

การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ

นายกิติภูมิ สุวรรณทีป

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

THE PRESENTATION OF VIOLENCE THROUGH FILM STLYE BY TAKASHI MIIKE

Mr.Kitipoom Suwanteep

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
For the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film
Department of Motion Pictures and Still Photography
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2011
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ
โดย	นายกิติภูมิ สุวรรณทีป
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ดา ปั่นหนองเพ็ชร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.สุเทพ เตชะชีพ)

กิติภูมิ สุวรรณทีป : การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ
(THE PRESENTATION OF VIOLENCE THROUGH FILM STLYE BY TAKASHI
MIIKE) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ.ปัทมวดี จารูวร, 183หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอความรุนแรงใน
ภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ และวิเคราะห์การผสมผสานรูปแบบของภาพยนตร์ต่างๆ รวมไปถึง
ศึกษาเอกลักษณ์ความรุนแรงในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วย
กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่องของทาคาชิ มิอิเกะ

ผลการวิจัยว่าในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ มักมีองค์ประกอบต่างๆ ซึ่ง
เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ความตายเป็นส่วนมาก โดยภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะนั้นส่วนมาก
เป็นภาพยนตร์ที่สร้างมาจากการผสมผสานรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูน นิยาย หรือ
การนำภาพยนตร์แนวต่างๆมาผสมผสานกัน ทำให้ผลงานภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ เป็น
เหมือนภาพยนตร์แนวทดลอง ที่ทาคาชิ มิอิเกะต้องการทดลองสร้างสรรค์ภาพยนตร์รูปแบบใหม่ๆ
ออกมาให้ผู้ชมได้ชมกัน

ในส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะนั้นมักประกอบไปด้วยเรื่องราวที่
แปลกประหลาด ตัวละครที่มีปมทางจิต ชื่นชอบในความรุนแรง มีความเปลี่ยวเหงา แยกแยะจาก
สังคม และนิยมใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาต่างๆ ซึ่งเรื่องราวแปลก ความรุนแรง และตัวละคร
อันแปลกประหลาดเหล่านี้เป็นเหมือนเอกลักษณ์อันโดดเด่นอย่างหนึ่ง ที่มีให้เห็นในงานของ
ทาคาชิ มิอิเกะอยู่เสมอ

ภาควิชา...การภาพยนตร์และภาพนิ่ง..... ลายมือชื่อ.....
สาขาวิชา.....การภาพยนตร์..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา.....2554.....

518 46548 28 : MAJOR FILM

KEYWORDS : VIOLENCE / FILM STYLE / TAKASHI MIIKE

KITIPOOM SUWANTEEP: THE PRESENTAION OF VIOLENCE THROUGH
FILM STYLE BY TAKASHI MIIKE. ADVISOR: ASSOC. PROF.PATAMAVADEE
CHARUWORN, 183pp

The objectives of this research are to study the presentation of violence in the films of Takashi Miike, to analyze and examine the combination of film forms in order to identify the uniqueness of violence in his films. This is a qualitative research, using content analysis of 10 films directed by Takashi Miike.

The findings of the research are as follows. Takashi Miike's films contain mainly violence and death. His films combine formal properties of multiple media, ranging from comic books, novels to a mixture of film genres. Consequently, his films feature the style specific to experimental films. It is his own intention to create new forms of film in order to entertain his audience. In terms of film content, his films feature weird stories of psychotic characters obsessed with violence, loneliness, alienated from society and enjoy using violence in solving problems. All these components are unique and stand out prominently in the films of Takashi Miike.

Department :Motion Pictures and Still.... Student's Signature.....

....Photography.....

Field of Study : ...Film..... Advisor's Signature.....

Academic Year :2011.....

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขออุทิศความดีความชอบทั้งหมด ที่ปรากฏอยู่ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ให้แก่ผู้ที่ทำการศึกษามาก่อนหน้าข้าพเจ้า

หากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เปรียบเสมือนการเดินทางที่ยาวนาน บัดนี้ข้าพเจ้าก็ได้มาถึงจุดสิ้นสุดของการเดินทางแล้ว และด้วยหนทางที่ผ่านมาย่อมมีอุปสรรคขวากหนามมากมาย ผ่านเข้ามาเพื่อทดสอบความมุ่งมั่นและตั้งใจของข้าพเจ้าอยู่เสมอ แน่ใจว่าข้าพเจ้ามีความสามารถ ดำเนินมาถึงจุดนี้ได้โดยลำพัง เพราะวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่มีความสำเร็จได้อย่างสมบูรณ์ หากข้าพเจ้าขาดบุคคลที่คอยชี้แนะและเป็นแสงในการนำทางยามมืดมน

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.ปัทมวดี จารุวร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ของข้าพเจ้าที่คอยให้คำปรึกษาและอดทนอ่านงานและตรวจทานงานของข้าพเจ้าอย่างละเอียด รศ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม หัวหน้าภาควิชาที่แก้ไข ตรวจทาน ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ออกมาอย่างถูกต้อง ศ.ดร.ศักดา ปั้นหนึ่งเพ็ชร ที่คอยให้คำปรึกษาในการเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ดร.สุเทพ เตชะชีพ ที่ให้เกียรติและสละเวลามาเป็นกรรมการวิทยานิพนธ์และชี้แนะให้คำปรึกษาของข้าพเจ้าให้ออกมาอย่างสมบูรณ์ อ.ดร.จิรบุญย์ ทศนบวรจง ที่คอยให้คำปรึกษาและเป็นกำลังใจ ให้แก่ข้าพเจ้าด้วยดีเสมอมา

ข้าพเจ้าขอขอบคุณครอบครัวที่อบอุ่น ซึ่งคอยเป็นกำลังใจรวมถึงคอยสนับสนุนในการศึกษาและการทำงานของข้าพเจ้า ขอขอบคุณมิตรสหายที่สาขาวิชาการภาพยนตร์ ที่เป็นกำลังใจและห่วงใยกันตลอดมา

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทุกท่านที่ข้าพเจ้ามิได้กล่าวถึงแต่ข้าพเจ้าก็ได้สัมผัสเลือนยังคงระลึกถึงและขอบคุณในกำลังใจที่ได้รับมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1	บทนำ..... 1
	ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย..... 1
	วัตถุประสงค์ของงานวิจัย..... 5
	นิยามศัพท์..... 6
	ขอบเขตของงานวิจัย..... 6
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 7
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 8
	แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์..... 8
	แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น..... 12
	ทฤษฎีประพันธกร..... 20
	แนวคิดเรื่องการดัดแปลงเนื้อหา..... 22
	แนวคิดเรื่องการตูนญี่ปุ่น..... 23
	แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์..... 24

	ทฤษฎีจิตวิเคราะห์และทฤษฎีจิตวิทยา.....	27
	แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง.....	33
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
	กรอบความคิดของงานวิจัย.....	39
บทที่		หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย.....	40
	แหล่งข้อมูล.....	40
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
	การนำเสนอข้อมูล.....	43
4	โครงสร้างการเล่าเรื่องและรูปแบบของภาพยนตร์.....	45
	ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive.....	45
	ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2.....	58
	ภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer.....	70
	ภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris.....	82
	ภาพยนตร์เรื่อง Gozu.....	95
	ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call.....	109
	ภาพยนตร์เรื่อง Zebraman.....	119
	ภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War.....	131
	ภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django.....	142
	ภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero.....	155

บทที่	หน้า
5	
สรุปและอภิปรายผลการวิจัย.....	170
สรุปผลการวิจัย.....	170
อภิปรายผลการวิจัย.....	174
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	178
ข้อเสนอแนะ.....	178
รายการอ้างอิง.....	180
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	183

สารบัญญภาพ

ภาพประกอบที่	หน้า
1.1 ภาพยนตร์เรื่อง Ringu.....	1
1.2 ทาคาชิ มิอิเกะ ผู้กำกับที่ได้ขึ้นชื่อว่าเจ้าพ่อหนังโหด.....	4
4.1 ไขปริศนาภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive	45
4.2 หัวหน้ากลุ่มโจรผู้มีความเด็ดขาดในการทำงาน	48
4.3 โจจิมะนายตำรวจผู้ทุ่มเทกับงานจนลืมครอบครัว.....	49
4.4 ฉากนองเลือดที่ถูกนำเสนอแก่ผู้ชมตั้งแต่ต้นเรื่อง.....	50
4.5 ริวอิชิและพรรคพวกที่อยู่กันอย่างครอบครัว.....	51
4.6 โจจิมะกับครอบครัวซึ่งความสัมพันธ์ไม่ค่อยดี.....	51
4.7 ริวอิชิยิงลูกน้องที่หักหลังอย่างใจเย็น.....	52
4.8 น้องชายของโจจิมะถูกยิงจนเสียชีวิต.....	52
4.9 ริวอิชิวางระเบิดรถของโจจิมะแต่พลาด.....	53
4.10 การดวลกันครั้งสุดท้ายของทั้งสอง.....	54
4.11 การระเบิดอันรุนแรงในตอนท้ายของเรื่อง.....	54
4.12 ฉากเปิดเรื่องที่เต็มไปด้วยความนองเลือด.....	55
4.13 ตัวละครชายถูกยิงที่ท้องจนแตก.....	56
4.14 ฉากจบอันสร้างความตื่นตะลึงให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก.....	57
4.15 ไขปริศนาภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2.....	58
4.16 จุดเริ่มต้นของเรื่องราวเมื่อนักฆ่าสองคนมาพบกัน.....	59
4.17 ตัวละครทั้งสองเดินทางมาพบกัน.....	60
4.18 การรำลึกถึงวันเก่าๆของตัวละครทั้งสอง.....	61
4.19 มิสึกิตัวละครหลักของเรื่อง นักฆ่าอารมณ์ดี.....	62
4.20 ชุนอิชิผู้ที่เป็นเหมือนเพื่อนและพี่ชายของมิสึกิ.....	62
4.21 เมื่อตัวละครทั้งสองได้พบกัน.....	63
4.22 ภาพดาวหางขนาดใหญ่ที่หยุดนิ่งอยู่กับที่.....	64
4.23 ตัวละครทั้งสองกลับสู่เกาะอันเป็นบ้านเกิด.....	64

ภาพประกอบที่	หน้า
4.24	มิซึกิและชินอิจิ ตัดสินใจจะลาจากเกาะอันเป็นที่รัก..... 65
4.25	ปีกแห่งอิสรภาพปรากฏแก่ตัวละครทั้งสอง..... 65
4.26	ทั้งสองกลับมาร่วมมือกันทำให้เกิดภาพความทรงจำในวัยเด็ก..... 66
4.27	มิซึกิและชินอิจิกลับมายังเกาะบ้านเกิด..... 66
4.28	ภาพเด็กน้อยที่เพิ่งลืมตาดูโลก ตัวแทนของการเกิดใหม่..... 66
4.29	ฉากที่ตัวละครมิซึกิดึงอิฐบล็อกจากด้านหลัง..... 67
4.30	ทาคาชิ มิอิเกะใช้นกเป็นตัวแทนของการมีชีวิต..... 68
4.31	ตัวละครหญิงตัวหนึ่งกอดอวัยวะเพศชายขนาดยักษ์..... 68
4.32	การใช้ภาพอนิเมชันเพื่อลดทอนความรุนแรง..... 68
4.33	นักร้องทั้งสามคนที่ความจริงแล้วเป็นเด็กกำพร้าที่มาจากบ้านเดียวกัน..... 69
4.34	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer..... 70
4.35	คาคิฮาร่าตัวละครหลักของเรื่องที่เป็นพวกที่ชื่นชอบความเจ็บปวด..... 73
4.36	อิชิตัวละครหลักอีกตัวหนึ่งที่เป็นเหมือนฮีโร่คอยปราบคนชั่ว..... 74
4.37	หนังสือการ์ตูนเรื่อง Ichi the Killer..... 75
4.38	ภาพเปรียบเทียบตัวละครจากหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์..... 76
4.39	ตัวละคร อิชิ..... 77
4.40	คาคิฮาร่าผู้ที่ชื่นชอบในความเจ็บปวด..... 77
4.41	ฉากเปิดเรื่องราวของภาพยนตร์..... 78
4.42	ฉากเลือดและเครื่องในของเหยื่อในการสังหารของอิชิ..... 78
4.43	ฉากยาพิษทำร้ายแฟนสาวจนมีสภาพที่ดูไม่ได้..... 78
4.44	อิชิใช้วิธีสังหารเหยื่อด้วยรองเท้าที่ติดใบมีด..... 79
4.45	ฉากที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้ที่ชื่นชอบในการทรมานผู้อื่น..... 79
4.46	พฤติกรรมสยองของชนชั้นของตัวละครคาคิฮาร่า..... 80
4.47	การเจอกันครั้งสุดท้ายในฉากไคลแม็กซ์ของเรื่อง..... 80
4.48	ภาพเหตุการณ์สรุปท้ายเรื่อง..... 80
4.49	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuri..... 82
4.50	แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์..... 84

ภาพประกอบที่	หน้า
4.51 มาซาโอะ (พ่อ) ผู้แบกรับภาระและปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น.....	85
4.52 เทรุเอะ (แม่) ตัวละครที่เป็นสูตรสำเร็จของภรรยาที่ดี.....	85
4.53 มาซาฮิโกะ (ลูกชาย) ตัวละครที่คอยสร้างเรื่องวุ่นวายให้กับครอบครัว.....	86
4.54 ชิสุเอะ (ลูกสาว) แม่ฝ่ายลูกติดที่ตามหารักแท้.....	86
4.55 คุณปู่ อีกหนึ่งตัวละครที่สร้างสีสันให้กับภาพยนตร์.....	87
4.56 ยูริเอะ (หลานสาว) ลูกสาวของชิสุเอะ.....	87
4.57 ภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง The Quiet Family.....	88
4.58 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นอนิเมชัน.....	89
4.59 การปรับเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่องเป็นแบบภาพยนตร์เพลง.....	89
4.60 การถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบ Music video.....	90
4.61 ใช้รูปแบบของคาราโอเกะและชักชวนให้ผู้ชมร่วมขับร้องตาม.....	90
4.62 เรื่องราวถูกนำเสนอในรูปแบบอนิเมชันอีกครั้งหนึ่งในตอนท้ายของเรื่อง.....	91
4.63 ฉากที่แสดงถึงความร่วมมือร่วมใจเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในครอบครัว.....	91
4.64 ฉากจบของเรื่องราวครอบครัวคาตาคูริพร้อมใจส่งวิญญาณคุณปู่ขึ้นสวรรค์.....	92
4.65 ฉากเปิดของเรื่องราวเมื่อสัตว์ประหลาดตัวน้อยดิ่งลิ้นไก่ของสาวเจ้าของชุปออกมา....	92
4.66 ภาพความตายที่ดูจริงจังปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เป็นระยะๆ.....	93
4.67 ฉากเหยื่อที่เสียชีวิตลุกขึ้นมาร้องรำทำเพลงกับคนในครอบครัว.....	93
4.68 ฉากจบของเรื่องคุณปู่ได้เสียชีวิตลงกลายเป็นวิญญาณสู่สวรรค์.....	94
4.69 ไปปิดภาพยนตร์เรื่อง Gozu.....	95
4.70 โอซากิให้หัวหน้าดูสุนัขที่เขาเชื่อว่าเป็นสุนัขยากูซ่า.....	96
4.71 หญิงสาวปริศนาที่บอกว่าตนคือโอซากิ.....	97
4.72 มินามิยากูซ่ามือใหม่ และเป็นคนปกติที่สุดคนเดียวในเรื่อง.....	99
4.73 โอซากิยากูซ่าจิตใจไม่ปกติผู้สร้างปัญหาต่างๆในภาพยนตร์.....	99
4.74 สองพี่น้องเจ้าของโรงแรม.....	100
4.75 โนเซะกระเทยยากูซ่าผู้หลงรักมินามิ.....	101
4.76 หัวหน้าที่ใหญ่ของโอซากิและมินามิ	101

4.77	เรื่องราวแปลกประหลาดเริ่มขึ้นอีกครั้งเมื่อศพของไอซากิที่นอนอยู่บนรถหายไป.....	103
4.78	ฉากที่สองพี่น้องเจ้าของโรงแรมทำพิธีเข้าทรงเพื่อตามหาวิญญาณของไอซากิ.....	104
4.79	เจ้าของร้านขายของและภรรยาชาวต่างชาติที่มีบทพูดติดไว้หลังประตู.....	104
4.80	ฉากแรกของเรื่องราวที่สร้างความตกใจให้แก่ผู้ชม.....	105
4.81	สถานที่กำจัดศพโดยใช้วิธีการบดร่างและลอกหนังเก็บไว้.....	105
4.82	ฉากที่มีนาฬิกาบ่นน้ำขณะพักอยู่ในโรงแรม เจ้าของคนที่เข้ามาลวนลามมินามิ.....	105
4.83	สองพี่น้องเจ้าของโรงแรมกำลังบรรจุนมใส่ขวดโดยนมนั้นมาจากเต้าของตัวพี่สาว.....	106
4.84	สาวปริศนาที่บอกว่าตนคือไอซากิ.....	107
4.85	ฉากที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในภาพยนตร์ในเรื่องของความแปลกปนสยอง.....	107
4.86	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call.....	109
4.87	ยูมิตัวละครหลักของเรื่อง.....	113
4.88	ภาพยนตร์เรื่องRingu.....	114
4.89	ทาคาชิ มิอิเกะจงใจหยอกล้อสื่อโทรทัศน์ที่จ้องแต่จะหาทำไรจากผู้คน.....	115
4.90	ยูมิพบศพเจ้าของโทรศัพท์แล้ว แต่ทว่าเธอไม่ใช่ตนตอของคำสาปที่เกิดขึ้น.....	115
4.91	สาเหตุของคำสาปเป็นเรื่องความแค้นของลูกสาวที่มีต่อแม่.....	116
4.92	ภาพความตายที่เกิดจากการกระทำของวิญญาณ.....	116
4.93	หมอมิถูกพลังงานที่มองไม่เห็นผลักจนกระเด็นออกไป.....	117
4.94	ยูมิในวัยเด็กถูกผู้เป็นแม่ทำร้ายร่างกาย และบังคับให้ดูศพคุณยายที่ผูกคอตาย.....	117
4.95	ตอนจบของเรื่องราวที่ยูมิใช้มีดแทงฮีโรชิแต่ก็ยังคอยพยาบาลดูแลเขา.....	118
4.96	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Zebraman.....	119
4.97	ชินอิจิคุณครูวัยกลางคนที่หมกมุ่นกับการตัดชุด zebraman.....	121
4.98	การร่วมมือกันของชินอิจิและอาซาโนโน.....	122
4.99	ฉากที่แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดหลักของเรื่อง.....	123
4.100	หนังสือการ์ตูนเรื่อง Zebraman.....	125
4.101	ฉากเปรียบเทียบระหว่างชินอิจิกับครอบครัวตัวเองและครอบครัวอาซาโน.....	126
4.102	Zebraman ภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยSpecial Effect.....	126
4.103	มนุษย์ปู้ที่ออกมาทำร้ายผู้คนโดยมุ่งเน้นไปที่เรื่องการฆ่าข้ามชั้นผู้หญิง.....	127

ภาพประกอบที่	หน้า
4.104 เหล่าเด็กนักเรียนถูกมนุษย์ต่างดาวควบคุมให้ต่อต้านผู้ใหญ่.....	128
4.105 ความล้มเหลวในฐานะผู้นำครอบครัวของชินอิจิ	128
4.106 ชินอิจิในชุดZebamanแอบมาฝึกบิน.....	129
4.107 การตัดสินใจของ Zebaman ครั้งสุดท้ายจนเกิดการระเบิดครั้งยิ่งใหญ่.....	129
4.108 Zebaman ถูกจับโทษฐานทำลายทรัพย์สินของทางราชการ	130
4.109 ใบบิดภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War.....	131
4.110 ทาดาชิและกลุ่มเพื่อนไปร่วมงานประจำปีของหมู่บ้าน.....	132
4.111 ทาดาชิเด็กน้อยผู้ถูกเลือกให้ปกป้องเหล่าภูตผีและหมู่บ้าน.....	134
4.112 คาโตะ ตัวร้ายของเรื่อง.....	135
4.113 ชิเงรุ มิซึกิ บิดาแห่งภูตผีญี่ปุ่น และการดูเรื่องคิทาโร่ผลงานของเขา.....	136
4.114 บรรยากาศเมือง ทตโตะริ ที่ทาดาชิ มิชิเกะ ใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำ.....	136
4.115 ภาพเปรียบเทียบระหว่างเหล่าภูตผีที่ดีกับผีร้าย.....	137
4.116 คาโตะจับเหล่าภูตมารวมร่างกับสิ่งของจนออกมาเป็นวิญญาณร้าย.....	137
4.117 ฉากการต่อสู้ช่วงท้ายของเรื่องที่ดูรุนแรงเกินกว่าที่เด็กคนหนึ่งจะแบกรับได้.....	137
4.118 ฉากการต่อสู้ของเหล่าภูตผีดีและวิญญาณร้าย.....	138
4.119 การต่อสู้ครั้งยิ่งใหญ่จบลงด้วยการระเบิดที่รุนแรง.....	138
4.120 วิญญาณร้ายหน้าตาน่ากลัวไล่จับภูตชูเนะโกซุริด้วยความโหดร้าย.....	139
4.121 ภาพผีญี่ปุ่นที่เป็นฝีมืองานวาดของชิเงรุ มิซึกิ.....	139
4.122 เหล่าภูตที่ถูกลดทอนความน่ากลัวลง.....	140
4.123 ภูตตนหนึ่งมีใบหน้าเป็นแจกันวิ่งเข้ามาต่อสู้กับวิญญาณ.....	140
4.124 ภูตตนหนึ่งเข้าร่วมการต่อสู้แต่ไม่สามารถทำอะไรได้.....	140
4.125 ทาดาชิในวัยหนุ่มลืมนเรื่องราวและมองไม่เห็นภูตที่เคยเจอในอดีต.....	141
4.126 ใบบิดภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django.....	142
4.127 ชายหนุ่มนิรนามที่ปรากฏตัวในหมู่บ้านที่วุ่นวาย.....	145
4.128 หัวหน้าฝ่ายขาว ที่เป็นเหมือนตัวแทนความเป็นชาตินิยมของคนญี่ปุ่น.....	145
4.129 คิโยโมริหัวหน้าฝ่ายแดง.....	146
4.130 นายอำเภอผู้มีสองบุคลิก.....	146

ภาพประกอบที่	หน้า
4.131 งานด้านProductionที่โดดเด่น และผลงานสองวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน.....	147
4.132 ฝ่ายขาวผู้เป็นตัวแทนวิถีตะวันออก.....	148
4.133 ฝ่ายแดงผู้เป็นตัวแทนวิถีตะวันตก.....	148
4.134 จุดจบของนายอำเภอตัวแทนของความยุติธรรม.....	149
4.135 ศพที่ถูกแขวนบนขี้มั่วประตูปแบบญี่ปุ่น.....	149
4.136 ตัวละครตัวหนึ่งถูกยิงจนต้องเป็นรู.....	150
4.137 ลูกน้องของโยอิจิฝึกใช้มือรับดาบแต่พลาดโดนฟันเข้าที่หัว.....	150
4.138 เควนติน ทาร์นติโน ในบทมือปืนผู้เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์.....	151
4.139 ฉากอาคารแบบญี่ปุ่นโบราณท่ามกลางบรรยากาศแบบตะวันตก.....	151
4.140 ภายในที่พักของฝ่ายขาวที่ถูกตกแต่งแบบยุโรป.....	152
4.141 ภายในที่พักของฝ่ายแดงที่ตกแต่งแบบญี่ปุ่นโบราณ.....	152
4.142 บรรยากาศที่ถูกฉายล้อมด้วยหิมะในตอนท้ายของเรื่อง.....	153
4.143 ฉากจบของเรื่องราว.....	153
4.144 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero.....	155
4.145 เก็นจิสามารถชนะใจคนในโรงเรียนและรวมกลุ่มขึ้นมาได้.....	157
4.146 จุดไคลแมกซ์ของเรื่องราว.....	158
4.147 เก็นจิ ตัวละครหลักของเรื่อง.....	159
4.148 เซริซาว่า (คนกลาง) ตัวละครที่เป็นเหมือนด้านตรงข้ามกับเก็นจิ.....	160
4.149 เกน ยากูซ่าปลายแถวที่พยายามจะทำให้ตนเป็นที่ยอมรับจากบุคคลอื่น.....	161
4.150 ลินดาแมน ตัวละครจากหนังสือการ์ตูน.....	161
4.150 เกนเข้ามาบอกถึงแผนสังหารกับพ่อของเก็นจิที่เป็นฝ่ายตรงข้าม.....	162
4.151 ฉากที่ทาคาชินำรูปแบบของหนังสือการ์ตูนมาใช้.....	163
4.152 บทสนทนาเก็นจิกับพ่อซึ่งเป็นการเสริมน้ำหนักของเรื่องราว.....	164
4.153 ฉากเตะที่ดูรุนแรงเกินจริงแบบในหนังสือการ์ตูน.....	165
4.154 ฉากเก็นจิถูกคนกว่า20คนรุมทำร้ายจนอยู่ในสภาพปางตาย.....	165
4.155 ฉากใหญ่ของเรื่องการปะทะกันครั้งสุดท้ายท่ามกลางสายฝน.....	166

