

กรณีศึกษาผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะ
เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ปริญญานิพนธ์

ของ

แก้วเรือน นรินทรภาพร

27 ต.ค. 2549

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ – ศิลปะสมัยใหม่

ตุลาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

28/10/2549

กรณีศึกษาผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซึยะ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

บทคัดย่อ
ของ
แก้วเรือน นรินทราพร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่
ตุลาคม 2549

แก้วเรือน นรินทรพร. (2549). กรณีศึกษาผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ. ปรินญานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เป็นสบาย. รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ.

ปรินญานิพนธ์เรื่องกรณีศึกษาผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีจุดมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อศึกษาความคิด เนื้อหา เรื่องราวที่สื่อออกมาจากงานภาพประกอบของมิเนคุระ คาซุยะ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาสร้างสรรคงานภาพประกอบการ์ตูน ภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นสามารถใช้เทคนิคทางทัศนศิลป์สร้างสรรคผลงานได้โดยไม่จำกัด และยังมีลักษณะของป๊อปปาร์ตและพานิชยศิลป์ด้วย

นับตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นต้นมา การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างมากและแพร่หลายไปทั่วโลก มิเนคุระ คาซุยะ (Minekura Kazuya) คือนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นผลงานของเธอได้รับการนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน เผยแพร่และได้รับความนิยมไปทั่วโลก สังเกตได้จากเว็บไซต์ (Website) ที่เป็นเรื่องราวหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูนของมิเนคุระ นอกจากจะมีเว็บไซต์ที่เป็นทางการของมิเนคุระเองแล้ว ยังมีเว็บไซต์อื่นๆที่ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี และภาษาไทย เป็นต้น จากงานค้นคว้าวิจัยหลายชิ้นพบว่าการ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างมาก เป็นเพราะตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความโดดเด่นมาก เหมือนเป็นดาราคนหนึ่ง ไม่ใช่ตัวละคร เมื่อตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมิใช่ตัวละคร ดังนั้นจึงมีบุคลิกลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เป็นอย่างมาก แม้จะไปปรากฏอยู่ในสื่ออื่นที่นอกเหนือไปจากเนื้อเรื่องคนดูก็ยังสามารู้ได้ว่าเป็นตัวการ์ตูนจากเรื่องใดและมีบุคลิกลักษณะอย่างไร และความซับซ้อนของบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้นเองที่เป็นเสน่ห์ดึงดูดให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างสูง และมิเนคุระก็เป็นผู้สร้างการ์ตูนญี่ปุ่นที่ได้รับความนิยมอย่างสูง จนถึงได้ว่าเป็นผู้ที่สร้างวัฒนธรรมการ์ตูนญี่ปุ่นที่สำคัญผู้หนึ่งเช่นกัน ผู้วิจัยมีความสนใจในวัฒนธรรมการ์ตูนที่เข้มแข็งของมิเนคุระ จึงได้ศึกษาเพื่อค้นหาสาเหตุที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นของเธอประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น และได้กลายเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นในทางตรงและทางอ้อม

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าวิจัย ความคิด เนื้อหา เรื่องราวที่สื่อออกมาจากภาพประกอบ (illustration) ของมิเนคุระ คาซุยะ ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

จากผลการวิเคราะห์ มิเนคุระ คาซุยะ สร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาอย่างมีบุคลิกเฉพาะตัวสูง ตัวการ์ตูนฝ่ายพระเอกของเธอมักจะแสดงออกไปในทางชั่วร้าย ขึ้นชอบบายมุข ต่อต้านสังคม และชอบใช้ความรุนแรง แต่ในขณะเดียวกันก็เรียกได้ว่าเป็นฝ่ายธรรมะ (Anti - hero) มักมีลักษณะที่เย็นชา เจ้าเล่ห์ และมุกทะลุ ที่สำคัญคือมักจะสูบบุหรี่จัด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัวมิเนคุระเป็นคนที่สูบบุหรี่จัดก็เป็นได้ ด้วยความโดดเด่นนี้ทำให้เสน่ห์ของงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระอยู่ที่ตัวการ์ตูนและเนื้อหาในงานมากกว่าเทคนิควิธีการ

งานของมินเอร์เป็นงานที่เหมาะสมกับช่วงวัย 13 – 25 ปี เป็นวัยแห่งการแสวงหา เรียนรู้ ลอกเลียนแบบ ต้องการความตื่นเต้น มีแรงผลักดันด้านความรุนแรงอยู่ภายใน เนื้อหาของงานจึง ออกมารุนแรง เรียบง่าย และตรงไปตรงมา เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านในช่วงวัยนี้

เนื้อหาในงานภาพประกอบของมินเอร์มักจะถูกบังคับด้วยเนื้อเรื่องของมังงะ เพราะงาน ภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นงานที่ต่อยอดมาจากมังงะนั้นเอง ดังนั้นผลงานของมินเอร์จึงค่อนข้าง โอนเอียงไปทางด้านความรุนแรงและเพศเป็นส่วนมาก

มินเอร์ไม่เลือกวิธีการจำเพาะเจาะจงในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ เธอใช้ เทคนิคหลากหลายในการสร้างงาน และในงานบางชิ้นก็ใช้หลายวิธี

ด้วยประเด็นเดียวกันกับการศึกษาวิเคราะห์งานของมินเอร์ ผู้วิจัยได้สร้างตัวการ์ตูน ขึ้นมาใหม่ให้มีบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว โดยได้แรงบันดาลใจมาจากนักร้องที่ได้รับความนิยม และ ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยไม่ได้มีมังงะหรือหนังสือการ์ตูนของตนเองเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงได้ สร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่เพื่อให้เรื่องราวนั้นบังคับทิศทาง และแสดงบุคลิกของตัวการ์ตูนอย่างชัดเจน ไม่แตกแยกไปในทางอื่น

ในระยะแรก ผู้วิจัยได้ทดลองใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ พบว่าผลงานชุดนั้นไม่มีชีวิตชีวาและไม่เป็นที่น่าสนใจ ผู้วิจัยจึงเปลี่ยนเทคนิคหลักที่เลือกใช้ในการ วาดภาพมาเป็นการใช้สีอะคริลิกบนเฟรม (Acrylic on frame) และมีการฉีกและตัดปะ และเทคนิคสี ลอยบนกระดาษ

ผู้วิจัยทดลองใช้เรื่องราวที่มีเนื้อหารุนแรง แฝงนัยทางเพศแบบรักร่วมเพศ เพื่อต่อยอดมา จากการวิเคราะห์ผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมินเอร์ คาซุยะ เนื้อหาโดยรวมของงานแสดง พัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างตัวการ์ตูนทั้งสอง จากการรุกรานและคุกคามทางเพศ ผลักดัน ให้ฝ่ายหนึ่งพยายามฆ่าตัวตาย ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเห็นความสำคัญของอีกชีวิตหนึ่งและให้ความ ช่วยเหลือ พัฒนาไปสู่การยอมรับซึ่งกันและกัน และต้องการที่จะอยู่ด้วยกันตลอดไป ในที่สุด เป็น ความรักแบบอุดมคติที่ไม่มีทางเป็นจริงได้ในความเป็นจริง

ภาพประกอบการ์ตูนทั้ง 8 ภาพ สามารถบอกเล่าเนื้อหาคร่าว ๆ ให้ผู้ดูเข้าใจเรื่องราว ทั้งหมดได้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการ์ตูนญี่ปุ่นในทางกว้าง ทำให้การศึกษาในบาง หัวข้อไม่เน้นละเอียดลึกซึ้ง ด้วยองค์ความรู้ของผู้วิจัยที่มีต่อหัวข้อนั้นๆมีน้อย

ผู้วิจัยเห็นว่า หากได้มีการแยกหัวข้อการวิจัยออกไปเป็นข้อย่อยๆ จะสามารถวิจัย เจาะลึกลงไปในแต่ละหัวข้อได้ และจะสามารถให้ความรู้ที่กระจ่างเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆได้ดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถและขอบเขตการศึกษาวิจัยของผู้ที่จะนำหัวข้อย่อยในงานวิจัยชิ้นนี้ไป ศึกษาเพิ่มเติม ผู้วิจัยเชื่อว่าจะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการวิจัยแบบเจาะลึกมาพัฒนาองค์ความรู้ ด้านต่างๆได้ต่อไป

CASE STUDY ON KAZUYA MINEKURA'S ILLUSTRATED FOR ART CREATION.

AN ABSTRACT
BY
KAEWRUAN NARINTARAPORN

Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Fine and Applied Arts degree in Visual Art - Modern Art
at Srinakharinwirot University
October 2006

Kaewruan Narintaraporn. (2006). *Case Study on Minekura Kazuya's Illustrated for Art Creation*. Master Thesis, M.F.A. (Visual Art - Modern Art). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assist. Prof. Amnat Yensabai, Assoc. Prof. Wannarat Tungcharoen.

The thesis under the name of Minekura Kazuya's Illustrated for Art Creation has purposes to investigate the idea, plot, and story in the illustration works of Minekura Kazuya. The data will be gathered in order to develop the illustrations in cartoons. Japanese illustration cartoon not only allows using the visual art techniques but also containing with pop arts and commercial arts.

Since the Second World War, Japanese cartoon has become more popular and spread out all around the world. In the same way, Minekura Kazuya, a Japanese cartoonist, whose works were developed to be animations and broadcasted around the world. Her works has become very popular. There are lots of websites which published details about cartoons (books) as well as animation movies. Besides the official websites Japanese, English, French, Italian and Thai websites are also found. Those are some evidences of Minekura Kazuya's fame.

According to previous researches, it reveals that Japanese cartoon is greatly well-known because of the Japanese cartoon characters are outstanding as alive actors, not just a character in a paper work. Therefore these characters have their own unique personality. It might be said that, even though those characters appear in the other media they will be acknowledged immediately. Readers can specific that which story they are from and what characteristic they have. Another factor makes Japanese cartoon becomes definitely popular and attractive is the complexity of the characters. In the same way, Minekura is one

of famous cartoon writers. It can be said that she is one of the creator Japanese cartoon culture.

Researcher has an interest in a strong culture of Japanese cartoon in Minekura's works. It is a significant inspiration to find out which elements make her cartoons become more successful and admired from people in other countries until it has become a significant media to publicize Japanese culture in both direct and indirect ways.

The descriptive analysis will be used in this research in order to study the idea, plot, and the story in Minekura Kazuya's illustration works.

From the extensive amount of information gathered, it can be said that the characters in Minekura Kazuya's cartoon have exceptionally uniqueness. Normally, her cartoon hero has an evil character such as founding of the path of ruin, anti-society, and aggressive. Moreover, these characters are also cold, cunning and impetuous. Another characteristic which might be reflected from Minekura herself is a heavy smokers. These distinguished characters build the attractive illustration works in the cartoon itself and the story rather than techniques.

Minekura's works suit for 13 - 25 year-old readers because this age is the period of seeking, learning, and imitating. Psychologically, people in this age yearns for exciting experiences, overwhelming of inner motivation, therefore, the subject in those works are aggressive, simple and straight forward in order to respond reader in these ages.

Normally, Japanese cartoon illustration is developed from comic, the matters in Minekura's illustrations, also, are framed by comic's story. Therefore, her works tends to contain with an aggressiveness and sexual relationship. Minekura does not specify methods

to create her works. On the contrary, she uses various techniques in her works even in only one work.

As same as Minkura's works, researcher, too, design own characters which have their unique personality. This work is inspired by famous singer. Additionally, researcher do not own any comic or cartoon as the guideline for this creations, therefore, it is necessary to creates a new story in order to control and perform cartoon's character clearly and not lost the main plot.

From the beginning, researcher had tried to use computer graphic technique to produce this work, however, the outcome was unsatisfied because of the lifelessness as well as unattractiveness. Thus, researcher has decided to change the technique to be an acrylic on frame together with tearing, cut paste and color on glue.

Besides, researcher has tried to create a violent plot together with homosexual relationship. This plot is developed from Minekure Kazuya's illustration work analysis. The main plot will be performed the development of two main characters. Oppression (trespassing) and threatening has motivated one character to commit a suicide. This event leads to the realization of the value of another life and handed for help. This relationship will be developed to an acceptance for each other and the willing to be together. The relationship like this is similar to platonic love or, in the other words, an ideal love which cannot come true in the reality.

All eight illustrations offer the overall idea about the whole story to the readers.

This research is only broadly investigation in Japanese cartoon. Together with the professional skills of researcher in some topic is limited, therefore, it is difficult of have a deeply investigation in those topics

In order to overcome the aforementioned difficulties, researcher strongly believe that divided the existed topics into subtopics will simplify the problems in studying in details. Consequently, the better comprehension will be occurred, however, it still depends on the ability and study area of the further researchers. In the same way, this study has high value to researcher in order to develop and improve other knowledge in various areas.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

กรณีศึกษาผลงานภาพประกอบการ์ตูนคาซุยะ มิเนคุระ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

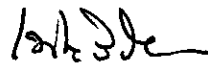
ของ

แก้วเรือน นรินทรพร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

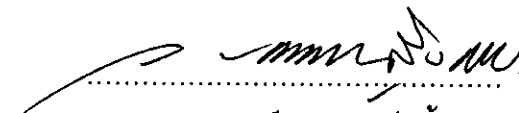
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ ...๙... เดือน ตุลาคม 2549



..... ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย)



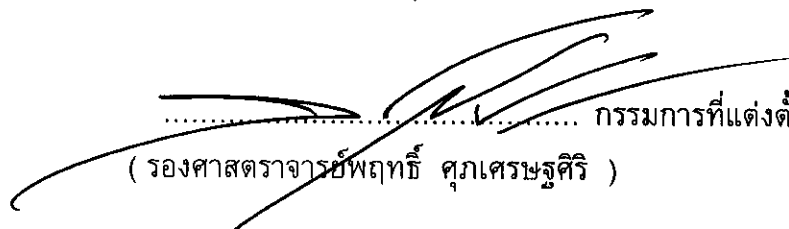
..... กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ศาสตราจารย์ ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ)



..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(รองศาสตราจารย์พฤษดิ์ ศุภเศรษฐศิริ)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือจากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณะกรรมการบริหารหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ ที่ให้ความรู้และข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า ตลอดจนคณาจารย์ทั้งอดีตและปัจจุบันที่ประสาทวิชาความรู้ อันเป็นรากฐานที่ก่อให้เกิดการพัฒนาศักยภาพในทุก ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อำนาจ เย็นสบาย ประธานกรรมการ และรองศาสตราจารย์ วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ กรรมการที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการสอบ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณจิตแพทย์หญิง วิจิตร นวลลออ ผู้ช่วยเขียนบทวิเคราะห์เชิงจิตวิทยา ให้ผู้วิจัยนำมาใช้อ้างอิงในงานวิจัย

ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่สำนักงานเลขานุการคณะศิลปกรรมศาสตร์ทุกท่าน โดยเฉพาะคุณศิริศศิธร กัญโส ที่ได้ช่วยอำนวยความสะดวกประสานงานด้านต่าง ๆ ให้สำเร็จด้วยความมีมิตรไมตรียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และพี่สาว ผู้ซึ่งคอยเป็นกำลังใจ ขอขอบพระคุณอาจารย์ชัยยศ วณิชวัฒนาวุฒิ ที่ผลักดันและรับรองให้ผู้วิจัยในการเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญา มหาบัณฑิต และขอขอบพระคุณอาจารย์เกื้อพันธ์ นาคบุปผา ที่ช่วยอ่าน ตรวจสอบ และแก้ไขเนื้อหาของปริญญานิพนธ์ให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณคุณสุกฤษฎ์ สันธรัตน์ คุณวีรวรรณ มีทอง และเพื่อนร่วมรุ่น รุ่นพี่ รุ่นน้องที่ได้ให้คำปรึกษาช่วยเหลือและให้กำลังใจด้วยดีมาตลอด และสุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านที่ให้การช่วยเหลือแก่ผู้วิจัยและขอภัยผู้ที่ไม่ได้กล่าวขอบคุณ ณ ที่นี้ ที่ช่วยทำให้วิทยานะพนธ์ฉบับนี้ประสบความสำเร็จ

แก้วเรือน นรินทรภาพร

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ตัวแปรที่ศึกษา.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
เอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน.....	9
ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูน.....	9
หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น.....	12
วงการการ์ตูนญี่ปุ่น.....	14
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือการ์ตูน.....	15
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน.....	16
ความเป็นมาของภาพยนตร์การ์ตูน.....	16
ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น.....	19
การสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน.....	21
ความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาพประกอบโดยสังเขป.....	22
ความหมายของภาพประกอบ.....	22
ความเป็นมาของภาพประกอบ.....	22
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับมินิคุระ คาซุยะ.....	24
ประวัติความเป็นมา.....	24
ผลงานของมินิคุระ คาซุยะ.....	27
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น.....	33
สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น.....	33
อัตลักษณ์ร่วมสมัย.....	36
บทบาทและอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อวัฒนธรรมในต่างประเทศ.....	40

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
การศึกษาการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะในเชิงจิตวิทยา.....	42
ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเกย์และการ์ตูนชายรักชาย.....	46
ความรู้เรื่องเกย์โดยสังเขป.....	46
การ์ตูนชายรักชาย.....	48
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	51
ประมวลผลการวิเคราะห์.....	66
4 การพัฒนาสร้างสรรค์.....	68
ประมวลผลการพัฒนาสร้างสรรค์.....	77
5 สรุปและเสนอแนะ.....	79
สรุป.....	82
อภิปรายผล.....	83
ข้อเสนอแนะ.....	84
บรรณานุกรม.....	86
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	90

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	เตะซึกะ โอซามุ และ ภาพปกการ์ตูนเจ้าหนูปรมาณู (Astro boy).....	12
2	ภาพตัวอย่างอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ เรื่อง ชินเดอเรลลา.....	18
3	ภาพตัวอย่างอนิเมชันอเมริกา เรื่อง X – men.....	19
4	ภาพตัวอย่างอะนิเมะ Astro Boy.....	20
5	ภาพการ์ตูนตัวแทนของมิเนคุระ คาซุยะจาก Official Website.....	24
6	ภาพจากมังงะเรื่อง Saiyuki.....	27
7	ภาพจากอะนิเมะเรื่อง Saiyuki the Movie.....	28
8	ภาพประกอบเรื่อง Saiyuki.....	28
9	ภาพเปรียบเทียบการรับอิทธิพลจากวงร็อคญี่ปุ่นในงานภาพประกอบ ของมิเนคุระ.....	29
10	เสื้อผ้าแบบโกธิคโลลิต้า.....	38
11	ชุดกิโมโนประยุกต์แบบนีโอพังค์.....	38
12	เสื้อแบบนี้โอพังค์.....	39
13	กระโปรงและกางเกงแบบนี้โอพังค์.....	39
14	HAPPY NEW YEAR 2003.....	53
15	月刊Gファンタジー2001 年 7 月号見開き扉 (ภาพเปิดนิตยสารรายเดือน G Fantasy ฉบับเดือนกรกฎาคม ปี 2001).....	55
16	月刊コミックZERO-SUM 2002 年 9 月号 センターカラー (นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2002 ฉบับเดือนกันยายน ภาพสีหน้ากลาง).....	57
17	月刊コミックZERO-SUM 2003 年 5 - 7 月号 センターカラー (นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2003 ฉบับที่ 5 เดือนกรกฎาคม ภาพสีหน้ากลาง).....	58
18	moment.....	60
19	咲く朱, 散ル紅 (Sakuaka, sarukurenai – สีแดงที่เบ่งบาน, สีแดงที่โรยรา).....	61
20	心音 (Kokoro oto – เสียงหัวใจ).....	63

บัญชีภาพประกอบ (ต่อ)

ภาพประกอบ

หน้า

21	倉庫 (Souko – โกดัง).....	64
22	Way of Difference # 1.....	69
23	Way of Difference # 2.....	70
24	Aggress.....	71
25	Lust.....	72
26	Decision.....	73
27	Re – birth.....	74
28	Together.....	75
29	Forever.....	76

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การ์ตูน (Cartoon) เป็นคำเรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ เป็นคำนิยามที่กว้างมาก ในประเทศไทยนำคำ ๆ นี้มาใช้ทับศัพท์ง่าย ๆ ว่าหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูน แต่สำหรับภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่า คอมิกส์ (Comics) เรียกภาพยนตร์การ์ตูนว่า อะนิเมชัน (Animation) ส่วนในภาษาญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ (Manga) และเรียกภาพยนตร์การ์ตูนว่า อะนิเมะ (Anime) (ประเสริฐ ผลผลิตการพิมพ์. 2546 : 14)

ตั้งแต่มนุษย์เริ่มสังสมอารยธรรม มนุษย์วาดรูปลงบนผนังถ้ำเพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ จนกระทั่งพัฒนาตัวอักษรขึ้นมาใช้ ซึ่งตัวอักษรในยุคแรกก็เป็นอักษรภาพ แต่ถึงกระนั้น ภาษาภาพหรือการเล่าเรื่องด้วยภาพก็ไม่ได้หมดความสำคัญลง เพราะได้วิวัฒนาการให้มีความซับซ้อนขึ้นเป็นจิตรกรรม ภาพยนตร์ และการ์ตูน เป็นต้น แต่ในระยะเริ่มแรกนั้น ภาพวาดบนผนังเหล่านั้นยังไม่สมควรเรียกว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการ์ตูน เพราะภาพลายเส้นเหล่านั้นมิได้สื่อสารไปยังสาธารณะ หากผู้คนต้องการเสพภาพเหล่านั้นก็ต้องเดินทางไปดู มิใช่ภาพเหล่านั้นเดินทางมาหาผู้คน การ์ตูนที่แท้จริงควรหมายถึงภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวได้และถูกนำไปเผยแพร่หรือแจกจ่ายต่อที่สาธารณะ (ประเสริฐ ผลผลิตการพิมพ์. 2546 : 15)

มีคำกล่าวว่า “การอ่านการ์ตูนยากกว่าการอ่านนิยาย เพราะต้องอ่านทั้งรูปและตัวหนังสือ ในขณะที่อ่านนิยายเราอ่านเพียงตัวหนังสือเท่านั้น” แต่คำกล่าวนี้อาจจะไม่ถูกต้องเสียทีเดียวแต่ก็ไม่ผิด เพราะภาพหนึ่งภาพสามารถแทนคำล้านคำ แต่บางครั้งคำล้านคำก็ไม่สามารถอธิบายได้ดีเท่าภาพเพียงหนึ่งภาพ ปัจจุบันเรื่องยาก ๆ หรือเรื่องที่เป็นนามธรรมสามารถถ่ายทอดออกมาได้ในรูปแบบการ์ตูนและบางครั้งก็สามารถถ่ายทอดได้ออกมาลึกซึ้งเกินกว่าจะคาดคิด

การเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีวิวัฒนาการนั้น ดูเหมือนว่าการ์ตูนจะเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายที่สุดทั้งในด้านการสร้างและการเสพ อุตสาหกรรมการ์ตูนเติบโตขึ้นในรูปแบบหนังสือและภาพเคลื่อนไหว (Animation) มีการ์ตูนผลิตออกมามากมายสำหรับคนทุกเพศทุกวัยทุกชนชั้น (สำนักพิมพ์มติชน. 2544 : 10-11)

ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมการ์ตูนเข้มแข็งมาก โดยมีคำเรียกหนังสือการ์ตูนเป็นคำเฉพาะว่า มังงะ (Manga) ซึ่งมีลักษณะการถ่ายทอดภาพโดยใช้เทคนิคของภาพยนตร์ (Cinematic style) มีการเขียนภาพใกล้ไกล ตัดต่อฉับไว ไม่พึ่งคำบรรยาย และทำให้แตกต่างไปจากการ์ตูนของฝั่งตะวันตก

ชาวญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนของตนเช่นนี้ เพื่อให้ชัดเจนว่าเป็นตระกูลหนึ่งของการ์ตูนที่ไม่เหมือนพวกคอมิกส์ ซึ่งสามารถอ่านรายละเอียดในเรื่องนี้ได้ในบทที่ 2 (ประเสริฐ ผลผลิตการ

พิมพ์. 2546 : 62) ในญี่ปุ่นมีการ์ตูนนิตยสารเรื่องให้คนเลือกอ่าน มีทั้งการ์ตูนสำหรับเด็ก การ์ตูนสำหรับหนุ่มสาว การ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่ ฯลฯ

มีผู้สำรวจและแบ่งแนวเรื่องการ์ตูนในญี่ปุ่นไว้ดังนี้

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SE Manga)
2. แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga)
3. แนวเรื่องผีสังหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)
4. แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga)
5. แนวเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga)
6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)
7. แนวเรื่องแบบปลุกใจเสื่อป่า (Ero Manga)

(จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544 : 511)

ในธุรกิจการ์ตูนของญี่ปุ่นนั้น มีลำดับขั้นตอนในการก้าวเข้าสู่แวดวงธุรกิจนี้ค่อนข้างชัดเจน ผู้ที่สนใจในการเขียนการ์ตูนมักจะไปสมัครเป็นผู้ช่วยของนักเขียนการ์ตูนชื่อดังเพื่อพัฒนาฝีมือ ระหว่างนั้นก็สร้างผลงานของตัวเองเพื่อนำไปเสนอสำนักพิมพ์ เมื่อผลงานที่นำไปเสนอเป็นที่พอใจของสำนักพิมพ์ก็จะมีกรเซ็นสัญญาเพื่อจัดพิมพ์และจำหน่ายผลงานชิ้นนั้น ๆ ออกมาเป็นมังงะ และหากผลงานมังงะเรื่องใดได้รับความนิยมมาก ก็อาจได้รับความสนใจจากบริษัทผลิตภาพยนตร์การ์ตูนนำมังงะเรื่องนั้น ๆ ไปสร้างเป็นอะนิเมะ เรื่องราวในมังงะกับในอะนิเมะอาจมีส่วนที่แตกต่างกันบ้างเล็กน้อย แต่โครงเรื่องโดยรวมแล้วยังคงเป็นเรื่องราวเดียวกัน

อีกสาเหตุหนึ่งที่การ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น และได้กลายเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นในทางตรงและทางอ้อมนั้น จากการค้นคว้าวิจัยพบว่าเป็นเพราะตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความโดดเด่นมาก เสมือนเป็นดาราคนหนึ่ง ไม่ใช่ตัวละคร ความแตกต่างระหว่างตัวการ์ตูนกับตัวละครนั้นอาจเปรียบเทียบได้จากมิกกี้เมาส์กับสโนว์ ไวท์

อนึ่งมิกกี้ เมาส์นั้นเป็นตัวการ์ตูนซึ่งสามารถสวมบทบาทเป็นอะไรก็ได้ และไม่ว่าจะใส่เสื้อผ้าแบบใดก็ยังเป็นมิกกี้ เมาส์ ในขณะที่สโนว์ ไวท์ เป็นตัวละครที่เป็นได้แค่สโนว์ ไวท์ ไม่อาจสวมบุคลิกของตัวละครอื่นได้

เมื่อตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมิใช่แค่ตัวละคร ดังนั้นจึงก่อให้เกิดบุคลิกลักษณะรูปแบบ อารมณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แม้จะไปปรากฏอยู่ในสื่ออื่นที่นอกเหนือจากเนื้อเรื่อง คนดูยังสามารถรู้ได้ทันทีว่าเป็นตัวการ์ตูนจากเรื่องใดและมีบุคลิกเป็นอย่างไร ความซับซ้อนของบุคลิกในตัวการ์ตูนนั่นเอง คือเสน่ห์ดึงดูดให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างสูง

มินะคุระ คาซุยะ (Minekura Kazuya) คือนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นซึ่งเริ่มต้นจากมังงะ และผลงานเรื่อง Saiyuki ของเธอได้รับการนำไปสร้างเป็นอะนิเมะซึ่งเผยแพร่ไปทั่วโลกและได้รับความนิยมทั้งจากชาวเอเชีย ยุโรป และอเมริกา สังเกตได้จากเว็บไซต์ (Website) ที่เป็นเรื่องราว

เกี่ยวกับมังงะและอะนิเมะเรื่องนี้ นอกจากจะมีเว็บไซต์ที่เป็นทางการของมิเนคุระเองแล้ว ยังมีเว็บไซต์อื่น ๆ ที่ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี และภาษาไทย เป็นต้น

คาซึยะ มิเนคุระ เกิดเมื่อ 23 มีนาคม 1975 เป็นผู้หญิง แต่ใช้นามแฝงในการเขียนการ์ตูน เป็นชื่อของผู้ชาย เปิดตัวเข้าสู่วงการการ์ตูนในปี 1993 กับสำนักพิมพ์คาโดคาวะ โชเทน คอมีค เกนจิ (เกนไซ) [Kodakawa Shoten Comic GENKI (Genzai)] ในปี 2000 เริ่มทำโครงการหนังสือการ์ตูนหลายเรื่องกับ เกนไซ อีนิกส์ (Genzai Enix) โทคุมะ โชเทน (Tokuma Shoten) และ ชิน โชคัง (Shinshokan) (<http://diaquiribird.philsites.net/saiyuki/goddess/php>) นอกจากจะมีผลงานมังงะและอะนิเมะแล้ว มิเนคุระยังมีหนังสือรวมภาพประกอบจากการ์ตูนของเธออีกหลายเล่ม อาทิ Backgammon, salty-dog 1 – 2, sugarcoat และ Backgammon-Remix เป็นต้น

มาเรีย ลิน (Maria Lin) ได้กล่าวถึงผลงานของมิเนคุระไว้ในบทความ Manga to the Extreme ในเว็บไซต์ <http://www.animefringe.com/magazine/2004/09/feature/03.php> ว่าหนังสือการ์ตูนที่ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหายุ่งยากทุกสถานการณ์ ยาเสพติด สื่อในทางเพศ และ เหล่านี้ทั้งหมดมีอยู่ในหนังสือการ์ตูนที่มีชื่อเสียงของ มิเนคุระ คาซึยะ

Saiyuki เป็นหนังสือการ์ตูนที่จัดพิมพ์ขึ้น โดยดัดแปลงเรื่องราวมาจากตำนานจีน ไซอิ๋ว มีผลสืบเนื่อง ทำให้มีผลงานออกตามกันมาทั้งซีรีส์หนังการ์ตูน และการ์ตูนเลียนแบบ (Doujinshi) นับไม่ถ้วน รวมไปถึงเกม วิทยุ และอื่น ๆ

เมื่อเทียบกันระหว่างผลงานก่อนหน้าและหลังจาก Saiyuki มิเนคุระสามารถสร้าง Saiyuki ออกมาได้ดีกว่าเรื่องอื่น ๆ แม้ว่าเธอจะไม่ได้ผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องเช่นเดียวกับกลุ่ม CLAMP (กลุ่มนักเขียนการ์ตูนกลุ่มหนึ่งที่มีผลงานจำนวนมาก ทั้งในรูปแบบมังงะและอะนิเมะ)

ขณะนี้เรื่อง Saiyuki กำลังเป็นกระแสความนิยมในอเมริกา มากกว่าผลงานอื่น ๆ ของเธอ ซึ่งไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายมากนัก

ผลงานของมิเนคุระเริ่มต้นจาก boy's love (การ์ตูนชายรักชาย) สู่เรื่องราวของแก๊งค์ยาสูบ (มาเฟียญี่ปุ่น) ที่ใช้ความรุนแรงและมาสู่นิยายเปรียบเทียบที่เต็มไปด้วยสีสัน

อย่างไรก็ตาม รูปแบบงานของมิเนคุระไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงมากนัก มีความเป็นลักษณะเฉพาะสูง มีเอกลักษณ์ของลายเส้นทำให้คนที่ไม่ชอบก็ยังจดจำผลงานของเธอได้ ตัวการ์ตูนของเธอดูคมสูง มีลักษณะสัดส่วนที่ผิดธรรมชาติเล็กน้อย และสร้างนิยามของบุคลิกตัวการ์ตูนได้ดี การที่เธอมีความสนใจในเรื่องกายวิภาค ทำให้เธอสามารถสื่ออารมณ์ของตัวการ์ตูนสู่ผู้อ่านได้ดี เธอมักจะให้ตัวละครดูก้าวร้าว หรือวางท่าทางในกิริยาที่อ่อนโยนก็ได้โดยใช้ท่าทางเพียงเล็กน้อย

ตัวการ์ตูนเหล่านั้นมักจะโอนเอียงไปทางนุ่งน้อยห่มน้อย การที่มิเนคุระไม่อายุที่จะวาดหญิงสาวเปลือยอกหรือวางท่าทางที่ส่อนัยไปทางเพศ ทำให้ตัวการ์ตูนที่เป็นชายหนุ่มของเธอสามารถแสดงท่าทีทางเพศได้มากกว่า ปกหลังของหนังสือรวมภาพประกอบ Backgammon ของเธอ แสดงภาพชายหนุ่มที่เปลื้องเสื้อผ้าเป็นบางชิ้นและการวางท่าทางมีความหมายหนักไปทางเพศ

จิตสำนึกในความเป็นโลกีย์ของตัวการ์ตูน คือเครื่องหมายแห่งความเฉลียวฉลาดและการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งนี้อาจจะสะท้อนถึงนิสัยเฉพาะตัวของเธอ ที่ชื่นชอบเรื่องโลกีย์วัตถุและ

กามารมย์ ซึ่งเรื่องเหล่านี้ได้กลายเป็นคำนิยมส่วนหนึ่งของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบัน (<http://daiquiribird.philsites.net/saiyuki/>)

ตัวการ์ตูนของมิเนคุระมักจะแสดงออกแบบคนเลว แต่โดยธาตุแท้แล้วพวกเขาเป็นคนดี มีความวิริยะอุตสาหะ (บุคลิกแบบ Anti – Hero) เธอมักจะทรمانตัวการ์ตูนของเธอด้วยอดีตอันเจ็บปวด

มิเนคุระจะอธิบายความอ่อนแอของตัวการ์ตูน และความเข้มแข็งในการก้าวผ่านสิ่งที่พวกเขาเผชิญอยู่ ผลงานที่แสดงออกอย่างชัดเจน คือ เรื่อง Saiyuki, Stigma และ Wild Adapter อดีตของตัวการ์ตูนนั้นจะตามหลอกหลอนพวกเขาตลอดทั้งเรื่อง ผลงานเหล่านี้ไม่เคยมีจุดโรแมนติคจนต้องหลั่งน้ำตาโดยปราศจากการต่อสู้ หรือจุดที่มีความสุขโดยปราศจากความเสียใจอยู่เบื้องหลัง ตลอดเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนของเธอ มิเนคุระอ้างว่าโลกนี้ไม่ใช่ที่ ๆ สวยงามและไม่มีใครมีชีวิตอยู่ได้โดยปราศจากแผลเป็นในใจสัก 2 – 3 รอย

เมื่อมิเนคุระเขียนเกี่ยวกับความเศร้า เธอเขียนเกี่ยวกับ การทรยศ การฆาตกรรม ยาเสพติด และการข่มขืน ทั้งหมดนั้นสร้างจากพื้นฐานของความอึดอัดในชีวิตจริง อย่างไรก็ตามเมื่อเธอเขียนเรื่องชนิดนี้ เธอสร้างความกระจางที่ตามมาในภายหลัง มีความเข้มแข็งอยู่ภายในของตัวละครสำคัญของเธอทั้งหมดซึ่งทำให้พวกเขาเป็นที่ดึงดูด ความมุ่งมั่นที่จะมีชีวิตอยู่และค้นหาความสุข จะนำทางให้พวกเขาเสมอ ตัวละครทุกตัวชัดเจน ไม่เพียงแต่เป็นศิลปะ แต่เกือบจะเป็นบุคลิกเฉพาะตัว การกระชากอารมณ์ทำให้งานของเธอน่าสนใจต่างจากงานทั่ว ๆ ไป

มิเนคุระใส่รายละเอียดอย่างเข้มข้น มังงะของเธอมักจะแทรกหน้าสีเอาไว้ภายในและมังงะเล่มหนึ่งชื่อ Stigma เป็นการพิมพ์สี่สีตลอดทั้งเล่ม

ผลงานของมิเนคุระนั้น มักสะท้อนวัฒนธรรมญี่ปุ่นปัจจุบันโดยผ่านทางเสื้อผ้าของตัวการ์ตูน และฉากหลัง (Background) คือสภาพบ้านเมืองของญี่ปุ่น แต่เธอไม่ได้บ่งบอกความเป็นญี่ปุ่นด้วยชุดกิโมโนซึ่งเป็นชุดประจำชาติ หากบ่งบอกด้วยรูปแบบการแต่งตัวอันเป็นเอกลักษณ์ที่นำมาจากนักดนตรีวงร็อกญี่ปุ่น (J – Rock) ที่เธอชื่นชอบ เพราะปัจจุบันนี้อิทธิพลของวงการเพลงญี่ปุ่นและการ์ตูนญี่ปุ่นได้แพร่ไปทั่วโลก ทั้งในเอเชีย ยุโรป และอเมริกา อาจกล่าวได้ว่าสองสิ่งนี้เป็นตัวแทนในการเผยแพร่วัฒนธรรมของญี่ปุ่นปัจจุบัน อิทธิพลทั้งสองอย่างปรากฏอยู่ในงานของมิเนคุระ

ส่วนใหญ่แล้ว ศิลปินมักจะใส่ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ และบุคลิกส่วนตัวลงไปในผลงานของตัวเองบ้าง มิเนคุระเองก็เช่นกัน ด้วยความที่เธอเป็นคนที่สูบบุหรี่จัด ตัวเอกในการ์ตูนของเธอเกือบทุกคนจึงมักจะติดบุหรี่ และอาจกล่าวได้ว่าความคิดและการกระทำที่มึนงงแอบแฝงทางเพศของตัวการ์ตูนบางตัว อาจจะถ่ายทอดมาจากบุคลิกส่วนตัวของเธอด้วยเช่นกัน

มีหนังสือรวมภาพ 2 – 3 เล่ม จัดพิมพ์ภายใต้ชื่อของ Studio Backgammon ซึ่งเป็นภาพของตัวการ์ตูนจากมังงะและอนิเมะของเธอ มีกลุ่มการ์ตูนสมัครเล่นนำการ์ตูนของเธอไปเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนการ์ตูนล้อเลียนและวาดภาพ มีศิลปินหลายคนที่น่างานของเธอมาเป็นแรงบันดาลใจ

บันดลใจและนำมาปรับให้เป็นงานของตัวเอง ([http:// www. animefringe. com/ magazine/ 2004/ 09/feature/03.php](http://www.animefringe.com/magazine/2004/09/feature/03.php))

การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น จะมีลักษณะที่แตกต่างกันไปในส่วนของมังงะ อะนิเมะ และภาพประกอบ (illustration) แม้จะเป็นการ์ตูนเรื่องเดียวกันก็ตาม โดยส่วนใหญ่แล้วภาพของมังงะและภาพประกอบ มักจะเป็นฝีมือของนักเขียนซึ่งเป็นต้นฉบับแท้ ๆ ส่วนอะนิเมะนั้นจะใช้ทีมงานอีกทีมหนึ่งต่างหาก โดยที่นักเขียนผู้เป็นเจ้าของเรื่องไม่ได้ไปลงมือปฏิบัติงานในส่วนนั้น นอกจากให้คำปรึกษา เขียนบท และตรวจดูรายละเอียดของตัวการ์ตูน ดังนั้น ที่พบกันมากก็คือลายเส้นของอะนิเมะมักจะเปลี่ยนแปลงไปจากลายเส้นของมังงะและภาพประกอบ ซึ่งอะนิเมะจำเป็นต้องตัดทอนรายละเอียดเดิมออกเพื่อให้ง่ายต่อการทำเป็นภาพยนตร์ และในบางครั้งก็จะมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องบางส่วน โดยคงโครงเรื่องหลักเอาไว้

ภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่น มีความหมายโดยรวมแตกต่างไปจากภาพประกอบหนังสือ หนังสือพจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ ได้อธิบายความหมายของภาพประกอบหนังสือ (Illustration) ไว้ว่า ภาพประกอบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โฆษณา คือ สื่อสร้างสรรค์เพื่อช่วยเสริมให้ ข้อเขียนในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ผลงานศิลปะที่แต่เดิมสร้างสรรค์เพื่อ วัตถุประสงค์อื่น อาจนำมาใช้ทำภาพประกอบได้เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือ หรือสิ่งพิมพ์นั้น ๆ หรืออีกนัยหนึ่ง ภาพประกอบหมายถึงรูปภาพใด ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมอธิบาย ส่วนที่เป็นข้อความหรือเนื้อหา (ผดุง พรหมมูล, 2545 : 21)

