้เป็นสองจำพวก ได้แก่ ตัวละครแบบนิ่ง (Static Character) คือตัวละครที่ไม่มีพัฒนาการใดๆ หลังจากผ่านเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่องมา และตัวละครแบบเคลื่อนไหว (Dynamic Character) คือตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงความคิด นิสัยใจคอหลังจากผ่านเหตุการณ์ต่างๆ มา

## 5. ฉาก (Setting)

ฉาก คือ สถานที่ รวมถึงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ ซึ่งฉากนั้นสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความหมายบางอย่างของเรื่องได้ อีกทั้งยังสามารถมีอิทธิพลกับความคิด ความรู้สึก และการตัดสินใจของตัวละครได้อีกด้วย ซึ่งฉากสามารถแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังต่อไปนี้

5.1 ฉากธรรมชาติ คือ ฉากที่เป็นสถานที่ตามธรรมชาติ เช่น ป่า น้ำตก ทะเล เป็นต้น

5.2 ฉากประดิษฐ์ คือ ฉากที่เกิดจากการประดิษฐ์ หรือ สิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์สร้างไว้ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ฉากในบ้าน ฉากในพระราชวัง เป็นต้น

5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา คือ ฉากที่มีเงื่อนไขเกี่ยวกับยุคสมัยหรือช่วงเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยยุคสมัยหรือช่วงเวลานั้น อาจจะถูกกำหนดมาในเรื่องอยู่แล้ว เช่น ละครที่มีเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคสมัยโบราณ หรือละครย้อนยุค เป็นต้น

5.4 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ ฉากที่เกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้หรือเป็นนามธรรม แต่มีผลบางอย่างกับตัวละครในเรื่อง เช่น เรื่องราวบางเรื่องอาจมีประเด็นที่สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมหรือความคิดที่ครอบงำจิตใจของตัวละครจนทำให้มีผลต่อเรื่องราว เป็นต้น

## 6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

คือการมองเห็นเหตุการณ์หรือการเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง ผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง มุมมองในการเล่าเรื่องนั้นมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากต่อการสอดแทรกอุดมการณ์ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยมต่างๆ ของคนเล่าลงไปในเรื่องราว การเลือกมุมมองในการเล่าเรื่องจึงสำคัญมากสำหรับการเล่าเรื่องเพราะมุมมองในการเล่าเรื่องเปรียบได้กับการสรุปความต้องการและ

อารมณ์ของเรื่องราวที่ต้องการเล่าด้วยการใช้มุมมอง ความคิด หรืออารมณ์ของตัวละครที่ถูกใช้เป็นผู้เล่าเรื่องหรือผู้มองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั่นเอง

ลักษณะของมุมมองในการเล่าเรื่องแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view) เป็นลักษณะของการเล่าเรื่องของตัวเองผ่านตัวเอง ดังนั้นมักจะมีเสียงเล่า หรือแทนสรรพนามตัวเองเป็น “ฉัน, ผม ฯลฯ” เป็นต้น ลักษณะของการเล่าด้วยมุมมองแบบบุรุษที่ 1 จะทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นส่วนตัว

6.2 มุมมองแบบบุรุษที่ 3 (Third Person Point of view) เป็นลักษณะของการเล่าเรื่องแบบที่ตัวละครไม่เกี่ยวข้องใดๆ กับเรื่องราว และเล่าโดยมุมมองของคนที่มีมองเห็นเหตุการณ์ทั้งใกล้และไกล รวมไปถึงความคิดคำนึงของตัวละครต่างๆ มีบางครั้งก็เรียกมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ว่า มุมมองแบบพระเจ้า (Omniscient Point of view)

jiMMWhy (2564) ได้เขียนบทความเรื่อง “ภาพยนตร์” โครงสร้างแบบ 3 องก์: Three Act Structure” ได้กล่าวถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three Act Structure) ไว้ว่า โครงสร้างแบบ 3 องก์นั้นเป็นวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่นิยมใช้กันมากที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 3 องก์ ดังนี้

Act One องก์หนึ่ง: เป็นการปูเรื่องเข้าสู่เรื่องราว ซึ่งหากการปูเรื่องทำออกมาได้ไม่ดีอาจทำให้ผู้ชมหมดความสนใจในภาพยนตร์นั้นได้เลย และสิ่งสำคัญที่ควรจะมีในองก์แรก คือ การแนะนำตัวละคร การนำเสนอฉากและสถานที่ในเรื่อง รวมถึงช่วงเวลา ซึ่งเป็นเรื่องพื้นฐานที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวคร่าวๆ ของภาพยนตร์นั้นว่าเกี่ยวกับอะไร

Act Two องก์สอง: เป็นช่วงการพัฒนาตัวละคร แสดงเป้าหมายของตัวละครออกมาอย่างชัดเจน และเพิ่มปมปัญหาหรืออุปสรรคเข้ามาในเรื่องรวมถึงประเด็นรองที่จะเสริมเรื่องราวของประเด็นหลักเพื่อเสริมความเข้มข้นของเรื่องราวและอารมณ์ของผู้ชมให้มากยิ่งขึ้น โดยสิ่งสำคัญที่ควรจะมีในองก์สองคือ การประทะกับความขัดแย้งในเรื่องเพื่อให้เกิดตัวละครก้าวผ่านอุปสรรคและทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอยากเอาใจช่วย ซึ่งทุกครั้งที่เรื่องราวหลักดำเนินไปข้างหน้าก็จะเกิดประเด็นรองในองก์สอง ตัดสลับไปมาระหว่างสองประเด็นที่เป็นแรงผลักดันให้ไปสู่ในองก์ที่สาม

Act Three องก์สาม: เป็นช่วงที่เข้าใกล้สู่ช่วง climax (จุดสูงสุดทางอารมณ์) โดยในช่วงเริ่มต้นขององก์สามนั้นตัวละครจะเผชิญกับความท้าทายหรือปัญหาที่ใหญ่ที่สุด ซึ่งจะเชื่อมโยงกับประเด็นรองในองก์ที่สอง ซึ่งปมปัญหาทั้งหมดจะไต่ระดับขึ้นไปถึงจุดอิมิตัวเพื่อพร้อมที่จะระเบิดออกมา

Incwaran (2562) ได้เขียนบทความเรื่อง “เล่าเรื่องให้คนสนใจ เรื่องไหนก็ไม่น่าเบื่อ ด้วย Freytag's Pyramid” โดยอธิบายองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ Freytag's Pyramid ไว้ว่าเป็นโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ Gustav Freytag วิเคราะห์มาจากโครงเรื่องบทละครในตำนานอย่างเชกสเปียร์ โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

#### 1. จุดเริ่มต้น (Exposition)

เปิดเรื่องมาด้วยที่มาของเรื่อง อาจจะเล่าย้อนไปถึงเหตุการณ์ในอดีตหรือภูมิหลังของตัวละคร และสถานที่ โดยเล่าให้เห็นแนวทางของเนื้อเรื่องถึงสิ่งที่จะเล่าต่อไป และมีการแนะนำตัวละครหลักที่มีผลต่อเนื้อเรื่อง อาจให้ข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับตัวละครเพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น

#### 2. ปูเหตุการณ์ความขัดแย้ง (Rising action)

เป็นช่วงดำเนินเรื่องที่จะนำไปสู่ความขัดแย้งหรือจุดเปลี่ยน โดยนำตัวละครไปสู่ปัญหาหรือเหตุการณ์บางอย่าง ซึ่งอาจมาจากฝ่ายตรงข้ามหรือจากเหตุการณ์ในอดีต เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ชมรู้สึกลุ้นไปพร้อมกับตัวละครหลักในการเผชิญหน้ากับปัญหา

#### 3. จุดเปลี่ยน (Climax)

เป็นยอดของพีรามิดในการเล่าเรื่องหรือส่วนที่เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่กับตัวละครหลักที่ส่งผลต่อเนื้อเรื่อง มักเป็นฉากที่ตัวละครเผชิญหน้ากับปัญหาหรือเหตุการณ์ไม่คาดฝัน อาจจะเป็นเรื่องดีหรือเรื่องร้ายขึ้นอยู่กับประเภทของเรื่องราว

#### 4. คลี่คลายปัญหา (Falling action)

เป็นช่วงที่ปัญหาได้รับการแก้ไขหรือความขัดแย้งเริ่มคลี่คลาย และได้เห็นผลลัพธ์ของเหตุการณ์ช่วง Climax เนื้อเรื่องส่วนนี้จะนำไปสู่ตอนจบ

#### 5. ตอนจบ (Conclusion)

ตอนจบของเรื่องเป็นฉากสุดท้ายที่ดำเนินต่อมาจากช่วงที่ปัญหาได้รับการคลี่คลาย ตอนจบมีทั้งแบบสุข โศกเศร้า หรือจบแบบไม่ชัดเจน จบแบบให้ผู้ชมไปคิดต่อเอาเอง ไปจนถึงหักมุม

### 2.2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับสัจนิยมมหัศจรรย์

หัตถกาญจน์ อารีศิลป์ (2556 : 79) ได้เขียนบทความวิจัยเรื่อง “สัจนิยมมหัศจรรย์ในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝัน”: ใต้ “เงา” แห่งลัทธิอาณานิคม” ได้สรุปถึงความหมายของสัจนิยมมหัศจรรย์ไว้ว่า สัจนิยมมหัศจรรย์เกิดจากการนำคำสองคำที่สื่อถึงแนวการประพันธ์สองรูปแบบซึ่งขัดแย้งกันมาวางไว้คู่กัน คำว่า “Realism” จะสื่อความถึง “วรรณกรรมแนวสัจนิยม” ซึ่งเป็นศิลปะการประพันธ์ที่เน้นสะท้อนภาพสังคมและชีวิตตามความเป็นจริง โดยตั้งอยู่บนหลักเหตุและผลตามหลักวิทยาศาสตร์

ขณะที่คำว่า “Magic” สื่อความถึง “วรรณกรรมแนวแฟนตาซี” ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องเหนือความเป็นจริงที่ไม่สามารถอธิบายด้วยหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้ สัจนิยมมหัศจรรย์จึงเป็นการปะทะสังสรรค์กันของโลกทัศน์ทั้งสองแบบที่มีตรรกะกันคนละชุด ในที่นี้สัจนิยมมหัศจรรย์จึงไม่ได้มีสถานะเป็นเพียงแค่แนวทางการประพันธ์เท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญในฐานะวาทกรรมซึ่งมีแนวคิดและอุดมการณ์รองรับด้วย ขณะที่วาทกรรมสัจนิยมใช้มุมมองทางวิทยาศาสตร์และระบบเหตุผลเพื่อล้มล้างกระแสจินตนิยม (Romanticism) ซึ่งเป็นแนวทางการประพันธ์กระแสหลักที่มุ่งเน้นนำเสนอความจริงในแบบจินตนาการเพื่อฝันในยุคก่อนหน้า สัจนิยมมหัศจรรย์ก็เกิดขึ้นเพื่อวิพากษ์วาทกรรมสัจนิยมอีกต่อหนึ่งด้วยการเสนอให้เห็นขีดจำกัดของเหตุผลในการนำเสนอความจริง สัจนิยมมหัศจรรย์จึงเป็นการสร้าง “วาทกรรมผสมผสาน” (hybridized discourse) ที่มีโลกของเหตุผล เป็นพื้นฐาน และบนพื้นฐานนั้นมีองค์ประกอบของเรื่องราวเร้นลับ ปาฏิหาริย์ผสมผสานอยู่โดยที่ไม่พยายามจัดการหรืออธิบายองค์ประกอบเหล่านั้นโดยใช้ระบบเหตุผล

ซึ่งลักษณะสำคัญของวรรณกรรมแนวสัจนิยมนั้นทำให้สรุปได้ว่า สัจนิยมมหัศจรรย์เป็นกลวิธีการประพันธ์ที่ผสมผสานความเป็นจริงบนหลักการเหตุผลและความมหัศจรรย์เหนือจริงหลอมรวมไว้ในองค์ประกอบต่างๆ ผู้อ่านจะไม่สามารถจำแนกโลกของความเป็นจริงออกจากโลกมหัศจรรย์ได้อย่างชัดเจนและเห็นว่ามีความเป็นไปได้ที่ปรากฏการณ์มหัศจรรย์ในเรื่องจะเกิดขึ้นในโลกที่ตนอาศัยอยู่นั้นเป็น เพราะ “การผสมผสานและหลอมรวม” ระหว่างแนวทางการประพันธ์ที่ผูกโยงกับโลกทัศน์คนละแบบ ซึ่งเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน สัจนิยมมหัศจรรย์จึงทำให้เส้นที่เคยใช้จำแนกความจริงและความมหัศจรรย์ไม่ชัดเจน และด้วยเป็นกลวิธีการประพันธ์ที่มีแนวคิดเรื่องความเหลื่อมล้ำอยู่เบื้องหลัง จึงทำให้สัจนิยมมหัศจรรย์มีบทบาทสำคัญในการเผยให้เห็นความไม่เท่าเทียมในสังคม ตั้งคำถาม และวิพากษ์ต่อระบบความคิดความเชื่อแบบเดิม

### 2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับอัตลักษณ์

สรณ์สิริ เจริญศร (2562) ได้เขียนสารนิพนธ์เรื่อง “ความหลากหลายของระบบวง NCT สู่การเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม” ได้กล่าวถึงความหมายของอัตลักษณ์ไว้ว่าอัตลักษณ์นั้นเป็นลักษณะอย่างหนึ่งในตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่มีความโดดเด่นแตกต่างจากคนอื่น และทำให้คนอื่นรู้จักว่าเป็นใครและอัตลักษณ์ไม่จำเป็นต้องมีหนึ่งเดียว อาจมีหลายอัตลักษณ์ที่ประกอบขึ้นเป็นตัวบุคคลนั้น ซึ่งเป็นคุณสมบัติเฉพาะทำให้สิ่งนั้นโดดเด่นจากสิ่งอื่น อัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยสังคม (Social-Constructed) อัตลักษณ์จึงจำเป็นต้องมีกระบวนการสร้างความเหมือนและความแตกต่างระหว่างพวกเราหรือคนอื่น

## ประเภทอัตลักษณ์

จากการนิยามความหมายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ว่าเป็นสิ่งที่เชื่อมความเป็นตัวตนและเข้าไปมีส่วนร่วมทางสังคม โดยการที่รับรู้ใครว่าบุคคลหนึ่งเป็นใครนั้น คือ อัตลักษณ์ส่วนบุคคล ในขณะที่ความคาดหวังหรือความคิดเห็นของผู้อื่น คือ อัตลักษณ์ทางสังคม ดังนั้น จึงสามารถแบ่งอัตลักษณ์ได้เป็น 2 ระดับที่ชัดเจนคือ 1) อัตลักษณ์ระดับบุคคล (Personal Identity) และ 2) อัตลักษณ์ระดับสังคม (Social Identity)

### 1. อัตลักษณ์ระดับบุคคล (Personal Identity)

อัตลักษณ์ระดับบุคคล หมายถึง ลักษณะทั้งหมดที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล โดยเกิดจากการที่บุคคลสามารถนิยามตนเอง คือ สามารถที่จะรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง (Self-Concept) ในมุมต่าง ๆ ซึ่งมีสวนสัมพันธ์กันระหว่างตนเองกับสังคม โดยผ่านการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ที่เข้าใจร่วมกันในสังคม ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งซึ่งไม่แน่นอนตายตัว และบางครั้งบุคคลหนึ่งก็อาจจะมีได้หลายอัตลักษณ์ เช่น การเป็นพ่อแม่ ลูก ผู้บริหารองค์กร บุคคลมีชื่อเสียง และคนไทย เป็นต้น อย่างไรก็ตามการรับรู้ตนเองนั้น (Self-Concept) ไม่ได้เกิดจากตัวเองเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการพัฒนามาจากสิ่งที่อยู่รอบตัว อย่างการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคม การที่คนอื่นมองเรา หรือการรับรู้ตัวเราจากคนอื่น

### 2. อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity)

เนื่องจากโครงสร้างของอัตลักษณ์นั้นมีความสัมพันธ์กันระหว่างตัวบุคคลและสังคม อัตลักษณ์ทางสังคม จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ก่อให้เกิดรู้อัตลักษณ์ของตัวบุคคล โดยอัตลักษณ์ทางสังคมที่เราใช้แสดงตน เช่น การที่สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่ และระบบคุณค่าที่ติดตัวมาความเป็นพ่อ ความเป็นแม่ ความเป็นเพื่อน การใช้ภาษา หรือบางครั้งอาจเห็นได้จากบุคลิก เสื้อผ้าที่สวมใส่ สัญลักษณ์ และการสร้างภาพแทนความจริง ทั้งหมดนี้เป็นสิ่งสำคัญในการแสดงให้เห็นว่าผู้คนล้วนมีอัตลักษณ์ร่วมกับบุคคลอื่นและมีการแยกแยะตนเองจากบุคคลอื่น ด้วยการสร้างความแตกต่าง อีกทั้งอัตลักษณ์ทางสังคมที่ใช้ในการแสดงตนนั้น ควรเกิดมาจากการยอมรับในอัตลักษณ์ต่างๆ อย่างตั้งใจ ด้วยเหตุนี้ อัตลักษณ์ จึงถือเป็นผลผลิตที่สำคัญของสังคม และมีความเกี่ยวข้องของสัมพันธ์กันระหว่างตนเองกับผู้อื่น หรืออาจกล่าวได้ว่า อัตลักษณ์ เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลกับโลกที่เขาอาศัยอยู่ โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในฐานะหนึ่งในสถานที่หนึ่งและช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา

## 2.2.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับเทคนิคทางภาพยนตร์

**ไวทญ์ ชูมา (2564)** เขียนบทความเรื่อง “ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการ์ตูนแอนิเมชัน” กล่าวถึงเทคนิคภาพไว้ว่าในงานอนิเมชันจะมี “มุมมองของภาพ” ซึ่งคือการเล่าเรื่องด้วยภาพที่สร้างความหมายที่ด้วยการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนที่ มาใช้สื่อสารกับผู้ชมทั้งโลกซึ่งสามารถเข้าใจร่วมกันได้

“บทภาพ” คือภาษาเขียนในบทอนิเมชันที่จะถูกแปลเป็นภาษาภาพที่เน้นความหมายที่ชัดเจนคู่ไปกับอารมณ์ของภาพที่ส่งไปถึงผู้ชม ซึ่งองค์ประกอบหลักๆ ในภาษาภาพมีอยู่ 3 อย่าง ได้แก่ ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง เมื่อนำองค์ประกอบทั้งสามมาประกอบเข้าด้วยกัน ก็จะได้หนึ่งภาพที่สมบูรณ์ด้วยความหมายและอารมณ์ความรู้สึก

เทคนิคของภาษาภาพ ได้แก่

### 1. ภาพไกลมาก หรือ Extreme Long Shot (EXS)

เป็นขนาดภาพที่กว้างมาก ๆ มักใช้ในฉากเปิดเรื่องเพื่อบอกสถานที่ว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน ปกติฉากที่เปิดโดยใช้ภาพขนาดนี้มักมีขนาดกว้างใหญ่ เช่น เมืองหลวงที่เต็มไปด้วยตึกสูงเสียดฟ้า, ท้องทะเลกว้างสุดลูกหูลูกตา, เทือกเขาสูงตระหง่าน เป็นต้น ซึ่งจุดเด่นของภาพ Extreme Long Shot อยู่ตรงความยิ่งใหญ่ของภาพ จึงสามารถสร้างพลังดึงดูดคนดูไว้ได้เสมอ (ไวทญ์ ชูมา : 2564)

### 2. ภาพไกล หรือ Long Shot (LS)

เป็นขนาดที่ย่อลงมาจากภาพแบบ Extreme Long Shot แต่ก็ยังกว้างพอที่จะเห็นเหตุการณ์โดยรวมทั้งหมดได้ เมื่อดูแล้วรู้ทันทีว่าฉากนี้ ใครทำอะไรที่ไหน ถือเป็นขนาดภาพที่เหมาะสมกับการเปิดฉากหรือเปิดตัวละคร เพื่อให้เห็นภาพรวม ก่อนที่จะนำคนดูเข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้นในช็อต (Shot) ต่อไป แต่ในขณะที่เหตุการณ์ดำเนินไปสามารถใช้ภาพ Long Shot ตัดสลับกับภาพขนาดอื่นๆ ได้เช่นกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ในเรื่อง ถ้าเป็นช่วงที่ต้องการแสดงให้เห็นท่าทางของตัวละครมากกว่าอารมณ์สีหน้าก็ควรใช้ภาพขนาดนี้ (ไวทญ์ ชูมา : 2564)

### 3. ภาพปานกลาง หรือ Medium Shot (MS)

เป็นภาพที่คนดูจะไม่ได้เห็นตัวละครตลอดทั้งร่างเหมือนภาพ Long Shot แต่จะเห็นประมาณครึ่งตัว เป็นขนาดภาพที่ทำให้รายละเอียดของตัวละครมากยิ่งขึ้น เหมือนพาผู้ชมก้าวเข้าไปใกล้ตัวละครให้มากขึ้น ภาพขนาดนี้ถูกใช้บ่อยมากกว่าภาพชนิดอื่นๆ เพราะสามารถให้รายละเอียดได้มากไม่น้อยเกินไปคือคนดูจะได้เห็นทั้งท่าทางของตัวละคร และอารมณ์ที่ฉายบนสีหน้าไปพร้อมๆ กัน (ไวทญ์ ชูมา : 2564)



#### 4. ภาพใกล้หรือ Close up (CU)

เป็นขนาดภาพที่เน้นใบหน้าตัวละครโดยเฉพาะ เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้นว่ารู้สึกอย่างไรต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ภาพขนาดนี้มักมีการเคลื่อนไหวน้อย เพื่อให้คนดูเก็บรายละเอียดได้ครบถ้วนคลิกเพื่อดูภาพขนาดใหญ่ (ไวทญฐฐ ชูมา : 2564)

#### 5. ภาพใกล้ หรือ Extreme Close up (CU)

เป็นขนาดภาพที่ตรงกันข้ามกับภาพ Extreme Long Shot คือจะพาผู้ชมเข้าไปใกล้ตัวละครมากๆ เช่น ตา ปาก จมูก เล็บ รวมไปถึงการถ่ายสิ่งของอื่น ๆ อย่างชิดใกล้ เพื่อให้เห็นรายละเอียดกันอย่างชัดเจน เช่น ก้อนน้ำแข็งในแก้ว, หัวแหวน, ไก่ปิ้ง เป็นต้น การเลือกใช้ขนาดของภาพต้องให้มีความหลากหลาย ระวังอย่าใช้ภาพที่มีขนาดเท่ากันมาเรียงต่อกันบ่อยๆ เพราะจะทำให้งานดูไม่น่าสนใจ (ไวทญฐฐ ชูมา : 2564)

กัจจกร หลยยะพงศ์ (2554 : 25) ได้เขียนบทความเรื่อง “ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี : แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์” กล่าวถึงภาษาหนังผ่านหัวข้อกลุ่มทฤษฎีตัวบท (การวิเคราะห์ตัวบท textual criticism) ไว้ว่า “ภาษาหนัง” นั้นสามารถจำแนกออกได้เป็นขนาดภาพ มุมกล้อง แสงเงา สีกรอบภาพ และการเคลื่อนไหวกล้อง

#### 1. การกำหนดขนาดภาพ (Film size) มีหลายระดับ ได้แก่

- ภาพระยะใกล้ (Closeup) เป็นภาพในระดับอกถึงใบหน้าเพื่อเน้นความรู้สึกใกล้ชิดหรือเป็นการเน้นจุดสนใจ
- ระยะใกล้มาก (Extreme close up) เป็นภาพที่ใกล้ถึงใบหน้าหรือดวงตา
- ภาพระยะปานกลาง (Medium shot) เป็นภาพระยะหัวเข่าถึงใบหน้า
- ภาพข้ามหัวไหล่ (Over the shoulder shot) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลสนทนา โดยถ่ายข้ามจากหัวไหล่บุคคลคนที่หนึ่งให้เห็นใบหน้าของคู่สนทนา เพื่อสื่อความหมายของการที่ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์การณ์สนทนาของตัวละครสองคน
- ภาพเต็มตัว (Full shot) เพื่อให้เห็นขนาดของตัวบุคคล
- ระยะไกลหรือไกลมาก (Long shot /Extreme longshot) เพื่อเน้นความยิ่งใหญ่หรือการให้เห็นบรรยากาศของตัวละครกับสถานที่ หรือมีอีกชื่อคือ establishing shot มักใช้ในการเปิดเรื่อง

## 2. การใช้มุมกล้อง จำแนกเป็น

- มุมสูง : เพื่อให้ให้เห็นเหมือนเป็นการมองจากเบื้องบนหรือพระเจ้า ทำให้วัตถุที่ถ่ายทำมีลักษณะอ่อนด้อย
- มุมระดับสายตา : เป็นการถ่ายทำด้วยการตั้งกล้องระดับสายตาของผู้ชมทำให้รู้สึกถึงความเท่าเทียมกันของผู้ดูต่อเนื้อหาที่ได้ชม
- มุมต่ำ : ทิศทางตรงกันข้ามกับมุมสูงเพื่อฉายให้เห็นความยิ่งใหญ่ของตัวละครหรือวัตถุ

## 3. การใช้แสงและเงา

เพื่อเพิ่มความลึกของวัตถุในภาพด้วยและลดความเป็นสองมิติของภาพยนตร์ทำให้เกิดความสมจริง ส่วนในด้านของ การใช้แสง สามารถจำแนกได้ตามรูปแบบการจัดแสงคือ

- High key เป็นการจัดแสงที่เน้นความสว่างของแสงและเงาที่สมดุลในทางกลับกัน
- Low key เป็นการจัดแสงให้เห็นเงาตัดกันชัดเจนซึ่งมักจะพบได้ในภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อความหมายของอารมณ์โศกเศร้า หรือ ตื่นเต้น เป็นต้น

## 4. การใช้สี

เพื่อสื่อความหมายและปลุกอารมณ์ความรู้สึก เช่น สีแดงคือความร้อนแรง สีฟ้าคือความสดใส

## 5. การกำหนดกรอบภาพ

เพื่อให้ผู้ชมจ้องมองในจุดที่ต้องการ โดยจำกัดมุมมองของผู้ชม ตัดสิ่งที่ไม่ต้องการนำเสนอออกไป รวมถึงการบังคับไม่ให้วัตถุอยู่น่ากล้องมากเกินไปเพราะจะทำให้วัตถุดูใหญ่เกินจริง หรือ อาจวางไว้หน้ากล้องเพื่อเน้นความหมาย

## 6. การเคลื่อนกล้อง (camera movement)

เพื่อสื่อความหมาย เช่น การ pan กล้อง หรือก็คือการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวาโดยกล้องอยู่กับที่เพื่อจะสื่อความหมายบางอย่างให้กับผู้ชมและเป็นเหมือนสายตาของตัวละครที่กำลังมองไปซ้ายหรือขวาใกล้เคียง กับการ Tilt หรือการเคลื่อนกล้องแนวตั้งโดยกล้องอยู่กับที่เพียงแต่จะต่างกันตรงทิศทางแนวตั้งและแนวนอน นอกจากนั้นการเคลื่อนกล้องยังอาจใช้อุปกรณ์คือ Dolly เพื่อให้กล้องเคลื่อนไปพร้อมกับอุปกรณ์ดังกล่าว อันได้ภาพของการติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร และ

หากต้องการความรู้สึกที่ตื่นเต้นก็จะใช้อุปกรณ์เสริมคือ Hand held ทำให้ได้ภาพสั่นไหวคล้ายกับการวิ่งตามตัวละคร (กำจร หลุยยะพงศ์ , 2554 : 27)

อู๋อู๋ (2563) ได้เขียนบทความเรื่อง “รวมมุมกล้องแบบต่างๆ สำหรับการสร้างความน่าสนใจในงานภาพของคุณ !” ได้อธิบายถึงประเภทของมุมกล้อง ขนาดภาพ และการเคลื่อนไหวกล้องไว้ดังนี้

#### มุมกล้อง

1. Normal angle shot: มุมมองที่อยู่ในระดับเดียวกันกับสายตาคนดู ในระดับความสูง ต่ำ หรือเท่ากับตัวละคร เป็นมุมมองที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นกลาง ไม่เหนือหรือด้อยไปกว่ากัน อีกทั้งยังเป็นมุมมองที่นิยมใช้กันมากที่สุด

2. High angle shot: มุมมองจากสายที่มองลงมาหรือมุมกด มักจะให้ความรู้สึกที่ด้อยค่า ดูถูก หรือไร้พลังอำนาจ แต่ใช้ได้หลายกรณีขึ้นอยู่กับบริบทและอารมณ์ของตัวละคร

3. Low angle shot: มุมต่ำที่เป็นมุมตรงข้ามกับ High angle shot (มุมสูง) ซึ่งจุดเด่นคือการให้ความรู้สึกว่สิ่งที่ตัวละครกำลังมองนั้น ดูยิ่งใหญ่ มีพลัง และทรงอำนาจ

4. Over Shoulder shot: มุมมองผ่านไหล่ เป็นมุมมองที่จะเห็นหน้าตัวละครผ่านไหล่ของตัวละครที่อยู่ตรงกันข้ามหรืออยู่ด้านหน้า ส่วนใหญ่มักถูกใช้ในฉากที่ตัวละครกำลังสนทนากัน

5. Point of view (POV): มุมมองแทนสายตาของตัวละคร หรือ มุมที่ทำให้เห็นสิ่งที่ตัวละครมองเห็นอยู่

6. Bird's eye view: มุมภาพที่มองลงมาจากที่สูงมากๆ แทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้า ซึ่งต่างจาก high angle shot ตรงที่เป็นมุมที่สูงเกินสายตามนุษย์ก็มอง หรือสามารถเรียกได้ว่า helicopter shot หรือ airplane shot เป็นช็อตเคลื่อนไหวถ่ายมาจากด้านบนแทบทั้งสิ้น

7. Worm eye view: เป็นมุมตรงกันข้ามกับ Bird's eye view เพราะเป็นมุมกล้องที่ต่ำมากๆ ลักษณะของมุมนี้จะเหมือนหนอนที่กำลังมองดูคนเดินผ่านไปผ่านมาหรือกำลังมองขึ้นไปยังตึกสูงใหญ่ นอกจากนี้ก็ยังใช้เป็นมุมเชื่อมระหว่างฉากได้อีกด้วย

#### ขนาดภาพ

1. Extreme Long Shot (ELS) ไกลมาก: มีอีกชื่อคือ Extreme Wide Shot (EWS) เป็นขนาดภาพที่ไกลมากที่สุด มักถูกใช้ในซีนเปิดหรือปิดของภาพยนตร์เพราะสามารถเผยให้เห็นฉากทั้งหมด ครอบคลุมพื้นที่กว้าง แสดงให้เห็นถึงการกระทำของตัวละครและสภาพแวดล้อมที่กำลังเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น

2. Long Shot (LS) ไกล: มีอีกชื่อคือ Full Shot (FS) เป็นขนาดภาพที่ไกลที่ไม่เท่ากับขนาดภาพ Extreme Long Shot เพราะจะเห็นเพียงแค่ตัวละครเต็มตัว ตั้งแต่หัวจนถึงเท้า และฉากแค่บางส่วนเท่านั้น โดยมีจุดเด่นที่เน้นการเคลื่อนไหวและท่าทางของตัวละคร มากกว่าที่จะเป็นอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร

3. Medium Long Shot (MLS) ไกลปานกลาง: ขนาดภาพที่ไกลในระดับปานกลาง โดยมีจุดสังเกตอยู่ที่สามารถเห็นตัวละครได้ตั้งแต่หัวถึงหัวเข่า ซึ่งทำให้มองเห็นรายละเอียดของตัวละครได้มากกว่าขนาดภาพแบบ Long Shot แต่จะไม่ละเอียดเท่ากับ Medium Shot และส่วนใหญ่จะใช้เมื่อมีตัวละครในเฟรมไม่เกิน 2 ถึง 3 คน

4. Medium Shot (MS) ปานกลาง: มีอีกชื่อว่า Waist Shot เป็นขนาดภาพที่เห็นตัวละครตั้งแต่หัวถึงเอวที่ทำให้ผู้ชมสามารถมองเห็นการเคลื่อนไหวส่วนบนของตัวละครได้ดีขึ้น อีกทั้งยังเป็นขนาดภาพที่นิยมใช้กันค่อนข้างมากเพราะเป็นขนาดภาพที่เสมือนว่าเชื่อมขนาดภาพระยะใกล้และไกลเข้าไว้ด้วยกัน

5. Medium Close Up (MCU) ใกล้ปานกลาง: เป็นขนาดภาพที่จะเห็นเพียงแค่หัวถึงอกและสภาพแวดล้อมเพียงเล็กน้อยเท่านั้น จึงเป็นขนาดภาพที่เก็บรายละเอียด สีหน้าท่าทาง และอารมณ์ของตัวละครได้ดีกว่าขนาดภาพแบบ Medium Shot แต่จะไม่เห็นการเคลื่อนไหวส่วนล่างเลย ซึ่งเหมาะกับซีนที่ต้องแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากกว่าการเคลื่อนไหวของตัวละคร

6. Close UP (CU) ใกล้: เป็นภาพขนาดใกล้ โดยสามารถสังเกตได้จากภาพที่เห็นวัตถุหรือบุคคลนั้นเกือบเต็มทั้งเฟรม เช่น เห็นตั้งแต่หัวถึงคอ โดยมักใช้ในซีนอารมณ์เพื่อทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้อารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง จากสีหน้ารายละเอียดของตัวละครนั้นอย่างชัดเจนมากกว่าขนาดภาพแบบอื่น หรือถ้าเป็นสิ่งของก็จะเป็นการเจาะจงกับของสิ่งนั้นโดยเฉพาะเพื่อแสดงถึงความสำคัญ

7. Extreme Close UP (ECU) ใกล้มาก: เป็นภาพที่ขนาดใกล้มากที่สุด ซึ่งจะทำให้เห็นรายละเอียดของภาพได้อย่างใกล้ชิดและครบถ้วนที่สุด โดยจะเป็นการจัดเฟรมด้วยการโฟกัสที่ส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุ ยกตัวอย่าง เช่น ดวงตาที่เหม่อลอย เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้น กำลังรู้สึกแคว้งคว้างและว่างเปล่า หรือของบางสิ่งๆ ที่ซ่อนอยู่ในวัตถุนั้นๆ เป็นต้น

#### การเคลื่อนไหวกล้อง

1. Pan (แพน): คือ การขยับกล้องในแนวนอนจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย โดยกล้องยังคงอยู่ในตำแหน่งเดิมแต่หันทิศทางตามไป

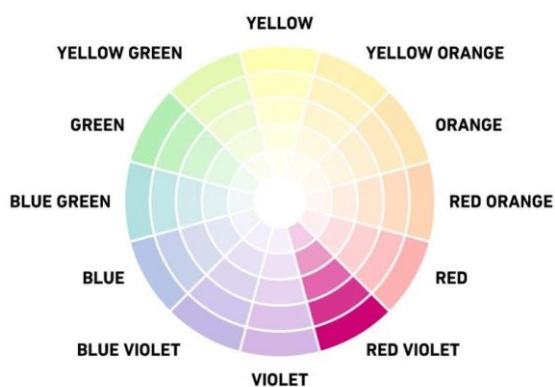
2. Tilt (ทิว): คล้ายกับการ Pan กล้องแต่เป็นการเคลื่อนไหวในแนวตั้งแทนด้วยการขยับกล้องในแนวตั้งขึ้นหรือลง โดยที่กล้องจะยังคงอยู่ตำแหน่งเดิม เช่น เยกกล้องขึ้นหรือก้มกล้องลง การเคลื่อนไหวกล้องประเภทนี้นิยมใช้กับตัวละครหรือสถานที่ที่มีความยิ่งใหญ่เป็นจุดเด่น

3. Tracking (แทรคกิ้ง): คือ การเคลื่อนกล้องตามตำแหน่งที่โฟกัส หรือ เลื่อนตำแหน่งกล้องตามวัตถุที่กำลังเคลื่อนไหว เช่น การใช้กล้องโฟกัสและเคลื่อนที่กล้องไปตามรถที่กำลังแล่นบนถนน

4. Dolly (ดอลลี่): การเคลื่อนกล้องออกห่างหรือเข้าหาวัตถุ โดยใช้วิธีการย้ายตำแหน่งกล้อง และการเคลื่อนไหวกล้องประเภทนี้สามารถสร้างลูกเล่นที่สวยงาม โดยการใช้เทคนิคอื่นๆ มาเสริมหรือประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

FreelanceBay (2564) ได้เขียนบทความเรื่อง “เลือกสีอย่างไรให้ปัง!! ทำความรู้จักกับ Color Schemes ตัวช่วยให้เรื่องสีเป็นเรื่องง่ายสำหรับงานออกแบบ” ได้กล่าวถึงทฤษฎีการใช้สีไว้ว่า การเลือกใช้สี หรือ Color Harmonies นั้นเป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยการเข้ากันของสี (Harmony) หรือ ความต่างกันของสี (Contrast) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 6 รูปแบบที่เรียกว่า “Color Schemes” ดังนี้

### 1. Monochromatic Color Scheme



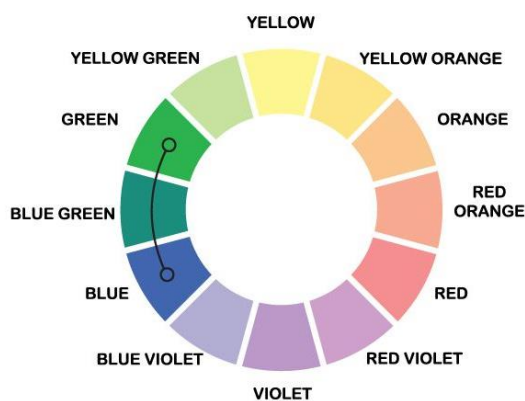
ภาพที่ 2 : Monochromatic Color Scheme

ที่มา : <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>

การใช้เฉดสีเดียว เป็นการตั้งสีหลักที่จะใช้เพียงแค่นี้แล้วเพิ่มหรือลดความสว่างโดยการใส่สีขาว เทา และดำลงไป เพื่อเพิ่มความสว่างหรือความมืดดำที่แตกต่างกัน ทำให้เพิ่มเฉดสีจากสีหลัก

สำหรับเลือกใช้งานได้มากขึ้น การเลือกใช้เฉดสีเดียวจะมีความเรียบง่ายและรู้สึกสบายตาเมื่อมอง เนื่องจากบางครั้งการใช้คู่หลักหลายๆ สีนั้นจะทำให้สับสนหรือไม่สบายเมื่อมอง และไม่สามารถเข้าใจได้ถึงจุดประสงค์ที่ต้องการจะสื่อ

## 2. Analogous Color Scheme

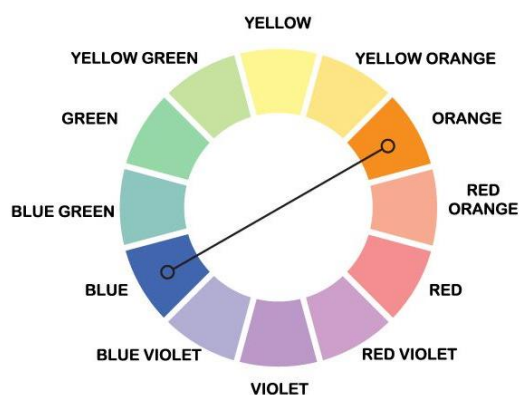


ภาพที่ 2: Analogous Color Scheme

ที่มา : <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>

การใช้เฉดสีใกล้เคียงกัน เป็นการเลือกใช้ 3 สีที่อยู่ติดกันในวงล้อสีโดยเลือกสีหลักก่อน 1 สี หลังจากนั้นนับไปอีก 2 สีข้างเคียงในวงล้อสี โดยคำว่า เฉดสีใกล้เคียงกัน นั้นสีที่เลือกอีก 2 เฉดสีนั้น จะต้องมีความเข้ากันได้ดีหรือกลมกลืนกันต่อการใช้เฉดสีใกล้เคียงกันนี้ ซึ่งจะทำงานเกิดความหลากหลายมากกว่าและทำให้สามารถแยกความแตกต่างขององค์ประกอบต่างๆได้ดีกว่าการใช้สีเพียงเฉดสีเดียว

## 3. Complementary Color Scheme

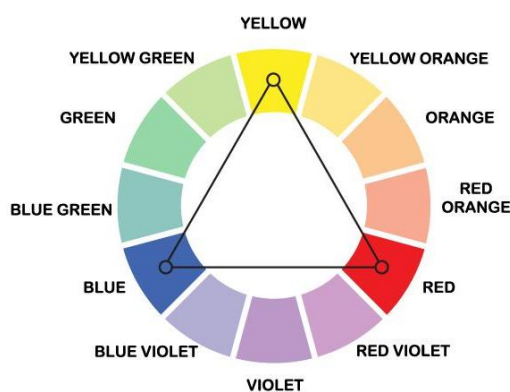


ภาพที่ 3: Complementary Color Scheme

ที่มา : <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>

การใช้เฉดสีคู่ตรงข้าม เป็นการจับคู่สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสี ซึ่งโดยปกติแล้วการจับคู่สีรูปแบบนี้จะเป็นเฉดสีในกลุ่มสีขั้นที่ 1 และเฉดสีในสีขั้นที่ 2 เช่น สีแดงกับสีเขียว และ สีน้ำเงินกับสีส้ม เป็นต้น และมักจะได้คู่สีที่มีความ Contrast ค่อนข้างสูง โดยเฉพาะเมื่อเลือกใช้สีที่มีความสดสูง มาจับเฉดสีรวมกันจะยิ่งทำให้ผู้ที่มองไม่สบายตา ดังนั้นหากต้องการใช้วิธีจัดคู่สีแบบนี้ควรจะต้องใช้การเพิ่มหรือลดความสว่างโดยการใส่สีขาว สีดำ หรือสีเทาสำหรับความอึมัวเพื่อลดความสดของสีนั้นๆลง

