บทที่ 4

ตอนที่ 1 : ประวัติของ ฮายาโอะ มิยาซากิ และการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ

ฮายาโอะ มิยาซากิ (Hayao Miyazaki) เกิดเมื่อวันที่ 5 มกราคม ปี 1941 ที่เมืองอะเคโบโนะ (Akebono) เขตบุนเกียว (Bunkyo) จังหวัดโตเกียว (Tokyo) โดย ฮายาโอะ เป็นลูกชายคนที่สองของครอบครัวมิยาซากิ จากจำนวนพี่น้องทั้งหมด 4 คนซึ่งเป็นผู้ชายทั้งหมด และเพราะธุรกิจของครอบครัวซึ่งประกอบกิจการโรงงานผลิตชิ้นส่วนของปีกเครื่องบินซีโร่ (Zero) ซึ่งเป็นเครื่องบินรบแบบหนึ่งของญี่ปุ่น ซึ่งมีพ่อ (Katsuji Miyazaki) และลุงของเขาเป็นเจ้าของ ทำให้ชีวิตในวัยเด็กของ ฮายาโอะ ค่อนข้างสุขสบายเมื่อเทียบกับเด็กคนอื่น ๆ ในญี่ปุ่น ที่เกิดในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ด้วยกัน

แต่ใช่ว่าชีวิตในวัยเด็กของ ฮายาโอะ จะไม่มีเรื่องให้ทุกข์ใจเสียเลย เพราะแม้จะเติบโตขึ้นมาในครอบครัวที่ร่ำรวย แต่ ฮายาโอะ ก็ไม่ได้รู้สึกมีความสุขมากนัก ในทางกลับกันเขากลับรู้สึกผิดอยู่ในใจเสมอ เนื่องจากเขาคิดว่าความสะดวกสบายต่าง ๆ ที่ได้รับในสมัยยังเป็นเด็กนั้น เป็นเพราะเงินที่ได้มาจากสงคราม ในขณะที่เขาและครอบครัวมีความสุข คนอื่น ๆ กลับต้องทนทุกข์ทรมานเพราะมัน และเพราะเกิดในช่วงสงครามนี่เอง ทำให้ ฮายาโอะ ต้องย้ายบ้านและโรงเรียนอยู่หลายครั้งเพื่อหนีภัยสงคราม

ในปี 1947 แม่ของ ฮายาโอะ ล้มป่วยลงด้วยโรควัณโรคกระดูกสันหลัง (Spinal Tuberculosis) ซึ่งทำให้ต้องนอนพักรักษาตัวบนเตียงนานถึงเก้าปี (1947-1955) ซึ่งจุดนี้เองที่มีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่าง ฮายาโอะ และแม่ของเขา และส่งอิทธิพลมาถึงงานการ์ตูนอีกหลายเรื่องที่เขาสร้างในเวลาต่อมา[1]

แม่ของ ฮายาโอะ เป็นผู้หญิงที่ฉลาด รักการอ่าน และ สนใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ นอกจากนั้นเธอยังมีแนวคิดทางการเมืองแบบชาตินิยมสูง ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้

---

[1]My Neighbor Totoro เป็นหนึ่งในผลงานของ ฮายาโอะ ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดในกรณีนี้ โดยบอกเล่าเรื่องราวของพี่น้องสองคนที่ต้องย้ายบ้านไปอยู่ต่างจังหวัดเพราะอาการป่วยของแม่ ทำให้มีโอกาสร่วมผจญภัยเล็ก ๆ ไปกับสัตว์ประหลาดขนฟูตัวใหญ่ใจดีที่ชื่อ โทโทโร่ แม้ในเรื่องจะไม่ได้ระบุไว้ชัดเจนว่าผู้เป็นแม่ป่วยเป็นโรคอะไร แต่สิ่งหนึ่งที่พอจะบอกได้ว่าเธอป่วยเป็นวัณโรคก็คือ ชื่อของโรงพยาบาลชิจิโคคุยามะ (Shichikokuyama) ที่ปรากฏในการ์ตูน ซึ่งเป็นโรงพยาบาลที่มีอยู่จริงในญี่ปุ่น และมีชื่อเสียงมากในการรักษา ฟื้นฟูผู้ป่วยวัณโรค

ได้ถูกถ่ายทอดมาสู่ตัวของ ฮายาโอะ ด้วย ไม่เว้นแม้แต่ความเชื่อทางด้านการเมือง ครั้งหนึ่ง ฮายาโอะ เคยให้สัมภาษณ์ว่า ตัวของเขาเองมีความเชื่อทางการเมืองแบบมาร์กซิสต์ (Marxism) ซึ่งเมื่อพิจารณาดูแล้ว อิทธิพลส่วนหนึ่งนั้นคงได้รับมาจากแม่ของเขาเอง และความเชื่อดังกล่าวก็ปรากฏรูปรอยให้เห็นชัดในผลงานยุคแรก ๆ ของ ฮายาโอะ เช่น Future Boy Conan เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม ในช่วงรอยต่อของปลาย ค.ศ. 1980 และต้น ค.ศ. 1990 ฮายาโอะ ก็หาข้อสรุปให้กับตัวเองได้ว่า แนวคิดแบบมาร์กซิสต์ที่เขาเคยเชื่ออยู่นั้นเป็นสิ่งที่ผิด และหลังจากนั้นเขาก็ละทิ้งความเชื่อนั้นไป

ในสมัยเด็กนั้น ฮายาโอะ ก็มีความฝันเหมือนกับเด็กญี่ปุ่นทั่ว ๆ ไป นั่นคือเขาอยากเป็นนักเขียนการ์ตูน เขาหลงรักผลงานการ์ตูน (Manga) ของ เท็ตซึกะ โอซามุ (Tezuka Osamu) มาก และพยายามที่จะเขียนงานให้ออกมาดีเหมือนที่ โอซามุ ทำ แต่ดูเหมือนว่าในตอนนั้นพรสวรรค์ด้านการวาดรูปของ ฮายาโอะ จะยังไม่ฉายแววเด่นชัดนัก เพราะแม้เขาจะวาดรูปยานพาหนะต่าง ๆ เช่น เครื่องบิน เรือรบ หรือ รถถัง ได้ดี แต่เขากลับไม่สามารถวาดรูปคน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องมีอยู่ในการ์ตูนแทบทุกเรื่องได้

ช่วงปี 1956 ถึง 1958 ฮายาโอะ เข้าเรียนต่อระดับชั้นมัธยมปลายที่โรงเรียนโทโยทามะ (Toyotama) ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ ยาบุชิตะ ไทจิ (Yabushita Taiji) และสตูดิโอโตเอ (Toei Douga) ผลิตภาพยนตร์การ์ตูนสีขนาดยาวเรื่องแรกของญี่ปุ่นออกฉายได้สำเร็จ ในชื่อ Hakujaden (Legend of the White Snake) ฮายาโอะ หลงรักผลงานของสตูดิโอโตเอเรื่องนี้มาก และเคยร้องไห้ไม่หยุดทั้งคืน เพราะการ์ตูนเรื่องนี้เลยทีเดียว เขาสารภาพว่าเขาหลงรักตัวละครหญิงในเรื่องที่ชื่อ Pai-nyan อย่างมาก และการ์ตูนเรื่องนี้เอง ที่เป็นตัวกระตุ้นให้เขาสนใจการทำอนิเมชั่นขึ้นมา

ช่วงปี 1959 ถึง 1962 ฮายาโอะ เข้าเรียนต่อระดับอุดมศึกษาที่มหาวิทยาลัยกักชุซูอิน (Gakushuin) ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยเอกชนที่มีชื่อเสียงมากที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น และมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับราชวงศ์ของญี่ปุ่น โดยเลือกเรียนในสาขารัฐศาสตร์และเศรษฐศาสตร์ และเลือกทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อ ทฤษฎีทางอุตสาหกรรมของญี่ปุ่น (Theory of Japanese Industry)

ในระหว่างที่เรียน ฮายาโอะ ได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกชมรมวิจัยวรรณกรรมเด็ก ซึ่งทำให้มีโอกาสได้อ่านทั้งการ์ตูน และหนังสือสำหรับเด็กมากมาย นอกจากนั้นยังเป็นการเปิดมุมมองใหม่ ๆ และช่วยพัฒนาการเป็นนักเล่าเรื่องที่ดี (Storyteller) ให้กับ ฮายาโอะ ผ่านเรื่องราวที่หลากหลายของนักเขียนชื่อดังทั้งของอังกฤษและฝรั่งเศส เช่น Rosemary Sutcliff, Phillipa Pearce, Eleanor Farjeon และ Antoine de Saint-Exupery เป็นต้น

ปี 1963 ฮายาโอะ จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัย และในเดือนเมษายนปีเดียวกันก็เข้าทำงานที่สตูดิโอโตเอ (Toei Douga) ซึ่งเป็นสตูดิโอผลิตอนิเมชั่นที่เก่าแก่ที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น ในตำแหน่ง In-Betweener ซึ่งเป็นระดับที่ต่ำที่สุดของตำแหน่งอนิเมเตอร์ หลังจากฝึกงานอยู่ 3 เดือน

ฮายาโอะ ก็ได้รับมอบหมายงานชิ้นแรก ให้มีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Watchdog Bow Bow (Wan Wan Chushingura) ในช่วงนั้น ฮายาโอะ เช่าห้องพักอยู่แถวเนริมะ (Nerima) ด้วยราคา 6,000 เยนต่อเดือน และได้รับเงินเดือนเพียง 19,500 เยนเท่านั้น

ในช่วงนั้นวงการอนิเมชั่นญี่ปุ่นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง การสร้างภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์ เริ่มมีความเสี่ยงเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากใช้ทุนสูงและมีระยะเวลาการผลิตนาน ทำให้สตูดิโอผลิตอนิเมชั่นหลายแห่ง เริ่มหันไปหาทางออกใหม่ที่มีความเสี่ยงน้อยกว่า นั่นก็คือ ผลิตผลงานการ์ตูนป้อนให้กับสื่อโทรทัศน์ ซึ่งมีต้นทุนการผลิตต่ำกว่าและใช้เวลาในการถ่ายทำน้อยกว่า ซึ่งแน่นอนว่าคุณภาพงานที่ออกมาก็ย่อมจะลดน้อยลงตามไปด้วย

ในเมื่อไม่มีทางเลือกอื่นที่ดีกว่า โตเอก็เป็นอีกหนึ่งสตูดิโอที่ต้องเดินตามแนวทางที่ว่านี้ หลังจากนั้นอีกไม่นาน โตเอก็ผลิตการ์ตูนขนาดสั้นที่ฉายทางโทรทัศน์ (TV Series) ออกมาเป็นเรื่องแรกชื่อ Wolf Boy Ken (Ookami Shounen Ken, 1963) และก็เพราะงานชิ้นนี้เองทำให้ ฮายาโอะ ได้มีโอกาสร่วมงานกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (Isao Takahata) เป็นครั้งแรก

ปี 1965 สตูดิโอโตเอมีแผนงานที่จะผลิต ภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์อีกครั้งเรื่อง The Great Adventure of Hols, Prince of the Sun (Taiyo no Oji Horus no Daiboken) โดยมอบหมายให้ ทาคาฮาตะ เป็นผู้กำกับ และมี ฮายาโอะ เป็นหนึ่งในทีมงานคนสำคัญ และในเดือนตุลาคมปีเดียวกันนี้เอง ฮายาโอะ ก็แต่งงานกับ อาเคมิ โอตะ (Akemi Ota) ที่มีตำแหน่งเป็น Key animator ในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้

หลังจากใช้เวลาสร้างมากกว่า 3 ปี Prince of the Sun ก็ออกฉายในช่วงฤดูร้อนของญี่ปุ่นปี 1968 แต่น่าเสียดายที่แม้คำวิจารณ์จะออกมาในแง่ดี แต่ Prince of the Sun กลับทำรายรับต่ำกว่าที่คาดไว้มาก และยืนโรงฉายได้เพียง ระยะเวลาสั้น ๆ คือ 10 วันเท่านั้น จากเหตุการณ์นี้เองทำให้ความน่าเชื่อถือของ ทาคาฮาตะ ในสายตาของสตูดิโอโตเอลดลง และส่งผลให้ ทาคาฮาตะ ไม่ได้รับการอนุมัติให้กำกับภาพยนตร์การ์ตูนของโตเออีกเลย

ปี 1971 ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ ลาออกจากสตูดิโอโตเอ และเข้าทำงานที่บริษัทผลิตอนิเมชั่นแห่งใหม่ชื่อ เอโปร (A-Pro) โดยที่สตูดิโอแห่งนี้ ฮายาโอะ มีเครดิตเป็นผู้กำกับร่วม (Co-Direction) ครั้งแรก โดยกำกับการ์ตูนที่ฉายทางโทรทัศน์ชุด Lupain III ร่วมกับ ทาคาฮาตะ ซึ่งดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนยอดนิยมของ มังกี้ พันช์ (Monkey Punch) การ์ตูนชุดนี้ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 24 ตุลาคม 1971 ถึง 26 มีนาคม 1972 มีความยาวทั้งสิ้น 23 ตอน

ต่อมาในปี 1972 ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ ร่วมกันทำภาพยนตร์การ์ตูนขนาดสั้น (Short Film) ความยาว 33 นาทีเรื่อง The Adventure of Panda and Friends (Panda Kopanda) ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจจากกระแส "คลั่งแพนด้า" (Panda fever) ที่เกิดขึ้นทั่วไปในญี่ปุ่นเวลานั้น ซึ่งมีสาเหตุมาจากการที่ประเทศจีนส่งแพนด้ามาเป็นของขวัญให้ญี่ปุ่นหนึ่งคู่

ปี 1973 ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ ลาออกจาก เอโปร และเข้าทำงานในสตูดิโอแห่งใหม่ชื่อ ซุยโย พิคเจอร์ (Zuiyo Picture - ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็น Nippon Animation) และร่วมกันทำการ์ตูนชุดที่ฉายทางโทรทัศน์ความยาว 52 ตอนเรื่อง Heidi Girl of the Alps (Arupusu no Shoujo Haiji, 1974) โดย ฮายาโอะ ได้เดินทางไปยังสวิสเซอร์แลนด์ เพื่อสำรวจสถานที่นำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิต ซึ่งนับเป็นครั้งแรกของวงการอนิเมชั่นญี่ปุ่น ที่มีการส่งอนิเมเตอร์ออกไปหาแรงบันดาลใจยังต่างประเทศ และหลังจากนั้น ฮายาโอะ ก็เดินทางไปต่างประเทศอีกครั้งในปี 1975 ที่ประเทศอิตาลีและอาร์เจนตินา เพื่อรวบรวมข้อมูลและแรงบันดาลใจต่าง ๆ มาสร้างเป็นการ์ตูนชุดทางโทรทัศน์เรื่อง 3000 Miles In Search of Mother (Haha wo Tazunete Sanzen-ri, 1976) โดยมี ทาคาฮาตะ เป็นผู้กำกับ

ปี 1978 ฮายาโอะ มีเครดิตเป็นผู้กำกับ (Director) เต็มตัวครั้งแรก จากการ์ตูนชุดที่ฉายทางโทรทัศน์ของ Nippon Animation เรื่อง Future Boy Conan (Mirai Shonen Konan) ซึ่งมีความยาวทั้งสิ้น 26 ตอนจบ Future Boy Conan ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 4 เมษายน 1978 ถึง 31 ตุลาคม 1978 โดย ฮายาโอะ กำกับทั้งสิ้น 10 ตอน คือตอนที่ 1-2, 16, 18-19 และ 22-26

ปี 1979 ฮายาโอะ มีโอกาสกำกับภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเป็นครั้งแรกเรื่อง Lupin III: The Castle of Cagliostro ให้กับสตูดิโอแห่งใหม่ที่เขาสังกัดคือ โตเกียว มูวี่ ชินฉะ (Tokyo Movie Shinsha) โดยออกฉายเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 1979 มีความยาวทั้งสิ้น 100 นาที และประสบความสำเร็จอย่างสูง หลังจากนั้นอีก 1 ปี (1980) ฮายาโอะ ก็กลับมากำกับการ์ตูนโทรทัศน์ชุด Lupin III ซึ่งมีการนำกลับมาสร้างใหม่อีกครั้ง โดยกำกับตอนที่ 145 และ 155 และใช้นามแฝงในการกำกับว่า "เทรุกิ ทสึโตมุ" (Teruki Tsutomu) ซึ่งเป็นการเล่นคำในภาษาญี่ปุ่น โดยมีความหมายเป็นนัยว่า "ลูกจ้างของเทเลคอม" (Employee of Telecom) อันเป็นชื่อของบริษัทที่ ฮายาโอะ รับทำงานพิเศษให้ในตำแหน่ง Animation instructor

ปี 1981 ฮายาโอะ มีโอกาสร่วมงานกับสถานีโทรทัศน์ของอิตาลี ช่อง RAI เพื่อผลิตการ์ตูนชุดเรื่อง Sherlock Hound (Meitantei Houmuzu) และได้ทำงานร่วมกับอนิเมเตอร์ชาวอิตาเลียนหลายคน ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือ มาร์โก ปาก็อต (Marco Pagott) ที่ต่อมาได้กลายเป็นเพื่อนสนิทที่สุดคนหนึ่งของ ฮายาโอะ และภายหลัง ฮายาโอะ ก็ได้นำชื่อของเพื่อนรักคนนี้มาตั้งเป็นชื่อตัวเอก ในภาพยนตร์การ์ตูนของเขาเรื่อง Porco Rosso (1992)

Sherlock Hound เป็นการ์ตูนชุดที่ออกฉายทางโทรทัศน์เรื่องสุดท้ายที่ ฮายาโอะ กำกับโดยเป็นโปรเจคร่วมระหว่าง โตเกียว มูวี่ ชินฉะ และ RAI โดยเริ่มงานสร้างครั้งแรกในปี 1981 แต่ติดปัญหาเรื่องลิขสิทธิ์ เนื่องจากเนื้อเรื่องนั้นดัดแปลงมาจากนิยายนักสืบชื่อดังเรื่อง เชอร์ล็อค โฮล์มส์ (Sherlock Holmes) ทำให้ไม่สามารถนำออกฉายได้ทั้ง ๆ ที่ 6 ตอนแรกซึ่งกำกับโดย ฮายาโอะ เอง

สร้างเสร็จตั้งแต่ปี 1982 แล้ว จนกระทั่งในปี 1984 ปัญหาทั้งหมดจึงได้รับการแก้ไข โดย Sherlock Hound เริ่มต้นออกอากาศครั้งแรกในวันที่ 6 พฤศจิกายน 1984 ต่อเนื่องไปถึงวันที่ 20 พฤษภาคม 1985 มีความยาวทั้งสิ้น 26 ตอนจบ[2]

จุดเปลี่ยนครั้งสำคัญสำหรับอาชีพอนิเมเตอร์ของ ฮายาโอะ และถือเป็นจุดกำเนิดของสตูดิโอจิบลิ (Ghibli) สตูดิโอผลิตอนิเมชั่นที่มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับว่ามีคุณภาพและประสบความสำเร็จมากที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่นก็คือ การที่การ์ตูน (Manga) เรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind ที่ ฮายาโอะ วาดได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสาร Animage ของสำนักพิมพ์โทคุมะ โชเทน (Tokuma Shoten) ในปี 1982 และได้รับความนิยมอย่างสูงในหมู่นักอ่านการ์ตูนชาวญี่ปุ่น

จากความสำเร็จของการ์ตูนเรื่องนี้นี่เอง ทำให้ ยาสึโยชิ โทคุมะ (Yasuyoshi Tokuma) ซึ่งเป็นประธานของสำนักพิมพ์โทคุมะตัดสินใจที่จะนำ Nausicaa of the Valley of the Wind มาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว โดยมี ฮายาโอะ เป็นผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ และ ทาคาฮาตะ รับตำแหน่งผู้อำนวยการสร้าง ส่วนตัว โทคุมะ เองรับตำแหน่งผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหารร่วมกับ โทรุ ฮาระ (Tohru Hara) และ มิจิโอะ คอนโดะ (Michio Kondou) โดยมีบริษัท ฮาคุโฮโดะ (Hakuhoudo) ซึ่งเป็นบริษัทตัวแทนโฆษณา (Advertising Agency) ขนาดใหญ่แห่งหนึ่งของญี่ปุ่นเป็นผู้ร่วมทุนสร้าง

งานด้านโปรดักชั่นเริ่มขึ้นในวันที่ 31 พฤษภาคม 1983 โดยมี Production house ชื่อ ท็อปคราฟ (Topcraft)[3] รับผิดชอบด้านเทคนิคการผลิต งานทั้งหมดเสร็จสิ้นในวันที่ 6 มีนาคม 1984 หลังจากนั้นอีกเพียง 5 วัน คือวันที่ 11 มีนาคม 1984 Nausicaa ก็ออกฉายสู่สายตาผู้ชมชาวญี่ปุ่นทั่วไป ซึ่งปรากฏว่าได้เสียงตอบรับอย่างสูง โดยสามารถจำหน่ายตั๋วได้ถึง 941,767 ใบ และจากความสำเร็จนี้เองที่เป็นตัวจุดประกายให้ ฮายาโอะ คิดก่อตั้งสตูดิโอแห่งใหม่ขึ้นมา เพื่อผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว สำหรับฉายทางโรงภาพยนตร์โดยเฉพาะ โดยมี ทาคาฮาตะ

---

[2]Sherlock Hound ถูกพูดถึงอย่างมาก ในแง่ของผลงานที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงตัวตนของ ฮายาโอะ ได้ดีที่สุดเรื่องหนึ่ง เนื่องจากฉาก และบุคลิกของตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ภายใน เช่น ฉากการขับรถไล่ล่าบนท้องถนน ฉากเครื่องบิน ตัวละครหญิงที่เข้มแข็ง ตัวร้ายที่กลับใจเป็นคนดีได้ในท้ายที่สุด ฯลฯ สามารถเชื่อมโยงได้กับผลงานเรื่องอื่น ๆ ที่ ฮายาโอะ สร้างในเวลาต่อมา

[3]ในตอนนั้น โทรุ ฮาระ มีตำแหน่งเป็นผู้จัดการของ Topcraft และภายหลังได้มาร่วมงานกับจิบลิ โดยมีตำแหน่ง เป็น Chief executive officer โทรุ ฮาระ ได้ลาออกจากสตูดิโอจิบลิไปในปี 1991 เพราะความเห็นที่ขัดแย้งกับ ฮายาโอะ เรื่องการสร้างสตูดิโอจิบลิแห่งใหม่

เพื่อนรักที่ร่วมงานกันมานานเป็นผู้ร่วมบุกเบิกด้วยอีกหนึ่งคน และสตูดิโอผลิตอนิเมชั่นแห่งใหม่นั้นก็คือ สตูดิโอจิบลินั่นเอง

ปัจจุบัน (2004) ฮายาโอะ มีอายุ 63 ปี แต่งงานแล้ว มีลูกชาย 2 คน และมีประสบการณ์ทำงานอยู่ในแวดวงอนิเมชั่นญี่ปุ่นมานานกว่า 40 ปี และมีผลงานภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเฉพาะที่ตัวเขาเองเป็นผู้กำกับ หลังจากการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิรวมทั้งสิ้น 6 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนประสบความสำเร็จอย่างสูง นอกจากนั้นยังถูกขนานนามด้วยความยกย่องจากผู้ชมทั่วไป ว่าเป็นเหมือนวอลท์ ดิสนี่ย์ของญี่ปุ่นแต่ ฮายาโอะ ก็มักจะเปรยให้คนรอบข้างฟังอยู่หลายครั้งว่า เขาชักจะอายุมากเกินไปสำหรับการทำงานหนักเช่นนี้เสียแล้ว

เหตุผลหนึ่งอาจจะเป็นด้วยนิสัยส่วนตัวของ ฮายาโอะ เองที่เป็นคนละเอียดถี่ถ้วน ครั้งใดก็ตามที่เขาพบว่าชิ้นงานยังมีจุดบกพร่อง ฮายาโอะ ก็มักจะลงมือแก้ไขหรือวาดมันขึ้นใหม่ด้วยตัวเอง ซึ่งผิดกับลักษณะการทำงานของผู้กำกับคนอื่น ๆ ที่มักจะเป็นผู้ควบคุม หรือให้คำแนะนำด้านเทคนิคมากกว่าที่จะลงมือทำด้วยตัวเอง โดย ฮายาโอะ ให้เหตุผลว่า การทำเช่นนี้เป็นหนทางเดียว ที่จะทำให้งานออกมาตรงกับที่ใจเขาต้องการ

แม้ว่าจะเคยประกาศเกษียณอายุตัวเองถึง 2 ครั้งก็ตาม[4] แต่ดูเหมือนว่าพอเอาเข้าจริงแล้ว ความสร้างสรรค์และความกระตือรือร้นในการทำงานของ ฮายาโอะ จะยังไม่หมดไปง่าย ๆ เพราะปัจจุบัน ฮายาโอะ กลับมารับหน้าที่ผู้กำกับและเขียนบท ให้กับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องล่าสุดของสตูดิโอจิบลิ Howl's Moving Castle อีกครั้ง

---

[4]ครั้งแรกในงานแถลงข่าวของอนิเมชั่นเรื่อง Princess Mononoke (1997) โดยให้เหตุผลว่าเพื่อเป็นการเปิดทางให้กับอนิเมเตอร์รุ่นใหม่ ๆ สำหรับเหตุผลด้านสุขภาพนั้น ฮายาโอะ กล่าวว่า เขารู้สึกว่าตัวเองอายุมากขึ้น สายตา และ มือ ไม่ได้เฉียบคม คล่องแคล่วเหมือนแต่ก่อน ทำให้ไม่เหมาะที่จะทำงานหนักแบบไม่มีวันหยุดพักได้เหมือนกับตอนที่เขากำกับ Princess Mononoke อีกต่อไป (งานสร้างของ Princess Mononoke กินเวลายาวนานกว่า 2 ปี โดยเริ่มต้นในเดือนสิงหาคม 1994 และเสร็จสิ้นในวันที่ 16 มิถุนายน 1997) และ ครั้งที่ 2 ประกาศในงานแถลงข่าวของอนิเมชั่นเรื่อง Spirited Away (10 กรกฎาคม 2001) โดย ฮายาโอะ ประกาศว่า งานชิ้นนี้จะเป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องสุดท้ายที่เขาจะกำกับ โดยให้เหตุผลเช่นเดิมว่า การกำกับภาพยนตร์ขนาดยาวเป็นงานที่หนักเกินไปสำหรับคนที่อายุมากอย่างเขาแล้ว

ประวัติความเป็นมาของสตูดิโอจิบลิ

จุดกำเนิดของสตูดิโอจิบลิ (Ghibli) สตูดิโอผลิตอนิเมชั่นที่มีชื่อเสียง และได้รับการยอมรับว่าประสบความสำเร็จมากที่สุดแห่งหนึ่งในญี่ปุ่นนั้น สามารถนับย้อนกลับไปได้เมื่อ 41 ปีก่อน ตอนที่ ฮายาโอะ มิยาซากิ ได้พบกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ เป็นครั้งแรกที่สตูดิโอผลิตอนิเมชั่นชื่อโตเอ (Toei Doga) ครั้งนั้น ฮายาโอะ ยังเป็นเพียงอนิเมเตอร์ฝึกหัดที่มีความฝันเต็มเปี่ยม จะผลิตผลงานภาพยนตร์การ์ตูนดี ๆ ออกมาอย่างสุดความสามารถ ส่วน ทาคาฮาตะ ในขณะนั้นเป็นอนิเมเตอร์รุ่นพี่ซึ่งเข้าทำงานที่สตูดิโอจิบลิก่อนหน้า ฮายาโอะ 4 ปี

ในช่วงนั้นถือเป็นยุคที่วงการอนิเมชั่นญี่ปุ่นเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง สตูดิโอต่าง ๆ เริ่มหันไปผลิตการ์ตูนขนาดสั้นความยาวหลายตอนจบ (TV Series) เพื่อป้อนให้กับสื่อโทรทัศน์ แทนการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาว สำหรับการฉายทางโรงภาพยนตร์แบบเดิม ๆ ซึ่งมีต้นทุนสูงและใช้ระยะเวลาการผลิตนานกว่า สตูดิโอโตเอก็เช่นเดียวกันที่ต้องเดินตามแนวทางที่ว่านี้ โดยผลิตซีรี่ย์ความยาว 86 ตอนเรื่อง Wolf Boy Ken (1963) ออกมาเป็นเรื่องแรก และมอบหมายให้ ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ เป็นส่วนหนึ่งในทีมงานผลิต

แม้ทั้งคู่จะรู้ว่าการผลิตการ์ตูนซีรี่ย์ที่ฉายทางโทรทัศน์นั้น มีข้อจำกัดมากมายทั้งทางด้านงบประมาณและระยะเวลาการผลิต ทำให้ไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้อย่างที่ต้องการ แต่ในเมื่อไม่มีทางเลือกอื่นทั้ง ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ จึงจำเป็นต้องเก็บความฝันที่จะผลิตงานการ์ตูนคุณภาพ ซึ่งไม่เพียงแต่มีความสมจริงด้านงานสร้าง หากแต่ยังต้องสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกเชิงลึกของมนุษย์ที่มีทั้งสุขและเศร้าได้ เอาไว้ในใจก่อนจวบจนกระทั่งเวลาผ่านไปนานกว่า 20 ปี จึงเกิดเหตุการณ์สำคัญที่ช่วยส่งให้ความฝันของทั้งคู่เป็นจริงขึ้นมา

เหตุการณ์ที่ว่านี้ก็คือ การที่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind ออกฉายในปี 1984 และประสบความสำเร็จอย่างสูง ทำให้ ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ ตัดสินใจร่วมกันตั้งสตูดิโอผลิตภาพยนตร์การ์ตูนแห่งใหม่ขึ้นมา โดยให้ชื่อว่าสตูดิโอจิบลิ

คำว่า จิบลิ (Ghibli) อ่านออกเสียงว่า จิ-บลิ (Jee-blee) หรือ จิ-บุ-ริ (Ji-bu-ri) ในภาษาญี่ปุ่น มีความหมายว่า "ลมร้อนที่พัดผ่านผืนทะเลทรายซาฮาร่า" เป็นศัพท์ที่นักบินอิตาเลียนเอาไว้ใช้เรียกเครื่องบินสอดแนมของตัวเองในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่ง ฮายาโอะ นำเอามาใช้เป็นชื่อสตูดิโอของตัวเองด้วยเหตุผล 2 ประการคือ หนึ่งเกิดจากการที่ ฮายาโอะ รักและหลงใหลเครื่องบินเป็นอย่างมาก และสองเพื่อเป็นนัยเปรียบให้รู้ว่า สตูดิโอแห่งใหม่นี้จะเป็นเหมือนลมแรงที่พัดกระหน่ำวงการอนิเมชั่นญี่ปุ่นให้ต้องสั่นสะเทือน

เริ่มออกเดิน

หลังจากตัดสินใจเป็นที่เรียบร้อย ด้วยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ในปี 1985 ความฝันของทั้งคู่ก็เป็นรูปเป็นร่างขึ้น เมื่อสตูดิโอจิบลิแห่งแรกถูกตั้งขึ้น โดยเช่าพื้นที่เพียง 1 ชั้นของตึกในเขตคิจิโจจิ (Kichijoji) ซึ่งเป็นเขตชานเมืองของกรุงโตเกียวเป็นสำนักงาน และเริ่มลงมือสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องใหม่ทันที ซึ่งก็คือ Laputa : The Castle in the Sky ในขณะนั้นสตูดิโอจิบลิยังคงเป็นเพียงสตูดิโอผลิตอนิเมชั่นเล็ก ๆ มีพื้นที่ทำงานเพียง 300 ตารางเมตรเท่านั้น และเพื่อลดความเสี่ยงลงให้ได้มากที่สุด ทีมงานทั้ง 70 คนของสตูดิโอจิบลิจึงมีฐานะเป็นเพียงลูกจ้างชั่วคราวที่พร้อมจะถูกเลิกจ้างได้ทันทีถ้างานเสร็จหรือมีปัญหาอะไรเกิดขึ้น

ดูเหมือนว่าความทุ่มเทของทีมงานจิบลิจะได้ผล เพราะเมื่อ Laputa เข้าฉายในปี 1986 ปรากฏว่าได้เสียงตอบรับจากคนดูอย่างดี โดยสามารถขายตั๋วชมภาพยนตร์ได้ถึง 774,271 ใบ และหลังจากนั้นอีก 2 เดือนสตูดิโอจิบลิก็ลงมือสร้างภาพยนตร์การ์ตูนลำดับที่ 2 และ 3 ออกมาพร้อม ๆ กัน ซึ่งก็คือเรื่อง My Neighbor Totoro ซึ่งกำกับโดย ฮายาโอะ และ Grave of the Fireflies ที่มี ทาคาฮาตะ เป็นผู้กำกับ

นับเป็นความเสี่ยงอยู่ไม่น้อย ที่สตูดิโอน้องใหม่อย่างจิบลิ ซึ่งมีผลงานผลิตภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวเป็นเครดิต จะกล้าหาญสร้างภาพยนตร์การ์ตูนพร้อม ๆ กันถึง 2 เรื่อง แต่ปัญหาของจิบลิในช่วงเวลานั้นไม่ได้มีเพียงเท่านี้ เพราะเมื่อภาพยนตร์สร้างเสร็จพร้อมกันในปี 1988 ปรากฏว่า My Neighbor Totoro กลับไม่สามารถหาผู้จัดจำหน่ายได้ เนื่องจากไม่มีใครเชื่อว่าการ์ตูนที่มีพล็อตว่าด้วยการผจญภัยของเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ 2 คนกับสัตว์ประหลาดที่มีรูปร่างคล้ายแมวจะสามารถขายได้

เมื่อไม่มีทางเลือก จิบลิจึงจำเป็นต้องแก้ปัญหาทางการตลาด ด้วยการนำภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่องเสนอขายคู่กันเป็นแพคเกจ โดยหวังว่าจะใช้จุดแข็งของ Grave of the Fireflies[5] ซึ่งดัดแปลงมาจากนิยายกึ่งอัตชีวประวัติของ โนซากะ อากิยูกิ (Nosaka Akiyuki) ที่โด่งดังและมีคุณค่าทางการศึกษา มาช่วยลดความเสี่ยงของ My Neighbor Totoro ให้เบาบางลง

---

[5]Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka) เป็นนวนิยายที่มีชื่อเสียงมากในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งดัดแปลงมาจาก อัตชีวประวัติของ โนซากะ อากิยูกิ ผู้ประพันธ์ที่ต้องสูญเสียน้องสาวไประหว่างสงครามด้วยโรคขาดสารอาหาร

สุดท้ายปัญหาทั้งหมดก็คลี่คลาย เมื่อ ยาสึโยชิ โทคุมะ[6] ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ และยังมีตำแหน่งเป็นประธานของสตูดิโอจิบลิด้วยในขณะนั้น ได้เข้าไปเจรจากับบรรดาผู้จัดจำหน่าย จนได้ข้อสรุปว่าจะนำทั้ง Totoro และ Fireflies เข้าฉายในโรงภาพยนตร์พร้อม ๆ กัน

นอกจาก โทคุมะ แล้ว ยังมีอีกบุคคลสำคัญอีกคนหนึ่ง ที่มีส่วนผลักดันให้ปัญหาลุล่วงไปได้ด้วยดี นั่นคือ โทชิโอะ ซูซูกิ (Toshio SuZuki) หัวหน้ากองบรรณาธิการของนิตยสาร Animag ผู้ซึ่งเข้าไปเจรจากับสำนักพิมพ์ชินโคฉะ (Shinchosha) ซึ่งเป็นผู้ตีพิมพ์นิยายเรื่อง Grave of the Fireflies ให้มาร่วมอำนวยการสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้ด้วย ในขณะนั้นชินโคฉะกำลังมองหาลู่ทางในการเข้าไปสู่ธุรกิจภาพยนตร์พอดี จึงยอมรับข้อเสนอของ ซูซูกิ แม้จะคิดไว้ในใจอยู่แล้วว่าเป็นงานที่ไม่น่าจะทำกำไรเข้าบริษัทได้[7]

สุดท้ายเมื่อเข้าฉาย ปรากฏว่าทั้ง Totoro และ Fireflies ทำรายรับต่ำกว่าที่คาดไว้มาก เหตุผลหนึ่งอาจจะเป็นเพราะ ภาพยนตร์การ์ตูนทั้งสองเรื่องไม่ได้เข้าฉายในช่วงซัมเมอร์ ซึ่งเป็นช่วงที่ชาวญี่ปุ่นนิยมออกไปชมภาพยนตร์กันมาก ถึงแม้จะทำรายรับในระดับที่น่าผิดหวัง แต่ในด้านของคำวิจารณ์แล้วกลับตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง ในปีเดียวกันนั้น Totoro ได้รับหลายรางวัลจากเวทีการประกวดภาพยนตร์ต่าง ๆ ของญี่ปุ่น ส่วน Fireflies ถูกยกย่องว่าเป็นหนึ่งในภาพยนตร์การ์ตูนที่สมจริงมากที่สุดเรื่องหนึ่งที่เคยสร้างกันมา และยังคงได้รับการพูดถึงอยู่ในปัจจุบัน

สิ่งหนึ่งที่สร้างความแปลกใจให้แก่เหล่าทีมงานของจิบลิอย่างมากก็คือ เมื่อเวลาผ่านไป 2 ปีหลังจากความผิดหวังครั้งนั้น มีบริษัทผลิตของเล่นแห่งหนึ่งมาติดต่อ ขอนำตัวละครจากเรื่อง Totoro ไปผลิตเป็นของเล่นออกขายและปรากฏว่าได้รับความนิยมอย่างสูง ซึ่งสุดท้ายเจ้าตัวประหลาดขนฟูรูปร่างคล้ายแมวผสมกระต่ายที่ชื่อ โทโทโร่ ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง ก็ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของสตูดิโอจิบลิในที่สุด

---

[6]ยาสึโยชิ โทคุมะ เป็นคนที่เชี่ยวชาญการทำธุรกิจมาก นอกจากจะเป็นประธานของสำนักพิมพ์โทคุมะ โชเทน ซึ่งเป็นสำนักพิมพ์ขนาดใหญ่ของญี่ปุ่นแล้ว เขายังเป็นเจ้าของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์ชื่อ ไดเอ (Daiei) อีกด้วย

[7]หลังจากนั้นมาในปี 1989 ซูซูกิ ก็ย้ายเข้ามาทำงานกับสตูดิโอจิบลิ และเป็นคนที่ฮายาโอะ ให้ความสำคัญมากครั้งหนึ่ง ฮายาโอะ เคยพูดไว้ว่า "ถ้าไม่มี ซูซูกิ ก็จะไม่มีสตูดิโอจิบลิในวันนี้" ปัจจุบัน ซูซูกิ มีตำแหน่งในสตูดิโอเป็น producer และเป็นประธานคนปัจจุบันของสตูดิโอจิบลิ (President of Studio Ghibli)

ผลิดอก - ออกผล

หลังจากผ่านเหตุการณ์ลำบากมามาก ในที่สุดสตูดิโอจิบลิก็มีภาพยนตร์การ์ตูนที่เรียกได้ว่าทำเงินจริง ๆ สักที นั่นก็คือ Kiki's Delivery Service ซึ่งกำกับโดยตัวของ ฮายาโอะ เอง และเข้าฉายเมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม 1989 โดยสามารถทำยอดจำหน่ายตั๋วได้กว่า 2.64 ล้านใบ ทำให้ในปีนั้น Kiki's Delivery Service กลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำเงินสูงที่สุดในญี่ปุ่นทันที และจากความสำเร็จนี้เองที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้บริหารสตูดิโอเริ่มคิดถึงเรื่องการจ้างงาน และการพัฒนาฝีมือของทีมงานอย่างเป็นระบบขึ้นมา

ในเวลานั้นเรียกได้ว่าเป็นช่วงตกต่ำของวงการอนิเมชั่นญี่ปุ่น อนิเมเตอร์มักได้ค่าจ้างเป็นรายชิ้น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วมักจะต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ควรจะได้ ดังนั้น ฮายาโอะ จึงให้ความเห็นว่าถึงเวลาแล้ว ที่จะต้องมีการปรับระบบกันเสียใหม่เพื่อความเข้มแข็งขององค์กร โดยเริ่มจากการจ้างงานแบบเต็มเวลา (Full time) ซึ่งจะมีอัตราเงินเดือนที่แน่นอน และให้มีการรับพนักงานใหม่ ๆ เพิ่มเติม พร้อมกับพัฒนาคุณภาพของฝีมือไปควบคู่กัน

หลังจาก Kiki ออกฉายได้ไม่นานจิบลิก็เริ่มต้นงานชิ้นใหม่ นั่นก็คือ Only Yesterday ซึ่งกำกับโดย ทาคาฮาตะ พร้อม ๆ กับแนวคิดเรื่องการปรับปรุงองค์กรที่ ฮายาโอะ เสนอแนะไว้ก็เริ่มเป็นรูปเป็นร่างขึ้น Only Yesterday สร้างเสร็จและเข้าฉายในวันที่ 20 กรกฎาคม 1991 ซึ่งผลที่ได้ก็ไม่ทำให้ทุกคนในสตูดิโอผิดหวังเมื่อ Only Yesterday สามารถคว้าตำแหน่งภาพยนตร์ทำเงินสูงที่สุดแห่งปีได้อีกครั้ง

แม้จะเริ่มมีผลงานทำเงินติด ๆ กันถึง 2 เรื่อง แต่ก็ใช่ว่าจะทำให้สถานภาพทางการเงินของจิบลิมั่นคงขึ้นมากนัก เหตุผลส่วนหนึ่งนั้นมาจากนโยบายใหม่ ทั้งการจ้างงานแบบเต็มเวลาและการฝึกอบรมพนักงาน ที่ ฮายาโอะ วางเอาไว้ ล้วนแต่ส่งผลกระทบ ทำให้สตูดิโอต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น จนครั้งหนึ่ง โทรุ ฮาระ ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้บริหารของสตูดิโอขณะนั้น ถึงกับเอ่ยปากออกมาว่า ภาพยนตร์ของจิบลิประกอบด้วย 3 H คือ High cost (ต้นทุนสูง), High risk (ความเสี่ยงสูง), High return (รายรับสูง) ซึ่งแปลความหมายได้ว่า เพราะต้องการให้ผลงานออกมาดีที่สุด จึงต้องใช้ต้นทุนในการผลิตสูง และแน่นอนว่าย่อมต้องมีความเสี่ยงที่จะขาดทุนสูงตามไปด้วย และแม้สุดท้ายแล้วผลตอบแทนที่ได้รับกลับจะสูง แต่กำไรส่วนใหญ่ก็มักจะหมดไป กับการเตรียมงานสร้างภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องใหม่ ที่ต้องใช้ต้นทุนในการผลิตสูงอีกเช่นกัน

เมื่อเป็นเช่นนี้ ทางออกที่จิบลิพอจะทำได้ก็คือหันไปมองการโฆษณาอย่างจริงจัง โดยหวังว่าจะเป็นตัวกระตุ้นให้ยอดจำหน่ายตั๋วเพิ่มมากขึ้น ซึ่งมันก็ไม่ง่ายนักสำหรับสตูดิโออย่างจิบลิที่ให้ความสำคัญกับแผนการตลาดน้อยกว่าคุณภาพของผลงาน นอกจากการโฆษณาแล้วอีกสิ่ง

หนึ่งที่จิบลิต้องทำ เพื่อให้ได้เงินมาพอจ่ายพนักงานในทุก ๆ เดือนก็คือ การเดินหน้าผลิตผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นแผนงานการ์ตูนเรื่องใหม่คือ Porco Rosso จึงต้องเริ่มขึ้นตั้งแต่งานสร้างของ Only Yesterday ยังไม่เสร็จเรียบร้อยดี และนี่เองที่ทำให้ ฮายาโอะ ถึงกับบ่นกับทีมงานรอบข้างเมื่อรู้ตัวว่าเขาจะต้องรับตำแหน่งทั้ง ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ และผู้ช่วยเองคนเดียวทั้งหมด[8]

สร้างสตูดิโอแห่งใหม่

ฮายาโอะ เป็นคนที่มีนิสัยแปลกอยู่ประการหนึ่งก็คือ เมื่อเวลาที่เขาเผชิญกับปัญหาซึ่งแก้ไม่ตก เขามักจะหาทางออกด้วยการสร้างปัญหาใหม่ ที่ใหญ่และหนักยิ่งกว่าปัญหาเดิม ครั้งนี้ก็เช่นกันแม้ฐานะทางการเงินของสตูดิโอจิบลิจะยังไม่มั่นคงนัก แต่เขากลับบอกกับทีมงานทุกคนว่า "เรามาสร้างสตูดิโอแห่งใหม่กันเถอะ" โดย ฮายาโอะ ให้เหตุผลว่า ถ้าต้องการดึงคนเก่ง ๆ ให้เข้ามาร่วมงานด้วย ก็จำเป็นต้องมีสำนักงานที่กว้างและเครื่องไม้เครื่องมือต่าง ๆ ที่ดีพอ ไม่เช่นนั้นการพัฒนาก็จะไม่มีทางเกิดขึ้นได้

แม้ทุกคนในสตูดิโอจะรู้ว่าสิ่งที่ ฮายาโอะ พูดนั้นเป็นความจริง เพราะในขณะนั้นจิบลิมีพนักงานอยู่ 90 คน แต่มีพื้นที่ทำงานเพียง 300 ตารางเมตรเท่านั้น แต่ปัญหาก็คือสตูดิโอไม่มีเงินมากพอที่จะทำเช่นนั้นได้ โทรุ ฮาระ เป็นอีกคนหนึ่งที่ออกมาคัดค้านความคิดของ ฮายาโอะ จนในที่สุดเขาก็ลาออกไป ซึ่งตรงกันข้ามกับ ยาสึโยชิ โทคุมะ ที่ออกมาพูดสนับสนุนอย่างเต็มที่ โดยให้เหตุผลว่า "ในธนาคารมีเงินรอเราอยู่เยอะแยะ มันถึงเวลาแล้วที่เราจะต้องแบกภาระหนัก ๆ กันเสียบ้าง"[9] และเพราะกำลังใจจากคำพูดนี้เอง ที่ช่วยผลักดันให้ความฝันของ ฮายาโอะ เดินหน้าต่อไป

ฮายาโอะ ฉายแววความเป็นอัจฉริยะออกมาให้เห็น เมื่อเขาเตรียมงานสร้าง Porco Rosso ไปพร้อม ๆ กับลงมือร่างพิมพ์เขียวของสตูดิโอแห่งใหม่ด้วยตัวเอง อีกทั้งยังนัดคุยกับผู้รับเหมาก่อสร้าง เลือกวัสดุอุปกรณ์ และตรวจสอบงานในขั้นตอนต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด จนในที่สุดทั้งสตูดิโอแห่งใหม่ และ Porco Rosso ก็เสร็จสมบูรณ์ในเวลาใกล้เคียงกันในปี 1992

ผลของความทุ่มเทฉายประกายเด่นชัด เมื่อ Porco Rosso สามารถคว้าตำแหน่งภาพยนตร์ทำเงินสูงสุดแห่งปีได้อีกครั้ง ซึ่งรายรับที่ได้นั้นมากกว่าภาพยนตร์เรื่อง Hook ผลงานการ

---

[8]ฮายาโอะ พูดว่า "What? You mean I have to produce, direct and assist all on my own?"

