



ได้อยู่หรืออย่าหาทำ? เมื่อการ์ตูน-เกมจากญี่ปุ่น กำลังจะถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ (อีกครั้ง)

ถ้าคุณเป็นคนเสพการ์ตูนหรือเกมจากญี่ปุ่น ไม่มีเพื่อนที่เข้าช่วยคนเสพสื่อจากวัฒนธรรมนี้ น่าจะเคยได้เห็นคำบ่นในลักษณะประมาณด้านบนมาบ้าง แม้ว่าในมุมหนึ่งมันอาจจะเป็นเรื่องดี เพราะเมื่อสื่อใดที่ฝังฮอลลีวูดนำเอาไปสร้าง ก็มีความแมสฟุ้งเข้าใส่ นำพาให้มีกิจกรรมที่เกี่ยวกับผลงานเหล่านั้นมากขึ้น

แต่ที่เหล่าแฟนคลับเกมกับการ์ตูนจากญี่ปุ่นบ่นกันออกปากขนาดนั้น เพราะถ้าย้อนมองประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์ที่ทำการดัดแปลงสื่อจากญี่ปุ่นเหล่านี้ ถ้าโชคดีคือทำภาพออกมาสวยแต่ทำเรื่องออกมาไม่ออกมาดีเท่าที่ต้นฉบับเคยทำได้ แต่ถ้าโชคร้าย ก็จะมีการดัดแปลงงานกันในระดับที่อยากจะดำผู้ให้กำเนิดของทีมสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาเลยทีเดียว

แต่ถึงภาพยนตร์ก่อนหน้านั้นจะแย่แค่ไหนก็ตามแต่ในช่วงปี ค.ศ.2018 – 2021 ก็ยังมีข่าวออกมาให้เห็นเรื่อยๆ ว่า ผลงานการ์ตูนและเกมจากญี่ปุ่น ยังตบเท้าเข้าแถว มาสร้างเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดกันอีก แต่ซัก่อน เราคิดว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงจากการ์ตูนกับเกมของญี่ปุ่นหลังจากนี้น่าจะทรงนำจะดีขึ้นนะ แต่จะมีที่มาที่ไปอย่างไร เราจะมาชวนคุยกันในบทความนี้กัน



ไม่ใช่เรื่องใหม่ที่ฮอลลีวูดจับสื่อญี่ปุ่นมา ทำ หรือ ยำ ใหม่



ภาพจาก – <http://www.impawards.com/>

ก่อนอื่นใดเลย เราต้องย้อนกลับไปเสวนาเรื่องราวในอดีตกันก่อน ไอเดียในการหยิบจับสื่อของญี่ปุ่นมาสร้างเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกันมานานแล้ว นับตั้งแต่เมื่อครั้งที่ฮอลลีวูดนำเอาภาพยนตร์ของ ผู้



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

กำกับ อากิระ คุโรซาวะ (Akira Kurosawa) อย่างเรื่อง Shichinin No Samurai เจ็ดเซียนซามูไร ที่ออกฉายในปี ค.ศ.1954 มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ The Magnificent Seven ที่ออกฉายในปี ค.ศ.1960

ภาพยนตร์อย่าง [Godzilla ฉบับปี 1954 ก็โดนตัดต่อใหม่ ถ่ายฉากเพิ่มจนกลายเป็นภาพยนตร์ Godzilla, King of the Monsters! ฉบับที่ออกฉายในปี 1956](#) หรือถ้าเอาเป็นงานฝั่งการ์ตูนก็มีการฉายอนิเมะอย่าง Mach GoGoGo ก็ถูกฝั่งอเมริกานำไปตัดต่อ ปรับเปลี่ยนชื่อตัวละคร จนกลายเป็น Speed Racer

ดังนั้น ถ้าวางฝั่งอเมริกาและฮอลลีวูด มีความคุ้นเคยในการหยิบจับงานญี่ปุ่นมาสร้างใหม่ หรือแม้แต่เอาของเดิม ตัดแปลง มาตั้งแต่ยุค 1960 แล้วนั่นเอง

การเจรจาสิทธิ์ที่ไม่ดีพอในอดีต นำพาสู่ ‘หนังห่วย’ ชวนปวดใจ

เมื่อเข้าสู่ยุค 1980 ช่วงเวลาที่งานฝั่งมังงะ, อนิเมะ กับเกม จากญี่ปุ่นเข้าสู่ยุคทองอย่างชัดเจน อย่างที่เราสามารถเห็นได้จากผลงานเรื่อง Akira, Ghost In The Shell, Dragon Ball หรือแม้แต่ Super Mario จึงไม่น่าแปลกใจนักที่ฝั่งฮอลลีวูด จึงตัดสินใจแทบจะทันทีในการซื้อสิทธิ์ของผลงานเหล่านั้นมาตัดแปลงเป็นภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม การซื้อ-ขายสิทธิ์ในการสร้างภาพยนตร์ ตั้งแต่ยุคก่อนหน้าจนถึงช่วงนี้ยังไม่ ‘รัดกุม’ มากนัก ฝั่งฮอลลีวูดมักจะเจรจาด้วยข้อเสนอล่อตาล่อใจ ไม่ว่าจะเป็นเงินสด หรือสิทธิ์ในการขายสินค้ามาต่อรอง และฝั่งญี่ปุ่นก็มองว่าการขายสิทธิ์ เพื่อหวังการโปรโมทว่าตัวผลงานต้นฉบับกำลังจะดังในระดับอินเตอร์เสียมากกว่า

