



เปิดประตูสู่โลกของศิลปะ ผ่านมังงะ 7 เรื่องที่สอดแทรกความรู้เกี่ยวกับศิลปะ แขนงต่างๆ

มังงะหรือหนังสือการ์ตูนจากประเทศญี่ปุ่น ถือว่าเป็นงานวรรณกรรมที่มีการพัฒนามาจากงานภาพแบบ อุกิโยเอะ (Ukiyoe) มาผสมรวมกับแนวคิดในการสร้างสื่อจากทางฝั่งตะวันตก ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรมหรืองานภาพยนตร์อื่น จนปัจจุบัน มังงะ กลายเป็นงานวรรณกรรมเชิงบันเทิงคดี ที่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้ในหลายแนว ไม่ว่าจะเป็นเป็นแอ็กชั่น, โรแมนติก, ตลกชวนหัว, เชี่ยวชาญ หรือแม้แต่สาระความรู้

จึงทำให้มังงะหลายเรื่องจึงกลายเป็นประตูสู่งานประเภทอื่นได้เสมอ และในช่วงนี้ หลายท่านน่าจะได้เห็นชื่อมังงะอย่าง Blue Period ผ่านหูผ่านตามาบ้าง และกลายเป็นว่าหลายคนมีความสนใจที่จะศึกษางานจิตรกรรมภาพวาดต่างๆ กันมากขึ้น

เพราะฉะนั้นเราจึงขอแนะนำมังงะจำนวนหนึ่งที่เราคิดว่าจะกลายเป็นประตูไปสู่งานศิลปะประเภทต่างๆ ได้นอกจากงานศิลปะแนววรรณกรรมที่ตัวมังงะอยู่ในกลุ่มนั้นอยู่แล้วด้วย ซึ่งเราเชื่อว่าหลายคนที่ได้อ่านมังงะเหล่านี้จะได้ความรู้เกี่ยวงานศิลปะประเภทอื่น และอาจจะได้เข้าสู่โลกของศิลปะประเภทอื่นเป็นการต่อไป



Blue Period : เปิดประตูสู่ จิตรกรรมภาพวาดสีน้ำมัน



ณ เวลานี้ หากพูดถึงมังงะที่นำพาคนเข้าสู่โลกศิลปะ ก็ต้องพูดถึง Blue Period ผลงานของอาจารย์ยามางุจิ สึบาสะ (Yamaguchi Tsubasa) ที่ตัวมังงะเริ่มต้นด้วยการเล่าเรื่องของ ยางุจิ ยาโทะระ เด็กที่ดูท่าทางจะเก แต่เรียนดี และดูน่าจะมีอนาคตไปได้รุ่ง แม้ว่าตัวของเขาจะรู้ว่าในใจนั้นมีความว่างเปล่าเกาะกินอยู่ จนกระทั่งเขาได้รับคำทำ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

หายจากอาจารย์สอนศิลปะให้วาดทิวทัศน์ที่เขาชื่นชอบ และนั่นกลายเป็นบันไดก้าวแรกที่ทำตัวเอกของเราอยากสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัยรัฐสายศิลปะ ที่ทำให้เขาต้องเรียนรู้ทั้งเรื่องราวการวาดรูปและการใช้ชีวิตไปพร้อมๆ กัน เพราะ Blue Period ตั้งเรื่องให้ตัวเอกเป็นคนที่ไม่เคยเรียนรู้ด้านการวาดรูปมาก่อนเลย ในฉบับมังงะจึงมีการแทรกความรู้ด้านการวาดเส้นและจิตรกรรมอยู่เป็นระยะๆ ตั้งแต่เรื่องพื้นฐานที่จำเป็นในการวาดรูป อย่างการแรเงาสร้างมิติ, การจัดองค์ประกอบรูปให้น่าสนใจ, การศึกษาผลงานของนักวาดคนอื่น, ประวัติศาสตร์ของงานศิลปะ และบทเรียนอีกหลายอย่างที่จำเป็นเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในฐานะจิตรกร

และเนื่องจากตัวมังงะ Blue Period เล่าเรื่องของการเดินทางสู่ความฝัน สลับกับการล้มลุกคลุกคลานที่ต้องเกิดขึ้นในความจริงระหว่างไปฝั่งฝนนั่น ผลงานมังงะเรื่องนี้จึงช่วยเปิดโลกด้านจิตรกรรมสีน้ำมันที่อาจโดนมองว่าเป็นงานเฉพาะทาง จำเป็นต้องหัวสูงถึงจะเข้าใจ มาย่อยให้นักอ่านได้แทบจะทุกเพศทุกวัยเข้าถึงง่ายขึ้น จึงไม่แปลกที่ใครหลายคนจะหลงเสน่ห์ทั้งเรื่องราวของมังงะและงานศิลปะที่ถูกอ้างอิงไว้ในเรื่อง



บารากะมอน เกะมีฮา คนมีเฮ : เปิดประตูสู่ อักษรวิจิตร



อักษรวิจิตร (Calligraphy) หรือศิลปะงานออกแบบอักษร เป็นสาขาหนึ่งของทัศนศิลป์ ที่ในประเทศไทยอาจจะยังไม่ใช้งานระดับที่คนหมู่มากคุ้นเคยกัน แต่ถ้าหากไปดูในประเทศอื่นๆ ศิลปะแนวนี้ไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่นัก ซึ่งประเทศญี่ปุ่นก็เป็นอีกหนึ่งชาติที่มีงานประเภทนี้อย่างชัดเจน และมีอักษรวิจิตรของประเทศตัวเองอย่าง โชะโด (



書道 – แพลแบบตรงตัวได้ว่า เส้นทางอักษร) ที่แม้ว่าจะมีต้นกำเนิดมาจากศิลปะงานออกแบบอักษรของประเทศจีน แต่ก็มีการพัฒนาการจนมีเอกลักษณ์ของตนเอง

หากลงรายละเอียดไปอีกเล็กน้อย ในงานอักษรวิจิตรของญี่ปุ่นจะมีการแยกย่อยเป็นอักษรระ 5 รูปแบบหลัก ประกอบด้วย เท็นโชะ (篆書) การเขียนแบบอักษรโบราณ, เรโชะ (隸書) การเขียนแบบย่อจากเท็นโชะ, โชโชะ (草書) การเขียนแบบตัวพู่กัน, เกียวโชะ (行書) การเขียนตัวบรรจง และ ไคโชะ (楷書) การเขียนแบบตัวพิมพ์ รวมไปถึงว่าในการเขียนก็ยังมีอุปกรณ์ที่จำเป็นอีกสองสามชิ้น อย่างตัวแท่งหมึก, แท่นฝนหมึก กับ กระดาษหรือวัสดุอื่นที่ต้องการเขียน