[9]ยาสึโยชิ พูดว่า "There is plenty of money in the bank. There are times when a man must carry heavy loads on his back"

กำกับของ สตีเว่น สปีลเบิร์ก และภาพยนตร์การ์ตูนระดับคลาสสิคของวอลท์ ดิสนี่ย์ เรื่อง Beauty and the Beast ซึ่งเข้าฉายในปีเดียวกัน ส่วนสตูดิโอจิบลิแห่งใหม่นั้นถูกย้ายมาอยู่ที่โคกาไน (Koganei) ซึ่งเป็นเขตชานเมืองของกรุงโตเกียว โดยมีพื้นที่ทั้งหมด 1,100 ตารางเมตร สูงทั้งหมด 3 ชั้นและมีชั้นใต้ดินอีก 1 ชั้น ทำให้สามารถรองรับงานแต่ละแผนกได้อย่างครบถ้วน ทั้งแผนกศิลป์, วาดภาพ, ลงสี, ถ่ายภาพ และผลิตชิ้นงาน

นอกจากนั้น ฮายาโอะ ยังบรรจุ "สิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ" ที่แสดงถึงความใส่ใจพนักงานและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวลงไปด้วย เช่น การสร้างบาร์เล็ก ๆ ไว้ที่ชั้นล่างเพื่อให้เหล่าทีมงานใช้เป็นที่พบปะสังสรรค์หรือใช้ประชุมงานกัน หรือการที่ตั้งใจให้ห้องน้ำของผู้หญิง มีขนาดกว้างเป็นสองเท่าของผู้ชาย และเพียบพร้อมไปด้วยเครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ และมีห้องแบบญี่ปุ่นที่พื้นปูด้วยเสื่อทาทามิ ไว้สำหรับพนักงานหญิงใช้พักผ่อนในชั้นที่ 3 หรือชั้นดาดฟ้าของสตูดิโอ ที่ ฮายาโอะ ให้ลูกชายคนโตของเขาช่วยออกแบบให้ สำหรับเป็นที่พักผ่อนของพนักงาน

นอกจากนั้นบริเวณภายนอกของสตูดิโอ ยังปูด้วยอิฐแบบพิเศษที่มีรูอยู่ตรงกลาง เพื่อให้หญ้าสามารถงอกขึ้นมาได้ และทำให้น้ำซึมลงดินได้ดีเวลาที่ฝนตก ส่วนที่สำหรับจอดรถยนตร์นั้น ฮายาโอะ จงใจออกแบบให้มีพื้นที่เล็กกว่าโรงจอดรถจักรยานอย่างเห็นได้ชัด เพื่อเป็นการสนับสนุนให้พนักงานของจิบลิ ขี่จักรยานมาทำงานแทนรถยนตร์[10]

ก้าวสู่ความเป็นหนึ่ง

ในปี 1993 สตูดิโอจิบลิสั่งซื้อกล้องเชื่อมต่อกับคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ 2 ตัว เพื่อรองรับการก่อตั้งแผนกถ่ายภาพอย่างเป็นทางการ ซึ่งส่งผลให้จิบลิกลายเป็นสตูดิโอผลิตอนิเมชั่นที่มีแผนกต่าง ๆ ครบถ้วนสำหรับการทำงาน รวมอยู่ภายใต้หลังคาเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็น แผนกศิลป์, ลอกแบบ, ลงสี, หรือถ่ายภาพ เหตุผลที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะ จิบลิเชื่อว่าการทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดของเหล่าพนักงาน จะทำให้ผลงานที่ออกมามีคุณภาพสูงสุด

ในปีเดียวกันนี้เอง สตูดิโอจิบลิก็สร้างความแปลกใจ ให้กับเหล่าผู้ชมชาวญี่ปุ่นอีกครั้ง โดยเปิดตัว Ocean Waves ซึ่งไม่เพียงแต่เป็นการ์ตูนขนาดยาวเรื่องแรก ที่จิบลิสร้างเพื่อนำออก

---

[10]สิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ สามารถสะท้อนให้เห็นถึงตัวตนของ ฮายาโอะ ได้อย่างดี ในแง่ของแนวคิดแบบ Feminism และ ecological ที่แฝงอยู่ในตัวของ ฮายาโอะ เสมอมา - ผู้วิจัย

ฉายทางโทรทัศน์โดยเฉพาะเท่านั้น แต่ยังเป็นผลงานเรื่องแรกของสตูดิโออีกเช่นกัน ที่ไม่ได้กำกับโดย ฮายาโอะ หรือ ทาคาฮาตะ

Ocean Waves กำกับโดย โทโมมิตสุ โมชิสุกิ (Tomomitsu Mochizuki) ซึ่งเป็นผู้กำกับรุ่นใหม่ของจิบลิ และนอกจากนั้นทีมงานทุกคนก็ยังเป็นคนรุ่นใหม่ ที่มีอายุเฉลี่ยเพียง 20-30 ปีเท่านั้น โดยทำงานภาพใต้คำขวัญที่ว่า "รวดเร็ว ประหยัด แต่เต็มไปด้วยคุณภาพ" (Quickly, Cheaply, and with Quality) ซึ่งถึงแม้การ์ตูนความยาว 70 นาทีเรื่องนี้จะไม่ทำให้ผู้ชมผิดหวังก็ตาม แต่สุดท้ายทั้งงบประมาณและระยะเวลาการผลิตที่ใช้ ก็ยังมากเกินกว่าที่ตั้งใจไว้ในตอนแรก[11]

ปี 1994 ทาคาฮาตะ ก็มีผลงานภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องใหม่ คือ Pom Poko ซึ่งก็ได้สร้างปรากฏการณ์ให้กับสตูดิโอจิบลิอีกครั้ง เมื่อสามารถคว้าตำแหน่งภาพยนตร์ทำเงินสูงที่สุดแห่งปีได้อีกครั้ง และยังเพิ่มความภูมิใจให้กับทีมงานทุกคน เมื่อถูกเสนอชื่อเป็นตัวแทนประเทศญี่ปุ่น เพื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมประจำปี 1995 นอกจากนั้น Pom Poko ยังเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของจิบลิ ที่มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคมาช่วยในการผลิต โดยเริ่มใช้เพียง 3 คัท (Cut) เท่านั้น

ปี 1995 จิบลิส่ง Whisper of the Heart ซึ่งเป็นผลงานลำดับที่ 10 ของสตูดิโอเข้าฉาย โดยมี โยชิฟุมิ คอนโดะ (Yoshifumi Kondo) เป็นผู้กำกับและ ฮายาโอะ เป็นคนเขียนบท พร้อมกับเปิดแผนกคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (CG) อย่างเป็นทางการ โดยทุ่มเงินลงทุนไปกว่า 100 ล้านเยน พร้อมกับทาบทามผู้กำกับที่เชี่ยวชาญด้าน CG จาก Nippon Television Network ที่เคยร่วมงานกันมาแล้วจากการ์ตูนเรื่อง Pom Poko ให้มาทำงานด้วย

ในเดือนเมษายนปีเดียวกันนี้เองจิบลิก็ตั้ง East Koganei Village School of Animation ขึ้นมา โดยตั้งใจให้เป็นโรงเรียนสำหรับค้นหา และพัฒนาผู้กำกับรุ่นใหม่ ๆ ของสตูดิโอ โดยมี ทาคาฮาตะ รับหน้าที่เป็นครูใหญ่ประจำโรงเรียน พร้อมกันนั้น Whisper of the Heart ก็ถูกบันทึกไว้ว่า เป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องที่ 2 ของจิบลิ ที่มีการนำคอมพิวเตอร์กราฟฟิคเข้ามาช่วยในการผลิต โดยใช้กับฉากที่เป็นแฟนตาซีของเรื่อง

ปี 1997 Princess Mononoke เข้าฉาย นับเป็นอีกครั้งที่สตูดิโอจิบลิสร้างปรากฏการณ์สำคัญให้กับวงการอนิเมชั่นญี่ปุ่น โดยถูกบันทึกไว้ว่าเป็นภาพยนตร์ ที่ใช้ทุนสร้างสูงที่สุดเท่าที่เคยมีการสร้างกันมาในญี่ปุ่นขณะนั้น คือ 2.35 พันล้านเยน และประสบความสำเร็จอย่างสูงโดยสามารถขายตั๋วได้มากกว่า 13.53 ล้านใบ และทำรายรับได้กว่า 18.65 พันล้านเยน ซึ่งทำให้ Mononoke

---

[11]ซึ่งเหตุผลส่วนหนึ่งก็คงจะเป็นเพราะลักษณะการทำงานแบบ "จิบลิ ๆ" ที่พิถีพิถันและให้ความสำคัญกับคุณภาพของชิ้นงาน มากกว่าตัวเลขรายรับที่จะได้กลับมาในภายหลัง - ผู้วิจัย

กลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำเงินสูงที่สุดตลอดกาลของญี่ปุ่นไปทันที โดยสามารถเอาชนะภาพยนตร์เรื่อง E.T. (The Extra-Terrestrial, 1982) ที่เคยครองตำแหน่งนี้มายาวนานถึง 15 ปี

ปี 1998 นับเป็นปีแห่งความสูญเสียครั้งสำคัญของสตูดิโอจิบลิ เมื่อ โยชิฟุมิ คอนโดะ (Yoshifumi Kondo) อนิเมเตอร์คนสำคัญของจิบลิ ที่เป็นทั้งเพื่อนรักที่ร่วมงานกันมายาวนานตั้งแต่สมัยที่ ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ ยังทำงานให้กับสตูดิโอผลิตอนิเมชั่นที่ชื่อเอโปร และเป็นหนึ่งในคนที่ ฮายาโอะ ไว้วางใจว่าจะให้ช่วยดูแลสตูดิโอจิบลิต่อไปหลังจากที่เขาเกษียณอายุตัวเอง ได้เสียชีวิตลงด้วยวัยเพียง 47 ปี ที่โรงพยาบาลในกรุงโตเกียว เมื่อวันที่ 21 มกราคม 1998

ปี 1999 สตูดิโอจิบลิส่ง My Neighbors the Yamada ซึ่งกำกับโดย ทาคาฮาตะ เข้าฉาย โดยดัดแปลงเนื้อเรื่องจาก การ์ตูนสั้นความยาว 4 ช่องจบ ของ ฮิไซชิ อิชิอิ (Hisaichi Ishii) ที่ลงตีพิมพ์ต่อเนื่องในหนังสือพิมพ์อาซาฮี ชินบุน (Asahi Shinbun) ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวชวนหัว แต่แฝงไปด้วยแง่มุมชวนคิดของครอบครัว ยามาดะ

My Neighbors the Yamada เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของสตูดิโอจิบลิ ที่ผลิตโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิคตลอดทั้งเรื่อง โดยใช้ทุนสร้างทั้งหมดประมาณ 2.36 พันล้านเยน ซึ่งมากกว่า Princess Mononoke แต่น่าเสียดายที่เมื่อเข้าฉายจริง ภาพยนตร์การ์ตูนความยาว 104 นาทีเรื่องนี้ กลับทำรายรับไปเพียง 1.1 พันล้านเยนเท่านั้น แต่ในด้านของคำวิจารณ์นั้น นับว่าประสบความสำเร็จอย่างสูงในแง่ของความขบขัน ประชดประชัน และเสียดสีสภาพความเป็นจริงของสังคมและครอบครัวคนญี่ปุ่นสมัยใหม่ ได้อย่างเฉียบคมมากที่สุดเรื่องหนึ่ง

ปี 2000 จิบลิก็พบกับความสูญเสียครั้งสำคัญอีกครั้ง เมื่อ ยาสุโยชิ โทคุมะ ประธานคนแรกของจิบลิ ผู้ที่เป็นทั้งเพื่อนรักและผู้ผลักดันคนสำคัญ ที่ช่วยทำให้ความฝันในการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ ของ ฮายาโอะ เป็นจริงขึ้นมาได้เสียชีวิตลง โดย โทคุมะ เสียชีวิตที่โรงพยาบาลในกรุงโตเกียว เมื่อวันพุธที่ 20 กันยายน 2000 มีอายุรวม 78 ปี

ปี 2001 นับเป็นปีที่เรียกได้ว่า ประสบความสำเร็จมากที่สุดของสตูดิโอจิบลิ เมื่อ Spirited Away ผลงานการกำกับของ ฮายาโอะ เข้าฉาย โดยเปิดตัวในวันที่ 20 กรกฎาคม ท่ามกลางเสียงตอบรับอย่างสูงของผู้ชมทั่วญี่ปุ่น ภาพยนตร์การ์ตูนความยาว 124 นาที เรื่องนี้ ใช้ทุนสร้าง 1.9 พันล้านเยน สามารถขายตั๋วได้ 21 ล้านใบ และทำรายรับสุดท้ายสูงถึง 230,308,036 ล้านดอลล่าร์[12] นอกจากนั้นยังได้เข้าฉายในอีกหลายประเทศทั่วโลก ทั้งในทวีปยุโรป อเมริกา และเอเชีย

---

[12]ข้อมูลจาก http://www.imdb.com/title/tt0245429/business, สำหรับตัวเลขรายรับที่มีหน่วยเป็นเงินเยน ไม่มีระบุไว้แน่นอน - ผู้วิจัย

ส่วนทางด้านคำวิจารณ์นั้น Spirited Away สามารถคว้ารางวัลสำคัญ ๆ จากเวทีประกวดภาพยนตร์ต่าง ๆ ทั่วโลก อาทิเช่น รางวัลภาพยนตร์เอเชียยอดเยี่ยม 2002 จากเทศกาลประกวดภาพยนตร์นานาชาติที่ฮ่องกง, รางวัลหมีทองคำ 2002 ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่เมืองเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน หรือแม้แต่ รางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์อนิเมชั่น ยอดเยี่ยม 2002 ซึ่งนับว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกและเรื่องเดียว ของทั้งประเทศญี่ปุ่นและ เอเชียที่สามารถคว้ารางวัลนี้มาครองได้

อนาคตที่สดใส

ถึงเวลานี้ดูเหมือนว่า จะไม่มีสิ่งใดมาหยุดความก้าวหน้าของจิบลิได้อีกแล้ว สำหรับในประเทศญี่ปุ่นนั้นไม่เป็นที่สงสัยเลยว่า ชื่อเสียงของสตูดิโอผลิตภาพยนตร์ที่ชื่อจิบลินั้นโด่งดังมากเพียงใด แต่สำหรับในตลาดต่างประเทศแล้ว แม้ชื่อเสียงของจิบลิจะยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางเท่ากับสตูดิโอระดับโลกอย่างวอลท์ ดิสนี่ย์ แต่ถ้าวัดในด้านคุณภาพของชิ้นงานแล้ว จิบลิไม่ได้ด้อยกว่าแม้แต่น้อย

ปัจจุบันผลงานต่าง ๆ ของสตูดิโอจิบลิถูกจัดจำหน่ายไปทั่วโลก ด้วยความร่วมมือระหว่าง โทคุมะ พับลิชชิ่ง และวอลท์ดิสนี่ย์ คอปอร์เรชั่น ในปี 1996 โดยทางดิสนี่ย์ได้ขอเป็นตัวแทนจัดจำหน่ายผลงานของจิบลิทั้งหมด ในรูปของภาพยนตร์และโฮมวิดีโอ โดยมีข้อตกลงหลัก ๆ ดังนี้

หนึ่ง ดิสนี่ย์มีสิทธิ์จัดจำหน่ายผลงานของสตูดิโอจิบลิทั้งหมด ทั้งในรูปของภาพยนตร์และโฮมวิดีโอ และ DVD โดยไม่นับรวมผลงานเรื่อง Grave of the Fireflies และ Ocean Waves[13] และการจัดจำหน่ายนี้จะไม่นับรวมถึงสื่อประเภท แมกกาซีน, CD, เกม และสินค้าที่ระลึกต่าง ๆ

สอง ดิสนี่ย์มีสิทธิ์จัดจำหน่ายผลงานของสตูดิโอจิบลิ ตามที่กำหนดไว้ในข้อแรก ให้กับตลาดต่างประเทศทั่วโลก รวมทั้งในประเทศญี่ปุ่นด้วย โดยยกเว้นตลาดอื่นในเอเชียทั้งหมด และข้อตกลงนี้นับรวมถึง การจัดจำหน่ายภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดงจริง (Live action) เรื่องอื่น ๆ ซึ่ง โทคุมะ พับลิชชิ่ง ถือสิทธิ์อยู่ด้วย

---

[13]เนื่องจาก Grave of the Fireflies ไม่ได้อำนวยการสร้างโดย โทคุมะ พับลิชชิ่ง หรืออีกชื่อหนึ่งที่รู้จักกันทั่วไปก็คือ โทคุมะโชเทน แต่อำนวยการสร้างโดย สตูดิโอ ชินโคฉะ (Shinchosha) ส่วน Ocean Waves นั้นเป็นการ์ตูนที่สร้างสำหรับฉายทางโทรทัศน์โดยเฉพาะ จึงไม่มีการนำไปฉายในโรงภาพยนตร์ (ข้อมูลอ้างอิงจาก http://www.nausicaa.net/miyazaki/disney/ โดยรายละเอียดต่าง ๆ อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ในภายหลัง - ผู้วิจัย)

สาม ข้อตกลงนี้ยกเว้นการจัดจำหน่ายผลงานเรื่อง Ocean Waves ในประเทศญี่ปุ่น ในรูปแบบ DVD ซึ่งดิสนี่ย์มีสิทธิ์จัดจำหน่ายผ่ายบริษัท Buena Vista Home Entertainment (Japan) และผลงานโฮมวิดีโอของสตูดิโอจิบลิในประเทศไต้หวัน ที่ดิสนี่ย์มีสิทธิ์จัดจำหน่ายผ่านบริษัท Buena Vista Home Entertainment (Taiwan) ด้วยเช่นกัน

โดยดิสนี่ย์จะไม่มีสิทธิ์ในการดัดแปลง แก้ไข เพิ่มเติม หรือ ตัดทอน ส่วนหนึ่งส่วนใดของผลงานที่สตูดิโอจิบลิสร้างสรรค์ขึ้นมาโดยเด็ดขาด

เหตุผลส่วนหนึ่งที่จิบลิต้องให้ดิสนี่ย์ทำสัญญา ข้อที่ว่าด้วยการห้ามดัดแปลง หรือแก้ไขผลงานต่าง ๆ ที่สตูดิโอผลิตขึ้นนั้น คงจะมาจากความทรงจำอันเจ็บปวดที่จิบลิเคยได้รับ เมื่อครั้งที่เคยมอบสิทธิ์ในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind ในสหรัฐอเมริกา ให้กับบริษัท New World Picture เมื่อปี 1986 และถูกดัดแปลงผลงานจนแทบไม่เหลือเค้าเดิม

เนื่องจาก New World Picture เห็นว่า Nausicaa ฉบับดั้งเดิมนั้น มีบางส่วนที่ดำเนินเรื่องช้าเกินไป จึงมีการตัดต่อใหม่และเปลี่ยนชื่อเป็น Warriors of the Wind พร้อมกับโปรโมทว่าเป็นการ์ตูนแอ็กชั่นสำหรับเด็ก อีกทั้งยังเปลี่ยนชื่อตัวละครเอกของเรื่องเสียใหม่ จากเจ้าหญิงนาอูซิกะ เป็นเจ้าหญิงซานดร้า ผลก็คือทำให้เนื้อเรื่องหายไปถึง 1 ใน 4 ส่วน จากเหตุการณ์ครั้งนี้เอง ทำให้ทางจิบลิต้องออกมาประกาศกับผู้ที่เคยดู Warriors of the Wind ว่าให้ลืมผลงานเรื่องนี้ไปเสีย

นอกจากรับเป็นผู้จัดจำหน่ายผลงานของจิบลิในตลาดโลกแล้ว อีกความร่วมมือหนึ่งที่ดิสนี่ย์มีกับสตูดิโอจิบลิก็คือ การเป็นผู้อำนวยการสร้างร่วม (Co-productions) ให้กับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง My Neighbors the Yamadas และ Spirited Away โดยทั้ง 2 เรื่องดิสนี่ย์ร่วมลงทุนเป็นจำนวนเงิน 10 เปอร์เซ็นต์ของค่าใช้จ่ายในการผลิตทั้งหมด

แม้ว่าการเข้ามาของดิสนี่ย์ในครั้งนี้ จะเป็นการเปิดโอกาสให้สตูดิโอจิบลิก้าวไปสู่ตลาดโลกได้ง่ายขึ้น แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าดิสนี่ย์จะมีอิทธิพล ต่อการสร้างสรรค์ผลงานของจิบลิในอนาคต แต่อย่างไร เพราะสิ่งหนึ่งที่จิบลิเน้นย้ำอยู่เสมอและยึดมั่นเป็นแนวนโยบายในการทำงานที่ไม่เคยเปลี่ยนก็คือ สตูดิโอจิบลิจะยังคงเป็นสตูดิโอ ที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพของงานมากกว่าเรื่องของผลกำไร และให้ความสำคัญกับผู้ชมในญี่ปุ่นซึ่งเป็นประเทศบ้านเกิด เป็นอันดับแรกเสมอ

ปัจจุบันหลังจากนำ The Cat Returns ผลงานการกำกับของ ฮิโรยูกิ โมริตะ (Hiroyuki Morita) ที่เป็นหนึ่งในผู้กำกับรุ่นใหม่ของสตูดิโอจิบลิเข้าฉายในปี 2002 แล้ว สตูดิโอจิบลิก็กำลังจะมีผลงานภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องล่าสุดออกมาให้ได้ชมกัน นั่นคือ Howl's Moving Castle ที่ดัดแปลงเนื้อหามาจากวรรณกรรมเยาวชนซึ่งมีชื่อเรื่องเดียวกัน ของ ไดอาน่า วินน์ โจนส์ (Diana Wynne Jones) นักเขียนชาวอังกฤษ ที่เขียนขึ้นในปี 1968

โดยครั้งนี้ ฮายาโอะ ประกาศว่าจะกลับมารับตำแหน่งผู้กำกับและเขียนบทอีกครั้ง หลังจากที่ มาโมรุ โฮโซดะ (Mamoru Hosoda) ผู้กำกับที่เคยได้รับการวางตัวไว้ในครั้งแรก ได้ขอถอนตัวออกไป โดยทางสตูดิโอจิบลิวางกำหนดการฉายของ Howl's Moving Castle ในประเทศญี่ปุ่น ไว้ในวันที่ 20 เดือนพฤศจิกายน ปี 2004 (McCarthy, 1999, pp. 26-48; Schilling, trans, 1999, pp. 3-8; http://www.imdb.com; http://www.nausicaa.net)

ประวัติโดยย่อของ สตูดิโอจิบลิ (Ghibli)

ปี 1963 - ฮายาโอะ มิยาซากิ พบ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ ที่ สตูดิโอผลิตอนิเมชั่นชื่อโตเอ (Toei-Doga) และได้มีโอกาสร่วมงานกันครั้งแรก

ปี 1982 - การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind ซึ่งเขียนโดย ฮายาโอะ มิยาซากิ ตีพิมพ์ในนิตยสาร Animage ของสำนักพิมพ์ Tokuma Shoten ซึ่งมี ยาสุโยชิ โทคุมะ เป็นเจ้าของ

ปี 1983 - Tokuma Shoten ประกาศสร้าง Nausicaa of the Valley of the Wind เป็นภาพยนตร์การ์ตูน โดยมี ฮายาโอะ มิยาซากิ เป็นผู้กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ เป็นผู้อำนวยการสร้าง และมี ยาสุโยชิ โทคุมะ เป็นผู้อำนวยการสร้างบริหาร ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างสูงเมื่อออกฉาย

ปี 1985 - จากความสำเร็จของ Nausicaa of the Valley of the Wind ทำให้ ฮายาโอะ มิยาซากิ ตัดสินใจก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ โดยมีผู้ร่วมบุกเบิกคนสำคัญอีก 2 คนคือ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ และ ยาสุโยชิ โทคุมะ

ปี 1986 - สตูดิโอจิบลิ เปิดตัวภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรก คือ Laputa : Castle in the Sky และประสบความสำเร็จอย่างสูง ทั้งด้านรายรับและคำวิจารณ์

ปี 1988 - สตูดิโอจิบลิ ปล่อยภาพยนตร์การ์ตูนออกฉายพร้อมกัน 2 เรื่องคือ My Neighbor Totoro และ Grave of the Fireflies แม้หนังจะทำรายรับไม่สูง แต่ก็ได้รับเสียงชื่นชมจากนักวิจารณ์อย่างมาก โดย Grave of the Fireflies ได้รับการยกย่องว่าเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่น่าจดจำมากที่สุดเรื่องหนึ่ง เท่าที่เคยมีการสร้างกันมา ส่วน My Neighbor Totoro ได้รับรางวัลชนะเลิศจากการประกวดอนิเมชั่น ในเกือบทุกเวทีที่เข้าร่วมแข่งขัน

ปี 1989 - Kiki's Delivery Service เข้าฉาย และสามารถคว้าตำแหน่งภาพยนตร์การ์ตูนที่ทำเงินมากที่สุดแห่งปี ได้ด้วยจำนวนคนดูมากกว่า 2.6 ล้านคน

ปี 1991 - Only Yesterday เข้าฉาย และคว้าตำแหน่งภาพยนตร์การ์ตูนที่ทำเงินมากที่สุดแห่งปีในญี่ปุ่นได้อีกครั้ง

ปี 1992 - ฮายาโอะ มิยาซากิ สร้างสตูดิโอจิบลิแห่งใหม่สำเร็จ และ ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Porco Rosso สามารถคว้าตำแหน่งภาพยนตร์การ์ตูนที่ทำเงินมากที่สุดแห่งปีในญี่ปุ่นได้อีกเป็นครั้งที่ 3 ต่อจากเรื่อง Only Yesterday

ปี 1993 - สตูดิโอจิบลิเริ่มสนใจเทคโนโลยีดิจิตอล ที่ใช้สำหรับผลิตภาพยนตร์การ์ตูน และ Ocean Waves เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของจิบลิ ที่ผลิตเพื่อออกฉายทางโทรทัศน์ โดยมี โทโมมิตสุ โมชิสุเกะ เป็นผู้กำกับ

ปี 1994 - Pom Poko เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของจิบลิที่ใช้คอมพิวเตอร์ (CG) ช่วยในการผลิต โดยเริ่มใช้เพียงแค่ 3 คัตเท่านั้น และในปีเดียวกันนี้ Pom Poko ถูกคัดเลือกให้เป็นตัวแทนประเทศญี่ปุ่น ส่งภาพยนตร์เข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยม

ปี 1995 - สตูดิโอจิบลิประกาศตั้งแผนกคอมพิวเตอร์กราฟฟิค (CG) อย่างเป็นทางการ โดยใช้เงินลงทุนกว่า 100 ล้านเยน

ปี 1996 - ดิสนี่ย์ คอร์ปอร์เรชั่น ติดต่อขอเป็นผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิทั้งในรูปของโฮมวิดีโอ และการฉายตามโรงภาพยนตร์ทั่วไป

ปี 1997 - Princess Mononoke เข้าฉายด้วยทุนสร้าง 2.35 พันล้านเยน ซึ่งนับว่าสูงที่สุดตั้งแต่เคยมีการสร้างภาพยนตร์มาในญี่ปุ่นขณะนั้น และประสบความสำเร็จอย่างสูง สามารถทำรายรับได้มากกว่า 18.65 พันล้านเยน จากยอดการจำหน่ายตั๋วทั้งสิ้นประมาณ 13.5 ล้านใบ

ปี 1999 - My Neighbors the Yamadas เป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องแรกของสตูดิโอจิบลิ ที่สร้างโดยคอมพิวเตอร์กราฟฟิคทั้งเรื่อง และถูกบันทึกไว้ว่าเป็นอนิเมชั่นที่ใช้ทุนในการสร้างสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น คือประมาณ 2.36 พันล้านเยน

ปี 2001 - Spirited Away เข้าฉาย และประสบความสำเร็จอย่างสูง โดยถูกบันทึกไว้ว่าเป็นอนิเมชั่นที่สามารถทำรายรับได้มากที่สุดในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น คือประมาณ 234 ล้านดอลล่าร์ จากการจำหน่ายตั๋วทั้งสิ้น 16.9 ล้านใบ นอกจากนั้นยังประสบความสำเร็จอย่างสูงในเวทีประกวดภาพยนตร์ระดับนานาชาติหลายแห่ง อาทิเช่น ได้รับรางวัลหมีทองคำประจำปี 2002 อันเป็นรางวัลสูงสุดในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ ที่เมืองเบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน หรือชนะเลิศรางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์อนิเมชั่นยอดเยี่ยมประจำปี 2002

ปี 2004 - สตูดิโอจิบลิวางกำหนดการฉาย Howl's Moving Castle ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องใหม่ ไว้ในช่วงฤดูใบไม้ร่วงของประเทศญี่ปุ่น โดย ฮายาโอะ มิยาซากิ จะกลับมารับหน้าที่กำกับและเขียนบทภาพยนตร์อีกครั้ง

ภาพยนตรานุกรมของสตูดิโอจิบลิ (Ghibli's Filmography)

1.	Nausicaa of the Valley of the Wind (1984)[14]	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
2.	Laputa : The Castle in the Sky (1986)	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
3.	My Neighbor Totoro (1988)	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
4.	Grave of the Fireflies (1988)	กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ
5.	Kiki's Delivery Service (1989)	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
6.	Only Yesterday (1991)	กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ
7.	Porco Rosso (1992)	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
8.	Ocean Waves (1993)[15]	กำกับ โทโมมิตสุ โมชิซูกิ
9.	Pom Poko (1994)	กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ
10.	Whisper of the Heart (1995)	กำกับ โยชิฟูมิ คอนโดะ
11.	On Your Mark (1995)[16]	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
12.	Princess Mononoke (1997)	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
13.	My Neighbors the Yamadas (1999)	กำกับ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ
14.	Spirited Away (2001)	กำกับ ฮายาโอะ มิยาซากิ
15.	The Cat Returns (2002)	กำกับ ฮิโรยูกิ โมริตะ

[14]สร้างก่อนการก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ แต่ได้รับการยอมรับโดยทั่วไปทั้งจากนักวิจารณ์และผู้ชม ว่าเป็นส่วนหนึ่งของผลงานซึ่งผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิ

[15]ภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวที่สร้างขึ้นสำหรับฉายทางโทรทัศน์โดยเฉพาะ

[16]มิวสิควิดีโอในรูปภาพยนตร์การ์ตูน ความยาว 6 นาที 40 วินาที

ตอนที่ 2
แนวคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ

การศึกษาวิจัยเรื่อง "แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิ" เป็นการศึกษาภายใต้กรอบความคิดที่ว่า ภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นที่ผลิตโดยสตูดิโอจิบลิ จัดเป็นตัวบท (Text) ประเภทหนึ่ง ซึ่งมีความสัมพันธ์และเชื่อมโยงกันกับรหัสทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น ดังนั้นจึงสามารถนำภาพยนตร์การ์ตูนที่สตูดิโอจิบลิผลิตขึ้น มาศึกษาวิเคราะห์ถึงความหมายและเนื้อหาเชิงวัฒนธรรม ที่ถูกบันทึกหรือสะท้อนอยู่ภายในตัวบทนั้น ๆ ได้

ในส่วนของบทที่ 4 ตอนที่ 2 นี้ จะเป็นการวิเคราะห์ถึงแนวคิดต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ภายในเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง ซึ่งจะจำแนกการวิเคราะห์ ออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ คือ

1. การวิเคราะห์แก่นความคิดหลัก (Theme) ของภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง
2. การวิเคราะห์แนวความคิดรองต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์การ์ตูนแต่ละเรื่อง

สำหรับผลของการวิเคราะห์มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. <u>ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง</u> Nausicaa of the Valley of the Wind (1984)

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind หรือ Kaze no Tani no Naushika เป็นผลงานการกำกับของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ซึ่งออกฉายในปี 1984 และนับเป็นภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องสำคัญที่สุด ที่ส่งผลให้มีการตั้งสตูดิโอผลิตภาพยนตร์ที่ชื่อว่า "จิบลิ" ขึ้นในเวลาต่อมา

จุดกำเนิดของ Nausicaa มาจากหนังสือการ์ตูน (Manga) ชื่อเรื่องเดียวกัน ที่เขียนโดยฮายาโอะ เอง ซึ่งลงตีพิมพ์เป็นตอน ๆ ในนิตยสาร Animag ของสำนักพิมพ์โทคุมะ โชเทน เป็นครั้งแรกในปี 1982 โดยมีการตีพิมพ์ต่อเนื่องยาวนานถึง 13 ปี (1994) มีความยาวทั้งสิ้น 59 ตอน ซึ่งหลังจากนั้นก็มีการนำมารวมเล่ม มีความยาวทั้งสิ้น 7 เล่มจบ

ในครั้งแรกนั้น ฮายาโอะ ไม่ได้ต้องการนำ Nausicaa มาสร้างเป็นภาพยนตร์ เนื่องจากเขาคิดว่า งานในรูปแบบอะนิเมะ (Anime) นั้นไม่สามารถที่จะบรรยายสิ่งที่เขาเขียนไว้ในรูปของการ์ตูนภาพได้ครบถ้วน นั่นจึงเป็นเหตุผลที่สามารถอธิบายได้ว่า ทำไมเมื่อมีการนำมาสร้างเป็นอะนิเมะแล้ว เนื้อหาส่วนใหญ่จึงแตกต่างกับที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนค่อนข้างมาก

สำหรับตัวเอกของเรื่องคือ เจ้าหญิงนาอูซิกะ นั้น ฮายาโอะ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเจ้าหญิง Nausicaa ในเรื่อง The Odyssey ของ โฮเมอร์ (Homer) โดยในครั้งแรกนั้น ฮายาโอะ

ได้อ่านเรื่องราวของเธอจากพจนานุกรมตำนานเทพปกรณัมกรีกเล่มเล็ก ๆ ของ เบอร์นาร์ด เอฟลินน์ (Bernard Evslin) ซึ่งถูกแปลเป็นภาษาญี่ปุ่น และรู้สึกประทับใจในบุคลิกของเธออย่างมาก โดย เอฟลินน์ ได้เขียนบรรยายเกี่ยวกับเจ้าหญิง Nausicaa ไว้สั้น ๆ เพียง 3 หน้าว่า เธอเป็นเด็กสาวที่สวยและมีเสน่ห์ ดูคล่องแคล่ว รักการเล่นพิณและการร้องเพลง มากกว่าที่จะสนใจในความสะดวกสบายต่าง ๆ ที่ชายผู้ซึ่งหมายปองเธอนำมามอบให้ นอกจากนั้นเธอยังเป็นคนรักธรรมชาติ อ่อนโยน และไม่กลัวที่จะให้การรักษา โอดิซุส (Odysseus) ซึ่งร่างกายเต็มไปด้วยบาดแผลและเลือดที่แดงฉาน[17]

และจากเรื่องนี้เองก็ทำให้ ฮายาโอะ นึกไปถึงเรื่องของเด็กสาวคนหนึ่ง ซึ่งเป็นตัวเอกในเรื่องสั้นเก่าแก่ของญี่ปุ่นที่เขาเคยอ่าน เรื่อง Mushi Mezuru Himegimi[18] ซึ่งมีนิสัยคล้ายกับเจ้าหญิง Nausicaa ที่มีความอ่อนโยนและรักธรรมชาติ อีกทั้งยังแตกต่างจากผู้หญิงทั่วไปตรงที่เธอชอบหนอนและแมลง ซึ่งเป็นสัตว์ที่มักจะมีรูปร่างน่ารังเกียจ ในขณะที่เด็กสาวคนอื่น ๆ ชื่นชอบเฉพาะสัตว์ที่สวยงาม เช่น ผีเสื้อ เท่านั้น ฮายาโอะ ตั้งคำถามกับตัวเองหลังจากอ่านเรื่องนี้จบว่าเด็กสาวผู้นี้จะมีชีวิตอย่างไรเมื่อเธอเติบโตขึ้น และนี่เองจึงเป็นที่มาของลักษณะนิสัยของเจ้าหญิงนาอูซิกะ (Nausicaa) ในการ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind

ประเด็นในการวิเคราะห์

1.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา" คำว่าปัญหาในที่นี้หมายถึง ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อมและมลภาวะเป็นพิษซึ่งปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่อง (ทะเลเน่า) เพราะถึงแม้ธรรมชาติจะโหดร้ายเพียงไร แต่มนุษย์ก็ไม่สามารถที่จะแยกตัวออกจากธรรมชาติได้ และท้ายที่สุดธรรมชาติก็จะกลับมาเป็นผู้เยียวยาปัญหาให้กับมนุษย์

ดังจะเห็นได้จากการกระทำของเจ้าหญิง นาอูซิกะ ที่เธอพยายามค้นหาเหตุผลการดำรงอยู่ของทะเลเน่าซึ่งเต็มไปด้วยพืชและแมลงที่มีพิษ จนในที่สุดก็ได้พบความจริงที่ว่า แท้จริงแล้วพืช

---

[17]อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ในหนังสือเรื่อง The Odyssey ซึ่งแต่งโดย Homer และที่ http://www.angelfire.com/anime/NVOW/Article2.html

[18]ดูรายละเอียดเพิ่มเติมในบทที่ 4 ตอนที่ 3

หรือแมลงมีพิษทั้งหลายที่อาศัยอยู่ในทะเลเน่านั้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ หากแต่เป็นเพราะการล่มสลายของยุคอุตสาหกรรมซึ่งเกิดขึ้นด้วยน้ำมือของมนุษย์ตั้งแต่ 1,000 ปีก่อน ที่ทิ้งสารพิษตกค้างไว้ในผิวดินและบรรยากาศเป็นจำนวนมาก จึงทำให้พืชและแมลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ในบริเวณนั้นกลายพันธุ์จนเป็นอันตรายต่อมนุษย์

ดังนั้นเจ้าหญิง นาอูซิกะ จึงไม่คิดว่าพืชและแมลงมีพิษต่าง ๆ เช่น ตัวโอมม์ เป็นสิ่งที่น่ารังเกียจและต้องกำจัดทิ้ง ซึ่งความคิดนี้ตรงกันข้ามกับเจ้าหญิง กุษณะ (Kushana) แห่งจักรวรรดิโทเมเกี้ยน อย่างสิ้นเชิง ที่คิดจะใช้พลังของมนุษย์ยักษ์ซึ่งเป็นอาวุธโบราณ มาเผาทำลายทั้งทะเลเน่าและสิ่งมีชีวิตต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ภายในให้หมดสิ้นไป

ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาที่เจ้าหญิง นาอูซิกะ พูดกับ ยูป้า ในห้องใต้ดินที่เธอสร้างขึ้นอย่างลับ ๆ เพื่อทดลองปลูกพืชมีพิษที่มีต้นกำเนิดจากทะเลเน่าว่า

ยูป้า : นาอูซิกะ นี่มันอะไรกัน พืชพวกนี้มาจากทะเลเน่าไม่ใช่รึไง

นาอูซิกะ : หนูปลูกพวกมันจากสปอร์ที่เก็บได้ ไม่ต้องห่วงหรอกค่ะ มันไม่มีพิษ

ยูป้า : ไม่มีพิษ ทำไมกัน ทั้งที่พืชพวกนี้มีพิษถึงตาย แต่อากาศในห้องนี้ก็ยังบริสุทธิ์อยู่

นาอูซิกะ : กังหันลมของปราสาทได้ชักเอาน้ำจากที่ลึกลงไปใต้ผืนโลกขึ้นมา ทรายก็เหมือนกัน ด้วยทรายและน้ำที่บริสุทธิ์ทำให้พืชจากทะเลเน่าไม่มีพิษ มลพิษที่แท้จริงอยู่บนผิวโลกนี่เองค่ะ

หรือจากบทสนทนาที่เจ้าหญิง นาอูซิกะ พูดกับ แอสเบล เจ้าชายแห่งเปติเจ้ ในฉากที่ทั้งคู่หนีการไล่ล่าของเหล่าแมลงพิษที่กำลังโกรธจัด จนพลัดตกลงไปยังก้นของทะเลเน่าที่ว่า

"...ต้นไม้ในทะเลเน่าเติบโตขึ้นมา เพื่อชำระล้างโลกที่แปดเปื้อนไปด้วยมลพิษจากฝีมือของมนุษย์ พวกมันดูดซับพิษที่อยู่ในผืนโลกนำเอาไปสร้างเป็นคริสตัลบริสุทธิ์ จากนั้นก็ตายกลับกลายเป็นทรายตามเดิม ส่วนพวกแมลงก็เป็นผู้ปกป้องผืนป่าแห่งนี้ไว้..."