ภาพประกอบที่	หน้า
4.156 ฉากที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจและความมั่นใจของเซริซาว่า.....	166
4.157 การใช้สี่ล้ออารมณ์.....	166
4.158 โบว์ลิงมนุษย์.....	167
4.159 ฉากวิพากษ์สอนเกินจิตปลูกดอก.....	168
4.160 ฉากกลุ่ม G.P.S เล่นเบสบอล.....	168

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

สื่อภาพยนตร์เกิดขึ้นมาบนโลกนับร้อยปี มีภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้นมากมายหลายรูปแบบ ซึ่งแต่ก่อนนั้นประเภทของภาพยนตร์ หรือ Genre ของภาพยนตร์นั้นมีเพียงไม่กี่รูปแบบ เช่น Horror, Action, Adventure, Drama และ Comedy เป็นต้น แต่เมื่อเวลาผ่านไป ผู้สร้างผู้กำกับ รุ่นใหม่ๆต่างก็คิดหาวิธีการนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบใหม่ๆ ทำให้เกิดการผสมผสานกันของ Genre ต่างๆ เช่น Action-Drama, Action-Comedy หรือ Horror-Fantasy เป็นต้น

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาภาพยนตร์จากประเทศญี่ปุ่นได้สร้างความแปลกใหม่ให้กับตลาดภาพยนตร์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะภาพยนตร์สยองขวัญและภาพยนตร์Actionที่มีความรุนแรง ความโดดเด่นของภาพยนตร์จากญี่ปุ่นนั้นจะมีรายละเอียดทางด้านสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องเป็นอย่างมาก และจุดเด่นอีกประการหนึ่งของภาพยนตร์ญี่ปุ่นแนวสยองขวัญนั้นคือการที่เล่าเรื่องแบบไม่ค่อยมีการสร้างความประหลาดใจหรือความตกใจให้กับคนดูนัก แต่จะเน้นไปที่การสร้างความสงสัยให้ผู้ชมได้ขบคิดไปกับภาพยนตร์ตลอดเวลา เช่น Ringu (1998) เป็นต้น



ภาพที่ 1.1 ภาพยนตร์เรื่อง Ringu (1998)

ภาพยนตร์เรื่อง Ringu (1998) หรือ The Ring นับเป็นหนึ่งในภาพยนตร์สยองขวัญยุคใหม่ของญี่ปุ่น ที่เน้นความหลอน เจ็บ สยอง จนเกิดกระแสความนิยมในภาพยนตร์สยองขวัญในรูปแบบนี้ขึ้นอย่างมากจนได้กลายมาเป็นสูตรสำเร็จใหม่ของภาพยนตร์สยองขวัญ ทำให้เกิดกระแสความนิยมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นมากขึ้นและมีภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเรื่องราวในลักษณะเดียวกันถูกสร้างตามๆกันออกมาอย่างมากมาย ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่อง Ringu นั้นไม่ใช่ความตื่นตระหนกตกใจที่เกิดจากภูตผีที่โผล่มาแต่เกิดจากการสร้างปมปริศนาให้คนดูได้ขบคิดที่ว่าเมื่อใครได้ดูวีดีโอลึกลับ แล้วจะต้องตายภายใน 7 วัน โดยที่ภาพยนตร์ทั้งปริศนานี้ไว้ให้กับตัวละครและคนดู ซึ่งสิ่งนี้เองที่จะทำให้คนดูได้ลุ้นและร่วมค้นหาความจริงไปพร้อมๆกับตัวละครในเรื่อง ภาพบรรยากาศที่ดูอึมครึมชวนกดดัน ภาพของผีสาวที่มาในท่าทางลึกลับชวนขนหัวลุก การปรากฏกายผ่านทางจอโทรทัศน์อันน่ากลัว รวมไปถึงการที่ภาพยนตร์ใช้เทคโนโลยีอันทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วม นั่นคือวีดีโอต้องคำสาปที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นหวาดหวั่น หลังจากกระแสความแปลกใหม่ของภาพยนตร์จากญี่ปุ่นเรื่องนี้ที่เกิดขึ้นกับวงการภาพยนตร์นั้น ได้มีผู้กำกับมากมายเดินรอยตามแนวทางแบบนี้ ไม่ว่าจะเป็น One Missed Call (2003) ของ ทาคาชิ มิอิเกะ หรือ Kairo (2001) ของผู้กำกับ คิโยชิ คูโรซาวา โดยเฉพาะทาคาชิ มิอิเกะ ซึ่งเป็นผู้กำกับที่ได้รับการตอบรับจากผู้ชมที่ชื่นชอบความแปลกใหม่ในภาพยนตร์ ด้วยการนำเสนอภาพความรุนแรงที่ดูเด็ด ถึงใจ รวมไปถึงการสร้างภาพยนตร์ที่มีเนื้อหามาจากการ์ตูนและสอดแทรกสไตล์การนำเสนอเฉพาะตัวลงไปทำให้ทาคาชิ มิอิเกะเป็นที่รู้จักและน่าจับตามองเป็นอย่างมาก

ทาคาชิ มิอิเกะ เกิดในเขตยาโอะ ซึ่งอยู่ในเมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่นโดยบริเวณนั้นเป็นเขตที่อยู่อาศัยของชนชั้นแรงงานและผู้อพยพ ในสมัยสงครามโลกครั้งที่สองปู่ของเขาถูกส่งไปรบที่จีนและเกาหลีและได้พบกับคุณย่าซึ่งเป็นผู้ลี้ภัยจากญี่ปุ่นไปเกาหลี บิดาของเขาเกิดในกรุงโซลประเทศเกาหลีก่อนจะย้ายกลับมายังประเทศญี่ปุ่น เมื่ออายุได้ 18 ทาคาชิ มิอิเกะ สมัครเข้าเรียนที่ Japan Academy of Moving Images ในเมืองโยโกฮามา ด้วยสาเหตุที่ว่าสถาบันนี้ไม่ต้องสอบเข้า

ในสมัยเรียนทาคาชิ มิอิเกะ ไม่เคยตั้งใจเรียน ค่อนข้างเกเร เมื่อบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์แห่งหนึ่งเข้ามาหานักศึกษาเป็นอาสาสมัครช่วยผลิตรายการ ทางสถาบันจึงส่งชื่อ

ทาคาชิ มิอิเกะไป กว่า10 ปีที่ทาคาชิ มิอิเกะทำงานในด้านโทรทัศน์ เขาได้ทำงานในหลายๆ ตำแหน่ง จนได้ทำงานในตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับและได้เริ่มงานกับผู้กำกับอย่าง โชเฮ อิมามูระ (Mes, 2006) ก่อนจะมีผลงานกำกับภาพยนตร์ของตัวเองเรื่องแรกเป็นภาพยนตร์วิดีโอเรื่อง Eye Catch Junction เขาผ่านงานกำกับภาพยนตร์วิดีโอมาแล้วมากมาย จนกระทั่งปี 1995 ถึงได้มีผลงานกำกับภาพยนตร์ที่เข้าฉายตามโรงภาพยนตร์ นั่นคือ Daisan No Gokudo กับ Shinjuku Triad Society ซึ่งเขากลายเป็นที่รู้จักจากสไตล์การกำกับอันแปลกใหม่ นั่นคือการใส่ความรุนแรงแบบโจ่งแจ้ง ที่ผู้ชมจะได้เห็นฉากเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายถูกกระทำต่างๆ นานา ไม่ว่าจะเป็นการตอยตี การยิงกันจนเลือดสาดกระเซ็นไปทั่วในงานของเขาซึ่งตัวละครในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ นั้นมักจะเป็นพวกนอกคอก ไร้ญาติขาดมิตร อยู่เพียงลำพัง นอกจากนี้ยังมีกลิ่นอายของการฉ้อโกง ทำให้ตัวละครในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ จำต้องใช้ความรุนแรงเพื่อการเปลี่ยนแปลงชีวิต หรือมอบจุดจบชีวิตแก่ตนเอง (Mes, 2006) จากนั้นภาพยนตร์เรื่อง Audition (1999) ได้ประสบความสำเร็จในวงกว้าง โดยชนะรางวัล KNF award และ FIPRESCI จากเทศกาลภาพยนตร์ Rotterdam International Film Festival ครั้งที่ 29 (IMDB, 2012: ออนไลน์) นอกจากนี้จุดเด่นของ ทาคาชิ มิอิเกะ อีกประการหนึ่ง คือการที่เขาสามารถผสมผสานประเภทของภาพยนตร์หลายๆประเภทเข้าด้วยกันอย่างลงตัวทำให้งานของเขาแยกแวกการตัดสินว่าจะจัดอยู่ในประเภทใด เช่น Dead or Alive (1999) ซึ่งเมื่อผู้ชมได้ชมแล้วอาจบอกได้ว่าเป็นภาพยนตร์แนว Gangster แต่เมื่อเข้าสู่ช่วงท้ายของภาพยนตร์ กลับกลายเป็นภาพยนตร์แนว Sci-fi มากกว่าจะเป็นแนว Gangster หรือในภาพยนตร์เรื่อง Audition (1999) ที่เป็นการผสมกันระหว่างภาพยนตร์แนวโรแมนติกและสยองขวัญซึ่งทาคาชิ มิอิเกะเป็นผู้กำกับที่ไม่สนใจเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์ (Genre) ในผลงานของเขา เพราะเขาเชื่อว่าในที่สุดแล้วผู้ชมต่างหากที่เป็นคนตัดสินว่างานของเขาจัดอยู่ในประเภทใด (Mes, 2006: 21) แม้ว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของ ทาคาชิ มิอิเกะ นั้นจะมุ่งเน้นความรุนแรงเป็นที่ตั้ง ก็มีใช้ว่าผลงานของเขาจะดูไร้คุณภาพ เพราะความจริงแล้ว ทาคาชิ มิอิเกะ เป็นผู้ที่มีความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ได้ในหลายรูปแบบ ตั้งแต่ภาพยนตร์อาชญากรรมดิบเถื่อนอย่าง The City of Lost Souls (2000), Ichi the Killer (2001) ไปจนถึงภาพยนตร์เพลง เช่น Happiness of The Katakuris (2001) หรือภาพยนตร์แนวแฟนตาซีอย่าง Zebraman (2004), The Great Yokai War(2005) เป็นต้น

ผลงานภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ หลายๆเรื่องได้รับการเชิญให้เข้าฉายในหลายๆงานเทศกาลทั่วโลกพร้อมทั้งยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลตามเทศกาลเหล่านั้น เช่น การได้เสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Palme d'Or จาก Cannes, รางวัล Best Director และ Best Film จากภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer ในงาน Japanese Professional Movie Award, รางวัล Asian Film Award – Special Mention จากภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive ในงาน Tokyo International Film Festival ซึ่งผลงานภาพยนตร์ 88 เรื่อง 30 รางวัลจากเทศกาลทั่วโลก ทำให้ชื่อของทาคาชิ มิอิเกะ เป็นที่สนใจแก่ผู้ชมมากขึ้น



ภาพที่ 1.2 ทาคาชิ มิอิเกะ ผู้กำกับที่ได้ขึ้นชื่อว่าเจ้าพ่อหนังโหด

“ผมไม่ได้ตั้งใจจะทำภาพยนตร์มากมายขนาดนั้นหรอก แต่สำหรับวงการภาพยนตร์ญี่ปุ่นแล้ว นั่นคือทางเดียวที่จะก้าวไปอีกขั้น คุณต้องพิสูจน์ว่าสามารถทำภาพยนตร์ที่ดีได้ในเวลาที่จำกัด ผมชอบทำภาพยนตร์ภายใต้ข้อจำกัดและผมค้นพบว่าภาพยนตร์สามารถแสดงตัวตนของผมได้ นั่นคือสิ่งที่ทำให้ผมมีความสุข” (อลิษา สาสังข์, 2005)

ความโดดเด่นของทาคาชิ มิอิเกะอย่างหนึ่งคือการทำหน้าที่เขาสามารถนำอิทธิพลจากสื่ออื่นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานในรูปแบบของตน ไม่ว่าจะเป็น หนังสือการ์ตูน นิยาย ตำนานพื้นบ้าน หรือ ภาพยนตร์ที่เคยถูกสร้างมาก่อน ยกตัวอย่างเช่น Ichi the Killer, Zebraman, Crows Zero ที่สร้างมาจากหนังสือการ์ตูน The Great Yokai War ที่นำตำนานภูตผีญี่ปุ่นมาผสมกับความบันเทิงเป็นแฟนตาซียุคใหม่, Happiness of The Katakuris (2001) ที่เป็นการนำภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง

The Quiet Family (1998) นำกลับมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เพลงแบบ The Sound of Music (1965) ผสมกับ Dawn of the Dead (1978) หรือ Sukiyaki Western Django ที่เป็นการสร้างเพื่อเคารพต่อภาพยนตร์คาวบอย ของ Sergio Leone เป็นต้น

แต่มีสิ่งหนึ่งที่ปรากฏชุกชอนอยู่ในภาพยนตร์ของเขา นั่นก็คือ ความรุนแรง แม้ว่าในภาพยนตร์ช่วงหลังๆ เช่น The Great Yokai War, Zebraman นั้นจะไม่ใช้ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารุนแรง แต่ ทาคาชิ มิอิเกะ ก็ยังคงใส่ภาพความรุนแรงอันเป็นเอกลักษณ์ของเขาลงไป โดยภาพความรุนแรงนั้นอาจจะไม่ใช่การนองเลือด หรือการกระทำอันโหดร้ายต่อเหยื่อ แต่ภาพที่ปรากฏนั้นก็จะเป็นการกระทำที่เกินจริงซึ่งบางครั้งก็อาจชอนอยู่ในความขบขัน เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผี ญี่ปุ่น นั้นตัวละครที่เป็น ภูตผี จะมีลักษณะน่ารัก ไม่น่ากลัวเหมือนภาพยนตร์ผีทั่วไป แต่เมื่อถึงฉากต่อสู้ช่วงท้ายเรื่อง การต่อสู้ก็จะดูรุนแรงเกินกว่าความเป็นจริง

งานวิจัยนี้จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือในการวิเคราะห์การนำรูปแบบจากสิ่งต่างๆ มาใช้ในงานภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ รวมไปถึงการวิเคราะห์ความรุนแรงที่อยู่ในภาพยนตร์ของเขาเพื่อใช้เป็นแหล่งในการศึกษาของผู้ที่ชื่นชอบและสนใจในผลงานของผู้กำกับชาวญี่ปุ่นท่านนี้ได้เข้าใจถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานของเขาและยังสามารถใช้ในการศึกษา ค้นคว้าเกี่ยวกับภาพยนตร์ทางเลือกที่ผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่ในประเทศไทยไม่คุ้นเคยนัก

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. ศึกษารูปแบบการนำเสนอความแปลกใหม่ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โดย การนำอิทธิพลจากสื่อต่างๆ มาใช้ในงานภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ
2. ศึกษา วิเคราะห์ ความรุนแรงอันเป็นเอกลักษณ์ที่อยู่ในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ
3. ศึกษาเนื้อหาและความหมายแฝงที่อยู่ในความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ใน ภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ

นิยามศัพท์

ความรุนแรง : การกระทำที่มีเจตนาที่แสดงออกมาทางร่างกาย การข่มขู่บังคับ การแสดงอำนาจต่อตนเองหรือผู้อื่นเพื่อก่อให้เกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต ความสะเทือนใจ หรือ การถูกทอดทิ้ง

เอกลักษณ์ : สิ่งที่แสดงความเป็นตัวตนของบุคคลนั้นๆออกมาโดยไม่จำเป็นต้องบรรยายเป็นคำพูด ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์จะแสดงออกมาโดยความเคยชิน หรือมาจากจิตใต้สำนึก

สไตล์ภาพยนตร์ : เทคนิคและวิธีการในการสร้างภาพยนตร์ เช่น การใช้ระยะภาพ, มุมกล้อง, การจัดวางองค์ประกอบภายในภาพยนตร์ รวมไปถึงเรื่องของเสียง จนเกิดเป็นงานที่มีลักษณะเฉพาะของผู้กำกับคนนั้นๆ

ขอบเขตงานวิจัย

ศึกษาผลงานของ ทาคาชิ มิอิเกะ จำนวน 10 เรื่อง เป็นเครื่องมือในการศึกษา

1. Dead or Alive (1999)
2. Dead or Alive 2 (2000)
3. Ichi the Killer (2001)
4. Happiness of The Katakuris (2001)
5. Gozu (2003)
6. One Missed Call (2003)
7. Zebraman (2004)
8. The Great Yokai War (2005)
9. Sukiyaki Western Django (2007)
10. Crows Zero (2008)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รู้และเข้าใจรูปแบบการนำเสนอความแปลกใหม่ในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ
2. ได้รู้และเข้าใจถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ในความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ใน ภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ
3. ได้รู้จักภาพยนตร์ในรูปแบบที่ไม่คุ้นเคยในตลาดภาพยนตร์กระแสหลัก

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของ ทาดาชิ มิอิเกะ” ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ซึ่งประกอบด้วย

1. แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น
3. ทฤษฎีประพันธกร
4. แนวคิดเรื่องการดัดแปลงเนื้อหา
5. แนวคิดเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น
6. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์
7. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีจิตวิทยา
8. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง

โดยในแต่ละแนวความคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มีรายละเอียดเนื้อหา ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์

ความหมายของคำว่า “ความรุนแรง” นั้นมีผู้ให้คำจำกัดความไว้มากมาย เช่น ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้คำจำกัดความ “ความรุนแรง” ไว้ว่า “หนักไป แรงไป” รศ. ดวงเดือน พันธุมนจินดา (อ้างใน เอมจิต กิตติวัฒน์, 2531) ได้ให้คำจำกัดความ “ความรุนแรง” ไว้ในรายงานการวิจัยเรื่อง “การควบคุมอิทธิพลสื่อมวลชนของครอบครัว กับจิตลักษณะที่สำคัญของเยาวชนไทย” ว่าเป็นการที่มีสิ่งที่มีอิทธิพลทางจิตใจของผู้ชมและก่อให้เกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของผู้ชม มีผลทำให้ผู้ชมยอมเปลี่ยนแปลงโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว และพฤติกรรมนั้นเป็นเพียงการบำบัดความต้องการเฉพาะบุคคลเท่านั้น

Otto N. Jarsen (1968) กล่าวไว้ใน *Violence and The Mass Media* ว่า ทัศนคติ 3 ประการที่อธิบายความหมายของความรุนแรงจนเป็นที่เข้าใจในปัจจุบันนี้ คือ

ลักษณะทางจิตวิทยา : การระบายออกโดยแสดงออกถึงอำนาจหรือการบังคับ เพื่อแสดงถึงความรู้เห็นเหตุผลและรูปแบบแห่งการฆาตกรรม

ลักษณะทางศีลธรรม : การล่องละเมิดทรัพย์สินสมบัติ และ เสรีภาพของบุคคลอื่น

ลักษณะทางการเมือง : การบังคับขกฉวย หรือใช้อำนาจในทางที่ผิดไปสู่จุดจบที่ ต้องห้าม

ความก้าวร้าวรุนแรงนั้น เป็นพฤติกรรมที่ยังลึกหรือก่อให้เกิดขึ้นในกระบวนการ วิวัฒนาการอันยาวนานของมนุษย์ที่ไม่อาจลบเลือนไปง่ายๆ ความรุนแรงแบ่งออกเป็นสองแบบ ดังนี้

1. **ความรุนแรงแบบไม่ลงมือ (Passive Violence)** หรือ ความรุนแรงเชิง โครงสร้าง (Structural Violence) โดยปกติแล้วความรุนแรงหมายถึงการใช้อำนาจคุกคามหรือทำร้ายเพื่อควบคุมหรือครอบครองบุคคลหรือทรัพย์สิน แต่ความรุนแรงมีความซับซ้อนกว่านั้น คานธี (1869-1948) ผู้นำทางการเมืองชาวอินเดีย ได้ชี้ให้เห็นว่ามีความรุนแรงที่แฝงเร้นหรือแบบไม่ลงมือทำก็ก่อความรุนแรงได้ทั่วทั้งสังคม ความรุนแรงแบบนี้บางที่เรียกว่า ความรุนแรงเชิง โครงสร้าง

โยฮัน เกลาท์ตุง ชาวนอร์เวย์ (อ้างอิงใน กฤตยา มุ่งวิชา, 2549) ผู้เป็นบิดาของ ทฤษฎีความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ได้ให้ความหมายของความรุนแรงเชิงโครงสร้างเอาไว้ว่า “ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง คือความรุนแรงที่ไม่ได้ทำร้ายหรือฆ่ากันด้วยอาวุธหรือปืน แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างของสังคมโดยที่สร้างความยากจน ความขาดแคลน ความตายและโรคร้าย ความรุนแรงเชิงโครงสร้างอาจจะเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และการแสวงหาผลประโยชน์ หรือการใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน ซึ่งความรุนแรงนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อสังคมมีอำนาจโดยตรงหรือไม่ก็ โดยอ้อมที่จะส่งผลให้มนุษย์เกิดความหายนะและตายไปในที่สุด”

อาจจะกล่าวได้อีกว่า ระบบของโครงสร้างทางสังคมได้ฆ่ามนุษย์ให้ตายไปอย่างช้าๆ โดยการขัดขวางไม่ให้มนุษย์ได้รับความต้องการขั้นพื้นฐาน ซึ่งได้แก่ลัทธิต่างๆ เช่น ลัทธิชาตินิยม เป็นต้น โดยรวมแล้ว ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงทางกายภาพ มีความเชื่อมโยงและใกล้ชิดกันมาก ความรุนแรงเชิงโครงสร้างจำเป็นต้องสร้างความขัดแย้ง และบ่อยครั้งที่ความรุนแรงทางกายภาพจะอยู่ในเรื่องของความรุนแรงในครอบครัว เกี่ยวกับเชื้อชาติ ลัทธิก่อการร้าย และสงคราม

2. ความรุนแรงทางกายภาพ (Physical Violence) หมายถึงการใช้กำลัง คุกคามหรือทำร้ายเพื่อควบคุมหรือครอบครองทรัพย์สินของบุคคลอื่น ซึ่งเป็นสิ่งที่ปฏิบัติกันมาอย่างยาวนาน เพราะว่าการควบคุมผู้อื่นได้หมายถึงการมีอำนาจเหนือ ซึ่งให้ประโยชน์แก่ตนเองมากมาย เช่นการขบไล่หรือการบังคับให้ทำงานให้ อย่างไรก็ตามการใช้ความรุนแรงในสังคมหรือชุมชนก็เป็นการทำลายความเป็นปึกแผ่นในสังคมนั้นๆ ดังนั้นเพื่อเป็นการลดทอนความรุนแรงที่เกิดขึ้น สังคมนั้นๆจึงมักมีคำสอนหรือข้อห้ามเกิดขึ้น เช่นกฎหมาย หรือ คำสอนทางศาสนา (กฤตยา มุ่งวิชา, 2549)

เอมจิต กิตติวัฒน์ (2534) แบ่งลักษณะของความรุนแรงซึ่งมักเกิดจากสาเหตุและผลลัพธ์ของความรุนแรงดังนี้

1. การกระทำทางร่างกายโดยใช้อุปกรณ์ คือ การกระทำที่อาศัยอุปกรณ์เป็นส่วนประกอบ ไม่ว่าจะใช้อุปกรณ์ชนิดใดก็ตาม
2. การกระทำทางร่างกายโดยไม่ใช้อาวุธ คือการกระทำที่ใช้เพียงกำลังจากอวัยวะในร่างกาย
3. การกระทำทางวาจาและสัญลักษณ์ คือ การแสดงความรุนแรงทางคำพูด รวมถึงการแสดงออกทางสีหน้า หรือสัญลักษณ์ของผู้กระทำ
4. การกระทำจากภัยธรรมชาติ คือ อันตรายเป็นที่เกิดจากการกระทำของธรรมชาติ เช่น พายุ แผ่นดินไหว ไฟไหม้ป่า รวมไปถึงอันตรายที่เกิดขึ้นจากการกระทำของสิ่งมีชีวิตที่

