

บทบาทของสื่อแอนิเมชันในช่วงสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 : กรณีศึกษาสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น

THE ROLE OF ANIMATION MEDIA DURING AND AFTER THE SECOND WORLD WAR : CASE STUDY IN UNITED STATES AND JAPAN

นิวัจ พันธ์พาน์ / NITJUNG PANTAPOJ

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

COMMUNICATION DESIGN DEPARTMENT, SCHOOL OF FINE AND APPLIED ARTS, BANGKOK UNIVERSITY

บทคัดย่อ

สงครามโลกเป็นช่วงเวลาที่เราต้องสูญเสียทุกอย่าง คือหายนะของมวลมนุษยชาติ คือเหตุการณ์ที่ไม่มีใครอยากให้เกิดขึ้น ขณะที่เกิดสงครามได้มีการใช้สื่อต่างๆ รวมถึงสื่อแอนิเมชันที่มีความสำคัญในช่วงเวลานั้น เพื่อรณรงค์ปลุกใจประชาชน บทความนี้จะกล่าวถึงบทบาทของสื่อแอนิเมชันในช่วงสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นหนึ่งในโฆษณาชวนเชื่อที่เข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะเด็กได้ง่าย เต็มไปด้วยความสนุกสนานสร้างความประทับใจ ผลงานบางชิ้นก็เน้นให้ประชาชนเข้าร่วมรบเพื่อยุติสงคราม กระตุ้นอารมณ์ให้รักชาติ แอนิเมชันไม่เพียงแต่ช่วยประชาสัมพันธ์เรื่องราวต่างๆ ให้กับรัฐบาล หากยังช่วยปลอบประโลมจิตใจทหารและประชาชนได้มาก แม้เนื้อหาบางส่วนจะมีนัยที่ซ่อนไว้ เช่น ความเจ็บปวด การสูญเสียเสียสละ สื่อแอนิเมชันในกรณีศึกษาประเทศสหรัฐอเมริกาและประเทศญี่ปุ่นจึงเป็นการสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ในช่วงสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่น่าสนใจและหลากหลายแง่มุม

คำสำคัญ : ประวัติศาสตร์ สงครามโลก แอนิเมชัน

Abstract

World war was a time of terrible. It destroys everything. It is catastrophe of humanity, the incident that nobody wants to happen. During the war, media were used in campaigns to arouse the people and animation media had important role at that moment. This article mentions about the role of animation media during and after the Second World War, which is one of propaganda accessible by the audiences of all genders and ages, especially among children. They are full of entertainments and impressions. Some works encourage the people to join the military to stop war. They incite patriotism. Animation not only helps publicize stories for the government but also comfort soldiers and people's mind. However, some contents have implications, such as painfulness and sarcasm. Animation media in United States and Japan case study reflects interesting historical story during and after the Second World War in many perspectives.

Keywords : History, World War, Animation

บทนำ

ประวัติศาสตร์เป็นสิ่งที่มียุทธพลต่อสิ่งต่างๆรอบตัวมนุษย์ ทั้งด้านศิลปะ งานออกแบบ ภาพยนตร์ แม้กระทั่งงานแอนิเมชันก็เป็นสื่อหนึ่งที่เล่าเรื่องราว บันทึกความทรงจำ ความประทับใจ ความสุขและความเศร้าโศกเสียใจต่อเรื่องที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง การศึกษาประวัติศาสตร์เป็นเสมือนการได้ย้อนเวลากลับไปศึกษาเหตุการณ์ต่างๆที่เคยเกิดขึ้นในอดีตทำให้ได้ทราบถึงที่มา ต้นตอและสิ่งที่มีอิทธิพลมาจนถึงปัจจุบัน

สงครามคือหายนะคือสิ่งเลวร้ายที่ทำลายทุกอย่างทุกอย่าง เป็นสิ่งที่ไม่มีใครต้องการให้เกิดขึ้น ถ้าหากเกิดภัยธรรมชาติคุกคามต่อมนุษย์ เช่น ไฟไหม้ แผ่นดินไหวหรือน้ำท่วม มนุษย์จะร่วมมือกันสร้างสรรค์ทุกอย่างขึ้นมาใหม่ แต่สงครามคือภัยที่เกิดจากมนุษย์เอง แทนที่จะร่วมมือกัน ประเทศต่างๆกลับต่อสู้แย่งชิงกัน ทำให้เกิดการปฏิวัติอย่างโหดร้ายทารุณ ปกครองแบบเผด็จการอย่างเหี้ยมโหด คงเหลือไว้แต่รอยแผลในใจที่ยากจะลบเลือน

บทบาทของสื่อแอนิเมชันในช่วงสงครามโลกจึงเป็นการสะท้อนเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ถือว่าเป็นการบันทึกความทรงจำในรูปแบบหนึ่งที่มีวิธีการนำเสนอและนำติดตาม มีแอนิเมชันที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงสงครามและหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 หลายเรื่องจากประเทศสหรัฐอเมริกาและญี่ปุ่น เนื่องจากทั้งสองประเทศเป็นประเทศมหาอำนาจในช่วงสงครามโลกและเป็นประเทศที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานทางด้านแอนิเมชันจึงขอยกตัวอย่างผลงานเพื่อวิเคราะห์เป็นกรณีศึกษา

เนื้อหา

ความหมายและประวัติศาสตร์ของแอนิเมชัน(Animation) ความหมายของภาพเคลื่อนไหวมาจากรากศัพท์ภาษากรีกคือคำว่า anima แปลว่า วิญญาณ ลมหายใจ ภาพเคลื่อนไหว(animation) จึงแปลว่าการทำให้มีชีวิต[1] เป็นการบันทึกภาพนิ่งติดต่อกันโดยสามารถทำได้หลากหลายวิธีไม่ว่าจำเป็นจะต้องเป็นการวาดภาพเพื่อให้เคลื่อนไหวเพียงอย่างเดียว การนำดินน้ำมันมาปั้นดัด เปลี่ยนรูปร่าง หรือถ่ายรูปเอาไว้ทีละภาพเมื่อนำมาเปิดดูอย่างต่อเนื่องและรวดเร็วทำให้เกิดเป็นภาพลวงตาดูเหมือนทำให้มีชีวิตก็ถือว่าเป็นงานภาพเคลื่อนไหวอย่างหนึ่ง

แอนิเมชันเกิดขึ้นครั้งแรกในโลกเมื่อประมาณ 2,000 ปีก่อนคริสตกาล ได้มีการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณในประเทศอียิปต์ เป็นภาพของนักมวยปล้ำสองคนต่อสู้กัน แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวหลายภาพต่อเนื่องกัน ต่อมาได้พัฒนาเป็นแอนิเมชันโดยนักประดิษฐ์ชาวฝรั่งเศสชื่อ พอล โรเจต์ (Paul Roget) ประดิษฐ์เครื่องมือชื่อ เซามาโทรป(Thaumatrope) ในค.ศ.1824 [2] โดยใช้หลักการในเรื่องเกี่ยวกับภาพติดตา วิธีการคือนำเอาแผ่นกระดาษแข็งรูปวงกลมเขียนภาพที่มีลักษณะต่างกันแต่ยังสื่อถึงกันอยู่ เช่น ภาพนกและภาพกรงเปล่าคนละด้านของกระดาษ แล้วใส่เชือกตรงจุดศูนย์กลางของวงกลมทั้งสอง จากนั้นใช้นิ้วจับปลายเชือกทั้งสองด้านแกว่งแผ่นไปมาแล้วดึงเชือกให้หย่อนทั้งสองด้าน วงกลมจะหมุนไปด้วยความเร็วที่พอเหมาะทำให้ภาพเขียนทั้งสอง