ความจริงแล้วแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา" ใน Nausicaa of the Valley of the Wind ไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่ในสังคมญี่ปุ่น เพราะเป็นส่วนหนึ่งของหลักธรรม (Ethics) และคุณค่า (Value) ที่ยึดถือกันมาแต่โบราณของศาสนาชินโต (Shinto)

หนึ่งในหลักธรรมของศาสนาชินโตคือ แนวความคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย ตามความเชื่อของชินโตโบราณนั้น เนื้อแท้ของทุกสรรพสิ่งไม่ว่าจะเป็นเทพเจ้าหรือว่ามนุษย์ ต่างก็ไม่มีความดีหรือความชั่วที่แท้จริง ศาสนาชินโตเชื่อในตัวมนุษย์ว่า มนุษย์โดยธรรมชาตินั้นเป็นคนดี มนุษย์มิได้

หนึ่งในหลักธรรมของศาสนาชินโตคือ แนวความคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย ตามความเชื่อของชินโตโบราณนั้น เนื้อแท้ของทุกสรรพสิ่งไม่ว่าจะเป็นเทพเจ้าหรือว่ามนุษย์ ต่างก็ไม่มีความดีหรือความชั่วที่แท้จริง ศาสนาชินโตเชื่อในตัวมนุษย์ว่า มนุษย์โดยธรรมชาตินั้นเป็นคนดี มนุษย์มิได้เป็นผู้ที่มีบาปติดตัวมาแต่กำเนิด คำว่าสิ่งชั่วร้าย (Evil) หรือการกระทำชั่วนั้นเกิดขึ้นจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมภายนอกเท่านั้น มิใช่เกิดจากการกระตุ้นภายใน ดังนั้นมนุษย์ทุกคนที่กระทำผิดจึงสามารถที่จะกลับตัวเป็นคนดีได้

เฉกเช่นเดียวกับเทพเจ้า ศาสนาชินโตมีความเชื่อว่า แม้แต่เทพเจ้าก็สามารถกระทำสิ่งร้ายได้เช่นเดียวกัน และหากเทพเจ้าหยุดการกระทำชั่ว เทพองค์นั้นก็สามารถกลับมาเป็นเทพที่ดี เป็นที่เคารพนับถือของคนทั่วไปได้อีกครั้ง

คำว่าสิ่งดี (Yoshi) และ สิ่งร้าย (Ashii) แม้จะเป็นสิ่งที่อยู่ขั้วตรงข้ามกัน แต่ศาสนาชินโตเชื่อว่าทั้งสองสิ่งนี้ให้ความหมายของ การกำเนิด และการเจริญเติบโต เพราะพลังในการสร้างสรรค์นั้นเป็นการกระทำที่ควบคู่ไปกับสิ่งแวดล้อมที่สับสนและยากลำบาก ความอดทนมานะบากบั่นจึงเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นต่อความสำเร็จ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า สิ่งดีและสิ่งร้ายจะให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาขึ้น

สำหรับในแง่ของคุณค่า ศาสนาชินโตส่งเสริมให้คนมองโลกในแง่ดี (Optimism) และมีลักษณะของความผ่อนปรน (Flexibility) ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในเรื่องความคิดเกี่ยวกับสิ่งดีและสิ่งร้าย ซึ่งเป็นหนึ่งในหลักธรรมของศาสนาชินโต

ศาสนาชินโตยอมรับว่าความดีและความเลวเป็นของคู่กัน ไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้ พร้อมกับยอมรับเอาความเลวไว้ในอำนาจของการสร้างสรรค์ และเชื่อว่าการต่อสู้กันระหว่างสิ่งดีและสิ่งร้ายก็เพื่อทำให้เกิดผลในบั้นปลายที่ดี ความเชื่อเช่นนี้จึงส่งผลให้ผู้ที่นับถือชินโตมีภาพลักษณ์ที่ดี มีจิตใจกว้างขวาง เป็นผู้ที่มีความยืดหยุ่น และมีคุณสมบัติของการยอมรับความเปลี่ยนแปลงตามกาละเทศะ (เพ็ญศรี กาญจโนมัย, 2540, น. 12-13; 19-20)

ดังนั้นการกระทำของเจ้าหญิง นาอูซิกะ ที่เห็นประโยชน์ และยอมรับการคงอยู่ของทะเลเน่า พืชมีพิษ และแมลงร้ายที่มีรูปร่างน่ารังเกียจต่าง ๆ เช่น ตัวโอมม์ จึงเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงรากฐานความเชื่อ ทางด้านหลักธรรมและคุณค่าของศาสนาชินโต ที่คนญี่ปุ่นเคยยึดถือกันมาแต่โบราณนั่นเอง

1.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

1.2.1 แนวความคิดเรื่อง "การอนุรักษ์ธรรมชาติ"

แนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติ เป็นแนวคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของสตูดิโอจิบลิเสมอมา สำหรับเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind นี้ แม้ว่าตลอดทั้งเรื่องจะไม่มีบทสนทนาของตัวละครใดเลย ที่ออกมาพูดเรียกร้องถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม หรือการอนุรักษ์ธรรมชาติแบบตรง ๆ ก็ตาม แต่ผู้ชมก็สามารถรับรู้ถึงแนวความคิดเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติที่ ฮายาโอะ ต้องการบอกกับคนดูได้อย่างไม่ยากนัก

กลวิธีหนึ่งที่ ฮายาโอะ ใช้เพื่อบอกถึงสิ่งที่ตนเองต้องการนำเสนอก็คือ การใช้เสียงบรรยายในตอนต้นเรื่อง เพื่อบอกให้คนดูได้รับรู้ว่าเรื่องราวที่จะเห็นต่อไปจากนี้ เป็นผลพวงมาจากการทำลายธรรมชาติซึ่งเกิดขึ้นจากน้ำมือของมนุษย์ด้วยกันเอง

"...1,000 ปี หลังจากการล่มสลายของอารยธรรมยุคอุตสาหกรรม ทะเลเน่าหนองน้ำที่คุกรุ่นไปด้วยไอพิษ ได้ปกคลุมผืนโลกที่เต็มไปด้วยซากปรักหักพัง ก่อให้เกิดความยากลำบากต่อการดำรงชีพของมนุษย์ที่เหลือรอดอยู่..."

หลังจากนั้นก็เปิดเรื่องขึ้น โดยฉายให้เห็นภาพของหมู่บ้านหนึ่ง ที่บรรยากาศถูกปกคลุมไปด้วยสปอร์ของพืชที่เป็นพิษ บ้านเรือนและผิวดินทั่วไปเต็มไปด้วยเชื้อรา และตัดสลับด้วยภาพของฝูงแมลงกลายพันธุ์รูปร่างประหลาด ที่บินอยู่ทั่วไปบนท้องฟ้า พร้อมกับภาพของผู้มาเยือนแปลกหน้า 2 คนที่แต่งกายด้วยชุดคลุมยาวแบบรัดกุม สวมหน้ากากป้องกันไอพิษ พร้อมกับบทสนทนาสั้น ๆ ที่บอกให้คนดูได้รับรู้ว่าสภาพของหมู่บ้านแห่งนี้นั้น เลวร้ายเพียงไร

"...หมู่บ้านถูกทำลายไปอีกแห่งแล้ว เราไปกันเถอะ อีกไม่นานหรอกที่นี่ก็จะต้องจมหายไปภายใต้ทะเลเน่าด้วยเช่นกัน..."

ด้วยฉากเปิดเรื่องที่มีความยาวเพียงไม่กี่นาที พร้อมกับเสียงบรรยายและบทสนทนาสั้น ๆ เพียงไม่กี่ประโยค ก็สามารถทำให้คนดูตระหนักได้ถึงความเลวร้ายอันยากที่จะคาดเดา ซึ่งจะตามติดมาหากเราละเลยปัญหาเรื่องสิ่งแวดล้อม หรือการอนุรักษ์ธรรมชาติ

นอกจากนั้น ในตอนหนึ่งของบทสนทนา ซึ่งถูกตีพิมพ์ในวารสาร Asahi Journal ฉบับวันที่ 7 มิถุนายน 1985 ระหว่าง ฮายาโอะ และ เออร์เนส คอลเลนบาร์ท (Ernest Callenbach) นักแต่งนิยายชาวอเมริกัน ซึ่งเป็นผู้แต่งเรื่อง Ecotopia ยังได้บอกไว้อย่างชัดเจนว่า เหตุการณ์สำคัญเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจให้เขาเขียนการ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind ขึ้นมาก็คือ การเกิดขึ้นของสภาวะเป็นพิษจากการปนเปื้อนของสารปรอท บริเวณอ่าว

มินามาตะ (Minamata Bay) ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งส่งผลร้ายแรงต่อการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่อาศัยอยู่ในบริเวณนั้นอย่างมาก[19] (McCarthy, 1999, p. 74)

1.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "การต่อต้านสงครามและความรุนแรง"</u>

ตามประวัติแล้ว ฮายาโอะ มิยาซากิ เกิดในปี 1941 ซึ่งอยู่ในช่วงของสงครามโลกครั้งที่ 2 ดังนั้นเขาจึงมีประสบการณ์และความทรงจำที่เจ็บปวดในวัยเด็ก ซึ่งเกี่ยวข้องกับสงครามฝังอยู่ในใจ และเมื่อเขาโตเป็นผู้ใหญ่และก้าวเข้าสู่อาชีพอนิเมเตอร์ ฮายาโอะ จึงมักจะนำเอาประสบการณ์เลวร้ายที่เขาเคยได้พบเจอเกี่ยวกับสงคราม มาแสดงให้เห็นในผลงานของเขาอยู่เสมอ ๆ[20]

สำหรับ Nausicaa of the Valley of the Wind ก็เช่นกัน แม้ว่าแก่นของเรื่องจะพูดถึง การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา แต่ ฮายาโอะ ก็ยังไม่ลืมที่จะสอดแทรกประเด็นซึ่งว่าด้วย "การต่อต้านสงครามและความรุนแรง" ลงไปด้วย

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดในกรณีนี้ก็คือ การกำหนดให้ฉากหลังของเรื่อง เกิดขึ้นภายใต้ความขัดแย้งทางการเมืองระหว่างสองจักรวรรดิ (โทลเมเกียและเปจิเต้) โดยมี "หุบเขาแห่งสายลม" ดินแดนของเจ้าหญิง นาอูซิกะ อยู่ตรงกลาง ซึ่งบทสรุปสุดท้ายได้บอกไว้อย่างชัดเจนว่า การใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหานั้น สุดท้ายแล้วมีแต่จะยิ่งทำให้สถานการณ์เลวร้ายมากขึ้น สติปัญญาและการให้อภัยต่างหาก ที่เป็นวิธีที่ถูกต้องในการแก้ไขปัญหาทุก ๆ สิ่ง

---

[19]สภาวะเป็นพิษบริเวณอ่าวมินามาตะ รู้จักกันโดยทั่วไปในชื่อ "โรคมินามาตะ" (Minamata Disease) ซึ่งถูกค้นพบครั้งแรกเมื่อปี 1956 โดยตั้งชื่อตามสถานที่ซึ่งค้นพบโรคนี้เป็นครั้งแรก คือ เมืองมินามาตะ ซึ่งเป็นเมืองอุตสาหกรรม ที่ตั้งอยู่ในจังหวัดคุมาโมโตะ บนเกาะคิวชูซึ่งเป็นเกาะทางตอนใต้ของประเทศญี่ปุ่น โรคมินามาตะเป็นโรคที่เกิดจากพิษตกค้างของสารปรอท ซึ่งปนเปื้อนอยู่ในน้ำเสียที่ถูกปล่อยลงในอ่าวมินามาตะ โดยโรงงานผลิตปุ๋ยและสารเคมีขนาดใหญ่ชื่อ นิปปอนชิสโซะ (Nippon Chisso) ผู้ที่ป่วยเป็นโรคนี้เกิดจากการบริโภคสัตว์ทะเลที่มีสารปรอทสะสมอยู่ภายในจำนวนมาก โดยจะมีอาการเดินเซ ไม่สามารถยืนได้ด้วยตนเอง ชาตามแขนขา หูตึง มองเห็นภาพแคบลง พูดไม่ชัด มือสั่น กลืนอาหารลำบาก และอาจเสียชีวิตในท้ายที่สุด เนื่องจากสารปรอทได้เข้าไปทำลายระบบประสาทและสมอง ซึ่งไม่สามารถรักษาให้หายขาดได้ - อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ http://www.unu.edu/unupress/unupbooks/uu35ie/uu35ie0c.html

[20]อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ในภาคผนวก หัวข้อ The memory of the war I experienced at age four : A Speech by Hayao Miyazaki

ดังคำของแม่เฒ่าตาบอดที่พูดกับเจ้าหญิงกุษณะ เมื่อเธอรู้ถึงแผนการที่จะปลุกมนุษย์ยักษ์ขึ้นมาเพื่อทำลายทะเลเน่าว่า

"...หลายครั้งที่มนุษย์คิดหาวิธีที่จะกำจัดทะเลเน่า แต่ในทุก ๆ ครั้งฝูงตัวโอมม์ที่อาละวาดด้วยความโกรธเกรี้ยว ก็จะอพยพขึ้นสู่พื้นโลกราวกับคลื่นยักษ์ บุกทำลายล้างประเทศต่าง ๆ กลืนกินเมืองน้อยใหญ่ พวกมันจะไม่มีวันสงบจนกว่าจะอดตายไปเอง และพอถึงเวลานั้น บรรดาสปอร์เห็ดราก็จะฝังรากลึกลงไปในเนื้อเน่า ๆ ของพวกมัน ก่อให้เกิดทะเลเน่าแห่งใหม่ตามมาอีก..."

หรือจากบทสนทนาที่ประชาชนของหุบเขาแห่งสายลม พูดกับเจ้าหญิง กุษณะ ในตอนท้ายของเรื่องก่อนที่เธอจะบุกโจมตีว่า

"...เธอใช้ไฟ พวกเราก็ใช้ไฟเหมือนกันแต่นิดหน่อย หากมีไฟมากเกินไปก็ย่อมจะไม่มีสิ่งใดเติบโตขึ้นได้ ไฟสามารถเปลี่ยนป่าให้กลายเป็นเถ้าถ่านได้ภายในวันเดียว แต่สายน้ำและสายลมยังผืนป่าไว้ได้นานนับร้อยปี..."

คำว่า "ไฟ" ที่ประชาชนของหุบเขาแห่งสายลมพูดนั้น ถูกใช้ในความหมายของ "ความรุนแรง" หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ หมายถึงการกระทำของเจ้าหญิงกุษณะ ที่นิยมใช้ความรุนแรงในการตัดสิน แก้ไขปัญหาต่าง ๆ ไม่ว่าจะด้วยการก่อสงครามกับจักรวรรดิอื่น ๆ ที่อยู่รอบข้าง เช่น เปจิเต้ หรือด้วยความคิดที่ว่าจะปลุกมนุษย์ยักษ์ซึ่งเป็นอาวุธโบราณขึ้นมา เพื่อใช้ทำลายตัวโอมม์และทะเลเน่าให้หมดสิ้นไปก็ตาม

2. <u>ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง</u> Laputa : Castle in the Sky (1986)

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Laputa : Castle in the Sky หรือ Tenkuu no Shiro Rapyuta เป็นผลงานเรื่องแรกที่สตูดิโอจิบลิสร้างขึ้น หลังจากการก่อตั้งสตูดิโอสำเร็จในปี 1985 โดยมี ฮายาโอะ มิยาซากิ รับหน้าที่เป็นทั้งผู้กำกับและเขียนบทไปด้วยพร้อม ๆ กัน

แรงบันดาลใจสำคัญที่ทำให้ ฮายาโอะ สร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนเรื่องนี้ขึ้นมาก็คือ หนังสือนิยายของ โจนาธาน สวิฟต์ (Jonathan Swift) เรื่อง การผจญภัยของกัลลิเวอร์ (Gulliver's Travels) โดยคำว่า Laputa นั้นเป็นชื่อของเกาะลอยได้แห่งหนึ่ง ซึ่งปรากฏอยู่ในบทที่ 3 ของนิยายเรื่องนี้

ฮายาโอะ ได้หยิบยืมชื่อเกาะลอยได้ของสวิฟต์ มาเป็นจุดเริ่มต้นการผจญภัยในการ์ตูนของเขา โดยกำหนดให้เรื่องราวทั้งหมด เริ่มต้นขึ้นในช่วงรอยต่อระหว่างปลายศตวรรษที่ 19 ถึงต้นศตวรรษที่ 20 และกำหนดให้ฉากหลังสำคัญหลายฉาก มีลักษณะคล้ายกับสังคมอุตสาหกรรมใน

ยุคเริ่มต้นของประเทศอังกฤษ ซึ่งเหตุผลส่วนหนึ่งนั้น ก็มาจากความประทับใจโดยส่วนตัวของ ฮายาโอะ เอง เมื่อครั้งที่เขาเดินทางไปยังแคว้นเวลส์ (Wales) ในปี 1984 เพื่อหาข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการออกแบบฉากให้กับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้

มีเกร็ดเล็ก ๆ ที่น่าสนใจอยู่ประการหนึ่ง เกี่ยวกับความหมายของคำว่า Laputa ซึ่งถูกนำมาใช้ตั้งเป็นชื่อเรื่อง นั่นก็คือคำ ๆ นี้เมื่อออกเสียงในภาษาสเปนแล้ว (Puta in Spanish) จะมีความหมายในทางลบซึ่งแปลได้ความว่า "หญิงโสเภณี" หรือ "หญิงสำส่อน" ทำให้ทางดิสนี่ย์ซึ่งเป็นผู้ได้สิทธิ์ในการจัดจำหน่ายการ์ตูนเรื่องนี้ในตลาดโลก ต้องเปลี่ยนชื่อเรื่องเสียใหม่ เวลานำออกฉายหรือจัดจำหน่ายในรูปแบบโฮมวิดีโอ โดยตัดคำว่า Laputa ทิ้งไป เหลือเพียงแต่ Castle in the Sky เท่านั้น และสำหรับประเด็นที่ว่านี้ จนถึงปัจจุบันก็ยังไม่ได้รับการยืนยันจากตัวของ ฮายาโอะ เอง ว่าในครั้งแรกที่ตั้งชื่อเรื่องนั้น เขาได้รู้ถึงความหมายแฝงที่อยู่ในคำว่า Laputa หรือไม่

ประเด็นในการวิเคราะห์

2.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Laputa : Castle in the Sky นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "ความมุ่งมั่นและมานะพยายาม จะนำมาซึ่งความสำเร็จ"

ความมุ่งมั่นและมานะพยายาม ในที่นี้หมายถึง ความมุ่งมั่นของ ปาซู ตัวละครเอกของเรื่อง ในการค้นหาและพิสูจน์การมีอยู่จริงของ "ลาพิวต้า" เกาะลอยได้ในตำนานให้ทุกคนได้รับรู้

ฮายาโอะ กำหนดบุคลิกของ ปาซู ให้เป็นเด็กหนุ่มที่กล้าหาญ จิตใจงดงาม และเต็มไปด้วยความฝัน ที่จะค้นหา ลาพิวต้า เกาะลอยได้ในตำนานให้สำเร็จ ในขณะที่คนอื่น ๆ หัวเราะเยาะคิดว่าเขาเอาแต่เพ้อฝันถึงสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง แต่ ปาซู กลับมุ่งมั่นที่จะพิสูจน์ความเชื่อที่เขามี ซึ่งเหตุผลส่วนหนึ่งนั้นก็มาจาก รูปถ่ายของเกาะลาพิวต้า ที่มาพร้อมกับคำบอกเล่าที่ยืนยันอย่างหนักแน่นซึ่งออกมาจากปากพ่อของเขาเองตอนที่ยังมีชีวิตอยู่

ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจน ถึงความมุ่งมั่นที่จะตามหาความฝันโดยไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคของ ปาซู ก็คือ บทสนทนาที่เขาพูดกับ ซีต้า หลังจากที่เห็นเธอมองรูปถ่ายของเกาะลาพิวต้า ซึ่งแปะไว้บนผนังห้องด้วยความประหลาดใจว่า

"...พ่อฉันเป็นคนถ่ายรูปนั้นเองแหละ ลาพิวต้าเกาะลอยได้บนท้องฟ้า เขาพูดกันว่ามันเป็นเพียงแค่นิยายปรัมปราเท่านั้น แต่พ่อฉันได้เห็นมันจริง ๆ พ่อบอกว่าในพระราชวังที่ทิ้งร้างนั้นมีสมบัติอยู่เต็มไปหมด แต่ไม่มีใครเชื่อเรื่องนี้เลยสักคน พ่อถูกเรียกว่าเป็นคนโกหกจนกระทั่งตายไป แต่พ่อไม่ได้โกหกหรอกนะ ตอนนี้ฉันกำลังสร้างเครื่องบินอยู่ ฉันจะเดินทางไปตามหาลาพิวต้า..."

2.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

2.2.1 แนวความคิดเรื่อง "การเมืองและชนชั้น"

ครั้งหนึ่ง ฮายาโอะ มิยาซากิ เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ในอดีตตัวของเขามีความเชื่อทางการเมืองแบบมาร์กซิสต์ (Marxism)[21] แม้ ฮายาโอะ จะไม่เคยบอกถึงที่มา ของความเชื่อทางการเมืองที่เขายึดถืออย่างแน่ชัด แต่เมื่อพิจารณาจากบริบทโดยรอบแล้ว อาจสรุปได้ว่ามาจากปัจจัยหลักที่สำคัญสองประการก็คือ หนึ่ง จากอิทธิพลของแม่เขาเอง ที่มีแนวคิดทางการเมืองแบบชาตินิยมสูง และ สอง จากการที่เขาเติบโตขึ้นมาในช่วงของสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งเป็นช่วงที่พรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศญี่ปุ่นกำลังได้รับความนิยมอย่างมาก

ตามประวัติแล้ว ฮายาโอะ เคยแสดงออกถึง "ความเชื่อทางการเมือง" ที่เขายึดถือด้วยการเข้าร่วมเป็นสมาชิกสหภาพแรงงานแห่งสตูดิโอโตเอ (Toei Douga's Labor Union) และยังเคยเป็นผู้นำเหล่าอนิเมเตอร์ ให้ออกมาเดินขบวนประท้วงสตูดิโอในปี 1963 อีกด้วย และหลังจากนั้นในปี 1964 เขาก็เข้ารับตำแหน่งหัวหน้าเลขาธิการสหภาพแรงงาน โดยมี อิซาโอะ ทาคาฮาตะ เพื่อนรักดำรงตำแหน่งเป็นประธาน

เมื่อมองไปที่ตัวผลงานแล้ว ฮายาโอะ ยอมรับว่าผลงานในยุคแรก ๆ ของเขามีแนวคิดทางการเมืองแบบมาร์กซิสต์แฝงอยู่ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือเรื่อง The Adventures of Hols, Prince of the Sun (1968) หรือแม้แต่เรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind เองก็ตามก็ยัง ปรากฏร่องรอยอิทธิพลแนวคิดแบบมาร์กซิสต์ให้เห็นอยู่ โดย ฮายาโอะ ได้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับประเด็นนี้ไว้ในปี 1994 หลังจากที่เขาเขียนการ์ตูน (Manga) ชุด Nausicaa จบว่า[22]

---

[21]Marxism คือคนที่มีความคิดคล้อยตามแนวคิดที่ คาร์ล มาร์ก (Karl Marx) นักคิดนักปฏิวัติคนสำคัญของประเทศเยอรมันได้วางเอาไว้ แนวคิดของ มาร์ก นั้นให้ความสำคัญกับชนชั้นกรรมาชีพ โดยเสนอว่าชนชั้นกรรมาชีพเป็นพลังและเป็นทางออกเดียว ที่จะปลดปล่อยเยอรมันออกจากการปกครองของชนชั้นศักดินา ซึ่งครอบครองประเทศมาเป็นระยะเวลายาวนานได้ ซึ่งจะต่างกับการปฏิวัติในอังกฤษหรือฝรั่งเศส ที่ให้ความสำคัญกับชนชั้นกระฎุมพี (นายทุน) เป็นหลัก

[22]ตัดตอนจากบทสัมภาษณ์ที่ ฮายาโอะ เคยให้ไว้ในนิตยสาร YOM ฉบับเดือนมิถุนายน 1994 ในหัวข้อย่อย Nausicaa has change my way of thinking โดยสามารถอ่านบทสัมภาษณ์ฉบับเต็มได้ที่ http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/afternausicaa.html

"...แม้ว่าตอนนี้ผมจะละทิ้งแนวคิดแบบมาร์กซิสต์ ซึ่งผมคิดว่ามันเป็นสิ่งที่ผิดไปแล้วก็ตาม แต่ในครั้งแรกที่ผมเริ่มเขียนเรื่อง Nausicaa นั้น ผมลังเลใจอยู่ว่า จะกำหนดให้ตัวของ นาอูซิกะ มีฐานะเป็นเจ้าหญิงดีรีเปล่า เพราะนั่นเท่ากับทำให้เธอกลายเป็นชนชั้นสูง..."

Laputa : Castle in the Sky เริ่มงานสร้างในปี 1985 ซึ่งเป็นช่วงที่แนวคิดทางการเมืองแบบมาร์กซิสต์ยังคงมีอิทธิพลต่อ ฮายาโอะ อยู่ ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจเลยว่า เพราะเหตุใด ฮายาโอะ จึงกำหนดให้ ปาซู ตัวละครเอกของเรื่อง เป็นเด็กกำพร้าที่มีฐานะยากจน และมีอาชีพเป็นคนงานเหมืองแร่ และกำหนดให้ฝ่ายร้ายซึ่งเป็นตัวละครคู่ตรงข้าม เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐซึ่งคดโกงและใช้อำนาจในทางมิชอบ

เพราะในความเป็นจริงแล้ว คนงานในเหมืองแร่ เป็นชนชั้นกรรมาชีพที่ต้องทำงานอย่างหนัก ได้ค่าแรงต่ำ และยังต้องเสี่ยงต่อภัยอันตรายต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา อีกทั้งมักจะถูกเอารัดเอาเปรียบจากเจ้าของเหมืองซึ่งเป็นชนชั้นนายทุนอยู่เสมอ ๆ (ซึ่งกรณีนี้ก็เปรียบได้กับเจ้าหน้าที่ของรัฐในเรื่อง)

สำหรับประเด็นที่ว่านี้ สามารถยืนยันได้จากบทสัมภาษณ์ ที่ ฮายาโอะ เคยให้ไว้ในปี 1999 เกี่ยวกับความประทับใจ ในการต่อสู้เรียกร้องความเป็นธรรมของคนงานเหมือง ซึ่งเขาได้รับรู้เมื่อครั้งเดินทางไปยังแคว้นเวลส์ (Wales) ในปี 1984 ไว้ว่า (McCarthy, 1999, p. 96)

"...ผมอยู่ในเวลส์ตอนที่คนงานเหมืองกำลังประท้วงกันอยู่ ผมรู้สึกประทับใจในการกระทำของพวกเขามาก ที่ออกมาต่อสู้เรียกร้องเพื่อชุมชนและเพื่องานของพวกเขา และผมต้องการสะท้อนความเข้มแข็งนี้ลงไปในการ์ตูนของผม..."

นอกจากนั้นแล้ว ทรงยศ แววหงส์ (สัมภาษณ์) ยังได้ให้ความเห็นเพิ่มเติม เกี่ยวกับประเด็นเรื่องการเมืองและชนชั้น ที่ปรากฏใน Laputa : Castle in the Sky ไว้อย่างน่าสนใจว่า

"...ในขณะที่ ปาซู เป็นกรรมกร แต่นางเอกของเรื่องคือ ซีต้า มีสถานภาพเป็นเจ้าหญิง ดังนั้นถ้าเรามองว่า มิยาซากิ เป็น Marxism เราจะเห็นภาพของความรักที่ข้ามชนชั้น จากกรรมกรไปสู่คนที่ถือกันว่ามีสถานะสูงที่สุดในสังคม ซึ่งตรงนี้อาจมองได้ว่า มิยาซากิ ต้องการจะสื่อว่า ถึงที่สุดแล้วคนหลายกลุ่ม หลายชนชั้นจะสามารถอยู่ร่วมกันได้

...นอกจากนั้นยังมีโจรสลัด ซึ่งเป็นตัวละครที่ มิยาซากิ เอามาใช้ในงานของเขาหลายครั้ง ในสมัยก่อนภาพของโจรสลัดจะเป็นภาพที่ไม่ดี เพราะไปปล้นเอาความอุดมสมบูรณ์และทรัพย์สินของชาวบ้าน แต่เมื่อมองในมุมกลับ โจรสลัดคือกลุ่มคนที่ต่อต้านลัทธิล่าอาณานิคมที่มาพร้อมกับการค้า ดังนั้นภาพการมองโจรสลัดว่าไม่ดี ก็คือมุมมองจากพวกยุโรปและพวกนักการค้าหรือก็คือรัฐนั่นเอง แต่ใน Laputa ภาพนั้นจะต่างออกไป โจรสลัดจะเป็นกลุ่มคนที่สนุกสนาน มีสัจจะ ซึ่งเราจะรู้สึกรักมันได้..."

2.2.2. <u>แนวความคิดเรื่อง "ความรักและการเสียสละ"</u>

แนวความคิดเรื่องความรักและการเสียสละใน Laputa : Castle in the Sky นั้น มุ่งเน้นไปที่ ความรักของคนหนุ่มสาวเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จากความสัมพันธ์ของตัวละครเอกทั้ง 2 คือ ปาซู และ ซีต้า ที่คบหากันด้วยจิตใจบริสุทธิ์ เมื่ออีกฝ่ายมีเรื่องเดือดร้อน ตนเองก็พร้อมที่จะยื่นมือเข้าไปช่วยเหลืออย่างเต็มที่ โดยไม่คำนึงถึงความยากลำบาก หรือภัยอันตรายต่าง ๆ ที่รออยู่ตรงหน้า

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในกรณีนี้คือ บทสนทนาในฉากที่ ซีต้า ต้องจำใจโกหก ปาซู เพื่อความปลอดภัยของเขา หลังจากที่เธอตัดสินใจทำตามข้อเรียกร้องของ มุสก้า ว่าจะช่วยเหลือเขาตามหาลาพิวต้า เพื่อแลกกับการปล่อย ปาซู ให้เป็นอิสระ

"...ปาซู ฉันขอร้องละนะ ลืมเรื่องของลาพิวต้าซะเถอะ ฉันขอโทษสำหรับเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดด้วย ขอบใจมากนะ ฉันจะไม่ลืมเธอเลย ลาก่อน ปาซู..."

หรือจากบทสนทนาในฉากที่ ปาซู พูดกับ โดล่า หัวหน้าโจรสลัด เมื่อเขารู้ความจริงว่าเพราะเหตุใด ซีต้า จึงบอกให้เขาตัดใจจากการค้นหาลาพิวต้า ว่า

ปาซู : คุณป้าครับขอผมไปด้วยได้รึเปล่า ผมจะต้องไปช่วย ซีต้า

โดล่า : มันจะง่ายไปหน่อยล่ะมั้ง เรื่องแบบนี้ก็ควรใช้ความสามารถของตัวเองซิ

ปาซู : มันก็จริง ถ้าผมฉลาดและเข้มแข็งกว่านี้ ผมก็คงจะปกป้องเธอได้...แต่ได้โปรดเถอะครับ

ภาพ โดล่า มองไปที่สายตาอันมุ่งมั่นของ ปาซู

โดล่า : จะยอมทิ้งทุกอย่างไว้เบื้องหลังแน่นะ

ปาซู : เข้าใจแล้วครับ

2.2.3 <u>แนวความคิดเรื่อง "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว"</u>

แนวความคิดเรื่องทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วใน Laputa : Castle in the Sky นั้น ถูกสะท้อนผ่านบทสรุปสุดท้ายของตัวละคร 3 กลุ่มด้วยกันคือ หนึ่ง ปาซู และ ซีต้า ซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่อง สอง มุซก้า และทหารของฝ่ายรัฐซึ่งมีบทบาทเป็นตัวร้าย และสาม กลุ่มโจรสลัดที่มี โดล่า เป็นผู้นำ

สำหรับ ปาซู และ ซีต้า ซึ่งเป็นตัวละครที่มีจิตใจดี ไม่มีความละโมบ หรือความมักใหญ่ใฝ่สูงเจือปนอยู่ แม้ในเรื่องจะต้องพบกับความยากลำบากอยู่หลายครั้ง แต่สุดท้ายแล้ว

ทั้งคู่ก็สามารถทำความฝันของตนเองให้เป็นจริงได้สำเร็จ นั่นก็คือสามารถพิสูจน์ได้ว่าลาพิวต้าเกาะลอยได้นั้นมีอยู่จริง ไม่ได้เป็นเพียงตำนานหรือเรื่องแต่งที่เหลวไหล

สำหรับ มุชก้า และทหารของฝ่ายรัฐนั้น เป็นตัวแทนของกลุ่มคนที่มีความละโมบอยู่ในจิตใจ ต้องการแย่งชิงทรัพย์สมบัติมีค่า และอำนาจทางทหารของเกาะลาพิวต้าไว้เป็นของตัวเอง ซึ่งบทสรุปสุดท้ายของเรื่องก็บอกไว้อย่างชัดเจนว่า ในที่สุดความโลภและความมักใหญ่ใฝ่สูงก็ไม่เคยทำให้ใครได้ดี กองทหารของรัฐถูกทำลาย ส่วน มุชก้า ก็ต้องจบชีวิตตัวเองลงโดยไม่ทันได้สิ่งที่ตัวเองต้องการ

ส่วนตัวละครโจรสลัดซึ่งมี โดล่า เป็นผู้นำนั้น ถึงแม้ว่าจะเป็นอาชีพที่ก่อความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น แต่เมื่อพิจารณาโดยเนื้อแท้แล้ว โจรสลัดกลุ่มนี้ไม่ได้เป็นคนเลวโดยสมบูรณ์ อาจมีความละโมบอยู่ในตัวเองบ้าง แต่ก็มีนิสัยน่ารัก และมีน้ำใจ ทำให้สุดท้ายสามารถรอดพ้นจากอันตรายได้ และได้รับผลตอบแทนเป็นทรัพย์สมบัติเล็ก ๆ น้อย ๆ จากเกาะลาพิวต้าติดมือกลับไป

3. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง My Neighbor Totoro (1988)

My Neighbor Totoro หรือ Tonari no Totoro เป็นภาพยนตร์การ์ตูนลำดับที่ 2 ของสตูดิโอจิบลิที่บอกเล่าเรื่องราวการผจญภัยของพี่น้องสองคน กับสัตว์ประหลาดขนฟูรูปร่างคล้ายแมวที่มีชื่อว่า โทโทโร่ (Totoro) โดยมีฉากหลังเป็นหมู่บ้านในชนบทแห่งหนึ่ง ซึ่งตั้งอยู่ที่เมืองโทโคโรซาวะ (Tokorozawa) เขตจังหวัดไซตามะ (Saitama) ในช่วงทศวรรษที่ 50

สำหรับตัวของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับและเขียนบทแล้ว My Neighbor Totoro เป็นมากกว่าผลงานการ์ตูนเรื่องหนึ่งที่เขาเคยสร้างสรรค์ขึ้นมา หากแต่มันเป็นเหมือนบทบันทึกความทรงจำแบบย่นย่อ ของประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เขาเคยพบเจอมาในวัยเด็ก

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดในกรณีนี้ก็คือ การที่ ฮายาโอะ กำหนดให้ฉากหลังของเรื่องเกิดที่เมืองโทโคโรซาวะ และให้การผจญภัยของพี่น้องสองคนซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่อง มีจุดเริ่มต้นมาจากการที่แม่ของพวกเธอล้มป่วย ต้องนอนพักรักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาลเป็นเวลานาน เพราะในชีวิตจริงของ ฮายาโอะ นั้น ก็มีอยู่ช่วงหนึ่งที่เขาเคยอาศัยอยู่ที่เมืองโทโคโรซาวะ และเขาก็มีประสบการณ์ในวัยเด็กที่แม่ของเขาล้มป่วยลง และต้องพักรักษาตัวอยู่บนเตียงนานถึงเก้าปีเต็ม ด้วยโรควัณโรคกระดูกสันหลัง (Spinal Tuberculosis)

ถึงแม้ในเรื่องจะไม่ได้ระบุไว้ชัดเจน ว่าแม่ของทั้งคู่ป่วยเป็นโรคอะไร แต่สิ่งหนึ่งที่พอจะบอกได้ว่าเธอป่วยเป็นวัณโรคก็คือ คำว่า "ชิจิโคคุยามะ" (Shichikokuyama) ที่ปรากฏอยู่ในป้ายบอกจุดหมายปลายทางซึ่งติดอยู่บนส่วนหัวของ "รถเมล์แมว" (Catbus) ที่ ซัตสึกิ และ เม ใช้

โดยสารไปหาแม่ที่โรงพยาบาล เพราะแท้จริงแล้วคำ ๆ นี้เป็นชื่อของโรงพยาบาลชิจิโคคุยามะ ซึ่งเป็นโรงพยาบาลที่มีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่น และมีชื่อเสียงมากในการรักษา ฟื้นฟูผู้ป่วยวัณโรค

นอกจากนั้นครั้งหนึ่ง ฮายาโอะ ยังเคยพูดกับ เรียวทาโร่ ชิบะ (Ryutaro Shiba) เพื่อนสนิทของเขา ซึ่งเป็นนักประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม และนักประพันธ์มีชื่อของญี่ปุ่นว่า แรงบันดาลใจส่วนหนึ่งของเรื่อง Totoro นั้นมาจากจินตนาการในสมัยเด็กของ ฮายาโอะ เอง เกี่ยวกับสัตว์ประหลาดรูปร่างน่ากลัวที่อาศัยอยู่ในป่า (McCarthy, 1999, p. 116)

ประเด็นในการวิเคราะห์

3.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง My Neighbor Totoro นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว คือสิ่งที่มีค่าเหนืออื่นใด"

ตามประวัติแล้ว ฮายาโอะ มิยาซากิ มีความทรงจำในวัยเด็ก ที่ไม่สู้จะดีนักเกี่ยวกับแม่ของเขา นั่นก็คือเมื่อเขาอายุได้ 6 ขวบ (1947) แม่ของเขาล้มป่วยลงด้วยโรควัณโรคกระดูกสันหลัง (Spinal Tuberculosis) ซึ่งทำให้ต้องนอนพักรักษาตัวบนเตียงนานถึงเก้าปี (1947-1955) ดังนั้นผลงานหลายเรื่องของ ฮายาโอะ จึงมักบอกเล่าภาพความทรงจำในวัยเด็ก เกี่ยวกับครอบครัวออกมา ทั้งในแบบที่สุขสมหวังหรือว่ามีความเศร้าเจือปนอยู่

มีผู้วิเคราะห์ไว้ว่าแม้แต่ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind เอง ก็มีส่วนที่สะท้อนถึงความทุกข์ใจที่ ฮายาโอะ มีต่อแม่ของเขาเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากการที่ ฮายาโอะ กำหนดให้เจ้าหญิง นาอูซิกะ กำพร้าแม่ตั้งแต่ยังเล็ก ทำให้ต้องอาศัยอยู่กับพ่อเพียงลำพัง แถมพ่อของเธอยังต้องมาล้มป่วยนอนอยู่บนเตียง เคลื่อนไหวไม่ได้เพราะสารพิษที่ได้รับจากทะเลเน่า ซึ่งมีส่วนคล้ายกับเรื่องราวของแม่เขามาก

สำหรับ My Neighbor Totoro แล้ว อาจเรียกได้ว่าเป็นเหมือน "งานส่วนตัว" ซึ่งสะท้อนถึงความทรงจำในวัยเด็กที่ ฮายาโอะ มีต่อแม่ของเขาได้อย่างชัดเจนที่สุด เพราะแม้ในภาพยนตร์จะไม่ได้บอกตรง ๆ ว่าแม่ของ ซัตสึกิ และ เม นั้นป่วยด้วยสาเหตุอะไร แต่เมื่อพิจารณาจากองค์ประกอบหลาย ๆ อย่างที่ปรากฏ ก็ทำให้สามารถตีความได้ไม่ยากว่า โรคที่ทำให้แม่ของทั้งคู่ต้องล้มเจ็บลงก็คือวัณโรคนั่นเอง

ในส่วนของแก่นเรื่องที่ว่าด้วย "ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว" นั้น ถูกสะท้อนออกมาให้เห็นในหลาย ๆ ฉาก เริ่มตั้งแต่ตอนเปิดเรื่อง ที่ให้ภาพของครอบครัว คุซาคาเบะ อันประกอบ

ไปด้วย ซัตสึกิ เม และ พ่อ กำลังย้ายบ้านมาอยู่ที่หมู่บ้านเล็ก ๆ ในเขตซนบท ซึ่งต่อมา ฮายาโอะ ก็เฉลยให้เราได้รู้ว่า สาเหตุที่ทั้งสามคนย้ายมา ก็เป็นเพราะต้องการมาอยู่ใกล้ ๆ กับโรงพยาบาลที่แม่พักรักษาตัวอยู่

การย้ายบ้านครั้งนี้แม้ทั้ง ซัตสึกิ และ เม จะเต็มใจ อีกทั้งยังรู้สึกตื่นเต้นกับสิ่งแปลกใหม่ต่าง ๆ ที่ตนเองไม่เคยเห็น แต่สำหรับตัวผู้เป็นพ่อซึ่งมีอาชีพเป็นอาจารย์ สอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยในโตเกียวแล้ว แม้ว่าเราจะไม่ได้เห็นภาพที่แสดงอาการเบื่อหน่าย หรือเหนื่อยล้าออกมาเลยก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาถึงความเป็นจริงแล้ว พ่อ คงจะต้องลำบากมากขึ้นกว่าเดิมไม่น้อย เพราะนอกจากจะต้องคอยดูแลลูกสาวทั้งสองซึ่งยังเล็กแล้ว ในด้านการงานพ่อยังต้องเดินทางไป ๆ กลับ ๆ ระหว่างบ้านกับมหาวิทยาลัยอีกด้วย

เมื่อหันมามองที่ ซัตสึกิ ด้วยความที่เธอเป็นพี่สาวคนโต ดังนั้นความรับผิดชอบที่เธอมีในระหว่างที่แม่ไม่อยู่ ก็จะต้องเพิ่มมากขึ้นไม่น้อย จากการที่ต้องคอยดูแล เม ที่ยังซุกซนตามประสาเด็ก อีกทั้งเธอยังจะต้องรับผิดชอบงานบ้านต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

สำหรับ เม น้องสาวคนเล็กของครอบครัวคุซาคาเบะ ที่แม้จะซุกซนและบางครั้งก็ก่อเรื่องวุ่นวายให้ ซัตสึกิ กับ พ่อ ต้องคอยตามแก้ แต่เธอก็รักและเป็นห่วงแม่ไม่น้อยไปกว่าใคร ดังจะเห็นได้จากที่เธอตกใจและเสียใจอย่างมาก เมื่อรู้ข่าวจากโทรเลขที่โรงพยาบาลส่งมาว่า อาการป่วยของแม่เพิ่มมากขึ้น และจะยังไม่ได้กลับบ้านตามกำหนดการเดิมที่เคยคาดเอาไว้

สำหรับตัวอย่างของประเด็นที่กล่าวมานี้ สามารถเห็นได้จากบทสนทนาระหว่าง แม่กับพ่อที่แวะมาเยี่ยมที่โรงพยาบาลว่า

แม่ : ขอโทษนะคะแค่เป็นหวัดนิดหน่อย ทางโรงพยาบาลก็ส่งโทรเลขไปเลย พวกเด็ก ๆ คงจะเป็นห่วงกันแย่ ไม่น่าเลยนะคะ

พ่อ : เอาเถอะ แต่พวกเด็ก ๆ คงจะเข้าใจได้เองล่ะ เราก็มาถึงจุดนี้แล้วนี่นะ เวลาของครอบครัวก็แค่ช้าไปอีกหน่อย ไม่เป็นไรหรอก

แม่ : ซัตสึกิ แกยิ่งเป็นเด็กที่อ่อนไหวอยู่ด้วย ป่านนี้จะเป็นยังไงบ้างก็ไม่รู้ น่าสงสารแกนะคะ

พ่อ : จริงด้วยสินะ

แม่ : ตั้งใจว่าพอกลับบ้านแล้ว จะตามใจลูกให้เสียเด็กเลยล่ะค่ะ (หัวเราะ) เอาล่ะ ถ้างั้นต้องรีบหายป่วยเร็ว ๆ ดีกว่า

พ่อ : อื้ม

3.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

3.2.1 แนวความคิดเรื่อง "การอนุรักษ์ธรรมชาติ"

แนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติใน My Neighbor Totoro เป็นไปในลักษณะที่คล้ายกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind นั่นคือตลอดทั้งเรื่องจะไม่มีคำบรรยาย หรือว่าบทสนทนาของตัวละครใด ๆ เลย ที่ออกมาพูดเรียกร้องถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติแบบตรง ๆ แต่จะใช้วิธีชี้ให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของธรรมชาติ ผ่านฉากหลังที่สวยงามของเรื่อง ซึ่งเป็นเขตชนบทที่ยังคงความอุดมสมบูรณ์ของไร่นา และป่าไม้สีเขียวอยู่

รวมถึงการใช้บทสนทนาย่อย ๆ ระหว่างตัวละคร ที่มีนัยยะบอกถึงความสำคัญของการคงอยู่ของธรรมชาติ ให้คนดูได้รับรู้ในหลาย ๆ ฉาก ตัวอย่างเช่น ในบทสนทนาหนึ่งที่ พ่อ พูดขึ้นมาหลังจากที่เห็น ซัตสึกิ ชี้นิ้วไปที่ต้นการบูรขนาดใหญ่ ที่ขึ้นอยู่ข้าง ๆ ศาลเจ้าด้วยความตื่นเต้น ว่า

"...ต้นไม้นี่สวยจริง ๆ เนอะ มันอยู่ตรงนี้มานานมากแล้ว ตั้งแต่สมัยก่อนที่คนกับต้นไม้ยังเป็นเพื่อนกัน...เอาล่ะมากล่าวคำทักทายกันก่อน แล้วก็กลับไปกินข้าวกลางวันกันนะ..."