ภาพประกอบการ์ตูน จะมีความหมายคล้ายคลึงกับภาพจิตรกรรมที่เขียนตกแต่ง สถาปัตยกรรมมากกว่า คือเป็นภาพที่ผู้วาดมีจุดมุ่งหมายถ่ายทอดเรื่องราวหรือเป็นภาพเล่าเรื่อง โดยการจัดวาดภาพจะมีลักษณะต่อเนื่อง และการเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพจะเน้นการสื่อ ความหมายที่ชัดเจน มีการกำหนดสัญลักษณ์ในตัวบุคคล สถานที่ และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ (ผดุง พรหมมูล, 2545 : 24)

ภาพประกอบของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่สืบเนื่องมาจากมังงะที่มีเรื่องราวมากมายเยิ่นเย้อ แต่ภาพประกอบใช้เพียงลายเส้น สีหน้า ท่าทาง ก็สามารถสื่ออารมณ์ของเนื้อเรื่อง ทั้งหมดและความรู้สึกของตัวการ์ตูนทั้งเรื่องได้จบในไม่กี่ภาพ นอกจากนั้นภาพประกอบการ์ตูนยัง เต็มไปด้วยเทคนิคมากมายที่ผู้เขียนนำมาใช้ตามความถนัดและความพึงพอใจ ภาพประกอบจึง ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ดูได้เช่นเดียวกับงานทัศนศิลป์หรืองานจิตรกรรม

งานภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะคล้ายงานป๊อปอาร์ต (Pop Art) กล่าวคือเป็น งานที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาหนึ่ง ในที่นี้หมายถึงช่วงเวลาที่การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ได้รับความนิยม นั่นเอง และมีลักษณะเป็นงานพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) เนื่องจากเป็นงานที่สร้างขึ้นเพื่อ ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยงานภาพประกอบการ์ตูนจะใช้เทคนิควิธีการทางศิลปะที่ หลากหลายเพื่อดึงดูดผู้บริโภคให้เลือกซื้อผลงาน

ภาพประกอบการ์ตูนถูกใช้ในสื่อต่าง ๆ ที่สืบเนื่องมาจากผลงานมังงะอีกต่อหนึ่ง อาทิ ใช้ เป็นภาพโฆษณาในนิตยสารการ์ตูน ใช้เป็นภาพปกซีดี ใช้เป็นภาพโปสเตอร์สมนาคุณผู้อ่าน เป็นต้น

แม้ทิศทางของอารมณ์ในแต่ละภาพจะเป็นไปตามที่เนื้อเรื่องของมังงะบังคับไว้ แต่ก็เต็มไปด้วยเทคนิคในการสร้างสรรค์มากมาย มิเนคุระใช้วิธีการที่หลากหลายในการวาดภาพประกอบ เช่น สีโคปิค (Copic marker) สีน้ำ ดินสอกับสีน้ำ คอมพิวเตอร์กราฟิก แล้วแต่ว่าในขณะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ เขอกำลังสนใจเทคนิคใด ซึ่งตั้งแต่ปี 2001 เป็นต้นมา มิเนคุระใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ในส่วนการวาดภาพตัวการ์ตูนนั้น มิเนคุระยังคงวาดด้วยมือซึ่งสามารถแสดงอารมณ์ลงในภาพได้ดีกว่าการวาดด้วยคอมพิวเตอร์

ในการดูภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น แม้ไม่เคยรู้จักตัวการ์ตูนในภาพมาก่อน ผู้ดูก็สามารถเข้าใจบุคลิกของตัวการ์ตูนแต่ละตัวได้ แต่ถ้าหากผู้ดูเคยได้อ่านมังงะ ดูอะนิเมะ และรู้จักตัวการ์ตูนนั้นมาก่อนแล้ว จะมีความรู้สึกเช่นเดียวกับการได้เห็นคนรู้จักมาถ่ายแบบหรือถ่ายโฆษณา ความสนใจของผู้ดูจะพุ่งไปที่ใบหน้าของตัวการ์ตูนพร้อมกับเกิดความรู้สึกคุ้นเคยก่อน จากนั้นความสนใจในเรื่องเสื้อผ้า การวางท่าทาง (Action) การใช้สี และองค์ประกอบของภาพจะตามมาทีหลัง

ด้วยลักษณะพิเศษที่ก้ำกึ่งอยู่ระหว่างงานศิลปะ (Fine Art) และงานพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) ของภาพประกอบการ์ตูน ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจและได้หยิบขึ้นมาเป็นกรณีศึกษา

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. ศึกษาความคิด เนื้อหา เรื่องราวที่สื่อออกมาจากภาพประกอบ (illustration) ของ มิเนคุระ คาซุยะ
2. สร้างสรรค์ผลงานจากแนวการศึกษาการถ่ายทอดอารมณ์ เนื้อหา ที่สื่อออกมาจากงานภาพประกอบ
3. เพื่อศึกษาถึงสาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่นและ เป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นไปทั่วโลก

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทราบถึงแนวความคิดในการการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน
2. นำผลการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของผู้วิจัยได้
3. ทราบถึงสาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น และเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นไปทั่วโลก

ขอบเขตของการวิจัย

ผลงานของมิเนคุระ คาซุยะ โดยเน้นในส่วนที่เป็นภาพประกอบ (illustration) เป็นสำคัญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ผลงานของมิเนคุระ คาซุยะ ในช่วงปี ค.ศ. 2001 ถึง ปี ค.ศ. 2003

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. HAPPY NEW YEAR 2003
2. 月刊Gファンタジー2001 年 7 月号見開き扉
(ภาพเปิดนิตยสารรายเดือน G Fantasy ฉบับเดือนกรกฎาคม ปี 2001)
3. 月刊コミックZERO-SUM 2002 年 9 月号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2002 ฉบับเดือนกันยายน ภาพสีหน้า
กลาง)
4. 月刊コミックZERO-SUM 2003 年 5 - 7 月号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2003 ฉบับที่ 5 เดือนกรกฎาคม ภาพสี
หน้ากลาง)
5. moment 2002
6. 咲く朱, 散る紅
(Sakuaka, sarukurenai – สีแดงที่เบ่งบาน, สีแดงที่โรยรา)
7. 心音
(Kokoro oto – เสียงหัวใจ)
8. 倉庫
(Souko – โกดัง)

เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้การคัดเลือกภาพที่มีความโดดเด่นในด้านความคิด
เนื้อหา เรื่องราว และครอบคลุมความคิดกับเนื้อหาในงานทั้งหมดของมิเนคุระ เป็นผลงานในช่วงปี
2001 ถึง ปี 2003 และเป็นผลงานที่มาจากมังงะที่ได้รับความนิยมของมิเนคุระ

ตัวแปรที่ศึกษา

1. วัฒนธรรมญี่ปุ่นจากอดีตถึงปัจจุบัน
2. ธุรกิจของวงการการ์ตูนญี่ปุ่น

3. การตอบสนองด้านจิตวิทยาของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อผู้อ่านและผู้ดู
4. ภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะที่สร้างอิทธิพลให้แก่ผู้ดู

นิยามศัพท์เฉพาะ

มังงะ (Manga) หมายถึง หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น ไม่นับรวมหนังสือการ์ตูนของประเทศอื่น ๆ

อะนิเมะ (Anime) หมายถึง ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเท่านั้น ไม่นับรวมภาพยนตร์การ์ตูนของประเทศอื่น ๆ

ภาพประกอบการ์ตูน (Illustration) หมายถึง ภาพประกอบของมิเนคุระ คาซุยะที่ถูกนำมารวมเล่มเท่านั้น ไม่รวมภาพที่ใช้ในสื่ออื่น ๆ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน (Comics and Manga)
 - 1.1 ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูน (Comics)
 - 1.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga)
 - 1.3 วงการการ์ตูนญี่ปุ่น
 - 1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือการ์ตูน
2. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน (Animation and Anime)
 - 2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์การ์ตูน (Animation)
 - 2.2 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)
 - 2.3 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน
3. ความรู้เกี่ยวกับเรื่องภาพประกอบโดยสังเขป (Illustration)
 - 3.1 ความหมายของภาพประกอบ
 - 3.2 ความเป็นมาของภาพประกอบ
4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับมินะคุระ คาซุยะ (Minekura Kazuya)
 - 4.1 ประวัติความเป็นมา
 - 4.2 ผลงานของมินะคุระ คาซุยะ
5. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น
 - 5.1 สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น
 - 5.2 อัตลักษณ์ร่วมสมัย
 - 5.3 บทบาทและอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อวัฒนธรรมในต่างประเทศ
6. การศึกษาการ์ตูนของมินะคุระ คาซุยะในเชิงจิตวิทยา
7. ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเกย์และการ์ตูนชายรักชาย (Boy's love)
 - 7.1 ความรู้เรื่องเกย์โดยสังเขป
 - 7.2 การ์ตูนชายรักชาย (Boy's love)

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน (Comics and Manga)
 - 1.1 ความเป็นมาของหนังสือการ์ตูน (Comics)

การ์ตูน (Cartoon) เป็นคำกว้าง ๆ ใช้เรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ ซึ่งเป็นคำนิยามที่กว้างมาก สำหรับภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่า คอมิกส์ (Comics) ภาษาญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ (Manga)

คอมิกส์ใช้เรียกภาพนิ่งลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ อาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรบรรยายข้างบนหรือข้างล่างที่เรียกว่าแคปชั่น (Caption) อาจจะมีหรือไม่มีพื้นที่ปิดล้อมแสดงบทสนทนาที่เรียกว่าบัลลูน (Balloon) ด้วยนิยามนี้จึงหมายรวมถึงแต่การ์ตูนสั้นหนึ่งถึงสี่ช่องจบหรือมากกว่าที่เรียกว่า คอมิกสตริป (Comic strip) ไปจนถึงหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่าคอมิกบุ๊ก (Comic book) (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 14)

มนุษย์ขีดเขียนลายเส้นบนผนังถ้ำมานานแสนนาน มีภาพลายเส้นปรากฏในพีระมิดของอียิปต์ บนเสาและในเอกสารของโรมัน บนศิลาและในเอกสารของจีน และยังมีเทคนิคการใช้บัลลูนในภาพลายเส้นของมายาอีกด้วย แต่ทั้งหมดนี้ยังไม่สมควรเรียกว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการ์ตูน เพราะภาพลายเส้นเหล่านั้นมิได้สื่อสารไปยังสาธารณะ หากผู้คนที่ต้องการเสพภาพเหล่านั้นพวกเขาต้องเดินทางไปดู มิใช่ภาพเหล่านั้นเดินทางมาหาผู้คน การ์ตูนที่แท้จริงควรหมายถึงภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวได้และถูกนำไปเผยแพร่หรือแจกจ่ายต่อที่สาธารณะ ด้วยนิยามเพิ่มเติมนี้จะช่วยให้เราตระหนักว่าการ์ตูนมิใช่ผลิตผลของผู้เขียนแต่เพียงคนเดียว แต่เป็นผลิตผลร่วมกันของผู้เขียน เทคโนโลยีการผลิตและการตลาด (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 15)

การ์ตูนยุคแรกถูกผลิตออกมา โดยการใช้บล็อกไม้และพิมพ์ลายเส้นบนกระดาษหรือผืนผ้าขนาดใหญ่ที่เรียกว่าบอร์ดชีต (Boardsheet) แผ่นภาพที่ขายได้และเป็นที่นิยมมักเป็นภาพบันทึกเหตุการณ์ทางศาสนาและสังคมของประเทศอังกฤษในศตวรรษที่ 17 หนึ่งในแผ่นภาพที่ขายได้มากคือภาพที่ระลึกการประหารชีวิต อาจจะช่วยตักเตือนเช่นนี้เองที่ทำให้การ์ตูนถูกเหยียดหยามว่าเป็นศิลปะชั้นต่ำตั้งแต่ยุคแรก เพราะมันถูกผลิตขึ้นเพื่อความบันเทิงและการค้าโดยแท้ อีกทั้งยังผูกพันกับความรุนแรงในสังคมอย่างแนบแน่น และไม่ได้ถูกพิจารณาในฐานะของงานศิลปะแต่อย่างใด แม้แต่ชื่อของศิลปินผู้วาดก็มิได้ปรากฏ ซึ่งปรากฏการณ์เดียวกันนี้ยังคงเกิดขึ้นในประเทศไทยในเวลาปัจจุบัน นั่นคือการ์ตูนทำหน้าที่รับใช้ตลาดจนสะท้อนความเป็นจริงและรสนิยมของผู้คนในสังคม มีเป้าหมายที่ชัดเจนคือผลิตมาขาย แม้ว่าจะถูกพิจารณาเป็นงานศิลปะมากขึ้นแต่ก็ยังคงอยู่ในระดับต่ำกว่าศิลปะแขนงอื่น ๆ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 15 – 18)

แผ่นภาพในยุคถัดมามุ่งขายชนชั้นกลางที่รู้เรื่องการเมืองพอสมควร ส่วนใหญ่จึงมีลักษณะเป็นแผ่นภาพล้อเลียนบุคคลสำคัญของสังคมที่เรียกว่าภาพล้อ (Caricature) ก่อนที่บางส่วนจะพัฒนาไปสู่ตลกเจ็บตัวเพื่อขายชนชั้นแรงงาน

การพัฒนาเนื้อหาเกิดขึ้นพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีการผลิต จากแม่พิมพ์ไม้เปลี่ยนเป็นแม่พิมพ์ทองแดง ศิลปินเขียนแบบลอกลาย แกะลายลงบนแผ่นทองแดงแล้วใช้กรดสกดตามด้วยการลงหมึก เรียกเทคโนโลยีนี้ว่า engraving เป็นกระบวนการที่ใช้แรงงานมากแต่ผลลัพธ์ที่ได้ก็สวยงามคุ้มค่าอีกทั้งยังคงทนหลงเหลือจนถึงปัจจุบัน การพัฒนาเทคโนโลยีเกิดขึ้นคู่กับการ

พัฒนาตลาดจากแผ่นภาพรายสัปดาห์ค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นนิตยสารรายสัปดาห์ สำหรับที่ขายดีมากก็เปลี่ยนเป็นนิตยสารรายวัน

แผ่นภาพเหล่านี้ขายได้เพราะตอบสนองอารมณ์ของสังคมได้มาก ในยุคสมัยที่เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมในอังกฤษตามด้วยการปฏิวัติในฝรั่งเศส และเรื่องราวในทวีปยุโรปก่อนสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง เราจะพบว่าการ์ตูนรับใช้สังคมเสมอมา (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 18)

หนังสือการ์ตูนในยุคสมัยหนึ่งนั้นต่างมีรากฐานที่เหมือนกัน คือ เริ่มต้นด้วยการตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันก่อน ถ้าจับใจคนอ่านรายวันได้แล้ว โอกาสที่จะได้รับการรวมเล่มเป็นหนังสือการ์ตูนก็มีค่อนข้างสูง หนังสือพิมพ์รายวันในต่างประเทศ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ถือว่าการ์ตูนเป็นแผนกหนึ่งของหนังสือที่จะขาดเสียมิได้ และถึงขนาดมีการแย่งชิงการ์ตูนที่อยู่ในชั้นยอดนิยม หนังสือพิมพ์บางฉบับมีการ์ตูนถึงเต็มหน้า การ์ตูนในหนังสือพิมพ์รายวันอเมริกันส่วนมากเป็นคอมิกสตริป แต่ที่เป็นพาเนล (Panel) คือ การ์ตูนช่องเดียว ก็มี (จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544 : 45 – 46)

ในช่วงประมาณปี พ.ศ. 2470 หนังสือการ์ตูนและนิตยภาพในสหรัฐอเมริกายังไม่มีรูปแบบลงตัว ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการนำคอมิกสตริปจากหนังสือพิมพ์รายวันมารวมเล่มในขนาดและรูปเล่มที่แตกต่างกันไป จนกระทั่งปี ค.ศ. 1932 (พ.ศ. 2475) วิทแมน พับลิชชิง คัมปะนี ออฟ เรซิน, วิสคอนซิน ได้ตีพิมพ์หนังสือการ์ตูนและนิตยภาพในขนาดพิเศษออกจำหน่าย คือ มีขนาดเพียง 3.5 คูณ 4.5 นิ้วเท่านั้น เรียกตัวเองว่า บิ๊ก ลิตเติล บุก (บีแอลบี) ส่วนเนื้อหาก็นำมาจากคอมิกสตริปรายวันนั่นเอง มีการแก้ไขปรับปรุงสตริปแต่ละช่องจนบางครั้งแทบจะเปลี่ยนแปลงทั้งหมดจากเรื่องเดิมในหนังสือพิมพ์รายวันเลยทีเดียว ต่อมาเมื่อมีการแข่งขันสูงขึ้น บิ๊ก ลิตเติล บุก ได้เปลี่ยนชื่อเป็นเบตเตอร์ ลิตเติล บุก และก้าวเข้าสู่วงจรหนังสือการ์ตูนขนาดใหญ่ ขนาด 7 คูณ 8 นิ้ว

ต่อมาในปี ค.ศ. 1934 (พ.ศ. 2477) มีหนังสือการ์ตูนตีพิมพ์จำหน่ายเป็นประจำสม่ำเสมอแบบวารสารและมีขนาดรูปเล่มเป็นมาตรฐานมาจนถึงปัจจุบันนี้ (ขนาด 8 หน้ายกธรรมดา) ชื่อ เฟมัส ฟันนีส (Famous funnies) ซึ่งเลือกงานจากรายวันมาลงพิมพ์เล่มละเป็นสิบเรื่อง ถือว่าเป็นความแปลกใหม่ในยุคนั้น (จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544 : 65 – 69)

หนังสือการ์ตูนในสหรัฐอเมริกาพัฒนาและมีการแข่งขันสูง และเป็นที่แพร่หลายไปทั่ว จนกระทั่งเกิดกระแสต่อต้านความรุนแรงในหนังสือการ์ตูนและนิตยภาพมากขึ้นในปลายทศวรรษที่ 40 หรือ ปี ค.ศ. 1948 (พ.ศ. 2491) หนังสือการ์ตูนถูกกล่าวหาว่าเป็นต้นตอของความเลวร้ายในสังคม ส่งผลให้อนุกรรมการการตุลาการแห่งสภาสูงสหรัฐอเมริกา เปิดการพิจารณาว่าด้วยเรื่อง คอมิก บุกส์ และลงเอยด้วยการออกกฎหมายเนื้อหาพร้อมตราเครื่องหมาย ภายใต้ชื่อว่า คอมิกส์ โค้ด (Comics code) กระแสการต่อต้านรุนแรงนี้ทำให้ธุรกิจหนังสือการ์ตูนในอเมริกาตกต่ำลงอย่างหนัก จนถึงขั้นเกือบจะล่มสลาย แต่ในความเป็นจริงแล้ว ในช่วงทศวรรษที่ 1950 นั้น สื่อโทรทัศน์กำลังเติบโตและเข้ามาแทนที่หนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้ยุคทองของหนังสือการ์ตูนในอเมริกาเสื่อมถอยลง ในอเมริกายุคทศวรรษที่ 1950 นั้น กฎเกณฑ์ของคอมิกส์ โค้ด ทำให้ธุรกิจอุตสาหกรรมคอมิกส์ บุกส์ได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงจนเกือบจะล่มสลาย แต่แท้ที่จริงแล้ว อุปสรรค

สำคัญที่ทำให้คอมิกส์ บุกส์ไม่สามารถกลับมาเป็นที่นิยมเหมือนแต่ก่อนได้ก็เนื่องมาจากโทรทัศน์ ซึ่งทำให้กิจกรรมยามว่างของชาวอเมริกันมิใช่การอ่านหนังสืออีกต่อไป ในที่สุด ก่อนที่คอมิกส์ บุกส์จะล่มสลายลง วงการหนังสือการ์ตูนก็ได้ร่วมมือกับวงการโทรทัศน์ โดยนำภาพยนตร์ที่กำลังจะเข้าฉายมาเขียนเป็นนิยายภาพ และในภายหลังได้เกิดการพัฒนาไปสู่ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ (จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544 : 271 – 280; 325 - 326)

1.2 หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น (Manga)

หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ (Manga) เกิดขึ้นจากการวางพื้นฐานจากนักเขียนการ์ตูนซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นปรมาจารย์การ์ตูนญี่ปุ่น เทะซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) ผู้เขียน เจ้าหนูปรมาณู (Astro boy) หลังสงครามโลกครั้งที่สองสงบลงแล้ว 7 ปี คือในปี ค.ศ. 1952 ซึ่งการ์ตูนของโอซามุนั้นเป็นการ์ตูนที่แม้จะลบคำบรรยายประกอบและบัลลูนคำพูดออกทั้งหมด ให้เหลือแต่ภาษาภาพล้วน ๆ ก็ยังสามารถเข้าใจได้ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะโอซามุเขียนการ์ตูนด้วยเทคนิคของการถ่ายทำภาพยนตร์ (Cinematic style) โดยการเขียนภาพระยะไกล ระยะใกล้ ระยะประชิด เปลี่ยนมุมมองและตัดต่อฉับไวเพื่อช่วยให้การเล่าเรื่องสนุกสนานโดยไม่ต้องพึ่งคำบรรยายหรือบัลลูนคำพูดมากเกินไป นี่คือข้อแตกต่างจากการ์ตูนของประเทศอื่น ศิลปินการ์ตูนรุ่นถัดมาเกือบทั้งหมดได้รับอิทธิพลจากโอซามุ ยิ่งเพิ่มความถี่และปริมาณของการเปลี่ยนมุมมองและการตัดต่อให้มากขึ้น ทำให้นักอ่านการ์ตูนที่เชี่ยวชาญสามารถอ่านหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นได้รวดเร็ว



ภาพประกอบ 1

เทะซึกะ โอซามุ และ ภาพปกการ์ตูนเจ้าหนูปรมาณู (Astro boy)

ที่มา : Tezuka Osamu World. (2549). Astro boy. (online).

การ์ตูนญี่ปุ่นเรียกตัวเองว่า มังงะ (Manga) เพื่อให้เห็นชัดว่าเป็นตระกูลหนึ่งของการ์ตูนที่ไม่เหมือนกับพวกคอมิกส์ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 61 – 62)

มีผู้สำรวจและแบ่งแนวเรื่องการ์ตูนในญี่ปุ่นไว้ดังนี้

1. แนวเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ (SE Manga)
2. แนวเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ ในสถาบันการศึกษา (Gakuen Manga)
3. แนวเรื่องผีสิงหรือสัตว์ประหลาด (Kaiki Manga)
4. แนวเรื่องแบบสงคราม (Senki Manga)
5. แนวเรื่องแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ (Jidai Manga)
6. แนวเรื่องแบบสาวรุ่น (Shojo Manga)
7. แนวเรื่องแบบปลุกใจเสือป่า (Ero Manga)

(จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544 : 511)

มังงะจะตีพิมพ์เป็นตอน ๆ ในนิตยสารก่อนที่จะทยอยรวมเล่ม เช่นเดียวกับที่ปรากฏในตลาดประเทศไทย ส่วนใหญ่จึงเป็นงานวาด งานที่ได้รับความนิยมและติดตลาดจะเขียนกันนานหลายปี รวมเล่มได้หลายสิบเล่ม หรืออาจจะถึงหนึ่งร้อยเล่ม กลุ่มเป้าหมายมีทั้งเด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ ทั้งชาย หญิง และรักร่วมเพศ โดยเฉพาะการ์ตูนสำหรับผู้หญิงที่เรียกว่า โชโจมังงะ นั้นมีลักษณะเฉพาะตัวที่เด่นชัดจนสามารถจัดเป็นอีกตระกูลหนึ่งได้ต่างหาก

ความแตกต่างระหว่างมังงะกับคอมิกส์เป็นหัวข้อที่ยากแก่การลงความเห็น นอกจากเรื่องกลวิธีการเขียนรูปแบบภาพยนตร์ของโอซามุแล้ว มังงะมักจะยาวและเขียนกันข้ามปีจนกว่าจะจบ นอกจากนี้ยังมีเรื่องการตลาดที่ต้องผ่านนิตยสารก่อนรวมเล่ม และการแบ่งกลุ่มเป้าหมายที่เข้มแข็ง อีกประเด็นที่แตกต่างจากคอมิกส์คือการดำเนินเรื่อง

การ์ตูนตะวันตกมักจะมีธีม (Theme) ที่ชัดเจนว่าจะเล่าเรื่องอะไร ดำเนินเรื่องไปตามที่กำหนดไว้อย่างแม่นยำ อาจมีพล็อตย่อย (Subplot) บ้างแต่ก็ไม่มากนักและอยู่ในประเด็นของธีมหลัก แต่สำหรับการ์ตูนญี่ปุ่นแล้ว แม้ว่าอาจจะไม่มีธีมเช่นกัน แต่ก็มักจะถูกลิ้มไปตอนกลางเรื่อง อีกทั้งยังมีพล็อตย่อยอีกจำนวนมาก ซึ่งบางพล็อตก็ไม่เกี่ยวอะไรกับธีมหลักเลย ส่วนที่แตกต่างกันชัดเจนคือ การ์ตูนญี่ปุ่นดำเนินเรื่องโดยเกาะติดพัฒนาการของตัวการ์ตูนหลักเป็นสำคัญ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 66 – 67)

มังงะเมื่อเริ่มต้นเป็นของเด็ก ๆ ซึ่งก็คือเด็ก ๆ หลังสงครามโลกครั้งที่สอง และเมื่อเด็กเหล่านี้เติบโตขึ้น พอถึงทศวรรษที่ 60 ก็เกิดมังงะสำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยที่สามารถตอบสนองความต้องการทั้งทางด้านบันเทิง ศิลปะ การเมือง และการกีฬา เมื่อถึงทศวรรษที่ 80 มังงะก็แตกตระกูลออกไปมากมาย แต่คนส่วนใหญ่กลับรับรู้เพียงแต่ว่ามังงะมี 2 ตระกูล คือ เพศ และความรุนแรง แต่เราปฏิเสธไม่ได้ว่าคนเขียน คนวาด คนอ่าน ล้วนอายุรุ่นราวคราวเดียวกัน เติบโตขึ้นมาในสังคมพร้อม ๆ กัน ทำให้เนื้อหาของการ์ตูนมีอาจเสี่ยงความรุนแรงและความหมกมุ่นทางเพศตามอายุไปได้ อีกทั้งอิทธิพลจากสังคมที่มีต่องานศิลปะทุกชนิดก็ช่วยกำกับงานทั้งหมดนี้ด้วย (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 67 – 69)

1.3 วงการการ์ตูนญี่ปุ่น

ธุรกิจการ์ตูนของญี่ปุ่นนั้น เป็นธุรกิจใหญ่ที่เรียกได้ว่าครบวงจร สื่อแต่ละประเภทในวงการธุรกิจนี้จะเกื้อหนุนรองรับกันและกันอยู่ ทั้งหนังสือการ์ตูน (มังงะ) ภาพยนตร์การ์ตูน วิดีโอการ์ตูน และในปัจจุบันยังมีรูปแบบของ CD และ DVD อีกด้วย

นักเขียนการ์ตูนของญี่ปุ่นจะก้าวเข้าสู่วงการได้นั้น มีทางเลือกสองทาง

หนึ่ง คือ เป็นผู้ช่วยของนักเขียนการ์ตูนรุ่นพี่ที่มีชื่อเสียงและผลงานอยู่แล้ว โดยอาจจะเริ่มจากการเป็นผู้ช่วยในตำแหน่งต่ำ ๆ อาทิ ลบเส้นดินสอ ตัดสกรีนโทน หรือถมดำ ระหว่างนั้นผู้ที่ต้องการเป็นนักเขียนการ์ตูนนั้นจะต้องพัฒนาฝีมือของตนเองไปเรื่อย ๆ และจะได้เลื่อนระดับขึ้นเป็นผู้ช่วยที่สำคัญมากขึ้น เช่น เขียนฉากหลัง หรือตัดเส้น ดังนั้นผู้ที่พยายามเข้าสู่วงการนี้มักจะได้รับอิทธิพลจากผลงานของนักเขียนการ์ตูนที่ตนเข้าไปเป็นผู้ช่วยค่อนข้างมาก แต่สำหรับคนที่มีความเอกลักษณะของตัวเองสูง เรื่องนี้จะไม่ส่งผลกระทบต่อผลงานมากนัก

ทางเลือกที่สอง คือ ส่งผลงานประกวดกับโครงการประกวดของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ หากผลงานชิ้นใดได้รับรางวัล ผู้เขียนผลงานชิ้นนั้น ๆ จะได้รับเลือกเข้าสู่วงการการ์ตูน โดยอาจเริ่มจากการเขียนเรื่องสั้นตอนเดียวจบลงในนิตยสารนั้น ๆ จากนั้นจึงจะได้เขียนผลงานที่ลงในนิตยสารอย่างต่อเนื่องต่อไป

ในการสร้างสรรค์การ์ตูนสักเรื่องหนึ่ง มักเริ่มจากการที่นักเขียนนำเสนอเค้าโครงเรื่องให้แก่สำนักพิมพ์ ทางสำนักพิมพ์จะประชุมพูดคุยกับนักเขียนเพื่อให้เค้าโครงนั้นเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและตลาด อาจมีการปรับแก้เนื้อหาบางส่วนให้เหมาะสมมากขึ้น

เมื่อเค้าโครงเรื่องผ่านแล้ว นักเขียนการ์ตูนจะเก็บข้อมูลสำหรับเขียนการ์ตูนเรื่องนั้น ส่วนทางสำนักพิมพ์ก็จะแต่งตั้งบุคคลในกองบรรณาธิการ ให้เป็นผู้ดูแลนักเขียนเป็นรายบุคคล บรรณาธิการนี้จะมีหน้าที่คอยดูแลให้คำปรึกษาเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ตัวละคร และแนวทางการเขียน ตลอดจนตรวจสอบต้นฉบับให้ส่งตรงตามเวลาและตรวจข้อผิดพลาด เพื่อแก้ไขให้เรียบร้อยก่อนตีพิมพ์

โดยมากแล้ว ผลงานการ์ตูนของนักเขียนแต่ละคนจะเริ่มต้นจากการเขียนลงนิตยสารเป็นตอน ๆ ไปเรื่อย ๆ หากเรื่องใดได้รับความนิยมก็จะนำมาทำการรวมเล่มเป็นพ็อกเก็ตบุ๊ก (Pocket book) ต่อไป

หลังจากนี้ การเกื้อหนุนกันของสื่อต่าง ๆ ในวงการการ์ตูนก็จะเริ่มต้นขึ้น กล่าวคือเมื่อมังงะเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้รับความนิยม มักจะถูกบริษัทผู้ผลิตอะนิเมะทาบตาม เพื่อนำผลงานชิ้นนั้น ๆ ไปสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนต่อไป

และในการสร้างอะนิเมะนี้ จะมีการเกื้อหนุนกันในทางธุรกิจระหว่างวงการต่าง ๆ เช่น วงการเพลง จะเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างงานเพลงประกอบอะนิเมะ อะนิเมะเรื่องดังหลายเรื่อง จะใช้เพลงประกอบจากวงดนตรีที่มีชื่อเสียง ซึ่งช่วยหนุนให้ทั้งเพลงและอะนิเมะนั้นเป็นที่รู้จักกันทั้งใน

กลุ่มผู้ชื่นชอบอะนิเมะและกลุ่มผู้ฟังเพลง เช่น อะนิเมะเรื่อง X พลั๊งโลกของ CLAMP นั้นมีเพลงประกอบจากวง X JAPAN เป็นต้น

เมื่ออะนิเมะเรื่องใดเรื่องหนึ่งโด่งดังเป็นที่รู้จักในวงกว้างแล้ว ธุรกิจก็จะขยายตัวออกไปอีก อาจมีการขอลิขสิทธิ์การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ไปสร้างเป็นเกม ของเล่น ของสะสม หรืออาจนำตัวละครจากการ์ตูนนั้นไปใช้ในงานโฆษณา

แต่ก็มีบางครั้งที่ลำดับการสร้างสรรค์การ์ตูนมิได้เริ่มต้นจากมังงะ มีการ์ตูนบางเรื่องที่ออกแบบมาเพื่อให้เปิดตัวเป็นรูปแบบวิดีโอ ภาพยนตร์ หรือเพื่อสร้างเป็นเกมโดยเฉพาะ แล้วจึงมีการสร้างสรรค์ในรูปแบบมังงะ ของเล่น ของสะสม ฯลฯ ในเวลาต่อมา อาทิเช่น Ragnarok online และ Final Fantasy เป็นผลงานที่เริ่มต้นจากเกม Spirit Away และ AKIRA สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นอะนิเมะ เป็นต้น

1.4 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือการ์ตูน

ขั้นตอนใหญ่ ๆ ของการเขียนการ์ตูนมีดังนี้ คือ

หาแนวคิด (Idea) คำว่าแนวคิดนี้ครอบคลุมทั้งแนวเรื่อง และแก่นของเรื่อง แนวเรื่องก็คือการ์ตูนที่เขียนจะออกมาเป็นแบบไหน แนวการ์ตูนผู้หญิง แนวสืบสวนสอบสวน วิทยาศาสตร์ไซไฟ หรือแฟนตาซี ฯลฯ ซึ่งก็ต้องดูด้วยว่าลายเส้นของผู้เขียนหรือทีมงานนั้นเป็นแบบไหน สามารถรองรับแนวเรื่องนั้น ๆ ได้เพียงไร สำหรับนักเขียนการ์ตูนหน้าใหม่ที่ยังไม่สามารถพลิกแพลงเส้นการ์ตูนได้ตามใจชอบก็ต้องหาแนวเรื่องที่ตัวเองถนัดที่จะเขียนที่สุดไว้ก่อน

ส่วนแก่นของเรื่องนั้น (Theme) คือ ที่มาที่ไปของเรื่องจะมีอะไรเป็นแกนหลัก แกนหลักนี้อาจจะเป็นผู้คน เหตุการณ์ หรือสิ่งของ อย่างเช่น การ์ตูนสยองขวัญเกี่ยวกับเหตุร้ายในงานจบการศึกษา หรือ การ์ตูนไซไฟเกี่ยวกับมนุษย์ต่างดาวที่มากับฝนดาวตก ฯลฯ แก่นของเรื่องนี้จะสำคัญมากในการเขียนการ์ตูนสั้น เพราะจะทำให้เรื่องมีหลักยึด ไม่ปะปะไปเรื่อยจนคนอ่านงงว่าพูดถึงอะไรกันแน่

เขียนโครงเรื่อง (Plot) เมื่อรู้แล้วว่าจะเขียนการ์ตูนแบบไหน เกี่ยวกับอะไร ก็กำหนดเหตุการณ์คร่าว ๆ ว่าในเรื่องนั้นจะให้มีอะไรเกิดขึ้นบ้าง โดยทั่วไปในโครงเรื่องของการ์ตูนสั้นควรจะประกอบด้วยการปูพื้นเรื่อง และขมวดปมเข้าไปสู่จุดสุดยอด (Climax) จากนั้นจึงคลี่คลายเข้าสู่จุดจบของเรื่อง โดยอาจจะเฉลยหรือคลายปมปัญหาทุกอย่างในตอนจบ ไม่ให้มีอะไรค้างคาอยู่ในใจคนอ่าน หรืออาจจะเป็นการทิ้งคำถามไว้ในใจคนอ่านก็ได้ แต่แบบหลังนี้จะทำให้ตีได้ยากกว่า

ออกแบบตัวละคร เรื่องนี้ขึ้นอยู่กับลายเส้นของผู้เขียน ข้อสำคัญคือเมื่อออกแบบแล้วต้องเขียนตัวละครนั้น ๆ ให้ได้ในทุกอารมณ์และในทุกอิริยาบถ การออกแบบตัวละครยังรวมถึงการออกแบบเครื่องแต่งกายและเครื่องใช้ไม้สอยของตัวละครด้วย

ร่างสตอรี่บอร์ด (Story board) และบทพากย์ สตอรี่บอร์ดคือการวาดการ์ตูนทั้งเรื่อง แต่เป็นการวาดคร่าว ๆ เพื่อให้เรารู้ว่าควรแบ่งช่องการ์ตูนอย่างไร และสามารถจัดทำทางตัว

ละครตลอดจนวางการ์ตูนในช่องแต่ละช่องได้อย่างเหมาะสม ส่วนบทพากย์นั้น ควรจะทำแยกต่างหาก และดัดแปลงแก้ไขให้เสร็จสมบูรณ์ก่อนที่จะลงมือทำงานกับต้นฉบับจริง

ร่างดินสอ ถ้าร่างสตอรี่บอร์ดไว้ค่อนข้างจะสมบูรณ์แล้ว ในขั้นตอนนี้ก็เพียงแค่ถ่ายทอดภาพจากสตอรี่บอร์ดลงในแผ่นงานจริง และควรจะทำบทพากย์เพื่อกำหนดขอบเขตของบอลลูนคำพูดในขั้นตอนนี้เลย การเขียนเสียงเอฟเฟกต์ (Sound effect) ก็ควรทำในขั้นตอนนี้ด้วย

ลงเส้นปากกาและถมดำ ขั้นตอนนี้เป็นการลงรายละเอียดเส้นและลงหมึกดำบนพื้นที่ใหญ่ ๆ ซึ่งแล้วแต่ว่านักเขียนจะถนัดอุปกรณ์ชนิดไหน เช่น ปากกา G Pen ปากกาเขียนแผนที่ ปากกาพิกม่า (Pigma) หรือฟู่กัน

ทำความสะอาดต้นฉบับ คือการลบเส้นดินสอต่าง ๆ ให้เรียบร้อย ถ้ามีเส้นปากกาที่เลอะเทอะอยู่ก็ใช้สีโปสเตอร์สีขาวหรือน้ำยาลบคำผิดป้ายทำให้หมด

ติดสกรีนโทนและตกแต่งรายละเอียด หลังจากที่ลงรายละเอียดเส้นแล้วก็นำต้นฉบับมาตกแต่งรายละเอียด โดยการใช้สกรีนโทน หรือใช้เทคนิคซอยเส้นปากกาเพื่อสร้างน้ำหนักสีเทาในระดับต่าง ๆ เพิ่มให้กับชิ้นงาน ขั้นตอนการติดสกรีนในปัจจุบันนี้สามารถนำไปตกแต่งในคอมพิวเตอร์ ด้วยการแสกนลงดิสก์สกรีนโทนหรือสร้างลงดิสก์สกรีนโทนขึ้นในคอมพิวเตอร์ จากนั้นจึงใช้โปรแกรมตกแต่งภาพ Photoshop ช่วยในการทำงาน

การลงตัวหนังสือ จากเดิมจะใช้ปากกาเขียนลงไปบนต้นฉบับ แต่ในปัจจุบันนี้สามารถใช้คอมพิวเตอร์พิมพ์ตัวหนังสือลงไปได้เลย โปรแกรมที่นิยมใช้ในการลงตัวหนังสือคือ Photoshop และ Pagemaker

2. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์การ์ตูน (Animation and Anime)

2.1 ความเป็นมาของภาพยนตร์การ์ตูน (Animation)

ตอนปลายศตวรรษที่ 19 ต่อศตวรรษที่ 20 มีความพยายามมากมายที่จะสร้างภาพลายเส้นเคลื่อนไหวให้ปรากฏต่อสายตา มีเทคโนโลยีและกลองต่าง ๆ แต่ทั้งหมดนั้นยังไม่อาจเรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูน เพราะภาพเคลื่อนไหวเหล่านั้นเป็นเพียงเงา ต้นแบบของภาพยนตร์การ์ตูนนั้นสามารถพบได้ทั่วไปในหลายภูมิภาคของโลก แม้แต่ในประเทศไทย คือ หนังตะลุง

ภาพยนตร์การ์ตูนเริ่มขึ้นตอนต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีบุคคลสำคัญหลายคนและมีเรื่องราวของการแข่งขันกันมากมาย นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ ได้กล่าวไว้ในหนังสือตามหา การ์ตูน ในบทที่ 6 ตอน หนึ่งการ์ตูน โดยตัดทอนรายละเอียดบางส่วนลงบ้าง คงเหลือไว้แต่เหตุการณ์สำคัญ ๆ ซึ่งพอจะลำดับเหตุการณ์ตามช่วงเวลาได้ดังนี้

วินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor McCay) นักเขียนการ์ตูนชาวอเมริกัน สร้างนวัตกรรมใหม่ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของอะนิเมชันในเวลาต่อมา คือ Flipper คือ ภาพการ์ตูนที่เย็บเป็นเล่มเพื่อนำมาเปิดเร็ว ๆ แล้วจะเห็นการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน ผลงานชิ้นนี้แถมกับหนังสือพิมพ์ฉบับวันอาทิตย์ จนกระทั่งเดือนเมษายน ปี ค.ศ. 1911 เขาได้ฉายภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของโลกคือ

Little Nemo ซึ่งเป็นเพียงภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนจากการ์ตูนช่องของเขาเอง โดยใช้หมึกอินเดียอิงค์วาดบนกระดาษและใช้กรอบไม้ในการตรึงภาพ เสร็จแล้วจึงนำไปถ่ายด้วยฟิล์มภาพยนตร์ที่สตูดิโอ (Studio) ปี ค.ศ. 1912 ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง How a Mosquito Operation และ Gertie the Dinosaur ซึ่งเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวแรกของโลกสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กหนุ่มจำนวนมากก้าวเข้าสู่การอะนิเมชัน

ราอูล บาร์ (Raoul Barre) ได้ชื่อว่าเป็นผู้ก่อตั้งสตูดิโอเพื่อผลิตอะนิเมชันเป็นคนแรก ในปี ค.ศ. 1913 เขาให้โอกาสนักวาดการ์ตูนปรับปรุงเทคโนโลยีการผลิตอะนิเมชัน หนึ่งในนั้นคือการใช้หมุดตรึงกระดาษให้ติดแน่นกับที่เพื่อช่วยลดความคลาดเคลื่อนในการกำหนดตำแหน่งของทั้งฉากหลังและตัวการ์ตูน การวาดภาพฉากหลังในช่วงแรก ๆ ต้องวาดซ้ำ ๆ อยู่เช่นนั้นทุกแผ่น ก่อนที่จะเปลี่ยนมาเป็นวาดครั้งเดียวแล้วใช้วิธีตัดกระดาษเป็นรูปตัวการ์ตูนเข้าช่วย บางครั้งศิลปินก็จะใช้วิธีวาดฉากหลังให้ยาวมากเข้าไว้ แล้วอาศัยการเลื่อนฉากหลังเพื่อสร้างภาพการเคลื่อนไหวไปข้างหน้าของตัวการ์ตูน

เอิร์ล เฮิร์ด (Earl Hurd) เป็นคนแรกที่ริเริ่มใช้แผ่นเซลลูลอยด์ใสในการวาดการ์ตูนเพื่อนำไปถ่ายทำเป็นอะนิเมชัน เรียกแผ่นเซลลูลอยด์นี้ว่า cel ซึ่งเป็นมาตรฐานของการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนตลอดทั้งศตวรรษที่ผ่านมา

จอห์น รูดอล์ฟ เบย์ (John Rudolph Brey) เป็นคนแรกที่จ้างงานผลิตภาพยนตร์การ์ตูนอย่างครบวงจร ทั้งการผลิตและการจัดจำหน่าย เขาดูแลศิลปิน ก่อตั้งสตูดิโอถ่ายทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูนและจัดลิขสิทธิ์เทคโนโลยีการสร้างอะนิเมชันทุกขั้นตอน การจัดลิขสิทธิ์นี้สร้างความชื่นเคืองใจให้แก่ผู้สร้างหลายราย อย่างไรก็ตาม ลิขสิทธิ์ของเบย์ก็หมดอายุลงในปี ค.ศ. 1932 สตูดิโอของเบย์สร้างภาพยนตร์การ์ตูนสี่เรื่องแรกของโลก คือ The Debut of Thomas Cat ในปี ค.ศ. 1920 เรียกเทคโนโลยีการลงสีนี้ว่า Brewster Color แต่ไม่ได้รับการตอบรับมากนัก

วอลต์ ดิสนีย์ (Walt Disney) และ อุ๊ป ไอเวิร์กส์ (Ub Iwerks) สร้างภาพยนตร์เสียงขึ้นเรื่องแรก คือ Steamboat Willie ในปี ค.ศ. 1928 และดิสนีย์ได้สร้างภาพยนตร์การ์ตูนสี Technicolor เรื่องแรกของโลกคือ Flowers and Trees ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างสูง

ในขณะที่ดิสนีย์กำลังพัฒนาให้อะนิเมชันเป็นงานศิลปะที่งดงามสมบูรณ์ที่สุด สตูดิโออื่น ๆ ก็พัฒนาอะนิเมชันไปในทิศทางของตนเองด้วย แต่ก็เป็นที่ยอมรับกันว่าแรงบันดาลใจของทุกคนคือการ์ตูนของดิสนีย์ (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 95 – 103)

ในทศวรรษที่ 1950 โทรทัศน์เริ่มเข้ามามีบทบาทในสังคมอเมริกันมากขึ้น และเมื่อธุรกิจคอมิกส์ บุกส์ได้ร่วมมือกับวงการโทรทัศน์แล้ว การพัฒนาการ์ตูนที่นำภาพยนตร์ฉายทางโทรทัศน์มาเขียนก็ก้าวไปสู่ภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูนโทรทัศน์ก็คือสตูดิโอที่กำลังสร้างและพัฒนาผลงานภาพยนตร์การ์ตูนที่ฉายในโรงภาพยนตร์ การ์ตูนโทรทัศน์ในช่วงแรกนั้นเป็นการ์ตูนขาวดำคุณภาพต่ำที่นำมาจากสตูดิโอต่าง ๆ ซึ่งปิดตัวไป การ์ตูนโทรทัศน์ที่มีคุณภาพในยุคนี้คือ การ์ตูนสั้นเรื่องใหม่ ๆ ของดิสนีย์ในบางส่วนของรายการดิสนีย์โชว์ และมีคิกี้ เมาส์คลับ ซึ่งออกอากาศทางโทรทัศน์ในปี ค.ศ. 1954 และ ค.ศ. 1955 ตามลำดับ



Cinderella

ภาพประกอบ 2

ภาพตัวอย่างอนิเมชันของวอลท์ ดิสนีย์ เรื่อง ซินเดอเรลลา

ที่มา : Walt Disney Studio. (2549). Cinderella. (online).