รวมกันเป็นภาพเดียวกัน จากนั้น โทมัส เอดิสันนักวิทยาศาสตร์และนักประดิษฐ์ชาวอเมริกันได้พัฒนากล้องถ่ายภาพได้สำเร็จ ในปี ค.ศ. 1889 สามารถประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพยนตร์เครื่องแรกของโลก เรียกว่า Kinetograph [3] ต่อมาก็มีการสร้างแอนิเมชันเรื่องแรกที่ได้ถือกำเนิดขึ้นมาโดย เจมส์ สจ๊วต แบล็คตัน (James Stuart Blackton) แอนิเมเตอร์ชาวอเมริกัน ชื่อว่า The Enchanted Drawing [4] ความยาว 1.45 นาที เขาได้นำเสนอแอนิเมชันเรื่องนี้ในปี ค.ศ.1900 และได้เกิดแอนิเมชันมากมายในช่วง ค.ศ. 1908 – 1928 ถือว่าเป็นยุคภาพยนตร์เงียบขาวดำ จนกระทั่งปี ค.ศ.1928-1945 เป็นยุคภาพยนตร์เสียงและมีการใช้สีในภาพยนตร์ก่อนที่จะเข้าสู่ยุคการ์ตูนโทรทัศน์ในปี ค.ศ 1949 –1985 และยุคปัจจุบัน สงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 เกิดขึ้นในช่วง ค.ศ. 1914-1945 ตรงกับยุคแอนิเมชันไม่มีเสียงขาวดำ และปีค.ศ.1928-1945 เป็นยุคแอนิเมชันที่ประกอบด้วยเสียงและสี ก่อนยุคการ์ตูนโทรทัศน์จะเข้ามามีบทบาทสำคัญในช่วงปี 1949 และยุคคอมพิวเตอร์แอนิเมชันในปี ค.ศ. 1982 จนถึงปัจจุบัน

แอนิเมชันเป็นสื่อที่ใช้สร้างเรื่องราวที่ต่างจากการชมภาพยนตร์แบบคนแสดงจริงๆ เพราะมีความยืดหยุ่นมากกว่า มีความหลากหลายของแนวความคิดและเทคนิค แอนิเมเตอร์สามารถสร้างตัวละครในรูปแบบที่ผิดไปจากธรรมชาติมากเท่าไรก็ได้ หรือการคิดตัวละครจากสัตว์ต่างๆนำมาทำให้เกิดการเคลื่อนไหว การจำลองสถานการณ์จริงที่ดูน่าสนใจว่าการถ่ายทำแบบปกติ อีกทั้งสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวในแบบเหนือจริงในแบบที่ตัวแสดงทำไม่ได้ ถือว่าเป็นเสน่ห์ของงานแอนิเมชันที่มีถูกนำมาใช้ประกอบกับเทคนิคต่างๆสื่อสารเรื่องราวออกมาในแต่ละยุคสมัย

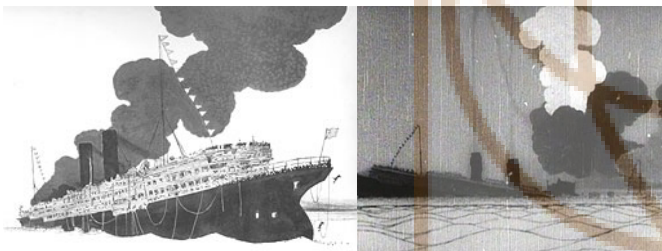
บทบาทของสื่อประชาสัมพันธ์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1

ช่วงปี ค.ศ. 1914 - ค.ศ. 1918 มหาประเทศต่างๆแย่งชิงความเป็นใหญ่ด้วยการแสวงหาอาณานิคมทำให้เกิดความขัดแย้งกันจึงก่อให้เกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ขึ้นโดยมีศูนย์กลางของสงครามอยู่ในยุโรป ในช่วงต้นของสงคราม สหรัฐอเมริกาวางตัวเป็นกลางไม่เข้าร่วมสงคราม แต่หลังจากที่เรือดำน้ำเยอรมนีหนึ่งในประเทศมหาอำนาจได้จมเรือลูซิทาเนีย (Lusitania) [5] เรือเดินสมุทรขนาดใหญ่ของอังกฤษซึ่งมีผู้โดยสารชาวอเมริกันกว่า 100 คน ในเรือลำนั้นเสียชีวิต ทำให้ วูดโรว์ วิลสัน ประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาเกิดความไม่พอใจเป็นอย่างมากและต่อมาเยอรมนียินยอมที่จะใช้ยุทธวิธีนี้ต่อไปจึงเป็นเหตุให้สหรัฐอเมริกาตัดสินใจเข้าร่วมสงครามกับฝ่ายสัมพันธมิตร

ช่วงเวลานี้องค์ถือว่าเป็นการปลุกระดมความรักชาติของชาวอเมริกัน โดยมีการสร้างโฆษณาชวนเชื่อตามสื่อต่างๆเช่นภาพโปสเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการสื่อสารเพื่อชักชวนให้เชื่อว่าศัตรูเป็นพวกป่าเถื่อน งานบางชิ้นก็เน้นให้คนเข้าร่วมรบเพื่อยุติสงคราม กระตุ้นอารมณ์ให้คนรักชาติ ต้องการกำลังสนับสนุนจากประชาชนเพราะสื่ออื่นๆเช่นวิทยุ โทรทัศน์ยังไม่พัฒนา แต่ในช่วงนั้นก็มีการฉายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อบันเทิง ที่เป็น

ภาพเคลื่อนไหวเพียงสื่อเดียวในขณะนั้น การซื้อตัวเข้าชมเป็นที่ยอมรับ การดูในยุคนั้นเป็นยุคแอนิเมชันที่ยังไม่มีเสียงประกอบแบบ 2 มิติคือการฉายเส้นขาวดำวางลงบนกระดาษที่ทำจากต้นข้าว[3] เล่าเรื่องโดยการเขียนบรรยายเนื้อเรื่องเป็นตัวอักษรสลับกับภาพเคลื่อนไหว

แอนิเมชันที่ถูกบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 คือแอนิเมชันประเภทสารคดีที่สร้างขึ้นเพื่อปลุกใจให้คนอเมริกันเข้าร่วมสงครามเรื่อง The Sinking of the Lusitania (1918) เป็นแอนิเมชันขาวดำ ที่ปราศจากเสียงความยาว 12 นาที สร้างขึ้นโดยวินเซอร์ แม็คเคย์ (Winsor McCay) [6] นักเขียนการ์ตูนและแอนิเมเตอร์ชื่อดังชาวอเมริกัน ด้วยการผสมผสานหลากหลายเทคนิคที่ใช้เวลาสร้างถึง 2 ปี เพื่อจำลองเหตุการณ์โศกนาฏกรรมการจมของเรือลูซิทาเนีย (Lusitania) เรือโดยสารประเทศอังกฤษจากตอร์ปิโดของเรือดำน้ำประเทศเยอรมนีที่ทำให้ผู้คนเสียชีวิต แม็คเคย์เล่าเหตุการณ์ตั้งแต่เรือถูกโจมตีและค่อยๆจมลงไปที่ลึ้นน้อย เพิ่มความซับซ้อนด้วยการตัดสลับระหว่างภาพบนผิวน้ำและใต้น้ำ ผลงานชิ้นนี้ถูกบันทึกลงบนฟิล์ม 35 มม. และเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์เพื่อสร้างความรู้สึกต่อต้านเยอรมนีในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ถือว่าเป็นเอกสารทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญชิ้นหนึ่งที่จำลองภาพเหตุการณ์จริงโดยเป็นการสร้างแอนิเมชันเพื่อเล่าเรื่องราวแห่งการสูญเสีย



