

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและภาพในภาพยนตร์แอนิเมชัน ผ่านกรณีศึกษาภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิสามเรื่อง ได้แก่ My Neighbor Totoro (1988), Spirited Away (2001) และ The Boy and the Heron (2023) แม้ว่าภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีมุมมองว่าเป็นสื่อสำหรับเด็ก แต่งานของสตูดิโอจิบลิแสดงให้เห็นว่าแอนิเมชันสามารถเป็นพื้นที่สำหรับการถ่ายทอดเรื่องราวที่มีชั้นเชิงทั้งในเชิงอารมณ์และวัฒนธรรม ซึ่งเข้าถึงผู้ชมได้ในทุกช่วงวัย บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์บทบาทของดนตรีในฐานะองค์ประกอบที่มีบทบาททั้งในเชิงโครงสร้างและอารมณ์ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับการดำเนินเรื่อง การพัฒนาตัวละคร และการมีส่วนร่วมทางความรู้สึกของผู้ชม

บทความนี้ใช้แนวทางวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยพิจารณาฉากสำคัญในแต่ละเรื่องเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทางดนตรีกับภาพและโครงสร้างการเล่าเรื่อง ดนตรีไม่ได้ทำหน้าที่เพียงตกแต่งบรรยากาศ แต่เป็นองค์ประกอบที่เข้าร่วมในกระบวนการสร้างความหมายและอารมณ์อย่างมีนัยสำคัญ กรอบแนวคิด “สุนทรียศาสตร์แบบประสาทสัมผัสร่วม” (multisensory aesthetics) ถูกนำมาใช้ในการวิเคราะห์ว่าการออกแบบเสียงและภาพที่ประสานกันสามารถสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ลึกซึ้งเกินกว่าข้อความหรือลำดับภาพโดยตรง ทั้งนี้ยังวิเคราะห์ความร่วมมือระหว่างผู้ประพันธ์ดนตรี โจ ฮิซาฮิชิ และผู้กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ ที่ร่วมกันสร้างความต่อเนื่องและความกลมกลืนระหว่างเสียงกับภาพอย่างมีศิลปะ

ดนตรีในภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิมีบทบาทในฐานะ “ภาษาทางอารมณ์” ที่ช่วยสื่อสารสภาวะภายในของตัวละคร เชื่อมโยงการเปลี่ยนผ่านในเรื่อง และชี้แนะการตีความของผู้ชม โดยเน้นการใช้คุณลักษณะทางเสียง เช่น สีสั่นของเสียง จังหวะ และความเรียบเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งทำให้เกิดการรับรู้ทางอารมณ์ที่หลากหลาย แนวทางนี้ช่วยเพิ่มความลึกให้กับเรื่องราว พร้อมเปิดพื้นที่สำหรับการตีความในระดับเฉพาะตน

โดยสรุป บทความนี้เสนอว่าการใช้ดนตรีในภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิเป็นตัวอย่างของ “ศิลปะแห่งการรู้สึก” (art of feeling) ซึ่งภาพและเสียงถูกถ่ายทอดเข้าด้วยกันอย่างละเอียดลึกซึ้งเพื่อกระตุ้นอารมณ์ การไตร่ตรอง และความหมายเชิงวัฒนธรรม โดยอิงแนวคิดของลีโอดอลสตอย (Leo Tolstoy) ที่มองว่าศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกจากผู้สร้างไปสู่ผู้รับ ทำให้ภาพยนตร์ของจิบลิสามารถสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่มีคุณค่าเหนือกว่าการเล่าเรื่องในเชิงเทคนิคเพียงอย่างเดียว

คำสำคัญ : ภาพเคลื่อนไหว, ดนตรี, สตูดิโอจิบลิ, การวิเคราะห์ดนตรีในภาพยนตร์, สัมผัสภาพแห่งเสียงและภาพ

Harmony of Sound and Vision: An Analysis of the Relationship Between Music and Animation in Studio Ghibli Films

Sethapong Janyarayachon ¹

Jantrapa Rujinam ²

Received : September 18, 2025

Revised : October 22, 2025

Accepted : November 26, 2025

¹ Lecturer, School of Music, Princess Galyani Vadhana Institute of Music, E-mail: sethapong.j@pgvim.ac.th

² Independent Scholar, E-mail: Mydiary788@gmail.com

Abstract

This article explores the interplay between sound and image in animation through a case study of three Studio Ghibli films: *My Neighbor Totoro* (1988), *Spirited Away* (2001), and *The Boy and the Heron* (2023). Although animation is often associated with childhood audiences, Studio Ghibli's works demonstrate that the medium can convey layered emotional and cultural narratives accessible to viewers of all ages. The article aims to examine the role of music not merely as background, but as a structural and emotional agent that shapes character development, storytelling rhythm, and audience engagement.

The article adopts a qualitative analytical approach, utilizing close reading of key scenes to investigate how music interacts with visual and narrative contexts. Rather than treating music as supplementary, the discussion highlights how compositional choices and sound design participate in narrative construction and emotional resonance. The framework of Multisensory Aesthetics is used to interpret how synchronized audiovisual elements stimulate affective perception beyond the literal storyline. The article also considers the creative partnership between composer Joe Hisaishi and director Hayao Miyazaki, which enables a seamless fusion of sound and image.

The analysis suggests that music in Studio Ghibli films functions as an emotional language, communicating internal character states, supporting narrative transitions, and guiding audience interpretation. Attention is given to how tone color, silence, and rhythmic variation are used symbolically throughout each film. This approach not only enhances the emotional depth of the narrative but also encourages subjective reflection and interpretive openness.

In conclusion, the article argues that Studio Ghibli's use of music exemplifies animation as an "Art of Feeling"—an aesthetic practice where image and sound are intricately woven to evoke emotion, introspection, and cultural resonance. Drawing on Leo Tolstoy's notion that art is the transmission of feeling, the article emphasizes how these films move beyond technical mastery to offer meaningful sensory experiences that invite emotional engagement.

Keywords: animation, music, Studio Ghibli, film music analysis, harmony of sound and vision

บทนำ

แอนิเมชันเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีการพัฒนามาจากภาพยนตร์ โดยคำว่าแอนิเมชัน (animation) มีความหมายมาจาก “Animare” ในภาษาละติน สื่อความหมายว่า มีชีวิต โดยรวมจึงหมายถึง การสร้างสรรคัลลายเส้นและรูปทรงที่ไม่มีชีวิต ให้เคลื่อนไหว ในรูปแบบของ 2D แอนิเมชัน ซึ่งสตูดิโอจิบลิ สามารถสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองผสมผสานกับความดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ทั้งด้านเทคนิคด้านงานภาพ ที่โดดเด่นด้วยการวาดภาพด้วยมือ การลงสีภาพบรรยากาศที่สมจริง