โดยความจริงแล้ว ไทรทัตน์เป็นผู้ช่วยอุตสาหกรรมการ์ตูนของอเมริกาจากยุคของเขา แต่เนื่องจากความเร่งรีบของอุตสาหกรรมการ์ตูนไทรทัตน์ ทำให้กรรมวิธีการผลิตส่วนที่เกี่ยวกับการเขียนรูปและลงหมึกถูกส่งมาทำในภูมิภาคเอเชีย แล้วส่งกลับไปถ่ายทำในอเมริกา ซึ่งเมื่อเทียบกับภาพยนตร์การ์ตูนในช่วงก่อนหน้านี้หรือการ์ตูนของดิสนีย์แล้ว นับได้ว่าเป็นการ์ตูนไทรทัตน์ที่ด้อยคุณภาพและไม่มีค่าทางศิลปะเป็นส่วนใหญ่ การแยกส่วนการผลิตนี้ทำให้อุตสาหกรรมการ์ตูนไทรทัตน์ ไม่สามารถสร้างศิลปินที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับจิตวิญญาณของการสร้างงานอะนิเมชันในลักษณะการเดียวกันกับที่ศิลปินยุคสตูดิโอเคยผ่านมา ในช่วงทศวรรษที่ 60, 70 และ 80 นั้นผ่านไปโดยที่เกือบจะไม่มีการ์ตูนไทรทัตน์เรื่องใดโดดเด่นขึ้นมา แต่ก็เริ่มมีกระแสโจมตีการ์ตูนไทรทัตน์เกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงที่แฝงมากับการ์ตูนเช่นเดียวกันกับในสมัยที่คอมิกส์ บุกส์เฟื่องฟู แต่กระแสนั้นมิได้รุนแรงเท่ากระแสต่อต้านคอมิกส์ บุกส์



ภาพประกอบ 3

ภาพตัวอย่างอนิเมชันอเมริกา เรื่อง X – men

ที่มา : Marvel comic. (2549). X – men. (online).

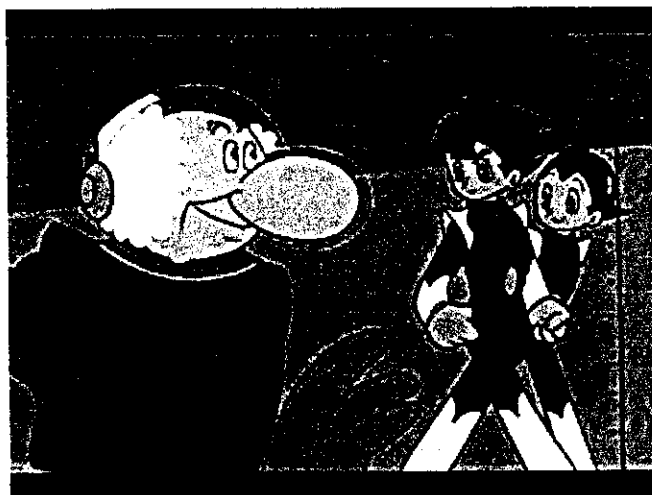
ในขณะที่เนื้อหาและคุณภาพของการ์ตูนโทรทัศน์อเมริกันค่อนข้างต่ำ และไม่มีการพัฒนาสิ่งใหม่ อนิเมะทางโทรทัศน์ของญี่ปุ่นกลับพัฒนาเนื้อหาไปไกล ได้รับความสนใจจากคนทุกเพศทุกวัย แม้ว่าคุณภาพการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนจะอยู่ในระดับเดียวกัน แต่เทคนิคการขยับฉากหลังและซาวนด์เอฟเฟกต์ (Sound Effect) ของการ์ตูนญี่ปุ่นล้ำหน้ากว่า ด้วยเหตุนี้ทำให้อนิเมะของญี่ปุ่นสามารถแผ่ขยายไปทั่วโลก แม้แต่ในอเมริกาเอง (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 116 – 128)

2.2 ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น (Anime)

มังงะ หมายถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น อนิเมะ (Anime) หมายถึงภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น ทั้งที่ปรากฏในโทรทัศน์ โรงภาพยนตร์ วีซีดี (VCD) ดีวีดี (DVD) หรือม้วนวิดีโอ (VDO) ซึ่งอย่างหลังสุดในญี่ปุ่นเรียกว่า โอวีเอ (OVA, Original video animation หรือ OAV ก็เรียก) โดยความจริงแล้ว มังงะ ก็คือ เจแปนีสคอมิกส์ (Japanese Comics) และ อนิเมะก็คือ เจแปนีสอะนิเมชัน (Japanese Animation) แต่ด้วยพลังแห่งภาษาทำให้คนจำนวนมากเห็นด้วยว่า มังงะและอนิเมะเป็นอีกตระกูลหนึ่งต่างหาก ที่ไม่เหมือนการ์ตูนจากโลกตะวันตก

มังงะใช้เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์มากกว่าคอมิกส์ อนิเมะก็เช่นเดียวกัน เพราะเทะซึกะ โอซามุ ได้วางรากฐานของทั้งสองกรณีเอาไว้ นักวิจารณ์และนักเขียนตะวันตกจำนวนมากยอมรับว่าเมื่อได้ดูอะนิเมะเป็นครั้งแรกนั้น พวกเขาตื่นตาตื่นใจและดูรู้เรื่อง แม้จะไม่สามารถเข้าใจภาษาได้ เป็นเครื่องยืนยันว่าอะนิเมะคือภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเทคนิคพิเศษและวัฒนธรรมของตนเองอย่างแท้จริง

ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นเรื่องแรกที่มีชื่อเสียงไปทั่วโลกคือ เจ้าหนูปรมาณู (Astro boy) ในทศวรรษที่ 60 และเรื่องที่สองในทศวรรษที่ 80 คือ อากิระไม่ไซคน (Akira) ของโอโตโมะ คัตซึฮิโร (Otomo Katsuhiro) เรื่องแรกฉายทางโทรทัศน์ส่วนเรื่องที่สองฉายในโรงภาพยนตร์



ภาพประกอบ 4

ภาพตัวอย่างอะนิเมะเรื่อง Astro Boy

ที่มา : Tezuka Osamu World. (2549). Astro boy. (online).

ก่อนหน้าอากิระ การ์ตูนญี่ปุ่นอาจจะเป็นที่รู้จักกันเฉพาะในเอเชีย เจ้าหนูปรมาณูเพียงแค่สร้างปรากฏการณ์สั้น ๆ ในยุโรปและอเมริกาใน ค.ศ. 1963 แต่หลังจากอากิระออกฉายในปี 1988 กระแสความนิยมอะนิเมะเริ่มแผ่ขยายไปทั่วโลก ทำให้นักวิจารณ์ตะวันตกจำนวนหนึ่งเฝ้ามองอะนิเมะอย่างใกล้ชิดและพยายามหาคำตอบว่าเพราะเหตุใด

อะนิเมะต่างจากอะนิเมชันตะวันตกเช่นเดียวกับที่มังงะต่างจากคอมิกส์ทั่วไป คือเขียนขึ้นด้วยเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ ได้แก่ การจับภาพระยะใกล้ ระยะกลาง ระยะไกล และระยะประชิด การแพนภาพ การตัดต่อ มุมเงย มุมกด เบิร์ดอายวิว (Bird eye view) และชาวนด์เอฟเฟค ลำพังการเขียนภาพนิ่งในกรอบสี่เหลี่ยมโดยใช้เทคนิคนี้ยังประสบความสำเร็จอย่างสูง เมื่อปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวแล้ว เทคนิคนี้ยิ่งทำหน้าที่ของมันได้ง่ายขึ้น ในขณะที่อะนิเมชันตะวันตกมักอาศัยการเคลื่อนที่ของตัวการ์ตูนในส่วนหน้าเป็นหลัก แต่อะนิเมะจะมีฉากหลังที่ขยับเคลื่อนที่ไปมาอยู่ตลอดเวลา

อะนิเมะเริ่มได้รับความนิยมอย่างสูงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งเป็นเวลาที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นกำลังตกต่ำ อีกทั้งอะนิเมะยังมีข้อได้เปรียบคือ มีมังงะเป็นฐานรองรับที่ดี มังงะที่ไม่ผ่านการทดสอบความนิยมจากตลาดย่อมไม่มีโอกาสแปรเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ส่วนมังงะที่ประสบความสำเร็จก็จะประสบความสำเร็จอีกครั้งเมื่อเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ทั้งนี้ เด็ก ๆ ชาวอเมริกันยอมรับว่าพวกเขาสนใจอะนิเมะเพราะไม่สามารถคาดเดาตอนจบได้ เพราะตัวร้ายในการ์ตูน

ญี่ปุ่นมักจะดูเป็นจริงเป็นจัง มีที่มาที่ไป ทำนายพฤติกรรมได้ลำบาก เช่นเดียวกับที่ตัวเอกก็มักจะมี ส่วนชั่วร้ายแฝงอยู่ ในหลายกรณี ตัวการ์ตูนในอะนิเมะไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตนเองคิดอะไรหรือปรารถนาอะไร ทำให้บทพูดกำกวม หรือไม่ก็แสดงออกด้วยการกระทำมากกว่าคำพูด ซึ่งสามารถสร้างความประทับใจให้กับคนดูได้มาก

เทียบกับอะนิเมะต้นตะวันตกซึ่งค่อนข้างจะแยกตัวชัดเจนเป็นขาวดำชัดเจน เมื่อโครงเรื่อง เช่นนี้ประสบความสำเร็จมหาศาล ก็ไม่มีการพัฒนาโครงเรื่องอีกเลยเป็นเวลากว่าครึ่งศตวรรษ ในขณะเดียวกัน โครงเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นแตกแขนงออกไปทุกทิศทาง มากมายเทียบเท่าหรืออาจจะมากกว่าที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดด้วยซ้ำ การแตกแขนงออกไปมากทำให้มีผู้สนใจมากขึ้น ตลาดเข้มแข็งขึ้น ถึงแม้เนื้อเรื่องจะรุนแรงและหมกมุ่นทางเพศ ก็ไม่ได้รับการขัดขวางต่อต้านในแบบเดียวกับที่หนังสือการ์ตูนของอเมริกาเคยเผชิญ ตลาดของอะนิเมะก็ไม่ได้มีเพียงช่องทางเดียว ที่จริงแล้ว อะนิเมะอาศัยตลาดถึง 3 ช่องทางพร้อม ๆ กัน บางเรื่องเหมาะกับโทรทัศน์ บางเรื่องเหมาะกับโรงภาพยนตร์ และบางเรื่องเหมาะที่จะเป็นวิดีโอเท่านั้น แต่มีบางเรื่องที่ใช้ทุกช่องทางเสริมกัน (ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. 2546 : 77 – 84)

2.3 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์การ์ตูน

ในการทำภาพยนตร์การ์ตูนนั้นต้องใช้คนหลายคนหลายฝ่ายร่วมมือกัน ก่อนอื่นจะต้องมีการประชุมกันเพื่อกำหนดเนื้อเรื่องคร่าว ๆ เมื่อได้เนื้อเรื่องแล้วก็มอบหมายให้คนเขียนบทไปเขียนรายละเอียดของเรื่องให้ชัดเจน

ในขณะเดียวกัน ทางฝ่ายเขียนภาพก็จะวาดรูปกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละคร การกำหนดบุคลิกลักษณะของตัวละคร เป็นสิ่งสำคัญเช่นเดียวกันกับการกำหนดบทบาทผู้แสดงในภาพยนตร์ จากนั้นก็จะทำการคัดเลือกจากภาพร่างหลาย ๆ ภาพจนได้ภาพตัวละครแต่ละตัวออกมา หลังจากนั้นจึงทำสตอรี่บอร์ด

ในสตอรี่บอร์ดจะมีภาพคร่าว ๆ มีคำอธิบายฉาก และกำหนดคำพูดของตัวละครเอาไว้ เมื่อได้สตอรี่บอร์ดทั้งหมดแล้ว คนวาดภาพ (Animator) ก็จะเริ่มวาดภาพทำหลักของการเคลื่อนไหวในท่าต่าง ๆ ตามสตอรี่บอร์ด จากนั้นจึงวาดภาพระหว่างการเคลื่อนไหวลงไปอีกเพื่อความละเอียดเป็นธรรมชาติ

การวาดภาพเคลื่อนไหวนั้นใช้หลักการเช่นเดียวกันกับฟิล์มภาพยนตร์ กล่าวคือจะใช้ภาพประมาณ 24 ภาพต่อเวลา 1 วินาที แต่การทำภาพยนตร์การ์ตูนนั้นอาจจะใช้ภาพมากกว่านั้น เพื่อให้การเคลื่อนไหวของตัวละครสละสลวยเป็นธรรมชาติมากขึ้น เช่น ภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ นั้นจะใช้ภาพ 32 ภาพต่อเวลา 1 วินาที ดังนั้น หนึ่งการ์ตูนที่มีความยาวครึ่งชั่วโมงจะต้องใช้ภาพราว ๆ 5000 – 6000 แผ่น

ขั้นตอนต่อไป คือ การเอาภาพที่วาดด้วยดินสอไปถ่ายต่อลงในแผ่นพลาสติกใสหรือที่เรียกกันว่า แผ่นเซลล์ (Cell) โดยเอาภาพซ้อนไว้ด้านล่างแล้วใช้ปากกาตัดเส้นตาม แต่ในปัจจุบันจะใช้เครื่องมือคล้าย ๆ เครื่องถ่ายเอกสารอัดรูปลงไปในแผ่นพลาสติกได้เลย

จากนั้นจึงส่งแผ่นพลาสติกที่ได้ไปยังฝ่ายลงสี ฝ่ายลงสีจะใช้สีที่ระบายลงด้านหลังของแผ่นพลาสติกเพื่อให้ผิวภาพด้านหน้ายังคงเรียบสนิท ในขณะเดียวกันนี้จะมีอีกทีมงานหนึ่งวาดภาพฉากหลัง (Background) ที่ต้องใช้ในหนังสือบนกระดาษ เมื่อจะถ่ายทำก็จะนำภาพบนแผ่นพลาสติกมาวางซ้อนลงบนแผ่นกระดาษที่วาดฉากหลังเอาไว้ และถ่ายลงฟิล์มในห้องมืด เมื่อถ่ายเสร็จก็นำฟิล์มไปล้าง แล้วอัดเสียงพูด ดนตรีประกอบ และเสียงอื่น ๆ ลงไป เมื่ออัดเสียงเสร็จก็นำมาตัดต่อก็จะได้ภาพยนตร์การ์ตูนที่เสร็จสมบูรณ์

ในการพูดของตัวการ์ตูนนั้น จะวาดหน้าและปากแยกจากกัน โดยวาดรูปหน้าลงบนแผ่นพลาสติกอย่างเดียวโดยไม่มีปาก แล้วจึงวาดรูปปากหลาย ๆ แบบไว้ซ้อนลงไป สำหรับการตูนญี่ปุ่นนั้น จะมีรูปปาก 6 แบบตามเสียงสระของญี่ปุ่น ได้แก่ อะ อิ อุ เอะ โอะ และตัว อื่น ซึ่งใช้ในตอนที่ไม่ได้พูดอะไร แต่ถ้าเป็นการเคลื่อนไหวไปด้วยพูดไปด้วยก็จำเป็นต้องวาดภาพทั้งหมดของตัวละครลงไป

นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาพซ้ำสำหรับภาพการเคลื่อนไหว เช่น ภาพการวิ่ง อาจวาดภาพเพียง 2 ก้าว แล้วนำมาใช้ซ้ำ ๆ ในฉากการวิ่ง ซ้อนแผ่นพลาสติกลงบนกระดาษที่วาดฉากหลังเอาไว้แล้วค่อย ๆ เคลื่อนฉากหลังทีละน้อยให้เหมาะสมกับจังหวะการวิ่ง เป็นต้น (เบื้องหลังการถ่ายทำหนังสือ 2530 : 116 – 131)

แต่ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามามีบทบาทในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนมากขึ้น ดังที่เราจะเห็นได้จากภาพยนตร์การ์ตูนที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์มีพัฒนาการมากขึ้น ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ จนกระทั่งบางเรื่องสร้างขึ้นมาจากคอมพิวเตอร์กราฟิกล้วน ๆ เช่น Final Fantasy : Spirit Dream Inside แต่ถึงกระนั้นเสน่ห์ของภาพยนตร์การ์ตูนที่ใช้ฝีมือคนวาดก็ยังมีอยู่ และเมื่อนำมาผนวกเข้ากับเทคนิคที่ทันสมัยทำให้ภาพยนตร์การ์ตูนสามารถพัฒนาต่อไปได้อย่างไม่หยุดยั้ง

3. ความรู้เกี่ยวกับภาพประกอบโดยสังเขป (Illustration)

3.1 ความหมายของภาพประกอบ

ภาพประกอบหนังสือ คือ ภาพที่จัดทำขึ้นด้วยเทคนิคการสร้างสรรคทางศิลปะ หรือกระบวนการทางเทคโนโลยีอื่น ๆ อาจจะสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเขียนภาพระบายสี การพิมพ์ การถ่ายภาพ หรือการสร้างสรรค 3 มิติ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อใช้สำหรับประกอบเรื่องราวที่เขียนสามารถช่วยอธิบายสิ่งที่ยากแก่การเข้าใจให้เข้าใจง่ายขึ้น

หนังสือพจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ ได้อธิบายความหมายของภาพประกอบหนังสือ (Illustration) ไว้ว่า ภาพประกอบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โฆษณา คือสื่อสร้างสรรค์เพื่อช่วยเสริมให้อ่านเขียนในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ผลงานศิลปะที่แต่เดิมสร้างสรรค์เพื่อ

วัตถุประสงคอื่น อาจนำมาใช้ทำภาพประกอบได้เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือ หรือสิ่งพิมพ์นั้น ๆ ภาพที่ใช้กับสิ่งพิมพ์หรือหนังสือในกรณีอื่นจัดเป็นการประดับตกแต่ง ไม่ใช่ ภาพประกอบหนังสือ หรืออีกนัยหนึ่ง ภาพประกอบหมายถึงรูปภาพใด ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมอธิบาย ส่วนที่เป็นข้อความหรือเนื้อหา (ผดุง พรหมมูล, 2545 : 21)

3.2 ความเป็นมาของภาพประกอบ

ความเป็นมาของภาพประกอบมีความเก่าแก่พอ ๆ กับงานสร้างสรรค์วรรณกรรม ดังเช่น ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้แทนคำหรือวลี และอักษรภาพที่พัฒนามาจากอียิปต์โบราณ และภาพ สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายของชนเผ่าอินเดียนแดง ซึ่งทั้งสองแบบนี้เป็นรากเหง้าของภาพ สัญลักษณ์และอักษรภาพ

ภาพประกอบ เป็นผลงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ควบคู่กับงานจิตรกรรมมาแต่สมัย โบราณ เมื่อศึกษาความเป็นมาของการเขียนภาพเพื่อเล่าเรื่องหรือเหตุการณ์ และปรากฏการณ์ ธรรมชาติต่าง ๆ พบว่ามนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ได้บันทึกเรื่องราวไว้มานานกว่าหมื่นปี จากหลักฐานภาพเขียนสมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่ค้นพบในผนังถ้ำลาสคั้วรี ทางตะวันตกเฉียงใต้ ของประเทศฝรั่งเศส

ภาพเขียนในยุคต้น ๆ จะเขียนแต่ภาพสัตว์ ต่อมาจึงมีภาพคน โดยเขียนเฉพาะส่วน ต่าง ๆ ของร่างกาย แล้วจึงวิวัฒนาการมาเป็นเขียนทั้งตัว การเขียนได้วิวัฒนาการต่อไปจากลักษณะ ทำทางนิ่งตามปกติเป็นลักษณะที่แสดงกิริยาอาการต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงในลักษณะทำทางที่วาด ออกมาเช่นนี้ แสดงให้เห็นวิวัฒนาการของภาพเขียนว่า มีความมุ่งหมายจะใช้เป็นสื่อหรือ “หนังสือ” ในการบันทึกหรือเล่าเรื่องราวให้ผู้อื่นรับทราบ นี่เป็นที่มาของหนังสือเขียนด้วยภาพ (ผดุง พรหมมูล, 2545 : 21 – 22)

ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เขียนตกแต่งสถาปัตยกรรม ก็จัดว่าเป็นภาพประกอบด้วย เช่นกัน โดยถือว่าเป็นลักษณะงานภาพประกอบเรื่องหรือภาพเล่าเรื่อง คือ ในสมัยโบราณ ประชาชน ยังมีข้อจำกัดในการสื่อสารด้วยหนังสือ มีคนเพียงกลุ่มน้อยที่สามารถสื่อสารด้วยการอ่านและเขียน การเล่าเรื่องด้วยภาพจึงมีความจำเป็น และถูกนำมาใช้ในการสื่อสารตั้งแต่ครั้งโบราณกาล ภาพ จิตรกรรมฝาผนังตามผนังโบสถ์ วิหาร จะเป็นภาพแบบเล่าเรื่อง การจัดวางภาพจะมีลักษณะต่อเนื่อง และการเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพจะเน้นการสื่อความหมายที่ชัดเจน มีการกำหนดสัญลักษณ์ ในตัวบุคคล สถานที่ และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ (ผดุง พรหมมูล, 2545 : 24)

ภาพประกอบได้วิวัฒนาการไปตามยุคสมัย ความก้าวหน้าในเรื่องวัสดุ และเทคนิค วิธีการควบคู่ไปกับความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีการพิมพ์และกระบวนการพิมพ์ ผลงาน ภาพประกอบที่เคยปรากฏอยู่บนฝาผนัง ได้พัฒนาเปลี่ยนแปลงมาปรากฏในหน้าหนังสือ งาน สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ มากมาย

ตั้งแต่ โจฮันส์ กูเตนเบิร์ก (Johanes Gutenberg) ได้ประดิษฐ์แท่นพิมพ์ขึ้นใน ค.ศ. 1450 มีผลให้งานพิมพ์ได้พัฒนาการขึ้นอย่างรวดเร็วและแพร่หลายไปในทุกวงการ จนพัฒนาจากงานพิมพ์ด้วยมือไปสู่งานอุตสาหกรรมการพิมพ์สมัยใหม่ ซึ่งช่วยให้เกิดการเผยแพร่งานเขียนประเภทต่าง ๆ ในขณะเดียวกันกับที่วงการสิ่งพิมพ์และงานด้านการเขียนได้แพร่หลายอย่างกว้างขวางนั้น งานสร้างสรรค์ภาพประกอบหนังสือก็ได้พัฒนาควบคู่กันไปด้วย (ผดุง พรหมมูล, 2545 : 26)

4. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับมินะคุระ คาซุยะ (Minekura Kazuya)

4.1 ประวัติความเป็นมา

มินะคุระ คาซุยะ (Minekura Kazuya) เป็นนามปากกาของนักเขียนการ์ตูนหญิงที่มีชื่อเสียง ปัจจุบันผลงานของเธอได้นำไปสร้างเป็นอะนิเมะเผยแพร่ไปในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก รวมทั้งยุโรปและอเมริกา

มินะคุระเกิดเมื่อวันที่ 23 มีนาคม ค.ศ. 1975 รายละเอียดอื่น ๆ เกี่ยวกับสถานที่เกิดหรือสถานที่ศึกษาไม่ปรากฏแน่ชัด ทราบเพียงแต่ว่าระหว่างที่ศึกษาอยู่ชั้นมัธยมปลายปีที่ 2 (มัธยมศึกษาปีที่ 5) เธอก็เริ่มคิดถึงอนาคต ตัวเธอเองไม่อยากเรียนต่อและไม่ต้องการทำงาน และในช่วงนั้นเองที่เธอได้ส่งมังงะของเธอไปที่นิตยสารการ์ตูนแห่งหนึ่งและได้รับรางวัล จากนั้นเธอจึงได้หันมาจับการเขียนการ์ตูนเป็นอาชีพ โดยเปิดตัวเข้าสู่วงการการ์ตูนในปี ค.ศ. 1993 กับสำนักพิมพ์คาโดคาวะ โชเทน คอมิค เกนคิ (เกนไซ) (Kodakawa Shoten Comic GENKI (Genzai))



ภาพประกอบ 5

ภาพการ์ตูนตัวแทนของมินะคุระ คาซุยะจาก Official Website

ที่มา : Minekura Kazuya. (2547). Minekura. (online).

มินะคุระชื่นชอบวงร็อคต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งวงร็อคของญี่ปุ่น (J – Rock) ผลงานของเธอจะมีอิทธิพลของวงร็อคเหล่านี้แฝงอยู่ ไม่ว่าจะเป็นคาแรคเตอร์ของตัวการ์ตูนหรือเสื้อผ้าของตัวการ์ตูน อิทธิพลเหล่านี้เห็นได้ชัดในผลงานภาพประกอบ (Illustration) ของเธอ (<http://www.minekura.com/main.html>)

รูปแบบสัดส่วนของตัวการ์ตูนที่หนักแน่นแข็งแรงเป็นเอกลักษณ์ของเธอ แต่ในมุมกว้าง มันดูเหมือนจะก่อให้เกิดเทคนิคที่นำไปใช้อย่างกว้างขวางในหนังสือการ์ตูนที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้อ่านที่เป็นผู้ใหญ่ การวางท่าทางของตัวการ์ตูนของเธอมักมีความหมายหนักไปทางเพศ จิตสำนึกในเรื่องโลกก็เป็นเครื่องหมายแห่งความเฉลียวฉลาดและการรับรู้ของตัวการ์ตูน บางทีอาจจะสะท้อนถึงนิสัยเฉพาะของเธอ เธอไม่มีปัญหาในการแสดงออกทางสีหน้า อย่างไรก็ตาม เธอดูเหมือนจะมีปัญหาเล็กน้อยในการวาดดวงตาให้เหมือนกัน และเธอมักจะวาดดวงตาของผู้ใหญ่ที่เล็กผิดปกติ เช่นดวงตาของโกโจ อักโค และซันโซ (ตัวการ์ตูนในเรื่อง Saiyuki) (Bhex. <http://daiquiribird.philsites.net/saiyuki/>)

Saiyuki เป็นผลงานสร้างชื่อให้กับมินะคุระ เป็นหนังสือการ์ตูนที่จัดพิมพ์ขึ้นโดยดัดแปลงเรื่องราวตำนานจีน ไซอิ๋ว ของจีน ซึ่งมีผลสืบเนื่องออกตามกันมา อาทิ ซีรีส์หนังสือการ์ตูนการ์ตูนเลียนแบบ (Doujinshi) จำนวนนับไม่ถ้วน เกม วิทยุ และอื่น ๆ เรื่อง Saiyuki ในตอนนี้ง่ายๆ เป็นกระแสความนิยมในอเมริกา ซึ่งมีทั้งรูปแบบของหนังสือการ์ตูนและวีซีดี แต่ผลงานอื่น ๆ ของมินะคุระกลับไม่เป็นที่รู้จักในต่างประเทศมากนัก

ถึงแม้ว่าเธอจะไม่มีผลงานมากมายนักอย่าง CLAMP (กลุ่มนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่นกลุ่มหนึ่งที่ผลงานได้รับความนิยมมากมายทั้งหนังสือการ์ตูนและหนังการ์ตูน) แต่มินะคุระมีหนังสือการ์ตูนที่ดี เมื่อเทียบกันระหว่างผลงานก่อนหน้าและหลังจาก Saiyuki ผลงานของมินะคุระเริ่มต้นจาก boy's love (การ์ตูนชายรักชาย) จากนั้นได้เปลี่ยนแปลงมาสู่เรื่องราวของแก๊งค์ยาคุซ่า (มาเฟียญี่ปุ่น) ที่ใช้ความรุนแรงและมาสู่นิยายเปรียบเทียบกับที่เต็มไปด้วยสีสัน อย่างไรก็ตาม หัวข้อของเธอมักจะเปลี่ยนแปลงจากเรื่องสู่เรื่อง ซึ่งมีสิ่งที่คลุมเครืออยู่ในความธรรมดา

อย่างไรก็ตาม รูปแบบงานของมินะคุระไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงมากนัก มีความเป็นลักษณะเฉพาะสูง มีเอกลักษณ์ของลายเส้นทำให้คนที่ไม่ชอบก็ยังจดจำผลงานของเธอได้ ตัวการ์ตูนของเธอดูคมสูง มีลักษณะสัดส่วนที่ผิดธรรมชาติเล็กน้อย และสร้างนิยามของบุคลิกตัวการ์ตูนได้ดี การที่เธอมีความสนใจในเรื่องกายวิภาค ทำให้เธอสามารถสื่ออารมณ์ของตัวการ์ตูนสู่ผู้อ่านได้ดี เธอมักจะให้ตัวละครดูก้าวร้าว หรือวางท่าทางในกิริยาที่อ่อนโยนก็ได้โดยใช้ท่าทางเพียงเล็กน้อย

ตัวการ์ตูนเหล่านั้นมักจะโอนเอียงไปทางนุ่มนวลน้อย การที่มินะคุระไม่อายุที่จะวาดหญิงสาวเปลือยอกหรือวางท่าทางที่ล่อนๆไปทางเพศ ทำให้ตัวการ์ตูนที่เป็นชายหนุ่มของเธอสามารถแสดงท่าทีทางเพศได้มากกว่า ปกหลังของหนังสือรวมภาพประกอบ Backgammon ของเธอแสดงภาพชายหนุ่มที่เปลือยเสื้อผ้าเป็นบางชิ้นและการวางท่าทางมีความหมายหนักไปทางเพศ

เนื้อหาคือพื้นที่อื่นที่เชื่อมต่อกับเรื่องราวของมินะคุระทั้งหมด ตัวการ์ตูนของเธออาจจะแสดงออกแบบคนแล้ว แต่พวกเขาเป็นคนดีโดยสันดาน เป็นคนที่อุทิศสละ เธอชอบที่จะทรมานตัว

การ์ตูนของเธอด้วยอดีตของตัวเองนั้น ๆ อธิบายความอ่อนแอของพวกเขาและความเข้มแข็งที่จะก้าวผ่านสิ่งที่พวกเขาทนอยู่ใน Saiyuki, Stigma และ Wild Adapter อดีตของตัวเองการ์ตูนสำคัญหลอกหลอนพวกเขาตลอดทั้งเรื่อง

ไม่เคยมีจุดที่โรมันดิกจนต้องหลั่งน้ำตาโดยปราศจากการต่อสู้ หรือจุดที่มีความสุขโดยปราศจากความเสียใจอยู่เบื้องหลังตลอดเรื่องราวในหนังสือการ์ตูนของเธอ มิเนคุระอ้างว่าโลกนี้ไม่ใช่ที่ ๆ สวยงามและไม่มีใครมีชีวิตอยู่ได้โดยปราศจากแผลเป็นสัก 2 – 3 รอย

เมื่อมิเนคุระเขียนเกี่ยวกับความเศร้า เธอจะเขียนเกี่ยวกับ การทรยศ การฆาตกรรม ยาเสพติด และการข่มขืน ทั้งหมดนั้นสร้างมาจากพื้นฐานของความอึดอัดในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม เธอเขียนเรื่องชนิดนี้และสร้างความกระจำที่ตามมาในภายหลัง “คุณไม่ต้องการอาวุธและปกป้องตัวเองหรือ?” มิเนคุระเคยย้อนถามเมื่อถูกถามเกี่ยวกับเรื่องราวของการ์ตูนของเธอ “เอ่อ, ฉันคิดว่าคุณจะไม่ช่วยเหลือใครเมื่อทุกคนรอบตัวถูกฆ่า” ศีลธรรมที่เธอแบกไว้ค่อนข้างหนักหน่วงเมื่อถูกพิจารณาด้วยความนึกฝัน เธอดูเหมือนจะเชื่อว่าไม่มีช่องทางใดในโลกนี้สำหรับเผ่าคู่ได้นานเกินกว่าธรรมชาติของทุกสิ่ง และในบางครั้ง มิเนคุระดูเหมือนจะมีความนึกฝันที่สูงส่งทีเดียว

อย่างไรก็ตามเมื่อมีการบุชยัญขึ้นและเรื่องเศร้าอาจมีมากมาย เช่นตัวการ์ตูนที่ให้ลักษณะซึ่งช่วยให้เขามีความพยายาม มีความเข้มแข็งอยู่ภายในของตัวการ์ตูนสำคัญของเธอ ทั้งหมดทำให้พวกเขาเป็นที่ดึงดูด ความมุ่งมั่นที่จะมีชีวิตอยู่และค้นหาความสุข ไม่ว่าเมื่อไรความมุ่งมั่นเหล่านั้นก็จะนำทางให้พวกเขาเสมอ ตัวการ์ตูนทุกตัวชัดเจน ไม่เพียงแต่เป็นศิลปะ แต่เกือบจะเป็นบุคลิกเฉพาะตัว พวกเขาทั้งหมดยังแบบกรอบแบบเดียวกันซึ่งเป็นแกนหลักจริง ๆ ของงานเขียนของมิเนคุระ คุณไม่สามารถช่วยเหลือตัวการ์ตูนเหล่านั้นแต่สนุกกับเรื่องราวได้ มันเป็นการกระชากอารมณ์ซึ่งทำให้งานของเธอน่าสนใจต่างจากงานทั่ว ๆ ไป

ด้วยผลงานของเธอ มิเนคุระใส่รายละเอียดอย่างเข้มข้น หนังสือของเธอมักจะแทรกหน้าสีเอาไว้ภายในและหนังสือการ์ตูนเล่มหนึ่ง Stigma เป็นการพิมพ์สีตลอดทั้งเล่ม

ส่วนใหญ่แล้ว ศิลปินมักจะใส่ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ และบุคลิกส่วนตัวลงไปในผลงานของตัวเองบ้าง มิเนคุระเองก็เช่นกัน ด้วยความที่เธอเป็นคนที่สุบสุริจัด ตัวเอกในการ์ตูนของเธอเกือบทุกคนจึงมักจะติดบุหรี และอาจกล่าวได้ว่าความคิดและการกระทำที่มันยวบยาบแผ่ทางเพศของตัวการ์ตูนบางตัว อาจจะถ่ายทอดมาจากบุคลิกส่วนตัวของเธอด้วยเช่นกัน

มีหนังสือรวมภาพ 2 – 3 เล่ม จัดพิมพ์ภายใต้ชื่อของ Studio Backgammon ซึ่งเป็นภาพของตัวการ์ตูนจากหนังสือการ์ตูนของเธอ มีกลุ่มการ์ตูนสมัครเล่นนำการ์ตูนของเธอไปเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนการ์ตูนล้อเลียนและวาดภาพ มีศิลปินหลายคนที่น่าสนใจของเธอมาเป็นแรงบันดาลใจและนำมาปรับให้เป็นงานของตัวเอง (Maria Lin. [http:// www. animefringe. com/magazine/2004/09/feature/03.php](http://www.animefringe.com/magazine/2004/09/feature/03.php))