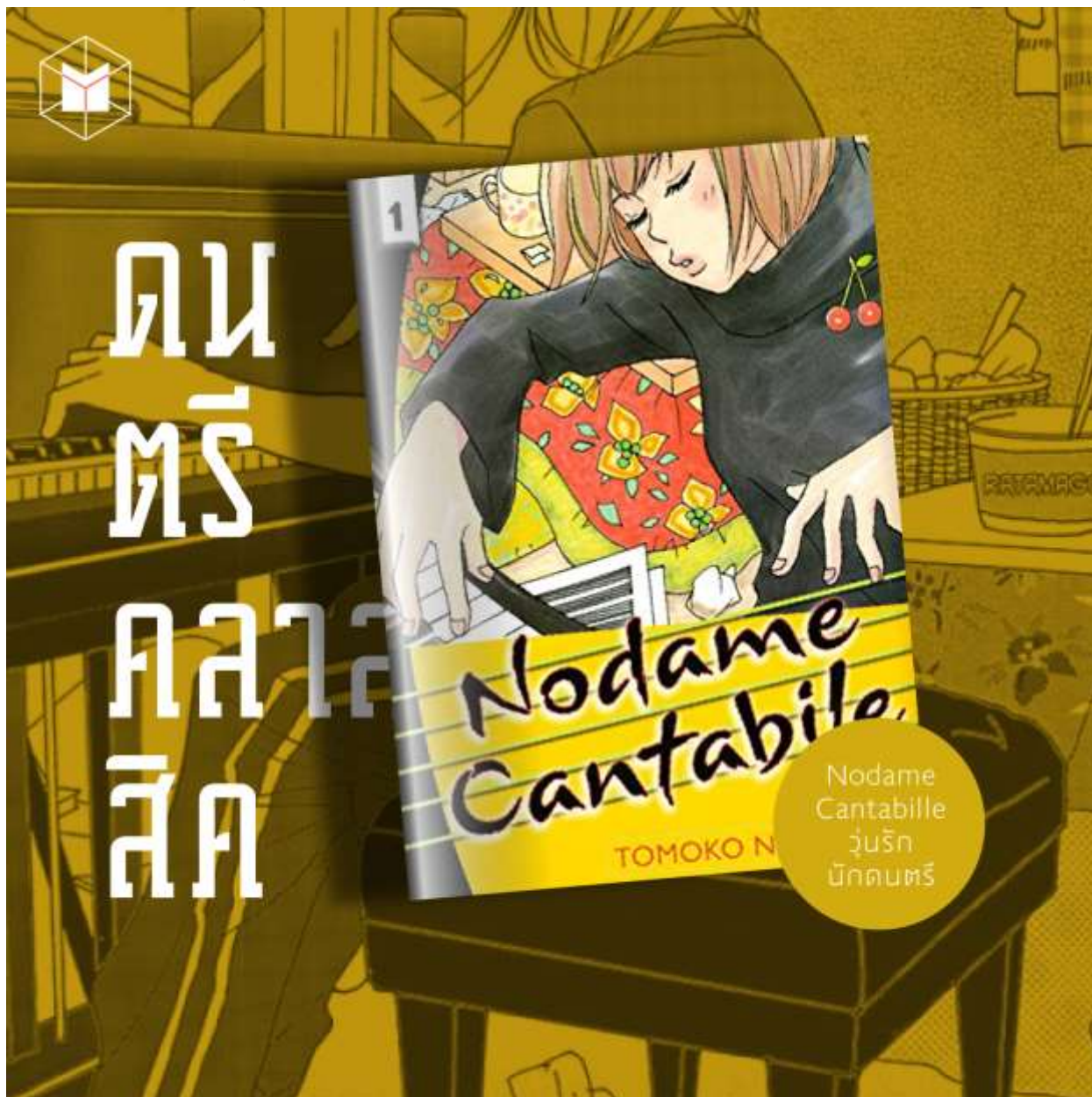
ถึงรายละเอียดข้างต้นที่กล่าวไปอาจจะดูยาวและเยอะสักหน่อย แต่ในมังงะเรื่อง บารากะมอน เกาะมีฮา คนมีเฮ ของ อาจารย์โยชิโนะ ซัตสึกิ (Yoshino Satsuki) ที่เกี่ยวข้องกับงานอักษรวิจิตรนั้นไม่ได้อ่านยากเย็นนัก เพราะมังงะเน้นเล่าเรื่องของ ฮันตะ เซย์ชู ศิลปินหนุ่มผู้อุทิศตนให้กับการวาดอักษรญี่ปุ่น จนทำให้เขาคว่ารางวัลได้มากมาย ติดตรงที่ว่าเมื่อเขากลายเป็นมืออาชีพกลับโดนวิจารณ์ว่าผลงานขาดชีวิตชีวา นำพาให้เจ้าตัวระเห็ดออกจากกรุง ไปอยู่บนเกาะห่างไกล แลผมบังต้องเผชิญหน้ากับคนมากหน้าหลายตาอีก แต่ในทางกลับกัน เขาก็ได้เข้าใจมากขึ้นว่างานศิลป์ของเขาขาดอะไรไป

ถึงเนื้อหาหลักของมังงะเรื่องนี้เป็นความเฮฮาป่วนของเหล่าชาวเกาะที่มารบกวนชีวิตของอาจารย์ด้านอักษรวิจิตร แต่ในอีกมุมหนึ่ง มังงะเรื่องนี้ยังพาให้คนอ่านได้เห็นว่าการที่ฮันตะถูกรุกรานจนต้องเข้าสังคมกับผู้คนบนเกาะ กลับทำให้เขาสามารถสร้างงานที่แม้แต่ตัวเองก็เห็นว่าเป็นการพัฒนาแบบที่เขาทำไม่ได้มาก่อน หรือถ้าบอก ว่า เมื่อศิลปินเข้าถึงมวลชน ผลงานนั้นก็มีโอกาสออกมาสอดคล้องกับสิ่งที่สอคมต้องการมากขึ้น

