

## แนวคิดเรื่องออร่าในทัศนะ วอลเตอร์ เบนยามิน ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชัน ของ ฮายาโอะ มียาซากิ

โชติกา ดวงทิพย์<sup>1</sup>

(วันที่รับ: 4 ธ.ค. 2566; วันที่แก้ไขเสร็จ: 22 ก.พ. 2567; วันที่ตอบรับ: 28 ก.พ. 2567)

### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องแนวคิดเรื่องออร่าในทัศนะ วอลเตอร์ เบนยามิน ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาแนวคิดเรื่องออร่าของวอลเตอร์ เบนยามิน 2. วิเคราะห์แนวคิดเรื่องออร่าในทัศนะของ วอลเตอร์ เบนยามิน ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ งานวิจัยนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงเอกสาร ผลการวิจัยพบว่า 1. แนวคิดเรื่องออร่าของวอลเตอร์ เบนยามิน หมายถึง คุณค่าอันเป็นเอกลักษณ์ของชิ้นงานศิลปะ โดยมีองค์ประกอบ คือ คุณค่าพิธีกรรมซึ่งเป็นคุณค่ารากฐานของการสร้างผลงานศิลปะ และคุณค่าจัดแสดงอันเป็นภาคปรากฏของชิ้นงานศิลปะ 2. แนวคิดเรื่องออร่าที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ จากการวิเคราะห์ผลงานทั้ง 12 เรื่อง พบว่าปรากฏแนวคิดเรื่องออร่า 6 ประเด็น ได้แก่ ออร่าการให้ความสำคัญกับโลกในจินตนาการ ออร่าการให้ความสำคัญกับผู้หญิง ออร่าการให้ความสำคัญกับท้องฟ้า ออร่าการให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตัวละครหลัก ออร่าการให้ความสำคัญกับความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ และออร่าการให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

**คำสำคัญ :** ออร่า คุณค่าจัดแสดง คุณค่าพิธีกรรม ฮายาโอะ มียาซากิ

---

<sup>1</sup> ภาควิชาปรัชญาและศาสนา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Corresponding Author's e-mail: chottawng@gmail.com

## Concept of Walter Benjamin's Aura in Hayao Miyazaki's Animations

Chotika Duangthip<sup>2</sup>

(*Received: December 4, 2023; Revised: February 22, 2024; Accepted: February 28, 2024*)

### Abstract

The research article of the Concept of Walter Benjamin's Aura in Hayao Miyazaki's Animations has two purposes: (1) to study Walter Benjamin's conception of aura, and (2) to analyze the Walter Benjamin's concept of aura, which appears in animation movies directed by Hayao Miyazaki. This research article is documentary research. The results show that (1) Walter Benjamin's concept of aura means the value which is the unique of a piece of art. Of which constitutes of the "Cult Value" which pertains to the ground value for the creation of art, and "Exhibition Value" as the empirical representation of an art. And (2) To analyze the aura which appeared in the animations which is directed by Miyazaki Hayao, which in total is 12. As the results of my analyzation found that there are 6 conceptions of aura therein those animations, there are, aura of imagination world, aura of the important of women, aura of the sky, aura of the purpose of main characters, aura of the believe in spiritual, aura of the important relation between human and nature.

**Keywords:** Aura, Exhibition value, Cult value, Hayao Miyazaki

---

<sup>2</sup> Department of Philosophy and Religion, Faculties of Humanities, Chiang Mai University

Corresponding Author's e-mail: chottawng@gmail.com

## 1. บทนำ

วอลเตอร์ เบนยามินเป็นนักคิดสายมาร์กซ์ที่มีแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ที่โดดเด่น คือ แนวคิดออราของผลงานศิลปะ จากการศึกษาความเรียง *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935) และ *Little History of Photography* (1931) มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเข้ามาของเทคโนโลยีการผลิตซ้ำแบบจักรกลที่ได้วิพากษ์แนวคิดศิลปะแบบดั้งเดิม โดยศิลปะแบบดั้งเดิมมีลักษณะเด่น คือ การปรากฏตัวขึ้นของชิ้นงานมีได้เพียงชิ้นเดียว เนื่องจากเป็นงานที่ต้องสร้างด้วยมือ ซึ่งจะสามารถสร้างได้ทีละชิ้น ทำให้มีการปรากฏในเวลาและสถานที่เฉพาะ ส่วนภาพถ่ายและภาพยนตร์ซึ่งเป็นศิลปะที่สร้างจากจักรกลผลิตซ้ำสามารถเข้าถึงผู้ชมจำนวนมากในเวลาพร้อม ๆ กันได้ ทำให้งานศิลปะหลุดออกจากกรอบแนวคิดเดิมซึ่งปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับโลกแห่งวัตถุ และปรับเปลี่ยนรูปแบบหน้าที่ของศิลปะ (Ferris, 2008, pp. 104-110) แนวคิดออรา นั้นสัมพันธ์กับคุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดง โดยคุณค่าพิธีกรรมหมายถึงคุณค่ารากฐานที่รองรับการสร้างชิ้นงานศิลปะ ส่วนคุณค่าจัดแสดงคือคุณค่าของการปรากฏของชิ้นงานศิลปะ และเอกลักษณ์เฉพาะของชิ้นงานศิลปะคือออราซึ่งสัมพันธ์กับคุณค่าพิธีกรรมพื้นฐาน ตามทัศนะของเบนยามิน คุณค่าพิธีกรรมสะท้อนถึงหน้าที่ของศิลปะที่ในยุคแรกเริ่มที่ถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อเป็นวัตถุพยานรับใช้ความเชื่อต่าง ๆ ซึ่งคุณค่าจัดแสดงไม่ได้มีความสำคัญเทียบเท่า ต่อมาเมื่อมีการวิพากษ์ด้วยเทคโนโลยีจักรกลผลิตซ้ำ ทำให้เกิดการผกผันของคุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดง โดยลดทอนบทบาทของคุณค่าพิธีกรรม และทำให้คุณค่าจัดแสดงได้เผยตัวในปริมาณที่มากขึ้น ซึ่งนำศิลปะสู่บทบาทใหม่ในสังคมคือการเมือง

คุณค่าทั้งสองในผลงานศิลปะเริ่มมีการผกผันเมื่อเกิดงานศิลปะจากเทคโนโลยีจักรกลผลิตซ้ำ สำหรับภาพถ่าย เบนยามินอธิบายว่าคุณค่าพิธีกรรมที่ถูกลดบทบาทลง ซึ่งคุณค่าพิธีกรรมสุดท้ายในภาพถ่ายคือ ภาพถ่ายบุคคลเพื่อการระลึก แต่เมื่อมนุษย์ถอนตัวจากภาพถ่ายเป็นครั้งแรกที่คุณค่าจัดแสดงเผยตัวเหนือกว่าคุณค่าพิธีกรรม กล่าวคือชิ้นงานศิลปะถูกสร้างโดยเน้นที่ปริมาณการผลิต จึงถูกใช้ประกอบสร้างนัยยะแฝงสำคัญทางการเมือง ภาพพวกนั้นเรียกร้องการรูปแบบการรับรู้เฉพาะและเป็นอิสระจากการครุ่นคิด (Benjamin, 2006, p. 257-258) ภาพถ่ายที่ถูกสร้างโดยเน้นปริมาณเพื่อจุดประสงค์ทางการเมืองและไม่ได้มีเป้าหมายในการรองรับคุณค่าพิธีกรรมจึงไม่มีออรา สำหรับภาพยนตร์เบนยามินได้เปรียบเทียบระหว่างนักแสดงละครเวทีกับนักแสดงภาพยนตร์ว่า นักแสดงละครเวทีสามารถตีความบทบาทของตัวเองได้ และมีการแสดงที่ร้อยเรียงเป็นเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง ต่างจากนักแสดงภาพยนตร์ที่มีหน้าที่ทำตามความต้องการของผู้กำกับเปรียบดั่งอุปกรณ์สำหรับการแสดง และเรื่องราวเกิดจากร้อยเรียงแต่ละฉากที่ถ่ายทำแยกกัน (Benjamin, 2006, p. 261) และเบนยามินได้แสดงความแตกต่างการรับชมงานศิลปะแบบดั้งเดิมกับกับงานศิลปะจากเครื่องจักรกลผลิตซ้ำ ภาพวาดนั้นเชิญชวนผู้ชมไตร่ตรอง ส่วนภาพยนตร์นั้นส่งสารข้อมูลอย่างต่อเนื่องซึ่งผู้ชมไม่สามารถพิจารณาไตร่ตรองในแต่ละขณะได้ และเกิดภาวะฟุ้งซ่านตามการนำเสนอของภาพยนตร์ (Benjamin, 2006, p. 267) ดังนั้นหากพิจารณาขบวนการสร้างงานศิลปะที่เน้นปริมาณของคุณค่าจัดแสดงมากกว่าคุณค่าพิธีกรรม ส่งผลให้ชิ้นงานศิลปะนั้นไม่มีออราอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ

จากการศึกษาความเรียงทั้งสองเรื่อง ทางผู้วิจัยเห็นว่าออร์่าในทัศนะของเบนยามินมีความเฉพาะเจาะจงที่ไม่สามารถแปลเป็นศัพท์ภาษาไทยได้จึงขอใช้การทับศัพท์ในบทความนี้ เบนยามินได้อธิบายถึงออร์่าของวัตถุต่าง ๆ นั้นไม่สามารถถ่ายทอดผ่านสื่อคือภาพถ่ายและภาพยนตร์ได้ แต่ออร์่าอันเป็นเอกลักษณ์ของวัตถุเป็นคุณลักษณะส่วนหนึ่งกับเนื้อหาใหม่ที่ถูกจัดสร้างขึ้นในภาพถ่ายและภาพยนตร์ ซึ่งเบนยามินได้กล่าวถึงการใช้เทคโนโลยีการผลิตซ้ำของนาซีในการสร้างออร์่าท่ามกลางผู้นำในการปกครองประชาชน แสดงว่าเบนยามินไม่ได้ปฏิเสธออร์่าในภาพถ่ายและภาพยนตร์ และออร์่าของภาพถ่ายและภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของงาน หากพิจารณาการมีออร์่าของเบนยามินแล้วพบว่า ออร์่าคือเอกลักษณ์เฉพาะของงานศิลปะมีได้ก็ต่อเมื่องานถูกสร้างโดยให้ความสำคัญกับคุณค่าพิธีกรรมมากกว่าปริมาณของคุณค่าจัดแสดง และออร์่าที่ปรากฏในภาพถ่ายและภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับเนื้อหา ไม่ใช่ออร์่าของวัตถุที่ถูกบันทึก

ทางผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดเรื่องออร์่าของเบนยามินมีความน่าสนใจและหากใช้หลักเกณฑ์การมีออร์่าสำหรับศิลปะ ผลงานศิลปะต้องมีเป้าหมายคุณค่าพิธีกรรมเป็นฐานในการสร้างผลงานทำให้ตัวผลงานมีคุณค่าจัดแสดงที่สะท้อนถึงคุณค่าพิธีกรรมนั้น ทางผู้วิจัยเห็นว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิที่มีคุณค่าจัดแสดงและคุณค่าพิธีกรรมอันเป็นแรงบันดาลใจจาก ความทรงจำ ความประสบการณ์ ความเชื่อ ทัศนคติเป็นฐานการสร้างผลงาน ทำให้นัยยะของคุณค่าจัดแสดงที่ปรากฏในผลงานมีเป้าหมายเพื่อรองรับคุณค่าพิธีกรรมสอดคล้องกับแนวคิดออร์่า

## 2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องออร์่าของวอลเตอร์ เบนยามิน
- 2.2 เพื่อวิเคราะห์แนวคิดเรื่องออร์่าในทัศนะของ วอลเตอร์ เบนยามิน ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ

## 3. วิธีการวิจัย

- 3.1 ศึกษางานเขียนเกี่ยวกับออร์่าของวอลเตอร์ เบนยามิน และศึกษาบทความ หนังสือที่อธิบายแนวคิดเรื่องออร์่าของเบนยามิน หลังจากนั้นจึงจำกัดกรอบการศึกษาแนวคิดออร์่าในความเรียง *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935) และ *Little History of Photography* (1931)
- 3.2 ทำความเข้าใจแนวคิดออร์่าของงานศิลปะจากความเรียง *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935) และ *Little History of Photography* (1931) พร้อมทั้งทำความเข้าใจคุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดงซึ่งสัมพันธ์กับการมีออร์่าของผลงานศิลปะ
- 3.3 รับชมผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิทั้ง 11 เรื่อง ได้แก่ จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคาลิออสโตร (1979) มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา (1986) โทโทโร่เพื่อนรัก (1988) แม่มดน้อยกิอิ (1989) พอร์โค รอสโซ สลัดอากาศประจัญบาน (1992) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) มิติวิญญาณมหัศจรรย์

(2001) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (2004) โปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย (2008) และปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013) เพื่อเก็บรายละเอียดภาพยนตร์และจัดประเด็นที่ปรากฏที่สะท้อนถึงแนวคิดของฮายาโอะ มียาซากิ

3.4 ศึกษางานวิจัย บทความ วิจัยที่เกี่ยวข้องกับฮายาโอะ มียาซากิ,

3.5 นำแนวคิดคุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดงที่สะท้อนถึงการมีออร่าของผลงานศิลปะมาวิเคราะห์ประเด็นที่เลือกมาว่าสะท้อนแนวคิดของฮายาโอะ มียาซากิอย่างไร

3.6 สรุปผลการวิจัยว่าภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิมีคุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดงที่บ่งบอกถึงการมีออร่าอย่างไร

#### 4. ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องแนวคิดเรื่องออร่าในทัศนะ วอลเตอร์ เบนยามิน ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ พบว่ามีผลสืบตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

##### 4.1 แนวคิดเรื่องออร่าของวอลเตอร์ เบนยามิน

จากการศึกษาความเรียงเรื่อง The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction (1935) และ Little History of Photography (1931) แนวคิดออร่าจะถูกนำมาใช้อธิบายถึงเอกลักษณ์เฉพาะของชิ้นงานศิลปะ ซึ่งออร่ามีองค์ประกอบสองอย่าง คือ คุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดง โดยที่คุณค่าพิธีกรรมจะเป็นคุณค่าที่รองรับการเกิดขึ้นของงานศิลปะว่ามีขึ้นเพื่ออะไร ส่วนคุณค่าจัดแสดงคือภาคปรากฏของชิ้นงานศิลปะ สำหรับศิลปะแบบดั้งเดิมคุณค่าพิธีกรรมจะถูกให้ความสำคัญมากกว่าคุณค่าจัดแสดง การสร้างสินค้าด้วยมือที่ละชั้นยังทำให้งานศิลปะเกี่ยวโยงกับเรื่องของความจริงแท้ ความเป็นต้นฉบับ และความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ และการที่ศิลปะแบบดั้งเดิมถูกสร้างขึ้นเพื่อรับใช้ความเชื่อทำให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์ที่ผู้ชมไม่กล้าที่จะวิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะ แต่เมื่อเกิดศิลปะจากเทคโนโลยีผลิตซ้ำที่มุ่งเน้นการกระจายตัวของงานศิลปะทำให้คุณค่าทั้งสองเกิดการผกผัน คุณค่าพิธีกรรมถูกลดความสำคัญลงและคุณค่าจัดแสดงถูกให้ความสำคัญขึ้นมาแทน การเปลี่ยนแปลงนี้ได้ปรับเปลี่ยนขนบของศิลปะแบบดั้งเดิม รวมถึงลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของชิ้นงานศิลปะลงทำให้ผู้ชมสามารถวิพากษ์วิจารณ์ผลงานศิลปะได้

การมีออร่าของผลงานศิลปะจะต้องประกอบด้วยทั้งสองคุณค่าอย่าง หากมีแต่คุณค่าจัดแสดงตามทัศนะของเบนยามินผลงานนั้นจะถือว่าไม่มีออร่า ส่วนกระบวนการรับรู้ออร่าจะเกิดได้ทั้งจากฝั่งผู้สร้างและผู้ชม กระบวนการรับรู้ออร่าจากฝั่งผู้สร้างจะเริ่มจากการมีคุณค่าพิธีกรรมเป็นแรงผลักดันในการสร้างชิ้นงานศิลปะ ส่วนกระบวนการรับรู้ออร่าจากฝั่งผู้ชมจะเกิดจากการที่รับชมผลงานศิลปะและเกิดภาพสะท้อนถึงคุณค่าพิธีกรรมจากการรับชมนั้น ในการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ จึงจะเป็นการวิเคราะห์จากมุมมองของการเป็นผู้ชมซึ่งมุ่งให้ความสนใจที่คุณค่าจัดแสดงที่ปรากฏในผลงานแล้วจึงวิเคราะห์คุณค่าพิธีกรรมที่สะท้อนผ่านคุณค่าจัดแสดงเหล่านั้น