4.2 ผลงานของมิเนคุระ คาซุยะ

ผลงานการ์ตูนและภาพประกอบ (Illustrated) ของมิเนคุระนั้นมีลักษณะที่โดดเด่นและแตกต่างไปจากผลงานของนักเขียนคนอื่น ๆ การ์ตูนของญี่ปุ่นนั้นอาจแบ่งได้ 2 รูปแบบ คือ การ์ตูนที่เปลี่ยนเสื้อผ้าหรือสวมเสื้อผ้าตามปกติ กับการ์ตูนที่ใส่เสื้อผ้าชุดเดิมตลอดเรื่อง แต่ตัวการ์ตูนของมิเนคุระต่างออกไป ในมังงะหรืออะนิเมะเรื่อง Saiyuki นั้น ตัวการ์ตูนของเธอจะเป็นประเภทที่สวมเสื้อผ้าชุดเดียวกันตลอดเรื่องหรืออาจมีเปลี่ยนชุดบ้างในบางตอน แต่เมื่อนำมาเขียนเป็นภาพประกอบลงในหนังสือหรือนิตยสารแล้ว เสื้อผ้าของตัวการ์ตูนที่ปรากฏในภาพนั้นจะเปลี่ยนไป แม้แต่ในการ์ตูนเรื่องอื่นซึ่งเป็นการ์ตูนประเภทเปลี่ยนเสื้อผ้า เราจะบ่งบอกบุคลิกของตัวละครของเธอได้จากเสื้อผ้าที่ตัวละครนั้นสวมใส่เป็นประจำ ตัวการ์ตูนของเธอจะมีบุคลิก (Character) ที่โดดเด่นมาก ไม่ว่าจะเป็นไปเขียนในลักษณะใด สวมเสื้อผ้าแบบใด ก็จะบ่งบอกบุคลิกของตัวการ์ตูนตัวนั้นได้เสมอ รวากับว่าเธอได้สร้างดาราหรือนายแบบขึ้นมา และนำไปแสดงในการ์ตูนเรื่องที่เธอเขียนก่อนที่จะเขียนภาพของพวกเขาเรียกว่าเป็นงานถ่ายแบบของพวกเขา วิธีการแบบนี้เป็นภาพลงที่ซื่อนภาพลงอยู่อีกชั้น เนื่องจากดารา (ตัวการ์ตูน) ที่มิเนคุระสร้างขึ้นมานั้นก็มีได้มีชีวิตอยู่ในโลกของความจริง



ภาพประกอบ 6

ภาพจากมังงะเรื่อง Saiyuki เล่มที่ 1



ภาพประกอบ 7

ภาพจากอะนิเมะเรื่อง Saiyuki the Movie



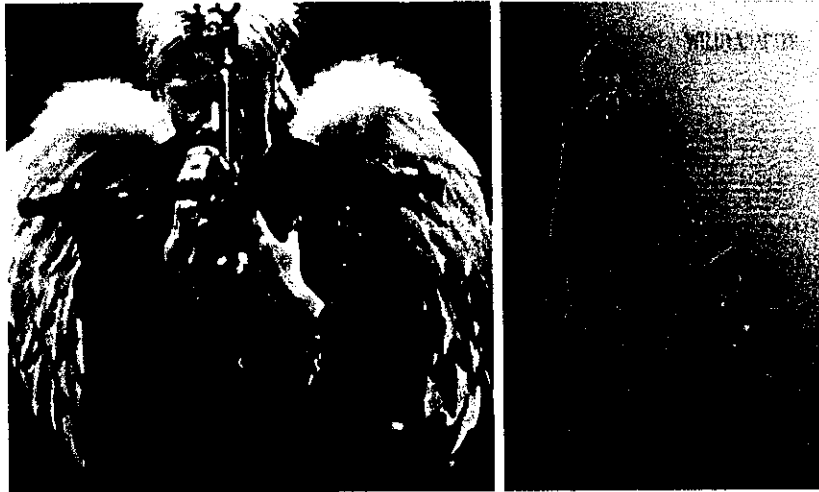
ภาพประกอบ 8

ภาพประกอบเรื่อง Saiyuki

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ Backgammon - Remix

ในผลงานภาพประกอบของเธอจะแฝงวัฒนธรรมญี่ปุ่นปัจจุบันเอาไว้ โดยบอกผ่านทางเสื้อผ้าของตัวการ์ตูน แต่เธอไม่ได้บอกบอกความเป็นญี่ปุ่นด้วยชุดกิโมโนซึ่งเป็นชุดประจำชาติ หากบ่งบอกด้วยรูปแบบการแต่งตัวที่นำมาจากนักร้องวงร็อกของญี่ปุ่น (J – Rock) ที่เธอชื่นชอบ เมื่อผู้ชมเห็นตัวการ์ตูนของเธอใส่ชุด ก็จะสามารถได้ทันทีว่านั่นไม่ใช่เสื้อสูทแบบยุโรปหรืออเมริกาและไม่ใช่เสื้อสูทสำหรับใส่ทำงาน แต่เป็นเสื้อสูทแบบวงร็อกญี่ปุ่น มีลักษณะค่อนข้างเข้ารูปพอดีตัวและมีลวดลายหรือเครื่องประดับเล็กน้อย ภาพประกอบบางภาพของเธอก็ได้รับอิทธิพลมาจากการถ่ายภาพแบบของวงร็อกเหล่านั้น บางภาพผู้ชมที่รู้จักวงร็อกบางวงจะสามารถบอกได้ว่าภาพนั้นได้รับอิทธิพลมาจากวงใด ในปัจจุบันอิทธิพลของวงร็อกญี่ปุ่นและการ์ตูนญี่ปุ่นแผ่ไปทั่วโลก ทั้งในเอเชีย

ยุโรป และอเมริกา อาจกล่าวได้ว่าสองสิ่งนี้เป็นตัวแทนในการเผยแพร่วัฒนธรรมของญี่ปุ่นปัจจุบัน อิทธิพลทั้งสองอย่างก็ปรากฏอยู่ในงานของมิเนคุระ



ภาพประกอบ 9

ภาพเปรียบเทียบการรับอิทธิพลจากวงรีคญี่ปุ่นในงานภาพประกอบของมิเนคุระ
ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ LIVE และ sugarcoat

ฉากหลัง (Background) ในงานภาพประกอบของมิเนคุระก็เป็นส่วนหนึ่งที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมของญี่ปุ่น หลายภาพของเธอจะปรากฏฉากหลังเป็นภาพบ้านเมืองของญี่ปุ่นในปัจจุบัน ซึ่งอาจจะเป็นซอยเล็กที่เต็มไปด้วยร้านอาหารและร้านเหล้าที่ไต่สั๊กแห่ง หรือภาพจากคาเฟ่ที่มองลงไปเห็นมหานครใหญ่ ภาพฉากหลังเหล่านี้มักจะปรากฏในมังงะหลายเรื่องที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของคนญี่ปุ่นในปัจจุบัน ทำให้ผู้อ่านได้รู้จักและเข้าใจสภาพบ้านเมืองของญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี

ลักษณะโดดเด่นเป็นพิเศษอีกอย่างหนึ่งของงานภาพประกอบของมิเนคุระคือ มีลักษณะที่ปะปนกันระหว่างงานจิตรกรรมและงานออกแบบ ภาพประกอบของเธอบางภาพนั้น หากใส่ตัวอักษรลงไปก็จะสามารถนำไปทำงานโฆษณาสิ่งพิมพ์ดี ๆ ได้ชิ้นหนึ่งเลยทีเดียว

เนื้อหา (Content) ที่ปรากฏในงานภาพประกอบของมิเนคุระนั้นอาจแบ่งออกได้เป็น 3 อย่าง คือ เรื่องเกี่ยวกับความรุนแรง เรื่องเกี่ยวกับเพศ และเรื่องเกี่ยวกับความอบอุ่น มีภาพตัวการ์ตูนของเธอที่บาดเจ็บเปื้อนเลือดหลายภาพในหนังสือรวมภาพประกอบทุกเล่มของเธอ บางครั้งก็มีภาพอาวุธปืนหรือมีดปรากฏอยู่ด้วย และเรื่องราวความรุนแรงนี้จะปรากฏชัดในมังงะของเธอ

บางภาพก็เป็นภาพที่เกี่ยวกับเรื่องราวทางเพศ ซึ่งมักจะเป็นเรื่องราวของรักร่วมเพศระหว่างชายกับชาย (Homosexual) ซึ่งไม่ใช่เรื่องแปลกอะไร เนื่องจากมิเนคุระเปิดตัวเข้าสู่วงการมังงะด้วยการเขียนเรื่องประเภทชายรักชาย (Boy's love) และในปัจจุบันนี้ การ์ตูนประเภทชายรักชายก็เป็นที่ยอมรับจนอาจจัดได้ว่าเป็นแนวหนึ่งในตระกูลการ์ตูนผู้หญิง แม้จะยังเป็นเรื่องผิดกฎหมายในประเทศไทย แต่ในญี่ปุ่นนั้นการ์ตูนประเภทนี้เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป บางสำนักพิมพ์จะพิมพ์แต่เฉพาะ

การ์ตูนประเภทนี้เท่านั้น แต่การ์ตูนชายรักชายของมิเนคุระก็ไม่อาจบอกได้ว่าเป็นการ์ตูนผู้หญิง เนื่องจากลายเส้นและการนำเสนอของเธอนั้นออกลักษณะการ์ตูนผู้ชายอย่างมาก นี่เป็นลักษณะพิเศษอีกข้อหนึ่งของมิเนคุระ เธอเป็นผู้หญิงแต่ใช้นามปากกาเป็นชื่อผู้ชายและเขียนการ์ตูนแบบผู้ชาย ซึ่งเป็นจุดให้สงสัยว่า บางทีตัวเธอเองก็อาจจะเบี่ยงเบนทางเพศเช่นกัน

ภาพที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับความอบอุ่นนั้น มักจะปะปนอยู่กับภาพที่เป็นเรื่องราวทางเพศ ซึ่งมีเป็นส่วนน้อยที่จะไม่เกี่ยวข้องกัน

แม้ลักษณะลายเส้นและรูปแบบการ์ตูนของมิเนคุระ แทบไม่มีการเปลี่ยนแปลงเลย นับตั้งแต่เปิดตัวเข้าสู่วงการการ์ตูน แต่ก็มี การเปลี่ยนวิธีการนำเสนออยู่ตลอดเวลา ในระยะหลัง ผลงานของมิเนคุระเริ่มมีการนำคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ เช่น การลงสีตัวการ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์ หรือการนำภาพถ่ายจริงมาใช้ในการทำพื้นหลัง ในประเด็นการนำภาพจริงมาทำพื้นหลังนั้น มิเนคุระสามารถทำได้ดีและแนบเนียนมาก แม้ว่าวิธีการนี้จะไม่ใช่เรื่องยากสำหรับผู้เชี่ยวชาญโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก แต่สำหรับวงการการ์ตูนแล้ว ผลงานของมิเนคุระนับว่าออกมาดูดีมากทีเดียว

ผลงานในส่วนของมังงะ

ปี ค.ศ. 1993

- ผลงานการ์ตูนเรื่องแรก BROTHER ตอนที่ 1 (the Kadokawa Publishing Co., Ltd./comic GENKi)
- ซีรี่ย์การ์ตูน BROTHER ตอนที่ (the Kadokawa Publishing Co., Ltd./comic GENKi)

ปี ค.ศ. 1994

- ซีรี่ย์การ์ตูน BROTHER ตอนที่ 3 (the Kadokawa Publishing Co., Ltd./comic GENKi)
- เรื่องสั้น ghost~Setagayaku no maboroshi (Kadokawa Publishing Co., Ltd./comic GENKi)
- เรื่องสั้น Amai natsu no kyousoikyoku (Kadokawa Publishing Co., Ltd./comic GENKi)
- ซีรี่ย์การ์ตูน JUST!! ตอนที่ 1 (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- ซีรี่ย์การ์ตูน JUST!! ตอนที่ 2 (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)

ปี ค.ศ. 1995

- เรื่องสั้น Imbalance – Taruto (Laport / switch vol. 1)
- เรื่องสั้น Kimi wa nemuru (Laport / switch vol. 2)
- เรื่องสั้น GO! Gossip (Shuppanshayonige) *เป็นผลงานที่ไม่ได้รับการบันทึกเอาไว้*

ปี ค.ศ. 1996

- เรื่องสั้น Teishokuya monogatari (Laport / switch vol. 3)
- เรื่องสั้น Saiyuki ตอนที่ 1 (ENIX / G Fantasy)
- เรื่องสั้นจบในตอน Shiritsu araiso koutougakkou seitokai shikoubu 1
(Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องสั้นจบในตอน Shiritsu araiso koutougakkou seitokai shikoubu 2
(Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องสั้นจบในตอน Shiritsu araiso koutougakkou seitokai shikoubu 3
(Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องสั้น EASY! EASY! (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)

ปี ค.ศ. 1997

- เริ่มเรื่องชุด Saiyuki (ENIX / G Fantasy)

ปี ค.ศ. 1998

- เริ่มเรื่องชุด Shiritsu araiso koutougakkou seitokai shikoubu (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องชุด Saiyuki (ENIX / G Fantasy)

ปี ค.ศ. 1999

- เริ่มเรื่องชุด stigma (Shinshokan / Wings)
- เริ่มเรื่องชุด BUS GAMER (ENIX / Stencil)
- เริ่มเรื่องชุด Saiyukigaiden (ENIX / G Fantasy)
- เรื่องชุด Saiyuki (ENIX / G Fantasy)
- จบเรื่องชุด Shiritsu araiso koutougakkou seitokai shikoubu

ปี ค.ศ. 2000

- เริ่มเรื่องชุด WILD ADAPTER (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องสั้น Kemono (Kedamono) no rakuin (Shinshokan / Wings)
- เรื่องชุด Saiyuki (ENIX / G Fantasy)
- เรื่องชุด BUS GAMER (ENIX / Stencil)
- เรื่องชุด Saiyukigaiden (ENIX / G Fantasy)
- จบเรื่องชุด stigma (Shinshokan / Wings)

ปี ค.ศ. 2001

- เรื่องสั้นจบในตอน Gensoumeden Saiyuki
- เรื่องสั้น Haranosu
- เรื่องชุด WILD ADAPTER (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องชุด Saiyuki (ENIX / G Fantasy)
- เรื่องชุด Saiyukigaiden (ENIX / G Fantasy)

- จบเรื่องชุด BUS GAMER (ENIX / Stencil)

ปี ค.ศ. 2002

- จบเรื่องชุด Saiyuki (ENIX / G Fantasy)
- เริ่มเรื่องชุด Saiyuki RELOAD (Hajimesaisha / Comic ZEROSUM)
- เรื่องชุด WILD ADAPTER (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องชุด Saiyukigaiden (Hajimesaisha / Comic ZEROSUM)

ปี ค.ศ. 2003

- เริ่มเรื่องชุด Haranosu (Hajimesaisha / WARD)
- เรื่องชุด Saiyuki RELOAD (Hajimesaisha / Comic ZEROSUM)
- เรื่องชุด WILD ADAPTER (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)

ปี ค.ศ. 2004

- เรื่องชุด Saiyuki RELOAD (Hajimesaisha / Comic ZEROSUM)
- เรื่องชุด WILD ADAPTER (Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd./Chara)
- เรื่องชุด Haranosu (Hajimesaisha / WARD)

(<http://www.minekura.com/main.html>)

ผลงานหนังสือรวมภาพ

- Sugarcoat
- Araiso
- Salty Dog 1
- Salty Dog 2
- Salty Dog 3
- Backgammon
- Backgammon 2
- Backgammon 3
- Backgammon Remix
- Visual Complete (Requiem Movie)
- Saiyuki Official Guide Book
- Saiyuki Official Fan Book (OVA) 1
- Saiyuki Official Fan Book (OVA) 2
- Saiyuki Reload (OVA) Vol. 1
- Saiyuki Anime Chara Design

(<http://bane-huntress.com/reviews/SaiyukiArtBooks.html>)

5. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

5.1 สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น มีความคล้ายคลึงกับสังคมและวัฒนธรรมไทยในหลายแง่มุม รวมไปถึงประเพณีการกินอยู่ เช่น อยู่บ้านที่เปิดโปร่งรับลม นั่งกับพื้น นอนโดยปูที่นอนกับพื้นและเก็บที่นอนเมื่อตื่นนอนแล้ว ไม่มีห้องนอนประจำอย่างชาวตะวันตก กินข้าวเป็นอาหารหลัก เช่นเดียวกับคนไทย มีกิจกรรมหลากหลายอย่าง โดยเฉพาะระหว่างผู้ใหญ่กับผู้น้อยเช่นเดียวกับคนไทย แต่ในด้านความแตกต่างก็มีอยู่มากมายเช่นกัน ซึ่งทำความเข้าใจได้ยาก เช่น การแสดงออกทางอารมณ์ เป็นต้นว่า เมื่อดีใจแล้วจะไม่แสดงอาการให้ปรากฏ แต่ถ้าเสียใจหรือไม่แน่ใจก็จะหัวเราะ เป็นต้น

ประวัติของชาวญี่ปุ่นนั้น นับถอยหลังไปราวสองพันปี มีความเชื่อว่าเกาะญี่ปุ่นเกิดขึ้นมาจากเทพอิซานางิและอิซานามิ จากนั้นจึงบังเกิดเทพขึ้นอีกมากมาย ชาวญี่ปุ่นเชื่อกันว่าตนเองสืบเชื้อสายมาจากเทพเจ้าที่อยู่บนเกาะญี่ปุ่น และราชวงศ์ที่ปกครองญี่ปุ่นนั้นถือกำเนิดมาจากพระอาทิตย์ ด้วยความเชื่อนี้จึงถือว่าชาวญี่ปุ่นเป็นเทวดาด้วยชาติกำเนิดและประเทศญี่ปุ่นนั้นถือเป็นเมืองเทวดา เรียกเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า ชิงโกกุ หรือ กามิโนะ กุนิ แปลว่าดินแดนแห่งเทวดา ทั้งหมดนี้ปรากฏอยู่ในพงศาวดารญี่ปุ่นสองฉบับ คือ โกจิกิ และ นิฮอนกิ ความเชื่อถือเหล่านี้สามารถอธิบายจิตใจของคนญี่ปุ่นในสมัยก่อนได้หลายด้าน โดยเฉพาะความเชื่อที่ว่าคนญี่ปุ่นนั้นประเสริฐกว่าชาติอื่นใดในโลก

ในด้านประวัติศาสตร์ที่ไม่อ้างอิงความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้า สันนิษฐานว่า เกาะญี่ปุ่นนั้นมีชนพื้นเมืองอาศัยอยู่ เรียกว่า ชาวไอนุ ซึ่งมีบรรพบุรุษร่วมกันกับชาวตะวันตก ต่อมาเมื่อราว ๑ สองพันปีมาแล้วได้มีชนชาติอื่นอพยพเข้ามาในญี่ปุ่น เช่น ชาวมองโกลและชนแถบเอเชียอาคเนย์ ด้วยเหตุนี้ ทำให้สามารถอธิบายประเพณีการแต่งกายและกินอยู่หลับนอนของญี่ปุ่นที่ยังเห็นได้ว่าเป็นของคนเมืองร้อนและเมืองหนาวอยู่จนทุกวันนี้ได้ บ้านญี่ปุ่นนั้นเหมาะที่จะอยู่ในเมืองร้อนทั้งที่อากาศหนาวเย็น อาหารญี่ปุ่นนั้นมีเกลือมากซึ่งเหมาะสมกับคนที่อยู่ในอากาศร้อนมากกว่าอากาศหนาว แต่ญี่ปุ่นก็นิยมอาบน้ำร้อนจัดซึ่งไม่เป็นที่นิยมของคนเมืองร้อน

การนับถือศาสนาของชาวญี่ปุ่นนั้น เรียกได้ว่าใกล้เคียงกับคนไทยมาก เพราะมีการนับถือทั้งทางพุทธและทางไสยคละกันไป ชาวญี่ปุ่นแยกทางแห่งความนับถือออกเป็นสองทาง คือ ทางพุทธ เรียกว่า บุตสึโด แปลได้ว่า ทางพุทธ และทางไสย ซึ่งเรียกว่า ชินโด แปลว่า ทางของเทพยดา ทั้งสองทางนี้ชาวญี่ปุ่นส่วนมากนับถือร่วมกันไป แก่นแท้ของชินโดนั้นคือลัทธิความนับถือธรรมชาติอย่างง่าย ๆ และยังนับถือผีหรือเจ้าต่าง ๆ อีกมากมาย เช่น ผีฟ้า คือเทวดาต่าง ๆ อาทิจพระอาทิตย์ รุกขเทวดา ผู้บันดาลให้เกิดฝนตก พายุร้อง น้ำท่วม เป็นต้น นอกจากนี้แล้ว ยังมีผีอีกสามชนิด ซึ่งพอจะแยกออกได้เป็น ผีเรือน ผีเมือง และ ผีหลวง

เนื่องจากความใกล้ชิดกับประเทศจีน ทำให้ญี่ปุ่นรับวัฒนธรรมของจีนไว้เป็นอันมาก หนึ่งในวัฒนธรรมเหล่านั้นคือการนับถือบรรพบุรุษ การนับถือบูชาบรรพบุรุษในครัวเรือนหรือการนับ

ถือผีเรือนนั้น เห็นได้จากครอบครัวญี่ปุ่นที่หนักไปทางชินโต จะมีศาลขนาดย่อม เรียกว่า มิตามายะ วางอยู่บนหลังติดอยู่บนฝาเรือนในห้องชั้นในของบ้าน สูงจากพื้นห้องประมาณเพียงตา หิ้งนี้เรียกว่า มิตามะ ชัง โนะ ดานะ แปลได้ว่า หิ้งผี ในศาลนั้นจะมีป้ายเล็ก ๆ จารึกชื่อบรรพบุรุษตั้งไว้ ส่วนบ้านใดหนักไปทางพุทธก็จะมีหิ้งพระ เรียกว่า บุตสึดัง ติดไว้ในห้องชั้นในเช่นเดียวกัน บนหิ้งนั้นตั้งพระพุทธรูปและอาจมีป้ายจารึกชื่อบรรพบุรุษตั้งไว้ด้วย ทุกเช้า คนในครอบครัวจะต้องไปไหว้ผีบรรพบุรุษก่อนจะออกไปทำกิจธุระของตน

ในประเทศญี่ปุ่น ทุกหมู่บ้านและทุกตำบลจะมีศาลเจ้าเช่นเดียวกับที่ทุกบ้านมีหิ้งผี เจ้าที่นับถือในศาลเจ้านั้นเรียกว่า อูจิกามิ หรือเจ้าแห่งแซสกุส ปรากฏว่าในระยะแรกของการสร้างเมืองนั้น คนแซ่เดียวกันย่อมตั้งรกรากอยู่ในบริเวณเดียวกัน ศาลเจ้าของแซ่ก็กลายเป็นศาลเจ้าประจำหมู่บ้านหรือตำบลไป ใครขึ้นกับศาลเจ้าใดก็ทำหน้าที่ทำนุบำรุงศาลเจ้านั้น ผีในศาลเจ้าเหล่านี้คือ ผีเมือง

การนับถือผีหลวง คือ การเคารพบูชาพระราชวงศ์ญี่ปุ่น ศาสนาชินโตได้ประกาศว่า ทรงสืบสันตติวงศ์ลงมาจากพระอาทิตย์ ดังนั้นจึงหมายความว่า จักรพรรดิญี่ปุ่นนั้นมีโชคสมบัติเทพ แต่เป็นเทพยดาที่แท้จริง เรียกว่า อารายิโตกามิ พระราชวังคือศาลเจ้าประจำชาติญี่ปุ่น และมีศาลเจ้าอีกแห่งหนึ่งที่เมืองอิเซ เป็นศาลอันศักดิ์สิทธิ์ของพระมหากษัตริย์ในอดีต สองแห่งนี้เรียกได้ว่าเป็นศูนย์กลางแห่งการนับถือ ผีหลวง

ในเวลาต่อมา ลัทธิชินโตได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องส่งเสริมสามัคคีในชาติ ตลอดจนความรักชาติอย่างรุนแรง แต่แก่นแท้ของชินโตก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไป

ศาสนาชินโด่นั้น มีข้อกำหนดแต่ในเรื่องพิธีการและการปฏิบัติตนตามขนบธรรมเนียม ไม่มีการสอนเรื่องบาปบุญคุณโทษ แต่ผลโดยตรงแห่งพิธีการของชินโด่นั้นเอง ทำให้เกิดภักดีสามประการขึ้นในใจของคนญี่ปุ่น คือ ความภักดีต่อครอบครัว ความภักดีต่อชุมชน และความภักดีต่อรัฐ

เมื่อศาสนาพุทธเข้ามาในญี่ปุ่นนั้น กล่าวได้ว่าเป็นศาสนาที่มีอิทธิพลยิ่งใหญ่เหนือชีวิตชาวญี่ปุ่นมาจนถึงทุกวันนี้ ความเจริญทางด้านศิลปวิทยาการ วรรณคดีและวัฒนธรรมญี่ปุ่นโดยทั่วไป แม้แต่อาหารการกินก็เรียกได้ว่าเกิดและมีขึ้นมาได้เพราะพุทธศาสนาทั้งสิ้น แต่เดิมที่ชาวญี่ปุ่นนับถือศาสนาชินโด่นั้น เป็นการนับถือธรรมชาติและมีเทวดาต่าง ๆ จนเมื่อพุทธศาสนาเผยแพร่เข้ามาจากทางเกาหลี และจักรพรรดิญี่ปุ่นในสมัยนั้นเลื่อมใสศรัทธา ศาสนาพุทธจึงเริ่มเผยแพร่โดยเริ่มจากในรั้วในวังก่อน ได้นำการตกแต่งประดับประดาวัดเข้ามาด้วย ต่อมาศิลปะการประดับตกแต่ง เขียนผนังเหล่านี้ได้กลายมาเป็นศิลปะเพื่อชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น พุทธศาสนานำดนตรีและการฟ้อนรำเข้ามาเพื่อใช้เป็นกลืนช่วยให้ผู้บำเพ็ญพรตเกิดสมาธิจิต ชาวญี่ปุ่นก็ได้เรียนรู้การดนตรีและนาฏศิลป์ไปพร้อมกัน และที่เป็นคุณค่าอันยิ่งใหญ่ที่สุด คือนำมาซึ่งการศึกษา มีการแปลพระไตรปิฎกจากภาษาจีนขึ้นสูงเป็นภาษาญี่ปุ่น จึงเป็นต้นกำเนิดของอักษรฮิรางานะ อันเป็นอักษรที่สำคัญของญี่ปุ่นในปัจจุบัน

การเผยแพร่ของพุทธศาสนาในญี่ปุ่นเริ่มจากหลักธรรมที่เรียบง่าย และนำไปผสมผสานให้เข้ากับความคิดดั้งเดิมของชินโต อาทิ ชินโตมีความเชื่อที่ว่าเหตุทั้งดีและร้ายเกิดขึ้นจากผีที่ดีและ

ร้าย พุทธศาสนาสอนว่า คนที่ทำดีจะไปเกิดเป็นผีที่ดี คนที่ทำชั่วจะไปเกิดเป็นผีร้าย เป็นต้น (คึกฤทธิ์ ปราโมช, หม่อมราชวงศ์, 2544 : 1 – 74)

วัฒนธรรมทางด้านเพศของคนญี่ปุ่นนั้น ในสมัยก่อนมีช่องโสเภณีที่ถูกกฎหมาย มีโสเภณีที่ถูกกฎหมาย และยังมีโสเภณีชั้นสูงที่เรียกกันว่า เกอิชา

เนื่องจากชาวญี่ปุ่นนับถือหลักภักดีสามประการของชินโต ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นไปในรูปแบบของหน้าที่ สามิและภรรยาปฏิบัติต่อกันด้วยหน้าที่ จะใช้อารมณ์และความรู้สึกส่วนตัวมิได้เลย เนื่องจากขัดกับหลักประเพณีและวัฒนธรรม ดังนั้น เมื่อผู้ชายญี่ปุ่นต้องการปลดปล่อยอารมณ์เพื่อความเพลิดเพลินจึงมักจะไปที่โรงน้ำชาหรือช่องโสเภณี อันแบ่งเป็นระดับ ตั้งแต่ระดับต่ำไปจนถึงระดับสูง การไปเที่ยวช่องโสเภณีของชาวญี่ปุ่นในยุคนั้นมิได้มีแต่เรื่องราวทางเพศแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น เมื่อเลือกเกอิชาที่ต้องการแล้ว จะมีการพูดคุยรับประทานอาหาร ดื่มเหล้าสาเก ร้องเพลง เต้นรำ และจะจบลงที่การหลับนอนกันหรือไม่ก็ได้

นอกจากมีหญิงโสเภณีแล้ว ยังพบว่าในยุคโชกุนนั้น ยังมีเด็กชายหรือเด็กหนุ่มที่ยินดีขายบริการทางเพศอีกด้วย ซึ่งไม่ใช่เรื่องผิดกฎหมายแต่อย่างใด ในโรงน้ำชาหรือช่องโสเภณีนั้น ผู้จัดการร้านจะต้องคอยหาคนขายบริการให้เป็นที่ถูกใจแก่ลูกค้า ปรากฏว่ามีผู้ชายจำนวนไม่น้อยที่นิยมมีเพศสัมพันธ์กับเด็กชาย ชาวญี่ปุ่นถือเป็นเรื่องธรรมดา และไม่มีใครยุ่งเกี่ยวเพราะเป็นเรื่องส่วนตัว

มีการใช้อุปกรณ์เพื่อเพิ่มความสุขทางเพศ โดยที่ไม่ถือว่าเป็นเรื่องเสียหาย และถือเป็นการช่วยยืดเวลาแห่งความสุขออกไป ด้วยความเชื่อที่ว่า ชั่วขณะนั้น มนุษย์จะกลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับเทพเจ้าทั้งหลาย ในหมู่ผู้หญิงมีการใช้เครื่องเพศชายเทียม เรียกว่า ฮาริกาตะ ซึ่งผู้หญิงใช้เพื่อปลดปล่อยความใคร่ และยังมีความเชื่อว่าความต้องการทางเพศเป็นพิษในร่างกาย การปลดปล่อยความใคร่นั้นช่วยให้สุขภาพแข็งแรง เนื่องจากผู้หญิงญี่ปุ่นโดนจำกัดขอบเขตในหลาย ๆ ด้าน ในขณะที่ผู้ชายมีอิสระเสรีมากกว่า การเป็นภรรยาไม่ใช่มีไว้เพื่อหาความสุขทางเพศ แต่มีไว้เพื่อมีลูก และดูแลบ้านช่องครอบครัว และยังมีอุปกรณ์ทางเพศอย่างอื่นที่สามารถใช้ได้กับผู้ชาย โดยถือว่าการให้ความสุขแก่ผู้หญิงเป็นหน้าที่ของผู้ชายเช่นกัน ดังนั้นการใช้อุปกรณ์ช่วย ทำให้ผู้ชายมอบความสุขให้ผู้หญิงอย่างมีศักดิ์ศรี นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์ชนิดที่ใช้ได้ทั้งชายและหญิง ยากะดัน ยาบำรุงกำลัง ขี้ผึ้งและน้ำมันต่าง ๆ ที่ช่วยในการมีความสุขทางเพศ (เจมส์ คลาเวลล์, แปลโดย ธนิต ธรรมสุคติ, 2521 : 482 – 489)

สภาพทางสังคมของญี่ปุ่นนั้น มีจักรพรรดิเป็นผู้ปกครองสูงสุดของประเทศ เป็นแก่นแห่งสังคม อันสืบเชื้อสายมาจากพระอาทิตย์ รองลงมาเป็นชนชั้นที่เรียกว่า กูเง อันเป็นตระกูลเก่าแก่ที่สืบตระกูลลงมาจากอดีตจักรพรรดิหรือเทพยดาต่าง ๆ ตามความเชื่อ รองจากกูเง คือ บุเก เป็นชนชั้นนักรบ มีชื่อเรียกหลายชื่อ ซามูราอิ หรือ ซามูไร ก็เป็นชื่อหนึ่ง ชนชั้นนี้มีลำดับศักดิ์ของตนเอง มีตั้งแต่นายทหารชั้นผู้ใหญ่ถึงนักรบชั้นผู้น้อย โดยดูจากตำแหน่งและทรัพย์วาสนาต่ำมากน้อยกว่ากันอย่างไร ในยุคแรก ๆ พระจักรพรรดิได้แต่งตั้งนายทหารผู้ใหญ่และมีอำนาจขึ้นมาเป็นหัวหน้าปกครองชนชั้นบุเก เรียกว่า โชกุน เทียบได้กับตำแหน่งสมุหนายกของไทย

ในการปกครองของชนชั้นบุเกด้วยกันเองนั้น พลทหารผู้น้อยจะต้องถือคำสั่งและภักดี ต่อนายเหนือหัวของตัวเองเท่าชีวิต คำสั่งของหัวหน้าที่ตนขึ้นสังกัดด้วยถือเป็นสิทธิ์ขาด ไม่ว่าจะสั่งให้ทำอะไร ชนชั้นบุเกหรือชามุไรนี้เป็นได้ทั้งชายและหญิง มีหน้าที่ต้องทำตามคำสั่งของนายเหนือหัวทุกประการ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหน้าที่การงานหรือแม้แต่เรื่องครอบครัว หัวหน้าของชามุไรสามารถสั่งให้ชามุไรชายหญิงแต่งงานกันหรือหย่าขาดกันด้วยก็ได้ รวมไปถึงสั่งให้ทำฮาราติริ คือ การฆ่าตัวตายด้วยการควั่นท้อง ในกรณีที่ทำงานผิดพลาด นับว่าเป็นการตายที่มีเกียรติ และไม่สามารถทำได้ หากไม่ได้รับอนุญาตจากนายเหนือหัว ใครที่กระทำฮาราติริโดยไม่ได้รับอนุญาตนั้นถือว่าเป็นคนไร้เกียรติอย่างยิ่ง (เจมส์ คลาเวลล์, แพลโดย ชนิด ธรรมสุคติ, 2521)

ชนชั้นบุเกและบุเกนี้เป็นชนชั้นปกครองญี่ปุ่นสมัยโบราณ ถัดจากนั้นจึงเป็นสามัญชน อันแบ่งออกได้เป็น 3 ชั้น คือ ชาวนา ช่างฝีมือ และพ่อค้า

ชาวนาเป็นชนชั้นสูงสุดในบรรดาสัญชน ถือเป็นผู้มีเกียรติในสังคม แม้พระจักรพรรดิเองก็เคยทรงทำนาในพระราชวังเพื่อเก็บเกี่ยวเมล็ดข้าวไว้เช่นผีหลวงในพระราชพิธี

รองจากชาวนาลงมาคือ ช่างฝีมือต่าง ๆ ในบรรดาช่างทั้งหมด ช่างตีดาบจะเป็นผู้ที่ได้รับการยกย่องมากที่สุด เพราะดาบเป็นของจำเป็นสำหรับนักรบ

พ่อค้าจะเป็นชนชั้นต่ำสุดที่สุดในสังคม สังคมญี่ปุ่นโบราณเป็นสังคมนักรบและกสิกร จึงถือว่าอาชีพหาเงินเป็นอาชีพที่น่ารังเกียจ และการซื้อของถูกมาขายแพงเป็นการกระทำที่ไร้เกียรติ แต่การที่ถูกสังคมเหยียดหยามทำให้เหล่าพ่อค้ามานะสร้างตัว จนเป็นเหตุให้ญี่ปุ่นในปัจจุบันเจริญ ด้วยการค้าอย่างกว้างขวาง

นอกจากนี้แล้วยังมีชนอีกจำพวกที่ไม่ได้อยู่ในสังคม เช่น โจริ เป็นคนที่อพยพมาจากที่อื่น ไม่ถือเป็นชาวญี่ปุ่น ประกอบอาชีพด้วยงานชั้นต่ำ เช่น สัปเหร่อ ขุดบ่อน้ำ กวาดถนน ทำเกียะ มีสังคมของตัวเองและการปกครองของตัวเอง บ้างก็เรียกว่า เอตะ ยังมีคนอีกจำพวกที่เรียกว่า อิโน ซึ่งเ็นขอทาน ละคร โสเภณีบางประเภทและพวกที่ถูกขับออกจากสังคมเพราะประพฤติดิ ขนบธรรมเนียมประเพณี อีกส่วนหนึ่งของสังคมคือ สมณะ พระในพุทธศาสนา แต่เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นโบราณเป็นสังคมทหาร แม้สมณะก็ควบคุมกันเข้าเป็นหมวดเหล่าอย่างทหาร

การปกครองญี่ปุ่นในสมัยโบราณนั้น พระจักรพรรดิเป็นเจ้าเหนือหัวก็จริง แต่ก็มีได้มีอำนาจในการปกครอง คงเป็นเพียงเทพเจ้าไว้ให้ผู้คนเคารพบูชาเท่านั้น อำนาจการปกครองที่แท้จริงจึงตกอยู่ในมือชนชั้นบุเกและบุเก โดยมีโชกุนเป็นประมุข (คิกฤทธิ ปราโมช, หม่อมราชวงศ์, 2544 : 75 – 84)

5.2 อัตลักษณ์ร่วมสมัย

ในปัจจุบัน สังคมญี่ปุ่นเปลี่ยนแปลงไปมาก จากสังคมทหารได้กลายมาเป็นสังคมการค้า ญี่ปุ่นมีความเจริญสูงในด้านการค้าขายและเทคโนโลยี นับตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นได้พัฒนาตัวเองจนมีความเจริญทัดเทียมกับนานาอารยประเทศ

ในด้านความเป็นชาตินิยมก็ยังมียูสูง สิ่งเหล่านี้ได้แสดงออกมาทางการแต่งกายและการใช้ชีวิตประจำวัน รวมไปถึงด้านศิลปะบันเทิงต่าง ๆ

ญี่ปุ่นรับเอาวัฒนธรรมและแฟชั่นจากต่างประเทศ แล้วนำมาประยุกต์ให้เข้ากับสภาพจิตใจของตนเอง ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจนกลายเป็นเอกลักษณ์ที่กลายเป็นต้นแบบไปสู่ประเทศอื่นๆ ต่อไป ในที่นี้จะไม่กล่าวถึงการรับเอาวัฒนธรรมจากต่างชาติในยุคโบราณ แต่จะกล่าวถึงการรับวัฒนธรรมและส่งต่อวัฒนธรรมของญี่ปุ่นในปัจจุบันเท่านั้น

ในปัจจุบัน หากกล่าวถึงญี่ปุ่นแล้ว นอกจากจะชวนให้คิดถึงดอกซากุระ ปราสาทราชวัง วัดโบราณ อาหารญี่ปุ่นและกิโมโนซึ่งเป็นชุดแต่งกายประจำชาติแล้ว คนรุ่นใหม่ยังอาจจะคิดถึงนักร้องหนุ่มหน้าสวยเหมือนผู้หญิง การแต่งกายแบบตุ๊กตาฝรั่งเศส แฟชั่นเสื้อผ้าแบบแปลก ๆ และการดูญี่ปุ่น ทั้งที่เป็นหนังสือและเป็นภาพยนตร์

ญี่ปุ่นรับเอาเพลงร็อคเข้ามาจากประเทศทางตะวันตก แล้วปรับปรุงวิธีการแต่งกายให้เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง บ้างก็นำมาผสมผสานกับการแต่งหน้าแต่งตัวแบบละครคาบูกิหรือละครโนห์ อาจมีการสวมกิโมโนประยุกต์ หรือสวมชุดที่ดัดแปลงมาจากชุดตุ๊กตาฝรั่งเศสที่หรูหราอลังการ และด้วยเหตุที่ญี่ปุ่นมีละครคาบูกิอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติอย่างหนึ่ง ใช้ผู้ชายเป็นตัวแสดงทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นบทผู้หญิงหรือผู้ชาย จึงไม่น่าแปลกใจถ้าจะเห็นนักร้องชายวัยรุ่นแต่งกายด้วยชุดกิโมโนประยุกต์ร้องเพลงร็อคอยู่บนเวทีด้วยลีลาท่าทางราวกับผู้หญิง แฟชั่นการแต่งกายของวัยรุ่นญี่ปุ่นในปัจจุบัน ไม่ได้นิยมเสื้อผ้าแบรนด์เนมราคาแพง แต่กลับไปนิยมเสื้อผ้าแบบแปลก ๆ ที่แสดงออกถึงความเป็นตัวเองสูง บางคนอาจเลือกซื้อเสื้อผ้าราคาถูก ๆ มาดัดแปลงให้เป็นแบบที่ตัวเองต้องการ อาจมีทั้งที่มีสีสันสดใสจัดจ้านหรือใช้สีขาวดำตามแต่บุคลิกของผู้สวมใส่ ในสมัยนี้มีร้านค้ามากมายในย่านชิบูยะและฮาราจูกุที่มีแบรนด์เล็ก ๆ เป็นของตัวเอง ไม่มีสาขาย่อย ร้านเสื้อผ้าเหล่านี้จะแยกประเภทชัดเจน เช่น ร้านที่ขายเสื้อผ้าแฟชั่นของหญิงสาวที่มีสีสัน ร้านสไคล์นีโอ พังก์ที่นิยมใช้สีขาวดำและตกแต่งด้วยเข็มกลัด ลูกปัดโลหะ สายโซ่ ใช้ลวดลายที่ดูโหดและเคร่งขรึม และร้านที่ขายเสื้อผ้าที่มีรูปแบบเหมือนชุดตุ๊กตาฝรั่งเศสที่เรียกกันว่า สไคล์โกธิคโลลิต้า เป็นกระโปรงพองฟู ใช้สีขาวและดำเป็นหลัก นอกจากนี้ยังมีการแต่งตัวเลียนแบบตัวการ์ตูนและคารา นักร้องที่เรียกว่า คอสเพลย์ อีกด้วย



ภาพประกอบ 10
เสื้อผ้าแบบโกธิคโลลิต้า

ที่มา : milky – ange. (2549). (online).



