

บทที่ 3

อาคิระ คูโรซาวา: ชีวิตและผลงาน

3.1. ชีวิตประวัติของอาคิระ คูโรซาวา

อาคิระ คูโรซาวาเกิดเมื่อวันที่ 23 มีนาคม ค.ศ. 1910 ที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ตอนปลายสมัยเมจิ ในครอบครัวที่สืบเชื้อสายมาจากตระกูลซามูไร บิดาสอนพลศึกษาและเป็นผู้อำนวยการโรงเรียนเตรียมทหารโทยามา ส่วนมารดาเป็นแม่บ้านเลี้ยงดูบุตรจำนวนแปดคน คูโรซาวาเป็นบุตรคนสุดท้อง ตอนเด็กๆ คูโรซาวาเล่าว่าตัวเองเป็นเด็กขี้แยและสุขภาพอ่อนแอ เนื่องจากบิดาเป็นคนเคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณีของญี่ปุ่น ลูกๆ จึงได้รับการเลี้ยงดูอย่างเข้มงวดกวดขัน แม้ผลการเรียนสมัยประถมไม่ดีนัก แต่มีความสามารถทางศิลปะที่โดดเด่นโดยคุณครูที่คูโรซาวารักและนับถือคนหนึ่ง ค้นพบความสามารถนี้สนับสนุนและผลักดัน จนต่อมาผลงานทางศิลปะของเขาได้รับการคัดเลือกจากโรงเรียนให้ส่งเข้าประกวดระดับจังหวัด และแม้คะแนนวิชาพลจะติดศูนย์ แต่เขาสนใจฝึกฝนได้ศิลปะพื้นดาบของญี่ปุ่นเป็นพิเศษ ปกติ คูโรซาวาสนใจอ่านวรรณกรรมมากกว่าจะเล่นกับเพื่อนรุ่นเดียวกัน ด้วยรักในการวาดภาพ เมื่อเข้ามหาวิทยาลัย คูโรซาวาเลือกเรียนจิตรกรรมและตัดสินใจประกอบอาชีพจิตรกรเมื่อสำเร็จการศึกษา นอกจากนี้ยังรับวาดภาพประกอบตำราอาหารกับนิตยสารประกอบอาชีพอยู่พักหนึ่ง แต่ไม่ประสบความสำเร็จ ประกอบกับฐานะยากจน จึงเลิกอาชีพนี้ในที่สุด

ช่วงหนึ่งในวัยหนุ่ม อันเป็นระยะเดียวกับช่วงเศรษฐกิจตกต่ำของญี่ปุ่น คูโรซาวาเคยเป็นสมาชิกของสันนิบาตศิลปินกรรมอาชีพ และมีโอกาสได้เข้าร่วมกับกิจกรรมทางการเมืองหลายครั้งกับขบวนการใต้ดินอยู่ระยะหนึ่ง แต่ล้มป่วยลงจึงขาดการติดต่อกับสมาชิกกลุ่มไปโดยปริยาย ช่วงนี้เกิดเหตุการณ์สะเทือนใจครั้งใหญ่ในชีวิต คือ พี่ชายที่ใกล้ชิดกับเขาที่สุดฆ่าตัวตาย

เหตุการณ์สะเทือนใจครั้งนี้ ประกอบกับความล้มเหลวที่ไม่สามารถดำรงชีพได้ในฐานะจิตรกร คูโรซาวาตัดสินใจหางานทำ และได้ไปสมัครเป็นผู้ช่วยผู้กำกับของบริษัทโตโฮ บริษัทยักษ์ใหญ่ในวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นในขณะนั้น เขาโชคดีได้รับการคัดเลือกจากผู้สมัครนับพันคน ใช้เวลาฝึกงานอยู่ 6 ปี กว่าจะได้กำกับภาพยนตร์เรื่องแรกของตัวเองในปี 1943 ระหว่างฝึกงานเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ เขาได้ฝึกฝนทักษะในด้านภาพยนตร์อย่างมากกับผู้กำกับคาจิริ ยามาโมโตะ ผู้เชี่ยวชาญการสร้าง

ภาพยนตร์ทั้งแนวขบขันและแนวตื่นเต้นระทึกขวัญ คุโรซาวาถือผู้กำกับยามาโมโตะเป็นอาจารย์ประสิทธิประสาทวิชาการภาพยนตร์ที่เขานับถือที่สุดคนหนึ่ง ผู้กำกับยามาโมโตะเองก็กล่าวว่าคุโรซาวาเป็นหนึ่งในบรรดาทีมผู้ช่วยผู้กำกับที่เขาไว้วางใจที่สุด คุโรซาวาฝึกเขียนบทภาพยนตร์ในช่วงนี้มากมาย และก่อนจะได้กำกับเองก็รับเขียนบทภาพยนตร์ให้โตโฮและบริษัทอื่นหลายเรื่อง

ปี ค.ศ. 1943 คุโรซาวาจึงได้เริ่มกำกับงานของตัวเองอย่างเต็มตัวด้วย Sanshiro Sugata ว่าด้วยเรื่องของนักยูโดหนุ่มที่เรียนรู้ว่าศิลปะการต่อสู้เป็นเรื่องของความฝึกฝนจิตใจ และการค้นพบตนเองมากกว่าจะเอาไปเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ เพียงเรื่องแรกก็ประสบความสำเร็จ ช่วงที่เริ่มงานเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นช่วงก่อนสงครามต่อกับช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้รับผลกระทบอย่างมาก จากการออกกฎหมายภาพยนตร์ควบคุมให้ภาพยนตร์ทุกเรื่องส่งเสริมนโยบายชาตินิยม คุโรซาวาขมขื่นมากจากการที่ภาพยนตร์ของเขาถูกเซ็นเซอร์บ้าง ถูกห้ามฉายบ้าง แต่ก็ไม่เคยละความพยายามในการสร้างภาพยนตร์ตามสิ่งที่เขาเชื่อ ตอนสงครามใกล้สิ้นสุด อันเป็นช่วงที่โตเกียวถูกทิ้งระเบิดโดยทหารฝ่ายสัมพันธมิตร คุโรซาวาแต่งงานกับ โยโกะ ยากุชิ นักแสดงนำจาก The Most Beautiful (1944) ภาพยนตร์เรื่องที่สองของเขา และต่อมามีบุตรด้วยกันสองคน

ยุคหลังสงคราม ภาพยนตร์มีอิสระมากขึ้นในการนำเสนอประเด็น นอกเหนือจาก “นโยบายรักชาติ” ที่ทางการญี่ปุ่นกำหนดในช่วงสงคราม แต่บริษัทภาพยนตร์ที่คุโรซาวาทำงานอยู่ประสบปัญหาขัดแย้งภายในระหว่างคนทำงานกับฝ่ายบริหาร จนบริษัทถูกแยกออกเป็นสองส่วน คือ บริษัทโตโฮเดิมกับบริษัทที่แยกตัวออกไปคือ ชิน-โตโฮ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ประกอบกับการที่ทีมงานเดิมของเขาบางส่วนแยกตัวออกไปกับบริษัทใหม่ มีผลทำให้เขาตัดสินใจลาออกไปเป็นผู้กำกับอิสระ และได้สร้างภาพยนตร์ 5 เรื่องกับบริษัทอื่นในช่วงปี 1949 และ 1951 ช่วงนี้เองที่เขาได้รับรางวัลสิงโตทองคำที่เทศกาลหนังเมืองคานส์ จากภาพยนตร์เรื่อง Rashomon (1950) กลายเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงระดับโลก ความสำเร็จของคุโรซาวา ส่งผลให้วงการภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นที่รู้จักของทั่วโลก และต่อมาเป็นใบเบิกทางให้เขามีโอกาสผลิตภาพยนตร์ดีๆ หลายเรื่องโดยไม่มีปัญหากับผู้อำนวยการสร้าง ได้สร้างภาพยนตร์จำนวนมากในยุคทศวรรษที่ 50-60 อันถือเป็นยุคทองของวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงที่สุดสองเรื่องในช่วงนี้ คือ Ikiru (1952) และ Seven Samurai (1954)

ตอนปลายทศวรรษที่ 60 ช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของญี่ปุ่นเริ่มตกต่ำลง คุโรซาวารับงานกำกับภาพยนตร์เรื่อง Tora Tora Tora ให้กับบริษัท ทเวนตี้ เซนจูรี ฟอกซ์ แต่เกิดปัญหาขัดแย้งกันหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นด้านการเงิน ความคิดไม่ตรงกันด้านศิลปะ และแม้แต่การกล่าวหาว่าเขามี

ความผิดปกติทางจิตประสาท ทำให้คุโรซาวาขอถอนตัวออกจากโครงการนี้ ซึ่งต่อมาเป็นผลให้คุโรซาวาประสบปัญหาด้านหาผู้ลงทุนสร้างหนังไม่ได้ เจ้าของทุนต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า ภาพยนตร์ของคุโรซาวาใช้เงินทุนสูงเกินไป จนในที่สุดต้องตั้งบริษัทอิสระร่วมกับเพื่อนผู้กำกับอีก 3 คน คือ เคย์สุเกะ คิโรชิตะ มาซากิ โคบายาชิ และ กน อิชิกาวา สร้างภาพยนตร์สี่เรื่องแรกคือ Dodes'ka-den (1970) โดยใช้เวลาเพียง 28 วัน เป็นการพยายามพิสูจน์ว่าเขาไม่ได้เสียสติ และสามารถสร้างภาพยนตร์ดีๆ ด้วยทุนต่ำได้ แต่ปรากฏว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ประสบความสำเร็จทั้งรายได้และการวิจารณ์ในญี่ปุ่น เพราะผิดหวังจากความล้มเหลวดังกล่าว บวกกับสุขภาพที่ทรุดโทรมลง ทำให้คุโรซาวาพยายามฆ่าตัวตายด้วยการใช้มีดโกนกรีดข้อมือในอ่างอาบน้ำ

เมื่อฟื้นตัวจากการพยายามฆ่าตัวตาย คุโรซาวารับข้อเสนอจากรัสเซียให้กำกับภาพยนตร์ โดยคุโรซาวาสามารถเลือกเรื่องใดก็ได้ของรัสเซีย จากนั้นเขาใช้เวลาสองปีถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Derzu Uzala (1975) ท่ามกลางอากาศอันหนาวเหน็บของรัสเซีย ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยม

จากนั้น ด้วยความช่วยเหลือของ ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา และ จอร์จ ลูคัส ในการหาทุน คุโรซาวาสร้างเรื่อง Kagemusha (1980) และประสบความสำเร็จอย่างงดงาม จนนายทุนในญี่ปุ่นยอมทุ่มทุนอีกครั้งให้คุโรซาวาสร้างเรื่อง Ran ในปี 1985

ในช่วงบั้นปลายชีวิต คุโรซาวา ได้ผลิตภาพยนตร์อีกสามเรื่อง คือ Dream (1990) Rhapsody in August (1991) Madadayo (1993) ก่อนจะถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 6 กันยายน ค.ศ.1998 ในขณะอายุ 88 ปี

3.2. อิทธิพลที่มีผลต่อการสร้างภาพยนตร์ของคุโรซาวา

เราสามารถสรุปอิทธิพลต่างๆ จากชีวิตของคุโรซาวาที่ปรากฏในภาพยนตร์ และคุโรซาวายอมรับว่ามีอิทธิพลต่อการสร้างภาพยนตร์ของเขาได้ดังนี้

3.2.1 อิทธิพลในวัยเด็กและวัยรุ่น

อิทธิพลในวัยเด็กที่คุโรซาวาพูดถึงในหนังสืออัตชีวประวัติ Akira Kurosawa: Something Like An Autobiography (Kurosawa, 1984) ที่สำคัญเช่นการเลี้ยงดูในครอบครัว นักเล่นิทาน และพี่ชายคนที่สามที่ใกล้ชิดกับเขาที่สุด

คุโรซาวาเกิดในตระกูลซามูไรเก่า บิดาเคร่งครัดในเรื่องขนบธรรมเนียม ความถูกต้องตามแบบตระกูลซามูไร สิ่งนี้อาจทำให้มีแนวคิดเรื่องความถูกต้องดังแบบซามูไรแฝงอยู่ในภาพยนตร์ Audie Bock (1985) กล่าวว่าในภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเกี่ยวกับซามูไรหรือไม่ แต่ตัวเอกมักมีจริยซามูไร (Samurai Ethics) เช่น คามโบ ในเรื่อง Seven Samurai คุณหมอเคราแดงในเรื่อง Red Beard และคุณหมอซึเมาในเรื่อง Drunken Angel ต่างก็เป็นผู้ทำดีต่อผู้อื่นโดยไม่คำนึงว่าตัวเองจะเดือดร้อนหรือไม่ ตรงกับค่านิยมของซามูไร ที่มีกฎแห่งบูชิโดว่า ซามูไรที่ดีต้องช่วยเหลือผู้ที่อ่อนแอกว่าเสมอ (Koyama, 1993) ในระยะปลายๆ ของการสร้างภาพยนตร์ คุโรซาวาเคยกล่าวว่า คนรุ่นใหม่ของญี่ปุ่นตามกระแสวัฒนธรรมจากตะวันตก โดยเฉพาะประเทศสหรัฐอเมริกาเกินไป จนทำให้จิตวิญญาณสำนึกแบบญี่ปุ่นหายไปจากจิตสำนึกของคนรุ่นใหม่ เพราะฉะนั้นในภาพยนตร์ยุคหลังๆ ของเขาจึงสร้างจากความปรารถนาที่จะทำให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมของญี่ปุ่น โดยเฉพาะ จริยแบบซามูไรที่ให้ความสำคัญกับการฝึกฝนให้เกิดความเข้มแข็งภายในมากกว่าความแข็งแรงหรือพลังกำลังภายนอก (Lillian Ross, 1982)

แนวคิดเช่นนี้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของคุโรซาวาอย่างสม่ำเสมอตั้งแต่เรื่องแรกที่สร้างคือ Sanshiro Sugata เรื่องของนักยูโดผู้ค้นพบว่าวิถีแห่งการต่อสู้ นั้น แท้จริงแล้วคือการฝึกฝนภายในเพื่อความแข็งแกร่งของจิตใจมากกว่าพลังกำลังภายนอก

และแม้กระทั่งภาพยนตร์ที่ไม่ใช่แนวซามูไรโดยตรงอย่างเช่น No Regret for our Youth และ Ikiru ลักษณะที่สำคัญของตัวเอกก็ยังแสดงถึงการเรียนรู้ เพื่อพยายามบรรลุถึงความเข้มแข็งภายใน