ทำให้ธรรมชาติเสียหายจนเกิดมลภาวะที่เป็นพิษ เช่นอากาศเสีย น้ำเสีย และโรคร้ายไข้เจ็บต่างๆ เช่นโรคระบาด เป็นต้น

5. การกระทำจากอุบัติเหตุ คือ อันตรายที่เกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด เช่น รถชน เครื่องบินตก

ประเภทของความรุนแรง

องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้แบ่งประเภทของความไว้ 3 กลุ่ม (พระชิตชัย, 2551) ได้แก่

1. ความรุนแรงต่อตนเอง คือความรุนแรงที่เกิดจากบุคคลกระทำต่อตนเอง
2. ความรุนแรงระหว่างบุคคล คือความรุนแรงที่เกิดจากบุคคลอื่น แบ่งได้เป็น
 - 2.1 ความรุนแรงในครอบครัว หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดระหว่างสมาชิกในครอบครัว คู่สมรส ซึ่งไม่จำเป็นต้องเกิดเฉพาะในบ้านเท่านั้น
 - 2.2 ความรุนแรงในชุมชน หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลภายนอกบ้าน หรือบุคคลที่รู้จักกันโดยไม่มีความสัมพันธ์ต่อกัน
3. ความรุนแรงระหว่างกลุ่ม คือความรุนแรงที่เกิดจากบุคคลกลุ่มใหญ่ เป็นความรุนแรงที่เกิดจากรัฐหรือประเทศ ซึ่งอาจเป็นการใช้ความรุนแรงภายใต้รูปแบบของการใช้กฎหมายทางสังคม ความรุนแรงในกลุ่มนี้สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท
 - 3.1 ความรุนแรงทางสังคม หมายถึงการใช้ความรุนแรงในประเด็นทางสังคมเช่น ความรุนแรงที่เกิดจากการเหยียดผิว หรือการใช้ความรุนแรงโดยกลุ่มประท้วง

- 3.2 ความรุนแรงทางการเมือง หมายถึงการใช้ความรุนแรงที่เกิดจากสงครามความขัดแย้ง หรือการใช้ความรุนแรงของรัฐ
- 3.3 ความรุนแรงทางเศรษฐกิจ หมายถึงการใช้ความรุนแรงโดยกลุ่มคนที่หวังผลทางเศรษฐกิจ เป็นการโจมตีทางเศรษฐกิจที่ก่อให้เกิดผลลบด้านเศรษฐกิจทั้งทางตรงและทางอ้อม

ผู้วิจัยจึงจะนำแนวความคิดที่เกี่ยวกับความรุนแรงนี้มาใช้ประกอบการวิจัย เพื่อค้นหาเอกลักษณ์ของความรุนแรงในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะว่าเป็นอย่างไร และเขาเสนอความรุนแรงเหล่านั้นอย่างไร

2. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

วัฒนธรรม สังคม และการดำเนินชีวิตของคนญี่ปุ่นนั้นมีลักษณะเฉพาะตัว ดังนั้น การทำความเข้าใจกับสิ่งเหล่านั้นย่อมจะช่วยให้เข้าใจในการนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ที่จะทำการศึกษามากขึ้น โดยแม้ว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นจะได้รับอิทธิพลมาจากจีน แต่ก็ดัดแปลงให้เข้ากับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตนเองจนหล่อหลอมกลายเป็นวัฒนธรรมแบบญี่ปุ่น ซึ่งสิ่งที่หล่อหลอมให้ญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเองนั้น (ยุพา คลั่งสุวรรณ, 2547: 127-149) คือศาสนา หรือ ลัทธิความเชื่อที่มีอิทธิพลมากต่อการปูพื้นฐานวัฒนธรรม

2.1 ศาสนาและความเชื่อ

ศาสนา หรือ ลัทธิความเชื่อ มีอิทธิพลมากต่อการปูพื้นฐานวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่น ซึ่งถ้าเปรียบวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้เหมือนต้นไม้ต้นหนึ่ง ศาสนาชินโตจะเป็นลำต้น และรากแก้วที่แข็งแรง ลัทธิขงจื้อเป็นเสมือนกิ่งก้านสาขาและใบไม้ ส่วน ศาสนาพุทธก็จะเป็นดอกและผลที่สวยงามของต้นไม้ตนเอง

2.1.1 ศาสนาชินโต

ชินโต เกิดขึ้นเนื่องจากเมื่อญี่ปุ่นติดต่อกับจีนได้รับพระพุทธศาสนาและลัทธิขงจื้อเข้ามาผสมกับความเชื่อดั้งเดิมของตน คำว่าชินโตมาจากอักษรจีนสองตัว คือ "เซน" (Shen) ซึ่งแปลว่า "เทพทั้งหลาย" และ"เต๋า" (Tao) แปลว่า "ทาง" รวมความแล้วแปลว่า วิถีแห่งเทพเจ้า ชินโตเป็นความเชื่อดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่เกิดจากวัฒนธรรมก่อนการอ่านออกเขียนได้ของคนญี่ปุ่น (วนิดา ขำเขียว, 2543)

2.1.2 พุทธศาสนา

พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศญี่ปุ่นโดยผ่านเกาหลี ในรัชกาลพระเจ้ากิมเมจิ จักรพรรดิองค์ที่ 19 ของญี่ปุ่น พระพุทธศาสนาได้เข้าสู่ญี่ปุ่นโดยพระเจ้าเซมาโว แห่งเกาหลี ส่งราชทูตไปยังราชสำนักพระเจ้ากิมเมจิพร้อมด้วยพระพุทธรูป ธง คัมภีร์พุทธธรรม และพระราชสาสน์แสดงพระราชประสงค์ที่จะขอให้พระเจ้ากิมเมจิรับนับถือพระพุทธศาสนา พระเจ้ากิมเมจิทรงรับด้วยความพอพระทัยจึงนับเป็นการเริ่มต้นของพระพุทธศาสนาในญี่ปุ่น ซึ่งอิทธิพลของพุทธศาสนาในการปูพื้นฐานคุณธรรม ศีลธรรมของคนญี่ปุ่นจนกลายเป็นเอกลักษณ์คือความเมตตา กรุณา ความซื่อสัตย์ ความมานะ อดทน ความขยันขันแข็ง ความประนีประนอม และ ความเรียบง่าย(พระครูวินัยธรประจักษ์ จกกรมโม, 2545)

2.1.3 ลัทธิขงจื้อ

ในขณะที่ศาสนาพุทธวางรากฐานสำหรับศีลธรรมและศิลปะของญี่ปุ่น ลัทธิขงจื้อได้วางรากฐานโครงสร้างทางสังคมและการปกครองของญี่ปุ่น ซึ่งความซื่อสัตย์กตัญญูถือเป็นคุณธรรมสูงสุดของขงจื้อ ลักษณะเด่นของลัทธิขงจื้อ คือ ความสำนึกในความสำคัญของสังคมมนุษย์และยอมรับความไม่เท่าเทียมกันของมนุษย์ เช่นความไม่เท่าเทียมกันของผู้ปกครองและผู้ใต้ปกครอง มีการกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์ทั้ง 5 คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง เจ้านาย-ลูกน้อง พ่อ-แม่-ลูก สามี-ภรรยา พี่ชาย-น้องชาย และ เพื่อน-เพื่อน ซึ่งเป็นวิถีทางที่ทำให้สังคมดำเนิน

ไปอย่างสุขสงบตามหลักธรรม 5 ประการ คือ ความซื่อสัตย์ ยุติธรรม จงรักภักดี เห็นอกเห็นใจ และความรักรวมทั้งการเดินสายกลางที่จะเข้าใจในระเบียบแบบแผนของสังคมและมรรยาที่ดี ลัทธิขงจื๊อได้ชื่อว่าเป็นผู้วางรากฐานของลัทธิขงจื๊อ หรือ นักรบ ให้แก่สังคมญี่ปุ่น ทำให้คนญี่ปุ่นเคารพผู้อาวุโส ให้ความสำคัญกับการศึกษารักความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม และมีความสามัคคีกัน

ลัทธิขงจื๊อในญี่ปุ่นจึงเน้นให้ประชาชนต้องจงรักภักดีต่อเจ้านายอย่างเหนียวแน่น และเน้นความกลมกลืนกันในสังคม จึงส่งผลให้คนญี่ปุ่นในปัจจุบันเป็นนักปฏิบัติที่มีเหตุผลซึ่งช่วยพัฒนาประเทศให้เจริญรุดหน้าอย่างรวดเร็ว (วนิดา ขำเขียว, 2543)

2.2 สังคมและชีวิตความเป็นอยู่

สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมแนวตั้ง อยู่บนพื้นฐานของการจัดลำดับชั้นและตำแหน่ง มีการกำหนดสิทธิความรับผิดชอบของคนแต่ละชั้นแต่ละตำแหน่งว่าควรมีบทบาทหน้าที่อย่างไร และให้ความสำคัญแก่กลุ่มมากกว่าปัจเจก บุคคล ซึ่ง ยูพา คลังสุวรรณ (2547: 229-260) ได้กล่าวถึงสังคมและวิถีชีวิตของคนญี่ปุ่นไว้ดังนี้

2.2.1 ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคม

1. สังคมอิงกลุ่ม

สังคมญี่ปุ่นไม่แสดงความเป็นปัจเจกชนนิยม เพราะมีการจัดลำดับชั้นทางสังคม และระบบอาวุโส โดยเฉพาะผู้มีประสบการณ์อำนาจ และทรัพย์มามากกว่าต้องคุ้มครองผู้ด้อยอาวุโส และผู้ที่ระดับทางสังคมต่ำกว่า คนญี่ปุ่นทุกคนมีพันธะหน้าที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เริ่มจากครอบครัว ตระกูล และต่อประเทศพันธะต่างๆเหล่านี้มีไว้เพื่อสร้าง

ความกลมเกลียวและอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข ดังนั้นพันธะที่มีต่อกันจึงสร้าง ความผูกพัน กลายเป็นประเพณีปฏิบัติที่ต้องช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

2. การแทนคุณ

การดำเนินชีวิตของสังคมญี่ปุ่นยังถูกควบคุมด้วยพันธะหน้าที่ หนี้บุญคุณ ซึ่งเป็นพันธะที่ต้องตอบแทนทั้งต่อองค์จักรพรรดิ บิดามารดา เจ้านาย ครู และผู้ให้ความช่วยเหลือ บุญคุณจึงเป็นหนี้ที่ต้องตอบแทน การไม่ตอบแทนบุญคุณจึงเปรียบเหมือนทำผิดบรรทัดฐานของสังคม ดังนั้นสังคมญี่ปุ่นจึงเป็นสังคมแห่งการตอบแทนและการพึ่งพา

3. คนใน คนนอก

การให้ความสำคัญต่อกลุ่มสูงทำให้คนญี่ปุ่นนึกถึงความคิดของคนในกลุ่มมากกว่าทำตามจิตสำนึกของตัวเอง กลายเป็นที่มาของคำว่า “คนใน (Uchi)” และ “คนนอก (Soto)” คนญี่ปุ่นจึงระวังกับการติดต่อกับคนนอกกลุ่ม เป็นสังคมที่รับคนนอกกลุ่มยาก

2.2.2 ลักษณะความสัมพันธ์ของครอบครัว

ครอบครัวชาวญี่ปุ่นในสมัยก่อนสงครามประกอบด้วย 3 รุ่น คือ รุ่นพ่อแม่ ลูก และหลาน อาศัยอยู่ด้วยกัน มีสามีเป็นเสาหลักของครอบครัว และเป็นผู้มีสิทธิขาดในฐานะหัวหน้าครอบครัว แต่หลังสงคราม สถานภาพของภรรยาถูกยกสูงขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นได้ในฐานะเท่าเทียมสามี

2.2.3 สถานภาพทางสังคม

สถานภาพ ทั้งด้านตำแหน่งหน้าที่ในกลุ่ม และระหว่างชายหญิงนั้นไม่เท่ากัน โดยสถานภาพของผู้หญิงญี่ปุ่นต่ำกว่าผู้ชาย สังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมของผู้ชาย ซึ่งผู้หญิงห้ามต่อต้านและยังต้องส่งเสริมให้ผู้ชายได้เป็นใหญ่ จึงเป็นสังคม

ที่เปิดโอกาสดีๆให้แก่ผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ในสังคมญี่ปุ่นยังคิดว่าผู้หญิงมีหน้าที่ต้องดูแลสมาชิกในครอบครัว ส่วนผู้หญิงในชนบทกลับยังมีบทบาทสำคัญมากกว่าและมีสถานภาพสูงกว่าผู้หญิงในเมือง

2.3 ศิลปวัฒนธรรม

ศิลปวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้รับอิทธิพลของพุทธศาสนานิกายเซ็นมากที่สุด โดยเฉพาะศิลปะชั้นสูง ความงามหรือสุนทรียะในทัศนคติญี่ปุ่นก็คือความงามของธรรมชาติเป็นสำคัญ หลักของศิลปะญี่ปุ่นที่แท้จริงคือการพยายามเข้าถึงธรรมชาติ หรือหากเข้าถึงไม่ได้ ก็มักจะเลียนแบบธรรมชาติหรือสร้างสิ่งที่ระลึกถึงธรรมชาติ ในเรื่องวัฒนธรรมก็เช่นเดียวกัน ชาวญี่ปุ่นเป็นชนชาติที่สังเกตธรรมชาติและใช้ชีวิตเกี่ยวเนื่องกับธรรมชาติ เช่นเมื่อเปลี่ยนฤดูกาลก็ต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายและอาหารการกิน

คำว่า บูชิโด (Bushido) หมายถึง หนทางแห่งนักรบ หรือแปลได้ว่า มรรควิถีที่จะนำไปสู่ความเป็นซามูไรลัทธินี้จะยกย่องและยอมรับนักรบที่กล้าหาญ และสอนให้เหล่าซามูไรยึดมั่นในความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และจงรักภักดีต่อเจ้านายของตน ปรัชญาแห่งบูชิโดได้กล่าวว่า “ความตายเป็นสิ่งเบาบางกว่าชนนิก” (สวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี, 2554: ออนไลน์) ลัทธินี้ใช้เรื่องชีวิตหลังความตาย การเวียนว่ายตายเกิดและการทำสมาธิมาจากพุทธศาสนา ทำให้เกิดความไม่เกรงกลัวต่อความตาย และจิตใจที่สงบนิ่ง มีการนำเรื่องของความจงรักภักดีและความรักชาติมาจากศาสนาชินโตและนำเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลแต่ละชนชั้น แต่ละสถานะของคนในสังคมมาจากลัทธิขงจื้อ (เพ็ญศรี กาญจนมัย, 2522)

แนวคิดและวิถีแห่งซามูไร

ซามูไรนั้นมีกำเนิดมาจากนักรบบนหลังม้า พลธนู และพลเดินเท้าในศตวรรษที่ 6 เมื่อเกิดสภาวะยากไร้จากการที่กลุ่มตระกูลผู้มีอำนาจทางการเมืองปกครองทำการเก็บภาษีอย่างหนัก ประชาชนอดอยาก ไร้ที่อยู่ อัตราการปล้นสะดมเพิ่มขึ้น เหล่าผู้ปกครองเมืองจึงแก้ปัญหาโดยการรับผู้ถูกเนรเทศ ให้มาฝึกฝนศิลปะการต่อสู้อย่างเข้มงวด เพื่อให้พวกเขาเป็นหน่วยรักษาความ

ปลอดภัยที่ทรงประสิทธิภาพ บางครั้งก็ให้ไปช่วยเก็บภาษีและยับยั้งการทำงานของเหล่าหัวขโมย และโจรป่า พวกเขาเหล่านี้ถูกเรียกว่า “ซาบুরาอิ (saburai)” หรือผู้ที่ถวายเป็นข้าราชการให้แก่องค์กษัตริย์ ซึ่งผู้ที่เป็นซาบুরาอิมักจะได้เปรียบกว่าคนอื่น เนื่องจากพวกเขาจะได้รับอำนาจทางการเมือง และมีระดับชนชั้นที่สูงขึ้น (Wikipedia, 2012 : ออนไลน์)

หลังสงครามกลางเมืองสิ้นสุดลง หลักการของบุนชิโดถูกทำให้เป็นรูปเป็นร่างขึ้น และมีการประมวลหลักการบุนชิโดอย่างเป็นทางการ ซึ่งสิ่งสำคัญคือ หลักของบุนชิโดเป็นเรื่องของอุดมคติ แต่ก็ยังคงรูปแบบเดิมตั้งแต่ศตวรรษที่ 13 จนถึงศตวรรษที่ 19 ซึ่งหลักความประพฤติของซาบุมุไรนั้นได้กลายเป็นแบบอย่างที่ประชาชนชื่นชมเป็นอย่างมาก ทำให้หลักการของซาบุมุไรในลัทธิบุนชิโด ได้กลายมาเป็นกฎที่ซาบุมุไรทุกคนต้องยึดถือและปฏิบัติกัน

กฎของซาบุมุไร

ซาบุมุไรทุกคนจะต้องอยู่ในสังกัดของเจ้านายในระบบศักดินา และจะต้องมีความซื่อสัตย์ จงรักภักดีต่อเจ้านายอย่างมั่นคง ซามูไรที่ตีนั้นจะต้องรำลึกอยู่เสมอ และหาทางตอบแทนบุญคุณให้ได้ ซึ่งถือว่าเป็นความดีสูงสุดไม่เพียงแต่เจ้านายเหนือหัวเท่านั้น แต่รวมไปถึงบุคคลทั้งหลายที่มีบุญคุณด้วย และซาบุมุไรเหล่านั้นจะต้องคำนึงถึงพันธะหน้าที่เป็นสำคัญ ถึงแม้ว่าจะไม่เต็มใจก็ตามเพราะเหตุนี้อาจเป็นเหตุทำให้ตนเองต้องทอดทิ้งบิดา มารดาบุตร และภรรยาก็ตาม เพื่อรักษาหน้าที่ของตนที่มีต่อเจ้านาย และครอบครัวของซาบุมุไรทุกคนจะต้องยินดี และสนับสนุนการกระทำของพวกเขาด้วย จึงจะได้รับยกย่องอย่างสูงจากสังคม สิ่งที่ซาบุมุไรยึดถือปฏิบัติ มีดังนี้

1. ซามูไรจะต้องเป็นผู้มีความกล้าหาญไม่เกรงกลัวความตาย และสามารถเผชิญกับความตายได้ทุกเมื่อเพราะถูกสอนว่า ชีวิตเป็นสิ่งไม่เที่ยง และไม่มีตัวตนแท้จริง ที่ถาวร ชีวิตทุกชีวิตเกิดมาเพื่อใช้กรรม เวลาที่ชีวิตอยู่จะต้องดำเนินชีวิตและปฏิบัติหน้าที่ให้ถูกต้องและครบถ้วนโดยไม่หวั่นไหวกับความตาย

2. ชามูไรจะต้องเป็นผู้มีเกียรติมีศักดิ์ศรี ยอมตายเพื่อรักษาเกียรติ ดีกว่าอยู่อย่างไรเกียรติ
3. ชามูไรจะต้องมีความสุขพ่อนน้อมถ่อมตนต่อเจ้านาย ซึ่งคำสอนในข้อนี้แสดงให้เห็นถึง อิทธิพลทางความคิดของลัทธิขงจื้อ
4. ชามูไรจะต้องเป็นผู้มีความเที่ยงธรรม และช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก มีเมตตาจิต และรักความยุติธรรมไม่นิ่งดูตาย เมื่อเห็นคนตกทุกข์ได้ยากต้องรีบช่วยเหลือ

โดยสรุปแล้วนั้น ลัทธิขงจื้อเป็นลัทธิที่เกิดมาจากกลุ่มชามูไร เพื่อจัดระเบียบการกระทำ และด้วยแนวความคิดของกลุ่มชามูไรนี้เอง จึงเป็นสิ่งที่ครอบคลุมการดำเนินชีวิตของชามูไร และยังส่งผลต่อความเป็นอยู่ สถานะทางสังคมครอบครัว และวงศ์ตระกูลของชามูไรทุกคน เนื่องจากเป็นทั้งปรัชญา ความเชื่อและกฎข้อบังคับ และแนวความคิดของลัทธินี้ยังแทรกซึมเข้าสู่สังคมญี่ปุ่นเป็นอย่างมากจวบจนถึงปัจจุบัน

วิถีชามูไรกับสังคมญี่ปุ่น

สังคมญี่ปุ่นนั้นเป็นสังคมที่มีลักษณะเป็นสังคมแบบกลุ่ม คือ มีการรวมตัวเป็นกลุ่มก้อนอย่างเหนียวแน่นมีพลังทางสังคมสูงมาก เพราะโครงสร้างทางสังคมของสังคมญี่ปุ่นเป็นสังคมแนวตั้ง มีลำดับชั้นทางสังคม แม้ว่าสังคมจะพัฒนาเข้าสู่ยุคสมัยใหม่แล้วก็ตาม ทั้งนี้เป็นเพราะแต่เดิมนั้นสังคมญี่ปุ่นก็เป็นเช่นนี้มาโดยตลอด แม้ว่าในอดีตจะมีการพยายามเลิกระบบชนชั้นแล้วแต่ก็ทำได้เพียงแค่การเลิกชนชั้นตามระบบศักดินาเดิม แต่ในทางสังคมแล้ว ประชาชนญี่ปุ่นก็ยังคงมีชนชั้นอยู่เช่นเดิม และมีการถือระบบอาวุโสตามแนวคิดขงจื้อที่ยึดถือสืบกันมาซึ่งชนชั้นกับระบบอาวุโสนั้นมีความเกี่ยวเนื่องกัน บุคคลจะต้องเคารพผู้ที่มีอาวุโสมากกว่า เช่น ผู้มีอายุมากกว่าหรือทำงานนานกว่า แต่ในทางกลับกันผู้เป็นเจ้านายก็ต้องมีความเมตตาให้กับลูกน้อง

ตามสมควร และลูกน้องต้องทำงานตอบแทนให้นายจ้าง และถือนายจ้างเป็นผู้มีบุญคุณเสมอ (อรรถจักร สัตยานุรักษ์, 2548)

ในช่วงก่อนและหลังสงครามโลกครั้งที่สองนั้น แนวคิดชาวมุไรหรือบูกิโดถูกนำกลับมาใช้อย่างเป็นทางการในหมู่ทหาร โดยเฉพาะในเรื่องความจงรักภักดีต่อพระจักรพรรดิ ความไม่กลัวตาย มีเกียรติ มีศักดิ์ศรี และมีภารกิจในการรับใช้ชาติเป็นสำคัญ (Wikipedia, 2012 : ออนไลน์) แต่ถึงกระนั้นแนวคิดของชาวมุไรนั้นเป็นแนวคิดแบบทหารซึ่งมีความตึงเครียดสูง ชายชาวญี่ปุ่นจึงมีลักษณะของความแข็งกระด้าง มีความรับผิดชอบและมีระเบียบวินัย แม้ว่าในปัจจุบันจะไม่มีภารกิจอันหนักแล้ว แต่ว่าการแสดงความรับผิดชอบด้วยการฆ่าตัวตายยังคงมีอยู่ในญี่ปุ่น ซึ่งอาจเรียกเป็นวัฒนธรรมการฆ่าตัวตายก็เป็นได้ (Wikipedia, 2012 : ออนไลน์)

ยาคุซ่า

ยาคุซ่า คือ กลุ่มคนที่กระทำเรื่องผิดกฎหมายที่มีมาแต่โบราณ จากฐานเดิมของยาคุซ่า พัฒนามาจากพวก “โรนิน” หรือชาวมุไรไร้นาย ที่ต้องผันตัวเองมาเป็นคนเก็บค่าคุ้มครอง คุ่มบ่อนการพนัน คุ่มซ่องโสเภณี หรือดูแลอาณาเขตที่ดินที่ตนถือครองเอาเอง โรนินเหล่านี้จะแต่งตัวแปลกๆ มีกิริยารุนแรง หยาบคาย ถือดาบออกคุกคามผู้คนทั่วไป