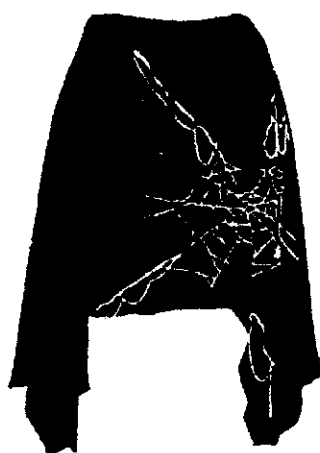
ภาพประกอบ 11
ชุดกิโมโนประยุกต์แบบนีโอพังค์

ที่มา : H. naoto. (2549). (online).



ภาพประกอบ 12
เสื้อแบบนีโอฟังก์

ที่มา : H. naoto. (2549). (online).



ภาพประกอบ 13
กระโปรงและกางเกงแบบนีโอฟังก์

ที่มา : H. naoto. (2549). (online).

วัยรุ่นญี่ปุ่นจะแต่งตัวตามแบบที่ตัวเองชื่นชอบในวันหยุด โดยที่ไม่ต้องมียานเทศกาลใด ๆ พวกเขาจะรวมกันเป็นกลุ่ม แต่งตัวตามแบบที่กล่าวมาข้างต้นหรือแบบอื่น ๆ ที่ประยุกต์ขึ้นมาเอง และแต่งกันเต็มที่เพื่ออวดความสวยงามของเสื้อผ้าของตัวเอง ดังนั้น ในย่านชิบูยะและฮาราจูกุในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ บนท้องถนนจะเปรียบเสมือนเวทีแฟชั่นโชว์ที่ผู้คนสามารถเลือกดูเลือกชมได้อย่างเป็นอิสระ จึงเรียกได้ว่าวัยรุ่นญี่ปุ่นในปัจจุบันนี้มีความเป็นอิสระในด้านความคิดและมีเอกลักษณ์ความเป็นตัวเองสูง

เครื่องแต่งกายแบบอื่น ๆ แม้จะเป็นรูปแบบสากล แต่ก็ให้ความรู้สึกถึงความเป็นญี่ปุ่นได้ ที่เห็นเด่นชัดคือเสื้อสูท สูทผู้ชายของญี่ปุ่นนั้นจะไม่ใช่ทรงตรง ๆ แข็ง ๆ แบบสูททางยุโรปหรืออเมริกา แต่จะตัดเย็บให้เข้ารูปเล็กน้อย เป็นการเพิ่มความอ่อนหวานตามแบบศิลปะตะวันออก

แต่แม้ว่าสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นจะมีความเปลี่ยนแปลงไป แต่ญี่ปุ่นก็ยังคงอนุรักษ์วัฒนธรรมเดิม ๆ เอาไว้ได้อย่างเหนียวแน่น อาจพบเห็นได้ทั่วไป เช่น การกินโดยใช้ตะเกียบแบบญี่ปุ่นซึ่งแตกต่างกับตะเกียบแบบจีน หรืออาจได้เห็นเด็กวัยรุ่นสวมชุดยูคาตะไปเที่ยวงานเทศกาลศาลเจ้า และมีการสวมชุดกิโมโนในวันสำคัญต่าง ๆ เป็นต้น

จึงกล่าวได้ว่า สังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันนี้ มีรูปแบบที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมเดิมและวัฒนธรรมใหม่เอาไว้อย่างลงตัว

5.3 บทบาทและอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อวัฒนธรรมในต่างประเทศ

คนทั่วโลกได้เรียนรู้วัฒนธรรมของญี่ปุ่นผ่านสื่อต่าง ๆ และสื่อที่สำคัญที่สุดที่ญี่ปุ่นใช้ในการเผยแพร่วัฒนธรรมจะโดยรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม คือ การ์ตูน

เยาวชนทั่วโลกและรวมไปถึงผู้ใหญ่จำนวนหนึ่ง ได้เรียนรู้วัฒนธรรมญี่ปุ่นผ่านสื่อการ์ตูน เราได้รู้ว่าชาวญี่ปุ่นเคร่งครัดในเรื่องคำทักทาย ใช้ตะเกียบรับประทานอาหารเป็นหลักแต่ในขณะเดียวกันก็สามารถใช้ช้อนส้อมหรือมีดได้ และสำหรับคนไทยแล้ว วัฒนธรรมที่ค่อนข้างเป็นที่น่าตกใจของชาวญี่ปุ่นก็คือวัฒนธรรมในเรื่องเพศ ชาวญี่ปุ่นจะไม่อายหากต้องเปลือยกายต่อหน้าคนเพศเดียวกัน เพราะฉะนั้นจึงมีห้องอาบน้ำรวมสาธารณะให้พบเห็นได้ทั่วไป

นอกจากนี้แล้ว ผู้คนทั่วไปยังได้เรียนรู้เรื่องวัฒนธรรมการแต่งกายจากการ์ตูนได้ด้วย เช่น เราเรียนรู้ว่าแม้ในปัจจุบัน หากมีงานเทศกาลหรืองานประเพณีสำคัญต่าง ๆ ชาวญี่ปุ่นมักนิยมสวมใส่เครื่องแต่งกายประจำชาติอันได้แก่ ยูคาตะ กิโมโน และฮากามะ

ในเรื่องศิลปวัฒนธรรมประเพณีทั่วไป ชาวต่างประเทศหลายคนรู้เรื่องประเพณีและวันสำคัญของญี่ปุ่นมากกว่าของชาติตนเองก็มี ไม่เว้นแม้แต่เด็กไทยบางคนที่ไม่ทราบแน่ชัดว่าวันอาสาฬหบูชาคือวันใดในเดือนใด แต่กลับจำได้ว่าวันฮานาบาคะของญี่ปุ่นคือวันที่ 7 เดือนกรกฎาคม และยังรู้อีกว่าเป็นวันที่ชาวญี่ปุ่นนิยมนำกระดาษเขียนคำอธิษฐานไปแขวนไว้บนกิ่งไผ่

วัฒนธรรมญี่ปุ่นแผ่อิทธิพลอย่างรวดเร็วในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา มังงะและอนิเมะของญี่ปุ่นเป็นที่จับตามองของทั่วโลกและมีการขอลิขสิทธิ์แปลเป็นภาษาต่าง ๆ กว่า 10 ภาษา วางจำหน่ายในประเทศต่าง ๆ รวมถึงประเทศไทยด้วย การเผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านสื่อการ์ตูนนี้ ทำให้ผู้รับสารรับเอาวัฒนธรรมนั้น ๆ เข้ามาทีละเล็กละน้อยโดยไม่รู้ตัวและไม่มีการต่อต้าน ในกรณีนี้จะขอล่าวถึงอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทยเพียงอย่างเดียว

นับแต่สมัยก่อน ชาวไทยมักจะรับเอาอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากต่างชาติเข้ามาประยุกต์ใช้กับวิถีชีวิตแบบไทยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน ศิลปะ ดนตรี การบันเทิง การแต่งกาย ภาษาและอื่น ๆ อีกมาก

แต่เดิมนั้น ชาวไทยรับเอาวัฒนธรรมจีนเข้ามาเป็นอย่างมาก เนื่องจากการติดต่อค้าขายและการอพยพย้ายถิ่นฐานของชาวจีนที่เข้ามาอยู่ในเมืองไทย วัฒนธรรมของจีนคล้ายกับญี่ปุ่นแต่ก็แตกต่างกัน แต่เดิมแล้วคนไทยเวลาใช้ตะเกียบรับประทานก็ยัดเข้าปากจะจับตะเกียบแบบจีน คือจับให้ส่วนปลายตะเกียบแยกออกจากกัน แต่ในปัจจุบันจะสังเกตได้ว่าหลายคนเปลี่ยนวิธีจับตะเกียบไปเป็นแบบญี่ปุ่น คือจับให้ส่วนปลายชิดกัน และในท้องตลาดก็มีตะเกียบสำเร็จรูปแบบญี่ปุ่นซึ่งมีส่วนปลายเรียกว่าส่วนโคนวางขายเพิ่มขึ้น นี่เป็นเพียงข้อสังเกตในเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน เป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ไม่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตชาวไทย

ดนตรีไทยนั้น มีหลายเพลงที่นำเอาท่วงทำนองมาจากต่างชาติ และนำมาดัดแปลงให้เข้ากับรสนิยมของคนไทย บทเพลงที่นำมาจากท่วงทำนองต่างชาตินั้นจะมีชื่อที่บอกชัดว่านำมาจากชาติใด เช่น จีนเก็บดอกไม้ เขมรไทรโยค ฝรั่งเศสห้า แขนกลพบุรี เป็นต้น ในปัจจุบัน โลกสามารถสื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็วและเปิดกว้าง คนไทยรับเอาวัฒนธรรมด้านดนตรีสากลมาจากทุกมุมโลก และดนตรีจากทางประเทศญี่ปุ่นเริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการดนตรีไทยมากขึ้น ทั้งประเภทป๊อปและประเภทร็อค ดนตรีจากญี่ปุ่นนั้น หากฟังผิวเผิน ๆ แล้วจะไม่แตกต่างอะไรกับดนตรีจากทางฝั่งยุโรปหรืออเมริกา แต่หากฟังลึกลงไปถึงรายละเอียดแล้วจะบอกได้ทันทีว่ามีข้อแตกต่างเล็ก ๆ น้อย ๆ มากมาย อาทิ โคลิเบสของดนตรีญี่ปุ่นจะมีรายละเอียดลูกเล่นมากกว่าดนตรีจากฝั่งตะวันตก เมโลดี้ของบทเพลงมีความเป็นเอกลักษณ์สูง แม้แต่คนที่ไม่มีความรู้ทางด้านดนตรีมากนักจะสามารถบอกได้ว่าเป็นเมโลดี้ตามแบบของญี่ปุ่น มิใช่แบบตะวันตก และเพลงญี่ปุ่นบางเพลงทำได้ดีถึงขนาดที่มีการลอกเลียนแบบมาใส่เนื้อร้องเป็นภาษาไทยเพียงอย่างเดียวโดยไม่มีการดัดแปลง หรือบางเพลงถูกนำมาทำให้จังหวะช้าลงแล้วใส่เนื้อร้องเป็นภาษาไทยก็มีให้เห็นได้

การแต่งกายตามสมัยนิยมของวัยรุ่นไทยในปัจจุบัน แบ่งออกเป็นหลายรูปแบบ มีทั้งที่รับรูปแบบจากทางตะวันตกและจากทางญี่ปุ่น รวมไปถึงรูปแบบที่ประยุกต์ขึ้นมาเอง ในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ชื่นชอบดนตรีญี่ปุ่นมักจะนิยมแต่งกายตามแบบคิลปินญี่ปุ่น หรือแบบที่เห็นตามหนังสือนิตยสารญี่ปุ่น เป็นแบบที่แปลกตา เช่น การสวมกระโปรงทับกางเกง หรือการสวมเสื้อที่ตกแต่งด้วยเข็มกลัดและสายสร้อยจำนวนมาก หรืออาจแต่งในแบบสไลนาร์วิกแบบนางแบบสาวในหนังสือ เสื้อผ้าสีสดใส กระโปรงพองฟูมีลวดลาย ถุงเท้ายาวที่รัดให้ร่นลงมากองที่ข้อเท้า และรองเท้าส้นตึก เป็นต้น ทั้งนี้ไม่รวมถึงเมื่อมีการจัดกิจกรรมเฉพาะกลุ่มที่จะมีการแต่งกายที่เรียกกันว่า คอสเพลย์ (Costume Play) ที่เป็นการแต่งกายเลียนแบบคิลปิน หรือในกรณีที่เป็นงานของเด็กที่ชื่นชอบการ์ตูนก็จะแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ชอบ

ที่กล่าวมาคืออิทธิพลจากญี่ปุ่นที่มีต่อชาวไทยบางส่วนอย่างเห็นได้ชัด ทั้งหมดนี้เป็นส่วนประกอบที่มีอยู่ในการ์ตูนญี่ปุ่นมากมายที่แพร่เข้ามาในประเทศไทย เพราะการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีหลากหลายเรื่องราวให้เลือกอ่าน ทั้งเรื่องเกี่ยวกับดนตรี กีฬา ความรัก ความรุนแรง และในแต่ละเรื่องราวเหล่านั้น ภาพบ้านเมือง วิถีชีวิตและวัฒนธรรมทั่วไปของญี่ปุ่นได้แฝงตัวอยู่อย่างแนบเนียน ทำให้คนอ่านซึมซับเอาวัฒนธรรมเหล่านั้นเข้ามาในชีวิตโดยไม่รู้ตัว และบทบาทที่สำคัญที่สุดที่การ์ตูน

ญี่ปุ่นได้แผ่อิทธิพลไปทั่วโลกก็คือ การวาดการ์ตูนแบบญี่ปุ่น ซึ่งสิ่งนี้อาจเรียกได้ว่าเป็นวัฒนธรรมทางด้านศิลปะได้

แต่เดิมแล้ว นักวาดการ์ตูนชาวไทยในยุคบุกเบิกนิยมวาดการ์ตูนตามแบบการ์ตูนจากฝั่งตะวันตก เพราะในสมัยนั้นคนไทยรับสื่อทางตะวันตกมากกว่าทางญี่ปุ่นเนื่องจากเป็นยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ญี่ปุ่นกำลังอยู่ในช่วงฟื้นฟูประเทศ การ์ตูนไทยในยุคนั้นเรียกกันว่า นิยายภาพ และนิยายภาพเหล่านั้นได้รับอิทธิพลมาจากคอมิกส์จากทางตะวันตกและนำมาดัดแปลงให้เป็นแบบไทย เช่น เจ้าชายผมทอง ของ จุก เบี้ยวสกุล ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก แฟลช กอร์ดอน ของ อเล็กซ์ เรย์มอนด์ และ หนูเล็ก – ลุงโก๋ร่ง ของ อติเรก ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก มิคกี้ กับ กูฟฟี ของ วอลท์ ดิสนีย์ เป็นต้น ต่อมาเกิดการต่อต้านการ์ตูนเกิดขึ้น ทำให้วงการการ์ตูนไทยซบเซาและขาดช่วงไป ประจวบกับการ์ตูนญี่ปุ่นแปลไทยเริ่มเข้ามาสู่ตลาด เยาวชนที่เติบโตขึ้นมากับการ์ตูนญี่ปุ่นก็เริ่มหันรับเอาอิทธิพลของการ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง (จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544)

แต่เนื่องจากการ์ตูนไทยรูปแบบญี่ปุ่นยังไม่เป็นที่แพร่หลายและยอมรับกันมากนัก ทำให้กลุ่มคนที่ชื่นชอบการเขียนการ์ตูนนิยมวาดและขายกันเองในกลุ่ม ไม่นิยมนำส่งสำนักพิมพ์ เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านฝีมือและด้านความคิด ทำให้วงการการ์ตูนไทยในปัจจุบันยังไม่พัฒนาไปได้ไกลเท่าที่ควร ในขณะที่บางประเทศที่รับเอารูปแบบการวาดการ์ตูนแบบญี่ปุ่นไปใช้ เช่น เกาหลีใต้หวัน ได้เปิดตลาดการ์ตูนของตัวเองอย่างเต็มภาคภูมิ และยังสามารถนำมาเปิดตลาดที่เมืองไทยได้ด้วย

6. การศึกษากาการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะในเชิงจิตวิทยา

การศึกษาวិเคราะห์เชิงจิตวิทยานี้ จิตแพทย์หญิงวินิตรา นวลละออง ได้เลือกการ์ตูนที่มีชื่อเสียงที่สุดของมิเนคุระ คาซุยะมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์ คือ Saiyuki ซึ่งเป็นมังงะที่มีมิเนคุระดัดแปลงเนื้อเรื่องมาจากไซอิ๋ว จิตแพทย์หญิงวินิตรา นวลละออง ได้สรุปการวิเคราะห์เอาไว้ดังนี้

SAIYUKI โดยมิเนคุระ คาซุยะ หรือชื่อภาษาไทยฉบับลิขสิทธิ์สำนักพิมพ์วิบูลย์กิจ (ENIX) คือ “สี่แสนฝ่าแดนทมิฬ” ส่วนฉบับลิขสิทธิ์สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์คอมิกส์ (ISSAISHA) ใช้ชื่อว่า “ไซยูกิ” เป็นหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์อนิเมชันที่มีชื่อเสียงมากที่สุดเรื่องหนึ่งในยุคนี้

SAIYUKI เดิมเป็นที่รู้จักในประเทศฝั่งตะวันตกในฐานะมหากาพย์และอุปรากรจีน เมื่อได้รับการแปลเป็นภาษาต่างประเทศจึงใช้ชื่อว่า “The Journey to the West” ซึ่งมีความหมายถึงการผจญภัยไปสู่ดินแดนชมพูทวีปทางฝั่งตะวันตกของประเทศจีน ส่วน SAIYUKI นั้นเป็นชื่อภาษาญี่ปุ่นทับศัพท์ชื่อ “Xi You Ji” ของจีนซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกัน เพียงแต่มิเนคุระ คาซุยะผู้ประพันธ์เปลี่ยนอักษรคันจิของคำว่า SAI ที่แปลว่า “west” เป็นคันจิอีกตัวหนึ่งซึ่งหมายถึง “to the extreme” ซึ่งเป็นคำอธิบายที่ดีว่าเพราะเหตุใด บทประพันธ์ดัดแปลงเรื่อง SAIYUKI ฉบับนี้จึงเน้น “การผจญภัยที่สุดขีด” ซึ่งต่างจากต้นฉบับเดิมแบบสุดขอบ ถึงกระนั้นก็ได้รับความนิยมอย่างสูงแม้ว่าจะถูกวิพากษ์วิจารณ์ในเรื่องความรุนแรงและการใช้สัญลักษณ์ทางเพศที่แยบยลก็ตาม

ความนิยมที่มีต่อ SAIYUKU นั้นมิได้แพร่หลายแต่ในเอเชีย แต่ยังคงกระจายไปถึงยุโรปและอเมริกาอีกด้วย สาเหตุที่ทำให้ SAIYUKU ได้รับความนิยมอย่างมากทั้งที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์นั้น จิตแพทย์หญิงวินิทร นวลละอ ได้กล่าวไว้ดังนี้

แม้ SAIYUKU เป็นการ์ตูนที่มีปัจจัยชวนให้ซื้อหลายอย่าง เช่น การวาดภาพดูสวยงามมี ยาสเฟดติด การเปลือยอก หรือแม้แต่ฉากฆ่ากันอย่างทารุณ แต่มีในตัวเองมีศิลปะในนำเสนอฉากที่ชวนให้ฝ่ายอนุรักษ์นิยมเดินขบวนประท้วงเหล่านี้มาผสมกันอย่างกลมกลืน มี 4 ปัจจัยหลักที่ทำให้คนอ่านทั้งหญิงและชายติดตามอย่างต่อเนื่อง คือ

1. Plenty of Blood ฉากต่อสู้ที่มีการใช้อาวุธร้ายแรงเข้าทำร้ายกัน ฉากการฆ่าที่ทารุณ และศพของผู้ตายที่อวัยวะภายในหลุดออกมาอยู่นอกตัว ถือเป็นความก้าวร้าวต่อร่างกายมนุษย์ที่พบได้ในเรื่อง
2. Angsty Past อดีตที่ขมขื่นของตัวการ์ตูน นอกจากทำให้เนื้อเรื่องมีมิติชวนติดตามแล้ว ยังสะท้อนถึงความเลวร้ายที่อยู่ในกันบังจิตใจมนุษย์ เป็นการสร้างบรรยากาศความหวาดกลัวให้ผู้อ่านซึ่งเป็นหนึ่งในความก้าวร้าวภายในจิตใจของตัวการ์ตูน
3. Bishonen ความเป็น “หนุ่มรูปงาม” ของตัวการ์ตูนซึ่งแฝงนัยเรื่องเพศไว้
4. Shonen-ai Hints การเขียนนัยแฝงถึงเรื่องรักร่วมเพศได้อย่างแนบเนียน ถือเป็นความสามารถอันโดดเด่นของมิเนคุระในการ์ตูนทุก ๆ เรื่องของเธอเช่นกัน

ในส่วนของความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องนี้ สามารถแบ่งวิเคราะห์ในเชิงจิตวิทยาได้หลายประเด็น ดังนี้

อิทธิพลของ SAIYUKU ในเชิงจิตวิทยาเรื่องแรกคือความรุนแรงในการ์ตูน SAIYUKU ถูกจัดอยู่ในกลุ่มการ์ตูนสำหรับเด็กที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไปเนื่องจากมีฉากที่รุนแรงอยู่มาก หลายฉากที่มีการฆาตกรรมหรือการต่อสู้กันถึงชีวิตโดยแสดงออกถึงวิธีการและความหวาดกลัวของเหยื่อรวมถึงซากศพอย่างชัดเจน เช่น ชันโซซึ่งฆ่าศัตรูโดยการใช้นิพจน์ที่ศีรษะก่อนลั่นไกอย่างเลือดเย็น หรือซากศพมนุษย์ที่ถูกปีศาจฆ่าและกัดกินจนอวัยวะภายในทะลักออกมา แม้ภาพที่วาดจะไม่เหมือนจริงแต่ไม่เป็นประเด็นสำคัญ เพราะความสนุกของการ์ตูนถูกขับเคลื่อนโดยสัญลักษณ์และจินตนาการมากกว่าความเหมือนจริงของภาพ ฉากที่รุนแรงเหล่านี้สามารถโน้มน้าวผู้อ่านให้หลงใหลในความรุนแรงได้ โดยปัจจัยที่โน้มน้าวและอาจสร้างความเข้าใจผิดให้กับผู้อ่านที่ยังไม่มีวุฒิภาวะได้แก่แนวความคิดที่ว่า

1. ความรุนแรงมักนำมาซึ่งผลตอบแทนที่น่าพอใจ และไม่ก่อให้เกิดผลเสียในภายหลัง เช่น การที่ฝ่ายคุณธรรมไม่ค่อยถูกลงโทษจากการฆ่าปีศาจแต่กลับได้รับคำชื่นชม และสุดท้ายคนหรือปีศาจที่ตายไปก็จะหายไปจากหน้ากระดาษและจากความทรงจำของผู้อ่าน

2. ความรุนแรงมีอยู่ทุกหนทุกแห่ง Gurbner เรียกแนวความคิดนี้ว่า mean world syndrome หรือแนวความคิดที่ยอมรับว่าโลกนี้ช่างเลวทราม ในเรื่อง SAIYUKU การใช้กำลังและความรุนแรงเกิดขึ้นทุกหนทุกแห่งในโลกและพบได้ทุกตอนในการ์ตูน ผู้อ่านวัยเด็กนั้นมีแนวคิดที่ว่าโลกทั้งใบคือการต่อสู้ทั้งเรื่อง ซึ่งหากเกือบทั้งเรื่องมีแต่ความรุนแรงโหดเหี้ยม นั้นหมายถึงการปลูกฝังความเข้าใจที่ว่าเกือบทั้งโลกมีแต่ความโหดเหี้ยมเช่นกัน

3. ความรุนแรงเป็นเครื่องตัดสินความถูกผิด โดยฝ่ายคุณธรรมเป็นผู้ตัดสินคนชั่วและได้รับการยกย่อง ในที่นี้หมายถึงฝ่ายของชันโซ ส่วนปีศาจซึ่งถูกฆ่าหรือทำร้ายนั้นก็เพราะเป็น “คนชั่ว”

4. ความรุนแรงคือความสนุก ฉากต่อสู้เป็นสีสันของการ์ตูน ดังนั้นยิ่งมีฉากการ์ตูนยิ่งสนุก การที่เห็นฝ่ายธรรมะยิงหรือฟันปีศาจด้วยอาวุธที่รุนแรงจึงเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นมากกว่าที่จะน่ากลัว หล่อหลอมให้เด็กตั้งตนเป็นฝ่ายธรรมะและใช้กำลังกับคนรอบข้างที่เขาคิดว่าเป็นศัตรู

แนวความคิดบิดเบือนเกี่ยวกับความรุนแรงที่พบได้ในทุกตอนของ SAIYUKI อาจนำมาซึ่งผลกระทบรุนแรงต่อผู้อ่านใน 4 แบบคือ

1. ผลในฐานะผู้แสดงความก้าวร้าว การอ่านการ์ตูนที่รุนแรงจะยิ่งส่งเสริมให้ทำพฤติกรรมรุนแรงอยู่เรื่อย ๆ และทำให้การใช้ความรุนแรงเป็นที่ยอมรับในฐานะวิธีตัดสินปัญหา
2. ผลในฐานะเหยื่อ จะยิ่งเพิ่มความหวาดกลัวมากขึ้นและมองโลกว่าเป็น “โลกที่เต็มไปด้วยความชั่วร้าย” หลังอ่านการ์ตูน
3. ผลในฐานะผู้สังเกตการณ์ การเห็นฉากรุนแรงบ่อย ๆ ทำให้ได้รับความรู้สึกต่อความรุนแรง และยอมรับว่าสิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นได้เป็นปกติ เย็นชาต่อความรุนแรงและไร้ความเห็นอกเห็นใจเหยื่อ
4. ผลต่อความอยากรู้ เป็นการสร้างความต้องการที่จะดูฉากที่รุนแรงยิ่งขึ้นเรื่อย ๆ

ฉากที่รุนแรงเหล่านี้สร้างความสนุกสนานในฐานะการ์ตูนสำหรับผู้ชายซึ่งการดำเนินเรื่องมีความสำคัญน้อยกว่าความตื่นเต้นในการผจญภัยและการต่อสู้ แต่ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เรื่องนี้ยังครองตลาดนักอ่านผู้หญิงด้วยคือจะเป็นปัจจัยเรื่องอดีตที่ลึกลับ ความรัก ความสัมพันธ์ และนัยแฝงทางเพศแบบต่าง ๆ

ตัวการ์ตูนเอกทั้ง 4 คนมีความหลังซึ่งทำให้เกิดความลึกในเนื้อเรื่อง และมีอิทธิพลต่อผู้อ่านในการคาดเดาอุปนิสัยตัวการ์ตูนอย่างมาก สิ่งนี้ทำให้ผู้อ่านมีความรู้สึกร่วม (immersion) ไปกับการ์ตูนด้วย

ชั้นโซมิตตที่นำกลัวเพราะอาจารย์ผู้เปรียบเสมือนผู้เลี้ยงดูของเขาถูกฆาตกรรมต่อหน้าต่อตา สิ่งนี้ส่งผลให้เขามีอาการที่เข้าได้กับ PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) ซึ่งเป็นอาการทางจิตที่พบได้หลังจากประสบเหตุการณ์ที่ร้ายแรงถึงชีวิต เรายังเห็นชั้นโซมิตตที่กลัวและหวาดผวายุ่งเหยิงเมื่อมีสิ่งกระตุ้นในนึกถึงเหตุการณ์ในคืนนั้น เหมือนดังเช่นผู้ที่มี PTSD ทั่ว ๆ ไป ชั้นโซมิตตใช้ชีวิตอยู่โดยไม่มีอะไรต่อความตายของตัวเอง และไม่เชื่อมั่นในสิ่งใดนอกจากตนเองเช่นกัน

โกะโงมี PTSD เช่นเดียวกับชั้นโซ เขาเป็นเด็กที่เกิดจากการนอกใจของบิดา แต่มารดาเลี้ยงผู้ไม่ต้องการเขาเลี้ยงดูมา วัยเด็กของโกะโงถูกทารุณกรรมหลายอย่าง ทั้งทางร่างกาย (Physical abuse) ทางอารมณ์ (Emotional abuse) ถูกทอดทิ้ง (Neglect) และถูกมารดาเลี้ยงหมายจะฆ่า เขาโซคิตรอดมาได้เพราะพี่ชายมาช่วยไว้ แต่พี่ชายก็พลั้งมือฆาตมารดา และภาพเลือดที่สาดเต็มห้องก็ทำให้ประสบการณ์เลวร้ายนี้ติดตัวเขามาตลอด สิ่งที่ยังมารดาเลี้ยงทำยังหลอกหลอนเขาอยู่ตลอดว่าเขาไม่เป็นที่ต้องการแม้แต่กับคนที่ควรรักเขาที่สุดอย่างมารดา เรื่องในอดีตเหล่านี้อธิบายว่าเพราะเหตุใดเขาโตขึ้นมาจึงเป็น “เพลย์บอย” ที่ไม่เคยจริงจังผู้หญิงที่อยู่ด้วยชั่วข้ามคืน เพราะเขาไม่เคยได้เรียนรู้ถึงความรักที่มีต่อเพศตรงข้ามอย่างลึกซึ้งต่อมารดา

โกะกุดูเหมือนเป็นคนที่มีอดีตเป็นปริศนาที่สุดเพราะเขาจำเหตุการณ์เมื่อครั้งอดีตไม่ได้ แม้ในการ์ตูนยังกล่าวถึงไม่มากนัก แต่การลึมนี้น่าสนใจทางจิตวิทยาถือเป็นกลไกป้องกันทางจิตที่สำคัญโดยทำให้ลืมเพื่อไม่ให้ใจถูกทำร้ายจากความทรงจำที่เจ็บปวดทรมาน

อ็อคโนะจะเป็นคนที่มีอดีตตรงข้ามกับบุคลิกมากที่สุดในบรรดาสี่คน เขาถูกทอดทิ้งให้อยู่ในสถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้ามาแต่เด็ก ความรู้สึกไม่มั่นคงในตนเองทำให้เขามีความรักต่อพี่สาวแท้ ๆ เกินความเป็นพี่น้อง และมีความสัมพันธ์กันที่สุดในที่สุด (incest) แต่เมื่อพี่สาวถูกพรากไป เขาก็ทิ้งความเป็นมนุษย์

โดยฆ่าคนตายไปมากมายแต่ในที่สุดที่สาวของเขากลับฆ่าตัวตาย อีกโดยยังคงเห็นภาพหลอนเหตุการณ์อยู่ทุกวันนี้ซึ่งเห็นได้ชัดว่าเขามี PTSD เช่นกัน

นอกจากนี้แล้ว ในการ์ตูนของมิเนคุระมักจะแฝงนัยทางเพศเอาไว้ค่อนข้างมาก โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับรักร่วมเพศแบบชายกับชาย ทั้งนี้อาจจะเป็นเพราะมิเนคุระเข้าสู่วงการการ์ตูนด้วยการเขียนการ์ตูนรักร่วมเพศก็เป็นได้ และอาจเกี่ยวกับบุคลิกส่วนตัวของมิเนคุระเองด้วย แม้แต่ในเรื่อง SAIYUKI เองก็มีนัยทางเพศแฝงเอาไว้ค่อนข้างแนบเนียน

นอกจากอดีตที่เข้มข้นแล้ว Bishonen หรือความเป็นหนุ่มรูปงามของตัวการ์ตูนก็เป็นจุดขายสำคัญอีกจุดหนึ่งของเรื่อง มิเนคุระไม่ได้จัดเป็นนักวาดการ์ตูนที่วาดภาพได้สวยงามควรได้รับการยกย่อง แต่มีความสามารถอย่างสูงในการออกแบบตัวการ์ตูนให้มีเสน่ห์ชวนให้หลงใหล การแต่งกายของซันโซซึ่งเป็นนักบวชได้รับการพูดถึงมากเพราะมิเนคุระออกแบบให้ภายในชุดนักบวชที่ดูขลัง เป็นเสื้อเปลือยไหล่ ทุ่งมือยาวและเกี้ยวปลายไว้ที่นี้วกลาง เป็นการแต่งกายที่ชวนให้นึกอ่านอะไรที่ก

นอกจากนี้ การซ่อนนัยแฝงของรักร่วมเพศยังทำได้อย่างแนบเนียนและเป็นศิลปะ มิเนคุระมีชื่อเสียงในเรื่องการสร้างการ์ตูนแอคชั่นธรรมดาให้สอดแทรกแนวคิดแบบรักร่วมเพศได้อย่างไม่น่าเกลียด แต่รักร่วมเพศในเรื่องนี้หมายถึง Shonen - ai หรือความรักระหว่างชายหนุ่มซึ่งแตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับเกย์หรือโฮโมเซ็กชวลในโลกของความเป็นจริง

Brent Wilson แห่งมหาวิทยาลัยเพนซิลวาเนียและ Masami Toku แห่งมหาวิทยาลัยแห่งรัฐแคลิฟอร์เนีย กล่าวไว้ในหนังสือ Semiotics and Art/Visual Culture ว่าญี่ปุ่นเป็นจักรวรรดิแห่งการใช้สัญลักษณ์ (The Empire of Signifiers) คำว่า "shonen - ai" หรือที่แปลตรงตัวว่า "boy's love" ซึ่งกล่าวถึงแนวการ์ตูนหรือนิยายที่เน้นความสัมพันธ์ที่เกินเพื่อนระหว่างชายหนุ่ม 2 คนนั้นมีกำเนิดขึ้นครั้งแรกในปี 1976 ในงานการ์ตูนของทาเคมิยะ เคย์โกะซึ่งลงต่อเนื่องในนิตยสารการ์ตูนสำหรับผู้หญิง และได้รับความนิยมอย่างสูงในทันทีซึ่งสร้างความตกตะลึงให้วงการอย่างมาก

ข้อสังเกตของการ์ตูนเหล่านี้ทำให้นักวิจารณ์การ์ตูนหลายคนเชื่อว่า ความรู้สึกผูกพันและอารมณ์อันอ่อนไหวของตัวการ์ตูนชายใน SAIYUKI เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความรักในอุดมคติ (ideal love) ซึ่งแม้แต่เพศ รูปร่าง หรือความริษยาในตัวผู้หญิงด้วยกันก็ไม่ใช่อุปสรรค แน่แน่นอนว่าไม่มีแม้แต่ฉากเดียวใน SAIYUKI ที่แสดงถึงความรักระหว่างเพศเดียวกัน เพราะสิ่งเหล่านี้ไม่ใช่สิ่งที่ปรากฏจริงแก่สายตา (reality) แต่เป็นจินตนาการ (fantasy) ซึ่งปรากฏขึ้นในมโนภาพของผู้อ่านเอง

มีนักวิจารณ์วรรณกรรมชาวตะวันตกบางคนพยายามอธิบายปรากฏการณ์นี้ว่า เกิดจากความรู้สึกของนักอ่านผู้หญิงที่ต้องการมีความรักแต่กลัวการตั้งครรภ์ แนวคิดนี้ถูกปฏิเสธแทบจะในทันทีจากผู้อ่าน แนวคิดที่ได้รับการยอมรับมากกว่านั้นอธิบายว่าวัฒนธรรมการอ่าน shonen - ai เกิดจากสังคมญี่ปุ่นเอง ซึ่งมีความแตกต่างในสถานะทางสังคมระหว่างชายกับหญิงอย่างชัดเจน ผู้หญิงญี่ปุ่นเชื่อว่าความรักแบบโรแมนติกจะหมดไปทันทีเมื่อแต่งงานเพราะเธอต้องรับภาระการดูแลบ้าน, ลูก, และสามี แรงกดดันเหล่านี้ทำให้ผู้หญิงในสังคมที่ถูกแบ่งแยกบทบาททางสังคมจากเพศติดอยากเปลี่ยนตนเองเป็นผู้ชาย เพื่อให้ได้อิสระมากขึ้น แต่ในทางกลับกันพวกเขาก็ยังอยากได้รับความรักจากผู้ชายเหมือนเดิมในฐานะผู้หญิง แนวคิดนี้จึงอธิบายได้ว่าเพราะเหตุนี้ในตัวการ์ตูนแนว shonen - ai จึงมีผู้ชายที่เป็นผู้ชายอย่างแท้จริง (seme) และผู้ชายที่แสดงบทบาทเป็นผู้หญิง (uke) ซึ่งแม้จะมีรูปร่างภายนอกเป็นผู้ชาย มีอวัยวะเพศแบบชาย แต่กลับมีใบหน้า รูปร่าง และอารมณ์ความรู้สึกเหมือนผู้หญิง

เมื่อลองเปรียบเทียบบทบาทใน SAIYUKI หากจับคู่โกะโจกับซันโซแล้ว โกะโจจะอยู่ในบทบาท seme (ฝ่ายรุก) ในระหว่างที่ซันโซเป็น uke (ฝ่ายรับ) ปรตินานี้ยังซับซ้อนขึ้นไปอีกเพราะหากเปลี่ยนคู่เป็นซันโซกับทงคอง ซันโซกลับอยู่ในบทบาท seme ในระหว่างที่ทงคองกลายเป็น uke และหากเป็นฮัคโคกับโกะโจ ฮัคโคกลับกลายเป็น seme ในระหว่างที่โกะโจเป็น uke ไปเสียแทน shonen - ai hints นี้ยังคงเป็นปริศนาอยู่ว่าการกำหนด seme - uke นี้เกิดได้จากทฤษฎีใดกันแน่ พรสวรรค์ของนักเขียนจึงจำเป็นที่สุดเพราะสิ่งเหล่านี้ไม่ได้เกิดจากสูตรตายตัว แต่เกิดจากประสบการณ์ของผู้เขียนและผู้อ่าน ซึ่งสิ่งที่มหัศจรรย์ที่สุดคือนัยแฝงเหล่านี้ไม่สามารถมองเห็นจากสายตาของนักอ่านชาย และนักอ่านหญิงในประเทศตะวันตกบางคนที่สามารถแสดงออกในเรื่องเพศได้อย่างโจ่งแจ้ง

โดยสรุปแล้ว แม้ว่า SAIYUKI จะมีปัจจัยเรื่องความรุนแรงของทั้งเนื้อเรื่องในอดีตของตัวการ์ตูนที่โหดร้ายทารุณและแอคชั่นที่ย่อมหนักกระดาศไปด้วยเลือด กับนัยแฝงทางเพศที่เกินจริงเหลือมล้ำศีลธรรมและยากต่อการทำความเข้าใจอย่าง bishonen และ shonen - ai hints แต่การผสมรวมขององค์ประกอบรุนแรงและอ่อนโยนทำให้ SAIYUKI กลายเป็นการ์ตูนที่เปรียบเสมือนกาแฟรสดี ไม่ขมไม่หวาน ไม่เย็นไม่ร้อนจนเกินไป

จากการวิเคราะห์ในเชิงจิตวิทยาทั้งหมดนี้ จึงไม่แปลกเลยที่การ์ตูนซึ่งดัดแปลงจนเกือบจะเรียกได้ว่าบิดเบือนเนื้อหาดั้งเดิม แถมยังมีทั้งความรุนแรงและแฝงนัยของการรักร่วมเพศอย่าง SAIYUKI จะได้รับความนิยมอย่างสูง ทั้งนี้เพราะผู้เขียนมีศิลปะในการถ่ายทอดเรื่องราวและนัยยะต่าง ๆ ที่ดึงดูดผู้อ่าน โดยใช้กลวิธีเชิงจิตวิทยาอย่างลึกซึ้ง นับว่ามีเนคุระ คาซุยะ เป็นนักเขียนการ์ตูนที่มีความสามารถยิ่งคนหนึ่ง

7. ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเกย์และการ์ตูนชายรักชาย (Boy's love)

เนื่องจากมิเนคุระ คาซุยะ เป็นนักเขียนการ์ตูนที่เปิดตัวเข้าสู่วงการการ์ตูนครั้งแรกด้วยการ์ตูนประเภทชายรักชาย (Boy's love) ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าควรจะมีองค์ความรู้เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้อยู่ในงานวิจัยชิ้นนี้ด้วย

7.1 ความรู้เรื่องเกย์โดยสังเขป

จนถึงทุกวันนี้ยังไม่เป็นที่ทราบแน่ชัดว่าเหตุใดบางคนถึงชอบเพศเดียวกัน มีหลายทฤษฎีที่ยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ในขณะนี้ สองทฤษฎีที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก หนึ่งคือ เกิดจากการเลี้ยงดูในวัยเด็ก สิ่งแวดล้อม การสั่งสอนอบรม และอีกทฤษฎีหนึ่งคือ การเป็นเกย์มาตั้งแต่เกิดหรือตั้งแต่ในครรภ์มารดาแล้วค่อย ๆ พัฒนาการทางเพศเมื่อโตขึ้น

