

Research article

วิเคราะห์แนวคิดและรูปแบบการใช้มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน
จากห้าประเทศ: ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส ไอร์แลนด์ สหรัฐอเมริกา ไทย

Analyzing Concepts and Forms of Intangible Cultural Heritage in Animated Features
from Five Countries: Japan, France, Ireland, USA, and Thailand

จรรยา หะทะโยธิน¹

Chanya Hetayothin¹

Received: 10 October 2024 | Revised: 11 November 2024 | Accepted: 12 November 2024

<https://doi.org/10.55003/acaad.2025.275416>

บทคัดย่อ

การใช้มรดกทางวัฒนธรรมในงานภาพยนตร์แอนิเมชันได้เปิดข้อถกเถียงทั้งจากผู้ชมและเหล่าผู้สร้างงานแอนิเมชันในอุตสาหกรรมว่าเป็นสิ่งที่สร้างข้อจำกัดให้กับการสร้างสรรค์เนื้อหาและรูปแบบการแสดงออก อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในงานภาพยนตร์แอนิเมชันสามารถสร้างความเป็นสากลและความเฉพาะเจาะจงให้กับผลงานแอนิเมชันได้ บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์แนวคิดและรูปแบบการใช้มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) จากประเทศฝรั่งเศส 2) The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) จากประเทศญี่ปุ่น 3) Song of the Sea (Moore, 2014) จากประเทศไอร์แลนด์ 4) Coco (Unkrich, 2017) จากประเทศสหรัฐอเมริกา และ 5) The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) จากประเทศไทย โดยเน้นผลงานแอนิเมชันที่สร้างสรรค์เรื่องราวจากมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ กรอบแนวคิดในการวิจัยประกอบไปด้วย แนวคิดมานุษยวิทยาพันมนุษย์ แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และทฤษฎีสัมพันธบท ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการวิเคราะห์ด้วยบท ผลการวิจัยพบว่า แนวคิดในเนื้อหาสะท้อนถึงความเป็นพหุวัฒนธรรมชาติ เผยให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ และความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งอื่น ๆ ตัวละครแสดงออกถึงลักษณะของความหลากหลายสายพันธุ์ สัมพันธ์กับต้นฉบับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้เกิดผ่านแนวทางต่อไปนี้ โครงสร้างเนื้อหา ตัวละคร กลไกในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง ฉากและสถานที่ ผู้วิจัยพบรูปแบบการนำเสนอมี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) รูปแบบการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมผ่านทิศทางการศิลป์ 2) รูปแบบการนำเสนอสร้างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่ฝังแฝงอยู่ในเนื้อหา ผลการวิจัยสรุปว่ามรดกทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยที่สร้างคุณลักษณะเฉพาะกับงานภาพยนตร์แอนิเมชัน การนำเสนอองค์ประกอบทางวัฒนธรรมไม่เพียงแต่ช่วยเสริมอัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน แต่ยังส่งเสริมความเข้าใจต่อมรดกที่จับต้องไม่ได้ที่มีอยู่ในแต่ละวัฒนธรรมด้วย

¹ สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

¹ Department of Film & Digital Media, School of Architecture, Art & Design,

King Mongkut's Institute of Technology of Ladkrabang

ผู้นิพนธ์ประสานงาน อีเมล: h.chanya@gmail.com

คำสำคัญ: ภาพยนตร์แอนิเมชัน มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

Abstract

The integration of cultural heritage in animated films has indeed sparked significant discussions among both audiences and professionals within the animation industry. Critics argue that relying on cultural elements can constrict storytelling possibilities and limit creative expression. However, the researcher posits that this incorporation can serve as a bridge to universality in narrative while preserving the distinctiveness of each animated piece. This research paper aims to analyze the concepts and forms of cultural heritage in five animated films: 1) Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) from France, 2) The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) from Japan, 3) Song of the Sea (Moore, 2014) from Ireland, 4) Coco (Unkrich, 2017) from USA, and 5) The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018). This research focuses on how these animated films embody and express intangible cultural heritage. The theoretical framework encompasses post-human anthropology, the concept of storytelling in film, and intertextuality theory. This qualitative research adopts a textual analysis approach. The findings show that each animated film reflects a multi-naturalness in its thematic content, revealing the interaction and connection between humans and non-human entities. The characters portray multi-species representation. Intertextuality concerning intangible cultural heritage is revealed through the following approaches: content structure, characters, conflict resolution mechanisms, and settings. The researcher identified two forms of presenting cultural heritage: 1) Artistic Presentation: this form presents cultural heritage through art direction, emphasizing stylistic elements; 2) Cultural Embedment in Content: the second form creates relationships with the culture and lifestyle embedded in the content. The results of the research conclude that cultural heritage is a significant factor that contributes to the uniqueness of these animated films. The nuanced portrayal of cultural elements not only enhances storytelling but also fosters a deeper appreciation of the intangible heritage inherent in each culture.

Keywords: Animated Film, Intangible Cultural Heritage

1. บทนำ

อุตสาหกรรมแอนิเมชันไทยได้มีการใช้มรดกทางวัฒนธรรมเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์มานาน การดัดแปลงเนื้อหาจากตำนาน นิทาน วรรณคดีไทย ตลอดจนการประยุกต์ศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านงานศิลป์ เป็นแนวคิดและรูปแบบที่นิยมใช้ในอุตสาหกรรมแอนิเมชันมาอย่างต่อเนื่อง นับตั้งแต่ผลงานอย่างสุดสาคร (Ngaokrachang, 1978) ก้านกล้วย (Kemgumnird, 2006) นาก (Ratanachoksirikul, 2008) ยักษ์ (Cholsaranont & Panichrutiwong, 2018) จนถึง นักรบมนตรา (Jinanavin, 2023) ภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้ล้วนแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการหาอัตลักษณ์ให้กับแอนิเมชันไทยจากมรดกทางวัฒนธรรม การใช้มรดกทางวัฒนธรรมเป็นจุดขายที่สตูดิโอผู้ผลิตนำเสนอขายทุนครั้งแล้วครั้งเล่า แม้จะถูกท้าทายทั้งจากผู้ชม

และเหล่าคนสร้างงานแอนิเมชันว่า การใช้เวลานาน นิทาน และศิลปวัฒนธรรมไทยนั้น ได้สร้างข้อจำกัดให้การสร้างสรรค์เนื้อหา และรูปแบบการแสดงออกในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

อย่างไรก็ตาม อารอน วอนเนอร์ (Aron Warner) ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ กล่าวว่า “เมื่อ 5-10 ปีก่อน คนจำนวนหนึ่งคิดว่าการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในงานแอนิเมชันจะไม่ประสบความสำเร็จ แต่นั่นไม่ใช่ความจริง เรา [ผู้อำนวยการสร้างและนายทุน] มองหาเรื่องราวและสิ่งใหม่ ๆ ให้กับภาพยนตร์แอนิเมชันเสมอ สิ่งที่สำคัญคือ เมื่อทำออกมาแล้วมีความจริงแท้ (Authenticity) อยู่ในผลงานนั้นหรือไม่” (Warner, 2024) วอนเนอร์ยังกล่าวถึงความสำคัญของความเข้าใจที่เป็นสากล (Universality) และความพิเศษเฉพาะ (Uniqueness) ในเรื่องราวที่ภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอ สองสิ่งนี้สอดคล้องกับการบรรยายการเล่าเรื่อง (Storytelling) ของ แกรี สปาร์คส์ (Gary Sparkes) ซึ่งกล่าวถึง เรื่องราวในภาพยนตร์แอนิเมชันจะมีส่วนที่ทุกคนเข้าใจได้ไม่ว่าจะต่างชาติ ต่างภาษา เป็นความเข้าใจร่วมกัน และอีกส่วนที่จะเป็นความเฉพาะเจาะจง² (Sparkes, 2024) ทั้งวอนเนอร์และสปาร์คส์เน้นย้ำว่าสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ในภาพยนตร์แอนิเมชันต้องคำนึงถึง ได้แก่ ผลงานของเราแตกต่างจากเรื่องอื่นอย่างไร ผู้วิจัยตั้งคำถามเพื่อการสำรวจว่า การใช้มรดกทางวัฒนธรรมจะสร้างความเป็นสากล และความเฉพาะเจาะจงให้กับผลงานแอนิเมชันที่นำมาวิเคราะห์ได้อย่างไร