และนั่นทำให้ ทั้ง มังงะ, อนิเมะ และวิดีโอเกม ในช่วงปี ค.ศ.1980 – 1990 โดยส่วนมากแล้วถูกซื้อสิทธิ์ แต่เจ้าของสิทธิ์ไม่สามารถออกสิทธิ์ออกเสียงในด้านงานสร้างได้มากนัก และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้หนัง





ภาพจาก – <http://www.impawards.com/>

น่าเสียดายที่ไม่ค่อยจะมีใครมาพูดถึงความผิดพลาดที่เกิดขึ้นเท่าใดนัก ยกเว้น คาซุฮิโกะ โทริชิมะ (Kazuhiko Torishima) อดีตบรรณาธิการของนิตยสาร Shonen Jump รายสัปดาห์ ของทาง Shueisha และปัจจุบันเป็นประธานกรรมการบริหารของทาง Hakusensha ในปัจจุบัน เคยให้สัมภาษณ์ไว้ในปี ค.ศ.2019 ว่า การยอมขายสิทธิ์ให้สร้างภาพยนตร์ Dragoball: Evolution ถือว่าเป็นความผิดพลาดใหญ่หลวงของเขาเลย



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เพราะ ณ เวลานั้น คุณคาซุโงะในฐานะตัวแทนของ Shueisha ยอมเซ็นขายสิทธิ์ในการสร้างภาพยนตร์แบบเปล่าๆ ไม่ได้ร่วมลงทุนแต่อย่างใด เนื่องจากจำนวนเงินลงทุนเพื่อให้พอจะมีสิทธิ์เสี่ยงในการมีสิทธิ์เสี่ยงเกี่ยวกับการสร้างอยู่ที่ยอดประมาณห้าหมื่นล้านเยน (หรือราวหนึ่งพันห้าร้อยล้านบาท) ที่ ณ เวลาดังกล่าว จำนวนเงินดังกล่าวมีมูลค่าประมาณ 60-70% ของกำไรต่อปีของทาง Shueisha การจะทุ่มเงินขนาดนั้นจึงไม่ใช่ทางเลือกที่ดีนัก แต่การทำงานของทีมงานสร้างภาพยนตร์ฝั่งฮอลลีวูดนั้น หลายครั้งพวกเขาต้องการจะรีบถ่ายทำให้จบ เนื่องจากเหตุผลต่างๆ นานา รวมไปถึงว่า ภาพยนตร์นั้นโดยปกติมีความยาวเพียงแค่ 2 ชั่วโมง จึงต้องมีการแปลงบทต้นฉบับให้เข้ากับกรอบเวลาดังกล่าวด้วย แต่เมื่อเจ้าของผลงาน หรือผู้ดูแลสิทธิ์ให้ผลงานต้นฉบับ ไม่สามารถออกความเห็นใดๆ ได้ การดัดแปลงผลงานโดยส่วนมากจึงมักจะควักเอา ‘หัวใจ’ ของเรื่องต้นฉบับทิ้งไป แล้วกลายเป็นการเล่าเรื่องใหม่ที่ใช้ชื่อตัวละครประมาณเดิมแทน



ภาพจาก – <https://www.bestbuy.com/>



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ส่งผลให้ภาพยนตร์ที่ได้ทีมงานฮอลลีวูดมาสร้างอย่าง Super Mario Bros., Street Fighter, Fist Of The North Star หรือ The Guyver เต็มที่ก็เป็นได้แค่ หนังสือที่พอดูได้ ถ้าโชคร้าย หนังสือกลุ่มนี้จะเข้าข่าย ‘หนังสือ’ ทันที และแพลนนี้ก็อยู่กับภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ดัดแปลงงานสร้าง มังงะ, อนิเมะ และเกม มาอย่างต่อเนื่อง แต่ทำไมสื่อบ้านเทิงจากญี่ปุ่น ยังยินดีที่จะกลับมาจับตัวในเวทีฮอลลีวูดกันอีกล่ะ

เวลาผ่าน ฐานแฟนขยาย ผู้สร้างปรับตัว

จริงอยู่ว่า แม้แต่ผลงานภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากมังงะญี่ปุ่นเมื่อเร็วๆ นี้ อย่าง Death Note, Ghost In The Shell หรือ Alita: Battle Angel ก็ยังออกมาแล้วชวนให้แฟนผลงานต้นฉบับยังรู้สึกกระอักกระอ่วนใจอยู่ไม่น้อย