มีคำเรียกบุคคลที่ชอบเพศเดียวกัน (Homosexual) อยู่มากมาย เช่น เกย์ กระเทย แฟรี่ ดัด เลสเบี้ยน เควียร์ ฯลฯ คนไทยส่วนมากมักคิดว่าเกย์หมายถึงผู้ชายที่ชอบผู้ชายด้วยกัน หรือผู้ชายที่ต้องการเป็นเพศหญิงเท่านั้น แต่ในที่นี้จะกล่าวถึงด้วยคำว่าเกย์ อันหมายรวมถึงผู้มีความประพฤติทางเพศที่ตรงข้ามหรือแตกต่างกับชายจริงหญิงแท้ (Straight) ทั้งหมด

มีหลายคนที่มีความรู้สึกชอบพอเพศเดียวกันเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง สำหรับบางคน ความรู้สึกเช่นนี้อาจจะรุนแรง จนเกิดเป็นความรักใคร่ชอบพอเพศเดียวกันและได้มีความสัมพันธ์ทางเพศกับคนที่เป็เพศเดียวกันและกลายเป็นเกย์ในที่สุด แต่มีบางคนที่มีความรู้สึกเหมือนจะเป็นเกย์แต่ต่อมาความรู้สึกนี้ก็ค่อย ๆ หายไปกลายมาสนใจเพศตรงข้ามอีกครั้ง การจะพิสูจน์ว่าตนเองเป็นเกย์หรือไม่มันขึ้นอยู่กับเวลา

มีคำถามว่าการเป็นโฮโมเซ็กชวล (Homosexual) เป็นช่วงระยะเวลาหนึ่งที่วัยรุ่นประสบหรือไม่ คำตอบคือใช่สำหรับบางคน แต่บางคนก็ไม่มีประสบการณ์เช่นนั้นเลยจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ การสำรวจระดับชาติของประเทศอังกฤษในช่วงทศวรรษ 1990 ได้รายงานว่ จำนวนผู้หญิงที่มีความรู้สึกว่ตนเองเป็นโฮโมเซ็กชวลเป็นครั้งแรกในวัยยี่สิบ สามสิบ สี่สิบ และห้าสิบปีมีจำนวนเท่ากัน แต่มีหลักฐานยืนยันว่ประสบการณ์โฮโมเซ็กชวลสำหรับบางคนนั้น มีขึ้นเป็นการชั่วคราวและเป็นการทดลองในวัยเด็กเท่านั้น เป็นธรรมชาติของวัยรุ่นที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและอยากทดลองสิ่งต่าง ๆ ความประพฤติดังนี้ถือเป็นสิ่งปกติ

สาเหตุที่ทำให้บุคคลหนึ่งเป็นเกย์นั้น มีทฤษฎีบางทฤษฎีที่เน้นเรื่องความแตกต่างทางชีววิทยา ระหว่างผู้ใหญ่ที่ชอบต่างเพศหรือที่ชอบเพศเดียวกัน และบางทฤษฎีสรุปว่ คนถูกกำหนดมาตั้งแต่เกิดแล้วว่จะมีความสนใจทางเพศแบบใด ในปี พ.ศ. 2536 มีการวิจัยว่การเป็นโฮโมเซ็กชวลนั้นอาจเป็นการถ่ายทอดทางยีนของโครโมโซม X ไปยังผู้ชายซึ่งเป็โครโมโซมที่ได้จากแม่ อย่างไรก็ตามเมื่อทฤษฎีนี้ได้รับการทดสอบอีกครั้งแต่ล้มเหลว ดังนั้นในขณะนี้ การใช้เหตุผลด้านชีววิทยายังไม่เพียงพอที่จะนำมาอธิบายพฤติกรรมทางเพศของมนุษย์ สิ่งที่ได้ชัดก็คือความประพฤติดังนั้นได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมในครอบครัว ประสบการณ์ของแต่ละคนและความรู้สึกที่มีต่อตนเอง ความเชื่อเรื่องเพศถูกสร้างขึ้นจากค่านิยมของครอบครัว หลังจากนั้นความเชื่อเหล่านี้จะถูกเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทางเพศของแต่ละคน และนั่นเป็นตัวกำหนดทางเลือกในการปฏิบัติตลอดจนการเลือกคู่ของตนในช่วงชีวิตของตน

บางคนคิดว่าโฮโมเซ็กชวลเป็นโรคอย่างหนึ่งและสามารถรักษาได้ การศึกษาด้านจิตวิทยาได้พยายามที่จะเบี่ยงเบนความสนใจให้พวกโฮโมเซ็กชวลหันมาชอบเพศตรงข้าม ถึงแม้ว่ยังไม่มีข้อมูลทางวิทยาศาสตร์เพียงพอที่จะนำมาใช้ในการประเมินผล แต่ข้อมูลที่มีอยู่ก็ชี้ให้เห็นว่การบำบัดรักษาที่มีอยู่นี้ใช้ไม่ได้ผล ในปี พ.ศ. 2542 สมาคมจิตวิทยาสหรัฐอเมริกา (American Psychological Association หรือ APA) ได้กล่าวว่า “โฮโมเซ็กชวลไม่ใช่ความผิดปกติทางสมอง สมาคมของเราขอต่อต้านการกล่าวว่เลสเบี้ยน เกย์ หรือไบเซ็กชวลนั้นเป็นผู้ป่วยโรคจิตและจำเป็นต้องได้รับการรักษาเนื่องจากการปฏิบัติทางเพศของตน”

การเป็นเกย์นั้นมีอยู่ในประวัติศาสตร์ของหลายชนชาติ เช่น อียิปต์โบราณ กรีกโบราณ โรมัน จีน และญี่ปุ่น เป็นต้น (ศักดิ์สิทธิ์ ภัคดีสยาม. 2543)

7.2 การ์ตูนชายรักชาย (Boy's love)

การ์ตูนชายรักชาย (Boy's love) หรือที่เรียกกันในภาษาญี่ปุ่นว่า ยะโออิ (Yaoi) คืออะไร แต่ก่อนที่จะกล่าวถึงยะโออิคงต้องกล่าวถึงการตูนล้อเลียนหรือที่เรียกเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า โดจินชิ (Dojinshi) เสียก่อน ทั้งนี้เพราะอาจจะกล่าวได้ว่าต้นเหตุที่ทำให้ยะโออิแพร่หลายทั่วไปในปัจจุบันนี้มาจากโดจินชินั่นเอง

ก่อนที่จะกล่าวถึงโดจินชิคงต้องพูดถึง Comic market หรือที่คนญี่ปุ่นเรียกว่า Comiket ก่อน งาน Comiket เริ่มขึ้นครั้งแรกในญี่ปุ่นเมื่อปี 1975 โดยต้องการเป็นตลาดขายการ์ตูนซึ่งจัดขึ้นโดยวัยรุ่นผู้รักการ์ตูน งานนี้ทำให้ทั่วโลกตื่นตะลึงเพราะในยุคนั้นสิ่งต่าง ๆ ที่ทำออกมาขายเด็กวัยรุ่นมักถูกสร้างขึ้นโดยไอเดียของผู้ใหญ่ทั้งนั้น แต่ Comiket กลับสร้างขึ้นโดยน้ำพักน้ำแรงของชาวการ์ตูนโดยแท้จริง

ปัจจุบัน งาน Comiket จัดขึ้นที่โดเกียวอินเตอร์เนชันแนลเทรดเซ็นเตอร์ ซึ่งมีฮอลล์ใหญ่ 6 ฮอลล์ เนื้อที่กว่าแปดแสนตารางเมตร ขายแต่โดจินชิอย่างเดียวเท่านั้น ในช่วงเวลา 3 วันที่จัดงานมีกลุ่มการ์ตูนเข้าร่วมประมาณ 35,000 กลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยผู้สร้างสรรค์โดจินชิรวมกว่าแสนคนขายงานของตัวเองให้บรรดาแฟน ๆ ที่มาร่วมงานราว 420,000 คน

คำว่า "โดจินชิ" ดั้งเดิมหมายถึงแมกกาซีนหรือการ์ตูนที่จัดทำขึ้นโดยแฟน ๆ และนักเขียนการ์ตูนมือสมัครเล่น คำว่า "โดจิน" แปลว่ากลุ่มคนที่ชอบเรื่องเดียวกัน ส่วน "ชิ" หมายถึงแมกกาซีน และระยะหลังคำนี้ใช้อธิบายกลุ่มคนหรือชิ้นงานที่สร้างขึ้นจากความคลั่งใคล้บางสิ่งบางอย่างไม่ว่าจะเป็นการ์ตูน อะนิเมะ วิดีโอเกม หรือแม้แต่โดจินชิเอง

โดจินชิได้มีโอกาสนอกสู่สายตาประชาชนเมื่อโยเนซาวะ โยชิฮิโระ นักประพันธ์และนักวิจารณ์ต้องการสนับสนุนกลุ่มการ์ตูนเล็ก ๆ ที่วาดและอยากตีพิมพ์ผลงานของตัวเองเพื่อจำหน่ายและโชว์ เขาจึงได้คิดโครงการ Comiket ขึ้นโดยต้องการให้เป็นช่องทางให้นักวาดสมัครเล่นได้เสนอผลงาน ตัวเขาเองไม่ได้หวังผลกำไรใด ๆ งานครั้งแรกในปี 1975 มีผู้เข้าร่วมเพียง 600 คนและมีกลุ่มโดจินชิเพียง 32 กลุ่มก่อนที่จะเติบโตเหมือนที่เห็นในปัจจุบัน ตอนนั้นงาน comiket จัดขึ้นทั้งในญี่ปุ่น ไต้หวัน ฮองกง เกาหลี และแม้แต่ในจีนและประเทศไทย

ในมุมมองของนักวิชาการแล้ว โดจินชิไม่ได้ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อผลทางการตลาด แต่โดจินชิคือ "สัญลักษณ์" ที่ต้องการการตีความอย่างลึกซึ้ง ท่ามกลางสัญลักษณ์มากมายนี้ "โชเน็นไอ" (หรือ Boy's love) และ "ยะโออิ" เป็นหนึ่งในหัวข้อที่น่าสนใจ อะไรคือสิ่งที่ซ่อนอยู่ภายใต้การ์ตูนที่แสดงออกถึงความรักของชายสองคนกันแน่

ปรากฏการณ์ โชเน็นไอ และ ยะโออิ นั้นเกิดขึ้นอย่างน่าพิศวง ครั้งแรกโยเนซาวะได้ลองสังเกตงาน Comiket แล้วพบว่านักวาดโดจินชิ 80% เป็นผู้หญิง ในช่วงยุค 70 นั้น โดจินชิมีอยู่สองประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ โดจินชิที่คิดเนื้อเรื่องและตัวการ์ตูนเอง กับที่นำตัวการ์ตูนจากเรื่องต้นฉบับมาเขียนล้อเลียน หนึ่งในการเล่นล้อเลียนก็คือยะโออิ คำว่า "ยะโออิ" กำเนิดครั้งแรกในช่วงปลายยุค 70 โดยซาคาตะ ยาซุโกะและฮัตสึ ริโนะโกะที่ต้องการล้อเลียนโครงสร้างของงานเขียนโคลง

จินยูกเก่าซึ่งต้องประกอบด้วย ki (Introduction บทนำ), syo (development ดำเนินเรื่อง), ten (transition จุดผกผัน), และ ketsu (conclusion บทสรุป) โดยพวกเธอได้สร้างงานที่ Yamanasai (no climax ไม่มีไคลแมกซ์), Ochimashi (no point ไม่มีประเด็น), และ Iminashi (no meaning ไม่มี ความหมาย) กลายมาเป็นงานโดจินชิที่ชื่อ "Loveri"

ต่อมาในยุค 80 คำว่ายะโออิได้หมายความว่างานการ์ตูนล้อเลียนที่มีผู้ชายสองคน เป็นตัวเอกและเน้นความสัมพันธ์ทางเพศเป็นเนื้อหาหลัก ส่วนโชเน็นโอหมายถึงการ์ตูนที่มีผู้ชาย สองคนเช่นกัน แต่เน้นความรักโรแมนติกและน่ารักอ่อนโยนกว่า ทั้งยะโออิและโชเน็นโอไม่ใช่ การ์ตูนที่กล่าวถึงความรักของ "เกย์" เลย แต่เป็นรูปแบบหนึ่งของความรักที่ "เหนือ" (Superior) กว่าความรักระหว่างคนต่างเพศทั่วไป

แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ต้นกำเนิดของความสัมพันธ์แบบชายกับชายในการ์ตูนไม่ได้เกิด ในโดจินชิเป็นที่แรก แต่กลับเกิดในงานการ์ตูนที่มีพิมพ์ขายแบบเป็นเล่มเป็นสัน เรื่องนั้นคือ Kaza to Ki no Uta หรือ A Poem of Wind and Trees งานเขียนของทาเคมิยะ เคย์โกะ ซึ่งตีพิมพ์ใน นิตยสารการ์ตูนผู้หญิงในปี 1976 ทาเคมิยะกล่าวว่าเรื่องราวนี้จะได้ลงตีพิมพ์ก็ต้องถกเถียงกับ บรรณาธิการอยู่นานมาก แต่หลังจากลงไปแล้ว สิ่งที่เกิดตามมานั้นน่าทึ่งกว่า เพราะมันกลายเป็น "ความดังเพียงชั่วข้ามคืน" เรื่องนี้ได้ลงต่อเนื่องยาวนานในนิตยสารการ์ตูนผู้หญิงและส่งผลให้โชเน็นโอ กลายเป็นวัฒนธรรมการ์ตูนแบบใหม่

ต่อมาในปี 1978 นิตยสาร Comic June ได้วางแผนช่วงเวลาเดียวกับที่กลุ่มของซาคา ตะคิดค้นคำว่ายะโออิถือเป็นนิตยสารเล่มแรกที่มีแต่เรื่องชายกับชาย ที่แปลกกว่านั้นคือทำเพื่อชาย วัยรุ่นหญิง ภาพยนตร์ก็ถูกนำมาทำเป็นยะโออิเช่นกัน

มีหลายข้อสรุปที่พยายามอธิบายปรากฏการณ์ความคลั่งไคล้โชเน็นโอและยะโออิของ เด็กสาว ๆ มีผลสำรวจหนึ่งที่น่าสนใจว่าความชอบโชเน็นโอเกิดจากความเชื่อของผู้หญิงทั้งในระดับ จิตสำนึกและจิตใต้สำนึกที่ว่า การแต่งงานคือจุดสิ้นสุดของความโรแมนติก เพราะต้องทำหน้าที่ ภรรยา แม่ และแม่บ้านที่แสนจะยุ่งยาก ดังนั้นผู้หญิงที่นิยมโชเน็นโอและยะโออิมักอยู่ในสังคมที่ชาย เป็นใหญ่ (มักเป็นสังคมตะวันออก) การแสวงหาความโรแมนติกโดยที่รู้อยู่เต็มอกว่าผู้หญิงไม่มีวัน ได้รับความรักอันแสนหวานชั่วชีวิตจากผู้ชายได้ จึงกลายเป็นให้ "ผู้ชาย" ด้วยกันเป็นผู้รับความรัก นั้นเสียเลย ซึ่งบางทีนี้อาจเป็นสัญลักษณ์ของความต้องการฉีกผ่านประเพณีของผู้หญิงญี่ปุ่นก็ได้

อีกข้อสรุปหนึ่งกล่าวว่าโชเน็นโอคือ "สัญลักษณ์" ของความโรแมนติกขั้นสุดยอดที่ไร้ แรงริษยาจากนักอ่าน เป็นความรักที่อยู่เหนืออุปสรรคทั้งปวงโดยเฉพาะอุปสรรคในเรื่องเพศ ซึ่งคน ทั่วไปมองว่ามันเป็นข้อแรกเลยในการเลือกคู่ครองว่าควรเป็นคนละเพศกับเรา แท้ที่จริงแล้วตัวเอก ชายที่ทำหน้าที่แทนนางเอกก็คือ "สัญลักษณ์" ของเพศหญิงนั่นเอง เพราะมักมีรูปร่างหน้าตาออร่า อ่อนแอไม่ต่างจากผู้หญิงเลย นิสัยก็มักจะอ่อนไหวแบบผู้หญิง แต่เนื่องจากเพศหญิงเป็นเพศที่มี ความริษยาสูง นางเอกบางคนทำตัวน่าหมั่นไส้ไม่เป็นกุลสตรีที่ดีเหมือนที่นักอ่านหญิงได้รับการสั่ง สอนมา จึงเกิดเรื่องรักที่ไม่มีทางให้คนอ่านรู้สึกริษยานางเอกได้...เรื่องรักที่ไร้นางเอกนั่นเอง

อีกข้อสรุปกล่าวถึงทฤษฎีว่าด้วยบุคคลที่ 3 ซึ่งอธิบายว่าเวลาเราพูดถึงสิ่งไม่ดีของตนเองนั้นยาก แต่หากพูดถึงสิ่งไม่ดีของคนอื่นนั้นง่ายกว่า ดังนั้นความรักแบบผิดศีลธรรมหรือรักแบบรุนแรงนั้น ถ้าใช้นางเอกเพศหญิงอาจทำให้นักอ่านหญิงที่ถูกสอนว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องน่าอายของสังคมยอมรับไม่ได้ แต่ถ้านางเอกเป็นผู้ชายซึ่งใกล้ชิดออกไปหน่อย ทำให้อยอมรับได้ง่ายขึ้น หรือแค่จินตนาการถึงเรื่องเพศระหว่างชายหญิง ก็ถือเป็นเรื่องน่าอายในสังคมที่เคร่งครัดแบบญี่ปุ่นแล้ว ดังนั้นการจินตนาการถึงชายสองคนบนเตียงเดียวกันจึงรู้สึกขัดเขินน้อยกว่า

นักอ่านที่ชื่นชอบการ์ตูนยะโออิกลุ่มหนึ่งได้ลงความเห็น ว่า "ผู้ชายในสังคมมีแต่พวกชอบกดขี่" ดังนั้นโซเน็นไอและยะโออิได้ให้โอกาส "สร้างชายในฝัน" ขึ้นมา และในทางกลับกันความรู้สึกเกลียดเพศหญิงที่ต้องอ่อนแอและถูกกดขี่อยู่ตลอดได้สร้างตนเองในจินตนาการให้มีบุคลิกที่แข็งแกร่งเป็นชาย บางคนถึงกับกล่าวว่า "ไม่อยากจะเป็นผู้หญิงเลย แต่อยากจะเกิดเป็นผู้ชาย" แต่ในเวลาเดียวกันก็อยาก "ได้รับความรักจากผู้ชายด้วย" ความต้องการที่ซับซ้อนนี้มาลงตัวที่โซเน็นไอพอดี

จากข้อสรุปอันสุดท้ายนี้ จึงมีการตีความความสำเร็จของ Comic June ว่าเป็นเพราะ "June คือสถานที่ที่ใช้เยียวยาผู้หญิงที่เคยถูกทารุณกรรมทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ" ผู้หญิงหลายคนไม่เคยรู้สึคว่าตนเองเป็นที่รักของใครเลยไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ เพื่อน หรือผู้ชาย ดังนั้นวัฒนธรรมโซเน็นไอนี้จึง "ช่วยรักษารอยแผลของผู้หญิงที่ทุกซักระทมเพราะไม่มีวันจะเท่าเทียมผู้ชายในสังคมนี้ได้เลย"

ข้อพิสูจนเหล่านี้ที่ว่ายยะโออิเป็นเพียง "สัญลักษณ์" ไม่ใช่ "ความเป็นจริง" พิสูจนนี้ได้จากการลองให้นักอ่านที่ชื่นชอบการ์ตูนยะโออิคุณภาพเปลี่ยนของผู้ชายแท้ ๆ กอดรัดกัน ผลคือยอมรับไม่ได้ เพราะไม่เหมือนใน "จินตนาการ" ที่คิดไว้ และให้เกย์ตัวจริงอ่านการ์ตูนยะโออิเขาก็ว่ามันไม่ใช่ "การ์ตูนเกย์" แม้แต่น้อย ดังนั้นถ้าใครคิดว่าคนอ่านการ์ตูนยะโออิแล้วจะกลายเป็นเกย์ก็เป็นความเข้าใจผิดหรือถ้าคิดว่าโซเน็นไอเป็นเรื่องผิดศีลธรรม การคุณภาพแนวแอบสเตอร์กัท (Abstract) ที่ต้องตีความหลายชั้นก็คงผิดศีลธรรมเช่นกัน เพราะโซเน็นไอเป็นเพียง "สัญลักษณ์" ของนามธรรมแห่งความรักแบบต่างเพศ (Heterosexual) ที่นำเสนออย่างเป็นรูปธรรมจับต้องได้เท่านั้นเอง

การตีความยังล้าลึกไปได้อีกกว่านี้ เช่น การที่นักอ่านไม่ได้จินตนาการว่าตัวเองเป็นฝ่ายรับแต่กลับเป็นฝ่ายรุกที่ดูเป็นผู้ชายมาก ๆ และยังมีอวัยวะเพศชายเสียด้วย เลยไปถึงการตีความชายหนุ่มที่ชอบอ่านการ์ตูนหญิงรักหญิงหรือการ์ตูนที่มีตัวละครเป็นเด็กผู้หญิงเล็ก ๆ หรือแม้แต่การ์ตูนที่มีหญิงสาวมีหูแมวและหญิงสาวใส่แว่นก็ล้วนมาจากพื้นฐานวัฒนธรรมตะวันออกที่ลึกซึ้งทั้งนั้น แต่พวกนี้ยังไม่มีเอกสารอ้างอิงที่เด่นชัดเท่ากับยะโออิ (<http://fffman.exteen.com>)

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

งานภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะคล้ายงานป๊อปอาร์ต (Pop Art) กล่าวคือเป็นงานที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาหนึ่ง ในที่นี้หมายถึงช่วงเวลาที่การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ได้รับความนิยมนั่นเอง และมีลักษณะเป็นงานพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) เนื่องจากเป็นงานที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยงานภาพประกอบการ์ตูนจะใช้เทคนิควิธีการทางศิลปะที่หลากหลายเพื่อดึงดูดผู้บริโภคให้เลือกซื้อผลงาน

ภาพประกอบการ์ตูนถูกใช้ในสื่อต่าง ๆ ที่สืบเนื่องมาจากผลงานมังงะอีกต่อหนึ่ง อาทิ ใช้เป็นภาพโฆษณาในนิตยสารการ์ตูน ใช้เป็นภาพปกซีดี ใช้เป็นภาพโปสเตอร์สมนาคุณผู้อ่าน เป็นต้น

มีเนคุระใช้วิธีการที่หลากหลายในการวาดภาพประกอบ เช่น สีโคปิค (Copic marker) สีน้ำ ดินสอกับสีน้ำ คอมพิวเตอร์กราฟิก แล้วแต่ว่าในขณะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ เธอกำลังสนใจเทคนิคใด

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าวิจัย ความคิด เนื้อหา เรื่องราวที่สื่อออกมาจากภาพประกอบ (illustration) ของมีเนคุระ คาซุยะ ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

โดยกลุ่มตัวอย่างมีรายชื่อภาพดังนี้

1. HAPPY NEW YEAR 2003
2. 月刊Gファンタジー2001 年 7 月号見開き扉
(ภาพเปิดนิตยสารรายเดือน G Fantasy ฉบับเดือนกรกฎาคม ปี 2001)
3. 月刊コミックZERO-SUM 2002 年 9 月号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2002 ฉบับเดือนกันยายน ภาพสีหน้ากลาง)
4. 月刊コミックZERO-SUM 2003 年 5 - 7 月号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2003 ฉบับที่ 5 เดือนกรกฎาคม ภาพสีหน้ากลาง)
5. moment 2002
6. 咲く朱, 散る紅
(Sakuaka, sarukurenai – สีแดงที่เบ่งบาน, สีแดงที่โรยรา)
7. 心音
(Kokoro oto – เสียงหัวใจ)

8. 倉庫

(Souko – โกดัง)

เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้การคัดเลือกภาพที่มีความโดดเด่นในด้านความคิด
เนื้อหา เรื่องราว และครอบคลุมความคิดกับเนื้อหาในงานทั้งหมดของมิเนคุระ เป็นผลงานในช่วงปี
2001 ถึง ปี 2003 และเป็นผลงานที่มาจากมังงะที่ได้รับความนิยมของมิเนคุระ



ภาพประกอบ 14

HAPPY NEW YEAR 2003

<http://www.minekura.com>

ภาพนี้เป็นภาพพิเศษที่มีเนคุระวางลงในเว็บไซต์ของตนเอง (Official website) เพื่อสมนาคุณให้กับแฟน ๆ ที่คอยสนับสนุนและติดตามผลงานของเธอ ใช้เป็นภาพแทนการ์ดปีใหม่ของปี ค.ศ. 2003 โดยวาดคุโบตะและเก็นโจ ชันโซซึ่งเป็นตัวเอกในการ์ตูนสองเรื่องไว้ในภาพเดียวกัน มีตัวหนังสือเขียนอยู่แปลได้ความว่า “ปีนี้ก็เป็นปีอันตราย (เช่นเคย) ครับ”

โดยทั่วไปแล้วการ์ดปีใหม่จะเป็นการ์ดที่ใช้เป็นตัวแทนส่งความสุขให้กันและกัน และตามธรรมเนียมญี่ปุ่นจะนิยมใช้คำว่า “ปีนี้ก็ฝากเนื้อฝากตัวด้วย” แต่ในโลกของการ์ตูนทั้งสองเรื่องของมิเนคุระ ผู้ที่ติดตามผลงานของเธอจะเข้าใจดีว่ารูปแบบผลงานของเธอมักจะให้ตัวเอกอยู่ในสถานการณ์ที่เป็นอันตรายเสมอจนเหมือนเป็นชีวิตประจำวัน

เมื่อโลกของมิเนคุระเป็นโลกที่มีอันตรายเป็นปกติ ดังนั้น การ์ดปีใหม่ของมิเนคุระจึงไม่จำเป็นต้องใช้คำพูดที่เป็นคำอวยพร การใช้คำพูดเช่นนี้ก็เหมือนการเชิญชวนให้ผู้ที่ติดตามผลงานของเธอ คอยติดตามให้กำลังใจตัวการ์ตูนที่ยังอยู่ในสถานการณ์อันตรายนั้นต่อไป เป็นการบอกให้ร่วมติดตามร่วมผจญภัยในผลงานของเธอทางอ้อมนั่นเอง

เก็นโจ ชันโซ เป็นตัวเอกในเรื่อง Saiyuki ที่ได้รับความนิยมอย่างสูงทั้งจากมังงะและอะนิเมะ ส่วนคุโบตะ มาโคโตะ เป็นตัวเอกจากเรื่อง Araiso และ Wild adapter ซึ่งมังงะเรื่องหลังกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในขณะนี้และกำลังจะมีโอกาสนำไปสร้างเป็นอะนิเมะ

มิเนคุระวาดเก็นโจ ชันโซกับคุโบตะตามแบบบุคลิกที่วางเอาไว้ในเนื้อเรื่อง ทั้งสองมีบุคลิกที่มีจุดร่วมร่วมกันคือเยือกเย็น สุขุม อ่อนโยนยาก ดิบหยาบ และลึกลับ ศิลปินบอกความลึกลับเยือกเย็นนั้นด้วยเสื้อผ้าสีดำ โดยใช้สีดำค่อนข้างทึบแทบไม่มีส่วนของแสงที่ตกกระทบ สีหน้าของเก็นโจ ชันโซเย็นชายิ่งกว่าคุโบตะ ด้วยเหตุว่าคุโบตะนั้นเป็นคนที่แสดงออกอย่างคนขี้อ่อนมากกว่าเก็นโจ ชันโซที่วางตัวเป็นผู้ใหญ่เกินวัย รอยยิ้มที่มุมปากของคุโบตะมีแววหยอกล้อและแววตาที่แหลมมองเก็นโจ ชันโซนั้นเหมือนเด็กที่อยากจะแหย่คนแก่ช่างเอาจริงเล่น ในขณะที่เก็นโจ ชันโซแหลมมองคุโบตะเหมือนผู้ใหญ่ที่มองเด็กชน ๆ แล้วอยากจะทุบสักดึบ

ภาพนี้เป็นการบอกสวัสดิ์ปีใหม่ของมิเนคุระ



ภาพประกอบ 15

月刊Gファンタジー—2001 年 7 月号見開き扉 / 2001

(ภาพเปิดนิตยสารรายเดือน G Fantasy ฉบับเดือนกรกฎาคม ปี 2001)

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ salty – dog เล่ม 1

Saiyuki, Gensoumaden Saiyuki และ Saiyuki Reload เป็นผลงานที่ได้รับความนิยมที่สุดของมิเนคุระ ทั้งสามตอนถูกวาดเป็นมังงะ ภาพประกอบ และสร้างเป็นอะนิเมะ นอกจากนี้ยังมี Saiyuki the Movie ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์อีกด้วย

Saiyuki ดัดแปลงเรื่องราวมาจากพงศาวดารกึ่งตำนานไซอิ๋วที่เลื่องชื่อของจีน แต่สำหรับ Saiyuki แล้วอาจกล่าวได้ว่าเป็นไซอิ๋วที่เลวร้ายที่สุดในประวัติศาสตร์ เนื้อเรื่องถูกดัดแปลงจากการเดินทางไปยังชมพูทวีปเพื่อพระไตรปิฎก เป็นการเดินทางไปเพื่อหยุดยั้งการปลุกชีพจอมมาร ตัวเอกที่ร่วมเดินทางด้วยกันยังคงไว้สีคนเช่นเดิม แต่เปลี่ยนบุคลิกลักษณะไปโดยสิ้นเชิง

โดยมิเนคุระวาดให้แก่นโจ ชันโซ (พระถังซัมจั๋ง) เป็นนักบวชหนุ่มรูปงามที่เลือดเย็น สุขุม บุหรีจัด ชอบดื่มเหล้า ชอบเล่นการพนัน และใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาย่อยเสมอ ซา โกโจ (ซัวเจ๋ง) เป็นเด็กต้องสาปที่เปิดจากมนุษย์และภูติ ดิดบุหรี ขึ้นชอบบอบายมุขทุกชนิด และหนุ่มเพลย์บอยที่บ้าผู้หญิง โจ ฮัคโค (ตือโป๊ยก่าย) เป็นชายหนุ่มที่อ่อนโยนแต่มีความรักต้องห้ามกับพี่สาวของตนเอง และฆาตรกรรมหมู่พวกภูติที่ข่มขืนพี่สาวของตนจนกลายเป็นภูติไปด้วย ชง โกคู (หงอคง) เป็นคนเดียวที่ดูจะคงบุคลิกตามแบบฉบับเดิมเอาไว้มากที่สุด

ใน Saiyuki ตัวเอกทั้งสี่จะต้องปะทะกับศัตรูไปตลอดการเดินทางไปตะวันตก ซึ่งศัตรูที่ปรากฏตัวขึ้นล้วนแต่มีส่วนเกี่ยวข้องกับอดีตของตัวเอกแต่ละคน และยังมีกลุ่มศัตรูที่เป็นลูกชายของจอมมารพรรคพวก ศัตรูกลุ่มนี้ไม่ได้ต้องการเป็นศัตรูกับพวกซันโซอย่างแท้จริง แต่ทำไปเพราะหน้าที่ และในบางครั้งก็ให้ความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ภาพนี้รวบรวมตัวการ์ตูนสำคัญที่ปรากฏในมังงะภาคแรกของ Saiyuki ไว้ทั้งหมด ทั้งฝ่ายตัวเอกและฝ่ายศัตรู ถ้าดูตามน้ำหนักความหนาแน่นของจำนวนคนในภาพแล้ว ทางด้านขวาของภาพซึ่งเป็นฝ่ายศัตรูจะดูมีน้ำหนักมากกว่า แต่มีเนคุระก็ใช้เทคนิคอันแยบยลเน้นความโดดเด่นให้กับฝ่ายตัวเอกด้วยการใช้สีตามธรรมชาติ ในขณะที่ฝ่ายศัตรูใช้สีขาว – ดำ น้ำหนักของภาพจึงได้สมดุลกันพอดี และยังแก้ปัญหาการแยกกันอย่างสิ้นเชิงของโทนสีในภาพ ด้วยการใช้สายประคำและลูกประคำสีแดงที่กระจัดกระจายอยู่ทางด้านขวาเป็นตัวเชื่อมโยงทำให้เกิดความกลมกลืน

ตัวการ์ตูนทุกตัวแสดงบุคลิกเฉพาะตัวออกมาผ่านสีหน้าและท่าทาง ผู้ดูจะเห็นนักบวชหนุ่มผมทองหน้าดาหยิงยโสที่เล็งปืนตรงมาอย่างไม่ไวใจใคร ชายหนุ่มที่มีแววดาอ่อนโยนแต่พร้อมจะต่อสู้เสมอ ชายผมแดงติดบุหรี เด็กหนุ่มที่มั่นใจตัวเองเกินร้อย เด็กหญิงที่ร่าเริง นักบวชท่าทางเอาจริงเอาจัง ชายดาดีเจ้าเล่ห์ หญิงสาวนักสู้ที่ดูบอบบางและอ่อนโยน นักดาบหนุ่มผู้เชื่อมั่นในตนเอง ชายสวมแว่นอุ้มตุ๊กตากระต่ายท่าทางลึกลับและเป็นอันตราย ภูติหนุ่มที่ดูเศร้าสร้อยแต่ก็ทรง และชายหน้าดำที่ถือดีและมีรอยยิ้มอย่างผู้ถือไฟเหนือกว่าที่มุมปาก

ขนาดใหญ่ – เล็กของตัวการ์ตูนฝ่ายศัตรูก็แสดงความสำคัญและความเก่งกาจตามที่ปรากฏในเรื่อง โดยชายหน้าดำที่อยู่ด้านหลังสุดและมีขนาดใหญ่ที่สุด เป็นศัตรูตัวสุดท้ายของภาคแรกที่พวกตัวเอกกำจัดลงอย่างยากลำบากและเกือบเอาชีวิตไม่รอด



ภาพประกอบ 16

月刊コミックZERO-SUM 2002 年 9 月号 センターカラー / 2002

(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2002 ฉบับเดือนกันยายน ภาพสีหน้ากลาง)

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ salty - dog เล่ม 2

ในห้องพักเล็ก ๆ ที่ดูไม่ค่อยเป็นระเบียบมากนัก ชายหนุ่มคนหนึ่งนั่งอยู่บนเตียงนอน ในมือมีปิ่นส้อมมะเหมือด นิ้วชี้สอดเข้าไกร่งโกพร้อมจะยิงทุกเมื่อ ในสีหน้าและแววตาบ่งบอกถึงความไม่ไว้วางใจใครทั้งสิ้น นอกจากปิ่นในมือแล้ว เขายังมีไม้เบสบอลเหล็กวางอยู่ข้างเตียงเหมือนเป็นอาวุธสำรองที่จะใช้เล่นงานใครก็ตามที่บุกรุกเข้ามาในห้องโดยไม่ได้รับอนุญาต

มีเนครุวาดภาพนี้ด้วยดินสอและปากกาดำ ใช้สีเหลืองคุมโทนสีของภาพและตกแต่งน้ำหนักด้วยสีเทาและดำ ลายเส้นที่วาดค่อนข้างหยาบเหมือนการสเก็ตช์ (Sketch) แต่การวาดเก็บทุกรายละเอียดแม้กระทั่งตัวหนังสือบนกระดาษที่แปะอยู่ที่ตู้เย็น ทำให้ภาพดูเนียบและมีความน่าสนใจ

แม้ภาพจะคุมโทนด้วยสีเหลืองซึ่งเป็นสีสว่าง แต่แสงในภาพค่อนข้างมืดด้วยน้ำหนักสีเทา ชุดสีดำของตัวการ์ตูนยิ่งทำให้บรรยากาศของภาพยิ่งมืดทึบ ใบหน้าซีกหนึ่งของชายหนุ่มอยู่ในเงาให้ความรู้สึกว่าคุณนี่มีบุคลิกภาพที่ลึกลับ มีดมน และอาวุธที่อยู่ในมือบอกให้ผู้รู้ชัดว่าบุคคลนี้เป็นคนอันตราย

มีเนครุวางบุคลิกของเกินโจ ชนโซไว้ให้เป็นนักบวชหนุ่มรูปงามที่มีต้นกำเนิดไม่ชัดเจน เขาถูกใส่ตะกร้าลอยน้ำมาและพระอาจารย์ของเขาเป็นผู้ที่เก็บเขามาเลี้ยงดู ด้วยความที่เป็นเด็ก

กำพร้าเกินใจ ชันโซจึงถูกกลั่นแกล้งรังแกอยู่เสมอ ทำให้เขามีปัญหา แสดงออกอย่างก้าวร้าว มีท่าทีเย็นชากับคนอื่น และทั้งที่เป็นนักบวช เขากลับชอบสูบบุหรี่ ชื่นชอบในอบายมุข และชอบใช้ความรุนแรง มิเนคุระมักถ่ายทอดบุคลิกภาพของเกินใจ ชันโซให้ออกมาดูเยือกเย็น มีสีหน้าดูถูกคน และไม่ไว้วางใจใครอยู่เป็นนิจ แต่บุคลิกเช่นนี้กลับเป็นที่ดึงดูดความสนใจและได้รับความนิยมนอย่างสูงในหมู่ผู้อ่าน



ภาพประกอบ 17

月刊コミックZERO-SUM 2003 年 5 - 7 月 号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2003 ฉบับที่ 5 เดือนกรกฎาคม

ภาพสีหน้ากลาง)

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ salty – dog เล่ม 3

ภาพคู่หน้ากลางของนิตยสาร Comic ZERO – SUM ฉบับเดือนกรกฎาคม โดดเด่นด้วยภาพชายหนุ่มสองคนในโทนสี การวางท่า และบุคลิกที่ตรงข้ามกันทุกอย่าง ที่สำคัญคือทั้งสองคนเป็นฝ่ายตรงข้ามกันตามท้องเรื่องของ Saiyuki

เกินใจ ชันโซ คือ นักบวชหนุ่มระดับสูงที่มีหน้าที่ต้องนำพรรคพวกไปยับยั้งการปลุกชีพจอมมาร

โคไกจิ คือ บุตรชายคนโตของจอมมารที่เกิดกับภรรยาคนแรก ที่ยอมร่วมมือกับนางมารที่เป็นภรรยาของพ่อเพื่อแก้สะกดให้มารดาทั้งที่ไม่เต็มใจ

ทั้งสองคนคือขั้วตรงข้ามที่ผลักดันให้การดำเนินเรื่องนี้ดำเนินไป โดยพื้นฐาน ทั้งชันโซและโคไกจิเป็นเด็กมีปัญหาคล้าย ๆ กัน ชันโซเป็นเด็กกำพร้าที่ถูกพระอาจารย์เก็บมาเลี้ยง ส่วนโคไกจิเป็น

เด็กที่เกิดจากภรรยาที่พ่อไม่รัก โคโกจิอาจจะโชคดีกว่าตรงที่มีแม่ที่รักเขาและมีน้องสาวต่างแม่ที่เขา รักมาก เป็นคนที่รู้จักที่จะรักและถูกรัก แต่ชนโซนั้น คนคนเดียวที่เขารักและรักเขาถูกฆ่าอย่าง โหดเหี้ยมต่อหน้าต่อตา

สีน้ำเงินของชนโซไม่ได้เยือกเย็น และสีแดงของโคโกจิไม่ได้ร้อนแรง

เกินใจ ชนโซมักจะมีความที่เย็นชากับคนอื่น แต่การแสดงออกหรือการตอบโต้ทางอารมณ์จะ เต็มไปด้วยความก้าวร้าวรุนแรง สีน้ำเงินของเขาจึงไม่ใช่สีของน้ำ แต่เป็นสีของเปลวไฟที่เกิดจาก การเผาไหม้ร้อนจัดจนเป็นสีน้ำเงิน ฟา และขาว เมื่อรวมกับสีหน้า ท่าทาง และแววตาของเขาแล้ว สี น้ำเงินในร่างของเขาเหมือนกลุ่มก๊าซอุณหภูมิสูงที่อัดแน่น พร้อมจะระเบิดใส่ใครก็ตามที่สัมผัสสัมผัส ห้า เข้าไปแตะต้อง

โคโกจิกระทำและแสดงออกกับทุกคนรอบข้างอย่างเยือกเย็นเสมอ แต่ทุกคนก็รู้ว่าเขา เป็นคนอ่อนโยนจนถึงขั้นอ่อนไหว โคนเฉพาะเรื่องแม่ของเขา การวางท่าของโคโกจิเต็มไปด้วย ความลังเล สับสน และไม่มั่นใจในการกระทำของตัวเอง ชายหนุ่มเหลือบสายตาไปด้านข้าง ไม่กล้า สบตาผู้ดูตรง ๆ เหมือนจะละอาย สีแดงของโคโกจิไม่ให้ความรู้สึกร้อนแรงเหมือนไฟ แต่กลับ โศกเศร้า อ้างว้าง โดดเดี่ยว รวบรวมว่าชายหนุ่มคนนี้เป็นเพียงเด็กเล็ก ๆ ผู้บริสุทธิ์ที่จำยอมให้สอง มือของคนแปลกปลอมเลือกเพื่อจุดมุ่งหมายที่สำคัญ