แอนิเมชันแบบวาดมือของญี่ปุ่นเกิดขึ้นในปี ค.ศ.1945 ได้เกิดแอนิเมชันแบบวาดมือขึ้นกำกับโดย มิทสึโย เซโอ (Mitsuyo Seo) ถูกสั่งให้สร้างเพื่อใช้เป็น ภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อสำหรับสงครามของกระทรวงทหารเรือ ญี่ปุ่น มีความยาวกว่า 74 นาที เนื้อหาเล่าเรื่องราวของทหารญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอ ในรูปของสัตว์ที่เดินสองขาเหมือนมนุษย์ ตัวละครออกมาจากนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นเรื่องโมโมทาโร่ โดยมีรูปแบบเป็นภาพขาว – ดำ ได้รับรูปแบบลายเส้นจากแอนิเมชันตะวันตก เช่น ดิสนีย์ มีเนื้อหาแนวชาตินิยม จนกระทั่งในปี ค.ศ.1960 เกิดยุคทองของแอนิเมชันขึ้น โดยเท็ตซุเกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) พัฒนาเทคนิคการทำแอนิเมชันรูปแบบ ลิมิเต็ด แอนิเมชัน (limited animation) ซึ่งปกติเทคนิค Full Animation จะใช้การวาดภาพด้วยมือประมาณ 24 เฟรม/วินาที (วาดใหม่ทุกเฟรม) ลิมิเต็ด แอนิเมชัน ใช้การวาดภาพด้วยมือเพียง 8-12 เฟรม/วินาที หรือบางทีก็ค้างภาพเดิมไว้นานกว่า 1 เฟรม เช่น ใช้ภาพเดียวอยู่ 3 เฟรมต่อกัน (เรียกว่า animating on threes) จนกระทั่งในปี ค.ศ.1970-1980 เป็นยุคที่แอนิเมชันเริ่มมีการพัฒนารูปแบบเป็นสื่อบันเทิงที่มีเนื้อเรื่องที่หลากหลายมากขึ้น เช่น ไซไฟ โรแมนติก กีฬา เป็นต้น และยังเป็นช่วงที่ สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ถือกำเนิดขึ้นอีกด้วย ด้วยลายเส้นที่อ่อนโยน รายละเอียดที่ประณีต และการให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ผ่านเสียงดนตรี สตูดิโอแห่งนี้ได้สร้างผลงานที่ไม่เพียงแต่ได้รับการยอมรับในระดับประเทศ แต่ยังได้รับการยกย่องในระดับนานาชาติ ในหลายผลงานของสตูดิโอจิบลิ ได้ดนตรีของโจ ฮิซาอิชิ (Joe Hisaishi) ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเติมเต็มโลกแห่งจินตนาการของผู้กำกับฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) รังสรรค์ขึ้น

ผลงานของสตูดิโอจิบลิแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานกันอย่างลึกซึ้งระหว่างภาพและเสียง การวางองค์ประกอบทางดนตรีที่สัมพันธ์กับภาพเคลื่อนไหวไม่เพียงแค่เสริมสร้างอารมณ์ในแต่ละฉาก แต่ยังทำหน้าที่เป็นแกนกลางในการนำพาเรื่องราว ดนตรีในแอนิเมชันเหล่านี้จึงมิใช่เพียงฉากประกอบ แต่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเล่าเรื่องมีชีวิต องค์ประกอบภาพ เสียง และจังหวะของการดำเนินเรื่องถักทอกันอย่างละเอียดละเมียดละไม นำพาผู้ชมให้ดำดิ่งสู่โลกที่ผสมผสานความจริงและจินตนาการอย่างลงตัว

ด้วยเหตุนี้ บทความนี้จึงมุ่งศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีและภาพเคลื่อนไหวในผลงานของสตูดิโอจิบลิ ผ่านกรณีศึกษาแอนิเมชันสามเรื่องสำคัญ เพื่อวิเคราะห์บทบาทของดนตรีในฐานะองค์ประกอบทางศิลปะที่ส่งเสริมการเล่าเรื่อง และสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์เหล่านี้

บทบาทของสตูดิโอจิบลิกับวงการแอนิเมชันญี่ปุ่น

ในประเทศญี่ปุ่นมีสตูดิโอผลิตผลงานแอนิเมชันมากมาย ภาพยนตร์การ์ตูนจัดเป็นรายการยอดฮิตของเด็ก ๆ ทั้งในประเทศญี่ปุ่นเองและเผยแพร่ไปสู่ระดับโลก หนึ่งในสตูดิโอที่ผลิตผลงานคุณภาพมากมายอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 1985 คือ สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) สตูดิโอสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีผลงานที่โดดเด่น เต็มเปี่ยม ด้วยความอบอุ่นประทับใจ ลายเส้นสวยงาม น่ารัก เต็มไปด้วยจินตนาการ ให้แรงบันดาลใจ สะท้อนสังคม ลึกถึงจิตใจมนุษย์ แฝงปรัชญาและความหมายแห่งชีวิต คือส่วนหนึ่งในคุณสมบัติที่หลายคนนึกถึงขึ้นมาเป็นอันดับแรก ๆ เวลาพูดถึงสตูดิโอจิบลิ บริษัทผู้ผลิตแอนิเมชันระดับตำนานจากประเทศญี่ปุ่น นอกจากนี้ผลงานของสตูดิโอจิบลิยังสะท้อนเรื่องราวรากฐานทางสังคมของวัฒนธรรมญี่ปุ่นตั้งความตั้งใจของผู้ก่อตั้งอย่าง มิยาซากิ ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยเป็นทั้งผู้กำกับ แอนิเมเตอร์ เขียนบท สตอรี่บอร์ด ควบคุมการผลิตเอง หลายเรื่อง ถึงแม้เทคโนโลยีในการผลิตแอนิเมชันจะเปลี่ยนแปลงไปเป็นการผลิตแบบใช้ ซอฟต์แวร์ หรือการสร้างสรรค์ศิลปะดิจิทัลรูปแบบ 3 มิติมากขึ้น แต่ผลงานของสตูดิโอจิบลิ ยังคงเอกลักษณ์ คือ การวาดแอนิเมชันด้วยมือ (handmade) ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ผลงานที่ผลิตออกมามีความสวยงาม ละเอียดอ่อน สมจริง

ในสายตาของนักวิจารณ์แล้ว สตูดิโอจิบลิ เป็นมากกว่าสตูดิโอที่ผลิตผลงานแอนิเมเตอร์ทั่วไป การตูนหลายเรื่องสะท้อนภาพที่เป็นจริงของประเทศญี่ปุ่นผ่านแง่มุมต่าง ๆ และอีกหลายเรื่องให้แง่คิดที่ดีในการดำเนินการอยู่ร่วมกันอย่างสันติระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ. (ณัฐนันท์ เฉลิมพนัส, 2563) โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง Spirited Away (2001) ที่เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของ สตูดิโอจิบลิ และวงการแอนิเมเตอร์ญี่ปุ่น Spirited Away คือผลงานที่ประสบความสำเร็จอย่างมาก อยู่ในจุดที่สูงสุดของวงการแอนิเมชันญี่ปุ่น ทำรายได้ทั่วโลกได้มากถึง 347 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และสามารถคว้ารางวัลแอนิเมชันยอดเยี่ยมจากเวทีออสการ์ปี 2003 มาครองได้สำเร็จ และผลงานล่าสุดในปี 2023 อย่างเรื่อง The Boy and the Heron ก็ประสบความสำเร็จจนสามารถคว้ารางวัลออสการ์ในสาขา Best Animated Feature Film มาได้สำเร็จ โดยผลงานเรื่องดังกล่าวมีกลิ่นอายบางอย่างเหมือนภาพยนตร์เรื่อง

Spirited Away อยู่ไม่น้อย เป็นบทพิสูจน์ว่าแม้เวลาจะผ่านพ้นไปแต่แอนิเมชันจากสตูดิโอจิบลิ ยังคงทันสมัย “แอนิเมะอาจพรรณนาถึงโลกสมมติ แต่ถึงกระนั้นผมก็เชื่อว่าแก่นแท้ของมันต้องมีความสมจริง แม้โลกในภาพจะเป็นเรื่องโกหก แต่เคล็ดลับคือการทำให้มันดูเหมือนจริงที่สุด พุดง่าย ๆ คือ แอนิเมเตอร์ต้องสร้างเรื่องโกหกที่ดูเหมือนว่าผู้ชมตัวจริงจะคิดว่าโลกที่ปรากฏ อาจมีอยู่จริง” ครั้งหนึ่ง มิยาซากิ เคยกล่าวเอาไว้ (เปรมวดี ปานทอง, 2566) โดยสิ่งสำคัญที่สุด นอกจากงานภาพที่สวยงามแล้วอีกหนึ่งหัวใจสำคัญคือ การวาดภาพประกอบที่ใช้ฉากโทนสีธรรมชาติไม่ฉูดฉาดมากนักฉากในภาพยนตร์ที่ปรากฏในหลาย ๆ เรื่องมีการอ้างอิงมาจากสถานที่จริงและนำมาดัดแปลงเป็นภาพในการ์ตูนแอนิเมชัน มิยาซากิ ยังชอบร่างภาพด้วยดินสอ และลงเงาด้วยสีน้ำเป็นการร่างภาพแบบสตอรี่บอร์ด (storyboard) เพื่อเป็นการวางโครงเรื่องในซีนต่าง ๆ ในขณะที่ตัวละครในเรื่องที่มีช่วงอายุเป็นเด็กมักจะออกแบบด้วยสีเส้นสดใสตัดกับฉาก และเน้นการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละครที่เป็นคนและสัตว์ที่มีชีวิตชีวา