นอกจากความฮาและสาระบางประการเกี่ยวกับงานอักษรวิจิตรที่ได้รับผ่านการ์ตูนเรื่องนี้แล้ว ยังมีนักอ่านหลายคน ที่เห็นความน่าสนใจของศิลปะการออกแบบอักษรจนได้ไปศึกษางานแนวดังกล่าวเพิ่มเติม แม้ว่าตัวงานอาจจะไม่ใช่สไตล์การวาดพู่กันอย่างไรในการ์ตูนเรื่องนี้กันด้วย



Nodame Cantabile วุ่นรักนักดนตรี : เปิดประตูสู่ ดนตรีคลาสสิก



วกมาพูดถึงงานมังงะที่อาจจะเก่าเสียหน่อยแต่หลายคนน่าจะคุ้นเคยกันดีกับ Nodame Cantabile วุ่นรักนักดนตรี ผลงานมังงะของอาจารย์นิโนมิยะ โทโมโกะ (Ninomiya Tomoko) ด้วยเหตุที่ว่าผลงานมังงะเรื่องนี้มีความโด่งดังจนถูกสร้างเป็นทั้ง ซีรีส์คนแสดง, ภาพยนตร์คนแสดง, ซีรีส์อนิเมะ และภาพยนตร์อนิเมะ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เหตุผลที่ทำให้ผลงานเรื่องนี้โด่งดัง ไม่ใช่เพราะดารเป็นการ์ตูนโรแมนติคชวนหัวเท่านั้น แต่เพราะว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจะวนเวียนอยู่กับ ชีวิตของ จิอากิ ซินอิจิ นักดนตรีผู้มีฝันอยากเป็นวาทยากรแต่ติดหล่มบางอย่างจนต้องค้างคาในญี่ปุ่น กับ โนตะ เมงุมิ หรือ โนดาเมะ หญิงสาวผู้ใช้ชีวิตอยู่ในห้องที่เต็มไปด้วยขยะแต่กลับมีฝีมือเปียโนที่ชาญฉลาดแม้ว่าจะเป็นการเล่นแบบไม่สนหลักเกณฑ์ใด ทั้งสองคนถูกอาจารย์ในวิทยาลัยดนตรีจับมาเล่นเปียโนคู่กัน แล้วหนุ่มเป๊ะสุดโต่งกับสาวนอกกรอบเกินขีด ก็ใช้การสรรคสร้างเสียงดนตรีเพื่อเปลี่ยนแปลงชีวิตของกันและกันไปตลอดกาล

ด้วยความที่เดินเรื่องอยู่ในวิทยาลัยดนตรีในช่วงแรกของเรื่อง และเมื่อเดินพล็อตต่อไปก็ยิ่งเล่าเรื่องราวบนของวาทยากรกับนักเปียโนมืออาชีพต่อกัน ดนตรีคลาสสิกจึงแทรกเสียงอยู่ในหน้ากระดาษของมังงะเรื่องนี้ตลอดเวลา กอปรรวมกับนิสัยของตัวละครทั้งสองตัวที่ตีความเพลงเดียวกันกันคนละแบบ จึงทำให้คนอ่านมังงะหลายคนจำเป็นต้องหาเพลงต้นฉบับเพลงคลาสสิกมาเปิดฟังประกอบการอ่านโดยปริยาย นอกจากนี้ตัวมังงะก็อธิบายความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเพลงคลาสสิกที่ถูกใช้เป็นโจทย์ในมังงะตอนต่างๆ เอาไว้ด้วย

และเมื่อตัวมังงะถูกสร้างเป็นอนิเมะกับซีรีส์คนแสดง ก็มีการผลิตงานดนตรีคลาสสิกให้สอดคล้องกับเรื่องราวในต้นฉบับ ผู้รับชมอนิเมะกับซีรีส์จึงสามารถเข้าใจได้มากขึ้นว่า การเล่นเพลงแบบไหนที่ทำให้นักดนตรีสายเป๊ะแบบจิอากิมีความหงุดหงิด และการดันสดของโนดาเมะนั้นเป็นอย่างไรบ้าง

รวมไปถึงประเด็นที่ว่า ดนตรีคลาสสิกไม่ได้เป็นผลงานที่ฟังยากจนเกินไป หรือเป็นงานสำหรับกลุ่มคนไฮโซเท่านั้น มันมีพื้นที่กว้างมากพอให้คนทุกชนชั้นได้เคลิบเคลิ้มและเข้าถึง แค่ประตูทางเข้ามารับฟังอาจจะเป็นเส้นทางที่แตกต่างจากดนตรีสายพาณิชย์ตามปกติเท่านั้นเอง