อิทธิพลที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ พี่ชายของคุโรซาวา เฮย์โกะ ซึ่งเป็นนักพากษ์หนังเงียบ และนักเขียน คุโรซาวารักพี่ชายคนนี้นักและติดนิสัยรักภาพยนตร์มาจากพี่ชาย ซึ่งตามสายตาของเขาเห็นว่าพี่ชายเป็นคนที่มีความเป็นศิลปินและเป็นคนรักหนัง คุโรซาวามักใช้เวลาพูดคุยกับพี่ชายนานๆ ได้เรียนรู้หลายสิ่งจากพี่ชาย โดยเฉพาะเรื่องวรรณกรรม ตอนที่คุโรซาวายังเด็ก พี่ชายมักจะพาไปดูหนังด้วยกัน บางครั้งก็ไปดูละครเร่ (Yose) และฟังนิทานจากนักเล่านิทาน (Kodan) ที่มักเล่าเรื่องเกี่ยวกับวีรกรรมของซามูไร ในช่วงวัยรุ่นมีโอกาสได้ชมภาพยนตร์ต่างประเทศมากมายที่โรงภาพยนตร์ที่พี่ชายทำงานอยู่ ภาพยนตร์เหล่านี้เป็นเหมือนแหล่งทุนที่คุโรซาวาหยิบมาเรียนรู้และพัฒนาปรับใช้ในสมัยต่อมาเมื่อเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ โดยเฉพาะ ภาพยนตร์ประเภท “หนังคาบอย” ที่หลายเทคนิคในภาพยนตร์ของเขา มีร่องรอยเด่นชัดว่ามาจากเทคนิคของภาพยนตร์เหล่านั้น

3.2.2 ศิลปะวรรณกรรมญี่ปุ่น

คุโรซาวามีความสนใจในเรื่องวรรณกรรม ศิลปะ มาตั้งแต่เด็กๆ นอกจากนั้น ยังชื่นชอบศิลปะ การพันดาของญี่ปุ่นที่เรียกว่าเคนโด้ตลอดจนงานศิลปะแท้ๆ ของญี่ปุ่น เช่น ละครโนห์และคาบูกิ มีผู้กล่าวว่า ในตัวของคุโรซาวามีทั้งตะวันตกและตะวันออกผสมผสานอยู่ด้วยกัน ทั้งนี้ก็เนื่องจากสนใจทั้งวรรณกรรมและศิลปะตะวันตก โดยเฉพาะชื่นชอบดอสโตเยฟสกีเป็นพิเศษ หรือเชคสเปียร์ที่เป็นนักเขียนในดวงใจ แต่ในขณะเดียวกัน ก็ศึกษางานวรรณกรรมของญี่ปุ่นอย่างลึกซึ้ง สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อความคิดและต่อการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ในเวลาต่อมา ภาพยนตร์หลายเรื่องมีที่มาจากวรรณกรรมทั้งญี่ปุ่นและตะวันตก ศิลปะญี่ปุ่นที่เห็นชัดที่สุดคือรูปแบบของละครโนห์ ที่คุโรซาวาเห็นความเป็นไปได้ที่จะใช้นำเสนอในภาพยนตร์ เช่นใน Throne of Blood ทั้งดนตรีและลีลาการแสดง

ดนตรีประกอบภาพยนตร์เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่กล่าวกันว่า นำมาใช้ได้อย่างยอดเยี่ยมและสื่อความหมาย แม้จะใช้ทั้งดนตรีตะวันตกและตะวันออกผสมกัน ดนตรีญี่ปุ่นก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มักจะนำมาใช้ ทั้งใช้เครื่องดนตรีญี่ปุ่นเล่นเพลงแบบตะวันตก และใช้เครื่องดนตรีตะวันตกมาบรรเลงเพลงพื้นบ้านญี่ปุ่น หลายครั้งใช้เพลงทำนองแบบที่เด็กๆ ร้องเล่น มาใช้เล่าเรื่อง ตัวอย่างที่ชัดเจนในการใช้ดนตรีญี่ปุ่นมาประกอบภาพยนตร์อย่างประสบความสำเร็จคือเรื่อง Yojimbo (1961) ที่ใช้เครื่องดนตรีญี่ปุ่นประเภทเครื่องเคาะชนิดหนึ่งมาเป็นเพลงประจำตัวของตัวเอก บ่งบอกถึงลักษณะประจำตัวของซามูไรพเนจรที่ทั้งฮึกเหิม หัวหาญ และทรนง

3.2.3 อิทธิพลจากตะวันตก

คุโรซาวาสอนใจศึกษาศิลปะและวรรณกรรมจากตะวันตก จิตรกรรมที่คุโรซาวาเล่านเรียนและฝึกฝนปรากฏชัดในการนำเสนอภาพยนตร์ นักวิจารณ์หลายคนเห็นพ้องว่าหลายครั้ง ภาพบนจอภาพยนตร์คุโรซาวาเป็นเหมือนภาพเขียน และเรียกคุโรซาวาเป็น จิตรกรเซลลูลอยด์ ตัวอย่างเช่นใน No Regret for Our Youth ทดลองทำภาพให้เป็นแบบอิมเพรสชันนิสม์ และระหว่างรอทุนทำภาพยนตร์เรื่อง Ran คุโรซาวาวาดภาพเกือบ 400 ภาพ แทนสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เนื่องจากคิดว่าคงไม่ได้สร้างแล้วจึงเขียนภาพที่คิดไว้ออกมาเป็นภาพเขียนแทน ต่อมาเมื่อได้สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้จริงๆ ได้ใช้ภาพเขียนดังกล่าวมาแปรเป็นภาพบนจอภาพยนตร์ได้ไม่ต่างกัน (Lillian Ross, 1982) วรรณกรรมตะวันตกก็เป็นสิ่งที่ศึกษาอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะวรรณกรรมรัสเซีย คุโรซาวาระบุว่าอิทธิพลอย่าง 2 ในชีวิตที่ยอมรับว่ามีอิทธิพลต่อตนเอง คือ ดอสโตเยฟสกี นักเขียนชาวรัสเซีย (อย่างหนึ่งที่หนึ่งคือพี่ชาย)

(Donald Richie, 1984) คุโรซาวาชื่นชอบจนถึงขั้นหลงใหลในวรรณกรรมรัสเซียยุค ศตวรรษที่ 19 มาก ในวัยหนุ่มได้เข้าร่วมกับกลุ่ม Japan Proletariat Artists' Group ในช่วงต้นปี 1930 กลุ่มดังกล่าวนี้เป็นกลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองและสนับสนุนทฤษฎีมาร์กซิส ซึ่งรัฐบาลญี่ปุ่นในสมัยนั้นต่อต้าน จึงมักทำการกวาดล้างอยู่เสมอๆ บ่อยครั้งที่คุโรซาวาเองก็ตกเป็นเป้าไล่ล่าของตำรวจ อันที่จริง เขาเล่าว่าสมัครเข้าเป็นสมาชิกกลุ่มเนื่องจากความสนใจในด้านวรรณกรรมและศิลปะ ส่วนใหญ่สมาชิกมักมาร่วมพบปะ พูดคุยกันเรื่องวรรณกรรมรัสเซียสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 และเป็นแฟนของคณหนู่มสาวสมัยนั้นที่นิยมแสดงตัวว่ายึดถือความคิดฝ่ายซ้าย ต่อมาคุโรซาวาออกจากกลุ่มดังกล่าวโดยปริยาย เพราะลัทธิฝ่ายซ้าย (Akira Kurosawa, 1984)

ในบรรดาภาพยนตร์ทั้ง 30 เรื่อง มีการดัดแปลงวรรณกรรมรัสเซียเพียง 2 เรื่องคือ The Idiot และ The Lower Depth ของดอสโตเยฟสกี และ แมกซิม กอร์กี้ ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม พบว่า อิทธิพลจากวรรณกรรมรัสเซียไม่ได้อยู่เฉพาะที่ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนี้ แต่มุมมองของคุโรซาวาที่มีอิทธิพลมาจากวรรณกรรมรัสเซีย โดยเฉพาะ ดอสโตเยฟสกี คือมุมมองเรื่องมนุษย์ ดอสโตเยฟสกี มักพูดถึงธรรมชาติภายในของมนุษย์ เช่นเดียวกับที่คุโรซาวามักครุ่นคิดและถ่ายทอดธรรมชาติของมนุษย์ออกมาในภาพยนตร์ การสร้างตัวละครในภาพยนตร์มีลักษณะร่วมกับตัวละครในวรรณกรรมรัสเซีย โดยเฉพาะลักษณะของตัวเอกที่ทวงถามความดีงามและเป็นแบบอย่างทางศีลธรรม (Bock, 1985) แต่ถ้าพิจารณาให้ดีจะเห็นว่าคำตอบต่อปัญหาที่มนุษย์ต้องเผชิญนั้นต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น เมื่อเปรียบเทียบตัวละคร Tamba ชายชราช่างฝีมือในภาพยนตร์เรื่อง Dodes' Kaden และ Luka ชายชรา นักภิกษุอาจารย์ในนวนิยายเรื่อง The Lower Depths จากสภาพปัญหาที่เผชิญคล้ายกัน คือความวุ่นวายต่างๆ นานาของคนที่อยู่ในสลัม ที่ต่างอยู่ในความฝันของตัวเองและขาดความเชื่อมั่นใดใดในชีวิต ในขณะที่ Luka บอกผู้คนให้เชื่อว่าเราสามารถมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ จงมีศรัทธา แต่ Tamba ยอมรับความจริงของปัญหาและผู้คนตามที่แต่ละคนเป็น (Joan Mellen, 1975)

แนวคิดหลักที่มีร่องรอยมาจากการศึกษาวรรณกรรมตะวันตกอันเด่นชัดตามที่ปรากฏในภาพยนตร์อีกอย่างหนึ่งคือ ค่านิยมแบบ มนุษยนิยม (Humanistic Value) ที่ให้ความสำคัญกับการค้นพบและเข้าใจตัวเอง ที่เห็นได้ชัดจากภาพยนตร์อย่างน้อย 3 เรื่องในภาพยนตร์ที่ผลิตยุคหลังสงคราม นั่นคือ The Most Beautiful (1944) No Regret for Our Youth (1946) Ikiru (1952) ภาพของหญิงสาวที่มุ่งมั่นตั้งใจทำงานในโรงงานผลิตเลนส์สำหรับทหารที่อยู่ระหว่างการทำสงคราม แทนเพื่อนร่วมงานทั้งหมด โดยมีเงื่อนไขว่าต้องให้ทันกำหนดใน The Most Beautiful และภาพของหญิงสาวบอบบางกลาง

ทุ่งนา ทั้งตัวเต็มไปด้วยเหงื่อไคลและคราบโคลน อดทนทำในสิ่งที่ตัวเองไม่คุ้นเคย ช่วยเหลือมารดาของคนรักปลูกข้าว ท่ามกลางบรรยากาศที่ไม่เป็นมิตรและถูกกลั่นแกล้งด้วยข้อหาว่าเป็นคนใกล้ชิดของขบถฝ่ายซ้ายใน No Regret for Our Youth ก็ไม่ต่างกับภาพของข้าราชการวัยกลางคนที่อดทนก้มหัวอยู่ต่อหน้าข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ และเหล่านาฬิกา เพื่อให้อะไรที่ตัวเองตั้งใจทำ คือสร้างสนามเด็กเล่นให้ชาวบ้านที่มาร้องเรียนได้สำเร็จในkiru ตัวละครทั้งสามแสดงให้เห็นถึงการค้นพบและเข้าใจในตัวเองไปพร้อมๆ กับรังสรรค์ประโยชน์ให้เกิดแก่ผู้อื่นซึ่งเป็นหัวใจแห่งการพัฒนาตัวเองของปัจเจกชน ซึ่ง Audie Bock (1985) เรียกว่าเป็น มนุษยนิยมแบบอัตถิภาวะนิยม (Existential Humanism) ใน No Regret for Our Youth พูดถึงเสรีภาพในการเลือกภายใต้สถานการณ์ที่บีบคั้นของสังคม คูโรซาวาให้ตัวเองซึ่งเป็นผู้นำได้เลือกทางเดินชีวิตของตัวเอง และในเรื่องkiru หรือ To Live คูโรซาวาโยนคำถามสำคัญให้กับผู้ชมตั้งแต่ต้นเรื่อง เมื่อตัวเองพบว่าตัวเองเป็นโรคร้ายแรงและจะมีชีวิตอยู่ต่อไปไม่ถึง 6 เดือน คำถามสำคัญที่พูดถึงสาระแห่งความมีชีวิตอยู่นั้นคือ หากเรารู้ตัวว่าจะมีชีวิตอยู่ไม่เกิน 6 เดือน เราจะทำอย่างไร สิ่งแรกที่ตัวละครเอกเผชิญก็คือ การครุ่นคิดถึงความมีอยู่ของตนเอง หรือได้คิดถึงชีวิตของตัวเองนั่นเอง

3.3. ผลงานภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา

3.3.1. ผลงานภาพยนตร์ 30 เรื่อง: พัฒนาการทางศิลปะภาพยนตร์และความคิด

ผลงานของคูโรซาวา มีพัฒนาการทางศิลปะภาพยนตร์และความคิดมาโดยตลอด แต่เนื่องจากภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ จึงเห็นได้ว่า ความคิดหลักๆ ที่นำเสนอ ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงมากมาย แต่พัฒนาการที่มองเห็นได้ชัดกว่าคือ กระบวนการสร้างสรรค์ทางภาพยนตร์ ที่ใช้เล่าเรื่องว่าจะนำมาใช้ได้อย่างประสบความสำเร็จเพียงใด เราจึงอาจกล่าวถึงผลงานของคูโรซาวาโดยแบ่งเป็นระยะๆ ตามพัฒนาการในเชิงการนำเสนอทางภาพยนตร์ (Filmic Representation) ไปพร้อมๆ กับพัฒนาการทางความคิด ได้เป็น 6 ระยะ

1. ระยะต้น ประกอบด้วย

- Sanshiro Sugata ภาค 1 (1943)

- The Most Beautiful (1944)
- Sanshiro Sugata ภาค 2 (1945)
- Men Who Tread on the Tiger's Tail (1945)

ในสมัยนั้นวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่นต้องทำตามนโยบายของรัฐบาล อันเนื่องมาจากความตึงเครียดของสถานการณ์ก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง กำหนดให้ภาพยนตร์ทุกเรื่อง มีเนื้อหาที่มุ่งส่งเสริมลัทธิชาตินิยม และลัทธิทหาร จึงต้องการภาพยนตร์ที่มีฮีโร่รักชาติ (Frank E. Beaver, 1983) ทั้งยังไม่ให้ถ่ายทำภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลตะวันตก ผู้กำกับภาพยนตร์ จึงไม่มีอิสระในการทำงานมากนัก นอกจากนั้นกระทรวงมหาดไทยยังออกกฎให้ส่งบทภาพยนตร์ให้พิจารณาก่อนทำการผลิต และจะต้องแก้ไขบทจนเป็นที่พอใจของเจ้าหน้าที่กองเซ็นเซอร์ (วิภา กิตติโกวิท, 2541)