#### 4. Triadic Color Scheme

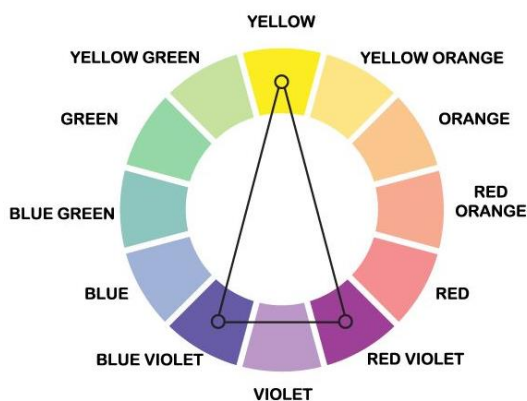


ภาพที่ 4: Triadic Color Scheme

ที่มา: <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>

การเลือกใช้สีแบบสมดุคัย เป็นการเลือกใช้สีในรูปแบบสามเหลี่ยมในวงล้อสี โดยสีทั้ง 3 สีจะอยู่ห่างในระยะที่เท่าๆกันการใช้เฉดสีนี้สามารถจับคู่สีได้ทุกสีในวงล้อซึ่งจะต้องเป็นการจับคู่ที่สมดุคัยในรูปแบบสามเหลี่ยมด้านเท่า เช่น สีแดง สีเหลือง และ สีน้ำเงิน หรือ สีม่วง สีเขียว และ สีส้ม เป็นต้น การจัดชุดสีแบบ Triadic ส่วนใหญ่จะได้ชุดสีที่มีสีสนสดใส แต่อาจจะทำให้ยากต่อการปรับความสมดุคัยของสีในการใช้งาน จึงควรกำหนดสีใดสีหนึ่งเป็นสีหลัก ส่วนสีอื่นที่เหลือใช้เป็นสีเฉพาะจุด เพราะหากใช้สีทั้ง 3 ในสัดส่วนที่เท่ากันจะทำให้สีทั้ง 3 ที่มีความโดดเด่นและแย่งจุดสายตากัน

## 5. Split-complementary color scheme

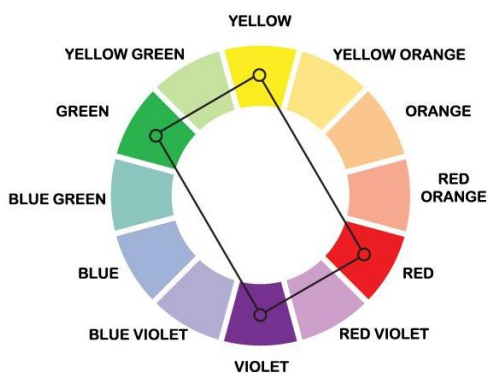


ภาพที่ 5: Split-complementary color scheme

ที่มา : <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>

Split-complementary color scheme จะประกอบด้วย 1 สีหลักและ 2 สีรอง โดย 2 สีรองจะอยู่สีข้างซ้ายและขวาของสีคู่ตรงข้ามกับสีหลัก ซึ่งหลักการชุดสีนี้จะมีความต่าง (contrast) สูงเหมือนการใช้หลักการของการจับคู่สีตรงข้ามแต่จะให้ความรู้สึกผ่อนคลายมากกว่า

## 6. Tetradic color scheme



ภาพที่ 6: Tetradic color scheme

ภาพจาก : <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>

Tetradic color scheme มีอีกชื่อคือ Double-Complementary Color Scheme หรือ Rectangular Colors Scheme หลักการนี้จะเป็นการใช้คู่สีแบบคู่สีตรงข้าม (complementary color) 2 คู่ เรียงกันคล้ายสี่เหลี่ยมผืนผ้า จึงมี 4 เฉดสีที่ต่างกันให้เลือก แต่ก็อาจเกิดปัญหาได้หากสีที่เลือกมามีความแตกต่างกันมากเกินไป เช่น อาจจะทำให้หนักออกแบบสับสนและออกแบบงานหลุดจากที่คิดไว้ วิธีป้องกันคือการเลือกสีหลัก 1 สีและใช้สีอื่นเป็นสีรอง



## 2.2.5 ทฤษฎีการวิเคราะห์และวิจารณ์

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2551) ได้เขียนบทความเรื่อง “การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์อนิเมชัน” ในวารสารศูนย์บริการวิชาการ ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์อนิเมชันว่า หากมีความรู้พื้นฐานและความเข้าใจในหลักการของทฤษฎี กระบวนการ และเทคนิค อย่างถูกต้องแล้วก็จะสามารถที่จะศึกษา วิเคราะห์ และวิเคราะห์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งองค์ประกอบที่นำมาวิเคราะห์และวิจารณ์ได้แก่

### 1. โครงสร้างของภาพยนตร์อนิเมชัน (Structure)

ในการศึกษาโครงสร้างนั้นสามารถนำความรู้ในเรื่องหลักการการเขียนบทภาพยนตร์มาวิเคราะห์ได้ ซึ่งเริ่มพิจารณาจาก

1.1 แนวคิดหลักของภาพยนตร์ (Concept) ว่ามีแนวคิดหลักอย่างไร เช่น “จินตนาการและความรู้ ทางวิทยาศาสตร์ที่เหนือจริง” หรือ “แวมไพรมีอยู่จริงและแฝงตัวปะปนอยู่ร่วมกับโลกมนุษย์ในปัจจุบัน” เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 44)

1.2 แก่นเรื่อง (Theme) เช่น “การผจญภัยในโลกอนาคตผ่านไทม์แมชชีนของเด็ก ๆ” หรือ “การไล่ล่าแวมไพร์เพื่อปกป้องเผ่าพันธุ์มนุษย์” เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 44)

1.3 แนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genre) เช่น แนวตลก แนวสยองขวัญ แนวแอ็คชั่น แนวสืบสวนสอบสวน แนวเด็กเรียนมัธยม แนวสยองขวัญ เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 44)

1.4 รูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ (Tone & Style) ว่าเป็นอย่างไร เช่น รูปแบบเหมือนจริง รูปแบบตัดทอน ยุคโบราณ ยุคอวกาศ หรือไม่มีกาลเวลา เป็นต้น แล้วจึงพิจารณาคุณภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 44)

1.5 การเล่าเรื่อง (Story Telling) พิจารณาว่าภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้มีการเล่าเรื่องอย่างไร มีความน่าสนใจน่าติดตามมากน้อยเพียงใด มีอะไรแปลกใหม่ในเรื่อง มีมุข (gag) มีหักมุม มีความหมาย (meaning) มีข้อคิด หรือประเด็นสำคัญที่เป็นประโยชน์อะไรบาง รวมทั้งมีการตัดต่อ (editing) เรียบเรียงภาพยนตร์ได้น่าสนใจเพียงใด เป็นต้น (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 44)

### 2.สุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์อนิเมชัน (Aesthetics)

เป็นการพิจารณาจากความสวยงาม เส้นทึบ สีแสงเงา บรรยากาศ ศิลปะต่างๆ ที่นำมาใช้ในงานภาพยนตร์ โดยมีปัจจัยในการพิจารณาดังนี้

## 2.1 การออกแบบ (Designing)

การออกแบบนั้นถือเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์อนิเมชัน เช่น การออกแบบตัวละคร (Character Design) ให้น่าสนใจ โดดเด่น และแปลกใหม่ หรือ การออกแบบฉากหลัง (Background Design) เช่น ตึก อาคาร บ้าน ทิวทัศน์ เป็นต้น ซึ่งทั้งนี้ก็ต้องสอดคล้องกับแนวคิดของเรื่องราวด้วย

## 2.2 งานศิลป์ (Artistic)

การนำการออกแบบที่หลากหลายมาสร้างสรรค์และใช้ในงานภาพยนตร์อนิเมชัน เช่น การลงสี (coloring) การลงแสงเงา (shading) ในตัวละคร หรือ การระบายสีภาพฉากหลัง (Background Painting) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะของภาพยนตร์

## 2.3 การเคลื่อนไหวแสดงอารมณ์ (Animate)

เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกออกมา โดยอาศัยหลักการทางภาพยนตร์คือภาพนิ่งที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง (Stop Motion) สัมพันธ์กับระยะเวลาหนึ่ง (Timing) ในอัตราส่วน 24 ภาพ ต่อ 1 วินาที (Frame per Second) ซึ่งในการเคลื่อนไหว (animate) นั้นอาจจะลดหรือเพิ่มก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการในการนำเสนอลักษณะภาพเคลื่อนไหว เช่น งานอนิเมชันแบบ 2 มิติกับ 3 มิติ

## 2.4 เสียง (Sound)

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่กำหนดความยากง่ายของการกำหนดการเคลื่อนไหว (animate) เช่น การกำหนดให้ปากขยับสัมพันธ์กับเสียงพากษ์ เป็นต้น หรือเสียงอาจทำให้การกำหนดการเคลื่อนไหว (animate) ง่ายขึ้นอย่างการใช้เสียงบรรยาย หรือเสียงเอฟเฟกต์แทนการแสดงท่าทางที่ต้องมีการขยับ เคลื่อนไหวมาก ๆ การออกแบบเสียงที่ดี (sound design) จะช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้กับภาพยนตร์อนิเมชันให้ดียิ่งขึ้น

## 3. เทคโนโลยีของภาพยนตร์อนิเมชัน (Technology)

สามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะดังนี้

### 3.1 ภาพยนตร์แบบดั้งเดิม (Traditional Animation)

ภาพยนตร์อนิเมชันที่ใช้กระบวนการและเทคนิคแบบดั้งเดิม อาจจะใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยแต่ก็ยังคงความดั้งเดิมไว้ เช่น ภาพยนตร์อนิเมชันแบบสตอปโมชัน

### 3.2 ภาพยนตร์อนิเมชันแบบคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (Computer Graphic Animation)

ภาพยนตร์อนิเมชันที่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ทั้งระบบและ โปรแกรมประยุกต์ (software) ในการผลิตทั้งหมด เช่น การสร้างภาพยนตร์อนิเมชันแบบ 2 มิติ ด้วยการวาดลงสี และ สร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Macromedia Flash หรือ การผลิต ภาพยนตร์อนิเมชันด้วย คอมพิวเตอร์กราฟฟิกอนิเมชัน 3 มิติ (Computer Graphic 3D Animation) ทั้งหมด

### 3.3 ภาพยนตร์อนิเมชันแบบร่วมสมัย (Contemporary Animation)

ภาพยนตร์อนิเมชันในปัจจุบันที่ผสมผสานเทคนิควิธีการต่างๆ เข้าด้วยกัน ทั้ง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการวาดระบายสีด้วยมือแบบดั้งเดิม หรือการผสมผสานทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เข้าด้วยกัน

## 4. เนื้อหาสาระของภาพยนตร์อนิเมชัน (Contents)

เนื้อหาสาระในเรื่องมักปรากฏให้เห็นถึงแนวคิดความเชื่อค่านิยมวัฒนธรรมหรือเรื่องราวที่ สะท้อนออกมาจากความต้องการที่จะส่งสาร (message) สื่อความหมาย (meaning) จากผู้ผลิตไป ยังผู้รับชม อาจปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน หรือแฝงเร้น สอดแทรก (Implied narratives) มาใน รูปแบบสัญลักษณ์ต่างๆ (symbolic) ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจของผู้ชมที่มาจากประสบการณ์เดิม (filled of experiences) หรือความรู้ ในเรื่องของทฤษฎีสัญศาสตร์ (semiology theory) มากพอ จึง จะสามารถถอดรหัส (decoding) และเข้าใจสัญลักษณ์นั้นได้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2551: 46)

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยตามจุดประสงค์และขอบเขตการศึกษา รวมถึงการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างการเล่าเรื่องและเทคนิคทางภาพยนตร์ผ่านการชมภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019 ได้แก่ The Place Promised in Our Early Days (2004), 5 Centimeters Per Second (2007), Children Who Chase Lost Voices (2011), The Garden of Words (2013), Your Name (2016), และ Weathering with You (2019) ในรูปแบบเสียงพากย์ญี่ปุ่นซับไทย โดยมีรายละเอียดวิธีการวิจัย ดังนี้

#### 3.1 แหล่งที่มาของข้อมูล

##### 3.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

ได้จากการรวบรวมข้อมูลผ่านการชมภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่องตามที่กล่าวไว้ข้างต้น และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ในส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่องและเทคนิคทางภาพยนตร์ที่มาโคโตะ ชินไคใช้ในฉากสำคัญ ในภาพยนตร์อนิเมชันแต่ละเรื่อง

##### 3.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ

เนื่องจากภาพยนตร์อนิเมชันบางเรื่องของมาโคโตะ ชินไคมีการใช้สัญลักษณ์ในการเปรียบเทียบในฉาก บทพูด หรือ การเล่าเรื่อง และการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ที่หลากหลาย เช่น การใช้แสงและสี ผู้วิจัยจึงได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมประเภทบทความที่เกี่ยวข้องโดยวิเคราะห์ถึงสิ่งที่กล่าวไว้ข้างต้นภายในภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค และนำมาศึกษาเป็นส่วนประกอบเพื่อวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ตัวบทและผลงานในการวิเคราะห์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง โดยวิเคราะห์ผลงานด้วยหัวข้อต่อไปนี้ ได้แก่ ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง องค์ประกอบของเรื่อง และ เทคนิคทางภาพยนตร์ โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบตาราง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 2: ตารางแสดงเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ภาพยนตร์อนิเมชันที่ศึกษา	หัวข้อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล		
	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	เทคนิคทางภาพยนตร์	องค์ประกอบของเรื่อง
<b>1) The Place Promised in Our Early Days (2004)</b> 雲のむこう、約束の場所 Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho	1. โครงเรื่อง (Plot) 1.1 โครงเรื่องแบบ Freytag's Pyramid 1.2 โครงเรื่องแบบ Three Act structure 2. แก่นเรื่อง (Theme) 3. ความขัดแย้ง (Conflict) 3.1 ความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict) 3.2 ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict) 4. ตัวละคร (Character) 5. ฉาก (Setting) 5.1 ฉากธรรมชาติ 5.2 ฉากประดิษฐ์ 5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา 5.4 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม 6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) 6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view) 6.2 มุมมองแบบบุรุษที่ 3 (Third Person Point of view)	1. ขนาดภาพ 2. มุมกล้อง 3. การจัดแสงและเงา 4. การใช้สี 5. การเคลื่อนไหวกล้อง 6. การใช้เสียง	เอกลักษณะของมาโคโตะ ชินได 1. ท้องฟ้าและดวงดาว 2. เวลาและระยะห่าง 3. ความรัก 4. คัดลอกจากสถานที่จริง 5. Voiceover
<b>2) 5 Centimeters Per Second (2007)</b> 秒速 5 センチメートル Byousoku Go-Senchimētoru			
<b>3) Children Who Chase Lost Voices (2011)</b> 星を追う子ども Hoshi o Ou Kodomo			
<b>4) The Garden of Words (2013)</b> 言の葉の庭 Kotonoha no Niwa			
<b>5) Your Name (2016)</b> 君の名は。 Kimi no Na wa			
<b>6) Weathering with You (2019)</b> 天気の子 Tenki no Ko			

### 3.3 วิธีการศึกษา

ทำการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและเทคนิคทางภาพยนตร์ที่มาโคโตะ ชินไคใช้ผ่านทางภาพยนตร์อนิเมชัน ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019 ได้แก่ The Place Promised in Our Early Days (2004), 5 Centimeters Per Second (2007), Children Who Chase Lost Voices (2011), The Garden of Words (2013), Your Name (2016), และ Weathering with You (2019) ประกอบกับการทบทวนวรรณกรรมประเภทบทความที่เกี่ยวข้อง

### 3.4 วิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันและวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากสำคัญของแต่ละเรื่อง ก่อนจะนำทั้ง 6 เรื่องมาวิเคราะห์เปรียบเทียบกัน

### 3.5 การนำเสนอ

อภิปรายและนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการบรรยาย พรรณนา และใช้รูปภาพประกอบ เพื่อให้เข้าใจถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องและเทคนิคทางภาพยนตร์อย่างละเอียด

## บทที่ 4

### วิเคราะห์ข้อมูล

ในบทนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง องค์ประกอบของเรื่อง และเทคนิคทางภาพยนตร์ ผ่านการรับชมภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินได ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019 ได้แก่ The Place Promised in Our Early Days (2004), 5 Centimeters Per Second (2007), Children Who Chase Lost Voices (2011), The Garden of Words (2013), Your Name (2016), และ Weathering with You (2019)

#### 4.1 The Place Promised in Our Early Days (2004)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น : 雲のむこう、約束の場所 (Kumo no Mukou, Yakusoku no Basho)

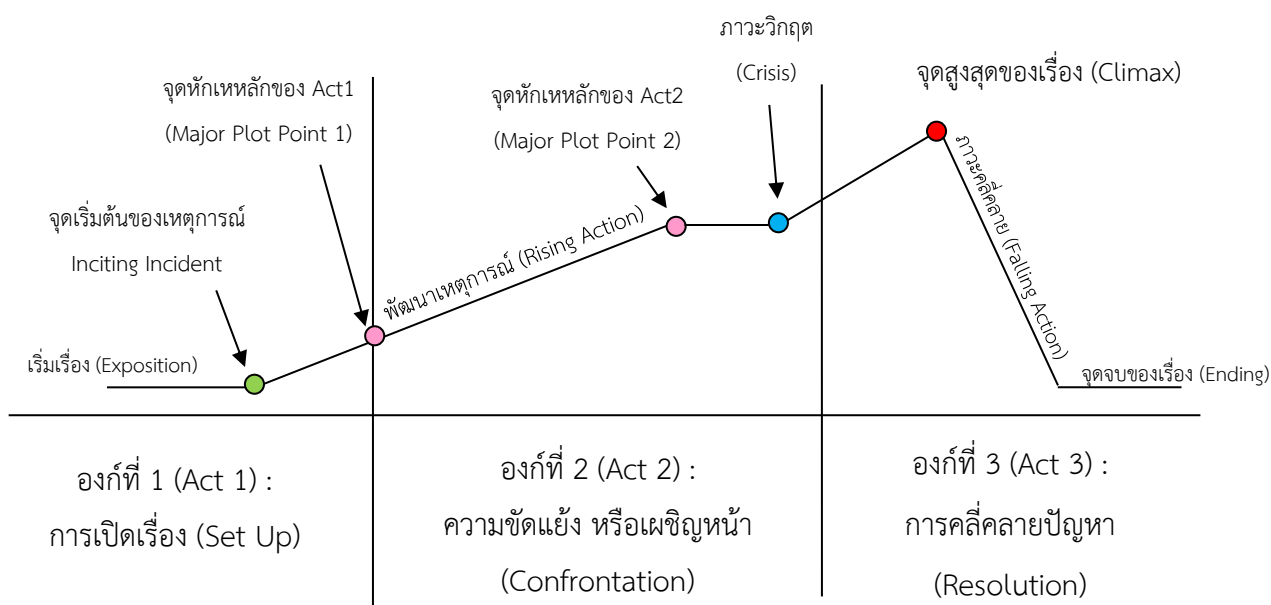


ภาพที่ 7: โปสเตอร์ของ The Place Promised in Our Early Days  
ที่มา <https://www.cwfilms.jp/products/article/kumonomukou.html>

## 4.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

### 4.1.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การพิจารณาโครงเรื่องของ The Place Promised in Our Early Days สามารถพิจารณาออกมาได้เป็นโครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three act structure) โดยจะแบ่งออกเป็น 3 องก์ ตามการพิจารณาในการดำเนินเรื่องราว โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบของกราฟ ดังนี้



เรื่อง The Place Promised in Our Early Days ใช้การเปิดเรื่องด้วยการกล่าวถึงเรื่องราวในสมัยก่อน (Flash Back) และดำเนินเรื่องแบบตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological order) ที่ไม่ซับซ้อน แต่จะมีความซับซ้อนทางเนื้อหาและสัญลักษณ์ในเรื่องมากกว่า และมีการตัดสลับสอดแทรกเหตุการณ์ในอดีตในช่วงของภาพยนตร์เพื่อความต่อเนื่องทางอารมณ์แก่ผู้ชม และมีจุดจบของเรื่อง (Ending) แบบ Happy Ending แต่จะไม่มีบทสรุปของตัวละครที่ชัดเจน



#### 4.1.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง *The Place Promised in Our Early Days* ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องที่เด่นชัดคือ “คำสัญญาที่เชื่อมโยงกันในหัวใจจะช่วยผลักดันการทำตามความปรารถนาให้เป็นจริง” ความสัมพันธ์ของ ฮิโรกิ ทาคุยะ และซา Yuri ต่างเชื่อมโยงกันด้วยคำสัญญาและรักษาสัญญานั้นไว้จนถึงที่สุด แม้ว่าจะเกิดอุปสรรคระหว่างทางและเกิดบาดแผลทางจิตใจต่างๆมากมาย แต่สุดท้ายคำสัญญาที่พวกเขาเชื่อมั่นในหัวใจกลายเป็นแรงผลักดันให้ทั้งฮิโรกิและทาคุยะช่วยซา Yuri กลับมาได้ในท้ายที่สุด ทั้งเป้าหมาย ความฝัน และการรักษาสัญญา ต่างก็เป็นสิ่งที่จะมีความหมายถึงความสำเร็จหากบรรลุถึงมันได้ มนุษย์ล้วนมีจิตวิญญาณที่ต้องการจะทำได้ให้สำเร็จ มองหาเป้าหมายในชีวิต แต่หากขาดความปรารถนาก็ไม่สามารถที่จะทำให้สำเร็จได้ แรงปรารถนาในบางสิ่งจึงกลายเป็นแรงผลักดันไปสู่เป้าหมายในที่สุด

#### 4.1.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 3: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง *The Place Promised in Our Early Days*

ประเภทความขัดแย้ง		เหตุการณ์	
ความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict)	ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน	เหตุการณ์ที่ 1	การทะเลาะกันระหว่างฮิโรกิและทาคุยะถึงการช่วยเหลือซา Yuri ทั้งเรื่องความฝันและการทำลายหอคอย ก่อนที่สุดท้ายทั้งคู่จะตัดสินใจร่วมมือกันสู่การช่วยเหลือซา Yuri ใน Act สุดท้ายของเรื่อง
		เหตุการณ์ที่ 2	สงครามที่เกิดขึ้นระหว่างสหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียตที่อ่าวซิงจาร์
	ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ	ซา Yuri ที่ติดอยู่ในโลกความฝันจากการที่ร่างกายกลายเป็นที่กักเก็บข้อมูลของโลกคู่ขนานที่เข้ามาด้วยการรวบรวมข้อมูลของหอคอยเอโซะ	
ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)	เหตุการณ์ที่ 1	หลังจากการทะเลาะกันของฮิโรกิและทาคุยะ คำถามของทาคุยะที่กล่าวว่า “จะช่วยซา Yuri หรือจะช่วยโลก” สร้างความขัดแย้งในจิตใจของฮิโรกิถึงสิ่งที่ตัวเขากำลังจะทำ เพราะหากช่วยซา Yuri ให้ตื่นขึ้นมา โลกคู่ขนานจะเข้ามาแทนที่โลกจริง แต่ภาพความฝันในอดีตช่วยตอกย้ำให้เขาตัดสินใจได้ในที่สุดว่าสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับเขาคือ ‘ซา Yuri ชาวาตาริ’ เธอคนเดียวเท่านั้น	

	เหตุการณ์ ที่ 2	ทาคุยะที่ทำงานวิจัยเรื่องหอคอยและโลกคู่ขนานในศูนย์ปฏิบัติการวิจัย ข้อมูลพิเศษระหว่างสงคราม มหาวิทยาลัยทหารอาโอโมริ ได้ตัดสินใจที่จะช่วยเหลือเพื่อนของเขาและแอบพาตัวซายุริออกมาจากการดูแลของหน่วยงานถึงแม้ว่าจะเป็นการกระทำที่มีความผิดตามหน้าที่ของเขาก็ตาม
	เหตุการณ์ ที่ 3	ก่อนที่ซายุริจะตื่นขึ้น เธอได้เอาแต่ภาวนาถึงพระเจ้าว่าไม่ให้ความรู้สึกที่เธอมีต่ออิโรกิหายไป แม้จะต้องตื่นมาเพียงชั่วคราวและต้องกลับไปตลอดก็ตาม เธอจะต้องบอกเรื่องนี้กับเขาให้ได้ ทั้งที่ผ่านมาเธอที่อยู่ในโลกความฝันล้วนแต่ทุกข์ทรมานจากความเหงามาตลอด

#### 4.1.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง The Place Promised in Our Early Days สามารถแบ่งตัวละครตามความสำคัญออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก (Main Character) และ ตัวละครรอง (Supporting character) ดังนี้

##### 4.1.1.4.1 ตัวละครหลัก (Main Character)



ภาพที่ 8: อิโรกิ ฟุจิซาวะ

4.1.1.4.1.1 อิโรกิ ฟุจิซาวะ (Hiroki Fujisawa) เด็กหนุ่มผู้รักเดียวใจเดียวและเป็นเพื่อนสนิทกับทาคุยะ ยึดมั่นในคำสัญญา ความฝัน และความรักของตนเองอย่างมั่นคง ถึงขนาดที่ว่าเล่นไวโอลินตามซายุริและเพลงที่ซายุริเคยเล่น สมัยมัธยมต้นเป็นคนร่าเริง จนกระทั่งการหายตัวไปตลอด 3 ปี ของซาวาตาริทำให้อิโรกิเปลี่ยนไป เขาหลีกเลี่ยงมาอยู่โตเกียวเพื่อจะได้ไม่ต้องเห็นหอคอย เพราะมันทำให้เขาเจ็บปวดทุกครั้งที่เห็นมันและยังใช้ชีวิตใส่หน้ากากเข้าหาผู้คนและเพื่อนในสมัย

มัธยมปลาย ซึ่งเบื้องหลังหน้ากานั้นคือชายผู้ที่ไม่เปิดใจให้กับใครที่เข้าหาเลย ทุกคนที่เข้ามาล้วนไม่ใช่คนสำคัญสำหรับอิโรกิ เขาจะมีปฏิสัมพันธ์ด้วยเฉพาะตอนใส่เครื่องแบบเท่านั้นเพื่อเข้าสังคม ใช้ชีวิตไปวันๆ โดยยังรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยวและเจ็บปวดอยู่ภายในมาตลอด แต่เมื่อได้พบกับซา Yuri อีกครั้งทำให้อิโรกิ รู้สึกเหมือนถูกเติมเต็มกลับมามีชีวิตอีกครั้ง ถึงการช่วยซา Yuri อาจจะทำให้โลกต้องเสี่ยงแต่เขาเชื่อมั่นอย่างสุดใจว่าจะต้องช่วยได้อย่างแน่นอน



ภาพที่ 9: ทาคูยะ ชิราคาวะ

4.1.1.4.1.2 ทาคูยะ ชิราคาวะ (Takuya Shirakawa) เพื่อนสนิทของอิโรกิ มีมันสมองตีระดับอัจฉริยะ มีความฝันเช่นเดียวกับอิโรกิแต่เดินไปคนละเส้นทางกันจากการหายตัวไปของซา Yuri เป็นตัวละครที่เหมือนจะเข้มแข็งมากกว่าอิโรกิและก้าวไปข้างหน้าแล้ว แต่แท้จริงแล้วภายในจิตใจแตกสลายเช่นเดียวกับอิโรกิ เขาจึงหันหน้ามาทำงานวิจัยเรื่องหอคอยและเข้าร่วมกับกองกำลังปลดปล่อยอิลต้าเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายเรื่องหอคอยด้วยตัวเขาเอง ถึงจะลังเลและขัดแย้งในหน้าที่ไปบ้างแต่ทาคูยะก็เป็นคนหนึ่งที่ตั้งใจในความสัมพันธ์ของพวกเขาทั้งสามอย่างสุดหัวใจและพร้อมจะเดิมพันไปด้วยจนสุดทาง มีใจให้กับมากและได้เธอช่วยเยียวยาใจเขาไว้หลายต่อหลายครั้ง



ภาพที่ 10: ซายูริ ซาวาทาริ

4.1.1.4.1.3 ซายูริ ซาวาทาริ (Sayuri Sawatari) เด็กสาวผู้ที่มีอาการฝันซ้ำๆจนเกิดอาการผิดปกติขึ้นกับตัวของเธอ ซายูริกลายเป็นกุญแจสู่การทำงานของหอคอยด้วยความเชื่อมโยงเพียงอย่างเดียวคือคุณปู่ของเธอผู้ที่เป็นคนออกแบบหอคอย มีนิสัยร่าเริงและสนิทกับพวกฮีโรกิจากความฝันและคำสัญญาาร่วมกัน สู่สายสัมพันธ์ของเพื่อนรักสามคน แม้ซายูริจะเข้ามาทีหลังแต่ก็กลายเป็นคนสำคัญของทั้งฮีโรกิและทาคุยะ ซายูริเป็นคนที่ให้คุณค่ากับความรู้สึกและความรักของเธอเป็นอย่างมาก เธอสามารถจะยอมแลกการที่จะต้องนอนหลับต่อไปตลอดกับการที่จะได้บอกความรู้สึกของเธอแก่ฮีโรกิให้ได้

#### 4.1.1.4.2 ตัวละครรอง (Supporting character)



ภาพที่ 11: โอคาเบะ

4.1.1.4.2.1 โอคาเบะ (Okabe) เจ้าของโรงงานเอพิซิและผู้นำกองกำลังปลดปล่อยฮิลต้า เป็นคนที่คอยสนับสนุนฮีโรกิและทาคุยะอยู่เสมอ ทั้งให้คำแนะนำและการช่วยเหลือในการหาอะไหล่สร้างเครื่องบินไปจนถึงยอมให้พวกฮีโรกิเป็นคนไปทำลายหอคอยเพื่อช่วย

ชาวยุริกลับมา โอคาเบะเคยเสียครอบครัวไปจากการแบ่งแยกพรมแดนจึงมีเป้าหมายที่จะรวมประเทศอีกครั้ง



ภาพที่ 12: ศาสตราจารย์โทมิซาว่า

#### 4.1.1.4.2.2 ศาสตราจารย์โทมิซาว่า (Professor Tomizawa)

เป็นเพื่อนสนิทกับโอคาเบะมาตั้งแต่สมัยเรียน ปัจจุบันทำงานวิจัยเกี่ยวกับหอคอยและโลกคู่ขนานให้กับศูนย์ปฏิบัติการวิจัยข้อมูลพิเศษระหว่างสงคราม มหาวิทยาลัยทหารอาโอโมริ สังกัด NSA ตัวเขาสนใจในข้อมูลแขนงนี้เป็นอย่างมาก ถึงแม้จะรู้ว่าเพื่อนของเขาจะทำลายมันทิ้งก็ตาม อีกทั้งยังเป็นหัวหน้าของทาคุยะและมากิอีกด้วย



ภาพที่ 13: มากิ คาสาฮาระ

#### 4.1.1.4.2.3 มากิ คาสาฮาระ (Maki Kasahara) เพื่อนร่วมงาน

ของทาคุยะ ผู้วิจัยศึกษาด้านสมอง คอยดูแลและสนับสนุนทาคุยะอยู่เสมอ มีใจให้กับทาคุยะ

#### 4.1.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในเรื่องสามารถพบฉากที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

##### 4.1.1.5.1 ฉากธรรมชาติ



ภาพที่ 14: ป่าอามางะ

##### 4.1.1.5.1.1 ป่าอามางะ: สถานที่ที่พวกอิโรกิไปเจอเครื่องซัค

เกอร์ของ MSDF และเก็บมาเป็นต้นแบบในการสร้างเครื่องบินของพวกเขา

##### 4.1.1.5.2 ฉากประดิษฐ์



ภาพที่ 15: โรงเรียนของพวกอิโรกิ

##### 4.1.1.5.2.1 โรงเรียนมัธยมต้น: สถานที่สู่การพบพานและรู้จัก

กันของอิโรกิ ทาคุยะ และชายูริ

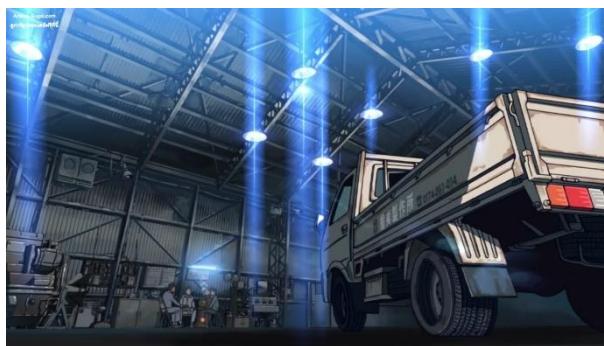


ภาพที่ 16: สถานีรถไฟ



ภาพที่ 17: บนรถไฟ

4.1.1.5.2.2 สถานีรถไฟและรถไฟ: สถานที่ที่พบได้บ่อย  
ภายในเรื่อง เป็นฉากในการเล่าเรื่องราวชีวิตประจำวันของพวกอิโรกิ และยังเป็นสถานที่ที่อิโรกิและทาคุยะ  
ได้พบและพูดคุยกับซาบูริ



ภาพที่ 18: โรงงานเอบิชิ

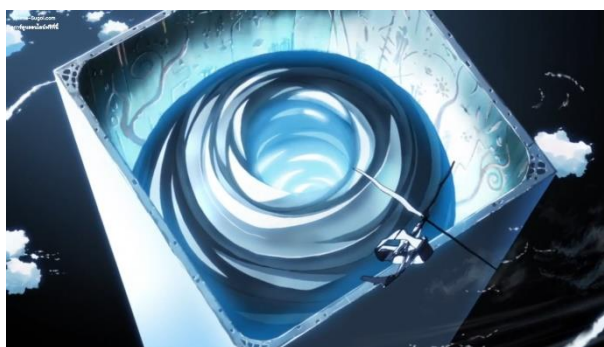


4.1.1.5.2.3 โรงงานเอบิชิ: สถานที่ทำงานพิเศษของอิโรกิและทาคุยะ เบื้องหน้าเป็นเพียงโรงงานทางการทหาร แต่เบื้องหลังเป็นสถานที่ของกลุ่มกองกำลังปลดปล่อยอิลต้า



ภาพที่ 19: โรงงานและสถานีร้าง

4.1.1.5.2.4 โรงงานและสถานีร้าง: สถานที่ตั้งฐานทัพลับในการสร้างเครื่องบินสีขาว “เบลลาเซียล่า” ของอิโรกิและทาคุยะ และจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์และคำสัญญาของทั้งสามคน อิโรกิ ทาคุยะ และชาวยูริ



ภาพที่ 20: หอคอยเอโซะ

4.1.1.5.2.5 หอคอยเอโซะ: สิ่งปลูกสร้างของฝั่งสหภาพโซเวียตที่เก็บข้อมูลวิทยากรของโลกคู่ขนานเอาไว้ โดยผู้ออกแบบคือ ดร.เอ็กสัน ซีกินออะ คุณปู่ของชาวยูริ จึงมีความเชื่อมโยงบางอย่างที่ไม่ทราบสาเหตุได้ ทำให้ความฝันของชาวยูริกลายเป็นที่กักเก็บข้อมูลของโลกคู่ขนานที่เข้ามา อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่แห่งคำสัญญาของอิโรกิ ทาคุยะ และชาวยูริ ที่พวกเขาอยากจะทำด้วยกันให้ได้





ภาพที่ 21: ห้องผู้ป่วยที่ซาอูริเคยอยู่

4.1.1.5.2.6 ห้องผู้ป่วยในโรงพยาบาล: สถานที่ที่ซาอูริพักรักษาตัวมาตลอด 3 ปี ก่อนที่จะถูกย้ายตัวออกไป อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่อิโรกิสามารถสัมผัสได้ถึงตัวตนของซาอูริในโลกความฝันจนพวกเขาได้พบกันอีกครั้งในที่สุด



ภาพที่ 22: ศูนย์ปฏิบัติการวิจัยข้อมูลพิเศษระหว่างสงคราม

4.1.1.5.2.7 ศูนย์ปฏิบัติการวิจัยข้อมูลพิเศษระหว่างสงคราม: สถานที่ทำการวิจัยเรื่องหอคอยและโลกคู่ขนานของทางฝั่งญี่ปุ่นใต้ภายใต้สังกัดสหรัฐฯ โดยมีผู้วิจัยที่มากความสามารถทั้งศาสตราจารย์โทมิซาวา ทาคุยะ และมากิ อีกทั้งยังเป็นหน่วยงานที่ดูแลและศึกษาอาการของซาอูริที่เป็นกุญแจสู่การทำงานของหอคอย นอกจากนี้ยังเป็นสถานที่เยียวยาจิตใจของทาคุยะในช่วงที่ซาอูริหายไปทำให้ตัวเขาไม่รู้ว่าจะหันหน้าไปทางไหนหรือทำอะไรดี การทำงานวิจัยในที่แห่งนี้จึงเปรียบเสมือนเขาได้ค้นพบสถานที่ของตัวเองและสิ่งที่ตัวเองทำได้

#### 4.1.1.5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับบุคลสมัยหรือช่วงเวลา



ภาพที่ 23: ฉากในอดีตที่ซาอูริและทาคุยะคุยกัน

4.1.1.5.3.1 ฉากทาคุยะคุยกับซาอูริในอดีต: เป็นฉากที่ซาอูริ  
เล่าความฝันของตนให้กับทาคุยะฟังเป็นครั้งแรก



ภาพที่ 24: ภาพในอดีตของซาอูริและอิโรกิ

4.1.1.5.3.2 ฉากอิโรกิและซาอูริในอดีต: หลังจากในเหตุการณ์ปัจจุบันที่อิโรกิทะเลาะกับทาคุยะเพื่อความต่อเนื่องทางอารมณ์จึงเป็นฉากย้อนอดีตไปสมัยมัธยมต้น เหตุการณ์ที่ทั้งคู่เคยทะเลาะกันแบบนี้จนอิโรกิได้เจอกับซาอูริที่นั่งร้องไห้อยู่ในห้องเรียนจึงได้กลับบ้านด้วยกัน ภาพของซาอูริที่อยู่ต่อหน้าอิโรกิยังคงตราตรึงในใจเสมอมา จึงเป็นฉากที่อิโรกิที่ได้เข้าใจถึงความสำคัญของซาอูริสำหรับตนเองอีกด้วย



ภาพที่ 25: ศาสตราจารย์โทมิซาว่า เด็กหญิงปริศนา และโอคาเบะในอดีต



ภาพที่ 26: เด็กสาวปริศนากำลังวิ่งตามเครื่องบินที่พวกโทมิซาว่าเป็นคนสร้าง

#### 4.1.1.5.3 ฉากศาสตราจารย์โทมิซาว่าและหญิงสาวปริศนา

ในอดีต: เป็นฉากคู่ทรศัพท์กันของศาสตราจารย์โทมิซาว่าและโอคาเบะถึงเรื่องการส่งอิโรกิและทาคุยะไปทำลายหอคอย โทมิซาว่าที่มองรูปสมัยเรียนของเขาและนึกถึงเด็กสาวปริศนาในความทรงจำ สะท้อนภาพของพวกอิโรกิกับพวกของตนเองในสมัยเรียน

#### 4.1.1.5.4 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม



ภาพที่ 27: โลกในความฝัน

4.1.1.5.4.1 โลกในความฝันที่เป็นดั่งมิติของโลกคู่ขนาน: สถานที่กักเก็บและเชื่อมต่อข้อมูลของโลกคู่ขนานในแต่ละโลก เป็นโลกในความฝันที่ไม่มีใครนอกจากตัวของชาวยูริอยู่เลย

#### 4.1.1.6 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง The Place Promised in Our Early Days สามารถพบการเล่าเรื่องแค่ 1 ประเภทดังนี้

##### 4.1.1.6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view)

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะใช้มุมมองการเล่าแบบบุรุษที่ 1 ในการเล่าเรื่องราวหรือความรู้สึกของตัวละคร โดยเล่าผ่านมุมมองของอิโรกิและชาวยูริเป็นหลัก แต่จะมีการเล่าผ่านมุมมองของทาคุยะด้วยเช่นกัน ยกตัวอย่างเหตุการณ์เช่น “อิโรกิที่เป็นคนเล่าเรื่องราวในตอนเริ่มเรื่อง”, “อิโรกิที่บรรยายถึงเป้าหมายและที่มาของเป้าหมายนั้น”, “ชาวยูริที่บรรยายความรู้สึกอันเจ็บแสบเหงาในโลกที่โดดเดี่ยว”, และ “อิโรกิที่บรรยายถึงความรู้สึกอันเจ็บปวดและอ้างว้างของตนในโลกที่ชาวยูริหายตัวไป”

#### 4.1.2 เทคนิคทางภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ซึ่งได้แก่ ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การเคลื่อนไหวกล้อง, และการใช้เสียงภายในเรื่อง The Place Promised in Our Early Days ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีมาทำการวิเคราะห์ให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวของมาโคโตะ ซินไค ดังนี้