#### 4.2 วิเคราะห์แนวคิดเรื่องออร่าในทัศนะของ วอลเตอร์ เบนิยามิน ที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ

##### 4.2.1 เนื้อหาส่วนที่แสดงประเด็นออร่าจากภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ

- 1) จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคากลิออสโตร (Lupin III: Castle Of Cagliostro, 1979)

เรื่องราวของจอมโจรลูแปงที่ 3 ซึ่งเดินทางออกตามหาต้นตอของธนบัตรปลอมที่กำลังระบาด เขากับเพื่อนสืบจนมาถึงอาณาจักรคากลิออสโตรและได้รู้ว่าเจ้าหญิงคาริสที่เป็นผู้มีพระคุณที่เคยช่วยเหลือตนไว้กำลังลำบาก เขาจึงต้องการช่วยเหลือเธอจากเคนต์ลาซาร์ ครั้งแรกที่เขาบุกเข้าปราสาทไปเพื่อช่วยเหลือเจ้าหญิงคาริสนั้นล้มเหลวและเขาก็เกือบเอาตัวไม่รอด แต่เนื่องจากได้รับความช่วยเหลือจากฟูจิโกะกับसार्वत्रเซนิกาตะที่ขับเครื่องบินพาหลบหนีออกไปได้ หลังจากรักษาตัวได้สักพักเขาจึงบุกเข้าไปช่วยตัวเจ้าหญิงอีกทีที่กลางงานแต่งงานตอนกลางคืน และทำให้เธอหลุดพ้นจากอำนาจของเคนต์ลาซาร์ นอกจากนี้ฟูจิโกะกับसार्वत्रเซนิกาตะช่วยเหลือลูแปงในการเปิดโปงโรงพิมพ์ธนบัตรปลอมของเคนต์ลาซาร์อีกด้วย

- 2) มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (Nausicaä of the Valley of the Wind, 1984)

เรื่องราวของเนซึก้าเจ้าหญิงของหมู่บ้านแห่งสายลม เธอพยายามหาวิธีเพาะต้นไม้ที่ไม่ปล่อยมลพิษเพื่อแก้ไขปัญหาล้างแฉดล้อมจากเขตทะเลแห่งความตาย วันหนึ่งมียานบินตกมายังหมู่บ้านของเธอพร้อมกับบรรทุวัตถุประหลาดมากมาย หลังจากนั้นกองทัพโทเมเซียนจึงบุกยึดหมู่บ้านของเธอเพื่อทวงคืนวัตถุนั้นและยึดหมู่บ้านเป็นฐานที่ตั้งกองทัพ เนซึก้ายอมเป็นเชลยและขึ้นยานของกองทัพไปด้วย แต่ระหว่างทางกองยานได้ถูกโจมตีจนตก เนซึก้าหลบหนีออกมาได้ก่อนยานตกพร้อมทั้งช่วยเหลือคู่ชานะผู้นำหญิงของกองทัพออกมาด้วย พวกเขาได้ร่อนลงจอดยังเขตทะเลแห่งความตายทำให้ต้องเผชิญหน้ากับฝูงตัวพวกโอห์ม เธอยอมให้พวกมันใช้หนวดสัมผัสตัวเพื่อสื่อสารอย่างบริสุทธิ์ใจพวกมันจึงไม่ได้เข้าทำร้ายพวกของเธอ หลังจากนั้นเธอก็ได้ตามไปช่วยชายที่ทำการโจมตียานจนตกและได้หลุดไปยังใต้เขตทะเลแห่งความตาย เธอจึงได้เข้าใจว่าพวกโอห์มนั้นกำลังปกป้องแหล่งน้ำและอากาศที่บริสุทธิ์อยู่ หลังจากนั้นเธอก็ต้องเดินทางไปหยุดสงครามของกองทัพโทเมเซียนกับพวกตัวโอห์มที่ถูกชาวเมืองเพจิต้าหลอกล่อมาใช้ด้วยการทำลายตัวอ่อนมาเป็นเหยื่อล่อ เธอได้ยอมสละชีวิตของตัวเองเพื่อหยุดยั้งความโกรธแค้นของพวกโอห์ม การเสียสละของเธอได้ทำให้พวกตัวโอห์มสงบลงและได้ช่วยชุบชีวิตให้กับเธอ ในช่วงรุ่งสางของวันใหม่ หลังจากนั้นกองทัพโทเมเซียนจึงยอมถอนทัพกลับไป ส่วนชาวเมืองเพจิต้านั้นย้ายมาอยู่ที่หมู่บ้านแห่งสายลมพร้อมทั้งเรียนรู้วิถีอนุรักษธรรมชาติ จนในที่สุดเขตทะเลแห่งความตายก็ไม่ได้ปล่อยมลพิษอีกต่อไป

### 3) ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา (Laputa: Castle in the Sky, 1986)

เรื่องราวการออกตามหาเกาะลอยฟ้าลาพิวต้า โดยปาซุนั้นต้องการจะพิสูจน์ว่าสิ่งที่พ่อของตนพูดนั้นเป็นเรื่องจริง ส่วนซีต้าเธอเป็นผู้สืบเชื้อสายราชวงศ์ของเกาะนั้น เธอจึงมีสร้อยคอที่เป็นกุญแจสำคัญในการตามหาตัวเกาะ ทำให้เธอถูกทางกองทัพจับตัวมาและยังโดนตามล่าจากโจรสลัดอากาศ ในท้ายที่สุดทุกฝ่ายก็ได้มายังเกาะลอยฟ้าลาพิวต้า แต่มุสกาได้ทรยศกองทัพโดยอาศัยช่วยที่พวกทหารกำลังให้ความสนใจกับการขสมบัติเข้าควบคุมปราสาทและทำการโจมตีกองทัพ ซีต้าพยายามขัดขวางแล้วหนีจากมุสกา ส่วนปาซุได้แอบช่วยกลุ่มโจรสลัดจากการคุมตัวของทหารและจึงตามไปช่วยซีต้า ในตอนที่เข้าตาจนปาซุกับซีต้าจึงต้องคลาไคลาล้างเทคโนโลยีของเกาะลาพิวตาซึ่งเป่ามุสกาให้กระเด็นหายไปและได้ปลดปล่อยให้เกาะลาพิวตาลอยสูงออกไปจากโลก หลังจากนั้นทั้งสองคนก็ได้กลุ่มโจรสลัดโดล่าช่วยไว้แล้วแยกย้ายกับกลุ่มโจรสลัดเพื่อกลับไปใช้ชีวิตที่หมู่บ้านของปาซุต่อไป

### 4) โทโทโร่เพื่อนรัก (My Neighbor Totoro, 1988)

เรื่องราวของสองพี่น้องครอบครัวคุซาคาเบะที่ย้ายมายังชนบทเพื่อพ่อกับแม่เป็นแม่ที่รักขายังโรงพยาบาลที่อยู่ไม่ไกล ชัยสึกิผู้เป็นพี่จะเป็นเด็กสาวที่คอยทำงานบ้านหลาย ๆ อย่างแทนผู้เป็นแม่ที่ป่วย ส่วนเมย์จะคอยช่วยงานบางอย่าง ในวันหนึ่งในขณะที่เมย์กำลังเล่นอยู่แถบบ้าน เธอก็ได้พบกับภูติตัวจิ๋วซึ่งนำพาเธอไปเจอกับภูติตัวใหญ่ ซึ่งเธอตั้งชื่อให้ว่า “โทโทโร่” เมย์เล่าเรื่องที่เธอเจอให้พ่อและพี่สาวแต่ไม่มีใครเชื่อ เธอจึงแสดงอาการไม่พอใจ พ่อจึงปลอบว่าโทโทโร่จะเป็นเทพผู้พิทักษ์ พ่อของทั้งสองคนจึงพาทั้งคู่ไปยังต้นโอ๊กยักษ์ที่มีศาลตั้งอยู่เพื่อให้ทั้งทำ ความเคารพและขอการคุ้มครอง ต่อมาในพลบค่ำวันหนึ่งที่ฝนตกหนักชัยสึกิและเมย์ได้ไปยืนรอรับพ่อที่ป้ายรถบัส ในระหว่างที่รอพ่ออยู่ชัยสึกิได้พบกับโทโทโร่และเธอเห็นว่าโทโทโร่ต้องการที่บังฝน เธอจึงยกร่มให้คันหนึ่งให้โทโทโร่ไปและได้รับถุงลูกโอ๊กตอบแทน ทั้งสองคนได้นำลูกโอ๊กไปปลูก ตกคืนวันนั้นเด็กทั้งสองได้เห็นโทโทโร่มาช่วยอวยพรให้ต้นไม้เติบโตใหญ่พร้อมพาทั้งสองไปบินบนท้องฟ้ายามค่ำคืน พอใกล้ถึงวันที่แม่ของทั้งคู่จะได้ออกจากโรงพยาบาลก็มีจดหมายเรียกตัวคุณพ่อให้ไปพบที่โรงพยาบาลทำให้ชัยสึกิเป็นกังวลมากและบอกเมย์ไปว่าแม่จะกลับมาช้ากว่าเดิม เมย์จึงเกิดความอิจฉาชัยสึกิเธอไป แล้ววันนั้นเมย์ก็ได้หายตัวไปชัยสึกิจึงออกตามหาตัวน้องสาวไปทั่ว จนสุดท้ายเธอจึงไปขออ้อนโทโทโร่ให้ช่วยตามหาแม่ โทโทโร่จึงเรียกรสบัสแมวมามาพาเธอไปหาแม่พร้อมทั้งพาทั้งสองคนแอบไปเยี่ยมแม่ของพวกเธอ และพาทั้งสองคนมาส่งยังหมู่บ้าน และในต่อมาแม่ก็ได้กลับมาหาชัยสึกิและเมย์