ภาพยนตร์ในยุคต้น ซึ่งเป็นช่วงเริ่มงานในฐานะผู้กำกับเต็มตัว จึงอยู่ภายใต้บรรยากาศแห่งความไม่มีอิสระในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่น อันส่งผลต่อการทำงานของผู้กำกับทุกคน อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบกับงานของผู้กำกับคนอื่น ๆ ยังถือว่าคุโรซาวาไม่ได้รับความกระทบกระเทือนมากนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะไม่ได้กล่าวถึงการเมืองหรือสภาพสังคมของญี่ปุ่นในช่วงนั้นเหมือนงานของผู้กำกับคนอื่น ๆ ภาพยนตร์ในระยะนี้ จึงเป็นเสมือนโอกาสให้แสดงฝีมือในด้านกำกับอย่างเต็มที่ ตามที่ได้ฝึกฝนมาในช่วงการเป็นผู้ช่วยผู้กำกับ และผลงานเรื่องแรกคือ Sanshiro Sugata (1943) ก็ประสบความสำเร็จอย่างงดงาม ได้รับการยกย่องในฐานะผู้กำกับหน้าใหม่ของวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยเฉพาะฉากสุดท้ายที่ตัวเอกประลองฝีมือกับศัตรูบนยอดเขาท่ามกลางพายุ ซึ่งเข้มข้นทั้งด้านเทคนิคและเนื้อหาที่สอสดแทรก แต่กระนั้น Noel Burch (1989) ก็ยังวิจารณ์ว่า ไม่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ชาโมไรในแนวเดียวกันเท่าใดนัก

แม้ผลงานในช่วงนี้ไม่มีเรื่องใดที่ถือว่าเป็นผลงานชิ้นเอกเมื่อเทียบกับผลงานในยุคหลังๆ ซึ่งอาจเป็นเพราะเอกลักษณ์เฉพาะตัวเองที่ชัดเจน ยังไม่พัฒนาอย่างเต็มที่ แต่ก็มีลักษณะเด่นบางประการทั้งในด้านความคิด และวิธีการนำเสนอทางภาพยนตร์ที่ต่อมาได้รับการพัฒนาให้ชัดเจนขึ้น

ดังเช่นในภาพยนตร์เรื่องแรก แก่นหลักของเรื่องที่ว่าด้วยการเรียนรู้ของตัวเอก ที่ต้องผ่านอุปสรรคและความยากลำบากนานัปการ เพื่อผลแห่งการรู้แจ้งทางจิตวิญญาณนั้น ต่อมาได้กลายเป็นแก่นเรื่องหลักที่สำคัญของภาพยนตร์หลายๆ เรื่องของคุโรซาวา (Bock, 1985)

ภาพยนตร์เรื่องที่สอง The Most Beautiful (1944) อันเกี่ยวกับกลุ่มคนงานหญิงในโรงงานผลิตเลนส์ ที่อุทิศตัวให้กับงานอย่างหนัก แรงผลิตงานให้ทันกับความต้องการใช้ของทหารในแนวหน้า จะ

เป็นเรื่องเดียวที่ตอบรับนโยบายของรัฐบาลในเวลานั้น (Bürch, 1989) แต่ความคิดหลักอย่างหนึ่งของเรื่อง ยังคงเป็นเรื่องเกี่ยวกับการเรียนรู้และพัฒนาภายในของปัจเจกชน (Bock, 1985)

ความกล้าในการตีความของผู้กำกับดังเช่นในเรื่อง *Men Who Tread on the Tiger's Tail* (1945) เป็นคุณสมบัติที่ทำให้ภาพยนตร์ของคุโรซาวามีลักษณะเฉพาะตัว (Richie, 1965) เรื่องนี้ คุโรซาวาดัดแปลงเรื่องจริงจากประวัติศาสตร์ที่เป็นละครโนห์และคาบูกิเรื่องดังมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เนื้อเรื่องกล่าวถึงขุนนางผู้ซื่อสัตย์คนหนึ่ง ที่จำต้องตอบโต้ผู้คุมด้วยการทุบตีนายของตัวเอง ซึ่งถือเป็นความผิดร้ายแรง เมื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ คุโรซาวาเพิ่มตัวละครที่เป็นชาวบ้านสามัญเข้าไปตัวหนึ่ง ให้ดาราตลกเป็นผู้แสดง ถือเป็นการทดลองอย่างใหม่ การใช้คนธรรมดาๆ เป็นตัวเดินเรื่อง หรือตัววิพากษ์วิจารณ์เรื่องเช่นนี้ ถือเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ของคุโรซาวา

2. ระยะที่สอง ประกอบด้วย

- No Regret for Our Youth (1946)
- One wonderful Sunday (1947)
- Drunken Angel (1948)
- The Quiet Duel (1949)
- Stray Dog (1949)
- Scandal (1950)

ในช่วงนี้ คุโรซาวาหันมาพูดถึงปัญหาสังคม และคิดค้นการนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ๆ (Bürch, 1989) เริ่มด้วย *No Regret for Our Youth* (1946) ซึ่งคุโรซาวากล่าวว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ได้พูดถึงที่ยากพูดในที่สุด ช่วงนี้เป็นช่วงหลังการพ่ายแพ้สงครามของญี่ปุ่น สารในภาพยนตร์ยุคนี้มีจุดร่วมกันอย่างหนึ่ง คือ พูดถึงการชำระจิตวิญญาณของมวลชน (Mass purification) เพื่อให้หลุดพ้นจากความชั่วร้ายของลัทธิทหาร (วิภา, 2541) ผู้กำกับภาพยนตร์ในช่วงนั้นจึงเริ่มหันกลับมาพูดถึงการฟื้นฟูศรัทธาและอัตลักษณ์ประจำชาติ (Mellen, 1975) ยุคนี้ชื่อเสียงของคุโรซาวาค่อนข้างโดดเด่นในฐานะที่เป็นคนหนึ่งที่ให้คำตอบการแสวงหาคูณค่าของชีวิต หลังจากตกอยู่ภายใต้การครอบงำของลัทธิชาตินิยมมานาน ภาพยนตร์แต่ละเรื่องของคุโรซาวาล้วนได้รับความนิยมอย่างสูง ภาพยนตร์เรื่องเด่นๆ ในกลุ่มนี้ เช่น *No Regret for Our Youth* (1946) ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้หญิงที่มีจิตใจเสรีในการเลือกกระทำด้วยตัวเอง เป็นเรื่องแรกที่ตัวละครเอกเป็นผู้หญิง ซึ่งหาได้ยากในภาพยนตร์ญี่ปุ่นในสมัย

นั้น Drunken Angel (1948) เป็นเรื่องที่สร้างชื่อให้กับโตชิโระ มิฟูเน ในฐานะนักแสดงหน้าใหม่และมีฝีมือการแสดงที่มีพลัง ต่อมากิฟูเนกลายเป็นนักแสดงนำในภาพยนตร์ของคุโรซาวาแทบทุกเรื่อง จนนับได้ว่าเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ของคุโรซาวา และ Stray Dog (1949) เป็นภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ที่นับว่ามีคุณภาพที่สุดและเป็นที่รู้จักมากที่สุด ภาพนายตำรวจหนุ่มที่วิ่งตามหาปืนของตัวเองที่ถูกขโมยไปท่ามกลางอากาศร้อนอบอ้าวของโตเกียว ระหว่างการสืบค้นตามหา นายตำรวจก็ค่อยๆ เรียนรู้เรื่องราวบางอย่างของชีวิตทั้งตนเองและผู้อื่น ว่าต่างก็มีเหตุผลในการกระทำเพื่ออยู่รอดของตนเอง

ในด้านการสร้างสรรค์ทางภาพยนตร์ ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ไม่มีความแตกต่างที่เห็นได้ชัด แต่มีองค์ประกอบบางประการที่น่าสนใจอย่างสม่ำเสมอ และได้รับการพัฒนาต่อในภาพยนตร์ยุคถัดไป (B ürch, 1989) คือ คุณสมบัติของตัวเอกที่มีความดื้อรั้น (Stubbonness) และการดึงอารมณ์ร่วมของคนดูให้รับรู้และสนใจในชะตากรรมของตัวเอก (Pathos) David Desser (1992) อธิบายว่าอารมณ์สงสารและสนใจในชะตากรรมของตัวละคร เรียกว่า *อะวาระ* (Aware) นี้ เป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยทั่วไปเช่นกัน ในภาพยนตร์เรื่อง One Wonderful Sunday (1947) คนดูจะถูกดึงให้มีอารมณ์ร่วม และรู้สึกเห็นใจตัวละครตลอดเวลา ตั้งแต่เริ่มต้นที่คู่รักทั้งสองคนต้องเที่ยวด้วยกันวันอาทิตย์ด้วยเงินจำนวนน้อย ไปซื้อตัวขนมคอนเสิร์ต แต่โดนตัดหน้า ฯลฯ Noel ũch (1989) ตั้งข้อสังเกตว่า ที่เป็นเช่นนี้เพราะเชื่อว่าคนดูจะได้รับการปลดปล่อย หรือชำระล้างจิตวิญญาณก็ด้วยความเศร้าโศก น้ำตา และความรุนแรง

3. ระยะที่สาม

- Rashomon (1950)
- The Idiot (1951)
- Ikiru (1952)
- Seven Samurai (1954)
- Record of a Living Being (1955)
- Throne of Blood (1957)
- The Lower Depth (1957)
- The Hidden Fortress (1958)

เริ่มด้วย Rashomon (1950) ที่นำชื่อเสียงระดับโลกให้กับผู้กำกับชาวญี่ปุ่นเป็นครั้งแรกเมื่อได้รับรางวัลกรังปรีซ์จากงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ นครเวนิซในปี ค.ศ. 1951 ซึ่งนอกจากจะสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับสถานการณ์ภาพยนตร์โลกด้วยการเปิดตัวภาพยนตร์เอเชียสู่ระดับสากลแล้วยังก่อให้เกิดความเคลื่อนไหวในวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่น ให้ได้รื้อฟื้นภาพยนตร์คุณภาพหลายเรื่องจากฝีมือของ นาคายูกิ คินุกาสะ เคนจิ มิซูกุชิ และยาสุจิโร โอสึ ผู้กำกับระดับปรมาจารย์ของญี่ปุ่นให้โลกได้รู้จัก และเป็นการเปิดทางให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นเฟื่องฟูสูงสุด

เมื่อทุกอย่างเป็นปัจจัยสนับสนุน ช่วงยุคทศวรรษที่ 50 จึงเปรียบเสมือนยุคทองของคุโรซาวา ที่ได้ผลิตภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบทั้งบันเทิง ประวัติศาสตร์ วิพากษ์สังคม และศิลปะอย่างต่อเนื่อง บริษัทโตโฮให้การสนับสนุนด้านการเงินในการผลิตภาพยนตร์แก่คุโรซาวาอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องมนุษย์ นำเสนอภาพด้านมืดและด้านสว่างกับตัวละครเอกที่มักมีลักษณะนิสัยดื้อรั้นในความเป็นตัวเอง (Stubborness) ซึ่งถือเป็นลักษณะที่มีในตัวเอกของคุโรซาวาทุกเรื่อง ในยุคนี้ได้รับการพัฒนาให้เด่นชัดขึ้นทั้งในแง่พัฒนาการตัวละครและการนำเสนอด้วยภาษาของภาพยนตร์

4. ระยะที่สี่

- The Bad Sleep Well (1960)
- Yojimbo (1961)
- High and Low (1963)
- Sanjuro (1962)
- Red Beard (1965)

ผลงานในช่วงทศวรรษที่ 60 นั้นเสมือนเป็นผลงานหมายเหตุของยุคทศวรรษที่ 50 โดยทั่วไปไม่มีความแตกต่างจากยุคทศวรรษ 50 มากนัก แต่มีความลงตัวและสม่ำเสมอ สิ่งที่เด่นชัดคือ ภาพยนตร์ระยะนี้ เป็นภาพยนตร์ที่เรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์สะท้อนสังคม (Social Concerns) ทั้ง The Bad Sleep Well (1960) และ High and Low (1963) ต่างก็เป็นภาพสะท้อนของสังคมที่ย่ำแย่ พลอยให้สภาพจิตใจของผู้คนเสื่อมทรามไปด้วย ส่วน Yojimbo (1961) และ Sanjuro (1962) แม้จะเป็นประเภท “หนังซามูไร” แต่อันที่จริงก็เป็นภาพยนตร์สะท้อนภาวะสังคมที่ปั่นป่วน ขาดความสงบ เพียงจำลองเหตุการณ์ในยุคซามูไรมาเท่านั้น

ส่วนเรื่องปิดท้ายของยุค คือ Red Beard (1965) หรือ คุณหมอเคราแดงนั้น ถือว่าเป็นผลงานที่สรุปความคิดสุดยอดจากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ ก่อนหน้านี้ เนื่องจากแนวคิดหลักๆ ของคุโรซาวา ได้ปรากฏอยู่ในเรื่องนี้อีก เช่นเรื่องการเรียนรู้ของตัวเอก ในลักษณะศิษย์-อาจารย์ ปัญหาสังคม ธรรมชาติของมนุษย์ เป็นต้น Red Beard เป็นหนังเรื่องสุดท้ายที่เป็นขาวดำ และเป็นเรื่องสุดท้ายที่โตชิโระ มิฟูเน นำแสดง

5 ระยะที่ห้า ประกอบด้วย

- Dodes' ka-den (1970)
- Derzu Uzala (1975)
- Kagemusha (1980)
- Ran (1985)

Dodes' ka-den (1970) นอกจากจะเป็นภาพยนตร์สีเรื่องแรก ยังเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่คุโรซาวาทดลองวิธีการใหม่ๆ ทั้งวิธีการเล่าเรื่อง และการสร้างตัวละคร รวมทั้งใช้นักแสดงหน้าใหม่ทั้งหมด เพราะต้องการการแสดงที่เป็นธรรมชาติ แต่ประสบความสำเร็จทั้งด้านรายได้และคำวิจารณ์ หลังจากนั้น คุโรซาวาพยายามฆ่าตัวตาย หลายคนเชื่อว่าสาเหตุมาจากความล้มเหลวที่ได้รับในระยะนี้

อีก 5 ปี หลังจากนั้น คุโรซาวา รับข้อเสนอจากทีมสร้างภาพยนตร์จากประเทศรัสเซีย เพื่อกำกับ Derzu Uzala (1975) ทั้งเรื่องราว ทีมงาน และสถานที่ล้วนเป็นของรัสเซียทั้งสิ้น สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังคงเกี่ยวกับเรื่องมนุษย์ แต่ด้วยท่าทีที่สิ้นหวัง และสิ้นศรัทธาในตัวมนุษย์ ตัวเอกของเรื่องคือ เดอร์ซู อูซาลา จบชีวิตลงพร้อมกับความรู้ความสามารถที่ผูกพันอยู่กับธรรมชาติด้วยปืน สิ่งคุกคามจากโลกสมัยใหม่ ในRan (1985) ทุกคนพบความหายนะ ภาพหนุ่มตาบอดทำภาพพระพุทธรูป หล่นลงมาจากหน้าผา แสดงให้เห็นความสิ้นหวังที่แม้พระก็ไม่อาจช่วยคนได้อีกต่อไป ตัวเอกใน Kagemusha (1980) ต้องพบจุดจบในขณะที่ยังติดข้องอยู่กับมายาแห่งตัวตน