คำว่า ยาคุซ่า มาจากการเล่นไพ่ของญี่ปุ่น เป็นการนำเลขที่แยที่ที่สุดคือ 8 9 3 ซึ่งการนับแบบดั้งเดิมเรียกว่า ยา กู และซ่า จึงเป็นที่มาของคำว่า ยาคุซ่า แม้ว่าแนวทางการดำเนินชีวิตยาคุซ่าจะแตกต่างจากพลเมืองทั่วไปอย่างเห็นได้ชัด ทั้งความเย่อหยิ่งและท่าทางหยาบกระด้างของยาคุซ่านั้นก็ยังคงแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดจากชาวญี่ปุ่นทั่วไปที่มีท่าทางสงบเสถียรและไม่อวดดี ในปัจจุบันยาคุซ่าถือเป็นกลุ่มที่รักษาวินัยชาวมุไรอย่างเหนียวแน่นที่สุดในกลุ่มของพวกเขา นั้นยังคงมีลักษณะเดิมๆที่เคยเป็นของชาวมุไรหลงเหลืออยู่ ทั้งการใช้ดาบ ทำตัวต่างจากคนปกติ และถือเรื่องศักดิ์ศรีเป็นอย่างยิ่ง การลงโทษของชาวมุไรคือการตัดปลายนิ้ว ซึ่งถือว่าเป็นการขูดขีดความผิดที่ตนก่อ การตัดปลายนิ้วจะทำให้ไม่สามารถจับดาบได้ถนัด ทำให้ต้องพึ่งพาการปกป้องจากผู้อื่นซึ่งถือว่าเสื่อมเสียเกียรติ และยาคุซ่าสามารถทำผิดได้หลายๆอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการค้า

ประเวณี เก็บคำคุ้มครอง ค้ายาเสพติด ชมชู้กรรโชก แต่ยาภูเขาจะไม่ทำการปล้นทรัพย์เด็ดขาด เนื่องจากเป็นการกระทำของใจซึ่งทำให้เสียเกียรติ(Wikipedia, 2012 : ออนไลน์)

ในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิกิเกะ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง และ ยาภูเขา ซึ่งจากแนวความคิดข้างต้นนั้น ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงแนวคิดของเหล่ายาภูเขา หรือผู้คนที่กระทำความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ทราบถึงสาเหตุของการกระทำของพวกเขา รวมถึงผู้วิจัยสามารถนำแนวความคิดนี้ใช้ในการศึกษาตัวละครและลักษณะงานของ ทาคาชิ มิกิเกะ ได้

3. ทฤษฎีประพันธ์กร

ทฤษฎีประพันธ์กรนั้น เป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานที่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์จะมีสไตล์เฉพาะตัว ซึ่งผู้ชมสามารถสังเกตได้จากภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง ซึ่งผู้ที่ริเริ่มแนวคิดนี้คือกลุ่มนักวิจารณ์ ในนิตยสาร Cahiers du Cinema ในศตวรรษที่ 50 นักเขียนกลุ่มนี้ได้ตั้งแนวคิด Politique des Auteurs ขึ้นมาใช้ในการวิจารณ์ภาพยนตร์โดยวิเคราะห์ที่ตัวผู้กำกับ ในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานเทียบเท่าศิลปินแขนงอื่น ซึ่งที่มาของ ทฤษฎีประพันธ์กรนั้นสามารถย้อนหลังไปได้ถึงในยุคภาพยนตร์เงียบของฝรั่งเศส นักวิจารณ์ภาพยนตร์ของฝรั่งเศสสมัยนั้นใช้คำว่า "Auteur" เพื่อแทนตัวผู้กำกับที่เป็นผู้เขียนบทเอง (ก้อง พาหุรักษ์, 2548)

คำว่า "Auteur" นั้นก็คือคำว่า "Author" หรือผู้ประพันธ์นั่นเอง ดังนั้นผู้กำกับที่เข้าข่ายนี้ย่อมมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ถ่ายทอดผ่านผลงานทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์แนวใดก็ตาม และแนวคิดอีกประการหนึ่งที่ถูกนำมาผนวกใช้คือเรื่องของ Mise-en-scene หรือการจัดองค์ประกอบภาพนั่นเอง เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก การเคลื่อนกล้อง ตำแหน่งที่ตั้งกล้อง การเปลี่ยนจากช็อตหนึ่งไปอีกช็อตหนึ่ง ล้วนเป็นแนวทางที่ผู้กำกับ Auteur สามารถนำเอามุมมองและแนวคิดของตัวเองมาถ่ายทอด สอดแทรกในบทภาพยนตร์ได้ แม้ว่าในกรณีที่ผู้กำกับนำบทของคนอื่นมาสร้างก็ตาม (Caughie, 1999) แต่แนวคิดนี้ก็ได้จำกัดอยู่ใน

เฉพาะประเทศฝรั่งเศสเท่านั้น แต่ยังสามารถอพยพไปทั่วทั้งในอังกฤษ จนถึงอเมริกา ที่ซึ่งแนวคิด “Politique des auteurs” ได้ถูกเปลี่ยนแปลงเป็นทฤษฎีที่ชื่อว่า “Auteur Theory” ดังเช่นที่เราจะรู้จักกันในทุกวันนี้ โดยนักเขียนชาวอเมริกันชื่อ แอนดรูว์ ซารริส (Andrew Sarris) โดยเขาระบุถึงหลักสำคัญ 3 ประการของ ทฤษฎีนี้ว่า

1. หลักสำคัญที่สุดในการพิจารณาคือ การมุ่งความสนใจไปยังความหมายที่ปรากฏอยู่ในผลงาน หรือภาพยนตร์ของผู้กำกับคนนั้นๆ ว่าได้มีการใส่ความเป็นตัวตน หรือมีนัยบางอย่างของผู้กำกับแอบแฝงลงในภาพยนตร์ และสะท้อนผ่านออกมาในผลงานทุกเรื่องของเขา
2. สไตล์ (Style) ที่เป็นส่วนตัวของผู้กำกับคนนั้นๆ อันเป็นบุคลิกภาพที่โดดเด่นในฐานะที่เป็นหลักหรือกฎเกณฑ์แห่งคุณค่า
3. องค์ประกอบทางเทคนิคของผู้กำกับที่แสดงให้เห็นหรือนำมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพและปรากฏออกมาในภาพยนตร์

จากหลักสำคัญทั้ง 3 ประการนี้ ซารริสจึงได้แบ่งผู้กำกับภาพยนตร์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

Great Author หรือ **Major Author** มีลักษณะเด่นคือ เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมรูปแบบและแก่นของเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ตนเป็นเจ้าของ

Lesser Author เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมได้เฉพาะ “Mise-en-scene” หรือการจัดองค์ประกอบภาพเท่านั้น แต่ไม่สามารถควบคุมรูปแบบและแก่นของเรื่องได้

ในปัจจุบันนี้การศึกษาเรื่องทฤษฎีประพันธ์กรรมนั้นไม่ใช่ประเด็นที่มีความสำคัญเหมือนเช่นในอดีต การมองถึงฐานะของผู้ประพันธ์แบบหลังโครงสร้างนิยมและการมาถึงของยุคสื่อสารมวลชนลดทอนคุณค่าของความเป็นต้นแบบ ความเป็นเจ้าของ และสุนทรียภาพไปไม่น้อย ซึ่งทั้งสามประการนี้ล้วนเป็นแนวคิดสำคัญของทฤษฎีประพันธ์กรรม ด้วยกันทั้งสิ้น (อัศวินบาซารา, 2551) ถึงอย่างไรก็ตามไม่ว่าความเป็นเจ้าของผลงานตามแบบแนวคิดประพันธ์กรรมจะหายไปทั้งหมด ผู้ชมยังคงได้เห็นผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในผลงาน

ทุกเรื่อง ซึ่งมักจะใช้ทีมงานที่รู้จักและทำงานร่วมกันด้วยดีเสมอมา เช่น มาร์ติน สกอร์เซซี จางอ๋อโหมว หรือแม้แต่ทาคาชิ มิกิเกะเอง ซึ่งเหล่านี้ขึ้นอยู่กับความถี่ของการใช้แนวคิด ไดมาวีเคราะห์ผลงานต่าง ๆ นั้นเอง ซึ่งในการศึกษาวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้ทฤษฎีนี้เป็นกรอบ แนวความคิดในการวิเคราะห์ถึงเอกลักษณ์ของผู้กำกับทาคาชิ มิกิเกะได้ดียิ่งขึ้น

4. แนวคิดเรื่องการดัดแปลงเนื้อหา

แนวคิดเรื่องการดัดแปลง รศ. จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา(2544) กล่าวไว้ว่า “การนำ วรรณกรรมเพื่อการอ่านมาสร้างเป็นวรรณกรรมเพื่อการแสดงนั้น การดัดแปลงเป็นสิ่งจำเป็น โดย อาจใช้วิธีการ ตัด เติม ขยาย ยุบ หรือสลับลำดับฉาก” แต่สิ่งที่ผู้ชมมักจะมีความรู้สึกกลัวต่อคำว่า ดัดแปลงนั้น คือการที่ผู้ชมกลัวเกรงว่า ตัวละคร ฉาก หรือเนื้อหาที่เคยได้ประทับใจในอ่านนั้นเมื่อ กลายเป็นภาพยนตร์แล้วจะเหมือนกับความรู้สึกที่ผู้ชมนั้นคิดไว้หรือไม่

ผู้กำกับและผู้เขียนบทจำเป็นต้องรู้จักและเข้าใจตัวละคร รวมไปถึงเรื่องราวของ หนังสือเรื่องนั้นๆ ซึ่งบางครั้งจำเป็นต้องมีการตัดทอน เรียบเรียงเรื่องใหม่ให้เกิดความกระชับ เน้น ฉากสำคัญที่เป็นแก่นของเรื่องไว้ตามโครงสร้างเรื่องของผู้กำกับคนนั้นๆ ต้องการจะนำเสนอ โดย ใจความสำคัญในการดัดแปลงเรื่อง(จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา, 2544) มีดังนี้

1. การเคารพบทประพันธ์เดิม คือการจับหัวใจของเรื่องให้ได้ ไม่ใช่จะต้องทำ ตามตัวหนังสือทุกคำพูด
2. การดัดแปลงเนื้อหาใหม่ โดยการทางหนังสือเรื่องนั้นๆ เพื่อเขียนบทอาจทำให้ ไม่ประสบความสำเร็จเมื่อกลายเป็นภาพยนตร์
3. การสร้างภาพยนตร์เป็นการนำเสนอด้วยภาพ ไม่สามารถอธิบายได้อย่าง ละเอียดตามหนังสือ จึงจำเป็นต้องเน้นความชัดเจนของเรื่องและภาพ
4. ควรต้องลืมรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ที่ให้หมด แล้วจินตนาการขึ้นมาใหม่

5. บทสนทนาในภาพยนตร์จะต้องมีการปรับแก้ให้เหมาะสมแก่การแสดง การเคารพบทประพันธ์โดยการคัดลอกทุกคำพูดอาจทำให้เกิดความล้มเหลวได้

5. แนวคิดเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น

การ์ตูนญี่ปุ่นนั้นเริ่มขึ้นหลังจากช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เป็นการบอกเล่าหรือการถ่ายทอดจินตนาการของผู้วาดให้ออกมาเป็นภาพ โดยมีจุดประสงค์หลักคือทำให้ความบันเทิง หรือใช้ฆ่าเวลาในสังคมญี่ปุ่น (วิฑพร ศรีจันทร์, 2551)

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั่วไปในสังคม จึงมีผู้แบ่งฐานะของการ์ตูนไว้หลายระดับ (อเนก รัตนจิตบรรจง อ่างโน วิฑพร ศรีจันทร์, 2548) ดังนี้

1. ในฐานะศิลปะลายเส้น (Graphic art) การวาดภาพการ์ตูนต้องอาศัยทักษะฝีมือที่ต้องฝึกฝนมาอย่างดีในการเขียนภาพออกมาเป็นลายเส้นที่สวยงาม มีการจัดภาพวางลำดับเรื่องราวเพื่อโน้มน้าวจิตใจของผู้อ่านให้คล้อยตาม
2. ในฐานะงานวรรณกรรม (Literature) การที่หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อประเภทหนึ่งในการเล่าเรื่อง การวางลำดับเรื่องราวจึงเป็นสาระสำคัญของหนังสือการ์ตูนซึ่งมุ่งเน้นที่จะตอบสนองผู้อ่านในวงกว้าง ความสำเร็จของหนังสือการ์ตูนจึงอยู่ที่ความสามารถในการถ่ายทอดรายละเอียดและเล่าเหตุการณ์ได้ในลักษณะประหยัดหน้ากระดาษ ซึ่งเป็นเทคนิคการนำเสนอที่มีขั้นตอนความคิดสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะชั้นสูง เปรียบเทียบได้กับงานวรรณกรรมที่ใช้ขั้นตอนการนำเสนอเรื่องด้วยตัวหนังสือเพียงแต่หนังสือการ์ตูนเป็นการนำเสนอด้วยภาพ ดังนั้นจึงนับได้ว่าหนังสือการ์ตูนเข้าร่วมอยู่ในประเภทวรรณกรรม

3. ในฐานะศิลปะการละคร (Drama) หนังสือการ์ตูนเป็นพัฒนาการที่สืบต่อมา จากศิลปะการละครเนื่องจากมีบทสนทนาโต้ตอบเพื่อบอกแนวเรื่องและ ความคิดหลักของผลงาน เพื่อแสดงบรรยากาศ นิสัยตัวละคร รวมไปถึงการ ชมวดปมต่างๆ มีการดำเนินเรื่อง การตัดต่อ และท่าทางการแสดง เช่นเดียวกับละครบนเวที นอกจากนี้ถ้อยคำในหนังสือการ์ตูนได้พยายามที่จะ สะท้อนเหตุการณ์ได้มากกว่าภาษาเขียนธรรมดา โดยใช้น้ำเสียง สำเนียง ลีลาเข้าไปด้วย
4. การ์ตูนและภาพยนตร์ (Cartoon And Movie) หนังสือการ์ตูนจะมีความ ใกล้เคียงกับภาพยนตร์มากกว่าศิลปะอื่นๆ ด้วยต่างก็มุ่งที่จะจูงใจให้เห็นเป็น เหตุการณ์ที่กำลังเคลื่อนไหวอยู่ หนังสือการ์ตูนที่ได้รับความนิยมสูงมักจะถูก นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และภาพยนตร์บางเรื่องก็ถูกดัดแปลงเป็นหนังสือ การ์ตูน ด้วยเทคนิคบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน เช่นการให้เสียง การให้แสง การ เปลี่ยนมุมมองภาพ การตัดต่อเรื่อง เป็นต้น

6. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์

รูปแบบ (Form) เป็นสิ่งสำคัญของงานศิลปะทุกชนิด จากการพิจารณาถึง พัฒนาการของศิลปะนั้น พบว่ามีลักษณะรูปแบบการถ่ายทอดอยู่ 3 ลักษณะใหญ่ๆ คือ ลักษณะที่ เหมือนจริง (Realism), ลักษณะที่ลดทอนเหลือบางส่วน (Distortion) และลักษณะที่ถ่ายทอดตาม ความรู้สึก (Abstraction) ซึ่งเมื่อศิลปินนำไปพิจารณาและทดลองถ่ายทอดด้วยวัสดุและวิธีการ ต่างๆแล้ว ทำให้เกิดรูปแบบต่างๆที่แตกแขนงออกไปอีก ดังนี้

1. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามลักษณะคล้ายของจริง (Form: transformation in realistic)

2. รูปแบบที่ถ่ายทอดเฉพาะโครงสร้างที่เด่นและสำคัญ (Form: transformation in the significant structure)
3. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามความรู้สึกสัมผัส (Form: transformation in sensory perception)
4. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามจินตนาการ (Form: transformation in imaginary)
5. รูปแบบที่ถ่ายทอดตามด้านและมุมที่เห็น (Form: transformation in plane combination)

ส่วนรูปแบบภาพยนตร์ (Film Form) นั้นมีการศึกษาตั้งแต่ยุคแรกเริ่มของภาพยนตร์ โดยมีทฤษฎีภาพยนตร์ที่สำคัญที่อธิบายเกี่ยวกับรูปแบบ คือ ทฤษฎีภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม (Formalism Theory) ซึ่งถือว่ารูปแบบเป็นตัวกำหนดความหมายไม่ใช่เนื้อหา และให้ความสนใจว่าภาพยนตร์นำเสนออย่างไร (how) มากกว่าจะสนใจว่านำเสนออะไร (what) โดยมี รูดอล์ฟ อาร์นไฮม์ (Rudolf Arnheim) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน เป็นผู้วางรากฐานทฤษฎีภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม ที่แยกแยะให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างการรับรู้ของกล้องกับการรับรู้ของสายตามนุษย์ตามแนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบในภาพยนตร์ (The Concept of Form in Film) นั้นพิจารณาว่า รูปแบบคือสิ่งที่สำคัญที่สุดในงานศิลปะทุกประเภท จุดประสงค์ของรูปแบบ คือ การสื่อสารกับผู้ชมผ่านทางลักษณะทางด้านภาพและเสียง เราไม่สามารถเข้าถึงเรื่องราวได้โดยตรงได้ แต่เรารู้และเข้าใจมันได้โดยผ่านทางภาพและการได้ยินเสียง ซึ่งรูปแบบได้สร้างหรือปรุงแต่งขึ้นมา ภาพยนตร์จึงไม่ใช่การผสมผสานส่วนประกอบต่างๆอย่างใดก็ได้ เดวิด บอร์ดเวลล์ และ คริสติน ทอมป์สัน (David Bordwell and Kristin Thompson) ได้กล่าวถึงความสำคัญของรูปแบบของภาพยนตร์ (The Significance of Film Form) ไว้ในหนังสือ Film Art (Bordwell and Thompson, 2008) สรุปได้ดังต่อไปนี้

รูปแบบและความหมาย (Form and Meaning)

ความหมาย มีความสำคัญต่อประสบการณ์การรับรู้งานศิลปะของผู้ชม เช่นเดียวกันกับอารมณ์ ความหมายที่ผู้ชมได้รับจากรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ แบ่งได้ ดังนี้

Referential Meaning คือ ความหมายอ้างอิง เป็นความหมายเชิงรูปธรรม เช่น โครงเรื่องโดยสรุป (Plot Summary) ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

Explicit Meaning คือ ความหมายโดยตรง เป็นความหมายเชิงรูปธรรม เช่น ประเด็นหลักของเรื่อง (Theme of the film)

Implicit Meaning หมายถึง ความหมายโดยนัย เป็นความหมายเชิงนามธรรม เป็นความหมายโดยอ้อมที่ต้องการการตีความเฉพาะบุคคล เช่น การตีความจากภาพที่เห็นบนจอ

Symptomatic Meaning หมายถึง ความหมายเฉพาะ เป็นความหมายเชิงนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและบริบททางสังคมวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ และมีเงื่อนไขที่สัมพันธ์กับช่วง เวลาหรือยุคสมัยที่ภาพยนตร์ถูกสร้างขึ้น

นอกจากแนวคิดเรื่องความสำคัญของรูปแบบภาพยนตร์แล้ว การพิจารณาสไตล์ของภาพยนตร์ในฐานะระบบที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ (Style as a Formal System) นั้น เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจรูปแบบการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมากยิ่งขึ้น

ดังนั้นการศึกษาถึงสไตล์ของภาพยนตร์ ก็คือ การวิเคราะห์ถึงเทคนิคต่างๆ ที่ผู้กำกับแต่ละคนเลือกใช้ (Bordwell and Thompson, 2008) สามารถปฏิบัติได้โดย

1. พิจารณาการกำหนดโครงสร้างของภาพยนตร์ ว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องเล่าหรือไม่ใช่เรื่องเล่าเพราะมีภาพยนตร์บางประเภทที่ไม่ได้มีการเล่าเรื่อง เช่น ภาพยนตร์แนวทดลอง (Experimental Film)

2. ระบุเทคนิคที่โดดเด่นที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้สี การจัดแสง การจัดองค์ประกอบภาพ การตัดต่อ ไปจนถึง การใช้เสียงในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

3. ร่างแบบแผนของเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์ทั้งหมดออกมา

4. พิจารณาถึงหน้าที่ของเทคนิคที่โดดเด่นนั้นๆ และแบบแผนที่สร้างขึ้นมามีรูปแบบอย่างไร เทคนิคนั้น อาจมีหน้าที่ในการสื่ออารมณ์หรือสื่อความหมายพิเศษ

7. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีจิตวิทยา

Sigmund Freud จิตแพทย์ชาวออสเตรียที่ริเริ่มวิธีการรักษาแบบจิตวิเคราะห์ ได้ศึกษา วิเคราะห์จิตใจของมนุษย์และอธิบายว่า จิตใจทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์มี 3 ลักษณะ คือ

จิตสำนึก (Conscious mind) หมายถึง ภาวะจิตที่รู้ตัวอยู่ ได้แก่ การแสดงพฤติกรรมเพื่อให้สอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง

จิตกึ่งสำนึก หรือ จิตระดับสำนึก (Subconscious mind) หมายถึง ภาวะจิตที่ระลึกถึงได้ แต่ไม่ได้แสดงออกเป็นพฤติกรรมในขณะนั้น เป็นส่วนที่รู้ตัวสามารถดึงออกมาใช้ได้ทุกเมื่อที่ต้องการ

จิตไร้สำนึก (Unconscious mind) หมายถึง ภาวะจิตที่ไม่อยู่ในภาวะที่รู้ตัวระลึกถึงไม่ได้ เป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ในจิตใจ แต่มีอิทธิพลลงใจพฤติกรรม และการดำเนินชีวิตของคนเรามากที่สุด

นอกจากนี้ Sigmund Freud ยังอธิบายถึงจิตไร้สำนึก (Unconscious mind) ว่าแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ Id, Ego, และ Superego โดย Id จะเป็นพลังอารมณ์ความรู้สึกที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด เช่น รัก โกรธ โกรธ หลงหรือเรียกว่าเป็นสัญชาตญาณดิบของคนเรานั้นเอง ซึ่งหาก

คนเรามี Id เพียงอย่างเดียวก็จะไม่ต่างอะไรกับสัตว์ที่ไม่สามารถยับยั้งชั่งใจตัวเองได้ ในขณะที่ Superego จะเป็นพลังงานที่เกิดจากการเรียนรู้ค่านิยมต่างๆ เช่นความดี ความชั่ว มโนธรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นพลังในส่วนดีของจิตมนุษย์ที่จะคอยหักล้างกับพลัง Id ทั้งนี้ในระหว่างความสุดขั้วของ Id และ Superego นั้นจะมี Ego อยู่ระหว่างกลางคอยทำหน้าที่ควบคุมไม่ให้คนเราแสดงสัญชาตญาณดิบออกมามากเกินไป แต่ก็ไม่ถึงขั้นทำให้คนเราแสดงออกซึ่งมโนธรรมเพียงอย่างเดียว

กาญจนา แก้วเทพ (2542) ได้กล่าวถึงแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่นำมาใช้ในการประยุกต์เพื่อ วิเคราะห์นั้นประกอบด้วย 5 แนวคิด คือ

1. **เพศกรรม (Sexuality) กับความก้าวร้าว (Aggression)** เนื้อหาหลักของแนวคิดนี้เชื่อว่ามนุษย์ที่เกิดมาจะมีแต่ Id ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสัญชาตญาณทางเพศ (Sex Instinct) เพียงอย่างเดียว และ Death Instinct อันจะแปลงรูปมาเป็นพลังงานแห่งความก้าวร้าว (Aggressive) พลังทางเพศในทางสร้างสรรค์ (Constructive) และพลังแห่งความก้าวร้าวที่มีคุณสมบัติทำลายล้าง (Destructive) จะเป็นองค์ประกอบร่วมในทุกกิจกรรมของมนุษย์ทั้งนี้ Freud ตั้งชื่อสัญชาตญาณทางเพศนี้ว่า Libido หรือ พลังแห่งชีวิตเพศ โดยหากความพึงพอใจทางเพศได้รับการตอบสนองไปตามขั้นตอนแล้ว พัฒนาการของชีวิตจิต-เพศ (Psycho-Sexual) ของมนุษย์ก็จะมีปัญหาจากนี้ยังมีแนวคิดที่ว่าธรรมชาติของมนุษย์นั้นไม่เพียงแต่ต้องการความช่วยเหลือจากมนุษย์รอบข้างเท่านั้นหากยังต้องการการระบายความก้าวร้าวต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเองอีกด้วย