### 5) แม่มดน้อยกิกิ (Kiki's Delivery Service, 1989)

เรื่องราวของแม่มดฝึกหัดกิกิที่ต้องออกเดินทางจากบ้านเกิดเพื่อไปฝึกฝนการใช้ชีวิตในโลกกว้างที่เมืองอื่นโดยใช้ความสามารถของตัวเอง เธอได้ไปยังเมืองติดทะเลแห่งหนึ่งและได้พบกับ

เจ้าของร้านขนมปังที่จะเอาของไปคืนลูกค้าเธอจึงอาสาเอาไปคืนให้แทน เจ้าของร้านขนมปังจึงให้ความช่วยเหลือเรื่องที่พักอาศัยและให้เธอช่วยทำงานที่ร้าน นอกจากนี้ก็ยังสามารถในการขี่ไม้กวาดบินในการเปิดบริการรับส่งพัสดุ เธอทำงานนี้ได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งได้เจอกับการแสดงกิริยาที่ไม่ดีของหลานของลูกค้าเธอ และหลังจากนั้นยังโดนหลานลูกค้าคนนั้นพูดดูถูกเธอที่ต้องทำงานตั้งแต่อายุน้อย ทำให้กิกิเริ่มเสียความมั่นใจแล้วพลังเวทของเธอจึงหายไปชั่วคราว พอเธอได้รับของขวัญขอบคุณจากลูกค้าที่เคยใช้บริการจึงเริ่มกลับมาฝึกกำลังใจอีกครั้ง และได้เห็นเพื่อนของเธอตกอยู่ในอันตรายจึงพยายามขี่ไม้กวาดทั่วไปถวายนพยายามบินไปช่วยเพื่อของเธอจนสำเร็จ ด้วยความมั่นใจพลังเวทของเธอก็กลับมาใช้งานได้ตามปกติอีกครั้ง

#### 6) พอร์โค รอสโซ สลัดอากาศประจัญบาน (Porco Rosso, 1992)

เรื่องราวของนักขับเครื่องบินน้ำพอร์โคที่มีรูปลักษณะเป็นหมู เขาเป็นนักขับเครื่องบินที่มีชื่อเสียงและจะคอยรับงานจากผู้จ้างวาน ในวันหนึ่งเขากำลังนำเครื่องบินน้ำของตัวเองไปซ่อมแต่โดนโจมตีโดยนักบินอเมริกา ทำให้เครื่องบินน้ำของเขาจึงต้องซ่อมหนักกว่าเดิม ซึ่งเขาได้ไปใช้บริการของอู่ซ่อมเจ้าประจำ แต่พอทราบว่ามีโอหลานสาวของเจ้าของอู่จะเป็นคนออกแบบการซ่อมแซมให้แทนเหล่าลูกชายของเจ้าของอู่ซ่อม พอร์โคก็เกิดความไม่พอใจและและอยากจะเปลี่ยนไปใช้บริการอู่อื่นแทน เนื่องจากเขาไม่ไว้ใจให้ผู้หญิงทำงานเกี่ยวกับซ่อมแซมเครื่องบินน้ำ พอร์โคจึงขอให้เขาลองให้โอกาสตนเองออกแบบการซ่อมดูก่อน หลังจากที่เขาเห็นความมุ่งมั่นของเธอ พอร์โคจึงเริ่มเปิดใจให้กับคนที่ผู้หญิงเป็นคนซ่อมแซมเครื่องบินน้ำของตน แต่เมื่อเขาเห็นว่าเหล่าคนงานที่จะทำการซ่อมแซมเครื่องบินน้ำเป็นผู้หญิงแทบทั้งหมดก็ยังคงมีความกังวลใจอยู่ แต่พอเครื่องบินน้ำซ่อมเสร็จก็มีประสิทธิภาพที่ดีมากแสดงถึงศักยภาพของแรงงานหญิง

#### 7) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (Princess Mononoke, 1997)

เรื่องราวการเดินทางเพื่อออกตามต้นตอของเทพอสูรที่บุกหมู่บ้านของอาซิทากะและหาทางล้างคำสาปที่ตนเองได้รับ เขาได้ตามสืบมาจนถึงเขตป่าเทพชิชิกับนครโลหะซึ่งผู้หญิงในเมืองจะมีหน้าที่เป็นแรงงานในการผลิตเหล็กจึงมีสิทธิ์มีเสียงเทียบเท่าผู้ชายในเมือง และยังได้ทราบถึงความขัดแย้งของฝ่ายมนุษย์และฝ่ายธรรมชาติ รวมถึงได้ฟังแนวคิดที่พูดถึงความชอบธรรมในการทำลายธรรมชาติของเอโบชิผู้นำของนครโลหะ ทำให้เขาไม่พอใจอย่างมาก หลังจากนั้นเขาได้ช่วยเหลือซึ่งที่บุกเข้าเมืองให้หนีออกมาได้ อาซิทากะได้มีโอกาสพูดคุยกับเทพสัตว์และคิดไม่ตกว่าจะทำให้ทั้งสองฝ่ายยุติความขัดแย้งได้อย่างไร วันที่เหล่าหมู่บ้านก่อสงครามกับนครโลหะ ที่แรกอาซิทากะตั้งใจจะออกเดินทางไปทีอื่นแต่เขาได้เห็นวานครโลหะถูกขามูโรเมืองอื่นโจมตีจึงตั้งใจจะไปแจ่งข่าวกับเอโบชิที่ออกตามล่าหัวเทพชิชิพร้อมทั้งต้องการไปช่วยเหลือซึ่งที่ตกอยู่ในอันตราย หลังเทพชิชิถูกตัดหัวร่างกายส่วนที่เหลือได้กลายเป็นของเหลวสีดำที่หากสัมผัสบริเวณใดก็จะทำให้พื้นป่ามากมายล้มตายรวมถึงมอบแผลคำสาปให้กับคนที่สัมผัสของเหลวนั้น ซึ่งทั้งฝ่ายธรรมชาติและฝ่ายมนุษย์ที่สู้รบกันอยู่ได้รับผลกระทบทั้งหมด ทำให้อาซิทากะกับซึ่งต้องรับ



ไปนำหัวมาคืนเทพซิชิ เมื่อได้หัวคืนในช่วงรุ่งสางร่างของเทพซิชิก็ตกสลายออกและทำให้ป่าค่อย ๆ กลับมาอุดมสมบูรณ์อีกครั้ง และยังรักษาแผลคำสาปให้กับอาชิทากะ ซึ่ง รวมไปถึงรักษาบาดแผลและโรคผิวหนังให้กับชาวเมืองนครโลหะที่อยู่บริเวณนั้นอีกด้วย ไฟที่กำลังลุกไหม้ นครโลหะได้ถูกลมแรงพัดจนดับลงและลมนั้นยังได้พัดพาอาวุธที่ใช้ทำสงครามลอยหายไปบนท้องฟ้า ทุกฝ่ายกลับเข้าสู่ความสงบ เอโบซิดัดสินใจที่จะสร้างเมืองขึ้นมาใหม่เป็นเมืองที่จะอยู่ด้วยธรรมชาติอย่างทอเยที่ทอเยอาศัย ส่วนซังถึงแม้เธอจะให้ภัยชาวโลหะนครได้แล้ว แต่เธอยังขอตัดสินใจที่จะใช้ชีวิตอยู่ในป่าต่อ อาชิทากะจึงตัดสินใจจะอาศัยอยู่ที่เมืองใหม่ของเอโอซิจะได้เข้าป่าไปหาซังได้เสมอ