ภาพที่ 1 ภาพบางส่วนจากแอนิเมชันเรื่อง The Sinking of the Lusitania (1918)
ที่มา : http://www.digplanet.com/wiki/The_Sinking_of_the_Lusitania

ในขณะที่อเมริกาใช้สื่อแอนิเมชันฉายตามโรงภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นความบันเทิงที่ได้รับความนิยมในยุคนั้น แต่ประเทศญี่ปุ่นกลับมีสื่อบันเทิงอีกแบบเรียกว่า “คามิชิไบ” (Kamishibai) คือโรงละครกระดาษ เป็นกิจกรรมที่พบเห็นได้ตามท้องถนนของประเทศญี่ปุ่น [7] โดยนักเล่านิทานจะขี่ม้าหรือจักรยานเข้าไปตามหมู่บ้าน พร้อมกับเวทีที่ทำจากไม้เล็กๆบรรทุกไว้ด้านหลัง การแสดงจะเริ่มตั้นจากนักเล่านิทานตีไม้คล้ายกรับ 1 คู่ เพื่อประกาศการมาถึง เมื่อประชาชนเริ่มให้ความสนใจจะเริ่มเล่าเรื่องราวจากชุดกระดาษที่เตรียมไว้ คือภาพประกอบที่เป็นตัวเอกในการเล่าเรื่อง เป็นภาพที่ไม่มีคำพูดหรือใช้คำน้อยมาก เรียบง่าย เรียงภาพตามเรื่องทีเล่า ผู้เล่าใช้ความสามารถในการเล่าเรื่องโดยสอดแทรกอารมณ์ คำพูด น้ำเสียง ท่าทางเพื่อให้ผู้ฟังติดตามจึงมีต้องมีการสื่อสารกับผู้ฟังตลอดเวลา ได้รับความนิยมมากในช่วงสงครามเพราะถูกใช้เป็นเครื่องมือโฆษณาชวนเชื่อจากรัฐบาล ทำให้ประชาชนเกิดความฮึกเหิมและรักชาติ “คามิชิไบ”(Kamishibai) เกิดขึ้นเมื่อ

ประมาณปี ค.ศ. 1920 และรุ่งเรืองที่สุดในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 และค่อยๆหายไปกระทั่งปี ค.ศ. 1949 ในยุคที่โทรทัศน์ได้กลายมาเป็นความบันเทิงประจำบ้านแทน “คามิชิไบ” (Kamishibai) ไม่เหมือนกับสื่อวิทยุหรือหนังสือพิมพ์ที่เน้นความฉับไวทันเหตุการณ์ของข่าว แต่ทำงานคล้ายกับโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เคลื่อนที่เข้าถึงได้ทุกพื้นที่ที่มีประชาชนอาศัยอยู่



ภาพที่ 2 ภาพการแสดง “คามิชิไบ” (Kamishibai) โรงละครกระดาษในประเทศญี่ปุ่น
ที่มา : <http://watchjapan.wordpress.com/tag/kamishibai>

บทบาทของแอนิเมชันในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2

เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่ดำเนินมายาวนานถึง 4 ปี สงบลง โดยเยอรมนีได้ลงนามในสนธิสัญญาแวร์ซายส์ ในวันที่ 28 กรกฎาคม ค.ศ.1919 [5] แต่สันติภาพไม่คงทน อีก 20 ปีต่อมา ก็เกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ขึ้น เป็นความขัดแย้งทางทหารระดับโลกตั้งแต่ ค.ศ. 1939 ถึง 1945

สงครามโลกครั้งที่ 2 อุบัติขึ้นโดยมีสาเหตุมาจากการที่เยอรมนีซึ่งเป็นประเทศที่พ่ายแพ้ในสงครามโลก ครั้งแรกมีความประสงค์ที่จะแก้แค้นทุกประเทศที่เคยย่ำยีตนไม่ว่าจะเป็นสหรัฐอเมริกา อังกฤษ ฝรั่งเศส และกอบกู้ศักดิ์ศรีของตนคืนมา โดยเยอรมนีได้ชักชวนประเทศมหาอำนาจอีก 2 ชาติให้เข้าร่วมกับฝ่ายตนด้วย นั่นก็คืออิตาลีและญี่ปุ่น รวมกันเรียกว่าฝ่ายอักษะ[8] ซึ่งสงครามครั้งนี้ได้สร้างความเสียหายแก่โลกเป็นอย่างมาก บทสรุปของสงครามครั้งนี้ก็คือ ฝ่ายอักษะได้รับความพ่ายแพ้ให้แก่ฝ่ายพันธมิตรได้แก่อังกฤษ ฝรั่งเศส ต่อมาจึงมีจีน สหรัฐอเมริกาและสหภาพโซเวียต

หนึ่งในฝ่ายอักษะคือจักรวรรดิญี่ปุ่นซึ่งกำลังทำสงครามกับจีนมาตั้งแต่ ค.ศ. 1937 ด้วยปรารถนาจะยึดครองเอเชียทั้งหมด จึงฉวยโอกาสโจมตีเพิร์ลฮาร์เบอร์และส่งทหารรุกรานหลายประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และขยายดินแดนออกไปอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ญี่ปุ่นเกิดความฮึกเหิมในชัยชนะและแพร่ขยายอำนาจไปทำสงครามกับประเทศต่างๆ ไปทั่วจนนำมาซึ่งความเสียหายใหญ่หลวงแก่ชาวญี่ปุ่น ทั้งชีวิตมนุษย์และทรัพยากร ซึ่งต่อมาญี่ปุ่นแพ้สงครามจากการถูกทิ้งระเบิดนิวเคลียร์ ใน ค.ศ.1945

ในช่วงต้นของสงครามนั้น ฝ่ายเยอรมนีได้ใช้ปฏิบัติการจิตวิทยาที่มีประสิทธิภาพ เช่น การโฆษณาชวนเชื่อภายในประเทศว่าชาวเยอรมันเป็นชนชาติที่สมบูรณ์แบบที่สุดในโลกสมควรอย่างยิ่งที่จะได้ปกครองโลกนี้ หรือการสำแดงแสนยานุภาพของตนให้ประเทศที่ด้อยกว่าอย่างโปแลนด์หรือฝรั่งเศสมีความเกรงกลัว อย่างไรก็ตาม ความเชื่อของเยอรมนีที่ว่าตนเป็นผู้วิเศษได้ถูกทำลายลง เมื่อฝ่ายสัมพันธมิตรได้ใช้สงครามจิตวิทยาตอบโต้เยอรมนีเช่นกัน โดยที่ฝ่ายพันธมิตรได้ใช้เครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัยกว่าในการปฏิบัติการ เช่น วิทยุ เครื่องขยายเสียง ใบปลิว รวมไปถึงคำทำนายของนอสตราดามุส นักทำนายที่มีชื่อเสียงท่านหนึ่งที่เคยทำนายไว้ว่า เยอรมนีจะพ่ายแพ้และฮิตเลอร์จะเสียชีวิต ก็ถูกนำมาใช้เพื่อเรียกขวัญทหารฝ่ายตนและทำลายขวัญของทหารเยอรมันเช่นกัน นอกจากนี้ ในสหรัฐเองก็มีการจัดตั้ง “สำนักงานประสานด้านข่าวสาร” (The Office of the Coordinator of Information) [8] ซึ่งหน่วยงานดังกล่าวนี้เรียกได้ว่าเป็นหน่วยปฏิบัติการจิตวิทยาหน่วยแรกของโลกเลยทีเดียว