2. **Id / Ego / Superego** หน้าที่หลักของ Id นั้นคือ การทำให้ชีวิตพื้นฐานหรือเบื้องต้นได้สมปรารถนาโดยหลักที่ Freud เรียกว่า หลักของความพึงพอใจซึ่งยึดถืออะไรก็ตามความคิดฝันของตนเองเป็นหลัก (Pleasure Principle) ดังนั้นจึงต้องมี Ego มาเป็นตัวควบคุมความปรารถนาดังกล่าวไม่ให้เกินเลยกรอบของความเป็นจริง (Reality Principle) และสังคมก็ได้สร้างรูปแบบมาตรฐานในการดำเนินชีวิตให้คนในสังคมได้ยึดถือปฏิบัติตาม

กรอบที่กำหนด ซึ่งพลังที่ขับเคลื่อนในจิตใจมนุษย์เพื่อให้ดำเนินชีวิตตามบรรทัดฐานเหล่านี้ก็คือ Superego ที่ทำงานตามหลักแห่งศีลธรรม (Moral Principle)

3. กลไกการป้องกันตนเองทางจิต (Defensive Mechanism) ได้แก่ กลไก
 นานาชนิดที่ Ego สร้างขึ้นมาในการทำงานของจิต เช่น

3.1 Ambivalence - สภาวะที่ Ego ไม่ตัดสินใจเลือกข้างใดข้างหนึ่งให้เด็ดขาดไป แต่อยู่ในภาวะสองจิตสองใจ

3.2 Avoidance - ปฏิกริยาการหลบหนีจากวัตถุ ผู้คน หรือ เหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเจ็บปวด เนื่องจากต้องขมความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าวที่แฝงอยู่ในจิตไร้สำนึก

3.3 Denial / Disavowal - การปฏิเสธที่จะยอมรับว่ามีความรู้สึกอันใดอันหนึ่งดำรงอยู่ด้วยการสร้างความวิตกกังวลมาครอบงำเอาไว้ หรือสร้างจินตนาการ (Fantasy) ให้หลุดลอยออกไป

3.4 Fixation - ได้แก่การหยุดอยู่กับที่ ไม่ยอมเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไป เพราะประสบการณ์อันเจ็บปวด (Trauma) เช่น คนที่สูญเสียคนที่รักไป และไม่ยอมสร้างความรักกับใครอีกเลย หากแต่จะเกาะยึดอยู่กับความรู้สึกสูญเสียดังกล่าว

3.5 Identification - เป็นความปรารถนาที่จะเป็นเหมือน คน หรือสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่งคล้ายกับการเลียนแบบแต่เป็นการเลียนแบบด้วยความรู้สึกทางจิตใจ มิใช่เพียงการเลียนแบบทางพฤติกรรมหรือทางกายภาพเท่านั้น

3.6 Projection - การปฏิเสธความรู้สึกด้านลบหรือเป็นศัตรูในตัวเอง ด้วยการโยนความรู้สึกดังกล่าวออกไปที่คนอื่น เช่น หากเราเกลียดใครสักคนหนึ่ง แต่เรามีอาจแสดงความโกรธหรือปฏิบัติในด้านลบเพื่อระบายความรู้สึกของเราได้โดยตรงเราก็อาจจะแสดงพฤติกรรมโกรธ เกลียด บุคคลนั้นไปยังผู้อื่นที่มีลักษณะคล้ายๆกับบุคคลคนนั้นแทน

3.7 Reaction-Formation - เป็นปฏิกิริยาที่ต่อเนื่องจาก Ambivalence โดยที่เจ้าของความรู้สึกจะ ตัดสินใจกดเก็บความรู้สึกอย่างหนึ่งเอาไว้แล้วแสดง ความรู้สึกอีกประการหนึ่งออกมาแทนอย่างเกินเลย เช่น แม่เลี้ยงที่แสดงอาการรัก ลูกเลี้ยงอย่างเกินเลยเพราะเห็นเป็นหน้าที่ ทั้งนี้ก็เพื่อปกปิดความเกลียดชังที่มีต่อ ลูกเลี้ยงเอาไว้

3.8 Repression - กลไกการกดเก็บอารมณ์ความรู้สึกและความปรารถนาเอาไว้ในระดับ จิตไร้สำนึกไม่ให้ปรากฏออกมา ถือเป็นกลไกป้องกันทาง จิตที่ถูกใช้กันมาก โดยที่กระทำขณะที่ไม่รู้ตัว

3.9 Suppression - มีลักษณะคล้ายกับ Repression แต่เป็น กระบวนการขจัดความรู้สึกดังกล่าวออกไปจากความคิด และเป็นกระบวนการที่ เกิดอย่างที่มีผู้กระทำมีความรู้ตัวและตั้งใจ

3.10 Rationalization - การหาเหตุผลมาอ้างอิงประกอบการกระทำของ ตนที่ไม่ได้มีจุดเริ่มต้นมาจากเหตุผล แต่เป็นการกระทำที่มาจากจิตไร้สำนึกและไร้ เหตุผล เช่น ชอบเล่นการพนัน

3.11 Substitution / Compensation - ได้แก่ การชดเชยหรือทดแทนด้วย การหาทางออกในอันที่จะแสดงความต้องการของตน ทั้งนี้ Substitution หมายถึง การชดเชยที่สังคมให้การยอมรับ

3.12 Regression - เมื่อเราก้าวมาตามขั้นพัฒนาการแล้ว แต่ช่วงเวลา หนึ่งของชีวิตกลับต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดก็จะทำให้ เราหวนถอยหลังกลับไปสู่ที่ขั้นเริ่มต้น เพื่อจะไม่ต้องเผชิญหน้ากับความเจ็บปวด เช่น การแสดงอาการกลับไปเป็นเด็กอีกครั้งของผู้ใหญ่ที่โตแล้ว

4. การตีความ (Interpretation) วิชาจิตวิเคราะห์มีจุดรวมเหมือนกับ วิชาสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) เนื่องจากเป็นศาสตร์ที่ต่างว่าด้วยเรื่องของการตีความ (Interpretation) กันทั้งคู่ เนื่องจากเรื่องเพศนั้นเป็นเรื่องต้องห้ามของสังคม ดังนั้นหาก ต้องการจะสื่อความหมายถึงความต้องการ และสัญชาตญาณต่างๆทางเพศก็ไม่อาจ

ถ่ายทอดแบบนัยตรงได้ จึงต้องปรับรูปแบบหรือแปลงโฉมใหม่ด้วยการสร้างตัวแทนที่เป็นสัญลักษณ์ (Sign) ต่างๆเพื่อสื่อความหมายแทน โดยจะทำความเข้าใจได้จากการถอดรหัส (Codes) ต่างๆที่ปรากฏในสัญลักษณ์

5. ความฝัน (Dreams) ความฝันเป็นเครื่องมือที่จิตวิเคราะห์จะใช้เพื่อศึกษาจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ทั้งนี้ผลงานสื่อและความฝันนั้นล้วนเป็นการต่อเติมความต้องการของมนุษย์ให้สมปรารถนา (Wish fulfillment) ในรูปแบบของภาพ เสียง และการเล่าเรื่อง ซึ่งต่างก็เป็นระบบและวิธีการคิดที่ต่างต้องใช้สัญลักษณ์เข้ามาสื่อความหมาย

คาเรน ฮอธอร์นีย์ นักทฤษฎีสังคมชาวเยอรมันได้แบ่งประเภทของคนตามลักษณะได้ 3 ประการ (มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2552: ออนไลน์)

1. พวกอ่อนน้อมถ่อมตน (Compliant persons) คือคนจำพวกที่นิยมคล้อยตามผู้อื่น ไม่ขัดใจใครนิยมเข้าหาผู้อื่นเพื่อขอความช่วยเหลือ
2. พวกก้าวร้าว (Aggressive Persons) คือพวกต่อต้านผู้อื่น ต้องการอำนาจ มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูงไม่ต้องการขอความช่วยเหลือจากใคร
3. พวกถ้อยสันโดษ (Detached persons) คือคนที่ชอบหลีกเลี่ยงจากผู้คน รักอิสระ มีความเป็นตัวเองสูง คนกลุ่มนี้ไม่ชอบที่จะให้อวดตนแม้ว่าตนเองจะเชื่อว่ามีความสามารถก็ตาม

นอกจากนี้การกระทำที่เกิดจากตัวละครในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ มาจากความขัดแย้ง ความกดดันหรือความคับข้องใจ ซึ่งเมื่อตัวละครเหล่านั้นรู้สึกคับข้องใจ และมีความวิตกกังวล ก็จะใช้กลไกการป้องกันทางจิตเข้ามาป้องกันตนเอง ซึ่งฟรอยด์ได้กล่าวไว้ว่าสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความคับข้องใจนั้นมาจากทั้งภายนอกและภายในร่างกายของแต่ละบุคคล สามารถแบ่งได้ 3 ประการ (มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2552: ออนไลน์)

1. ความขาดแคลน (Privations)

- 1.1 ความขาดแคลนภายนอก เป็นความคับข้องใจที่เกิดจากความต้องการอยากได้ในสิ่งที่ปกติแล้วจะสามารถหาได้จากโลกภายนอก แต่ขณะนี้กลับพบว่าสิ่งที่ต้องการนั้นไม่มีอีกแล้ว เช่น คนหิวต้องการอาหาร หรือ คนติดยาและต้องการยาเสพติด
- 1.2 ความขาดแคลนจากภายใน เป็นความคับข้องใจที่เกิดจากบุคคลนั้นขาดแคลนสิ่งที่ดีกว่าที่มีในตนเองไป เช่น ชายหนุ่มหน้าตาไม่ดีไม่มีเสน่ห์พอที่จะสร้างความพึงพอใจให้กับเพศตรงข้าม

2. ความสูญเสีย (Deprivations)

- 2.1 ความสูญเสียจากภายนอก เป็นความคับข้องใจที่เกิดจากการสูญเสียสิ่งของหรือบุคคลที่มีความผูกพันกันมานาน เช่น การสูญเสียคนรัก หรือ บ้านที่เคยอาศัยมานานถูกไฟไหม้
- 2.2 ความสูญเสียจากภายใน เป็นความคับข้องใจจากการสูญเสียในสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม แต่บุคคลนั้นๆ ถือว่าได้สูญเสียไป เช่น ชายคนหนึ่งเคยไว้ผมยาวเมื่อตัดผมทิ้งทำให้เกิดสูญเสียจุดเด่นในตัวเอง

3. ความขัดแย้ง (Conflicts)

- 3.1 ความขัดแย้งจากภายนอก เป็นความคับข้องใจที่เกิดจากความพิการทางร่างกายของตน
- 3.2 ความขัดแย้งภายใน เป็นความคับข้องใจที่เกิดมาจากการยึดมั่นในบางสิ่ง เป็นอุปสรรคขัดขวางสิ่งที่จะนำไปสู่ความพึงพอใจของตน

ตัวละครในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ นั้นส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่เรียกได้ว่ามีภาวะจิตใจที่ผิดปกติจากบุคคลทั่วไปแนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์นี้จึงมีส่วนช่วยในการวิเคราะห์พฤติกรรม การกระทำของตัวละคร

8. แนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่อง (Narratives) และเรื่องเล่าต่าง ๆ (Stories) นั้นเป็นวิธีการพื้นฐานของการสร้างความหมายหรือความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ของคนเรา มนุษย์มีแนวโน้มที่จะเข้าใจและเล่าถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ทั้งหลายผ่านเรื่องเล่า ในวัฒนธรรมตะวันตกเมื่อผู้คนที่ต้องการพูดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันและเรื่องที่แต่งขึ้น พวกเขาจะนำเสนอประสบการณ์เหล่านั้นในรูปแบบของเรื่องเล่าหรือโครงสร้างของการดำเนินเรื่อง นั่นคือการลำดับเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกัน ผ่านกระบวนการของเหตุและผลที่เกิดขึ้นตามเวลาและสถานที่ โดยเล่าถึงจุดเริ่มต้น เรื่องราวที่ดำเนินไปในระหว่างกลางและตอนจบ (Bordwell, 1993: 65)

ในสื่อภาพยนตร์คำว่า “การเล่าเรื่อง” มีการให้คำนิยามหรือความหมายไว้อย่างกว้างขวางและหลายรูปแบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างมีเหตุมีผล ตามเวลาและสถานที่ที่เชื่อมโยงกัน และส่วนประกอบของการเล่าเรื่องนั้นจะมีองค์ประกอบต่าง ๆ คือ ตัวละคร ฉาก โครงเรื่อง เทคนิค ที่ผสมผสานเข้าด้วยกันเป็นภาพยนตร์ ซึ่งวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีเนื้อหาหลักที่นิยมนำมาใช้ในการวิเคราะห์หลายวิธี กล่าวคือ

โครงเรื่อง (Plot) คือ ลักษณะของเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกันตามลำดับที่ปรากฏในภาพยนตร์ และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยรวบรวมจากปฏิกริยาของตัวละคร และเรื่องราวมากมายจากความขัดแย้ง รวมทั้งบทสรุปรวบยอด ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้นสามารถมีโครงเรื่องเดียวหรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญรองลงมาแทรกอยู่ได้ซึ่ง โดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน (อัศวิน บาชาร่า, 2551: 36) ได้แก่

การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตามการเริ่มเรื่องไม่

จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ โดยอาจเริ่มเรื่องจากตอน กลางเรื่อง หรือ เล่าย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหา หรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจหรืออยู่ในสถานการณ์ที่ยุ่งยาก

ภาวะวิกฤต (Climax) เป็นจุดที่สถานการณ์และเหตุการณ์ที่ความเข้มข้นสูงสุด จะเกิดเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ หรือความจริงในเรื่องได้รับการเปิดเผย

ภาวะคลี่คลาย (Resolution) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำ และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

แก่นความคิด (Theme) คือ ศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับเรื่องทั้งหมด ที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ผู้ชมจะสามารถเข้าใจแก่นความคิดของเรื่องได้จากองค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ชื่อเรื่อง ตัวละคร สถานการณ์ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง โดยแก่นของเรื่องนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้ชมจะต้องรับทราบหรือจับใจความสำคัญให้ได้ ไม่เช่นนั้นจะไม่สามารถทราบหรือเข้าใจ ถึงแนวคิดหลักที่ผู้สร้างต้องการถ่ายทอด

ตัวละคร (Character) คือผู้คนที่ปรากฏตัวในเรื่องและเป็นผู้ที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ และเหตุการณ์เหล่านั้นช่วยให้ผู้ชมเข้าใจถึงการกระทำของตัวละครนั้นได้ ซึ่งจากลักษณะดังกล่าวสามารถแบ่งตัวละครได้ 2 ประเภท (Margaret Mehring, 1990)

1. ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (Active Character) เป็นตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้กระทำและเป็นตัวดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งตัวละครเหล่านี้จะสามารถดึงดูดและสร้างความสนใจให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวไปได้โดยตลอด
2. ตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Character) เป็นตัวละครที่ต้องทำตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อันเนื่องมาจากการกระทำของตัวละครอื่น

ความขัดแย้ง (Conflict) ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะเมื่อทำการศึกษความขัดแย้งก็จะทำให้เรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่านั้นคือการถ่ายทอดเรื่องราวบนความขัดแย้ง การกระทำของตัวละครหรือในภาพยนตร์นั้นพัวพันอยู่กับความขัดแย้ง ซึ่งเป็นหัวใจของภาพยนตร์ ถ้าไม่มีความขัดแย้งก็อาจไม่มีเรื่องราว และอาจไม่มีภาพยนตร์ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้ การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหาความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิดความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่องซึ่งปมแห่งความขัดแย้งอาจจำแนกได้เป็นหลายประเภท (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ดังนี้

1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการ อย่างไม่อย่างหนึ่งตามที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องตามศีลธรรมกับอารมณ์ความใคร่ที่ปรารถนา เป็นต้น
3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่นการต่อสู้กับภัยธรรมชาติ การต่อสู้เพื่อเอาชนะกับความตายอันเกิดจากภัยธรรมชาติเช่น แผ่นดินไหว หรือ พายุ
4. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับภูตผี ปีศาจ

ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ เป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือภาพยนตร์บางเรื่องไม่ประสบความสำเร็จก็อาจเนื่องมาจากภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ มีข้อบกพร่องตรงที่ปะขัดแย้งไม่ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนทำให้ผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกร่วมด้วยว่าสิ่งเหล่านั้นมันเป็นปมปัญหาแต่อย่างไร ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่าง ๆ ในเรื่องขาดความหนักแน่น โดยความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์สามารถมีปะขัดแย้งได้มากกว่าประเด็นเดียว

มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละมุมมองก็จะมีที่น่าเชื่อถือต่างกัน มุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะจะส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่าซึ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์มี 4 ประเภท (Louis Giannetti, 1990 อ้างถึงใน สุวิมล วงศ์รัก, 2547: 36-38)

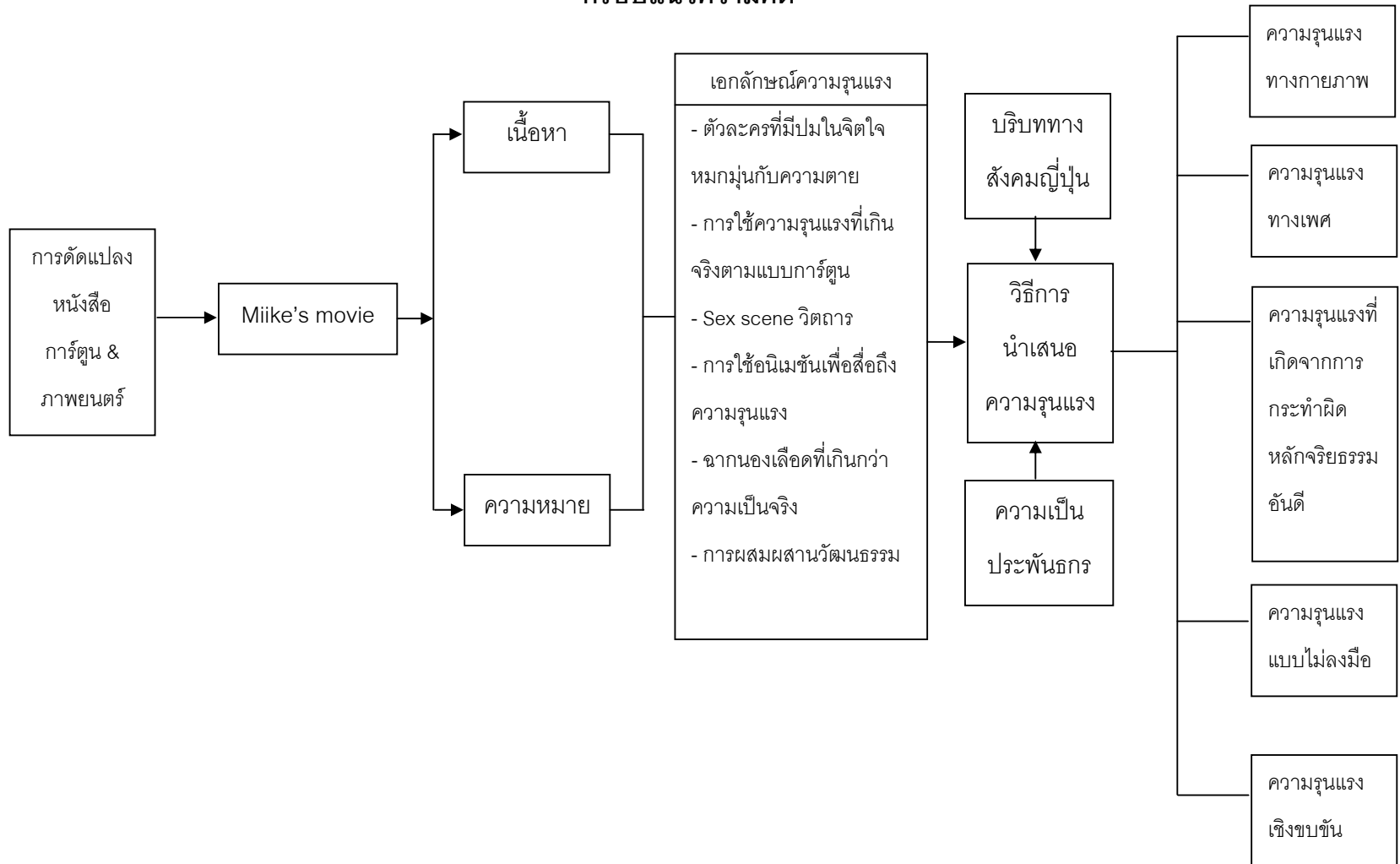
1. การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง คือการเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตก็คือภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยมุมมองประเภทนี้จะปรากฏคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่เสมอข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือการให้ความรู้สึกใกล้ชิดเชื่อถือได้กับเหตุการณ์เนื่องจากว่าตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องเอง พบการเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ
2. การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม คือการเล่าเรื่องถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็น หรือเกี่ยวพันด้วย
3. การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามทำให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ ดังนั้นการเล่าเรื่องชนิดนี้ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นการเล่าจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูง หรือฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง มักพบการเล่าเรื่องชนิดนี้ในภาพยนตร์ข่าวสารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง
4. การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละคร ได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต (Death Note) ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย พบว่าในการดัดแปลงหนังสือการ์ตูนเรื่องเดธโน้ตไปสู่สื่อรูปแบบอื่นนั้น มีองค์ประกอบหลายๆอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ข้อจำกัดด้านเวลาที่มีผลต่อการเล่าเรื่องใหม่ จำเป็นต้องรวบรัดหลายเหตุการณ์เข้าด้วยกัน รวมถึงการเรียบเรียงเหตุการณ์ใหม่โดยสร้างประเด็นให้เกิดความน่าสนใจในการติดตาม ในการดัดแปลงเดธโน้ตจากหนังสือการ์ตูนเป็นภาพยนตร์ มีการเปลี่ยนตอนจบซึ่งจากเดิมตามต้นฉบับหนังสือการ์ตูนฝ่ายผู้ร้ายจะชนะพระเอก แต่ในภาพยนตร์ได้ดัดแปลงให้พระเอกชนะผู้ร้าย ให้ธรรมะเป็นฝ่ายชนะอธรรม

สุวิมล วงศ์รัก (2547) ได้ศึกษาอัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย พบว่าการถ่ายทอดอัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นมีการถ่ายทอดแนวคิดทางวัฒนธรรมลงไปในงานภาพยนตร์ทั้งแนวคิดลักษณะตะวันออกและลักษณะตะวันตก เช่นการใช้ชีวิตอย่างกลมกลืนกับโลกและสิ่งแวดล้อม เคารพสิ่งลึกลับที่มองไม่เห็นเช่น ภูต ผี วิญญาณ การยอมรับในโชคชะตาอันเป็นแนวคิดทางตะวันออกแต่ก็มีการพึ่งพาเทคโนโลยี มีความสุขบนแนวคิดวัตถุนิยมมุ่งหาความสุขจากวัตถุภายนอกซึ่งเป็นแนวคิดแบบตะวันตก ซึ่งเหล่านี้เป็นการกระทำเพื่อนำเสนออัตลักษณ์ของชาวตะวันออกให้โลกได้รับรู้ นอกเหนือจากการวิพากษ์โดยทั่วไปอย่างที่มีอยู่ในแวดวงตะวันตก

กรอบแนวความคิด



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยเรื่องการนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบทางภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะเป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยในการศึกษาใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ ซึ่งมีรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

1. ประเภทภาพยนตร์

คัดเลือกภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ ที่มีการผสมรูปแบบต่างๆมาใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาวิจัย จำนวน 10 เรื่อง โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีรูปแบบแปลกใหม่ในการนำเสนอ และได้เข้าเสนอชื่อ หรือได้รับรางวัล จากเทศกาลต่างๆเฉลี่ยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาเพื่อเป็นการศึกษาถึงพัฒนาการในการสร้างภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ ได้แก่

1. Dead or Alive (1999)
2. Dead or Alive 2 (2000)
3. Ichi the Killer (2001)
4. Happiness of The Katakuris (2001)
5. Gozu (2003)
6. One Missed Call (2003)
7. Zebraman (2004)
8. The Great Yokai War (2005)
9. Sukiyaki Western Django (2007)
10. Crows Zero (2008)

2. ประเภทข้อมูลเอกสาร

ใช้เอกสารงานวิจัยต่างๆ และหนังสือ หรือบทความ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบต่างๆของภาพยนตร์ภาพยนตร์ สยองขวัญหรือภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงรวมไปถึงงานที่มีความเกี่ยวข้องกับผลงานของ ทาคาชิ มิอิเกะเป็นแหล่งข้อมูลในการค้นคว้า