#### 8) มิติวิญญาณมหัศจรรย์ (Spirited Away, 2001)

เรื่องราวของจิอิโรเด็กสาวที่ตกกระไดพลอยโจนหลุดเข้าไปยังโลกวิญญาณทำให้เธอต้องไปทำงานในโรงอาบน้ำเพื่อไม่ให้ตัวของตนเองจางหายไป เธอได้เซ็นสัญญาเข้าทำงานและโดนขโมยชื่อไป เธอได้รับชื่อใหม่มาจากนายจ้างแต่ฮาคุก็ได้อ้อนเธอว่าห้ามลืมชื่อจริงของตนเองไปเด็ดขาด ไมอย่างนั้นจะถูกนายจ้างควบคุมไปตลอด เธอพยายามทำงานที่โรงอาบน้ำโดยไม่ซื้อกับเป้าหมายที่จะกลับบ้านไปพร้อมกับครอบครัว วันหนึ่งเธอได้รู้ว่าฮาคุกำลังลำบากจึงต้องการจะหาทางช่วยเขา จึงตัดสินใจเดินทางออกจากโรงอาบน้ำภายใต้ฉากรางรถไฟกลางทะเลกับท้องฟ้าสีครามโดยที่ตัวของเธอไม่จางหายไปเหมือนตอนต้นเรื่อง หลังจากนั้นฮาคุก็ต่อรองกับนายจ้างเพื่อพาลูกของเธอที่ตามจิอิโรไปด้วยกลับมา เขาจึงแปลงร่างเป็นมังกรบินไปรับพวกจิอิโรระหว่างทางกลับจิอิโรได้เล่าเรื่องราวในสมัยเด็กที่เธอได้ตกลงไปในแม่น้ำโคฮาคุให้เขาฟัง ทำให้ฮาคุกลับมาจำชื่อจริงของตัวเองได้และร่างมังกรของเขาก็สลายออกกลายเป็นร่างเด็กผู้ชายที่ยังคงบินได้ เขาได้พาจิอิโรมาส่งที่หน้าโรงอาบน้ำและจิอิโรก็ได้ตอบคำถามของนายจ้างถูก เธอจึงได้รับอิสระแล้วกลับไปยังโลกมนุษย์พร้อมครอบครัวของตัวเอง

#### 9) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (Howl's Moving Castle, 2004)

เรื่องราวของโซฟีเด็กสาวช่างทำหมวกโดนคำสาปจากแม่มดทำให้กลายเป็นคนแก่ เธอเดินทางไปยังปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์เพื่อจะหาทางแก้คำสาป ระหว่างอยู่ที่นั่นเธอก็ช่วยทำความสะอาดและทำงานบ้านต่าง ๆ และได้เห็นมุมมองที่ไม่ได้สมบูรณ์แบบของฮาวล์ เขานั้นซึ่ฉลาดเกินกว่าจะไปปฏิเสธที่จะไม่เข้าร่วมรบในสงครามระหว่างอาณาจักร เขาจึงไหว้วานให้โซฟีปลอมเป็นแม่ของตนเพื่อไปปฏิเสธคำสั่งจากทางราชวงศ์ ซึ่ได้พบมาตามซาลิมานผู้เป็นอาจารย์ของฮาวล์ ซึ่งทำการล้างเวทของแม่มดแห่งทุ่งร้างที่ทำพันธะสัญญากับปีศาจ ระหว่างที่กำลังคุยกัน ฮาวล์ก็ได้เข้ามาช่วยพาโซฟีกับแม่มดคนนั้นหนีออกจากพระราชวัง ทำให้กลุ่มของฮาวล์จึงต้องหลบหนีการตามจับของทางพระราชวัง โซฟีได้ล้างคำสาปให้ตัวเองรวมถึงคำสาปของฮาวล์ได้ และยังได้ล้างคำสาปให้กับเจ้าชายของอาณาจักรที่กำลังก่อสงครามทำให้หลังจากนั้นสงครามจึงยุติลง การที่ฮาวล์แก้พันธะสัญญากับปีศาจทำให้เขาไม่ต้องถูกพระราชวังจับตาอีกต่อไปรวมทั้ง

สงครามที่ยืดลึงก์ทำให้เขาไม่ต้องฝืนใจไปร่วมรบ ปราสาทของฮาวล์ในตอนท้ายเรื่องจึงเปลี่ยนจากการเดินติดดินอยู่แทบตลอดทั้งเรื่องเป็นปราสาทที่ลอยอยู่บนฟ้าแทนซึ่งแสดงถึงอิสรภาพที่ตัวฮาวล์ได้รับ

10) โปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย (Ponyo, 2008)

เรื่องราวของโปเนียวเด็กสาวจากมหาสมุทรที่แอบหนีพ่อของเธอออกมาเที่ยวยังโลกภายนอก และได้รับความช่วยเหลือจากโซซุเกะในตอนที่ยี่เธอเข้าไปติดในโหลแก้ว ทำให้เธอหลงรักโซซุเกะเป็นอย่างมากแล้วพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้อยู่กับเขา จนในตอนที่ยี่เธอถูกพ่อจับตัวกลับไปจึงแอบหนีออกมาอีกรอบแล้วบังเอิญได้เปิดประตูสะสมพลังมหาสมุทรของพ่อเข้าทำให้เกิดน้ำท่วมครั้งใหญ่ แต่เธอก็สามารถกลับมาหาโซซุเกะได้สำเร็จ ในวันรุ่งขึ้นโซซุเกะต้องการออกไปตามหาแม่ของตน โปเนียวจึงให้ความช่วยเหลือโดยใช้พลังของตัวเองขยายขนาดเรือของเล่นให้ใหญ่ขึ้นและสามารถแล่นออกไปที่ต่าง ๆ ได้ ทางฝั่งแม่ของโซซุเกะได้รับความช่วยเหลือจากแกรนมาแม่ของโปเนียวในการคุ้มครองบ้านพักคนชราที่และผู้คนในเมืองที่เกิดน้ำท่วมเหล่าคนชราที่เดินไม่ได้สามารถกลับมาเดินแบบคนปกติ แกรนมาแม่เลือกที่จะฝาก โปเนียวให้โซซุเกะดูแล หลังจากนั้นพ่อของโปเนียวก็พาทุก ๆ คนไปส่งบนบกท่ามกลางฝูงเครื่องบินที่มาช่วยผู้ประสบภัย

11) ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (The Wind Rises, 2013)

เรื่องราวการไล่ตามความฝันของจิโร ผู้มีความฝันตั้งแต่วัยเด็กว่าอยากจะทำเครื่องบินเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการเดินทางให้กับผู้คน จิโรสามารถพูดคุยกับคาโปรนิบุคคิผู้เป็นแรงบันดาลใจของตนได้ในโลกจินตนาการของตัวเอง จิโรพยายามอย่างหนักในการเป็นนักออกแบบเครื่องบินจนได้เข้าทำงานกับบริษัทผลิตเครื่องบินรายใหญ่ ซึ่งจะแสดงให้เห็นว่างานออกแบบเครื่องบินจะขึ้นอยู่กับบริษัท เครื่องบินลำแรกที่เขาเป็นหัวหน้าการออกแบบนั้นล้มเหลว แต่หลังจากที่เขาได้มีความรักกับนาโอโกะหญิงสาวที่เขาเคยช่วยเหลือไว้จากเหตุการณ์แผ่นดินไหว เขาก็มีกำลังใจและความมุ่งมั่นกับการออกแบบเครื่องบินอีกครั้ง หลังจากนั้นจิโรได้รับมอบหมายงานใหม่ในช่วงระยะของการออกแบบเครื่องบินลำใหม่เกิดเรื่องขึ้นหลายอย่างตั้งแต่การปรับเปลี่ยนวัสดุของอะไหล่ในการสร้างเครื่องบิน การที่เขาต้องคอยหลบจากหน่วยงานเจ้าหน้าที่พิเศษ การแต่งงานของเขากับนาโอโกะ การทดสอบเครื่องบินลำใหม่สำเร็จไปได้ด้วยดี แต่ก็เป็นวันเดียวกันกับการออกเดินทางไปรักษาวัณโรคของนาโอโกะในเขตห่างไกล ช่วงท้ายจะเป็นฉากในโลกจินตนาการที่สื่อออกมาว่าสุดท้ายจิโรก็ต้องออกแบบเครื่องบินรบทั้งที่เขาไม่เห็นด้วยการทำสงครามและยังได้พบกับนาโอโกะที่ตายไปแล้วมาบอกให้จิโรมีชีวิตอยู่ต่อไปซึ่งเขาก็รับคำของเธอ