การโฆษณาชวนเชื่อในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 ทุกรัฐบาลพยายามทำให้ประชาชนของตนสนับสนุนสงคราม การโฆษณาชวนเชื่อคือการที่รัฐบาลต้องให้ประชาชนเชื่อในบางอย่างสำหรับทางทหารนั้นจะมองว่าการโฆษณาชวนเชื่อเป็นเครื่องมือหรือวิธีการหลักของการปฏิบัติการจิตวิทยา (Psychology Operations: PsyOps) เพื่อก่อให้เกิดผลทางจิตวิทยาที่ต้องการ ซึ่งบางครั้งไม่จำเป็นต้องระบุที่มา หรือข้อมูลที่ถูกต้อง สามารถปลอมแปลงและโกหกให้คนอื่นหลงเชื่อได้ตามสะดวกซึ่งอาจทำได้หลายทาง เช่น ใช้ภาพยนตร์ แผ่นพับ หนังสือ หนังสือพิมพ์หรือทางวิทยุ รัฐบาลต่างๆใช้การโฆษณาชวนเชื่อเพื่อทำให้ศัตรูอ่อนแอลง ชักชวนให้ช่วยกันประหยัทรพยากร เพราะวัตถุดิบขาดแคลน ทุกอย่างดูมีประโยชน์ไปหมดในช่วงสงคราม โฆษณาชวนเชื่อที่เป็นที่รู้จักดีอีกอย่างหนึ่งในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 คือ แผ่นป้ายโฆษณา เพราะการผลิตนั้นรวดเร็วและง่าย มักจะมีสีสันสะดุดตา ประเทศต่างๆใช้ข้อความที่ต่างกันไปบนแผ่นป้าย เช่นรัฐบาลเยอรมนีเตือนประชาชนถึงอันตรายของคอมมิวนิสต์ โซเวียต ส่วนสหภาพโซเวียตเรียกร้องความรักชาติจากประชาชนที่หลากหลายเชื้อชาติ อังกฤษใช้ภาพของชนบทเพื่อให้ประชาชนเห็นว่าพวกเขาต่อสู้เพื่ออะไร สหรัฐอเมริกาก็มีโปสเตอร์เชิญชวนรณรงค์ต่างๆและสร้างแอนิเมชันชวนเชื่อที่ฉายตามโรงภาพยนตร์

ความบันเทิงด้านแอนิเมชันในช่วงนี้เริ่มมีขึ้นอย่างจริงจัง (ค.ศ.1928-1945) [6] เพราะความคิดที่จะบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นมานานควบคู่กับการคิดสร้างภาพยนตร์นั่นเอง จนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ก็ได้มีการค้นคว้าทดลองเพื่อหาวิธีบันทึกเสียงลงในภาพยนตร์อย่างมีประสิทธิภาพและเสียค่าใช้จ่ายไม่สูง มากนัก ภาพยนตร์เสียงในยุคแรกเริ่มจึงมีลักษณะของภาพนิ่งผสมผสานกับเสียงสนทนา ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง “The Jazz Singer” ค.ศ.1927 ถือว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีเสียง [2] โดยใช้กล้องจับภาพของ อัล จอลสัน ที่กำลังร้องเพลง

ในช่วงที่ “The Jazz Singer” เข้าฉายนี้เองทำให้อัลทิสเนียสตูดิโอได้สร้างแอนิเมชันมีเสียงชื่อเรื่องว่า Steamboat Willy (1928) ถือว่าเป็นการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องแรกที่มีเสียงประกอบ

ความยาว 7.22 นาที เป็นเรื่องราวบนเรือที่มีสัตว์ต่างๆ มากมายประกอบการแสดง มีตัวเอกคือมิกกี้และมินนี่เมาส์ วอลเตอร์ อีเลียส ดิสเนียผู้ก่อตั้งวอลท์ ดิสเนียสตูดิโอ เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ในสงครามโลกครั้งที่ 1 เนื่องจากในช่วงที่สงครามโลกใกล้จะเสร็จสิ้น เขาได้สมัครเป็นทหารอาสาสมัครเพื่อทำงานในหน่วยกาชาดที่ฝรั่งเศส หน้าที่ของเขาคือขับรถบรรทุกส่งของ จึงทำให้เขาติดสร้างการตุนในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ตามคำชวนของรัฐบาล ซึ่งขณะนั้นตัวละครมิกกี้เมาส์และผองเพื่อนเริ่มเป็นที่นิยม เมื่อสหรัฐอเมริกาถูกญี่ปุ่นโจมตีเพิร์ลฮาร์เบอร์ก็กลับกลายเป็นยักษ์ที่ลุกขึ้นประกาศสงครามกับญี่ปุ่นและเยอรมนีในเวลาไล่ๆกัน เป็นธรรมดาของทุกประเทศเมื่อประกาศสงครามแล้ว ก็ต้องเรียกบรรดาชายฉกรรจ์เข้าเป็นทหารเพื่อฝึกฝนทหารใหม่ และต้องมีการฝึกประชาชนไม่ว่าจะเป็นผู้ใหญ่หรือเด็กให้รู้จักป้องกันตนเองเหมือนชาติอื่นๆที่ต้องเผชิญกับสงคราม หน้ากากป้องกันไอพิษเป็นสิ่งแรกๆที่คนอเมริกันต้องหัดใส่ให้คล่องแคล่ว เพื่อไม่ให้เด็กๆตกใจจึงมีการทำหน้ากากยางกันพิษเป็นหัวมิกกี้เมาส์ มีหูยางใหญ่สองหู [9] ทำให้เด็กชอบใจกันใหญ่