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ นั้นเพื่อให้ทราบถึงการผสมรูปแบบต่างๆในภาพยนตร์ การนำเสนอความแปลกใหม่ และเอกลักษณ์ความรุนแรงที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ต่างๆของผู้กำกับท่านนี้ที่ถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ รวมไปถึงการนำเสนอความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลจากแหล่งต่างๆมาใช้ เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

ข้อมูลประเภทภาพยนตร์

ศึกษาภาพยนตร์เพื่อค้นหารูปแบบที่นำมาใช้ กลยุทธ์ และรูปแบบการนำเสนอวิเคราะห์ทั้งเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยศึกษาวิเคราะห์ในลักษณะดังนี้

1. วิเคราะห์การเล่าเรื่อง

ศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ และเนื้อหาที่ซ่อนอยู่รวมทั้งวิเคราะห์ความหมายของสาร ว่าสารนั้นถูกสร้างให้มีความหมายอย่างไร ศึกษาภาพยนตร์เพื่อค้นหารูปแบบและความหมายที่ซ่อนอยู่ในตัวบท ซึ่งแบ่งการวิเคราะห์การเล่าเรื่องได้ดังนี้

1.1 โครงเรื่อง (Plot) ทำการศึกษาโครงเรื่องของภาพยนตร์ตามลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องดังนี้คือ การเริ่มเรื่อง, การพัฒนาเหตุการณ์, ภาวะวิกฤติ, ภาวะคลี่คลาย และจุดจบของเรื่อง เพื่อวิเคราะห์ความหมายในโครงเรื่องต่างๆเหล่านี้

1.2 แก่นความคิด (Theme) ทำการศึกษาแก่นความคิดของภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์และนำเสนอความหมายเกี่ยวกับความคิดที่ปรากฏเป็นแก่นความคิดของภาพยนตร์ต่อไป

1.3 ตัวละคร (Character) ทำการศึกษาตัวละครหลักของภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์ความหมายจากบุคลิกลักษณะ ท่วงที ความคิด และพฤติกรรมของตัวละครหลักแต่ละตัว

1.4 ความขัดแย้ง (Conflict) ทำการศึกษาถึงความขัดแย้งต่างๆ ที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็ความขัดแย้งที่เกิดภายนอกหรือภายในตัวละคร เพื่อวิเคราะห์หาว่าความขัดแย้งเหล่านั้นส่งผลกับการดำเนินเรื่องนั้นๆ

1.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ทำการศึกษาวิเคราะห์ว่ามุมมองการเล่าเรื่องนั้น มาจากจุดยืนของใคร

2. การศึกษาการนำเสนอความรุนแรง

ในการศึกษาเรื่องของการนำเสนอความรุนแรงนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวความคิดเกี่ยวกับความรุนแรงมาใช้ในการวิเคราะห์ถึงรูปแบบความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ ว่าเกิดจากปัจจัยใด และใช้แนวความคิดเกี่ยวกับรูปแบบภาพยนตร์มาวิเคราะห์ว่า ทาคาชิ มิอิเกะนั้น ถ่ายทอด และนำเสนอความรุนแรงนั้นออกมาแบบใด

3. การศึกษาเกี่ยวกับเอกลักษณ์ความรุนแรง

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีประพันธกร และแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยในการศึกษาถึงตัวตน รวมไปถึงแรงบันดาลใจ แรงผลักดันให้ผู้กำกับท่านนี้ถ่ายทอดผลงานภาพยนตร์ออกมา

รวมถึงการใช้แนวความคิดต่างๆเป็นตัวช่วยในการค้นหาความรุนแรงอันเป็นเอกลักษณ์ของทาคาชิ มิอิเกะ ออกมา

ทั้งนี้ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของภาพยนตร์นั้นจะทำการวิเคราะห์ลงไปถึงสภาพจิตใจของตัวละครโดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ต่างๆที่ได้นำมาศึกษาเพื่อเข้าถึงตัวละครและการกระทำของตัวละครนั้นๆได้อย่างใกล้ชิด รวมไปถึงการวิเคราะห์การผสมผสานรูปแบบต่างๆที่ ทาคาชิ มิอิเกะ นำมาใช้ในการสร้างความรุนแรงในแบบฉบับของตน

ข้อมูลประเภทเอกสาร

ข้อมูลต่างๆที่ได้จากเอกสาร หนังสือ บทความ งานวิจัย และวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องมาศึกษาวิเคราะห์ เพื่อเป็นข้อมูลเพิ่มเติมในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทอื่นๆ ซึ่งจะช่วยให้เห็นภาพในการนำเสนอของ ภาพยนตร์ นั้นๆได้ชัดเจนและละเอียดขึ้น

3.3 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ จะใช้รูปแบบวิธีพรรณนาวิเคราะห์ โดยจะเป็นการนำเสนอผลการศึกษาวิเคราะห์ในเรื่องของรูปแบบการนำเสนอผลงาน ความรุนแรง และความหมายที่ซ่อนไว้ในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ นั้นมีอะไรบ้าง รูปแบบและความหมายเหล่านั้นถูกนำเสนอด้วยอะไรและถูกนำมาถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ได้อย่างไร วิเคราะห์ทั้งในด้านการสร้างเรื่องราว ลักษณะขององค์ประกอบย่อย วิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์เรื่องต่างๆเพื่อหาความหมายตรงและความหมายแฝง ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

บทที่ 4

ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็นสามส่วน คือ

ส่วนที่ 1 - เรื่องย่อและโครงสร้างของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง

ส่วนที่ 2 - รูปแบบของภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง

ส่วนที่ 3 - องค์ประกอบต่างๆของความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง

บทที่ 5

ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็นสองส่วน คือ

ส่วนที่ 1 - บทวิเคราะห์หาเอกลักษณ์ความรุนแรงในภาพยนตร์ที่เกิดจากการผสมผสานรูปแบบของภาพยนตร์โดยนำข้อมูลที่ได้จากบทที่ 4 มาทำการวิเคราะห์เพื่อหาเอกลักษณ์ความรุนแรงเฉพาะตัวของทาคาชิ มิอิเกะ และ ผลที่ได้จากการผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์ต่างๆโดยทาคาชิ มิอิเกะ

ส่วนที่ 2 - สรุปถึงการนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ

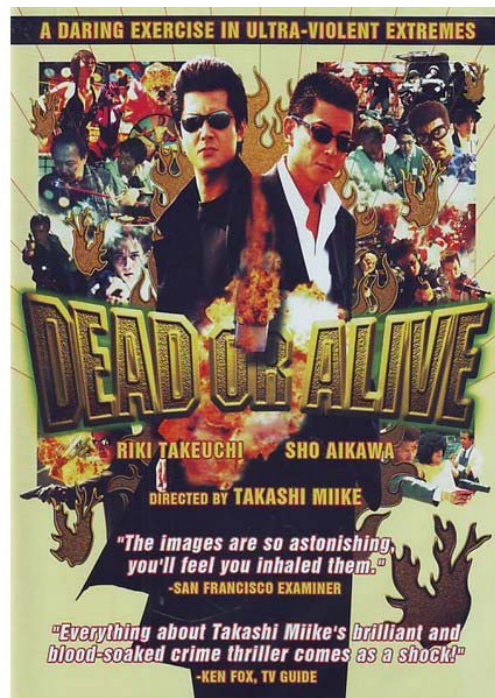
บทที่ 4

การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและรูปแบบภาพยนตร์

ในการศึกษาการนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่มาทำการศึกษาจำนวน 10 เรื่อง โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีรูปแบบแปลกใหม่และได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลตามเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆในช่วงเวลา 10 ปี โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วน คือ

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องและรูปแบบของภาพยนตร์
2. องค์ประกอบของความรุนแรง

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive (1999)



ภาพที่ 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive

ในย่านสถานบันเทิงอันแสนวุ่นวายยามค่ำคืน เป็นช่วงเวลาที่เหมาะที่เหล่านักล่าออกลงมือปฏิบัติการ โจจิมะนายตำรวจผู้ยึดมั่นในหน้าที่เริ่มเบื่อกับระบบงานในกรมตำรวจที่ฟอนเฟะมีนักการเมืองและกลุ่มยาเสพติดซุ่มซ่อนอยู่ เขาพยายามตามจับ ริวอิชิ นักอาชญากรรมมือหนึ่งและพรรคพวกด้วยกำลังของตน แต่การทำงานหนักของโจจิมะทำให้เขาและครอบครัวเริ่มมีความห่างเหินกัน

วันหนึ่ง ริวอิชิ และพรรคพวกปล้นเงินจำนวนมากจากธนาคารได้สำเร็จแต่มีลูกน้องคนหนึ่งของเขาหักหลังและขโมยเงินจำนวนหนึ่งไป ริวอิชิ จึงจัดการฆ่าลูกน้องของเขาเพื่อเป็นการลงโทษ จากคดีการปล้นครั้งนี้ทำให้ตำรวจบาดเจ็บหลายนาย โจจิมะ จึงลงมือทำคดีนี้เอง

หลังจากสังหารลูกน้องของตนลง ริวอิชิ ตัดสินใจจะลงมือทำภารกิจใหญ่ครั้งสุดท้ายและจะหนีออกจากเมืองไป โจจิมะ ตามสืบจนได้ตัว ริวอิชิ มาได้แต่ก็ไม่มีหลักฐานที่แน่นอนหาพอจึงต้องปล่อยตัวไปและคอยตามดูอยู่ห่างๆ ริวอิชิ ลงมือในภารกิจสุดท้ายด้วยการสังหารกลุ่มมาเฟียสองกลุ่มที่กำลังซื้อขายยาเสพติดกันเพื่อปล้นเงินและยา จากเหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้ โทจิ น้องชายของ ริวอิชิ ตายเพราะลูกหลงจากการบุกจับของตำรวจ ริวอิชิจึงคิดแก้แค้น โจจิมะ ซึ่งเขาเชื่อว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้น้องเขาตาย แต่การลอบสังหารกลับพลาดทำให้ลูกและภรรยาของโจจิมะตาย ความแค้นของทั้งสองพุ่งถึงขีดสุด การต่อสู้ครั้งสุดท้ายจึงเกิดขึ้น

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive นั้น ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างขึ้นตามแบบฉบับของภาพยนตร์ Action ทั่วไป ซึ่งเต็มไปด้วยความรุนแรงตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งสามารถสรุปลักษณะของเรื่องได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เปิดเรื่องในย่านสถานบันเทิงที่วุ่นวาย และพาผู้ชมไปรู้จักตัวละครในกลุ่มของ ริวอิชิ ก่อนที่จะเปิดตัวละครหลักอีกคนหนึ่ง

คนนั้นคือ โจจิมะ นายตำรวจไฟแรงที่ให้ความสำคัญกับงานเป็นอย่างมากจนลืมครอบครัว

การพัฒนาเหตุการณ์ ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ผู้ชมจะได้รู้จักตัวละครมากขึ้นเช่น ริวอิชิ และพรรคพวกที่ร่วมกันทำงานตามแผนและประสบความสำเร็จทุกครั้ง และยังได้รู้จักนิสัยของ ริวอิชิที่เป็นคนรักและไว้ใจเพื่อนพ้อง และเป็นคนเด็ดเดี่ยวกล้าได้กล้าเสีย พร้อมทั้งจะลงโทษทุกคนที่คิดทรยศหักหลัง ตัวละครอีกตัวหนึ่งที่ผู้ชมจะได้รู้จักนิสัยมากขึ้นคือ โจจิมะ นายตำรวจผู้มุ่งมั่นในการปฏิบัติหน้าที่ เขาเป็นคนที่พร้อมลุยทุกงาน ไม่สนใจว่าผู้ร้ายฝ่ายตรงข้ามจะเป็นใคร ใหญ่โตแค่ไหน กระทั่งผู้บังคับบัญชาสั่งไม่ให้ยุ่งก็ไม่ฟัง บ่อยครั้งที่เขาให้ความสำคัญกับงานมากเกินไปจนทำให้เกิดความห่างเหินกับคนในครอบครัว

จุดสูงสุด ภาพยนตร์เข้าสู่จุดสูงสุดของเรื่องราว เมื่อ ริวอิชิ ฆ่าลูกน้องคนหนึ่งที่ทรยศเขา ริวอิชิตัดสินใจจะทำภารกิจใหญ่ครั้งสุดท้ายโดยการเข้าไปปล้นยาและเงินระหว่างการซื้อขายยาเสพติดของหัวหน้ายาภูเขาญี่ปุ่นและจีน แต่การปฏิบัติการครั้งนี้รู้ไปถึงหูของ โจจิมะ เขาส่งสายสืบเข้าไปปะปน และการต่อสู้ของสามฝ่ายก็เริ่มขึ้น ริวอิชิ สูญเสียน้องชาย โจจิมะ สูญเสียเพื่อนร่วมงานภรรยาและลูกถูกฆ่าจากการแก้แค้นของริวอิชิ การไล่ล่า ริวอิชิ จึงเริ่มขึ้น

ภาวะคลี่คลาย จุดคลี่คลายของภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive อยู่ตรงที่หลังความวุ่นวายที่เกิดจากการต่อสู้กัน โจจิมะ ได้เผชิญหน้ากับ ริวอิชิ ในจุดนี้ภาพยนตร์ปรับเปลี่ยนโทนของมันไปอย่างสิ้นเชิง จากในตอนแรกที่เป็นภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ตำรวจจับผู้ร้าย กลับกลายเป็นภาพยนตร์แนวเหนือจริง

แก่นความคิด แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive เป็นเรื่องของการเชื่อใจและไว้ใจกันและกัน โดยถ่ายทอดผ่านตัวละครหลักสองตัวซึ่งอยู่คนละด้านของกฎหมาย โจจิมะนายตำรวจที่ไม่เคยปล่อยวางทำงานคนเดียวจนละเอียดรอบคอบ ริวอิจิหัวหน้ากลุ่มโจร ที่มีวิธีการปกครองเหมือนคนในครอบครัวที่มีความไว้เนื้อเชื่อใจกัน รวมไปถึงเรื่องราวของการไถ่ล่าของตำรวจและผู้ร้าย ภาพยนตร์จึงเต็มไปด้วยฉากความรุนแรงมากมายรวมถึงฉากการฆ่าที่ดูเกินจริงและเต็มไปด้วยเลือด เพื่อตอบสนองผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนว Action

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง Dead or alive มีตัวละครหลักดำเนินเรื่องราวอยู่สองตัวคือ

ริวอิจิ หัวหน้ากลุ่มอาชญากร เป็นคนที่เด็ดเดี่ยวมีความเป็นผู้นำสูง เป็นที่เคารพแก่ลูกน้อง กลุ่มของริวอิจิใช้การปกครองแบบคนในครอบครัว โดยมีริวอิจิเป็นเสมือนพ่อ ที่คอยดูแลลูกๆ การทำงานของสมาชิกในกลุ่มจึงทำงานกันด้วยความไว้เนื้อเชื่อใจกัน ไม่มีคำว่าพลาดแต่ถ้ามีใครทำงานพลาดหรือไม่เชื่อฟัง ริวอิจิผู้เปรียบเสมือนพ่อจำเป็นต้องลงโทษอย่างเด็ดขาด



ภาพที่ 4.2 หัวหน้ากลุ่มโจรผู้มีความเด็ดขาดในการทำงาน

โจจิมะ นายตำรวจไฟแรงผู้มีความมุ่งมั่นในการปฏิบัติหน้าที่โดยไม่สนใจว่าฝ่ายตรงข้ามจะเป็นผู้มีอิทธิพลมาจากไหน ทำให้บ่อยครั้งที่ต้องมีปากเสียงกับผู้บังคับบัญชา ด้วยนิสัยที่ยอมหักไม่ยอมงอทำให้เขาทุ่มเทกับงานมากเกินไปจนทำให้ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวนั้นไม่ดี



ภาพที่ 4.3 โจจิมะนายตำรวจผู้ทุ่มเทกับงานจนลืมครอบครัว

ความขัดแย้ง ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive เป็นเรื่องราวของการ์โลล่า ตำรวจจับผู้ร้าย ความขัดแย้งจึงเป็นเรื่องของอุดมการณ์และหน้าที่การงานของตัวละครทั้งสองฝ่าย แต่หากมองลึกกลงไปในตัวละครจะพบความขัดแย้งที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจ เช่น ริวอิชิ เป็นคนที่รักครอบครัวและเพื่อนฝูงมาก แต่หากใครทรยศเขาก็พร้อมที่จะกำจัดทิ้งเพื่อไม่ให้คนอื่นเอาเปรียบอย่าง ส่วนในกรณีของ โจจิมะ ความขัดแย้งที่อยู่ภายในตัวเขาเป็นความดีอันในหน้าที่แม้เขาจะถูกผู้บังคับบัญชาห้ามปรามอย่างไรก็ไม่ให้ไปเกี่ยวข้องกับผู้มีอิทธิพลบางคน โจจิมะ ก็ไม่ฟังหากผู้มีอิทธิพลคนนั้นเป็นคนผิด และบ่อยครั้งที่เขาเลือกงานมากกว่าการที่จะอยู่ร่วมกับครอบครัวจนความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวต้องห่างเหินกัน

มุมมอง ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive ใช้เป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ผู้ชมสามารถทราบเรื่องราวของตัวละครต่างๆ ในสถานที่ต่างๆ และยังทำให้ผู้ชมเหมือนได้เข้าไปมีส่วน

ร่วมในการติดตามการไล่ล่าผู้ร้ายของโจจิมะ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมในการก่ออาชญากรรมของ ริวอิชิ อย่างใกล้ชิด

รูปแบบของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive โดยรวมแล้วนั้นเป็นภาพยนตร์แนวActionเรื่องหนึ่งที่พบเห็นได้ทั่วไป แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยที่โดดเด่นและน่าสนใจมาก ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อที่ฉับไวทำให้เกิดความตื่นตาตื่นใจรวมกับฉาก Action ที่ดุเดือดถึงเลือดถึงเนื้อกว่าภาพยนตร์แนว Action เรื่องอื่น ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive ของผู้กำกับ ทาคาชิ มิอิเกะ ได้รับการตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างมากจนมีการสร้างภาคต่ออีก 2 ภาคด้วยกัน ซึ่งรายละเอียดความน่าสนใจของภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถแจกแจงได้ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive เปิดเรื่องด้วยความวุ่นวายในย่านสถานบันเทิงยามค่ำคืนแห่งหนึ่งและพาผู้ชมไปพบกับตัวละครที่เป็นกลุ่มสมาชิกในกลุ่มของริวอิชิ ก่อนจะเปิดฉากนองเลือดแบบไม่ให้ผู้ชมตั้งตัว



ภาพที่ 4.4 ฉากนองเลือดที่ถูกนำเสนอแก่ผู้ชมตั้งแต่ต้นเรื่อง

จากนั้นภาพยนตร์จะลดจังหวะความเร็วของเรื่องราวเพื่อพาผู้ชมไปรู้จักตัวละครต่างๆ ในช่วงนี้ผู้ชมจะได้รู้จักตัวละครหลัก 2 ตัว ระหว่างโจจิมะและริวอิชิ ซึ่งภาพยนตร์จะทำการตัดสลับให้เห็นถึงชีวิตประจำวันของทั้งสองเพื่อเป็นการเปรียบเทียบกัน



ภาพที่ 4.5 ริวอิจิและพรรคพวกที่อยู่กันอย่างครอบครัว



ภาพที่ 4.6 โจจิมะกับครอบครัวซึ่งความสัมพันธ์ไม่ค่อยดี

จากภาพที่ 4.5 ผู้ชมจะเห็นถึงปฏิสัมพันธ์อันดีงามในกลุ่มของริวอิจิ ด้วยการปกครองลูกน้องแบบครอบครัวทำให้เกิดการไว้น้ำใจกันซึ่งต่างจาก โจจิมะ ที่คร่ำเคร่งอยู่กับงาน ทำงานคนเดียวจนไม่มีเวลาให้ครอบครัว (ภาพที่ 4.6) ภาพยนตร์ใช้วิธีการถ่ายทอดความสัมพันธ์ที่ย่ำแย่ของโจจิมะกับครอบครัวด้วยการทิ้งภาพให้โจจิมะอยู่เพียงคนเดียวบนโต๊ะกินข้าวที่ถูกจัดไว้สำหรับสองคน

ภาพยนตร์พาผู้ชมไปดูการทำงานของกลุ่มโจจิมะในการปล้นรถขนเงินซึ่งมีการทำงานแบบขบวนการที่วางแผนมาอย่างดี แต่ในการปล้นครั้งนี้กลับมีลูกน้องคนหนึ่งทรยศนำเงินส่วนหนึ่งหนีหายไป ริวอิจิและพรรคพวกคนอื่นตามหาสมาชิกจนเจอ ด้วยความที่ริวอิจิเป็นคนเด็ดขาด และในฐานะของผู้นำเขาจึงตัดสินใจฆ่าลูกน้องคนนั้นอย่างเลือดเย็น



ภาพที่ 4.7 ริวอิจียิงลูกน้องที่หักหลังอย่างใจเย็น

จุดสูงสุดของเรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อริวอิจิบุกเข้าปล้นกลุ่มมาเฟียจากจีนเป็นเหตุให้เกิดการนองเลือดครั้งยิ่งใหญ่ จากเหตุการณ์นี้ได้มีตำรวจลูกน้องของโจจิมะคนหนึ่งเข้ามาที่เกิดเหตุหมายจะจับริวอิจิและพรรคพวกด้วยตัวคนเดียว และเกิดการปะทะกันขึ้นจนทำให้น้องชายคนเดียวของริวอิจิถึงแก่ความตาย



ภาพที่ 4.8 น้องชายของโจจิมะถูกยิงจนเสียชีวิต

จากการสูญเสียน้องชาย(ภาพที่4.8) ริวอิจิเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและโทษว่าเป็นความผิดของโจจิเมะที่ส่งลูกน้องมา จึงวางแผนแก้แค้นด้วยการวางระเบิดที่รถของโจจิเมะ แต่สิ่งไม่คาดฝันเกิดขึ้นเมื่อคนที่อยู่บนรถกลับเป็นภรรยาและลูกของโจจิเมะ



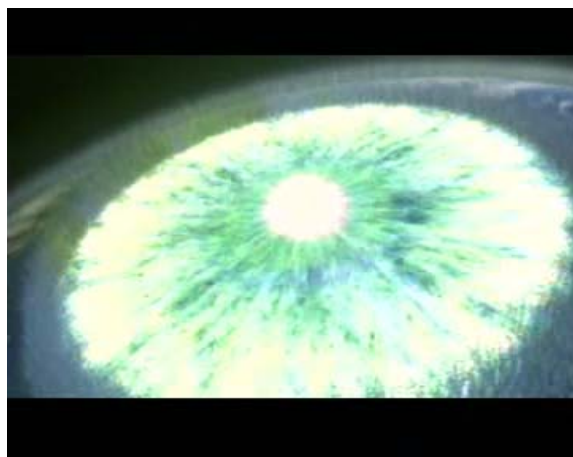
จากเหตุการณ์ทั้งสอง(ภาพที่4.8 และภาพที่ 4.9) เป็นตัวจุดชนวนให้ทั้งสองเกิดการปะทะกันจนส่งผลให้เกิดเรื่องราวอันผิดเพี้ยนในช่วงท้ายของเรื่อง

ในการเผชิญหน้ากันครั้งสุดท้ายของตัวละครทั้งสอง โดยปกติแล้วนั้นไม่ต่างจากภาพยนตร์แนวActionทั่วไป ที่มีการแลกกระสุน การระเบิดที่รุนแรงและฉากนองเลือด หากความผิดเพี้ยนของเรื่องราวที่ทาคาชิ มิอิเกะ ใส่เข้ามา นั้นสร้างความประหลาดใจให้กับคนดูเป็นอย่างมากเมื่อ โจจิเมะ รอดออกมาจากระเบิดในสภาพยับเยิน โจจิเมะกระชากแขนตัวเองที่เกือบขาดจากแรงระเบิดออกและดวลปืนแลกกระสุนกับริวอิจิ จนมีสภาพย่ำแย่กันทั้งสองฝ่าย