## 12) เด็กชายกับนกกระสา (The Boy and the Heron, 2023)

เรื่องราวของมาฮิโตะเด็กชายที่สูญเสียผู้เป็นแม่ไปจากเหตุการณ์ไฟไหม้โรงพยาบาลในช่วงสงคราม หลังจากนั้นเขากับพ่อต้องย้ายไปอยู่ชนบทและพ่อของเขาก็แต่งงานใหม่กับน้ำของตนเอง ทำให้เขาที่ยังรับไม่ได้กับการสูญเสียผู้เป็นแม่ไม่ค่อยยอมรับผู้เป็นน้ำในฐานะแม่ใหม่ เขาได้พบกับนกกระสาพูดได้และหอคอยร้างที่บ้านในชนบท หลังจากนั้นน้ำของเขาคิดตั้งท้องอยู่จะหายตัวไป ทำให้เขาเข้าไปในหอคอยร้างเพราะเข้าใจว่านกกระสาพูดได้นั้นเป็นคนพาน้ำของตนไป หลังจากนั้นเขาต้องตามหาน้ำของตนเองในโลกมหาศิลาโดยได้รับความช่วยเหลือจากคิริโกะ นกกระสา และแม่ของตนในวัยเด็กจนเจอผู้เป็นน้ำ แต่ผู้เป็นน้ำกลับปฏิเสธเขาอย่างบ้าคลั่งจนเขาอมเรียกเธอว่าคุณแม่เธอจึงสงบลง เขาถูกคุณลุงทวดของตนเองชวนให้มาเป็นผู้ดูแลโลกมหาศิลาแทนด้วยการเรียงบล็อกหินสีขาว แต่เขาปฏิเสธลุงทวดของตนเอง ขณะเดียวกันราชานกพิราบที่แอบตามด้วยได้รู้ว่าชะตากรรมของอาณาจักรตนเองถูกฝากไว้กับบล็อกหินก็โกรธจนนำบล็อกพวกนั้นมาเรียงกันจนเอนไปมา ราชานกพิราบที่ขาดสติเห็นดังนั้นจึงฟันบล็อกหินทิ้ง หลังจากนั้นมหาศิลาก็สลายตัวพร้อมกับการล่มสลายของโลกแห่งนี้ พวกมาฮิโตะหนีกลับมาที่โรงแห่งกาลเวลาพร้อมทั้งได้เจอกับน้ำที่ถูกช่วยไว้โดยคิริโกะ มาฮิโตะได้บอกเล่าถึงชะตากรรมของอิมิที่จะเจอในอนาคตแต่เธอไม่เสียใจและภูมิใจมากที่มีเขาเป็นลูกชาย หลังจากนั้นพวกเขาก็แยกกันกลับไปยังช่วงเวลาของตนจากมา

### 4.2.2 ผลการวิเคราะห์อรรถาจากภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ

การวิจัยพบว่ามีอรรถา 6 ประเด็นที่เป็นเอกลักษณ์ในการกำกับภาพยนตร์ของมียาซากิ ฮายาโอะซึ่งสะท้อนคุณค่าพิธีกรรมผ่านคุณค่าจัดแสดงของภาพยนตร์แอนิเมชัน ได้แก่ 1.อรรถาการให้ความสำคัญกับโลกในจินตนาการ 2.อรรถาการให้ความสำคัญกับผู้หญิง 3.อรรถาการให้ความสำคัญกับท้องฟ้า 4.อรรถาการให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตัวละครหลัก 5.อรรถาการให้ความสำคัญกับความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ 6.การให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

#### 1) อรรถาการให้ความสำคัญกับโลกในจินตนาการ

การให้ความสำคัญกับโลกในจินตนาการเป็นอรรถาที่ปรากฏทั้ง 12 เรื่อง มียาซากิจะใส่ความเป็นโลกในจินตนาการลงไปในงาน โดยมีการปรากฏ ยานพาหนะบินได้รูปทรงต่าง ๆ ที่เขาออกแบบเอง สถานที่ หรือตัวละครอย่างใดอย่างหนึ่งที่ไม่อยู่ในโลกแห่งความจริงในงานทุกเรื่องเสมอ เช่นในเรื่องปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013) ที่มียาซากิได้แรงบันดาลใจจากชีวิตประวัตินักออกแบบเครื่องบินญี่ปุ่นท่านหนึ่ง แต่การดัดแปลงเป็นผลงานของเขายังคงสร้างโลกจินตนาการของตัวเอง ทำให้ตัวละครพูดคุยกับคนที่ตายไปแล้วได้ เป็นต้น สิ่งนี้อธิบายมารวมถึงตัวอย่างที่ยกมาเป็นคุณค่าจัดแสดงที่สะท้อนถึงคุณค่าทางพิธีกรรมอันเป็นความชื่นชมต่อโลกในจินตนาการของมียาซากิ และการที่เหล่าตัวละครของเขามักจะได้รับการช่วยเหลือจากผู้อื่นอยู่เสมออย่างสะท้อน

ถึงทัศนคติเชิงบวกที่เขามีอีกด้วย ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันทุกเรื่องของเขามีอรรถาการให้มีความสำคัญกับโลกในจินตนาการ

## 2) อรรถาการให้มีความสำคัญกับผู้หญิง

การให้มีความสำคัญกับผู้หญิงเป็นอรรถาที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของมิยาซากิ ฮายาโอะ ทั้ง 12 เรื่อง โดยการนำเสนอสามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

1. การให้มีความสำคัญกับผู้หญิงในฐานะตัวละครเอกในการดำเนินเรื่องปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดใน 8 เรื่อง ได้แก่ มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา (1986) โทโทโร่เพื่อนรัก (1988) แม่มดน้อยกิกิ (1989) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) มิติวิญญาณมหัศจรรย์ (2001) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (2004) และโปเนียว ธิดาสมุทรผจญภัย (2008) ซึ่งตัวละครหญิงทำหน้าที่เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง หรือมีบทบาทสำคัญต่อเนื้อเรื่อง โดยจะนำเสนอถึงความสามารถของตัวละครผู้หญิงในด้านต่าง ๆ ตั้งแต่การรับผิดชอบต่องานบ้าน ความเข้มแข็ง การมีจิตใจที่กล้าหาญ การมีทักษะการทำงานที่เทียบเท่าผู้ชาย การมีทักษะการต่อสู้เทียบเท่าผู้ชาย ภาวะความเป็นผู้นำของผู้หญิง ซึ่งจะนำเสนอผ่านตัวละครแต่ละตัวแตกต่างกันตามบทบาทที่มิยาซากิกำหนดในแต่ละเรื่อง

2. การให้มีความสำคัญกับผู้หญิงในการช่วยส่งเสริมความสำเร็จให้กับตัวละครอื่นปรากฏให้เห็น 4 เรื่อง ได้แก่ จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคากิลอสโตร (1979) พอร์โค รอสโซ สลัดอากาศประจัญบาน (1992) ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013) และเด็กชายกับนกกระสา (2023) ทั้ง 4 เรื่องนี้ แม้ว่าตัวละครผู้หญิงจะเป็นตัวละครรอง แต่พวกเขายังมีส่วนที่คอยเป็นกำลังใจหรือคอยช่วยเหลือตัวละครหลักผู้ชายจนประสบความสำเร็จในเป้าหมาย

3. การให้มีความสำคัญกับบทบาทและหน้าที่ของผู้หญิงในแรงงานการผลิตปรากฏให้เห็น 2 เรื่อง ได้แก่ พอร์โค รอสโซ สลัดอากาศประจัญบาน (1992) กับเจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) ทั้งสองเรื่องนี้มีจุดเด่นคือการแสดงศักยภาพของแรงงานหญิงและเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนสังคมซึ่งไม่ได้ยิ่งหย่อนไปกว่าเพศชาย ส่งผลให้ผู้หญิงมีสิทธิมีเสียงได้เทียบเท่ากับผู้ชาย