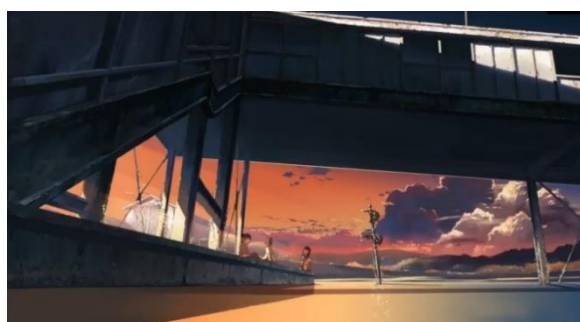
##### 4.1.2.1 ฉากที่ 1: จุดเริ่มต้นของคำสัญญา



ภาพที่ 28: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 29: มุมกล้องแบบ High angle shot



ภาพที่ 30: มุมกล้องแบบ Low angle shot



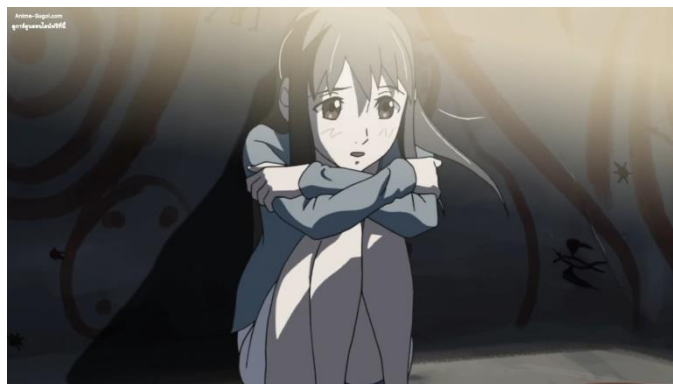
ภาพที่ 31: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และ โครงสี Complementary

ตารางที่ 4: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากจุดเริ่มต้นของคำสัญญา

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ทาคุยะและฮิโรกิพาซาบูริมาดู่ที่ทำงานพิเศษและโรงงานร้างที่พวกเขาใช้เป็นที่สร้างเครื่องบิน ทั้งสามได้พูดคุยกันถึงเรื่องเครื่องบินและจุดหมายที่อยากจะไปให้ถึง หอคอยและได้สัญญากันว่าจะนั่งเครื่องบินที่พวกเขาสร้างไปที่ หอคอยด้วยกัน เป็นจุดเริ่มต้นของความสัมพันธ์ของทั้งสามคนสู่การดำเนินเรื่องต่อไป</p>	<p>ฉากนี้จะใช้ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS) ที่นำเสนอภาพความงามของธรรมชาติที่สวยงามและคุณสมบัติของชินไค พร้อมกับการเคลื่อนกล้องแบบ Pan เพื่อการนำเสนอภาพฉากที่กว้างมากขึ้นจึงทำให้มีความโดดเด่นเป็นอย่างมาก</p> <p>อีกทั้งยังมีการใช้ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) ในการเดินทางของตัวละครทั้งสามคน รวมถึงการใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) ซึ่งถ่ายทอดอารมณ์ของฮิโรกิ ทาคุยะ และซาบูริออกมา</p> <p>ส่วนมุมกล้องจะใช้มุมกล้องแบบ Normal angle shot, High angle shot, และ Low angle shot ผสานกับการเคลื่อนกล้องแบบ Tilt และ Dolly ในบางฉาก</p> <p>ในด้านของการใช้แสงและเงาจะเป็นการจัดแสงแบบ High Key ทั้งในช่วงแรกของฉากตอนกลางวันเอง ทำให้ภาพดูสดใสผนวกกับภาพฉากที่งดงามทำให้ภาพออกมาดูอลังการ จากนั้นพอเข้าสู่ช่วงเวลาพระอาทิตย์ตกดินการจัดแสงยังคงเป็นแบบ High Key ทำให้ภาพไม่ดูมืดมนจนเกินไปอีกด้วย</p> <p>ส่วนการใช้สีจะใช้โครงสี Analogous โดยมีโทนสี น้ำเงิน ฟ้ำ เขียว ตามเวลาในเรื่อง หลังจากนั้นเมื่อเข้าสู่ช่วงพระอาทิตย์ตกจะเลือกใช้โครงสี Complementary โดยใช้สีน้ำเงินและสีส้มที่ตัดกันให้ความรู้สึกขัดแย้งกัน</p>



#### 4.1.2.2 ฉากที่ 2 : ซายูริที่ติดอยู่ในโลกความฝัน



ภาพที่ 32: มุมกล้องแบบ Normal angle shot



ภาพที่ 33: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 34: มุมกล้องแบบ Low angle shot และแสงแบบ Low Key

ตารางที่ 5: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากชาวยูริที่ติดอยู่ในโลกความฝัน

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ชาวยูริอยู่ในโลกที่มีแต่ห้องฟ้าและเมืองที่ว่างเปล่า ณ ที่แห่งนั้นไม่มีใครอยู่เลย เธอไม่รู้ว่าทำไมตัวเองมาอยู่ที่นี่พร้อมกับร้องขอให้ใครสักคนมาช่วยเธอ</p>	<p>ใช้การตัดภาพแบบ Fade และจะใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Tilt เพื่อให้เห็นภาพของหอคอยเอโซะก่อนจะโลดลงมาเป็นชาวยูรินั่งอย่างโดดเดี่ยวบนยอดของหอคอยประหลาด และใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Dolly ผสานกับมุมกล้องแบบ Normal angle shot เพื่อให้เห็นสภาพของชาวยูริที่เป็นอยู่ในขณะนั้น หลังจากนั้นจะใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) ในการถ่ายทอดสีหน้าและอารมณ์ของชาวยูริที่รู้สึกวิตกกังวล โดดเดี่ยวและอ้างว้างออกมา</p> <p>อีกทั้งยังใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Pan และมุมกล้องแบบ Low angle shot รวมถึงขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) ในฉากภายในโรงเรียนร้าง</p> <p>การจัดจัดแสงและเงาแบบ Low Key และการใช้โครงสีแบบ Monochromatic โดยมีโทนสีน้ำเงินดำและสีเทาเป็นหลัก ให้ความรู้สึกถึงโลกที่ไร้ชีวิตและไม่มีใครอยู่จริงๆ เป็นโลกที่แตกต่างออกไปจากเดิม ผนวกกับการใช้เสียงของเปียโนเข้ามาให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเปลี่ยวเหงาและรู้สึกสิ้นหวังของชาวยูริ</p>



#### 4.1.2.3 ฉากที่ 3: อิโรกิและซาอูริได้พบกันในที่สุดในโลกความฝัน



ภาพที่ 35: แสง Lens Flare



ภาพที่ 36: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 37: มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot และ Low angle shot

ตารางที่ 6: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากอิโรกิและชายูริได้พบกันที่สุดในโลกความฝัน

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>อิโรกิออกตามหาชายูริที่โรงพยาบาลแต่เมื่อไปถึงเธอได้ถูกย้ายออกไปแล้ว เขาจึงขอเข้าไปดูห้องที่ชายูริเคยอยู่ และในทันทีที่อิโรกิเข้าไปในห้องนั้น เขาสัมผัสได้ถึงบรรยากาศที่คุ้นเคยเหมือนในความฝันของเขาและรู้สึกตัวตนของชายูริได้ในทันที เขาเอ่ยเรียกหาชายูริ ทั้งคู่ยื่นมือหากันแม้จะมองไม่เห็น หน้าที่มือของทั้งคู่สัมผัสกัน ในที่สุดเขาและเธอได้พบกันหลังจากตามหากันมาตลอด 3 ปี อิโรกิให้สัญญากับชายูริว่าจะทำสัญญาของพวกเขาทั้งสามให้เป็นจริงอีกครั้งให้ได้ ด้วยการพาเครื่องบินที่พวกเขาสร้าง “เบลลาเซียล่า” ขึ้นบินและพาชายูริไปที่หอคอยด้วย เพราะอิโรกิรู้สึกได้ว่าถ้าทำแบบนั้นจะต้องพาชายูริกลับมาได้แน่</p>	<p>ใช้การจัดแสงแบบ Low Key และโครงสี Analogous สีโทนน้ำเงินดำมืดในช่วงแรกของฉากที่ให้ความรู้สึกหม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา และใช้ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) และ Medium Close Up (MCU) ในการถ่ายทอดสีหน้าอารมณ์ที่คาดหวังและรู้สึกถึงอะไรบางอย่างของอิโรกิและชายูริ</p> <p>และในฉากที่ทั้งคู่แตะมือหากันจะใช้แสงแบบ High Key และโครงสี Split-complementary โดยมีโทนสีส้มแซมด้วยน้ำเงินและม่วง แต่สีส้มจะโดดเด่นที่สุด เป็นการให้อารมณ์ของความหวังที่ก่อตัวขึ้นด้วยโทนภาพที่อบอุ่นและกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม และใช้ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS) ให้เห็นภาพฉากที่ดูอลังการรวมถึงการใช้แสงแบบ Lens Flare ของพระอาทิตย์ตกดิน เข้ามาคั่นกลางระหว่างตัวละคร ผสานกับการใช้เสียงไวโอลินเข้ามาในฉากโรแมนติก สร้างความน่าจดจำและขับอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดี</p> <p>อีกทั้งยังมีการใช้มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot ในฉากคุยกันของอิโรกิและชายูริ ผสานกับมุมกล้องแบบ Low angle shot ช่วยให้เห็นฉากที่อิโรกิให้คำสัญญาแก่ชายูริที่จะช่วยเธอนั้นออกมาดูมีพลังและดูยิ่งใหญ่</p>

#### 4.2 5 Centimeters Per Second (2007)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น : 秒速 5 センチメートル (Byousoku Go-Senchimētoru)



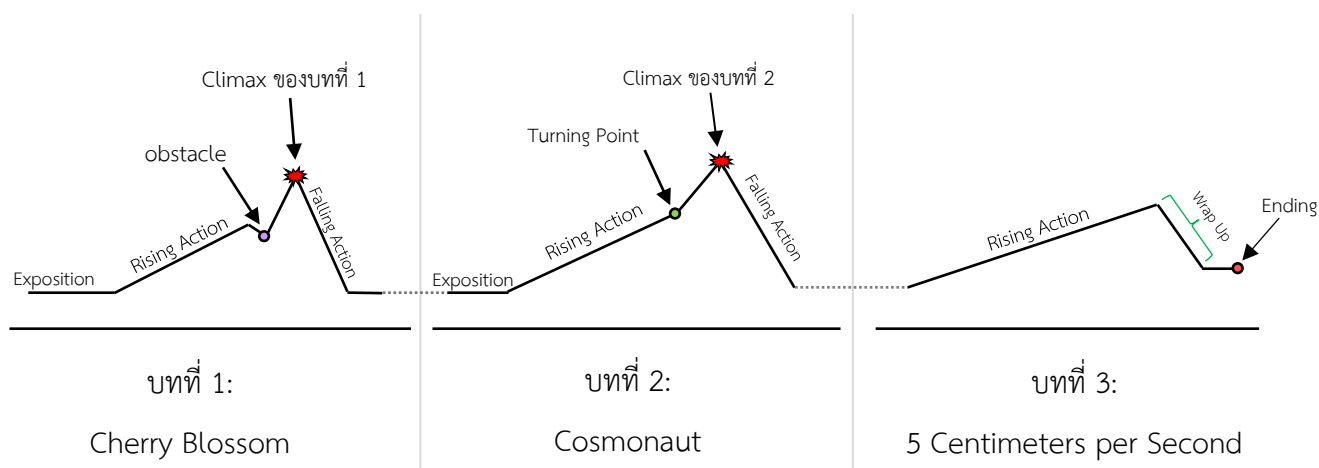
ภาพที่ 38 : โปสเตอร์ของ 5 Centimeters Per Second

ที่มา: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/5cm.html>

#### 4.2.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

##### 4.2.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การพิจารณาโครงเรื่องของ 5 Centimeters Per Second ซึ่งภายในเรื่องจะแบ่งออกเป็น 3 บทย่อย ได้แก่ บทที่ 1: Cherry Blossom บทที่ 2: Cosmonaut และบทที่ 3: 5 Centimeters per Second ซึ่งในแต่ละบทจะสามารถพิจารณาออกมาได้เป็นโครงเรื่องแบบ Freytag's Pyramid ตามการพิจารณาในการดำเนินเรื่องราว โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบกราฟ ดังนี้



เรื่อง 5 Centimeters Per Second ใช้การเปิดเรื่องด้วยบทสนทนาในสมัยเด็กของทาคากิและอาคาริที่กล่าวถึงประโยคเด่นของเรื่อง “5 เซนติเมตรต่อวินาทีคือความเร็วที่ดอกซากุระร่วงลงถึงพื้น” เป็นประโยคที่สร้างความสงสัยให้แก่ผู้ชมและแฝงความหมายอยู่ในตัวเอง เพื่อที่จะให้ผู้ชมได้รับชมเรื่องราวและเข้าใจความหมายของประโยคนี้ การดำเนินเรื่องของ 5 Centimeters Per Second ใช้เส้นเรื่องเดียวกันในทั้ง 3 บทย่อยที่มีความเชื่อมโยงกันและพัฒนาการของตัวละครที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงการกระทำของตัวละครในบทต่อไป แต่จะเป็นเรื่องราวคนละช่วงเวลาและมีการดำเนินเรื่องที่แตกต่างกันตามตัวละครที่เป็นผู้ดำเนินเรื่อง บทที่ 1: Cherry Blossom ใช้การดำเนินเรื่องแบบไม่ลำดับเหตุการณ์ (non chronological order) โดยการใช้การตัดสลับเหตุการณ์ในสมัยของทาคากิและอาคาริและเหตุการณ์ในปัจจุบันช่วงที่ทั้งสองคนอยู่ในช่วงมัธยมต้นเพื่อความต่อเนื่องทางอารมณ์ของผู้ชมและเข้าใจความเป็นมาของความสัมพันธ์ของทั้งคู่ บทที่ 2: Cosmonaut ใช้การดำเนินเรื่องแบบลำดับเหตุการณ์โดยเล่าผ่านมุมมองของคานาเอะเด็กหญิงที่แอบชอบทาคากิและการพัฒนาของตัวละคร และบทที่ 3: 5 Centimeters per Second ใช้การดำเนินเรื่องแบบตามลำดับเหตุการณ์ และถ่ายทอดบทสรุปของเรื่องราวด้วยการใช้มิวสิกวิดีโอก่อนที่จะเข้าสู่จุดจบของเรื่อง (Ending) โดยมีการปิดเรื่องแบบสมจริงในชีวิต (Realistic ending)

#### 4.2.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง 5 Centimeters Per Second ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องที่เด่นชัดคือ “การตัดใจและก้าวต่อไปในชีวิต” เรื่องราวความสัมพันธ์ของทาคากิและอาคาริทำให้ผู้ชมเห็นถึงระยะห่างของความสัมพันธ์ที่ต่อให้อยู่ใกล้กันแค่ไหนแต่ความรู้สึกที่มี

ต่อกันนั้นก็ไม่เปลี่ยนแปลง แต่ทว่าเมื่อกาลเวลาเปลี่ยนระยะห่างก็ค่อยๆ เพิ่มขึ้นทำให้คนเราต้องก้าวต่อไปข้างหน้าและใช้ชีวิตของตน อย่างอาคาริที่เมื่อเวลาผ่านไปเธอก็เข้าใจว่าเธอต้องก้าวต่อไปข้างหน้าและมีชีวิตของตัวเอง เธอมีความรักครั้งใหม่และไม่ได้รออยู่กับรักแรกในวัยเด็กอีกต่อไป ต่างจากทาคากิในช่วงแรกที่ไม่สามารถก้าวต่อไปข้างหน้า (Move on) จากรักครั้งแรกของเขาได้ ได้แต่จมปลักอยู่กับความรู้สึกที่มีต่ออาคาริ แม้ว่าเขาจะมีความรักครั้งใหม่แต่ก็ไม่เคยเปิดใจให้กับใครอย่างแท้จริงเลย แต่เมื่อถึงจุดหนึ่งทาคากิก็เข้าใจถึงสิ่งที่ผิดที่เขาไว้ เขาต้องรู้จักปล่อยวางสิ่งเหล่านั้นและก้าวเดินไปใช้ชีวิตเพื่อพบกับความสุข

#### 4.2.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ประเด็นความขัดแย้งภายในเรื่อง 5 Centimeters Per Second นั้นมีเพียงประเด็นเดียวที่โดดเด่นคือ “ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)” เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจที่เกิดกับตัวละครหลักอย่างทาคากิ โทโนะ ชายผู้ที่รู้ว่าชีวิตต้องก้าวเดินต่อไปแต่ในใจเขายังคงยึดติดกับความรู้สึกและความรักในอดีต เฝ้ารอคอยสิ่งนั้นจนชีวิตไม่สามารถเดินหน้าต่อไปได้

#### 4.2.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง 5 Centimeters Per Second สามารถแบ่งตัวละครตามความสำคัญออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก (Main Character) และตัวละครประกอบ (Minor Characters) ดังนี้

##### 4.2.1.4.1 ตัวละครหลัก (Main Character)



ภาพที่ 39: ทาคากิ โทโนะ

4.2.1.4.1.1 ทาคากิ โทโนะ (Takaki Touno): ชายหนุ่มที่รักเดียวใจเดียวและจมปลักอยู่กับความสัมพันธ์ของเขาและอาคาริที่มีมาตั้งแต่สมัยเด็กอย่างไม่เสื่อมคลาย แม้วันเวลาจะผ่านไปสักเพียงใด ทาคากิก็ไม่สามารถที่จะลืมอาคาริได้เลย แต่ถึงอย่างนั้นตัวทาคากิเองก็ไม่คิดที่จะส่งข้อความไปหาอาคาริหลังจากที่พวกเขาเลิกส่งจดหมายหากันและกัน ทุกวันเขาได้แต่เพียงเขียนข้อความขึ้นมาและไม่ได้ส่งออกไป หากเขาทำตามหัวใจบอกสิ่งที่เขาคิดและไม่ยอมแพ้ให้กับระยะห่างตัวเขาก็อาจจะพบกับความสุขไปแล้ว ในชีวิตของทาคากิแม้จะมีผู้หญิงคนอื่นผ่านเข้ามาแต่ทาคากิก็ไม่เคยเปิดใจให้พวกเธอเหล่านั้นเลยสักครั้งเพราะถึงตัวจะใกล้กันแต่หัวใจไม่ได้ใกล้กันขึ้นเลยแม้เพียงเซนติเมตรเดียว และยิ่งเวลาผ่านพ้นจนเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ความรู้สึกเหล่านี้ค่อยๆ กัดกินหัวใจของเขาจนด้านชาจนชีวิตของเขาไม่มีความสุข ถึงแม้ว่าจะใช้เวลานานไปบ้างแต่ในท้ายที่สุดเขาก็สามารถยอมรับและก้าวต่อไปได้



ภาพที่ 40: อาคาริ ชิโนฮาระ

4.2.1.4.1.2 อาคาริ ชิโนฮาระ (Akari Shinohara): หญิงสาวที่เป็นรักแรกของทาคากิ ความสัมพันธ์ของพวกเขาในวัยเด็กข้างเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับเธอเป็นอย่างมาก จากเพื่อนสนิทค่อยๆ กลายเป็นรักครั้งแรกของกันและกัน แม้การย้ายบ้านจะทำให้เธอต้องแยกจากกับทาคากิและระยะทางที่ไกลกันมากขึ้น แต่ในวันที่ทาคากินั่งรถไฟมาหาเธอนั้น อาคาริก็ยังคงนั่งรออย่างมีความหวังแม้ว่าเวลาจะล่วงเลยผ่านไปสักกี่ชั่วโมงและสุดท้ายเขาก็มาหาเธอจริงๆ หลังจากเหตุการณ์นั้นเธอและทาคากิเองต่างก็ไม่มีเส้นทางชีวิตของตัวเอง ในช่วงแรกเธอก็ส่งจดหมายโต้ตอบกับทาคากิ แต่ในวันหนึ่งจากที่เคยส่งจดหมายหากันกลายเป็นค่อยๆ เลิกส่งกันไป ถึงแม้ว่าอาคาริและทาคากิจะเชื่อมั่นว่า

พวกเขาจะได้ไปดูซากุระด้วยกันอีกครั้ง แต่อาคาริที่เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ทำให้เธอเข้าใจถึงความสัมพันธ์ที่เป็นไปไม่ได้และสามารถก้าวเดินไปข้างหน้าได้ก่อนทาคากิ เธอมีคนรักใหม่และมีความสุขของตัวเอง



ภาพที่ 41: คานาเอะ สุมิดะ

#### 4.2.1.4.1.3 คานาเอะ สุมิดะ (Kanae Sumida): เด็กสาวนัก

โตคลื่นที่แอบชอบทาคากิมาตั้งแต่สมัยมัธยมต้น เธอตกหลุมรักเขาตั้งแต่แรกพบ ทาคากิจึงกลายเป็นแรงผลักดันให้เธอตั้งใจเรียนเพื่อที่จะสอบเข้าโรงเรียนมัธยมปลายที่เดียวกับเขา ในช่วงปีสุดท้ายของมัธยมปลายคานาเอะอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต ตัวเธอต้องคิดถึงเรื่องอนาคต ความฝัน และความรักของเธอ ทั้งการเล่นโตคลื่นจากการที่มีพี่สาวของเธอเป็นแรงบันดาลใจหรือความรู้สึกที่มีต่อทาคากิต่างทำให้เธอรู้สึกถึงทางตัน เป็นความกังวลของเด็กวัยรุ่นในอายุ 18 ปีที่กำลังมองหาเส้นทางในชีวิต และในวันที่เธอสามารถยื่นโตคลื่นได้สำเร็จ เธอจึงตัดสินใจที่จะบอกความรู้สึกของเธอที่มีต่อทาคากิ แต่สุดท้ายแล้วเธอก็เข้าใจได้เองว่าแม้เธอจะใช้เวลาร่วมกับเขามากแค่ไหน ได้ใกล้ชิดกับเขามากแค่ไหน หรือทาคากิจะทำดีกับเธอสักเพียงใด แต่ในใจของทาคากินั้นไม่มีพื้นที่เหลือให้เธอเข้าไปได้เลย คานาเอะได้แต่อดกลั้นความรู้สึกและไม่สารภาพออกไป

#### 4.2.1.4.2 ตัวละครประกอบ (Minor Characters)



ภาพที่ 42: ริสะ มิสุโนะ

4.2.1.4.2.1 ริสะ มิสุโนะ (Risa Mizuno): คนรักใหม่ของทา  
คาเกะที่คบกันมานานถึง 3 ปี แต่ไม่ว่าเธอจะโทรหาเขาหรือส่งข้อความหาเขาสักกี่ครั้ง ใจของพวกเขาก็ไม่  
เคยใกล้กันขึ้นเลยแม้แต่น้อย



ภาพที่ 43: มิโฮะ สุมิดะ

4.2.1.4.2.2 มิโฮะ สุมิดะ (Miho Sumida): พี่สาวของคานา  
เอะ เป็นอาจารย์ที่โรงเรียนมัธยมปลายทานะกาชิมะ รวมถึงเป็นอาจารย์ชมรมโต้คลื่นที่คานาเอะอยู่อีก  
ด้วย





ภาพที่ 44: ยูอิจิ

4.2.1.4.2.3 ยูอิจิ (Yuichi): คู่หมั้นของอาจารย์

#### 4.2.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในเรื่องสามารถพบฉากที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

##### 4.2.1.5.1 ฉากธรรมชาติ



ภาพที่ 45 และ 46: ต้นซากุระ

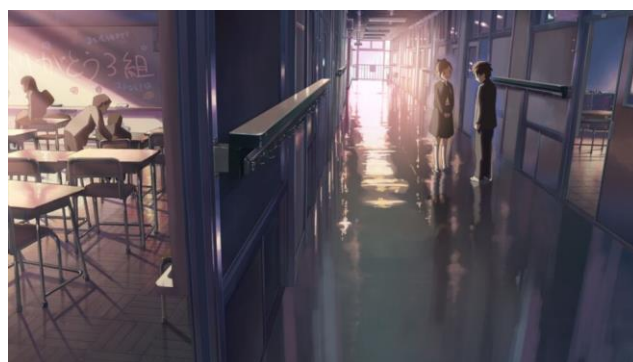
4.2.1.5.1.1 ต้นซากุระ: สถานที่ฉากเปิดของภาพยนตร์พร้อมกับประโยคอันเป็นเอกลักษณ์ของเรื่อง “5 เซนติเมตรต่อวินาที ความเร็วที่ดอกซากุระร่วงหล่นลงถึงพื้น” อีกทั้งยังเป็นสถานที่ในความทรงจำของอาคาริและทาคากิ ทั้งคู่ได้จูบกันใต้ต้นนี้พร้อมกับแบ่งปันความรู้สึกต่างๆ ก่อนที่จะต้องจากกัน โดยทั้งคู่เชื่อมั่นว่าสักวันจะต้องได้มาดูต้นซากุระด้วยกันอีก



ภาพที่ 47: ชายหาดนาคายามะ

4.2.1.5.1.2 ชายหาดนาคายามะ: สถานที่โต้คลื่นของคานาเอะ เธอมักจะใช้เวลาว่างมาเล่นโต้คลื่น ณ ที่แห่งนี้

#### 4.2.1.5.2 ฉากประดิษฐ์



ภาพที่ 48: โรงเรียนประถม

4.2.1.5.2.1 โรงเรียนประถม: สถานที่แห่งแรกที่ทาคากิและอาคาริได้รู้จักกัน หลังจากที่ทาคากิย้ายเข้ามาเรียนที่นี่ไม่นานนักอาคาริก็ย้ายเข้ามาเช่นกัน นักเรียนย้ายมาใหม่ทั้งสองคนก็นิสัยคล้ายๆ กันจึงเริ่มสนิทกันอย่างรวดเร็ว ความสัมพันธ์ของทั้งคู่เริ่มต้นก่อตัวขึ้น ณ ที่แห่งนี้



ภาพที่ 49: รถไฟ

4.2.1.5.2.2 รถไฟ: พาหนะที่ทาคากิใช้เดินทางไปหาอาคาริ

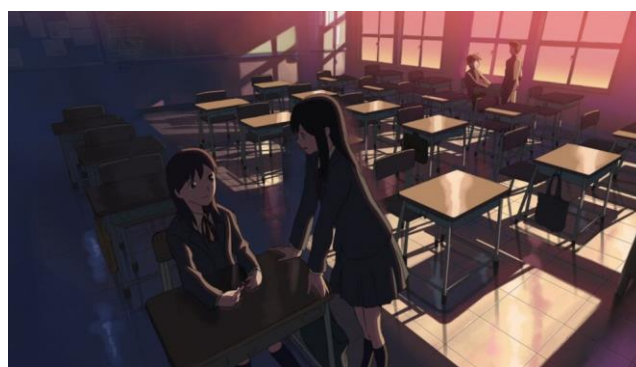
จึงเป็นสถานที่ที่แสดงให้เห็นถึงระยะทางที่ห่างไกลกันของทั้งสองคน



ภาพที่ 50: สถานีอิวะฟูเนะ

4.2.1.5.2.3 สถานีอิวะฟูเนะ: สถานีที่อาคาริรอทาคากิอยู่

แม้ว่าจะมีดคำแค่ไหนก็ตาม จากอุปสรรคการเดินทางทำให้ทาคากิมาถึงสถานีนี้ได้ช้า แต่อาคาริก็ยังคงรอ เขาจนทั้งคู่ได้พบกัน สถานีนี้จึงกลายเป็นความทรงจำของทั้งสองคน



ภาพที่ 51: โรงเรียนมัธยมต้นมินามิทาเนะ

4.2.1.5.2.4 โรงเรียนมัธยมต้นมินามิทาเนะ: สถานที่แรกที่คานาเอะได้พบกับทาคากิที่ย้ายเข้ามาเรียน



ภาพที่ 52: โรงเรียนมัธยมปลายทาเนะกาชิมะ

4.2.1.5.2.5 โรงเรียนมัธยมปลายทาเนะกาชิมะ: โรงเรียนมัธยมปลายที่คานาเอะและทาคากิเรียนอยู่ ทั้งคู่ได้ใช้เวลาร่วมกันในสถานที่แห่งนี้



ภาพที่ 53: ทางข้ามทางรถไฟสายโอดะเคียว



ภาพที่ 54: ทางข้ามทางรถไฟซังกุบาชิ สาย 3

4.2.1.5.2.6 ทางข้ามทางรถไฟ: สถานที่แห่งคำสัญญาในวัยเด็กที่ทาคากิและอาคาริสัญญากันว่าจะไปดูซากุระด้วยกันในปีหน้าแต่คำสัญญานั้นก็ไม่เคยถูกเติมเต็ม อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่ทั้งสองต่างเดินสวนกันในตอนที่ทั้งคู่โตเป็นผู้ใหญ่แล้ว ระหว่างข้ามทางรถไฟด้วยความบังเอิญทั้งสองหันกลับมาเพื่อดูให้แน่ใจแต่ก็ถูกรถไฟบังจนมองไม่เห็น หลังจากรถไฟผ่านพ้นไปมีเพียงทาคากิที่ยังยืนอยู่ตรงนั้น ในฉากสุดท้ายของเรื่องเองก็เช่นกันสถานที่สุดท้ายที่ทาคากิเลิกจมปลักอยู่กับอดีตและก้าวเดินต่อไปในที่สุด

#### 4.2.1.5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา



ภาพที่ 55: ช่วงเวลาในวัยเด็กระหว่างทาคากิและอาคาริ

4.2.1.5.3.1 ช่วงเวลาในวัยเด็กระหว่างทาคากิและอาคาริ: ช่วงเวลาในวัยเด็กที่เล่าถึงความเป็นมาของความสัมพันธ์และเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างทาคากิและอาคาริ

#### 4.2.1.5.4 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม



ภาพที่ 56: ภาพสะท้อนจิตใจของทาคากิ



4.2.1.5.4.1 ภาพสะท้อนจิตใจของทาคากิ: สถานที่สะท้อนภาพในจิตใจของทาคากิที่มีเพียงอาคาริ สถานที่แห่งความปรารถนาว่าพวกเขาจะได้อยู่เคียงข้างกัน

#### 4.2.1.6 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง 5 Centimeters Per Second สามารถพบการเล่าเรื่องแค่ 1 ประเภทดังนี้

##### 4.2.1.6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view)

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะใช้มุมมองการเล่าแบบบุรุษที่ 1 ในแต่ละบททั้ง 3 บทย่อย โดยใน บทที่ 1: Cherry Blossom จะเล่าผ่านมุมมองของทาคากิเป็นหลัก บทที่ 2: Cosmonaut จะเล่าผ่านมุมมองของคานาเอะที่มีความรู้สึกต่อทาคากิ และในบทที่ 3: 5 Centimeters per Second จะเล่าผ่านมุมมองของทาคากิและอาคาริสลับกัน เพื่อให้เห็นบทสรุปเรื่องราวความสัมพันธ์และการตัดสินใจของตัวละคร

## 4.2.2 เทคนิคทางภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ซึ่งได้แก่ ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การเคลื่อนไหวกล้อง, และการใช้เสียงภายในเรื่อง 5 Centimeters Per Second ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีมาทำการวิเคราะห์ให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวของมาโคโตะ ชินไค ดังนี้

### 4.2.2.1 ฉากที่ 1: ทาคากินั่งรถไฟไปหาอาคาริที่สถานีอิวะฟูเนะ



ภาพที่ 57: มุมกล้องแบบ Point of view (POV)



ภาพที่ 58 และ 59: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 60: การจัดแสงและเงาแบบ Low Key

ตารางที่ 7: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคากินั่งรถไฟไปหาอาคารที่สถานีอิวะฟูเนะ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
ทาคากิขึ้นรถไฟจากสถานีโกโตคุจิไปหาอาคารที่สถานีอิวะฟูเนะ แต่เดิมแล้วเขาคควรจะใช้เวลาเพียง 2-3 ชม. ในการไปถึงสถานที่ที่อาคารรออยู่ แต่แล้วหิมะที่ตกในวันนั้นกลับทำให้การวิ่งรถไฟเกิดหยุดชะงัก เวลาค่อยๆ เดินไปอย่างช้าๆ พร้อมกับรถไฟที่ไม่ใกล้จะถึงเสียที ทาคากิได้แต่ภาวนาให้อาคารอย่าอยู่รอเขา เวลาผ่านไปจนในที่สุดเขาก็เดินทางถึงสถานีอิวะฟูเนะในเวลา 23.15 น. เขาเดินเข้าไปในสถานี และแล้ว ณ ตรงหน้าของทาคากิก็มีหญิงสาวที่เขาต้องการจะ	ในช่วงที่ทาคากิเดินทางบนรถไฟมักจะใช้ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) และมุมมองแบบ Point of view (POV) และ Medium Close Up (MCU) ในการถ่ายทอดบรรยากาศบนรถไฟและอารมณ์ความเจ็บปวดของทาคากิที่ไม่ถึงจุดหมายปลายทางเสียที ตัดสลับกับเหตุการณ์ในความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับอาคารเข้ามา รวมถึงการใช้ภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS) ให้เห็นสภาพอากาศอันเลวร้ายและรถไฟที่ไม่ขยับเขยื้อนไปไหน ผสานกับการใช้การบรรยายความรู้สึกของทาคากิ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>เจออย่างสุดหัวใจนั่งรอเขาอยู่ตรงนั้น อacarri ยังไม่ได้กลับไปไหน เธอยังคงรอทาคากิอยู่อย่างนั้น โดยเชื่อมั่นว่าเขาจะต้องมาหาเธออย่างแน่นอน ทั้งคู่ นั่งพูดคุยกันอยู่สักพักก่อนที่สถานีจะปิด อacarri พาทาคากิไปดูต้นซากุระที่เธอพูดถึงในจดหมาย ก่อนที่ทั้งคู่จะค่อยๆ จูบกันและแบ่งปันความรู้สึกของกันและกัน ณ ใต้ต้นซากุระนั้น</p>	<p>ด้วย Voiceover โดยในฉากนี้จะค่อยๆ ปูอารมณ์ และสร้างบรรยากาศร่วมกับผู้ชม ให้เข้าถึงอารมณ์ของทาคากิในช่วงเวลานั้น</p> <p>ในตอนที่ทาคากิมาถึงสถานีและเห็น acarri นั่งคอยอยู่ นั้นจะใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และเคลื่อนกล้องแบบ Dolly อย่างช้าๆ และใช้โครงสี Complementary โดยมีสีสัมผัสกับสีน้ำเงินให้ความรู้สึกอันขัดแย้งเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกเจ็บปวดปณติใจของทั้งสองคน ก่อนจะใช้ภาพแบบ Long Shot (LS) ให้เห็นภาพของทั้งสองคนที่ค่อยๆ เดินไปตามทาง ก่อนจะใช้ปรับเป็นขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และมุมกล้อง Normal angle shot ในฉากใต้ต้นซากุระ ถ่ายทอดอารมณ์โรแมนติกในฉากนั้น ก่อนที่ทั้งคู่จะจูบกัน ซึ่งในฉากนี้จะใช้เทคนิค Voiceover อีกครั้งในการพรรณนาความรู้สึกและความคิดต่างๆ ของทาคากิออกมาให้ผู้ชมรับรู้ และใช้แสงเงาแบบ Low Key โดยใช้แสงจันทร์อ่อนๆ ท่ามกลางโครงสี Monochromatic โทนสีน้ำเงินมืดที่ แม้จะให้บรรยากาศโรแมนติก แต่ก็ให้ความรู้สึกอันหดหู่ในขณะเดียวกัน เพราะต่างคนต่างต้องแยกจากกันไปตามทางของตัวเอง</p>



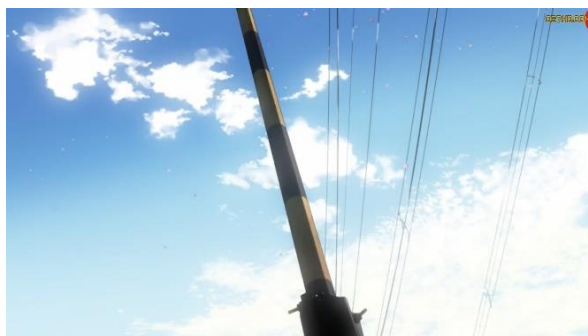
#### 4.2.2.2 ฉากที่ 2: ทาคากิตัดสินใจก้าวเดินต่อไปในชีวิต



ภาพที่ 61: เทคนิค Rack Focus



ภาพที่ 62: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 63: มุมกล้องแบบ High angle shot



ภาพที่ 64: มุมกล้อง Low angle shot

ตารางที่ 8: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคากิตัดสินใจก้าวเดินต่อไปในชีวิต

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ในเช้าวันหนึ่งทาคากิในวัยผู้ใหญ่ที่มีจิตใจด้านชาก็ถูกคิดได้ว่าความรู้สึกที่คอยกัดกินใจเขา มันทำให้ตัวเขาไม่มีความสุขเลย พอถึงจุดหนึ่งในชีวิตที่ความรู้สึกถึงขีดจำกัดแล้วเขาจึงตัดสินใจลาออกจากงาน ทั้งทาคากิและอาคาริต่างฝันถึงเรื่องราวในสมัยก่อนและกล่าวถึงสิ่งที่พวกเขาเชื่อมั่นมาตลอดว่า จะได้ไปดูซากุระด้วยกันอีก ในท้ายที่สุดทั้งคู่ต่างเดินสวนทางกัน ณ ทางข้ามทางรถไฟ ทาคากิที่หันกลับไปดูแต่มีรถไฟมาบดบังเอาไว้ และหลังจากที่รถไฟหมดลงเธอคนนั้นก็ไม่มีอยู่ตรงนั้นเสียแล้ว ทาคากิได้แค้มและหันหลังเดินต่อไป</p>	<p>ในฉากนี้ จะใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และเทคนิค Voiceover ในการพรรณนาความรู้สึกและสถานการณ์ที่เป็นอยู่ของทาคากิ หน้าตาที่หม่นหมองไร้ซึ่งความสุขในชีวิต ก่อนที่จะใช้การตัดสลับไปที่มุมมองของอาคาริ ทั้งสองต่างพูดถึงเรื่องเดียวกัน และตัดสลับไปมาก่อนที่จะใช้มิวสิกวิดีโอ (MV) ของเพลงประกอบอย่าง One More Time, One More Chance ที่ร้องโดย ‘มาซาโยชิยามาซากิ’ ใส่เข้ามาเพื่อสรุปเรื่องราวความสัมพันธ์ของทาคากิและอาคาริตลอดเวลาที่ผ่านมา โดยในตอนจบจะเป็นฉากที่ทั้งสองต่างเดินสวนทางกันที่ทางข้ามรถไฟ โดยจะใช้มุมกล้องแบบ High angle shot และจะใช้มุมกล้อง Normal angle shot กับขนาดภาพ Medium Long Shot (MLS) ให้เห็นภาพตอนที่ทาคากิยืนรอดูว่า ณ ที่ตรงนั้นเธอยังอยู่หรือไม่ และหลังจากรถไฟหมดลงจะใช้เทคนิค Rack Focus<sup>1</sup> โฟกัสไปที่ฝั่งตรงข้ามเพื่อสื่อว่าเธอคนนั้นได้เดินต่อไปในชีวิตโดยไม่หยุดรอแล้ว และใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) ให้เห็นภาพรอยยิ้มของทาคากิ จากนั้นจะใช้มุมกล้อง High angle shot ให้เห็นไม้แผงกันทางรถไฟที่ค่อยๆ ยกสูงขึ้น สื่อถึงการปล่อยวางความรู้สึกและความสัมพันธ์เดิมๆ ในอดีต และใช้มุมกล้อง Low angle shot ให้เห็นเท้าของทาคากิที่หันหลังและก้าวออกไป สื่อถึงในที่สุดเขาก็สามารถก้าวต่อไปในชีวิตได้แล้ว โดยฉากหลังจะใช้โครงสร้างแบบ Triadic ให้อารมณ์อันอ่อนโยนถึงวันที่สดใสในชีวิต ทั้งสีของดอกซากุระ ท้องฟ้า และต้นไม้</p>

<sup>1</sup> การไล่ตำแหน่งหรือไล่ระดับโฟกัสเพื่อโฟกัสในจุดใดจุดหนึ่งของภาพ (Your Name (2016), 2016. เข้าถึงเมื่อ 14 มีนาคม 2565 เข้าถึงได้จาก <https://raremeat.blog/your-name-2016/>)

### 4.3 Children Who Chase Lost Voices (2011)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น : 星を追う子ども (Hoshi o Ou Kodomo)