มีผู้ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ในระยะนี้ของคุโรซาวา เป็นความพยายามของเขาที่จะพิสูจน์ตัวเองว่ายังสามารถผลิตภาพยนตร์ที่มีคุณภาพออกมาได้ ความล้มเหลวของ Dodes' Kaden และการพยายามฆ่าตัวตายหลังจากนั้นทำให้ผู้กำกับรุ่นหลัง รวมทั้งคนดูทั่วไปเชื่อว่าคุโรซาวาหมดฝีมือแล้ว โดยเฉพาะภาพยนตร์ขาวดำเรื่องสุดท้าย แม้จะได้รับคำชมอย่างสูง แต่เนื้อหาในเรื่องและความคิดที่น่าเสียดาย ก็เป็นเหมือนบทสรุปความคิดในผลงานยุคก่อนหน้านั้น ภาพยนตร์ในยุคนี้จึงเหมือนเป็นการ

ประกาศการหวนคืนสู่วงการ ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยเฉพาะ Kagemusha และ Ran ได้รับการยอมรับว่ามีความเป็นศิลปะสูง ทั้งยังแสดงถึงปรัชญาอันลึกซึ้ง

6. ระยะเวลา

- Dream (1990)
- Rhapsody in August (1991)
- Madadayo (1993)

ภาพยนตร์ในระยะเวลา เหมือนเป็นการกลับไปทบทวนในสิ่งที่ผ่านมา และพยายามกลับไปสื่อสารกับคนญี่ปุ่นอีกครั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับคนรุ่นหนุ่มสาว ลักษณะเด่นชัดของภาพยนตร์ในระยะเวลา คือความโหยหาอดีต และการหวนกลับไปยึดถืออุดมคติแบบเก่า ภาพยนตร์เรื่องสุดท้าย Madadayo (1993) เกี่ยวกับความฝันของคนชราที่ผูกพันกับทุกสิ่ง ยึดมั่นอยู่ในอุดมคติเดิมๆ อย่างเข้มแข็ง ไม่ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนผ่านไปอย่างไร คำพูดในตอนต้นเรื่องของลูกศิษย์ที่กล่าวแสดงความซาบซึ้งต่ออาจารย์ในโอกาสที่อาจารย์ประกาศว่าจะลาออกไปเป็นนักเขียน “ถึงอย่างไร อาจารย์ก็เป็นอาจารย์” เป็นนัยว่า ไม่ว่าจะอย่างไร อาจารย์ก็จะเป็นอาจารย์ที่ศิษย์นับถือตลอดไป และยังบอกถึงการยึดถืออุดมคติของตัวเอง ไม่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา ภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังเหมือนเป็นการแสดงความโหยหาต่ออุดมคติดั้งเดิมของญี่ปุ่น และวิถีชีวิตเรียบง่ายที่คนญี่ปุ่นสูญเสียไปแล้ว

3.3.2. ประเภทของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยทั่วไป มักแบ่งอย่างกว้างๆ เป็น เรื่องสมัยนี้ (gendai - mono/ Modern Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่เหตุการณ์เกิดขึ้นในเวลาเดียวกับที่สร้างภาพยนตร์ และ เรื่องสมัยก่อน หรือ ภาพยนตร์ย้อนยุค (jidai - geki/ Period Film) หมายถึงภาพยนตร์ที่เรื่องราวเกิดขึ้นในยุคโบราณ อย่างไรก็ตาม การแบ่งประเภทของภาพยนตร์โดยทั่วไปแบ่งได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับลักษณะเด่นของ เนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอ โดยไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัว

ภาพยนตร์ของคุโรซาวาอาจแบ่งได้หลายประเภทก็จริง แต่การที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องมักมีแก่นเรื่องคล้ายๆ กัน และโครงสร้างไม่ต่างกันมากนัก ทำให้เราไม่อาจแบ่งประเภทของภาพยนตร์ของคุโรซาวาได้อย่างชัดเจน ภาพยนตร์ของคุโรซาวา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องย้อนยุค หรือยุคปัจจุบันก็มักพูดในเรื่องเดียวกัน คือ เรื่องธรรมชาติของมนุษย์ที่ไม่เคยจะเปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นยุคสมัยใด

เราอาจแบ่งประเภทภาพยนตร์ของคุโรซาวาอย่างกว้างๆ เพื่อให้ครอบคลุมได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) หรือในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า “จิได เคกิ (jidai - kegi)” มักเป็นหนังซามูไร มีตัวเอกเป็นวีรบุรุษผู้เข้มแข็ง ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เช่นเรื่อง Sanshiro Sugata(1962) Seven Samurai (1954) Yojimbo (1961) และ Sanjuro (1962) โครงเรื่องมักมีลักษณะเริ่มด้วยความยุ่งยากเกิดขึ้นในเมืองแห่งหนึ่ง หรือสถานที่แห่งหนึ่ง ซามูไรจึงต้องไปช่วยเหลือ ตามหลักบูชิโด หรือคุณธรรมของซามูไรที่ไปช่วยเหลือผู้อื่น แยกว่า (Noletti, A. and Desser, D., 1992)

David Desser (1992) กล่าวว่า หนังซามูไรของคุโรซาวา เป็นแบบโหยหาอดีต (Nostalgic Samurai Film) นั่นคือ ใช้วิธีดำเนินเรื่องแบบหนังซามูไรในยุคก่อน แต่ลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกับหนังซามูไรทั่วไปของญี่ปุ่นบางประการเช่น ตัวเอก คือ ซามูไรในเรื่องทั่วไป มักเป็นตัวละครที่รู้จักกันดีในตำนาน หรือเรื่องเล่าของญี่ปุ่น และเป็น ซามูไรผู้ซื่อสัตย์ต่อเจ้านาย การนำเสนอเรื่องราว ก็มักแสดงให้เห็นถึงวีรกรรมอันกล้าหาญ เสียสละ และที่สำคัญคือ ความซื่อสัตย์ต่อเจ้านายของตน แต่ซามูไรของคุโรซาวา เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นใหม่ ไม่มีที่มาที่ไป เน้นการนำเสนอคุณธรรมตามจริยธรรมซามูไรและการพัฒนาภายในมากกว่า เช่นชันจูโร่ ในเรื่อง Yojimbo (1961)

2. ภาพยนตร์สะท้อนสังคม (Film with Social Concerns) มักใช้สถานการณ์ทางสังคม ปัญหา หรือเหตุการณ์ต่างๆ เป็นเบื้องหลัง ปัญหาสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์มักเป็นแก่นเรื่องรองไปจากแก่นเรื่องที่พูดถึงธรรมชาติของมนุษย์ บ่อยครั้งปัญหาสังคมที่หยิบมานำเสนอ ใช้เป็นเพียงพื้นหลังให้กับตัวละคร เพื่อค้นหาคำตอบว่า ภายใต้สถานการณ์เช่นนั้น ตัวละครมีทางออกได้อย่างไร เช่น No Regret for Our Youth (1946) ที่ใช้ฉากเหตุการณ์ทางการเมืองในปี 1933 ที่ ศาสตราจารย์ยูกิโตกิ ทากิกาวา ถูกบีบบังคับให้ลาออกจากตำแหน่งในมหาวิทยาลัยเกียวโต ด้วยข้อหาว่าสนับสนุนลัทธิคอมมิวนิสต์ ดูเผินๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับการเมือง แต่ความคิดหลักกลับอยู่ที่ตัวเอก คือยูกิเอะ ลูกสาวของศาสตราจารย์ทากิกาวา ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์แต่อย่างใด ยกเว้นเป็นลูกสาวของศาสตราจารย์ทากิกาวา และเป็นคนรักของนักศึกษาคนหนึ่ง ซึ่งต่อมาถูกจับและถูกประหารชีวิตเนื่องจากถูกกล่าวหาว่าสมคบกับฝ่ายซ้าย ภาพยนตร์แสดงให้เห็น

ถึงการเลือกของตัวเอง และความเต็มใจที่จะรับผิดชอบในสิ่งที่ตัวเองเลือก ตัวเอกของเรื่องเป็นเพียงตัวแทนของคนธรรมดาในสังคมทั่วไปที่ (อาจจะ) ไม่เคยสนใจการเมือง ไม่เคยรู้ว่าการเมืองจะมีผลอย่างไรกับตัวเอง จะมีการแสดงออกหรือรู้สึกอย่างไรตามความเชื่อที่มี

เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่อง Scandal (ค.ศ.1950) Record of a Living Being (ค.ศ.1955) และ The Bad Sleep Well เรื่องแรกวิพากษ์ผลของสื่อมวลชนต่อสาธารณชนว่าทำลายชีวิตคนได้อย่างไร เรื่องที่สองพูดถึงผลกระทบของสงครามต่อความกลัวของคนหนึ่ง และเรื่องสุดท้ายเล่าเรื่องการแก้แค้นผู้มีอิทธิพลที่ไม่ประสบความสำเร็จ ทั้งสามเรื่องต่างก็มีนัยในการสะท้อนปัญหาบางอย่างของสังคม แต่แทนที่จะพูดถึงปัญหาของสังคมโดยตรง กับพูดถึง “คน” ที่อยู่ในสังคม โดยเฉพาะเรื่องราวภายในตัวของคนคนหนึ่ง จนปัญหาสังคมกลายเป็นเรื่องรอง (Richie, 1965)

และไม่เพียงแต่ภาพยนตร์ยุคปัจจุบันเท่านั้น ในภาพยนตร์ย้อนยุคบางเรื่อง ก็สามารถนับได้ว่าเป็นภาพยนตร์สะท้อนสังคมได้เช่นเดียวกัน เช่นเรื่อง Yojimbo (ค.ศ.1961) และ (Sanjuro (ค.ศ.1962) โดยภาพลักษณ์ เราอาจเรียกว่า ‘หนังซามูไร’ แต่ไม่ผิดเช่นกัน หากจะเรียกว่าเป็นภาพยนตร์สะท้อนสังคม เพราะในยุคสมัยโบราณ กลุ่มคนที่เรียกว่า ‘แก๊งค์อันธพาล’ กลุ่มผู้มีอิทธิพลทางการเมือง (ขุนนาง) และกลุ่มผู้มีอำนาจทางการเงิน (เจ้าของโรงเหล้า เจ้าของช่อง) ก็มิได้อยู่ในบ้านเมืองเช่นเดียวกับยุคปัจจุบัน หนังซามูไรทั้งสองเรื่อง จึงเพียงหยิบยืมฉากในสมัยโบราณมาใช้เท่านั้น และเช่นกัน แม้จะกล่าวว่าภาพยนตร์ที่กล่าวถึงนี้ ถือได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงปัญหาสังคมในแง่ที่ว่า สังคมขุนนาง เพราะคนหรือคนเดียรร้อนเพราะสังคมกันแน่

บางครั้งฉากในสมัยโบราณถูกใช้ในแง่เป็นสัญลักษณ์ที่ลึกซึ้งกว่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Rashomon (1950) ฉากเกิดขึ้นที่ประตูเก่าโบราณที่เรียกว่า ราโชมอน หรือประตูผี สภาพอันรกร้างเสื่อมโทรม และแตกหัก เป็นความต้องการที่จะสะท้อนความเสื่อมโทรมของญี่ปุ่นยุคหลังสงคราม สภาพของประตูร้าง จึงอาจมองผาดๆ เหมือนโดนระเบิดมากกว่าจะผุพังเพราะถูกทิ้งร้าง ผู้คนของญี่ปุ่นถูกทิ้งไว้กับความเสื่อมสลาย หลังจากถูกผู้นำหลอกให้เชื่อในภาพมายาที่พยายามสร้างขึ้น

3. ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากวรรณกรรม

ภาพยนตร์หลายเรื่องของคุโรซาวา ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมทั้งญี่ปุ่น และ วรรณกรรมตะวันตก ซึ่งก็เช่นเดียวกับภาพยนตร์อีกสองประเภทที่กล่าวถึงไปแล้วนั่นเอง ว่าคุโรซาวาเพียงหยิบมาเป็นฉากหลังให้กับความคิดตนเท่านั้น ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมดังกล่าวได้แก่

- Sanshiro Sugata สร้างจากนวนิยายขายดีของ ชินเอน โทมิตะ
- The Men Who Tread on the Tiger's Tail ดัดแปลงจากละครโนห์ เรื่อง Ataka และละครคาบูกิ จากเหตุการณ์เดียวกันเรื่อง Kanjincho
- Rashomon ดัดแปลงจากเรื่องสั้นสองเรื่องจากศตวรรษที่ 20 ตอนต้นของเรียวกะ โนะสุเกะ อาบูตากาวา
- The Idiot ดัดแปลงจาก The Idiot ของ ดอสโตเยฟสกี
- Throne of Blood ดัดแปลงจาก Macbeth ของเชกสเปียร์
- The Lower of Depths ดัดแปลงจากบทละครของ แมกซิม กอร์กี้
- Ran ได้รับแรงบันดาลใจจาก King Lear ของ เชกสเปียร์

คุโรซาวาเป็นผู้ที่สนใจวรรณกรรมและศึกษาวรรณกรรมอย่างลึกซึ้ง จึงมักเห็นความเป็นไปได้ในการดัดแปลงมาเป็นภาพยนตร์ นอกจากนี้ คุโรซาวาไม่เคยลังเลในการเสนอการตีความของตัวเองลงไปในงานภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรมดังกล่าวเหล่านี้ เรื่องแรกที่กำลังกล่าวถึง คือ Sanshiro Sugata (1943) คุโรซาวาเพิ่มฉากที่ตัวเอกเกิดบรรลุนิยามความจริง หรือตามภาษาจีนในญี่ปุ่นเรียกว่า “ซาโดริ” ตอนอยู่ในสระบัวเมื่อเห็นดอกบัวบาน และใน The Men Who Tread On the Tiger's Tail คุโรซาวาเพิ่มตัวละครลูกหาบเข้าไปอีกหนึ่งตัวโดยให้ดาราตลกเล่น ซึ่งทำให้โทนของเรื่องเปลี่ยนไปจากต้นฉบับละครโนห์ดั้งเดิมมาก โดยเฉพาะมีผลทำให้เชื่อมคนดูเข้ากับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ได้มากกว่าเดิม เพราะ Enoken ตัวตลกในเรื่องเป็นตัวตลกที่มีคุณสมบัติของมนุษย์ธรรมดาที่สุด จึงสร้างอารมณ์ร่วมให้กับคนดูได้มาก