ภาพจาก – The Holywood Reporter

แต่เราก็คิดว่ามีอะไรบางอย่างที่พอจะเป็นข่าวดีได้บ้าง อย่างน้อยที่สุดภาพยนตร์ Ghost In The Shell กับ Alita: Battle Angel เป็นการเซ็นสัญญามาตั้งแต่ยุค 1990 ที่ผู้สร้างผลงานต้นฉบับออกสิทธิ์ออกเสียงไม่ได้ แต่ในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ ทางฝั่งฮอลลีวูดเริ่มพูดคุยกับเจ้าของผลงานในญี่ปุ่นมากกว่ายุคก่อนหน้า ทำให้วิสัยทัศน์ในการสร้างภาพในโลกนั้นมีความใกล้เคียงต้นฉบับมากขึ้น (ส่วนในฝั่ง Death Note ไม่มีข้อมูลชัดเจนนักว่าได้ติดต่อกันขนาดไหน)

นอกจากนี้กาลเวลาที่เปลี่ยนไป ยังทำให้บุคลากรในวงการภาพยนตร์ปัจจุบันมีความเป็น ‘โอตาคุ’ มากขึ้น หากยกตัวอย่างให้เห็นภาพ จากในช่วงปลายยุค 1990 ที่เราเห็นแค่ผู้กำกับจำนวนน้อยที่จะออกมาประกาศตัวออกสื่อ



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ว่าได้รับแรงบันดาลใจจากสื่อบันเทิงญี่ปุ่น อย่าง The Matrix ที่มีไอเดียของเรื่องมาจากอนิเมะ Ghost In The Shell กับสร้างฉากแอ็กชั่นหลายฉากอิงจากการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่อง



ภาพจาก - <https://knowyourmeme.com/>



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ข้ามมายุค 2020 เราได้เห็นทั้งฝั่งผู้กำกับและนักแสดงในฝั่งฮอลลีวูด ใส่เสื้อผ้าที่มีลายการ์ตูนที่พวกเขาชอบไปเดินงานพรมแดง หรือพูดจากออกสื่อว่า ‘ชอบอนิเมะ แล้วก็เฮนไตด้วย’ กลายเป็นว่า ณ ปัจจุบันนี้ คนทำงานในหลายอุตสาหกรรมกลายเป็นคนที่โตมากับสื่อบันเทิงจากญี่ปุ่นแล้ว และไม่ใช้แค่ในฮอลลีวูดเท่านั้น แต่เป็นแทบจะทุกพื้นที่ทั่วโลก เข้าใจและเข้าถึงสื่อเหล่านั้น

ดังนั้นในยุคนี้ เรามีทั้งคนทำงานและ คนดูที่มีความอิน มั่งงะ, อนิเมะ และเกม จากญี่ปุ่นเป็นพื้นเพเรียบร้อยแล้ว ดังนั้นทั้งคนผลิตงานก็ทราบแล้วว่าพวกเขาต้องผลิตงานให้ทั้งตัวของพวกเขาเองและคนดูปลายทางพึงพอใจ ส่วนฝั่งของบริษัททั้งในฟากฮอลลีวูดและฟากญี่ปุ่นเองก็เปลี่ยนแปลงไปตามยุคเช่นกัน อย่างในฝั่งญี่ปุ่นนั้น หลายบริษัททุ่มงานสร้างภาพยนตร์ มาด้วยตัวเองเยอะแล้ว และ หลายบริษัทเริ่มต่อรองการขยสิทธิ์ให้ทางฝั่งเจ้าของผลงานมีโอกาสดูออกสิทธิ์ออกเสียงในการสร้างงานมากขึ้น และเลือกบริษัทที่จะทำงานมากขึ้นมากกว่ายุค 1990 (อย่างกรณี ภาพยนตร์ Super Mario Bros. มีความผิดพลาดส่วนหนึ่งจากการขยสิทธิ์ให้กับบริษัท Lightmotive ซึ่งถนัดทำหนังย้อนยุค)

ฝั่งบริษัทในฮอลลีวูด ที่เป็นนายทุน หรือผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ ซึ่งมีบาดแผลมาเยอะกับภาพยนตร์ในยุค 1990 ที่รีดัดแปลง รีบสร้าง แต่ไม่ได้เงินจากฝั่งคนดูภาพยนตร์ ไม่ได้รายได้จากสินค้าขายพ่วง รวมถึงการที่ในยุคนี้ก็มีแพลตฟอร์มในการฉายผลงานมากกว่าแค่ โทรทัศน์กับโรงภาพยนตร์ จึงมีการพิจารณาในการดัดแปลงแบบละเอียดขึ้น และหาเลือกคนที่เหมาะกับงานมากขึ้น หรือบางครั้งก็มีการปลงตงยอมปล่อยให้ค่าสิทธิ์หมดลงไปก็มี หรือถ้าบอกว่านี่เป็นช่วงเวลาหลายสิ่งพร้อมสรรพมากขึ้นในการดัดแปลงสื่อบันเทิงจากญี่ปุ่นก็ไม่ผิดนัก และเราก็มีตัวอย่างงานดัดแปลงที่รอฉายกันอยู่ในอนาคต และเรามีความเห็นต่อเรื่องเหล่านั้น พอจะมีลุ้นตรงไหน และในทางกลับกัน แต่ละเรื่องจะชวนให้คนดูปลงไว้เนิ่นๆ ขนาดไหน