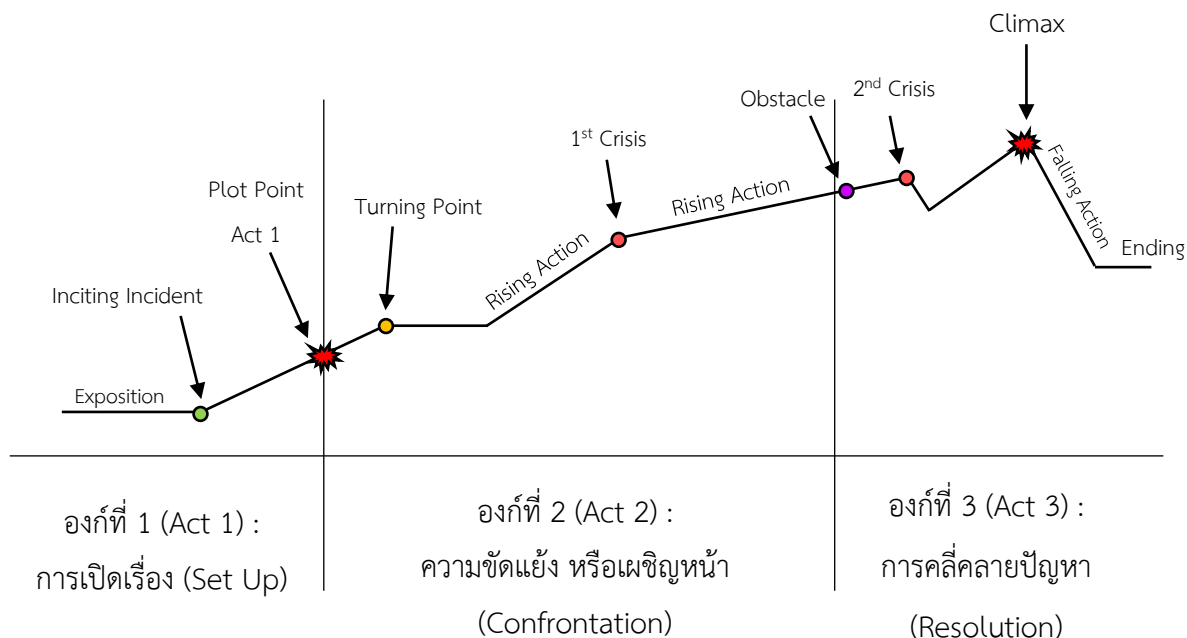
ภาพที่ 65: โปสเตอร์ของ Children Who Chase Lost Voices

ที่มา: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/hoshi-o-kodomo.html>

#### 4.3.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

##### 4.3.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การพิจารณาโครงเรื่องของ Children Who Chase Lost Voices สามารถพิจารณาออกมาได้เป็นโครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three act structure) โดยจะแบ่งออกเป็น 3 องก์ ตามการพิจารณาในการดำเนินเรื่องราว โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบของกราฟ ดังนี้



เรื่อง Children Who Chase Lost Voices ใช้การเปิดเรื่องด้วยการถ่ายทอดเหตุการณ์ชีวิตประจำวันของอาสึนะ และดำเนินเรื่องแบบตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological order) ที่ไม่ซับซ้อน เป็นการดำเนินเรื่องให้เห็นภาพการผจญภัยและอุปสรรคต่างๆ ภายในเรื่อง ซึ่งไม่ค่อยจะมีจุดหักเหในเรื่องมากนัก แต่จะเน้นไปที่ภาวะวิกฤตที่ตัวละครต้องพบเจอเสียมากกว่า และมีจุดจบของเรื่อง (Ending) แบบ Happy Ending โดยมีบทสรุปของตัวละครที่ชัดเจน

#### 4.3.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Children Who Chase Lost Voices ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องที่เด่นชัดคือ “ชีวิตเป็นอนิจจังและความตายก็คือส่วนหนึ่งของชีวิต” จะเห็นได้ว่าภายในเรื่องมีการสอดแทรกเรื่องของความตายมาบ่อยครั้งจนกลายเป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับเรื่องราว ดินแดนอาการธาหรือดินแดนใต้พิภพที่สุดขอบของดินแดนนั้นเชื่อมต่อกับความเป็นและความตาย อีกทั้งการตายของซุนหรือการเสียภรรยาไปของโมริซากิเองก็แสดงให้เห็นว่าการตายนั้นเป็นสิ่งที่ผู้คนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือหลีกเลี่ยงได้ ทุกสิ่งล้วนเป็นอนิจจัง คนเราเกิดมาและตายจากไป ผู้คนที่ยังมีชีวิตอยู่จึงทำได้เพียงไว้อาลัยแด่คนรักที่จากไปและใช้ชีวิตอย่างมีความสุข แม้จะโศกเศร้าเสียใจหรือโศกเศร้าเพียงใดก็ไม่ควรจมปลักอยู่กับความรู้สึกนั้นมากจนเกินไปและก้าวต่อเดินต่อไปในชีวิต

## 4.3.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 9: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง Children Who Chase Lost Voices

ประเภทความขัดแย้ง		เหตุการณ์	
ความขัดแย้ง ภายนอก (Outer Conflict)	ความขัดแย้ง ระหว่างคน กับคน	เหตุการณ์ที่ 1	ชาวอาคารธาที่ไม่ชอบคนจากเบื้องบนเพราะ ถูกคนบนโลกรุกรานและมักจะมาขโมยวิทยาการ ของพวกเขาหลายร้อยปี
		เหตุการณ์ที่ 2	จีนที่ต่อสู้กับคนจากหมู่บ้านอาเมโรทที่เป็นชาว อาคารธาเช่นเดียวกันเพื่อปกป้องอาสินะ
	ความขัดแย้ง ระหว่างคน กับสิ่งคม	ริวจิ โมริซากิที่ต้องการจะชุบชีวิตภรรยาของตน แม้ว่าจะขัดต่อข้อห้ามของเมืองได้พิภพและความเป็นไปของชีวิต	
ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)		เหตุการณ์ที่ 1	จีนที่มีหน้าที่ที่จะต้องนำควิสจากอาสินะกลับไป แต่เขาก็เลือกที่จะช่วยเหลือพวกอาสินะเพื่อตอบแทน บุญคุณ
		เหตุการณ์ที่ 2	ริวจิที่มาถึงสุดขอบโลกอาคารธาเพื่อที่จะชุบชีวิตภรรยา ของตน แต่มีเงื่อนไขที่ว่าจะต้องมีร่างเนื้อมาเป็นภาชนะ ซึ่งในตอนนั้นเองที่อาสินะได้โผล่มา ทำให้ริวจิไม่มี ทางเลือก แม้เขาอยากจะให้เด็กคนนี้มีชีวิตอยู่ต่อไป แต่ การนำภรรยากลับมาเป็นสิ่งที่สำคัญกว่า

## 4.3.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง Children Who Chase Lost Voices สามารถแบ่งตัวละครตามความสำคัญออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก (Main Character) และ ตัวละครประกอบ (Minor Characters) ดังนี้

#### 4.3.1.4.1 ตัวละครหลัก (Main Character)



ภาพที่ 66: อาสึนะ วาตาสะ

4.3.1.4.1.1 อาสึนะ วาตาสะ (Asuna Watase): เด็กสาวมัธยมต้นที่อาศัยอยู่กับแม่เพียงสองคน ด้วยการจากไปของพ่อเธอตั้งแต่มัธยมเล็ก อาสึนะจึงถูกสภาพแวดล้อมบังคับให้โตเกินวัย เธอเป็นเด็กดีและตั้งใจเรียน มีความรับผิดชอบทำงานบ้านต่างๆ ด้วยตัวเองเพื่อที่แม่ของเธอจะได้ไม่เป็นห่วง แต่แท้จริงแล้วอาสึนะเกิดความเหงาในใจเป็นอย่างมากทำให้เธอมักใช้เวลาว่างไปกับการฟังเพลงจากวิทยุด้วยหินคริสตัลปริศนา “คาวิส” ที่เป็นของต่างหน้าจากพ่อของเธอ และการได้ผจญภัยในดินแดนอาการ์ธาและผ่านเรื่องราวต่างๆ มากี่ทำให้อาสึนะเข้าใจว่าเธอมาอาการ์ธาก็เพียงเพราะว่าตัวเธอแค่เหงาเท่านั้นเอง การเดินทางครั้งนี้ยังทำให้เธอเติบโตขึ้น เข้าใจความหมายของชีวิตและความตายถึงยากที่จะยอมรับแต่มันก็เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต



ภาพที่ 67: ชิน คานัน เพรเซส

#### 4.3.1.4.1.2 ชิน คานัน เพรเซส (Shin Canaan Preases):

เด็กหนุ่มชาวอาการ์ธาที่เหลือครอบครัวเพียงซุนก่อนที่เขาจะตายจากไป ชินมีนิสัยไม่เชื่อใจใครง่ายๆ มีความเข้มแข็ง มุมนานะและยึดมั่นในหลักการของตนเอง แต่ภายในก็มีด้านที่อ่อนโยน



ภาพที่ 68: ริวจิ โมริซากิ

#### 4.3.1.4.1.3 ริวจิ โมริซากิ (Ryuuji Morisaki): ครูประจำชั้น

คนใหม่ของอาสินะ สังกัดองค์กรอาร์กแองเจิล การตายของลิซ่าภรรยาของเขาทำให้จิตใจของริวจิแตกสลาย เขาไม่สามารถทำใจกับการจากไปของเธอได้จึงหมกมุ่นอยู่กับการตามหาดินแดนอาการ์ธาและเพื่อชุบชีวิตภรรยาตลอด 10 ปี

#### 4.3.1.4.2 ตัวละครประกอบ (Minor Characters)



ภาพที่ 69: ชุน คานัน เพรเซส

## 4.3.1.4.2.1 ชุน คานัน เพรเซส (Shun Canaan Praeses):

พี่ชายของชิน เป็นชาวอาร์กธา มีนิสัยใจดีและอ่อนโยน เขาเป็นคนช่วยชีวิตอาสินะไว้ในช่วงแรกของเรื่อง และถึงแม้เขาจะรู้ว่าการตายของเขาจะมาถึงจากการขึ้นมาโลกเบื้องบน เขาก็ยังคงยิ้มให้กับอาสินะและเป็นห่วงเธอ โดยหวังว่าเธอจะใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อไป



ภาพที่ 70: คุณแม่ของอาสินะ

## 4.3.1.4.2.2 คุณแม่ของอาสินะ (Asuna Watase's mother):

เป็นคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ทำงานเป็นนางพยาบาลจึงไม่ค่อยมีเวลากลับมาที่บ้านเท่าไรนัก แต่ถึงอย่างนั้นเธอก็รักอาสินะอย่างสุดหัวใจ



ภาพที่ 71: ลิซ่า โมริซากิ

## 4.3.1.4.2.3 ลิซ่า โมริซากิ (Lisa Morisaki): ภรรยาของริวจิที่

เสียชีวิตด้วยอาการป่วยเรื้อรัง เธอหวังที่จะให้ริวจิใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อไป





ภาพที่ 72: คุณพ่อของอาสึนะ

4.3.1.4.2.4 คุณพ่อของอาสึนะ (Asuna Watase's father):

แท้จริงแล้วเป็นคนจากอาคารธาจึงมีชีวิตบนพื้นโลกได้ไม่ยาวนานนักและเสียไปตั้งแต่อาสึนะยังเล็ก

#### 4.3.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในเรื่องสามารถพบฉากที่ใช้ในการถ่ายทอด

เรื่องราว ดังนี้

##### 4.3.1.5.1 ฉากธรรมชาติ



ภาพที่ 73: อาคารธา



ภาพที่ 74: ฟินิสเทอร์รา



ภาพที่ 75: ประตูแห่งชีวิตและความตาย

4.3.1.5.1.1 ดินแดนอาถรรพ์: ดินแดนใต้พิภพที่เป็นสถานที่ที่เก็บซ่อนภูมิปัญญาของเทพเอาไว้ สามารถทำให้ทุกความปรารถนาให้เป็นจริงได้ ณ ที่แห่งนี้ และสุดท้ายขอบของโลกอาถรรพ์ “ฟินิสเทอร์รา” มีสถานที่เบื้องล่างที่เป็นประตูแห่งชีวิตและความตาย เมื่อก้าวข้ามผ่านไปแล้วเชื่อกันว่าสามารถชุบชีวิตคนตายได้ ณ ที่แห่งนั้น

#### 4.3.1.5.2 ฉากประติษฐ์



ภาพที่ 76: บ้านของอาสึนะ

4.3.1.5.2.1 บ้านของอาสึนะ: สถานที่ที่อาสึนะอาศัยอยู่กับแม่ของเธอ แม้จะเป็นบ้านแต่ไม่ได้ให้ความอบอุ่นกับอาสึนะมากเท่าไร เพราะส่วนใหญ่อาสึนะต้องอยู่คนเดียวจากการที่แม่ของเธอเป็นพยาบาลและงานค่อนข้างที่จะยุ่ง อาสึนะจึงเกิดความเหงาในจิตใจ



ภาพที่ 77: โรงเรียน

4.3.1.5.2.2 โรงเรียน: โรงเรียนของอาสึนะเป็นสถานที่ที่ทำให้อาสึนะได้พบกับบริวจิ โมริซากิ คุณครูคนใหม่ของเธอ และได้เรียนเรื่องราวของดินแดนหลังความตายจากโรงเรียน



ภาพที่ 78: ฐานทัพลับของอาสินะ

4.3.1.5.2.3 ฐานทัพลับของอาสินะ: สถานที่ลับของอาสินะบนภูเขา จากการที่บ้านของเธอไม่มีใครอยู่ ที่แห่งนี้จึงเป็นสถานที่ที่อาสินะมักจะมาใช้เวลาไปเสียส่วนใหญ่กับการฟังเพลงลึกลับจากวิทยุ



ภาพที่ 79: หมู่บ้านอาเมารอท

4.3.1.5.2.4 หมู่บ้านอาเมารอท: หมู่บ้านในดินแดนอาการ์ธาที่มีชาวอาการ์ธอาศัยอยู่ เป็นสถานที่ที่พวกอาสินะเดินทางมาถึงเพื่อส่งตัวเด็กน้อยที่ถูกพวก “อิโซคุ” เผ่าพันธ์ต้องสาปลักพาตัวไป พวกอาสินะได้เข้าพักก่อน ณ หมู่บ้านนี้แม้ไม่ได้รับการต้อนรับเท่าไรนักก่อนจะออกเดินทางต่อไป

#### 4.3.1.5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับบุคคลมัยหรือช่วงเวลา



ภาพที่ 80: ฉากความทรงจำของริวจิและภรรยาของเขา

##### 4.3.1.5.3.1 ฉากความทรงจำของริวจิและภรรยาของเขา :

เป็นฉากย้อนอดีตให้เห็นถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและความสัมพันธ์ของริวจิและลิซ่าก่อนที่เธอจะเสียชีวิต จึงเป็นฉากที่แสดงให้เห็นแรงจูงใจของริวจิ



ภาพที่ 81 และ 82: ฉากเล่าอดีตของอาการ์ธา

4.3.1.5.3.2 ฉากเล่าอดีตของอาการ์ธา: เป็นฉากที่เล่าถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ชาวโลกเบื่องบนลงมารุกรานดินแดนอาการ์ธาเพื่อหมายปองภูมิปัญญาและวิทยาการต่างๆ ของเทพเจ้า จนเกิดการสู้รบกันมาอย่างยาวนานเป็นร้อยปี จนสุดท้ายชาวอาการ์ธาก็ต้องทำกุญแจหรือก็คือ “คาวิส” เพื่อผนึกดินแดนนี้เอาไว้ไม่ให้ชาวเบื่องบนลงมาได้อีก

#### 4.3.1.6 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Children Who Chase Lost Voices สามารถพบการเล่าเรื่องแค่ 1 ประเภทดังนี้

##### 4.3.1.6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view)

ภายในเรื่องจะเล่าผ่านมุมมองของอาสึนะและริวจิเป็นหลักในตลอดการเดินทาง ก่อนที่จะสลับไปเล่าในมุมมองของชินเป็นบางฉากอย่างเช่น ฉากการต่อสู้ของชินกับคนจากหมู่บ้านอาเมะโรท

### 4.3.2 เทคนิคทางภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ซึ่งได้แก่ ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การเคลื่อนกล้อง, และการใช้เสียงภายในเรื่อง Children Who Chase Lost Voices ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีมาทำการวิเคราะห์ให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวของมาโคโตะ ชินไค ดังนี้

#### 4.3.2.1 ฉากที่ 1: ชินช่วยอาสึนะจากพวกอิโซคุ



ภาพที่ 83: การเคลื่อนกล้องแบบ Tracking





ภาพที่ 84: มุมกล้องแบบ High angle shot



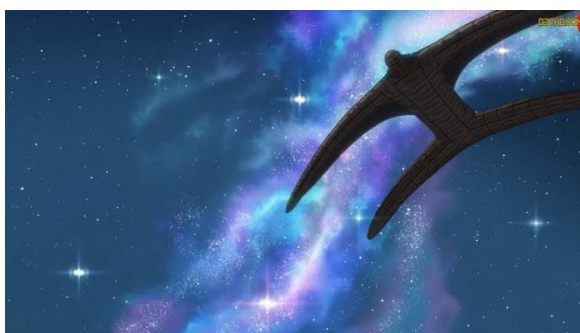
ภาพที่ 85: การใช้ Lens Flare

ตารางที่ 10: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากชินช่วยอาสีนะจากพวกอิชคุ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>หลังจากอาสีนะแยกทางกับครุโมริซากิที่หน้าผา ณ สุดขอบโลกอาการ์ธา เธอจึงต้องหาทางกลับหมู่บ้านอาเมารุโทโดยผ่านทางแม่น้ำที่รายล้อมไปด้วยพวกอิชคุที่จ้องจะเล่นงานเธอ อาสีนะวิ่งมาจนเหนื่อยล้าเธอเอาแต่คิดถึงเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้น จนสุดท้ายเธอก็ได้เข้าใจแล้วว่า การที่เธอมาที่อาการ์ธาก็เพียงเพราะว่าความเหงาเท่านั้นเอง ในทันใดนั้นกว่าเธอจะรู้ตัว น้ำรอบตัวเธอก็แห้งเหือดไปหมดเสียแล้วและถูกรายล้อมไปด้วยพวกอิชคุที่ต้องการจะฆ่าเธอที่เป็นพวกเลือดผสม อาสีนะไม่สามารถหนีออกไปได้และถูกพวกอิชคุจับตัวได้และบีบคอเธอ เธอจึงควักปืนขึ้นมายิงและด้วยสติที่เลือนลางทำให้ยิงไม่โดน ชินที่ได้ยิน</p>	<p>ในฉากนี้ จะใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Tracking ที่จะทำให้เห็นภาพการเคลื่อนที่ของอาสีนะที่มีพวกอิชคุคอยวิ่งไล่ตามอยู่ตลอดชายฝั่ง รวมถึงใช้มุมกล้อง Low angle shot และ High angle shot ผสานกับขนาดภาพแบบ Medium Shot (MS) แสดงให้เห็นถึงสภาพที่สะบักสะบอมไปทั้งร่างกายและจิตใจของอาสีนะ มีการใช้การย่นภาพความทรงจำต่างๆ เข้ามาก่อนจะการใช้การ Fade ออกไป แล้วจึงใช้ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) และมุมกล้อง High angle shot ในฉากที่อาสีนะถูกอิชคุล้อมเอาไว้และถูกจับตัว ในตอนที่อาสีนะกำลังจะหมดลมหายใจจะใช้ขนาดภาพ Close UP (CU) เพื่อถ่ายทอดสีหน้าที่ทรมานและ</p>

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
เสียงปิ่นจิ้งรีบ่วงมาช่วยในทันที ในขณะที่อาสีนะกำลังจะถูกจับกิน ชินก็โผล่มาช่วยเธอเอาไว้ทันเวลา	<p>การดิ้นรนที่ต้องการจะมีชีวิตอยู่ต่อไป และใช้มุมกล้อง Point of view (POV) ในมุมมองอันเลื่อนกลางของอาสีนะ เวลาที่คนจะหมดสติไป ซึ่งในฉากที่ชินโผล่มาช่วยอาสีนะจะใช้มุมกล้อง Low angle shot ที่สื่อถึงความยิ่งใหญ่และความมีพลังของตัวละคร ผสานกับการใช้แสงพระอาทิตย์ที่ค่อยๆ สาดส่องเข้ามาที่ใบหน้าของอาสีนะดังแสงแห่งความหวังที่ได้มาช่วยเธอเอาไว้</p> <p>ในด้านการใช้แสงและเงาจะใช้แบบ Low Key ในช่วงแรกก่อนที่ให้บรรยากาศอันน่าอึดอัดและความมืดมนของพวกอิชุคุ โดยใช้โครงสี Analogous โทนสีน้ำเงินดำ เขียว และเทาเป็นหลัก ก่อนจะใช้แสงแบบ High Key เข้ามาที่เป็นดังแสงแห่งความหวัง พร้อมกับโครงสีแบบ Split-complementary โทนสีส้มเป็นหลักและแซมด้วยน้ำเงิน เขียว เป็นความรู้สึกอันอบอุ่น และใช้ Lens Flare คั่นกลางระหว่างตัวละครให้เป็นฉากที่สร้างความประทับใจ</p>

#### 4.3.2.2 ฉากที่ 2: การคืนชีพของลิซ่า



ภาพที่ 86: มุมกล้องแบบ Low angle shot





ภาพที่ 87: มุมกล้องแบบ High angle shot



ภาพที่ 88: มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot

ตารางที่ 11: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากการคืนชีพของลิซ่า

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ริวจิที่มาถึงดินแดนแห่งความเป็นและความตายหลังจากก้าวข้ามผ่านประตูมา ศกุลวิมานได้ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับเปลี่ยนเป็นรูปร่างที่แท้จริงของเทพเจ้าแห่งอากาศทำให้ริวจิได้เห็น ริวจิที่ขอให้ภรรยาของตนกลับคืนมานั้น จำเป็นจะต้องใช้ร่างกายที่จะมาเป็นภานะ ในทันใดนั้นเอง อาสินะที่โผล่มา ริวจิแม้จะรู้สึกเสียใจที่ต้องทำเช่นนี้สำหรับเขานั้นลิซ่าคือสิ่งที่สำคัญที่สุด ริวจิจึงเลือกอาสินะให้เป็นภานะของลิซ่า ร่างของอาสินะค่อยๆ ถูกวิญญาณของลิซ่าเข้ามาแทนที่</p>	<p>ในฉากนี้มักจะใช้การ Pan กล้องและการใช้มุมกล้องแบบ Low angle shot เพื่อให้เห็นภาพที่สื่อถึงความยิ่งใหญ่ของเทพเจ้า และใช้มุมกล้อง High angle shot เพื่อสื่อความต้อยต่ำของริวจิเมื่ออยู่ต่อหน้าเทพเจ้า และมีการใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และ มุมกล้อง Point of view (POV) ในฉากที่ต้องการจะสื่ออารมณ์ไบหน้าความเจ็บปวดและโหยหาของริวจิเมื่ออยู่ต่อหน้าภรรยาที่ตายไป ก่อนที่จะใช้การ Pan กล้องผสมกับมุมกล้องแบบ Over Shoulder</p>

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>นอกจากภาพขณะที่ต้องใช้แล้วค่าใช้จ่ายอีกหนึ่งสิ่งก็คือดวงตาของริวจิ ในตอนนี้การมองเห็นของเขาไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป ชินที่ตามมาพร้อมกับอาสึนะเห็นเช่นนั้นจึงไม่สามารถอยู่เฉยได้ จึงเข้าไปทำลายคาวิสเพื่อหวังจะช่วยอาสึนะ เขามองว่าชีวิตของคนที่อยู่ต่างหากที่สำคัญ ด้วยความรู้สึกอันแรงกล้าทำให้เขาช่วยอาสึนะกลับมาได้ในที่สุด</p>	<p>shot ให้เห็นอาสึนะที่โผล่มาในช่วงเวลาที่แย่มากที่สุด ก่อนที่เธอจะถูกทำให้เป็นภาพขณะของลิซ่า ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกและเอาใจช่วยในฉากนี้ และใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และ มุมกล้อง Low angle shot เพื่อสื่อถึงความพยายามของชินที่ต้องการจะช่วยชีวิตอาสึนะอย่างสุดความสามารถ ก่อนที่อาสึนะจะกลับมานั้นจะเป็นฉากที่ตัวเธอนั่งอยู่กับชิน โดยฉากนี้จะใช้ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) และ Medium Close Up (MCU) ผสานกับการใช้โทนสีส้มและแสงอ่อนๆ ที่ให้ความรู้สึกอันอบอุ่นแสดงถึงภาพโลกหลังความตาย ก่อนที่อาสึนะจะกล่าวออกประตูที่มีท้องฟ้าอันสดใสอยู่ด้านหลังที่สื่อถึงโลกของคนเป็น</p> <p>การใช้แสงเงาและโทนสีในช่วงแรกของฉากจะใช้โครงสี Tetradic ที่ใช้โทนสีน้ำเงิน ม่วง แดง และเขียว และแสงเงาแบบ Low Key ที่ให้บรรยากาศน่าอึดอัดและสื่อถึงพลังอันลึกลับ ก่อนที่จะเปลี่ยนเป็นโครงสี Analogous โทนสีฟ้าและเขียวของท้องฟ้าอันสดใสหลังจากผ่านพ้นเรื่องราวทุกอย่างมา</p>

#### 4.4 The Garden of Words (2013)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น : 言の葉の庭 (Kotonoha no Niwa)



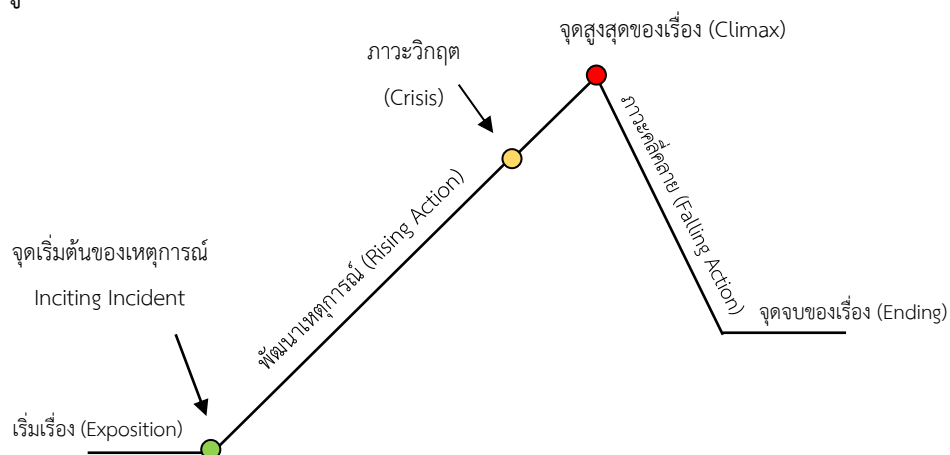
ภาพที่ 89: โปสเตอร์ของเรื่อง The Garden of Words

ที่มา: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/kotonohanoniwa.html>

#### 4.4.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

##### 4.4.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การพิจารณาโครงเรื่องของ The Garden of Words สามารถพิจารณาออกมาได้เป็นโครงสร้างแบบ Freytag's Pyramid ตามการพิจารณาในการดำเนินเรื่องราว โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบของกราฟ ดังนี้



เรื่อง The Garden of Words ใช้การเปิดเรื่องแบบพรรณนาถึงบรรยากาศในวันฝนตก และดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological order) ที่ไม่ซับซ้อน เริ่มเรื่องด้วยทาคาโอะที่ได้พบกับยูคาริที่ศาลาในวันฟ้าฝนตก ก่อนความสัมพันธ์ของทั้งคู่จะค่อยๆ ดำเนินไปเรื่อยๆ และมีจุดจบของเรื่อง (Ending) แบบปลายเปิด (Open Ending) แม้ว่าทั้งยูคาริและทาคาโอะต่างคนต่างก้าวต่อไปข้างหน้าแล้ว แต่ในความสัมพันธ์ของทั้งคู่ไม่มีบทสรุปที่ชัดเจนทำให้ผู้ชมสามารถตีความเองได้

#### 4.4.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง The Garden of Words ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องที่เด่นชัดคือ “ในวันที่ไม่สามารถก้าวต่อไปได้ เราอาจจะพบใครสักคนหรือบางสิ่งที่จะมอบร่องเท้าคู่มือในการก้าวเดินต่อไป” เหมือนกับยูคาริที่ชีวิตแตกสลายจากเหตุการณ์ที่เธอพบเจอและปัญหาที่รุมเร้าจนเธอไม่สามารถก้าวต่อไปได้ แต่การได้พบกับทาคาโอะกลายเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ยูคาริกล้าที่จะเผชิญหน้ากับปัญหาในชีวิต เปรียบเสมือนกับการได้รับร่องเท้าจากเด็กหนุ่มที่ทำให้เธอสามารถลุกเดินได้อีกครั้ง

#### 4.4.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 12: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง The Garden of Words

ประเภทความขัดแย้ง		เหตุการณ์	
ความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict)	ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน	เหตุการณ์ที่ 1	ยูคาริถูกลั่นแกล้งจากเด็กผู้หญิง ปี 3 “โซโกะ โอซาวะ” จากการ์ตูนที่แฟนเก่าของโซโกะพยายามมาจีบยูคาริที่เป็นอาจารย์
		เหตุการณ์ที่ 2	ทาคาโอะที่ไม่มีเรื่องกับพวกรุ่นพี่ที่กลั่นแกล้งอาจารย์ยูคาริ หลังจากทราบเรื่องราวของยูคาริ หญิงสาวปริศนาที่เขาได้พบในทุกวันฟ้าฝนตก
	ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม	ทาคาโอะรู้สึกว่าคุณค่าถึงความฝันของเขา ทั้งโรงเรียนและครอบครัวมองว่าสิ่งที่เขานำนั้นเป็นไปไม่ได้หรือเป็นเพียงความต้องการชั่ววูบ เขาจึงเอาแต่อยู่ในโลกของตัวเอง พยายามทำตามความฝันที่จะเป็นช่างรองเท้า ทั้งทำงานพิเศษหาเงินเรียนต่อหรือการฝึกฝนทำรองเท้าด้วยตัวเองไปเรื่อยๆ	
ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)		เหตุการณ์ที่ 1	ยูคาริที่เอาแต่พยายามหลีกเลี่ยงหนีซ่อนตัวจากปัญหาในชีวิตของเธอ ถึงแม้ว่าตัดสินใจที่จะไปโรงเรียนในทุกๆ วันแต่ยังคงหวาดกลัวในจิตใจจากเหตุการณ์ที่เธอพบเจอและไม่สามารถไปโรงเรียนได้

ประเภทความขัดแย้ง	เหตุการณ์	
		จนสุดท้ายได้แต่เพียงมาพักพิงที่ศาลาในทุก ๆ วัน เปรียบดั่งชีวิตที่หยุดนิ่งไม่สามารถก้าวเดินต่อไปได้
	เหตุการณ์ ที่ 2	ยูคาริที่ถูกทาคาโอะสารภาพรักแม้ว่าเธอจะมีใจให้เขาก็กตาม แต่ ด้วยสถานภาพของตัวเธอ ทำให้เธอไม่สามารถรับคำสารภาพรัก นั้นได้ พร้อมกับขีดเส้นแบ่งกันด้วยความเป็น “นักเรียนและครู”

#### 4.4.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง The Garden of Words สามารถแบ่งตัวละครตามความสำคัญออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก (Main Characters) และ ตัวละครประกอบ (Minor Characters) ดังนี้

##### 4.4.1.4.1 ตัวละครหลัก (Main Characters)



ภาพที่ 90: ทาคาโอะ อาคิซึกิ

4.4.1.4.1.1 ทาคาโอะ อาคิซึกิ (Takao Akizuki) พระเอกของเรื่อง เป็นเด็กหนุ่มอายุ 15 ที่มีความฝันอันแรงกล้าอยากเป็นช่างทำรองเท้าจึงฝึกฝนมาตลอด มีความมุมานะทุ่มเทให้กับความฝันของตัวเองอย่างเต็มที่ ตัวเขารู้สึกว่าโรงเรียนไม่ใช่ที่สำหรับเขาหรือแม้แต่ครอบครัวเองก็ไม่ได้ใส่ใจกับความฝันของเขาขนาดนั้น ทาคาโอะจึงเชื่อว่าไม่มีใครคิดว่าเขาจะทำตามความฝันของเขาได้จึงเอาแต่อยู่ในโลกของตัวเอง จนสุดท้ายทุกครั้งที่ในวันฝนตกเขาต้องหลีกเลี่ยงสถานที่เหล่านั้นมาที่ศาลาในสวนสาธารณะ จนได้มาพบกับยูคาริหญิงสาวปริศนาที่มักมาพร้อมกับเปียร์และซ็อกโกแลต ยูคาริกลายเป็นคนที่ทาคาโอะยอมเปิดใจและบอกเล่าความฝันของตนได้อย่างเต็มปาก ทาคาโอะที่แม้จะไม่รู้

เรื่องของยูคาริเลย แต่ก็มีความรู้สึกที่อยากจะช่วยเหลือเธอคนนี้ทำให้ทาคาโอะอยากที่จะทำรองเท้าให้เธอ เพื่อที่เธอคนนี้จะสามารถลุกขึ้นและก้าวเดินต่อไปได้อีกครั้ง จากเพียงเด็กหนุ่มที่ต้องการช่วยเหลือผู้อื่น กลับกลายเป็นความสัมพันธ์ที่เติมเต็มและผลักดันซึ่งกันและกัน จนทาคาโอะตกหลุมรักยูคาริในที่สุด



ภาพที่ 91: ยูคาริ ยูกินะ

4.4.1.4.1.2 ยูคาริ ยูกินะ (Yukari Yukino) นางเอกของเรื่องหญิงสาวปริศนาวัย 27 ปีที่ไม่เคยเปิดเผยตัวตนแก่ทาคาโอะ ซึ่งแท้จริงแล้วเป็นอาจารย์ที่โรงเรียนของทาคาโอะที่ถูกนักเรียนกลั่นแกล้งจนทำให้ไม่สามารถไปโรงเรียนได้ ชีวิตของเธอแตกสลาย ไม่สามารถไปทำงานได้ เลิกกับแฟนหนุ่ม หมดความมั่นใจในตัวเองจนไม่สามารถทำอะไรได้เลยแม้แต่การไปยื่นใบลาออกด้วยตัวเอง ปัญหาเหล่านี้ส่งผลถึงร่างกายของยูคาริที่ประสบกับโรคมะเร็งหัวใจแต่ตี๋มเปียร์และซ็อกโกแลต ถึงแม้ภายนอกยูคาริจะเป็นหญิงสาววัย 27 ปีที่ดูเพียบพร้อมแต่ภายในกลับเป็นเพียงเด็กอายุ 17 ปีที่บอบบาง ไม่รู้จักโตและไม่กล้าเผชิญหน้ากับปัญหาในชีวิต จึงได้แต่จมปลักอยู่กับความหวาดกลัว เก็บงำทุกสิ่งอย่างไม่ยอมแสดงออกมา จนสุดท้ายเธอได้แต่เพียงหลีกหนีมาที่ศาลาในสวนสาธารณะจนได้พบกับทาคาโอะ จากการหยอกเข้าในแรกเริ่มเพราะรู้ว่าทาคาโอะเป็นใคร สู่ความหลงใหลในตัวเด็กหนุ่มคนนี้อย่างเต็มเปี่ยม ความมุนานะและความพยายามของทาคาโอะช่วยทำให้ยูคาริเรียนรู้ เกิดความกล้าที่จะก้าวข้ามผ่านอุปสรรคในชีวิตและลุกขึ้นเดินได้อีกครั้ง

#### 4.4.1.4.2 ตัวละครประกอบ (Minor Characters)



ภาพที่ 92: โซโกะ ไอซาวะ

4.4.1.4.2.1 โซโกะ ไอซาวะ (Shouko Aizawa) นักเรียนหญิงปี 3 ที่กลั่นแกล้งยูคาริที่เป็นอาจารย์จนไม่สามารถมาโรงเรียนได้ จากเพียงเพราะเธอรู้ว่าแฟนเก่าของเธอพยายามที่จะจีบอาจารย์ยูคาริ



ภาพที่ 93: โซอิจิโร่ อิโต้

4.4.1.4.2.2 โซอิจิโร่ อิโต้ (Souichirou Ito) เป็นอาจารย์เช่นเดียวกับยูคาริ อีกทั้งยังเป็นแฟนเก่าของยูคาริ ถึงแม้จะคอยช่วยเหลือยูคาริในหลายๆ เรื่อง แต่ก็ทำเหมือนว่าเธอเป็นสิ่งที่บอบบาง ไม่เชื่อในคำพูดของยูคาริและเอาแต่ฟังคำรอบข้าง แม้แต่การกลั่นแกล้งที่ยูคาริประสบพบเจอ โซอิจิโร่ก็ไม่ได้แจ้งความเพราะกลัวเรื่องนี้จะทำให้โรงเรียนเสื่อมเสียชื่อเสียง



ภาพที่ 94: เรย์มิ อาคิซึกิ

4.4.1.4.2.2 เรมิ อาคิซึกิ (Reimi Akizuki) คุณแม่ของทาคาโอะ คุณแม่เลี้ยงเดี่ยวที่เลี้ยงลูกชาย 2 คนจนเติบโตใหญ่ แต่ยังคงโหยหาความรักและเติมเต็มความว่างเปล่าในจิตใจด้วยการมีแฟนที่เด็กกว่า ชอบดื่มและหนีออกจากบ้านไปหาแฟนบ่อยๆ



ภาพที่ 95: โชตะ อาคิซึกิ

4.4.1.4.2.2 โชตะ อาคิซึกิ (Shouta Akizuki) พี่ชายของทาคาโอะ ที่ย้ายออกจากบ้านไปอยู่กับแฟนเพื่อเตรียมออกไปมีชีวิตของตนเอง มองว่าความฝันของทาคาโอะเป็นเพียงความฝันของเด็กวัยรุ่นที่ไม่กี่ครั้งก็เปลี่ยนไปเรื่อยๆ





ภาพที่ 96: ริกะ เทระโมโตะ

4.4.1.4.2.2 ริกะ เทระโมโตะ (Rika Teramoto) แฟนสาว

ของโซตะ

#### 4.4.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในเรื่องสามารถพบฉากที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

##### 4.4.1.5.1 ฉากประดิษฐ์



ภาพที่ 97: ศาลาในสวนสาธารณะชินจูกุ

##### 4.4.1.5.1.1 ศาลาในสวนสาธารณะชินจูกุ: สถานที่ที่ทาคาโอะ

และยูคาริได้มาพบกันในวันฝนตก จากจุดเริ่มต้นของสถานที่ที่เอาไว้หลีกหนีโลกของพวกเขา กลับกลายเป็นสถานที่พักพิงจิตใจและเยียวยาจิตใจของทั้งสองคน ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ค่อยๆ ไกล่ชิดกันขึ้นเรื่อยๆ จนสุดท้ายก็กลายเป็นสถานที่แห่งความทรงจำของทั้งสองคน ก่อนจะก้าวเดินต่อไปในชีวิต



ภาพที่ 98: โรงเรียน ม.ปลาย

4.4.1.5.1.2 โรงเรียนมัธยมปลาย: สถานที่ที่ทำให้ยูคาริมีปม  
 ในใจ จากการถูกกลั่นแกล้งโดยเด็กนักเรียนหญิงปี 3 โรงเรียนจึงกลายเป็นสถานที่ที่ยูคาริหวาดกลัวไม่กล้า  
 แม้แต่จะไปลาออก ถึงแม้ว่าเธอจะพยายามไปโรงเรียนในทุกวันแล้วก็ตาม เป็นเสมือนกำแพงที่เธอไม่  
 สามารถก้าวข้ามผ่านไปได้ ในด้านของทาคาโอะโรงเรียนเป็นดังสถานที่ที่ไม่มีใครเห็นคุณค่าความฝันของ  
 เขาและไม่ใช่ที่ของเขาตัวเขาเลยแม้แต่น้อย ตอนอยู่ที่โรงเรียนทาคาโอะจึงไม่ได้สนใจอะไรมากนัก ไม่รู้  
 แม้แต่ข่าวฉาวของยูคาริและพยายามไปโรงเรียนสายทุกครั้งที่ฝนตกและไปหลบอยู่ที่ศาลาแทน  
 นอกจากนี้ยังสถานที่ที่ทาคาโอะได้รู้ถึงเรื่องราวและตัวตนที่แท้จริงของยูคาริอีกด้วย



ภาพที่ 99: บ้านของทาคาโอะ

4.4.1.5.1.3 บ้านของทาคาโอะ: บ้านที่ทาคาโอะอาศัยอยู่กับ  
 พี่ชายและแม่ สถานที่ที่ทาคาโอะต้องดูแลทำงานบ้านอยู่เป็นประจำส่งผลให้ตัวเขาโตกว่าเด็กทั่วไปจาก  
 ความรับผิดชอบในหลายๆ อย่าง อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่บ่มเพาะมุมมองของทาคาโอะว่าไม่มีใครที่คิดว่า

เด็กแบบเขาจะสามารถทำตามความฝันได้หรือเป็นเพียงความฝันเพียงชั่วครู่เท่านั้นจากการที่ครอบครัวไม่ได้ใส่ใจหรือสนับสนุนความฝันของเขามากเพียงพอ



ภาพที่ 100: ห้องพักของยูคาริ

4.4.1.5.1.4 ห้องพักของยูคาริ: ห้องพักของยูคาริ ที่ไม่ใช่สถานที่พักใจของเธอเลยแม้แต่น้อย เป็นสถานที่แห่งความเหงาที่เธอจะต้องใช้ชีวิตในแต่ละวันเพียงเท่านั้น อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่ทาคาโอะสารภาพรักกับยูคาริและเป็นสถานที่ที่ยูคาริตระหนักรู้ถึงความรู้สึกในใจที่แท้จริงของเธอก่อนจะวิ่งตามทาคาโอะออกไป



ภาพที่ 101: บันไดตึกอะพาร์ตเมนต์

4.4.1.5.1.5 บันไดตึกอะพาร์ตเมนต์: สถานที่แห่งการเปลี่ยนแปลงและการเผชิญหน้ากันของทาคาโอะที่พยายามจะพูดในสิ่งตรงกันข้ามกับความรู้สึกที่แท้จริง

ของเขาและยูคาริที่พูดความในใจและเล่าปัญหาของเธอออกมาเป็นการเผชิญหน้ากับความจริงและไม่หนีอีกต่อไป