Blue Giant : เปิดประตูสู่ ดนตรีแจ๊ส



มีแนวทางชัดเจน แต่ก็นิยมให้เล่นแบบด้นสด, ฟังได้สบายๆ แต่ก็มีความเร้าร้อนอยู่ในที, ใช้คอร์ดแค้โน้ตเล็กน้อย
ไพเราะ แต่บางทีก็ซบซ้อนจนชวนเหนื่อยใจ, ถ้ามีคนร้องก็ทำให้น่าฟังยิ่งขึ้น แต่ถ้าไม่มีก็ฟังได้อย่างเพลิดเพลิน และ
ผู้ที่ต้องการจะเป็นเอกในการแสดงด้านนี้ต้องทุ่มเทมุ่งมั่นอย่างจริงจัง นั่นคือภาพรวมโดยคร่าวของศิลปะการแสดง
ที่ถูกเรียกขานว่าดนตรีแจ๊ส



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ถึงแม้ดนตรีแจ๊สจะมีหลากหลายแต่ถ้าจะพูดถึงมังงะที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับดนตรีประเภทดังกล่าวแบบจริงจัง ก็คงต้องยกให้ผลงานเรื่อง Blue Giant ของอาจารย์อิชิซูกะ ชินอิจิ (Ishizuka Shinichi) ที่เล่าเรื่องของ มียาโมโตะ ไค เด็กนักเรียนมัธยมที่ถูกดนตรีแจ๊สยึดหัวใจไปตั้งแต่เพื่อนของเขาพาเข้าไปฟังดนตรีที่แจ๊สคลับ นับจากนั้นไม่นานเขาก็เริ่มจับแซกโซโฟน แล้วเริ่มซ้อมอย่างไม่มีความรู้ ไม่มีเทคนิคพื้นฐาน ไม่มีรูปแบบ มีเพียงความมุ่งมั่นที่ทำได้ เจอแนวทางและผู้คนพร้อมจะทำให้เขากลายเป็นดาวยักษ์สีน้ำเงินที่พร้อมจะระเบิดแสงประหนึ่งซูเปอร์โนวาในวงการแจ๊ส

ADVERTISEMENT

Blue Giant เป็นมังงะอีกเรื่อง ที่ตั้งใจเล่าเรื่องผ่านตัวเอกที่ไม่ได้มีความรู้ในงานศิลปะที่ตัวเองมุ่งมั่น จึงมีการปูพื้นให้คนอ่านเข้าใจถึงดนตรีแจ๊ส อย่ไรก็ตามตัวมังงะไม่ได้ลงลึกเกี่ยวกับทฤษฎีนานนัก แต่ตั้งใจใช้ภาพส่งพลังเสียงออกมา แถมจังหวะเรื่องยังคล้ายกับวงดนตรีแจ๊สที่ต้นสด ที่เดี่ยวร้อนแรง เดี่ยวให้ความหวัง จู่ๆ ก็สร้างจุดตกใจ แต่เรื่องราวก็ยังเดินหน้าต่อไปอย่างมุ่งมั่น จนคนอ่านเกิดอาการอยากลองหาเพลงแจ๊สมาเปิดฟังคู่กับการอ่านขึ้นมาเลย

อีกสิ่งที่น่าสนใจเรื่องนี้บ่งบอกไว้อย่างชัดเจนก็คือ แม้ว่าตัวเอกจะมีพรสวรรค์ แต่เขาก็ฝึกฝนในระดับที่อธิบายได้สั้นๆ ด้วยคำว่าบ้าคลั่ง เหมือนจะเป็นการบอกให้ผู้อ่านฟังว่า ต่อให้มีพรประทาน แต่ถ้าไม่พยายามใช้งานมันให้คล่องแคล่ว ก็ไม่สามารถสร้างงานศิลปะที่เปล่งประกายได้



Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu : เปิดประตูสู่ ศิลปะการแสดงราคุโกะ



กล่าวกันว่าประเทศญี่ปุ่น ถือว่าเป็นมีระดับต้นๆ ของโลกในการใช้งานซอฟต์แวร์ เพื่อทำการเปลี่ยนเรื่องราวของศิลปะวัฒนธรรมเฉพาะถิ่นที่ปกติแล้วคนนอกประเทศจะเข้าใจได้ยาก กลายเป็นเรื่องราวที่เข้าใจง่ายมากขึ้น และทำให้คนจากต่างแดนหลายคน ตบเท้าเข้าทัวร์แนวศิลปะวัฒนธรรม เนื่องจากเคยเสพตัวอย่างงานเหล่านั้นผ่าน