คำว่า "คนกับต้นไม้เป็นเพื่อนกัน" ในประโยคที่พ่อพูดออกมานั้น สามารถสะท้อนให้เห็นได้อย่างดี ถึงความผูกพันของคนญี่ปุ่นที่มีต่อธรรมชาติ ตั้งแต่โบราณมา สำหรับชาวญี่ปุ่นซึ่งดำรงชีวิตแบบสังคมเกษตรกรรมนั้น ธรรมชาติคือสิ่งที่นำมาซึ่งความอุดมสมบูรณ์ เป็นสิ่งใกล้ชิดที่น่าไว้วางใจ ไม่ใช่สิ่งที่น่ากลัวหรือเป็นอันตรายต่อมนุษย์

ดังนั้นชาวญี่ปุ่นจึงพยายามทำตัวให้ใกล้ชิด เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับธรรมชาติ เนื่องจากมีความเชื่อว่าธรรมชาติมีพลังแห่งการสร้างสรรค์ เป็นจุดกำเนิดของชีวิต เป็นแหล่งที่มาของอาหาร และสามารถดลบันดาลให้สิ่งต่าง ๆ เกิดการเติบโต พัฒนาก้าวหน้าต่อไปได้

ค่านิยมและความเชื่อของคนญี่ปุ่นเช่นนี้นั้น ส่วนหนึ่งมีรากฐานมาจากหลักธรรม (Ethics) ของศาสนาชินโต ในด้านของ "ความสอดคล้องกลมกลืน" ที่สั่งสอนให้มนุษย์ทุกคน ทำตัวสอดคล้อง กลมกลืน กตัญญูรู้คุณ และให้ความนับถือต่อธรรมชาติ

ส่วนตัวละครเอกของเรื่อง คือ โทโทโร่ (Totoro) สัตว์ประหลาดขนฟู หูยาว น่ารัก ที่มีรูปร่างคล้ายแมวผสมกับกระต่ายนั้น เมื่อวิเคราะห์ให้ลึกลงไปแล้ว ก็พบว่าเป็นอีกกลวิธีหนึ่งที่ฮายาโอะ นำมาใช้เพื่อกระตุ้นจิตสำนึก เรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติให้กับคนดูด้วยเช่นกัน

เพราะตามความเชื่อของคนญี่ปุ่นนั้น ป่าแห่งใดก็ตามที่มีวิญญาณสิงสถิตย์อยู่ได้ จะต้องคงความอุดมสมบูรณ์ไว้ได้ในระดับหนึ่ง ดังนั้นการที่ ซัตสึกิ และ เม ได้พบกับ โทโทโร่ ซึ่งมีสถานะเปรียบเสมือนเป็นจิตวิญญาณแห่งป่า ก็เท่ากับว่าป่าแห่งนั้นยังมีความสมบูรณ์ตามธรรม

ชาติอยู่ เหมือนกับจะบอกกับผู้ชมอย่างมีนัยยะว่า ถ้าหากต้องการที่จะได้พบกับ โทโทโร่ หรือต้องการให้ โทโทโร่ มีที่อาศัย ก็ควรที่จะอนุรักษ์ธรรมชาติให้คงอยู่สืบไปนั่นเอง

นอกจากนั้นแล้ว อีกประเด็นหนึ่งที่สามารถยืนยันได้อย่างดี ถึงแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติ ซึ่งถูกสอดแทรกไว้ภายในอย่างตั้งใจก็คือ การที่ ฮายาโอะ กำหนดให้ฉากหลังของเรื่อง เกิดขึ้นที่เมืองโทโคโรซาวะ (Tokorozawa) ซึ่งเป็นเมืองเกษตรกรรมที่ตั้งอยู่ในเขตจังหวัดไซตามะ (Saitama) และให้ป่าที่ โทโทโร่ อาศัยอยู่ จำลองแบบมาจากป่าในภูเขาซายามะ (Sayama) ซึ่งเป็นภูเขาที่ตั้งอยู่บริเวณรอบนอกของเมือง

เพราะตามประวัติแล้ว มีอยู่ช่วงหนึ่งที่ ฮายาโอะ เคยมาใช้ชีวิตอยู่ที่เมืองโทโคโรซาวะ และเขารู้สึกประทับใจบรรยากาศ ที่ยังคงเป็นธรรมชาติของเมืองและภูเขาแห่งนี้มาก ดังนั้นเมื่อมีโอกาสก้าวเข้ามาทำอาชีพอนิเมเตอร์ ฮายาโอะ จึงเลือกที่จะนำสถานที่และบรรยากาศ ของเมืองโทโคโรซาวะ และภูเขาซายามะที่เคยประทับใจ มาใส่ไว้ในผลงานของเขา

ปัจจุบันได้มีการจัดตั้งองค์กรเพื่อทำงานด้านการอนุรักษ์ และฟื้นฟูผืนป่าบริเวณภูเขาซายามะขึ้นมาโดยเฉพาะ (Totoro no Furusato National Trust Movement) โดยมี ฮายาโอะ เป็นหนึ่งในผู้สนับสนุนคนสำคัญ ด้วยการเข้าร่วมระดมทุนเพื่อใช้สำหรับซื้อพื้นที่ป่ากลับคืนมาและจัดให้เป็นเขตอนุรักษ์ธรรมชาติ โดยผืนป่าที่ซื้อคืนนั้นถูกตั้งชื่อว่า "ป่าของโทโทโร่" (Totoro's Forest)

วิธีการระดมทุนของ ฮายาโอะ ก็คือ การจัดทำจุลสารที่ใช้ตัว โทโทโร่ เป็นสัญลักษณ์ เพื่อแจกให้กับสมาชิกที่เข้าร่วมโครงการ หรือด้วยการจัดทำของที่ระลึก เช่น เสื้อยืด ออกจำหน่าย นอกจากนั้นแล้ว ฮายาโอะ ยังได้บริจาคเงินส่วนตัวจำนวน 3 ล้านเหรียญสหรัฐให้กับเมืองโทโคโรซาวะ เพื่อนำไปใช้ในงานพัฒนาด้านต่าง ๆ อีกด้วย

3.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "ความมีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน"</u>

แนวความคิดเรื่อง ความมีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ของ My Neighbor Totoro นั้นแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนผ่านฉากที่ เม หายตัวไปจากบ้าน เพราะต้องการเดินทางไปเยี่ยมแม่ที่โรงพยาบาลตามลำพัง ซัตสึกิ รู้สึกว้าวุ่นและรู้สึกผิดอยู่ในใจอย่างมาก ว่าเป็นเพราะการทะเลาะกันของเธอ เป็นต้นเหตุทำให้ เม หนีหายไป ซึ่งโชคดีที่ ซัตสึกิ ยังมีคนรอบข้างที่เป็นห่วงเธอ ไม่ว่าจะเป็น คันตะ คุณยาย หรือว่าคนในหมู่บ้าน ที่ล้วนแต่ให้กำลังใจและช่วยเธอออกตามหา เม อย่างเต็มที่

ความมีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ที่ปรากฏใน My Neighbor Totoro นั้นเป็นลักษณะเด่นของสังคมชนบท ซึ่งปัจจุบันเป็นภาพที่หาดูได้ยาก ยิ่งเฉพาะกับสังคมในเมืองใหญ่ของญี่ปุ่น เช่น โตเกียว ที่วุ่นวายสับสน เต็มไปด้วยการแก่งแย่ง แข่งขัน และไร้น้ำใจ ดังนั้นการที่ ฮายาโอะ บรรจุฉากนี้ลงไปในผลงานของเขา ส่วนหนึ่งคงเป็นเพราะต้องการกระตุ้นเตือน ให้ผู้ชม

ได้หวนระลึกถึงสิ่งดีงามต่าง ๆ เมื่อครั้งอดีต ที่ค่อย ๆ เลือนหายไปตามกาลเวลา และตามความเจริญทางวัตถุที่เพิ่มมากขึ้นนั่นเอง

4. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Grave of the Fireflies (1988)

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Grave of the Fireflies หรือ Hotaru no Haka เป็นผลงานการกำกับและเขียนบทของ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ ผู้ที่เป็นทั้งเพื่อนสนิทคนสำคัญ และเป็นผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิมาพร้อม ๆ กับ ฮายาโอะ

หากจะนับกันที่อายุงานแล้ว ทาคาฮาตะ ถือเป็นอนิเมเตอร์รุ่นพี่ เพราะในขณะที่ ฮายาโอะ เริ่มเข้าทำงานที่สตูดิโอโตเอครั้งแรกในปี 1963 ในตำแหน่ง In-Betweener ซึ่งเป็นระดับต่ำที่สุดของตำแหน่งอนิเมเตอร์ด้วยกัน ทาคาฮาตะ ก็เข้าทำงานในสตูดิโอโตเออยู่ก่อนแล้วตั้งแต่ปี 1959 โดยเริ่มต้นอาชีพครั้งแรกในตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับ (Assistant Director) และหลังจากที่ได้ร่วมงานกันครั้งแรกในซีรี่ย์สำหรับฉายทางโทรทัศน์เรื่อง Wolf Boy Ken ทั้งคู่ก็กลายมาเป็นเพื่อนสนิท และจับคู่ทำงานร่วมกันมาโดยตลอด

ในส่วนของเนื้อเรื่องนั้น Grave of the Fireflies ดัดแปลงมาจากหนังสือชื่อ Hotaru no Haka ซึ่งเป็นนิยายกึ่งอัตชีวประวัติของ โนซากะ อากิยูกิ (Nosaka Akiyuki) นักประพันธ์มีชื่อชาวญี่ปุ่น ที่เคยสูญเสียน้องสาวไปในช่วงสงครามด้วยโรคขาดสารอาหาร ตัวนิยายนั้นบอกเล่าเรื่องราวด้วยน้ำเสียงจริงจังและหดหู่ สะท้อนด้านมืดของความเป็นมนุษย์ และให้ภาพความเลวร้ายของสงคราม ที่พร้อมจะพรากทุกสิ่งทุกอย่างอันเป็นที่รักไปจากเหยื่อของมัน

ดังนั้นเมื่อนำมาทำเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ทาคาฮาตะ จึงพยายามรักษาอารมณ์ดั้งเดิมของบทประพันธ์ไว้ โดยดัดแปลงเรื่องราวเพียงเล็กน้อยในตอนเปิดเรื่องเท่านั้น ผลที่ได้รับคือ Grave of the Fireflies กลายเป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่มีเนื้อหาจริงจัง และโศกเศร้าจนถึงขนาดที่ผู้ชมบางคนเอ่ยปากออกมาว่า จะไม่ขอดูซ้ำอีกเป็นหนที่สอง แม้จะรู้ว่าเป็นผลงานที่ดีเพียงไรก็ตาม

อาจจะเป็นคำชมที่ฟังแล้วแปลกหูไม่น้อย แต่เมื่อได้ยิน ทาคาฮาตะ ก็กล่าวด้วยน้ำเสียงที่ติดตลกออกมา ในการให้สัมภาษณ์กับนิตยสาร Animage ฉบับที่ 151 เดือนกันยายน ปี 1991 ว่า

"...ความจริงแล้ว ผมไม่ได้ต้องการทำให้ผู้ชมต้องเสียน้ำตาหรอกนะ เอาอย่างนี้ก็แล้วกัน ผมคิดว่ามันคงจะสนุกมากขึ้น ถ้าพวกเขาได้ดูมันซ้ำอีกครั้งในหนที่สอง..."

นอกจากนั้นเขายังกล่าวต่อไปอีกว่า

"...ผมต้องการทำการ์ตูนที่บอกเล่าเรื่องราวของเด็กผู้ชายร่วมสมัย ที่ต้องเผชิญกับความยากลำบาก ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ในปัจจุบันอาจไม่มีโอกาสได้พบเจอ และผมยังคิดต่อไปอีก

ด้วยว่า มันจะเป็นอย่างไรนะ ถ้าพวกเขาต้องถูกส่งกลับไปยังอดีต เพื่อเผชิญกับเหตุการณ์แบบนั้นด้วยตัวเอง..." (http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/t_grave.html)

ประเด็นในการวิเคราะห์

4.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Grave of the Fireflies นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "สงครามคือความโหดร้าย"

แก่นความคิดที่ว่าด้วย สงความคือความโหดร้าย ไม่ได้ถูกนำเสนอผ่านภาพความรุนแรงของการทำสงคราม ที่มีฉากสู้รบประหัตประหารกันเฉกเช่นภาพยนตร์สงครามเรื่องอื่น ๆ หากแต่ถูกนำเสนอผ่านชะตากรรมของตัวละครสองพี่น้อง คือ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ ที่ต้องพลัดพรากจากบุคคลอันเป็นที่รัก คือ พ่อ และ แม่ อีกทั้งยังถูกคนใกล้ตัวซึ่งเป็นญาติของตัวเอง นั่นก็คือ ป้า ปฏิบัติตอบด้วยความโหดร้าย แล้งน้ำใจ ซึ่งทั้งหมดนั้นล้วนมีสาเหตุมาจาก "สงคราม" ทั้งสิ้น

Grave of the Fireflies ให้คนดูได้รับรู้ถึงความโหดร้ายของสงครามตั้งแต่เริ่มต้น ด้วยเสียงบรรยายของ เซตะ ที่บ่งบอกให้รู้ว่าตนเอง และ เซ็ตสึโกะ น้องสาวได้จากโลกนี้ไปแล้ว และหลังจากนั้นภาพที่คนดูได้เห็นถัดมาก็คือ ฉากย้อนอดีตเป็นภาพร่างใกล้ตายของ เซตะ ที่นอนอยู่บนพื้นชานชาลาสถานีรถไฟ ซึ่งมีผู้คนเดินผ่านไปมาโดยไม่มีใครสนใจ พร้อมกับบทสนทนาสั้น ๆ ที่บ่งบอกได้อย่างดีว่า ช่วงเวลานั้นคนญี่ปุ่นชาชินกับ "ความตาย" มากน้อยแค่ไหน

"...สกปรกจริง ตายหรือยังเนี่ย พวกอเมริกันกำลังจะมาแล้วนะ น่าอายจริง ๆ รีบกำจัดไอ้พวกข้างถนนนี่ไปซะทีเถอะ"

นอกจากจะแสดงให้คนดูรับรู้ว่า สงครามได้ทำให้จิตใจของผู้คนตกต่ำลงไปเพียงใดผ่านบทสนทนาสั้น ๆ ในตอนเปิดเรื่องแล้ว Grave of the Fireflies ยังตอกย้ำประเด็นที่พูดถึงความโหดร้ายของสงคราม ด้วยการพาคนดูย้อนกลับไปยังเหตุการณ์ในอดีต ก่อนที่ เซตะ และน้องสาวจะเสียชีวิตลง ว่าสิ่งที่ทั้งคู่ต้องพบเจอนั้นโหดร้ายเพียงใด

ตัวอย่างหนึ่งที่บีบคั้นจิตใจคนดูอย่างมากก็คือ พฤติกรรมของป้าซึ่งเป็นญาติเพียงคนเดียวที่ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ เหลืออยู่ หลังจากที่รู้ข่าวการเสียชีวิตของแม่ และรู้ว่าไม่สามารถติดต่อกับพ่อซึ่งเป็นนายทหารของกองทัพเรือมาได้ระยะหนึ่งแล้ว ท่าทีของป้าที่มีต่อทั้งคู่เริ่มแปรเปลี่ยนไป เซตะและน้องสาวกลายเป็นตัวภาระ ที่ครอบครัวของป้าจะต้องคอยดูแล ทำให้ทั้งคู่ถูกเอาเปรียบและถูกพูดจาถากถางเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ

ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาที่ป้าพูดกับ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ ระหว่างอาหารมื้อหนึ่งหลังจากที่เธอหว่านล้อมเอาชุดกิโมโน ซึ่งเป็นสมบัติมีค่าเพียงชิ้นเดียวที่แม่เหลือทิ้งไว้ให้ ไปแลกเป็นข้าวสารโดยที่ เซ็ตสึโกะ ไม่เต็มใจ ว่า

เซตะ : เป็นอะไรไปเหรอ

เซ็ตสึโกะ : หนูเกลียดข้าวต้ม (มองไปที่ชามข้าวซึ่งวางอยู่ตรงหน้า)

เซตะ : เดี๋ยวกลางวันก็ได้กินข้าวปั้นแล้ว รอหน่อยนะ

ระหว่างนั้นลุงกับลูกสาวของป้า ก็เดินเข้ามาหยิบข้าวปั้นที่ทำเตรียมไว้บนโต๊ะอาหารออกไป

ป้า : ไม่ได้ เธอจะต้องกินข้าวต้มเป็นอาหารกลางวันด้วย พวกเขาทำงานหนักเพื่อประเทศชาติขณะที่พวกเธออยู่เฉย ๆ แล้วทำไมต้องกินอย่างเดียวกันด้วยละ ฉันให้ข้าวเธอไป 2 ครั้ง แต่ไม่ได้เรียกร้องอะไรมากเลย

เซ็ตสึโกะ : มันเป็นข้าวของเราแท้ ๆ

ป้า : ว่าอะไรนะ หาว่าฉันโกงเหรอ กล่าวหากันชัด ๆ ฉันจะเลี้ยงเด็กกำพร้าพวกนี้ไปทำไมกัน ในเมื่อกล้าพูดกับฉันอย่างนี้ ต่อไปก็หาอาหารกินกันเองก็แล้วกัน

นอกจากจะแสดงให้เห็นธาตุแท้ของคน ที่มักจะเผยออกมายามที่ตนเองต้องตกอยู่ในภาวะลำบากผ่านฉากนี้แล้ว Grave of the Fireflies ยังแสดงความโหดร้ายของสงคราม ผ่านภาพของบ้านเรือนที่ถูกทำลาย ภาพซากศพที่ไหม้เกรียม และภาพผู้คนมากมายที่ได้รับบาดเจ็บจากการทิ้งระเบิด ร่างกายเต็มไปด้วยบาดแผล ต้องนอนรอความตายอย่างทุกข์ทรมาน ไม่มีใครสามารถช่วยเหลือได้อีกด้วย

4.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

4.2.1 แนวความคิดเรื่อง "ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว"

แนวความคิดเรื่อง ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว ของ Grave of the Fireflies ถูกแสดงผ่านตัวละครพี่น้อง 2 คนคือ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ ซึ่งจะเห็นได้ตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องที่ให้ภาพในอดีตของ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ ตอนที่ยังคงมีชีวิตอยู่ เราจะได้เห็นภาพของ เซตะ ที่

อุ้ม เซ็ตสึโกะ ขึ้นหลังหนีไปยังหลุมหลบภัยฝ่าฝูงคน และเปลวเพลิงที่เกิดจากการทิ้งระเบิด เห็นภาพ เซตะ ที่ต้องพยายามทำตัวให้เข้มแข็ง เป็นที่พึ่งพิงของน้องสาวในยามลำบาก

สำหรับ เซตะ แล้วความรู้สึกของ เซ็ตสึโกะ เป็นสิ่งสำคัญที่สุด เขาพยายามปิดเรื่องที่แม่ได้ตายจากไปไม่ให้ เซ็ตสึโกะ รู้ เพื่อไม่ให้เธอรู้สึกสะเทือนใจ "เซ็ตสึโกะไม่ควรจะรู้เรื่องนี้" นี่คือสิ่งที่ เซตะ คิดอยู่ในใจเสมอ ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาระหว่างเขา และ เซ็ตสึโกะ ที่เกิดขึ้นหลังจากแม่ตายไปแล้วว่า

เซตะ : ตอนนี้แม่ป่วยอยู่ แต่เดี๋ยวก็คงจะหายแล้ว
เซ็ตสึโกะ : แล้วแม่อยู่ที่ไหน
เซตะ : แม่อยู่ที่โรงพยาบาล คืนนี้อยู่กับพี่ที่นี่ก่อนก็แล้วกัน
เซ็ตสึโกะ : หนูอยากไปหาแม่
เซตะ : แน่นอนสิ ไว้วันพรุ่งนี้นะ

นอกจากความผูกพันระหว่าง 2 พี่น้องแล้ว Grave of the Fireflies ยังให้ภาพของความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัวอีกด้วย มีหลายครั้งที่แสดงฉากย้อนอดีต ให้ภาพของครอบครัว เซตะ ตอนที่ยังมีความสุข ได้ไปเที่ยวด้วยกัน ถ่ายรูปร่วมกันเป็นครอบครัว พ่อ แม่ ลูก

4.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการศึกษา"</u>

สังคมญี่ปุ่นและประชาชนชาวญี่ปุ่นนั้น ให้ความสำคัญกับการศึกษาเป็นอย่างมาก สำหรับด้านการศึกษานั้น มีค่านิยมที่ถูกปลูกฝังมานานในหมู่เด็กนักเรียนชาวญี่ปุ่นว่า เมื่อเรียนจบชั้นมัธยมแล้ว จะต้องสอบเอ็นทรานซ์เข้ามหาวิทยาลัยชั้นนำ เพื่อที่จบมาจะได้ทำงานในบริษัทใหญ่โตและมั่นคง

ดังนั้นอัตราการแข่งขันเพื่อสอบเข้าเรียนต่อของประเทศญี่ปุ่นจึงสูงมาก และมีผู้พลาดหวังอยู่มากมายเช่นกันในแต่ละปี ดังจะเห็นได้จากสำนวนญี่ปุ่นที่ว่า Yontou-goraku หรือ 4 ผ่าน 5 ตก ซึ่งหมายความว่า หากนอนวันละ 5 ชั่วโมง โอกาสที่จะสอบผ่านยาก ต้องนอนวันละ 4 ชั่วโมงจึงจะสอบผ่าน (กระจกส่องญี่ปุ่น, 2541, น. 131)

สำหรับ Grave of the Fireflies นั้นแนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการศึกษา" ปรากฏให้เห็นในฉากที่ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ ไปพักอยู่ที่บ้านของป้าหลังจากที่แม่ได้เสียชีวิตลงเพราะภัยสงคราม วันหนึ่งป้าเข้ามาในห้องของ เซตะ และเห็นว่า เซตะ กำลังนอนอ่านหนังสืออยู่โดยมี เซ็ตสึโกะ นั่งตัดกระดาษเล่นอยู่ข้าง ๆ ป้าจึงเดินเข้ามาถามว่าทำไมเขาถึงไม่ไปเรียนหนังสือ "เซตะ แล้วโรงเรียนละ ไม่ต้องไปเหรอ"

คำพูดดังกล่าวแม้จะเป็นประโยคเพียงสั้น ๆ แต่เมื่อพิจารณาจากบริบทของเรื่อง ที่เกิดขึ้นที่เมืองโกเบ (Kobe) ในปี 1945 ซึ่งตรงกับช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แล้ว ก็สามารถทำให้เข้าใจถึงค่านิยมเรื่องการให้ความสำคัญกับการศึกษา ของคนในสังคมญี่ปุ่นช่วงนั้นได้เป็นอย่างดี

ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้นตรงกับรัชสมัยโชวะ (Showa) เป็นช่วงที่ประเทศญี่ปุ่นได้มีการปลูกฝังความคิดชาตินิยมอย่างรุนแรงและจริงจัง โดยเน้นความสำคัญของคติความเชื่อโบราณจากลัทธิชินโต ที่เน้นความศักดิ์สิทธิ์ของสถาบันจักรพรรดิ และความสูงส่งในเชื้อชาติของคนญี่ปุ่น ตลอดจนความศักดิ์สิทธิ์แห่งพระราชประสงค์ (Imperial Will)

ในด้านการศึกษานั้น รัฐบาลทหารของญี่ปุ่นได้ทำการปฏิรูประบบการศึกษาใหม่ โดยร่างโครงสร้างการศึกษาระหว่างสงครามขึ้นมา และเปลี่ยนโรงเรียนประถมศึกษาที่มีอยู่เดิมให้กลายเป็นโรงเรียนแห่งชาติ เพื่อใช้เป็นแหล่งอบรมศีลธรรมให้บูชายกย่องจักรพรรดิ มีการกำหนดให้ประดับพระบรมฉายาลักษณ์ไว้ในศาลาเล็ก ๆ ตามทางเดินเข้าโรงเรียนทุกแห่ง ซึ่งนักเรียนจะต้องทำความเคารพทุกครั้งที่ผ่านเข้าออก

ดังนั้นในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 การศึกษาจึงเป็นเหมือนเครื่องมือชิ้นสำคัญของรัฐ ที่ช่วยเผยแพร่ลัทธิคลั่งชาติของญี่ปุ่น ให้ขยายตัวกว้างออกไปอย่างรวดเร็ว

4.2.3 <u>แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการทำงาน"</u>

สำหรับด้านการทำงานแล้ว มีคำกล่าวว่าชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่บ้างานมากที่สุดในโลก จนมีคำขนานนามคนญี่ปุ่นในทางลบว่าเป็น "สัตว์เศรษฐกิจ" ซึ่งคำกล่าวนี้ก็คงจะไม่เกินเลยไปนัก เมื่อมองถึงสภาพความเป็นจริงของสังคมญี่ปุ่นปัจจุบัน ที่เร่งรีบ เต็มไปด้วยการแข่งขัน จนกระทั่งมีข่าวออกมาให้ได้ยินกันบ่อยครั้งว่า มีคนญี่ปุ่นตายลงอย่างกระทันหัน เพราะสาเหตุจากการโหมทำงานที่หนักมากจนเกินไป

สำหรับ Grave of the Fireflies นั้นแนวคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการทำงาน" ปรากฏให้เห็นจากบทสนทนาในฉากที่ ป้า พูดกับ ลุง โดยมี เซตะ และ เซ็ตสึโกะ นั่งฟังอยู่ด้วยว่า

ป้า : สงครามเป็นยังไงบ้างคะ

ลุง : เรากำลังจะแพ้ เราต้องทำงานให้หนักขึ้น เพื่อชดเชยโรงงานที่ถูกทำลายไป และเรากำลังเตรียมเพื่อการรบครั้งสุดท้ายอยู่

ป้า : นั่นเป็นสาเหตุที่ว่า ทำไมเราถึงมีอาหารเหลือน้อยลงทุกที ไม่ใช่เฉพาะทหาร ทุกคนก็กำลังเดือดร้อน เพื่องานของเธอ เพื่อประเทศชาติ ทานให้เยอะ ๆ แล้วทำงานให้หนัก

คำพูดของ ป้า สามารถบอกได้อย่างชัดเจน ถึงทัศนคติที่มีต่อเรื่องการทำงาน ซึ่งเป็นสิ่งที่คนญี่ปุ่นให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก ๆ เสมอ ยิ่งเฉพาะในช่วงสงครามด้วยแล้ว เหตุการณ์ในเรื่อง Grave of the Fireflies เกิดขึ้นในปี 1945 ซึ่งเป็นช่วงปลายของสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นกำลังจะแพ้สงคราม ดังนั้นการทำงานอย่างหนัก ทุ่มเทแรงกายและแรงใจให้กับประเทศชาติ จึงถือเป็นหน้าที่สำคัญอันดับแรกที่คนญี่ปุ่นทุก ๆ คนต้องกระทำ

4.2.4 แนวความคิดเรื่อง "ความมานะพยายามไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก"

แนวความคิดเรื่อง ความมานะพยายามไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก ของ Grave of the Fireflies ถูกแสดงผ่านตัวละครผู้พี่ก็คือ เซตะ ดังจะเห็นได้ว่าหลังจากการทิ้งระเบิดครั้งใหญ่ในเมือง ที่ทำให้ทั้งคู่ต้องสูญเสียทุกอย่างไปแล้ว เซตะ ก็มุ่งมั่นที่จะทำทุกอย่างให้น้องสาวของเขา คือ เซ็ตสึโกะ มีความสุขมากที่สุด แม้ว่าจะยากลำบากเพียงใดก็ตาม

ฉากหนึ่งที่แสดงถึง ความมุ่งมั่นไม่ย่อท้อต่อความยากลำบากของ เซตะ ได้อย่างดีก็คือ การที่เขาตัดสินใจพา เซ็ตสึโกะ ออกจากบ้านของป้ามาอยู่ด้วยกันเพียงลำพัง 2 คน หลังจากที่ถูกป้าเอาเปรียบและพูดจาถากถางอยู่บ่อยครั้ง การตัดสินใจครั้งนี้ของ เซตะ นับว่ากล้าหาญมาก เมื่อพิจารณาถึงความจริงที่ว่าทั้งคู่ยังเป็นเพียงเด็กตัวเล็ก ๆ ที่มีอายุเพียง 10 และ 4 ปีเท่านั้น

การออกไปอยู่ด้วยตัวเองของ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ นั้นเต็มไปด้วยความยากลำบาก ยิ่งเฉพาะเมื่ออาหารและเงินเก็บที่ เซตะ พอมีติดตัวอยู่บ้างเริ่มหมดไป ความเป็นอยู่ของทั้งคู่ก็ยิ่งลำบากมากขึ้นเรื่อย ๆ เซ็ตสึโกะ เริ่มล้มป่วยลงด้วยโรคขาดสารอาหาร ส่วน เซตะ นั้น แม้ร่างกายจะยังแข็งแรงดีอยู่ แต่เขาก็ต้องพยายามทำทุกวิถีทาง เพื่อให้น้องสาวและตนเองมีชีวิตรอดต่อไปได้ แม้กระทั่งต้องเป็นขโมยโดยไม่เต็มใจก็ตาม

ฉากหนึ่งที่สามารถบรรยายได้อย่างดี ถึงความยากลำบากที่ทั้งคู่ต้องเผชิญก็คือ ภาพของหลุมหลบภัยร้างในตอนท้ายของเรื่อง ซึ่งเป็นสถานที่ ๆ เซตะ และ เซ็ตสึโกะ เคยมาอาศัยอยู่ ซึ่งเด็กกลุ่มหนึ่งได้มาเจอเข้าโดยบังเอิญ ภาพที่เด็กกลุ่มนั้นได้เห็นก็คือ ภาพของหลุมหลบภัยสกปรก ที่มีเครื่องใช้เก่า ๆ อยู่ภายในเพียงไม่กี่ชิ้น ภาพของหม้อหุงข้าวเก่า ๆ ที่ตั้งอยู่บนเตาไฟ แต่แทนที่ภายในจะมีเมล็ดข้าวบรรจุอยู่ กลับเป็นเพียงแค่เศษถั่วราคาถูกแช่อยู่ในน้ำเท่านั้น รวมไปถึงภาพของสิ่งที่คนปรกติทั่วไปไม่กินกัน เช่น ซากกบตากแห้ง เศษผัก และลูกไม้ป่าต่าง ๆ ที่ เซตะ เก็บมาเพื่อกินเป็นอาหารประทังชีวิต

5. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Kiki's Delivery Service (1989)

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Kiki's Delivery Service หรือ Majo no Takkyuubin เป็นผลงานการกำกับของ ฮายาโอะ มิยาซากิ ที่ดัดแปลงเนื้อหามาจากนิทานภาพสำหรับเด็กชื่อเดียวกันของ คาโดโนะ เออิโกะ (Kadono Eiko) นักเขียนวรรณกรรมเยาวชนที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น

คำว่า Majo no Takkyuubin ในภาษาญี่ปุ่นนั้นเมื่อแปลออกมาแล้วจะได้ความว่า "บริการขนส่งสินค้าโดยแม่มด" (Majo - แม่มด, Takkyuubin - บริการขนส่งสินค้า) ซึ่ง คาโดโนะ ได้หยิบยืมความคิดนี้มาจากคำว่า "Back Cat Yamato's Takkyuubin" ซึ่งเป็นสโลแกนของของ Yamato Transport, Co., Ltd. บริษัทรับขนส่งสินค้าแห่งหนึ่งในญี่ปุ่น ที่มี ยามาโตะ อันยุ (Yamato Unyu) เป็นประธานบริษัท และเป็นหนึ่งในผู้สนับสนุนของภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องนี้

ในตอนแรกนั้น ยามาโตะดูจะไม่ค่อยพอใจกับการหยิบยืมครั้งนี้ของคาโดโนะนัก เพราะเขาคิดว่าเธอนำเอาบางส่วนของสโลแกนที่เขาคิดขึ้น มาใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต แถมยังนำเอารูปแมวดำซึ่งเป็นตราสัญลักษณ์ของบริษัท มาดัดแปลงเป็นตัวละครในหนังสือที่เธอแต่งอีกด้วย แต่สุดท้ายแล้วเหตุการณ์ทั้งหมดก็คลี่คลายไปในทางที่ดี เมื่อภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Kiki's Delivery Service ออกฉายและประสบความสำเร็จอย่างสูง ซึ่งก็เท่ากับช่วยส่งให้ภาพลักษณ์ของบริษัท ยามาโตะ ทรานสปอร์ต ในสายตาของผู้ชม ดีขึ้นไปโดยปริยาย

แต่ใช่ว่าเรื่องราวความขัดแย้ง ที่เกิดจาก Kiki's Delivery Service จะหมดลงเพียงเท่านี้ เพราะแม้แต่ตัวของ คาโดโนะ เอง ซึ่งเป็นผู้ยินยอมให้ ฮายาโอะ นำนิทานของเธอไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์การ์ตูน ก็ยังกล่าวแสดงความไม่พอใจออกมา เมื่อเธอรู้ว่า ฮายาโอะ ทำการเปลี่ยนแปลงเรื่องราวจากต้นฉบับดั้งเดิม โดยตัดลักษณะการเล่าเรื่องที่เป็นตอนย่อย ๆ หลายตอน ซึ่งบอกเล่าเหตุการณ์วุ่นวายเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ กิกิ ต้องพบเจอระหว่างการทำงานออกไป และเพิ่มความเป็นดรามาติก (Dramatic) เข้าไปแทนที่ โดยกำหนดให้ กิกิ ต้องเผชิญความยากลำบาก ด้วยการสูญเสียความสามารถในการบิน ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษเพียงอย่างเดียวที่เธอมีไป โดย ฮายาโอะ ได้ให้เหตุผลในการทำเช่นนี้ไว้ว่า

"...สำหรับภาพยนตร์แล้ว เราจำเป็นต้องทำให้ต่างออกไป โดยการกำหนดอารมณ์ของเรื่องให้สมจริงมากขึ้น ซึ่งจะช่วยทำให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจนว่า กิกิ ได้เติบโตขึ้นแล้ว หลังจากที่เธอต้องเผชิญกับความลำบากและโดดเดี่ยวเพียงลำพัง..."[23]

---

[23]อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ในภาคผนวก หัวข้อ The Hope and Spirit of Contemporary Japanese Girls

ประเด็นในการวิเคราะห์

5.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Kiki's Delivery Service นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การเรียนรู้ที่จะยืนอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างเข้มแข็ง"

ดังจะเห็นได้จากเนื้อหาของการ์ตูน ที่บอกเล่าถึงการออกไปผจญภัยในโลกกว้างเป็นครั้งแรกของ กิกิ แม่มดฝึกหัดตัวน้อยซึ่งมีวัยเพียง 13 ปี ที่ต้องพบเจอกับเรื่องราว และปัญหาต่าง ๆ มากมาย แต่ในที่สุดเธอก็สามารถพิสูจน์ตนเอง และผ่านพ้นอุปสรรคทั้งหลายไปได้ในท้ายที่สุด

โดยความตั้งใจแล้ว ฮายาโอะ ต้องการให้ Kiki's Delivery Service เป็นภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับให้กำลังใจคนดูรุ่นหนุ่มสาวที่กำลังอยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งยังค้นหาตัวเองไม่พบ โดย ฮายาโอะ เปรียบเทียบว่า การออกผจญภัยในโลกกว้างครั้งแรกของ กิกิ ก็เหมือนกับความฝันของคนหนุ่มสาวทั่วไป ที่อยากออกไปเผชิญโลก อยากออกไปใช้ชีวิตอิสระด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากครอบครัว หรือผู้คนที่อยู่รอบข้าง ซึ่ง ฮายาโอะ ได้ตั้งคำถามต่อไปว่า แล้วสิ่งที่พวกเขาเหล่านั้นคิดจะเป็นความจริงได้มากน้อยแค่ไหน และความอิสระที่พวกเขาต้องการนั้น จะต้องแลกมาด้วยการสูญเสียอะไรไปบ้าง

ในประเทศญี่ปุ่นนั้นการหางานพิเศษทำเป็นเรื่องที่ไม่ยาก ยิ่งเฉพาะในช่วงก่อนฟองสบู่แตกที่เศรษฐกิจเจริญรุ่งเรืองด้วยแล้ว ความต้องการแรงงานในสถานที่ต่าง ๆ มีสูง จำนวนคนที่ทำงานพิเศษมีไม่พอ ทำให้วัยรุ่นหนุ่มสาวสามารถเลือกทำงานพิเศษ ที่ตนเองพอใจและรายได้ดีได้ไม่ยาก แม้ปัจจุบันสภาพเศรษฐกิจยุคหลังฟองสบู่แตกของญี่ปุ่นจะยังไม่กลับมาเป็นเหมือนเดิม ทำให้งานหายากมากขึ้น แต่ค่านิยมเรื่องการทำงานพิเศษก็ยังไม่จางหายไป

ยิ่งเฉพาะกับคนหนุ่มสาวที่มีชีวิตอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัยด้วยแล้ว การทำงานพิเศษถือเป็นเรื่องปกติ และสำหรับบางคนดูเหมือนว่าจะให้ความสำคัญมากกว่าการเรียนเสียด้วยซ้ำ ในปี พ.ศ. 2530 มีการสำรวจเกี่ยวกับการทำงานพิเศษของนักศึกษาญี่ปุ่นที่เรียนเต็มเวลา พบว่านักศึกษาในระดับปริญญาตรี 85% ทำงานพิเศษ และ 59.9% ที่ทำงานพิเศษนั้นไม่มีปัญหาเดือดร้อนทางการเงิน นอกจากนั้นยังพบอีกว่า 40% ของรายได้ที่หาได้จากการทำงานพิเศษ นักศึกษาส่วนใหญ่มักจะใช้ไปกับการเที่ยวหาความสนุกเพลิดเพลินตามประสาวัยรุ่นเป็นหลัก (ปรียา อิงคาภิรมย์, 2544, น. 22-23)

ฮายาโอะ เปรียบความรู้สึกตื่นเต้นของ กิกิ ในครั้งแรกที่กำลังจะเดินทางออกนอกบ้านว่าเป็นเหมือนกับความรู้สึกของวัยรุ่นหนุ่มสาวทั้งหลายที่เริ่มโต และมีความคิดอยากที่จะเป็นอิสระจากครอบครัว ด้วยการทำงานพิเศษหารายได้เลี้ยงตนเอง ซึ่งความเป็นจริงแล้วมันไม่ใช่เรื่องที่ง่ายเลย

เพราะนอกจากจะต้องพบเจอกับปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ ในการทำงานแล้ว สิ่งที่สำคัญยิ่งกว่าก็คือความอิสระที่พวกเขาคิดว่าสามารถหาได้ไม่ยากนั้น มันเป็นความอิสระที่แท้จริง ซึ่งทำให้พวกเขาเติบโตขึ้นหรือเปล่า หรือเป็นได้เพียงแค่ความอิสระทางการเงิน เพื่อใช้สำหรับซื้อหาความสุขสบายส่วนตัวเท่านั้น

ตัวของ กิกิ เองก็ไม่ต่างจากเด็กวัยรุ่นญี่ปุ่นทั่ว ๆ ไปที่เป็นเช่นนั้น แม้เธอจะออกจากบ้านมาใช้ชีวิตอยู่ด้วยตัวเอง แต่เธอก็ยังไม่สามารถที่จะยืนด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากครอบครัวได้ ดังจะเห็นได้จากตอนต้นของเรื่อง ที่ กิกิ ได้รับไม้กวาดจากแม่ และวิทยุเครื่องเล็ก ๆ จากพ่อของเธอเป็นของขวัญ อีกทั้งเธอยังพา จิจิ แมวดำที่เติบโตมาด้วยกันไปเป็นเพื่อนด้วย ทั้งสามสิ่งนี้ถูกใช้เป็นเหมือนสัญลักษณ์แทนครอบครัว และเป็นเหมือนเครื่องรางคุ้มกันภัย ที่ กิกิ นำติดตัวออกจากบ้านมาด้วย

ดังนั้นเพื่อเป็นการพิสูจน์ และทดสอบตนเองว่า กิกิ ได้เติบโตขึ้นแล้วจริง ๆ หลังจากที่ออกจากบ้านไป ฮายาโอะ จึงกำหนดให้ กิกิ ต้องเผชิญกับความยากลำบาก และความโดดเดี่ยวเพียงลำพังในตอนท้ายของเรื่อง โดยเริ่มต้นจากการที่ให้เธอทำไม้กวาดของแม่หัก ไม่สามารถพูดคุยกับ จิจิ ได้เหมือนก่อน และสูญเสียเวทมนตร์ในการบิน ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษเพียงอย่างเดียวที่เธอมีไป ซึ่งหาก กิกิ สามารถผ่านพ้นช่วงเวลาแห่งความยากลำบากนี้ไปได้ ก็เท่ากับว่าเธอได้เติบโตขึ้นและสามารถที่จะยืนอยู่ได้ด้วยตัวเองอย่างเข้มแข็งแล้วนั่นเอง

สำหรับประเด็นทั้งหมดที่ว่านี้ สามารถยืนยันได้จากข้อเขียนของ ฮายาโอะ เอง ที่เขียนไว้ในหนังสือ The Art of Kiki's Delivery Service ที่ว่า[24]

"...จากชีวิตของ กิกิ เราสามารถเห็นภาพสะท้อนของเด็กผู้หญิงญี่ปุ่นปัจจุบันได้อย่างดี พวกเธอได้รับความรัก และได้รับการสนับสนุนด้านเงินทองจากพ่อแม่ แต่พวกเธอก็ยังอยากที่จะออกไปพบแสงสีที่อยู่ในเมือง อยากออกไปใช้ชีวิตอิสระ ซึ่งนี่เป็นความคิดผิวเผินที่สามารถพบได้ทั่วไปกับเด็กสาวญี่ปุ่นในยุคปัจจุบันนี้..."