#### 4.4.1.6 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง The Garden of Words สามารถพบการเล่าเรื่องแค่ 1 ประเภทดังนี้

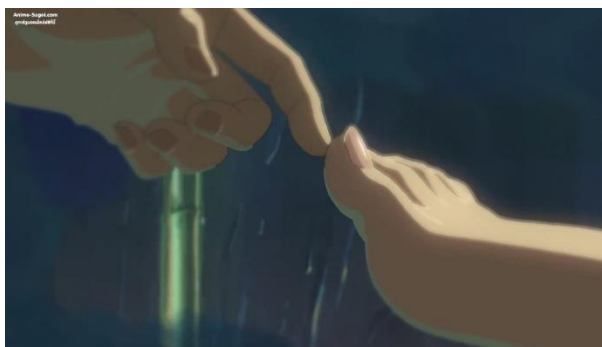
##### 4.4.1.6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view)

ภายในเรื่องจะเล่ามุมมองผ่านสองตัวละครหลักก็คือ “ทาคาโอะ” และ “ยูคาริ” แสดงปัญหา ความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกของตัวละครออกมา ในช่วงแรกจะเล่าผ่านมุมมองของทาคาโอะก่อนจะตัดสลับเป็นมุมมองของยูคาริและกลับมาที่ทาคาโอะอีกครั้ง ในช่วงท้ายเรื่อง ซึ่งในเรื่อง The Garden of Words จะไม่ได้สื่อสารออกมาเป็นคำพูดเสียทั้งหมด แต่จะ ใช้การแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางในมุมของตัวละครนั้นแทน

### 4.4.2 เทคนิคทางภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ซึ่งได้แก่ ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การเคลื่อนกล้อง, และการใช้เสียงภายใน The Garden of Words ผู้วิจัยจึง ยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีมาทำการวิเคราะห์ให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวของมาโคโตะ ซินไค ดังนี้

#### 4.4.2.1 ฉากที่1: ทาคาโอะวัดขนาดเท้าของยูคาริ



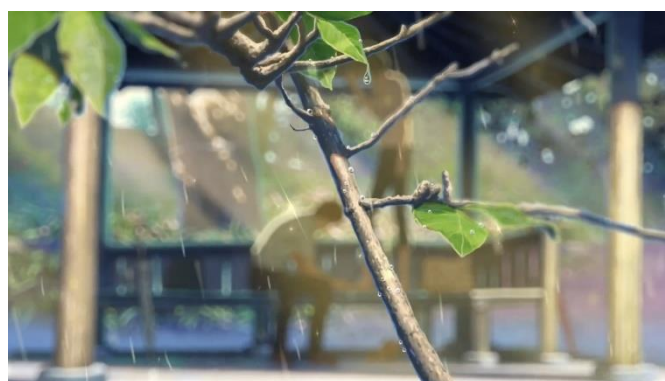
ภาพที่ 102: ขนาดภาพแบบ Close UP (CU)



ภาพที่ 103: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 104: มุมกล้องแบบ Point of view (POV)



ภาพที่ 105: เทคนิค Rack focus

ตารางที่ 13: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคาโอะวัดขนาดเท้าของยูคาริ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ช่วงเดือนกรกฎาคม ทาคาโอะยังคงมาพบยูคาริที่ศาลาในวันฝนตก วันนี้ยูคาริมีของขวัญมอบให้กับเขา เป็นหนังสือเกี่ยวกับรองเท้าทำมือ ทาคาโอะรู้สึกดีใจเป็นอย่างมาก และกล่าวขึ้นมาว่าตัวเองกำลังทำรองเท้าของผู้หญิงอยู่ เป็นการกล่าวเป็นนัยๆ ว่าต้องการจะทำรองเท้าให้ยูคาริ เธอจึงยอมให้เขาวัดขนาดเท้าของเธอ</p>	<p>ในฉากนี้จะเริ่มด้วยการ Pan กล้องให้เห็นบรรยากาศรอบๆ สวนสาธารณะก่อนจะตัดเข้ามาที่ศาลาที่ทั้งสองคนอยู่ด้วยกันในวันฝนตก ใช้ภาพแบบ Medium Close Up (MCU) ในการบรรยายการแสดงออกและความรู้สึกของตัวละคร ทั้งใบหน้าของทาคาโอะที่รู้สึกดีใจหรือเขินอาย</p> <p>จากนั้นจะใช้มุมกล้องแบบ Normal angle shot และ Point of view (POV) ผสานกับขนาดภาพแบบ Close UP (CU) และ Long Shot (LS) ในการถ่ายทอดฉากที่ทาคาโอะวัดขนาดเท้าของยูคาริให้ออกมาดูปริมาตรและอ่อนโยน จนกลายเป็นฉากโรแมนติกที่งดงาม แม้จะไม่ได้มีการบอกรักกันก็ตาม</p> <p>อีกทั้งยังมีการใช้เทคนิค Rack focus ในฉากที่ยูคาริยื่นให้ทาคาโอะวัดขนาดเท้าและพูดเกี่ยวกับงานของเธอเป็นครั้งแรก เป็นเทคนิคที่ทำให้ภาพเกิดความลึกและกิ่งไม้ที่แบ่งกึ่งกลางระหว่างทั้งคู่สื่อถึงความสัมพันธ์และถ่ายทอดสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความสัมพันธ์ของทั้งคู่ได้เป็นอย่างดี</p> <p>ในส่วนของการใช้เสียง จะใช้เป็นเสียงของเปียโนบรรเลงเข้ากับเสียงของธรรมชาติภายในสวนสาธารณะ ทั้งเสียงของฝนที่ตกลงมาและเสียงของนก</p> <p>ด้านงานภาพจะใช้การจัดแสงและเงาแบบ Low Key ตามบรรยากาศของฉาก แต่จะใช้แสงของดวงอาทิตย์หลังฝนตกที่สาดส่องเข้ามาเล็กน้อย ผสานกับงานภาพที่ใช้สีแบบสมจริงแต่ทำให้ดูสดใสมากขึ้นจากปกติ เน้นโครงสี Analogous ใช้โทนสีเขียวให้เข้ากับธรรมชาติเป็นหลัก ก่อนจะจบฉากด้วยบรรยากาศของสวนสาธารณะและศาลาที่ถ่ายทอดออกมาด้วยมุมกล้องแบบ Bird's eye view</p>



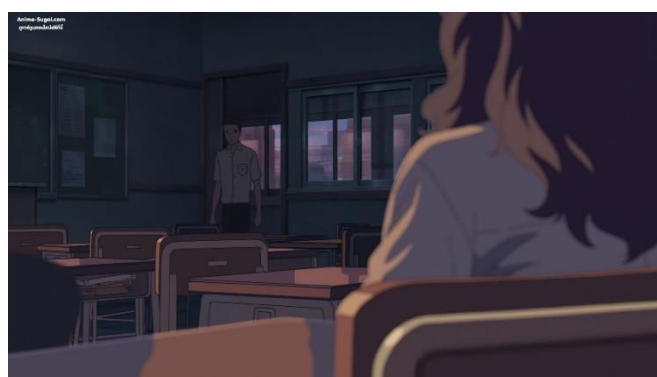
#### 4.4.2 ฉากที่ 2: ทาคาโอะไปมีเรื่องกับพวกรุ่นพี่ที่ทำให้ยูคาริต้องลาออก



ภาพที่ 106: มุมกล้องแบบ High angle shot



ภาพที่ 107: ขนาดภาพแบบ Medium Shot (MS)



ภาพที่ 108: มุมกล้องแบบ Over Shoulder shot



ภาพที่ 109: การจัดแสงและเงาแบบ Low Key

ตารางที่ 14: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทาคาโอะไปมีเรื่องกับพวกรุ่นพี่ที่ทำให้ยูคาริต้องลาออก

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>หลังจากรู้เรื่องราวของยูคาริ ทาคาโอะได้แต่มองเธอที่กำลังเดินออกจากโรงเรียนไป และได้ตัดสินใจไปหาพวกรุ่นพี่ที่ทำให้ยูคาริต้องออกจากโรงเรียนไป เขาเดินเข้าไปพูดถึงยูคาริก่อนที่ไอซาวะ รุ่นพี่ปี 3 ตัวต้นเหตุจะพูดถากถางยูคาริออกมา ทำให้ทาคาโอะเลือดขึ้นหน้าและตบไอซาวะไป ทำให้ต้องมีเรื่องกับรุ่นพี่ผู้ชายอย่างเลี่ยงไม่ได้</p>	<p>ฉากเริ่มต้นด้วยทาคาโอะที่มองจากมุมสูงซึ่งเป็นมุมกล้องแบบ High angle shot และใช้ขนาดภาพแบบ Medium Shot (MS) ถ่ายทอดท่าทางรวมถึงอารมณ์ของยูคาริที่พูดคุยกับนักเรียนและแสดงเธอความเป็นอาจารย์ของเธอออกมา ก่อนจะตัดไปฉากที่ทาคาโอะเดินเข้าไปหาไอซาวะในห้องเรียน ด้วยมุมกล้องแบบ Over Shoulder shot ให้เห็นการเคลื่อนไหวของทาคาโอะที่กำลังเดินเข้ามาในห้องเรียน จากนั้นจะถ่ายทอดฉากมีเรื่องของทาคาโอะด้วยขนาดภาพแบบ Medium Long Shot (MLS) และมุมกล้องแบบ Normal angle shot</p> <p>ส่วนการจัดแสงและเงาจะใช้แบบ Low Key พร้อมกับโครงสี Analogous ที่เน้นสีน้ำเงิน แดง ม่วงที่สร้างบรรยากาศอึดอัดให้กับผู้ชม</p>



#### 4.4.2.3 ฉากที่ 3: การสารภาพความรู้สึกของยูคาริ



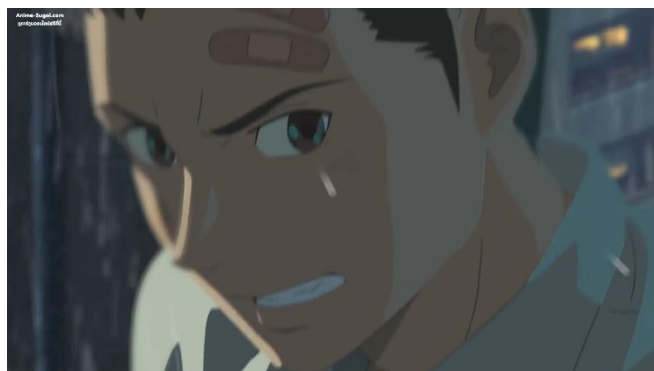
ภาพที่ 110: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 111: มุมกล้องแบบ Low angle shot



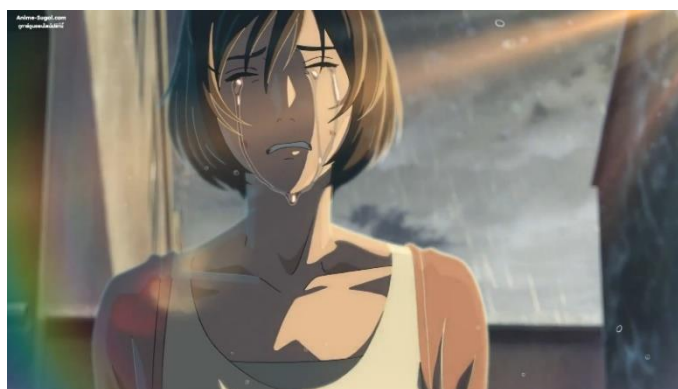
ภาพที่ 112: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 113: ขนาดภาพแบบ Close UP (CU)



ภาพที่ 114: การจัดแสงเงาแบบ Low Key



ภาพที่ 115: การจัดแสงและเงาแบบ High Key

ตารางที่ 15: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากการสารภาพความรู้สึกของยูคาริ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>หลังจากทาคาโอะเดินออกจากห้องไป ยูคาริที่เอาแต่นั่งร้องไห้ได้นึกถึงคำพูดต่างๆ ของทาคาโอะ จนสุดท้ายเธอตระหนักได้ถึงความรู้สึกที่แท้จริงของเธอและวิ่งตามทาคาโอะออกไป ยูคาริวิ่งตามลงมาทางบันได เธอหยุดอยู่ตรงทาคาโอะที่ยืนนึกคิดบางสิ่งอยู่ เขาหันกลับมาและขอให้เธอสื่ค้สารภาพของเขา ทาคาโอะพูดหลายสิ่งออกมาที่ในตรงข้ามกับความต้องการของเขาแทบทั้งสิ้น ทั้งคู่ต่างร้องไห้ ยูคาริตัดสินใจวิ่งลงไปกอดเขาพร้อมกับคำพูดที่พร้่งพรูออกมาจากปากของเธอ เรื่องราวต่างๆ ที่เธอไม่เคยเล่าและเก็บงำอยู่เช่นนั้น ในตอนนี้เธอตัดสินใจที่จะไม่หลีกเลี่ยงอีกต่อไปและเผชิญหน้ากับมัน แสงแดดที่ค่อยๆ สาดส่องจากฟ้าหลังฝนที่มาพร้อมกับผู้คนที่ชีวิตพร้อมจะก้าวเดินต่อไปข้างหน้าอีกครั้ง</p>	<p>เริ่มฉากด้วยการ Pan กล้องอย่างช้าๆ ให้เห็นภาพของยูคาริที่นั่งร้องไห้พลางคิดถึงเรื่องของทาคาโอะ มีการใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) ที่ถ่ายทอดอารมณ์และความคิดของยูคาริให้เห็นทางสีหน้า ก่อนที่จะใช้มุมกล้องแบบ Low angle shot ในฉากที่เธอวิ่งตามทาคาโอะออกไป ผสมกับภาพแบบ Long Shot (LS) และ Extreme Long Shot (ELS) ที่แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครและความรีบร้อนของยูคาริ ในฉากอารมณ์ที่ทั้งสองพูดคุยและปลดปล่อยอารมณ์ออกมาใช้ขนาดภาพแบบ Close UP (CU) และ Medium Close Up (MCU) รวมถึงการเคลื่อนกล้องแบบ Dolly ที่จะค่อยๆ เคลื่อนเข้าไปหาหน้าของตัวละคร ซึ่งเทคนิคทั้งหมดนี้ช่วยถ่ายทอดอารมณ์ของทาคาโอะและยูคาริออกมาได้อย่างเต็มที่ ทำให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามและสร้างความตราตรึงในฉากนี้</p> <p>ด้านการใช้สีจะใช้โครงสี Monochromatic เป็นหลักทั้งช่วงแรกและช่วงหลังของฉาก โดยช่วงแรกจะใช้แสงและเงาแบบ Low Key โดยมีสีน้ำเงินในฉากเป็นหลักให้ความมืดหม่นที่สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละครและบรรยากาศโดยรวม ก่อนที่ในฉาก Climax จะใช้แสงแบบ High Key แสงอาทิตย์ที่ค่อยๆ สาดส่องเข้ามา พร้อมกับ Lens Flare จากดวงอาทิตย์ และโทนสีส้มจากแสงแดด สื่อให้เห็นถึงการเปิดใจ การก้าวเดิน และการพบทางออกของตัวละครแล้ว</p> <p>ส่วนในด้านของการใช้เสียงจะใช้เสียงฝนประกอบกับเพลงประกอบของเรื่อง “Rain” ที่ขับร้องโดยคุณโมโตะฮิโระ ฮาตะ ที่เนื้อร้องจะขึ้นในช่วง Climax ทำให้อารมณ์ของผู้ชมพุ่งขึ้นตามถึงขีดสุด</p>

#### 4.5 Your Name (2016)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น : 君の名は。 (Kimi no Na wa)



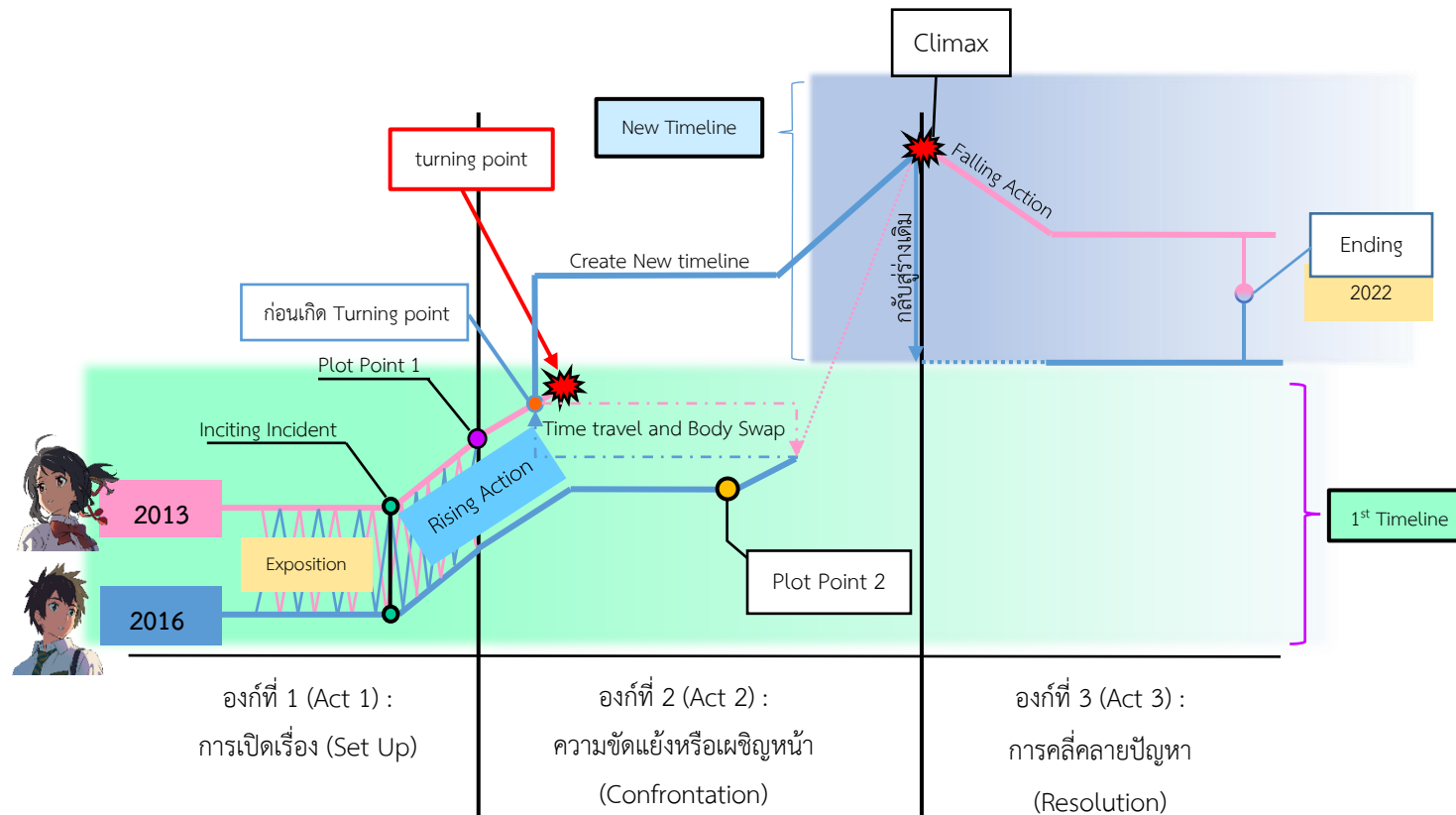
ภาพที่ 116: โปสเตอร์ของ Your Name

ที่มา: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/kiminona.html>

#### 4.5.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

##### 4.5.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การพิจารณาโครงเรื่องของ Your Name ที่มีความซับซ้อนทางโครงเรื่องมากกว่าภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องอื่นๆ ของมาโคโตะ ชินไค จึงสามารถพิจารณาออกมาได้เป็นโครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three act structure) ผสมผสานกับโครงเรื่องแบบคู่ขนาน ตามการพิจารณาในการดำเนินเรื่องราว โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบของกราฟ ดังนี้



— : โครงเรื่องของ Mitsuha ในปี 2013  
 — : โครงเรื่องของ Taki ในปี 2016

⌘ : สลับร่าง (Body Swap)  
 ..... : เส้นเรื่องที่ตัวละครนั้น  
 ไม่ได้เป็นคนดำเนินเรื่องหลัก

เรื่อง Your Name มีการเปิดเรื่องโดยใช้บทพูดของตัวละครที่สร้างความสงสัยแก่ผู้ชม ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกชวนติดตาม ก่อนจะย้อนอดีต (Flash Back) ไปถึงเหตุการณ์จุดเริ่มต้นก่อนเหตุการณ์ตอนเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่องของ Your Name มีความซับซ้อนและแปลกใหม่แตกต่างจากการเล่าเรื่องของชินไคที่ผ่านๆ มา เส้นเรื่องของ Your Name จะใช้สองเส้นเรื่องดำเนินขนานกันไปตามลำดับแต่จะมีความเหลื่อมล้ำทางเวลาของสองเส้นเรื่องเอง ผสมผสานกับการตัดสลับ (Cross Cut) เวลาเกิดปรากฏการณ์สลับร่างขึ้น (Body Swap) โดยจะตัดสลับมุมมองของทั้งสองตัวละครหลัก ทั้งในร่างของพระนางเองและมุมมองเวลาอยู่ในร่างของอีกคน ทำให้ผู้ชมเกิดความสุขจากปรากฏการณ์สลับร่างของทั้งสองคน โดยท้ายที่สุดจะมีจุดจบของเรื่อง (Ending) แบบ Happy Ending ซึ่งเป็นเรื่องที่มีบทสรุปค่อนข้างจะชัดเจนทางความสัมพันธ์ของตัวละคร

#### 4.5.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Your Name ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องที่มาโคโตะ ชินไค นำเสนออย่างเด่นชัดคือ “ทุกสิ่งล้วนเชื่อมโยงกันด้วยสายสัมพันธ์บางอย่าง” ภายในเรื่องมักสอดแทรกความเชื่อโบราณและเทพเจ้าของคนญี่ปุ่นเอาไว้ และหนึ่งในนั้นคือ “มุซุบิ” (糸結び) ที่แปลว่า การผูกความเกี่ยวพัน และการเชื่อมต่อ ซึ่งเป็นคำที่ผู้ชมจะได้ยินอยู่บ่อยครั้งภายในเรื่อง อีกทั้งยังมีการอธิบายไว้ภายในเรื่องว่า “สิ่งที่ร้อยเรียงด้ายไว้ด้วยกันก็คือ ‘มุซุบิ’ สิ่งที่เชื่อมโยงผู้คนเข้าด้วยกันก็คือ ‘มุซุบิ’ การที่วันเวลาผ่านไปก็คือ ‘มุซุบิ’ ทุกๆ อย่างใช้คำเดียวกัน คำคำนี้เป็นทั้งชื่อเรียกเทพเจ้า เป็นพลังของเทพเจ้า เชือกถักที่พวกเราทำก็แสดงถึงพลังของเทพเจ้าและการไหลผ่านของเวลา” (ณิชนน หิรัญพฤกษ์, ออนไลน์, 2565) ด้วยพลังที่สืบทอดต่อกันมาของตระกูลของมียามิซุที่ช่วยให้สลับร่างกับใครสักคนหนึ่ง ซึ่งเป็นดังช่วงเวลาแห่งความฝันที่เมื่อลืมนตาตื่นขึ้นก็เลือนหายไป ความสัมพันธ์ของทากิและมิจิฮะจึงเป็นสิ่งที่ตั้งโศกชะตากำหนดมา พวกเขาเชื่อมโยงกันด้วยด้ายแดงแห่งโศกชะตาสายสัมพันธ์ที่ค่อยๆ ก่อตัวขึ้นจากการได้ใช้ชีวิตในร่างกายของอีกคนจนกลายเป็น “ความรัก” ความรู้สึกที่ทากิและมิจิฮะมีต่อกันคอยเชื่อมโยงและถักถอบความสัมพันธ์ดังกล่าวการถักเชือก แม้ว่าการลืมนตาตื่นจากความฝันจะทำให้ลืบบางสิ่งไป หรือการล่วงผ่านของกาลเวลา ทั้งความทรงจำที่อยากจะทำ ชื่อของอีกคนที่ไม่สามารถนึกออก แม้จะเป็นเช่นนั้นแต่ความรู้สึกก็ยังคงหลงเหลือไว้ในจิตใจของทั้งสองคนที่เชื่อมโยงถึงกันและออกตามหาสิ่งนั้นอย่างสุดความสามารถจนสุดท้ายเชือกแห่งความสัมพันธ์ที่ไม่เคยขาดออกจากกันก็นำพาให้พวกเขาพบกันอีกครั้ง

## 4.5.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 16: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง Your Name

ประเภทความขัดแย้ง		เหตุการณ์	
ความขัดแย้ง ภายนอก (Outer Conflict)	ความขัดแย้ง ระหว่างคน ระหว่างคน กับคน	เหตุการณ์ ที่ 1	คุณยายฮิโตะที่มีปัญหาไม่ลงรอยทางความสัมพันธ์กับโทชิกิ ลูกเขยของตน เนื่องจากโทชิกิละทิ้งศาลเจ้าหลังจากฟุตบอล ตายและหันไปเล่นการเมืองแทน เธอจึงมองว่าโทชิกิเป็นคน ไม่ได้ความ
		เหตุการณ์ ที่ 2	มีสี่สะที่ไม่ค่อยลงรอยกับพ่อของตนอย่างโทชิกิด้วยความ เข้มงวดที่โทชิกิมีต่อมีสี่สะและการที่มีพ่อเป็นนักการเมือง เธอจึงต้องทำตัวให้เรียบร้อยอยู่เสมอ
	ความขัดแย้ง ระหว่างคน กับเรื่องเหนือ ธรรมชาติ	ทากิและมีสี่สะที่ต้องต่อสู้กับชะตากรรมเพื่อเปลี่ยนแปลงโชคชะตาที่จะช่วย ทุกคนจากดาวหางเทียแมทที่จะแตกตัวและพุ่งชนสู่เมืองอิตโมริ	
	ความขัดแย้ง ระหว่างคน กับสังคม	มีสี่สะที่ไม่อยากใช้ชีวิตในเมืองชนบทที่ไร้ซึ่งความน่าตื่นเต้นและความทันสมัย สภาพความเป็นอยู่ของสังคมชนบทขัดแย้งกับความต้องการในการใช้ชีวิตของ มีสี่สะ	
ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)		เหตุการณ์ ที่ 1	มีสี่สะที่ช่วยทำให้ทากิได้ไปเดทกับรุ่นพี่โอคุเคระ แต่ในใจของเธอกลับเสียใจและร้องไห้ออกมา
		เหตุการณ์ ที่ 2	ทากิหลังจากพบความจริงของโคกอนาฏกรรมที่เกิดกับเมือง อิตโมริและการตายของมีสี่สะ ทำให้เขาประหลาดใจเพราะ เขาเชื่อว่าความทรงจำเรื่องที่เขาและเธอสลักร่างกันนั้นเป็น เรื่องจริง แต่ด้วยความเลือนลางที่เหมือนกับความฝันที่ เหมือนจะลืมได้ทุกเมื่อเริ่มทำให้เขาไม่แน่ใจว่าสิ่งใดกันแน่ที่ เป็นเรื่องจริง

#### 4.5.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง Your Name สามารถแบ่งตัวละครตามความสำคัญออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก (Main Characters) ตัวละครรอง (Supporting character) และ ตัวละครประกอบ (Minor Characters) ดังนี้

##### 4.5.1.4.1 ตัวละครหลัก (Main Character)



ภาพที่ 117: มิสึสะ มิยามิซุ

4.5.1.4.1.1 มิสึสะ มิยามิซุ (Mitsuha Miyamizu) นางเอกของเรื่อง เด็กสาวบ้านนอกจากเมืองอิโตโมริที่เบื่อชีวิตการเป็นอยู่ในชนบทและอยากไปใช้ชีวิตในเมืองหลวง แต่ถึงจะเป็นเช่นนั้นเธอก็สามารถใช้ชีวิตเป็นมิโกะแห่งศาลเจ้ามิยามิซุตามประเพณีของบ้านมิยามิซุได้เป็นอย่างดี มิสึสะมีนิสัยตรงไปตรงมาและความเข้มแข็ง ทั้งที่มีปัญหาครอบครัวและการเสียแม่ไปตั้งแต่เด็ก เธอยังคงยืนหยัดผ่านเรื่องราวต่างๆ มาได้ แม้ว่าจะอดีตไม่น้อยก็ตาม และด้วยสายเลือดของตระกูลมิยามิซุนี้เองทำให้เธอสลับร่างกับทากิเด็กหนุ่มจากโตเกียว การได้ใช้ชีวิตเป็นอีกคนอย่างช่วยไม่ได้ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับทากิขึ้นมา เป็นความสัมพันธ์ที่ค่อยๆ ก่อตัวจนเกิดเป็นความรักที่เด็กสาวคนนี้มีต่อเด็กหนุ่มอย่างสุดหัวใจ





ภาพที่ 118: ทากิ ทาจิบานะ

4.5.1.4.1.2 ทากิ ทาจิบานะ (Taki Tachibana): เด็กหนุ่มมัธยมปลายจากโตเกียวที่อายุเด็กกว่ามิสึฮะถึง 3 ปี มีนิสัยใจร้อนวู่วามไปบ้างแต่ก็มีความอ่อนโยนในตัวเอง มีความฝันอยากจะเป็นสถาปนิก ทำงานพิเศษที่ร้านอาหารอิตาเลียนและแอบชอบรุ่นพี่โอคุเดระ แต่การสลับร่างกับมิสึฮะทำให้เขาได้ลองใช้ชีวิตใหม่ๆ อย่างสาวชนบทและมีความสุขกับสิ่งนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างเขาและมิสึฮะเปลี่ยนแปลงตัวเขาจากที่มีใจให้รุ่นพี่โอคุเดระกลับกลายเป็นความรู้สึกต่อมิสึฮะที่มากขึ้นเรื่อยๆ จนสุดท้ายจากการหยุดสลับร่าง เขาจึงออกตามหาอย่างสุดความสามารถและพบความจริงอันแสนเจ็บปวดของโคกอนาฏกรรมที่เมืองอิตโมริ แต่ถึงกระนั้นเขาก็ไม่ยอมแพ้และหาทางจួយ้อนอดีตกลับไปเพื่อช่วยทุกคนและมิสึฮะด้วยความรู้สึกอันแรงกล้า

#### 4.5.1.4.2 ตัวละครรอง (Supporting character)



ภาพที่ 119: คัตสึอิโกะ เทะชิกาวาระ

4.5.1.4.2.1 คาสึฮิโกะ เทะชิ กาวาระ (Katsuhiko Teshigawara) หรือ “เท้ซซึ” เพื่อนสนิทของมิตสึฮะและซายากะ มีพ่อเป็นคนรับเหมาก่อสร้างจึงได้สนิทกับมิตสึฮะที่มีพ่อเป็นนักการเมืองไปโดยปริยาย ซึ่นชอบสิ่งลึกลับและมีความรู้ในด้านเครื่องจักรและระเบิดที่ได้ศึกษางานมาจากพ่อของเขา ด้วยความสามารถนี้เขาอมช่วยมิตสึฮะในการระเบิดโรงไฟฟ้าเพื่ออพยพผู้คน ถึงแม้เรื่องราวที่มิตสึฮะเล่ามันจะดูเป็นไปได้ยากแต่เท้ซซึก็ยอมเชื่อและร่วมมือด้วย จะเห็นได้ชัดว่าเท้ซซึนั้นมีใจให้มิตสึฮะแต่สุดท้ายตัวเขาก็ได้ลงเอยกับซายากะในปี 2021



ภาพที่ 120: ซายากะ นาโตรี

4.5.1.4.2.2 ซายากะ นาโตรี (Sayaka Natori) เพื่อนสนิทของมิตสึฮะและเท้ซซึ เป็นเด็กที่เรียบร้อย ชักลัวและค่อนข้างเงิบ เป็ชีวิตชนบทเช่นเดียวกับมิตสึฮะ อยู่ชมรมกระจายเสียงของโรงเรียน ซายากะคอยสนับสนุนและช่วยเหลือมิตสึฮะในเรื่องต่างๆ อยู่เสมอ ยอมร่วมมือในแผนการของมิตสึฮะแม้จะกลัวแค่ไหนก็ตาม ถึงแม้ซายากะจะไม่มีเสน่ห์ดึงดูดเท้ซซึมากเท่าไรหรอก แต่ทั้งคู่ก็ได้หมั้นหมายกันในปี 2021



ภาพที่ 121: โยทสึฮะ มิยามิซุ

4.5.1.4.2.3 โยทสึฮะ มิยามิซุ (Yotsuha Miyamizu) น้องสาวของมิสึฮะ เป็นเด็กฉลาดและทุ่มเทให้กับหน้าที่ตามประเพณีของบ้านมิยามิซุจึงมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น ไม่ได้มีปัญหาต่อการใช้ชีวิตในชนบทเหมือนมิสึฮะ เป็นคนมีความรับผิดชอบและคอยช่วยทำงานบ้านอยู่เสมอๆ ดูโตกว่าเด็กทั่วไปแต่ก็ยังมีควมร่าเริงสดใสในแบบของเธอเอง



ภาพที่ 122: มิกิ โอคุเดระ

4.5.1.4.2.4 มิกิ โอคุเดระ (Miki Okudera): รุ่นพี่ในที่ทำงานของทากิ เป็นผู้หญิงสวย แต่งตัวเก่ง และมีเสน่ห์แบบผู้ใหญ่ เธอจึงเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชายหลายๆ คนในที่ทำงานพิเศษรวมถึงทากิด้วย ตัวเธอก็มีใจให้ทากิเช่นกันและยิ่งชอบมากขึ้นในช่วงหลังที่มิสึฮะในร่างของทากิมาสนิทสนมกับเธอ แต่ในวันที่เดทกันเธอมองออกว่าทากิมีใจให้ใครสักคนไปแล้วโดยที่เธอไม่รู้ตัว อีกทั้งยังไปช่วยทากิตามหามิสึฮะแม้ว่าจะไม่ได้ช่วยอะไรเยอะก็ตาม



ภาพที่ 123: สึคาสะ ฟุจิจิ

4.5.1.4.2.5 สึคาสะ ฟุจิจิ (Tsukasa Fujii): เพื่อนสนิทของ ทากิและชินตะ เป็นคนเคร่งขรึมเล็กน้อย ให้บรรยากาศเหมือนพี่ชายที่คอยเป็นห่วงทากิอยู่เสมอ โดยเฉพาะเวลาที่มีสึฮะมาอยู่ในร่างของทากิ และคอยสนับสนุนทากิแม้ตอนที่ทากิออกตามหาสึฮะโดยที่ไม่มีก็ติดตาม ในตอนท้ายของเรื่องเขาได้แต่งงานกับรุ่นพี่โอคุดะระ



ภาพที่ 124: ฮิตโอะะ มิยามิซุ

4.5.1.4.2.6 ฮิตโอะะ มิยามิซุ (Hitoha Miyamizu): คุณยายของมิตสึฮะและโยะสึฮะ เป็นหัวหน้าประจำตระกูลมิยามิซุสืบทอดเรื่องราวและประเพณีที่มีมาอย่างยาวนานและส่งต่อสิ่งเหล่านั้นให้กับหลานสาวของตน ค่อนข้างเป็นคนเข้มงวดแต่ก็รักหลานสาวทั้งสองอย่างมาก มีปัญหาไม่ลงรอยกันกับโทซึกิที่เป็นลูกเขยที่ออกจากบ้านไปหลังจากการตายของพี่ตาบะลูกสาวของเธอ เป็นคนเล่าเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับตำนานและความเชื่อเรื่องมูซุบีให้ทากิฟัง อีกทั้งยังเป็นคนแรกที่รู้ว่าทากิอยู่ในร่างของมิตสึฮะ เพราะเธอเองก็เคยมีประสบการณ์เช่นเดียวกันในวัยที่ยังเป็นสาวอีกด้วยเนื่องจากเป็นพลังของตระกูลมิยามิซุ



ภาพที่ 125: ซินตะ ทาคากิ

4.5.1.4.2.7 ซินตะ ทาคากิ (Shinta Takagi): เพื่อนสนิทของ ทากิและสึคาสะ เป็นคนมองโลกในแง่ดีและจะคอยช่วยเหลือเพื่อนทุกครั้งที่มีปัญหา

#### 4.5.1.4.3 ตัวละครประกอบ (Minor Character)



ภาพที่ 126: โทชิกิ มิยามิซึ

4.5.1.4.3.1 โทชิกิ มิยามิซึ (Toshiki Miyamizu): พ่อของ มิสึฮะและโยะสึฮะ แต่งงานเข้าบ้านมิยามิซึ รักภรรยาและลูกสาวมาก แต่การตายของฟูตาบะภรรยาของเขา ทำให้โทชิกิเปลี่ยนไป เขาปฏิเสธศาลเจ้ามิยามิซึและออกมาเป็นนักการเมือง มีนิสัยที่เข้มงวดต่อมิสึฮะเป็นอย่างมาก ในเหตุการณ์ดาวหางตกเขาไม่ยอมเชื่อทากิในร่างมิสึฮะ และยังคงมองออกด้วยว่ามีใครอยู่ในร่างลูกสาวของเขา แต่สุดท้ายด้วยความมุ่งมั่นของมิสึฮะเขาจึงยอมเชื่อและอพยพผู้คนด้วยอำนาจของ นายกเทศมนตรีเงินทุกคนปลอดภัย



ภาพที่ 127: ฟุตาบะ มียามิซุ

4.5.1.4.3.2 ฟุตาบะ มียามิซุ (Futaba Miyamizu): แม่ของ มิตสึฮะและโยะฮิฮะ หลังจากโยะฮิฮะคลอดและโตได้ไม่กี่ปี เธอก็ล้มป่วยและจากไป



ภาพที่ 128: ยูคาริ ยูกินะ

4.5.1.4.3.3 ยูคาริ ยูกินะ (Yukari Yukino): คุณครูสอนวิชา วรรณกรรมญี่ปุ่น ที่สอนถึงคำว่า “คะตะวะระโตะคิ” หรือ “ยามสนธยา” ให้รู้จักในช่วงตอนต้นเรื่อง อีกทั้งยังเป็นตัวละครเอกจากเรื่อง “The Garden of Words” อีกด้วย

#### 4.5.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในเรื่องสามารถพบฉากที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

##### 4.5.1.5.1 ฉากธรรมชาติ



ภาพที่ 129: โกะชินไต

##### 4.5.1.5.1.1 โกะชินไต (Goshintai, ภาษาญี่ปุ่น: 御神体):

แปลว่า ร่างของเทพเจ้า เป็นชื่อเรียกของสถานที่ปล่องภูเขาไฟใกล้กับเมืองอิโตโมริ เป็นสถานที่บูชาของตระกูลมียามิซุและเชื่อกันว่าตรงกลางของสถานที่นี้คือ “คาคุริโยะ” หรือ “โลกหลังความตาย” ทั้งมีสีฮะและโยะสีฮะต่างนำ “คุจิคามิซากะ” มาไว้ ณ ที่แห่งนี้ เชื่อกันว่าเป็นการนำครึ่งหนึ่งของตนเองไปเก็บไว้ในร่างกายของเทพเจ้า หากจึงสามารถสลับร่างได้อีกครั้ง หลังจากดื่มคุจิคามิซากะที่เก็บไว้ ณ ที่แห่งนี้



ภาพที่ 130: ทะเลสาบอิโตโมริ

##### 4.5.1.5.1.2 ทะเลสาบอิโตโมริ: สถานที่เกิดเหตุอุกกาบาตจาก

ดาวหางเมื่อ 1200 ปีก่อนจนกลายเป็นทะเลสาบอย่างที่เห็นในเรื่อง และภายหลังจากอุกกาบาตจากดาวหางเทียแมทตกลงมาอีกครั้งก็ทำให้เกิดหลุมทะเลสาบที่กว้างมากยิ่งขึ้น



#### 4.5.1.5.2 ฉากประติษฐ์



ภาพที่ 131: ศาลเจ้ามียามิซุ

4.5.1.5.2.1 ศาลเจ้ามียามิซุ: ศาลเจ้าประจำตระกูลมียามิซุที่สืบทอดและดูแลกันมาอย่างยาวนาน พร้อมทั้งประกอบพิธีทางศาสนาและความเชื่อของผู้คนท้องถิ่น โดยมีมิมิซึยะและโยะสึยะเป็นมิโกะผู้ประกอบพิธีและรับวงสรวงแก่เทพเจ้า



ภาพที่ 132: โรงเรียนมัธยมปลายจินกุ

4.5.1.5.2.2 โรงเรียนมัธยมปลายจินกุ: โรงเรียนมัธยมปลายที่ ทากิ สึคาสะ และชินตะเรียนอยู่





ภาพที่ 133: เมืองอิโตโมริ

4.5.1.5.2.3 เมืองอิโตโมริ: บ้านเกิดของมิจิฮะ เมืองชนบทที่ตั้งอยู่รอบๆ ทะเลสาบอิโตโมริ เป็นสถานที่ที่สวยงามและมีกลิ่นอายความเป็นชนบทอย่างเต็มเปี่ยม ด้วยขนาดเมืองที่ไม่ใหญ่มากทำให้ผู้คนในเมืองสนิทกันเหมือนครอบครัว มิจิฮะเพื่อการใช้ชีวิตในเมืองนี้เป็นอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นที่เกิดโศกนาฏกรรมจากเหตุการณ์ดาวตกเทียแมท



ภาพที่ 134: โรงเรียนมัธยมปลายอิโตโมริ

4.5.1.5.2.4 โรงเรียนมัธยมปลายอิโตโมริ: โรงเรียนของมิจิฮะ เท้ซึ และซายากะ อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่อยู่ในเขตปลอดภัยจากเหตุการณ์ดาวตกจึงกลายเป็นสถานที่ที่พวกมิจิฮะและผู้คนชาวเมืองอิโตโมริใช้เป็นที่พักภัยจากเหตุการณ์ภัยพิบัติ