ภาพ 1

การร่างภาพด้วยดินสอจาก ภาพยนตร์เรื่อง *Spirited Away* โดย Goro Miyazaki (*Miyazaki-san's son*)



หมายเหตุ. จาก Studio Ghibli Layout Exhibition by Yonghow, 2008, halcyonrealms ([https://halcyonrealms.com/animation/studio-ghibli-layout-exhibition-a-preview/.](https://halcyonrealms.com/animation/studio-ghibli-layout-exhibition-a-preview/)).

Copyright 2008 by Yonghow.

ในผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันหลาย ๆ เรื่องของสตูดิโอจิบลินั้นมีลักษณะการเล่าเรื่องที่มีจุดร่วมกันอันเป็นเอกลักษณ์ที่สื่อออกมาในเรื่อง ซึ่งมักมีส่วนเกี่ยวข้องกับพื้นหลังชีวิตของ มิยาซากิ ทั้งสิ้น เช่น ฉากหลังถึงเรื่องราวเกี่ยวกับสงคราม การสูญเสียมารดาจากอาการป่วย ซึ่งสะท้อนออกมาในแอนิเมชันหลายเรื่องที่แม่ของตัวละครเอกมีอาการป่วย มิยาซากิ เคยนำมาสร้างเป็นตัวละครแล้วตั้งแต่ป่าที่เป็นหัวหน้าโจรสลัด Castle in the Sky โซฟีใน Howl's Moving Castle ป้านั่งรถเข็นในแอนิเมชันเรื่อง Ponyo และเรื่องที่มีชื่อเสียงที่สุดของสตูดิโอจิบลิ My Neighbor Totoro โดยการเล่าเรื่องที่มีร่วมกันของสตูดิโอจิบลิมี ดังนี้

1. ฉากและเรื่องราวที่อ้างอิงถึงธรรมชาติ ภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องของสตูดิโอจิบลิก็มีเรื่องราวเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านทางหลักของศาสนาชินโตที่มีแนวความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ โดยสะท้อนออกมาในแอนิเมชันหลายเรื่อง เช่น My Neighbor Totoro คนญี่ปุ่นมักจะมี ความชื่นชม เกรงกลัว และให้ความเคารพต่อธรรมชาติ ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงเกิดวิถีชีวิตที่ให้ความสำคัญกับ การอยู่ร่วมกับธรรมชาติ ดังเช่น แนวความคิดในศาสนาชินโต ที่ให้ความสำคัญกับเทพเจ้าต่าง ๆ นั้นมีบทบาทที่สำคัญต่อการวางรากฐานวัฒนธรรมญี่ปุ่นตั้งแต่ดั้งเดิมจนถึงปัจจุบัน และได้ผสมกลมกลืน จนมีผลทำให้ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง (จิเบต เลิศอำนาจอนันต์ และ อิสริยะ พรหมสาขา ณ สกลนคร, 2567) การวาดภาพฉากที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติของสตูดิโอจิบลิก็มีความสมจริงและในเรื่องเทพเจ้ามักอาศัยอยู่ในป่าอีกด้วย

2. ตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิง ภาพยนตร์แอนิเมชันหลายเรื่องของ มิยาซากิ มักเลือกใช้ตัวละครเอกที่เป็นผู้หญิง เกือบทั้งหมด ซึ่งทุกตัวจะมีลักษณะร่วมกันคือ เป็นเด็กหญิงอายุตั้งแต่ 5 ถึง 15 ปี หน้าตาน่ารักน่าเอ็นดู ตัวละครเอกผู้หญิงหลายคนปรากฏในเรื่องมักมีความแข็งแกร่ง เป็นผู้นำ หรือมีการพัฒนาการและการเติบโตจนมีผลกับเนื้อเรื่อง เช่น จิอิโระ จากเรื่อง Spirited Away จากเด็กสาวที่อ่อนแอ ผ่านการผจญภัยไปสู่การเติบโตเป็นเด็กสาวผู้เข้มแข็ง ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ เช่นการพลัดพรากจากพ่อแม่ที่โดนคำสาปกลายเป็นหมู หรือการทำงานหาเงินในโรงอาบน้ำของแม่มดยูกาบ่า ล้วนทำให้เธอเติบโตจนสู่จุดจบของเรื่องที่เธอสามารถช่วยพ่อแม่จากคำสาปได้สำเร็จ

3. พ่อมด แม่มดและเวทมนตร์ อีกหนึ่งมนต์เสน่ห์ของสตูดิโอจิบลิ คือ เรื่องราวเกี่ยวกับเวทมนตร์ เช่น เรื่อง Spirited Away, Howl's Moving castle และ The Boy and Heron ต่างก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับเวทมนตร์คาถาทั้งสิ้นซึ่งในมุมมองของคนญี่ปุ่นก็มีความเชื่อเรื่องเทพเจ้าหรือ คาไม ทุกสิ่งต่างโยงถึงเรื่องเหนือธรรมชาติ จึงไม่น่าแปลกใจนักที่ผลงานส่วนใหญ่ของสตูดิโอจิบลิเต็มไปด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับเวทมนตร์ การพลัดถิ่นไปต่างโลก สิ่งเหล่านี้ล้วนสร้างตัวละครใหม่ ๆ ที่ผสมผสานจินตนาการผู้สร้างอย่างเต็มที่ เช่น พ่อมดฮาวาล, แม่มดยูกาบ่า, แม่มดทิกิ, ปีศาจไฟแคลซิเฟอร์ เป็นต้น

4. สงคราม เนื่องจาก มียาซากิ เกิดในปี ค.ศ 1941 เป็นทายาทบริษัทผลิตปีกของเครื่องบินรบซีโรให้กับกองทัพญี่ปุ่นในสงครามโลกครั้งที่ 2 หลาย ๆ เรื่องราวในแอนิเมชันของเขาจึงมีเรื่องราวเกี่ยวกับสงคราม ผลงานบางเรื่องจึงมีเนื้อหาที่ละเอียดอ่อน เช่น Grave of the Fireflies ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการสูญเสียในสงคราม หรือเรื่อง My Neighbor Totoro ที่ตัวเอกได้รับผลกระทบจากสงคราม เช่นกัน ทำให้ภาพยนตร์บางเรื่องมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะกับเด็ก เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องล่าสุด The Boy and the Heron ตัวเอกได้สูญเสียมารดาจากสงคราม หนึ่งของมียาซากิยังคงพูดถึงเรื่องสงคราม เป็นสงครามที่มาจากสายตาของผู้ชนะ เขาไม่ได้ทำเพื่อที่จะยกยอ แต่ทำเพื่อต่อต้าน ไม่ว่าหนังก็เรื่องที่ผ่านมาจะแฝงไปด้วยนัยที่หนักหน่วงเพียงใด ความแฟนตาซีเหนือจินตนาการก็จะบดบังมันเอาไว้ และนั่นอาจเป็นความเก่งกาจที่สุดของ มียาซากิในการทำหนังตลอดชั่วชีวิตของเขา (กษาศาสตร์ ภาณุดิษฐกุล, 2567)