3.4. ศิลปะภาพยนตร์: ความหมายที่นำเสนอผ่านสื่อศิลปะ

ในด้านเทคนิคการนำเสนอทางภาพยนตร์ (Filmic Representation) คูโรซาวาได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตก แหล่งกำเนิดที่แท้จริงของภาพยนตร์ ในสมัยคูโรซาวา ภาพยนตร์รัสเซียนับได้ว่ามีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์ของญี่ปุ่น (ทศวรรษที่ 20-30) ศิลปะภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อคูโรซาวาเห็นได้จากศิลปะการตัดต่อแบบ Montage ที่มีรากฐานมาจากรัสเซีย แต่ภาพยนตร์ในแนวที่คูโรซาวาชื่นชอบคือ ภาพยนตร์แนวเวสต์เทิร์น หรือ หนังคาบอย และยอมรับว่าผู้กำกับที่เขาเอาแบบอย่างมาคือ ผู้กำกับชาวอเมริกันเช่น P.W. Griffith John Ford และ John Huston (Lillian Ross, 1982)

อย่างไรก็ตาม แม้จะเรียนรู้และนำเทคนิคของตะวันตกมาใช้ คูโรซาวาก็เป็นหนึ่งในผู้กำกับในไม่กี่คนของญี่ปุ่น ที่พัฒนาการนำเสนอศิลปะภาพยนตร์ของตนเองจนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จนต่อมาภายหลังกลายเป็นแบบอย่างในนักการภาพยนตร์และผู้กำกับของชาวตะวันตกมาจนกระทั่งปัจจุบัน

เราสามารถวิเคราะห์ภาพยนตร์ของคูโรซาวาตามองค์ประกอบของการเล่าเรื่องตามภาษาภาพยนตร์ได้ดังต่อไปนี้

1. บท

แนวคิด (Concept or Subject Matter) หมายถึงความคิดหลักที่ต้องการนำเสนอในภาพยนตร์ มักเป็นเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่กระแทกความสนใจของผู้กำกับเป็นพิเศษจนมักจะหยิบยกมานำเสนอ เช่น ผู้กำกับบางคนมักทำภาพยนตร์เกี่ยวกับปัญหาสังคม บางคนสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพระเจ้า บางคนสนใจการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว บางคนสนใจความซับซ้อนของธรรมชาติมนุษย์ จักรวาลหรือพระเจ้า บางคนก็สนใจคนธรรมดาๆ ที่ต้องต่อสู้กับปัญหาธรรมดาในชีวิตประจำวัน (Kawin, 1971) ส่วนเรื่องที่คูโรซาวาสนใจคือปัญหาเรื่องมนุษย์

โดนัลด์ ริชชี (1984) นักวิจารณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ญี่ปุ่น และเป็นที่รู้จักในฐานะนักวิจารณ์ที่ศึกษางานของคูโรซาวาอย่างลึกซึ้ง กล่าวถึงภาพยนตร์ของคูโรซาวา ดังนี้

“ภาพยนตร์ทุกๆ เรื่องของคูโรซาวา มีอะไรเหมือนกัน ก็นอยู่ทุกเรื่อง (ภาพยนตร์ของเขา มีอะไรคล้ายๆ กับภาพยนตร์ของผู้อำนวยการสร้างคนดังๆ ของโลกร่วมกันอยู่หลายคน เช่น Robert Bresson, Luis Bunnuel และ Ingemar Bergman วึ่งจะเน้นที่แนวทางสำคัญหรือแกนสำคัญของเรื่องตลอดเวลาตั้งแต่ต้นจนจบ) เป็นเรื่องที่ดำเนินไปอย่างง่ายๆ ธรรมดา ไม่

แสดงปรัชญาอะไร แต่เปิดเผยอุปนิสัยใจคอของแต่ละตัวละครให้เห็นชัดเจน ภาพยนตร์หลายเรื่องของเขาออกมาในแนวที่แสดงความไม่แน่นอนของสภาวะทางจิตมนุษย์ ไม่โดยทางตรงก็ทางอ้อม...”

เมื่อพิจารณาจากภาพยนตร์ทุกเรื่องของคุโรซาวา เราจะเห็นว่าแนวคิดที่สำคัญคือมนุษย์ คุโรซาวาก็มอมรับว่า สิ่งที่เขาสนใจคือมนุษย์ และกล่าวว่า ตลอดระยะเวลาการทำงานในอาชีพผู้กำกับ เขาได้พยายามนำเสนอ “มนุษย์ที่จะทำให้คนดูไม่อาจลืมได้” ผ่านทางจอภาพยนตร์เสมอมา (Lillian Ross, 1982) แนวคิดที่เด่นชัดของอาคิระ คุโรซาวาจึงเกี่ยวข้องกับมนุษย์ และสภาวะภายในของมนุษย์ และกระบวนการสร้างสรรค์ทางภาพยนตร์ของคุโรซาวา ก็ถูกใช้เพื่ออธิบายภาวะภายในต่างๆ ของมนุษย์ และกล่าวถึงมนุษย์ไว้หลายแบบ คำถามสำคัญที่คุโรซาวาวางไว้ในภาพยนตร์ของเขา คือ มนุษย์ในแต่ละสถานการณ์เป็นอย่างไร ปัญหาที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เป็นอะไรได้บ้าง และมนุษย์แสดงออกในสถานการณ์นั้นๆ อย่างไร และสุดท้าย มนุษย์ควรมีทางออกอย่างไรต่อปัญหาที่เกิดขึ้น

Donald Richie (1984) วิเคราะห์ว่า ที่เป็นเช่นนี้เพราะคุโรซาวา คือนักวิเคราะห์สภาพจิตใจและความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์

“เขามีความเชื่อในสภาพความเป็นกลางๆ ของมนุษย์ ไม่ว่าตัวเขาเองจะเป็นผู้ที่มีมองโลกแต่ในแง่ดีด้วยอารมณ์โรแมนติก (ตัวเด็กที่ถูกทอดทิ้ง ในเรื่องRashomon) หรือเป็นผู้ที่มีมองโลกแต่ในแง่ร้ายถ่ายเดียว (ในเรื่อง Ran) อย่างไรก็ดี ความรู้สึกนึกคิดในแง่วิเคราะห์มนุษย์นั่นเอง กระตุ้นให้เขาเป็นเช่นนั้น”

แก่นเรื่อง (Themes)

ภาพยนตร์ของคุโรซาวามีแก่นเรื่องหลักปรากฏ อยู่ในภาพยนตร์เรื่องต่างๆ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ภาพมายากับความเป็นจริง (Illusion and Reality) คนเรามักติดอยู่กับภาพลวงตาที่เราสร้างขึ้นมาจากความคิด ความคาดหวัง ความสำเร็จ หรือเกียรติยศชื่อเสียง แต่ปฏิเสธที่จะมองเห็นความจริงที่อยู่ภายในตัวของเราเอง เราจะเห็นความจริงเมื่อเราตั้งต้นค้นหา เรียนรู้ และมองเข้าไปภายในตน นี่เป็นแก่นเรื่องสำคัญที่พบในภาพยนตร์ของคุโรซาวา ในหลายเรื่อง คุโรซาวาแสดงให้เห็นถึงจุดจบของคนที่ยึดซึ้งอยู่ในมายาดังเช่นหวัชโมโยในเรื่อง Kagemusha และนายแพทย์ฝึกหัดหนุ่มในเรื่อง

High and Low ผู้ที่หลุดพ้นจากมายาแห่งตนจึงจะเข้าถึงความจริง เช่น คุณหมอเคราแดง ใน Red Beard

2. การเรียนรู้ของมนุษย์เพื่อการพัฒนาภายใน (Learning of the Individual) ภาพยนตร์ของคุโรซาวาให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละคนเพื่อความสำเร็จภายในของคนคนนั้น โดยนำเสนอทั้งปัจเจกชนที่ต่อสู้ความยากลำบากด้วยตัวเอง (เช่นใน The Most Beautiful, No Regret for Our Youth, Ikiru) และโดยมีผู้ชี้แนวทางในลักษณะอาจารย์กับศิษย์ (เช่นใน Sanshiro Sugata, Red Beard, Seven Samurai)

ตรงกันข้ามถ้าตัวเอกตัวไหนไม่ยอมมีพัฒนาการทางจิตใจ หรือไม่ยอมเรียนรู้ ก็将与กับจุดจบที่ไม่ดี เช่น อันธพาลหนุ่มในเรื่อง Drunken Angel และขุนพลเงาในเรื่อง Ran ตรงข้ามกับตัวเอกในเรื่อง The Most Beautiful Ikiru และ Sanshiro Sugata ผู้ค้นพบวิถีทางแห่งตัวเองในที่สุด ภาพยนตร์ของคุโรซาวาจึงกล่าวได้ว่าเป็นเรื่องของการค้นพบของตัวเอง (Character's revelation) เป็นเรื่องของคนที่ค้นพบว่าตัวเองต้องการเลือกอะไร และควรจะทำในชีวิตรูปแบบใดในท้ายที่สุด

3. ความหมายของชีวิต (Meaning of Life) คุโรซาวามีความเห็นว่าคุณค่าของชีวิตไม่ได้อยู่ที่ปัจจัยภายนอกใดๆ แต่เป็นสิ่งที่คนแต่ละคนสามารถบรรลุได้ด้วยตัวเอง โดยผ่านการต่อสู้ดิ้นรนของตัวเองแม้ต้องพบความทุกข์ยาก

แก่นเรื่องทั้งสามก็สัมพันธ์กัน ล้วนมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน นั่นคือการแสวงหาอัตลักษณ์ของมนุษย์ ในการเรียนรู้เพื่อที่จะได้พบความหมายของชีวิต เราต้องผ่านความยากลำบากนานัปการ ผ่านมายาซึ่งมีหลายลักษณะ ก่อนจะพบความจริง ในที่นี้คือค้นพบวิถีของตัวเองว่าจะเลือกเป็นอะไร

4. ความขัดแย้งภายในของคนในด้านศีลธรรม (Moral Conflict of man) ป้อยครั้งที่ภาพยนตร์ของคุโรซาวา บรรยายถึงสภาวะความขัดแย้งภายในของมนุษย์ ซึ่งในขณะเดียวกันก็เผยความจริงในธรรมชาติของมนุษย์ที่มีร่วมกัน เช่นในเรื่อง Rashomon ความจริงของฆาตกรรมที่ไม่ได้รับการเปิดเผย กลับเป็นภาพสะท้อนอย่างดีถึงธรรมชาติของมนุษย์ ว่าแท้จริงแล้ว มนุษย์มักคิดถึงตัวเองในทางดีเสมอ แม้จะต้องพูดโกหกเพื่อให้ภาพของตัวเองดีขึ้น หรือใน Throne of Blood เหตุการณ์หายหน้าที่เกิดขึ้นกับนายพลวาชิอุในตอนหลังก็มีสาเหตุมาจากความขัดแย้งภายในของตัวเอง ในการต่อสู้กับความทะเยอทะยาน เช่นเดียวกับทนายความในเรื่อง Scandal ก็เกิดความขัดแย้งในใจอย่างหนัก ก่อนที่จะสารภาพในศาลเรื่องตัวเองรับสินบน หลังจากลูกสาวเสียชีวิต ความขัดแย้งดังกล่าวนี้ เป็นความขัดแย้งที่ตั้งคำถามต่อศีลธรรมโดยตรง ในเรื่อง Rashomon จากการที่ทุกคนยอมรับต่อศาลว่า

ตนเป็นฆาตกร ไม่ได้ทำให้ตัวละครอีกชุดที่เป็นฝ่ายดำเนินเรื่องมาตั้งคำถามกันว่า ใครกันแน่ที่เป็นฆาตกร แต่กลับตั้งคำถามว่า ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น เพราะอะไร มนุษย์จึงเป็นเช่นนั้น ใน Throne of Blood สิ่งที่เห็นชัดคือ นายพลวาชิสุ รู้ทั้งรู้ว่าสิ่งที่ตนทำลงไปนั้นผิด แต่ก็ทำ คำถามคือ แม้รู้ว่าผิด ทำไมยังทำเช่นนั้น คูโรซาวากล่าวว่า สิ่งที่เขาต้องการจะพูดในเรื่องนี้คือ ทำไมมนุษย์จึงไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้ด้วย ความปรารถนาดีที่มีต่อกัน ซึ่งโยงไปถึงปัญหาต่อไป คือ มนุษย์ควรจะอยู่ร่วมกันอย่างไร

นอกจากนี้ ยังมีแก่นเรื่องรองที่มักจะพูดถึงเสมอๆ โดยสัมพันธ์กับแก่นหลักของเรื่องโดยทางใดทางหนึ่ง 3 ประเด็น ดังนี้

1. การรุกรานของวัฒนธรรมตะวันตก (Disturbance of the West)

การที่ฝรั่งชาวตะวันตกมาทำดวล ใน Sanshiro Sugata ภาค 2 (1945) อาจถือเป็นการเริ่มต้นพูดถึงการรุกรานของตะวันตกที่ชัดเจนที่สุดเป็นเรื่องแรก ฉากการต่อสู้ระหว่างฝรั่งนักชกมวยกับชินชิโร่ นักยูโดญี่ปุ่น จึงเป็นนัยแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกกับตะวันออกเช่นกัน

ในภาพยนตร์ของคูโรซาวาหลายเรื่อง ปืนถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการรุกรานจากตะวันตก และเป็นสิ่งที่อยู่ฝ่ายชั่วร้ายเสมอ ใน Seven Samurai (1954) ขณะที่ซามูไรทั้งเจ็ดยังใช้ดาบ แต่พวกโจรมีปืนไว้ในครอบครอง และได้ใช้ปืนสังหารหนึ่งในซามูไรทั้งเจ็ด และใน Yojimbo (1961) ปืนถูกใช้ในลักษณะข่มขู่คุกคามและล่อเลียนอยู่ในที่ เมื่อญาติหนุ่มของหนึ่งในแก๊งค์อันธพาลสองกลุ่มของเมืองปรากฏตัวพร้อมกับปืนพก และใช้ปืนในการข่มขู่ และฆ่าศัตรูอีกฝ่ายอย่างไม่เท่าเทียม เนื่องจากอีกฝ่ายใช้ดาบ แต่ภาพลักษณ์ที่คูโรซาวาสรางให้ตัวละครตัวนี้ ก็ดูน่าขบขันในชุดยูเกะตะแบบญี่ปุ่น แต่ผูกผ้าพันคอเหมือนความบอยตะวันตก และพกอาวุธแบบตะวันตก