ภาพที่ 135: ห้องของมิลีฮะ

4.5.1.5.2.5 ห้องของมิลีฮะ: ห้องส่วนตัวของมิลีฮะที่ทั้งเธอและทากิในร่างของมิลีฮะใช้ชีวิตอาศัยอยู่ ณ ที่แห่งนี้ เป็นสถานที่ที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการใช้ชีวิตของมิลีฮะที่บ่งบอกความเป็นชนบทและขนบธรรมเนียมแบบเดิมๆ จากบ้านสไตล์ญี่ปุ่น



ภาพที่ 136: ห้องของทากิ

4.5.1.5.2.6 ห้องของทากิ: ห้องที่ทากิอาศัยอยู่ในอะพาร์ตเมนต์ในเมืองกรุงโตเกียว มีความทันสมัยตามแบบเด็กเมืองกรุง สะท้อนความแตกต่างรูปแบบการใช้ชีวิตของเขากับมิลีฮะ



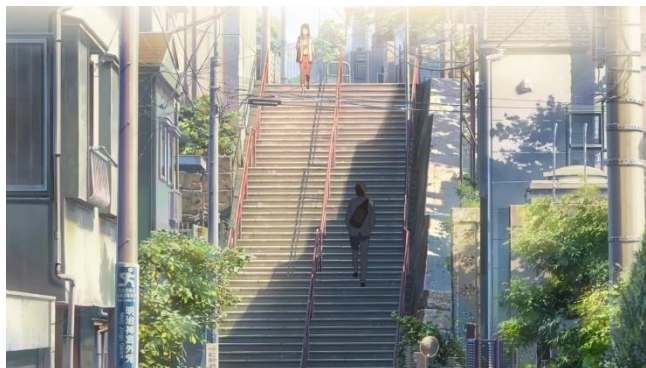
ภาพที่ 137: ร้านอาหารอิตาเลียน

4.5.1.5.2.7 ร้านอาหารอิตาเลียน: สถานที่ทำงานพิเศษของ ทากิและโอคุเตระ สะท้อนการใช้ชีวิตในเมืองกรุงของทากิที่ต้องทำงานพิเศษเก็บเงินตามสไตล์ของเด็กนักเรียนมัธยมปลาย อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่ทำให้เขาได้พบกับโอคุเตระรุ่นพี่ที่เขาแอบชอบในช่วงแรกของเรื่อง



ภาพที่ 138: บนรถไฟ

4.5.1.5.2.8 รถไฟ: ฉากบนรถไฟมักพบเห็นได้บ่อยครั้งภายในเรื่อง นอกจากเป็นพาหนะในการเดินทางเพื่อไปพบอีกคนหนึ่งของตัวเองแล้วยังเป็นสถานที่จุดเริ่มต้นของการพบกันครั้งแรกของมิจิฮะและทากิในช่วง 3 ปีก่อน และเป็นสถานที่ที่ทั้งคู่ได้เจอหน้ากันอีกครั้งหลังจากเหตุการณ์ต่างๆ ในตอนที่ขึ้นรถไฟอยู่คนละขบวน



ภาพที่ 139: บันไดสีแดง

4.5.1.5.2.9 บันไดสีแดง: สถานที่สุดท้ายของเรื่องที่มีสีอะและ ทากิได้พบกันหลังจากเหตุการณ์ทุกอย่างจบลงมาแล้วจนถึงปี 2022 ความทรงจำที่เลือนลางกลับจำได้อีก ครั้งจากการได้พบหน้ากันของทั้งสองคน ณ สถานที่แห่งนี้ ก่อนจะถามชื่อของกันและกันอีกครั้ง จน กลายเป็นสถานที่แลนด์มาร์กที่โดดเด่นของเรื่อง

#### 4.5.1.5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา



ภาพที่ 140: ฉากย้อนเวลา

4.5.1.5.3.1 ฉากย้อนเวลา: หลังจากที่ทำกิตติมคุจิคามิสาเก ของมีสีอะเข้าไปและสั่นล้มลงทำให้ทากิได้เห็นภาพเหตุการณ์ต่างๆ ตั้งแต่ 1200 ปีก่อนที่ดาวหางพุ่งชน โลกครั้งแรก และเห็นภาพความทรงจำต่างๆ ของมีสีอะที่ไหลผ่านเข้ามา ก่อนที่เขาจะสามารถย้อนเวลา กลับไปในร่างของมีสีอะก่อนดาวหางจะตกได้

#### 4.5.1.5.4 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม



ภาพที่ 141: คะตะวาเรโดคิ

4.5.1.5.4.1 คะตะวาเรโดคิ: เป็นคำเก่าแก่พื้นเมืองของคำว่า “ทาโชคาเรโดคิ” ที่แปลว่า “ยามสนธยา” ช่วงเวลาที่ไม่ใช่ทั้งเวลากลางวันหรือกลางคืนและเป็นช่วงเวลาที่สามารถพบเจอสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ได้ อีกทั้งยังเป็นช่วงเวลาปาฏิหาริย์ในฉาก Climax ที่ทากิและมิจิฮะได้พบกันอีกครั้ง ก่อนจะกลับร่างของตนเพื่อแก้ไขอดีตเพื่อช่วยทุกคนจากดาวหางเทียแมท

#### 4.5.1.6 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Your Name สามารถพบการเล่าเรื่องแค่ 1 ประเภทดังนี้

##### 4.5.1.6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view)

ในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องนี้จะใช้มุมมองการเล่าแบบบุรุษที่ 1 โดยเน้นไปที่มุมมองของมิจิฮะในช่วงแรกของภาพยนตร์ก่อนจะตัดสลับมาที่มุมมองของทากิและตัดสลับมุมมองกันแบบนี้ตามการสลับร่างของทั้งสองคน แต่เมื่อเข้าช่วง Act 2 ในเรื่องจะใช้มุมมองของทากิเป็นหลักเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง และเมื่อเข้าสู่ Act 3 หลังผ่านจุด Climax ของเรื่องจะเล่าผ่านมุมมองของมิจิฮะแทน ส่วนในท้ายสุดหลังผ่านพ้นเรื่องราวทุกอย่างและในช่วง Ending ของเรื่องก็จะเล่าผ่านมุมมองของทากิเป็นหลัก



#### 4.5.2 เทคนิคทางภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ซึ่งได้แก่ ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การเคลื่อนไหวกล้อง, และการใช้เสียงภายใน Your Name ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีมาทำการวิเคราะห์ให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวของมาโคโตะ ซิน ไค ดังนี้

##### 4.5.2.1 ฉากที่ 1: ช่วงการสลับร่างของทากิและมิสึฮะ



ภาพที่ 142 และ 143: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 144: ขนาดภาพแบบ Extreme Close UP (ECU)



ภาพที่ 145: มุมกล้องแบบ Point of view (POV)



ภาพที่ 146: ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS)



ภาพที่ 147: มุมกล้องแบบ Low angle shot



ภาพที่ 149 และ 150: เทคนิค Time-Lapse



ภาพที่ 151: มุมกล้องแบบ High angle shot





ภาพที่ 152: การแบ่งภาพแบบ Split Screen และ โครงสร้างแบบ Complementary

ตารางที่ 17: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากช่วงการสลับร่างของทากิและมิสึฮิโระ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ทั้งมิสึฮิโระและทากิต่างรู้สึกถึงเหตุการณ์แปลกๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเอง บางวันพวกเขาก็ฝันว่ากลายเป็นคนอื่น และจำสิ่งที่เกิดขึ้นบางวันไม่ได้ จนสุดท้ายพวกเขาทั้งสองก็ได้ค้นพบว่าพวกเขานั้นสลับร่างกัน เหตุการณ์สุดประหลาดทำให้พวกเขาทั้งสองต้องมาใช้ชีวิตในร่างอีกคนอย่างช่วยไม่ได้ พวกเขาจึงทำไดอารี่และตั้งกฎขึ้นเพื่อให้อีกคนได้อ่านและใช้ชีวิตเป็นอีกคนอย่างแนบเนียน</p>	<p>ในฉากนี้จะค่อยๆ เร่งจังหวะของภาพยนตร์ขึ้นเรื่อยๆ จากเหตุการณ์ที่ทั้งคู่ค่อยๆ เข้าใจเรื่องราวต่างๆ มีการใช้ขนาดภาพและมุมกล้องเกือบทุกรูปแบบ รวมถึงการใช้การตัดแบบสลับอย่างรวดเร็วไปมาเพื่อสะท้อนภาพการใช้ชีวิตประจำวันของทั้งมิสึฮิโระและทากิและในเวลาที่อยู่ร่างของอีกคน ทำให้ผู้ชมเห็นว่าเวลาไหนที่อีกคนอยู่ในร่างของอีกคนและมีบุคลิกเป็นอย่างไร มักมีจุดเด่นจากการใช้เทคนิค Split screen เลือกใช้โครงสร้างแบบ Complementary เพื่อแบ่งสองตัวละครออกจากกัน ให้เห็น 2 ชีวิตที่ต่างกันอย่างสุดขีดและนอกจากนี้ยังใช้เทคนิค Time-lapse ของภาพกลางวันและกลางคืนที่โตเกียวและโอโตโมริ สะท้อนภาพของวันและเวลาที่พวกเขาทั้งสองได้ใช้ชีวิตสุดประหลาดนี้ ผสานกับใส่เพลงประกอบอย่าง “Zenzenzen (ภาษาญี่ปุ่น: 前世 前世)” ที่ขับร้องโดยวง Radwimps” เข้ามาและสร้างจังหวะร่วมกับของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี</p> <p>ด้านการใช้สีและแสงเงาในในส่วนของฉากนั้น ชินไคใช้สถานที่จริงมาดัดแปลงให้กลายเป็นภาพก่อนจะทำให้สีสดขึ้น แต่สีฟ้าในภาพจะโดดเด่นมากที่สุดและแสงเงาแบบ High Key ฉากนี้จึงกลายเป็นฉากที่ผู้ชมจะสนุกและเพลิดเพลินไปกับภาพยนตร์มากที่สุด</p>

#### 4.5.2.2 ฉากที่ 2: ทากิและมิสึฮะได้พบกันอีกครั้งในช่วงเวลาอะโตะวะระโดคิ



ภาพที่ 153: เทคนิคการ Blur ขอบ



ภาพที่ 154: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 155 และ 156: การใช้ Lens Flare แบ่งโลกที่ทากิและมิสึฮะอยู่



ภาพที่ 157: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และแสงเงาแบบ Low Key

ตารางที่ 18: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทากิและมิสึฮะได้พบกันอีกครั้งในช่วงเวลา  
คะตะวาเระโดคิ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ทากิในร่างของมิสึฮะพยายามไปให้ถึงโกะชินไตอย่างสุดความสามารถเพราะเขาเชื่อว่าจะได้พบมิสึฮะ ณ ที่แห่งนั้น ในขณะที่เดียวกันความทรงจำในร่างกายของมิสึฮะก็ผุดขึ้นมาทำให้ทากิได้เห็นภาพเหตุการณ์ในวันที่มิสึฮะไปโตเกียวเพื่อไปพบตัวเขาเมื่อ 3 ปีก่อน ก่อนที่ทั้งคู่จะได้รู้จักกัน นั่นจึงเป็นครั้งแรกที่ทากิและมิสึฮะได้เจอกัน เชือกแดงที่เขาเก็บไว้อย่างดีมาตลอด 3 ปี ก็คือเชือกที่มิสึฮะมอบให้เขานั่นเอง หลังจากมาถึงโกะชินไตทั้งคู่ต่างได้ยินเสียงกันและกัน และออกวิ่งเพื่อตามหาอีกคน ในขณะที่คิดว่าหมดหวังแล้วนั้น ช่วงเวลายามสนธยาหรือคะตะวาเระโดคิก็ปรากฏขึ้น ในช่วงเวลานั้นเองที่ทั้งคู่ได้พบกันอีกครั้ง</p>	<p>ในฉากเหตุการณ์ความทรงจำของมิสึฮะมีการใช้มุมกล้องแบบ Low angle shot และขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) รวมถึงมุมกล้องแบบ Point of view (POV) ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของมิสึฮะที่เข้าเมืองใหญ่เพื่อที่จะไปหาคนที่เธอรักแม้จะเหนื่อยล้าเพียงใดก็ตาม ซึ่งตลอดฉากความทรงจำ ชินไคใช้เทคนิคการ Blur ขอบเพื่อให้ตัวของมิสึฮะและทากิโดดเด่นขึ้นมาในฉาก โดยเฉพาะในฉากบนรถไฟที่มีคนแออัด และใช้การตัดสลับฉากความทรงจำกับฉากของทากิในร่างมิสึฮะสลับกันไปเพื่อขับอารมณ์ร่วมของผู้ชมถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร</p> <p>และในฉาก Climax จะใช้ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS) และมุมกล้อง High angle shot ผสานกับการใช้ 3D CGI ทำให้เห็นภาพมุมกว้างที่อลังการของฉาก พร้อมทั้งคู่ที่ต่างเรียกหาและวิ่งหากันและกัน ผสมกับมุมกล้อง Low angle shot ก่อนจะปรับมาเป็น Long Shot (LS) และขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) ในช่วงเวลาคะตะวาเระโดคิซึ่งใช้ Lens Flare ของพระอาทิตย์ตกดินเป็นเส้นแบ่งของ</p>

	<p>ดินแดนความเป็นและความตายที่เมื่อทั้งคู่ยื่นมือข้ามผ่านเส้นแบ่งนี้จึงได้พบกันอีกครั้ง</p> <p>การใช้สีและแสงเงาในฉากนี้ด้วยบรรยากาศและเวลาที่เป็นช่วงพระอาทิตย์ตกใกล้ค่ำ จึงใช้แสงเงาแบบ Low Key จึงทำให้โทนสีของตัวละครไม่ได้สดใสมากนัก แต่ฉากหลังที่ใช้โครงสี Split-complementary โดยมี โทนสีม่วงและสีส้มเป็นหลัก ทำให้ท้องฟ้ามีความงดงามอย่างเต็มเปี่ยม ส่วนในด้านของเสียงนั้นจะใช้ทำเสียงเปียโนผสมกับไวโอลินที่ให้ความรู้สึกอ่อนโยนเหงาเล็กน้อยแต่มีความอ่อนโยนและอบอุ่น</p>
--	---

#### 4.5.2.3 ฉากที่ 3: ทากิและมิสึฮะที่ได้พบกันอีกครั้งหลังจากตามหากันมานาน



ภาพที่ 158: ขนาดภาพแบบ Extreme Close UP (ECU)



ภาพที่ 159 และ 160: มุมกล้องแบบ Low angle shot



ภาพที่ 161: มุมกล้องแบบ High angle shot



ภาพที่ 162 และ 163: ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU)

ตารางที่ 19: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากทากิและมิสึฮะที่ได้พบกันอีกครั้งหลังจากตามหากันมานาน

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>วันเวลาล่วงเลยไปจนกระทั่งปี 2022 ทั้งทากิและมิสึฮะต่างเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ยังคงมีบางสิ่งค้างคาอยู่ในใจของพวกเขา ทั้งสองคนขึ้นรถไฟไปทำงานตามปกติและในทันใดนั้นเอง ณ รถไฟขบวนตรงข้ามที่วิ่งสวนกัน ทากิและมิสึฮะจำได้ในทันทีถึงสิ่งที่พวกเขาตามหามาแสนาน ทั้งคู่วิ่งลงจากลงรถไฟและวิ่งออกตามหากันและกัน จนกระทั่งมาถึงบันไดสีแดงแห่งหนึ่ง ทั้งคู่ค่อยๆ เดินสวนกันไปโดยไม่พูดอะไร สุดท้ายทากิรวบรวมความกล้าและหันไปเพื่อถามมิสึฮะว่า "เราเคยพบ</p>	<p>ในฉากนี้มักใช้การ Pan กล้องอย่างช้าๆ และตัดสลับไปมาระหว่างตัวละครแสดงให้เห็นถึงชีวิตที่แต่ละตัวละครในเรื่องได้เติบโตมาเป็นเช่นไร แต่จะเน้นไปที่ทากิและมิสึฮะ ในเช้าวันที่ทั้งคู่ออกไปทำงานและขึ้นขบวนรถไฟจะถ่ายทอดด้วยมุมกล้อง High angle shot และขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) และเมื่อเข้าฉากที่ทากิและมิสึฮะเห็นกันและกันบนรถไฟคนบะขบวนจะใช้ขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) และ Extreme</p>

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>กันที่ไหนมาก่อนรีเปล่า?" เธอหันมาตอบรับด้วยความปิติ ก่อนทั้งคู่จะถามกันและกันว่า "ชื่อของเธอคือ?"</p>	<p>Close UP (ECU) รวมถึงมุมกล้องแบบ Over Shoulder shot ในการถ่ายทอดอารมณ์และสีหน้าของความตกตะลึงของตัวละคร ก่อนที่ทั้งสองจะส่งลงจากรถไฟและออกตามหากันและกันซึ่งจะใช้การตัดสลับภาพบรรยากาศในโตเกียว การเคลื่อนกล้องแบบ Tilt เพื่อสื่อให้เห็นท้องฟ้าอันสดใสหรือก็คือความหวัง ใช้มุมกล้อง Low angle shot ให้เห็นเท้าของทั้งคู่ที่กำลังวิ่งอย่างสุดความสามารถ ก่อนสุดท้ายเมื่อทั้งคู่พบกันที่บันไดสีแดงจะใช้ขนาดภาพแบบ Long Shot (LS) ให้เห็นทั้งคู่ที่ค่อยๆ เดินผ่านกันก่อนจะใช้มุมกล้องแบบ High angle shot ในตอนที่ทากิหันมาทักมิสึฮะ ก่อนจะใช้การ Tilt อย่างรวดเร็วในฉากปิดให้เห็นท้องฟ้าพร้อมชื่อเรื่อง เป็นจุดจบของเรื่อง (Ending) ที่สวยงามดังท้องฟ้าอันสดใส</p> <p>การจัดแสงและเงาจะใช้แบบ High Key และการเลือกโครงสร้างแบบ Tetradic ทั้งสีแดง เขียว ฟ้ำ และเหลืองที่ทำให้ภาพเกิดความโดดเด่นและสวยงามตามสไตล์ชินไค ส่วนในด้านของเสียงจะใช้เพลง "Nandemonaiya" เปิดคลอไปกับเนื้อเรื่องที่ช่วยขับอารมณ์ของผู้ชมได้อย่างดีเยี่ยม</p>



#### 4.6 Weathering with You (2019)

ชื่อภาษาญี่ปุ่น : 天気の子 (Tenki no Ko)



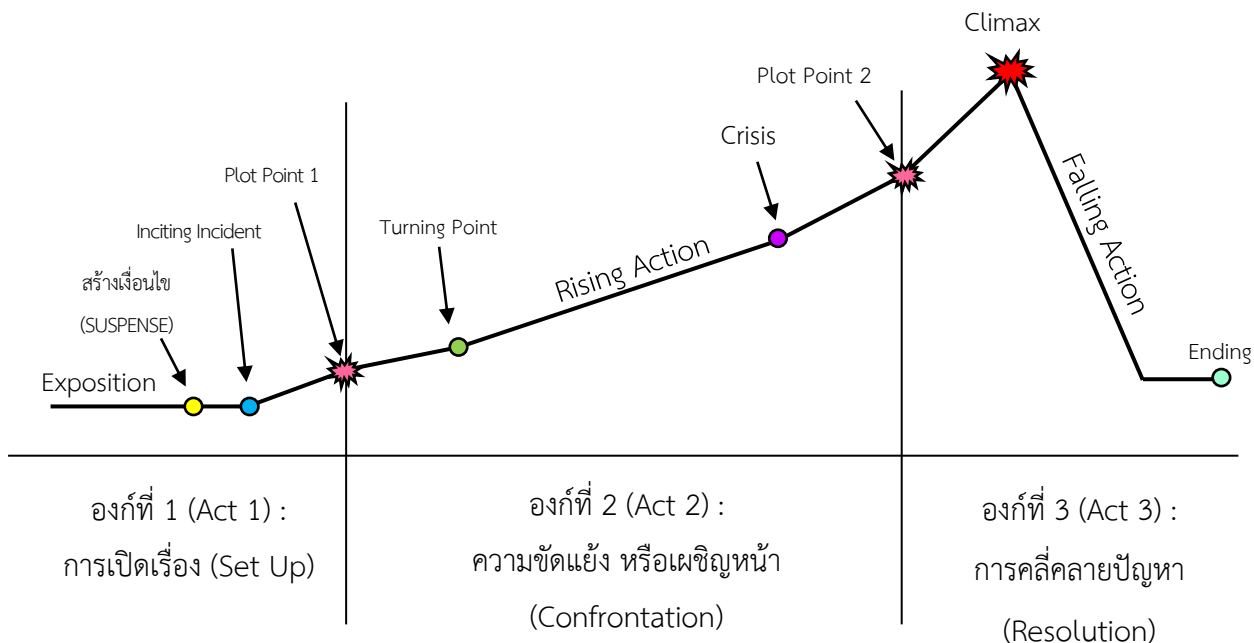
ภาพที่ 164: โปสเตอร์ของ Weathering with You

ที่มา: <https://www.cwfilms.jp/en/products/article/tenkinoko.html>

##### 4.6.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

###### 4.6.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

การพิจารณาโครงเรื่องของ Weathering with You สามารถพิจารณาออกมาได้เป็นโครงสร้างแบบ 3 องก์ (Three act structure) โดยจะแบ่งออกเป็น 3 องก์ ตามการพิจารณาในการดำเนินเรื่องราว โดยแจกแจงออกมาในรูปแบบของกราฟ ดังนี้



เรื่อง Weathering with You ใช้การเปิดเรื่องด้วยเรื่องราวของที่มาการเป็นสาวน้อยฟ้าใสของฮินะ อามาโนะ ก่อนที่จะดำเนินเรื่องราวผ่านพระเอกของเรื่องโฮตากะ โมริชิมะ การดำเนินเรื่องของ Weathering with You จะเป็นการเรียงตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological order) ที่ไม่ซับซ้อนผู้ชมสามารถเข้าใจเส้นเรื่องในเวลาได้ง่าย แต่ทว่าภายในภาพยนตร์มักจะใส่ปมปัญหาหรือเงื่อนไขภายในเรื่องของตัวละครอยู่หลายจุดซึ่งส่งผลต่อเหตุการณ์ในอนาคตเอาไว้ อย่างเช่น การบังเอิญเจอปืนของโฮตากะในตอนต้นเรื่องที่ส่งผลต่อการถูกตำรวจตามตัว เป็นต้น และในจุดจบของเรื่อง (Ending) จะปิดเรื่องแบบ Happy Ending ซึ่งมีบทสรุปทางความสัมพันธ์ของตัวละครอย่างชัดเจน

#### 4.6.1.2 แก่นเรื่อง (Theme)

จากการชมภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Weathering with You ผู้วิจัยพบว่าแก่นของเรื่องที่มาโคโตะ ซินไค นำเสนอย่างเด่นชัดคือ “การเลือกที่จะทำตามความปรารถนาของตัวเอง แม้ว่าจะขัดต่อผลประโยชน์ส่วนรวมก็ตาม” การที่โฮตากะเลือกโลกที่มีฮินะแม้จะต้องแลกกับอะไรก็ตามและฮินะที่อยากจะอยู่กับโฮตากะถึงจะต้องละทิ้งหน้าที่ที่มีโกะของตน สะท้อนแนวคิด “กิริ” และ “นินโจ” ของสังคมญี่ปุ่น หรือก็คือ “หน้าที่ (การทำเพื่อส่วนรวมในสังคม)” และ “ความรู้สึก (ความปรารถนาส่วนตัว)” ที่คนในสังคมต่างต้องทำหน้าที่ของตนเองจนกดทับความรู้สึกที่แท้จริงของตัวเอง



เอาไว้ ในบางครั้งเราจึงต้องโยยหาอิสรภาพของตัวเองและทำในสิ่งที่ใจเรียกร้องแม้ว่ามันจะขัดต่อส่วนรวม ก็ไม่เป็นไร

#### 4.6.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 20: ตารางแสดงความขัดแย้งภายในเรื่อง Weathering with You

ประเภทความขัดแย้ง		เหตุการณ์	
ความขัดแย้ง ภายนอก (Outer Conflict)	ความขัดแย้งระหว่าง คนกับคน	เหตุการณ์ที่ 1	โศดากะที่ตัดสินใจวิ่งเข้าไปหาฮินะหนีจากคิมูระ แต่สุดท้ายเขาก็หนีไม่พ้น โศดากะจึงถูกคิมูระ ต่อยที่หน้า ด้วยความเจ็บใจโศดากะจึงควักปืนที่ บังเอิญเก็บได้ออกมา และลั่นไกออกไป
		เหตุการณ์ที่ 2	โศดากะขัดขืนตำรวจและวิ่งหนีอย่างสุดกำลัง เพื่อที่จะไปหาฮินะให้ได้
	ความขัดแย้งระหว่าง คนกับธรรมชาติ	คนโตเกียวที่ต้องต่อสู้กับสภาพภูมิอากาศอันเลวร้ายมาตลอด 3 ปี หลังจากการเปลี่ยนแปลงโลกของโศดากะและฮินะ	
	ความขัดแย้งระหว่าง คนกับเรื่องเหนือ ธรรมชาติ	เหตุการณ์ที่ 1	ฮินะที่ต้องต่อสู้กับชะตากรรมของการเป็นมิโกะ ที่ต้องกลายเป็นเครื่องสังเวยแก่เทพเจ้า
		เหตุการณ์ที่ 2	โศดากะและฮินะที่ตัดสินใจเลือกที่จะกลับไปอยู่ด้วยกัน การละทิ้งหน้าที่ของมิโกะทำให้เทพเจ้า โกรธเป็นอย่างมาก และลงโทษโดยทำให้ฝนตก ตลอด 3 ปี
ความขัดแย้งระหว่าง คนกับสังคม	การตัดสินใจของโศดากะและฮินะที่ทำให้สภาพอากาศของโตเกียว กลับมาย่ำแย่อีกครั้ง ในขณะที่คนในสังคมต้องการสภาพอากาศที่ สดใส		
ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)		เหตุการณ์ ที่ 1	โศดากะที่เห็นฮินะกำลังถูกคิมูระพาเข้าไปทำงาน บริการกลางคืน ตัวเขารู้ว่าไม่ควรเข้าไปยุ่งแต่เขาไม่สามารถปล่อยฮินะทิ้งไว้ได้ จึงตัดสินใจวิ่งเข้าไปหาเธอ หนีออกมาจากตรงนั้น
		เหตุการณ์ ที่ 2	เคสุเกะที่ขอให้โศดากะออกจากงานหลังจากโศดากะ ถูกตำรวจตามตัว แม้ว่าเคสุเกะจะไม่อยากทำเช่นนั้น แต่เขาก็กำลังทำเรื่องรับเลี้ยงมิโกะอยู่จึงไม่สามารถเข้าไปพัวพันด้วยได้

ประเภทความขัดแย้ง	เหตุการณ์	
	เหตุการณ์ ที่ 3	โอดากะขัดขืนตำรวจสุดกำลังของเขา ถึงขนาดที่ว่า หยิบปืนที่เขาเคยโยนทิ้งไว้ขึ้นมาจ่อไปที่ตำรวจ เขารู้ดี ว่าการทำเช่นนั้นอาจจะทำให้เขาหมดอนาคตไปเลย ก็ได้ แต่การไปหาฮินะเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดสำหรับเขา
	เหตุการณ์ ที่ 4	ฮินะที่ลึกลับใจที่จะการทอดทิ้งหน้าที่มีโกะและกลับไป กับโอดากะ เพราะหากทำเช่นนั้นทุกๆ คนจะต้องเจอ สภาพอากาศที่ย่ำแย่

#### 4.6.1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่อง *Weathering with You* สามารถแบ่งตัวละครตามความสำคัญออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ตัวละครหลัก (Main Character) ตัวละครรอง (Supporting character) และตัวละครประกอบ (Minor Characters) ดังนี้

##### 4.6.1.4.1 ตัวละครหลัก (Main Character)



ภาพที่ 165: ฮินะ อามาโนะ

4.6.1.4.1.1 ฮินะ อามาโนะ (Hina Amano): “สาวฟ้าใส” ที่มีพลังทำให้ฟ้าสาดใส่ได้เพียงแค่อิच्छิฐาน จากการเสียแม่ไปทำให้เด็กสาวอายุเพียง 15 ปี ต้องแบกรับภาระหลายอย่างภายในบ้าน ทั้งค่าใช้จ่ายและดูแลน้องชายของเธอ เธอจึงต้องปลอมแปลงอายุของเธอเพื่อที่จะเข้าทำงานได้ ฮินะเป็นเด็กกล้าแรง ตรงไปตรงมา ชอบช่วยเหลือผู้อื่น การได้พบกับโอดากะและการทำงาน

เป็นสาวฟ้าใสเป็นสิ่งที่ทำให้เธอรู้สึกได้ค้นพบหน้าที่และความสำคัญของตัวเอง รอยยิ้มของผู้คนที่มาพร้อมกับฟ้าที่สดใสทำให้หัวใจของเธอได้รับการเติมเต็มไปด้วย แต่การใช้พลังที่มากเกินไปทำให้เธอต้องกลายเป็นเครื่องสังเวียให้แก่เทพเจ้านั้นคือชะตากรรมของมิโกะที่ไม่อาจเลี่ยงได้ แม้ว่าเธอจะกลัวมากแค่ไหนแต่ก็สร้างทำเป็นเข้มแข็งและยิ้มออกมาเพื่อความสุขของคนรอบตัว



ภาพที่ 166: โฮดากะ โมริชิมะ

4.6.1.4.1.2 โฮดากะ โมริชิมะ (Hodaka Morishima): เด็กหนุ่มลึกลับอายุ 16 ปีที่หนีออกจากบ้านมาที่โตเกียว โฮดากะเป็นเด็กขยันขันแข็งตั้งใจทำงานที่เขาต้องรับผิดชอบ แต่ขาดความมั่นใจมักชอบโพสตามบนอินเทอร์เน็ตและใส่ชื่อขนาดที่ว่าเป็นคนดีจนเกินไปในบางครั้ง อีกทั้งเป็นคนอบอุ่นและอ่อนโยน ทุ่มเทให้กับคนที่รักและยอมเสียสละได้ทุกอย่าง ทำตามใจต้องการ ไม่คิดหน้าคิดหลัง และหากถูกกดดันมากเกินไปจนถึงจุดหนึ่งเขาก็พร้อมที่จะใช้ความรุนแรงโต้ตอบกลับไป

#### 4.6.1.4.2 ตัวละครรอง (Supporting character)



ภาพที่ 167: เคสุเกะ สุกะ

4.6.1.4.2.1 เคสุเกะ สุกะ (Keisuke Suga): พ่อลูกอ่อนที่ทำงานเขียนบทความสิ่งลึกลับให้กับนิตยสาร MU เป็นคนเห็นแก่เงิน ปากเสีย แต่ก็มีความจริงใจ เขาเป็นคนช่วยโฮตากะไว้บนเรือและไถเงินเขาเพื่อที่จะกินข้าวและดื่มเบียร์ แม้ว่าเคสุเกะจะใช้งานโฮตากะเยี่ยงทาสและให้เงินเดือนน้อยมาก แต่ก็หวังโฮตากะจากใจจริง เคสุเกะเห็นภาพตัวเองซ้อนทับกับโฮตากะที่เคยหนีออกมาที่บ้านมาโตเกียวในวัยเด็ก ทำตามความฝันโดยไม่สนกฎเกณฑ์ จนมาเจออาสึกะและหลงรักเธออย่างสุดหัวใจจนมีลูกด้วยกันหนึ่งคน คือ “โมกะ” การเสียอาสึกะไปทำให้เขาหันไปติดแอลกอฮอล์และบุหรี่ยังมีภาพลักษณ์ที่ดูไม่ดีและยากต่อการรับเลี้ยงลูกสาวของเขา การโตเป็นผู้ใหญ่ทำให้มีภาระต้องแบกรับอะไรหลายอย่างต่างจากสมัยเด็กของเขา ทำให้เขาไม่มีความกล้าที่จะเข้าไปพัวพันกับการช่วยโฮตากะเพราะเขาอาจจะหมดสิทธิ์รับเลี้ยงลูกของเขาก็เป็นได้ แต่สุดท้ายความมุ่งมั่นของโฮตากะที่ต่อให้ตายอย่างไรก็ต้องไปพบฮินะให้ได้ นั้นทำให้เขานึกถึงตัวเองที่อยากจะพบลูกสาวและภรรยาของเขามากแค่ไหน เคสุเกะจึงเลือกที่จะก้าวเข้าสู่ปัญหาเพื่อให้ทั้งคู่ได้พบกัน



ภาพที่ 168: นัตสึมิ สุกะ

4.6.1.4.2.2 นัตสึมิ สุกะ (Natsumi Suga): หลานสาวของ เคสุเกะ ช่วยทำงานเขียนบทความสิ่งลึกลับและออกไปหาข้อมูลบ่อยๆ ร่วมกับโฮตากะ มีนิสัยร่าเริงและชอบหยอกล้อโฮตากะอยู่บ่อยครั้ง นัตสึมิมักจะเป็นห่วงคนรอบตัวเธออย่างจริงจัง โดยเฉพาะเคสุเกะและโฮตากะเพราะในสายตาของเธอทั้งสองคนนั้นเหมือนกันมาก เธอจึงคอยสนับสนุนและช่วยเหลืออยู่เสมอ



ภาพที่ 169: นากิ อะมานะ

4.6.1.4.2.3 นากิ อามาโนะ (Nagi Amano): น้องชายของ ฮินะ เป็นเด็กหนุ่มหน้าตาดีที่มีนิสัยเพลย์บอยเป็นที่นิยมในหมู่เด็กสาวเป็นอย่างมาก ถึงนากิจะเป็นเด็กประถมแต่ก็มีนิสัยและการพูดจาที่ดูเป็นผู้ใหญ่ นากิรักพี่สาวของตนมากและรู้ว่าฮินะทำงานหนักเพื่อตัวเองจึงอยากให้พี่สาวของตนมีความสุขตามวัยบ้างจึงสนับสนุนความรักของโฮตากะที่มีต่อฮินะ

#### 4.6.1.4.3 ตัวละครประกอบ (Minor Characters)



ภาพที่ 170: อาสึกะ มามิยะ

4.6.1.4.3.1 อาสึกะ มามิยะ (Asuka Mamiya): ภรรยาของ เคสุเกะ เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุ เธอเป็นคนที่เคสุเกะรักสุดหัวใจ



ภาพที่ 171: คุณแม่ของอาสึกะ

4.6.1.4.3.2 คุณแม่ของอาสึกะ: หลังจากที่อาสึกะลูกสาวของเธอเสียชีวิต เธอก็เป็นเลี้ยงดูโมกะต่อจากนั้นและไม่ค่อยอยากให้หลานสาวของเธอไปอยู่กับเคสุเกะเสียเท่าไรเพราะว่าเคสุเกะยังมีภาพลักษณ์ที่ดูไม่ดี จากการที่เคยติดเหล้าและบุหรี แต่เธอจะยอมให้โมกะพบกับเคสุเกะในวันที่ฟ้าสาดใสเท่านั้น เพราะในวันที่ฝนตกส่งผลเสียต่อสุขภาพของโมกะที่ป่วยเป็นหอบ แม้ว่าเธอจะดูเป็นคนเข้มงวดแต่ใจจริงแล้วเธอรักหลานสาวของเธอเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 172: โมกะ

4.6.1.4.3.3 โมกะ (Moka): ลูกสาวของเคสุเกะและอาสึกะ

จากการเสียแม่ไปทำให้โมกะต้องอยู่กับคุณยาย เธอเป็นเด็กร่าเริงแต่ด้วยโรคหอบหืดทำให้เธอไม่สามารถออกไปเล่นแบบเด็กทั่วไปได้



ภาพที่ 173: คานะ ซากุระ

4.6.1.4.3.4 คานะ ซากุระ (Kana Sakura): แฟนสาวของนากิ

เข้ามาช่วยเหลือในตอนที่นากิต้องการหนีออกจากศูนย์เยาวชนเพื่อไปช่วยฮินะ



ภาพที่ 174: อายาเนะ ฮานะซาว่า

#### 4.6.1.4.3.5 อายาเนะ ฮานะซาว่า (Ayane Hanazawa):

แฟนเก่าของนากิ เธอเป็นอีกหนึ่งคนที่เข้ามาช่วยเหลือนากิในตอนที่การหนีออกจากศูนย์เยาวชนเพื่อไปช่วยฮินะ โดยการสลับตัวกับเขา



ภาพที่ 175: ยาสูอิ

#### 4.6.1.4.3.6 ยาสูอิ (Yasui): หนึ่งในตำรวจสายลับที่ทำคดีของ

โสดากะ เป็นตำรวจชั้นผู้ใหญ่ผู้มีประสบการณ์ ใจเย็น และเข้าใจเด็กวัยรุ่นสมัยปัจจุบัน





ภาพที่ 176: ทาคาชิ ทาไค

4.6.1.4.3.7 ทาคาชิ ทาไค (Takashi Takai): ตำรวจสายสืบ

อีกหนึ่งคนที่ทำคดีของโฮตากะร่วมกับบยาสุอิ



ภาพที่ 177: เคนทาโร่ อารากิ

4.6.1.4.3.8 เคนทาโร่ อารากิ (Kentaro Araki): นัก

อุดมศึกษาภายในเรื่องที่โฮตากะและนัตสึมิไปเก็บข้อมูลเกี่ยวกับสาวฟ้าใส โดยคุณเคนทาโร่มีตัวตนอยู่จริงและเป็นทีปรึกษาข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ให้กับมาโคโตะ ซินไค



ภาพที่ 178: คิมูระ

4.6.1.4.3.9 คิมูระ (Kimura): เขาเป็นคนที่ทาบตามฮิโนะเข้าไปทำงานบริการกลางคืนโดยไม่รู้ว่เธอยังไม่บรรลุนิติภาวะ และเป็นคนที่เกือบจะถูกโฮดากะยิง ทำให้ตำรวจมาตามหาเขาเพื่อหาข้อมูลของโฮดากะ



ภาพที่ 179: เมกุมิ อามาโนะ

4.6.1.4.3.10 เมกุมิ อามาโนะ (Megumi Amano): คุณแม่ของฮิโนะที่เสียชีวิตจากอาการป่วย การเสียชีวิตของเธอทำให้ฮิโนะและนากิต้องอยู่เพียงลำพัง



ภาพที่ 180: ฟุมิ ทาจิบานะ

4.6.1.4.3.11 ฟุมิ ทาจิบานะ (Fumi Tachibana): หนึ่งในผู้ให้บริการ “สาวฟ้าใส” ของฮินะและโฮตากะ เธออยากให้ฟ้าใสในวันโอบังของสามีที่เสียไป อีกทั้งยังเป็นคนแรกที่โฮตากะมาพบหลังจากผ่านไป 3 ปี ในมุมมองของเธอนั้นการที่โตเกียวอยู่ในสภาพน้ำท่วมเช่นนี้ เป็นเพียงการย้อนกลับไปสู่จุดเดิมที่มันเคยเป็นเหมือนเมื่อประมาณ 200 ปีก่อน



ภาพที่ 181: ทากิ ทาจิบานะ

4.6.1.4.3.12 ทากิ ทาจิบานะ (Taki Tachibana): ตัวละครจากเรื่อง Your Name เป็นหลานชายของฟุมิ ทาจิบานะ



ภาพที่ 182: มิสึฮะ มิยามิซุ

4.6.1.4.3.13 มิสึฮะ มิยามิซุ (Mitsuha Miyamizu): ตัวละครจากเรื่อง Your Name เป็นพนักงานขายเครื่องประดับที่โอดากะไปยื่นเลือกให้อิโนะถึง 3 ชม.