และ

"...ผมคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ จะช่วยเติมเต็มความรู้สึกมั่นใจในตัวเองให้กับคนดู โดยเฉพาะกับคนดูที่เป็นเด็กสาวทั้งหลายในปัจจุบัน ที่ยังคงรู้สึกแปลกแยก สับสน ระหว่างความเป็นอิสระและการที่ยังต้องพึ่งพิงผู้อื่นอยู่ นอกจากนั้นก็หวังว่ามันจะสร้างความบันเทิง และช่วยสร้างแรงบันดาลใจเกี่ยวกับมิตรภาพให้กับคนดูด้วยเช่นกัน..."

---

[24]อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมได้ในภาคผนวก หัวข้อ The Hope and Spirit of Contemporary Japanese Girls

5.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

5.2.1 แนวความคิดเรื่อง "ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว"

แนวความคิดเรื่อง ความรักความผูกพันระหว่างคนในครอบครัว ของ Kiki's Delivery Service ถูกแสดงให้เห็นในหลายฉากของเรื่อง แต่ที่เห็นได้เด่นชัดที่สุดก็คือ จากบทสนทนาในตอนต้นของเรื่องที่ พ่อ พูดกับ กิกิ หลังจากรู้ว่า กิกิ ตัดสินใจที่จะออกเดินทางจากบ้าน เพื่อไปฝึกฝนตัวเองยังต่างเมืองเพียงลำพังที่ว่า

พ่อ : ไหนขอพ่อดูแม่มดตัวน้อยของพ่อหน่อยซิ ลูกน่ะดูเหมือนกับแม่ตอนที่แม่เขาอายุเท่าลูกเปี๊ยบ

กิกิ : คุณพ่อคะ พ่ออุ้มหนูสูง ๆ เหมือนอย่างที่เคยทำตอนเด็ก ๆ ได้มั๊ยคะ

พ่อ : ได้ซิ (อุ้มและกอด กิกิ ไว้ในอ้อมแขน) ลูกโตถึงขนาดนี้ได้ตั้งแต่เมื่อไหร่กันนะ ถ้ามันเกิดไปได้ไม่สวยละก็ ลูกจะกลับมาที่บ้านเราเมื่อไหร่ก็ได้นะ

กิกิ : ไม่มีทางเกิดเรื่องอย่างนั้นขึ้นหรอกค่ะ

พ่อ : ถ้าลูกเจอเมืองที่ดี ๆ ก็คงดีนะ

กิกิ : อื้ม (พยักหน้ารับพร้อมกับกอดพ่อแน่นขึ้น)

จากบทสนทนาที่ว่านี้ เราจะเห็นได้ถึงความรักและความห่วงใยที่ พ่อ มีต่อตัว กิกิ ได้เป็นอย่างดี และหลังจากนั้นก่อนที่จะออกเดินทาง กิกิ ยังได้รับไม้กวาดจากแม่ และได้วิทยุเครื่องเล็ก ๆ ที่พ่อของเธอใช้ฟังอยู่เป็นประจำเป็นของขวัญ อีกทั้งเธอยังพา จิจิ แมวดำที่เติบโตมาด้วยกันเดินทางไปเป็นเพื่อนด้วย ซึ่งทั้ง 3 สิ่งที่ว่ามานี้ ก็คือสัญลักษณ์ ที่แสดงถึงความรักและความห่วงใย ที่ทุกคนในครอบครัวมีให้กับตัว กิกิ

นอกจากนั้น ยังสามารถเห็นได้จากข้อความในจดหมาย ซึ่งแสดงถึงความผูกพันในครอบครัว ที่ กิกิ เขียนถึงพ่อและแม่ในตอนท้ายของเรื่อง หลังจากที่เธอได้พิสูจน์ตนเอง ด้วยการก้าวข้ามช่วงเวลาแห่งความยากลำบาก และสามารถยืนอยู่ได้ด้วยตัวเองอย่างเข้มแข็งแล้ว ว่า

"...คุณพ่อคะ คุณแม่คะ สบายดีหรือเปล่าคะ หนูกับ จิจิ สบายดีค่ะ เรื่องงานของหนูเริ่มจะเข้าที่เข้าทางดีแล้ว ตอนนี้หนูก็มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น ถึงจะมีบางเวลาที่หนูท้อใจ แต่หนูก็รักเมืองนี้ค่ะ..."

5.2.2 แนวความคิดเรื่อง "ความมานะพยายามไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก"

แนวความคิดเรื่อง ความมานะพยายามไม่ย่อท้อต่อความยากลำบาก ของ Kiki's Delivery Service เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ถูกแสดงให้เห็นในหลายฉากของเรื่อง เริ่มตั้งแต่ตอนที่ กิกิ เดินทางมาถึงเมืองแห่งใหม่ ทุกอย่างไม่ได้สวยงามอย่างที่เธอคิดไว้แต่แรก กิกิ ไม่ได้รับการต้อนรับที่ดีจากชาวเมือง ทุกคนเห็นเธอซึ่งเป็นแม่มดเป็นคนนอก เมืองใหญ่ที่เธอเลือกที่จะอยู่ดูวุ่นวายสับสน ต่างกับสังคมของเมืองเล็ก ๆ ที่ กิกิ จากมา ซึ่งสงบเงียบ อบอุ่น และเต็มไปด้วยความเอื้ออาทร

นอกจากความยากลำบากในการปรับตัวในเมืองที่ไม่คุ้นเคยแล้ว ในด้านการทำงาน กิกิ ก็ต้องปรับตัวเช่นกัน กิกิ ต้องพบเจอกับอุปสรรคหลายอย่างในการทำงาน ที่ทำให้เธอค่อย ๆ เรียนรู้และเติบโตขึ้นเรื่อย ๆ

และสุดท้าย กิกิ ยังต้องพบกับการทดสอบครั้งยิ่งใหญ่ เมื่อเธอได้สูญเสียความสามารถในการบิน ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษเพียงอย่างเดียวที่เธอมีไป และเธอยังไม่สามารถพูดคุยกับ จิจิ แมวดำที่เป็นเหมือนตัวแทนความรัก ความห่วงใยของครอบครัว ที่ กิกิ นำติดตัวจากบ้านมาด้วยได้

ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ เป็นความยากลำบากและความโดดเดี่ยวที่ กิกิ ต้องเผชิญ และต้องพยายามผ่านพ้นไปให้ได้ ซึ่ง กิกิ ก็ไม่ได้ย่อท้อต่ออุปสรรคต่าง ๆ ที่อยู่ตรงหน้า ทำได้สำเร็จเหมือนดังความตั้งใจ ที่เธอได้พูดไว้กับ จิจิ ในครั้งแรกที่เดินทางมาถึงเมืองแห่งใหม่นี้ว่า

"...ฉันจะอยู่ที่เมืองนี้ต่อ บางทีอาจจะมีคนแบบคุณโอโซโนะ ที่ชอบและก็ยอมรับฉัน ในสิ่งที่ฉันเป็นอยู่อีกก็ได้..."

5.2.3 แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการศึกษา"

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญ กับเรื่องของการศึกษาเป็นอย่างมาก สำหรับ Kiki's Delivery Service นั้น แนวความคิดนี้ก็ได้ถูกสอดแทรกลงไปในเนื้อหาของเรื่องด้วยเช่นกัน

สำหรับตัวอย่างแนวคิดเรื่อง การให้ความสำคัญกับการศึกษา นั้น สามารถเห็นได้จากบทสนทนาที่ ทอมโบะ พูดกับ กิกิ ที่ริมชายหาดว่า

"...แม่ฉันชอบพูดเหมือนกันนะ ไอ้ลูกไม่ได้ความ วัน ๆ เอาแต่ดูท้องฟ้าอย่างเดียว ไปอ่านหนังสือซะไป..."

คำพูดดังกล่าวสามารถแสดงให้เห็นได้อย่างดี ถึงค่านิยมเรื่องการให้ความสำคัญกับการศึกษาของคนญี่ปุ่น และของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็กซึ่งไม่เคยเปลี่ยนไปเลยแม้แต่น้อย

5.2.4 แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการทำงาน"

แนวคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการทำงาน" ของ Kiki's Delivery Service นั้นถูกแสดงให้เห็นในหลาย ๆ ฉากของเรื่อง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดก็คือ การที่ ฮายาโอะ ซึ่งเป็นคนเขียนบทและเป็นผู้กำกับ ได้กำหนดให้ กิกิ ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เป็นแม่มดตัวน้อยที่ต้องฝึกฝนตัวเอง ด้วยการออกไปใช้ชีวิตอยู่ในเมืองที่ไม่คุ้นเคยเป็นเวลานานหนึ่งปี

และทางเดียวที่จะช่วยให้เธอสามารถใช้ชีวิตอยู่ในเมืองที่ไม่คุ้นเคยนั้นได้ก็คือ "การทำงาน" โดย กิกิ เลือกที่จะใช้ความสามารถในการบิน ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษเพียงอย่างเดียวที่เธอมีอยู่ มาเปิดบริการรับจ้างขนส่งของเพื่อหาเงินเลี้ยงตัวเอง ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาของ กิกิ ที่พูดกับ โอโซโนะ เจ้าของร้านขนมปังใจดีว่า

"...ก็หนูมีความสามารถอยู่อย่างเดียวคือเหาะได้นี่คะ เพราะอย่างนั้นหนูเลยคิดว่าจะเปิดร้านรับจ้างส่งของ..."

โดยธรรมชาติแล้วคนในสังคมญี่ปุ่น จะถูกหล่อหลอมทั้งทางตรงและทางอ้อมให้ทุ่มเททั้งแรงกายและแรงใจกับการทำงาน ดังจะเห็นได้จากคติเก่าแก่ของนิกายเซ็นเกี่ยวกับการทำงาน ที่พูดติดปากต่อกันมาว่า "วันเวลาที่ผ่านไปโดยไม่ทำงานนั้น ก็คือวันเวลาที่ไม่มีอาหารจะรับประทาน - A day passed by doing nothing is a day of not eating" และคำสอนของลัทธิขงจื๊อที่กล่าวว่า "ธรรมชาติจะไม่ให้อะไรแก่คนที่ไม่ทำงาน - Nature will give no benefit without labor" (เพ็ญศรี กาญจโนมัย, 2540, น. 167)

ดังนั้นสำหรับ กิกิ ซึ่งย้ายออกจากครอบครัวมาอยู่ต่างเมืองด้วยตัวคนเดียว การทำงานจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะนอกจากจะช่วยให้เธอสามารถใช้ชีวิตต่อไปได้แล้ว การทำงานยังเป็นเหมือนการฝึกฝนและทดสอบตนเองแบบหนึ่งด้วย

6. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Only Yesterday (1991)

Only Yesterday หรือ Omohide Poro Poro เป็นภาพยนตร์การ์ตูนที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกัน ซึ่งมี โอคาโมโตะ โฮตารุ (Okamoto Hotaru) เป็นคนแต่งเนื้อเรื่อง และ โทเนะ ยูโกะ (Tone Yuko) เป็นคนวาดภาพประกอบ และมีสำนักพิมพ์โทคุมะ โชเทน เป็นผู้จัดพิมพ์ ส่วนผู้กำกับภาพยนตร์นั้นรับหน้าที่โดย อิซาโอะ ทาคาฮาตะ

คำว่า Omohide Poro Poro เมื่อแปลโดยรวมแล้ว จะมีความหมายว่า "หยาดน้ำตาแห่งความทรงจำ" ซึ่งมาจากการรวมกันของคำว่า Omohide ที่แปลว่า "ความทรงจำ" บวกกับคำว่า Poro Poro ที่แปลว่า "เสียงของบางสิ่งบางอย่างที่ร่วงหล่นลงมา" ซึ่งในภาษาญี่ปุ่นนั้นเป็นได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นของแข็งเล็ก ๆ เช่น เมล็ดถั่ว หรือว่าของเหลว เช่น หยดน้ำ หรือ หยาดน้ำตา

เรื่องราวในหนังสือการ์ตูนจับภาพไปที่ ทาเอโกะ เด็กผู้หญิงวัย 11 ขวบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เธอได้พบเจอในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็น ดนตรี รายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือแม้แต่ดารา (Idols) ที่แต่งกายตามสมัยนิยม ในช่วงกลางทศวรรษที่ 60 (1966) โดยมีจุดเด่นอยู่ที่อารมณ์แบบหวนหาอาลัยอดีต (Nostalgic Feelings) ที่ทั้งสุขและเศร้า กระจายให้เห็นอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

สำหรับการดัดแปลง Omohide Poro Poro มาเป็นงานในรูปแบบอะนิเมะนั้น ทาคาฮาตะ เลือกใช้วิธีที่จะคงอารมณ์ดั้งเดิมในแบบของต้นฉบับไว้ให้มากที่สุด เหมือนกับตอนที่เขากำกับเรื่อง Grave of the Fireflies แต่เนื่องจากต้นฉบับมีลักษณะเป็นหนังสือการ์ตูนรวมเรื่องสั้น ที่มีตอนย่อยหลาย ๆ ตอนบรรจุอยู่ภายใน ซึ่งไม่เหมาะกับการทำงานในรูปแบบอะนิเมะ ดังนั้น ทาคาฮาตะ จึงแก้ปัญหาด้วยการร้อยเรียงเรื่องย่อย ๆ เหล่านั้นเข้าไว้ด้วยกัน และเพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนของ ทาเอโกะวัย 27 ปี (1982) ซึ่งกำลังเดินทางไปยังจังหวัดยามากาตะ (Yamagata) เข้าไป เพื่อเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

สำหรับฉากหลัง ซึ่งส่วนใหญ่เกิดขึ้นในจังหวัดยามากาตะ (Yamagata) ที่อยู่ห่างออกไปทางเหนือของกรุงโตเกียวเป็นระยะทางราว 180 ไมล์นั้น ทางทีมงานได้ใช้วิธีเดินทางไปยังสถานที่จริง เพื่อบันทึกทัศนียภาพต่าง ๆ กลับมาเป็นตัวอย่าง ไม่ว่าจะเป็น ลักษณะของบ้านเรือน ไร่นา ทุ่งดอกคำฝอย หรือภาพของลำคลองและภูเขา ที่ยาวคดเคี้ยวไปไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อความสมจริงของงานสร้าง

ประเด็นในการวิเคราะห์

6.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Only Yesterday นำเสนอแก่นความคิดหลักที่ว่าด้วย "การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง"

แก่นความคิดที่ว่าด้วย การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง ของ Only Yesterday ถูกสะท้อนผ่านความคิดและการกระทำ ของตัวละครหลักของเรื่องคือ ทาเอโกะ ซึ่งเป็นหญิงสาววัย 27 ปี

ทาคาฮาตะ เริ่มต้นเรื่องของ Only Yesterday ด้วยภาพการลาหยุดงานเป็นเวลา 10 วัน ของ ทาเอโกะ เพื่อเดินทางไปพักร้อนที่จังหวัดยามากาตะ (Yamagata) ซึ่งเป็นจังหวัดที่อยู่ในเขตชนบทของประเทศญี่ปุ่น ที่ยังคงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติไว้ได้อยู่

หลังจากนั้น Only Yesterday ก็เล่าเรื่องด้วยการตัดสลับภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในอดีตของ ทาเอโกะ ในวัย 11 ขวบ สมัยยังเรียนอยู่ชั้นป. 5 กับภาพเหตุการณ์ปัจจุบัน ตั้งแต่เธอเดินทางขึ้นรถไฟ จนกระทั่งไปถึงที่พัก ซึ่งก็คือฟาร์มของพี่เขยในจังหวัดยามากาตะ

จากรายละเอียดที่เราได้รับ ทาเอโกะ นั้นถือเป็นคนเมืองโดยกำเนิด เธอเกิดและเติบโตที่โตเกียว (Tokyo) ดังนั้นสิ่งที่เธอใฝ่ฝันและโหยหามาตลอดตั้งแต่ยังเป็นเด็กก็คือ การได้ไปท่องเที่ยวและได้ออกไปใช้ชีวิตตามธรรมชาติในชนบท

"...ต้องไปลิ้มรสชาติในชนบทให้มันคุ้มค่าหน่อย..." นี่คือสิ่งที่ ทาเอโกะ คิดเอาไว้ในใจก่อนที่จะออกเดินทาง

ที่ยามากาตะ ทาเอโกะ ได้ทดลองทำอะไรหลาย ๆ อย่างที่เธออยากจะทำ เริ่มตั้งแต่การออกไปทำงานในไร่เพื่อเก็บเกี่ยวดอกคำฝอย (Benibana) ลองขับรถแทรกเตอร์ เรียนรู้การทำฟาร์มแบบไร้สารพิษ (Organic farming) จนกระทั่งการได้ไปเที่ยวที่ ซาโอ (Zaoh) ซึ่งเป็นหนึ่งในสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อของยามากาตะ ทำให้เธอรู้สึกว่าได้ใกล้ชิดและเข้าใจชีวิตชาวชนบทมากขึ้น

"...ฉันรู้สึกเหมือนกับตัวเองอยู่ที่บ้าน แม้ว่าฉันไม่ได้เติบโตมาจากที่นี่ แต่ฉันก็รู้สึกว่าจิตวิญญาณของฉันอยู่ที่นี่..." ทาเอโกะ พูด

ทาคาฮาตะ ใช้ตัวละคร ทาเอโกะ เป็นเหมือนภาพสะท้อนของผู้คนในสังคมเมืองส่วนใหญ่ที่มีความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติและชนบทในมุมมองที่แทบไม่ต่างกันนัก นั่นก็คือเห็นว่าการได้ไปใช้ชีวิตแบบใกล้ชิดกับธรรมชาติ หรือการได้ไปท่องเที่ยวในเขตชนบทที่ห่างไกลความเจริญ เป็นความสุขสบายผ่อนคลายอันแสนวิเศษ ที่ไร้ซึ่งความกังวลใจใด ๆ โดยสิ้นเชิง และมักจะลงท้ายด้วยความคิดแบบง่าย ๆ ที่ว่า หากตนเองได้ใช้ชีวิตอยู่ในสถานที่แบบนี้ไปตลอดก็คงจะดีไม่ใช่น้อย

จุดพลิกผันของ Only Yesterday เกิดขึ้นในตอนท้ายของเรื่อง เมื่อ ทาเอโกะ ได้รับการชักชวนให้มาใช้ชีวิตอยู่ที่ยามากาตะอย่างถาวร ด้วยการแต่งงานกับ โทชิโอะ

ในครั้งแรกที่ได้ยิน ทาเอโกะ รู้สึกตกใจและสับสนอย่างมาก เพราะแม้เธอจะชอบชีวิตแบบชาวชนบทมากเพียงใดก็ตาม แต่ความคิดที่จะมาตั้งรกรากใช้ชีวิตอยู่แบบถาวร ด้วยการแต่งงานเป็นเมียของชาวนานั้น ก็ไม่เคยมีอยู่ในหัวของเธอเลยแม้แต่น้อย

และเพราะการชักชวนครั้งนี้เองทำให้ ทาเอโกะ ได้ย้อนกลับไปคิดทบทวนถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผ่านมา และค้นพบว่า แท้จริงแล้วเธอไม่มีความมั่นใจเลย ว่าจะสามารถใช้ชีวิตชนบทในแบบที่เธอเคยชื่นชอบได้

"...จู่ ๆ ฉันกลับรู้สึกว่า ความรักชนบทของฉัน การเล่นเป็นชาวนาของฉัน มันช่างเป็นสิ่งที่ดูจอมปลอมเสียเหลือเกิน ทั้ง ๆ ที่ฉันพึ่งมาเที่ยวได้แค่ 10 วันเท่านั้น ตอนนี้ฉันรู้สึกละอายกับความคิดของตัวเองเหลือเกิน..."

บทสรุปสุดท้ายของ Only Yesterday นั้น เน้นย้ำแก่นของเรื่องที่ว่าด้วย "การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง" อย่างชัดเจน เพราะในที่สุดแล้ว ทาเอโกะ ก็สามารถเข้าใจถึงตัวตน และความต้องการที่แท้จริงของตัวเองได้ โดยอาศัยประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาในอดีตของเธอ ที่มีทั้งสุขและทุกข์เป็นเครื่องช่วยนำทาง

ซึ่งประเด็นทั้งหมดที่กล่าวมานี้สามารถเห็นได้อย่างชัดเจน ผ่านเสียงบรรยายแทนความคิดของ ทาเอโกะ ที่มีต่อ โทชิโอะ ในตอนท้ายของเรื่องที่ว่า

"...ฉันพึ่งจะเริ่มมาคิดถึงความรู้สึกที่ฉันมีต่อเขา และความรู้สึกที่เขามีต่อฉันเป็นครั้งแรก เพราะอะไรนะเขาถึงดูเหมือนว่าจะแก้ปมในใจของฉันได้อยู่เสมอ และเพราะอะไรนะฉันถึงปล่อยตัวเองให้อยู่ใกล้ชิดกับเขาได้ขนาดนี้ ในบางครั้งเขาก็ดูเป็นผู้ใหญ่กว่าฉันมาก สำหรับตอนนี้แล้วเขาก็คือ คน ๆ นั้นที่ฉันอยากจะจับมือด้วย..."

และเห็นได้จากฉากสุดท้ายของเรื่อง เมื่อเพลงจบ (Ending song) เริ่มต้นขึ้น ภาพที่เราได้เห็นก็คือ ภาพของ ทาเอโกะ ที่ตัดสินใจเดินทางกลับไปยังยามากาตะอีกครั้ง เพื่อทำตามสิ่งที่หัวใจของเธอเรียกร้องอย่างแท้จริง โดยมี โทชิโอะ หนุ่มชาวนาผู้กุมหัวใจเธอ เป็นผู้มาคอยรับอยู่ที่สถานีปลายทาง

6.2 <u>แนวความคิดรองของเรื่อง</u>

6.2.1 <u>แนวความคิดเรื่อง "การอนุรักษ์ธรรมชาติ"</u>

แนวความคิดเรื่อง การอนุรักษ์ธรรมชาติ ที่ปรากฏใน Only Yesterday เป็นไปในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง My Neighbor Totoro นั่นก็คือ ตลอดทั้งเรื่องจะไม่มีคำบรรยาย หรือว่าบทสนทนาของตัวละครใด ๆ ที่ออกมาพูดเรียกร้องถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติแบบตรง ๆ หากแต่จะชี้ให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของธรรมชาติ ผ่านฉากหลังอันงดงามของเรื่อง ซึ่งเกิดขึ้นในเขตชนบท และสถานที่ท่องเที่ยวมีชื่อของจังหวัดยามากาตะ ซึ่งยังคงความอุดมสมบูรณ์ของไร่นา และป่าไม้สีเขียวอยู่

รวมไปถึงการใช้เพลงและดนตรีประกอบ (Song&Score) เพื่อช่วยเสริมอารมณ์ของความเป็นชนบทให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น โดยหนึ่งในเพลงประกอบที่โดดเด่นมากของ Only Yesterday ก็คือ เพลงประกอบของวงมุซซิกา (Muzsikas) ศิลปินกลุ่มประเภทโฟลค์ (Folk) ชาวฮังกาเรียน (Hungarians)

ตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดเจนในกรณีนี้ก็คือ ฉากการเก็บเกี่ยวดอกคำฝอย (Benibana) ในไร่ของครอบครัว โทชิโอะ ที่ ทาเอโกะ ได้มีโอกาสไปช่วยงาน ภาพที่สื่อออกมานั้น

นอกจากจะเป็นภาพของไร่ดอกคำฝอยที่งดงามในยามใกล้รุ่ง ซึ่งคลอไปกับเพลงประกอบที่ให้อารมณ์ของความเป็นชนบทแล้ว เสียงบรรยายแทนความคิดของ ทาเอโกะ ที่พูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตของหญิงสาวชาวไร่กับการเก็บเกี่ยวดอกคำฝอย ที่มีความผูกพันกันอย่างลึกซึ้งจนแทบจะแยกจากกันไม่ออกนั้น ก็ยังช่วยเสริมอารมณ์ความเป็นชนบทของ Only Yesterday ให้เด่นชัดขึ้นได้เป็นอย่างดี

นอกจากนั้นแล้ว ยังเห็นได้จากบทสนทนาที่ โทชิโอะ ใช้เพื่ออธิบายให้ ทาเอโกะ เข้าใจถึงความเป็นมาเบื้องหลังทิวทัศน์ที่สวยงามของ ซาโอ สถานที่ท่องเที่ยวขึ้นชื่อของจังหวัดยามากาตะ ว่าเกิดขึ้นมาได้เพราะความสัมพันธ์ที่แยกกันไม่ออกระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ที่ว่า

"...ทุกที่มีประวัติของตัวเอง ไม่ใช่แค่เพียงไร่และก็ทุ่งนาเท่านั้น มีใครบางคนในสมัยคุณปู่ของคุณปู่เป็นคนปลูกมันขึ้นมา หรือเป็นคนหักร้างถางพง ในสมัยโบราณนานมามีใครสักคนมาเก็บฟืน หรือว่าเก็บเห็ดที่นั่น

...มนุษย์ต่อสู้กับธรรมชาติและก็ได้รับประโยชน์จากมัน ทั้งสองวิวัฒนาการไปด้วยกัน และก็สร้างทิวทัศน์นี้ขึ้นมา ชาวนาอยู่ไม่ได้หากไม่มีธรรมชาติ เพราะฉะนั้นพวกชาวนาถึงได้คอยดูแลรักษาธรรมชาติเป็นอย่างดี เพื่อเป็นการช่วยตอบแทนคุณของธรรมชาติอีกทางหนึ่ง ความร่วมมือระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ นั่นแหละคือหัวใจของชีวิตชนบท..."

6.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการศึกษา"</u>

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญ กับเรื่องของการศึกษาเป็นอย่างมาก สำหรับ Only Yesterday นั้น แนวความคิดนี้ก็ได้ถูกสอดแทรกลงไปในเนื้อหาของเรื่องด้วยเช่นกัน

สำหรับแนวคิดเรื่องการให้ความสำคัญกับการศึกษานั้น สามารถเห็นได้อย่างชัดเจนจากบทสนทนาระหว่างแม่และพี่สาวทั้งสองคนของ ทาเอโกะ ในฉากที่พูดถึงผลการเรียนของทาเอโกะ ซึ่งตกต่ำจนน่าเป็นห่วงว่า

ยาเอโกะ	:	ทาเอโกะ ได้วิชาเลขเกรด 2 ล่ะ
นานาโกะ	:	เอ๊ะ เกรด 2 !
แม่	:	ถ้าได้สัก 50 หรือ 60 คะแนน ก็ยังพอจะมีแรงบ่นอยู่หรอก
ยาเอโกะ	:	จริงด้วยสินะคะ
นานาโกะ	:	น่าจะเอา ทาเอโกะ ไปวัดไอคิวนะคะ
แม่	:	แต่วัดตอนเข้าโรงเรียนครั้งแรก ทาเอโกะ ก็ปกติดีนี่
ยาเอโกะ	:	บางทีอาจจะพึ่งมาโง่ก็ได้นะ

นานาโกะ : จำได้มั๊ย ตอนที่ ทาเอโกะ ยังเด็กมาก ๆ เขาเคยตกบันไดด้วยนี่

ยาเอโกะ : จริงด้วย ๆ ตกลงมาพร้อมกับรถหัดเดินนั่นแหละตอนนั้นนึกว่าจะตายไปแล้วซะอีก

แม่ : ตอนนั้นเขาก็แค่หัวโน

นานาโกะ : มันต้องมีผลกับ ทาเอโกะ มาถึงตอนนี้แน่ ๆ คะ

แม่ : ไร้สาระน่า ทาเอโกะ เขาก็แค่ไม่เก่งเลข

6.2.3 <u>แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการทำงาน"</u>

สำหรับแนวคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการทำงาน" ใน Only Yesterday นั้นถูกแสดงให้เห็นในหลาย ๆ ฉากของเรื่อง ตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัดเจนในกรณีนี้ก็คือ บทสนทนาระหว่าง ทาเอโกะ และ โทชิโอะ ที่พูดถึงเรื่องการทำเกษตรแผนใหม่ที่ว่า

ทาเอโกะ : ฉันชื่นชมคุณ โทชิโอะ นะคะ ที่อุทิศตัวให้กับงานเกษตรกรรมมากขนาดนั้น

โทชิโอะ : (หัวเราะ) นี่ประชดรึเปล่าครับเนี่ย

ทาเอโกะ : เปล่านะคะ ฉันว่ามีอยู่ไม่กี่คนหรอกคะ ที่เป็นเหมือนกับคุณ

โทชิโอะ : ตอนนี้การทำเกษตรกรรมดูจะเข้าสู่ยุคเสื่อมถอยเพราะอย่างนั้นเราจะดำเนินงานไปเรื่อย ๆ ตามปกติไม่ได้ เราต้องคิดไปถึงอนาคตด้วย พวกเราต้องคอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันคอยให้กำลังใจอีกฝ่ายไปด้วย

6.2.4 <u>แนวความคิดเรื่อง "การวิพากษ์สังคมเมืองและเชิดชูความเป็นสังคมชนบท"</u>

แนวความคิดเรื่อง การวิพากษ์สังคมเมืองและเชิดชูความเป็นสังคมชนบท ใน Only Yesterday นั้นถูกสะท้อนผ่านคำพูดและการกระทำของ ทาเอโกะ และ โทชิโอะ 2 ตัวละครเอกของเรื่อง ซึ่งถือเป็นตัวแทนของคนในสังคมเมืองและสังคมในชนบทตามลำดับ

ทาคาฮาตะ ถ่ายทอดความแตกต่างระหว่างตัวละครทั้ง 2 ออกมาให้เราเห็นได้อย่างชัดเจน แม้โดยเนื้อแท้แล้ว ทาเอโกะ จะไม่ใช่คนไม่ดี แต่สายตาที่เธอใช้มองโลกนั้น เป็นสายตาของคนเมือง ที่เต็มไปด้วยความฉาบฉวย ทุกสิ่งที่เธอมองนั้นเป็นเรื่องง่าย ๆ และดูงดงามไปเสียทั้งหมด ต่างกับ โทชิโอะ หนุ่มบ้านนอก ที่มีลักษณะซื่อ จริงใจ และมุ่งมั่น

ภาพของ ทาเอโกะ ที่ขยันขันแข็ง ช่วยงานในไร่ของครอบครัว โทชิโอะ อย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อยนั้น กลับให้อารมณ์เสียดสี ประชดประชัน (Satire) มากกว่าน่าชื่นชม เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับบทสนทนาที่ได้ยินในตอนต้นเรื่อง เพราะสุดท้ายแล้วทุกสิ่งที่เธอทำ ก็เป็นแค่เพียงความรู้สึกสนุกชั่วครั้งชั่วคราวในแบบของคนเมืองเท่านั้น

"...มีอยู่ไม่กี่คนหรอกค่ะที่มีชีวิตอยู่เพื่องานจริง ๆ ฉันไม่ได้มีชีวิตอยู่เพื่องานหรอก แต่ฉันก็ไม่ได้เกลียดอะไรมันนะ..."

ซึ่งต่างกับ โทชิโอะ ที่นอกจากจะมีความมุ่งมั่น ตั้งใจแล้ว ยังเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงแก่นแท้ของการทำงานเป็นอย่างดี

"...อะไรที่เรามีความมุมานะอยากจะทำ มันก็ต้องเป็นงานหนักเป็นธรรมดาจริง ๆ แล้วผมเคยทำงานบริษัทมาก่อน เพิ่งจะมาเริ่มทำฟาร์มได้ไม่นานนี้เอง เพราะอย่างงั้นผมถึงได้กระตือรือร้นไง มันสำคัญมากนะความกระตือรือร้นนะ..."

นอกจากจะวิพากษ์สังคมเมืองและเชิดชูความเป็นสังคมชนบท ด้วยการใช้ความแตกต่างของตัวละครเอกทั้ง 2 เป็นเครื่องมือแล้ว ทาคาฮาตะ ยังตอกย้ำความแตกต่างของชีวิต ระหว่างคนในสังคมเมืองที่หรูหราฟุ้งเฟ้อ กับคนในสังคมชนบทที่เรียบง่าย และต้องอดทนต่อความยากลำบากในการดำเนินชีวิต ด้วยการสอดแทรกตำนานเกี่ยวกับดอกคำฝอย และการทำเบนิ (Beni)[25] เข้าไปในตอนต้นของเรื่อง

จากรายละเอียดที่เราได้รับ ตำนานเกี่ยวกับดอกคำฝอยนั้น บอกเล่าถึงที่มาของสีแดงสดของเบนิ ว่าเกิดจากเลือดของหญิงสาวชาวบ้านยากจน ที่ถูกหนามแหลมคมของดอกคำฝอยทิ่มตำจากการเก็บเกี่ยว และบอกให้เราได้รับรู้ถึงความขมขื่นของพวกเธอ ที่ได้แต่มองดูสิ่งที่

---

[25]เบนิ (Beni) เป็นชื่อเรียกสีย้อมชนิดหนึ่งของญี่ปุ่น มีสีแดงสด ใช้ดอกคำฝอย (Benibana) เป็นวัตถุดิบในการผลิต โดยการนำเอากลีบของดอกคำฝอยที่ทำความสะอาดแล้วมาตำให้ละเอียดแล้วหมักทิ้งไว้ ดอกคำฝอยจะทำปฏิกิริยากับอากาศ และจะค่อย ๆ เปลี่ยนจากสีเหลืองเป็นสีแดงเข้ม หลังจากนั้นจึงนำมาปั้นเป็นก้อนกลมแบนเรียกว่า เบนิโมจิ (Benimochi) เสร็จแล้วจึงนำไปตากให้แห้งอีกครั้ง ในสมัยโบราณโดยเฉพาะช่วงยุคเอโดะ (Edo Period) เบนิถือเป็นสินค้าราคาแพงที่มีใช้กันเฉพาะในหมู่ชนชั้นสูงเท่านั้น ประโยชน์ของเบนินอกจากใช้เป็นสีย้อมแล้ว ยังถูกนำมาใช้เป็นเครื่องสำอาง และผสมในขนมหรืออาหารอีกหลายชนิด

ตนเองทำขึ้นโดยไม่มีโอกาสได้สัมผัส เพียงเพราะราคาที่แพงเกินเอื้อม ดังบทหนึ่งของกลอนไฮกุ (HaiKu)[26] ที่แต่งโดย บะโช (Basho)[27] ซึ่ง โทชิโอะ ยกขึ้นมาให้ ทาเอโกะ ฟังว่า

"...ถึงท้ายที่สุด ย่อมเป็นผิวกายผู้อื่นที่ได้สัมผัสเจ้าดอกไม้ที่แดงฉาน..."

6.2.5 แนวความคิดเรื่อง "สังคมกลุ่ม"

หนึ่งในลักษณะทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของญี่ปุ่นก็คือ การมีรูปแบบทางสังคมแบบกลุ่ม จนมีคำกล่าวว่าประเทศญี่ปุ่นนั้น เป็นประเทศที่รวมตัวเป็น "สังคมแบบกลุ่ม" ได้ดีที่สุดในโลก (Yamklinfung et al.) คนญี่ปุ่นถูกสอนมาตั้งแต่เล็กให้เห็นคุณค่าของการเป็นที่ยอมรับของสังคม ให้ประพฤติปฏิบัติตนให้ถูกต้องตามกฎเกณฑ์ของสังคม มีความจงรักภักดี ความรับผิดชอบต่อกลุ่ม ตลอดจนมีการพึ่งพิง และยอมรับฉันท์ทามติต่าง ๆ ที่ออกมาจากกลุ่ม

คนญี่ปุ่นมีนิสัยหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง และยึดหลัก "ความสงบภายใน" (Chowa) เป็นสำคัญ ดังนั้นเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้น คนญี่ปุ่นมักจะไม่โต้เถียงรุนแรงเพื่อเอาชนะ หากแต่จะใช้วิธี "หารือ ออมซอม" (Nemawashi) คือใช้การหยั่งเสียง หรือปรึกษาหารือกับสมาชิกในกลุ่มและผู้เกี่ยวข้อง ก่อนที่จะมีการลงความเห็นหรือพิจารณาตัดสินเรื่องใด ๆ

การให้ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ อาจนำมาซึ่ง "มติที่ดีเป็นอันดับสอง" (Second Best Solution) แต่คนญี่ปุ่นก็ยังพอใจ เนื่องจากทำให้คงความสงบเรียบร้อยภายในกลุ่มไว้ได้ ปกติแล้วกฎข้อบังคับที่มาจากคน ๆ เดียวจะถูกต่อต้าน ไม่ว่าคน ๆ นั้นจะมีอำนาจมากแค่ไหนก็ตาม คนญี่ปุ่นมีความคิดว่าแม้สิ่งที่ตัดสินใจหรือแนะนำจะเป็นเรื่องถูกต้องดีงาม แต่ถ้าไปทำลายความสามัคคีของกลุ่มแล้ว สิ่งนั้นก็สมควรที่จะระงับไว้เสียก่อน

สำหรับ Only Yesterday นั้น แนวความคิดนี้ก็ได้ถูกสอดแทรกลงไปในเนื้อหาของเรื่องด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากบทสนทนาที่ ทาเอโกะ ในวัยเด็ก คุยกับแม่ว่า

---

[26]บทกลอนขนาดสั้นของญี่ปุ่น ประกอบด้วยพยางค์ทั้งหมด 17 พยางค์ เรียงลงมา 3 บรรทัดในลักษณะ 5-7-5 จุดเด่นของกลอนไฮกุคือ การใช้คำแต่น้อย แต่สามารถบรรยายถึงความรู้สึกที่พลุ่งขึ้นมาของมนุษย์ออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน

[27]บะโช (Basho) เป็นนามแฝงของ มัตสึโอะ มุเนะฟุสะ (Matsuo Munefusa) นักกวีไฮกุที่ยิ่งใหญ่ที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น ซึ่งมีชื่อเสียงอย่างมากในช่วงศตวรรษที่ 17 กลอนไฮกุที่ บะโช แต่งสามารถสะท้อนความเรียบง่ายแบบเซ็น (Zen) ออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน โดยเรื่องราวส่วนใหญ่เกี่ยวพันถึงความงามของธรรมชาติ และสถานที่ต่าง ๆ ที่ บะโช เคยเดินทางไปถึง

ทาเอโกะ : ตกลงว่า อาโอกิซัง ได้เล่นบทนั้นแทนหนูละค่ะ

แม่ : งั้นเหรอ

ทาเอโกะ : เขานะเอาไปคุยอวดให้คนอื่นฟังใหญ่เลย

แม่ : เหรอ

ทาเอโกะ : วันนี้แม่ของ อาโอกิ ไปหาที่โรงเรียน เพื่อเอาชุดแฟนซีไปเปลี่ยนให้ อาโอกิ ด้วยละค่ะ เป็นชุดมีระบายยาวถึงนี่เลยละ (ทำท่าประกอบ)

แม่ : ทาเอโกะ...ลูกอย่าเอาไปบอกใครนะ ว่าเขามาติดต่อเราให้ไปเล่นบทนั้นก่อน

ทาเอโกะ : ทำไมละคะ

แม่ : เพราะถ้าทำอย่างนั้นแล้ว มันจะทำร้ายจิตใจของ อาโอกิซัง เขามากจนเกินไป เข้าใจรึเปล่า ?