บทบาททางด้านดนตรีของสตูดิโอจิบลิต่อภาพยนตร์แอนิเมชัน

สตูดิโอจิบลิได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในฐานะผู้สร้างสรรค์แอนิเมชันที่ผสมผสานความงามทางศิลปะเข้ากับการเล่าเรื่องได้อย่างประณีต ผ่านการสร้างโลกแฟนตาซีที่ละเอียดลึกซึ้ง และการถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นในลักษณะที่เข้าถึงได้กับผู้ชมหลากหลายช่วงวัย ผลงานของจิบลิมักเน้นการสร้างตัวละครที่มีความซับซ้อนและเปี่ยมด้วยมนุษยธรรม ขณะเดียวกันก็สะท้อนประเด็นทางสังคม สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติ ผ่านการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์อย่างมีชั้นเชิง หนึ่งในองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ของจิบลิมีเอกลักษณ์ คือ บทบาทของดนตรีในการสร้างสุนทรีย์และขับเคลื่อนอารมณ์อย่างแนบเนียนกับการดำเนินเรื่อง โดยเฉพาะผลงานของมาโมรุ ฟุจิซาวะ หรือโจ ฮิซาอิชิ (Joe Hisaishi) นักประพันธ์เพลงประกอบภาพยนตร์ที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในงานของ มียาซากิ

ลักษณะการประพันธ์ดนตรีของ ฮิซาอิชิ โดดเด่นด้วยการผสมผสานแนวคิดของดนตรีตะวันตกเข้ากับวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านการเลือกใช้แนวเพลงที่หลากหลาย ทั้งดนตรีพื้นบ้านญี่ปุ่นโดยประกอบไปด้วยเครื่องดนตรีพื้นบ้านของญี่ปุ่น เช่น ชลู่ยฮิชิริคิ (Hichiriki) ซามิเซน (Shamisen) กลองไทโกะ (Taiko) ไปจนถึงการนำเครื่องดนตรีดั้งเดิมและเสียงสังเคราะห์ (Synthesizer) มาใช้ในบริบทของการเรียบเรียงและแต่งเพลงในสไตล์ร่วมสมัย เพื่อสร้างอารมณ์เฉพาะตัวในแต่ละฉาก บทเพลงประกอบในภาพยนตร์ของจิบลิสามารถจัดจำแนกองค์ประกอบหลักได้ 3 ประการดังนี้

1. บทเพลงหลักและการเชื่อมโยงกับโครงสร้างเรื่องราว

กลวิธีที่โดดเด่นประการหนึ่ง คือการใช้แนวทำนองเดิมที่เกิดซ้ำและพัฒนาตลอดทั้ง

เรื่อง เพื่อสร้างสายสัมพันธ์ทางอารมณ์กับผู้ชม แนวทำนองเฉพาะตัวเหล่านี้ทำหน้าที่สะท้อนภาพของตัวละคร เหตุการณ์ หรืออารมณ์สำคัญในเรื่อง เมื่อทำนองนั้นปรากฏขึ้นในบริบทต่าง ๆ จะทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้โดยสัญชาตญาณว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือการพัฒนาของตัวละครหรือเรื่องราว เช่นเดียวกับแนวคิด Leitmotiv ที่ปรากฏในงานโอเปร่าของริชาร์ด วาร์กเนอร์ (Richard Wagner) ซึ่งใช้ทำนองสั้น ๆ เพื่อเชื่อมโยงกับตัวละครหรือแนวคิดสำคัญ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของสตูดิโอจิบลิ การใช้ทำนองซ้ำมีความยืดหยุ่นและแฝงตัวอยู่ในโครงเรื่องอย่างกลมกลืน มิได้ทำหน้าที่เพียงระบุตัวละคร แต่สะท้อนสภาวะอารมณ์ การเติบโตของตัวละคร และความเปลี่ยนแปลงของความสัมพันธ์ในเรื่องอย่างละเอียดอ่อน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ My Neighbor Totoro ซึ่งใช้ทำนองโปร่งเบาและสดใสในการสื่อถึงโลกแห่งความไร้เดียงสา ความอ่อนโยน และสายสัมพันธ์กับธรรมชาติ โดยเฉพาะในบทเพลง The Path of the Wind ซึ่งปรากฏในฉากที่ตัวละครเมและซัตสึกิเข้าสัมผัสกับธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตเหนือจริงเป็นครั้งแรก ทำนองนี้จึงมิได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ประจำตัวละคร แต่ยังทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่มีบทบาทในการนำทางอารมณ์ของผู้ชมตลอดทั้งเรื่อง

2. การจัดวางองค์ประกอบทางดนตรีและเทคนิคการเรียบเรียง

เทคนิคการเลือกและจัดวางองค์ประกอบทางดนตรีของโจ อิวาอิชิถือเป็นหัวใจสำคัญที่สร้างเอกลักษณ์ให้แก่บทเพลงประกอบในผลงานของสตูดิโอจิบลิ เขาเลือกใช้องค์ประกอบทางดนตรีที่หลากหลาย เช่น การผสมผสานกลุ่มเครื่องดนตรีหลักและรอง การสร้างชั้นเสียง (layering) ที่มีความซับซ้อน ซึ่งเห็นได้ชัดในบทเพลง One Summer's Day จากภาพยนตร์ Spirited Away ที่ซ้อนชั้นเสียงเปียโนอันละเอียดอ่อนเข้ากับพื้นเสียงออร์เคสตราอย่างแนบเนียน นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคโพลีโฟนี (polyphony) ดังปรากฏในเพลง The Girl Who Fell From the Sky จาก Laputa: Castle in the Sky ซึ่งแนวเมโลดีหลักและแนวประสานเคลื่อนที่เป็นอิสระจากกันอย่างมีชั้นเชิง ตลอดจนการใช้เทคนิคโฮโมโฟนี (homophony) ที่เด่นชัดใน The Path of the Wind จาก My Neighbor Totoro ซึ่งเสียงประสานเคลื่อนที่ไปพร้อมกับแนวเมโลดีหลักเพื่อเสริมสร้างความสั่นไหวทางอารมณ์ นอกจากนี้ อิวาอิชิยังใส่ใจการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับภาพอย่างละเอียด เช่น การเปลี่ยนความหนาแน่นของเสียงตามจังหวะภาพเคลื่อนไหว หรือการเลือกใช้โทนเสียงที่สอดคล้องกับบรรยากาศในฉากอย่างมีจังหวะ จนทำให้ผู้ชมสัมผัสถึงพลังงานทางอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องได้โดยไม่รู้ตัว

3. การบรรยายเรื่องราวผ่านเสียงดนตรี

โดยการทำหน้าที่เป็น “ภาษาทางอารมณ์” ในการบรรยายเรื่องราวแทนถ้อยคำ ดนตรีไม่เพียงทำหน้าที่เป็นฉากหลังประกอบเหตุการณ์ แต่กลายเป็นตัวขับเคลื่อนอารมณ์และความเข้าใจในเรื่องราวโดยตรง ผ่านการถ่ายทอดอารมณ์ที่หลากหลายจากองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น

การดำเนินแนวทำนองที่ไพเราะดีดหู การเล่นกับความแตกต่างของอัตราจังหวะที่เร่งเร็วในช่วงโคลัมเบีย หรือเนิบนาบเพื่อสร้างบรรยากาศของความเศร้าและการรอคอย ตลอดจนการใช้เสียงประสาน (harmony) ที่สลับระหว่างความโปร่งบางและความหนาแน่น เพื่อกำหนดน้ำหนักทางอารมณ์ในแต่ละช่วงอย่างมีนัยสำคัญ ในองค์ประกอบเหล่านี้ เมื่อนำมาผสมกับภาพแอนิเมชันจะช่วยเสริมสร้างการรับรู้ทางอารมณ์ของผู้ชมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความตึงเครียด ความสุข ความเศร้า หรือความหวัง ดนตรีจึงไม่ได้มีบทบาทเพียงเสริมการเล่าเรื่อง หากแต่หลอมรวมเป็นโครงสร้างสำคัญที่นำพาจินตนาการของผู้ชมไปพร้อมกับการดำเนินเรื่องอย่างแนบเนียน เปรียบเสมือน “สะพาน” ที่เชื่อมโยงผู้ชมเข้าสู่โลกแห่งเรื่องราวและอารมณ์ของตัวละครอย่างลึกซึ้ง

ภาพ 2

Joe Hisaishi, Composer for Studio Ghibli (From Photo Illustration by Thomas Levinson/The Daily Beast/Studio Ghibli/Getty)



หมายเหตุ. จาก Hayao Miyazaki's Greatest Collaborator Never Expected Awards Recognition, by A. Frank, 2024, thedailybeast (<https://www.thedailybeast.com/obsessed/the-boy-and-the-heron-joe-hisaishi-interview-miyazakis-maestro-finally-enters-awards-season/>). Copyright 2008 by Frank, A.