บทความนี้ต้องการสำรวจว่ามรดกทางวัฒนธรรมนำมาใช้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันอย่างไร ผ่านองค์ประกอบใด และสร้างคุณสมบัติใดให้กับงานแอนิเมชันได้บ้าง ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์แนวคิด รูปแบบ ของภาพยนตร์แอนิเมชันบนพื้นฐานมรดกวัฒนธรรมจากประเทศต่าง ๆ รวมถึงในประเทศไทย เพื่อแสดงให้เห็นความหลากหลายของการใช้มรดกทางวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลและเลือกวิเคราะห์ผลงานจาก 5 สตูดิโอในประเทศ ญี่ปุ่น ฝรั่งเศส ไอร์แลนด์ สหรัฐอเมริกา และ ประเทศไทย เพื่อหาจุดร่วมจุดต่างของกระบวนการใช้มรดกวัฒนธรรมในงานภาพยนตร์แอนิเมชันจากประเทศต่าง ๆ ดังกล่าว และเป็นแนวทางในการเปิดความคิดสร้างสรรค์ให้กับการสร้างงานภาพยนตร์แอนิเมชันลักษณะนี้

งานวิจัยนี้เน้นวิเคราะห์ผลงานแอนิเมชันที่สร้างสรรค์เรื่องราวจากมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หมายรวมถึงประเพณีหรือการแสดงออกถึงการดำรงชีวิตที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษของเราและส่งต่อไปยังลูกหลานของแต่ละประเทศ เช่น ประเพณี ดำนาน ที่เล่าขานต่อกันมา ศิลปะการแสดง การปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม งานรื่นเริง ความรู้และการปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล หรือความรู้และทักษะในการผลิตแบบดั้งเดิม รวมถึงการปฏิบัติ การเป็นตัวแทน การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกัน (Unesco, 2022)

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

วิเคราะห์แนวคิดและรูปแบบการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน 5 เรื่อง

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิดทางมนุษยวิทยาแบบพหุมนุษย์ (Post-Human) (Mukdawijitra & Ajnakitti, 2021)

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้กรอบแนวคิดทางมานุษยวิทยาแบบพหุมนุษย์เพื่อทำความเข้าใจมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ มนุษยวิทยาแบบพหุมนุษย์เป็นแนวคิดที่ถอนมนุษย์ออกจากความเป็นศูนย์กลาง และทำความเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยไม่จำกัดศูนย์กลางที่ตัวมนุษย์ เป็นกรอบคิดซึ่งมองมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ไม่แยกขาดจากธรรมชาติ แนวคิดพหุมนุษย์นี้ตอบโต้กับวิธีคิดแบบสองขั้วที่แบ่งแยกมนุษย์ออกจากธรรมชาติ ซึ่งแยกธรรมชาติ (Nature) และ วัฒนธรรม (Culture) ออกจากกัน งานวิจัยนี้เลือกใช้แนวคิดทางมนุษยวิทยาแบบพหุมนุษย์โดยเน้นที่ฐานคิดแบบหลากหลายสายพันธุ์

นิพนธ์ (Kantha, 2021) ซึ่งให้ความสำคัญกับความหลากหลายของสรรพสิ่งในธรรมชาติหรือพุทธธรรมชาติ เพราะเมื่อศึกษาต้นฉบับ (Source) ของมรดกวัฒนธรรมอย่าง ตำนาน นิทานปรัมปรา เราจะพบเรื่องเล่าที่ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ สอดประสานเกี่ยวพันกันแบบแยกจากกันไม่ได้ มนุษย์ไม่ใช่ตัวแสดงหลักเพียงหนึ่งเดียว แต่เป็นภาวะที่สิ่งมีชีวิตสายพันธุ์อื่นพัวพันกับมนุษย์อยู่ตลอดเวลา ผู้วิจัยจึงใช้กรอบแนวคิดนี้มาวิเคราะห์องค์ประกอบในภาพยนตร์แอนิเมชัน

3.2 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Storytelling in Film)

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Lewis University, 2022) โดยคัดเลือกองค์ประกอบของเรื่องเล่าที่จะนำมาสร้างกรอบแนวคิดดังต่อไปนี้ 1) ประเด็นแนวคิดเนื้อเรื่อง (Theme) ซึ่งเป็นฐานคิดของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ 2) ตัวละคร (Character) ภาพยนตร์ในอุตสาหกรรมส่วนใหญ่ดำเนินเรื่องโดยอาศัยตัวละครเป็นตัวขับเคลื่อน และ 3) ความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องราว ไม่ว่าจะเป็นแรงปรารถนาที่ไม่เต็มเต็ม หรืออุปสรรคที่ตัวละครต้องก้าวข้าม 4) ฉาก (Setting) สถานที่และช่วงเวลาที่เกิดเรื่อง ผู้วิจัยวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมต้นฉบับ เช่น ตำนาน นิทาน วิถีชีวิตท้องถิ่น ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันอ้างอิงผ่านองค์ประกอบทั้ง 4 นี้

3.3 ทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality)

ทฤษฎีสัมพันธบท เสนอโดย จูเลีย คริสเตวา (Julia Kristeva) และ โรลอง บาร์ต (Roland Barthes) ว่าด้วยการเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงของตัวบท (Text) หมายความว่าความสัมพันธ์ของตัวบทที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่มีตัวบทไหนที่เป็นอิสระแยกขาดจากตัวบทอื่น ๆ (Graham, 2000) และตัวบทในที่นี้ไม่ได้หมายความว่าถึงแต่เรื่องของภาษาเท่านั้น หากรวมไปถึงภาพที่การปรากฏตัวของสิ่งนั้น ๆ สัมพันธ์เชื่อมโยง หรืออ้างอิงไปถึงตัวบทอื่น ๆ กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ตัวบทนั้นคือการประกอบสร้างของตัวบทอื่น ๆ ที่อยู่ในเครือข่ายชุดความรู้และภาษาที่ประกอบร่างสร้างวัฒนธรรมขึ้นมา ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัมพันธบทเป็นกรอบการมองความสัมพันธ์ระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นต้นฉบับ (Source) และภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งอ้างอิงมรดกทางวัฒนธรรมนั้น

4. วิธีการวิจัย เครื่องมือวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 การรวบรวมข้อมูล

ส่วนที่ 1 รวบรวมข้อมูลจากภาพยนตร์แอนิเมชันจำนวน 5 เรื่อง จาก 5 ประเทศ เพื่อศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบและนำมาใช้ในการวิเคราะห์แนวคิดและรูปแบบการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน เกณฑ์ที่ใช้ในการเลือกภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ 1) ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่องที่นำมาวิเคราะห์อยู่ในช่วงเวลาไม่เกิน 10 ปี ระหว่างคริสต์ศักราช 2010-2019³ 2) เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากประเทศในทวีปเอเชีย ยุโรป อเมริกา เนื่องจากเป็นทวีปที่มีแหล่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตอย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดขอบเขตลงไป 5 ประเทศ ได้แก่ ฝรั่งเศส ไอร์แลนด์ ญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา และไทย 3) มีเนื้อหาที่แสดงองค์ประกอบ เช่น โครงเรื่อง ตัวละคร ถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ 4) เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิง (Nominated) รางวัลระดับชาติหรือนานาชาติ เมื่อมีภาพยนตร์ที่เข้าเกณฑ์มากกว่า 1 เรื่อง เกณฑ์การคัดออกได้แก่ จำนวนรางวัลที่ได้รับ และรายได้ (Box Office) ของภาพยนตร์เรื่องนั้น เกณฑ์ดังกล่าวเป็นจุดหมายที่ผู้วิจัยใช้คัดเลือกภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อวิเคราะห์แนวทางและรูปแบบผ่านกรอบการมองทางมนุษยวิทยา ภาพยนตร์ที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าว ได้แก่ Kirikou and the Men and Women (2012) จากประเทศฝรั่งเศส The

³ ผู้วิจัยเลือกช่วงเวลาทศวรรษดังกล่าวเนื่องจากเมื่ออนุสัญญาว่าด้วยการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ปี 2003 มีผลบังคับใช้ องค์การยูเนสโกได้เริ่มจัดทำบัญชีรายชื่อมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ในปี ค.ศ. 2008 แล้วเสร็จเป็น 3 หมวด ในปี ค.ศ. 2010 (Unesco, 2022) จึงเลือกช่วงเวลา ค.ศ. 2010 เป็นต้นมาในการสืบค้นภาพยนตร์แอนิเมชันที่สะท้อนให้เห็นถึงการใช้นิเวศหรือวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันจากมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

Tale of the Princess Kaguya (2013) จากประเทศญี่ปุ่น Song of the Sea (2014) จากประเทศไอร์แลนด์ Coco (2017) จากประเทศสหรัฐอเมริกา The Legend of Muay Thai: 9 Satra (2018) จากประเทศไทย

ส่วนที่ 2 รวบรวมข้อมูลและศึกษาเกี่ยวกับมรดกวัฒนธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง

4.2 วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตัวบท (Textual Analysis) โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ข้อมูลตัวบท ภายใต้อำนาจประกอบทั้ง 5 ได้แก่ 1) แนวคิดในเนื้อหา 2) ตัวละคร 3) ความขัดแย้ง 4) สัมพันธภาพระหว่างต้นฉบับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้และภาพยนตร์แอนิเมชัน 5) รูปแบบการนำเสนอ

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลตัวบทเพื่อหาแนวคิดการใช้มรดกวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชัน

4.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย มีดังต่อไปนี้



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

Figure 1 Research Framework.