ผลงานที่กำลังจะมีภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูดเร็วๆ นี้

Saint Seiya





ภาพจาก – <https://twitter.com/universosaintse/status/1440644913402581007>

จากผลงานมังงะแนวแอ็กชั่นแฟนตาซีชื่อดังของ อาจารย์มาซามิ คุรุมาตะ (Masami Kurumada) ที่หยิบเอาเทวตำนานกรีกมาดัดแปลงเป็นการต่อสู้กันของเหล่านักรบสวมเกราะ เพื่อปกป้องเทพีอาเทน่าที่เป็นเทพจากโอลิมปัส ที่คอยปกป้องมนุษย์ ที่มีความพยายามสร้างเป็นภาพยนตร์หรือซีรีส์คนแสดงมาก่อนแล้วตั้งแต่ยุค 1990 แต่ไม่ประสบความสำเร็จเท่าใดนัก

จนกระทั่งช่วงเดือนกันยายน ปี ค.ศ.2021 ทาง Toei กับทาง Sony Pictures ก็ประกาศข่าวมาว่า ภาพยนตร์นั้น ถ่ายทำเสร็จสิ้นแล้ว และประกาศรายชื่อนักแสดง ที่มีทั้งดาราระดับฮอลลีวูดอย่าง **ฌอน บีน (Sean Bean)** และ ได้ดารานักบู๊แบบ **แมคเคนยู (Mackenyu)** มารับบท เซย์ย่า ก็กับการถ่ายทำก็ไปถ่ายในประเทศฮังการีกับโครเอเชีย ที่มีภาพแรกของหนังออกมาดูน่าสนใจไม่น้อย แต่ยังไม่มีการประกาศกำหนดฉายแต่อย่างใด

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : งานสร้างภาพยนตร์ชุดนี้ Toei มาร่วมงานสร้างด้วย บรรยากาศโดยรวมของหนังน่าจะไม่ผิดไกลันจากต้นฉบับมากนัก และตัวนักแสดงนอกจากสองดาราที่กล่าวถึงขั้นต้นไปแล้วก็มีชื่อชั้นอยู่ไม่น้อย รวมถึงถ้ามองถึงความมั่นใจระดับที่กล้าเปิดตัวตอนถ่ายทำเสร็จแล้วก็น่าจะมีอะไรน่าสนใจ

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : ไม่แน่ชัดนักว่า แนวทางการดัดแปลงเรื่องราวเป็นภาพยนตร์ภาคนี้จะดัดแปลงเรื่องช่วงไหน และถึง Toei จะคุมงานสร้างเอง แต่ตัว เซนต์เซย์ย่า ภาคก่อนหน้าที่ทาง Toei คุมงานสร้างก็เป็นงานที่มีผลตอบรับในจุด ‘พอดูได้’ กับ ‘ไม่ไหวจะเคลียร์’

Cowboy Bebop





ภาพจาก – <https://deadline.com/>

ในปี ค.ศ.2071 โลกพัฒนาไปไกลจนมนุษย์สามารถตั้งรกรากได้ตามสถานที่ต่างๆ ในระบบสุริยะ แต่การกระจายตัวของผู้คน ตามมาด้วยการเพิ่มตัวของเหล่าอาชญากร ทำให้ตำรวจในโลกนี้ต้องเปิดช่องให้มีอาชีพนักล่าค่าหัว หรือ ‘คาวบอย’ ที่ช่วยไล่จับคนร้ายที่กระจายตัวอยู่ทั่วไป หนึ่งในกลุ่มคาวบอยนั้นก็คือ กลุ่มของ สไปค์ สปีเกล กับ เจ็ตแบล็ค ที่ได้พบกับ เฟย์ วาเลนไทน์ หญิงสาวความจำเสื่อม กับ เอ็ดเวิร์ด แสคเกอร์อัจฉริยะ ร่วมด้วย โอนี่ หมาพันธุ์เวลช์คอร์ก็์สุดฉลาด ทุกชีวิตต่างร่วมหัวจมท้ายไปในอวกาศ ทั้งยังต้องรับมือกับเรื่องราวที่เป็นผลลัพธ์จากอดีตของแต่ละคนด้วย