ด้วยลักษณะการประพันธ์ดนตรีที่มีความโดดเด่นของ ฮิซาอึชิ ผู้เขียนจึงได้เลือกคัดสรร ภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 เรื่องที่มีความสำคัญและเป็นที่รู้จัก ซึ่งกำกับโดย มิยาซากิ รวมถึงผลงานล่าสุดที่ได้รับรางวัลออสการ์ เพื่อนำมาวิเคราะห์ในมิติของสุนทรียศาสตร์และเพื่อทำความเข้าใจ บทบาทของดนตรีในกระบวนการเล่าเรื่องของสตูดิโอจิบลิอย่างลึกซึ้ง

My Neighbor Totoro เป็นหนึ่งในผลงานที่โด่งดังที่สุดของสตูดิโอจิบลิ ด้วยเรื่องราวที่อบอุ่น ตัวละครที่โดดเด่น และดนตรีประกอบที่มีท่วงทำนองไพเราะเป็นเอกลักษณ์ เพลงประกอบที่ ฮิซาอึชิ ประพันธ์ขึ้นสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้กลายเป็นตัวอย่างสำคัญของการประสานดนตรีเข้ากับภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ลึกซึ้ง ดนตรีของฮิซาอึชิทำหน้าที่เป็นแกนกลางในการขับเคลื่อนการเล่าเรื่อง ถ่ายทอดโลกทัศน์แห่ง ความไร้เดียงสาและความสัมพันธ์กับธรรมชาติ ผ่านสายตาและความรู้สึกของเด็ก

ดนตรีประกอบในภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงสร้างที่เรียบง่ายและเข้าถึงผู้ฟังได้ง่าย เช่น รูปแบบ AABA ซึ่งประกอบด้วยท่อนหลัก (A) ที่นำเสนอส้ำ มีท่อนแทรก (B) เพื่อสร้างความ หลากหลาย ก่อนกลับสู่ท่อน A อีกครั้ง โครงสร้างนี้ช่วยเสริมความต่อเนื่องของทำนอง และ ทำให้ผู้ชมจดจำธีมหลักได้อย่างรวดเร็ว เช่น บทเพลง Stroll ซึ่งเป็นธีมเปิดเรื่อง ด้วยจังหวะ เพลงมาร์ชที่สนุกสนาน หรือบทเพลง My Neighbor Totoro ซึ่งใช้โครงสร้างเมโลดีแบบวนซ้ำ ในโทนเสียงเมเจอร์เพื่อสร้างบรรยากาศอบอุ่นและเป็นมิตร

อีกหนึ่งลักษณะเด่นคือการใช้ทำนองเฉพาะตัวในลักษณะคล้าย Leitmotif เพื่อเชื่อมโยงกับตัวละครโทโทโร่ เช่น ในเพลง The Path of the Wind ที่นำเสนอบรรยากาศสงบและ ลึกซึ้งผ่านเสียงเครื่องสายและเครื่องลมไม้ ทำนองนี้เปลี่ยนแปลงอย่างละเอียดตามพัฒนาการ ของเรื่องราว ถ่ายทอดการเคลื่อนไหวของอารมณ์ตั้งแต่ความสงบสุขไปจนถึงความมหัศจรรย์ ในฉากสำคัญ เช่น ฉากกลางคืนที่ป้ายรถเมย์ เป็นต้น ซึ่งรูปแบบของการใช้ดนตรีในภาพยนตร์ เรื่องนี้อาจตีความได้ว่าสอดคล้องกับแนวคิด Program Music คือ ดนตรีทำหน้าที่เล่าเรื่องใน ตัวเอง ถ่ายทอดพัฒนาการทางอารมณ์ของตัวละครและโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่ การจัดวาง จังหวะและไดนามิกสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวของตัวละครและสิ่งแวดล้อม ทำให้ผู้ชมสามารถ รับรู้การเปลี่ยนแปลงของอารมณ์และบรรยากาศได้อย่างเป็นธรรมชาติ

โดยภาพรวม ดนตรีใน My Neighbor Totoro ไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบเสริม แต่ กลายเป็นสะพานเชื่อมโยงระหว่างผู้ชมกับโลกของตัวละคร ถ่ายทอดแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ ของญี่ปุ่น เช่น ความงามของความเรียบง่าย (Wabi-Sabi) และการเคารพธรรมชาติ (Shizen) ได้อย่างแนบเนียน (เคมบัตัน, 2018/2020) บทเพลงเหล่านี้มีบทบาทสำคัญทั้งในฐานะเครื่องมือ ทางอารมณ์และในเชิงโครงสร้างของการเล่าเรื่อง แม้เนื้อเรื่องเมื่อมองผิวเผิน อาจดูปกติธรรมดา แต่ความหมายที่ลึกซึ้งของเรื่องราวนี้ถูกถ่ายทอดอยู่ผ่านการดำเนินเรื่องให้ตระหนักถึงคุณค่า ของวิถีชีวิตของตัวละคร (ส้ายันท์ แดงกลม, 2545)

กรณีศึกษา : Spirited Away (2001)

ภาพยนตร์แอนิเมชัน Spirited Away ถือเป็นอีกหนึ่งผลงานระดับมาสเตอร์พีซของสตูดิโอจิบลิ ที่แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของแอนิเมชันในการถ่ายทอดเรื่องราวที่ซับซ้อนทั้งในเชิงสัญลักษณ์และวัฒนธรรม การสร้างโลกเหนือจริงที่มีระบบกฎเกณฑ์และสัญลักษณ์เฉพาะของตัวเองในเรื่องนี้ ซึ่งเป็นการใช้โครงเรื่องผ่านการเล่าขานของตำนาน โดยตำนานหรือคำว่า “Myth” (มิธ) เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคำว่า Mythos (มิธอส) หมายถึง เรื่องเล่า เรื่องแต่ง คำบอกเล่า จากยุคโบราณ ตำนานถูกเข้าใจว่าเป็นเรื่องเล่าที่มีมานานก่อนที่จะเกิดประวัติศาสตร์ของมนุษย์ เป็นเรื่องการกระทำต่าง ๆ ของเทพเจ้า (นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ, 2558) ในเนื้อเรื่อง เช่น ผีไร้หน้า ภูติแห่งแม่น้ำ เป็นต้น ผูกพันกับเนื้อเรื่องและตัวละครของภาพยนตร์ เสริมสร้างความน่าเชื่อถือของโลกแห่งจินตนาการ และเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับระบบความหมายใหม่ที่สร้างขึ้น ดนตรีประกอบที่ประพันธ์โดย อิซาอิจิ มิบิบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างโลกจินตนาการนี้ให้มีชีวิตชีวา ด้วยการผสมผสานโทนเสียงของดนตรีญี่ปุ่นดั้งเดิมเข้ากับการเรียบเรียงแบบออร์เคสตราตะวันตก ดนตรีในเรื่องนี้จึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นส่วนประกอบพื้นหลัง แต่กลายเป็นโครงสร้างรองรับการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนพัฒนาการทางอารมณ์ของตัวละครหลักอย่างจิอิโระอย่างละเอียดลึกซึ้ง