5. ผลการวิจัย: แนวคิดและรูปแบบการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน

ผลการวิเคราะห์แบ่งตามองค์ประกอบทั้ง 5 ดังต่อไปนี้

5.1 แนวคิดในเนื้อหาสะท้อนถึงความเป็นพหุธรรมชาติ เผยให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ และความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งอื่น ๆ

ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง มีประเด็นและเนื้อหาที่แตกต่างกันไปตามเนื้อเรื่อง อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง แสดงจุดร่วมในการปฏิสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งอื่น ๆ โดยภาพยนตร์ 4 เรื่อง มีตัวละครเอกซึ่งเป็นมนุษย์ ปฏิสัมพันธ์กับสรรพสิ่งซึ่งไม่ใช่มนุษย์ ดังนี้

Song of the Sea (Moore, 2014) ความเป็นพหุธรรมชาติในภาพยนตร์เรื่องนี้เผยผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งต่าง ๆ ตามตำนานเชลติก ตัวละครเอกเบนมีเชียร์ชาน้องสาวเป็นเชลก็ ซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่กลายร่างจากมนุษย์เป็นแมวน้ำเมื่อได้สวมเสื้อคลุม การผจญภัยเพื่อการเยียวยาทั้งตนเองและช่วยน้องสาวล้นพาทั้งเบนและเชียร์ชาเชื่อมโยงกับสรรพสิ่งอย่าง ภูต แม่มดมาซา ชานาคีนกเล้าเรื่องผู้เก็บความทรงจำทางประวัติศาสตร์ ในตอนท้ายของเรื่องเบนและพ่อของเขาได้ร้องขอโบราณาร์ก ให้เชลก็อย่างเชียร์ชาได้อยู่ร่วมกันกับพวกเขา ความเป็นพหุธรรมชาติจึงไม่ได้เล่าผ่านเพียงการปะทะประสานตัวละครมนุษย์กับสรรพสิ่งอื่น ๆ แต่ยังคงสะท้อนในตอนจบถึงการอยู่ร่วมกันของสรรพสิ่งซึ่งมีความเป็นพหุธรรมชาติ

Coco (Unkrich, 2017) ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาสะท้อนถึงความสัมพันธ์ของสายใยครอบครัว วิถีชีวิตในสังคมเม็กซิกัน ขับเน้นการให้คุณค่าของการจดจำและยกย่องบรรพบุรุษ ผ่านประเพณีวันแห่งความตายของชาวเม็กซิกัน (Día de los Muertos) ซึ่งตามความเชื่อของชาวเม็กซิกัน โลกคนเป็นและโลกผีจะเชื่อมประสานผ่านประเพณีวันแห่งความตายนี้ การปฏิสัมพันธ์และความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ (มิเกล) และผีบรรพบุรุษจึงเป็นกลไกในการสลายปมขัดแย้ง และไขความคับข้องใจของตระกูลตัวเอง ทำให้ครอบครัวของมิเกลก้าวข้ามกฎต้องห้ามประจำตระกูลคือการเล่นดนตรี และเปิดความสัมพันธ์กับดนตรีพร้อมกับการระลึกถึงบรรพบุรุษผู้ควรแก่การจดจำขึ้นอีกครั้ง

The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) ความเป็นพหุธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้สะท้อนผ่านตัวละครหลากหลายสายพันธุ์ ตัวละครเอกมีสหายเป็นผู้ร่วมเดินทางเป็นทั้งคน ลิง และยักษ์ ร่วมเดินทางผจญภัยไปด้วยกัน เรื่องราวสะท้อนถึงมิตรภาพที่เกิดขึ้นท่ามกลางตัวละครสายพันธุ์หลากหลาย

ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) มีความแตกต่างในมุมกลับ ตัวละครเอกของเรื่องไม่ใช่มนุษย์หากปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์อย่างกลมกลืน คางุยะแท้จริงนั้นเป็นเทพธิดาซึ่งมาจุติในร่างของมนุษย์ คุณสมบัติของคางุยะแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไปปรากฏตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง เธอมาพร้อมความมหัศจรรย์และทำให้คนตัดไม้พบเจอโชคชะตา เธอเติบโตรวดเร็วกว่าเด็กมนุษย์ปกติโดยทั่วไป ตัวละครเอกซึ่งเป็นเทพธิดาในร่างของมนุษย์ได้ปฏิสัมพันธ์และใช้ชีวิตร่วมกับมนุษย์อย่างกลมกลืน ภายใต้สังคมที่ชายเป็นใหญ่ เทพธิดาในร่างมนุษย์ได้เรียนรู้ความเป็นมนุษย์จากการใช้ชีวิต

ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง มีจุดร่วมด้านความเป็นพหุธรรมชาติ คือการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งอื่น ๆ ในโลกนั้น ๆ ความเชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องของมนุษย์และสรรพสิ่งต่าง ๆ ยังสะท้อนผ่านองค์ประกอบด้านตัวละคร ดังที่จะกล่าวต่อไป

5.2 ตัวละครเผยให้เห็นลักษณะของความหลากหลายสายพันธุ์ (Multispecies)

จุดร่วมของภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องคือ มีตัวละครอื่น ๆ ซึ่งเป็นสรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ อย่างแมวน้ำ ลิง วิญญาณ ภูต ผี ยักษ์ แม้ตัวละครเอกจากภาพยนตร์แอนิเมชัน 4 เรื่องจะเป็นมนุษย์ทั่วไป แต่ได้พัวพันกับสิ่งมีชีวิตสายพันธุ์อื่นอย่างเป็นธรรมชาติ ในขณะที่เรื่อง The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) ตัวเอกเป็นเทพธิดามาจุติ ในร่างมนุษย์ คุณลักษณะนี้สะท้อนถึงแนวคิดหลากหลายสายพันธุ์ซึ่งนำเสนอ “ภาวะที่สิ่งมีชีวิตสายพันธุ์อื่นพัวพันกับมนุษย์ และในขณะเดียวกันการเป็นมนุษย์คือการพัวพันกับสายพันธุ์อื่นอย่างแยกไม่ออก” (Kantha, 2021, p. 110)

หากวิเคราะห์ในรายละเอียด ภาพยนตร์แอนิเมชัน 4 เรื่อง ปรากฏตัวละครหลากหลายสายพันธุ์ที่มีบทบาทกับตัวเรื่องมากกว่าที่จะเป็นเพียงตัวประกอบทั่วไป ได้แก่ The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) มีตัวละครเอกของเรื่อง (Protagonist) เป็นเทพธิดาในร่างของมนุษย์ ส่วน Song of the Sea (Moore, 2014) มีตัวละครสนับสนุน (Supportive

Character) อย่างเชียร์ชาน้องสาวเบนผู้เป็นเชลลิก ขณะที่ Coco (Unkrich, 2017) มีเฮคเตอร์ ผีบรรพบุรุษของมิเกลเป็นตัวละครสนับสนุน และมีฟีแอร์เนสโต เป็นตัวร้าย (Antagonist) ขณะที่ The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) มีสุริยชาติและเจ้าชายสิงวาทะสหายของตัวเองเป็นตัวละครสนับสนุนที่มีบทบาทกับเรื่องราว และมีเทย์กษาเป็นตัวร้าย ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) มีคาราบาซึ่งเป็นแม่มดเป็นตัวร้าย อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงความหลากหลายสายพันธุ์ของตัวละครอย่างเจาะลึกแล้วนั้น แม่มดอย่างคาราบา ตลอดจนลูกสมุนของหล่อนที่ดูเหมือนหุ่นยนต์ขนาดเท่าแอฟริกันแท้จริงแล้วล้วนเป็นมนุษย์มาก่อน ความหลากหลายสายพันธุ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงปรากฏผ่านสรรพสัตว์ตัวประกอบมากกว่าตัวละครที่มีบทบาทในเรื่อง