ฉากนี้เกิดขึ้นหลังจากที่ ทาเอโกะ ในวัยเด็กได้ร่วมแสดงละครของทางโรงเรียน แม้จะเป็นเพียงบทเล็ก ๆ ที่มีบทพูดแค่ไม่กี่ประโยค แต่ ทาเอโกะ ก็แสดงได้ดีจนกระทั่งมีนักศึกษามหาวิทยาลัยมาหาถึงบ้าน เพื่อขอตัว ทาเอโกะ ไปร่วมแสดงละครด้วย แต่สุดท้ายแล้วความฝันในวัยเด็กที่จะได้เป็นนักแสดงของ ทาเอโกะ ก็ต้องยุติลง เพราะ พ่อ ซึ่งมีอำนาจเด็ดขาดภายในบ้านไม่เห็นด้วย ทำให้บทที่เคยเป็นของเธอตกไปเป็นของ อาโอกิ เพื่อนร่วมห้องแทน

จากบทสนทนาที่ยกตัวอย่าง สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างดีถึงแนวความคิดเรื่อง "สังคมกลุ่ม" ซึ่งเป็นค่านิยมที่คนญี่ปุ่นยึดถืออย่างเหนียวแน่น การที่ แม่ เอ่ยปากห้ามไม่ให้ ทาเอโกะ พูดถึงเรื่องที่เธอเคยได้รับเลือกให้เป็นนักแสดงมาก่อน เหตุผลหนึ่งอาจเป็นเพราะต้องการรักษาน้ำใจของ อาโอกิ ซึ่งเป็นเพื่อนของลูกสาว แต่เหตุผลที่อยู่ลึกลงไปกว่านั้นก็คือ เพื่อเป็นการรักษาความสงบภายใน (Chowa) ระหว่างคนในสังคมเดียวกัน เนื่องจากคนญี่ปุ่นจะมีค่านิยมที่ไม่ชอบแข่งขันกันเองภายในกลุ่ม ในทางตรงกันข้ามจะพยายามส่งเสริม สนับสนุนซึ่งกันและกันแทน

ปกติแล้วพ่อแม่ญี่ปุ่นส่วนใหญ่จะไม่สอนลูกให้ช่วยเหลือตัวเองจนกว่าจะอายุ 20 ปี ทั้งนี้อาจเป็นเพราะอารมณ์ความรู้สึก และความผูกพันอย่างใกล้ชิดภายในครอบครัว ที่ทำให้พ่อแม่เป็นห่วงเป็นใยลูก หรืออาจไม่ต้องการให้ลูกเป็นอิสระ แต่ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น พ่อแม่และครูกลับสอนให้ทำตัวให้เข้ากับผู้อื่น ซึ่งเหมือนกับว่าพ่อแม่กำลังสนับสนุนให้ลูกรู้จักการอิงกลุ่ม (ยุพา คลังสุวรรณ, 2542, น. 60)

ดังนั้นการสอนของ แม่ จึงมีจุดประสงค์เพื่อให้ ทาเอโกะ รู้จักการปฏิบัติตนเพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง (Tatemae) รู้จักเก็บงำความรู้สึกไม่พอใจไว้ข้างใน อันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยรักษาความสงบเรียบร้อย และช่วยคงความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มเดียวกัน (ทาเอโกะ และ อาโอกิ ในฐานะเพื่อนร่วมชั้นเรียน) ให้ดำรงอยู่ต่อไปได้

6.2.6 <u>แนวความคิดเรื่อง "ผู้หญิงกับการแต่งงาน"</u>

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Only Yesterday สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของค่านิยมเรื่อง "ผู้หญิงกับการแต่งงาน" ระหว่างคนในสังคมเมืองกับคนในสังคมชนบท โดยแสดงผ่านทัศนคติของ ทาเอโกะ และ โทชิโอะ ซึ่งเป็นตัวละครที่ถูกใช้เป็นตัวแทนความคิด ของคนในสังคมเมืองและสังคมในชนบทตามลำดับ

ในฉากที่ โทชิโอะ พา ทาเอโกะ ไปเที่ยวที่ ซาโอ ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวขึ้นชื่อของจังหวัดยามากาตะนั้น โทชิโอะ ก็เอ่ยปากถาม ทาเอโกะ ออกมาว่า

โทชิโอะ	:	ทำไมคุณทาเอโกะ ถึงยังไม่แต่งงานละครับ ?
ทาเอโกะ	:	อืม...ไม่แต่งงานนี่มันแปลกขนาดนั้นเลยเหรอคะ
โทชิโอะ	:	เอ่อ...ที่จริงมันก็ไม่ใช่อย่างนั้นหรอกครับ
ทาเอโกะ	:	ผู้หญิงสมัยนี้เขาหันมาทำงานกันแล้วค่ะ อย่างเพื่อน ๆ ฉันส่วนใหญ่ตอนนี้ก็ยังโสดอยู่
โทชิโอะ	:	งั้นเหรอครับ (น้ำเสียงแสดงความแปลกใจ)
ทาเอโกะ	:	ใช่แล้วค่ะ
โทชิโอะ	:	อย่างนั้นเองเหรอครับ (ยังคงสงสัยอยู่)
ทาเอโกะ	:	ก็ใช่สิค่ะ
โทชิโอะ	:	อืม...เหรอครับ (ยังคงสงสัยอยู่)
ทาเอโกะ	:	ก็ใช่นะสิคะ มันเป็นเรื่องธรรมดาจะตาย
โทชิโอะ	:	อืม...

จากบทสนทนาที่ยกตัวอย่าง แม้จะเป็นเพียงสั้น ๆ แต่ก็สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างดี ถึงค่านิยมเรื่อง "ผู้หญิงกับการแต่งงาน" ที่แตกต่างกันระหว่างคนในสังคมเมืองและสังคมชนบท การที่ โทชิโอะ ย้ำถาม ทาเอโกะ อยู่หลายครั้งถึงเรื่องการแต่งงาน แสดงให้เห็นถึงค่านิยมแบบดั้งเดิมที่ยังคงดำรงอยู่ในสังคมชนบท ที่ผู้หญิงนิยมแต่งงานเมื่ออายุยังน้อย และหลังจากแต่งงานแล้ว ผู้หญิงส่วนใหญ่ก็จะทำหน้าที่เป็นแม่บ้าน คอยดูแลปรนนิบัติสามีและครอบครัวเพียงอย่างเดียว ไม่ออกไปหางานอื่นทำนอกบ้าน ดังนั้นการที่ ทาเอโกะ ซึ่งมีอายุถึง 27 ปีแล้วยังไม่ได้แต่งงาน จึงสร้างความแปลกใจให้กับ โทชิโอะ อยู่ไม่น้อย

ส่วนคำตอบของ ทาเอโกะ ที่ออกมานั้น แสดงให้เห็นถึงค่านิยมของผู้หญิงญี่ปุ่นยุคใหม่ ในเรื่องการแต่งงานที่เริ่มแปรเปลี่ยนไป ปัจจุบันแม้จะยังเป็นตัวเลขที่ไม่มากนัก แต่สัดส่วนของผู้หญิงญี่ปุ่นที่แต่งงานช้า หรือแต่งงานแล้วแต่ยังออกไปทำงานนอกบ้านก็มีเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ

ซึ่งเหตุผลส่วนหนึ่งนั้น นอกจากปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจแล้ว ยังเป็นเพราะขนาดของครอบครัวที่เล็กลง จากครอบครัวขยายที่อาศัยอยู่รวมกันหลายรุ่น มาเป็นครอบครัวเดี่ยว (Nuclear Family) ที่มีสมาชิกเพียง พ่อ แม่ และ ลูก 1-2 คนเท่านั้น ทำให้ภาระในการดูแลครอบครัวของผู้หญิงญี่ปุ่นลดลง และจากอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในบ้านที่พัฒนาขึ้น เช่น เครื่องซักผ้า เครื่องล้างจาน เครื่องดูดฝุ่น ที่ช่วยผ่อนแรง และช่วยลดเวลาในการทำงานบ้านของผู้หญิงญี่ปุ่นลงได้มาก

7. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Porco Rosso (1992)

ถ้าหากติดตามผลงานของ ฮายาโอะ มิยาซากิ มาอย่างต่อเนื่อง สิ่งหนึ่งที่สามารถสังเกตเห็นได้ไม่ยากก็คือ ฮายาโอะ มักนำเอา "สิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ" ซึ่งเป็นความชื่นชอบส่วนตัว หรือประสบการณ์บางอย่างที่เขาเคยได้พบเจอ มาสอดแทรกให้เห็นอยู่ในงานของตัวเองเสมอ

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Porco Rosso หรือ Kurenai no Buta ก็เช่นกัน ส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจนั้น มาจากความชื่นชอบในเครื่องบินที่เขามีมาตั้งแต่ยังเป็นเด็ก และอีกส่วนหนึ่งก็มาจากเรื่องราวความเลวร้ายต่าง ๆ ของสงคราม ที่เขาเคยได้รับรู้หรือเคยพบเจอมาด้วยตัวเอง ดังคำที่ ฮายาโอะ เคยให้สัมภาษณ์ไว้ในปี 1999 ว่า (McCarthy, 1999, p. 160)

"...ผมชื่นชอบในรูปแบบของเครื่องบินมาก ถึงแม้ว่าผมจะทำการ์ตูนให้เด็ก ๆ ดู แต่ผมก็อยากที่จะแสดงความรักที่ผมมีต่อเครื่องบินออกมาด้วย แม้กระทั่งเมื่อผมกำกับการ์ตูนเรื่อง Princess Mononoke เสร็จแล้ว ผมก็ยังคิดถึง Porco Rosso อยู่..."

นอกจากเครื่องบินแล้ว เป็นที่รู้กันในหมู่เพื่อนฝูงว่ายังมีอีกสองสิ่งที่ ฮายาโอะ ชื่นชอบมากเป็นพิเศษ นั่นก็คือ หมู และ ประเทศอิตาลี และทั้งสองสิ่งนี้เองที่เป็นแรงบันดาลใจสำคัญ ที่ทำให้เกิดภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Porco Rosso ขึ้นมา

ที่เทศกาลภาพยนตร์แห่งเมืองนาโกย่า (Nagoya Film Festival) ในปี 1988 ฮายาโอะ เคยกล่าวไว้ว่า เขามีความคิดที่จะทำการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นหมูมาตั้งแต่ปี 1986 แล้ว และโปรเจคนี้ก็ได้รับการอนุมัติเรียบร้อย โดยวางแผนที่จะทำออกมาในรูปของ OVA (Original Video Animation) แต่ ฮายาโอะ เองกลับไม่สามารถดำเนินการต่อไปได้ เพราะช่วงนั้นเขาติดงานกำกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Laputa : Castle in the Sky อยู่

ฮายาโอะ เล่าถึงไอเดียของเขาในตอนนั้นให้ฟังว่า การ์ตูนของเขาจะมีเนื้อหาที่ว่าด้วยหมูตัวหนึ่งที่ลักพาตัวเด็กผู้หญิงไปไว้ในรถถังขนาดยักษ์ และพยายามที่จะเอาชนะใจเธอด้วยดอกไม้ที่ทำมาจากกระดาษทิชชู่ โดยสุดท้ายเรื่องราวจะจบลงอย่างมีความสุข เมื่อเจ้าหมูสามารถเอาชนะใจเด็กสาวได้ด้วยความจริงใจของตัวมันเอง[28]

เมื่อไม่มีเวลาว่างพอที่จะกำกับเอง ฮายาโอะ จึงมีความคิดที่จะให้หนึ่งในผู้กำกับรุ่นใหม่ของสตูดิโอมาทำหน้าที่แทน แต่สุดท้าย ฮายาโอะ ก็ต้องผิดหวังเมื่อเขาถูกปฏิเสธด้วยเหตุผลที่ว่าบทภาพยนตร์ที่ ฮายาโอะ วางไว้ในตอนแรกนั้นไม่น่าเชื่อถือพอ[29]

หลังจากถูกปฏิเสธ ฮายาโอะ ก็เก็บความคิดนี้เอาไว้ในใจตลอดมา จนกระทั่งถึงปี 1992 ความฝันที่จะสร้างการ์ตูนที่มีตัวเอกเป็นหมูของเขาก็เป็นจริงขึ้นมา ในรูปของภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวที่ชื่อว่า Porco Rosso

Porco Rosso ดัดแปลงมาจากการ์ตูนสีน้ำ (Watercolor Manga) ความยาว 15 หน้า จบเรื่อง Hikoutei Jidai (The Age of the Flying Boat) ซึ่งเป็นผลงานเขียนของ ฮายาโอะ เองที่ตีพิมพ์เป็นตอนสั้น ๆ ลงในนิตยสารรายเดือนชื่อ Model Graphix ฉบับเดือนมีนาคมถึงพฤษภาคม 1989 ซึ่งภายหลังถูกนำมารวมเล่มอยู่ในหนังสือชื่อ Miyazaki Hayao no Zassou nouto (Hayao Miyazaki's Daydream Data Notes) ซึ่งเป็นหนังสือที่รวบรวมเอาการ์ตูนสั้นจำนวน 13 เรื่อง ที่ ฮายาโอะ เคยเขียนให้นิตยสาร Model Graphix เข้าไว้ด้วยกัน

ในตอนแรก ฮายาโอะ วางแผนที่จะทำ Porco Rosso ให้เป็นอะนิเมะขนาดสั้นความยาว 45 นาที สำหรับฉายเพื่อผ่อนคลายความเหนื่อยล้าระหว่างการเดินทาง ให้กับผู้โดยสารบนเครื่องบินของสายการบิน Japan Airlines เท่านั้น แต่ โทชิโอะ ซูซูกิ ซึ่งเป็นโปรดิวเซอร์ กลับมีความเห็นว่าน่าจะทำออกมาในรูปของการ์ตูนขนาดยาวมากกว่า และทำการประกาศให้แฟน ๆ ของสตูดิโอจิบลิได้รับรู้กันโดยทั่ว (McCarthy, 1999, p. 163)

---

[28]สามารถอ่านรายละเอียดของบทสัมภาษณ์ฉบับเต็มได้ที่ http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_speech.html ในหัวข้อย่อย The pig who offers a tissue flower

[29]ฮายาโอะ เล่าว่าเขาตั้งใจให้ เจ้าหมู เป็นตัวแทนของผู้ชาย ที่สามารถพูดกับหญิงสาวที่ตนเองรักได้ว่า "ผมรักคุณ และผมพร้อมที่จะรอคุณตลอดไป จนกว่าคุณจะเปลี่ยนใจกลับมารักผม" โดยที่ไม่แตะต้องเธอเลยแม้แต่น้อย ซึ่งเป็นความคิดที่ขัดแย้งกับผู้กำกับคนที่ ฮายาโอะ ต้องการให้มารับช่วงงานต่อ เนื่องจากเขาเห็นว่า ไม่มีตัวโกง (เจ้าหมู - เนื่องจากเป็นคนลักพาตัวเด็กสาวมาขังไว้) ที่จะสามารถทำดีได้ถึงขนาดนั้นอยู่จริง ๆ

สุดท้ายงานสร้างของ Porco Rosso ก็เริ่มต้นขึ้น โดย ฮายาโอะ กำหนดให้เรื่องราวส่วนใหญ่เกิดขึ้นที่เมือง Dovrok ในโครเอเชีย (Croatia) แต่ขณะที่งานสร้างเริ่มได้เพียงบางส่วน สงครามกลางเมืองในยูโกสลาเวีย (Yugoslavia) ก็เกิดขึ้นพอดี เมื่อได้ทราบข่าวร้ายนั้น ฮายาโอะ ก็ตัดสินใจดัดแปลงเนื้อหาเสียใหม่ให้จริงจังมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งเปลี่ยนฉากหลังส่วนใหญ่ของเรื่อง ให้เกิดขึ้นในทะเลอาเดรียติก (Adriatic Sea) ซึ่งเป็นทะเลที่คั่นตรงกลางระหว่างประเทศอิตาลีกับยูโกสลาเวีย (เก่า) แทน

ประเด็นในการวิเคราะห์

7.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Porco Rosso นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "สงครามคือความโหดร้าย"

แก่นความคิดที่ว่าด้วย สงครามคือความโหดร้าย ของ Porco Rosso นั้นไม่ได้ถูกนำเสนอแบบตรง ๆ ผ่านภาพความรุนแรงของการทำสงคราม หรือผ่านฉากสู้รบประหัตประหารที่โหดเหี้ยมดังเช่นที่ภาพยนตร์แนวสงครามหลาย ๆ เรื่องนิยมนำเสนอ หากแต่ถูกนำเสนอด้วยกลวิธีเดียวกันกับเรื่อง Grave of the Fireflies นั่นก็คือผ่านเรื่องราวของตัวละครเอกที่ชื่อ ปอร์โก้ รอสโซ่ (Porco Rosso) ที่มีความทรงจำอันเลวร้ายเกี่ยวกับสงคราม จนต้องทิ้งความเป็นมนุษย์และกลายร่างเป็นหมูไปในที่สุด

จากรายละเอียดที่เราได้รับนั้น ปอร์โก้ เป็นอดีตนักบินฝีมือดีของกองทัพอากาศอิตาลีที่ชื่อ มาร์โก้ ปาก็อต (Marco Pagott) แต่ด้วยเหตุผลบางอย่างซึ่งเกี่ยวข้องกับสงคราม ทำให้ มาร์โก้ ตัดสินใจลาออกจากกองทัพ และได้เปลี่ยนตัวเองให้กลายเป็นหมู พร้อม ๆ กับยึดอาชีพนอกกฎหมายเป็นนักล่าเงินรางวัล

แม้จะไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์ แต่จากหนังสือ The Art of Porco Rosso และจากเอกสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ซึ่งจัดทำโดยสตูดิโอจิบลิเอง ได้กล่าวไว้ว่า ปอร์โก้ ได้กลายเป็นหมูเพราะความต้องการของตัวเขาเอง เนื่องจากได้เห็นความจริงบางอย่างเกี่ยวกับสงครามและการเมือง (McCarthy, 1999, p. 160)

ฮายาโอะ ได้กล่าวว่าเดิมทีแล้ว ปอร์โก้ มีความตั้งใจที่จะแต่งงานกับ จีน่า แต่ในขณะนั้นสงครามโลกครั้งที่ 1 ได้เริ่มต้นขึ้นเสียก่อน ทำให้ความฝันของ ปอร์โก้ ต้องพังทลายลง เหตุที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะ จีน่า อาศัยอยู่บนเกาะแห่งหนึ่งซึ่งอยู่ในพรมแดนของประเทศออสเตรีย ส่วน ปอร์โก้

ในขณะนั้นเป็นนักบินของกองทัพอากาศอิตาลี ซึ่งถือเป็นประเทศคู่สงคราม[30] และเมื่อจำเป็นต้องเลือกระหว่างประเทศชาติกับความรัก ปอร์โก้ ตัดสินใจเลือกประเทศชาติ จึงทำให้ความรักของเขาต้องจบลง (http://www.nausicaa.net/miyazaki/porco/faq.html)

นอกจากเรื่องความรักแล้ว เหตุผลสำคัญที่สุดที่ส่งผลให้ ปอร์โก้ ต้องกลายร่างเป็นหมูไปก็คือ การสูญเสีย เบอร์ลินี่ (Berlini) เพื่อนนักบินที่ ปอร์โก้ รักมากที่สุด และยังเป็นสามีคนแรกของ จีน่า ไปต่อหน้าต่อตา ในระหว่างการบินลาดตระเวนเหนือทะเลอาเดรียติก

ฮายาโอะ กล่าวต่อไปว่า เพราะการสูญเสียครั้งใหญ่ถึง 2 ครั้งนี่เอง ทำให้ ปอร์โก้ เริ่มตระหนักถึงความเป็นจริงที่เลวร้ายของสงคราม เขาเริ่มสงสัยและไม่แน่ใจในการกระทำของตัวเอง ว่าการออกบิน และการพร้อมที่จะตายเพื่อประเทศชาติของเขานั้น เป็นการกระทำที่ถูกต้องจริงรึเปล่า และเมื่อไม่สามารถหาคำตอบให้กับตัวเองได้ ปอร์โก้ จึงกลายร่างเป็นหมูไป

สำหรับความหมายของคำว่า "หมู" (Pig) นั้น จากบทสัมภาษณ์และบทวิจารณ์หลายชิ้นได้กล่าวไว้ว่า คำว่า "หมู" ถูกใช้เพื่อเชื่อมโยงถึงผู้ชายวัยกลางคนที่ดูอ่อนล้า หมดความรู้สึกมองโลกในแง่ดี และไม่มองว่าตัวเองมีความสามารถพอที่จะแข่งขัน เพื่อที่จะเอาชนะใจหญิงสาวที่ตนเองหลงรักได้

ดังนั้นใน Porco Rosso "หมู" จึงมีความหมายในเชิงอุปมา หมายถึง ผู้ชายที่หมดสิ้นศรัทธาในความเป็นมนุษย์ และเลือกที่จะปฏิเสธความเป็นมนุษย์ไป แต่การกระทำเช่นนี้ไม่ได้หมายความว่าเขาเป็นคนที่เลวร้าย หรือแข็งกระด้าง เขาเพียงแต่รู้สึกว่าสังคมนี้ไม่มีพื้นที่ให้เขายืนอยู่อีกต่อไปเท่านั้น ซึ่งในกรณีนี้ก็คือตัวของ ปอร์โก้ นั่นเอง (McCarthy, 1999, p. 160 -161)

นอกจากจะสะท้อนความโหดร้ายของสงคราม ที่ทำให้ต้องสูญเสียทั้งเพื่อนและคนรักผ่านอดีตอันเจ็บปวดของตัวละครเอก ปอร์โก้ แล้ว ฮายาโอะ ยังสะท้อนความเลวร้ายของสงครามผ่านฉากหลังที่ปรากฏให้เห็นในเรื่อง Porco Rosso อีกด้วย

---

[30]สงครามโลกครั้งที่ 1 เริ่มต้นขึ้นในเดือนสิงหาคม ปี 1914 ด้วยการประกาศสงครามกันระหว่างกลุ่มประเทศมหาอำนาจในยุโรป ซึ่งขณะนั้นได้แบ่งออกเป็น 2 ฝ่ายคือ 1. ฝ่ายไตรพันธมิตร (Triple Allience) อันประกอบไปด้วยประเทศสมาชิกเริ่มต้นคือ เยอรมัน, ออสเตรีย - ฮังการี, อิตาลี 2. ฝ่ายไตรภาคีระหว่างประเทศ (Triple Entente) อันประกอบไปด้วยประเทศสมาชิกเริ่มต้นคือ ฝรั่งเศส, อังกฤษ, รัสเซีย สำหรับกรณีของ อิตาลี และ ออสเตรีย-ฮังการี นั้น แม้ว่าจะเป็นประเทศที่อยู่ในกลุ่มพันธมิตรเดียวกัน แต่ก็เป็นเพียงแค่ในนามเท่านั้น และในปี 1915 หลังจากที่สงครามโลกครั้งที่ 1 ได้เริ่มต้นขึ้นระยะหนึ่ง อิตาลี ก็หันไปเข้ากับฝ่ายไตรภาคีระหว่างประเทศ โดยหวังว่าจะได้ดินแดนบางส่วนจาก ออสเตรีย-ฮังการี มาครอบครองหลังจากที่ชนะสงคราม

ดังจะเห็นได้จากการที่ ฮายาโอะ กำหนดให้ฉากหลังของ Porco Rosso เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1929 และเลือกให้เรื่องราวส่วนใหญ่เกิดขึ้นที่เมืองมิลาน (Milan) ในประเทศอิตาลี และที่ทะเลอาเดรียติก (Adriatic Sea) ซึ่งเป็นทะเลที่คั่นตรงกลางระหว่างประเทศอิตาลีกับยูโกสลาเวีย

ในประเทศอิตาลี ภาพที่เราได้เห็นก็คือ ภาพของรัฐบาลฟาสซิสต์ (Fascist) ซึ่งเป็นรัฐบาลเผด็จการที่ปกครองโดย เบนิโต มุสโสลินี (Benito Mussolini) กำลังเรืองอำนาจ และภาพของสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำซึ่งกระจายตัวให้เห็นอยู่ทั่วไป

สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะ หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 สิ้นสุดลงในปี ค.ศ. 1918 ทวีปยุโรปเกิดสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ยิ่งเฉพาะกับประเทศอิตาลีด้วยแล้ว แม้จะอยู่ในฝ่ายที่ชนะสงคราม แต่อิตาลีก็ต้องสูญเสียกำลังทางเศรษฐกิจไปในการทำสงครามเกือบครึ่งของที่มีอยู่ ทำให้อิตาลีหลังสงครามต้องเผชิญกับภาวะเงินเฟ้อ ปัญหาการว่างงาน หนี้สินของภาครัฐที่เพิ่มมากขึ้น และปัญหาค่าเงินลีร์ที่ตกต่ำลงอย่างมาก จนเกิดการจลาจลเพื่อต่อต้านรัฐบาลอยู่บ่อยครั้ง

นอกจากปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำแล้ว อิตาลีหลังสงครามยังประสบกับปัญหาความอ่อนแอของรัฐบาล เนื่องจากการเลือกตั้งในปี 1919 ไม่มีพรรคการเมืองใดได้เสียงข้างมากในสภา จึงต้องจัดตั้งรัฐบาลผสมขึ้นจากพรรคการเมืองหลายพรรค ทำให้คณะรัฐมนตรีมีความขัดแย้งกันเองอยู่เสมอ และเพราะการขาดเสถียรภาพในการบริหารงาน ทำให้ในระหว่างปี 1919 ถึง 1922 อิตาลีต้องเปลี่ยนรัฐบาลถึง 5 ครั้ง

ผลจากการเปลี่ยนรัฐบาลบ่อยครั้ง ทำให้รัฐไม่มีเวลาจะคิดแก้ปัญหาความเดือดร้อนให้กับประชาชน และในที่สุดก็ทำให้ประชาชนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย ต่อระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตย เพราะเห็นว่าเชื่องช้า มัวแต่ขัดแย้งกันเอง และไม่สามารถแก้ปัญหาสำคัญเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น ซึ่งก็คือ ปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำ และปัญหาการว่างงานได้

นอกจากนั้น การแพร่กระจายของลัทธิสังคมนิยมและคอมมิวนิสต์ ที่ขยายตัวอย่างรวดเร็วในอิตาลี ก็เป็นเหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่ง ที่เป็นตัวเร่งให้อิตาลีเข้าสู่การระบบปกครองแบบฟาสซิสต์เร็วขึ้น เนื่องจากอิตาลีในขณะนั้น แม้จะประสบกับปัญหาเศรษฐกิจตกต่ำขั้นรุนแรง แต่ประชาชนส่วนใหญ่ในอิตาลี ก็ยังไม่ไว้ใจพวกสังคมนิยมและคอมมิวนิสต์ ซึ่งชอบใช้วิธีการรุนแรงก่อกวนความสงบ ดังที่ได้เห็นตัวอย่างในโซเวียตรุสเซียมาก่อนแล้ว

เมื่อเป็นเช่นนี้ ประชาชนจึงต้องการรัฐบาลที่เข้มแข็งมาแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่มีอยู่ และมาต่อต้านการขยายตัวของพวกสังคมนิยมและคอมมิวนิสต์ ดังนั้นพรรคฟาสซิสต์ ซึ่งมีนโยบายต่อต้านลัทธิคอมมิวนิสต์ จึงได้รับความสนใจจากประชาชนอย่างรวดเร็ว สุดท้ายเมื่อฟาสซิตส์ภายใต้การนำของมุสโสลินี ได้รับการจัดตั้งเป็นรัฐบาลในปี ค.ศ. 1922 ก็ได้นำอิตาลีเข้าสู่ระบบการปกครองแบบเผด็จการในที่สุด

ตัวอย่างหนึ่ง ที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ถึงความเปลี่ยนแปลงอันเลวร้าย ซึ่งเป็นผลอันสืบเนื่องมาจากสงครามก็คือ บทสนทนา ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำอย่างรุนแรงในอิตาลี ที่ ปอร์โก้ พูดกับ พิคโคโล่ เจ้าของอู่ซ่อมเครื่องบินทะเลด้วยความแปลกใจ เมื่อเห็นคนงานทุกคนในอู่เป็นผู้หญิง ว่า

ปอร์โก้ : ไม่มีผู้ชายเลยสักคนนะ นี่ทุกคนเป็นญาติกันหมดเลยเหรอ
พิคโคโล่ : ใช่แล้ว ที่นี่ไม่มีงานอื่นให้ทำ พวกผู้ชายก็ไปหางานที่อื่นทำกันหมดแล้ว
ปอร์โก้ : สาเหตุเพราะภาวะเศรษฐกิจตกต่ำอย่างรุนแรงสินะ

ในกรณีของฉากในทะเลอาเดรียติกนั้น แม้ว่าจะไม่ได้แสดงภาพผลกระทบของสงครามออกมาให้เห็นอย่างชัดเจนเหมือนกับฉากในประเทศอิตาลี แต่เมื่อวิเคราะห์ให้ลึกลงไปแล้ว ก็มีส่วนในการสะท้อนแก่นความคิดที่ว่าด้วย "สงครามคือความโหดร้าย" ด้วยเช่นกัน

เนื่องจากในตอนแรก ฮายาโอะ ตั้งใจที่จะให้เรื่องราวส่วนใหญ่ของ Porco Rosso เกิดขึ้นที่เมือง Dovrok ซึ่งอยู่ในรัฐโครเอเชีย ประเทศยูโกสลาเวีย[31] แต่ขณะที่งานสร้างเริ่มต้นได้เพียงบางส่วน ยูโกสลาเวียก็เกิดสงครามกลางเมืองขึ้น และเมื่อ ฮายาโอะ ได้ทราบข่าวร้ายนี้ เขาก็ตัดสินใจเปลี่ยนฉากหลังของเรื่องเสียใหม่ ให้เกิดขึ้นที่ทะเลอาเดรียติกแทน พร้อมทั้งดัดแปลงเนื้อหาให้มีความจริงจังมากขึ้น (McCarthy, 1999, pp. 160-161)

แม้ว่าจะไม่มีคำยืนยันจากตัวของ ฮายาโอะ ถึงเหตุผลในการกระทำเช่นนั้น แต่เมื่อวิเคราะห์จากภูมิหลังของ ฮายาโอะ ซึ่งเคยมีความทรงจำอันเลวร้ายเกี่ยวกับสงคราม และจากผลงานในอดีตที่ ฮายาโอะ เคยสร้างขึ้น ซึ่งมักมีแนวคิดเกี่ยวกับการต่อต้านสงครามและความรุนแรงประกอบอยู่ด้วยเสมอ จึงอาจสรุปได้ว่า เป็นเพราะ ฮายาโอะ ไม่ต้องการตอกย้ำภาพความโหดร้ายและภาพความสูญเสียของสงครามกลางเมืองในโครเอเชีย ลงไปในผลงานของเขานั่นเอง (ผู้วิจัย)

---

[31]ปัจจุบัน เนื่องจากปัญหาภายในประเทศทั้งทางด้าน เชื้อชาติ ศาสนา ภาษาพูด และอุดมการณ์ทางการเมือง ทำให้ ยูโกสลาเวีย ล่มสลายลง และได้แตกออกเป็นสาธารณรัฐเอกราช 5 แห่ง คือ 1. สาธารณรัฐสโลเวเนีย (Slovenia) 2. สาธารณรัฐบอสเนียและเฮอร์เซโกวินา (Bosnia and Herzegovina) 3. สาธารณรัฐโครเอเชีย (Croatia) 4. สาธารณรัฐมาเซโดเนีย (Macedonia) 5. สาธารณรัฐเซอร์เบียและมอนเตเนโกร (Serbia and Montenegro) ซึ่งถือเป็นประเทศยูโกสลาเวียดั้งเดิม โดยสาธารณรัฐเซอร์เบียและมอนเตเนโกร มีความแตกต่างจากสาธารณรัฐทั้ง 4 ข้างต้น เพราะเกิดจากการผนวกรวม สาธารณรัฐเซอร์เบีย และ สาธารณรัฐมอนเตเนโกร เข้าไว้ด้วยกัน โดยมี กรุงเบลเกรด (Belgrade) ที่ตั้งอยู่ในเซอร์เบียเป็นเมืองหลวง

7.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

7.2.1 แนวความคิดเรื่อง "สตรีนิยม (Feminism)"

สตรีนิยม (Feminism) เป็นแนวคิดที่มีการเคลื่อนไหวอย่างมากในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 เนื่องจากการเกิดขึ้นของขบวนการที่เรียกว่า "ขบวนการสิทธิสตรี" (Woman Movement) โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายและหญิง และเคลื่อนไหวเพื่อให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพศทั้งสองเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น เนื่องจากฐานความคิดของสตรีนิยม ตั้งอยู่บนพื้นความเชื่อที่ว่า ภายใต้ภาวะปัจจุบัน เรื่องของเพศสภาวะ (Gender) นั้นยังมีความไม่เท่าเทียมกัน และยังมีการเอารัดเอาเปรียบสตรีอยู่

ในทัศนะของสตรีนิยม สถาบันสื่อมวลชน เป็นสถาบันสำคัญที่มีอิทธิพลอย่างสูงในการประกอบสร้าง และผลิตซ้ำอุดมการณ์ทางเพศที่ไม่เท่าเทียมกันออกมาสู่สังคมอย่างต่อเนื่อง และอุดมการณ์ที่ถูกผลิตออกมานั้น ก็มักมีลักษณะเป็นภาพแบบฉบับตายตัวในเรื่องบทบาททางเพศ (Sex-role stereotype) นั่นก็คือ ให้ภาพของผู้หญิงที่อ่อนแอ หรือด้อยต่ำกว่าผู้ชายอยู่เสมอ

ดังนั้นผลที่จะติดตามมาก็คือ ภาพลักษณ์ของผู้หญิงซึ่งถูกกดต่ำที่ถูกเผยแพร่ออกมา จะทำหน้าที่อบรมบ่มเพาะ (Sex-role socialization) และทำหน้าที่เป็นตัวแบบ (Role-Model) ให้สมาชิกในสังคมคล้อยตามและนำไปเป็นแบบอย่าง

สำหรับกรณีของสื่อภาพยนตร์นั้น สตรีนิยมมีความเห็นว่าเป็นสื่อหนึ่งที่มีอิทธิพลอย่างสูง ในการประกอบสร้าง "รูปแบบความเป็นหญิง" ให้กับสังคม ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2535) ได้กล่าวไว้ว่า สื่อภาพยนตร์มิได้เป็นเพียงแค่อุตสาหกรรมสร้างความบันเทิง หากแต่เป็นอุตสาหกรรมสร้างอุดมการณ์แบบหนึ่ง เนื่องจากคุณสมบัติพื้นฐานของภาพยนตร์ ที่มีอิทธิพลในการชักจูงอารมณ์สูง ดังนั้นแม้สิ่งที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์จะไม่ใช่ความเป็นจริง (Reality) แต่ก็เป็นความสมจริง (Realistic) ที่ชักชวนให้เราเชื่อและคล้อยตาม

อัตลักษณ์ (Identity) ของผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างโดยภาพยนตร์ มักจะเป็นไปในรูปแบบเดิม ๆ นั่นก็คือ เป็นเพศที่อ่อนแอ และรอคอยการปกป้องจากเพศชาย รวมถึงการสร้างภาพตัวแทน (Representation) ของ "ผู้หญิงที่พึงเอาอย่าง" (นางเอก) ด้วยการนิยามความหมายไว้เพียงแคบ ๆ ว่าต้อง "สาว สวย และเป็นคนดี" เท่านั้น ดังนั้นผู้หญิงดีในโลกของภาพยนตร์จึงมีค่าเป็นเพียง "สัญลักษณ์" ที่ห่างไกลกับความเป็นจริงอย่างมาก

ในการหาทางออกให้กับปัญหาดังกล่าว นอกจากจะมีการเรียกร้องให้สื่อมวลชนสะท้อนภาพลักษณ์ที่เป็นจริงของผู้หญิงในปริมาณที่มากขึ้นแล้ว สตรีนิยมยังมีความเห็นก้าวไกลไปกว่านั้น ด้วยการเรียกร้องให้มีการต่อสู้กันในระดับอุดมการณ์ ด้วยการรื้อถอนความหมายเก่า ๆ

(Deconstruction) และประกอบสร้างความหมายใหม่ (Reconstruction) ที่เกี่ยวกับความเป็นหญิงและความเป็นชายไปด้วยพร้อม ๆ กัน รวมถึงเรียกร้องให้มีการดำเนินการในฝ่ายผู้รับสาร ให้รู้จักวิธีการ "ถอดรหัส/ตีความ" สารแบบใหม่ ๆ ด้วยการให้ความซอบธรรมกับความเป็นหญิงเพิ่มมากขึ้น

ในด้านของสื่อภาพยนตร์ การเกิดขึ้นของ Woman's Film นับเป็นนิมิตหมายที่ดีของอีกหนึ่งทางเลือกในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว เนื่องจาก Woman's Film มุ่งเน้นที่จะนิยามความเป็นผู้หญิงด้วยมุมมองใหม่ เกี่ยวกับภาพพจน์ของผู้หญิง สถานที่ที่ผู้หญิงอยู่ สถาบันที่ผู้หญิงต้องเกี่ยวข้อง เช่น ครอบครัว การทำงาน การแต่งงาน เป็นต้น

สำหรับภาพยนตร์ทั่วไป มักจะนิยามคุณค่าของความเป็นหญิงที่สมบูรณ์ไว้ว่าต้องลงท้ายด้วยการแต่งงาน หรือได้อยู่กินกับชายอันเป็นที่รัก ซึ่งแตกต่างจากทัศนะของ Woman's Film ที่มองว่า การแต่งงาน เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่ทำให้ผู้หญิงอ่อนแอทางสัญญะ เนื่องจากความหมายที่สำคัญของการแต่งงานก็คือ การที่ทำให้ผู้หญิงต้องอ้างอิงตัวเธอเอง (Identify) กับคนอื่นที่เป็นผู้ชาย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้หญิงคนหนึ่งจะไม่มีทางได้เป็น "นางเอก" เลย หากเธอยังไม่ได้พบเจอกับ "พระเอก" เข้าสักคนหนึ่ง

การเล่าเรื่องของ Woman's Film นั้น จะไม่วางน้ำหนักอยู่ที่การจะต้องเป็น "นางเอก" ของใครสักคนหนึ่ง หากแต่ให้ความสำคัญกับการทำให้ผู้หญิงบรรลุถึงความเข้าใจตนเอง รู้จักถึงความปรารถนาและความต้องการของตนเอง แม้ว่าความเข้าใจตนเองนั้น จะต้องจ่ายไปด้วยการจากไปของชายคนรัก หรือการต้องอยู่ตามลำพังอย่างโดดเดี่ยวก็ตาม

Woman's Film บางเรื่องอาจจะไปไกลถึงขนาดที่สร้างโลกที่มีแต่ผู้หญิงเท่านั้น โดยไม่มีผู้ชายเข้ามามีบทบาทหลักเลย ส่วนตอนจบของ Woman's Film นั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องขมวดปมด้วยความผาสุก (Happy Ending) เสมอไป ในทางตรงกันข้าม ผู้หญิงที่ตระหนักถึงสภาพอันแท้จริงของตนเอง จะพยายามดำเนินชีวิตอย่างเป็นอิสระจาก "เขา" (วีรบุรุษ) จะต่อต้านความหยิ่งยะโส และความรุนแรงที่เขากระทำต่อเธอ รวมทั้งยกเลิกการพึ่งพา ขึ้นต่อ และการปกป้องคุ้มครองในรูปแบบที่เหนือกว่าของผู้ชาย

แน่นอนว่า การขมวดปมเช่นนี้อาจทำให้ผู้หญิงไม่ได้รับความผาสุกนักในระยะเวลาสั้น ๆ แต่นั่นก็หมายความว่า เธอก็จะไม่ต้องได้รับความเจ็บปวด และความทุกข์ระทมที่กำลังรอคอยอยู่เบื้องหน้า ในช่วงระยะเวลาที่นานแสนนานเช่นเดียวกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2537, น. 8-37; 2544, น. 474-518)

สำหรับ Porco Rosso นั้น แนวความคิดเรื่อง "สตรีนิยม" ที่ปรากฏไม่ได้สุดโต่งหรือว่าเข้มข้นเหมือนกับภาพยนตร์แนว Woman's Film บางเรื่องที่มีแนวคิดปฏิเสธเพศชายโดยสิ้นเชิง (Radical Feminism) หากแต่มีการประกอบสร้าง "ความเป็นหญิง" ขึ้นมาด้วยมุมมองใหม่ ในแง่ของความเท่าเทียมกันด้านการทำงาน

เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่า สถาบันการทำงานก็เป็นอีกหนึ่งตัวแปรสำคัญ ที่ช่วยผลิตซ้ำอุดมการณ์ทางสังคมแบบพ่อเป็นใหญ่ (Patriarchal society) ให้คงอยู่สืบไป ด้วยการสร้างระบบการแบ่งงานกันทำโดยใช้เพศเป็นเกณฑ์ (Sexual Division of Labour) ดังนั้นโลกของการทำงานจึงมักถูกกำหนดให้เป็นโลกของเพศชาย ในขณะที่เพศหญิงนั้นกลับถูกจำกัดบทบาทให้เป็นเพียงแม่บ้าน หรือพนักงานระดับล่างเท่านั้น

สำหรับสังคมญี่ปุ่นแล้ววิธีคิดแบบชายเป็นใหญ่ ยังคงฝังรากหยั่งลึกลงในจิตใต้สำนึกอย่างเหนียวแน่น ในด้านของการทำงาน ผู้หญิงญี่ปุ่นยังคงถูกวางลำดับความสำคัญให้เป็นรองเพศชายเสมอ แม้ปัจจุบันญี่ปุ่นจะมีการบังคับใช้กฎหมายที่ว่าด้วย "การจ้างงานและโอกาสที่เท่าเทียมกัน" (Equal Employment and Opportunity Law) แต่ในทางปฏิบัติแล้วความเหลื่อมล้ำด้านการทำงานยังดำรงอยู่ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในกรณีนี้ก็คือ เรื่องของอัตราการจ่ายเงินช่วยค่าครองชีพ (Living allowance)