ภาพที่ 4.10 การดวลกันครั้งสุดท้ายของทั้งสอง

จากการยิงกันครั้งสุดท้ายของตัวละครทั้งสองฝ่าย จนทำให้ทั้งคู่มีสภาพย่ำแย่ ใจจิมะหวังจะจบเรื่องราวนี้ด้วยการโจมตีเพียงครั้งเดียว ใจจิมะจึงเอื้อมมือไปข้างหลังและหยิบปืนบาซูก้าออกมาจากหลัง โดยฉากนี้เป็นฉากที่สร้างความประหลาดใจและชวนขบขันแก่ผู้ชมเป็นอย่างมากด้วยความผิดเพี้ยนเกินกว่าภาพยนตร์ Action ที่พบเห็นได้ทั่วไป แต่ทาคาชิ มิอิเกะยังไม่หยุดที่จะถ่ายทอดความแปลกประหลาดของเรื่องราว เมื่อริวจิเห็นใจจิมะดึงอาวุธออกมาจากหลังได้ เขาจึงเบงลูกพลังออกมาจากฝ่ามือ และขว้างใส่ใจจิมะหมายจะเผด็จศึกในทีเดียว การปะทะกันของลูกพลังและกระสุนปืนก่อให้เกิดการระเบิดอันรุนแรงส่งผลไปทั่วโลก



ภาพที่ 4.11 การระเบิดอันรุนแรงในตอนท้ายของเรื่อง

จากภาพที่ 4.11 ซึ่งเป็นฉากจบที่สุดแสนจะสร้างความแปลกใจให้กับผู้ชมเป็นอย่างมากเนื่องด้วยตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ดำเนินเรื่องรวมนั้นล้วนเป็นเรื่องราวของการไล่ล่า ฆ่า พิณกันของตำรวจและผู้ร้าย ตามแบบของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ ซึ่งผู้ชมจะคอยเฝ้าตามบทสรุปของเรื่องราวว่าสุดท้ายแล้วนั้นจุดจบของริวอิชิ และโจจิมะจะเป็นเช่นไร แต่ท้ายสุดทาคาชิ มิอิเกะ กลับเปลี่ยนบทสรุปของเรื่องราวให้กลายเป็นภาพยนตร์ เหนือจริง จนผู้ชมต้องตกตะลึงไปตามๆ กัน

องค์ประกอบของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive เป็นภาพยนตร์ Action สูตรสำเร็จที่ว่าด้วยเรื่องของกลุ่มแก๊งยาภูเขาและการไล่ล่าของตำรวจ จึงไม่น่าแปลกใจที่ภาพยนตร์เรื่องนี้จะเต็มไปด้วยฉากการฆ่าและฉากรองเลือดตั้งแต่เปิดเรื่องกันเลยทีเดียว

ทาคาชิ มิอิเกะต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมให้รับรู้ถึงความรุนแรงที่จะปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ เขาจึงเลือกที่จะเสนอฉากความรุนแรงออกมาตั้งแต่ต้นเรื่องไม่ว่าจะเป็นหญิงสาวที่ตกลงมาจากตึกจนเลือดนองเต็มพื้นหรือฉากที่ลูกน้องคนหนึ่งของริวอิชิค่อยๆ ใช้มีดปักไปที่คอของเหยื่อที่กำลังร่วมเพศกับชายหนุ่มพร้อมกับยื่นดูเลือดที่ค่อยๆ พุ่งออกจากคอเหมือนน้ำพุ

ด้วยความรุนแรงที่บรรจงถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive จึงได้รับเสียงตอบรับที่ดีมาก และได้รับรางวัล Asian Film Award: Special Mention จากงาน Tokyo International Film Festival ในปี 1999 และรางวัล Special Award จากงาน Japanese Professional Movie Awards ในปี 2000 และภาพยนตร์เรื่องนี้ยังทำให้ชื่อของทาคาชิ มิอิเกะ เริ่มเป็นที่รู้จักกัน



นอกจากความรุนแรง ฉากนองเลือดที่ปรากฏทั่วไปตามรูปแบบของภาพยนตร์แนวAction แล้วนั้น ทาคาชิ มิอิเกะยังนำฉากที่เต็มไปด้วยความรุนแรงมานำเสนอในรูปแบบของความตลกขบขัน เช่น ในขณะที่ตัวละครตัวหนึ่งกำลังกินบะหมี่อยู่นั้นสมาชิกในกลุ่มของริวจิเข้ามาทำการเปิดฉากยิง หมายจะกำจัดชายคนนั้นที่เป็นเป้าหมาย เป็นเหตุให้ชายคนนั้นถูกปืนยิงจนท้องแตก แต่ทว่าสิ่งที่กระเด็นออกมานั้น ทาคาชิ มิอิเกะ ไม่เลือกใช้เลือด หรือเครื่องใน เขาใช้บะหมี่ เป็นสื่อให้รู้ว่าชายคนนั้นถูกยิงจนท้องแตก ทำให้ฉากนี้เป็นฉากที่ดูขบขันมากกว่าสยองขวัญ

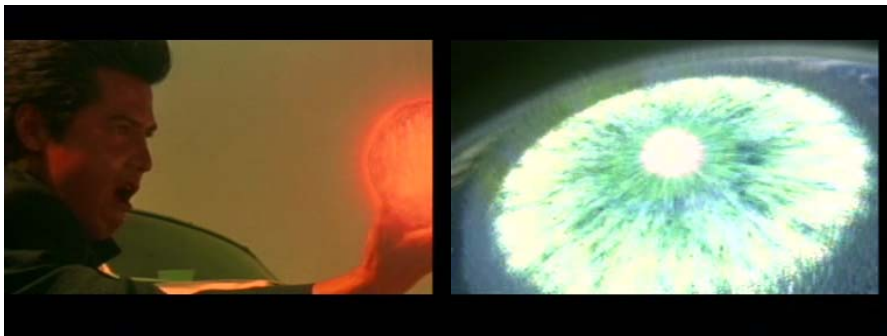
นอกจากนี้ยังมีฉากความรุนแรงต่างๆที่เรียกรอยยิ้มจากผู้ชมได้อีกไม่น้อย ซึ่งการเสนอฉากความรุนแรงในรูปแบบนี้นับเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นอย่างหนึ่งของทาคาชิ มิอิเกะ ที่ใช้ฉากประเพณีมาสร้างรอยยิ้มให้แก่ผู้ชม



ภาพที่ 4.13 ตัวละครชายถูกยิงที่ท้องจนแตก และโจจิเมะใช้ตะเกียบคีบบะหมี่ขึ้นมาด้วยความสงสัย

จากภาพที่ 4.13 เป็นฉากต่อเนื่องหลังจากที่ตัวละครชายกินบะหมี่โดนยิงตาย โจจิเมะมาตรวจสอบที่เกิดเหตุโดยใช้ตะเกียบคีบเส้นบะหมี่ขึ้นมาด้วยสีหน้างุนงง การสร้างฉากในลักษณะนี้ ทาคาชิ มิอิเกะมักจะสอดแทรกลงในช่วงเหตุการณ์ความรุนแรงกำลังดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเพื่อลดทอนความรุนแรงที่เกิดขึ้นลง และเป็นการให้ผู้ชมได้พักเรื่องราวเครียดๆในชั่วขณะหนึ่ง

ในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายผู้ชมต่างเฝ้ารอฉากห้าหันทันระหว่างตัวละครทั้งสองว่าจะโหดร้ายและรุนแรงเพียงใด ซึ่งทาคาชิ มิอิเกะ ก็ไม่ทำให้ผู้ชมผิดหวังด้วยการต่อสู้ที่ดุเดือดและเต็มไปด้วยเลือด เช่น ฉากระเบิดพลีชีพ ฉากดวลปืน รวมไปถึงฉากที่ใจจิมะกระชากแขนที่ใช้ไม่ได้จนขาดออกมา



ภาพที่ 4.14 ฉากจบอันสร้างความตื่นตะลึงให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive

ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive เป็นภาพยนตร์ Action สู้ตรสำเร็จที่เป็นเรื่องราวของการไล่ล่ากันระหว่างตำรวจและผู้ร้าย โดยใช้การเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักสองตัวที่อยู่กันคนละฝั่งของกฎหมาย รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่การตัดต่อที่ฉับไว และการเสนอภาพความรุนแรงที่ถึงใจ เพื่อต้องการให้ผู้ชมได้เสพภาพแห่งความรุนแรงนั้นอย่างเต็มที่ รวมไปถึงฉากจบแสนจะผิดเพี้ยนที่เป็นการปล่อยลูกพลังจนเกิดเป็นการระเบิดที่รุนแรงกระจายไปทั่วโลก และด้วยความรุนแรงในเรื่องและความผิดเพี้ยนของเรื่องราวจึงส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นที่ตอบรับจากผู้ชมจนได้รับการสร้างต่อมาอีกสองภาคด้วยกัน

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 (2000)



ภาพที่ 4.15 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง
Dead or Alive 2

เรื่องราวเริ่มต้นเมื่อมิซึกิมือสังหารคนหนึ่งได้รับว่าจ้างให้มากำจัดหัวหน้ากลุ่มยาเสพติดคนหนึ่ง ระหว่างการต่อสู้ได้ปรากฏคนๆ หนึ่งบุกเข้ามายิงเป้าหมายต่อหน้าเขา มิซึกิจึงต้องหนีไปซ่อนตัวพร้อมกับออกตามหามือปืนคนนั้น มิซึกิเลือกที่จะลงมือไปที่เกาะแห่งหนึ่งอันเป็นบ้านเกิดของเขา ด้วยความบังเอิญทำให้เขาได้พบกับมือปืนอีกคนหนึ่งและทั้งคู่ก็พบความจริงที่ว่ามือปืนคนนั้นคือ ชุนอิจิ ซึ่งเป็นเพื่อนกันสมัยยังเด็ก ทั้งคู่เลือกมาหลบซ่อนตัวที่เกาะบ้านเกิดซึ่งทั้งคู่เคยอาศัยอยู่ที่สถานเลี้ยงเด็กกำพร้าที่เกาะนี้ ทั้งคู่พบกับเพื่อนในวัยเด็กและร่วมรำลึกถึงความหลังซึ่งกันและกัน แต่แล้วความสงบสุขก็อยู่ได้ไม่นานเมื่อฝ่ายตรงข้ามเริ่มทำการหาตัวชุนอิจิ และมิซึกิกลุ่มยาเสพติดบุกเข้าทำร้ายและฆ่าผู้คนที่เกี่ยวข้องกับมิซึกิและชุนอิจิ

ทั้งคู่กลัวเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายนอกจะส่งผลกระทบต่อเกาะอันเป็นที่รักของเขา พวกเขาทั้งคู่จึงตัดสินใจจากเกาะแห่งนั้น ร่วมมือกันเหมือนเมื่อครั้งยังเป็นเด็กทำการสะสาง

เรื่องราวความวุ่นวายที่ทั้งคู่เป็นคนก่อไว้ให้จบลงก่อนที่ความเดือดร้อนจะมาสู่บ้านหลังสุดท้ายของพวกเขา

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 เป็นเรื่องราวของมือปืนสองคนที่โคจรมาทับเส้นทางเดียวกันและบังเอิญว่าทั้งสองคนเพื่อนรักเก่าที่ไม่ได้เจอกันมานาน โดยโครงเรื่องแล้วนั้นภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 มีความเป็นภาพยนตร์ย่นตร Drama มากกว่าภาคแรกซึ่งพอสรุปเรื่องราวได้ดังนี้

เริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เริ่มเรื่องในบาร์แห่งหนึ่งซึ่งเป็นสถานที่ที่มิซึกิใช้หลบซ่อนตัว จากนั้นภาพยนตร์ก็จะพาผู้ชมไปรู้จักมิซึกิ นั่นคือการเป็นมือสังหาร ในขณะที่มิซึกิกำลังเล็งหัวหน้าแก๊งยาสูบคนหนึ่งตามที่ได้รับงานมา พลันปรากฏมือปืนคนหนึ่งบุกเข้ามาถึงหัวหน้าแก๊งคนนั้นพร้อมกับลูกน้องจนหมด มิซึกิประหลาดใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จึงต้องหนีไปซ่อนตัวเพื่อให้เรื่องเงียบลง



ภาพที่ 4.16 จุดเริ่มต้นของเรื่องราวเมื่อนักฆ่าสองคนมาพบกัน

การพัฒนาเหตุการณ์ มิซึกิเลือกที่จะลงมือไปหลบซ่อนตัวที่เกาะแห่งหนึ่งซึ่งเป็นบ้านเกิดของเขา ที่นั่นเองเขาได้พบกับมือปืนคนนั้นและได้รู้ความจริงว่าชายคนนั้นคือ ชุนอิจิ เพื่อนรักสมัยเด็กที่โตมาในสถานเลี้ยงเด็กบนเกาะนี้

ด้วยกัน เมื่อมาถึงตรงจุดนี้ภาพยนตร์มีการตัดสลับเหตุการณ์ในวัยเด็กของทั้งคู่ให้ผู้ชมเห็นถึงความสนิมสนม และความผูกพันของทั้งคู่กับเกาะแห่งนี้ ทั้งคู่รำลึกความหลังกับเพื่อนเก่าเหตุการณ์เก่าๆ



ภาพที่ 4.17 ตัวละครทั้งสองเดินทางมาพบกันและร่วมรำลึกความหลังซึ่งกันและกัน

จุดสูงสุด ในขณะที่ทั้งคู่ใช้ชีวิตอย่างสงบสุขบนเกาะอันห่างไกล เหตุการณ์ความวุ่นวายในเมืองเริ่มรุนแรงขึ้นเมื่อมีการประกาศจับ ชุนอิจิ และสมาชิกรวมแก๊งยาสูบออกตามล่าตัวชุนอิจิ ทำให้มีผู้คนเดือดร้อนล้มตายเป็นจำนวนมาก ชุนอิจิและ มิซึกิ จึงตัดสินใจออกจากเกาะเพื่อสะสางเรื่องราวก่อนที่จะนำความเดือดร้อนมาสู่เกาะที่เขารัก และกลับไปจัดการกลุ่มยาสูบที่คอยตามล่าพวกเขา

ภาวะคลี่คลาย ชุนอิจิและมิซึกิ ออกไล่สังหารสมาชิกในกลุ่มยาสูบจนเกือบหมด จนมาถึงเป้าหมายคนสุดท้ายซึ่งเป็นลูกชายของหัวหน้าใหญ่ที่เคยถูกชุนอิจิสังหาร ทั้งคู่ทุ่มเตรียมใจเต็มที่ตามจุดที่เคยได้ข่าวว่าเป้าหมายจะมาหลบอยู่ แต่ทั้งคู่กลับโดนซันแฉนมีมือสังหารมาดั่งทุ่มใจเต็มที่ทั้งคู่ ชุนอิจิและมิซึกิ โดนยิงจนบาดเจ็บสาหัส ทั้งคู่รู้ว่าตัวเองคงไม่รอดจึงตัดสินใจที่จะกลับไปยังเกาะบ้านเกิดเพื่อใช้ชีวิตในช่วงเวลาสุดท้ายกับคนที่ตนรัก

แก่นความคิด แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 นั้นแตกต่างจากภาคแรกโดยสิ้นเชิง ในภาคแรกนั้นเป็นเรื่องราวการไล่ล่าระหว่างตำรวจและผู้ร้ายที่เต็มไปด้วยความรุนแรง แต่ทว่าในภาค2นั้นเรื่องราวเน้นไปที่ความสัมพันธ์ของเพื่อนรักที่ไม่ได้พบกันมานานและบังเอิญได้พบและได้ร่วมรำลึกถึงความสัมพันธ์ในอดีตร่วมกัน



ภาพที่ 4.18 การรำลึกถึงวันเก่าๆของตัวละครทั้งสอง

ตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 มีตัวละครหลัก 2 ตัวที่เป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวให้ดำเนินไปนั่นคือ ชุนอิจิ และมิซึกิ ตัวละครทั้งสองมีความคล้ายคลึงกันในหลายๆส่วน เช่นการโหยหาอดีตที่ถูกหยุดนิ่งอยู่ในความทรงจำ หรือการออกตามหาสถานที่สุดท้ายที่จะฝังร่างตัวเอง แต่ตัวละครทั้งสองก็ยังมีรายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆที่สามารถแยกความแตกต่างกัน ดังนี้

มิซึกิ ตัวละครตัวแรกที่เราได้เห็นในภาพยนตร์เรื่องนี้ ตัวละครมิซึกินี้เป็นประกอบอาชีพเป็นมือสังหารรับจ้าง ทำงานเพื่อเงิน ในภาพยนตร์เราจะเห็นว่า มิซึกิ มักจะพูดอยู่เสมอว่าอยากเลิกเป็นมือปืน แต่ก็ทำไม่ได้จึงทำให้เรารู้ได้ว่ามิซึกินั้นเสพติดความรุนแรง แต่แม้ว่าเขาจะเป็นผู้ชื่นชอบในความรุนแรงแต่ตัวมิซึกิเองก็เป็นคนอารมณ์ดีดังจะเห็นได้เมื่อเขากลับไปยังเกาะที่เป็นเสมือนบ้านเกิดของเขา เขาจะเป็นผู้สร้างรอยยิ้มให้คนรอบข้างอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.19 มิซึกิตัวละครหลักของเรื่อง นักฆ่าอารมณ์ดี

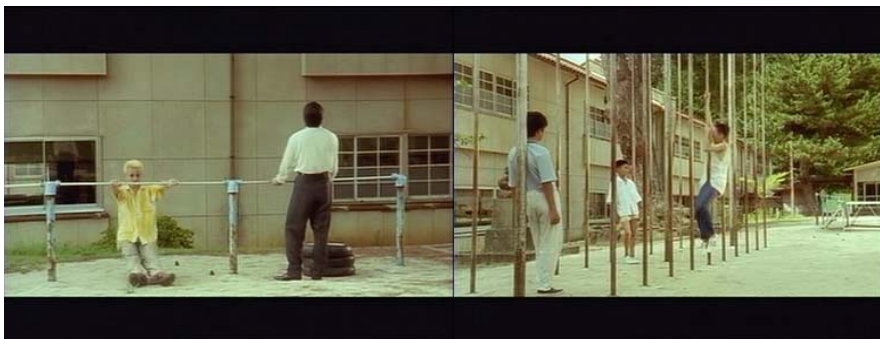
ซุนอิจิ เป็นเพื่อนสนิทของมิซึกิที่เติบโตมาในบ้านเลี้ยงเด็กกำพร้าจากเกาะเดียวกัน ซุนอิจิเป็นเสมียนด้านตรงข้ามกับมิซึกิ ซุนอิจิเป็นคนเงียบขรึม เย็นชา ไม่พูดจา มักทำอะไรตามใจตัวเองแม้แต่เพื่อนสนิทอย่างมิซึกิก็ไม่เข้าใจใน การกระทำของเขาในบางครั้ง



ภาพที่ 4.20 ซุนอิจิผู้ที่เป็นเหมือนเพื่อนและพี่ชายของมิซึกิ

ความขัดแย้ง ในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความขัดแย้งซ่อนอยู่ภายในจิตใจของตัวละครทั้งสอง ทั้งคู่แม้จะเป็นมือสังหารที่ฆ่าคนมามากมาย แต่ภายในจิตใจของทั้งคู่คิดเสมือนว่าเป็นการเล่นกันกับเพื่อนเมื่อสมัยยังเด็กเหมือนเวลาของคนทั้งคู่ถูกหยุดนิ่งไว้แค่ตอนนั้น การกระทำของทั้งคู่เป็นกลไกทางจิตอย่างหนึ่งที่เรียกว่า Fixation เป็นการหยุดอยู่กับที่ ไม่ยอมเคลื่อนไหว เพราะประสบการณ์อันเจ็บปวดที่ต้องถูกพรากจากบ้าน จากเกาะ จากเพื่อน อันเป็นที่รัก ด้วย

กลไกทางจิตนี้ทำให้ทั้งคู่ไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ จรรยาทั้งทั้งคู่ได้กลับมาพบกัน เวลาที่หยุดนิ่งในวัยเด็กจึงเริ่มต้นเดินทางต่อ



มุมมอง ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 ใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน อย่างภาพยนตร์เรื่องอื่นๆของทาคาชิ มิอิเกะ ซึ่งจะทำให้เราได้ทราบถึงรายละเอียดของตัวละครต่างๆได้อย่างครบถ้วน แต่ถึงกระนั้น ทาคาชิ มิอิเกะ เลือกที่จะไม่เปิดเผยในรายละเอียดของตัวละครหลักทั้งสอง เขาเลือกที่จะให้ผู้ชมค่อยๆได้รู้จักตัวละครทั้งสองผ่านเนื้อเรื่องซึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้ผู้ชมได้ค่อยๆเฝ้าติดตามเนื้อเรื่องเพราะอยากรู้จักตัวละครมากกว่าติดตามเนื้อเรื่องเพราะอยากรู้ว่าตัวละครจะกระทำสิ่งใดต่อไป

รูปแบบของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 เป็นการสานต่อความสำเร็จจากภาคแรก โดยใช้ดารานำคู่เดิม หากแต่ปรับเปลี่ยนเรื่องราว ในภาคแรกเป็นเรื่องราวของตำรวจและผู้ร้ายที่ฝ่ายแรกคอยตามล่าตามล่าฝ่ายหลังอย่างไม่ลดราวาศอก ภาคสอง ทั้งคู่เป็นมือสังหารและโคจรมาทับเส้นทางกันเพราะถูกว่าจ้างให้ไปเก็บเป้าหมายคนเดียวกันและในที่สุดทั้งคู่ก็พบความจริงที่ว่าพวกเขาเป็นเพื่อนกันสมัยยังเด็ก ว่าแล้วจึงสนุกสนานกับกิจกรรมในสนามเด็กเล่นเพื่อทบทวนความหลังกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ทาคาชิ มิอิเกะ ใช้ความตั้งใจถ่ายทอดเรื่องราวให้มี

ความเป็นภาพยนตร์ Action-Drama ที่เต็มไปด้วยความละเมียดละไม มากด้วยสัญลักษณ์ทางภาพยนตร์ สามารถอธิบายได้ ดังนี้



ภาพที่ 4.22 ภาพดาวหางขนาดใหญ่ที่หยุดนิ่งอยู่กับที่ซึ่งปรากฏให้เห็นอยู่ตลอดทั้งเรื่อง

จากภาพที่ 4.22 ภาพดาวหางที่หยุดนิ่งซึ่งปรากฏให้เห็นอยู่ในเรื่อง เป็นนัยยะว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นดำเนินเรื่องราวอยู่ในเวลาที่หยุดนิ่งของตัวละครทั้งสอง ที่โยยหาความสนุกสนานในวัยเด็กที่ถูกพรากจากไป นอกจากนี้ ประเด็นของเรื่องราวที่ให้ตัวละครทั้งสองเลือกที่จะกลับไปยังเกาะบ้านเกิดนั้นเป็นการกลับบ้านเดิมเพื่อเตรียมตัวเตรียมใจรับความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เตรียมทั้งชีวิตปัจจุบันจากบริบทเดิมและหวนกลับสู่บริบทในเยาว์วัยซึ่งภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นอยู่ตลอดเมื่อตัวละครทั้งสองกลับสู่เกาะบ้านเกิด จะมีการสลับภาพเหตุการณ์ในวัยเด็กของตัวละครทั้งสองอยู่ตลอดเวลา



แต่เมื่อเหตุการณ์ความวุ่นวายที่เขาก่อขึ้นในโลกภายนอกเริ่มส่งผลในวงกว้าง พวกเขาทั้งสองจึงตัดสินใจที่จะจบเรื่องราวเหล่านั้นก่อนที่ความวุ่นวายทั้งหลายจะส่งผลมาถึงเกาะอันเป็นที่รักของพวกเขา



ภาพที่ 4.24 มิซึกิและชินอิจิ ตัดสินใจจะลาจากเกาะอันเป็นที่รักกลับไปจบเรื่องราวความวุ่นวาย



ภาพที่ 4.25 ปีกแห่งอิสราภาพปรากฏแก่ตัวละครทั้งสอง

จากภาพที่ 4.25 ทาคาชิ มิอิเกะใช้ปีกเป็นตัวแทนของความหมายหลายๆอย่างไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเทพ เทวดา เมื่อตัวละครทั้งสองกลับมายุติเรื่องราวความรุนแรงจากโลกภายนอกที่เขาก่อไว้เป็นการแสดงให้เห็นถึงการกลับเนื้อกลับตัว เป็นเสมือนเทพเทวดาที่ลงมาช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ และปีกนกยังเป็นตัวแทนของความเป็นอิสระ ที่ตัวละครทั้งสองสนุกที่จะมีอิสระในการเล่นเหมือนครั้งยังเป็นเด็ก