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

อนิเมะเรื่องนี้ถือว่าเป็นผลงานที่ก่อให้เกิดกระแสความคลั่งไคล้อนิเมะ ในอเมริกาได้อย่างชัดเจน การที่จะถูกหยิบไปสร้างเป็นภาพยนตร์หรือซีรีส์ ก็เป็นเรื่องของเวลาเท่านั้น จนกระทั่งมีการประกาศว่าทาง Sunrise ผู้ผลิตอนิเมะต้นฉบับ ได้ร่วมมือกับทาง Tomorrow Studios ในการสร้างซีรีส์ฉบับคนแสดง ก่อนที่ทาง Netflix จะประกาศในปี ค.ศ.2018 ว่าจะเป็นผู้จัดฉายผลงานเรื่องดังกล่าว

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : **ชินอิจิโร่ วาตานาเบะ (Shinichirō Watanabe)** ผู้กำกับอนิเมะต้นฉบับ ได้รับตำแหน่งที่ปรึกษางานสร้างตั้งแต่แรกเริ่ม และยังได้ **โยโกะ คันโนะ (Yōko Kanno)** ที่เป็นผู้แต่งเพลงประกอบ ก็กลับมารับหน้าที่แต่งเพลงประกอบให้ฉบับซีรีส์คนแสดง รวมถึงมีการทำสื่อผสมอื่นๆ รองรับไว้ด้วย (ปล. หมากอร์ก็น่ารัก) เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : เพราะเป็นงานที่ฉายลง Netflix จึงมีที่วางให้ชวนลุ้นว่าจะมีการอัดประเด็นแปลกๆ ผีนๆ มาบ้างไหม และตัวละครหลักจากอนิเมะหายไปจากทีมนักแสดง แต่ **จอห์น โช (John Sho)** ที่เป็นักแสดงนำได้กล่าวไว้คร่าวๆ ว่า เรื่องของซีรีส์ จะเป็น ‘การขยายความต่อเนื้อเรื่องหลัก’ ดังนั้นนี้อาจจะเป็นภาคต่อของฉบับอนิเมะ ซึ่งจุดนี้เป็นได้ทั้งข่าวดีและข่าวไม่ค่อยดีสำหรับแฟนตัวจริงของฉบับอนิเมะ

Super Mario.





ภาพจาก – <https://bleedingcool.com/>

จากเกมสุดโด่งดังของ Nintendo ที่เล่าเรื่องของ คู่พี่น้องนักประปาที่กลายเป็นฮีโร่ผู้ช่วยเหลือเจ้าหญิงจากตัวร้ายที่หมายครองอาณาจักร และเคยถูกสร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาแล้วในปี ค.ศ.1993 ซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่ตัดแปลงจากเกมเรื่องแรกของโลกแต่ในทางกลับกันก็กลายเป็นการปิดประตูทางฝั่ง Nintendo ในการไม่ให้ใครซื้อสิทธิ์ไปทำเป็นสื่ออื่นยาวนานถึงราว 25 ปีเลยทีเดียว

จนกระทั่งราวปี ค.ศ.2014 ก็มีข่าวหลุดออกมาว่า Nintendo เริ่มอยู่ในขั้นตอนการเจรจาให้ฝั่งฮอลลีวูดไปสร้างภาพยนตร์อีกครั้ง ก่อนที่ทาง Illumination จะยืนยันในปี ค.ศ.2017 ว่า พวกเขา กำลังอยู่ในขั้นตอนการเซ็น



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

สัญญาตกลงสร้างภาพยนตร์อนิเมชันจากเกม Super Mario และทาง Nintendo ได้ทำการประกาศนักพากย์อย่างเป็นทางการไปใช้ช่วงเดือนกันยายน ปี ค.ศ.2021 ที่มี คริส แพร์ริตต์ (Chris Pratt) พากย์เสียงเป็น มาริโอ, อัญญา เทย์เลอร์-จอย (Anya Taylor-Joy) รับบท เจ้าหญิงพีช และแจ็ค แบล็ค (Jack Black) รับบท บาวเซอร์ (คุป ป้า) ฯลฯ พร้อมกำหนดฉายในช่วงเดือนธันวาคม ปี ค.ศ.2022

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : ถ้าดูจากความวินาศที่เกิดขึ้นกับ ภาพยนตร์ฉบับปี 1993 แล้ว การที่ Nintendo กลับมาเปิดไฟเขียวระดับให้นำเอาตัวละครจากเกม Super Mario ไปสร้างเป็นภาพยนตร์ได้อีกครั้ง อย่างน้อยภาพยนตร์น่าจะมีอะไรที่ตีในตัวเองพอ แถมยังได้ทีมงานของทาง Illumination ถือว่าเป็นผู้สร้างอนิเมชันที่มีฝีมือดีมากพอจะฝากฝั่งมาริโอได้ รวมถึงในช่วงหลังตัวละคร มาริโอ เองก็มีมิติที่กว้างขึ้น รวมถึงว่ามีเกมสปีนออฟหลากหลาย ดังนั้นถ้าฉบับภาพยนตร์จะมีการเดินทางที่แปลกแยกไปอีกก็เป็นอรรถรสที่แฟนเกมน่าจะรับได้