2. การสูญเสียอัตลักษณ์ของญี่ปุ่น

เมื่อญี่ปุ่นเป็นฝ่ายพ่ายแพ้ในสงครามโลกครั้งที่สอง ชาวญี่ปุ่นส่วนใหญ่ซึ่งเคยถูกทางการทำให้เชื่อว่าเป้าหมายของชาติเป็นสิ่งเดียวกับเป้าหมายของแต่ละคน เหมือนตื่นขึ้นมาพบกับความจริงว่า รัฐบาลที่ตนเองเคยยึดถืออยู่นั้นหลอกลวงพวกตนมาโดยตลอด เป้าหมายของชาติ เป็นเพียงภาพลวงตาที่ทางการสร้างขึ้น ชาวญี่ปุ่นจึงอยู่ในภาวะสับสน นักคิดนักเขียน และชนชั้นปัญญาชนหวนนึกถึงการสร้างคุณค่าแห่งมนุษย์ (Humanist Value) ขึ้นมาใหม่ (Bock, 1985) คูโรซาวาสรางภาพยนตร์หลายเรื่องขึ้นมาในช่วงหลังสงครามโลก เสนอความคิดว่า ความหมายของชีวิต ไม่ได้ถูกกำหนดจากนโยบายชาติ หรือสิ่งอื่นใด แต่มนุษย์แต่ละคนสามารถค้นพบได้ด้วยตัวเอง ตัวเอกของคูโรซาวาจึงแสดงให้เห็น

ถึงความพยายามของปัจเจกชน ในการดิ้นรนแสวงหาความหมายชีวิตให้ตนเอง ทางออกที่คุโรซาวา เชื่อว่าควรยึดถือ คือการแสวงหาอัตลักษณ์ของคนด้วยตนเอง ตัวเอกใน Ikiru (1952) The Quiet Duel (1949) No Regret For Our Youth (1946) หรือ The Bad Sleep Well ต่างก็มีคุณสมบัติตรงกันอย่างหนึ่ง คือตัดสินใจเลือกดำเนินชีวิตด้วยตัวเอง แม้ต้องฝ่าความยากลำบาก แต่ก็ค้นพบความหมายของชีวิตด้วยตัวเอง ไม่ต้องมีใครมาบอก

หลังจากยุคทศวรรษที่ 60 เมื่ออเมริกาเลิกยึดครองญี่ปุ่น ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นจึงเริ่มสนใจมาคิดถึงอัตลักษณ์ของชาติ (National Identity) กันอีก (Rhode, 1976) คนดูไม่สนใจภาพยนตร์ที่มีธีมเกี่ยวกับคุณค่าของมนุษย์อีกแล้ว ผู้กำกับหลายคนปรับตัวได้ก็พูดถึงประเด็นอื่นที่เป็นที่สนใจของสาธารณชน เพื่อแข่งกับกระแสความนิยมโทรทัศน์ คุโรซาวาที่ยังคงมุ่งมั่นส่งเสริมคุณค่าของมนุษย์ กับคนดูหนังรุ่นหนุ่มสาวเริ่มห่างเหินกัน อิทธิพลตะวันตกเริ่มเข้ามาใหม่พร้อมกับโทรทัศน์ (วิภา กิตติโกวิท, 2535) ภาพยนตร์ช่วงหลังๆ ของคุโรซาวาจึงมีธีมของการโหยหาอดีต และหวนกลับไปยึดถือค่านิยมดั้งเดิม คือวิถีเรียบง่าย ใกล้ชิดธรรมชาติ สำนึกในบุญคุณของธรรมชาติ สัมพันธ์กับทุกสิ่งมีชีวิตรอบข้าง รับผิดชอบต่อความสัมพันธ์กับผู้อื่น และปฏิบัติต่อผู้อื่นด้วยความซื่อสัตย์ และจริงใจ

3. ความขัดแย้งระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่

สิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้น ในสังคมญี่ปุ่นช่วงหลังสงคราม คือความห่างเหินกันระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ ซึ่งสิ่งที่มีอิทธิพลอย่างมาก คือค่านิยมตะวันตกที่คนรุ่นหนุ่มสาวในช่วงนั้น หันไปยึดถือ

ในฉากหนึ่งของ Ikiru (1952) วาดานาเบ้เดินออกจากร้านอาหาร สวนกับเด็กนักเรียน 2-3 คนที่รีบตามขึ้นไปสับสนกับเพื่อนอย่างรีบร้อน ขณะวาดานาเบ้เปิดประตูออกไป เสียงเพลง Happy Birthday ก็ดังขึ้น จากถัดมาหลังจากนั้นคืองานศพของวาดานาเบ้

ภาพที่ออกมา แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ เพลง Happy Birthday เป็นสัญลักษณ์ของค่านิยมจากตะวันตก ซึ่งกลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ของคนรุ่นใหม่ ในขณะที่คนรุ่นเก่าจากไปพร้อมกับค่านิยมเก่า

เรื่องที่มีสารเรื่องนี้ชัดเจนกว่าอีกเรื่องคือ Record of a Living Being (1995) ซึ่งแสดงถึงความรุนแรงยิ่งกว่าในช่องว่างระหว่างรุ่น ในเรื่องนี้พูดถึงการสื่อสารระหว่างรุ่นถูกตัดขาดลง ลูกๆ ไม่เข้าใจความกลัวของพ่อ ว่าทำไมถึงต้องกลัวระเบิดนิวเคลียร์มากมายขนาดนั้น ภาพของชายชราผู้ร่อนเร่และโดดเดี่ยวจึงเป็นเหมือนสัญลักษณ์ความล่มสลายของคนรุ่นเก่า

ความไม่เข้าใจกันระหว่างคนต่างรุ่น ได้รับการเยียวยาในภาพยนตร์เรื่อง Rhapsody in August (1991) แสดงให้เห็นว่าผู้กำกับตั้งความหวังไว้ที่เด็กอีกรุ่นหนึ่ง คุณย่าในเรื่องได้รับผลกระทบจากสงครามเช่นกัน เมื่อเด็กเรียนรู้ความเจ็บปวดของคุณย่าก็เข้าใจก่อนพ่อแม่ของตนเสียอีก ในเรื่อง คุโรซาว่าไม่ได้ต้องการจะเรียกร้องให้เด็กรุ่นหลานเข้าใจความเจ็บปวดของคนรุ่นเก่าแต่ฝ่ายเดียว แต่บอกว่าคนรุ่นเก่าเองก็ควรจะเข้าใจ และให้อภัย เห็นได้จากคำพูดของคุณย่าที่อธิบายกับหลานๆ ว่า “เราอย่าไปโทษใครเลย จะเป็นคนอเมริกัน หรือคนญี่ปุ่น เราก็เจ็บปวดเหมือนกัน สงครามต่างหากที่ไม่ดี เราควรจะโทษสงครามต่างหากล่ะ”

โครงเรื่อง (Plot)

เรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องสมมุติ (ยกเว้นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริง) เริ่มจากการสมมุติสถานการณ์โดยมีคำถามว่า “จะเกิดอะไรขึ้นถ้า.... (What if....?)” เช่น ซึ่งกำหนดได้ตั้งแต่สถานการณ์เล็กๆ และเป็นไปได้ เช่น จะเกิดอะไรขึ้นถ้าวันหนึ่งพนักงานเสิร์ฟจนๆ คนหนึ่งถูกล็อตเตอรี่รางวัลที่หนึ่ง หรือ จะเกิดอะไรขึ้นถ้านักข่าวธรรมดาคนหนึ่ง แท้จริงแล้วเป็นซูเปอร์แมนคอยปกป้องโลกไว้โดยปิดบังไม่ให้คนทราบตัวจริง

ภาพยนตร์ของคุโรซาว่า มีลักษณะเป็นภาพยนตร์แบบเล่าเรื่อง (Narrative Film) มักขึ้นต้นด้วยคำถามสมมุติ แต่เป็นคำถามสมมุติที่ใกล้เคียงกับชีวิตคนเรามาก นอกจากนั้น ในการเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์จะเป็นไปในลักษณะที่ เริ่มการสมมุติสถานการณ์ต่างๆ กัน แล้ววางตัวละครเข้าไปในสถานการณ์ต่างๆ เหล่านั้น เพื่อค้นคว้าว่า มนุษย์จะมีการแสดงออกหรือมีการกระทำอย่างไรได้บ้างในสถานการณ์ดังกล่าว ซึ่งมีหลากหลายตั้งแต่สงคราม สภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ กลียุคในสมัยต่างๆ เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์จนถึงสถานการณ์ที่น่าเรื่องราวมาจากวรรณกรรมที่เป็นที่รู้จัก จากนั้นก็สร้างตัวละครตามที่เราจะเห็นได้จากชีวิตประจำวันวางลงไป เพื่อให้ทั้งสถานการณ์และการกระทำของตัวละครค่อยๆ เผยความจริงบางอย่างออกมา ถ้าหากเราถือตามทฤษฎีของ Ian Jarvie (1987) ว่า โลกในภาพยนตร์แม้จะเป็นเรื่องสมมุติ เป็นเรื่องไม่จริง และก็สร้างเลียนแบบความจริง เราจึงอาจกล่าวได้ คุโรซาว่าสร้างโลกสมมุติขึ้นมาไปหนึ่ง แล้วสมมุติสถานการณ์โดยเลียนแบบสถานการณ์จริง สมมุติตัวละครที่เห็นมาจากชีวิตจริง เพื่อสะท้อนความจริงของโลก ชีวิต และมนุษย์

การตั้งคำถามในตอนต้นเรื่อง จะตั้งไว้ให้กับตัวละครในลักษณะที่ดึงดูดคนดูเข้าไปติดตามตั้งแต่ต้นว่าตัวละครจะคลี่คลายปัญหาอย่างไร แล้วพาคนดูติดตามและเรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน เนื่องจากคุโรซาว่า

ต้องการนำเสนอว่าแต่ละคนสามารถตัดสินใจได้ด้วยตัวเอง ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล คำตอบที่คนดูเห็นจากการค้นพบของตัวเองจึงไม่ใช่คำตอบสำเร็จรูป โดยที่เรื่องส่วนใหญ่เกี่ยวกับการเรียนรู้ (Learning of a hero) และการค้นพบตัวเอง (Character's revelation) ลักษณะการพัฒนาโครงเรื่องจึงสัมพันธ์กับการเรียนรู้และเปิดเผยความจริงภายใน (Richie, 1965)

นอกจากนี้โครงสร้างการพัฒนาเรื่องของโรซาวา ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเหตุการณ์ แต่มีศูนย์กลางอยู่ที่การกระทำของคนในเรื่อง เนื่องจากสิ่งที่สนใจไม่ใช่ ใครทำอะไร หรือ ทำไปทำไม แต่อยู่ที่ คนเป็นเช่นนั้นได้อย่างไร หรืออาจพูดว่า อะไรที่ทำให้คนกระทำเช่นนั้น (Richie, 1965) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องจึงนำไปสู่การคลี่คลาย หรือเฉลยปมในจิตใจของมนุษย์ มากกว่าจะเฉลยปมเหตุการณ์ภายนอก เช่น เรื่องแบบโพลีติคัลไทม์ หรือภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน เช่น High and Low (1963) Stray Dog (1949) The Bad Sleep Well (1960) เราจะเห็นพัฒนาการของฝ่ายตามจับไปพร้อมๆ กับรู้จักผู้ร้าย จนคนดูต้องลั่งเกล้าว่าจะดำเนิน หรือควรจะสงสารเห็นใจผู้ร้ายกันแน่

เราสามารถแบ่งโครงสร้างของเรื่องในภาพยนตร์เป็น 3 ช่วง

1. ตอนต้น กำหนดสถานการณ์สมมุติ ตั้งคำถาม
 - เปิดเรื่องด้วยการที่ตัวเอกอยู่ในสถานการณ์สมมุติ มักเป็นสถานการณ์พิเศษ หรือไม่ปกติ
 - ตั้งคำถามประจำเรื่อง ซึ่งเป็นแก่นเรื่องด้วย
2. ตอนกลาง การเรียนรู้ และการตอบโต้ต่อสถานการณ์ของตัวเอก
 - ตัวเอกมีการเรียนรู้
 - ตัวเอกมีการตัดสินใจเลือก
3. ตอนจบ สถานการณ์คลี่คลาย
 - ตัวเอกค้นพบคำตอบของตน

การวางตัวละคร (Characterization)

1. ตัวเอก มี 2 แบบ คือธรรมดา (Ordinary) กับ ไม่ธรรมดา (Extraordinary)

ตัวเอกแบบไม่ธรรมดาคะแสดงภาพเปรียบเทียบระหว่างบุคลิกพิเศษของตัวเอก กับ คนธรรมดาๆ ทั่วไป (Bock, 1985) ที่แม้จะตกอยู่ในสถานการณ์เหมือนๆ กัน แต่แสดงออกต่างกัน คนทั่วไปจะยอมจำนนกับภาวะภายนอกได้ง่ายดาย ในขณะที่ตัวเอกแม้จะเข้าตาจนกลับไม่ยอม

แท้ เราจึงเห็นชาวบ้านธรรมดาๆ อย่างเช่นเจ้าของร้านเหล้าใน Yojimbo (1961) นั่งทอดท้อกับภาวะต่อสู้แย่งชิงในหมู่บ้านของตัวเอง แต่พอตัวเอกคือซามูไรพเนจรคนหนึ่งผ่านมากลับเข้าไปมีส่วนร่วมในการทำให้หมู่บ้านนี้เข้าสู่ภาวะสงบ นอกจากซามูไรพเนจร ใน Yojimbo และ Sanjuro ตัวเอกในเรื่องอื่นที่อยู่ในลักษณะนี้ เช่น คามโบ ใน Seven Samurai (1954) หมอเคราแดง ใน Red Beard (1965) ขุนพลโรคุโรตะใน The Hidden Fortress (1958)

ส่วนวาทานาเบ้ ใน Ikiru (1952) นายตำรวจหนุ่มที่ทำป็นนายใน Stray Dog (1949) และ ยูคิเอะ ใน No Regret for Our Youth (1946) ต่างก็เป็นตัวเอกที่เป็นคนธรรมดาๆ แต่มีความเข้มแข็งภายในที่ไม่ยอมพ่ายแพ้ต่ออุปสรรคภายนอก

ไม่ว่าจะเป็นตัวเอกแบบไหนก็มีความสมบัติภายในร่วมกันคือ มีความดื้อรั้น (Stubbornness) ที่จะมุ่งมั่นต่อสู้ฟันฝ่าอุปสรรค และความกล้าปาก

นอกจากนี้ ตัวเอกในภาพยนตร์ของคุโรซาวามักจะอยู่ในภาวะของการเรียนรู้ ซึ่งมี 2 แบบ คือ การเรียนรู้ด้วยตัวเอง (Individual Struggle) กับแบบมีผู้แนะนำ เป็นแบบอย่าง ในลักษณะอาจารย์กับศิษย์ (Master-Disciple) เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Sugata Sanshiro (1943) Seven Samurai (1954) Red Beard (1965)