การนำเสนอเกี่ยวกับพวกตัวละครผู้หญิงที่กล่าวไว้ข้างต้นเป็นคุณค่าการจัดแสดงที่สะท้อนถึงคุณค่าพิธีกรรมอันเป็นทัศนคติเชิงบวกที่ตัวมิยาซากิมีต่อผู้หญิง เขาจึงต้องการชูศักยภาพของผู้ผ่านผลงานของตัวเอง ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันทุกเรื่องของเขามีอรรถาการให้มีความสำคัญกับผู้หญิง

## 3) อรรถาการให้มีความสำคัญกับท้องฟ้า

การให้มีความสำคัญกับท้องฟ้าเป็นประเด็นที่ปรากฏทั้ง 12 เรื่อง โดยการนำเสนอสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการบินปรากฏให้เห็น 11 เรื่อง ได้แก่ จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคากิลอสโตร (1979) มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา (1986)

โทโทโร่เพื่อนรัก (1988) แม่มดน้อยกิกิ (1989) พอร์โค รอสโซ สัตว์อากาศประจัญบาน (1992) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (2004) โปเนียว จิตสมุทรผจญภัย (2008) ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013) และเด็กชายกับนกกระสา (2023) โดยจะมีเครื่องบิน ยานพาหนะต่าง ๆ ที่บินได้ และตัวละครที่บินได้อย่างใดอย่างหนึ่งปรากฏอยู่ในเรื่องที่กล่าวมา

2. นัยยะที่แสดงผ่านท้องฟ้าปรากฏให้เห็น 7 เรื่อง โดยเรื่อง จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคากิลอสโตร (1979) มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) และเจ้าหญิงจิตวิญญานแห่งพงไพร (1997) จะมีการใช้สีฉากของท้องฟ้าโทนมืดสื่อถึงนัยยะความโกลาหลและใช้สีฉากของท้องฟ้าโทนสว่างสื่อถึงการคลี่คลายความโกลาหล ส่วนเรื่อง แม่มดน้อยกิกิ (1989) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (2004) และเด็กชายกับนกกระสา (2023) โดยจะใช้ท้องฟ้าสื่อถึงนัยยะของการเป็นตัวของตัวเอง การปลดปล่อย อิสระภาพ และภาคภูมิใจ

ทั้งสองการนำเสนอเป็นคุณค่าในการจัดแสดงที่สะท้อนถึงคุณค่าทางพิธีกรรมอันเป็นความชื่นชอบในเครื่องบินและท้องฟ้าของมิยาซากิ ทำให้เขามักที่จะถ่ายทอดถึงสิ่งที่สามารถบอกรับบนท้องฟ้าได้อย่างอิสระลงไปในงาน รวมไปถึงการใช้ท้องฟ้าสื่อถึงนัยยะของเรื่องราวในบางเรื่องด้วย ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันทุกเรื่องของเขามีอรรถาธิบายให้ความสำคัญกับท้องฟ้า

#### 4) อรรถาธิบายให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตัวละครหลัก

การให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตัวละครหลักเป็นประเด็นที่ปรากฏใน 9 เรื่อง โดยการนำเสนอสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การให้ความสำคัญต่อเป้าหมายของตัวเอง 8 เรื่อง ได้แก่ จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคากิลอสโตร (1979) ลาพิวต้า พลิกตำนานเหนือเวหา (1986) เจ้าหญิงจิตวิญญานแห่งพงไพร (1997) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (2004) โปเนียว จิตสมุทรผจญภัย (2008) ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013) และเด็กชายกับนกกระสา (2023) โดยจะปรากฏความต้องการที่จะทำเพื่อตัวเองของเหล่าตัวละครหลัก เช่นความต้องการของตัวละครโปเนียวที่ต้องการอยู่กับไซซูเกะ หรือความต้องการที่จะทวงกลับล้างคำสาปของตัวละครอาซิทากะ เป็นต้น

2. การให้ความสำคัญต่อเป้าหมายเพื่อส่วนรวมปรากฏให้เห็น 5 เรื่อง ได้แก่ จอมโจรลูแปงที่ 3 ตอน ปราสาทแห่งคากิลอสโตร (1979) มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) เจ้าหญิงจิตวิญญานแห่งพงไพร (1997) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) ปราสาทเวทมนตร์ของฮาวล์ (2004) และปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013)

โดยจะปรากฏความต้องการที่จะทำเพื่อของเหล่าตัวละครหลัก เช่นความต้องการที่หยุดความขัดแย้งของฝ่ายมนุษย์และธรรมชาติของอาซิทากะ หรือความต้องการที่จะหาทางอนุรักษ์ธรรมชาติของเนาซึก้า เป็นต้น

แต่ไม่ว่าจะเป็นการบรรลุซึ่งเป้าหมายแบบใดก็ตาม ตัวละครหลักในแต่ละเรื่องจะต้องใช้ความพยายามในการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ อย่างยากลำบากเพื่อบรรลุเป้าหมายซึ่งเป็นคุณค่าในการจัดแสดงที่

สะท้อนถึงคุณค่าทางพิธีกรรมซึ่งเป็นลักษณะการออกแบบตัวละครและกำหนดทิศทางการดำเนินเรื่องของมิยาซากิและทัศนคติในการทุ่มเทในการลงมือทำเพื่อให้ประสบความสำเร็จซึ่งสะท้อนมาจากประสบการณ์ของเขาที่ตนเองจะประสบความสำเร็จในการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชัน ทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาทั้ง 9 เรื่องที่กล่าวมามีอรรถาการให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตัวละครหลัก

#### 5) อรรถาการให้ความสำคัญกับความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์

การให้ความสำคัญกับความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์เป็นประเด็นที่ปรากฏใน 6 เรื่อง โดยนำเสนอประเด็นนี้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. นำเสนอตัวละครที่อยู่ในฐานะของวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ปรากฏใน 5 เรื่อง ได้แก่ มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) โทโทโร่เพื่อนรัก (1988) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) และโปเนียว จิตาสมุทรผจญภัย (2008) โดยจะมีตัวละครที่อยู่ในฐานะของวิญญาณศักดิ์สิทธิ์เป็นตัวแทนของฝั่งธรรมชาติปรากฏอยู่ในเรื่องซึ่งสามารถโต้ตอบหรือสื่อสารกับตัวละครมนุษย์ได้ เสมือนว่าธรรมชาตินั้นสามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้ เช่น ตัวละครโอห์มที่สามารถใช้หนวดอ่านจิตใจของมนุษย์และสามารถใช้หนวดพ่นฟูอากาศบาดเจ็บและฟื้นคืนชีวิตให้กับเนาซึก้า เป็นต้น

2. สะท้อนความเชื่อผ่านพฤติกรรมของตัวละคร ปรากฏใน 5 เรื่อง ได้แก่ โทโทโร่เพื่อนรัก (1988) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) โปเนียว จิตาสมุทรผจญภัย (2008) ปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (2013) และเด็กชายกับนกกระสา (2023) โดยตัวละครมนุษย์ในเรื่องจะมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการเคารพต่อวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ในธรรมชาติ เช่น ฉากที่นาโอโกะทำความเคารพบ่อน้ำ หรือฉากที่คิริโกะทำความเคารพต่อเกาะสุสาน เป็นต้น

ทั้งสองการนำเสนอเป็นคุณค่าในการจัดแสดง ที่สะท้อนถึงคุณค่าทางพิธีกรรมอันเป็นความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ของตัวมิยาซากิที่เขาถ่ายทอดลงไปในผลงานทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 6 เรื่องของเขาที่กล่าวมามีอรรถาการให้ความสำคัญกับความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์

#### 6) อรรถาการให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

การให้ความสำคัญเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติเป็นประเด็นที่ปรากฏใน 5 เรื่อง โดยนำเสนอประเด็นนี้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่เป็นปรปักษ์กัน ปรากฏให้เห็นใน 2 เรื่อง ได้แก่ มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) ทั้งสองเรื่องจะมีการแบ่งแยกฝ่ายของมนุษย์กับธรรมชาติชัดเจน และจะเกิดการรบระหว่างทั้งสองฝ่ายซึ่งท้ายที่สุดจะจบด้วยการที่มนุษย์ไม่อาจเอาชนะพลังอันยิ่งใหญ่ของธรรมชาติได้ จึงต้องปรับวิถีชีวิตเข้าหาธรรมชาติ

2. แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่คอยช่วยเหลือกัน ซึ่งปรากฏให้เห็นใน 3 เรื่อง ได้แก่ โทโทโร่เพื่อนรัก (1988) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) และโปเนียว จิตาสมุทรผจญภัย (2008) โดยจะมี