ระบบค่าจ้างรายเดือนของญี่ปุ่นแบ่งเป็นส่วนที่เรียกว่าเงินเดือนประจำ และเงินช่วยค่าครองชีพ (Living allowance) บางคนเงินเดือนอาจเท่ากัน แต่เงินช่วยค่าครองชีพอาจต่างกันได้ขึ้นอยู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ แต่ความแตกต่างนี้จะเห็นชัดเจนเป็นพิเศษเมื่อเปรียบเทียบกันระหว่างเพศ นั่นก็คือผู้ชายจะได้รับมากกว่าผู้หญิงเสมอ เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นมีทัศนะที่สืบทอดกันมาแต่โบราณว่า ผู้ชายคือเสาหลักที่ทำหน้าที่หาเลี้ยงครอบครัว ส่วนผู้หญิงจะมีสถานะเป็นเพียงแค่ "คะไน" (Kanai) ซึ่งแปลว่า "ผู้อยู่ในบ้าน"

ในด้านของภาพลักษณ์ผู้หญิงที่ถูกถ่ายทอดผ่านสื่อนั้น ยังเป็นลักษณะของการมองภาพผู้หญิงที่มองผ่านแว่นตาของผู้ชายทั้งสิ้น ดังที่ ฮาตาโน (Hatano อ้างถึงใน วิภา อุตมฉันท์, 2541, น. 405) กล่าวว่า "สื่อมวลชนชอบเขียนเรื่องของผู้หญิง แต่เขียนจากจุดยืนของผู้ชาย"

การเห็นผู้หญิงเป็นเพียงวัตถุทางเพศ (Sex object) ยังมีกระจายให้เห็นอยู่ทั่วไปในเนื้อหาของสื่อมวลชนญี่ปุ่น หนังสือพิมพ์ประเภทแทบลอยด์ (Tabloid) หนังสือพิมพ์กีฬา-บันเทิง และนิตยสารจำนวนมาก นิยมลงภาพของผู้หญิงในชุดนุ่งน้อยห่มน้อย ไปจนถึงขั้นเปลือยกายเพื่อเป็นจุดขายดึงดูดความสนใจผู้อ่าน

รายการโทรทัศน์ประเภทไวด์โชว์ (Wide Show) ทอล์กโชว์ เกมโชว์ ต่าง ๆ นิยมให้ผู้หญิงรูปร่างหน้าตาดี นุ่งน้อยห่มน้อยในชุดบิกินี (Bikini) เดินไปเดินมา ทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยพิธีกร ส่วนมุมกล้องและการเคลื่อนกล้องนั้น ก็จะมีทั้งภาพมุมสูงมุมต่ำ ทั้งซูมและแพนในลักษณะที่ละลาบละล้วงเป็นพิเศษ บวกกับเทคนิคการตัดต่อที่รวดเร็ว เป็นตัวบ่งชี้ที่แสดงให้เห็นถึงทัศนะว่าผู้หญิงเป็นเพียงแค่อาหารตาได้อย่างดี (วิภา อุตมฉันท์, 2541, น. 408)

ใน Porco Rosso เราจะเห็นภาพของผู้หญิงในมุมที่ต่างออกไป ฮายาโอะ สร้างภาพตัวแทน (Representation) ของผู้หญิงแกร่งที่เห็นได้ไม่ง่ายนักในสังคมญี่ปุ่น เริ่มต้นจากตัวของ ฟิโอ หลานสาวของ พิคโคโล่ เจ้าของอู่ซ่อมเครื่องบินทะเลที่ ปอร์โก้ ไปขอความช่วยเหลือ ซึ่งรับหน้าที่เป็นนายช่างใหญ่ประจำอู่ และติดตามมาด้วยบรรดาคนงานที่ทำงานในอู่ของ พิคโคโล่ ซึ่งเป็นผู้หญิงทั้งหมด

ฮายาโอะ สร้างภาพของ ฟิโอ ตัวละครเอกของเรื่อง ซึ่งเป็นเด็กผู้หญิงที่มีอายุเพียงแค่ 17 ปี ให้มีลักษณะเข้มแข็ง มีจิตใจที่มุ่งมั่น เด็ดเดี่ยว ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคต่าง ๆ ที่รออยู่ตรงหน้า ในด้านการทำงาน ฟิโอ สามารถพิสูจน์ตัวเองให้ ปอร์โก้ ยอมรับได้ว่า เธอก็มีความสามารถไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าผู้ชายแม้แต่น้อย นอกจากนั้นเธอยังได้รับมอบหมายหน้าที่อันสำคัญ นั่นก็คือ การช่วยเยียวยาจิตใจที่บอบช้ำของ ปอร์โก้ ให้กลับคืนดีดังเดิม

สำหรับคนงานหญิงทุกคนในอู่ของ พิคโคโล่ นั้น ถือเป็นตัวแทนของผู้หญิงแกร่งโดยแท้ ทุกคนสามารถรับผิดชอบ และทำงานให้ออกมาได้ดีไม่แพ้ผู้ชาย ทั้งงานหนักและงานเบา ดังคำกล่าวของ พิคโคโล่ ที่พูดถึงคนงานผู้หญิงทุกคน เมื่อมองเห็นสีหน้าที่แสดงความแปลกใจของ ปอร์โก้ ว่า "ไม่ต้องเป็นห่วงไปหรอก ผู้หญิงพวกนี้น่ะแกร่ง และก็ตั้งใจทำงาน"

อีกจุดหนึ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่า ฮายาโอะ จงใจใส่เข้ามา และแสดงให้เห็นได้อย่างดีถึงแนวคิดแบบสตรีนิยมที่ถูกสอดแทรกอยู่ภายในก็คือ ฉากในโรงซ่อมเครื่องบิน ที่ให้อารมณ์กึ่งขบขันกึ่งประชดประชัน (Satire) เพศชาย ภาพที่เราได้เห็นก็คือ ภาพของคนงานหญิงที่กำลังขะมักเขม้นกับการทำงานอย่างหนัก ในขณะที่ ปอร์โก้ ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้นอกจากนั่งดู และช่วยพวกเธอเลี้ยงลูกเท่านั้น

นอกจากทั้งหมดที่กล่าวมาแล้ว สิ่งที่สามารถยืนยันได้อย่างดี ถึงแนวคิดแบบสตรีนิยมที่แฝงอยู่ใน Porco Rosso ก็คือ บทสัมภาษณ์ของตัว ฮายาโอะ เอง ที่ได้ให้ไว้ในปี 1994 ว่า

"ผมคิดว่าปัจจุบันไม่ใช่ยุคที่ผู้ชายต้องเป็นใหญ่อีกต่อไปแล้ว ซึ่งถ้าย้อนกลับไปเมื่อ 10 กว่าปีที่แล้ว มันคงยากที่จะพูดเช่นนี้ได้ "[32]

และจากการแสดงออกของตัว ฮายาโอะ เอง ด้วยการสร้างสตูดิโอจิบลิแห่งใหม่ในปี 1992 ที่เขาตั้งใจออกแบบให้ห้องน้ำผู้หญิงของสตูดิโอ มีขนาดกว้างเป็น 2 เท่าของห้องน้ำชาย และให้มีการสร้างห้องแบบญี่ปุ่น ไว้สำหรับพนักงานหญิงใช้พักผ่อนที่ชั้น 3 ของสตูดิโอ

---

[32]ตัดตอนจาก http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html

8. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ocean Waves (1993)

Ocean Waves หรือ Umi ga Kikoeru เป็นภาพยนตร์การ์ตูนขนาดยาวเรื่องแรกของสตูดิโอจิบลิ ที่สร้างขึ้นเพื่อออกฉายทางโทรทัศน์โดยเฉพาะ และยังเป็นผลงานเรื่องแรกของสตูดิโออีกเช่นกัน ที่ไม่ได้กำกับโดย ฮายาโอะ หรือ ทาคาฮาตะ โดยดัดแปลงเรื่องราวมาจากนิยายชื่อเดียวกันของ ฮิมุโระ ซาเอโกะ (Himuro Saeko) ซึ่งเป็นนักเขียนนิยายสำหรับผู้หญิง ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น

Ocean Waves กำกับโดย โทโมมิตสุ โมชิสุกิ (Tomomitsu Mochizuki) ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้กำกับรุ่นใหม่ของสตูดิโอจิบลิ โดยมี ทาคาฮาตะ รับหน้าที่เป็นโปรดิวเซอร์ ส่วนทีมงานผลิตทั้งหมดก็ล้วนแต่เป็นคนรุ่นใหม่ ซึ่งมีอายุเฉลี่ยเพียง 20-30 ปีเท่านั้น โดยทำงานภายใต้คำขวัญที่ว่า "รวดเร็ว ประหยัด แต่เต็มไปด้วยคุณภาพ" (Quickly, Cheaply, and with Quality)

แม้ว่าจะเป็นครั้งแรกที่ได้ร่วมงานกับจิบลิ แต่ในความเป็นจริงแล้ว โทโมมิตสุ เป็นอนิเมเตอร์ที่มีผลงานการกำกับมาแล้วหลายเรื่อง เช่น Kimagure Orange Road: I Want to Return to That Day, Maison Ikkoku และ Here is Greenwood อีกทั้งเขายังเป็นแฟนหนังสือชนิดตัวจริงของ ฮิมุโระ ซาเอโกะ อีกด้วย

โทโมมิตสุ มีความคิดที่จะนำเอา Umi ga Kikoeru มาดัดแปลงเป็นอะนิเมะ ตั้งแต่ครั้งแรกที่เห็นนิยายเรื่องนี้ถูกตีพิมพ์เป็นตอน ๆ ลงในนิตยสาร Animag จนในที่สุดความฝันของเขาก็เป็นจริงขึ้นมาเมื่อจิบลิ ตัดสินใจเรียกเขาเข้ามาร่วมงานด้วยในตำแหน่งผู้กำกับ

แต่ใช่ว่าหนทางทั้งหมดจะโรยด้วยกลีบกุหลาบ เพราะในขณะนั้น โทโมมิตสุ ติดงานกำกับ อะนิเมะซีรี่ย์เรื่อง Here is Greenwood อยู่ แต่เพราะไม่อยากพลาดโอกาสสำคัญที่หาได้ยากนี้ไป เขาจึงตัดสินใจรับงานกำกับอะนิเมะทั้งสองเรื่องพร้อม ๆ กัน แม้ว่ามันจะเป็นงานที่หนักมาก จนถึงกับทำให้เขาต้องล้มป่วยเข้าโรงพยาบาลไปพักหนึ่ง แต่สุดท้ายแล้ว โทโมมิตสุ ก็สามารถกำกับอะนิเมะทั้งสองเรื่องจนสำเร็จ และทำออกมาได้อย่างดีด้วย

เกร็ดเล็ก ๆ ปิดท้ายที่น่าสนใจก็คือ Ocean Waves เป็นหนึ่งในผลงานเพียงไม่กี่เรื่องที่สตูดิโอจิบลิเป็นผู้ตั้งชื่อภาษาอังกฤษอย่างเป็นทางการ (Official English Title) ขึ้นเอง เพื่อใช้สำหรับออกฉายในตลาดต่างประเทศ แต่น่าแปลกใจที่ผู้ชมชาวอเมริกันกลับรู้จัก Ocean Waves ในชื่อ "I Can Hear the Sea" ซึ่งมีความหมายตรงกับชื่อภาษาญี่ปุ่นของเรื่องคือ Umi ga Kikoeru มากกว่า (Umi - ทะเล, Kikoeru - ได้ยินเสียง)

ประเด็นในการวิเคราะห์

8.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ocean Waves นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง"

แก่นความคิดที่ว่าด้วย "การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง" ของ Ocean Waves นั้นถูกสะท้อนผ่านเรื่องราวความทรงจำในอดีตของ ทาคุ ตัวละครเอกของเรื่อง ที่มีต่อเพื่อนร่วมชั้น 2 คน คือ มัตสึโนะ และ ริคาโกะ โดยมุ่งประเด็นไปที่การค้นหาความรู้สึกแท้จริงที่ ทาคุ มีต่อ ริคาโกะ เป็นหลัก

ดังจะเห็นได้จากการที่ผู้กำกับ โทโมมิตสุ ใช้เวลาในการปูพื้นเหตุการณ์และรายละเอียดต่าง ๆ ของตัวละคร ด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องแบบย้อนอดีต (Flashbacks) ที่กินเวลายาวนานไปเกือบทั้งหมดของเรื่อง โดยมีตัวละคร ทาคุ เป็นจุดศูนย์กลางในการเล่าเรื่อง

โทโมมิตสุ เริ่มต้นเรื่อง Ocean Waves ด้วยภาพของ ทาคุ ที่กำลังเดินทางกลับไปร่วมงานเลี้ยงรุ่นที่ โคจิ (Kochi) ซึ่งเป็นจังหวัดเล็ก ๆ ทางใต้ที่ตั้งอยู่บนเกาะชิโกะกุ (Shikoku) หลังจากนั้นก็เล่าเรื่องย้อนกลับไปยังอดีตในสมัยที่ ทาคุ เรียนอยู่ชั้น ม.5 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เขาได้พบกับ ริคาโกะ เป็นครั้งแรก

ในครั้งแรกที่ได้เห็น ทาคุ ไม่ได้สนใจในตัว ริคาโกะ มากนัก ซึ่งตรงข้ามกันอย่างชัดเจนเมื่อเทียบกับท่าทีที่ มัตสึโนะ เพื่อนสนิทของเขาแสดงออกมา จากรายละเอียดที่เราได้รับนั้น ริคาโกะ เป็นเด็กที่พึ่งย้ายเข้ามาใหม่จากโตเกียว เธอสวย และโดดเด่นจนทุก ๆ คนในโรงเรียนจับตามอง

หลังจากนั้น โทโมมิตสุ ก็ค่อย ๆ เพิ่มรายละเอียดของเรื่องให้เราได้รับรู้มากขึ้น เริ่มตั้งแต่นิสัยส่วนตัวของ ริคาโกะ ที่ทำให้เธอไม่สามารถเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ เหตุการณ์ในสมัย ม.ต้น ที่ชักนำให้ ทาคุ และ มัตสึโนะ ได้รู้จักกัน รวมไปถึงจุดพลิกผันสำคัญที่ทำให้ ทาคุ และ ริคาโกะ มีโอกาสได้ใกล้ชิดกันมากขึ้น

จุดที่น่าสนใจก็คือ ในฉากย้อนอดีตที่กินเวลายาวนานนั้น มีรายละเอียดมากมายที่ถูกลำเลียงออกมา เพื่อช่วยให้คนดูได้รับรู้และเข้าใจ ถึงภูมิหลังและพฤติกรรมของตัวละครมากขึ้น แต่กลับไม่มีบทสนทนา หรือว่าการแสดงฉากใดเลย ที่บ่งบอกให้เราได้รู้ว่า แท้จริงแล้ว ทาคุ มีความรู้สึกต่อ ริคาโกะ เช่นไร

เหตุที่เป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะเหตุผล 2 ประการด้วยกัน คือ 1) เพื่อทำให้คนดูเกิดความรู้สึก "อิน" (Involvement) กับเนื้อเรื่องได้อย่างเต็มที่ และ 2) เพื่อเน้นย้ำแก่นความคิดหลัก (Theme) ซึ่งถูกซ่อนเอาไว้ในตอนท้ายของเรื่อง ให้มีน้ำหนักชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สำหรับเหตุผลประการแรกนั้น ถือเป็นเรื่องพื้นฐานที่ผู้กำกับภาพยนตร์ทุกคนต้องคำนึงถึงและนำมาปฏิบัติ เพราะโดยปกติแล้ว ภาพยนตร์ที่ดีจะต้องสามารถชักจูงอารมณ์คนดูให้คล้อยตาม หรือเชื่อในเรื่องราวต่าง ๆ ที่นำเสนออยู่ตรงหน้าได้ และกลวิธีหนึ่งที่ภาพยนตร์นำมาใช้ เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ที่กล่าวไปแล้วก็คือ การเล่าเรื่องโดยปูพื้นรายละเอียดต่าง ๆ อย่างหนักแน่นรัดกุม เพื่อให้คนดูเข้าใจและรู้สึกผูกพันกับตัวละครมากขึ้น

ส่วนเหตุผลประการที่สองนั้น เป็นเรื่องของเทคนิคการนำเสนอ เพื่อช่วยเพิ่มพลังให้กับแก่นของเรื่อง ซึ่งสามารถเห็นได้อย่างชัดเจน ผ่านประโยคสั้น ๆ เพียงประโยคเดียวในฉากสุดท้าย ที่เป็นเสียงบรรยายแทนความรู้สึกของ ทาคุ ซึ่งสามารถบ่งบอกและเน้นย้ำได้อย่างดี ถึงแก่นความคิดหลักของ Ocean Waves ที่ว่าด้วย "การมองย้อนกลับไปในอดีต เพื่อค้นหาตัวตนและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง"

เพราะสุดท้ายหลังจากที่ได้ใช้เวลากับตัวเอง ด้วยการคิด ไตร่ตรองถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ผ่านมาในอดีตอย่างรอบคอบ ทาคุ ก็สามารถบอกถึงความรู้สึกแท้จริง ที่เขามีต่อ ริคาโกะ ออกมาได้ว่า

"...ผมพึ่งจะรู้ในตอนนั้นเอง ว่าที่แท้ผมก็ชอบเธอ (ริคาโกะ) มาโดยตลอด..."

8.2 <u>แนวความคิดรองของเรื่อง</u>

8.2.1 <u>แนวความคิดเรื่อง "การวิพากษ์สังคมเมืองและเชิดชูความเป็นสังคมชนบท"</u>

แนวความคิดเรื่อง การวิพากษ์สังคมเมืองและเชิดชูความเป็นสังคมชนบทใน Ocean Waves นั้นถูกนำเสนอในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Only Yesterday นั่นก็คือสะท้อนผ่านคำพูดและการกระทำของ ริคาโกะ และ ทาคุ 2 ตัวละครเอกของเรื่อง ซึ่งถือเป็นตัวแทนของสังคมเมืองและสังคมชนบทตามลำดับ

ผู้กำกับ โทโมมิตสุ ถ่ายทอดความแตกต่างระหว่างตัวละครทั้ง 2 ออกมาให้เราเห็นได้อย่างชัดเจน สำหรับ ริคาโกะ นั้นถือเป็นคนเมืองโดยกำเนิด เธอเป็นชาวโตเกียว (Tokyo) ที่ต้องย้ายมาอยู่ที่โคจิ (Kochi) ด้วยความจำใจ ดังนั้นสายตาที่เธอใช้มองโลกจึงเป็นสายตาของคนเมือง สำหรับเธอเมื่อเทียบกับโตเกียวแล้ว โคจิเป็นแค่เมืองเล็ก ๆ บ้านนอกที่อยู่ห่างไกลความเจริญเท่านั้น

ในด้านการวางตัวนั้น แม้ ริคาโกะ จะเป็นผู้หญิงที่สวย โดดเด่น และมีความสามารถหลากหลายทั้งด้านการเรียนและกีฬา แต่เธอกลับมีนิสัยเอาแต่ใจ ไม่คบหาใคร ไม่ร่วมกิจกรรม ไม่เข้ากับกลุ่ม ไม่พยายามทำตัวเป็นคนใน (Uchi) หรือหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง (Tatemae) อันเป็นค่านิยมที่คนในสังคมชนบทยังยึดถืออยู่อย่างเข้มข้น[33]

ส่วนด้านการพูดจา มีอยู่หลายครั้งทีเดียวที่เราได้เห็น ริคาโกะ พูดถึงโคจิ หรือชาวโคจิ ด้วยน้ำเสียงดูถูก หรือแสดงความขบขันในความเป็นบ้านนอก ซึ่งเป็นนิสัยที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปของคนในสังคมเมือง ที่มักจะเห็นคนหรือกลุ่มบุคคลที่ต่างไปจากตนเองด้อยค่ากว่า

ริคาโกะ : อะไรกัน ! เรื่องนั้นอีกแล้วเหรอ ใช่ ฉันไปค้างคืนกับ โมริซากิคุง (ทาคุ) ในโรงแรมที่โตเกียว แล้วมันเกี่ยวอะไรกับเธอด้วยละ !!!

มัตสึโนะ : คือ ผม... ผม... ขอบคุณนะครับ

ริคาโกะ : แต่... ฉันเกลียดโคจิ แล้วก็เกลียดผู้ชายที่พูดสำเนียงโคจิด้วย อย่าพูดจาแบบนั้นกับฉันนะ น่าขยะแขยงที่สุดเลย !!!

ตรงกันข้ามกับ ทาคุ ที่ให้ภาพที่จริงใจมากกว่า ทาคุ นั้นเป็นคนที่ปากตรงกับใจ พอใจหรือไม่พอใจอะไรก็พูดออกมาตรง ๆ อันเป็นนิสัยแบบที่ชาวชนบทยึดถือ นอกจากเรื่องความจริงใจแล้ว คุณสมบัติที่ดีอีกประการหนึ่ง ที่เราสามารถเห็นได้ในตัว ทาคุ ก็คือเรื่องของความมีน้ำใจ พร้อมที่จะช่วยเหลือยามที่เพื่อนเดือดร้อนหรือมีปัญหา

---

[33]สังคมญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสังคมชนบท เป็นสังคมแบบกลุ่มที่เน้นความปรองดองมากกว่าการให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคล ดังนั้นพฤติกรรมที่สมาชิกในสังคมแสดงออก จึงมักอยู่ภายใต้กรอบหรือบรรทัดฐานของกลุ่ม ส่วนคำว่า อุจิ (Uchi) นั้นแปลว่า บ้าน ภายใน หรือ คนใน เป็นคำที่ใช้เรียกคนที่อยู่ในกลุ่มหรือสังคมเดียวกัน ซึ่งตรงกันข้ามกับคำว่า โซะโตะ (Soto) ที่แปลว่า ข้างนอก หรือ คนนอกกลุ่ม สังคมญี่ปุ่นนั้นถือว่า การปฏิบัติตัวเพื่อให้เป็น อุจิ เป็นสิ่งสำคัญ โดยจะต้องยึดถือหลักของความสงบภายใน (Chowa) และให้ความสำคัญกับ ทะเทะมะเอะ (Tatemae) หรือ พฤติกรรมสาธารณะ ที่เน้นการปฏิบัติตัวเพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง พร้อม ๆ ไปกับการสร้างความประทับใจให้กับผู้คนทั่วไปที่พบเห็น

8.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "การวิพากษ์ระบบการศึกษาของญี่ปุ่น"</u>

ดังที่กล่าวไปแล้วว่าสังคมญี่ปุ่น เป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาเป็นอย่างมาก และแนวความคิดเกี่ยวกับการศึกษา ก็ได้ถูกสอดแทรกลงไปในผลงานการ์ตูนที่ผลิตขึ้นโดยสตูดิโอจิบลิหลายเรื่องด้วยกัน เช่น Grave of the Fireflies, Kiki's Delivery Service หรือ Only Yesterday ซึ่งน้ำเสียงที่พูดถึงนั้นจะเป็นไปในทางบวก

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ocean Waves นั้น ก็มีการสอดแทรกแนวความคิดเกี่ยวกับการศึกษาลงไปด้วยเช่นกัน หากแต่เป็นในประเด็นที่ต่างออกไปจากภาพยนตร์การ์ตูนทั้ง 3 เรื่องที่กล่าวไปข้างต้น นั่นก็คือน้ำเสียงที่กล่าวถึง จะเป็นในเชิงวิพากษ์ระบบการศึกษาของญี่ปุ่นที่ปัจจุบันได้ก่อให้เกิดปัญหาสังคมหลายประการติดตามมา

ค่านิยมเกี่ยวกับการศึกษาแบบผิด ๆ ของญี่ปุ่นนั้น เป็นเรื่องที่สืบทอดกันมายาวนานอย่างฝังหัว เนื่องจากสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับประวัติการศึกษา โดยมีความเชื่อที่ว่าหากต้องการเข้าทำงานในบริษัทใหญ่โต มีสวัสดิการดี และได้อัตราเงินเดือนสูง ก็จำเป็นต้องจบจากมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียง[34] และการที่จะสอบเข้ามหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงได้นั้น ก็จำเป็นจะต้องเข้าเรียนในโรงเรียนมัธยมปลายที่ดี และเพื่อที่จะสอบเข้าโรงเรียนมัธยมปลายที่ดีได้ ก็ต้องจบการศึกษาจากโรงเรียนมัธยมต้นที่ดีเช่นเดียวกัน

ความเชื่อเช่นนี้ส่งผลให้เด็กญี่ปุ่นจำนวนมาก ถูกบังคับให้เรียนอย่างหนักตั้งแต่ชั้นประถม เพื่อที่จะสอบเข้าเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้นไปได้ นอกจากจะต้องคร่ำเคร่งกับการเรียนที่โรงเรียนอย่างหนักแล้ว เด็กญี่ปุ่นส่วนใหญ่ยังต้องไปเรียนพิเศษที่โรงเรียนกวดวิชา (Juku/Yobiko) ซึ่งปัจจุบันเป็นธุรกิจที่ทำเงินปีละหลายพันล้านเยน จากการสำรวจของกระทรวงศึกษาธิการญี่ปุ่นในปี ค.ศ. 1993 อัตราส่วนของเด็กที่ไปโรงเรียนกวดวิชาในชั้นประถมมีถึง 24% และในชั้นมัธยมต้นมีถึง 60% (กระจกส่องญี่ปุ่น, 2541, น. 135)

ความเครียดจากการเรียนอย่างหนักของเด็กญี่ปุ่น ส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมหลายอย่างติดตามมาทั้งโรคเกลียดโรงเรียน เกลียดครู การกลั่นแกล้งในชั้นเรียน และการฆ่าตัวตายที่เพิ่มจำนวนสูงมากขึ้น จากการสำรวจของกระทรวงศึกษาธิการญี่ปุ่น ในปี 1991 มีนักเรียนชั้นประถม

---

[34]มหาวิทยาลัยที่ได้รับความนิยม และได้รับการยกย่องว่ามีเกียรติมากที่สุดในญี่ปุ่น คือ มหาวิทยาลัยโตเกียว (University of Tokyo) หรือที่เรียกกันจนติดปากว่า โทได (Todai) ส่วนอีกสองมหาวิทยาลัยที่ได้รับความนิยมมากไม่แพ้กัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเคโอ (Keio University) และมหาวิทยาลัยวาเซดะ (Waseda University) ซึ่งตั้งอยู่ในกรุงโตเกียวด้วยกันทั้งคู่

ที่ขาดเรียนมากกว่า 30 วันขึ้นไปด้วยเหตุผลที่ว่า "เกลียดโรงเรียน" มีถึง 12,630 คน และนักเรียนชั้นมัธยมมีมากถึง 54,112 คน (ปรียา อิงคาภิรมย์, 2540, น. 27)

หนังสือพิมพ์อาซาฮี (Asahi Shimbun) ฉบับวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 1993 ในส่วนบทความเกี่ยวกับโรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็ก ได้กล่าวไว้ว่า ปัจจุบันมีโรคที่เรียกว่า "คะกะคุชิ" หรือเด็กที่เรียนหักโหมจนตาย ซึ่งเป็นโรคที่เกิดขึ้นกับเด็กที่พ่อแม่บังคับให้เรียน และทำกิจกรรมพิเศษ เช่น กวดวิชา เรียนเปียโน ฯลฯ มากเกินปกติ (อ้างแล้ว, น. 34)

นอกจากนั้น จากการสำรวจในปี 1995 ยังพบว่า 34% ของโรงเรียนประถมศึกษาทั่วประเทศ 58% ของโรงเรียนมัธยมต้น และ 40% ของโรงเรียนมัธยมปลาย จะมีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้น และบางส่วนของเด็กนักเรียนที่ถูกกลั่นแกล้งนั้นจะจบชีวิตของตนเองด้วยการฆ่าตัวตาย (กระจกส่องญี่ปุ่น, 2541, น. 133)

สำหรับแนวความคิดเรื่อง "การวิพากษ์ระบบการศึกษาของญี่ปุ่น" ที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ocean Waves นั้นสามารถเห็นได้จากเนื้อหาตอนต้นของเรื่อง ในฉากย้อนอดีตที่ ทาคุ คิดถึงเหตุการณ์ที่ชักนำให้เขาและ มัตสึโนะ ได้รู้จักกันครั้งแรก

โทโมมิตสุ กำหนดให้เหตุการณ์ทั้งหมดเริ่มขึ้นจากประกาศของทางโรงเรียนเรื่องการงดไปทัศนศึกษาที่เกียวโตของนักเรียนชั้นมัธยมต้นอย่างกระทันหัน ด้วยเหตุผลที่ว่า[35]

"...ในปีที่ผ่านมาโรงเรียนของเราต้องเสียตำแหน่ง โรงเรียนที่มีนักเรียนสอบเข้าเรียนต่อชั้นมัธยมปลายมากที่สุดอันดับ 1 ให้กับโรงเรียนประจำจังหวัดไป ด้วยเกียรติประวัติอันน่าภูมิใจของโรงเรียนเรา และด้วยความรับผิดชอบของทางเราที่มีต่อผู้ปกครองของนักเรียน ทำให้เรื่องที่เกิดขึ้นนี้เป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ ดังนั้นเพื่อรักษาเกียรติประวัติอันสูงส่งของโรงเรียนของเรา..."

จากประกาศของทางโรงเรียนเราจะเห็นได้อย่างชัดเจน ถึงค่านิยมเกี่ยวกับการศึกษาของญี่ปุ่นที่มุ่งเน้นแต่เชิงปริมาณ วัดความสำเร็จของการศึกษาจากจำนวนนักเรียนที่สามารถสอบแข่งขันเข้าเรียนต่อในระดับชั้นที่สูงกว่าได้ โดยละเลยความรู้สึกและความต้องการที่แท้จริงของเด็ก รวมทั้งไม่คำนึงถึงความกดดันต่าง ๆ ที่จะติดตามมา ซึ่งอาจส่งผลลุกลามกลายเป็นปัญหาสังคมขึ้นได้ในอนาคต

---

[35]โดยปกติแล้ว การไปทัศนศึกษาถือเป็นกิจกรรมประจำทางการศึกษา ที่จะจัดขึ้นในช่วงปีสุดท้ายของการศึกษาแต่ละระดับ มีระยะเวลาประมาณ 1 สัปดาห์ สถานที่ ๆ ไปส่วนใหญ่จะเป็นแถบคันไซ (Kansai) ที่มีเมืองหลวงเก่า นาระ และ เกียวโต เป็นศูนย์กลาง นอกจากนั้นที่นิยมไปก็เช่น คิวชู ฮอกไกโด โตเกียว และในระยะหลังโรงเรียนที่จัดทัศนศึกษาไปต่างประเทศ เช่น อเมริกา หรือ จีน ก็เริ่มมีมากขึ้น

นอกจากนั้นแล้ว ยังสามารถเห็นได้จากความรู้สึกของ ทาคุ ที่แสดงความไม่เห็นด้วยต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งบรรยายออกมาว่า

"...ผมคิดว่าการยกเลิกทัศนศึกษาเป็นเรื่องที่ไม่มีเหตุผลเลย มันแค่เป็นการเอาใจพวกอาจารย์และผู้ปกครองเท่านั้น..."

8.2.3 <u>แนวความคิดเรื่อง "สังคมกลุ่ม"</u>

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับกลุ่มเป็นอย่างมาก สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Ocean Waves นั้น แนวความคิดนี้ก็ได้ถูกสอดแทรก และแสดงออกมาให้เห็นด้วยเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากฉากที่ ริคาโกะ กำลังโต้เถียงกับเพื่อนร่วมชั้นเรียนเกี่ยวกับการไม่เข้าร่วมงานเทศกาลประจำปีของโรงเรียน

โดยปกติแล้วโรงเรียนในประเทศญี่ปุ่นจะมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มากมายหลายประเภท นอกเหนือไปจากการจัดการเรียนการสอนตามปกติ เช่น การไปปิกนิก หรือการไปทัศนศึกษา ในเดือนพฤศจิกายนซึ่งเป็นช่วงปลายฤดูใบไม้ร่วงนั้น[36] ทุกโรงเรียนในญี่ปุ่นจะมีการจัดงานเทศกาลประจำปีของโรงเรียนที่เรียกว่า "บุงขะไซ" (Bunkasai : เทศกาลวัฒนธรรม) ภายในงานจะมีการแสดงนิทรรศการผลงานทางศิลปะของนักเรียน มีการแสดงดนตรี การเต้นรำ ผลงานทางวิชาการ ตลอดจนมีการออกร้านขายอาหาร และการละเล่นต่าง ๆ

จากรายละเอียดที่เราได้รับ ริคาโกะ นั้นย้ายโรงเรียนมาที่โคจิโดยไม่เต็มใจ ดังนั้นเธอจึงไม่รู้สึกมีความผูกพันกับโคจิ และไม่เคยคิดที่จะร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ในโรงเรียนแห่งใหม่ ตลอดเวลาที่เรียนอยู่ที่โคจิ ริคาโกะ มีเพื่อนสนิทเพียงคนเดียวก็คือ โคฮามะ ยูมิ ซึ่งการประพฤติตนเช่นนี้ของ ริคาโกะ สร้างความไม่พอใจให้กับเพื่อน ๆ ในห้องอย่างมาก

"...อย่าเข้าใจผิดนะฉันไม่ได้เป็นห่วงเธอ แต่ถ้าเป็นแบบนี้ต่อไปละก็ สุดท้ายเธอก็คงจะไม่มีเพื่อนเลยสักคนแน่ พยายามคบเพื่อนสักหน่อยสิ..."

แม้ ริคาโกะ จะได้รับคำเตือนจากเพื่อนบางคนที่ปรารถนาดี แต่เธอก็ไม่สนใจที่จะปฏิบัติตาม สุดท้ายแล้วแม้แต่งานเทศกาลวัฒนธรรมประจำปีของโรงเรียน ซึ่งเป็นกิจกรรมสุด

---

[36]ในปฏิทินญี่ปุ่นเขียนไว้ว่า ฤดูหนาวเริ่มขึ้นในวันที่ 8 พฤศจิกายน ซึ่งเรียกว่า ริตโต (Ritto) หมายถึงการเริ่มต้นของฤดูหนาว ในวันที่ 3 พฤศจิกายนของทุกปีถูกกำหนดให้เป็น วันอนุรักษ์วัฒนธรรม (Bunka no hi) ซึ่งเป็นวันหยุดราชการ ในช่วงวันอนุรักษ์วัฒนธรรม จะมีการจัดงานแสดงนิทรรศการต่าง ๆ เช่น งานแสดงดนตรี หรือผลงานทางศิลปะ และในช่วงนี้ตามโรงเรียนต่าง ๆ ของญี่ปุ่นก็จะจัดงานวัฒนธรรมประจำปีของตนเองขึ้นมาด้วย

ท้ายที่นักเรียนทุกระดับชั้นจะได้ทำร่วมกัน ริคาโกะ ก็ยังไม่สนใจที่จะเข้าร่วมงาน ทำให้เพื่อน ๆ ในห้องที่รู้สึกไม่พอใจรวมตัวกันต่อว่า ริคาโกะ

"...นี่เธอไม่คิดที่จะสนใจความสมานฉันท์ในชั้นเรียนเลยรึไง เอาแต่เก็บตัวอยู่คนเดียวไม่คิดที่จะสนใจคนอื่น ๆ บ้าง..."

ฉากการโต้เถียงระหว่าง ริคาโกะ กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนนี้ สามารถแสดงให้เห็นได้อย่างดีถึงค่านิยมแบบสังคมกลุ่ม ที่คนญี่ปุ่นยังยึดถืออยู่อย่างเหนียวแน่น ซึ่งหากใครที่ทำตัวแปลกออกไป ไม่ยอมเข้าร่วมกับกลุ่ม ก็จะถูกมองเป็นตัวประหลาด เป็นแกะดำที่สร้างความเดือดร้อนให้กับกลุ่ม และสุดท้ายอาจถูกลงโทษในขั้นร้ายแรง คือการขับไล่ออกไปจากกลุ่มในที่สุด

9. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pom Poko (1994)

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pom Poko หรือ Heisei Tanuki Gessen Pom Poko เป็นผลงานการกำกับและเขียนบทของ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ ที่บอกเล่าเรื่องราวสนุกสนานแต่แฝงไว้ด้วยแง่คิดของเหล่า ทานูกิแห่งภูเขาทามะ ที่พยายามต่อสู้เพื่อรักษาถิ่นที่อยู่อาศัยจากการรุกรานของมนุษย์

จุดเริ่มต้นของ Pom Poko ไม่ได้เกิดจากการดัดแปลงเนื้อเรื่องจากการ์ตูนหรือว่านิยายแบบที่ผลงานส่วนใหญ่ของสตูดิโอจิบลิเป็น หากแต่เกิดจากความคิดของ ฮายาโอะ เอง ที่ต้องการให้ผลงานลำดับต่อไปของสตูดิโอจิบลิ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตัวทานูกิ และเมื่อเขานำความคิดนี้ไปเล่าให้กับ ทาคาฮาตะ ฟัง แผนการสร้าง Pom Poko ก็เริ่มต้นขึ้น จนสำเร็จเป็นรูปเป็นร่างพร้อมเข้าฉายให้ชมกันในปี 1994

สำหรับด้านการออกแบบตัวละคร ใน Pom Poko มีการออกแบบให้รูปลักษณ์ของตัวทานูกิ มีความแตกต่างกันออกไปถึง 3 แบบด้วยกัน นั่นก็คือ หนึ่งแบบ "เหมือนจริง" ซึ่งทานูกิแบบนี้จะมีรูปร่างเหมือนกับตัวทานูกิทั่วไปที่มีอยู่จริงตามธรรมชาติ สองแบบ "คล้ายมนุษย์" ทานูกิแบบนี้จะมีลักษณะเป็นการ์ตูนมากขึ้น สามารถยืนสองขา สวมใส่เสื้อผ้า และพูดคุยกันด้วยภาษาของมนุษย์ สำหรับแบบที่สามนั้น จะเป็นแบบ "เรียบง่าย" ซึ่งคล้ายกันกับแบบที่สอง แต่จะวาดด้วยลายเส้นที่เรียบง่าย มีรายละเอียดน้อยกว่า ซึ่ง ฮายาโอะ ได้ความคิดนี้มาจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง 808 Tanukis ของ สึงิอุระ ชิเงรุ (Sugiura Shigeru) นักวาดการ์ตูนมือเก่าที่เขาชื่นชอบเป็นการส่วนตัว

สำหรับภูเขาทามะฉากหลังของเรื่อง ซึ่งเป็นถิ่นอาศัยของเหล่าทานูกิในเรื่องนั้น เป็นสถานที่ ๆ มีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่น โดยเป็นภูเขาที่ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของกรุงโตเกียว และก็มีการหักร้างถางพง เพื่อสร้างเมืองแห่งใหม่ที่ประกอบไปด้วยตึกสูง ๆ อพาร์ทเมนต์ให้เช่า โรงเรียน โรงพยาบาล จริง ๆ เช่นเดียวกัน โดยเมืองใหม่นี้ถูกตั้งชื่อว่า Tama New Town (ทามะเมืองใหม่)

Pom Poko เข้าฉายที่ญี่ปุ่นครั้งแรกวันที่ 16 กรกฎาคม 1994 และประสบความสำเร็จอย่างสูง โดยสามารถคว้าตำแหน่งภาพยนตร์ ที่ทำเงินสูงสุดแห่งปีมาครองได้สำเร็จ นอกจากนั้นยังถูกเสนอชื่อเป็นตัวแทนประเทศญี่ปุ่น เพื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมประจำปี 1995 แต่น่าเสียดายที่ไม่สามารถพาตัวเอง เข้าไปอยู่ในกลุ่ม 5 เรื่องสุดท้ายที่เข้าชิงประจำปีได้สำเร็จ[37]

ประเด็นในการวิเคราะห์

9.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pom Poko นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การอนุรักษ์ธรรมชาติ"

โดยปกติแล้ว การนำเสนอประเด็นที่ว่าด้วย "การอนุรักษ์ธรรมชาติ" ของสตูดิโอจิบลิจะเป็นในลักษณะที่ไม่พูดออกมาตรง ๆ นั่นก็คือตลอดทั้งเรื่องจะไม่มีคำบรรยาย หรือว่าบทสนทนาของตัวละครใด ๆ ที่ออกมาพูดเรียกร้องถึงการอนุรักษ์ธรรมชาติ หากแต่จะชี้ให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ธรรมชาติผ่านฉากหลังอันงดงาม (Only Yesterday) หรือผ่านฉากหลังอันเสื่อมโทรมเต็มไปด้วยปัญหาสิ่งแวดล้อม (Nausicaa of the Valley of the Wind) เพื่อกระตุ้นเตือนให้คนดูตระหนักถึงผลกระทบร้ายแรงที่จะติดตามมาในภายหลัง หากละเลยปัญหาเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติ

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pom Poko นั้น การนำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การอนุรักษ์ธรรมชาติ" จะเป็นไปในลักษณะที่ต่างออกไปจากที่กล่าวมาแล้วข้างต้น นั่นก็คือจะเป็นการออกมาเรียกร้องถึงประเด็นการอนุรักษ์ธรรมชาติแบบตรง ๆ ดังจะเห็นได้จากการที่ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ ซึ่งเป็นคนเขียนบทและผู้กำกับ กำหนดให้เรื่องราวทั้งหมดเริ่มขึ้นจากการต่อสู้ของเหล่าทานูกิ เพื่อปกป้องภูเขาทามะอันเป็นแหล่งหากิน และเป็นที่พักพิงสุดท้ายซึ่งยังเหลือรอดจากการทำลายของฝีมือมนุษย์

ในตลอดทั้งเรื่อง เราจะได้เห็นวิธีการเรียกร้องมากมายที่ ทาคาฮาตะ นำมาใช้ เริ่มตั้งแต่การเลือกชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่น คำว่า Heisei Tanuki Gessen Pom Poko เมื่อแปลแล้วจะได้

---

[37]ภาพยนตร์ที่ได้เข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาต่างประเทศยอดเยี่ยม 5 เรื่องสุดท้ายประจำปี 1995 มีดังนี้ 1. All Things Fair - Sweden 2. Antonia's Line - The Netherlands (win) 3. Dust of Life - Algeria 4. O Quatrilho - Brazil 5. The Star Maker - Italy

ความว่า "การต่อสู้ของเหล่าทานูกิในยุคสมัยเฮเซย์" (Heisei - ยุคเฮเซย์, Gessen - การต่อสู้) ซึ่งมีนัยยะถึงการเรียกร้องให้อนุรักษ์ธรรมชาติแฝงอยู่

หลังจากนั้นภาพต่อมาที่เราได้เห็นก็คือ ภาพของเหล่าทานูกิที่ออกมาเรียกร้องถึงประเด็นการอนุรักษ์ธรรมชาติในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการออกมาวิพากษ์วิจารณ์ ตำหนิติเตียนการกระทำของมนุษย์แบบตรง ๆ ตลอดจนการประท้วงซึ่งมีทั้งแบบสันติวิธี และแบบใช้กำลังรุนแรงที่ก่อให้เกิดความเสียหาย ทั้งต่อชีวิตและทรัพย์สินมากมายติดตามมา

สำหรับภูเขาทามะ (Tama hill) ซึ่งถูกเลือกใช้เป็นฉากหลังของเรื่องนั้น เป็นสถานที่ ๆ มีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่นซึ่งตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของกรุงโตเกียว และโครงการพัฒนาเมืองแห่งใหม่ที่เรียกว่า Tama New Town ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการต่อสู้ของเหล่าทานูกินั้น ก็เป็นโครงการที่เกิดขึ้นจริงเช่นเดียวกัน

Tama New Town เป็นโครงการพัฒนาซึ่งอยู่ในการดูแลของภาครัฐ โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างเมืองแห่งใหม่ขึ้น เพื่อรองรับปริมาณของประชากรในกรุงโตเกียวที่ขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นช่วงที่อัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจของญี่ปุ่นขยายตัวอย่างสูง

งานก่อสร้างเริ่มขึ้นในปี 1968 โดยพื้นที่ส่วนล่างของภูเขาทามะถูกเลือกให้เป็นแหล่งที่ตั้งของเมืองแห่งใหม่ ด้วยเหตุผล 4 ประการก็คือ 1. มีขนาดที่กว้างขวางและมีความปลอดภัยสูง 2. มีระดับความชันไม่มาก เนื่องจากเป็นเนินเขาที่ค่อย ๆ ลาดลงมา 3. ง่ายต่อการปรับระดับให้เป็นพื้นที่ราบเดียวกัน 4. สามารถเชื่อมต่อกับทางรถไฟจากกรุงโตเกียว ให้เป็นเส้นทางคมนาคมสายหลักได้ง่าย ซึ่งในที่นี้ก็คือทางรถไฟสายเคโอ (Keio Teito Electric Railway)

ในความเป็นจริงแล้ว นอกจาก Tama New Town ยังมีโครงการก่อสร้างขนาดใหญ่อีกหนึ่งโครงการที่ถูกสร้างขึ้นในบริเวณของภูเขาทามะ นั่นก็คือโครงการ Sakuragaoga land for sale in lots ซึ่งเป็นโครงการพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ขนาดใหญ่ ที่อยู่ในการดูแลของบริษัทเดินรถไฟสายเคโอ (Keio Teito Electric Railway Co., Ltd.)