บทเพลง One Summer’s Day เปิดเรื่องด้วยเสียงเปียโนเดี่ยวในคีย์ D major นำเสนอทำนองที่อ่อนโยนและไหลลื่น ด้วยการใช้เครื่องเคื่องดนตรีที่ค่อย ๆ ได้ระดับขึ้นอย่างนุ่มนวล สร้างบรรยากาศที่สงบนิ่งและละมุน ทำนองหลักนี้ได้รับการนำเสนอซ้ำในหลายช่วงของเรื่อง โดยมีการปรับเปลี่ยนไดนามิกและการบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีต่าง ๆ เพื่อสะท้อนการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของตัวละครจิอิโระ ตั้งแต่ช่วงเวลาของความสับสนไปสู่การค้นพบความแข็งแกร่งในตนเอง การวนซ้ำและการพัฒนาทำนองอย่างค่อยเป็นค่อยไป ช่วยสร้างสายสัมพันธ์ทางอารมณ์ระหว่างผู้ชมและตัวละครได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง

ดนตรีใน Spirited Away แสดงให้เห็นถึงการใช้ทำนองเฉพาะ (motif) ในการเชื่อมโยงตัวละครและสถานที่สำคัญในเรื่อง เช่น โรงอาบน้ำของยูบาบา มีธีมดนตรีที่สะท้อนบรรยากาศลึกลับและกดดัน ขณะที่ธีมของตัวละครหลักอย่างจิอิโระได้รับการพัฒนาทางอารมณ์อย่างค่อยเป็นค่อยไปตลอดเรื่อง บทเพลง The Sixth Station ใช้ทำนองที่เรียบง่าย ลุ่มลึก และสงบ เพื่อถ่ายทอดความโดดเดี่ยวและการเติบโตภายในของจิอิโระ ในขณะที่ Reprise นำเสนอธีมหลักผ่านการบรรเลงวงออร์เคสตราเต็มรูปแบบ เป็นการสรุปการเดินทางทางจิตใจและการค้นพบตัวตนของเธออย่างสมบูรณ์ บทบาทของดนตรีเหล่านี้ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงการสร้างบรรยากาศ หากแต่มีส่วนในการขับเคลื่อนเรื่องราวและสะท้อนพัฒนาการของตัวละครอย่างลึกซึ้ง

นอกจากนี้ ผลงานของอิซาอิชิตะในเรื่องนี้ยังโดดเด่นด้วยการผสมผสานระหว่างโทนเสียงที่ได้รับอิทธิพลจากดนตรีญี่ปุ่นดั้งเดิมเข้ากับการเรียบเรียงแบบออร์เคสตรา เสียงดนตรีพื้นเมืองของญี่ปุ่นและโครงสร้างทางดนตรีสากลที่ประณีตช่วยเสริมสร้างบรรยากาศเหนือจริงของโลกวิญญานได้อย่างเป็นธรรมชาติ การเลือกใช้ไดนามิกที่หลากหลาย ตั้งแต่เสียงเปียโนเดี่ยวที่เบาบาง ไปจนถึงการใช้สีสนของเสียงที่หลากหลายอย่างวงออร์เคสตราเต็มรูปแบบ มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ทั้งในระดับปัจเจกของตัวละคร และในระดับมหภาคของการดำเนินเรื่อง

ในภาพรวม ดนตรีใน *Spirited Away* ทำหน้าที่เป็นเหมือนสะพานที่เชื่อมโยงโลกแห่งจินตนาการเข้ากับประสบการณ์ของผู้ชม ถ่ายทอดความซับซ้อนของอารมณ์ผ่านสีสนของเสียงจิ้งหะ และการไล่ระดับอารมณ์อย่างประณีต พร้อมกับนำทางการเติบโตภายในจิตใจของตัวละครอย่างละเอียดอ่อน เมื่อผนวกรวมกับการออกแบบฉากและตัวละครที่ได้แรงบันดาลใจจากสถานที่จริง เช่น หมู่บ้านกินซังออนเซ็น (Ginzan Onsen) และเทพเจ้าในความเชื่อท้องถิ่นญี่ปุ่น ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่เพียงแต่โดดเด่นในฐานะการเล่าเรื่องด้วยภาพ แต่ยังประสบความสำเร็จในการใช้ดนตรีเป็นแกนกลางในการสร้างภูมิทัศน์ทางอารมณ์และวัฒนธรรมที่มีความลึกซึ้งและทรงพลัง

กรณีศึกษา : The Boy and the Heron (2023)

The Boy and the Heron คือผลงานล่าสุดของ มิยาซากิ ที่ถ่ายทอดการเดินทางภายในจิตใจของตัวละครเอกจากความสูญเสีย สู่วิถีแห่งการเปลี่ยนผ่าน และการค้นหาความหมายของชีวิต ท่ามกลางโลกจริงและโลกเหนือจริงที่หลอมรวมกันอย่างละเอียดอ่อน หนึ่งในธีมสำคัญที่สะท้อนอย่างเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือแนวคิดสันติวิธี หรือที่เรียกว่า Pacifism (Kucenski, 2022) ซึ่งเป็นอุดมคติที่มุ่งเน้นการต่อต้านความรุนแรงทุกรูปแบบ และเชื่อว่าความขัดแย้งสามารถแก้ไขได้ด้วยวิถีแห่งสันติ ไม่ใช่การทำสงคราม แนวคิดนี้ได้รับการถ่ายทอดอย่างลึกซึ้งในผลงานของ มิยาซากิ ตั้งแต่ช่วงแรก และใน *The Boy and the Heron* เขาได้นำเสนอผลกระทบของสงครามผ่านภาพของการสูญเสียครอบครัว ความเว้าแหว่ง และการดิ้นรนของเด็กชายตัวเล็ก ๆ ที่ต้องสร้างดำรงชีวิตอยู่กับโลกที่แตกสลาย การเน้นประสบการณ์ของเหยื่อแทนวีรบุรุษ จึงทำให้แนวคิดสันติวิธีในเรื่องนี้มีความละเอียดอ่อนและลึกซึ้งกว่าการนำเสนอในรูปแบบตรงไปตรงมา

ในด้านดนตรีประกอบ ซึ่งประพันธ์โดย อีซาอิกิ ได้ใช้บทบาทของเสียงดนตรีที่มีได้จำกัดอยู่แค่การสร้างบรรยากาศ หากแต่กลายเป็นเส้นทางคู่ขนานที่สะท้อนพัฒนาการทางจิตใจของตัวละคร ดนตรีในเรื่องนี้ค่อนข้างแตกต่างจากแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ในเรื่องของอารมณ์เน้นโทนเสียงที่เรียบง่าย โปร่งเบา และค่อย ๆ ได้ระดับความเข้มข้นตามการเปลี่ยนแปลงของเรื่องราว เช่น ช่วงต้นของภาพยนตร์ เสียงเปียโนเดี่ยวที่ประพันธ์ในคีย์ D minor ถ่ายทอดความรู้สึกโศกเศร้าและสูญเสียได้อย่างกระทบใจ เช่น บทเพลง White Wall ขณะที่การเสริมด้วยเครื่องสายที่ค่อย ๆ เพิ่มขึ้นเสียงในบทเพลง Feather Fletching สะท้อนการเริ่มต้นของความหวังและการเติบโตทางอารมณ์ของตัวเอกอย่างค่อยเป็นค่อยไป