5.3 ความขัดแย้ง: ความเข้าใจร่วมที่เป็นสากล

จากการวิเคราะห์หัวข้อของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นองค์ประกอบที่มีความเป็นสากล (Universality) ไม่ว่าผู้ชมต่างภาษา หรือวัฒนธรรม ล้วนเข้าใจได้เพราะความขัดแย้งนำเสนอภาวะธรรมชาติของจิตใจมนุษย์ สร้างความเชื่อมโยงระหว่างคนดูผู้มีส่วนการทางความคิดจิตใจกับตัวละครที่ถูกสร้างขึ้น ความขัดแย้งจึงก่อให้เกิดความเข้มข้น สร้างอารมณ์ในเรื่องราว และสร้างมิติให้กับตัวละคร ความขัดแย้งใน Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) แบ่งตามท้องเรื่องย่อย ตัวละครคิริคูในเรื่องนี้ฟันฝ่าอุปสรรคได้ไม่ยาก ความไม่เห็นพ้องต้องกันระหว่างคิริคูกับคนในหมู่บ้านมักจบลงด้วยการแก้ปัญหาที่ไม่ซับซ้อน เช่นเดียวกันกับ The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) ซึ่งความขัดแย้งในตัวละครเอกอย่างฮ็อตไม่ถูกขับเน้นมากนัก ฮ็อตเป็นคนดี ทำตามคำสั่งเสียของอาจารย์ ความขัดแย้งในช่วงท้ายของเรื่อง ได้แก่ ฮ็อตพ่ายแพ้ไม่สามารถชนะเทย์กษาได้ แต่สิ่งที่ทำให้อ็อตก้าวข้ามอุปสรรคนี้ได้คือ อภินิหารที่เกิดจากศรัทธาและความมหัศจรรย์ของปรากฏการณ์ที่เกิดตามคำทำนาย ไม่ใช่การตระหนักรู้หรือการก้าวข้ามของตัวละครด้วยตนเอง มิติของตัวละครอย่างคิริคูและฮ็อตจึงแบนหากเปรียบเทียบกับภาพยนตร์อย่าง The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) ที่ผู้กำกับขับเน้นความขัดแย้งภายในใจของตัวละครระหว่างวิถีชีวิตท่ามกลางธรรมชาติและชีวิตในเมืองหลวง และความขัดแย้งระหว่างการใช้ชีวิตกับความเป็นมนุษย์ที่ยากแท้หยั่งถึง ดังปรากฏในช่วงที่บรรดาชายชนชั้นสูงต่างหาวิธีให้คาจูกะยอมปลงใจแต่งงานกับตน ตลอดจนการพยายามรุกร้า ล้วงเกินคางยะของจักรพรรดิ ซึ่งทำให้คาจูกะตัดสินใจขอกลับสู่สภาวะเดิมของตน เช่นเดียวกับ Song of the Sea (Moore, 2014) ที่ความขัดแย้งของตัวละครเอกอย่างเบนชัดเจน แรกเริ่มเบนไม่ชอบน้องสาวตนเอง เพราะรู้สึกว่าการเกิดขึ้นมาของเชียร์ชาทำให้ตนสูญเสียแม่ไป แต่ท้ายสุดได้ก้าวข้ามและต้องพยายามรักษาชีวิตของเชียร์ชาไว้ ภาพยนตร์ Coco (Unkrich, 2017) นำเสนอความขัดแย้งได้เด่นชัดตั้งแต่เปิดเรื่อง ตัวละครเอกอย่างมิเกลอยากเป็นนักดนตรีท่ามกลางกฎเหล็กที่ดนตรีเป็นของต้องห้ามประจำตระกูล เป็นต้น ความขัดแย้งเหล่านี้เป็นจุดเริ่มของการขับเคลื่อนเพื่อเข้าสู่การก้าวข้าม การแก้ปัญหา และการเข้าใจตนเองของตัวละครในที่สุด เป็นสิ่งที่ผู้ชมสามารถเข้าใจได้อย่างสากลในฐานะมนุษย์

5.4 สัมพันธภาพทางภาพกับต้นฉบับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

จากการวิเคราะห์สัมพันธภาพทางภาพที่เกิดขึ้นกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้กับภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง แบ่งแนวทางการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันที่เกิดขึ้น ดังต่อไปนี้

5.4.1 ด้านโครงสร้างเนื้อหา: ภาพยนตร์แอนิเมชันที่หยิบยืมโครงเรื่อง เช่น ตำนาน และดัดแปลงโดยคงความเชื่อตรงกับต้นฉบับ

The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) ซึ่งดัดแปลงจากตำนาน The Tale of the Bamboo Cutter เป็นตัวอย่างของแนวทางนี้ อย่างไรก็ตามแม้โครงเรื่องหลักจะสัมพันธ์โดยตรงกับตำนานต้นฉบับ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีความเป็นต้นฉบับ (Originality) ในตัวเองผ่านการตีความความรู้สึกของตัวละครเอกคางยะ ความสัมพันธ์ที่เธอพัฒนากับผู้คนที่เข้ามาในชีวิตของเธอ ความแตกต่างระหว่างชีวิตชนบทท่ามกลางธรรมชาติ และชีวิตในคฤหาสน์ คางยะยึดติดกับวัฒนธรรมที่แยกขาดจากธรรมชาติ การขับเน้นความสัมพันธ์ อารมณ์ความรู้สึกที่โหยหาธรรมชาติของคางยะเป็นสิ่งที่ถูกขับ

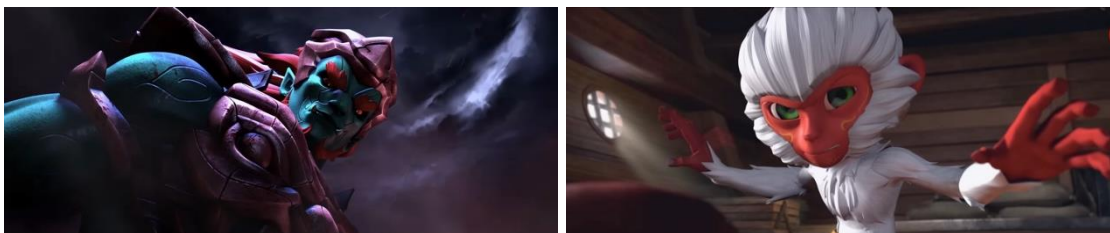
เน้นและสร้างความแตกต่างจากตำนานดั้งเดิม นี่คือการขัดแย้งภายในของตัวละครที่ภาพยนตร์เน้นย้ำ เป็นการตีความตัวละครอย่างเฉพาะเจาะจง ล้วนสร้างความเป็นต้นฉบับในภาพยนตร์แอนิเมชันดัดแปลงให้ต่างจากรวมธรรมเนียมต้นฉบับได้

5.4.2 ด้านตัวละคร: ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เขียนบทเรื่องขึ้นใหม่ แต่สร้างสัมพันธ์กับมรดกทางวัฒนธรรมผ่านตัวละคร หรือที่มาของตัวละคร

ภาพยนตร์แอนิเมชัน Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) เรื่องราวในภาพยนตร์แอนิเมชันแต่งขึ้นใหม่ แต่อาศัยตำนานแอฟริกันตะวันตกเป็นที่มาของตัวละครเอกคิริคูและแม่ของเขา ลักษณะเช่นนี้ใช้ตำนานเป็นที่มาให้กับตัวละครและเปิดอิสระให้กับการแต่งโครงเรื่องที่เหลือ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน Song of the Sea (Moore, 2014) สร้างสัมพันธ์อย่างลึกซึ้งกับตำนานตัวละครเซลติก ไม่ว่าจะเป็น เซลกี มนุษย์แมวน้ำที่สามารถเปลี่ยนร่างระหว่างมนุษย์กับแมวน้ำได้ด้วยผ้าคลุมหนังแมวน้ำ ซึ่งทั้งโบรนาร์ก ผู้เป็นแม่ และเชียร์ซา ผู้เป็นน้องสาวของตัวละครเอกเป็นเซลกี ตำนานเซลติกสัมพันธ์กับที่มาของตัวละคร (Character Background) มากกว่าโครงเรื่องหลักของบทที่เขียนขึ้นใหม่ เช่น ความสัมพันธ์ของคอร์นอร์และโบรนาร์กซึ่งเป็นพ่อแม่ของตัวละครเอกนั้นดัดแปลงจากตำนานเซลติกที่มนุษย์อยู่กับเซลกี ภาพยนตร์เรื่องนี้สอดแทรกตำนานเป็นทีมาที่ไม่เพียงแต่ครอบคลุมตัวละครเอก แต่อีกหลายตัวละคร เช่น ตัวละครมัลเลียร์ บุตรแห่งท้องทะเลที่ใช้พลังของเขาปกป้องรักษาเกาะตำนานต้นฉบับบางเรื่องกล่าวถึงความทุกข์ของมัลเลียร์ผู้ได้สูญเสียคนรัก นอกจากนี้ยังมี มาซา ตัวละครแม่มด ในภาพยนตร์เธอสาปให้ผู้คนไร้ความเจ็บปวดเหมือนที่เธอสาปมัลเลียร์ผู้เป็นบุตรชายให้ไร้ความเจ็บปวดจากการสูญเสียคนรัก หากตามตำนานเซลติก มาซาเป็นเทพีผู้มีหลายบทบาท เป็นทั้งแม่ หญิงสาว และหญิงชรา ในตำนานบางฉบับเธอสาปให้คนรู้สึกถึงความเจ็บปวดที่เธอได้รับการการถูกบังคับให้วิ่งแข่งขณะที่เธอตั้งท้อง (Preston, 2024) ซึ่งภาพยนตร์ได้นำตัวละครมาขามาจากตำนานเซลติกแต่ได้ดัดแปลงให้เข้ากับเรื่องราว และตัวละครอื่นในภาพยนตร์