ภาพที่ 173: โยะสึฮะ มิยามิซุ

4.6.1.4.3.14 โยะสึฮะ มิยามิซุ (Yotsuha Miyamizu): ตัวละครจากเรื่อง Your Name น้องสาวของมิสึฮะที่ตอนนี้อยู่กำลังเรียนอยู่ที่โตเกียว เป็นการใส่มาเป็น Cameo<sup>2</sup> เท่านั้น

<sup>2</sup> ในทางภาพยนตร์มีความหมายว่านักแสดงรับเชิญ (Raise Your English Skills, 2014. เข้าถึงเมื่อ 20 มีนาคม 2565 เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/RaiseYourEnglishSkills/posts/608375045913075/>)



ภาพที่ 184: ซายากะ นาโตรี และคัตสึฮิโกะ เทชิกาวาระ

#### 4.6.1.4.3.15 คัตสึฮิโกะ เทชิกาวาระ และ ซายากะ นาโตรี

(Katsuhiko Teshigawara and Sayaka Natori): สองตัวละครจาก Your Name โผล่มาในช่วงแรกของภาพยนตร์ในฉากที่อินะทำให้ฟ้าสว่างต่อหน้าโฮตากะ เป็นการใส่มาเป็น Cameo เท่านั้น

#### 4.6.1.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในเรื่องสามารถพบฉากที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

##### 4.6.1.5.1 ฉากธรรมชาติ



ภาพที่ 185: โอฮิกัง

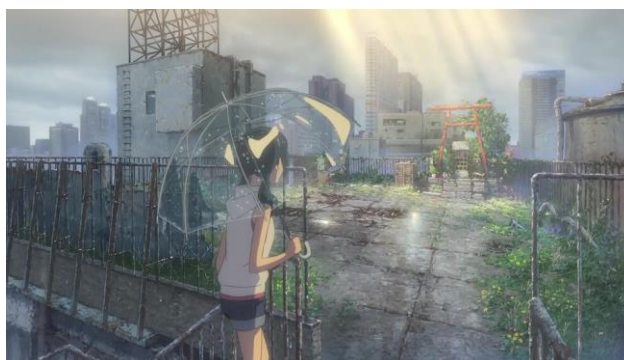
##### 4.6.1.5.1.1 โอฮิกัง<sup>3</sup> (Ohigan, ภาษาญี่ปุ่น: 彼岸): ใน

ภาษาญี่ปุ่นนั้น “ฮิกัง (彼岸 / Higan) เป็นคำที่แปลงมาจากคำว่า ฮารามิตสึ (波羅蜜 / Haramitsu) รากศัพท์ของ ฮารามิตสึ ก็คือ ปารมิตา ซึ่งเป็นรากศัพท์ของคำว่า บารมี นั่นเอง ซึ่งหมายถึงการฝึกฝนสั่งสมเพื่อให้บรรลุธรรมถึงนิพพานในอนาคต ในทางพุทธศาสนามีความเชื่อว่า เป็นช่วงที่วิญญูณจากปรภพ

<sup>3</sup> Ohigan, (เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2565 เข้าถึงได้จาก <https://makotoshinkai.fandom.com/wiki/Ohigan>)

หรือโลกโน้น (あの世 / Ano yo) จะมาเยือนโลกได้ คล้าย ๆ กับช่วงโอบัง<sup>4</sup>” โออิกังจึงเป็นดั่งอีกโลกหนึ่ง ที่เสมือนมิติแห่งเทพเจ้าที่อยู่เหนือก้อนเมฆขึ้นไป เป็นสถานที่อยู่อาศัยของสัตว์น้ำลึกลับที่มีรูปร่างตั้งแต่ ปลาตัวเล็กๆ ไปจนถึงมังกร อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่อินะถูกนำตัวมาที่นี่เพื่อเป็นเครื่องสังเวย

#### 4.6.1.5.2 ฉากประติษฐ์



ภาพที่ 186: ดาดฟ้าตึกโยโยจิ ไคคัง

4.6.1.5.2.1 ดาดฟ้าตึกโยโยจิ ไคคัง (Yoyogi Kaikan): สถานที่ที่ทำให้อินะได้รับพลังสาวฟ้าใสมา หลังจากตามแสงที่เธอเห็นมาและเข้าไปอธิษฐานหน้าประตูโทริอิ ก่อนที่จะลอยขึ้นสู่ฟากฟ้าเหนือก้อนเมฆในอีกมิติหนึ่ง ประตูโทริอิจึงเป็นดั่งประตูสู่มิติแห่งเทพเจ้าที่ โสดากะใช้เพื่อไปหาอินะ



ภาพที่ 187: บริษัท K&A

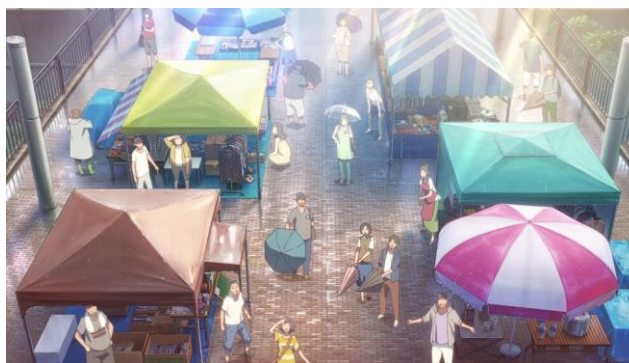
<sup>4</sup> Mon, เรื่องราวลึกลับและสยองขวัญ ตอนที่ 35: โออิกัง ช่วงเปลี่ยนฤดูกาล, (เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2565 เข้าถึงได้จาก <https://www.fun-japan.jp/th/articles/11625>)

4.6.1.5.2.2 บริษัท K&A (K&A Planning Co., Ltd.): บริษัทที่ก่อตั้งโดยเคสุเกะและอาสึกะภรรยาของเขาที่เสียชีวิตไป ก่อนที่จะเปลี่ยนเป็นสำนักงานกองบรรณาธิการที่เขียนเรื่องลึกลับลงในนิตยสาร MU โดยมีผู้ช่วยคืออนัตสึมิ ก่อนที่จะรับโฮตากะเข้ามาทำงาน นอกจากนี้ยังเป็นสถานที่ที่ทั้งเคสุเกะ อาสึกะ และโฮตากะได้ใช้เวลาอยู่ร่วมกัน



ภาพที่ 188: โรงพยาบาลศูนย์ JR โตเกียว

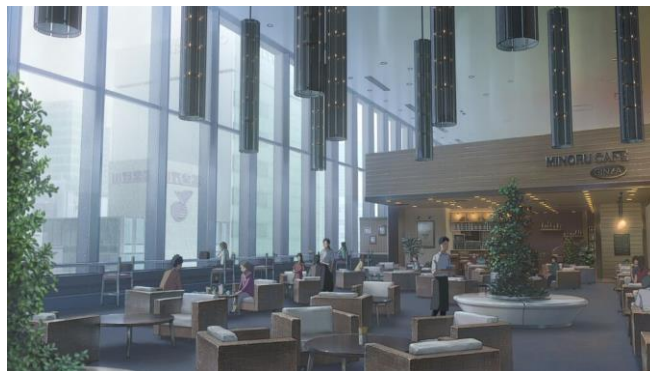
4.6.1.5.2.3 โรงพยาบาลศูนย์ JR โตเกียว (JR Tokyo General Hospital): โรงพยาบาลที่รักษาตัวคุณแม่ของฮิระก่อนที่เธอจะเสียชีวิตไป และยังเป็นสถานที่ที่ฮิระมองเห็นแสงแปลกประหลาดผ่านหน้าต่างก่อนที่เธอจะออกไปตามหาแสงนั้น



ภาพที่ 189: ตลาดนัด

4.6.1.5.2.4 ตลาดนัด: ตลาดนัดที่จัดขึ้นที่ Symbol Promenade Park เป็นสถานที่แรกที่ฮิระรับงานสาวฟ้าใส





ภาพที่ 190: คาเฟ่มีโนรุ กินซ่า

#### 4.6.1.5.2.5 คาเฟ่มีโนรุ กินซ่า (Minoru Cafe Ginza):

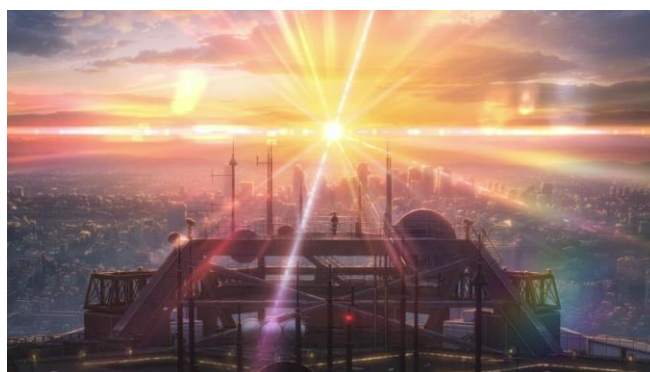
สถานที่นัดพบของเคสุเกะและคุณแม่ของอาสึกะเพื่อพูดคุยเรื่องการรับเลี้ยงโมกะ



ภาพที่ 191: ร้านเครื่องประดับ Moca

#### 4.6.1.5.2.6 ร้านเครื่องประดับ Moca: ร้านที่โศดากะยีนเลือก

ซื้อแหวนให้อินะนานถึง 3 ชม. อีกทั้งยังเป็นสถานที่ทำงานของมิสึฮะ



ภาพที่ 192: ตึกรปงจิลส์



## 4.6.1.5.2.7 ตึกรปปงิจิลล์ (Roppongi Hills Mori Tower):

สถานที่ที่อินะในฐานะสาวฟ้าใสรับงานใหญ่เพื่อทำให้งานเทศกาลชมดอกไม้ไฟจัดต่อได้ การแสดงปาฏิหาริย์ของเธอในงานใหญ่เช่นนี้ทำให้ภาพลักษณ์ของเธอถูกถ่ายทอดต่อสาธารณชน เป็นหนึ่งในเหตุผลให้อินะเลิกรับงานเป็นสาวฟ้าใส



ภาพที่ 193: สวนสาธารณะชิบะ

## 4.6.1.5.2.8 สวนสาธารณะชิบะ (Shiba Park): สถานที่

ที่เคสุเกะพาโมกะออกมาเล่น โดยวานให้อินะทำให้ฟ้าสดใส และในฉากนี้อินะจะรู้ชะตากรรมของมิโกะแห่งท้องฟ้าจากปากของนัตสึมิ



ภาพที่ 194: อะพาร์ตเมนต์ของอินะ

## 4.6.1.5.2.9 อะพาร์ตเมนต์ของอินะ: ห้องที่อินะอยู่อาศัยกับ

น้องชายของเธอ และเป็นสถานที่ที่อินะทำอาหารให้โฮตากะทาน ก่อนจะวางแผนทำธุรกิจสาวฟ้าใสด้วยกัน



ภาพที่ 195: เนินทางขึ้นใกล้สถานีท่าบาตะ

#### 4.6.1.5.2.10 เนินทางขึ้นใกล้สถานีท่าบาตะ: สถานที่แรกที่

โศดากะรู้ถึงเรื่องผิดปกติที่เกิดขึ้นกับร่างกายฮินะทั้งร่างกายที่โปร่งใสและการล่องลอยขึ้นสู่ฟากฟ้า และเป็นสถานที่แรกที่ทั้งคู่ได้พบกันหลังจากผ่านไป 3 ปี

#### 4.6.1.5.3 ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา



ภาพที่ 196: ช่วงการเล่าตำนานเกี่ยวกับมิโกะและเทพเจ้า

#### 4.6.1.5.3.1 ช่วงการเล่าตำนานเกี่ยวกับมิโกะและเทพเจ้า:

ภาพที่มิโกะเคยเห็นและวาดทิ้งเอาไว้ตั้งแต่ 800 ปีที่แล้ว เป็นสถานที่เหนือท้องฟ้าที่มีทั้งปลาและมังกร โดยแต่เดิมสภาพอากาศก็คืออารมณ์ของท้องฟ้าที่แสดงออกมา ซึ่งมนุษย์เป็นผู้ที่ยึดเกาะ (ประเทศญี่ปุ่น) ระหว่างท้องฟ้าและผืนดินที่เคลื่อนที่ไปมาและใช้อาศัยอยู่ชั่วคราว โดยมีมิโกะแห่งฟ้าฝนเป็นผู้เชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับท้องฟ้าเพื่อที่จะคอยนำความปรารถนาของผู้คนไปบอกกับท้องฟ้า แต่ทว่ามิโกะแห่งฟ้า

ฝนกลับต้องมีชะตากรรมอันน่าเศร้าหลังจากที่ใช้พลังไปย่อมมีค่าตอบแทน มิโกะเหล่านี้จึงต้องกลายเป็นเครื่องสังเวทให้แก่ท้องฟ้า

#### 4.6.1.6 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Weathering with You สามารถพบการเล่าเรื่องแค่ 1 ประเภทดังนี้

##### 4.6.1.6.1 มุมมองแบบบุรุษที่ 1 (First Person Point of view):

ภายในเรื่องจะเล่าผ่านมุมมองของโฮตากะเป็นหลักตัดสลับกับการเล่าผ่านมุมมองของฮินะ ไม่เพียงเท่านั้น ยังมีการเล่าผ่านมุมมองของตัวละครรองหลายๆ ตัวในเรื่อง ทำให้เอกลักษณ์ของตัวละครนั้นโดดเด่นขึ้นมา และสามารถเข้าใจมุมมองและนิสัยได้อย่างไม่ยากเย็น

### 4.6.2 เทคนิคทางภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ซึ่งได้แก่ ขนาดภาพ, มุมกล้อง, การจัดแสงและเงา, การใช้สี, การเคลื่อนไหวกล้อง, และการใช้เสียงภายใน Weathering with You ผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างฉากที่ถ่ายทอดอารมณ์ออกมาได้เป็นอย่างดีมาทำการวิเคราะห์ให้เห็นถึงการนำเสนอเรื่องราวของมาโคโตะ ชินไค ดังนี้

#### 4.6.2.1 ฉากที่ 1: การทำงานเป็นสาวฟ้าใสของฮินะ



ภาพที่ 197: ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 198: มุมกล้อง Low angle shot



ภาพที่ 199: การ Dolly กล้องผสมกับมุมกล้อง Bird's eye view



ภาพที่ 200: การไล่แสงและเงาด้วย CGI

ตารางที่ 21: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากการทำงานเป็นสาวฟ้าใสของอินะ

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>หลังการที่อินะประสบความสำเร็จในการเริ่มทำงานเป็นสาวฟ้าใส เธอจึงได้ไปให้บริการแก่ลูกค้าในหลายๆ ที่ ทุกคนต่างต้องการให้ท้องฟ้าสดใสเพื่อเป้าหมายที่ต่างกันไป แต่สิ่งที่เหมือนกันคือรอยยิ้มของผู้คนที่อินะได้รับกลับมาจากการทำงานนี้ ชื่อเสียงของอินะโด่งดังมากขึ้นจนถึงขนาดถูกติดต่อให้ไปทำให้ฟ้าใสในเย็นวันงานเทศกาลชมดอกไม้ไฟอีกด้วย</p>	<p>ในฉากนี้ จะใช้การ tilt กล้องแบบรวดเร็วเล็กน้อยในการเปิดฉากพร้อมกับเพลงประกอบ Celebration ที่ขับร้องโดย Toko Miura โดยใช้ขนาดภาพแบบ Extreme Long Shot (ELS) ให้เห็นภาพบรรยากาศของเมืองโตเกียวที่ฝนตก ผสมกับมุมกล้องแบบ Bird's eye view และ High angle shot และภาพแบบ Long Shot (LS) เพื่อถ่ายทอดชีวิตประจำวันของผู้คนในวันที่ฝนตก มีการตัดสลับภาพอย่างรวดเร็วเพื่อให้เห็นการทำงานเป็นสาวฟ้าใสของอินะ และใช้การไล่แสงและเงาด้วย CGI ในตอนที่ทั้งเมืองค่อยๆ สว่างด้วยพลังของอินะ พร้อมกับโทนสี Tetradic ที่ทำให้ภาพมีมิติและสมจริงมากยิ่งขึ้น ผสานกับการใช้มุมกล้อง Low angle shot ที่ทำให้อินะดูยิ่งใหญ่และมีพลัง ก่อนที่จะใช้การ Dolly ผสมกับมุมกล้อง Bird's eye view และการไล่เงาจากตรงกลาง ที่สื่อถึงพลังของเด็กสาวตัวเล็กๆ คนหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศของคนทั้งเมืองได้ โดยตลอดทั้งฉากนี้จะใช้เทคนิค Voiceover ใส่เสียงบรรยายเรื่องราวของโฮตากะเข้ามา</p>



#### 4.6.2.2 ฉากที่ 2: โอดากะวิ่งสุดชีวิตเพื่อที่จะไปสถานที่ที่ฮินะอยู่



ภาพที่ 201: การ Tilt และภาพขนาด Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 202: การ Tracking



ภาพที่ 203: ขนาดภาพแบบ Close Up (CU)

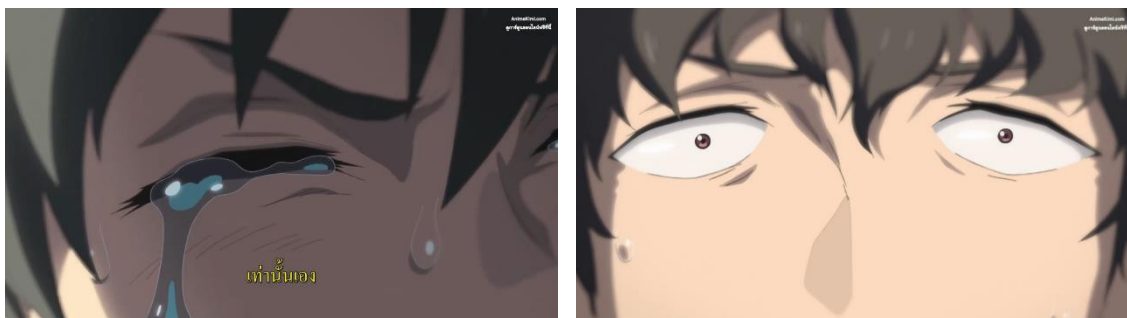
ตารางที่ 22: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากโอดากะวิ่งสุดชีวิตเพื่อที่จะไปสถานที่ที่ฮิโนะอยู่

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>หลังจากโอดากะหนีออกมาจากสำนักงาน ตำรวจและได้นัตสึมิมาช่วยเอาไว้ แต่ทว่าทางข้างหน้ากลับถูกน้ำท่วมไปแล้ว โอดากะจึงต้องปีนขึ้นไปด้านบนและวิ่งต่อไปทางรถไฟแทน ไม่ว่าจะไกลและเหนื่อยแค่ไหนแต่โอดากะก็วิ่งอย่างสุดกำลังเพื่อที่จะไปสถานที่ที่ฮิโนะอยู่</p>	<p>ในตอนเริ่มของฉากจะใช้การ Tilt และภาพขนาด Extreme Long Shot (ELS) เพื่อให้เห็นความไกลของเส้นทางที่โอดากะต้องวิ่งไป และใช้การ Tracking และขนาดภาพแบบ Medium Close Up (MCU) กับ Close Up (CU) เพื่อถ่ายทอดภาพของโอดากะที่กำลังวิ่งสุดชีวิต สีหน้าอันจริงจังและเหนื่อยล้า บรรยายความรู้สึกด้วยการใช้ Voiceover ของโอดากะ ผสานกับทำนองประกอบ “Running With Hina” อีกทั้งยังใช้การตัดสลับ Flash Back ภาพของฮิโนะในความทรงจำของโอดากะ ทำให้ซับซ้อนของฉากออกมาได้อย่างเต็มที่ โดยในฉากมักจะใช้โครงสร้าง Split-complementary ซึ่งมีสีฟ้าของท้องฟ้าที่โดดเด่นที่สุดและมีสีเหลืองและแดงเป็นสีรอง</p>

#### 4.6.2.3 ฉากที่ 3: โอดากะพยายามซัดขึ้นตำรวจเพื่อที่จะไปหาฮิโนะให้ได้



ภาพที่ 204: ขนาดภาพ Close Up (CU)



ภาพที่ 205 และ 206: ขนาดภาพ Extreme Close UP (ECU)



ภาพที่ 207: มุมกล้องแบบ Low angle shot

ตารางที่ 23: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากที่โหดากะพยายามขีดขึ้นตำรวจเพื่อที่จะไปหาฮินะให้ได้

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>หลังจากที่โหดากะวิ่งมาจนถึงตึกโยโยจิ ไคคัง และพยายามที่จะขึ้นไปข้างบนดาดฟ้า เขาก็ได้พบกับเคสุเกะที่พยายามมาเกลี้ยกล่อมให้โหดากะกลับไปกับตำรวจ โหดากะไม่ยอมและพยายามขีดขึ้นสุดชีวิต แม้ตำรวจจะมาถึงแล้วแต่โหดากะยังคงไม่ยอมแพ้ เขาใช้ปืนที่ตัวเองเคยโยนทิ้งไว้จ่อไปที่ทุกคนตรงนั้น เขาต้องการเพียงแค่อะไรสักอย่างไปพบฮินะเท่านั้น ตอนที่โหดากะพยายามวิ่งหนีแต่หนีไม่พ้นทำให้เขากำลังจะถูกจับ</p>	<p>ในฉากนี้จะโดดเด่นด้วยซีนอารมณ์ที่เน้นใช้ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU) ในฉากการต่อรองเกลี้ยกล่อมโหดากะ และสื่อถึงอารมณ์ตัวละคร ก่อนที่จะใช้ขนาดภาพ Close Up (CU) เพื่อถ่ายทอดแววตาของโหดากะที่แม้จะสิ้นหวังแต่ก็เต็มไปด้วยความมุ่งมั่นและไม่ยอมแพ้ต่อให้แลกมาด้วยอะไรก็ตาม โดยเลือกใช้โครงสี Analogous ที่มีสีเหลืองเป็นหลัก พร้อมทั้งการใช้ขนาดภาพ Extreme Close UP (ECU) สื่อถึงอารมณ์ความ</p>



เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>ในตอนนั้นเองที่เคสุเกะที่เห็นแวตต้าอันมุ่งมั่นของโฮตาคะทำให้เขาตัดสินใจวิ่งเข้าไปช่วยขัดขวางตำรวจ ก่อนที่นาทิจะโผล่มาช่วยขัดตำรวจไว้อีกคน ทุกคนบอกให้โฮตาคะวิ่งไปและพาฮินะกลับมาให้ได้ โฮตาคะวิ่งตามสุดชีวิตจนไปถึงดาดฟ้าและพุ่งเข้าสู่ประตูโทริอิ</p>	<p>ปรารถนาของโฮตาคะที่ปะทุออกมาและอารมณ์นั้นก็กระแทกเข้าไปที่จิตใจของเคสุเกะทำให้เขานึกถึงความรู้สึกที่ต้องการจะพบคนที่รักอย่างสุดหัวใจแถมเช่นกับโฮตาคะ ก่อนที่จะใช้การ Tracking โฮตาคะที่ค่อยๆ วิ่งขึ้นสู่ดาดฟ้าพร้อมกับใช้การเคลื่อนกล้องแบบ Arc<sup>5</sup> ผสมกับ Dolly โดยใช้ CGI ช่วยทำให้เห็นสภาพตึกโยโยจิ ไคคังแบบเต็มวิสัยทัศน์ และเมื่อโฮตาคะวิ่งเข้าสู่ประตูโทริอิจะใช้มุมกล้องแบบ Low angle shot โดยทั้งหมดในฉากจะใช้เพลงประกอบ Is There Still Anything That Love Can Do? ที่ร้องโดยวง Radwimps ช่วยสร้างอารมณ์ของผู้ชมให้พุ่งจนถึงขีดสุด</p>

#### 4.6.2.4 ฉากที่ 4: โฮตาคะมาที่โออิกังเพื่อพาฮินะกลับไป



ภาพที่ 208: มุมกล้อง High angle shot

<sup>5</sup> การเคลื่อนไหวกล้องในแนวเฉียงเป็นรูปครึ่งวงกลม (Monrada Sanlim , การเคลื่อนกล้อง. เข้าถึงเมื่อ 23 มีนาคม 2565



ภาพที่ 209: มุมกล้อง Bird's eye view และ โครงสีแบบ Monochromatic



ภาพที่ 210: ขนาดภาพ Close Up (MCU)



ภาพที่ 211: ขนาดภาพ Extreme Close UP (ECU)



ภาพที่ 212: ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU)



ภาพที่ 213: ขนาดภาพ Extreme Long Shot (ELS)



ภาพที่ 214: ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU)

ตารางที่ 24: ตารางวิเคราะห์เทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากโฮตากะมาที่โอฮิงังเพื่อพาอินะกลับไป

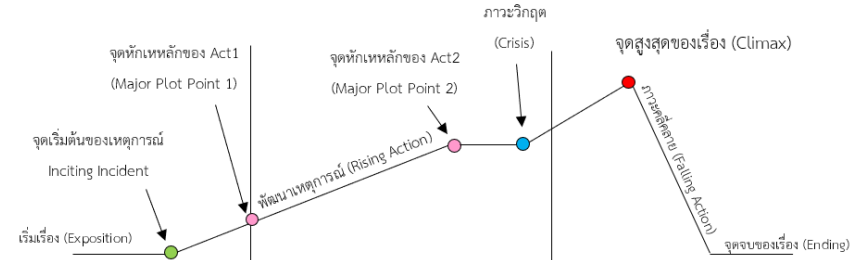
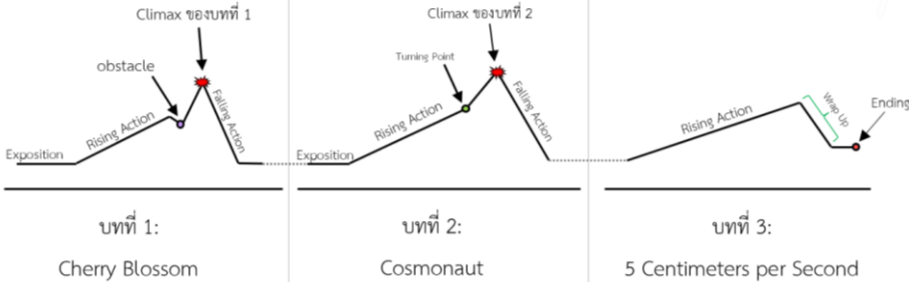

เหตุการณ์ในเรื่อง	บทวิเคราะห์
<p>โฮตากะที่ก้าวข้ามประตูสู่ดินแดนเหนือเมฆ ณ ตรงนั้นเขาเห็นอินะ เรียกเธออย่างสุดกำลัง และบอกให้เธอกระโดดจับมือเขาเอาไว้ ทั้งคู่ต่างร่วงลงจากท้องฟ้า แม้จะถูกกระแสลมพัดออกจากกัน แต่ทั้งสองต่างยื่นมือไขว่คว้าหากันอย่างสุดกำลัง ถึงอินะจะล้มในครั้งแรกเพราะน้ำหนักของเธอและสภาพอากาศที่ต้องกลับไปเลวร้าย แต่โฮตากะไม่สนใจขอแค่มีอินะก็เพียงพอต่อให้โลกจะผิดเพี้ยนอย่างไรก็ช่างมัน คำพูดของโฮตากะทำให้อินะตัดสินใจกลับเป็นมนุษย์ละทิ้งหน้าที่มิโกะทำตามความปรารถนาที่แท้จริง พวกเขาคว้ามือกันได้อีกครั้งรอบนี้จะไม่ยอมปล่อยจากกันแล้ว โฮตากะขอให้อินะอธิษฐานแต่รอบนี้เป็นอธิษฐานเพื่อตัวของเธอเอง ก่อนที่ทั้งคู่จะค่อยๆร่วงหล่นจากฟ้ากลับสู่โลกมนุษย์ สภาพอากาศเปลี่ยนแปลงอีกครั้งฝนห่าใหญ่ตกลงสู่โตเกียว ณ ประตูโทริอิที่ดาดฟ้ามีเด็กหนุ่มและเด็กสาวนอนอยู่ตรงนั้น</p>	<p>ในฉากนี้จะโดดเด่นจากการใช้มุมกล้องที่แปลกตาและไหลลื่นจากการใช้ CGI การตกลงจากท้องฟ้าจึงแทบจะใช้มุมกล้องแบบ 360 องศา โดยจะใช้ ภาพ ขนาด Extreme Long Shot (ELS) พร้อมกับเลือกใช้การจัดโครงสร้างสีแบบ Monochromatic โดยเน้นไปที่โทนสีฟ้าเป็นหลัก เพื่อถ่ายทอดภาพของท้องฟ้าอันยิ่งใหญ่ และใช้ขนาดภาพตั้งแต่ Medium Close Up (MCU) ไปจนถึง Extreme Close UP (ECU) เพื่อถ่ายทอดสีหน้าและความรู้สึกของอินะและโฮตากะออกมาได้เต็มเปี่ยม ทั้งความลังเล ความปรารถนาของพวกเขาที่ต้องการจะอยู่ด้วยกัน หรือมือที่ไขว่คว้าหากัน และเมื่อมือทั้งสองไขว่คว้าถึงกันได้ในที่สุด มุมกล้องที่หมุน 360 องศา รอบๆ ตัวของทั้งสองคนเปรียบดั่งโลกที่ต้องหมุนรอบตัวพวกเขา หลังจากทั้งสองกลับสู่โลกมนุษย์จะใช้ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU) ให้เห็นอินะที่กำลังหลับอยู่โดยซีนนี้จะโฟกัสไปที่สร้อยคอของอินะที่ขาดออกสื่อถึงการหลุดพ้นจากหน้าที่ของมิโกะที่เธอได้รับและไร้ซึ่งพลังอีกต่อไป</p>

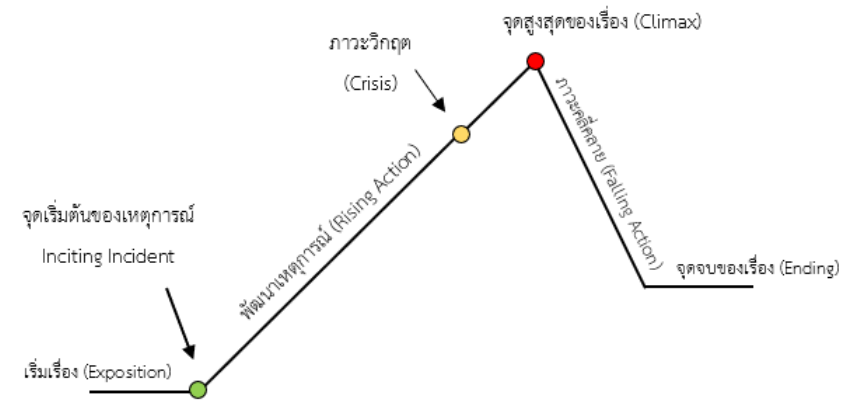
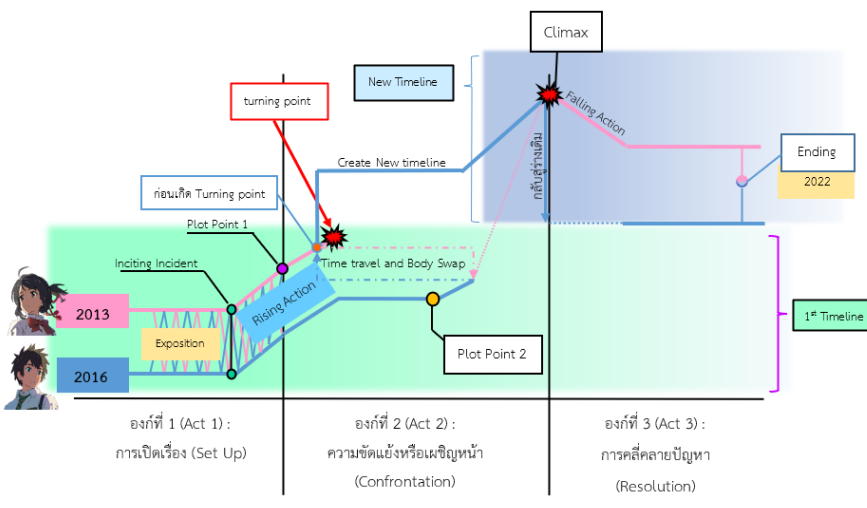
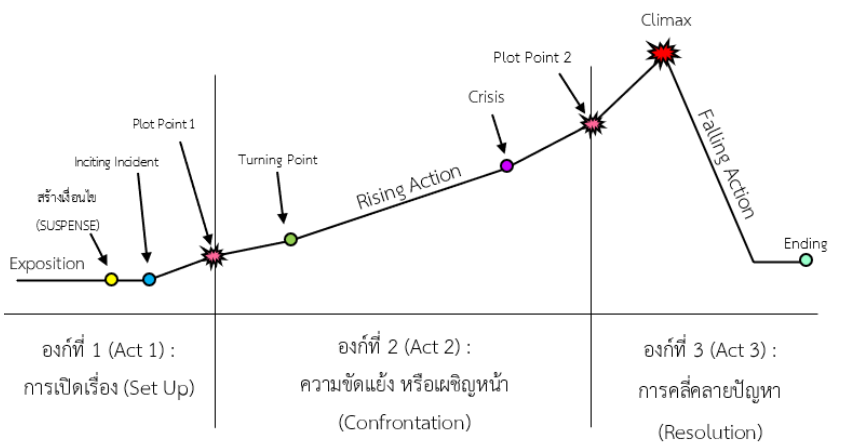
4.7 การวิเคราะห์เปรียบเทียบภาพยนตร์อนิเมชั่นของมาโคโตะ ซินไค ทั้ง 6 เรื่อง

4.7.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

4.7.1.1 เปรียบเทียบโครงเรื่อง

ตารางที่ 25: ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่อง

ชื่อเรื่อง	โครงเรื่อง
<p>The Place Promised in Our Early Days (2004)</p>	 <p>จุดหักเหหลักของ Act1 (Major Plot Point 1) จุดหักเหหลักของ Act2 (Major Plot Point 2) ภาวะวิกฤต (Crisis) จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) จุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ (Inciting Incident) พัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) การคลี่คลาย (Falling Action) จุดจบของเรื่อง (Ending) เริ่มเรื่อง (Exposition)</p> <p>องก์ที่ 1 (Act 1) : การเปิดเรื่อง (Set Up) องก์ที่ 2 (Act 2) : ความขัดแย้ง หรือเผชิญหน้า (Confrontation) องก์ที่ 3 (Act 3) : การคลี่คลายปัญหา (Resolution)</p>
<p>5 Centimeters Per Second (2007)</p>	 <p>Climax ของบทที่ 1 Climax ของบทที่ 2 obstacle Turning Point Falling Action Exposition Rising Action Falling Action Wipe Up Ending</p> <p>บทที่ 1: Cherry Blossom บทที่ 2: Cosmonaut บทที่ 3: 5 Centimeters per Second</p>
<p>Children Who Chase Lost Voices (2011)</p>	 <p>Climax Falling Action Ending Obstacle 2<sup>nd</sup> Crisis 1<sup>st</sup> Crisis Rising Action Turning Point Plot Point Act 1 Inciting Incident Exposition</p> <p>องก์ที่ 1 (Act 1) : การเปิดเรื่อง (Set Up) องก์ที่ 2 (Act 2) : ความขัดแย้ง หรือเผชิญหน้า (Confrontation) องก์ที่ 3 (Act 3) : การคลี่คลายปัญหา (Resolution)</p>

ชื่อเรื่อง	โครงเรื่อง
<p>The Garden of Words (2013)</p>	 <p>จุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ (Inciting Incident)</p> <p>เริ่มเรื่อง (Exposition)</p> <p>พัฒนาการเหตุการณ์ (Rising Action)</p> <p>ภาวะวิกฤต (Crisis)</p> <p>จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax)</p> <p>ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)</p> <p>จุดจบของเรื่อง (Ending)</p>
<p>Your Name (2016)</p>	 <p>Climax</p> <p>turning point</p> <p>New Timeline</p> <p>Create New timeline</p> <p>Falling Action</p> <p>Ending 2022</p> <p>ก่อนเกิด Turning point</p> <p>Plot Point 1</p> <p>Inciting Incident</p> <p>Time travel and Body Swap</p> <p>Rising Action</p> <p>Plot Point 2</p> <p>1<sup>st</sup> Timeline</p> <p>2013</p> <p>2016</p> <p>องก์ที่ 1 (Act 1): การเปิดเรื่อง (Set Up)</p> <p>องก์ที่ 2 (Act 2): ความขัดแย้งหรือเผชิญหน้า (Confrontation)</p> <p>องก์ที่ 3 (Act 3): การคลี่คลายปัญหา (Resolution)</p>
<p>Weathering with You (2019)</p>	 <p>Climax</p> <p>Plot Point 2</p> <p>Crisis</p> <p>Rising Action</p> <p>Falling Action</p> <p>Ending</p> <p>Plot Point 1</p> <p>Inciting Incident</p> <p>Turning Point</p> <p>Exposition</p> <p>สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE)</p> <p>องก์ที่ 1 (Act 1): การเปิดเรื่อง (Set Up)</p> <p>องก์ที่ 2 (Act 2): ความขัดแย้ง หรือเผชิญหน้า (Confrontation)</p> <p>องก์ที่ 3 (Act 3): การคลี่คลายปัญหา (Resolution)</p>

ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่อง แสดงให้เห็นถึงการดำเนินเรื่องของมาโคโตะชินไค นั้นมักเป็นไปตามสูตรทฤษฎีการเล่าเรื่องและแบ่งช่วงเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ออกเป็น 3 องก์ ซึ่งจาก 4 ใน 6 เรื่องเป็นการดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ (Chronological order) ที่ไม่ซับซ้อนแต่เน้นไปที่เนื้อหาของการนำเสนอของเรื่องราว ในขณะที่ 2 เรื่องที่เหลือ คือ 5 Centimeters Per Second และ Your Name มีการนำเสนอเรื่องราวที่ต่างออกไป 5 Centimeters Per Second เป็นการดำเนินเรื่องสั้น 3 บทย่อยภายในภาพยนตร์ทำให้เนื้อเรื่องไม่มีจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) ที่ใหญ่ที่สุดของเรื่อง ทำให้ตัวภาพยนตร์ไม่มีจุดที่อารมณ์ของผู้ชมจะพุ่งถึงขีดสุดได้ ส่วน Your Name นั้นเป็นเรื่องที่ใช้การนำเสนอซับซ้อนที่สุดในภาพยนตร์อนิเมชันของชินไคด้วยการใช้เส้นเรื่องคู่ขนานของสองตัวละครจึงออกมาแปลกใหม่ น่าสนใจมากที่สุด แต่ทั้ง 6 เรื่องล้วนมีการใช้สัญลักษณ์และแง่มุมข้อคิดที่แฝงไว้ในภาพยนตร์ให้กับผู้ชม โดยเกือบทุกเรื่องจะแบบแผนของการปูเรื่องราวก่อนที่กราฟจะพุ่งสูงเข้าสู่จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) ของทั้งเส้นเรื่อง แต่ก่อนจะถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) จะมีความขัดแย้ง (Conflict) อุปสรรค (Obstacle) หรือจุดหักเหหลัก (Plot Point) ของแต่ละ Act ที่แตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง บางเรื่องมีอาจจะมีอุปสรรคหรือไม่มี Plot Point เป็นต้น

## 4.7.1.2 เปรียบเทียบแก่นเรื่อง

ตารางที่ 26: ตารางเปรียบเทียบแก่นเรื่อง

ชื่อเรื่อง	แก่นเรื่อง (Theme)
The Place Promised in Our Early Days (2004)	“คำสัญญาที่เชื่อมโยงกันในหัวใจจะช่วยผลักดันการทำตามความปรารถนาให้เป็นจริง”
5 Centimeters Per Second (2007)	“การตัดใจและก้าวต่อไปในชีวิต”
Children Who Chase Lost Voices (2011)	“ชีวิตเป็นอนิจจังและความตายก็คือส่วนหนึ่งของชีวิต”
The Garden of Words (2013)	“ในวันที่ไม่สามารถก้าวต่อไปได้ เราอาจจะพบใครสักคนหรือบางสิ่งที่จะมอบรองเท้าคู่มือใหม่ในการก้าวเดินต่อไป”
Your Name (2016)	“ทุกสิ่งล้วนเชื่อมโยงกันด้วยสายสัมพันธ์บางอย่าง”
Weathering with You (2019)	“การเลือกที่จะทำตามความปรารถนาของตัวเอง แม้ว่าจะขัดต่อผลประโยชน์ส่วนรวมก็ตาม”

จากการศึกษาพบว่าทั้ง 6 เรื่องล้วนมีแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้อกับความเป็นไปของชีวิตแทบทั้งสิ้น เป็นการนำเสนอปรัชญาของชีวิต ทั้งคำสัญญา ความรัก สายสัมพันธ์ ความตาย และอุปสรรคในชีวิต สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นองค์ประกอบของชีวิตมนุษย์ ผู้คนเกิดมาใช้ชีวิต พบเจอ และตายจากไป ในชีวิตต้องมีสักครั้งที่เราทุกคนล้วนได้ประสบกับสิ่งเหล่านี้ด้วยตัวของเราเอง จึงเป็นเสมือนเรื่องใกล้ตัวที่ชินไคนำมาเสนอผ่านเรื่องราวของหนุ่มสาวผู้มีความฝันที่จะทำให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับภาพยนตร์ของเขา



## 4.7.1.3 เปรียบเทียบความขัดแย้ง

ตารางที่ 27: ตารางเปรียบเทียบความขัดแย้ง

ชื่อเรื่อง	ความขัดแย้ง (Conflict)				
	ความขัดแย้งภายนอก (Outer Conflict)				ความขัดแย้งภายใน (Inner Conflict)
	ระหว่างคนกับคน	ระหว่างคนกับธรรมชาติ	ระหว่างคนกับสังคม	ระหว่างคนกับเรื่องเหนือธรรมชาติ	
The Place Promised in Our Early Days (2004)	✓	✓			✓
5 Centimeters Per Second (2007)					✓
Children Who Chase Lost Voices (2011)	✓		✓		✓
The Garden of Words (2013)	✓		✓		✓
Your Name (2016)	✓		✓	✓	✓
Weathering with You (2019)	✓	✓	✓	✓	✓

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไคทั้ง 6 เรื่อง ทุกเรื่องนั้นมักมีประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครซึ่งแสดงให้เห็นว่าชินไคมักเน้นไปที่ประเด็นภายในจิตใจตัวละครที่น่าเสนอมุมมองหรือแนวคิดของตัวละครนั้นที่ส่งผลต่อการตัดสินใจในเรื่องราวทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความเป็นเหตุเป็นผลของการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง อีกทั้งการนำเสนอความขัดแย้งในจิตใจจะนำไปสู่การนำเสนอข้อคิดและปรัชญาที่ชินไคต้องการจะสื่อได้อีกด้วย ซึ่งจาก 5 ใน 6 เรื่องมีการนำเสนอประเด็นความขัดแย้งภายนอกที่แม้ว่าเรื่อง The Garden of Words อาจจะไม่ใช่ประเด็นหลัก แต่ก็ใช้องค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เนื้อเรื่องของภาพยนตร์เดินหน้าต่อไปได้ ในขณะที่ The Place Promised in Our Early Days, Your Name, และ Weathering with You ใช้ความขัดแย้งภายนอกเป็นตัวขับเคลื่อนหลักเพื่อบรรลุเป้าหมายคือการที่ตัวเอกต้องการช่วยคนที่เขารัก