2. ตัวร้าย

เป็นตัวละครที่คุโรซาวามักจะเอาใจใส่เป็นพิเศษไม่แพ้ตัวเอก และมักจะให้ภาพเปรียบเทียบคู่กับตัวเอก ด้วยภูมิหลังที่คล้ายกัน คุณสมบัติภายในคล้ายกัน

ความแตกต่างระหว่างพระเอกกับผู้ร้ายจะอยู่ที่ ในขณะที่พระเอกมักจะเลือกดีอยู่เสมอ แต่ผู้ร้ายมักเป็นฝ่ายที่ยอมพ่ายแพ้กับความอ่อนแอในจิตใจ หรือมัวข้องติดอยู่กับมายาในหลายลักษณะ เพราะฉะนั้น ในภาพยนตร์ของคุโรซาวา ผู้ร้ายเท่านั้นที่จะปรากฏอยู่ในภาวะดังที่เป็นอยู่ คือเลือกเป็นอย่างไรอย่างหนึ่งแล้ว ในขณะที่พระเอกจะอยู่ในภาวะที่กำลังจะเป็นไป อยู่ในขั้นกำลังจะเรียนรู้บางอย่าง (Richie, 1965)

3. คนธรรมดา

เป็นตัวละครที่สมจริงที่สุด มีลักษณะเหมือนมนุษย์ธรรมดาๆ มีความหวัง ความกลัว และอารมณ์ต่างๆ เหมือนคนทั่วไป

4. เด็ก

ความพิเศษของการใช้เด็กในภาพยนตร์คือ เด็กมักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แห่งความหวังเสมอ เช่น เด็กในท้ายเรื่อง Rashomon (1950) เด็กผู้หญิงที่หายจากวังโรคใน Drunken Angel (1948) เด็กผู้ชายและเด็กหญิงวิญญาณดันต้อ ตอน วิญญาณดันต้อ ใน Dreams (1990) และเด็กสี่คนใน Rhapsody in August (1991) หลังจากที่ถูกโรซาวาพูดถึงปัญหาในเรื่องแล้ว เด็กจะถูกนำเสนอในลักษณะที่เป็นการตั้งความหวังไว้ว่าทุกอย่างจะดีขึ้นหรือไม่ก็อยู่ที่ความคิดและการกระทำของคนรุ่นหลัง (เนื่องจากไม่อาจตั้งความหวังไว้กับคนรุ่นปัจจุบัน)

2. ส่วนผลิต (Production)

องค์ประกอบศิลป์ (Production Design)

หลักพื้นฐานที่สำคัญที่คุโรซาวายึดถือคือ ความถูกต้อง สมบูรณ์ และสมจริง ของสิ่งที่กำลังจะถ่ายทำ (Richie, 1965) ก่อนจะถ่ายทำ ทุกอย่างต้องสมบูรณ์แบบพร้อมถ่าย ตั้งแต่การเตรียมสถานที่ถ่ายทำ ไม่ว่าถ่ายทำจะนอกสถานที่หรือถ่ายทำในสตูดิโอ ทุกอย่างจะต้องเตรียมพร้อมไว้หมดแล้ว เพื่อที่ว่าภาพที่ออกมาจะได้ถูกต้อง สมบูรณ์ ตรงตามจริง ที่ทีมงานทุกคนรู้ว่า จะต้องเตรียมทุกอย่างให้พร้อมเสมอ หลายครั้งเคยหยุดถ่าย เพียงเพราะองค์ประกอบบางส่วนผิดไปจากความเป็นจริง เช่น ฉากที่ใช้ในหนังย้อนยุค ใช้ตะปู ซึ่งในสมัยนั้นไม่มี และเคยสร้างฉากใหม่หมด เพราะส่วนหลังคาของอาคารดูไม่สมจริง คุโรซาวาจึงมีชื่อเสียงในด้านความเป็นผู้นิยมความสมบูรณ์แบบ (perfectionist) จนสื่อมวลชนในญี่ปุ่นขนานนามว่า เทนโน หรือจักรพรรดิ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533)

การคัดเลือกนักแสดง (Actors & Acting)

คุโรซาวามักเลือกทำงานกับทีมงานเดิมอยู่เสมอ ทั้งทีมงานและนักแสดงที่ทำงานกับคุโรซาวาเสมอ จึงเรียกกันว่า "ครอบครัวคุโรซาวา" (Kurosawa Family)

ในการคัดเลือกนักแสดง มักใช้ทีมงานนักแสดงคนเดิมที่เคยทำงานด้วย คุโรซาวาอธิบายว่าเป็นเพราะการใช้นักแสดงคนเดิมมีข้อได้เปรียบตรงที่ รู้จักนักแสดงดีอยู่แล้ว ทำให้รู้ว่าคุณนักแสดงคนนั้นๆ มีศักยภาพแค่ไหน ซึ่งมีประโยชน์ตั้งแต่ตอนเขียนบท เพราะบ่อยครั้งที่เขียนบท คุโรซาวาก็มีนักแสดงไว้ในใจอยู่แล้ว เช่น บทนักเลงใน Drunken Angel (1948) และบทชายชาวผู้หาวดกลั้วระเบิดนิวเคลียร์ใน Record of a Living Being (1955) เขียนขึ้นเพื่อให้ โตชิโรมิฟูเนะ เป็นนักแสดง

David Desser (1992) ตั้งข้อสังเกตว่า การเลือกใช้นักแสดงคนเดิม มีส่วนในการนำเสนอความคิดบางอย่างของคุโรซาวาด้วย เช่น คุณหมอนี้เมา ใน *Drunken Angel* (1948) แสดงโดย ทาคาชิ ชิมูระ ต่อมาคุโรซาวาเลือกให้แสดงนำในบทของข้าราชการ้วยกลางคนผู้เริ่มมาคิดถึงชีวิตเมื่อรู้ว่ากำลังจะตาย ใน *Ikiru* (1952) เพราะชิมูระมีภาพของตัวเอกประเภทธรรมดา ส่วนมิฟูเนมักจะแสดงเป็นตัวเอกประเภท ไม่ธรรมดาในภาพยนตร์ของคุโรซาวา

อย่างไรก็ตาม ในยุคหลังๆ โดยเฉพาะตั้งแต่เริ่มทำภาพยนตร์สีเรื่องแรก คุโรซาวาเริ่มใช้นักแสดงหน้าใหม่ เขาให้เหตุผลว่า เป็นเพราะนักแสดงหน้าใหม่ มีพลังในการแสดงสูง กระตือรือร้น การที่ยังไม่มีประสบการณ์ ทำให้การแสดงออกดูเป็นธรรมชาติ ข้อดีที่ต่างจากการใช้นักแสดงอาชีพอีกประการหนึ่งคือว่า นักแสดงอาชีพมักมีภาพจากการแสดงในภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ ติดตัว ทำให้คนดูยึดติดกับภาพลักษณ์เก่าๆ จนเกินไป

ทัชชียา นากาได นักแสดงสำคัญคนหนึ่ง ใน "ครอบครัวคุโรซาวา" กล่าวถึงการแสดงกับคุโรซาวา

"ชื่อเสียงของ อากิระ คุโรซาวา ในฐานะที่เป็น 'ผู้นิยมความสมบูรณ์แบบ (perfectionist)' นั้นเป็นตำนานไปแล้ว คนมักจะพูดกันเสมอว่า การทำงานในหนังเรื่องใดเรื่องหนึ่งของเขานั้นเปลืองเรี่ยวแรงมาก ครั้งที่ผมเรียนการแสดงตอนเป็นวัยรุ่น เคยร่วมแสดงเป็นตัวประกอบในหนังเรื่อง *Seven Samurai* ก็พบว่ามันเป็นอย่างที่เขาพูดกันจริงๆ แต่หลังจากนั้นเมื่อผมได้ร่วมแสดงในหนังของคุโรซาวาอีก 4 เรื่อง กลับรู้สึกเป็นตรงข้ามว่า เป็นการทำงานที่สบายๆ ไม่เคร่งเครียด

ผู้กำกับระดับครูคนนี้ ให้อิสระกับนักแสดงของเขาอย่างสูงสุด เขาให้โอกาสเราเสมอ สำหรับนักแสดงอิสระเช่นผม การแสดงทุกครั้งมีความหมาย คุณบอกไม่ได้หรอกว่าการแสดงครั้งนี้ยังไม่ค่อยดี ไร้คราวหน้าแก้ตัวใหม่นะ คุณต้องทำให้ดีที่สุดในทุกครั้งซึ่งทำให้โอกาสมาถึงเรายาก แต่ผมมั่นใจเสมอว่า คุโรซาวาเอาใจใส่ต่อการแสดงของอย่างจริงจังและยุติธรรม เมื่อทำงานกับเขา ผมจะรู้สึกสบายใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ในการแสดงกับผู้กำกับชั้นครูเช่นนี้ นักแสดงจะแสดงอย่างสุดฝีมือ มันเป็นเรื่องสนุกที่จะทำงานด้วยความเชื่อใจกัน" (Bock, 1981)

จากคำกล่าวของคุโรซาวาทำให้เราเห็นว่าหลักการกำกับนักแสดงของเขาเน้นที่การให้นักแสดงเป็นผู้สร้างสรรค์ตัวละครของเขาเอง และเปิดโอกาสให้นักแสดงเป็นผู้ตีความ

ในด้านรูปแบบการแสดง (Style of Acting) ในภาพยนตร์ของคุโรซาวา มี 3 แบบ คือ

1. การแสดงแบบสมจริง (Realist) เมื่อต้องการเลียนแบบความจริง และต้องการให้ภาพของคนธรรมดาๆ ทั่วไป มักพบในภาพยนตร์ร่วมสมัย เช่น Drunken Angel (1948) High and Low (1963) Scandal (1950)
2. การแสดงแบบเกินจริง (Overacting or Stylized Acting) ใช้ทั้งในภาพยนตร์ย้อนยุค และร่วมสมัย ในกรณีที่ต้องการสื่อความหมายเฉพาะบางอย่าง และให้ผลด้านเร้าอารมณ์ เช่น การให้มิฟูเน่เล่นเป็นคนชราอายุสองเท่าของตัวจริง ในภาพยนตร์เรื่อง Record of a Living Being (1955) เพื่อแสดงให้เห็นถึงความกลัวที่อยู่ข้างใน ให้อารมณ์ขัดแย้งกับการแสดงแบบสมจริงของตัวละครอื่นๆ เพื่อตัดให้ภาพที่บิดเบือนของชายชรา เป็นสัญลักษณ์ถึงผลแห่งสงครามที่มีผลต่อมนุษย์
3. การใช้ลีลาการแสดงแบบละครญี่ปุ่น เช่น โนห์ และ คาบูกิ ส่วนใหญ่ใช้ในภาพยนตร์ย้อนยุค เช่น Throne of Blood (1957) Men Who Tread on the Tiger's Tail (1945) Red Beard (1965) และ Ran (1985) ตัวอย่างที่เด่นชัดเช่น คุณหญิงอาซากิ ที่มีลักษณะการเคลื่อนไหวแบบละครโนห์ ซึ่งเข้ากันกับลีลาการเยื้องย่างแบบงู ให้ความรู้สึกลึกลับและชั่วร้าย ลักษณะการแสดงแบบเดียวกัน พบในตัวละครคล้ายๆ กันอีก คือในคุณหญิงคาเอเดะ บทบาทที่คล้ายกันของหญิงสาวทั้งสองคือการนำหายนะมาสู่ผู้ชายของตน

การถ่ายภาพ (Photography)

การถ่ายภาพของคุโรซาวามีหลักการอยู่ที่ ความสมจริงของภาพที่ออกมา ซึ่งขึ้นอยู่กับความหมายที่ต้องการในแต่ละภาพ (shot) ว่าจะอยากให้เป็นแบบไหน เช่น ฉากที่มีการเคลื่อนไหวเร็วๆ อย่างฉากไล่ล่า หรือวิ่งหนี ก็จะเคลื่อนกล้องเร็วๆ แต่ฉากที่มีการเคลื่อนไหวนิ่งๆ มักใช้วิธีตั้งภาพเป็นระยะเวลานาน ให้เหตุการณ์ต่อเนื่องไปในฉากเดียวจนกว่าเหตุการณ์จะคลี่

คล้าย และปล่อยให้เหตุการณ์ต่อเนื่องไปตามลำดับ อย่างอิสระ ทั้งนี้เพราะต้องการให้คล้องกับอารมณ์ของแต่ละภาพ แต่ละเหตุการณ์ แต่ละฉาก

เช่นในเรื่อง *Throne of Blood* (1957) ฉากที่ตัวเอกขี่ม้าวนเวียนอยู่ในป่า ใช้การเคลื่อนกล้องอย่างอิสระต่อเนื่อง และถูกบังเป็นระยะด้วยพุ่มไม้ ลำต้นของต้นไม้ เถาวัลย์ ให้ผลทางการรับรู้อารมณ์แบบละคร ว่าเหมือนมีอะไรซ่อนอยู่ในป่า (เป็นนัยว่ามีความคิดบางอย่างถูกเก็บงำไว้ในใจ) และคนดูจะรู้สึกติดกับเหมือนตัวละครที่ขี่ม้าเข้ามาในป่า (Richie, 1965)

แสง (Lighting)

แสงในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของคุโรซาวา นอกจากจะช่วยสร้างมิติชัดลึก ยังเป็นสื่อถึงเห็นความคิดหลัก และเติมความหมายของภาพให้สมบูรณ์ ยกตัวอย่างเช่นใน *The Lower Depth* (1957) หนึ่งในภาพยนตร์เรื่องที่ไม่ค่อยประสบความสำเร็จนัก แต่แสดงถึงการจัดแสงที่มีพลัง เรื่องเกิดขึ้นในห้องเช่าห้องเดียวที่คนมาเช่าอยู่รวมๆ กัน คุโรซาวาจึงเน้นการจัดแสงให้โดดเด่นเป็นพิเศษ เราจะเห็นตอนที่ภรรยาเจ้าของบ้านเช่าคุยกับขโมยซึ่งเป็นคู่รัก ทั้งสองเดินเข้าไปคุยกันในบริเวณมืดๆ ตั้งแต่ก่อนเริ่มสนทนากัน ทำให้เรารู้ว่าทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่ต้องปกปิด หรือตอนที่นักแสดงเก่าจำบทที่เคนแสดงได้ ก็มีลมพัดทำให้บริเวณนั้นสว่างขึ้นชั่วคราว แล้วหวั่นตามเดิม ทั้งตัวละครไว้ในเงามืดสลัวๆ เป็นการบอกล่วงหน้าถึงความตายที่กำลังจะมาถึง

เสียง (Sound)

การใช้เสียง ทั้งดนตรี (Music) เสียงประกอบ (Sound Effect) ของคุโรซาวา ไม่ได้เป็นแค่การช่วยเน้นอารมณ์ของภาพยนตร์ (accompaniment) เท่านั้น แต่ให้ความสำคัญให้เสียงเป็นหนึ่งในเดียวกับภาพเพื่อสร้างความหมาย การใช้ดนตรีของคุโรซาวามี 2 ลักษณะ (Richie, 1965) คือ