เช่นเดียวกันกับ The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) ซึ่งเขียนเรื่องขึ้นใหม่แต่หยิบยืมและดัดแปลงตัวละครในรามเกียรติ์มาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชัน ยกขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้มีทั้งฝ่ายดีและไม่ดี มารดาหรือสุรสีชา ซึ่งเป็นยักษ์ที่อยู่ฝ่ายตัวเอกนั้นสร้างสัมพันธ์กับตัวละครพิเภกในรามเกียรติ์ ขณะที่เทหยักขาและเจ้าชายลิงวาทะนั้นสร้างความรู้สึกให้นักถึงทศกัณฐ์ และหนุมานตามลำดับ



รูปที่ 2 เทหยักขาและเจ้าชายลิงวาทะ สัมพันธ์บทของตัวละครใน The Legend of Muay Thai: 9 Satra กับเรื่องรามเกียรติ์

Figure 2 Dehayaksa and Vata shows intertextuality with Thotsakan and Hanuman in Ramakien.

Source: Adapted from M Studio (2018)

5.4.3 กลไกในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง: ภาพยนตร์แอนิเมชันที่เขียนเรื่องราวและแต่งตัวละครขึ้นใหม่ทั้งหมด แต่สร้างความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมในฐานะกลไกในการเข้าแก้ปัญหาความขัดแย้ง

ถึงแม้มรดกทางวัฒนธรรมจะไม่มีอิทธิพลโดยตรงต่อความขัดแย้งของตัวละคร แต่ผลการวิเคราะห์พบว่าภาพยนตร์แอนิเมชัน 3 เรื่องแสดงให้เห็นว่ากลไกที่ใช้ในการการแก้ปัญหาความขัดแย้งในภาพยนตร์แอนิเมชันมีส่วนเชื่อมโยงหรือสร้างสัมพันธ์กับมรดกทางวัฒนธรรม ดังนี้

1) ภาพยนตร์ Song of the Sea (Moore, 2014) กลไกที่ใช้ในการช่วยเบนแก้ปัญหา ได้แก่ การเล่าเรื่องของตัวละครเผ่าชานาคี ซึ่งในภาพยนตร์ดาเผ่าเป็นผู้กักเก็บเรื่องราวที่เกิดขึ้น ทำให้เบนได้เข้าใจที่มาที่ไป และรู้ว่าต้องทำอะไรในการตามหาเชียร์ซา ประเพณีการเล่าเรื่องเกี่ยวเนื่องอย่างแน่นแฟ้นกับวัฒนธรรมเชลติก ตัวละครชานาคีในภาพยนตร์สร้างสัมพันธ์กับประเพณีการเล่าเรื่องดั้งเดิมที่ตำแหน่งชานาคีสามารถเป็นทั้งนักประวัติศาสตร์และนักเล่าเรื่อง การเผยแพร่เรื่องราวของชานาคีจึงเป็นกลไกช่วยให้เบนแก้ไขปัญหาช่วยเหลือเชียร์ซา และก้าวข้ามความขัดแย้งในใจที่เคยไม่ชอบน้องสาวของตน

2) ภาพยนตร์แอนิเมชัน Coco (Unkrich, 2017) เป็นเรื่องราวที่เขียนบทใหม่ทั้งหมด แต่สร้างความเชื่อมโยงกับประเพณีวันแห่งคนตาย ในฐานะที่เป็นกลไกพาตัวละครเอกเข้าไปไขปริศนาและก้าวข้ามความขัดแย้ง มิเกลเข้าสู่ดินแดนคนตายเพื่อค้นพบความจริง และช่วยกอบกู้ให้บรรพบุรุษของเขาเป็นที่จดจำอีกครั้ง ทำให้เขาสามารถก้าวข้ามความขัดแย้ง นั่นคือการได้เล่นดนตรีโดยที่สิ่งนี้ไม่ใช่ของต้องห้ามประจำตระกูลเขาอีกต่อไป

3) ภาพยนตร์แอนิเมชัน The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) ใช้มรดกทางวัฒนธรรมอย่าง มวยไทย ในฐานะกลไกหนึ่งที่มีบทบาทในการแก้ไขปัญหาเช่นกัน แก่ศาสตรา โดยชื่อของภาพยนตร์แล้วนั้นสร้างสัมพันธ์กับมวยไทยสมัยโบราณ หรือ นวอาวุธ คือการต่อสู้ที่ใช้อาวุธทั้ง 9 จากร่างกาย ได้แก่ สองมือ สองเท้า สองศอก สองเข่า และศีรษะ (Department of Cultural Promotion, 2022) เรื่องราวอาศัยทั้งความมหัศจรรย์ของศาสตราวุธที่เป็นวัตถุ และเชื่อมโยงกับท่าแม่ไม้มวยไทยให้เป็นกลไกหนึ่งที่จะช่วยให้ตัวละครเอกเอาชนะเวรร้ายอย่างเทหยักซาได้

5.4.4 สัมพันธบทที่เกิดขึ้นกับมรดกทางวัฒนธรรมผ่านฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สร้างสัมพันธ์กับต้นฉบับทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ทั้งในโลกความจริง (โลกในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ) และโลกจินตนาการ กล่าวคือ ศิลปะและวัฒนธรรม วิถีชีวิต ประเพณี ได้ปรากฏผ่านฉากและสถานที่ในภาพยนตร์ เช่น ผู้ชมเห็นกระท่อมแอฟริกัน และสภาพบรรยากาศของชุมชนชาวแอฟริกันใน Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) หรือชีวิตชนบทใน The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) นอกจากนี้ ฉากยังเปิดจินตนาการให้กับสถานที่ในตำนาน ดังที่ภาพยนตร์ Song of the Sea (Moore, 2014) สร้างสัมพันธ์กับดินแดนเทียร์ นา นอก (Tir na nÓg คือดินแดนแห่งความเยาว์วัยในวัฒนธรรมเชลติก) ในฉากที่เชียร์ซากลายเป็นแมวน้ำแหวกว่ายในท้องทะเล และเปิดประตูทางสู่ดินแดน เทียร์ นา นอก และได้พบกับโบรนาร์กผู้เป็นแม่ ขณะที่ Coco (Unkrich, 2017) สร้างสรรค์สถานที่โลกวิญญาณหรือดินแดนคนตายตามความเชื่อของประเพณีชาวเม็กซิกันจากจินตนาการ

ฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง ประกอบไปด้วยส่วนที่เป็นโลกแห่งความจริง (ในเรื่องนั้นๆ) และโลกแฟนตาซี และเป็นองค์ประกอบที่สร้างสัมพันธ์กับต้นฉบับทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ผ่านคุณลักษณะ ดังนี้

1) ฉากและสถานที่ซึ่งโลกแห่งความเป็นจริงและเหนือจริงเชื่อมโยงและคาบเกี่ยวในพื้นที่เดียวกัน ลักษณะดังกล่าวนำเสนอโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแฟนตาซีที่ถูกล้อมรวมเข้าด้วยกันผ่านพื้นที่และเวลา

ภาพยนตร์แอนิเมชันอย่าง Song of the Sea (Moore, 2014) เปลี่ยนผ่านระหว่างโลกความเป็นจริงซึ่งนำเสนอบ้านริมทะเล บ้านคุณย่า เมืองหลวง ไปสู่โลกที่เหนือจริงมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นใต้ทะเล ถ้าของชานาคี และบ้านแม่แมดมาซา ด้วยลักษณะดังกล่าว โลกความเหนือจริงในภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ ณ พื้นที่เดียวกับโลกแห่งความเป็นจริง แฝงตัวอยู่ตามซอกหลืบ เช่น ท่อริมถนนเป็นทางไปสู่ที่อยู่อาศัยของเหล่าภูต กระท่อมธรรมดามีทางเป็นทางเข้าสู่โลกแฟนตาซี เป็นต้น เช่นเดียวกับ The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) ซึ่งผสานโลกความเป็นจริงและโลกเหนือจริงไว้ ณ พื้นที่เดียวกัน ฉากที่คาบเกี่ยวหนีออกจากคลุหาสน์ ฉากที่เธอและเพื่อนชายลิเทมารุสลอยล่องอยู่บนฟากฟ้า ล้วนผสานและเชื่อมต่อกับโลกความเป็นจริงอย่างไร้รอยต่อ แม้ว่าตัวสถานที่จะไม่ได้เปลี่ยนไปจากโลกความเป็นจริง แต่ความเหนือจริงปรากฏขึ้นผ่านการกระทำ การเคลื่อนไหวของตัวละคร ณ พื้นที่นั้น ๆ เกิดเป็นปรากฏการณ์เชื่อมต่อของโลกรวมทั้งความเป็นจริงและความเหนือจริงได้อย่างแนบเนียน