รูปแบบของการประพันธ์ดนตรีในเรื่อง The Boy and the Heron นี้ เผยให้เห็นถึงพัฒนาการทางแนวคิดการประพันธ์ดนตรีของอีซาอิกิที่แตกต่างออกไปจากแอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ด้วยอิทธิพลจากผู้ประพันธ์แนวมินิมัลลิสต์ (Minimalism) อย่างสติฟ ริช (Steve Reich) และฟิลิป กลาส (Philip Glass) ทำให้ให้เห็นการเลือกใช้เครื่องดนตรีเพียงชิ้นเดียวในการสื่ออารมณ์ในบางฉาก เช่น เปียโน เครื่องสาย และเสียงสังเคราะห์ต่าง ๆ ที่มีสีสันของเสียงน้อยและเบาบางเพื่อขับเน้นบรรยากาศทางอารมณ์ด้วยการใช้ช่องว่างของเสียง (musical space) อย่างมีจังหวะ เช่น ในฉากที่ตัวเอกต้องตัดสินใจครั้งสำคัญเสียงดนตรีลดลงจนเหลือเพียงเสียงเปียโนเบา ๆ สลับกับช่วงที่เงียบ เพื่อเปิดพื้นที่ให้ความเงียบกลายเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง ช่วยเน้นย้ำความรู้สึกของความโดดเดี่ยวอ้างว้าง ความเปราะบาง และความเครียดในอารมณ์ของตัวละครที่มีผลต่อจุดเปลี่ยนของเรื่องราวอย่างทรงพลัง

การวางโครงสร้างดนตรีใน The Boy and the Heron ไม่ได้ยึดติดกับการใช้ธีมดนตรีซ้ำในรูปแบบตายตัวเหมือนในผลงานก่อนหน้า หากแต่เลือกใช้กลวิธีการเปลี่ยนแปลงโทนเสียงอย่างต่อเนื่อง เพื่อสะท้อนพัฒนาการของตัวละครอย่างละเอียด ตัวอย่างเช่น บทเพลง White Wall ซึ่งเปิดเรื่องด้วยจังหวะเปียโนอันนุ่มนวล คล้ายกับทำนองของบทเพลง Gymnopédies ของ Erik Satie ถ่ายทอดความรู้สึกอ่อนแอและแปลกแยกอย่างประณีต ขณะที่บทเพลง A Feather in the Dusk ใช้การเน้นสีสันของเสียงเครื่องสายเพื่อสื่ออารมณ์ถึงความวิตกกังวลและความหวังไปพร้อมกัน เมื่อเรื่องราวดำเนินไปสู่โลกเหนือจริง บทเพลง Warawara อีซาอิกิเลือกใช้เสียงสังเคราะห์ (synthesizer) เพื่อสร้างบรรยากาศของความไม่คุ้นเคยและภาพของการสำรวจโลกใหม่ ในขณะที่บทเพลง Ark ใช้เสียงจากเครื่องเพอร์คัสชัน เช่น ไทรแองเกิล (triangle) ไซโลโฟน (xylophone) หรือกลอคเคนชปีล (glockenspiel) ผสมกับเสียงของวงออร์เคสตราเต็มรูปแบบ เพื่อสร้างพลวัตทางอารมณ์ (emotional dynamics) ทั้งนี้ ทำนองดนตรีที่ปรากฏในแต่ละช่วงไม่ได้มีหน้าที่เพียงกำกับอารมณ์ของฉาก แต่ยังทำหน้าที่เป็นแกนโครงสร้างที่สนับสนุนการเปลี่ยนผ่านทางจิตใจของตัวละครอย่างต่อเนื่อง เช่น ฉากของตัวเอกต้องตัดสินใจระหว่างการอยู่ในโลกเสมือนตลอดไปหรือกลับมามู่โลกแห่งความจริง ดนตรีช่วย

ให้การดำเนินเรื่องราวไปอย่างกลมกลืนและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

สิ่งที่โดดเด่นเป็นพิเศษ คือการเลือกใช้ความเงียบในการสร้างอารมณ์ เช่น ช่วงที่ตัวเอกต้องตัดสินใจเผชิญหน้ากับชะตากรรมของตนเอง เมื่อปราศจากเสียงดนตรีในช่วงเวลานี้ ทำให้ผู้ชมได้เผชิญหน้ากับความเปราะบางและการเติบโตภายในของตัวละครโดยตรง เสียงเงียบกลายเป็นตัวละครที่มองไม่เห็น แต่ทำหน้าที่สื่อสารอารมณ์ ความโดดเดี่ยว และการเปลี่ยนผ่านพฤติกรรมของตัวละครควบคู่ไปกับการดำเนินเรื่อง ดังนั้นหากกล่าวในภาพรวม ดนตรีประกอบใน *The Boy and the Heron* ไม่ได้เพียงทำหน้าที่เสริมสร้างบรรยากาศ แต่กลายเป็นหนึ่งในแกนสำคัญของการถ่ายทอดเรื่องราว เสียงเปียโนที่ไหลลื่นไปตามอารมณ์ การไล่ระดับไดนามิกอย่างละเอียดอ่อน และการเลือกใช้ความเงียบอย่างมีจังหวะ ร่วมกันสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ที่ซับซ้อนและลึกซึ้งสำหรับผู้ชม ดนตรีไม่ได้เป็นเพียงฉากหลังที่ประดับภาพยนตร์อีกต่อไป แต่ทำหน้าที่แสดงการเติบโตขึ้นของตัวละคร เช่น การเปลี่ยนแปลงของเสียงดนตรีในฉากที่ตัวเอกต้องเผชิญหน้ากับการตัดสินใจครั้งสำคัญ สะท้อนสภาวะความกลัว ความลังเล และการเติบโตได้อย่างชัดเจน บทบาทเชิงเล่าเรื่องของดนตรีในผลงานชิ้นนี้จึงแสดงถึงแนวทางใหม่ที่อิซออิชิพัฒนาขึ้นจากการสร้างบรรยากาศไปสู่การร่วมเล่าเรื่องด้วยเสียงผ่านการเคลื่อนไหวของอารมณ์ที่สอดคล้องกับโครงสร้างเชิงปรัชญาของเรื่อง ซึ่งว่าด้วยการยอมรับความสูญเสียและการก้าวผ่านสู่ความเข้าใจตนเอง

สรุปและอภิปรายผล

แม้ว่าจะมีภาพจำโดยทั่วไปว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับผู้ชมกลุ่มวัยเด็กเป็นหลัก แต่ผลงานของสตูดิโอจิบลิได้พิสูจน์ให้เห็นว่า แอนิเมชันสามารถเป็นพื้นที่ในการสื่อสารประสบการณ์ที่ลึกซึ้งและซับซ้อนได้สำหรับผู้ชมทุกช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อภาพ เสียง และเนื้อหาทางอารมณ์ถูกบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างแนบแน่น ภาพยนตร์แอนิเมชันอย่าง *My Neighbor Totoro* (1988), *Spirited Away* (2001) และ *The Boy and the Heron* (2023) แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของแอนิเมชันในการสะท้อนสภาวะทางอารมณ์และแนวคิดทางวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการเล่าเรื่องที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมสามารถตีความและมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวในแบบเฉพาะตน

จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพโดยใช้กรอบแนวคิดสุนทรียศาสตร์แบบประสาทสัมผัสร่วม (multisensory aesthetics) พบว่า ดนตรีในผลงานของสตูดิโอจิบลิไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงองค์ประกอบประกอบฉาก หากแต่เป็นโครงสร้างของตัวละครที่ขับเคลื่อนพัฒนาการของเรื่องราว และพฤติกรรมของตัวละครอย่างมีชีวิต ดนตรีทำหน้าที่เป็นภาษาทางอารมณ์ (emotional

language) ที่ช่วยเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับประสบการณ์ของตัวละคร เช่น ใน My Neighbor Totoro การใช้ทำนองที่เรียบง่ายและอบอุ่นในธีมหลัก สอดคล้องกับลักษณะการเล่าเรื่องและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งสะท้อนแนวคิดเรื่องความไร้เดียงสาและความสัมพันธ์กับธรรมชาติ ส่วน Spirited Away แสดงให้เห็นการเปลี่ยนโทนเสียงและโมทีฟดนตรีอย่างละเอียดอ่อนที่สัมพันธ์กับพัฒนาการของจิอิโระ ขณะที่ The Boy and the Heron ใช้จังหวะของเสียงและความเงียบเพื่อถ่ายทอดภาวะการสูญเสียและการเติบโตภายใน การสังเคราะห์ลักษณะเหล่านี้มาจากผลการวิเคราะห์ฉากสำคัญในแต่ละเรื่องซึ่งสะท้อนการทำงานร่วมกันระหว่างเสียงกับภาพในมิติของอารมณ์และการเล่าเรื่อง

นอกจากนี้ ผลงานของจิบลียังแสดงให้เห็นรูปแบบการจัดวางองค์ประกอบทางดนตรีที่สัมพันธ์กับโครงสร้างของเรื่อง เช่น การเน้นคอร์ด Triad ที่สร้างความรู้สึกอบอุ่นใน My Neighbor Totoro การใช้ Hexachord เพื่อสะท้อนบรรยากาศเหนือจริงใน Spirited Away และการใช้ Descending Parallel Chords เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนผ่านทางอารมณ์ใน The Boy and the Heron ซึ่งล้วนเป็นการสังเคราะห์แนวโน้มทางเสียงที่พบจากการวิเคราะห์ฉากและการเรียบเรียงเชิงเปรียบเทียบ

เมื่อพิจารณาแนวทางการออกแบบเสียงและภาพในแอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ จะพบว่า ทั้งสององค์ประกอบทำงานร่วมกันอย่างมีนัยสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์และขับเคลื่อนเรื่องราว ภาพและเสียงมีได้ทำหน้าที่แยกส่วน หากประสานกันเพื่อสร้างบรรยากาศ เชื่อมโยงกับพัฒนาการของตัวละคร และเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมเข้าถึงความรู้สึกอย่างลึกซึ้ง ตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลงของสีสันทางเสียง (tone color) ใน Spirited Away ที่สัมพันธ์กับฉากและจังหวะทางอารมณ์ หรือการใช้เสียงและความเงียบใน The Boy and the Heron ที่ทำหน้าที่แทนคำพูด และถ่ายทอดสภาวะภายในของตัวละครอย่างเป็นรูปธรรม

ทั้งนี้ แนวทางการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของจิบลียังสอดคล้องกับแนวคิดของลีโอดอลสตอย (Leo Tolstoy) ที่เชื่อว่าศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกจากศิลปินไปยังผู้รับชม เป็นวิถีทางสำหรับมนุษย์ที่ใช้สื่อสารกันโดยศิลปะสร้างสะพานระหว่างศิลปินและผู้ชม จึงทำให้ผู้ชมรู้จักกันและกันดีขึ้น ศิลปะจึงเหมือนกับภาษาที่ใช้สื่อสารติดต่อกัน มนุษย์สามารถสื่อความคิดและประสบการณ์ต่อกันได้ เพราะสามารถพูดกันรู้เรื่องเฉกเช่นเดียวกับศิลปะเป็นวิถีทางหนึ่งที่ช่วยให้มนุษย์สามารถเข้าใจอารมณ์ซึ่งกันและกันได้ อาทิเช่น ถ้าเราเห็นคน ๆ หนึ่งแสดงอารมณ์อย่างหนึ่งออกมาเราจะเข้าใจสิ่งที่เขาแสดงออกมาทันทีทำให้เราหัวเราะและมีความสุขไปตามที่เห็นและได้ยิน เมื่อใดที่เราเห็นคนร้องไห้เราจะรู้สึกทุกข์และเศร้าใจไปด้วย สิ่งนี้ดอลสตอยกล่าวว่าเหมือนกับการติดเชื่อที่สามารถติดจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่ง ศิลปะจึงเกิดขึ้นจากความสามารถของมนุษย์ที่สามารถสร้างอารมณ์ให้เกิดร่วมกันได้ (อัญชิตา พิศสะอาด, 2550) โดยไม่จำกัดอยู่แค่ถ้อยคำหรือภาพที่ชัดเจน หากรวมถึงการสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมได้ตีความ

ด้วยอารมณ์ของตนเอง ผ่านจังหวะ เว้นวรรค และสัญลักษณ์ที่ไม่ชี้แนะโดยตรง กล่าวได้ว่างานของสตูดิโอจิตคือบทบาทที่สำคัญของการพัฒนาแอนิเมชันไปสู่การเป็นศิลปะแห่งความรู้สึก (art of feeling) ที่สามารถนำพาผู้ชมมีอารมณ์ร่วมกับภาพและบทเพลงที่ถูกผสมผสานถ่ายทอดออกมาจากศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

- กษاپณี หาญดิฐกุล. (2567). *The Boy and the Heron การปล่อยวางที่ไม่อาจปล่อยใจของแอนิเมเตอร์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดตลอดกาล*. Thestandard. <https://thestandard.co/the-boy-and-the-heron-3/html>
- เคมป์ตัน, เบท. (2018). *Wabi Sabi วะบิ ซะบิ: แต่ความไม่สมบูรณ์แบบของชีวิต* (วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ, ผู้แปล). Being. (ต้นฉบับพิมพ์ปี 2018).
- ทิเบต เลิศอานวายนันต์ และ อิสริยะ พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2567). วิเคราะห์ปรัชญาสิ่งแวดล้อมจากมุมมองศาสนาซินโตในภาพยนตร์ญี่ปุ่นของสตูดิโอจิบลิ. *วารสารสหวิทยาการวิทยาลัยสหวิทยาการ. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*, 21(1), 55-70. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/citujournal/article/view/269886/184144>.
- ณัฐนันท์ เฉลิมพนัส. (2563). 15 มิถุนายน 1985 – สตูดิโอจิบลิ ผู้ส่งมอบความสุข สร้างสรรค์แรงบันดาลใจ เต็มเต็มจินตนาการชวนฝัน มาตลอดระยะเวลา 35 ปี. Thestandard. <https://thestandard.co/poponthisday15061985/>.
- นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ. (2558). *Myth. Anthropology*. https://anthropology-concepts.sac.or.th/glossary/92?utm_
- เปรมวดี ปานทอง. (2566). *Message from Ghibli*. Onceinlife. <https://onceinlife.co/ghibli-insight>
- สายันท์ แดงกลม. (2545). ท่อไอน์ไฟผูกด้วยหญ้าหนวดมังกร. *วารสารดำรงวิชาการ*, 1(2), 85–99. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/damrong/article/view/21410/18529>
- อัญชิสรา พิศสะอาด. (2550). *คุณค่าทางสุนทรียะตามทัศนะของต่อลสตอย : กรณีศึกษางานนิพนธ์ เรื่อง ศิลปะคืออะไร* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. Digital library. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:186389.
- Frank, A. (2024). *Hayao Miyazaki's greatest collaborator never expected awards recognition*. thedailybeast. <https://www.thedailybeast.com/obsessed/the-boy-and-the-heron-joe-hisaishi-interview-miyazakis-maestro-finally-enters-awards-season/>
- Kucenski, A. S. (2022). *Miyazaki's peace: The role of pacifism and the soundscape in the films of Studio Ghibli*. [Master's thesis, Pennsylvania state university]. etda. <https://etda.libraries.psu.edu/catalog/23130ask5507>
- Yonghow. (2008). *Studio Ghibli Layout Exhibition*. Halcyonrealms <https://halcyonrealms.com/animation/studio-ghibli-layout-exhibition-a-preview/>