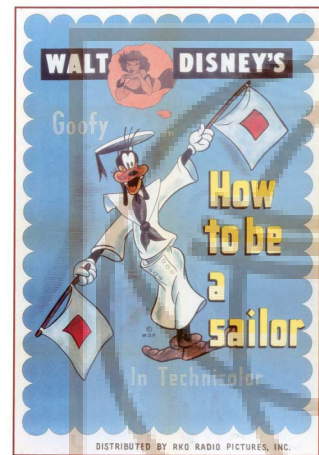
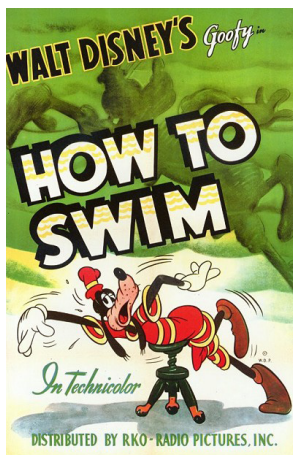
โดนัลด์ดั๊กเปิดจอมโววายก็ถูกเลือกให้เป็นมิสเตอร์ผู้เสียภาษี ฉายทั่วสหรัฐอเมริกา และคงถูกใจคนดูไม่น้อยเพราะมีสถิติว่าประชาชนกว่า 20 ล้านคนรีบจ่ายภาษีอย่างรวดเร็วตามคำเชิญชวนของโดนัลด์ดั๊ก ต่อมาโดนัลด์ดั๊กก็ได้เป็นตัวละครเอกจากแอนิเมชันความยาว 8 นาทีเรื่อง Der Fuehrer's Face ในปี ค.ศ. 1942 เนื้อเรื่องของ Der Fuehrer's Face เป็นการล้อเลียนพวคนาซี แดร์ ฟูร์เรอร์เป็นภาษาเยอรมัน หมายถึง เอเดอลฟ์ ฮิตเลอร์ซึ่งเป็นผู้นำเยอรมันในสมัยนั้น [9] โดนัลด์ฝันว่าตัวเองไปอยู่ในเยอรมันภายใต้การปกครองของนาซีซึ่งมีกฎเกณฑ์เข้มงวด จะทำอะไรก็มีตาบปลาย ปืนของพวคนาซีคอยกระดุนไม่ให้ออกนอกถนนนอกทาง สิ่งเดียวที่ได้อ่านคือหนังสือของฮิตเลอร์ที่ชื่อมาย คัมพฟ์ ส่วนอาหารนั้นหายากจนต้องเก็บขนมปังครึ่งแผ่นไว้กินตู้เซฟ เมื่อจะทานกาแฟสักถ้วย ก็ต้องเปิดตู้เซฟหยิบกาแฟที่มีอยู่เม็ดเดียวมาผูกเชือก แล้วแกว่งๆในน้ำร้อนก่อนจะเก็บเข้าตู้เซฟอย่างทะนุถนอม และต้องเข้าไปทำงานในโรงงานผลิตอาวุธ ในตอนท้ายโดนัลด์ตื่นขึ้นมาพร้อมกับบอกดูรูปปั้นอนุสาวรีย์เทพิเสรีภาพ และมีภาพของชายที่มีใบหน้าคล้ายฮิตเลอร์ถูกปามะเขือเทศใส่ในตอนจบ ซึ่งแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับรางวัลออสการ์ครั้งที่ 15 สาขาแอนิเมชันแบบสั้น ประชาชนชาวอเมริกันอาจจะหัวเราะบทบาทของโดนัลด์ดั๊กในเรื่องนี้ แต่ประชาชนในยุโรปที่เป็นผู้ลี้ภัยจากสงครามจะเห็นความจริงอันขมขื่นที่ซ่อนอยู่ในการ์ตูนเรื่องนี้



ภาพที่ 3 ภาพโปสเตอร์และภาพตัวอย่างจากแอนิเมชันเรื่อง Des Fuehrer's Face ที่มา : <http://torrentbutler.eu/33600-der-fuehrer-s-face>

การ์ตูนแอนิเมชันของวอลต์ ดิสนีย์สตูดิโออีกเรื่องในช่วงสงครามคือเรื่อง“หมูสามตัว” โดยดัดแปลงเรื่อง ให้หมาป่าดูร้ายใส่เครื่องแบบนาซีมีเครื่องหมายสวัสติกะ หมูน้อยสามตัวมีหน้าที่สอนเด็กและประชาชนให้ชาวของอย่างประหยัด เพราะวัตถุดิบขาดแคลน ทุกอย่างดูมีประโยชน์ไปหมดในช่วงสงคราม แอนิเมชันไม่เพียงแต่ช่วยประชาสัมพันธ์เรื่องราวต่างๆให้กับรัฐบาล หากยังช่วยฟื้นฟูให้กำลังใจแก่ทหารและพลเรือนได้มาก

ตัวการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำงานอย่างแข็งขันในช่วงสงคราม คือ กูฟฟี ซึ่งมีหน้าที่เป็นตัวแสดงเอกของแอนิเมชันชุด “How to” ที่สอนเรื่องต่างๆให้ทหารใหม่เข้าใจได้ง่ายและเป็นเร็วกว่าวิธีการสอนธรรมดา [9] สอนตั้งแต่วิธีอยู่ในเรือ การว่ายน้ำ การรักษาพยาบาลเบื้องต้น การรักษาความสะอาดทั่วไปหรือแม้กระทั่งการตีมน้ำซึ่งได้รับความนิยมมากหลังจากจบสงครามก็มี “How to” เรื่องต่างๆของกูฟฟีที่ตามมาอีกหลายเรื่อง



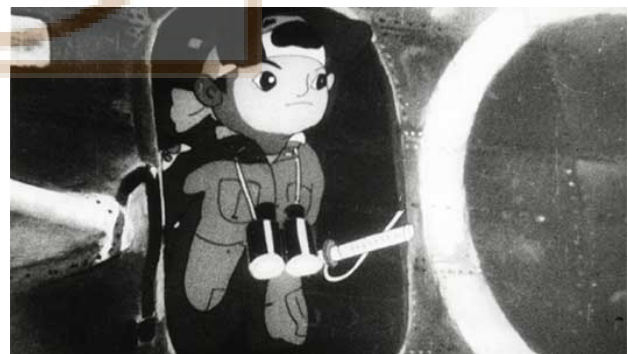
ภาพที่ 4 ภาพตัวอย่างโปสเตอร์แอนิเมชันชุด “How to” ของกูฟฟี
ที่มา : <http://www.disneybymark.com/2012/05/25/happy-birthday-goofy>

หนังสงครามที่เด่นมากเรื่องหนึ่งของดิสนีย์ที่ถูกใช้เป็นโฆษณาชวนเชื่อให้กับรัฐบาลใน ค.ศ.1943 คือเรื่อง Victory Through Air Power ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสงครามในยุคใหม่จะแพ้ชนะกันได้โดยการใช้กำลังทางอากาศ นอกจากจะเรียกขวัญกำลังใจในทางฝ่ายตนยังเป็นการข่มขวัญฝ่ายศัตรูอีกด้วย แอนิเมชันเรื่องนี้สร้างจากหนังสือชื่อ Victory Through Air Power ของ Alexander P. de Seversky โดยใช้เทคนิคการถ่ายทำตัวแสดงที่ดำเนินเรื่องผสมกับแอนิเมชัน 2 มิติแบบสีมีความยาว 70 นาที ฉากที่สำคัญของเรื่องคือโลกถูกรุกรานด้วยหนวดของปลาหมึกยักษ์นั่นก็คือญี่ปุ่น และมีนกอินทรีเป็นพระเอกบินมาเพื่อทำลายล้างปลาหมึกจนพ่ายแพ้ จากนั้นนกอินทรีก็บินทะยานได้อย่างสง่างามขึ้นไปบนท้องฟ้าและกลายเป็นสัญลักษณ์บนหัวเสาของธงชาติอเมริกันที่กำลังโบกสะบัด นอกจากนี้ยังมีการ์ตูนแอนิเมชันอีกหลายเรื่องที่ทำหน้าที่ในช่วงสงครามด้วยเช่น บิกบันนี่ของวอร์เนอร์สตูดิโอ เป็นต้น

ในช่วงนี้เองประเทศญี่ปุ่นได้สร้าง โมโมทาโร่เทพเจ้านักรบทางทะเล (Momotaro: Umi no Shinpei หรือ Momotaro God Blessed Sea Warriors) เพื่อเป็นการสร้างขวัญและกำลังใจให้กับ

ทหารและพลเรือนในช่วงสงครามเพราะญี่ปุ่นต้องการประกาศให้โลกรู้ว่ามีความพร้อมและเชี่ยวชาญในการรบทางน้ำ Momotaro : Umi no Shinpei เป็นการ์ตูนแอนิเมชันแบบยาวยาวคำเรื่องแรกของญี่ปุ่น กำกับโดย Mitsuyo Seo ถูกสั่งให้สร้างเพื่อใช้เป็นภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อสำหรับสงครามของกระทรวงทหารเรือญี่ปุ่น มีความยาวกว่า 74 นาที ฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 12 เมษายน ปี ค.ศ.1945 [10] เนื้อหาเล่าเรื่องราวของทหารญี่ปุ่นที่ถูกนำเสนอนิรโทษกรรมที่เดินสองขาเหมือนมนุษย์ ตัวละครเอกมาจากนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นเรื่องโมโมทาโร่ โดยโมโมทาโร่กลายเป็นนายทหารของญี่ปุ่นที่บัญชาการรบเหล่าสัตว์ทั้งหลาย เพื่อเตรียมพร้อมจะต่อสู้ปีศาจร้ายนั่นก็คือฝ่ายพันธมิตรนั่นเอง