2) ฉากและสถานที่ซึ่งแบ่งพรแดนโลกแห่งความเป็นจริงและความเหนือจริง

ภาพยนตร์แอนิเมชันอย่าง Coco (Unkrich, 2017) แบ่งพรหมแดนระหว่างดินแดนคนเป็นและดินแดนโลกคนตาย ชัดเจน เช่นเดียวกับการเดินทางจากดินแดนอาณาจักรต่าง ๆ ไปยังเมืองที่ยักษ์ปกครอง ใน The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) และ การเดินทางจากหมู่บ้านชุมชนไปยังที่อาศัยของแม่มดใน Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) ฉากและสถานที่ในรูปแบบนี้แบ่งพรหมแดนโลกแห่งความเป็นจริงและความเหนือจริง อาศัยการเดินทางจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง หาใช่การทับซ้อนหรือการแฝงฝังของพื้นที่ของโลกแห่งความเป็นจริงและความเหนือจริงแต่อย่างใด กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ฉากและสถานที่ลักษณะนี้ทำให้ความเหนือจริงปรากฏแยกเป็นเขตแดนที่ชัดเจนในโลกความเป็นจริงของเรื่องนั้น



รูปที่ 3 ถ้ำของซานาคี ใน Song of the Sea

Figure 3 Seanchai's Cave in Song of the Sea.

Source: Mubi (2015)

จากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าสัมพันธ์กับมรดกทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้มีมากกว่าตำนานที่นำมาใช้กับโครงเรื่อง ที่มาของตัวละคร และฉาก ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่องอ้างอิงมรดกทางวัฒนธรรมมากกว่าหนึ่งประเภทเพื่อเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ เช่น Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) ใช้ทั้งตำนานนิทานพื้นเมืองเป็นที่มาตัวละคร และใช้ศิลปะแอฟริกัน ตลอดจนดนตรีแอฟริกันท้องถิ่นในการนำเสนอภาพยนตร์ เช่นเดียวกับ The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) ที่นอกจากอ้างอิงตำนานเจ้าหญิงกระบอกไม้ไผ่ ยังอาศัยรูปแบบศิลปะมรดกวัฒนธรรมอื่น ๆ ของญี่ปุ่น ในการกำกับทิศทางการศิลป์ด้วย จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง ผู้วิจัยแบ่งรูปแบบการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมทางด้านภาพ เป็น 2 ลักษณะดังนี้

5.5 รูปแบบการนำเสนอ

5.5.1 รูปแบบการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมผ่านทิศทางการศิลป์

กรณีนี้มรดกวัฒนธรรมเป็นแรงบันดาลใจให้กับการสร้างสรรค์งานกำกับศิลป์ โดยเจาะจงไปที่สไตล์ เช่น The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) นำเสนอทิศทางการศิลป์ที่เชื่อมโยงได้กับรูปแบบประเพณีการวาดภาพม้วนด้วยฟูกันหมึก (Choju-jinbutsu-giga) ซึ่งเกิดราวศตวรรษที่ 12 ผสมผสานกับภาพพิมพ์สีน้ำยูกิโยเอะ (ukiyo-e) ส่วน Song of the Sea (Moore, 2014) ได้ประยุกต์เส้นสาย ลวดลายจากศิลปวัฒนธรรมเซลติกผ่านการออกแบบฉาก สถานที่ และลวดลายประกอบในงานภาพ สำหรับ Coco (Unkrich, 2017) ได้ใช้ลักษณะ ศิลปะพื้นบ้านเม็กซิกันอย่าง อเลบริเฮส (Alebrijes) ตู๊กตาสัตว์หลากสีซึ่งผสมผสานลักษณะจากสัตว์หลายชนิด ทำจากกระดาษหรือแกะสลักจากไม้ เป็นต้นแบบในการออกแบบตัวละครวิญญานสัตว์ประจำตระกูลอย่างเพปิตา (Pepita) ขณะที่ The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri

et al., 2018) ผสมผสานดัดแปลงศิลปะไทยในการออกแบบสถาปัตยกรรม สถานที่ และสิ่งของ เห็นได้ชัดว่าภาพยนตร์แอนิเมชันเหล่านี้มีรูปแบบการนำเสนอโดยอาศัยศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นในการรังสรรค์ทิศทางงานศิลป์ ออกแบบตัวละคร ฉากให้เกิดลักษณะที่เฉพาะเจาะจง แตกต่างกันไปศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นนั้นๆ รูปแบบการนำเสนอเช่นนี้ข้บเน้นความเป็นสไตล์โดยเฉพาะเจาะจงซึ่งสร้างความน่าสนใจ สร้างความดึงดูดต่อผู้ชมผลงาน อย่างไรก็ตาม การนำเสนอในรูปแบบนี้ หากปราศจากความหมายที่ส่งเสริมการเล่าเรื่องแล้วนั้น ผลงานที่เกิดขึ้นจะเป็นเพียงรูปแบบที่น่าสนใจ สะดุดตา ดังนั้นรูปแบบการนำเสนอ ยังต้องถ่ายทอดความหมายทางวัฒนธรรมที่นอกเหนือจากความน่าสนใจด้านภาพลักษณ์ แต่เพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่อง ให้ผู้ชมได้เข้าถึงความหมาย หรือเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหา ดังรูปแบบที่จะกล่าวถึงต่อไป

5.5.2 รูปแบบการนำเสนอสร้างสัมพันธ์กับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่ฝังแฝงอยู่ในเนื้อหา

ลักษณะเช่นนี้เห็นได้จากภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งนำเสนอศิลปวัฒนธรรมผ่านวิถีชีวิตของตัวละครในเรื่อง ตัวอย่างที่เด่นชัด ได้แก่ Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) สะท้อนประเพณีการเล่าเรื่องแบบปากเปล่า ทั้ง 5 เรื่องที่มาประกอบกันได้รับการเล่าจากผู้เฒ่าในถ้ำซึ่งเป็นคุณปู่ของคิริคู นอกจากนี้หนึ่งในความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แก่การถ่ายทอดวิถีการใช้ชีวิตของชาวแอฟริกันผ่านภาพ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิตท่ามกลางธรรมชาติ ที่อยู่อาศัยซึ่งเป็นกระท่อมแบบแอฟริกัน วิธีการแต่งกาย การกินอาหาร การทำงาน ซึ่งนำเสนอหรือถ่ายทอดสัมพันธ์กับมรดกทางวัฒนธรรมผ่านโลกที่สร้างขึ้นในภาพยนตร์แอนิเมชัน ฉากดังกล่าวอาจไม่ได้เกิดจากมรดกทางวัฒนธรรมชุดแรกที่เป็นตำนานซึ่งสร้างสัมพันธ์กับของโครงสร้างเนื้อหาหรือตัวละคร แต่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมอีกชุดหนึ่ง ซึ่งสร้างบรรยากาศและสัมพันธ์กับ “ภาพแทน” ของวิถีชีวิตในชุมชนหมู่บ้านวิถีชีวิตในชุมชนหมู่บ้านแอฟริกัน⁴



รูปที่ 4 วิถีชีวิตในชุมชนหมู่บ้านแอฟริกัน ใน Kirikou and the Men and Women

Figure 4 Ways of Living of an African community in Kirikou and the Men and Women.

Source: Adapted from One Media (2013)

กรณีของ The Tale of the Princess Kaguya (Takahata, 2013) นอกเหนือจากการนำเสนอผ่านสไตล์งานภาพฟุ้งกันหมึก ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ยังนำเสนอทั้งวิถีการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่นทั้งในชนบทและในเมืองหลวงในสมัยก่อน วิถีชีวิตในชนบทซึ่งใกล้ชิดกับธรรมชาติของคางุยะในช่วงแรกของชีวิตนำเสนอผ่านกิจกรรม การละเล่น สร้างความแตกต่างจากชีวิตในช่วงวัยสาวที่คางุยะย้ายมาอยู่เมืองหลวงซึ่งเล่าผ่านวิธีการแต่งกาย ตลอดจนการปฏิบัติตนของหญิงชนชั้นสูงในเมืองหลวง

⁴ วิถีชีวิตชาวแอฟริกันนั้นมีหลากหลายแตกต่างไปตามกาลเวลาและท้องที่ สิ่งที่สะท้อนใน Kirikou and the Men and Women (Ocelot, 2012) จึงไม่ใช่แค่วิถีชีวิตตามตำนานนิทานแอฟริกัน แต่เป็นภาพแทน (Representation) ที่ผู้กำกับ Michel Ocelot มีประสบการณ์ร่วมกับวิถีชีวิตของชาวแอฟริกันในช่วงเวลาที่เขาได้ใช้ชีวิตอยู่ ซึ่งอาจไม่ตรงกับตำนานหรือความเป็นจริงในปัจจุบันที่วิถีชีวิตของชาวแอฟริกันอาจเปลี่ยนไปแล้วก็ตาม



รูปที่ 5 ชีวิตในชนบทของคางุยะและชีวิตคฤหาสน์ในเมือง

Figure 5 Rural life of Kaguya and her life in big mansion in the city.