1. ใช้เสริมอารมณ์ของภาพ เพื่อก่อให้เกิดอารมณ์ตามภาพที่เห็น เช่น ฉากตื่นเต้นใช้ดนตรีตื่นเต้น ฉากเศร้าใช้ดนตรีเศร้า เป็นต้น

2. ใช้แข่งกับอารมณ์ภาพ หรือขัดกับภาพ เพื่อเปลี่ยนผลทางอารมณ์ เช่น ใช้เพลงเด็ก เพื่อเสียดสีความไร้สาระของการต่อสู้โง่ๆ ของผู้ใหญ่

ส่วนเสียงประกอบ (Sound Effect) ครูโรซาวาจะเน้นที่ความสมจริง คือใช้เสียงจริงๆ ของเสียงที่จะใช้ อย่างเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงหูดรถไฟ เสียงลูกศรแหวกอากาศ เสียงดาบฟัน ถ้าไม่จำเป็นจริงๆ จะไม่ใช่เสียงทำปลอม

การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อของครูโรซาวามีลักษณะเด่นดังนี้

1. ให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องของเหตุการณ์ จึงใช้จำนวนคัท (cuts) หลายครั้ง มาประกอบกันให้ภาพสมบูรณ์
2. ให้ความสำคัญกับระยะเวลาที่ภาพปรากฏอยู่บนจอภาพยนตร์ ให้มีความต่อเนื่องระหว่างเหตุการณ์หนึ่งที่เชื่อมไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง
3. ไม่เสียเวลากับภาพที่เกินจำเป็น หากภาพที่มีอยู่ สามารถสื่อความหมายได้ครบถ้วนแล้ว
4. คัทระหว่างการกระทำ เช่น ตัวละครหันออกไปมองนอกหน้าต่าง คัทขณะที่ตัวละครหันหน้าไปครั้งเดียวแล้วตัดไปที่หน้าต่างทันที

ครูโรซาวาให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องของเหตุการณ์ การตัดต่อจึงต้องบรรลุถึงความต่อเนื่องนี้เช่นกัน ที่เป็นเช่นนี้เพราะต้องการความสมจริงอย่างที่สุดเพื่อเร้าอารมณ์ให้เต็มที่

เอกลักษณ์ของผู้กำกับ (Director's Style)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของครูโรซาวา เราจำเป็นต้องกล่าวถึงครูโรซาวา ในฐานะที่เป็นผู้กำกับ ซึ่งถือเป็นศูนย์กลางและหัวใจของการสร้างภาพยนตร์ ว่ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นอย่างไรบ้าง เพราะเอกลักษณ์ของผู้กำกับสะท้อนถึงการตัดสินใจทุกอย่างที่นำไปสู่ภาพยนตร์ที่เรียบร้อยสมบูรณ์ และยังสามารถเผยให้เห็นลักษณะการสร้างสรรค์เฉพาะตัวในการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่ง โดยอาศัยกระบวนการทางความคิด อารมณ์ความรู้สึก และจิต

นาการทั้งหมดมาประกอบกัน (Bogg, 1985) ดังนั้น ในหลายกรณี การวิเคราะห์เอกลักษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ จึงเป็นทางให้เข้าใจในผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

Donald Richie (1984) กล่าวว่าเมื่อคุโรซาวะสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาสักเรื่อง สิ่งปรากฏอยู่ในนั่นคือทั้งหมดในชีวิตของคุโรซาวะเลยทีเดียว ซึ่งคุโรซาวะเองก็ยอมรับ เขากล่าวว่าหากต้องการรู้จักตัวศิลปิน ให้ดูผลงานของศิลปิน และ ว่า“ถ้าเอาภาพยนตร์ตั้ง แล้วลบด้วยความเป็นตัวผม ผลลัพธ์คือ ศูนย์”

แม้จะมีข้อโต้แย้งมากมายในประเด็นที่ว่า ผู้กำกับสามารถถือเป็นเจ้าของผลงานภาพยนตร์ทั้งหมดหรือไม่ ทั้งนี้เพราะ ในการสร้างภาพยนตร์ขึ้นมาแต่ละเรื่อง ต้องประกอบด้วยทีมงานหลายฝ่าย ถ้าถือว่าภาพยนตร์เป็นงานศิลปะ ก็หมายความว่าภาพยนตร์ต้องการศิลปินหลายแขนง ถ้าเช่นนั้นจะถือว่าเป็นผลงานของผู้กำกับเพียงคนเดียวได้อย่างไร (Boardwell and Thompson, 1979) ทรรศนะนี้มีนักการภาพยนตร์หลายคนให้การโต้แย้งว่า โดยพื้นฐานผู้กำกับถือเป็นศูนย์กลางของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ แต่การตัดสินใจขั้นสุดท้ายเป็นอำนาจสิทธิ์ขาดของผู้กำกับแต่เพียงผู้เดียว ผู้กำกับอาจยอมรับความคิดเห็นของผู้ร่วมงานคนอื่นๆ แต่ทั้งนี้ก็มีพื้นฐานมาจากวิจารณ์ของของผู้กำกับ ในการพิจารณาว่าความคิดเห็นอันนั้น ใช้ได้กับภาพยนตร์ที่ตนกำลังกำกับอยู่หรือไม่

การศึกษาหรือวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยทั่วไป ไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์ตัวผู้กำกับ หรือ ความเกี่ยวเนื่องของผู้กำกับกับภาพยนตร์ของเขาก็ได้ แต่มีนักวิจารณ์และนักการภาพยนตร์กลุ่มหนึ่งเชื่อว่าภาพยนตร์ของผู้กำกับบางคน สามารถบอกถึงตัวตนของผู้กำกับ ที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ของเขา (กฤษฎา เกิดดี, 2541b) จึงศึกษาภาพยนตร์ของผู้กำกับคนนั้นๆ ทั้ง พัฒนาการทางความคิดและ พัฒนาการทางศิลปะ การศึกษาที่มุ่งไปที่ผู้กำกับนี้เป็นการศึกษาที่ใช้ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) ซึ่งถือว่าผู้กำกับเป็นเสมือนนักประพันธ์ ผู้เป็นเจ้าของความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมดในภาพยนตร์ ในลักษณะเดียวกับนักเขียนวรรณกรรม ในการศึกษาจึงต้องศึกษาทั้งผลงานและตัวเจ้าของผลงานไปด้วย การพิจารณาว่าผู้กำกับคนใด ที่สามารถนำมาศึกษาในลักษณะนี้ได้ ต้องศึกษาจากภาพยนตร์ทั้งหมด แล้วดูความเกี่ยวเนื่องและ พัฒนาการทางความคิด พัฒนาการทางด้านศิลปะ รวมไปถึงวิธีการทำงานว่ามีส่วนในกระบวนการผลิตเพียงใด (Kawin, 1971)

หากพิจารณาตามที่ Joseph M. Bogg (1985) กล่าวไว้ว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ตาม ทฤษฎีประพันธ์กรรมต้องเป็นผู้กำหนดความคิดหลักของเรื่อง เป็นคนเขียนบท จากนั้นก็เป็นผู้ กำหนดแนวทางทุกขั้นตอนในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ตั้งแต่คัดเลือกนักแสดง หาสถานที่ ที่เหมาะสมสำหรับถ่ายทำ ไปจนกระทั่งตัดต่อขั้นสุดท้าย การทำงานของอาคิระ คูโรซาวา ก็ เป็นไปตามที่กล่าวมานี้ทั้งหมด นักวิชาการภาพยนตร์ทั่วโลกที่ศึกษางานของเขา จึงเห็นว่าเรา ควรใช้ ทฤษฎีประพันธ์กรรม ร่วมกับทฤษฎีทางการภาพยนตร์อื่นๆ เช่นกัน ทั้งนี้เพราะเนื้อหา ความคิด ตลอดจนวิธีการทำงานของคูโรซาวา เป็นไปตามทฤษฎีนี้ คือมีแก่นเรื่องรวม (Common Themes) เด่นชัดในภาพยนตร์ทุกเรื่อง มีพัฒนาการทางความคิดและศิลปะที่มี เอกลักษณะของตนเอง

เราสามารถ นำเอาแก่นเรื่องรวมจากภาพยนตร์ของคูโรซาวา มาวิเคราะห์ได้ว่า โดยส่วนใหญ่ แล้ว คูโรซาวาจะสนใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ภาพยนตร์ทั้งหมดของเขาจึงมุ่งตอบคำ ถามว่า มนุษย์เราควรจะอยู่ร่วมกันอย่างไร ดังที่กล่าวถึงแล้วข้างต้น แก่นเรื่องหลักๆ ที่พบ คือ 1) ภาพ มายากับความจริง 2) การเรียนรู้ของมนุษย์ 3) การแสวงหาความหมายของชีวิต และ 4) ความขัดแย้ง ทางศีลธรรม ซึ่งพบในภาพยนตร์ของคูโรซาวา

แก่นเรื่องหลัก ทั้งกล่าวถึงความเป็นไปของมนุษย์ ใน 2 ประเด็น คือ

1. สะท้อนสภาวะของมนุษย์ทั้งภายในภายนอก นั่นคือ แสดงภาพของมนุษย์ที่ไม่สมบูรณ์แบบ และ ถูกทดสอบทางศีลธรรมตลอดเวลา จนเกิดความขัดแย้งภายใน สะท้อนธรรมชาติทั้งด้านดี และ ด้านเลวของมนุษย์ รวมทั้งเงื่อนไขในการเลือกทำดี หรือพ่ายต่อความชั่ว (กิเลส) ในใจ ซึ่งพบใน แก่นเรื่องที่ 4 คือความขัดแย้งทางศีลธรรม
2. เสนอแนวทางที่มนุษย์ควรจะเป็น และดำเนินไป โดยให้คำตอบ หรือชี้แนะวิถีทาง วิธีปฏิบัติว่า ใน ฐานะมนุษย์ เราจะดำเนินชีวิตอย่างไรให้มีคุณค่า พบใน 3 แก่นเรื่องที่เหลืออย่างมีความสัมพันธ์ กัน ดังที่ได้อภิปรายมาแล้ว

เราสามารถแจกแจงแก่นเรื่องหลักในภาพยนตร์ของคูโรซาวาได้ดังตารางที่ 1 ในหน้าถัดไป

ตารางที่ 3.1 แสดงแก่นเรื่องในภาพยนตร์ของอาคิระ คูโรซาวา

ภาพยนตร์เรื่อง	แก่นเรื่อง			
	ความขัดแย้งทางศีลธรรม	ความจริง กับ มายา	ความหมายของชีวิต	การเรียนรู้ของมนุษย์
Sugata Sanshiro		✓	✓	✓
The Most Beautiful			✓	✓
Sugata Sanshiro II			✓	✓
Men Who Tread on the Tigers Tail	✓			
No Regrets for Our Youth			✓	✓
One Wonderful Sunday			✓	✓
Drunken Angel			✓	✓
The Quiet Duel	✓			
Stray Dog		✓	✓	✓
Scandal	✓			
Rashomon	✓	✓		
The Idiot	✓			
Ikiru	✓	✓	✓	✓
Seven Samurai		✓	✓	✓
Record of Living Being		✓	✓	✓
Throne of Blood	✓	✓		
The Lower Depths	✓	✓		
The Hidden Fortress	✓		✓	✓
The Bad Sleep Well	✓	✓	✓	✓
Yojimbo	✓			
Sanjuro	✓		✓	✓
High and Low	✓	✓	✓	✓
Red Beard	✓	✓	✓	✓
Dodes'ka-den	✓	✓		
Dersu Uzala		✓	✓	✓
Kagemusha		✓		
Ran	✓	✓		
Dreams			✓	✓
Rhapsody in August			✓	✓
Mada dayo			✓	✓
รวมจำนวนเรื่อง	16	15	19	19

จากตารางในหน้าที่แล้ว พบว่า

แก่นเรื่องที่พบมากเป็นอันดับหนึ่งคือ เรื่องการเรียนรู้ของมนุษย์ และ ความหมายของชีวิต จากภาพยนตร์ 30 เรื่อง พบแก่นเรื่องทั้งสองอยู่ในภาพยนตร์ 19 เรื่องเท่าๆ กัน และอยู่ในเรื่องเดียวกัน คิดเป็นเปอร์เซ็นต์ได้ 63.33 %

แก่นเรื่องที่พบมากเป็นอันดับสองคือ ความขัดแย้งทางศีลธรรมของมนุษย์ อยู่ในภาพยนตร์ 16 เรื่อง คิดเป็น 53.33 %

แก่นเรื่องที่พบมากเป็นอันดับสามคือ มายากับความเป็นจริง อยู่ในภาพยนตร์ 15 เรื่อง คิดเป็น 50 %

คุโรซาวากล่าวถึงภาพยนตร์ของเขาว่า (Kurasawa, 1984) "ผมคิดว่าภาพยนตร์ทั้งหมดของ ผมมีแก่นเรื่องเหมือนกัน ถ้าจะให้คิดดูดีๆ แล้วแก่นเรื่องอันเดียวที่ผมนึกถึง ก็คือคำถามที่ว่า 'ทำไม คนถึงมีความสุขร่วมกันไม่ได้?' "

เพราะฉะนั้น แก่นเรื่องทั้งหมดที่กล่าวมาแล้วก็เป็นการอธิบายถึงความเป็นมนุษย์นั่นเอง แม้จะ กล่าวถึงเรื่องอื่นๆ บ้าง เช่นใน Rashomon พูดถึงเรื่องฆาตกรรมและการข่มขืน ใน Scandal พูดถึงสื่อมวลชนที่ลวงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล The Bad Sleep Well พูดถึงการทุจริตคอร์รัปชั่น และ Rhapsody in August พูดถึงผลพวงแห่งสงคราม แต่ก็อยู่ภายใต้กรอบความคิดที่ต้องการจะแสวงหาแนวทางหรือ วิถีปฏิบัติของมนุษย์ให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

คุโรซาวากล่าวว่า "ภารกิจของศิลปินคือ การค้นหา ตามหา และมองดูโลกตามความเป็นจริง" (Richie, 1965) เราอาจสรุปได้ว่า ความจริงในภาพยนตร์ของคุโรซาวา คือความจริงของมนุษย์นั่นเอง ดังนั้นภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่องจึงเป็นเหมือนการติดตามพฤติกรรมของมนุษย์ และค้นหาความเป็นไป ได้ว่ามนุษย์มีอิสระในการกระทำเพียงใด อะไรเป็นปัจจัยกำหนดการตัดสินใจของมนุษย์ และมนุษย์ ควรมีแนวทางในการปฏิบัติตน หรือมีวิถีการดำเนินชีวิตอย่างไร จึงจะทำให้มนุษย์มีคุณค่าและความ หมายสมกับความเป็นมนุษย์