การ์ตูนเรื่องนี้ออกฉายในปีค.ศ. 1945 ซึ่งเป็นปีที่ยุติสงครามโลกครั้งที่ 2 ด้วยชัยชนะของฝ่ายพันธมิตร โดยสหรัฐอเมริกาตัดสินใจที่จะเปิดปรามัญบนแผ่นดินญี่ปุ่นที่เมืองฮิโรชิมาและเมืองนางาซากิ ในช่วงตอนต้นเดือนสิงหาคม ปีค.ศ. 1945 ส่วนทางด้านสหภาพโซเวียตก็ประกาศสงครามกับญี่ปุ่น และโจมตีแมนจูเรียของญี่ปุ่น ญี่ปุ่นจึงตัดสินใจยอมแพ้อย่างไม่มีเงื่อนไขในวันที่ 15 สิงหาคม ค.ศ.1945 และต่อมาในวันที่ 2 กันยายน ค.ศ. 1945 ญี่ปุ่นได้ลงนามในเอกสารยอมจำนนซึ่งถือว่าการสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่างเป็นทางการ ทำให้การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องโมโมทาโร่เทพเจ้านักรบทางทะเล (Momotaro: Umi no Shinpei) ล้มเหลวเมื่อฉายออกมา เพราะแอนิเมชันมีเนื้อหาเกี่ยวกับสงครามของทหารญี่ปุ่นที่รบชนะฝ่ายพันธมิตรซึ่งตรงข้ามกับความจริง ต่อมาต้นฉบับแอนิเมชันเรื่องนี้ได้หายไปคาดว่าถูกยึดและเผาทำลายโดยกองทัพอเมริกัน ดังนั้นจึงเหลือแต่เพียงฉบับสำรองไว้ในโรงเก็บภาพยนตร์และกลายเป็นสิ่งที่ระลึกเตือนใจในสงครามโลกครั้งที่ 2 ของญี่ปุ่นเท่านั้น



ภาพที่ 5 ภาพบางส่วนจากแอนิเมชัน Momotaro: Umi no Shinpei
ที่มา : <http://tertuliacinematografica.blogspot.com/2011/08/momotaro-umi-no-shinpei.html>

บทบาทของแอนิเมชันช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ใน ค.ศ.1941 ไทโรทัศน์เริ่มออกอากาศครั้งแรกและเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสื่อสารและหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 เสร็จสิ้นลง ไทโรทัศน์ได้กลายมาเป็นสื่อที่ใช้อย่างมากในวงการโฆษณาช่วงปีค.ศ.1960 ไทโรทัศน์กลายมาเป็นสื่อยอดนิยมอันดับ 2 รองจากหนังสือพิมพ์ และกลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อจิตใจสำนึกของสาธารณชนจนถึงปัจจุบัน

ในระยะหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ปรากฏว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชันมีแนวโน้มไปในเรื่องของชาตินิยมเป็นสำคัญเนื่องจากยังอยู่ในสภาวะหลังสงครามจึงนิยมสร้างเรื่องราวที่มีเนื้อหาในการดึงเอาความเป็นตัวตนและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของแต่ละประเทศ แต่ทว่าหลังจาก ค.ศ.1965 เป็นต้นมาก็ได้เปลี่ยนแนวไปเป็นสากลนิยมมากขึ้น ทั้งนี้ไม่เพียงแต่ต้องการจัดจำหน่ายเผยแพร่ไปทั่วโลกเท่านั้น หากแต่ในด้านการผลิตก็มีลักษณะเป็นสากลมากขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นการทำลายกำแพงแห่งเชื้อชาติและวัฒนธรรมที่เคยเป็นเครื่องกีดขวางอยู่แต่เดิมในทศวรรษ 1980 และ 1990 กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มีอายุน้อยลงเรื่อยๆ ลักษณะของภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในสองทศวรรษนี้มีพัฒนาขึ้นอย่างมากในด้านเทคนิคพิเศษต่างๆ ในภาพยนตร์ประเภทนิยายวิทยาศาสตร์และแฟนตาซี หรือแม้จะเป็นภาพยนตร์ผจญภัยลักษณะที่สมจริงมีเหตุผลถูกลดลงเป็นด้านรอง โดยมุ่งเน้นให้ความสนุกสนานตื่นเต้นตามจินตนาการของผู้สร้างที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมส่วนใหญ่ จึงไม่มีภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างมาเพื่อใช้เป็นโฆษณาชวนเชื่อเหมือนเช่นในอดีตอีกแล้ว แอนิเมชันได้กลายเป็นความบันเทิงทั้งในโรงภาพยนตร์ และโทรทัศน์ แต่ก็ยังมีบางเรื่องที่ยังสอดแทรกเรื่องราวและความเชื่อเกี่ยวกับสงครามได้อย่างน่าสนใจ

ใน ค.ศ. 1952 นอร์แมน แม็คลารีน (Norman McLaren) แอนิเมเตอร์ชาวแคนาดา ได้สร้างแอนิเมชันแบบหยุดการเคลื่อนไหว (Pixilation) ความยาว 8.18 นาทีเรื่อง Neighbors ถือเป็นผลงานชิ้นประวัติศาสตร์สำหรับวงการแอนิเมชัน ก่อนหน้านั้นผลงานของนอร์แมนจะเป็นเทคนิคการเขียน ขูดขีดภาพลงบนแผ่นฟิล์มที่มักจะเน้นเทคนิคมากกว่าเนื้อหา เช่น Love on the Wing ในปีค.ศ. 1938 เป็นการเขียนลายเส้นนามธรรมเคลื่อนไหวบนฟิล์ม นอร์แมนนอกจากจะเป็นแอนิเมเตอร์และผู้กำกับที่บุกเบิกด้านเทคนิคใหม่แล้วยังเป็นถือเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกอารมณ์ขันและมีอุดมการณ์ ผลงานของเขามักสะท้อนปัญหาสังคมและยังมีความร่วมสมัย โดยเฉพาะเรื่อง Neighbor ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้เป็นการแสดงของชาย 2 คน ที่อาศัยอยู่บ้านใกล้กันแต่ต้องการเป็นเจ้าของดอกไม้ 1 ดอก เลยเกิดการต่อสู้แย่งชิงกันเปรียบเทียบกับเห็นถึงการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาความขัดแย้งซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมได้รับจากเรื่องนี้