โครงการ Sakuragaoga land for sale in lots เริ่มต้นขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1960 ซึ่งเป็นช่วงที่บริษัทเดินรถไฟส่วนใหญ่ในญี่ปุ่น กำลังให้ความสนใจกับการทำธุรกิจพัฒนาที่อยู่อาศัย เนื่องจากเล็งเห็นว่าเป็นธุรกิจที่จะช่วยทำให้ปริมาณผู้ใช้บริการรถไฟเพิ่มมากขึ้นได้ โดยบริษัทเดินรถไฟสายเคโอได้ทำการซื้อที่ดินขนาด 760,000 ตารางเมตร ในบริเวณเนินเขาส่วนล่างของภูเขาทามะ เพื่อสร้างเป็นโครงการบ้านจัดสรรขนาดใหญ่ ปัจจุบันโครงการนี้มีจำนวนผู้อยู่อาศัยประมาณ 6,000 คน หรือคิดเป็นครอบครัวได้ประมาณ 2,000 ครอบครัว

การก่อสร้างโครงการที่อยู่อาศัยแห่งใหม่ทั้ง Tama New Town และ Sakuragaoga land for sale in lots ทำให้สภาพธรรมชาติของภูเขาทามะถูกทำลายลง ต้นไม้จำนวนมากถูกโค่นทิ้ง

มีการตักและปรับพื้นผิวดินให้เรียบเพื่อให้เหมาะกับการอยู่อาศัย นอกจากนั้นยังก่อปัญหามลภาวะตามมาจากขยะ และเศษวัสดุก่อสร้างจำนวนมหาศาลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการทำงาน

ในตอนท้ายของ Pom Poko นั้นเน้นย้ำแก่นความคิดที่ว่าด้วย "การอนุรักษ์ธรรมชาติ" อย่างชัดเจน ภาพที่เราได้เห็นก็คือ เมืองใหญ่แห่งใหม่ที่เต็มไปด้วยตึกสูง ผู้คน และสิ่งก่อสร้างต่าง ๆ มากมาย ภาพเหล่าทานูกิจำนวนมากต้องไร้ที่อยู่อาศัย ขาดแหล่งหากินตามธรรมชาติ ทำให้ต้องออกไปคุ้ยเขี่ยหาอาหารกินตามถังขยะ และก็มีจำนวนไม่น้อยที่ต้องจบชีวิตลงเพราะความเจริญของสังคมเมืองที่เพิ่มมากขึ้น เป็นภาพที่น่าสะท้อนใจ และขัดแย้งกับภาพของภูเขาทามะที่สวยงามสงบสุขในตอนต้นเรื่องอย่างชัดเจน

9.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

9.2.1 แนวความคิดเรื่อง "การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา"

แนวความคิดเรื่อง "การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา" ของ Pom Poko นั้นถูกแสดงให้เห็นในหลายฉากด้วยกัน เริ่มตั้งแต่การปรากฏตัวของหมาจิ้งจอกที่ชื่อ ริวทาโร่

จากรายละเอียดที่เราได้รับ ริวทาโร่ เป็นหนึ่งในเผ่าพันธุ์หมาจิ้งจอกจำนวนน้อยนิดแห่งหุบเขาทามะ ที่ยังเหลือรอดจากการรุกรานธรรมชาติของมนุษย์ ทาคาฮาตะ ซึ่งเป็นคนเขียนบทและผู้กำกับของเรื่อง ใช้ตัวละคร ริวทาโร่ เพื่อเป็นตัวเปรียบให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างผู้ที่รู้จักปรับตัวกับผู้ที่ไม่สามารถปรับตัวเองได้

ริวทาโร่ กับเพื่อนฝูงหมาจิ้งจอกที่เหลือรู้ดีว่า ไม่สามารถต้านทานกระแสของการพัฒนาที่ถั่งโถมเข้ามาอย่างรุนแรงได้ ดังนั้นจึงเลือกทางออกสุดท้ายเพื่อที่จะคงรักษาเผ่าพันธุ์ของตนเองไว้ ด้วยการใช้ความสามารถในการแปลงกาย เพื่อแฝงเข้าไปทำงานในสังคมมนุษย์ ยอมละทิ้งวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ด้วยการทำตัวให้เหมือนกระแสน้ำ ที่ไหลเรื่อยไปตามสายธารแห่งทุนนิยมและบริโภคนิยม

ต่างกับ ฮาเงะ ทานูกิเฒ่าซึ่งเป็น 1 ใน 3 ปรมาจารย์ที่ถูกเชิญมาจากแดนไกลเพื่อมาเป็นอาจารย์พิเศษช่วยฝึกสอนวิธีการแปลงร่าง ฮาเงะ เป็นทานูกิที่ไม่สามารถปรับตัวเองได้ หลังจากรู้ว่าตนเองไม่สามารถเปลี่ยนแปลงทุกสิ่งให้ดีขึ้นได้ ฮาเงะ ก็หมดกำลังใจ และสูญสิ้นศรัทธาในการมีชีวิตอยู่ ดังนั้นทางออกเดียวที่ ฮาเงะ เลือกก็คือ การเดินหน้าไปสู่ความตายพร้อม ๆ กับเหล่าสาวกทานูกิที่เลื่อมใสศรัทธา

ในตอนท้ายของ Pom Poko นั้นเน้นย้ำแนวความคิดที่ว่าด้วย "การเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับปัญหา" อย่างชัดเจน หลังจากที่การต่อสู้เพื่อปกป้องภูเขาทามะของเหล่า

ทานูกิจบลงด้วยความพ่ายแพ้ Tama New Town ซึ่งเป็นโครงการพัฒนาเมืองแห่งใหม่ถูกสร้างขึ้นจนสำเร็จ ภาพที่เราได้เห็นก็คือ ภาพของเหล่าทานูกิที่ต้องปรับตัวเพื่อรับกับสภาพแวดล้อมใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น

ทานูกิ ที่โชคดีสามารถแปลงร่างได้ ก็จะแปลงกายเป็นมนุษย์แล้วออกหางานทำ บางตัวกลายเป็นพนักงานบริษัท นักบวช หรือแม้แต่หมอดู แล้วแต่ความถนัดที่ตนเองมี ส่วนทานูกิที่ไม่สามารถแปลงร่างได้ เพื่อความอยู่รอดก็จำเป็นต้องใช้ท่อระบายน้ำเป็นที่อยู่อาศัย ต้องออกคุ้ยเขี่ยหาอาหารกินตามถังขยะ หรือว่ารอรับเศษอาหารที่มนุษย์โยนให้ แทนที่จะออกล่าสัตว์หาอาหารกินเองตามธรรมชาติ

9.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "การวิพากษ์สังคมแบบทุนนิยม - บริโภคนิยม"</u>

หลังจากที่ญี่ปุ่นประกาศยอมแพ้สงครามโลกครั้งที่ 2 ในปี 1945 ด้วยความที่รู้ว่าตนเองตกอยู่ในสภาพที่บอบช้ำอย่างยิ่ง เมืองใหญ่ต่าง ๆ ถูกระเบิดทำลายได้รับความเสียหายอย่างหนัก ระบบเศรษฐกิจทั้งภาคอุตสาหกรรม และเกษตรกรรมอยู่ในสภาพซะงักงัน อีกทั้งยังต้องสูญเสียกำลังคน ทั้งทหารและพลเรือนรวมกันแล้วมากกว่า 3 ล้านคนไปกับสงคราม ทำให้ประเทศญี่ปุ่นเร่งพัฒนาตัวเองอย่างหนัก มีการฟื้นฟูระบบเศรษฐกิจแบบอุตสาหกรรม และพัฒนาระบบการศึกษาให้ก้าวหน้าทัดเทียมกับต่างประเทศ

ผลจากการเร่งเปลี่ยนแปลงตัวเองแบบรีบด่วนนี้ ทำให้ญี่ปุ่นซึ่งเคยเป็นประเทศผู้แพ้สงคราม และต้องตกอยู่ภายใต้ความควบคุมของสหรัฐอเมริกานานถึงเจ็ดปี[38] มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว หลังปี 1952 ที่การครอบครองของสหรัฐอเมริกาสิ้นสุดลง เศรษฐกิจของญี่ปุ่นก็เติบโตขึ้นอย่างก้าวกระโดด ในช่วงปี 1955-1973 ญี่ปุ่นมีอัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจตามความเป็นจริงถึง 9.1% เมื่อเทียบกับเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาที่ขยายตัวประมาณ 3% และประเทศหลัก ๆ ในทวีปยุโรปที่ขยายตัวเพียง 5-6% เท่านั้น (กระจกส่องญี่ปุ่น, 2541 น. 197)

การเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเศรษฐกิจญี่ปุ่น ทำให้คุณภาพชีวิตของประชากรดีขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดผลเสียหลายประการติดตามมา เช่น ปัญหามลพิษจากขยะ

---

[38]ญี่ปุ่นประกาศยอมแพ้สงครามในวันที่ 14 เมษายน 1945 และยอมรับคำประกาศแห่งปอตสดัม (Potsdam Declaration) ของฝ่ายสัมพันธมิตร ที่เรียกร้องให้ญี่ปุ่นยอมจำนนอย่างไม่มีเงื่อนไข หลังจากนั้นญี่ปุ่นก็ตกอยู่ภายใต้ความควบคุมของฝ่ายสัมพันธมิตร (แต่ผู้มีอำนาจแท้จริงคือสหรัฐอเมริกาเท่านั้น) โดยมี นายพลดักลาส แมคอาเธอร์ (General Mac Arthur) เป็นผู้บัญชาการสูงสุด จนกระทั่งถึงเดือนกันยายน ปี 1951 ญี่ปุ่นได้ลงนามในสนธิสัญญาสันติภาพซานฟรานซิสโก ซึ่งมีผลบังคับใช้ในเดือนเมษายน 1952 ทำให้ญี่ปุ่นได้รับอิสระภาพกลับคืนมาอีกครั้ง

อุตสาหกรรม ปัญหาสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติที่ถูกทำลายลงอย่างมาก เนื่องจากการพัฒนาที่ขยายตัวเพิ่มมากขึ้น รวมไปถึงค่านิยมของคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่ที่เปลี่ยนไปพร้อม ๆ กับการเข้ามาของลัทธิทุนนิยม-บริโภคนิยม

ในช่วงปี 1950-1959 โทรทัศน์ขาวดำ เครื่องซักผ้า และตู้เย็น ได้รับการขนานนามว่าเป็น "เครื่องใช้ 3 ชนิดของพระเจ้า" ส่วนในช่วงปี 1960-1969 โทรทัศน์สี เครื่องปรับอากาศ และรถยนตร์ถูกเรียกว่า "3C" หรือสิ่งของ 3 ชนิดที่คนญี่ปุ่นทุกคนต้องการมีไว้ในครอบครอง สิ่งเหล่านี้สะท้อนได้อย่างดีถึงค่านิยม และรูปแบบการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่นที่เปลี่ยนแปลงไป จากวิถีชีวิตที่เคยเน้นความเรียบง่าย ใกล้ชิดกับธรรมชาติ กลายเป็นวิถีชีวิตที่ผูกติดกับวัตถุนิยม และความสะดวกสบายเป็นหลัก

สำหรับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Pom Poko นั้น ก็มีการสะท้อนภาพความเป็นจริงนี้ให้เห็นเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากทัศนคติและพฤติกรรมบางประการ ที่เหล่าทานูกิแห่งหุบเขาทามะแสดงออกมา

ทาคาฮาตะ ซึ่งเป็นคนเขียนบทและผู้กำกับของเรื่อง อาศัยตัวละครทานูกิเพื่อสะท้อน และวิพากษ์การมาถึงของลัทธิทุนนิยม-บริโภคนิยมอย่างแยบคาย จากรายละเอียดที่เราได้รับ เหตุผลที่เหล่า ทานูกิ ลุกขึ้นมาต่อสู้กับมนุษย์ ก็เพราะภูเขาทามะซึ่งเป็นทั้งที่อาศัยและแหล่งหากินสำคัญ กำลังถูกมนุษย์รุกรานอย่างหนัก

โดยธรรมชาติแล้ว ผู้ที่ถูกรุกราน (ทานูกิ) ย่อมที่จะมีความคิดและพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางเดียวกัน นั่นก็คือรู้สึกเจ็บปวด เคียดแค้น และต้องการตอบโต้ผู้ที่เข้ามารุกราน (มนุษย์) ในทุกวิถีทางเพื่อให้ล่าถอยกลับไป แต่สำหรับ Pom Poko แล้วภาพที่เราได้เห็นกลับต่างออกไป แม้ว่าเหล่าทานูกิจะมีความคิดเห็นตรงกัน ว่ามนุษย์คือตัวอันตรายที่จำเป็นต้องกำจัด แต่พอถึงเวลาที่จะต้องลงมือจริงกลับเกิดความลังเล และสาเหตุของความลังเลนั้น ก็มาจาก "ประดิษฐ์กรรม" ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นมาพร้อม ๆ กับการพัฒนา อันเป็นตัวต้นเหตุของปัญหาที่เหล่าทานูกิกำลังเผชิญอยู่นั่นเอง

ภาพของเหล่าทานูกิที่ลังเล ไม่ยอมลงมือจัดการขั้นเด็ดขาดกับมนุษย์ เพียงเพราะเห็นแก่อาหารการกินแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่มนุษย์คิดค้นขึ้น เช่น แฮมเบอร์เกอร์ โดนัท ไก่ทอด เทมปุระ โปเตโต้ชิฟ ฯลฯ หรือแม้แต่ภาพของเหล่าทานูกิที่พากันมุงดูรายการโทรทัศน์ทั้งวัน โดยลืมความตั้งใจเดิมที่จะใช้โทรทัศน์เป็นเครื่องมือในการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ แม้จะดูขบขัน แต่ก็ให้อารมณ์เสียดสีประชดประชัน (Satire) ไปด้วยในเวลาเดียวกัน เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสังคมแบบบริโภคนิยม-ทุนนิยม ที่กำลังก้าวเข้ามารุกรานวิถีชีวิตและค่านิยมของคนญี่ปุ่นในทุกวันนี้

9.2.3 แนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการศึกษา"

ดังที่กล่าวไปแล้วว่า สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาเป็นอย่างมาก นอกจากค่านิยมที่ใช้การศึกษาเป็นตัวประเมินคุณค่า หรือใช้เพื่อเลื่อนสถานะของคนในสังคมแล้ว สังคมญี่ปุ่นยังนิยมใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากคติที่สืบทอดต่อกันมาว่า "เรียนให้หนัก-จะได้ดี" (Kugaku-rikko) หรือจากแนวคิดการปฏิรูปการศึกษาในสมัยโชวะ (Showa) ที่มีนโยบายว่า "ยึดมั่นในวิญญาณแบบญี่ปุ่นและเรียนรู้ซาติตะวันตก" (Wakon Yosia)

สำหรับ Pom Poko นั้นแนวความคิดเรื่อง "การให้ความสำคัญกับการศึกษา" ถูกสะท้อนผ่านความคิดและการกระทำของเหล่าทานูกิแห่งหุบเขาทามะ ที่ลงมติกันอย่างเป็นเอกฉันท์ในการประชุมเพื่อหาทางหยุดยั้งการสร้างเมืองแห่งใหม่ ด้วยการวางแผนระยะยาว 5 ปี โดยจัดให้มีการศึกษาวิถีชีวิตของมนุษย์เพื่อให้รู้เท่าทัน และเริ่มต้นฟื้นฟูศิลปะการแปลงร่าง ซึ่งเป็นความสามารถพิเศษอย่างหนึ่งของทานูกิที่มีมาแต่โบราณให้กลับคืนมา ด้วยการเชิญปรมาจารย์ทานูกิซึ่งอยู่ในดินแดนห่างไกล มาเป็นอาจารย์พิเศษช่วยฝึกสอนให้[39]

10. มิวสิควิดีโอเรื่อง On Your Mark (1995)

On Your Mark เป็นมิวสิควิดีโอความยาว 6 นาที 40 วินาที ที่สตูดิโอจิบลิผลิตขึ้นเพื่อโปรโมต Chage&Aska ศิลปินดูโอ (Duo) แนวร็อคชาวญี่ปุ่น โดยมี ฮายาโอะ มิยาซากิ รับหน้าที่ทั้งกำกับและเขียนบทเอง ส่วนเนื้อร้องและทำนองนั้นแต่งโดย เรียว ฮิยามะ (Ryou Hiyama) โดยมี ฮิโรสุเกะ ซาวาชิกะ (Hirosuke Sawachika) เป็นผู้เรียบเรียงเสียงประสาน ส่วนผู้ขับร้องก็คือ Chage&Aska

เนื้อเรื่องของ On Your Mark มีเพียงสั้น ๆ โดยจับความไปที่เรื่องราวหลังจากเหตุการณ์นิวเคลียร์ระเบิดครั้งใหญ่ ทั่วทั้งโลกถูกปกคลุมไปด้วยกัมมันตภาพรังสี ทำให้มนุษย์ต้องอพยพลงไป

---

[39]สังคมญี่ปุ่นมีความเชื่อเกี่ยวกับสัตว์ 3 ชนิดคือ ทานูกิ หมาจิ้งจอก และแมว ว่ามีอำนาจลึกลับ สามารถแปลงกายเป็นคนหรือสิ่งของได้ สำหรับทานูกินั้นมีความเชื่อกันว่าก่อนที่จะแปลงกายจะต้องนำใบไม้มาวางไว้บนหัวเสียก่อนถึงจะแปลงกายได้ นิทานปรัมปราของญี่ปุ่นจำนวนมาก มีการพูดถึงเรื่องของทานูกิที่แปลงกายมาหลอกมนุษย์ แต่สิ่งที่ทำให้ทานูกิแตกต่างไปจาก หมาจิ้งจอก และแมว ก็คือ จุดประสงค์ในการแปลงกายแต่ละครั้งนั้น มักจะเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ต้องการหยอกล้อเล่นกับมนุษย์ มากกว่าต้องการทำร้ายร่างกาย หรือว่าขู่ให้ตกใจกลัว

อาศัยยังเมืองใต้ดิน ณ ที่แห่งนั้นตำรวจหนุ่มสองนายได้พบกับเด็กสาวปริศนา ที่มีปีกสีขาวอยู่กลางหลัง และพยายามช่วยเธอจากการควบคุมตัวของเจ้าหน้าที่รัฐ จนกระทั่งหนีออกจากเมืองได้สำเร็จในที่สุด

สำหรับแรงบันดาลใจในการสร้าง On Your Mark นั้น ฮายาโอะ เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ส่วนหนึ่งมาจากกรณีเหตุการณ์โรงไฟฟ้าเชอร์โนบิล (Chernobyl-4) ระเบิด[40] ซึ่งหลังจากเหตุการณ์ครั้งนั้น ก็ได้มีการนำคอนกรีตและตะกั่วมาปิดทับส่วนที่เกิดอุบัติเหตุ เพื่อป้องกันการรั่วไหลของกัมมันตภาพรังสี จนทำให้ส่วนที่รั่วไหลของโรงไฟฟ้าเชอร์โนบิล มีลักษณะคล้ายกับกล่องสี่เหลี่ยมขนาดยักษ์[41] ซึ่งเขาก็ได้นำภาพนั้นมาเป็นต้นกำเนิด ของเรื่องราวทั้งหมดใน On Your Mark

ประเด็นในการวิเคราะห์

10.1 แก่นความคิดหลักของเรื่อง

มิวสิควิดีโอเรื่อง On Your Mark นำเสนอแก่นความคิดที่ว่าด้วย "ความมุ่งมั่นและมานะพยายาม จะนำมาซึ่งความสำเร็จ"

แก่นความคิดที่ว่าด้วย "ความมุ่งมั่นและมานะพยายาม จะนำมาซึ่งความสำเร็จ" ของ On Your Mark นั้นถูกถ่ายทอดผ่านการกระทำของตำรวจหนุ่ม 2 คน ที่ต้องการช่วยเหลือเด็กสาวปริศนาซึ่งมีปีกสีขาวติดอยู่ที่ตรงกลางหลัง ให้พ้นจากการควบคุมของเจ้าหน้าที่รัฐ

---

[40]โรงไฟฟ้าเชอร์โนบิล-4 (Chernobyl-4) เป็นโรงไฟฟ้าพลังงานนิวเคลียร์ซึ่งตั้งอยู่ในสหภาพโซเวียต (ปัจจุบันอยู่ในประเทศยูเครน) ได้เกิดระเบิดขึ้นเมื่อวันที่ 26 เมษายน 1986 ทำให้กัมมันตภาพรังสีจำนวนมากแพร่กระจายออกสู่ภายนอก ความรุนแรงของเหตุการณ์เทียบเท่าระดับ 7 ซึ่งเป็นระดับที่รุนแรงที่สุดตามมาตรา INES โดยมีผู้เสียชีวิต 31 คนและบาดเจ็บ 203 คน จากเหตุการณ์ครั้งนี้ สาเหตุการเกิดอุบัติเหตุเนื่องมาจาก เจ้าหน้าที่เดินเครื่องจงใจปลดระบบควบคุมอัตโนมัติ และระบบความปลอดภัยบางส่วนออกไป เป็นเหตุให้แกนเครื่องปฏิกรณ์ขาดน้ำหล่อเย็นและเกิดการระเบิดอย่างรุนแรง จนดันทะลุหม้อปฏิกรณ์และอาคารปฏิกรณ์ (Reactor Building) - อ้างอิงจาก http://www.physics.sci.rit.ac.th/charud/naturemystery/sci2/nuclear-simulate/nuclear9.html

[41]อ่านรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทสัมภาษณ์ของ ฮายาโอะ ที่พูดถึง On Your Mark ได้ที่ http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_on_oym.html

ดังจะเห็นได้จากการที่ ฮายาโอะ กำหนดให้การช่วยเหลือในครั้งแรกของตำรวจหนุ่มทั้ง 2 ประสบความล้มเหลว ทำให้ต้องกลับไปเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง และในที่สุดด้วยความมานะพยายามไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคและอันตรายที่รออยู่เบื้องหน้า ทั้งคู่ก็สามารถช่วยเหลือเด็กสาว และพาเธอหลบหนีออกจากเมืองใต้ดินได้สำเร็จ

ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ สามารถยืนยันได้จากเนื้อเพลงของ On Your Mark ซึ่งมีความหมายในทางให้กำลังใจผู้ฟัง ให้มีความมานะพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคขัดขวางต่าง ๆ ที่รออยู่ตรงหน้า ดังต่อไปนี้

On Your Mark, let's go

(On Your Mark, ไปเลยไป)

I always seem to catch the flu[42] that's going around

(เราต้องเผชิญกับปัญหาเสมอ ถ้าเราจะมุ่งหน้าต่อไป)

On Your Mark We'll never quit

(On Your Mark, เราจะไม่มีทางหยุด)

We look up the hill of dreams, The crest in sight

(เราจะมองขึ้นไปที่ภูเขาแห่งความฝัน, บนยอดเขาที่มองเห็นในระยะของสายตา)

* เนื้อเพลงฉบับเต็มของ On Your Mark สามารถอ่านได้ที่ภาคผนวก

10.2 แนวความคิดรองของเรื่อง

10.2.1 แนวความคิดเรื่อง "การอนุรักษ์ธรรมชาติ"

แนวความคิดเรื่อง การอนุรักษ์ธรรมชาติ ที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอเรื่อง On Your Mark เป็นไปในลักษณะเดียวกับภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Nausicaa of the Valley of the Wind นั่นก็คือตลอดทั้งเรื่องจะไม่มีคำบรรยาย หรือว่าบทสนทนาใด ๆ ที่ออกมาพูดเรียกร้อง ถึงประเด็นการอนุรักษ์ธรรมชาติแบบตรง ๆ หากแต่จะชี้ให้ผู้ชมเห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ธรรมชาติผ่านปัญหาสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นฉากหลังของเรื่อง

---

[42]จากการให้สัมภาษณ์ ฮายาโอะ กล่าวว่าเขาตั้งใจให้คำว่า "flu" ในเนื้อเพลงมีความหมายถึงปัญหาต่าง ๆ ที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้น ดังจะเห็นได้จากประโยคที่ ฮายาโอะ พูดว่า "Seeing it from the entire history of the earth, humans' problems are just like a flu"

ปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ปรากฏในมิวสิควิดีโอเรื่อง On Your Mark ก็คือ ปัญหาเกี่ยวกับพลังงานนิวเคลียร์ ซึ่ง ฮายาโอะ ได้แรงบันดาลใจมาจากเหตุการณ์ระเบิดของโรงไฟฟ้าพลังงานนิวเคลียร์ เชอร์โนบิล-4 (Chernobyl-4) ซึ่งตั้งอยู่ในสหภาพโซเวียต เมื่อวันที่ 26 เมษายน 1986 ดังจะเห็นได้จากตอนต้นเรื่องของมิวสิควิดีโอ ที่มีภาพของสิ่งก่อสร้างประหลาด รูปร่างคล้ายกับกล่องสี่เหลี่ยมขนาดยักษ์ประกอบอยู่เป็นฉากหลัง

กล่องสี่เหลี่ยมที่ว่านี้ ฮายาโอะ ได้จำลองแบบมาจากสภาพของโรงไฟฟ้าเชอร์โนบิล-4 หลังเกิดการระเบิด ที่มีการนำคอนกรีตและตะกั่วมาปิดทับส่วนที่เกิดอุบัติเหตุ เพื่อป้องกันการรั่วไหลของกัมมันตภาพตรังสี

นอกจากสิ่งก่อสร้างสี่เหลี่ยมที่ว่าแล้ว สิ่งที่สามารถยืนยันได้ว่า ฮายาโอะ ต้องการเน้นย้ำประเด็นปัญหาสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีสาเหตุมาจากพลังงานนิวเคลียร์ก็คือ ภาพของเมืองร้างในตอนต้นเรื่อง ภาพผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองใต้ดิน และภาพป้ายประกาศเตือนอันตรายจากรังสีที่ปรากฏให้เห็นเป็นระยะ ทั้งตอนต้นและตอนท้ายของเรื่อง

เพราะถึงแม้เนื้อเรื่องของ On Your Mark จะไม่ได้บอกตรง ๆ ถึงประเด็นปัญหาดังกล่าว แต่เมื่อนำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีนัยยะถึงอันตรายที่เกิดจากนิวเคลียร์มาประกอบเข้าด้วยกัน ก็สามารถตีความได้ไม่ยากว่า หากเราละเลยหรือขาดความระมัดระวัง นิวเคลียร์ซึ่งปัจจุบันถูกนำมาใช้เป็นแหล่งพลังงานอันสำคัญ ก็อาจก่อให้เกิดอันตรายร้ายแรงกับมนุษย์ได้เช่นกัน

ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้ สามารถยืนยันได้จากบทสัมภาษณ์ของ ฮายาโอะ เอง ที่ให้ไว้กับนิตยสาร Animag ฉบับที่ 207 เดือนกันยายน ปี 1995 ว่า

"...มันเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกที่ถูกปกคลุมไปด้วยกัมมันตภาพรังสี และโรคร้าย ในความเป็นจริง ผมเชื่อว่ายุคที่ว่านี้กำลังจะมาถึง และผมทำหนังที่พูดเกี่ยวกับว่า อะไรคือความหมายของการมีชีวิตอยู่บนโลกใบนี้ ผมคิดว่าในยุคที่เป็นแบบนี้มนุษย์ควรที่จะตระหนักให้มาก ในช่วงเวลาที่พวกเขากำลังเดินไปสู่ความล่มสลาย..."

10.2.2 <u>แนวความคิดเรื่อง "เสรีภาพและการแสวงหาเสรีภาพ"</u>

ในภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Film) นั้น สิ่งที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป นอกจากภาพของความเจริญทางเทคโนโลยี ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาจนถึงขีดสุดแล้ว แนวคิดเรื่อง "เสรีภาพและการแสวงหาเสรีภาพ" ก็เป็นแนวคิดหนึ่งที่มักจะถูกหยิบยกมาพูดถึงหรือถูกนำมาใช้เป็นแก่น (Theme) ของเรื่องอยู่เสมอ ๆ เช่นกัน

หากจะแบ่งประเภทของโลกที่ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์สร้างขึ้น เราอาจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ก็คือ 1) โลกในอุดมคติ (Utopia) ที่มนุษย์สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างเป็นสุข มีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน และ 2) โลกที่อยู่ตรงกันข้ามกับอุดมคติ (Anti-Utopia /

Dystopia) เป็นโลกในอนาคตที่ผู้คนต้องดำรงชีวิตอยู่ด้วยความหวาดกลัว ซึ่งเป็นโลกที่ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์มักจะหยิบยกมานำเสนออยู่บ่อยครั้ง

โลกแบบ Anti-Utopia นั้นคุณค่าของความเป็นมนุษย์จะถูกลดทอนลง ด้วยการควบคุมอย่างเข้มงวดของรัฐ ซึ่งมักมีระบบการปกครองแบบเผด็จการเบ็ดเสร็จ (Totalitarianism) หรือมีสภาพเป็นรัฐตำรวจ[43] (Police State) ที่สิทธิและเสรีภาพของประชาชน จะต้องถูกจับตามองอย่างใกล้ชิด เป็นโลกไร้สีสัน ที่แม้ความเป็นอยู่จะสะดวกสบาย เพียบพร้อมไปด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกและสวัสดิการมากมาย แต่สิ่งที่ขาดหายไปก็คือ ความฝันและจิตวิญญาณเสรี ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

และแน่นอนเมื่อต้องตกอยู่ในภาวะบีบคั้นเป็นเวลานาน ย่อมต้องมีผู้ลุกขึ้นมาต่อต้านอำนาจและการควบคุมของรัฐ ทำการเรียกร้องสิทธิและเสรีภาพที่พึงมีด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ไม่ว่าจะด้วยการใช้ความรุนแรงโต้ตอบ หรือว่าใช้วิธีหลบเลี่ยง ด้วยการหลบหนีไปให้พ้นจากสภาพสังคมเผด็จการนั้น ๆ ซึ่งนี่เองที่เป็นที่มาของ แก่น หรือ แนวความคิด ที่ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ทั่วไปเลือกที่จะนำเสนอ

สำหรับ On Your Mark ก็เช่นกัน ภาพของโลกที่ปรากฏเป็นไปในลักษณะของ Anti-Utopia ภาพที่เราได้เห็นในเมืองใต้ดิน ซึ่งเปรียบเสมือนที่พึ่งและความหวังสุดท้ายของมนุษย์ภายหลังที่พื้นผิวโลกถูกปกคลุมด้วยมลพิษ ก็คือการใช้ความรุนแรงของเจ้าหน้าที่รัฐ การหน่วงเหนี่ยวกักขัง และการต่อต้านเพื่อให้ได้มาซึ่งเสรีภาพอันพึงมี

ฮายาโอะ ใช้ตัวละครตำรวจหนุ่มสองคน เป็นตัวแทนของผู้คนที่ต้องการเรียกร้องสิทธิ์ และใช้ตัวละครเด็กสาวปริศนาซึ่งมีปีกสีขาวติดอยู่ที่กลางหลัง เป็นตัวแทนของจิตวิญญาณเสรีที่ถูกควบคุมโดยอำนาจรัฐ

ใน On Your Mark ภาพการใช้อำนาจที่ไม่เป็นธรรมปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป เริ่มตั้งแต่ตอนต้นเรื่องที่มีการใช้กำลังรุนแรงปราบปรามกลุ่มศาสนาอย่างโหดเหี้ยม ภาพของเด็กสาวที่ถูกกักขังซึ่งมีสภาพไม่ต่างอะไรไปจากสัตว์ทดลอง และการใช้อำนาจควบคุมของรัฐที่แทรกซึมไป

---

[43]รัฐตำรวจ (Police State) เป็นรัฐที่ฝ่ายปกครองสามารถใช้อำนาจดุลพินิจได้อย่างเต็มที่ในการดำเนินมาตรการอะไรก็ได้ที่ฝ่ายปกครองเป็นผู้ริเริ่ม และเห็นว่าจำเป็นเกี่ยวกับประชาชนเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ วัตถุประสงค์สุดท้ายจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด ส่วนวิธีการที่จะไปถึงวัตถุประสงค์นั้นจะทำอย่างไรก็ได้ ในรัฐตำรวจฝ่ายปกครองใช้อำนาจได้อย่างเต็มที่โดยไม่มีกฎหมายกำหนดขอบเขตไว้ และศาลก็ไม่มีอำนาจตรวจสอบการกระทำของฝ่ายปกครองได้

ในระดับอุดมการณ์ ผ่านวาทกรรม (Discourse) ที่อยู่ในรูปของสัญลักษณ์ และข้อความต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นเป็นระยะอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

มิเชลล์ ฟูโกต์ (Michel Foucault)[44] ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง "วาทกรรม" กับ "อำนาจ" ไว้ว่า วาทกรรมเป็นเรื่องที่แยกกันไม่ออกจากอำนาจ เพราะวาทกรรมเป็นหนึ่งในเครื่องมืออันสำคัญ สำหรับใช้ธำรงอำนาจของสถาบันต่าง ๆ เอาไว้ ด้วยการ "นิยามความจริง" ชุดต่าง ๆ ขึ้นมา และ ความจริง/ความรู้ ต่าง ๆ ที่ถูกนิยามขึ้นมานี่เอง ที่จะเป็นตัวควบคุมสังคมให้เป็นไปตามที่ผู้มีอำนาจต้องการ

ดังนั้น สัญลักษณ์เตือนอันตรายจากรังสี รวมถึงป้ายประกาศที่มีข้อความบ่งบอกถึงอันตราย ที่เขียนด้วยตัวอักษรทั้งอังกฤษ และจีน (Kanji)[45] ซึ่งถือเป็นวาทกรรมชนิดหนึ่ง จึงเป็นเครื่องมือที่รัฐใช้เพื่อควบคุมมวลชน ด้วยการนิยามความจริงขึ้นมาว่า "โลกภายนอกนั้นเต็มไปด้วยอันตราย" หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ หากต้องการให้ชีวิตปลอดภัย คุณต้องอาศัยอยู่แต่ในเมืองใต้ดิน (การควบคุมของรัฐ) เท่านั้น โลกภายนอก (เสรีภาพ) เป็นสิ่งอันตรายที่ไม่ควรไปข้องแวะด้วย

---

[44]มิเชลล์ ฟูโกต์ (Michel Foucault) เป็นนักคิด นักเขียน และนักปรัชญาแนวหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ชาวฝรั่งเศสที่มีอายุอยู่ในช่วง ค.ศ. 1926-1984 หนึ่งในแนวคิดที่มีชื่อเสียงอย่างมากของ ฟูโกต์ คือ แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) ที่พูดถึงความสัมพันธ์ระหว่าง 3 สิ่งที่แยกกันไม่ออก คือ ความรู้ ความจริง และอำนาจ โดย ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2542) ได้ประมวลความหมายของวาทกรรมตามแนวคิดของ ฟูโกต์ ไว้ว่า

"...วาทกรรม (Discourse) คือ ระบบและกระบวนการในการสร้าง/ผลิต (Constitute) เอกลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่ห่อหุ้มตัวเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง นอกจากนี้ วาทกรรมยังได้ทำหน้าที่ตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่ และเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง

...ดังนั้นวาทกรรมจึงทำหน้าที่ เก็บกด/ปิดกั้นมิให้เอกลักษณ์และความหมายของบางอย่างเกิดขึ้น (Subjugate) หรือไม่ก็ทำให้เอกลักษณ์และความหมายบางสิ่งบางอย่างที่ดำรงอยู่แล้วในสังคม เลือนหายไปได้พร้อม ๆ กันด้วย (Displace)..."

[45]ข้อความบนป้ายภาษาอังกฤษเขียนว่า Extreme Danger ส่วนป้ายภาษาจีน (Kanji) เมื่อแปลแล้วจะได้ความว่า Beware of Sunlight และ Life not Guaranteed ตามลำดับ

ในตอนท้ายของเรื่อง ตำรวจหนุ่มทั้ง 2 คน สามารถช่วยเด็กสาวหนีออกจากเมืองใต้ดินได้สำเร็จ ภาพของ "ปีกสีขาว" ที่กางออกและบินอยู่บนท้องฟ้า ช่วยเน้นย้ำแนวคิดที่ว่าด้วยเสรีภาพและการแสวงหาเสรีภาพ ได้เป็นอย่างดี

ภาพโลกภายนอกที่ได้เห็น นอกจากสีฟ้าครามของท้องฟ้าอันกว้างใหญ่แล้ว ยังเต็มไปด้วยสีเขียวอันสดใสของต้นไม้และทุ่งหญ้า ซึ่งขัดกับคำโฆษณาชวนเชื่อของรัฐโดยสิ้นเชิง

รอยยิ้มที่ระบายอยู่บนใบหน้าของเด็กสาวและตำรวจหนุ่ม บ่งบอกให้เราได้รับรู้ว่าสุดท้ายแล้วสิ่งที่สำคัญที่สุด ก็คือสิทธิและเสรีภาพในการเลือกที่จะอยู่และเลือกที่จะเป็น มากกว่าที่จะถูกจำกัดอยู่ในกรอบแคบ ๆ ของรัฐหรือผู้มีอำนาจปกครอง ที่แม้จะปลอดภัย แต่ก็ขาดซึ่งจิตวิญญาณ ที่จะทำให้มนุษย์เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

11. ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Whisper of the Heart (1995)

ภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Whisper of the Heart หรือ Mimi wo Sumaseba ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกันของ อาโออิ ฮิอิรางิ (Aoi Hiiragi) โดยมี โยชิฟุมิ คอนโดะ (Yoshifumi Kondo) รับหน้าที่เป็นผู้กำกับ ส่วน ฮายาโอะ นั้นรับหน้าที่ทั้งเขียนบท ดูแลสตอรี่บอร์ด และเป็นโปรดิวเซอร์ให้กับ Whisper of the Heart ไปด้วยพร้อม ๆ กัน

ตามประวัติแล้ว โยชิฟุมิ คอนโดะ คือหนึ่งในเพื่อนสนิทรู้ใจ ที่ร่วมงานกับ ฮายาโอะ และ ทาคาฮาตะ มายาวนาน ตั้งแต่สมัยที่ทั้งคู่ยังทำงานอยู่ในสตูดิโอผลิตอนิเมชั่นชื่อว่าเอโปร (A-Pro) และเมื่อ คอนโดะ ย้ายมาร่วมงานกับจิบลิ เขาก็รับตำแหน่งเป็น Animation Supervisor ให้กับผลงานหลายเรื่องของจิบลิ ไม่ว่าจะเป็น Grave of the Fireflies, Kiki's Delivery Service, Only Yesterday หรือว่า Princess Mononoke และยังเป็นผู้ออกแบบตัวละคร (Character Designs) ให้กับ Grave of the Fireflies อีกด้วย

นอกจากนั้น คอนโดะ ยังเป็นหนึ่งในอนิเมเตอร์ที่ ฮายาโอะ ไว้วางใจว่าจะให้ช่วยดูแลสตูดิโอจิบลิต่อไป หลังจากที่เขาได้เกษียณอายุตัวเองลง แต่น่าเสียดายที่ความหวังครั้งนี้ของ ฮายาโอะ ไม่มีโอกาสได้เป็นจริง เพราะในวันที่ 21 มกราคม 1998 คอนโดะ ก็ได้เสียชีวิตลงด้วยวัยเพียง 47 ปี ท่ามกลางความเสียใจของเพื่อนรักอย่าง ฮายาโอะ, ทาคาฮาตะ และทุก ๆ คนในสตูดิโอจิบลิ

สำหรับเกร็ดเล็ก ๆ ปิดท้าย ที่น่าสนใจของ Whisper of the Heart ก็คือ ความจริงแล้วในฉบับหนังสือการ์ตูน (Manga) ซึ่งแต่งโดย อาโออิ ฮิอิรางิ นั้น ไม่มีบทของเจ้าแมวอ้วนสีขาว หน้าตากวน ๆ ที่ชื่อ มูน ซึ่งเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญของเรื่อง ที่ช่วยชักนำให้ ชิสึคุ และ เซจิ ได้มาพบกัน หากแต่เป็นแมวสีดำ รูปร่างผอมเพรียวสองตัวที่ชื่อว่า ลูน่า และ มูน