โดยพื้นฐานทางจิตวิทยาเรื่องสีของมนุษย์ สีน้ำเงิน – ฟา จะเป็นสีเย็นที่ให้ความรู้สึกเยือก เย็น สบาย ปลอดภัย ส่วนสีแดงจะเป็นสีร้อนที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง อันตราย มีอันตรายนำสีทั้งสองมา ใช้ในภาพนี้อย่างตรงข้ามกับพื้นฐานทางจิตวิทยา สีน้ำเงินกลับเป็นสีที่ให้ความรู้สึกร้อน สีแดงให้ ความรู้สึกเย็นเยือก ยิ่งเมื่อนำภาพทั้งสองมาวางคู่กันก็ยิ่งทำให้เกิดความแตกต่าง การใช้เทคนิคทาง คอมพิวเตอร์กราฟิกซ้อนสีที่เกิดจากการใช้พู่กันป้ายลงในภาพที่วาดด้วยสีขาวดำ ทำให้ภาพมีความ น่าสนใจมากกว่าการใช้สีที่เกิดจากคอมพิวเตอร์เพียงอย่างเดียว



ภาพประกอบ 18

moment

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ sugarcoat

แม้แสงแดดภายนอกจะแผดกล้าสะท้อนกับเมฆเป็นสีขาวจัดจ้าและสาดลงมากกระทบหมู่ไม้จนเกิดประกายสีเหลืองพราวแวววาว แต่สายลมที่พัดผ่านจนพลั่วไหวกองพอจะช่วยให้ความร้อนของแสงแดดคลายลงได้บ้าง

ที่หน้าต่าง เด็กหนุ่มสองคนแอบแดดอยู่อย่างสบายอารมณ์ หนึ่งในนั้นป็นขึ้นไปนั่งบนขอบหน้าต่างอย่างไม่กลัวจะพลัดตกลงมา ส่วนอีกหนึ่งคนยืนสูบบุหรี่อยู่ข้าง ๆ สายตาเฉยเมยและรอยยิ้มถือดีตรงมุมปากที่ส่งตรงมา ดูเหมือนจะไม่ใส่ใจว่าจะมีใครมาเห็นและตำหนิการกระทำที่ไม่เหมาะสมของตนหรือไม่ จากการแต่งกายและพฤติกรรมของทั้งสองทำให้ผู้ดูรู้ว่าทั้งคู่คงไม่ใช่นักเรียนที่ดีเท่าไรนัก

คุโบตะ มาโคโตะและโทคิโด้ มิโนรุปรากฏตัวครั้งแรกในผลงานมังงะของมิเนคุระเรื่อง Shiritsu araiso koutougakkou seitokai shikoubu หรือที่เรียกสั้น ๆ ว่า Araiso เป็นเรื่องราวของคณะกรรมการนักเรียนพิเศษที่คอยสอดส่องดูแลความเรียบร้อยภายในโรงเรียน คณะกรรมการชุดนี้ เป็นกลุ่มเด็กนักเรียนที่มีพฤติกรรมไม่ค่อยดีนักแต่มีความยุติธรรมสูง มีแกนนำคือคุโบตะและโทคิโด้ โดยกฎของโรงเรียน อนุญาตให้พวกเขาสามารถใช้กำลังและวิธีการชั่วร้ายสารพัดในการปฏิบัติภารกิจได้ เรียกได้ว่าเป็นการใช้เด็กเลวควบคุมเด็กเลวนั่นเอง

ลักษณะของตัวเอกเช่นนี้ปรากฏบ่อยในมังงะของมิเนคุระ แต่ไม่ปรากฏในความเป็นจริง เข้าข่ายแอนตี้ฮีโร่ (Anti – hero) ซึ่งขัดต่อวีรบุรุษในอุดมคติที่เคยเป็นมา มีลักษณะต่อต้านสังคม จึงเป็นที่นิยมของวัยรุ่นในสมัยนี้เป็นอย่างมาก

นอกจากสีขาว เทา ดำ ซึ่งเป็นสีส่วนใหญ่ในภาพ จะพบว่ามิเนคุระใช้สีเขียวอ่อน สีเหลือง และสีน้ำตาลอ่อนเป็นสีคุมโทภาพ ทำให้ผู้ดูรู้สึกอบอุ่นเหมือนได้สัมผัสแสงแดดในภาพไปด้วย อารมณ์และการวางท่าของตัวการ์ตูนที่ดูสบาย ๆ ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย

การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกตกแต่งให้ดูพราวแว ทำให้ภาพนี้ดูนุ่มนวลมากขึ้น



ภาพประกอบ 19

咲く朱, 散る紅

(Sakuaka, sarukurenai – สีแดงที่เป่งบาน, สีแดงที่โรยรา)

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ sugarcoat

ไบเมเบิลสีแดงพลัวไหวและหลุดร่วงตามแรงลม ถึงจะมีสีแดงเข้มแต่ก็ทำให้รู้สึกเศร้าและคิดถึงการสูญเสีย ไบไม้ที่เปลี่ยนเป็นสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของฤดูไบไม้ร่วง บอกให้รู้ว่าฤดูหนาวที่ทารุณกำลังจะมาเยือน ยิ่งเมื่อไบไม้นั้นปลิดปลิวร่วงหล่นจากต้น ความหนาวเหน็บก็ยิ่งใกล้เข้ามาทุกที

นอกจาก Araiso แล้ว มิเนคุระยังใช้คุโบตะและโทคิโตะเป็นตัวละครในมังงะอีกเรื่องหนึ่ง เรื่องราวใน Wild adapter ไม่ได้เกิดขึ้นในโรงเรียน แต่เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่แยกต่างหากมาจาก Araiso มังงะเรื่องนี้กล่าวถึงเรื่องราวของแก๊งยาคุซ่า ยาเสพติด และผลข้างเคียงของยาเสพติดที่ทำให้มนุษย์กลายร่าง ไม่มีตัวการ์ตูนอื่น ๆ จาก Araiso เข้ามาเกี่ยวข้อง มีเพียงตัวละครทั้งสองเท่านั้นที่ยังมีบุคลิกใกล้เคียงกับในเรื่อง Araiso แต่มีความจริงจัง เป็นผู้ใหญ่ และเยือกเย็นมากขึ้น

ภาพนี้ บุคคลในภาพต่างมองไปคนละทาง อาจหมายถึงจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน วิธีชีวิตที่แตกต่างกัน และความคิดที่ต่างกันไป แต่ในแววตาของแต่ละคนนั้นมีความอ้างว้างซ่อนอยู่ บางทีการมีชีวิตอยู่ตามลำพังอาจเป็นเรื่องยากและเจ็บปวดจนเกินไป

โดยธรรมชาติ คนเราล้วนต้องการคนอยู่เคียงข้างไม่ว่าจะในยามสุขหรือทุกข์ ทั้งคุโบตะและโทคิโตะต่างก็เป็นตัวการ์ตูนที่โดดเด่น มีเนคุระไม่ได้บอกถึงที่มาของทั้งคู่อย่างชัดเจน ผู้ที่อ่านมักจะรู้เพียงว่าทั้งคู่อยู่ตัวคนเดียวตามลำพัง ภายใต้สีหน้าท่าทางที่เฉยเมยเย็นชาและการแสดงออกที่หยิ่งทะนง ทั้งสองต่างก็ต้องการให้อีกฝ่ายอยู่เคียงข้าง มีเนคุระถ่มช่องว่างของความโดดเดี่ยวด้วยการจัดวางภาพของตัวการ์ตูนทั้งสองให้ซ้อนทับกัน แสดงถึงสายสัมพันธ์ที่มองไม่เห็นที่เชื่อมคนทั้งคู่ไว้ ซึ่งอาจเป็นความสัมพันธ์ที่เกินเลยความเป็นเพื่อน มีเนคุระเขียนถึงความสัมพันธ์ลักษณะนี้ของคุโบตะและโทคิโตะไว้ให้อ่านจินตนาการเอาเองโดยไม่เปิดเผยออกมาตรง ๆ ตั้งแต่ตอนเขียนเรื่อง Araisō

ภาพต้นฉบับของ 咲く朱, 散る紅 วาดลงบนกระดาษที่มีพื้นผิวขรุขระเหมือนกระดาษร้อยปอนด์ชนิดหยาบ ระบายสีด้วยปากกาเคมียี่ห้อโคปิค (Copic) โดยใช้สีค่อนข้างบาง ทำให้เห็นลักษณะพื้นผิวของกระดาษปรากฏขึ้นมาบนภาพ ความขรุขระของพื้นผิวนี้องค์ที่ช่วยให้ภาพดูนุ่มนวลทั้งที่ใช้เทคนิคการลงสีแบบขอบคม (Hard edge)



ภาพประกอบ 20

心音

(Kokoro oto – เสียงหัวใจ)

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ sugarcoat

ชายหนุ่มคนหนึ่งพริ้มตาลงพลางเอนกายซบกับโหลกว้างของคน ๆ เดียวในโลกที่เขาไว้วางใจ สีหน้าผอนคลายบอกถึงความไว้นื้อเชื่อใจอย่างยิ่ง เขาอาจจะหลับไปแล้ว หรือยังตื่นอยู่เพื่อฟังเสียงหัวใจของอีกฝ่ายที่ได้ยินแว่ว ๆ จากแผ่นอกที่มีเพียงผิวน้ำไม่กี่เซนติเมตรกันไว้

ชายหนุ่มอีกคนหนึ่งก็เช่นกัน เขาหลับตาพริ้มและโน้มใบหน้าเข้าไปหาผู้ที่ซบไหล่ของเขา บุหรี่ในปากทำให้ผู้ดูรู้ว่าเขายังไม่หลับ ริมฝีปากที่เผยอเล็กน้อยนั้นอาจเป็นไปได้ว่าเขากำลังกระซิบอะไรบางอย่างให้อีกคนหนึ่งฟัง อาจเป็นถ้อยคำที่อ่อนโยนที่จะทำให้หลับลงได้อย่างวางใจ หรืออาจจะไม่ได้พูดอะไร ปลอ่ยให้ความรู้สึกส่งผ่านไปทางลมหายใจที่อยู่ใกล้จนได้ยินเสียง

ลมหายใจ เสียงหัวใจ คือทั้งหมดของโลกใบนี้

บทกวีภาษาญี่ปุ่นสั้น ๆ ที่จัดวางอยู่ด้านซ้าย บอกเรื่องราวและความรู้สึกทั้งหมดของภาพได้เป็นอย่างดี

ในห้องเรื่องของ Wild adapter คุณโบตะเป็นคนเดียวที่โทคิได้ผู้สูญเสียความทรงจำมอบความไว้วางใจทั้งหมดให้ และแม้จะไม่ต้องบอกออกมาตามตรงแต่คุณโบตะเองก็เข้าใจในสิ่งที่โทคิได้รู้สึกต่อเขาได้ดี ถึงในตอนแรกจะลังเลที่จะตอบสนอง เพราะในอดีตที่ผ่านมาเขาเป็นสาเหตุที่ทำให้

คนรอบข้างต้องเสียชีวิตไปหลายคน แต่เมื่อโทจิได้พูดใส่หน้าเขาอย่างหนักแน่นว่าเขายังมีชีวิตอยู่ และจะมีชีวิตอยู่ต่อไปให้คุโบตะได้เห็น กำแพงที่เคยปิดกั้นหัวใจของคุโบตะก็ค่อย ๆ พังทลายลง เปิดโอกาสให้ความไว้วางใจกันและกันได้เชื่อมโยงพวกเขาเข้าไว้โดยไม่ต้องมีคำพูดใด ๆ

มินะคุระใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกในการลงสีงานชิ้นนี้ด้วยตนเอง โดยใช้สีเทาคุมโทนทั้งภาพ แม้แต่ในส่วนสีเนื้อก็ยังเป็นสีผสมสีเทา เหมือนกับว่ามินะคุระได้ลงสีแบบธรรมชาติมาก่อนแล้วใช้ฟิลเตอร์ (Filter) สีเทาวางทับลงไป ด้วยโทนสีของภาพ ทำให้ผู้ดูความรู้สึกอบอุ่นแต่ในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้สึกเหงา อ้างว้าง รวากับว่าโลกทั้งโลกนี้มีกันเพียงสองคน

งานภาพประกอบส่วนมากของมินะคุระ จะเป็นงานที่เน้นตัวเอกของเรื่องเพียงสองคน โดยไม่ค่อยสนใจตัวการ์ตูนอื่น จะมีปรากฏเพียงไม่กี่ภาพ ซึ่งภาพเหล่านั้นมักใช้เป็นภาพเปิดตัวของตัวการ์ตูนนั้น ๆ



ภาพประกอบ 21

倉庫

(Souko – โกดัง)

ภาพจากหนังสือรวมภาพประกอบ sugarcoat

ภาพนี้เป็นภาพเดียวที่มินะคุระแสดงความสัมพันธ์ของคุโบตะและโทจิได้อย่างเปิดเผยและกินนัยทางเพศมากที่สุด หลังจากที่น่าเรื่องความสัมพันธ์เกินเพื่อนนี้ไปใช้ในมุขตลกและปล่อยให้ผู้อ่านจินตนาการเองมาตลอดตั้งแต่ Araisō

ใน Wild adapter มีเนคุระผูกความสัมพันธ์ของบุคคลทั้งสองให้ซับซ้อนและแน่นแฟ้นยิ่งขึ้นไปอีก สิ่งที่ทั้งคู่แสดงออกต่อกันเกินเลยความเป็นเพื่อนมากขึ้น เริ่มตั้งแต่คุโบตะเก็บโทคิโดะที่ไม่มีความทรงจำและได้รับผลกระทบจากยาเสพติดให้มาอยู่ที่บ้านตนเองโดยไม่มีเงื่อนไข การโอบกอดปลอบโยนกัน คำพูดทำนองว่าต้องอยู่ด้วยกัน ต้องเป็นของกันและกัน เช่นนี้เป็นต้น แม้ไม่ได้มีภาพแฝงนัยทางเพศเกินกว่าการกอดปรากฏอยู่ในเรื่อง แต่ก็สามารถทำให้ผู้อ่านที่เป็นหญิงและนิยม ยะโออิ (yaoi) จินตนาการถึงความสัมพันธ์ที่เกินเลยนี้ได้

ภาพกางเกงยีนส์และเสื้อที่วางพาดลงไม่อย่างลวก ๆ และโทคิโดะทอดร่างเปลือยเปล่าบนนอนซบดักโดยมีเสื้อโค้ทของคุโบตะคลุมท่อนล่างอยู่ ทำให้ผู้ดูคิดถึงสภาพหลังการมีเพศสัมพันธ์ได้ไม่ยาก ยิ่งฝ่ายคุโบตะเองเพียงแต่ใช้เสื้อเชิ้ตคลุมไหล่ไว้โดยไม่ได้สวมใส่ยิ่งทำให้ผู้ดูสามารถคิดไปได้ต่าง ๆ นานา

การสุมบุหรี่ยของคุโบตะที่มีให้เห็นในเกือบทุกภาพของมิเนคุระ เมื่อมาประกอบเข้ากับการนอนซบของโทคิโดะ ทำให้คิดไปถึงภาพหลังการมีสัมพันธ์ของชายหญิงที่ในปัจจุบันมักนำไปใช้กันในมุขตลก คือ ภาพฝ่ายชายนั่งสุมบุหรี่ยอยู่บนเตียงและฝ่ายหญิงใช้ผ้าห่มคลุมร่างนอนหรือนั่งร้องไห้พลางบอกให้ฝ่ายชายแสดงความรับผิดชอบ แต่การนอนซบและการใช้มือเกาะกุ่มที่ข้อเท้าของคุโบตะ บอกให้ผู้ดูรู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้เป็นการยินยอมด้วยกันทั้งสองฝ่าย

กายวิภาคของตัวการ์ตูนผมมองเห็นกระดูก แต่ก็เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ คาดว่ามิเนคุระนำลักษณะร่างกายแบบนี้มาจากศิลปินหรือคณูปุ่นที่เธอชื่นชอบ ค่านิยมของศิลปินหรือคณูปุ่นมักจะต้องพยายามรักษารูปร่างของตนให้ผอม ด้วยเชื่อว่าเมื่อผอมแล้วจะสามารถสวมเสื้อผ้าเข้ารูปได้ดี แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องมีกล้ามเนื้อพอสมควรเพื่อแสดงความแข็งแกร่งตามแบบร็อค

ภาพประกอบส่วนใหญ่ของมิเนคุระมักจะปล่อยให้ส่วนที่เป็นฉากหลัง (Background) ให้เป็นสีขาวโล่ง ๆ เป็นสีพื้น ๆ หรือตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นลวดลายเพียงเล็กน้อย แต่เมื่อเธอต้องการเก็บรายละเอียด เธอก็จะวาดและลงสีจนสมจริง 倉庫 เป็นภาพที่วาดเก็บรายละเอียดที่ฉากหลังมากที่สุดภาพหนึ่ง ดังจะเห็นได้จากรอยสนิมที่สังกะสีและรอยแตกของลังไม้ที่เก่าจนผุ หรือแม้แต่รอยแปะเทปขาวเพื่อซ่อมแซมกระจกหน้าต่างอย่างลวก ๆ ความสมจริงของฉากหลังนี้เพิ่มความหนักแน่นให้กับอารมณ์และเนื้อหาของภาพ

ด้านอารมณ์ของตัวการ์ตูนก็เช่นกัน มิเนคุระแสดงความรู้สึกของตัวการ์ตูนทางสีหน้าและแววตา สายตาของโทคิโดะที่มองมายังผู้ดูปรอยปรือ ล้ำแรง และมีแววอ่อนหวานแปลกไปจากภาพอื่นๆ ของเขาที่มักจะดูก้าวร้าวและถือดี ด้วยอารมณ์ที่ผิดแปลกไปนี้เองที่ทำให้ผู้ดูรู้สึกราวกับว่าโทคิโดะได้กลายสภาพจากแมวเถื่อนที่ยิ่งทะนงกลายเป็นลูกแมวเซื่อง ๆ ที่ยอมสยบต่อเจ้าของไปเสียแล้ว

ประมวลผลการวิเคราะห์

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น และได้กลายเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นในทางตรงและทางอ้อมนั้น จากการค้นคว้าวิจัยพบว่าเป็นเพราะตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความโดดเด่นมาก เสมือนเป็นดาราคนหนึ่ง ไม่ใช่ตัวละคร ซึ่งความแตกต่างระหว่างตัวการ์ตูนกับตัวละครนั้นอาจเปรียบเทียบได้จากมิกกี้เมาส์กับสโนว์ ไวท์ ซึ่งมิกกี้ เมาส์นั้นเป็นตัวการ์ตูนที่สามารถสวมบทบาทเป็นอะไรก็ได้ และไม่จำเป็นต้องสวมเสื้อผ้าแบบใดก็ยังคงเป็นมิกกี้ เมาส์ ในขณะที่สโนว์ ไวท์นั้นเป็นตัวละครที่เป็นได้แค่สโนว์ ไวท์เท่านั้น เมื่อนำไปสวมเสื้อผ้าแบบอื่นก็จะไม่ใช่สโนว์ ไวท์อีกต่อไป

เมื่อตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมิใช่ตัวละคร ดังนั้นจึงมีบุคลิกลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เป็นอย่างมาก ซึ่งแม้จะไปปรากฏอยู่ในสื่ออื่นที่นอกเหนือไปจากเนื้อเรื่องคนดูก็ยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวการ์ตูนจากเรื่องใดและมีบุคลิกลักษณะอย่างไร และความซับซ้อนของบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้นเองที่เป็นเสน่ห์ดึงดูดให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างสูง ส่วนเรื่องเทคนิคและวิธีการนั้นเป็นเพียงส่วนรอง

มิเนคุระ คาซุยะ สร้างตัวการ์ตูนของเธอขึ้นมาอย่างมีบุคลิกเฉพาะตัวสูง ตัวการ์ตูนฝ่ายพระเอกของเธอมักจะแสดงออกไปในทางชั่วร้าย ชื่นชอบบอขายมุข ต่อต้านสังคม และชอบใช้ความรุนแรง แต่ในขณะเดียวกันก็เรียกได้ว่าเป็นฝ่ายธรรมะ (Anti – hero) และหลายครั้งที่ตัวการ์ตูนฝ่ายผู้ร้ายจะดูเป็นคนดีเสียยิ่งกว่าฝ่ายพระเอก ราวกับเธอต้องการบอกว่า ในความดีมีสิ่งเลวร้ายแฝงอยู่ และในความชั่วร้ายก็มีสิ่งดี ๆ อยู่เช่นกัน

ตัวการ์ตูนของมิเนคุระมักมีลักษณะที่เย็นชา เจ้าเล่ห์ และมั่วทะลุ ทุกคนจะมีความเลียดรอนอยู่ในตัวพอ ๆ กันเพียงแต่เธอจะเขียนให้ตัวการ์ตูนนั้น ๆ แสดงออกมากแค่ไหน เธอมักจะเขียนให้ตัวเอกของเรื่องเป็นคนที่หยิ่งโส เย็นชา ลึกลับ และเลือดเย็น ทั้งคุโบตะและเก็นโจ ชันโซซึ่งเป็นตัวเอกจากการ์ตูนเรื่องดังที่สุดสองเรื่องของเธอมีบุคลิกร่วมกันตรงจุดนี้ ที่สำคัญคือเธอมักจะให้ตัวเอกของเธอสูบบุหรี่จัด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัวเธอเป็นคนที่สูบบุหรี่จัดก็เป็นได้

งานของมิเนคุระเป็นงานที่เหมาะสมกับช่วงวัย 13 – 25 ปี เป็นวัยแห่งการแสวงหา เรียนรู้ ลอกเลียนแบบ ต้องการความตื่นเต้น มีแรงผลักดันด้านความรุนแรงอยู่ภายใน เนื้อหาของงานจึงออกมารุนแรง เรียบง่าย และตรงไปตรงมา เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านในช่วงวัยนี้

เนื้อหาในงานภาพประกอบของมิเนคุระมักจะถูกบังคับด้วยเนื้อเรื่องของมังงะ เพราะงานภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นงานที่ต่อยอดมาจากมังงะนั้นเอง ดังนั้นผลงานของมิเนคุระจึงค่อนข้างโอนเอียงไปทางด้านความรุนแรงและเพศเป็นส่วนมาก โดยเฉพาะนัยแฝงเกี่ยวกับรักร่วมเพศระหว่างชายกับชายที่ปรากฏมากในงานภาพประกอบจากเรื่อง Wild adapter

ในมังงะและอะนิเมะ มิเนคุระไม่ได้เขียนภาพที่แฝงนัยรักร่วมเพศไว้มากนัก แต่ด้วยเนื้อเรื่อง บทพูด บทบรรยาย และการแสดงออกของตัวการ์ตูนในเรื่อง มักจะทำให้ผู้อ่านจินตนาการไปถึงความสัมพันธ์ที่เกินเลยของตัวเอกได้เสมอ แต่เมื่อเขียนภาพประกอบ มิเนคุระเลือกที่จะเปิดเผย

น้อยลงนั้นมากขึ้น แต่ก็ไม่ได้ชัดเจนถึงขนาดใช้ภาพการกอดจูบหรือการร่วมเพศ เพียงแต่การวางท่าในการกอดหรือสีหน้าของตัวการ์ตูนในภาพจะแสดงออกถึงความรู้สึกเกินเพื่อน ภาพ 倉庫 เป็นภาพหนึ่งในไม่กี่ภาพเท่านั้นที่เธอเขียนถึงความสัมพันธ์ที่เกินเลยอย่างไม่ปิดบัง

มินะคุระไม่เลือกวิธีการจำเพาะเจาะจงในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ เธอใช้เทคนิคหลากหลายในการสร้างงาน และในงานบางชิ้นก็ใช้หลายวิธี ส่วนใหญ่แล้วเธอจะใช้ปากกาเคมียี่ห้อโคปิค (Copic) ในการระบายสีตัวการ์ตูน จากนั้นจึงจะใช้เทคนิคอื่น ๆ ในการตกแต่งภาพ เช่น การตัดแปะ การใช้สีไม้ การใช้สีน้ำ และการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นต้น

ผลงานในช่วงแรก ๆ ของมินะคุระ (ก่อนปี ค.ศ. 1999 – ค.ศ. 2001) ในส่วนที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเธอจะส่งให้ทีมงานคนอื่นทำ จนกระทั่งเธอได้ศึกษาเทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้าใจแล้ว จึงได้ลงมือทำเอง ภาพ 心音 เป็นภาพแรก ๆ ที่เธอใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกลงสีและตกแต่งด้วยตัวเองทั้งหมด

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นที่จะสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนของตัวเองขึ้นมา โดยไม่เจาะลึกเรื่องเนื้อเรื่องเนื่องจากไม่ได้เขียนเป็นมังงะ แต่เพื่อความง่ายในการถ่ายทอดบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูน จึงได้คิดที่จะรวมงานสร้างสรรค์ทั้งหมดมาร้อยเรียงให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน เปรียบได้กับมังงะเรื่องหนึ่ง และไม่เจาะจงวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

บทที่ 4

การพัฒนาสร้างสรรค์

จากงานภาพประกอบของมิเนคุระ คาซุยะที่เลือกมาทำการวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้ทดลองนำเรื่องราวที่แต่งขึ้นมาใหม่ เป็นเรื่องราวที่อยู่ในสังคมปัจจุบัน แต่เน้นความรุนแรงและอารมณ์มากกว่าเหตุผล เรื่องราวจะถ่ายทอดผ่านตัวการ์ตูนที่ใช้บุคลิกของคารานักรื่องยอดเยี่ยม ที่มีลักษณะท่าทางที่ชัดเจน โดยตัดทอนออกมาเป็นลายเส้นเฉพาะตัว

ที่ให้เรื่องราวมีเนื้อหาที่มีเรื่องราวรุนแรงไม่มีเหตุผลและตัวการ์ตูนที่มีลักษณะช่วงวัยเช่นนี้ เพื่อให้มีวัยใกล้เคียงกับผู้ดู มีความชัดเจน และผู้ดูที่อยู่ในช่วงวัย 13 – 25 ปีจะสามารถรับสารและเข้าใจได้ง่าย

เนื้อหาและประเด็นของเรื่องที่รุนแรงนั้น จะสื่อผ่านท่าทางของตัวการ์ตูนและการจัดวางองค์ประกอบ ภาพที่วาดจะแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์เป็นส่วนใหญ่ ไม่ได้บอกเล่าออกมาตรง ๆ

โดยผลงานมีรายชื่อภาพดังนี้

1. Way of Difference # 1
2. Way of Difference # 2
3. Aggress
4. Lust
5. Decision
6. Re – birth
7. Together
8. Forever



ภาพประกอบ 22

Way of Difference # 1

ดวงอาทิตย์ลับลงตรงขอบฟ้าด้านตะวันตก สาดแสงสุดท้ายสีแดงฉานราวกับจะลุกไหม้ ในขณะที่ความมืดมิดค่อย ๆ คลี่ลงมาครอบคลุมท้องฟ้าด้านบนทีละน้อย เป็นความมืดที่ไร้แม้แสงดาว มีเพียงแสงไฟจากเมืองด้านล่างที่ส่องประกายวิบแวมอยู่ท่ามกลางบรรยากาศของอาทิตย์อัสดง

ชายหนุ่มคนหนึ่งยืนอยู่ข้างหน้าต่าง สองแขนยกขึ้นโอบกอดตัวเองแน่นราวกับจะให้ความอบอุ่น แต่คงไม่ทำอะไรดีขึ้น ดวงตาของเขายังคงเศร้า เหงา และล้าแรง สองไหล่ห่อหุ้มจนดูตัวเล็กกว่าที่ควรจะเป็น ปอยผมสีดำที่ปรกลงมาปิดบังหน้าไปซีกหนึ่งยังทำให้ดูเศร้าหมองและหดหู่ ที่ข้างนอกหน้าต่างบานแคบ ๆ แสงสีในเมืองบอกให้รู้ว่ามีคนอยู่มากมาย แต่เขากลับรู้สึกเหมือนกับอยู่คนเดียวในโลกนี้ จนต้องกอดตนเองเพื่อทดแทนความอบอุ่นที่หายสาบสูญ

คนในภาพเป็นตัวแทนที่ผู้วิจัยใช้แทนคนในเมืองใหญ่ เมืองที่คนที่มาจากภายนอกมักจะอ้างว้าง โดดเดี่ยว เมืองที่ทุกคนมองแต่ตนเองโดยไม่สนใจคนรอบข้าง

ชายหนุ่มในภาพก็มองแต่ตนเองเช่นกัน หน้าต่างบานแคบแสดงถึงทัศนคติที่มีต่อโลกภายนอก ทุกวันมีเพียงตัวเอง เพื่อนร่วมงาน และการทำงาน เมื่อกลับเข้าที่พักก็เหลือเพียงตัวคนเดียว เวลาที่ความเหงาเข้าเกาะกุมจิตใจก็ไม่ว่าจะทำอย่างไรนอกจากโอบกอดตัวเองไว้เพราะโลกของเขาอยู่เพียงแค่นั้น

เมื่อคนที่มองแค่ตัวเองรู้สึกเหงา ความเหงานั้นจะไม่จากไปง่าย ๆ เพราะเขาจะมองแต่ความเหงาของตัวเองแล้วก็เหงามากขึ้นไปอีก จนกว่าจะมีใครเข้ามาใกล้ ๆ และช่วยให้ความเหงานั้นหายไป

ผู้วิจัยใช้บรรยากาศยามพลบค่ำแทนช่วงเวลาที่คนจะรู้สึกเหงาได้มากที่สุด สีสน้ำเงินแทนบุคลิกของตัวการ์ตูนที่เศร้าและหดหู่ สองไหล่ที่ปล่อยบอกความรู้สึกอะไรบางอย่างที่เก็บกดไว้ในใจ ทำการโอบกอดแสดงถึงความพยายามที่จะปกป้องตัวเองจากโลกภายนอก แต่ในขณะเดียวกันก็โหยหาความรักและความเข้าใจจากคนอื่น หน้าต่างสูงและแคบคือสัญลักษณ์ของการมองโลกแคบ ๆ ที่มีแต่ตัวเอง



ภาพประกอบ 23

Way of Difference # 2

ในเมืองใหญ่ มีคนที่สูญเสียกำลังใจที่จะมีชีวิตเพราะความโดดเดี่ยวอยู่มากมาย แต่ก็มีคนภาคภูมิใจที่สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยตัวคนเดียวโดยไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่นเช่นกัน

ชายหนุ่มยืนเหยียดแผ่นหลังตรงเต็มความสูง เชิดโบหน้าขึ้นเล็กน้อย มองเมินโลกนอกหน้าต่างอย่างไม่แยแส ดวงตาที่มุ่นมั่นและรอยยิ้มที่มุมปากบอกถึงความหยิ่งทะนงที่มี ท้องฟ้าของเขาสดใส หน้าต่างของเขาเปิดกว้าง แต่เมืองที่รายล้อมชีวิตของเขาจะเป็นอย่างไรไม่มีความหมาย เขาเพียงแค่นั่งอยู่ และใช้ชีวิตอยู่อย่างที่ต้องการ เป็นคนที่มีบุคลิกตรงข้ามกับคนในภาพ Way of Difference # 1 ทุกอย่าง

สีแดงคือพลังชีวิตและความร้อนแรงในวัยหนุ่มที่ยังไม่มอดดับ และหมายถึงความโหดร้ายรุนแรงที่เคยผ่านเข้ามาในชีวิต ชายหนุ่มสวมเสื้อแหวกอกกว้าง เผยให้เห็นแผ่นอกหนาและกล้ามเนื้อที่แสดงถึงความแข็งแกร่งและเป็นคนเปิดเผย สีหน้าท่าทางและรอยยิ้มค่อนข้างถือดี มองเมินกระทั่งผู้ดู ไม่สนใจใครอื่น แม้การจัดท่าทางจะเป็นการโอบกอดตัวเองเช่นกัน แต่เป็นการกอดแบบรัก เชื้อมั่น และไว้วางใจในตนเอง

ผู้วิจัยใช้สิ่งที่ให้ความรู้สึกตรงข้ามกับภาพ Way of Difference # 1 แสดงบุคลิกลักษณะของตัวการ์ตูนผ่านทางสีหน้าและการจัดวางท่าทาง หน้าต่างบานใหญ่ที่มีท้องฟ้าสีสดใสแสดงถึงทัศนคติที่มีต่อโลกในมุมกว้าง เข้าใจในสิ่งที่เป็นไปได้ในโลกได้ดี แต่ก็มองเหินเพราะเรื่องราวเหล่านั้นไม่ได้เกี่ยวข้องกับตัวเอง ผู้วิจัยใช้สี การวางท่าทางของตัวการ์ตูน และการจัดองค์ประกอบ ทำให้ชายหนุ่มทั้งสองที่ปรากฏในงานวิจัยชุดนี้เป็นคนที่ตรงข้ามกันโดยสิ้นเชิง



ภาพประกอบ 24

Aggress

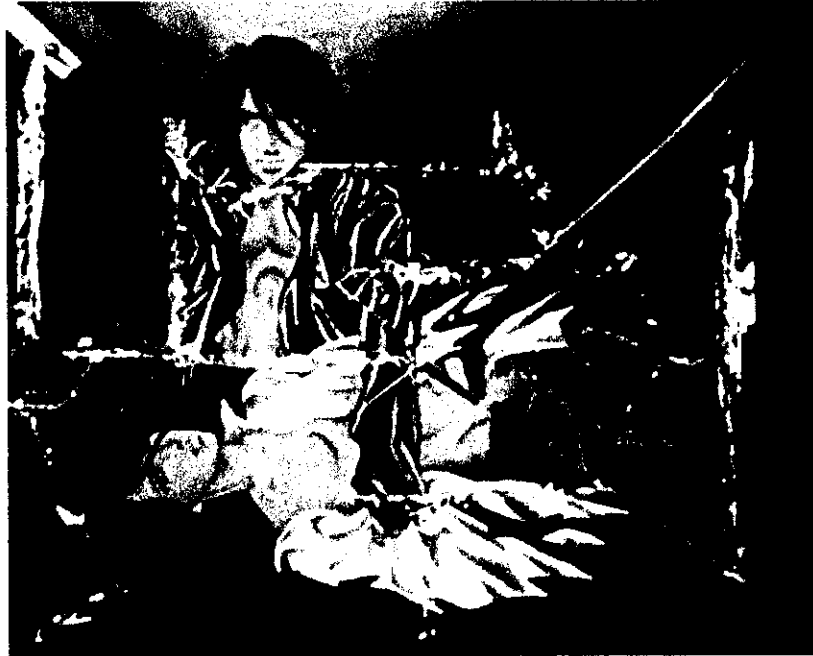
สายตาที่มองจ้องมาที่ผู้ดูเต็มไปด้วยความก้าวร้าว แสดงความมีอำนาจเหนืออีกฝ่าย มือที่ตะกุ่มล่ำคอออกอาการคุกคาม ท่วงท่าการกอดและการแตะริมฝีปากลงกับชอกคอ ราวกับจะตีตราเพื่อบอกความเป็นเจ้าข้าวเจ้าของ ในขณะที่ฝ่ายที่ถูกกรูกรานได้แต่หลบตาลงอย่างทอตาเลีย ไม่อาจขัดขืนหรือปกป้องตัวเองได้

เมื่อคนที่แตกต่างกันอย่างสุดขั้วมาพบกัน ในขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งเป็นคนที่มีความเข้มแข็งทางจิตใจ เอาแต่ใจตัวเอง ชอบเอาชนะ และชอบใช้กำลังในการแก้ปัญหา แตกต่างกับอีกฝ่ายหนึ่งที่เป็นแค่คนธรรมดาในสังคมที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ชอบการประนีประนอม เป็นตัวแทนของวัยรุ่นที่เข้าสู่วัยทำงาน มีปัญหาในชีวิต กำลังสับสนและเหงาอย่างรุนแรง

เมื่อทั้งคู่ได้มาพบกัน ฝ่ายที่เข้มแข็งกว่าเกิดความประทับใจต่ออีกฝ่ายหนึ่งขึ้นมาอย่างรุนแรง และต้องการที่จะทำความรู้จักโดยไม่เลือกวิธีการเข้าหา ทำให้การกระทำนี้สร้างปัญหาและส่งผลกระทบต่อชีวิตอีกฝ่ายหนึ่ง โดยที่ผู้กระทำไม่สนใจจะรับรู้ในผลที่จะตามมาทั้งหมดโดยสิ้นเชิง

ด้วยความที่เป็นคนไม่มีเหตุผลเนื่องจากขาดวุฒิภาวะทางอารมณ์ จึงเป็นเหมือนเด็กที่เจอของเล่นที่
ถูกใจ อยากยึดมาเป็นของตัวเองโดยไม่ถามความสมัครใจของใครทั้งสิ้น

ผู้วิจัยใช้สีแสดงบุคลิกสืบเนื่องมาจากภาพ Way of Difference # 1 และ Way of
Difference # 2 และใช้เทคนิคสีลอยบนขาว เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับภาพและเน้นย้ำถึงความ
สับสนของความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวการ์ตูนทั้งสอง



ภาพประกอบ 25

Lust

ภาพเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงเรื่องราวว่า คนที่มีอำนาจเหนือกว่าได้รุกรานและย้ายคนที่
อ่อนแอไปแล้ว เป็นภาพชายหนุ่มคนหนึ่งจับอีกคนหนึ่งกดลงไปในทะเลเลือด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์
แทนความทุกข์ทรมานเหมือนกับตกนรกหรือตายทั้งเป็น

อารมณ์ของภาพสืบเนื่องมาจากภาพ Aggress เมื่อการฝันใจยึดเอามาเป็นของเล่นของ
ตัวเองก้าวข้ามขอบเขตของการเคารพสิทธิความเป็นมนุษย์ของกันและกัน ชายหนุ่มผู้มีวุฒิภาวะทาง
อารมณ์ต่ำก็ทำกับอีกฝ่ายเหมือนกับเด็กเล็ก ๆ ที่กระทำกับของเล่นชิ้นโปรด เด็กที่มีอารมณ์รุนแรง
อาจจะทำกับของเล่นอย่างรุนแรง ถ้าเป็นตุ๊กตาก็อาจตีผม เขียนหน้า หักแขนหักขา ชายผู้รุกราน
ได้ปฏิบัติกับผู้ถูกรุกรานเช่นของเล่น ไม่ได้สนใจว่าฝ่ายนั้นเป็นมนุษย์ที่มีชีวิตจิตใจ กระทำการย้าย
ทั้งชีวิตและศักดิ์ศรี สร้างความทุกข์ทรมานใจให้กับผู้ถูกรุกรานเป็นอย่างมาก

รอยยิ้มและสีหน้าของชายหนุ่มที่อยู่เหนือทะเลเลือดแสดงออกถึงความสะอึกใจ เป็น
รอยยิ้มของผู้ชนะ สายตามองตรงมายังผู้ดูอย่างไม่กลัวเกรงใคร เชื่อกันว่าการกระทำของตนไม่ใช่
ความผิด ในขณะที่ฝ่ายที่โดนกดลงในทะเลเลือดมีสีหน้าไร้ชีวิต ตาลอยเหม่อไร้แววเหมือนตุ๊กตา ร่าง
ที่จมปรึมน้ำดูคล้ายตุ๊กตาที่ถูกฉีกแขนขาจนขาดรุ่งริ่ง

ผู้วิจัยได้ตัดและฉีกเฟรมที่วาดภาพเสร็จแล้วออกเป็นส่วน ๆ ก่อนที่จะนำมาปะติดกลับเข้าด้วยกัน เพื่อแสดงถึงความจริงที่ว่า สิ่งที่เคยไปแล้วไม่สามารถซ่อมแซมกลับคืนให้เหมือนเดิมทุกประการได้



ภาพประกอบ 26

Decision

เลือดสีแดงสดไหลรินออกจากบาดแผลที่ข้อมือเจ็มนองเต็มพื้น มือขวายังกุมมีดคัตเตอร์ เปื้อนเลือดเอาไว้แน่น ไม่ใส่ใจกับเลือดที่ไหลออกมามากขึ้นทุกที รอยยิ้มน้อย ๆ ที่มุมปากบอกถึงความพึงพอใจในการกระทำของตัวเอง แต่น้ำตาก็ไหลอาบแก้มเป็นทาง

เป็นช่วงเวลาแห่งความสับสนของคนที่เลือกความตายเป็นทางออกเมื่อถูกไล่ต้อนไปจนถึงที่สุดของความทุกข์ทรมาน ความรู้สึกกำลังอยู่ระหว่างความรู้สึกอยากตายและอยากมีชีวิตอยู่ แม้จะรู้สึกเป็นสุขที่ได้เลือกทางที่จะหนีไปให้พ้นจากชีวิตเดิมให้กับตนเองได้ แต่ก็ไม่ใช่ความสุขที่แท้จริง น้ำตาที่ไหลออกมาบ่งบอกถึงความเสียดายชีวิตที่ตัดสินใจจะทอดทิ้งไป หรืออาจเป็นน้ำตาแห่งความกลัว เพราะไม่รู้ว่าหลังจากตายไปแล้วจะมีอะไรอยู่