#### 4.7.1.4 เปรียบเทียบตัวละคร

ตารางที่ 28: ตารางเปรียบเทียบตัวละคร

ชื่อเรื่อง	ตัวละคร (Character)		
	ตัวละครหลัก (Main Character)	ตัวละครรอง (Supporting character)	ตัวละครประกอบ (Minor Characters)
The Place Promised in Our Early Days (2004)	3 ตัวละคร	3 ตัวละคร	ไม่มี
5 Centimeters Per Second (2007)	3 ตัวละคร	ไม่มี	3 ตัวละคร
Children Who Chase Lost Voices (2011)	3 ตัวละคร	ไม่มี	4 ตัวละคร
The Garden of Words (2013)	2 ตัวละคร	ไม่มี	5 ตัวละคร
Your Name (2016)	2 ตัวละคร	7 ตัวละคร	3 ตัวละคร
Weathering with You (2019)	2 ตัวละคร	3 ตัวละคร	16 ตัวละคร

จากการเปรียบเทียบในด้านของตัวละครของทั้ง 6 เรื่องนั้นจะเห็นได้ว่าจำนวนตัวละครหลัก (Main character) ในทุกเรื่องจะมีมากกว่า 1 ตัวละครขึ้น แสดงให้เห็นถึงการที่ชินไคเน้นการนำเสนอเรื่องราวของความสัมพันธ์ของตัวละครหลักที่มีต่อกัน โดยจาก 3 ใน 6 เรื่องที่ไม่มีตัวละครรองนั้นจะเน้นไปที่การดำเนินเรื่องราวและความสัมพันธ์ของตัวละครหลักเป็นอย่างมาก ซึ่งจะมีการใส่ตัวละครประกอบเข้ามาเพื่อทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างสมจริง แต่ในอีก 3 เรื่องที่เหลือนั้นจะใส่ตัวละครรองเข้ามาเพื่อช่วยสนับสนุนตัวละครหลัก โดยตั้งแต่ Your Name เป็นต้นมา ตัวละครรองเองก็จะมีบทบาทที่สำคัญในการช่วยเหลือตัวละครหลักในการบรรลุเป้าหมายที่ตัวละครหลักไม่สามารถทำด้วยตัวเองได้ แต่ตัวละครรองเองก็จะยิ่งที่ความสำคัญและบทบาทที่มากที่สุดในเรื่อง Weathering with You เนื่องจากมีการแบ่งเวลาการนำเสนอเนื้อหาของตัวละครนั้นที่มากกว่าเรื่องอื่นๆ และจุดเด่นอีกอย่างหนึ่งของ Your Name และ Weathering with You คือการใส่ตัวละคร Cameo จากภาพยนตร์เรื่องก่อนหน้าเข้ามาในภาพยนตร์ของชินไคเอง จนเป็นดังการเปิดจักรวาลมาโคโตะ ชินไคเลยก็ว่าได้

## 4.7.1.5 เปรียบเทียบฉาก

ตารางที่ 29: ตารางเปรียบเทียบฉาก

ชื่อเรื่อง	ประเภทฉาก			
	ฉากธรรมชาติ	ฉากประดิษฐ์	ฉากที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสมัยหรือช่วงเวลา	ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม
The Place Promised in Our Early Days (2004)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ป่าอามางะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>โรงเรียนมัธยมต้น</li> <li>สถานีรถไฟและรถไฟ</li> <li>โรงงานเอพิชิ</li> <li>โรงงานและสถานีร้าง</li> <li>หอคอยเอโซะ</li> <li>ห้องผู้ป่วยในโรงพยาบาล</li> <li>ศูนย์ปฏิบัติการวิจัยข้อมูลพิเศษระหว่างสงคราม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ฉากทาคุยะคุยกับซาอูริในอดีต</li> <li>ภาพในอดีตของซาอูริและอิโรกิ</li> <li>ฉากศาสตราจารย์โทมิซาว่าและหญิงสาวปริศนาในอดีต</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>โลกในความฝันที่เป็นดั่งมิติของโลกคู่ขนาน</li> </ul>
5 Centimeters Per Second (2007)	<ul style="list-style-type: none"> <li>ต้นซากุระ</li> <li>ชายหาดนาคายามะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>โรงเรียนประถม</li> <li>รถไฟ</li> <li>สถานีอิวะฟูเนะ</li> <li>โรงเรียนมัธยมต้นมินามิทาเนะ</li> <li>โรงเรียนมัธยมปลายทาเนะกาชิมะ</li> <li>ทางข้ามทางรถไฟ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ช่วงเวลาในวัยเด็กระหว่างทาคากิและอาคาริ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ภาพสะท้อนจิตใจของทาคากิ</li> </ul>

ชื่อเรื่อง	ประเภทฉาก			
	ฉากธรรมชาติ	ฉากประดิษฐ์	ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา	ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม
Children Who Chase Lost Voices (2011)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ดินแดนอาการ์ธา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บ้านของอาสินะ</li> <li>• โรงเรียน</li> <li>• ฐานทัพลับของอาสินะ</li> <li>• หมู่บ้านอาเมารุโธ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ฉากความทรงจำของริวจิและภรรยาของเขา</li> <li>• ฉากเล่าอดีตของอาการ์ธา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ✕</li> </ul>
The Garden of Words (2013)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ✕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ศาลาในสวนสาธารณะชินจูกุ</li> <li>• โรงเรียนมัธยมปลาย</li> <li>• บ้านของทาคาโอะ</li> <li>• ห้องพักของยูคาริ</li> <li>• บันไดตึกอะพาร์ตเมนต์</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ✕</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ✕</li> </ul>
Your Name (2016)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• โกะชินไต</li> <li>• ทะเลสาบอิตโมริ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ศาลเจ้ามียามิซุ</li> <li>• โรงเรียนมัธยมปลายจินกุ</li> <li>• เมืองอิตโมริ</li> <li>• โรงเรียนมัธยมปลายอิตโมริ</li> <li>• ห้องของมิจิฮะ</li> <li>• ห้องของทากิ</li> <li>• ร้านอาหารอิตาเลียน</li> <li>• รถไฟ</li> <li>• บันไดสีแดง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ฉากย้อนเวลา</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• คะตะวาเระโตคิ</li> </ul>

ชื่อเรื่อง	ประเภทฉาก			
	ฉากธรรมชาติ	ฉากประดิษฐ์	ฉากที่เกี่ยวข้องกับยุคสมัยหรือช่วงเวลา	ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม
Weathering with You (2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>โอฮิกัน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ดาดฟ้าตึกโยโยงิ โคคัง</li> <li>บริษัท K&amp;A</li> <li>โรงพยาบาลศูนย์ JR โตเกียว</li> <li>ตลาดนัด</li> <li>คาเฟ่มิโนรุ กินซ่า</li> <li>ร้านเครื่องประดับ MocA</li> <li>ตึกรูปงีฮิลส์</li> <li>สวนสาธารณะชิบะ</li> <li>อะพาร์ตเมนต์ของฮินะ</li> <li>เนินทางขึ้นใกล้สถานีทาบาตะะ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ช่วงการเล่าตำนานเกี่ยวกับมิโกะและเทพเจ้า</li> </ul>	x

จากตารางเปรียบเทียบฉากในภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่องของมาโคโตะ ชินไค นั้นจะเห็นได้ว่าชินไคเน้นการนำเสนอฉากประดิษฐ์เป็นหลัก เนื่องจากความชื่นชอบส่วนตัวของชินไคเองที่มีอยากจะนำสถานที่จริงให้กลายเป็นภาพที่มีทัศนวิสัยโดยฉากที่มีในเกือบทุกเรื่องคือ “รถไฟ” ชินไคมักใส่รถไฟเข้ามาในเรื่องเพื่อเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างชีวิตของผู้คนและการเดินทาง และมักใส่ฉากช่วงเวลาการนึกถึงอดีตที่เป็นความทรงจำที่ส่งผลต่อตัวละคร ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรมจะสามารถพบเห็นได้ในบางเรื่องเท่านั้น ขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่มีการผสมผสานความเชื่อต่างๆ หรือ ภาพสะท้อนในจิตใจที่เป็นดั่งสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นมาให้ผู้ชมตีความ และจะเห็นได้ว่าตั้งแต่เรื่อง The Garden of Words เป็นต้นมานั้นจะเริ่มมีการใช้สถานที่จริงเข้ามากลายเป็นฉากสำคัญภายในเรื่อง ในขณะที่ฉากธรรมชาติแม้จะมีจำนวนน้อยแต่ทว่าก็เป็นฉากที่สำคัญพร้อมทั้งนำเสนอความงามออกมาได้อย่างเต็มเปี่ยม

## 4.7.1.6 เปรียบเทียบมุมมองการเล่าเรื่อง

ตารางที่ 30: ตารางเปรียบเทียบมุมมองในการเล่าเรื่อง

ชื่อเรื่อง	ประเภทมุมมองในการเล่าเรื่อง	
	มุมมองบุรุษที่ 1	มุมมองบุรุษที่ 3
The Place Promised in Our Early Days (2004)	✓	
5 Centimeters Per Second (2007)	✓	
Children Who Chase Lost Voices (2011)	✓	
The Garden of Words (2013)	✓	
Your Name (2016)	✓	
Weathering with You (2019)	✓	

จากการศึกษาพบว่าจากภาพยนตร์อนิเมชันของ มาโคโตะ ชินไคทั้งหมด 6 เรื่อง ทุกเรื่องล้วนใช้ลักษณะการนำเสนอเรื่องราวผ่านมุมมองบุรุษที่ 1 ของตัวละครหลักแทบทั้งสิ้น แสดงถึงบอกเล่าเรื่องราวความคิดผ่านตัวละครเป็นหลักซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่องและความขัดแย้งที่ชินไคต้องการนำเสนอความนึกคิดและความรู้สึกของตัวละครเป็นหลัก

#### 4.7.2 เทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในฉากสำคัญ

ตารางที่ 31: ตารางเปรียบเทียบเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในฉากสำคัญ

☼ หมายถึง สามารถพบเห็นได้บ่อย

ชื่อเรื่อง	ขนาดภาพ	มุมกล้อง	การจัดแสง และเงา	การใช้สี	การเคลื่อน กล้อง	การใช้เสียง
The Place Promised in Our Early Days (2004)	Extreme Long Shot (ELS) Long Shot (LS)☼ Medium Close Up (MCU)☼	High angle shot Low angle shot☼ Normal angle shot Over Shoulder shot	High Key Lens Flare Low Key☼	Analogous Complementary Split-complementary Monochromatic	Dolly Pan Tilt	เสียงเปียโน
5 Centimeters Per Second (2007)	Extreme Long Shot (ELS) Long Shot (LS) Medium Close Up (MCU)☼ Medium Long Shot (MLS)	High angle shot Low angle shot Normal angle shot Point of view (POV)	High Key Low Key	Complementary Monochromatic Triadic	Dolly Rack Focus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Voiceover☼</li> <li>• มิวสิควิดีโอ (MV) เพลง One More Time, One More Chance</li> </ul>
Children Who Chase Lost Voices (2011)	Medium Shot (MS) Long Shot (LS) Close UP (CU) Medium Close Up (MCU)	High angle shot☼ Low angle shot☼ Over Shoulder shot Point of view (POV)	High Key Lens Flare Low Key	Analogous Split-complementary Tetradic	Pan Tracking	เสียงไวโอลิน เสียงเปียโน



ชื่อเรื่อง	ขนาดภาพ	มุมมองกล้อง	การจัดแสงและเงา	การใช้สี	การเคลื่อนกล้อง	การใช้เสียง
The Garden of Words (2013)	Close UP (CU) Extreme Long Shot (ELS) Long Shot (LS) Medium Close Up (MCU) <sup>+</sup> Medium Long Shot (MLS) Medium Shot (MS)	Bird's eye view High angle shot Low angle shot Normal angle shot Over Shoulder shot Point of view (POV)	High Key Lens Flare Low Key <sup>+</sup>	Analogous <sup>+</sup> Monochromatic	Dolly Pan Rack focus	<ul style="list-style-type: none"> <li>เพลงประกอบ "Rain"</li> <li>เสียงของเปียโน</li> </ul>
Your Name (2016)	Extreme Close UP (ECU) Extreme Long Shot (ELS) Long Shot (LS) <sup>+</sup> Medium Close Up (MCU) <sup>+</sup>	3D CGI High angle shot <sup>+</sup> Low angle shot Over Shoulder shot Point of view (POV)	High Key <sup>+</sup> Lens Flare Low Key	Complementary Split-complementary Tetradic	Pan Tilt	<ul style="list-style-type: none"> <li>เพลง Nandemonaiya</li> <li>เพลง Zenzenzense</li> <li>เสียงเปียโนผสมกับไวโอลิน</li> </ul>
Weathering with You (2019)	Close Up (CU) Extreme Close UP (ECU) Extreme Long Shot (ELS) <sup>+</sup> Long Shot (LS) Medium Close Up (MCU) <sup>+</sup>	3D CGI Bird's eye view High angle shot Low angle shot	ไล่แสงและเงาด้วย CGI	Analogous Monochromatic Split-complementary Tetradic	Dolly Tilt Tracking Arc	<ul style="list-style-type: none"> <li>Voiceover</li> <li>ทำนอง "Running With Hina"</li> <li>เพลง Celebration</li> <li>เพลง Is There Still Anything That Love Can Do?</li> </ul>

จากตารางแสดงการเปรียบเทียบเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้ในฉากสำคัญจะเห็นได้ว่ามาโคโตะ ชินไคมักเลือกใช้ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU) และ Extreme Long Shot (ELS) เนื่องจากการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและนำเสนอภาพความงามของฉากหลังคือจุดเด่นของมาโคโตะ ชินไคที่พบเห็นได้มากที่สุด ในขณะที่การเลือกใช้มุมกล้องนั้นทุกเรื่องจะเลือกใช้มุมกล้องตามมาตรฐาน ทั้งมุมสูง มุมต่ำ หรือมุม Bird's eye view แต่ทว่ามี 2 เรื่องที่มีมุมกล้องที่ต่างออกไป นั่นก็คือ Your Name และ Weathering with You ที่มีการเริ่มใช้ 3D CGI ของคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยทำให้ได้มุมกล้องที่แปลกตาและไหลลื่นมากกว่าการใช้คนวาดใน 4 เรื่องก่อนหน้า ต่อมาในด้านของการจัดแสงเงานั้นเรื่องที่จะเด่นในการจัดแสงแบบ Low Key คือเรื่อง The Place Promised in Our Early Days และ The Garden of Words ที่มีโทนเรื่องมืดครึ้มไปเกือบทั้งเรื่อง ในขณะที่ Weathering with You มีการจัดแสงเงาด้วย 3D CGI จนภาพเกิดความลึกและสมจริงมากที่สุด แต่ในเกือบทุกเรื่องนั้นจะมีการใช้ Lens Flare เข้ามาจนกลายเป็นจุดเด่นในฉากสำคัญของภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่อง ต่อมาในด้านของการใช้สีนั้นชินไคมักเลือกใช้โครงสี Complementary, Analogous, Monochromatic, และ Split-complementary เพื่อนำเสนอภาพฉากและการใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ร่วมกับของตัวละคร แต่ทว่าก็จะมีการเลือกใช้โครงสีแบบ Tetradic อยู่ไม่กี่เรื่องที่สีๆ หนึ่งอาจจะไม่โดดเด่นเท่าโครงสีก่อนหน้า แต่ทำให้ภาพของชินไคที่ต้องการนำเสนอภาพฉากพร้อมกับตัวละครออกมาโดดเด่นเท่าๆกัน ต่อมาคือการเคลื่อนกล้องในทุกเรื่องล้วนมีการเคลื่อนกล้องตามหลักทั่วไปทั้ง Pan Tilt หรือ Dolly แต่มีการใช้เคลื่อนกล้องที่แปลกตาที่เริ่มใช้ครั้งแรกใน 5 Centimeters Per Second ที่มีการใช้ Rack Focus ครั้งแรกแม้จะโผล่มาชั่วคราวเดียวก็ตาม แต่เมื่อเรื่อง The Garden of Words นำมาใช้อีกครั้งด้วยเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นทำให้เกิดภาพที่เสมือนใช้กล้องจริงๆ ถ่ายเลยก็ว่าได้ ภาพที่ออกมาจึงมีมิติลึกและมีความประณีตอย่างมาก และมีการใช้ในเรื่องต่อๆ มาอย่าง Your Name และ Weathering with You โดยใน Weathering with You จะโดดเด่นขึ้นมากที่สุดด้วยการใช้ 3D CGI ของคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยผลานการเคลื่อนกล้องเข้ากับมุมกล้องและการจัดแสงเงา ทำให้ภาพของ Weathering with You ออกมาโดดเด่นและแปลกตามากที่สุดในภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่องของมาโคโตะ ชินไค และส่วนสุดท้ายคือการใช้เสียงชินไคมักใช้เสียงเปียโนและไวโอลินเพื่อขับอารมณ์ของผู้ชมออกมาในฉากดราม่าหรือโรแมนติก แต่ในเรื่อง 5 Centimeters Per Second จุดเด่นของการใช้เสียงในเรื่องนี้คือการเริ่มนำเพลงประกอบเข้ามาใช้ โดยมีการทำมิวสิกวิดีโอ ซึ่งการประสบความสำเร็จในด้านนี้ทำให้ชินไคเริ่มที่จะนำมาใช้ในเรื่องต่อๆ มา ถึงในเรื่อง The Garden of Words จะเริ่มใส่เพลงประกอบในฉากต่างๆ ของเรื่อง แต่ Your Name และ Weathering with You นั้นมีการใส่เข้ามาในช่วงต้นและช่วงท้าย

ของภาพยนตร์ที่เปรียบดังเพลงเปิด (Opening) และเพลงปิด (Ending) ของอนิเมะทั่วไป แต่ในช่วงฉากสำคัญเองก็มีการใส่เพลงประกอบเข้ามาทำให้ช่วยเพิ่มอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

#### 4.7.3 องค์ประกอบของเรื่อง

ตารางที่ 32: ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่อง

ชื่อเรื่อง	องค์ประกอบของเรื่อง				
	ท้องฟ้าและดวงดาว	เวลาและระยะห่าง	ความรัก	คัดลอกจากสถานที่จริง	Voiceover
The Place Promised in Our Early Days (2004)	●	●	●	◎	●
5 Centimeters Per Second (2007)	●	●	●	●	●
Children Who Chase Lost Voices (2011)	●	◎	◎	×	◎
The Garden of Words (2013)	◎	●	●	●	●
Your Name (2016)	●	●	●	●	●
Weathering with You (2019)	●	●	●	●	●

- หมายถึง องค์ประกอบดังกล่าวปรากฏอย่างเด่นชัด
- ◎ หมายถึง องค์ประกอบดังกล่าวปรากฏให้เห็นภายในเรื่องแต่ไม่ได้โดดเด่น
- ×
- × หมายถึง องค์ประกอบดังกล่าวไม่ปรากฏให้เห็นภายในเรื่อง

จากตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องจะเห็นว่าหัวข้อ “การคัดลอกจากสถานที่จริง” เป็นองค์ประกอบที่ปรากฏจาก 5 ใน 6 เรื่อง เนื่องจาก Children Who Chase Lost Voices เป็นแนวผจญภัยแฟนตาซี สถานที่ภายในเรื่องจึงล้วนเป็นสถานที่ที่ถูกแต่งขึ้นโดยไม่มีพื้นฐานมาจากสถานที่จริง ส่วนในด้านของ “ท้องฟ้าและดวงดาว”, “เวลาและระยะห่าง”, “ความรัก”, และ “Voiceover” องค์ประกอบเหล่านี้ต่างปรากฏอยู่ภายในทุกๆ เรื่องจนกลายเป็นดังลายเซ็นของชินไค

## บทที่ 5

### อภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง “การศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2019” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบโครงสร้างการเล่าเรื่อง วิเคราะห์องค์ประกอบและเทคนิคทางภาพยนตร์ในฉากสำคัญ และเปรียบเทียบลักษณะร่วมและลักษณะที่แตกต่างกันในภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง

#### 5.1 อภิปรายผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์อนิเมชันทั้ง 6 เรื่องของมาโคโตะ ชินไคนั้นสามารถนำเสนออัตลักษณ์ของความเป็นมาโคโตะ ชินไคได้อย่างเต็มเปี่ยมและสามารถเห็นพัฒนาการได้เรื่อยมา ตั้งแต่เรื่อง The Place Promised in Our Early Days แต่ภาพยนตร์อนิเมชันที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของชินไคจนกลายเป็นที่รู้จักคือเรื่อง 5 Centimeters Per Second ก่อนจะโด่งดังอย่างกว้างขวางด้วยเรื่อง Your Name แต่ทว่าเรื่อง Children who chase lost voices กลับแตกต่างจากทั้ง 5 เรื่องที่เหลืออย่างมากที่สุด เนื่องจากเป็นเรื่องที่ผสมความเป็นชินไคกับความเป็นฮายาโอะ มียาซากิ ผู้กำกับชื่อดังจากสตูดิโอ Ghibi ทำให้กลิ่นอายของความเป็นฮายาโอะ มียาซากิมีมากขึ้นไปด้วยงานภาพและรูปแบบการเล่าเรื่องที่ค่อนข้างจะคล้ายคลึงกันมากขึ้น

ในด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นประเด็นหลักในการวิจัยทำให้พบว่าโครงเรื่องของทั้ง 6 เรื่อง มี 4 ใน 6 เรื่องที่ใช้กลวิธีการนำเสนอเรื่องราว 3 องก์ตามหลักทฤษฎี Three act structure และอีกสองเรื่องที่เหลือคือ 5 Centimeters Per Second และ The Garden of Words ที่สามารถแบ่งการดำเนินเรื่องที่ไม่ซับซ้อนได้ตามทฤษฎี Freytag's Pyramid แต่ทว่า Your Name เป็นเรื่องที่มีโครงเรื่องซับซ้อนมากที่สุดด้วยการดำเนินเรื่องแบบคู่ขนานผสมผสานกับความเหลื่อมล้ำทางเวลาภายในเรื่อง ทำให้ผู้ชมต้องทำความเข้าใจเส้นเวลาในระดับหนึ่ง แต่ก็สามารถเพลิดเพลินไปกับเนื้อเรื่องได้ไม่อย่างยากเย็นนัก ซึ่งการดำเนินเรื่องในโครงเรื่องของทั้ง 6 เรื่องเป็นการดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์แต่มีการตัดสลับเหตุการณ์หรือความทรงจำในอดีตเข้ามาบางช่วงเพื่อความต่อเนื่องทางอารมณ์แก่ผู้ชม และในส่วนการปิดเรื่องของชินไคที่โดดเด่นจะเป็นการปิดเรื่องแบบ Happy-Ending แต่เป็นปลายเปิดทางความสัมพันธ์ของตัวละครที่จะให้ผู้ชมได้ไปคิดต่อกันเองว่าเรื่องราวจะเป็นเช่นไร แต่จะมีการปิดเรื่องของ Your Name และ Weathering with You ที่บทสรุปจะออกไปในทางความสัมพันธ์ของตัวละครที่ชัดเจน ในด้านของแก่นเรื่องทั้ง 6 เรื่องจะเกี่ยวข้องกับ

ความเป็นไปของชีวิตแทบทั้งสิ้น โดยสอดคล้องกับความขัดแย้ง ตัวละคร และมุมมองการเล่าเรื่องของทั้ง 6 เรื่อง ที่ชินไคจะนำเสนอเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละครที่พบเจอกับอุปสรรคในชีวิตที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในจิตใจของตัวเอกหรือภาวะวิกฤตที่บีบคั้นในตัวเอกต้องทำเพื่อบรรลุเป้าหมาย ทั้งภัยพิบัติ ความรัก การเสียคนที่รัก เนื้อเรื่องของชินไคจึงเป็นเรื่องประเภทสัจนิยมและสัจนิยมมหัศจรรย์ ส่วนในด้านของฉากนั้นชินไคจะใช้ฉากประดิษฐ์เป็นหลักจากความต้องการที่จะนำเสนอภาพของสถานที่ในชีวิตให้เป็นภาพที่สวยงาม และการนำเสนอชีวิตประจำวันของผู้คนผ่านสถานที่เหล่านั้นทำให้ผู้ชมทุกคนที่เคยพบเจอประสบการณ์เหล่านั้นเกิดความรู้สึกโหยหาอดีต (Nostalgia)

ในด้านขององค์ประกอบภายในเรื่องของทั้ง 6 เรื่องทุกองค์ประกอบล้วนส่งผลก่อให้เกิดอัตลักษณ์ของชินไค ทั้ง “ท้องฟ้าและดวงดาว” ที่สามารถพบเห็นในภาพฉากและด้วยความสวยงามของมันทำให้เกิดภาพจำของชินไคแก่ผู้ชม “เวลาและระยะห่าง” ข้อจำกัดในทุกเรื่องราวความรักที่ชินไคนำเสนอ ในทั้ง 6 เรื่องจะมีเวลาหรือระยะห่างระหว่างตัวละครเข้ามาทำให้พระเอกและนางเอกไม่สามารถพบกันได้ง่าย หรือก็คืออุปสรรคอย่างหนึ่งภายในเรื่อง และแน่นอนว่าอุปสรรคต้องมาพร้อมกับ “ความรัก” เรื่องราวความรักที่มีในทุกเรื่องของชินไคไม่ว่าจะความรักของหนุ่มสาวหรือความรักจากครอบครัว “การคัดลอกสถานที่จริง” อีกหนึ่งองค์ประกอบที่เป็นจุดขายของชินไค โดยสถานที่จริงจากเรื่อง The Garden of Words, Your Name, และ Weathering with You ส่งผลให้เกิดอิทธิพลการท่องเที่ยวในชีวิตจริง อย่างการตามรอยสถานที่ในภาพยนตร์อนิเมชัน ในขณะที่ The Place Promised in Our Early Days และ 5 Centimeters Per Second จะใช้สถานที่จริงเข้ามาเป็นต้นแบบในการสร้างฉากตามวิธีการทำอนิเมชันของชินไค และองค์ประกอบสุดท้ายคือ “Voiceover” เป็นเทคนิคที่ชินไคใช้ในทุกเรื่องจริงๆ เพราะในเรื่องของชินไคอย่าง 5 Centimeters Per Second ไม่สามารถเข้าใจตัวละครได้จากการกระทำ Voiceover จึงเป็นเทคนิคที่ชินไคใช้เข้ามาช่วยนำเสนอและพรรณนาถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครหรือบรรยากาศของเรื่อง ซึ่งในขณะเดียวกันก็ทำให้ภาพยนตร์มีกลิ่นอายความเป็นนวนิยายไปในตัวด้วยเช่นกัน

ในส่วนสุดท้ายคือเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ชินไคใช้ในฉากสำคัญของทั้ง 6 เรื่อง ชินไคมักใช้ขนาดภาพ Medium Close Up (MCU) ในการถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละคร ทั้งความรัก ความสุข ความเจ็บปวดที่ชินไคต้องการจะสื่อแก่ผู้ชมถึงความหนักอึ้งของความรู้สึกเหล่านั้น และใช้ขนาดภาพ Extreme Long Shot (ELS) ในการถ่ายทอดความอลังการของฉากที่นำเสนออัตลักษณ์ของชินไค แต่ก็มีการใช้ขนาดภาพและมุมกล้องแบบอื่นที่นำเสนอสถานการณ์อันหลากหลาย หากจะเน้นไปที่ตัวละครจะใช้ขนาดภาพ Close UP (CU), Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot

(MS) ,Extreme Close UP (ECU) ผสมกับมุมกล้อง Normal angle shot, Over Shoulder shot, Low angle shot, High angle shot, และ Point of view (POV) แต่หากจะเน้นไปที่ฉากจะใช้มุมกล้อง Bird's eye view ควบคู่กับภาพ Extreme Long Shot (ELS) ทำให้เกิดภาพมุมกว้างพร้อมฉากที่โดดเด่น ส่วนในการจัดแสงและเงานั้นชินไคมักจะใช้การจัดแสง Low Key ในช่วงอารมณ์ที่มืดหม่นของตัวละคร หรือสถานการณ์ที่เป็นตึงภาวะวิกฤต ก่อนที่จะใช้แสง High Key เข้ามาตั้งความหวังที่สดใสเข้าหาตัวละครเพื่อผ่านพ้นปัญหาในเรื่อง ก่อนที่จะใช้ Lens Flare เข้ามาคั่นกลางระหว่างพระเอกและนางเอก โดยเฉพาะเรื่อง Weathering with You ที่จะโดดเด่นมากที่สุดจากการใช้ 3D CGI จากคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการทำอนิเมชันทำให้แสงเงามีมิติสมจริงมากยิ่งขึ้นมากกว่าเรื่องอื่นๆ ต่อมาในด้านการใช้สีนั้นชินไคมีการใช้โครงสีที่ต่างกันออกไปตามสถานการณ์ในเรื่อง อย่างเช่น ในเรื่อง Children Who Chase Lost Voices ในสถานการณ์วิกฤตอันมืดบอดของตัวละคร จะใช้โครงสี Analogous โทนสีน้ำเงินดำและเขียวที่สื่อถึงความมืดมนของพวกอโหสิคุ ในเรื่อง The Place Promised in Our Early Days ที่ใช้โครงสี Complementary โดยใช้สีน้ำเงินและสีส้มที่ตัดกันสื่อถึงท้องฟ้าอันอิสระและหอคอยอันเป็นปริศนาที่ให้ความรู้สึกขัดแย้งกัน หรือในเรื่อง Your Name ที่ใช้โครงสี Split-complementary โดยมีโทนสีม่วงและสีส้มเป็นหลัก ทำให้ท้องฟ้ามีความงดงาม สื่อถึงช่วงเวลาคะตะวะระโดคิได้อย่างดีที่แม้จะลึกลับแต่ก็สวยงาม หากต้องการจะเน้นสีฉากก็จะใช้โครงสี Tetradic ที่ทำให้ภาพมีมิติและสมจริงมากยิ่งขึ้น อย่างในเรื่อง Weathering with You ส่วนต่อไปคือในด้านของการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) ที่ใช้การเคลื่อนกล้องแบบทั่วไปทั้ง Pan Tilt และ Dolly แต่มีการใช้เคลื่อนกล้องที่แปลกตาคือ Arc ที่สามารถพบได้ในเรื่อง Weathering with You จากการใช้ 3D CGI เข้ามาช่วย หรือเทคนิค Rack Focus ที่ชินไคใช้โฟกัสในจุดหนึ่งของภาพจนเกิดเป็นมิติลึก และค่อยๆ พัฒนามาการใช้เทคนิคนี้มาเรื่อยๆ ตั้งแต่ 5 Centimeters Per Second ในส่วนสุดท้ายของเทคนิคทางภาพยนตร์คือการใช้เสียงที่ชินไคมักใช้เสียงเปียโนและไวโอลินเข้ามาเพื่อให้ความรู้สึกอ่อนโยนและเปลี่ยวเหงา แต่อีกหนึ่งสิ่งที่โดดเด่นของชินไคคือการนำเพลงประกอบเข้ามาใช้ในฉากอารมณ์ของเรื่อง อย่างเช่น ในเรื่อง Your Name ที่ใส่เพลงประกอบอย่าง Zenzenzense ที่ขับร้องโดยวง Radwimps เข้ามาในช่วงการสลับร่างของทากิและมิสึฮะ เพื่อสร้างจังหวะร่วมกับฉาก

จากการศึกษาภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง ทำให้ผู้วิจัยมีความเห็นว่าภาพยนตร์อนิเมชันเรื่องต่อไปของมาโคโตะ ชินไค จะมีเนื้อเรื่องที่เชื่อมโยงกับเรื่อง Your Name และ Weathering with You ที่มีแนวเรื่องประเภทสัจนิยมมหัศจรรย์ โดยมีการดำเนินโครงเรื่องออกเป็น 3 องก์เช่นเดียวกับทั้ง 6 เรื่องที่ผ่านมา โดยนำเสนอเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวผู้ต้องพลัดพราก

จากกันด้วยอุปสรรคบางอย่างและมีแก่นเรื่องที่สื่อถึงการดำเนินชีวิตของผู้คน รวมถึงการใช้สถานที่จริงเข้ามาตามสไตล์ของมาโคโตะ ชินไค ประกอบกับการนำเสนออารมณ์ของตัวละครผ่านมุมกล้องและขนาดภาพที่ดูถึงการจากการใช้เทคโนโลยีที่พัฒนาไปมากขึ้นกว่าในเรื่อง Weathering with You อีกทั้งยังคงเอกลักษณ์การใช้ Lens Flare ในฉาก Climax ที่พระเอกและนางเอกได้พบกันพร้อมกับใส่เพลงประกอบที่วง Radwimps เป็นผู้ขับร้องที่ช่วยขับอารมณ์ของผู้ชมออกมาได้อย่างดีเยี่ยม

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

สารนิพนธ์ชิ้นนี้เน้นการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไค ทั้ง 6 เรื่อง รวมถึงองค์ประกอบภายในเรื่องและเทคนิคทางภาพยนตร์ ซึ่งในด้านของเทคนิคทางภาพยนตร์ในส่วนการวิเคราะห์สีและการจัดแสงและเงายังไม่ได้ลงละเอียด และในปี 2022 จะมีภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ชินไคเรื่องใหม่ ผู้สนใจสามารถนำสารนิพนธ์ชิ้นนี้เป็นแนวทางการศึกษาต่อไปได้



## บรรณานุกรม

### สารนิพนธ์/บทความวิจัย

- พิชญาภัสสร ศิริรักษ์. (2563). “ศึกษาเอกลักษณ์ผลงานแอนิเมชันของทัตสึยูกิ นางาอิ.” สารนิพนธ์  
ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ภิสรา ปฐมสุนทรชัย. (2555). “เอกลักษณ์ของภาพยนตร์อนิเมชันของมาโคโตะ ซินได.” บทความวิจัย  
ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากรสุมาภา  
ประดับแก้ว (2556). “การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่กำกับโดย คมกฤษ ตรี  
วิมล.” ปัญหาพิเศษปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยแม่โจ้
- สรณสิริ เจริญศร. (2562). “ความหลากหลายของระบบวง NCT สู่การเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม.”  
สารนิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร

### บทความวารสาร

- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2554). “ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี: แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์”  
วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย 6, 1 (มกราคม - มิถุนายน):  
21-50.
- ฐณยศ โล่ห์พัฒนานนท์, วรลักษณ์ กล้าสุนทร, และศักดิ์สิทธิ์ ทวีกุล. (2561). “ภาพยนตร์กับทฤษฎี  
แห่งความบันเทิง” วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์ 12, 1 (มกราคม - มิถุนายน):  
121-157.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2551). “การวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์แอนิเมชัน” วารสารศูนย์บริการ  
วิชาการ 16, 4 (ตุลาคม-ธันวาคม): 42-46.
- หัตถกกาญจน์ อารีศิลป์. (2556). “สังนิมมหัสจรรย์ในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝน”: ใต้ “เงา” แห่งลัทธิ  
อาณานิคม” วารสารมนุษยศาสตร์ 20, ฉบับพิเศษ: 74-109.
- อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). “การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย” วารสารนิเทศ  
ศาสตร์และนวัตกรรม นิต้า 2, 1 (มกราคม-มิถุนายน): 31-58

### สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- ทัศนีย์ สาสีโภชน. (2019). **หนังใหม่ “มาโกโตะ ชินไค” ทูบสถิติเปิดตัว Your Name**. เข้าถึงเมื่อ 15 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.bangkokbiznews.com/social/1142>
- ภูฏา. (2016). **5 เหตุผลที่แอนิเมชันญี่ปุ่น Your Name สร้างปรากฏการณ์ ‘เต็มโรง’ ในเมืองไทย**. เข้าถึงเมื่อ 17 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://themomentum.co/momentum-hotpop-yourname/>
- ภูริทัต ว่องพุดพิงศ์. (2020). **ทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่อง (Storytelling)**. เข้าถึงเมื่อ 18 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://pharmconnection.blogspot.com/2020/09/storytelling.html>
- มาโกโตะ ชิงไก**. เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก [https://th.wikipedia.org/wiki/มาโกโตะ\\_ชิงไก](https://th.wikipedia.org/wiki/มาโกโตะ_ชิงไก)
- วรนิต หิรัญพงษ์. (2020). **7 ภาพยนตร์ของ Shinkai Makoto กับสมการสำคัญระหว่าง ‘ความรัก’ และ ‘ระยะห่าง’ ที่นำไปสู่การก้าวเดินต่อไปข้างหน้า**. เข้าถึงเมื่อ 24 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/7-shinkai-makotos-movies/>
- ไวภูณัฐ ชูมา. (2021). **ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการตูนแอนิเมชัน**. เข้าถึงเมื่อ 18 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/view/kpk-animation/ขั้นตอนในการผลิตงานสำหรับทำการตูนแอนิเมชัน?authuser=0>
- สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์. (2019). **ชินไค มาโกโตะ กับการรายมนตร์เปลี่ยนสถานที่จริงให้เป็นฉากประทับใจในภาพยนตร์แอนิเมชัน**. เข้าถึงเมื่อ 16 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thestandard.co/makoto-shinkai-weathering-with-you/>
- Admin@no. (2016). **ผลงาน มาโกโตะ ชินไค (Makoto Shinkai) [ประวัติ/อนิเมชัน/โฆษณา/เกมส์]**. เข้าถึงเมื่อ 9 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.metalbridges.com/animation-makoto-shinkai/>
- Alvaro Muñoz Ruiz. (2019). **What's the process behind Makoto Shinkai's animation?**. เข้าถึงเมื่อ 19 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.quora.com/Whats-the-process-behind-Makoto-Shinkais-animation>

- Freelance. (2021). **เลือกสีอย่างไรให้ปัง!! ทำความรู้จักกับ Color Schemes ตัวช่วยให้เรื่องสี เป็นเรื่องง่ายสำหรับงานออกแบบ.** เข้าถึงเมื่อ 25 ตุลาคม 2564. <https://www.freelancebay.com/article/40mwims>
- incwaran. (2562). **เล่าเรื่องให้คนสนใจ เรื่องไหนก็ไม่น่าเบื่อ ด้วย Freytag's Pyramid.** เข้าถึงเมื่อ 17 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.mangozero.com/freytags-pyramid/>
- Isriya Paireepairit. (2017). **Your Name แข่งหน้า Spirited Away เป็นภาพยนตร์อนิเมะทำเงินสูงสุดตลอดกาล.** เข้าถึงเมื่อ 15 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://brandinside.asia/your-name-highest-grossing-anime-film/>
- jiMMWhy. (2563). **"ภาพยนตร์" โครงสร้างแบบ 3 องก์ : Three Act Structure.** เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://intrend.trueid.net/bangkok/ภาพยนตร์-โครงสร้างแบบ-3-องก์-three>
- Makoto Shinkai.** เข้าถึงเมื่อ 15 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก [https://en.wikipedia.org/wiki/Makoto\\_Shinkai](https://en.wikipedia.org/wiki/Makoto_Shinkai)
- MICHAEL LEADER. (2016). **Makoto Shinkai: ‘You can’t be Miyazaki, you can only be the second Miyazaki’.** เข้าถึงเมื่อ 17 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://lwlies.com/interviews/makoto-shinkai-your-name/>
- Movies Can Talk หนังพูดได้. (2016). **6 เวกลักษณะในงานของ ชินไค มาโกโตะ (สาวกห้ามพลาด!!!!!!).** เข้าถึงเมื่อ 16 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://pantip.com/topic/35826624>
- Paranat. (2563). **รวมมุกกล้องแบบต่างๆ สำหรับการสร้างความน่าสนใจให้งานภาพของคุณ !.** เข้าถึงเมื่อ 17 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.plotter.in.th/?p=19358>
- Paranat. (2019). **Shinkai Makoto ชายผู้ส่งต่อความงดงามผ่านความเหงา.** เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน 2564. เข้าถึงได้จาก <https://www.plotter.in.th/?p=17482>
- Prepanod Nainapat. (2019). **ท้องฟ้า ดวงดาว และแสงแฟลร์ 5 เวกลักษณะในอนิเมชันของ ‘ชินไค มาโกโตะ’.** เข้าถึงเมื่อ 14 ตุลาคม 2564. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/entertainment/5-important-elements-in-shinkai-makoto-works/84299>

**สื่อวีดิทัศน์อิเล็กทรอนิกส์**

The Movement /Ton. (29 สิงหาคม 2019). มาโกโตะ ชินได ชายผู้อยู่เบื้องหลัง  
Weathering With You ฤดูฝน ฉันมีเธอ [Video file]. [https://www.youtube.com/  
watch?v=7J3lOJ9tXbE](https://www.youtube.com/watch?v=7J3lOJ9tXbE)

**ประวัติผู้วิจัยโดยย่อ**

ชื่อ - นามสกุล ภูริช พินิจนิยม

วัน เดือน ปี เกิด 5 ตุลาคม 2542

สถานที่อยู่ปัจจุบัน 31 ถ.ชัยพฤกษ์ แขวงตลิ่งชัน เขตตลิ่งชัน กทม. 10170

**ประวัติการศึกษา**

พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวัง สนามจันทร์  
คณะอักษรศาสตร์

พ.ศ. 2555 – 2560 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงตอนปลาย โรงเรียนวัดราชบพิธ