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ซอฟต์แวร์มาเวอร์มาก่อน ซึ่งตัวมังงะเรื่อง Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu เป็นผลงานอีกเรื่องหนึ่งที่พิสูจน์ว่าศิลปินชาวญี่ปุ่นชำนาญการใช้ซอฟต์แวร์ไม่ใช่เรื่องเกินจริงแม้แต่น้อย

ผลงานมังงะของอาจารย์คุมตะ ฮารุกะ (Kumota Haruko) เล่าเรื่องสองชั่วอายุคน ในยุคปัจจุบันเป็นการเล่าผ่านมุมมองของ โยทาโร่ ชายหนุ่มที่เคยถูกคุมขังอยู่ในเรือนจำ และหลงเสน่ห์การแสดงราคุโกะ ของ ยาคุโมะ ยูระคุเทย์ รุ่นที่แปด จนมาฝากตัวเป็นศิษย์ ส่วนในยุคดีด เป็นเรื่องเล่าของ ยาคุโมะ ยูระคุเทย์ รุ่นที่แปด ในวัยหนุ่ม เมื่อครั้งที่ยังใช้ชื่อ คิคุฮิโกะ และเรื่องราวจากอดีตกับปัจจุบันค่อยๆ มาบรรจบกัน โดยมีความลับบางอย่างที่ถูกซุกซ่อนเอาไว้ด้วย

ตัวมังงะเล่าเรื่องทั้งในฝั่งการแสดงที่มีนักแสดงคนเดียวทำการแสดงบนเวที ในที่นั่งคุกเขาอยู่บนเวที แล้วมีเพียงพัดกระดาษ กับ ผ้าผืนเล็กเป็นอุปกรณ์ช่วย, ความแตกต่างของนักแสดงราคุโกะ ทำให้เรื่องราวเรื่องเดียวกันแตกต่างกันได้อย่างไร, ทั้งยังวิพากษ์ถึงความตลกขบขันของศิลปะประเภทดังกล่าว ส่วนเรื่องราวของตัวละครที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนเองก็น่าติดตามไม่แพ้กัน และในขณะเดียวกันดราม่าที่ก่อตัวขึ้นในเรื่องก็ยิ่งเกี่ยวพันกับการแสดงราคุโกะอย่างลึกซึ้งด้วย

นอกจากที่เราจะแนะนำให้หามังงะเรื่องนี้อ่าน ตัว Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu ยังเคยถูกสร้างเป็นอนิเมะ ที่มีความบันเทิงในอีกรูปแบบ เพราะตัวอนิเมะเป็นผลงานที่มีทั้งความงดงามจากเนื้อเรื่อง ความเคลื่อนไหวด้านงานภาพ และเสน่ห์จากการได้รับฟังการแสดงราคุโกะของเหล่านักพากย์ด้วย เรียกได้ว่าครบถ้วนสรรพคุณที่สุดเท่าที่งานศิลปะประเภทหนึ่งจะส่งต่อให้ผู้ชมได้ก็ไม่ผิดนัก



เหนือความฝัน บนปลายเท้า : เปิดประตูสู่ ศิลปะการเต้นรำ และกีฬาลีลาศ



ฟูจิตะ ทาทาระ เป็นเด็กมัธยมตัวไม่ใหญ่ ผู้มองตัวเองว่าเป็นคนว่างเปล่า ไร้อนาคต จนยินดีที่จะถูกกดทับจากการกลั่นแกล้ง วันหนึ่งที่เขาได้รับการช่วยเหลือจากชายท่าทางทะมัดทะแมง แกรมเขายังโดนลากไปยังห้องเรียนเต้นรำเข้าสังคม แต่การโดนลากตัวไปนี่กลับทำให้ ทาทาระ เข้าใจว่าการเต้นรำนั่นไม่ได้เป็นแค่ศิลปะที่เน้นความสวยงาม แต่เป็นการโลดแล่นไปกับทำนองดนตรีที่สามารถทำให้คนเปลี่ยนแปลงได้