นอกเหนือจากได้ต้นตากับเทคนิคแอนิเมชันแบบหยุดการเคลื่อนไหว (Pixilation) ด้วยการใช้นักแสดงชาย 2 คนเป็นตัวแสดงหลัก ตั้งกล้องถ่ายนักแสดงตามเนื้อเรื่องปกติ จากนั้นก็เลือกแค่บางเฟรมมาใช้โดยทิ้งเฟรมระหว่างนั้นไป ภาพที่ได้ก็จะดูเหมือนนักแสดงเคลื่อนไหวไม่ราบรื่น คล้ายการถ่ายที่ละเฟรมที่มีความกระตุก และแปลกตา ซึ่งแก่นแท้ของเรื่องก็คือการทำสงคราม สิ่งสำคัญคือต้องพยายามหยุดสงครามเมื่อเกิดขึ้นแล้ว เมื่อมีการรุกรานศัตรูโดยอาศัยการต่อสู้ ทำร้ายและฆาตกรรม ไม่มีสิ่งใดสามารถหยุดความขัดแย้งนี้ได้ จนถึงบทสรุปตอนท้ายของเรื่องคือการฆาตกรรมบุคคลทั้งสองฝ่ายเสีย เมื่อแอนิเมชันเรื่องนี้ได้รับการเผยแพร่ ก็ได้รับเสียงวิจารณ์ว่าเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาในช่วงสงครามโลกได้ดี ส่งผลให้ Neighbors ได้รับรางวัลต่างๆ ทั่วโลก รวมทั้งรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากแคนาดาและได้รับรางวัลออสการ์ในปี ค.ศ.1952



ภาพที่ 6 ภาพบางส่วนจากแอนิเมชันเรื่อง Neighbours

ที่มา : <http://smfaanimation.blogspot.com/2011/03/norman-mclarens-soundscapes-and-use-of.html>

ด้านประเทศญี่ปุ่นหลังจากผ่านสงครามโลกครั้งที่ 2 ไปแล้ว ก็เริ่มฟื้นฟูและพัฒนาประเทศให้มีความเจริญก้าวหน้าทั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็วในเวลาไม่นาน รวมทั้งเกิดการพัฒนาการตูนลักษณะญี่ปุ่นที่มีลักษณะเด่นและเป็นเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนที่เรียกว่ามังงะ (Manga) (โดยคนญี่ปุ่นจะเรียกการ์ตูนทั้งหนังสือและภาพเคลื่อนไหวว่ามังงะ) หรือภาพเคลื่อนไหวสไลด์ญี่ปุ่นเรียกว่าแอนิเม (Anime) บางประเทศเรียกการ์ตูนรูปแบบญี่ปุ่นนี้ว่า "Japa- nimation" [11] ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงนี้มากมาย

ในค.ศ. 1961 เกิดการ์ตูนชุดแอนิเมชันทางโทรทัศน์เรื่องแรกของญี่ปุ่นคือ Tetsuwan Atomu หรือ Mighty Atom (ภายหลังได้เปลี่ยนชื่อเป็น Astro Boy)[10] ถูกสร้างขึ้นจากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น วาดโดยไอซามุ เท็ตซึกะ ถูกสร้างเป็นแอนิเมชันชุดทางโทรทัศน์ครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก และถูกเผยแพร่ทำให้ทั่วโลกรู้จักลักษณะแอนิเมชันแบบญี่ปุ่น Tetsu- wan Atomu เป็นเรื่องของซูเปอร์ฮีโร่คือเจ้าหนูหุ่นยนต์ที่คอยช่วยเหลือผู้คนและเพื่อนพ้องของเขา แต่การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้ไม่ได้มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม แต่เน้นตัวละครเอกให้เป็นวีรบุรุษในหมู่ประชาชนมากกว่า

ต่อมารูปแบบของการ์ตูนและภาพเคลื่อนไหวของญี่ปุ่นก็ยังคงได้รับอิทธิพลจากสงคราม บางเรื่องจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการสู้รบที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ความขัดแย้ง ความตาย การสูญเสีย ความทรนัณ เสร้าใจ เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นเป็นเรื่องธรรมดาในการ์ตูนเช่น การ์ตูนเรื่องอาคิระ (Akira) ค.ศ.1987 เป็นเรื่องเกี่ยวกับแก๊งมอเตอร์ไซด์วัยรุ่นที่เข้าไปพัวพันกับโครงการไซ-เพาเวอร์ของรัฐบาลชื่ออาคิระ ซึ่งมีพลังทำลายล้างเท่ากับระเบิดนิวเคลียร์หนึ่งพันลูก เป็นการ์ตูนที่มีเนื้อหาและการใช้ภาพแสดงออกถึงความรุนแรงมากในยุคนั้น ผู้เขียนพยายามจะบอกว่านี่คือผลสะท้อนกลับที่เป็นจริงของชาวญี่ปุ่นกับสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่สะท้อนผ่านการ์ตูนแอนิเมชันให้คนทั้งโลกรับรู้

ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สะท้อนภาพสงครามได้อย่างชัดเจนและเป็นที่สุดของคนที่ทั่วโลกคือ "สุสานหิ่งห้อย" (Grave of the Fireflies) ความยาว 88 นาที ออกฉายเมื่อ ค.ศ. 1988 กำกับโดย อิซะโอะ ทะกะฮะตะ เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องที่สองของสตูดิโอจิบลิซึ่งเป็นสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียงของประเทศญี่ปุ่น ภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิได้ไปด้วยจินตนาการ เข้าถึงอารมณ์และได้รับเสียงชื่นชมมากมาย สุสานหิ่งห้อยถูกดัดแปลงมาจากหนังสืออัตชีวประวัติของ อะคิยุกิ โนซากะ ผู้สูญเสียน้องสาวด้วยสาเหตุจากการขาดอาหารระหว่างสงคราม เป็นเรื่องราวความรักความสัมพันธ์ของสองพี่น้องที่อาศัยอยู่ในเมืองโกเบประเทศญี่ปุ่นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดระหว่างสงคราม ตัวละครหลักคือ เซตะ โยโกกาว่า ลูกชายของนายพลทหารเรืออายุ 14 ปี กำลังหลบภัยลงหลุมเพื่อเก็บอาหารเวลาสงคราม และในเวลานั้นเครื่องบินกำลังบินผ่านมายังเมืองเพื่อปล่อยระเบิดครั้งรุนแรงกว่าที่ผ่านมา เซตะ น้องสาว เซชิโกะ อายุ 4 ขวบ พลัดหลงกับแม่ของพวกเขา ทำให้เซตะพาน้องสาวไปหลบภัยอยู่หลังเนินถนนสูงเป็นกำแพงหินริมทะเล ซึ่งภายหลังพวกเขาพบว่าบ้านของพวกเขาถูกไฟไหม้หมดทั้งหลังและรอบๆบริเวณนั้นถูกทำลายทั้งหมด

สองพี่น้องพยายามตามหาแม่ เซตะพบว่าแม่ของเขาบาดเจ็บสาหัสและเสียชีวิตลง และเมื่อเวลาผ่านไปเซชิโกะถามหาแม่ของเขาแต่เซตะป่วยเบี่ยงไม่ยอมบอกและปกปิดน้องสาวของเขาไม่ให้รู้ว่าแม่ได้เสียชีวิตแล้วและทั้งสองก็ได้ไปอยู่กับป้า อิซาโกะ ของพวกเขา ต่อมาพวกเขาก็หนีภัยของป้าอย่างไม่ไหวจึงย้ายออกมาอาศัยอยู่ในเหมืองเก่าๆ ซึ่งในสมัยโบราณใช้เป็นที่หลบภัยภายในเหมืองมีแสงสว่างน้อยมากทำให้เซชิโกะกลัวความมืด เมื่อเป็นเช่นนั้นเซตะจึงไปหาหิ่งห้อยมาปล่อยไว้มากมายทำให้มีแสงสว่างมากพอทำให้เซชิโกะไม่กลัว แต่เมื่อตื่นมาในตอนเช้าก็พบว่าหิ่งห้อยได้ตายทั้งหมด