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : เสียตายเล็กน้อยที่ได้นักพากย์จากเกมต้นฉบับมาน้อยไปสักนิด

Mobile Suit Gundam





ภาพจาก – <https://twitter.com/SUNRISEINC7>

เฟรนไชส์การ์ตูนสงครามหุ่นยนต์ จากทางญี่ปุ่นเรื่องนี้ ความจริงก็เคยถูกสร้างเป็นภาพยนตร์คนแสดงมาก่อนแล้ว กับ G-Saviour ที่ออกฉายครั้งแรกในปี ค.ศ.1999 แต่ด้วยคุณภาพงานสร้างและบทที่ไม่ไหวจะเคลียร์ จึงทำให้แฟน



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

Gundam รู้สึกปวดใจจัดมาตั้งแต่ตอนนั้น และคิดว่าถ้าไม่จำเป็นก็อย่าให้มีการเอากันด้อมไปสร้างหนังหรือซีรีส์คนแสดงอีกเลย

แต่ความคิดในแง่บวกที่ว่า Gundam จะกลายเป็นภาพยนตร์ก็มีมากขึ้น เมื่อ Gundam กลายเป็นแฮกรับเชิญในภาพยนตร์อย่าง Pacific Rim: Uprising และ Ready Player One จนกระทั่งทางในปี ค.ศ.2018 ทาง Sunrise ได้ประกาศในงาน Anime Expo ว่าได้ทำการจับมือกับทาง Legendary Pictures ในการสร้าง Gundam ฉบับคนแสดง แต่ข่าวสารก็เงียบลงไปจนช่วงเดือนเมษายน ปี ค.ศ.2021 ทาง Netflix ก็ทำการประกาศว่า ภาพยนตร์กันดั้มฉบับคนแสดงจะมาฉายทางแพลตฟอร์มของพวกเขา และได้ จอร์แดน วอท์ท-โรเบิร์ตส์ (Jordan Vogt-Roberts) ที่เคยกำกับ Kong: Skull Island เป็นผู้กำกับ

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : คล้ายๆ กับฝั่ง Nintendo ทาง Sunrise มีแฟลเก่มามาก่อนแล้ว ดังนั้นการมาสร้างภาพยนตร์คนแสดงอีกครั้ง ก็ต้องมีความมั่นใจพอสมควร ซึ่งผู้ดูแลโครงการ ทั้งฝั่ง Bandai Namco Holdings (บริษัทแม่ของ Sunrise) และ Legendary Pictures เป็นคนที่เคยทำงานกับ Gundam มาก่อน แกรมจอร์แดน วอท์ท-โรเบิร์ตส์ แสดงความเป็นโอตาคุ Gundam ออกมาบ่อยครั้ง ทั้งในทวีตเตอร์ส่วนตัว หรือการแต่งตัวที่แฝงความดีง Gundam มาโดยตลอด นอกจากนี้ยังมีการประกาศโดยคร่าวๆ ภาพยนตร์ภาคนี้อาจจะไม่เกี่ยวกับจักรวาลเก่าของ Gundam ซึ่งน่าจะทำให้ผู้ชมหน้าใหม่เข้าถึงได้ง่าย

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : เพราะจุดเด่นของ Gundam คือความเข้มข้นระหว่างการเมืองและการต่อสู้กันระหว่างหุ่นยนต์ ยิ่งนักภาพไม่ออกนักกว่าถ้าเป็นภาพยนตร์แค่หนึ่งภาคจะเข้าถึงแก่นเรื่องนั้นได้หรือไม่ ซึ่งถึงกันดั้มจะวิพากษ์การเมืองการปกครองอยู่แล้ว แต่ก็มีโอกาสที่การทำงานเพื่อฉายบน Netflix จะมีประเด็นที่ขยี้ได้ไม่เคลียร์พอ และอาจจะเป็นภาคต่อของภาค Mobile Suit Gundam Unicorn ซึ่งจะทำให้คนดูใหม่ๆ ตามไม่ทันได้ดื้อๆ

Akira





ภาพจาก – www.impawards.com

ภาพยนตร์อนิเมะ Akira ของ โอตโมะ คัตสึฮิโระ (Ōtomo Katsuhiro) นั้น จริงๆ แล้ว ถูกซื้อสิทธิ์มาตั้งแต่สมัยยุค 1990 และติดอยู่ในหลุมรกของการพัฒนาภาพยนตร์มาตลอดหลายสิบปีนี้ จนในช่วงปี ค.ศ.2019 ทาง Warner Bros ก็ทำการประกาศว่า ไทก้า ไวทิตี (Taika Waititi) ผู้กำกับภาพยนตร์ Thor: Ragnarok จะมารับงานกำกับ และมีการประกาศจะทำการถ่ายทำอีกด้วย ทว่าด้วยคิวการถ่ายทำของไทก้าเองที่ซ้อนทับกับ Thor: Love & Thunder กับปัญหาการปรับบท เลยทำให้ภาพยนตร์ Akira ฉบับฮอลลีวูด กลับเข้าไปติดอยู่ในหล่มรอการสร้างต่อไปอีกครั้งหนึ่ง