Source: (Left) Adapted from Asian Pacific Screen Awards (2014) (Right) Adapted from The Verge (2014)

เช่นเดียวกับ Coco (Unkrich, 2017) ซึ่งถ่ายทอดวิถีชีวิตของชุมชนเม็กซิกันผ่านความเป็นอยู่ กิจกรรมที่ทำ ความเป็นครอบครัวใหญ่ ความมีอิทธิพลของมารดาในครอบครัว ตลอดจนประเพณีการบูชาบรรพบุรุษ วิถีปฏิบัติในเทศกาลวันแห่งความตายของชาวเม็กซิกัน (Día de los Muertos) ขณะที่ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง The Legend of Muay Thai: 9 Satra (Kornsri et al., 2018) ได้พยายามนำเสนอความเชื่อมโยงของมรดกทางวัฒนธรรมอย่างมวยไทยผ่านวิถีชีวิตของตัวละครเอก เช่น อัดฝึกซ้อมมวย ณ หมู่เกาะที่ตนอาศัย วิถีชีวิตนักมวยชาวเกาะที่ดูเรียบง่ายของเขาแตกต่างจากการผจญภัยที่เขาต้องนำพาภารกิจที่อาจารย์ฝากฝังไว้ เป็นต้น



รูปที่ 6 การบูชาบรรพบุรุษ วิถีปฏิบัติในเทศกาลวันแห่งความตายของชาวเม็กซิกัน ในภาพยนตร์ Coco

Figure 6 Practice of paying respect to the dead family members during Day of the Dead in the film Coco.

Source: Adapted from Pixar (2017)

การใช้ชีวิต ตลอดจนวัฒนธรรมที่แฝงฝังกับเนื้อหาเหล่านี้ล้วนให้ความหมายกับฉาก (Scene) สร้างความเชื่อมโยงกับผู้ชมไปถึงวิถีชีวิต ชนบทประเพณี ซึ่งหากผู้ชมมาจากวัฒนธรรมนั้นๆ ย่อมมีประสบการณ์ร่วมได้ ขณะเดียวกันยังเปิดประสบการณ์ของผู้ชมที่ต่างภาษาและวัฒนธรรม ให้ได้เรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณีที่ภาพยนตร์นั้นสร้างสัมพันธ์ทวิด้วยรูปแบบการนำเสนอภาพที่แฝงฝังอยู่กับตัวเนื้อหาภาพยนตร์แม้จะไม่ปรากฏในบทพูด แต่สิ่งที่เกิดขึ้นคือความหมายที่เฉพาะเจาะจงที่มากกว่าภาพลักษณ์ที่แสดงออกผ่านสโลแกน อย่างไรก็ตามรูปแบบที่แฝงฝังกับเนื้อหาของภาพยนตร์ซึ่งสร้างความพิเศษเฉพาะเจาะจงผ่านสัมพันธ์ทวิกับวัฒนธรรมนั้น จะให้ความรู้สึกรับรู้ที่จริงแท้ (Authenticity) และทำให้ผู้ชมเชื่อ (Believability) ในโลกภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างขึ้นมาได้หรือไม่อย่างนั้น เป็นสิ่งที่ท้าทายผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน

เสมอมา องค์ประกอบอื่นๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ความขัดแย้ง (Conflict) มีบทบาทที่จะสะท้อนธรรมชาติของมนุษย์ และสร้างมิติให้กับตัวละครได้ ดังนั้นหากการใช้มรดกทางวัฒนธรรมที่แฝงฝังกับเนื้อหาสามารถช่วยขับเคลื่อนและเสริมสร้างองค์ประกอบอื่นๆ ในการเล่าเรื่องออกมา ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้ง หรือแนวคิด (Theme) การเล่าเรื่องย่อมเกิดประสิทธิผล เช่น เมื่อผู้ชมเข้าถึงวิถีชีวิตที่ผูกพันกับธรรมชาติของกาญจนา ย่อมเข้าใจความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเมื่อกาญจนาใช้ชีวิตในเมืองหลวงมากขึ้น เป็นต้น

6. การอภิปรายผล สรุป และข้อเสนอแนะ

6.1 อภิปรายผล

ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่อง มีความแตกต่างกันทางด้านแนวคิดเนื้อหา ตัวละคร และความขัดแย้ง อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยแสดงลักษณะร่วมของภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 ประเทศ ที่อ้างอิงมรดกทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ลักษณะร่วมดังกล่าวคือ การสะท้อนถึงความสัมพันธ์ของแนวคิดพันมนุษย์ระหว่างมรดกทางวัฒนธรรมต้นฉบับกับภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเฉพาะการสะท้อนผ่านแนวคิดพุทธศาสนา เผยให้เห็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งอื่นๆ และด้านตัวละครที่ประกอบไปด้วยตัวละครหลากหลายสายพันธุ์ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และสรรพสิ่งอื่นๆ ในจักรวาลของภาพยนตร์แอนิเมชันดังกล่าวสะท้อนถึงแนวคิดทางมนุษยวิทยาสสมัยใหม่ ขยายขยายการทำความเข้าใจวัฒนธรรมที่ขยายจากคตินิยมยึดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง ไปสู่มิติที่หลากหลายขึ้น เช่น มนุษย์ต้องปฏิสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกับสรรพสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น เทพ ผี วิญญาณ ยักษ์ หรือ วัตถุสิ่งของ จุดนี้สอดคล้องกับแนวคิดที่ว่า “การเป็นมนุษย์คือการพัวพันกับสายพันธุ์อื่นอย่างแยกไม่ออก” (Kantha, 2021, p. 110) นอกจากนี้ยังสะท้อนว่าวัฒนธรรมไม่ได้หมายถึงแต่สิ่งที่มนุษย์สร้าง “หากครอบคลุมถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ด้วย” (Ostapirat, 2021, p. 163) เมื่อเรามองวัฒนธรรมในเชิงความสัมพันธ์กับธรรมชาติอันหลากหลาย เผยให้เห็นความเป็นพุทธศาสนาในวัฒนธรรมที่เป็นแรงบันดาลใจและเป็นแหล่งอ้างอิงให้กับภาพยนตร์ ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งอิงอาศัยมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของผู้วิจัยจึงสอดคล้องกับแนวคิดมานุษยวิทยาพันมนุษย์ ในประเด็นหลากหลายสายพันธุ์นี้

6.2 สรุปผล

มรดกทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดคุณลักษณะเฉพาะกับงานภาพยนตร์แอนิเมชัน จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชัน 5 เรื่อง จาก 5 ประเทศ สรุปได้ว่าแนวคิดการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาใช้สร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน มีทั้งการใช้ผ่านโครงสร้างเนื้อหา ตัวละคร กลไกในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง ตลอดจนฉากและสถานที่ นอกจากนี้รูปแบบการนำเสนอมรดกทางวัฒนธรรมไม่ได้จำกัดอยู่ที่ทิศทางงานศิลป์ที่เน้นเฉพาะเรื่องของสไตล์เท่านั้น แต่มีรูปแบบที่นำเสนอมรดกวัฒนธรรมที่แฝงฝัง เกี่ยวพันกับเนื้อหาในภาพยนตร์ ช่วยเสริมหรือขับเคลื่อนองค์ประกอบอื่นในการเล่าเรื่องได้ แนวคิดในเนื้อหา (Theme) และ ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นสิ่งสากลที่ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ หากความเฉพาะเจาะจง (Specificity) เกิดขึ้นจากประสบการณ์ของผู้สร้างหรือเกิดจากการนำเสนอวิถีชีวิต ศิลปะ ประเพณีที่ผู้สร้างสรรค์มีประสบการณ์ร่วม ความซับซ้อนของเรื่องราวและรูปแบบในภาพยนตร์แอนิเมชันเกิดขึ้นจากการถักทอ ร้อยเรียงลำดับ (Layer) ทั้งด้านโครงสร้างเนื้อหา ที่มาตัวละคร การออกแบบฉาก ตลอดจนรูปแบบในการนำเสนอที่อิงอาศัยมรดกทางวัฒนธรรมเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งแต่ละงานมีระดับความเฉพาะเจาะจงที่แตกต่างกันไป อย่างไรก็ตามคุณลักษณะเฉพาะที่เกิดขึ้น (Uniqueness) หากอยู่บนฐานของความสามารถที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ มีประสบการณ์ร่วมได้ หรือเปิดประสบการณ์ใหม่บนฐานที่สามารถเข้าใจได้ ย่อมทำให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นได้มากยิ่งขึ้น เช่น แม้ผู้ชมหรือผู้วิจัยไม่มีประสบการณ์กับประเพณีเทศกาลวันแห่งความตาย หรือความเป็นครอบครัวใหญ่ของชาวเม็กซิกันมาก่อน แต่การเปิดประสบการณ์กับภาพยนตร์แอนิเมชัน Coco (Unkrich, 2017) ผู้ชมอย่างผู้วิจัยสามารถเข้าถึงแอนิเมชันเรื่องนี้ได้ผ่านชุดประสบการณ์จากประเพณีไหว้บรรพบุรุษของชาวไทย-จีน ตลอดจนความเป็นครอบครัวใหญ่ในสังคมที่ผู้วิจัยเติบโตมา เป็นต้น ตัวอย่างดังกล่าวสะท้อนว่าเราสามารถทำความเข้าใจความเฉพาะเจาะจงของวัฒนธรรมหนึ่งๆ ได้ ด้วยประสบการณ์ร่วมที่