และเมื่อเวลาผ่านไปนานเข้า อาหารก็เริ่มหมด ทำให้เซชิโกะก็เริ่มมีอาการเจ็บป่วยเป็นโรคขาดสารอาหาร ทำให้เซตะต้องขโมยของตามบ้านเมื่อมีการทิ้งระเบิดของทหารอเมริกา ขณะที่ชาวบ้านกำลังหลบหนีระเบิดอยู่แต่เซตะกลับวิ่งฝ่าระเบิดเข้าไปตามบ้านที่ว่างเปล่าเพื่อเข้าไปหาอาหารมาให้เซชิโกะ และนานวันเข้าอาการป่วยของเซชิโกะเริ่มมากขึ้น เซตะจึงพาน้องไปหาหมอแต่หมอก็ไม่มียารักษาให้ เซตะจึงตัดสินใจเข้าไปในตัวเมืองเพื่อไปถอนเงินก้อนสุดท้ายมาใช้ และเขาก็ได้ข่าวว่าญี่ปุ่นยอมแพ้สงครามแล้ว เรือทุกลำจมทะเลหมด จึงหมดความหวังที่จะเห็นพ่อซึ่งเป็นทหารเรือกลับมาหาตนและน้อง

เมื่อเซตะกลับมาที่เหมืองพบว่าน้องสาวกำลังหลับอยู่จึงไปทำอาหาร และตั้งแต่นั้นมาเซชิโกะก็ไม่ตื่นขึ้นมาอีกตลอดกาล จากนั้นเซตะก็เผาร่างของเซชิโกะและนำเศษกระดูกมาใส่ในกล่องลูกอมและนำกล่องนั้นติดตัวไปตลอดจนกระทั่งเขาเสียชีวิตลง ในเรื่องสุสานหิ่งห้อยนั้นจะเปรียบหิ่งห้อยที่มีชีวิตอยู่ได้ไม่กี่วันเหมือนกับชีวิตเด็กๆ ที่อดอยาก เนื่องจากผลจากการกระทำของสิ่งใดก็ตาม และยังเปรียบแสงของหิ่งห้อยเหมือนความหวังอันริบหรี่ของเด็กๆ ที่สุดท้ายความหวังอันนั้นก็ดับไปพร้อมกับแสงสว่างของหิ่งห้อยยามเมื่อมันเสียชีวิตลง ความสุขทั้งหลายที่ผู้ชมเห็นจึงเป็น

เพียงภาพลวงตาที่ไม่ยั่งยืน เหมือนกับช่วงชีวิตของหิ่งห้อยที่สั้นนัก ในบรรดาการ์ตูนแอนิเมชันที่ต่อต้านสงครามทั้งหลาย สุสานหิ่งห้อยถือเป็นเรื่องหนึ่งที่ต่อต้านสงครามได้อย่างเข้าถึงและกินใจมากที่สุดเรื่องหนึ่ง



ภาพที่ 7 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์แอนิเมชัน สุสานหิ่งห้อย
ที่มา : <http://gallery.minitokyo.net/view/476526>

บทสรุป

สงครามสร้างแต่ความสูญเสียและหายนะให้กับโลกนับไม่ถ้วน แต่ในความสูญเสียนั้นทำให้มนุษย์ได้เรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีบางอย่าง เช่น โรงไฟฟ้านิวเคลียร์ เทคโนโลยีทางอวกาศ หรือแม้กระทั่งเครื่องบินไอพ่น มนุษย์ได้เรียนรู้การใช้ชีวิตให้อยู่รอดและความช่วยเหลือจุนเจือกันในการยามลำบาก ทุกอย่างเป็นผลพลอยได้จากสงคราม สิ่งสำคัญที่ได้เรียนรู้จากการศึกษาประวัติศาสตร์แอนิเมชันโดยเฉพาะช่วงสงครามทำให้สรุปได้ว่า บทบาทของสื่อแอนิเมชันก็กลายเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้เป็นโฆษณาชวนเชื่อที่เข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะเด็กได้ง่าย สนุกสนาน สร้างความประทับใจ ผลงานบางชิ้นก็เน้นให้ประชาชนเข้าร่วมรบเพื่อยุติสงคราม กระตุ้นอารมณ์ให้รักชาติ แอนิเมชันไม่เพียงแต่ช่วยประชาสัมพันธ์เรื่องราวต่างๆ ให้กับรัฐบาล หากยังเป็นสื่อบันเทิงหนึ่งที่ช่วยปลดปล่อยจิตใจทหารและพลเรือนได้มาก

ในขณะที่บทบาทของแอนิเมชันช่วงหลังสงครามเป็นการต่อต้าน เสียตีสี ประชดประชัน และให้ความรู้สึกหดหู่ สิ้นหวัง ทั้งนี้ก็เป็นเครื่องช่วยเตือนใจให้ประชาชนหันกลับไปมองภาพในปัจจุบันว่าควรจะต้องอยู่ในความไม่ประมาทในการใช้ชีวิต ส่งเสริมให้มีความรักชาติ รักเพื่อนพ้อง เห็นอกเห็นใจและมีความสามัคคีกัน

แม้เนื้อหาส่วนใหญ่ของแอนิเมชันในช่วงสงครามที่ซ่อนอยู่ภายในคือ ความเจ็บปวด การดิ้นรนเสียตีสี บางเรื่องอาจจะไม่ได้บอกตรงๆแต่ก็มีนัยที่ซ่อนไว้ สิ่งสำคัญก็คือเป็นผลงานในประวัติศาสตร์ที่บันทึกเรื่องราวของประชาชนในยุคหนึ่งว่าเกิดอะไรขึ้น มีความรู้สึกอย่างไรต่อสงครามและพยายามที่จะต่อต้าน ซึ่งสุดท้ายการชนะสงครามไม่ใช่สิ่งที่ประชาชนควรจะภูมิใจ เพราะสิ่งเหลือไว้ก็คือแต่ความเจ็บปวดนั่นเอง

เอกสารอ้างอิง

- [1] Kit Laybourne. (1998). **The Animation book** . P 5. New York: Three river press.
- [2] Richard Williams. (2001). **The Animator's Survival Kit**. P 13. Singapore: Faber and Faber Limited,.
- [3] Solomon.Charles. (1983) **The Complete Kodak animation book**. P 9-12. New York : Eastman Kodak Company.
- [4] Jerry Beck . (2004). **Animation Art from pencil to pixel, The History of Cartoon, Anime&CGI**. P 12-13. New York: Flame Tree Publishing.
- [5] ปรีชา ศรีวัลย์ (2545). **สงครามโลกครั้งที่ 1**. หน้า 292. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์ .
- [6] Paul Wells. (1998). **Understanding Animation**. P 16. New York: Routledge.
- [7] Eric P.Nash. (2009). **The Art of Japanese Paper Theater**. P 10. New York: Harry N Abrams,Inc.
- [8] สุรพงษ์ บุนนาค. (2546). **สงครามโลกครั้งที่ 2 ยุทธการพลิกโลก**. หน้า 45. กรุงเทพฯ: สารคดี .
- [9] ศุภาศิริ สุพรรณเภสัช. (2546). **มหัศจรรย์ วอลต์ ดิสนีย์**. หน้า 223-227. กรุงเทพฯ: มติชน .
- [10] Momotaro-umi-no-shinpei. (2011). **10 เบื้องหลังการ์ตูนที่คุณอาจไม่รู้**. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2556, จาก <http://writer.dek-d.com/cammy/story/viewlongc.php?id=486572&chapter=382>
- [11] Chi Hang Li,Chris Patmore and Hayden Scott-Baron. (2007). **The Complete Guide to Anime Techniques**. P 7-11. Singapore: Page One Publishing Private Limited.