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : จากการสัมภาษณ์ ไทก้า ไวทิตี มีการระบุว่า ตัวเขาต้องการจะตัดแปลงงานมาจาก Akira ฉบับมังงะมากกว่าภาพยนตร์ ซึ่งนั่นจะทำให้หนังเล่าเรื่องช้าลงแต่มีความแน่นหนาทางเนื้อหามากขึ้น อีกทั้งยังมีการระบุว่า จะพยายามหานักแสดงนำสองคนที่เป็นดารายู่อุ่น หรือ นักแสดงเชื้อสายญี่ปุ่น ก่อนข้างชัดเจนว่า ภาพยนตร์อยู่ในมือของคนที่เข้าใจต้นฉบับอย่างดี

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : เพราะช่วงนี้ ไทก้า ไวทิตี ติดงานอื่นอยู่ยาวๆ ก็แปลว่าหนังอาจจะไม่ได้สร้างอีกระยะ และการเลื่อนสร้างไปอีกอาจจะทำให้มีการตัดแปลงแก่นเรื่องให้ผิดจากเป้าหมายเดิม เพื่อเร่งให้ฉายในโรงได้ทันใจขึ้น

Your Name



ภาพจาก – Sanook.com



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

ภาพยนตร์อนิเมชันของ **ชินไค มาโคโตะ (Shinkai Makoto)** ที่ออกฉายครั้งแรกในปี ค.ศ.2016 ซึ่งเล่าเรื่องของหนุ่มสาวสองคนที่สลับร่างกันเป็นระยะๆ และทั้งสองคนต่างพยายามหาเหตุผลว่า ทำไมทั้งสองคนถึงเกิดเหตุสลับร่างกัน และในระหว่างนั้นทั้งสองก็เริ่มเข้าใจกันและกัน อย่างไรก็ตาม ก็เหมือนจะมีอุปสรรคบางอย่างที่อาจทำให้ทั้งสองไม่ได้พบกัน

ในปี ค.ศ.2017 ก็มีข่าวว่า ทาง Paramount Pictures กับบริษัท Bad Robot Productions ของ **เจ.เจ. อับบรามส์ (J.J. Abrams)** ได้ประกาศที่จะนำเอาภาพยนตร์อนิเมชันจากญี่ปุ่นมาสร้างเป็นภาพยนตร์คนแสดง และมีการประกาศข่าวว่า เป็นฝั่งเจ้าของผลงานในญี่ปุ่นเองที่อยากให้ภาพยนตร์ฉบับฮอลลีวูด เล่าเรื่องใหม่ไม่ต้องอ้างอิงฉากจากประเทศญี่ปุ่น

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : **เกนคิ คาวามูระ (Genki Kawamura)** ที่เป็นโปรดิวเซอร์ของภาพยนตร์อนิเมชันฉบับเดิม มาคุมงานสร้างของภาพยนตร์คนแสดงด้วย และถ้าเทียบกับผลงานอีกหลายเรื่อง Your Name ถือว่าเป็นผลงานที่ดัดแปลงได้ไม่ยากนัก

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : มีการประกาศเปลี่ยนตัวผู้กำกับแล้วสองครั้ง และเปลี่ยนตัวผู้เขียนบทมาหนึ่งครั้ง ซึ่งเป็นสัญญาณชวนหวาดเสียวถึงคุณภาพผลงาน และทาง Bad Robot Productions อาจจะมีติดพันงานอื่น จนต้องรอกันยาวๆ กว่าจะได้เห็นภาพยนตร์ฉบับริเมค

One Piece



ภาพจาก - <https://twitter.com/onepiecenetflix/>



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

การเดินทางของ ลูฟี่ ผู้กินผลปิศาจโกมุโกมะ จนกลายเป็นมนุษย์ยาง ผู้มีเป้าหมายในการเป็นจ้าวแห่งโจรสลัด แต่ก่อนหน้านั้น ลูฟี่ จะต้องรวบรวมพรรคพวก และต่อสู้กับทั้งทหารเรือ รวมถึงเหล่าโจรสลัดฝีมือร้ายกาจคนอื่นๆ เพื่อจะเดินทางไปให้ถึงความฝันที่เขาหวัง