การปรากฏของตัวละครที่เป็นตัวแทนฝ่ายมนุษย์กับธรรมชาติ ซึ่งต้องมีเรื่องราวที่ได้คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ทั้งสองการนำเสนอเป็นคุณค่าในการจัดแสดง ที่สะท้อนถึงคุณค่าทางพิธีกรรมซึ่งเป็นทัศนคติของตัวมิยาซากิที่ต้องการให้มนุษย์ใช้ธรรมชาติอย่างสันติ และควรอนุรักษ์ธรรมชาติ ไม่อย่างนั้นโลกก็จะเกิดวิกฤตทางมลพิษ การที่มิยาซากิถ่ายทอดแนวคิดนี้ผ่านผลงานทำให้ภาพยนตร์แอนิเมชันทั้ง 5 เรื่องของเขาที่กล่าวมามีอรรถาการให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

## 5) อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดอรรถาในความเรียงเรื่อง *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935) และ *Little History of Photography* (1931) ผู้วิจัยวิเคราะห์ความสอดคล้องต่อแนวคิดอรรถาของวอลเตอร์ เบนยามิน ว่าอรรถาจะมีในงานศิลปะได้ก็ต่อเมื่อการสร้างให้ความสำคัญต่อคุณค่าพิธีกรรมเป็นสำคัญ และการขยายขอบเขตของคุณค่าจัดแสดงเป็นผลพวงจากการตอบสนองคุณค่าพิธีกรรมเท่านั้น ไม่ใช่เป้าหมายหลักของการผลิตชิ้นงานศิลปะ และกระบวนการรับรู้อรรถาจะเกิดได้ทั้งจากฝั่งผู้สร้างและผู้ชม สำหรับฝั่งผู้สร้างจะต้องมีคุณค่าพิธีกรรมขึ้นก่อนคุณค่าจัดแสดงเป็นการกำหนดเป้าหมายของการสร้างชิ้นงานศิลปะ ส่วนสำหรับผู้ชมจะรับรู้ถึงคุณค่าจัดแสดงแล้วจึงจะเกิดภาพสะท้อนถึงคุณค่าพิธีกรรมของตัวชิ้นงานศิลปะ ซึ่งจากการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันภายใต้การกำกับของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ศึกษาภูมิหลังและวิธีการสร้างงานของเขา ทำให้เห็นว่าแนวทางการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากินั้นให้ความสำคัญต่อคุณค่าพิธีกรรมเป็นหลัก

ดังนั้นภาพยนตร์แอนิเมชันภายใต้การกำกับของ ฮายาโอะ มิยาซากิ จึงมีทั้งคุณค่าพิธีกรรมและคุณค่าจัดแสดงที่เผยแพร่ออกมาทั้ง 12 เรื่อง โดยบทความวิจัยนี้วิเคราะห์อรรถาออกมา 6 ประเด็น ได้แก่ 1. อรรถาการให้ความสำคัญกับโลกในจินตนาการ 2. อรรถาการให้ความสำคัญกับผู้หญิง 3. อรรถาการให้ความสำคัญกับท้องฟ้า 4. อรรถาการให้ความสำคัญกับเป้าหมายของตัวละครหลัก 5. อรรถาการให้ความสำคัญกับความเชื่อเรื่องวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ 6. อรรถาการให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

## บทสรุป

อรรถาที่จะปรากฏในผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิทุกเรื่อง คือ อรรถาการให้ความสำคัญกับโลกในจินตนาการ อรรถาการให้ความสำคัญกับผู้หญิง และอรรถาการให้ความสำคัญกับท้องฟ้า ส่วนผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ปรากฏอรรถาครบทุกประเด็น ได้แก่ มหาสงครามหุบเขาแห่งสายลม (1984) เจ้าหญิงจิตวิญญาณแห่งพงไพร (1997) มิติวิญญานมหัศจรรย์ (2001) และโปเนียว จิตาสมุทรผจญภัย (2008)

### ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาแนวคิดออร่าของวอลเตอร์ เบนยามินแล้วนำมาประยุกต์ในการวิเคราะห์ออร่าที่เกิดขึ้นจากการรับชมงานภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ แสดงถึงแนวคิดเบื้องหลังที่สัมพันธ์กับการเกิดออร่าจากการรับชมภาพยนตร์ ซึ่งทางผู้วิจัยเสนอว่าสามารถใช้แนวคิดเรื่องออร่าวิเคราะห์ถึงเอกลักษณ์ที่สะท้อนถึงตัวผู้สร้างผลงานศิลปะ



## บรรณานุกรม

- นับทอง ใบทอง. (2548). *นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประติมล บุญประจักษ์. (2559). *แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประติมล บุญประจักษ์. (2560). *แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ เรื่อง เจ้าหญิงโมโนโนเคะ*. *Veridian E-Journal Silpakorn University*. 10(2). 2203-2
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2557). *การสร้างแอนิเมชัน*. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อรพิมล ชูช่วย. (2555). *แนวความคิดของผู้กำกับ Hayao Miyazaki ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง My Neighbor Totoro , Princess Mononoke , Spirited Away*. สืบค้น 22 ธันวาคม 2565 จาก <http://isas.arts.su.ac.th/wp-content/uploads/2555/art/art-2555-22.pdf>
- ฮายาโอะ มียาซากิ. (ผู้ให้สัมภาษณ์). (24 กุมภาพันธ์ 2562). *10 ปีกับฮายาโอะ มียาซากิ ตอนที่ 1 ไปเนียวมาแล้ว*. [รายการสารคดี]. NHK WORLD – JAPAN.
- ฮายาโอะ มียาซากิ. (ผู้ให้สัมภาษณ์). (30 มีนาคม 2562). *10 ปีกับฮายาโอะ มียาซากิ ตอนที่ 2: วาดสิ่งที่* *เป็นจริง*. [รายการสารคดี]. NHK WORLD – JAPAN.
- ฮายาโอะ มียาซากิ. (ผู้ให้สัมภาษณ์). (21 เมษายน 2562). *10 ปีกับฮายาโอะ มียาซากิ ตอนที่ 3 :เชิญได้เลย* *ชมชู้ฉินชิ*. [รายการสารคดี]. NHK WORLD – JAPAN.
- ฮายาโอะ มียาซากิ. (ผู้ให้สัมภาษณ์). (26 พฤษภาคม 2562). *10 ปีกับฮายาโอะ มียาซากิ ตอนที่ 4 ไม่มีข้อแก้* *ตัว*. [รายการสารคดี]. NHK WORLD – JAPAN.
- Benjamin, W. (1968). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In Hannah Arendt (Ed.). *Illuminations: Essays and Reflections* (pp. 217-251). (Harry Zohn, Trans.). Schocken Books. (Original work published 1935)
- Benjamin, W. (2005). Little History of Photography. In Michael W. Jennings and Others (Ed.). *Walter Benjamin: Selected Writings, Volume 2: Part 2: 1931-1934* (pp. 507-530). (Rodney L. and Others, Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1931)
- Benjamin, W. (2006). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In Marcus Bullock and Michael W. Jennings (Ed.). *Walter Benjamin: Selected Writings, Volume 4: 1938-1940* (pp. 251-283). Schocken Books. (Original work published 1935)

- Ferris, D. S. (2008). *The Cambridge Introduction to Walter Benjamin*. Cambridge.
- Gelley, A. (2014). Contexts of the Aesthetic in Walter Benjamin. *The Johns Hopkins University Press*. 114(5), 933-961.
- Hansen, M. B. (1999). Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street. *Critical Inquiry*, 25, 306-343.
- Hansen, M. B. (2008). Benjamin's Aura. *Critical Inquiry*, 34(2), 336-375.
- Napier, S. (2018). *Miyazakiworld: A Life in Art*. Yale University Press.
- Pusca, A. M. (2010). *Walter Benjamin and the Aesthetics of Change*. Goldsmiths.
- Rochlitz, R. (1996). *The Disenchantment of Art: The Philosophy of Walter Benjamin*. Guilford Press.

#### ภาพยนตร์แอนิเมชัน

- Hayao Miyazaki. (Director). (1979). *Lupin III: Castle of Cagliostro* [Film]. TMS.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind* [Film]. Toei Animation.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1986). *Laputa: Castle in the Sky* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1988). *My Neighbor Totoro* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1989). *Kiki's Delivery Service* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1992). *Porco Rosso* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (1997). *Princess Mononoke* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (2001). *Spirited Away* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (2004). *Howl's Moving Castle* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (2008). *Ponyo* [Film]. Studio Ghibli.
- Hayao Miyazaki. (Director). (2013). *The Wind Rises* [Film]. Studio Ghibli.