คล้ายคลึงกันจากอีกวัฒนธรรมหนึ่ง การสะท้อนกลับไปมาระหว่างชุดประสบการณ์ทางวัฒนธรรมผ่านงานภาพยนตร์แอนิเมชัน จึงเสริมสร้างความเข้าใจร่วมกัน และการยอมรับในความแตกต่างของวัฒนธรรม กล่าวอีกนัยหนึ่งคือความเข้าใจที่เป็นสากล (Universality) สามารถเกิดขึ้นได้จากประสบการณ์ร่วมในความเฉพาะเจาะจง (Specificity) เช่นกัน การนำเสนอองค์ประกอบทางวัฒนธรรมจึงไม่เพียงแต่ช่วยเสริมอัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แอนิเมชัน แต่ยังส่งเสริมความเข้าใจต่อมรดกที่จับต้องไม่ได้ที่มีอยู่ในแต่ละวัฒนธรรมด้วย

ผู้วิจัยหวังว่าผู้อ่านจะได้กรอบแนวคิดทางมนุษยวิทยาสมัยใหม่จากการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชัน และมองการใช้มรดกทางวัฒนธรรมในภาพยนตร์แอนิเมชันมากไปกว่าการสร้างคุณลักษณะพิเศษทางรูปลักษณ์ภายนอกเพื่อดึงดูดความน่าสนใจ เพราะภาพยนตร์แอนิเมชันที่อาศัยมรดกทางวัฒนธรรมเป็นเสมือนช่องทางให้ผู้ชมได้เรียนรู้ความเป็นอื่นซึ่งแตกต่างจากวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณี หรือโลกที่ตนอาศัยอยู่ และนี่คือคุณสมบัติเฉพาะแบบหนึ่งที่มรดกทางวัฒนธรรมมอบให้กับงานแอนิเมชัน แม้กระทั่งผู้สร้างสรรค์ผลงานหรือผู้ชมซึ่งคุ้นเคยกับมรดกวัฒนธรรมนั้น ๆ แล้วยังสามารถเรียนรู้ได้เช่นกัน เพราะการกลับไปหา หรือเยี่ยมเยือน (Revisit) รากฐานหรือความเป็นมาของวัฒนธรรมของตน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหรือผ่านการชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ย่อมสร้างประสบการณ์ที่ต่างออกไปจากภาพจำหรือประสบการณ์ชุดเก่ากับมรดกทางวัฒนธรรมนั้น ๆ งานวิจัยชิ้นนี้ได้นำเสนอแนวคิดทางมนุษยวิทยาสมัยใหม่จากภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งอ้างอิงมรดกทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ ส่งเสริมความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ขณะเดียวกันนั้นได้เปิดรับความเป็นพหุธรรมชาติของสรรพสิ่ง ว่าเป็นการปฏิสัมพันธ์ของสรรพสิ่งต่าง ๆ ใน ธรรมชาติซึ่งมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งในจักรวาลนั้น ผลการวิเคราะห์จากกรอบการมองแบบพหุมนุษย์ในบทความวิจัยนี้อาจต่อยอดมุมมองหรือก่อให้เกิดความเป็นไปได้อื่น ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันจากมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป

6.3 ข้อเสนอแนะ

แนวคิดและรูปแบบที่ได้จากการวิเคราะห์ในผลงานวิจัยนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แอนิเมชันที่อ้างอิงมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อื่น ๆ เพื่อหาความเป็นไปได้หรือมุมมองใหม่ในการสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารอ้างอิง

- Asian Pacific Screen Awards. (2014, October 17). *The Tale of The Princess Kaguya* (*Kaguya-Hime no Monogatari*). <https://www.asiapacificscreenawards.com/films/tale-princess-kaguya>
- Cholsaranont, P., & Panichrutiwong, C. (Director). (2018). *Yak: The Giant King* [Film]. Sahamongkol Film International.
- Department of Cultural Promotion. (2022, September 29). *Muay Thai*. <https://ich-thailand.org/heritage/detail/6291e5b7978f238e61f77cb2> (in Thai)
- Graham, A. (2000). *Intertextuality*. Routledge.
- Jinanavin, V. (Director). (2023). *Mantra Warrior: The Legend of the Eight Moons* [Film]. GDH 559.
- Kantha, P. (2021). Multispecies Ethnography: Methodology of the Multispecies World. In: *Post Human Anthropology*. In Y. Mukdawijitra & C. Ajnakitti (Eds.), Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre [Public Organisation]. (in Thai)
- Kemgumnird, K. (Director). (2006) *Khan Kluay* [Film]. Kantana Animation.
- Kornsri, P., Yoswatananont, N., & Phansuwon, G. (Director). (2018). *The Legend of Muay Thai: 9 Satra* [Film]. Igloo Animation Studios.

- Lewis University. (2022, December 28). *Narrative Elements Explained*.
<https://lewisu.edu/writingcenter/pdf/narrative-elements-1.pdf>
- Moore, T. (Director). (2014). *Song of the Sea* [Film]. Cartoon Salon Studio.
- M Studio. (2017, December 7). *[Official Trailer] 9 Satra: Released Today in Theaters* [Video]. Youtube.
<https://youtu.be/mUCiOQTPYT8?si=E0oMAuJ5wlQqwSE8> (in Thai)
- Mubi. (2015, September 29). *Song of the Sea*. <https://mubi.com/en/th/films/song-of-the-sea-2014>
- Mukdawijitra, Y., & Ajnakitti, C. (2021). *Post Human Anthropology*. Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre [Public Organisation]. (in Thai)
- Ngaokrachang, P. (Director). (1978). *The Adventure of Sudsakorn* [Video]. Youtube.
<https://youtu.be/bzlDoAzWbFw?si=rTkcmYZNqB0-Q0Uc>
- Ocelot, M. (Director). (2012). *Kirikou and the Men and Women* [Film]. Les Armateurs, Mac Guff Ligne, France 3 Cinéma, & Studio O.
- One Media. (2013, March 12). *Kirikou and the Men and Women Movie Trailer* [Video]. Youtube.
https://youtu.be/3Mv6xWq0omc?si=X_plqVA849YVYtNv
- Ostapirat, P. (2021). Materialistic Methodology: From Cultural-Object Studies to Material Condition. In: *Post Human Anthropology*. In Y. Mukdawijitra & C. Ajnakitti (Eds.), Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre [Public Organisation]. (in Thai)
- Pixar. (2017, November 7). *Coco Official Final Trailer* [Video]. Youtube.
<https://youtu.be/Rvr68u6k5sl?feature=shared>
- Preston, C. (2024, June 14). *Macha*. <https://www.britannica.com/topic/Macha>
- Ratanachoksirikul, N. (Director). (2008). *Nak* [Film]. Sahamongkol Film International.
- Sparkes, G. (2024). *Introduction to Storytelling* [PowerPoint slides]. School of Architecture, Art & Design. 22 August, 2024. King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.
- Takahata, I. (Director). (2013). *The Tale of the Princess Kaguya* [Film]. Toho Co., Ltd.
- The Verge (2014, October 17). *"The Tale of the Princess Kaguya" is the most gorgeous film you'll see all year.* <https://www.theverge.com/2014/10/17/6992413/the-tale-of-the-princess-kaguya-review>
- Unesco. (2022, December 30). *Basic Texts*. <https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003>
- Unkrich, Lee (Director). (2017). *Coco* [Film]. Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Warner, Aron. (2024). *Animation Pitching in International Stage* [PowerPoint slides]. Master Class at Content Lab Animation, 6 September 2024. TCDC.