เมื่อชีวิตถูกรุกรานและย่ำยีซ้ำแล้วซ้ำอีก ความเหงาอย่างรุนแรงที่เกาะกุมจิตใจมาตลอดก็รวมตัวเข้ากับความรู้สึกไร้ค่าในชีวิต ชายหนุ่มรู้สึกตนเองเป็นเพียงของเล่นของอีกฝ่าย และเป็นเพียงของเล่นไร้ค่าที่จะทำอะไรด้วยก็ได้ เกิดเป็นความรู้สึกแคว้งคว้างไร้สิ่งยึดเหนี่ยวให้กับจิตใจ ไร้ความเชื่อมั่นที่จะมีชีวิตอยู่ต่อไป เพราะแค่จะปกป้องตนเองจากการรุกรานก็ยังทำไม่ได้ ทั้งหมดจุดเขาลงสู่ก้นบึ้งแห่งความสิ้นหวัง

ผู้วิจัยใช้สีโทนเทาทั้งกับเงาเสื้อของตัวการ์ตูนและพื้นหลัง (Background) แทนความหม่นหมอง ซึมเศร้า หดหู่ และใช้ฝีแปรงที่ยังเหยียงแทนความสับสนที่ประดังเข้าสู่ตัวการ์ตูน เลือกใช้พื้นที่สีแดงขนาดค่อนข้างใหญ่เป็นจุดดึงดูดสายตา



ภาพประกอบ 27

Re – birth

เสื้อสีดำและเสื้อสีขาวแทบจะดูเหมือนสัญลักษณ์ของคนบาปกับเทวดาผู้บริสุทธิ์ ร่างสูง เกาะกุมมือคนตัวเล็กกว่าไว้แน่น พลังแขนข้อมือที่ถูกกรัดเป็นแผลเข้ากับบาดแผลที่กรัดเพื่อฆ่าตัวตายของอีกฝ่าย ปลดปล่อยให้เลือดของทั้งคู่ผสมผสานเข้าด้วยกัน

ภาพนี้เป็นภาพเชิงสัญลักษณ์ของการให้เลือด ซึ่งโดยทั่วไป การให้เลือดเป็นเรื่องของการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์โดยไม่หวังผลตอบแทน แต่ในภาพนี้มีความหมายแตกต่างออกไป การที่ชายหนุ่มผู้รุกรานให้เลือดเพื่อช่วยชีวิตของอีกฝ่ายนั้น ก็เพื่อทำให้อีกฝ่ายเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง เป็นอีกครั้งหนึ่งของชีวิต เบื้องลึกลงไปคือความรู้สึกสำนึกผิดที่ไล่ต้อนให้ให้จนมุมจนถึงขนาดฆ่าตัวตาย

การให้เลือดนี้ยังเป็นจุดเปลี่ยนของความสัมพันธ์ จากช่วงแรกที่มีความสัมพันธ์เป็นเหมือนเหยื่อที่ถูกล่ามาเลี้ยงไว้ ให้กลายเป็นการยอมรับความเท่าเทียมกันในฐานะมนุษย์เหมือนกัน ในความคิดของชายหนุ่มที่วุฒิภาวะทางอารมณ์เหมือนเด็ก การให้เลือดของเขาซึ่งเป็นเลือดของมนุษย์แก่ของเล่น ทำให้ของเล่นนั้นกลายมาเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกับเขา เป็นการตระหนักว่าคนที่คิดว่า เป็นเหยื่อไม่ใช่เหยื่อ แต่เป็นสิ่งสำคัญของชีวิต เป็นมนุษย์อีกคนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อตนเอง เพราะอย่างนั้นจึงได้ให้เลือดของเขาเพื่อรักษาชีวิตคน ๆ นั้นไว้ให้ได้อยู่ด้วยกันต่อไป

ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนี้ เป็นความรู้สึกแบบเดียวกับที่คนทั่วไปไม่เห็นความสำคัญของสิ่งใกล้ตัว จนเมื่อจะสูญเสียไปจึงสำนึกได้ว่าเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้

ภาพชายหนุ่มผมดำแหว่งมองหน้าร่างสูงด้วยดวงตาปรอยปรือ ในขณะที่อีกฝ่ายหลับตาสงบนิ่งนั้น ถ้าเป็นภาพในความจริงแล้วจะเป็นการลืมหูลืมตาตื่นขึ้นมาบนเตียงในโรงพยาบาล โดยมีขวดเลือดและสายยางให้เลือดเสียบอยู่ที่แขน ซึ่งเลือดในขวดนั้นเป็นเลือดของร่างสูงที่ในตอนนั้นนอนฟูบอยู่ข้างเตียงด้วยความอ่อนเพลียเพราะเสียเลือดมาก

พื้นหลังเป็นผ้าม่านสีเหลืองนวล ทำให้ภาพนี้ดูอบอุ่นและอ่อนโยน เป็นการคลี่คลายอารมณ์ของงานชุดนี้ที่เป็นเนื้อหาค่อนข้างหม่นหมองและรุนแรงมาตลอด



ภาพประกอบ 28

Together

หลังจากการช่วยเหลือและแบ่งชีวิตให้กัน ทำให้เกิดเป็นความประทับใจและยอมรับซึ่งกันและกันขึ้น แม้ว่าความช่วยเหลือนั้นจะเป็นการช่วยเหลือที่หวังผลตอบแทน แต่ผลตอบแทนนั้นคือการอยากให้อยู่ด้วยกันต่อไป ทำให้ความประทับใจนั้นเป็นความรู้สึกที่พิเศษมากขึ้น

ร่างสูงที่เอนกายลงนอนหนุนคอก แม้สีหน้าและรอยยิ้มจะแสดงอาการถือวิสาสะ แต่ไม่ได้แสดงที่ทำคุณความอีกต่อไป ในขณะที่อีกฝ่ายที่เอียงปากทักท้วงนั้น แม้จะมีสีหน้าลำบากใจแต่ก็ไม่ได้ต่อต้านหรือแสดงความรังเกียจ หากสังเกต จะเห็นผ้ารัดข้อมือที่มือซ้ายของชายหนุ่มผมดำเพื่อปกปิดรอยแผลที่เกิดจากการพยายามฆ่าตัวตาย เป็นการปกปิดสิ่งที่ไม่อยากคิดถึง แต่ขณะเดียวกันก็เป็นสิ่งเตือนใจให้รู้ว่าเคยมีเรื่องเช่นนี้เกิดขึ้น เพื่อจะได้ไม่ทำซ้ำอีกเพราะว่าเขาอาจจะไม่โชคดีอย่างครั้งนี้

ภาพนี้ใช้เทคนิคการระบายสีแบบงานอะนิเมชัน (Animation) คือใช้สีเพียงสองน้ำหนักรและตัดเส้นด้วยสีดำ ผู้วิจัยใช้สีค่อนข้างสดใสเพื่อแสดงถึงชีวิตใหม่หลังจากผ่านเรื่องราว ๑ มาได้ อารมณ์ของภาพค่อนข้างคลาญลงมาก เกิดจากการที่ตัวการ์ตูนทั้งสองยอมรับซึ่งกันและกันได้ หลังจากภาพอื่น ๆ ได้ใส่อารมณ์รุนแรงลงไปอย่างมาก เป็นภาพสัญลักษณ์ของชีวิตทั่ว ๆ ไปของหนุ่มสาวที่กำลังมีความรัก



ภาพประกอบ 29

Forever

ท้องฟ้ายามค่ำคืนเป็นสีน้ำเงินเข้มจนเกือบดำสนิท พรางพรายด้วยแสงดาวนับร้อยนับพัน ที่พัดผ่านทอดยาวคดเคี้ยวข้ามฟากฟ้าและลับหายไปจนสุดตา คือ ทางช้างเผือกที่เต็มไปด้วยหมู่ดาวทอแสงประกายระยิบระยับ ในขณะที่เมืองด้านล่างก็ส่องแสงไฟแวบวาบไม่แพ้แสงดาว

ชายหนุ่มสองคนคล้องแขนเดินไปด้วยกันบนเส้นทางสายดวงดาวนี้ ผู้ดูเห็นเพียงเสี้ยวหน้าของพวกเขาคู่ แต่ก็รับรู้ได้ถึงความสุขของคนทั้งคู่ รอยยิ้มน้อย ๆ และริมฝีปากที่เผยอยิ้มชวนคุยชวนให้คิดถึงเรื่องที่จะคุยกันไปตลอดเส้นทางที่ยาวไกล ปีกเล็ก ๆ ของทั้งสองไม่ได้เป็นสีขาวบริสุทธิ์ แต่เป็นสีเทา บนเส้นทางที่พวกเขาก้าวเดินไปนั้น ปีกทั้งสองคู่จะขาวสะอาดขึ้นหรือหม่นหมองลงก็สุดจะรู้ได้ แต่ความสุขในตอนนี้ก็เพียงพอแล้วสำหรับพวกเขา

ภาพนี้เป็นสัญลักษณ์ของความฝันที่จะอยู่ด้วยกันตลอดไป เมื่อต่างก็รู้ตัวแล้วว่าไม่สามารถขาดกันและกันได้ เป็นแค่ความรู้สึกอยากอยู่ด้วยกัน โดยไม่ได้คิดถึงเรื่องอะไรอื่น และไม่ใช่ว่าต้องการอยู่ด้วยกันจนตาย แต่แม้ตายก็จะอยู่ด้วยกันเสมอ

ประมวลผลการพัฒนาและสร้างสรรค์

เนื่องจากสาเหตุหนึ่งที่มีการ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จ และได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น เป็นเพราะตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความโดดเด่นมาก เสมือนเป็นดาราคนหนึ่งนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาใหม่ให้มีบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว โดยได้แรงบันดาลใจมาจากนักร้องที่ได้รับความนิยม

และด้วยเหตุที่ผู้วิจัยไม่ได้มีมังงะหรือหนังสือการ์ตูนของตนเอง เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงได้สร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่เพื่อให้เรื่องราวนั้นบังคับทิศทาง และแสดงบุคลิกของตัวการ์ตูนอย่างชัดเจน ไม่แตกแยกไปในทางอื่น

ตัวการ์ตูนของผู้วิจัยมีเพียงสองคน คนหนึ่งเป็นตัวแทนของคนที่มีความโดดเด่น ความเหงา และความอ่อนแอในตัวเองสูง มีความเป็น Bishonen หรือความเป็นหนุ่มรูปงาม ส่วนอีกคนหนึ่งเป็นคนที่มีความวิริยะทางอารมณ์ต่ำเหมือนเด็ก เอาแต่ใจตัวเอง ชอบใช้กำลัง และไม่สนใจสิทธิของผู้อื่น

ผู้วิจัยทดลองใช้เรื่องราวที่มีเนื้อหารุนแรง แฝงนัยทางเพศแบบรักร่วมเพศ (Shonen – ai) ซึ่งเป็นความรักเชิงสัญลักษณ์ที่แทนตัวฝ่ายหญิงด้วยเพศชาย เป็นความรักแบบอุดมคติ ซึ่งไม่มีแต่แค่เพศ รูปร่าง และความริษยาของผู้หญิงที่มักจะมีความต่อตัวเอกที่เป็นหญิง ทั้งนี้เพื่อต่อยอดมาจากการวิเคราะห์ผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะ

ภาพที่ใช้ไม่ได้แสดงภาพเกี่ยวกับความรักร่วมเพศชัดเจน แต่ใช้ลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์ด้วยการวางท่าทางของตัวการ์ตูน สีหน้าของตัวการ์ตูน การใช้สี และการจัดวางองค์ประกอบ

สองภาพแรกในผลงานชุดนี้ คือ Way of Difference # 1 และ Way of Difference # 2 เป็นภาพที่ใช้แนะนำตัวการ์ตูนให้ผู้รู้จัก แสดงบุคลิกของตัวการ์ตูนทั้งสองผ่านการวางท่าทางและการใช้สี

ภาพ Aggress เน้นที่เทคนิคสโลวโมชั่นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ดู เนื้อหาของภาพแฝงนัยรักร่วมเพศเล็กน้อย

เนื้อหาของภาพ Lust แฝงนัยทางเพศค่อนข้างชัดเจน ใช้สีที่แสดงอารมณ์รุนแรงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและอารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูน การจับกดลงไปบนทะเลเลือดเป็นสัญลักษณ์ของการย่ำยีทางเพศ

ภาพ Decision เน้นที่ความรู้สึกของตัวการ์ตูนเป็นหลัก รอยยิ้มและน้ำตาของตัวการ์ตูนกับพื้นหลังที่เป็นผีแปร่งยุ่งเหยิงแสดงอารมณ์ที่สับสน

Re – birth เป็นจุดเปลี่ยนของเนื้อเรื่องทั้งหมดของงานชุดนี้ ภาพใช้สีที่มีความอบอุ่นมากขึ้น สีหน้าของตัวการ์ตูนแสดงความอ่อนโยนมากขึ้น

ภาพ Together ใช้เทคนิคการลงสีแบบอะนิเมชัน (Animation) คือการใช้สีน้ำหนักสีเพียงสองน้ำหนักและตัดเส้นด้วยสีดำ เนื้อหาของภาพแฝงนัยรักร่วมเพศ และแสดงความอบอุ่นมากขึ้น

ผลงานชุดนี้จบที่ Forever คือสัญลักษณ์ของความฝันที่จะได้อยู่ด้วยกันแม้หลังความตาย

เนื้อหาโดยรวมของงานแสดงพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างตัวการ์ตูนทั้งสอง จากการรุกรานและคุกคามทางเพศ ผลักดันให้ฝ่ายหนึ่งพยายามฆ่าตัวตาย ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเห็นความสำคัญของอีกชีวิตหนึ่งและให้ความช่วยเหลือ พัฒนาไปสู่การยอมรับซึ่งกันและกัน และต้องการที่จะอยู่ด้วยกันตลอดไปในที่สุด เป็นความรักแบบอุดมคติที่ไม่มีทางเป็นจริงได้ในความเป็นจริง

เทคนิคหลักที่เลือกใช้ในการวาดภาพ คือ สีอะคริลิคบนเฟรม (Acrylic on frame) ใช้การฉีกและตัดปะเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนการสูญเสียและพยายามซ่อมแซมคืนในภาพ Lust ใช้เทคนิคสีลอยบนภาพเพื่อสร้างความน่าสนใจในภาพ Aggress

ภาพประกอบการ์ตูน จะมีความหมายคล้ายคลึงกับภาพจิตรกรรมที่เขียนตกแต่งสถาปัตยกรรมมากกว่า คือเป็นภาพที่ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายถ่ายทอดเรื่องราวหรือเป็นภาพเล่าเรื่อง โดยการจัดวาดภาพจะมีลักษณะต่อเนื่อง และการเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพจะเน้นการสื่อความหมายที่ชัดเจน

จากการวิจัยนี้ ภาพประกอบการ์ตูนทั้ง 8 ภาพ สามารถบอกเล่าเนื้อหาคร่าว ๆ ให้ผู้ดูเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดได้

บทที่ 5

สรุปและเสนอแนะ

การ์ตูนเป็นคำเรียกภาพลายเส้นที่แสดงเรื่องราวใด ๆ เป็นคำนิยามที่กว้างมาก ในประเทศไทยนำคำ ๆ นี้มาใช้ง่าย ๆ ว่าหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูน แต่สำหรับภาษาอังกฤษจะเรียกหนังสือการ์ตูนว่า คอมิกส์ (Comics) เรียกภาพยนตร์การ์ตูนว่า อะนิเมชัน (Animation) ส่วนในภาษาญี่ปุ่นเรียกหนังสือการ์ตูนว่า มังงะ (Manga) และเรียกภาพยนตร์การ์ตูนว่า อะนิเมะ (Anime)

การเล่าเรื่องด้วยภาพที่มีวิวัฒนาการนั้น ดูเหมือนว่าการ์ตูนจะเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายที่สุดทั้งในด้านการสร้างและการเสพ อุตสาหกรรมการ์ตูนเติบโตขึ้นในรูปแบบหนังสือและภาพเคลื่อนไหว (Animation) มีการ์ตูนผลิตออกมามากมายสำหรับคนทุกเพศทุกวัยทุกชนชั้น

ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมการ์ตูนเข้มแข็งมาก โดยมีคำเรียกหนังสือการ์ตูนเป็นคำเฉพาะว่า มังงะ เพื่อให้ชัดเจนว่าเป็นตระกูลหนึ่งของการ์ตูนที่ไม่เหมือนพวกคอมิกส์ และสามารถแบ่งมังงะออกได้หลายประเภท

อีกสาเหตุหนึ่งที่การ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จ และได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น และได้กลายเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นในทางตรงและทางอ้อมนั้น จากการค้นคว้าวิจัยพบว่าเป็นเพราะตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความโดดเด่นมาก เป็นเสมือนดาราคนหนึ่ง ไม่ใช่ตัวละคร เมื่อตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีใช้ตัวละคร ดังนั้นจึงมีบุคลิกลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เป็นอย่างมาก แม้จะไปปรากฏอยู่ในสื่ออื่นที่นอกเหนือไปจากเนื้อเรื่องคนดูก็ยังสามารถรู้ได้ว่าเป็นตัวการ์ตูนจากเรื่องใดและมีบุคลิกลักษณะอย่างไร และความซับซ้อนของบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้นเองที่เป็นเสน่ห์ดึงดูดให้การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมอย่างสูง

มินะคุระ คาซุยะ (Minekura Kazuya) คือนักเขียนการ์ตูนชาวญี่ปุ่นผู้เริ่มต้นจากมังงะ และผลงานเรื่อง Saiyuki ของเธอได้รับการนำไปสร้างเป็นอะนิเมะเผยแพร่ไปทั่วโลกและได้รับความนิยมทั้งจากชาวเอเชีย ยุโรป และอเมริกา สังเกตได้จากเว็บไซต์ (Website) ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับมังงะและอะนิเมะเรื่องนี้ นอกจากจะมีเว็บไซต์ที่เป็นทางการของมินะคุระเองแล้วยังมีเว็บไซต์อื่น ๆ ที่ภาษาญี่ปุ่น ภาษาอังกฤษ ภาษาฝรั่งเศส ภาษาอิตาลี และภาษาไทย เป็นต้น

ผลงานของมินะคุระนั้น บ่งบอกวัฒนธรรมญี่ปุ่นปัจจุบันโดยผ่านทางเสื้อผ้าของตัวการ์ตูน และฉากหลัง (Background) เป็นภาพบ้านเมืองของญี่ปุ่น แต่เธอไม่ได้บ่งบอกความเป็นญี่ปุ่นด้วยชุดกิโมโนซึ่งเป็นชุดประจำชาติ หากบ่งบอกด้วยรูปแบบการแต่งตัวที่นำมาจากนักร้องวงร็อกของญี่ปุ่น (J - Rock) ที่เธอชื่นชอบ ปัจจุบันอิทธิพลของวงร็อกญี่ปุ่นและการ์ตูนญี่ปุ่นแผ่ไปทั่วโลก ทั้งในเอเชีย ยุโรป และอเมริกา อาจกล่าวได้ว่าสองสิ่งนี้เป็นตัวแทนในการเผยแพร่วัฒนธรรมของญี่ปุ่นปัจจุบัน อิทธิพลทั้งสองประการปรากฏอยู่ในงานของมินะคุระ

ส่วนใหญ่แล้ว ศิลปินมักจะใส่ความรู้สึกนึกคิด ความเชื่อ และบุคลิกส่วนตัวลงไปในงานของตัวเองบ้าง มิเนคุระเองก็เช่นกัน ด้วยความที่เธอเป็นคนที่สุขุมบุรุษจัด ตัวเอกในการ์ตูนของเธอเกือบทุกคนจึงมักจะติดบุรุษ และอาจกล่าวได้ว่าความคิดและการกระทำที่มีนัยแอบแฝงทางเพศของตัวการ์ตูนบางตัว อาจจะถ่ายทอดมาจากบุคลิกส่วนตัวของเธอด้วยเช่นกัน เพราะเธอเป็นนักเขียนหญิงที่ใช้นามปากกาเป็นชื่อผู้ชาย

การ์ตูนญี่ปุ่นนั้น จะมีลักษณะที่แตกต่างกันไปในส่วนของมังงะ อะนิเมะ และภาพประกอบ (illustration) แม้จะเป็นการ์ตูนเรื่องเดียวกันก็ตาม ภาพประกอบการ์ตูน จะมีความหมายคล้ายคลึงกับภาพจิตรกรรมที่เขียนตกแต่งสถาปัตยกรรมมากกว่า คือเป็นภาพที่ผู้วาดมีจุดมุ่งหมายถ่ายทอดเรื่องราวหรือเป็นภาพเล่าเรื่อง โดยการจั่วภาพจะมีลักษณะต่อเนื่อง และการเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพจะเน้นการสื่อความหมายที่ชัดเจน มีการกำหนดสัญลักษณ์ในตัวบุคคล สถานที่ และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ภาพประกอบของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้น แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่สืบเนื่องมาจากมังงะที่มีเรื่องราวมากมายเยิ่นเย้อ แต่ภาพประกอบใช้เพียงลายเส้น สีหน้า ท่าทาง ก็สามารถสื่ออารมณ์ของเนื้อเรื่องทั้งหมดและความรู้สึกของตัวการ์ตูนทั้งเรื่องได้จบในไม่กี่ภาพ งานภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะคล้ายงานป๊อปอาร์ต (Pop Art) กล่าวคือเป็นงานที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลาหนึ่ง ในที่นี้หมายถึงช่วงเวลาที่การ์ตูนเรื่องนั้น ๆ ได้รับความนิยมนั่นเอง และมีลักษณะเป็นงานพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Art) เนื่องจากเป็นงานที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค

มิเนคุระใช้วิธีการที่หลากหลายในการวาดภาพประกอบ เช่น สีโคปิค (Copic marker) สีน้ำ ดินสอกับสีน้ำ คอมพิวเตอร์กราฟิก แล้วแต่ว่าในขณะสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนั้น ๆ เธอกำลังสนใจเทคนิคใด

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. ศึกษาความคิด เนื้อหา เรื่องราวที่สื่อออกมาจากภาพประกอบ (illustration) ของ มิเนคุระ คาซุยะ
2. สร้างสรรค์ผลงานจากแนวการศึกษาการถ่ายทอดอารมณ์ เนื้อหา ที่สื่อออกมาจากงานภาพประกอบ
3. เพื่อศึกษาถึงสาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่นและเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นไปทั่วโลก

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทราบถึงแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน
2. นำผลการศึกษาค้นคว้ามาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของผู้วิจัยได้

3. ทราบถึงสาเหตุที่การ์ตูนญี่ปุ่นได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น และเป็นสื่อสำคัญในการเผยแพร่วัฒนธรรมญี่ปุ่นไปทั่วโลก

ขอบเขตของการวิจัย

ผลงานของมิเนคุระ คาซุยะ โดยเน้นในส่วนที่เป็นภาพประกอบ (illustration) เป็นสำคัญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ผลงานของมิเนคุระ คาซุยะ ในช่วงปี ค.ศ. 2001 ถึง ปี ค.ศ. 2003

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. HAPPY NEW YEAR 2003
2. 月刊Gファンタジー2001 年 7 月号見開き扉
(ภาพเปิดนิตยสารรายเดือน G Fantasy ฉบับเดือนกรกฎาคม ปี 2001)
3. 月刊コミックZERO-SUM 2002 年 9 月号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2002 ฉบับเดือนกันยายน ภาพสีหน้า
กลาง)
4. 月刊コミックZERO-SUM 2003 年 5 - 7 月号 センターカラー
(นิตยสารรายเดือน Comic ZERO-SUM ปี 2003 ฉบับที่ 5 เดือนกรกฎาคม ภาพสี
หน้ากลาง)
5. moment 2002
6. 咲く朱, 散る紅
(Sakuaka, sarukurenai – สีแดงที่เบ่งบาน, สีแดงที่โรยรา)
7. 心音
(Kokoro oto – เสียงหัวใจ)
8. 倉庫
(Souko – โกดัง)

เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ใช้การคัดเลือกภาพที่มีความโดดเด่นในด้านความคิด เนื้อหา เรื่องราว และครอบคลุมความคิดกับเนื้อหาในงานทั้งหมดของมิเนคุระ เป็นผลงานในช่วงปี 2001 ถึง ปี 2003 และเป็นผลงานที่มาจากมังงะที่ได้รับความนิยมของมิเนคุระ

ตัวแปรที่ศึกษา

1. วัฒนธรรมญี่ปุ่นจากอดีตถึงปัจจุบัน
2. ธุรกิจของวงการการ์ตูนญี่ปุ่น
3. การตอบสนองด้านจิตวิทยาของการ์ตูนญี่ปุ่นที่มีต่อผู้อ่านและผู้ดู
4. ภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะที่สร้างอิทธิพลให้แก่ผู้ดู

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าวิจัย ความคิด เนื้อหา เรื่องราวที่สื่อออกมาจากภาพประกอบ (illustration) ของมิเนคุระ คาซุยะ ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

มิเนคุระ คาซุยะ สร้างตัวการ์ตูนของเธอขึ้นมาอย่างมีบุคลิกเฉพาะตัวสูง ตัวการ์ตูนฝ่ายพระเอกของเธอมักจะแสดงออกไปในทางชั่วร้าย ขึ้นชอบบายมุข ต่อต้านสังคม และชอบใช้ความรุนแรง แต่ในขณะเดียวกันก็เรียกได้ว่าเป็นฝ่ายธรรมะ (Anti – hero) ราวกับเธอต้องการบอกว่า ในความดีมีสิ่งเลวร้ายแฝงอยู่ และในความชั่วร้ายก็มีสิ่งดี ๆ อยู่เช่นกัน

ตัวการ์ตูนของมิเนคุระมักมีลักษณะที่เย็นชา เจ้าเล่ห์ และมุทะลุ ที่สำคัญคือเธอมักจะให้ตัวเอกของเธอสูบบุหรี่จัด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัวเธอเป็นคนสูบบุหรี่จัดก็เป็นได้

งานของมิเนคุระเป็นงานที่เหมาะสมกับช่วงวัย 13 – 25 ปี เป็นวัยแห่งการแสวงหา เรียนรู้ ลอกเลียนแบบ ต้องการความตื่นเต้น มีแรงผลักดันด้านความรุนแรงอยู่ภายใน เนื้อหาของงานจึงออกมารุนแรง เรียบง่าย และตรงไปตรงมา เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านในช่วงวัยนี้

เนื้อหาในงานภาพประกอบของมิเนคุระมักจะถูกบังคับด้วยเนื้อเรื่องของมังงะ เพราะงานภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นงานที่ต่อยอดมาจากมังงะนั้นเอง ดังนั้นผลงานของมิเนคุระจึงค่อนข้างโอเนียงไปทางด้านความรุนแรงและเพศเป็นส่วนมาก

ในมังงะและอะนิเมะ มิเนคุระไม่ได้เขียนภาพที่แฝงนัยรักร่วมเพศไว้มากนัก แต่เมื่อเขียนภาพประกอบ มิเนคุระเลือกที่จะเปิดเผยนัยแฝงนั้นมากขึ้น แต่ก็ไม่ได้ชัดเจนถึงขนาดใช้ภาพการกอดจูบหรือการร่วมเพศ เพียงแต่การวางท่าในการกอดหรือสีหน้าของตัวการ์ตูนในภาพจะแสดงออกถึงความรู้สึกเกินเพื่อน

มิเนคุระไม่เลือกวิธีการจำเพาะเจาะจงในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ เธอใช้เทคนิคหลากหลายในการสร้างงาน และในงานบางชิ้นก็ใช้หลายวิธี

เนื่องจากสาเหตุหนึ่งที่การ์ตูนญี่ปุ่นประสบความสำเร็จ และได้รับความนิยมมากกว่าการ์ตูนของชาติอื่น เป็นเพราะตัวการ์ตูนของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นมีความโดดเด่นมาก เสมือนเป็นดารา

คนหนึ่งนั้น ผู้วิจัยจึงได้สร้างตัวการ์ตูนขึ้นมาใหม่ให้มีบุคลิกลักษณะเฉพาะตัว โดยได้แรงบันดาลใจมาจากนกักรังที่ได้รับความนิยม

และด้วยเหตุที่ผู้วิจัยไม่ได้มีมังงะหรือหนังสือการ์ตูนของตนเอง เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ดังนั้นจึงได้สร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่เพื่อให้เรื่องราวนั้นบังคับทิศทาง และแสดงบุคลิกของตัวการ์ตูนอย่างชัดเจน ไม่แตกแยกไปในทางอื่น

ผู้วิจัยทดลองใช้เรื่องราวที่มีเนื้อหารุนแรง แฝงนัยทางเพศแบบรกร่วมเพศ เพื่อต่อยอดมาจากการวิเคราะห์ผลงานภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะ

เนื้อหาโดยรวมของงานแสดงพัฒนาการของความสัมพันธ์ระหว่างตัวการ์ตูนทั้งสอง จากการรุกรานและคุกคามทางเพศ ผลักดันให้ฝ่ายหนึ่งพยายามฆ่าตัวตาย ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งเห็นความสำคัญของอีกชีวิตหนึ่งและให้ความช่วยเหลือ พัฒนาไปสู่การยอมรับซึ่งกันและกัน และต้องการที่จะอยู่ด้วยกันตลอดไปที่สุดในที่สุด เป็นความรักแบบอุดมคติที่ไม่มีทางเป็นจริงได้ในความเป็นจริง

เทคนิคหลักที่เลือกใช้ในการวาดภาพ คือ สีอะคริลิกบนเฟรม (Acrylic on frame) ใช้การฉีกและตัดปะเพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนการสูญเสียและพยายามซ่อมแซมคืนในภาพ Lust ใช้เทคนิคสีลอยบนขาวเพื่อสร้างความน่าสนใจในภาพ Aggress

จากการวิจัยนี้ ภาพประกอบการ์ตูนทั้ง 8 ภาพ สามารถบอกเล่าเนื้อหาคร่าว ๆ ให้ผู้ดูเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดได้

อภิปรายผล

จากการที่ได้ทำการศึกษาวิจัยในการทำปริญาานิพนธ์ ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต วิชาเอกทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ จากกรณีศึกษาภาพประกอบการ์ตูนของมิเนคุระ คาซุยะ ทำให้ผู้วิจัยได้ความรู้ ความเข้าใจถึงความเป็นมา การสร้างสรรค์ และสาเหตุที่ทำให้การ์ตูนญี่ปุ่นสามารถเผยแพร่และได้รับความนิยมไปทั่วโลก การประสบความสำเร็จของการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นไม่ได้เกิดขึ้นจากปัจจัยทางทัศนศิลป์เพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ระบบการตลาดและเครือข่ายธุรกิจที่เกี่ยวพันกันและกัน รวมไปถึงการตอบสนองทางจิตวิทยาที่การ์ตูนมีต่อผู้อ่านทุกวัย

ภาพประกอบการ์ตูนญี่ปุ่นนั้นอาจกล่าวได้ว่าเป็นพานิชศิลป์ เนื่องจากสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อใช้ในด้านการตลาดและส่งเสริมการขาย เป็นงานที่ต่อยอดมาจากหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูนอีกทอดหนึ่ง แต่เมื่อมีการใช้เทคนิควิธีการทางทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์อย่างไม่จำกัด ทำให้ผลงานนั้นมีคุณค่าทางศิลปะ

ผลงานของมิเนคุระ คาซุยะ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนหรือภาพยนตร์การ์ตูน ล้วนแต่มีเนื้อเรื่องที่รุนแรงและแฝงนัยเกี่ยวกับรกร่วมเพศได้อย่างแยบยล ซึ่งทั้งสองสิ่งนั้นได้ปรากฏอยู่ในงานภาพประกอบด้วย ส่วนมากแล้วมิเนคุระจะลดเนื้อหาส่วนที่รุนแรงลงให้น้อยกว่าที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง

แต่กลับเปิดเผยนิสัยแฝงของรักร่วมเพศให้ชัดเจนขึ้นในงานภาพประกอบ มิเนคุระใช้เทคนิควิธีการที่หลากหลายในสร้างสรรค์ผลงานภาพเช่นเดียวกับนักเขียนการ์ตูนคนอื่น ๆ เทคนิคที่พบบ่อยคือการระบายสีตัวการ์ตูนด้วยปากกาเคมียี่ห้อโคปิค และการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิคตกแต่งฉากหลัง ในช่วงหลังปี ค.ศ. 2001 มิเนคุระใช้คอมพิวเตอร์กราฟิคในการสร้างสรรค์ผลงานค่อนข้างมาก แต่ก็ยังมีการใช้เทคนิคอื่นๆประกอบด้วย แต่สิ่งที่น่าสนใจที่สุดและเป็นเหตุให้ผลงานของมิเนคุระได้รับความนิยมเป็นอย่างมากคือตัวการ์ตูน บุคลิกท่าทาง สีหน้าแววตา และปมอดีตของตัวการ์ตูนแต่ละตัวทำให้น่าติดตามค้นหาและทำความรู้จัก การใช้ความรุนแรงหรือการแสดงออกอย่างก้าวร้าวของตัวการ์ตูนสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นได้อย่างดี โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ชาย และการที่ตัวการ์ตูนหลายตัวปฏิบัติต่อกันอย่างมีนัยแฝงทางรักร่วมเพศก็สามารถตอบสนองกลุ่มนักอ่านหญิงในด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวกับความรักเชิงอุดมคติได้ ทั้งหมดนี้ทำให้ผลงานของมิเนคุระเป็นที่แพร่หลายในกลุ่มผู้อ่านทั้งชายและหญิง

จากข้อมูลดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้นำผลจากการวิเคราะห์มาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพประกอบการ์ตูน โดยสร้างตัวการ์ตูนและเนื้อเรื่องของตนเองขึ้นมาใหม่ ในระยะแรกเป็นการทดลองใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิคในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด แต่พบว่าผลงานนั้นไม่เป็นที่น่าสนใจในเชิงศิลปะ จึงได้เปลี่ยนกลับมาใช้การระบายสีอะคริลิกบนเฟรมและทดลองใช้เทคนิคที่น่าสนใจมาใช้ในการสร้างงานแต่ละภาพ เช่น เทคนิคสีลอยบนขาว เทคนิคการฉีกและตัดปะ เป็นต้น ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับตัวการ์ตูนและเรื่องราวในภาพมากกว่าเทคนิควิธีการสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาคำรณีย์ญี่ปุ่นในทางกว้าง โดยพยายามบูรณาการความรู้ในหลายสาขาวิชา ดังนั้นเนื้อหาของการศึกษาวิจัยจึงครอบคลุมตั้งแต่เรื่องสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นไปจนถึงการวิเคราะห์คำรณีย์ชายรักชายในเชิงจิตวิทยา และเกี่ยวข้องกับเรื่องของธุรกิจการ์ตูนญี่ปุ่นด้วย

เนื้อหาของการวิจัยที่กว้างนี้ จึงศึกษาในบางหัวข้อไม่ละเอียดลึกซึ้ง เพราะองค์ความรู้ของผู้วิจัยที่มีต่อหัวข้อนั้น ๆ มีน้อย เช่น เรื่องเชิงจิตวิทยาและเรื่องของธุรกิจ แม้จะได้ผู้ที่ศึกษาเฉพาะทางมาให้ความช่วยเหลือ แต่ก็สามารถศึกษาเพียงคร่าว ๆ ตามขอบเขตที่กำหนดไว้ในการศึกษาครั้งนี้ ไม่ลงลึกไปถึงจุดสำคัญที่แท้จริง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า หากได้มีการแยกหัวข้อการวิจัยออกไปเป็นข้อย่อย ๆ จะสามารถวิจัยเจาะลึกลงไปในแต่ละหัวข้อได้ และจะสามารถให้ความรู้ที่กระจ่างเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดียิ่งขึ้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถและขอบเขตการศึกษาวิจัยของผู้ที่จะนำหัวข้อย่อยในงานวิจัยชิ้นนี้ไปศึกษาเพิ่มเติม ผู้วิจัยเชื่อว่าจะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการวิจัยแบบเจาะลึกมาพัฒนาองค์ความรู้ด้านต่าง ๆ ได้ต่อไป อาทิ การวิจัยคำรณีย์ญี่ปุ่นในเชิงจิตวิทยา

การศึกษาระบบเศรษฐกิจของวงการการกู้ยืม การศึกษาวัฒนธรรมแฝงในการกู้ยืม และการวิจัยลักษณะตัวการกู้ยืม เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- คึกฤทธิ์ ปราโมทย์, หม่อมราชวงศ์. (2544). ฉากญี่ปุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- จุลศักดิ์ อมรเวช. (2544). ตำนานการ์ตูน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: แสงดาว.
- เบื้องหลังการถ่ายทำหนังทีวี. (2530). รื้อรอบตัวแสนสนุก. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ด
ยูเคชั่น.
- ประเสริฐ ผลผลิตการพิมพ์. (2544). การ์ตูนสุดที่รัก. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มติชน.
- _____. (2546). ตามหาการ์ตูน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มติชน.
- ผดุง พรหมมูล. (2545). การสร้างภาพประกอบหนังสือ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- วินิทรา นวลละออ. (2548). *Saiyuki Review*. สืบค้นเมื่อเดือนพฤษภาคม 2548, จาก E-mail:
larugurei@hotmail.com
- ศักดิ์สิทธิ์ ภักดีสยาม. (2543). เควี๋ยร์ ความรู้เรื่องเกย์กับเลสเบียน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โรง
พิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- Bhex. (2003). *GENSOUMADEN SAIYUKI November 9, 2003*. Retrieved September 12,
2005, from <http://daiquiribird.philsited.net/saiyuki/>
- Cinderella. (2006, August). Retrieved August 16, 2006, from [http://disney.go.com/home/
today/index.html](http://disney.go.com/home/today/index.html)
- FFman. (2005). ดีความ yaoi และ shonenai ในแง่มุมทางด้านจิตวิทยาและสังคมวิทยา. Retrieved
October 18, 2005, from <http://ffman.exteen.com>
- James Clavell. (2521). ไชกุณ. แปลโดย ธนิต ธรรมสุคติ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : การเวก.
- Kazuya Minekura. (2004). *Backgammon - Remix*. Tokyo : Issaisha.
- _____. (2003). *Salty – dog 1*. Tokyo : Issaisha.
- _____. (2003). *Salty – dog 2*. Tokyo : Issaisha.
- _____. (2005). *Salty – dog 3*. Tokyo : Issaisha.
- _____. (2004). *Sugarcoat*. Tokyo : Issaisha.
- _____. (2005). *Profile*. Retrieved September 12, 2005, from [http://www.minekura.
com/main.html](http://www.minekura.com/main.html)
- L'Arc~en~Ciel Documentary Photo of The Live Tour & Backstage LIVE. (2001). Tokyo.
Shinko music.
- Maria Lin. (2004). *Manga to the Extreme: Drugs, Sex and Booze...all in a handy manga
form by famed manga-ka, Minekura Kazuya*. Retrieved September 12, 2005, from
<http://www.animefringe.com/magazine/2004/feature/03.php>

August 16, 2006, from <http://milky-ange.com/>

August 16, 2006, from <http://serenitygirl4ever.tripod.com/nightfall/id9.html>

September 12, 2005, from <http://bane-huntress.com/reviews/SaiyukiArtBooks.html>

September 28, 2006, from <http://en.tezuka.co.jp/home.html>

X – men. (2006, September). Retrieved September 4, 2006, from [http://www.amazon.com/](http://www.amazon.com/Men-Animation-Special-Marvel-Graphic/dp/0871356945)

[Men-Animation-Special-Marvel-Graphic/dp/0871356945](http://www.amazon.com/Men-Animation-Special-Marvel-Graphic/dp/0871356945)

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวแก้วเรือน นรินทรพร
วันเดือนปีเกิด	18 ตุลาคม พ.ศ. 2522
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดระยอง
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	116 หมู่ 2 ตำบลวังท่าช้าง อำเภอกบินทร์บุรี ปราจีนบุรี 25110
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	เจ้าของร้านกาแฟสด
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	ร้านเบเกอรี่นักวิชาการ 115 หมู่ 2 ตำบลวังท่าช้าง อำเภอกบินทร์บุรี ปราจีนบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2536	มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนเซนต์โยเซฟระยอง อำเภอเมือง ระยอง
พ.ศ. 2539	มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนโรงเรียนระยองวิทยาคม อำเภอเมือง ระยอง
พ.ศ. 2544	ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชานิตศิลป์ จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
พ.ศ. 2549	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทัศนศิลป์ - ศิลปะสมัยใหม่ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