One Piece ถือว่าเป็นมังงะจากญี่ปุ่นที่แม่มากที่สุดเรื่องหนึ่งของโลก แต่หลายท่านก็ไม่ได้คาดหวังนักว่าผลงานเรื่องนี้จะโดนสร้างเป็นภาพยนตร์คนแสดงด้วยงานโปรดักชั่นระดับฮอลลีวูดได้ เหตุผลหนึ่งก็มาจากการมังงะต้นฉบับเดินเรื่องไปไกลมากแล้ว ที่เคยมีข่าวก่อนหน้านั้นก็เป็นแค่ข่าวลือว่า ทางประเทศจีนอยากจะทำซีรีส์คนแสดง จนกระทั่งทาง Shueisha ทำการเซอร์ไพรส์ด้วยการประกาศในปี ค.ศ.2017 ว่าจะมีการสร้าง ซีรีส์ One Piece ฉบับคนแสดง ร่วมกับทาง Tomorrow Studios ก่อนที่ Netflix จะประกาศในช่วงต้นปี 2020 ว่าจะมีการฉายซีรีส์ 10 ตอนแรก และในช่วงเดือนกันยายน ปี ค.ศ.2021 ทีมงาน Netflix ก็ได้เผยโลโก้ของฉบับซีรีส์คนแสดงอีกด้วย

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : มีการระบุดูค่อนข้างชัดว่า การดัดแปลงเป็นซีรีส์คนแสดง จะอยู่ในเรื่องราวช่วงอีสต์บลูเป็นหลัก ดังนั้นน่าจะไม่มีอะไรให้เตลิดออกจากต้นฉบับมากนัก และทาง Shueisha ที่เป็นเจ้าของสิทธิ์มังงะต้นฉบับ มีประสบการณ์มากเกินพอจาก Dragon Ball แล้ว การดัดแปลง One Piece ครั้งนี้จึงน่าจะมีการคิดแผนงานอย่างรัดกุมมากกว่าที่เคยแน่นอน

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : ความหวือหวาในฉบับคนแสดงอาจจะลดลงอย่างเลี่ยงไม่ได้ เพราะพลังพิเศษในต้นฉบับหลายอันก็แฟนตาซีมากจริงๆ รวมถึงจำนวนตอนของฉบับคนแสดงอาจจะน้อยจนไม่เห็นอะไรในเรื่องราวมากนัก

Attack On Titan



สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ARIT NPRU

เอเรน เยเกอร์ เป็นเด็กหนุ่มที่เห็นความเลวร้ายของการมีอยู่ของไททัน เพราะแม่ของเขาถูกจับกินทั้งเป็นเมื่อครั้งที่เหล่าไททันวิปริตบุกเข้ามาภายในตัวเมือง เขาจึงฝึกฝนตัวเองแล้วเข้าร่วมกองทหารโดยมีเป้าหมายจะเป็นผู้กำจัดไททันให้หมดสิ้นไป แต่ทว่าเมื่อเขาได้ออกรบจริง เขากลับโดนไททันกิน แต่เขากลับไม่เสียชีวิต และเอเร็นก็กลายเป็นร่างเป็นไททันเข้าโจมตีไททันตัวอื่น การเดินทางเพื่อชิงอิสรภาพให้มนุษยชาติคืนจึงได้เริ่มขึ้น

ผลงานมังงะของ **อิสายามะ ฮาจิเมะ (Isayama Hajime)** ที่เพิ่งอวสานไปในช่วงปี ค.ศ.2021 ทั้งยังมีอนิเมะที่ได้รับความนิยมอย่างสูง และมีปัจจัยหลายประการที่นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์คนแสดง และทาง Warner Bros. ก็ได้ประกาศในปี ค.ศ.2018 ว่าเจรจากับทาง Kodansha ต้นสังกัดของมังงะเรื่องดัง ในการไปสร้างเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด และมีการระบุว่า จะให้ **แอนดี มุสซิเอติ (Andy Muschietti)** ผู้กำกับภาพยนตร์ It ฉบับปี ค.ศ.2017 กับ ค.ศ.2019 มาทำหน้าที่กำกับภาพยนตร์

เหตุผลให้ชวนมีลุ้น : ถ้าดูจากการที่ แอนดี มุสซิเอติ ดูแล It ที่มีความยาวมหาศาล แล้วออกมาในสภาพที่ค่อนข้างดี เขาก็น่าจะดูแล Attack On Titan ที่มีเรื่องราวที่ยาวไม่แพ้กันได้ดีเหมือนกัน และตัวละครส่วนใหญ่ค่อนข้างชัดเจนว่าเป็นคนคอเคซอยด์ การหานักแสดงที่มีเสน่ห์ไม่น่าจะยากนัก

เหตุผลให้ชวนเผื่อใจ : ด้วยพล็อตเรื่องต้นฉบับที่ซับซ้อน น่าจะเป็นการยากที่จะคงเนื้อหาเดิมไว้ได้หมด และก็ยังมองภาพไม่ออกว่าจะมีอะไรดีกว่าภาพยนตร์คนแสดงของฉบับญี่ปุ่นหรือไม่

ที่มา <https://thematter.co/entertainment/japan-manga-anime-game-to-movie/156426>

[#เราจะฝ่าวิกฤตไปด้วยกัน](#)

[#SocialDistancing](#)

[#สำนักวิทยบริการฯมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม](#)

หรือ <http://arit.npru.ac.th/>

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

ฝ่ายส่งเสริมการใช้บริการ สำนักวิทยบริการฯ <http://arit.npru.ac.th/>



Line@LibraryNPRU