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ผลงานมังงะของอาจารย์ทาเคอูจิ โทโมะ (Takeuchi Tomo) ที่ดูภายนอกอาจจะโดนเข้าใจได้ว่าเป็นเรื่องราวที่เน้นความอ่อนหวานชดช้อยของการเต้นรำ ที่หลายคนอาจจะมองเป็นแค่การไว้เข้าสังคมเท่านั้น แต่แท้จริงแล้วตัวหนังสือการ์ตูนยังพาคนอ่านไปให้รู้จักอีกด้านของศิลปะการเต้นรำฝั่งลีลาศที่เต็มไปด้วยความดุเดือด เพราะสำหรับการแข่งขันในกีฬาลีลาศแล้ว นอกจากที่จะต้องเต้นให้สอดคล้องกับทำนองเพลง คู่เต้นรำที่เข้าแข่งขันในกีฬาลีลาศยังต้องใช้ทักษะในการจัดระเบียบร่างกายที่ดีอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ตัวมังงะก็ยิ่งเปิดพื้นที่บอกเล่าให้มือใหม่ที่ไม่เข้าใจการเต้นเลย ได้มีโอกาสสองไหลตามคู่เต้นรำหลายคู่ในเรื่อง ที่หลายครั้งไม่ได้ต้องการจะเอาชนะการแข่งขัน แต่ต้องการที่จะทำให้คู่เต้นของตัวเองโดดเด่นบนฟลอร์เต้นรำเท่านั้นเอง



ชมรมอนิเมะฉันใครอย่าตะ : เปิดประตูสู่ มีเดียอาร์ต และ พาณิชยศิลป์



อาซากุสะ มิโตริ เป็นนักเรียนหญิงที่ชื่นชอบการออกแบบเครื่องจักร, มิสึซากิ สึบาเมะ ชอบงานอนิเมเตอร์ และคานะโมริ ซายากะ เป็นหญิงสาวที่ชื่นชอบเงินตรา ทั้งสามคนมารวมตัวกันเป็นชมรมวิจัยอนิเมะ แน่นอนว่าพวกเขามีความฝันอยากจะทำผลงานอนิเมชันของตัวเอง อย่างไรก็ตามสิ่งที่พวกเขาสามคนต้องต่อสู้กับทั้งคนรอบตัวที่ไม่เข้าใจว่าอนิเมะที่อยากทำคืออะไรกัน และที่สำคัญที่สุดคือการบริหารงบ!!



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

แค่ดูชื่อเรื่องหลายคนก็น่าจะเดาได้ว่า เรื่องราวของมังงะเรื่องนี้จะต้องเล่าเกี่ยวกับการสร้างอนิเมะแน่นอน แต่เนื้อหาจริงๆ ของตัวมังงะ ไม่ได้คุยว่าจะทำงานในบริษัทอย่างไรเท่านั้น แต่เป็นการเล่าเรื่องของการสร้างงานมีเดียอาร์ต (Media Art) หรือการสร้างงานศิลปะที่นำเอาสื่อรูปแบบดั้งเดิมมาผสมเป็นงานรูปแบบใหม่ขึ้นมา และมังงะเรื่องนี้ก็บรรยายละเอียดของความเป็นมีเดียอาร์ต การสร้างงานนับตั้งแต่การสร้างโลกทัศน์, การออกแบบสิ่งต่างๆ ให้สอดคล้องกับโลกทัศน์, การนำเสนองานให้ผ่าน, การประสานงานร่วมกับหน่วยงานที่ไม่คุ้นเคย และจุดที่เรื่องนี้พูดถึงบ่อยๆ ในเรื่องก็คือ การบริหารงบประมาณในการสร้างงานให้สอดคล้องกัน (แต่ในมังงะก็มีหยิบข้อมูลมาแบล็คเมล์กันด้วยนะ)

และนั่นเหมือนเป็นสัญญาณที่บอกให้คนอ่านมังงะเรื่องนี้ระลึกละเอียดว่า จะเป็นงานศิลปะแบบใด ก็ควรจะมีการลงทุนด้านการเงินให้คุ้มค่าและเหมาะสมกับตัวงานที่จะถูกผลิตออกมานั่นเอง

ที่มา <https://thematter.co/entertainment/7-art-manga/159026>

[#เราจะฝ่าวิกฤตไปด้วยกัน](#)

[#SocialDistancing](#)

[#สำนักวิทยบริการฯมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม](#)

หรือ <http://arit.npru.ac.th/>

<http://www.npru.ac.th/>