ภาพที่ 4.26 การที่ทั้งสองกลับมาพร้อมมือกันทำให้เกิดภาพความทรงจำในวัยเด็กหวนย้อนคืนมา

ในตอนจบของเรื่องราว ทั้งคู่ถูกยิงจนมีสภาพเหมือนคนใกล้ตายเลือดอาบไปทั่วตัว แต่ก็ยังเดินทางกลับมายังเกาะบ้านเกิดด้วยท่าทีที่ไม่รู้สึกอะไร ซึ่งภาพที่ปรากฏนั้นเป็นเหมือนพวกเขาทั้งคู่ในวัยเด็กที่เล่นซนกันจนถึงเย็น ที่ไม่ว่าจะไปเล่นกันไกลแค่ไหนทั้งคู่ก็กลับมายังบ้านอันเป็นที่หลับนอนสุดท้ายของตน



ภาพที่ 4.27 มิซึกิและชินอิจิกลับมายังเกาะบ้านเกิด เหมือนเด็กที่ออกไปเล่นสนุกแล้วกลับบ้านในตอนเย็น



ภาพที่ 4.28 ภาพเด็กน้อยที่เพิ่งลืมตาดูโลก ตัวแทนของการเกิดใหม่

ในตอนท้ายของเรื่องราวมีการเสนอภาพครอบครัวเพื่อนสนิทของมิซึกิและซุนอิจิที่กำลังดีใจกับลูกที่เพิ่งลืมตาดูโลก(ภาพที่ 4.28) เป็นการสื่อถึง ตัวละครทั้งสองที่หวนคืนสู่บ้านเกิด และการเริ่มต้นชีวิตใหม่

องค์ประกอบของความรุนแรง

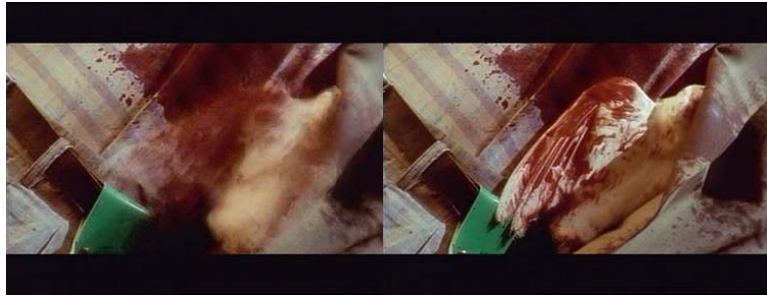
ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 แม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่มากไปด้วยเรื่องราวในส่วนที่เป็นความDrama แต่ทาคาชิ มิอิเกะยังไม่ลืมที่จะสอดแทรกรายละเอียดความรุนแรงอันเป็นเอกลักษณ์ของตนไว้



ภาพที่ 4.29 ฉากที่ตัวละครมิซึกิดึงอิฐรูปล้อออกมาจากหลัง

จากภาพที่ 4.29 เป็นฉากที่ตัวละคร มิซึกิ ถูกกลุ่มยาแกวซ่าล้อมไว้ แล้วเขาก็เอื้อมมือไปหยิบอิฐรูปล้อออกมาจากหลัง ซึ่งฉากนี้ทาคาชิ มิอิเกะต้องการที่จะล้อเลียนตัวละครใจจิมะ จากภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive ภาคแรกที่ใช้นักแสดงคนเดียวกัน

นอกจากนี้ทาคาชิยังมีการใช้สัญลักษณ์แทนความตาย (ภาพที่ 4.30) เป็นฉากที่ตัวละครหนึ่งซึ่งเป็นผู้รับงานให้มิซึกิที่เป็นนักมายากลถูกฆ่า ทาคาชิ มิอิเกะ ใช้นกพิราบที่เขาเล่นกลเป็นตัวสื่อถึงการมีชีวิตและอิสรภาพ เมื่อนกตัวนั้นค่อยๆ ดิ้นอยู่ในเลื้อยเขาและแน่นิ่งลง เป็นตัวบอกว่าชายคนนั้นหมดลมหายใจแล้ว



ภาพที่ 4.30 ทาคาชิ มิอิเกะใช้นกเป็นตัวแทนของการมีชีวิต



ภาพที่ 4.31 ตัวละครหญิงตัวหนึ่งกอดอวัยวะเพศชายขนาดยักษ์

นอกจากความรุนแรงและเรื่องราวDramaแล้ว ทาคาชิ มิอิเกะก็ยังคงสร้างตัวละครที่มีความผิดปกติทางจิตขึ้นมาตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นภรรยาของหัวหน้ากลุ่มยาฆ่าที่ถูกมิซึกิและซุนอิจิฆ่า เธอตัดอวัยวะเพศขนาดใหญ่ของสามีเก็บไว้ดูต่างหน้า ซึ่งอวัยวะเพศขนาดใหญ่นี้เป็นเหมือนตัวแทนของผู้ชายซึ่งมีอำนาจมาก



ภาพที่ 4.32 การใช้ภาพอนิเมชันเพื่อลดทอนความรุนแรง

นอกจากการเสนอภาพความรุนแรงแบบตรงๆแล้ว ทาคาชิ มิอิเกะยังหารูปแบบการนำเสนอความรุนแรงแบบใหม่เพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมโดยสร้างฉากวิถีกระสุนพุ่งเข้าใส่ศีรษะของเหยื่อ(ภาพที่ 4.32) ซึ่งเป็นการสร้างความแปลกใหม่ที่เสนอภาพความรุนแรงให้ดูไม่รุนแรงแต่รับรู้ถึงความรุนแรงได้

ฉากการดวลกันระหว่างมิซึกิและซุนอิจิกับสามนักฆ่า ในช่วงท้ายของเรื่องเป็นการดวลกันที่ดุเดือดและสร้างความสะเทือนใจแก่ผู้ชมได้ในระดับหนึ่ง เมื่อการดวลใกล้ถึงจุดสิ้นสุดลงภาพนักฆ่าทั้งสามคนพลันปรากฏเป็นเด็กสามคน จึงทำให้ทั้งมิซึกิและซุนอิจิได้รู้ว่า แท้จริงแล้วทั้งสามคนเป็นเด็กกำพร้าที่มาจากสถานเลี้ยงเด็กกำพร้าเดียวกัน



ภาพที่ 4.33 นักฆ่าทั้งสามคนที่ความจริงแล้วเป็นเด็กกำพร้าที่มาจากบ้านเดียวกัน

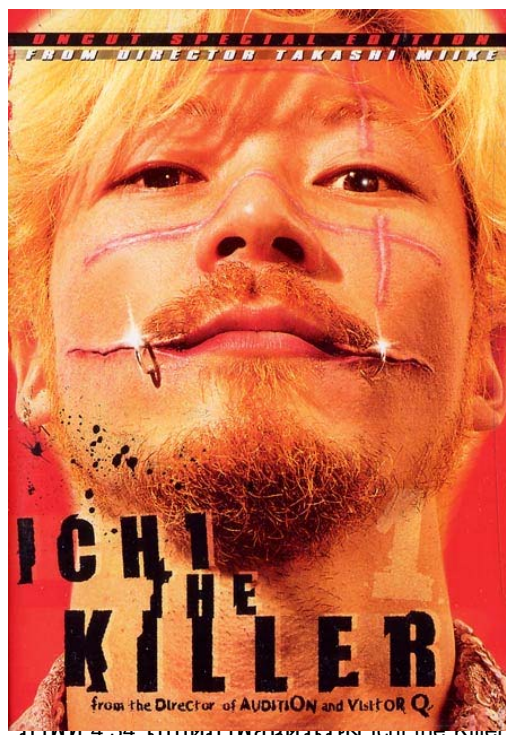
จากภาพที่ 4.33 ฉากการดวลกันครั้งสุดท้ายทาคาชิ มิอิเกะต้องการจะสื่อสารกับผู้ชมและตัวละครมิซึกิกับซุนอิจิ ว่านักฆ่าที่พวกเขาสู้ด้วยนั้นเป็นเด็กที่มาจากสถานเลี้ยงเด็กกำพร้าเดียวกันโดยการกลายสภาพนักฆ่าทั้งสามเป็นเด็กซึ่งสร้างความตกใจให้กับมิซึกิและซุนอิจิ แต่สุดท้ายทั้งสองก็ต้องตัดสินใจยิงปืนใส่ทั้งสาม ซึ่งภาพที่สะเทือนใจผู้ชมคือภาพเด็กสามคนถูกยิงจนล้มลงกับพื้น

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2

ภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive 2 เป็นภาพยนตร์ที่สานต่อความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive ภาคแรก โดยแก่นความคิดของภาคนี้เป็นเรื่องราวของการโยกหา

ถึงอดีตที่ผ่านเลยไปของนักแสดงสองคนที่เคยเพื่อนกันในวัยเด็กและได้มาพบเจอกันอีกครั้ง ในภาพยนตร์ภาคนี้ทาคาชิ มิอิเกะปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์ Action ในภาคแรก ให้กลายเป็นภาพยนตร์ Action-Drama ที่เป็นเรื่องราวของการรำลึกอดีตอันแสนสุขของเพื่อนรักที่พลัดพรากจากกันไป ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้รูปแบบการนำเสนอความรุนแรงในหลายๆวิธี เช่น การเสนอภาพความรุนแรงแบบตรงๆ การใช้ภาพนกที่แน่นิ่งไม่เคลื่อนไหวเป็นสัญลักษณ์แทนความตาย รวมไปถึงการใช้ภาพอนิเมชันเพื่อเป็นการเสนอภาพความรุนแรงที่ดูไม่รุนแรง

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer (2001)



เมื่ออันใจหัวหน้าสาขาของยาสูบกลุ่มหนึ่งหายตัวไปพร้อมเงินจำนวนมหาศาล คาคิฮาร่า ผู้เป็นรองหัวหน้ากลุ่มจึงออกตามหาลูกพี่ของตน คาคิฮาร่า ทำการสืบหาข้อมูลจากบุคคลต่างๆที่เขาสงสัยว่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับดัววิธีการทรมานแบบต่างๆ จนสืบไปจนรู้ว่าลูกพี่ของตนถูกฆ่าตายไปแล้วโดยคนที่ชื่อว่า อิชิ อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์นี้

อิชิ ในวัยเด็กถูกกลั่นแกล้งทำร้ายอยู่ตลอดเวลาจนป่วยไข้ทางอารมณ์หนักหน่วง และได้ถูกคนคนหนึ่งควบคุมเอาไว้ใช้งานโดยสะกดจิต และสั่งให้ อิชิ ออกฆ่าคนชั่วนอกกฎหมาย อิชิ คิดว่าสิ่งที่เขาทำนี้เป็นฆ่าคนชั่วให้หมดไปจากโลก โดยก่อนปฏิบัติการเขาจะสวมชุดหนังสือดำ คล้ายชุดซูเปอร์ฮีโรในภาพยนตร์

เมื่อคาคิฮาร่าผู้ที่ชื่นชอบในความรุนแรงแบบสุดขีดได้พบกับ อิชิ เขาจึงอยากที่ล้างแค้นให้หัวหน้า และปรารถนาที่จะให้ อิชิ เป็นผู้สร้างความเจ็บปวดให้กับตัวเขาเอง

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer

โครงเรื่อง ทาคาชิ มิอิเกะ สร้าง Ichi the Killer ขึ้นมาจากหนังสือการ์ตูนใต้ดิน ชื่อเดียวกันกับภาพยนตร์เรื่องนี้ มิอิเกะเลือกใช้ คาคิฮาร่า เป็นตัวดำเนินเรื่อง แม้จะมีตัวละครอื่นๆ และเหตุการณ์ต่างๆ มาเป็นตัวแปรในการทำให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นในภาพยนตร์ แต่โครงสร้างของภาพยนตร์โดยรวมแล้วยังคงมีการดำเนินเรื่องไปตาม ลำดับเวลาที่เกิดขึ้น โดยเป็นการเล่าเรื่องผ่าน คาคิฮาร่า ซึ่งตัวละครหลัก ให้ผู้ชมได้ทราบถึงภาวะภายในและภายนอก ที่ส่งผลกระทบต่อตัวเขาและการกระทำที่ทำให้เกิดเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งสามารถสรุปลักษณะการดำเนินเรื่องได้ดังต่อไปนี้

การเริ่มเรื่อง ตัวภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการตายอันน่าสยดสยองของอันโจ หัวหน้ากลุ่มยาฆ่าด้วยวิธีการฆ่าของ อิชิ และเรายังได้เห็นทีมทำความสะอาดที่เกิดเหตุที่ทำการลบร่องรอยให้อิชิ และยังเป็นการเปิดตัว คาคิฮาร่า ลูกน้องของ อันโจ หัวหน้ากลุ่มที่ทุกคนคิดว่าหายตัวไปพร้อมเงินจำนวนมหาศาล

การพัฒนาเหตุการณ์ ภาพยนตร์เริ่มเปิดเผยให้ผู้ชมได้เห็นตัวละครหลักอย่าง คาคิฮาร่าและอิชิ ว่าจริงๆ แล้วนั้นเป็นอย่างไร คาคิฮาร่า เริ่มแสดงความเป็นชาติสต์ของเขาออกมาเรื่อยๆ จากการค้นหาข้อมูลจากคนที่

เกี่ยวข้อง รวมไปถึง อิติ ที่เริ่มเผยให้เห็นชีวิตประจำวันและอดีตอันแสนขมขื่นของเขา ที่เป็นเหมือนแรงผลักดันให้เขาได้ออกมาจัดการคนชั่ว

จุดสูงสุด ตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อจุดสูงสุดของเรื่องราว คือ การที่คาคิฮารุได้รู้ว่าคนที่ฆ่าหัวหน้าของเขาคือ อิติ การไล่ล่าหาตัวอิติบแบบสุดขั้วของคาคิฮารุ และการฆ่าคนของอิติที่ดูรุนแรงขึ้น ยิ่งส่งผลให้คาคิฮารุผู้ที่ชื่นชอบความเจ็บปวดปรารถนาจะได้เจอกับอิติเป็นอย่างยิ่ง จนทั้งคู่ได้มาพบกันในการต่อสู้ครั้งสุดท้าย

ภาวะคลี่คลาย หลังจากการต่อสู้บนดาดฟ้าของทั้งคู่สิ้นสุดลง แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ได้ทิ้งท้ายไว้นั้นเหมือนเป็นการตั้งคำถามว่าเหตุการณ์ในเรื่องทั้งหมดนั้นเป็นอย่างไรกันแน่ การต่อสู้ครั้งสุดท้ายบนดาดฟ้ามีจริงหรือไม่ หรือเป็นเพียงภาพหลอนของคาคิฮารุที่ฝันอยากจะได้ลิ้มรสความเจ็บปวดจากอิติกันแน่

แก่นความคิด แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่การให้ผู้ชมได้ คิดว่า ฮีโร่ที่แท้จริงคือใคร ไม่ว่าจะ เป็น คาคิฮารุ ที่เหมือนจะเป็นพระเอกของเรื่อง ที่ออกตามหาและช่วยเหลือเจ้านายของตัวเอง แต่สิ่งที่เขากระทำนั้นก็ดูช่างแตกต่างจากพระเอกที่เราคุ้นเคย หรือไม่ว่าจะเป็นตัวของ อิติ ที่คิดว่าตนเป็นฮีโรคอยปราบเหล่าคนพาล อภิบาลคนดี แต่เมื่อเวลาที่เขาอยู่ในห้อง จะเอาแต่หมกตัว เล่นเกม ร้องไห้ งอแง เหมือนกลัวว่าจะมีคนมาทำร้ายตลอดเวลา

ตัวละคร ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้คงไม่พ้น คาคิฮารุ และ อิติ ที่เป็นเหมือนฟันเฟืองคอยขับเคลื่อนเรื่องราวต่างๆ

คาคิฮารุ ตัวละครหลักดำเนินเรื่องราวที่ดูเหมือนเป็นพระเอกของเรื่องที้ออกตามล่าหาตัวคนฆ่าเจ้านายของเขา แต่ด้วยวิธีที่เขาทำในการค้นหาความจริงจากผู้รู้เห็นนั้นมีการข่มขู่ทรมาน จนถึงการฆ่า และคาคิฮารุยังเป็นตัวละครที่ชื่นชอบในความเจ็บปวด เป็นคนที่มีแรงขับเคลื่อนแห่งความก้าวร้าวสูง ไร้ซึ่ง Ego ที่จะคอยควบคุมความปรารถนาไม่ให้เกินกรอบแห่งความจริง



ภาพที่ 4.35 คาคิฮารุตัวละครหลักของเรื่องที่เป็นพวกชื่นชอบความเจ็บปวด

อิชิ ตัวละครอีกหนึ่งตัวที่เป็นเหมือนพระเอกที่คอยปราบปรามเหล่าร้าย แม้ว่ากรกระทำของเขาและภาพลักษณ์ของเขานั้นดูต่างจากฮีโร่ที่เราคุ้นเคยกัน อิชิเป็นตัวละครที่มีภาวะ การป้องกันตัวเองทางจิตหลายอย่าง เช่น Avoidance ซึ่งเป็นปฏิกิริยาการหลบหนีจากวัตถุ ผู้คนหรือ เหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเจ็บปวด เนื่องจากต้องข่มความรู้สึกทางเพศและความก้าวร้าวที่แฝงอยู่ในจิตไร้สำนึก Denial / Disavowal เป็นการปฏิเสธที่จะยอมรับว่ามีความรู้สึกอันใดอันหนึ่งดำรงอยู่ด้วยการ สร้างความวิตกกังวลมาครอบงำเอาไว้ แต่เมื่อเขาออกไปปราบคนร้าย ความรู้สึกภายในของเขาก็ถูกปลดปล่อยออกมาอย่างรุนแรง



ภาพที่ 4.36 อธิตัวละครหลักอีกตัวหนึ่งที่เป็นเหมือนฮีโร่คอยปราบคนชั่ว

การที่ มิอิเกะ ทำให้ตัวละครทั้งสองนี้มีลักษณะอย่างนี้จึงทำให้เกิดคำถามว่า พระเอกกับผู้ร้ายต่างกันตรงไหน นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังเพิ่มความโหดร้ายลงไปด้วยตัวละครต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น มือสังหารสองพี่น้องที่มีวิธีการตามหาคนโดยการดมกลิ่นเหมือนสุนัข คนทำความสะอาดศพที่ไปผ่าตัดหน้ามา หรือโสเภณีโรคจิตที่ชอบดื่มแก้มคนจนขาด

ความขัดแย้ง ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้มาในรูปแบบของความขัดแย้งในตัวตนของตัวละครเช่น ตัวละคร คาคิฮารานันถูกกำหนดให้เป็นตัวเดินเรื่อง และเราจะได้เห็นความซาดิสต์และมาโซคิสต์ของเขาตลอดเวลา ทำให้การที่เขาออกตามหาหัวหน้านั้นจริงแล้วนั้นเขาทำเพื่อความจงรักภักดีต่อหัวหน้า หรือความที่เขาอยากจะทำเผชิญหน้ากับความตาย รวมไปถึงตัวละคร อิชิต ที่เห็นความขัดแย้งในตัวตนอย่างเห็นได้ชัด เมื่อเวลาปกติ เขาจะเป็นไอ้ขี้แย ที่คอยเก็บตัวอยู่แต่ในห้องกลัวจะมีคนมาทำร้าย แต่เมื่อออกปฏิบัติงานเขาก็ทำหน้าที่ของผู้พิทักษ์ได้ดี แม้จะดูรุนแรงเป็นอย่างมาก ซึ่งจากความป่วยทางจิตใจของตัวละครทั้งสองนั้นเมื่อมาพบกันจึงทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนเรื่องราวให้ดำเนินต่อไปเรื่อยๆ

มุมมอง ภาพยนตร์เรื่องนี้ มิอิเกะ เลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้านเพื่อที่จะได้กล่าวถึงรายละเอียดตัวละครแต่ละฝ่ายให้ผู้ชมเข้าใจ และทำให้ผู้ชมสามารถคอยเฝ้ามองตัวละครอย่างใกล้ชิด แต่มีบางครั้งที่ได้แทรกความนึกคิด ความฝัน ของตัวละครลงไปเพื่อเพิ่ม

ความสงสัยให้กับคนดูว่าจริงๆ แล้วนั่นสิ่งที่ตัวละครคิดผืนนั้น เป็นจริงหรือไม่ เรื่องใดเป็นความจริง หรือความฝัน

รูปแบบของภาพยนตร์

ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer จากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกันของ ฮิเดโอะ ยามาโมโต้ ซึ่งมีความรุนแรงมาก เรื่องราวในภาพยนตร์มีโครงเรื่องคล้ายคลึงกับหนังสือการ์ตูน หากแต่ในหนังสือการ์ตูนนั้นจะเน้นเรื่องราวของอิชิ และใช้อิชิเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราว ในส่วนของภาพยนตร์



ภาพที่ 4.37 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Ichi the Killer

ทาคาชิ มิอิเกะ ได้ใช้ตัวละครหลักอย่างคาคิฮารุ และอิชิ เป็นตัวดำเนินเรื่อง ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่ความรุนแรงที่ผู้กำกับจงใจใส่ลงไปเพื่อช็อกผู้ชม แต่ความเป็นจริงแล้วความโหดร้ายรุนแรงที่เกิดขึ้นภาพยนตรนั้น ล้วนแล้วแต่ปรากฏอยู่ในหนังสือแทบทั้งสิ้น ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตรนั้นจึงเป็นเหมือนการที่ ทาคาชิ มิอิเกะ ถ่ายทอดงานภาพให้สอดคล้องและใกล้เคียงกับต้นฉบับให้มากที่สุด



ภาพที่ 4.38 ภาพเปรียบเทียบตัวละครจากหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์

จากรูปที่ ทาคาชิ มิอิเกะได้ถ่ายทอดคาแรกเตอร์ตัวละครจากหนังสือการ์ตูนสู่จอภาพยนตร์ให้มีความใกล้เคียงกันที่สุดเพื่อที่จะถ่ายทอดเรื่องราวและแสดงภาพความรุนแรงต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ไม่ต้องยึดติดกับโลกของความเป็นจริงมากนัก

นอกจากการถ่ายทอดเรื่องราวและความรุนแรงตามแบบฉบับหนังสือการ์ตูนแล้วนั้น ทาคาชิ มิอิเกะ ยังได้ซ่อนประเด็นทางสังคมไว้มากมายเช่น การให้ อิชิ เป็นมือสังหารที่ในความคิดของอิชิ นั้นสิ่งที่เขาทำคือการช่วยเหลือโลก ชำคนชั่วให้หมดไปจากสังคม ซึ่งก่อนปฏิบัติงาน อิชิ จะสวมชุดหนังสือดำเหมือนซูเปอร์ฮีโร่ แต่สิ่งที่ อิชิ ทำนั้นแท้จริงเป็นการรักษาบาดแผลทางจิตใจในวัยเด็กที่เห็นเพื่อนหญิงที่เขาชอบโดนข่มขืน แต่ภาพลักษณ์ซูเปอร์ฮีโร่ของเขาดูต่างจากทั่วไป อิชิ เหมือนเป็นฆาตกรโรคจิตที่ฆ่าคนโดยไม่รู้รู้สึกอะไร ต่างจากคาคิฮาร่าตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราวที่ตลอดทั้งเรื่องผู้ชมจะเห็นความเป็นชาติสัมพันธ์และมาไซคิสม์ของเขาตลอดเวลาจนไม่ต่างอะไรกับสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ทาคาชิเพิ่มรายละเอียดของตัวละครตัวนี้ลงไป ไม่ใช่แค่ให้เขาตามล่า อิชิ เพื่อหาตัวหัวหน้าแต่เพราะเขาต้องการความกลัวแบบสุดๆและอยากที่เผชิญหน้ากับความตาย



ภาพที่ 4.39 ตัวละคร อิชิ ก่อนปฏิบัติงานจะเป็นคนเก็บตัว หมกตัวอยู่แต่ในห้องไม่กล้าพบปะผู้คน



ภาพที่ 4.40 คาคิฮาร่าผู้ที่ชื่นชอบในความเจ็บปวดอันไม่ต่างจากสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

องค์ประกอบของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer อาจกล่าวได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่รุนแรงที่สุดของ ทาคาชิ มิอิเกะเลยก็ว่าได้ เนื่องด้วยหนังสือการ์ตูนที่เป็นต้นฉบับนั้นมีเนื้อหาที่รุนแรงมาก เต็มไปด้วยฉากฆ่าฟันที่รุนแรง ถึงเลือดถึงเนื้อ และทาคาชิ มิอิเกะก็เลือกที่จะถ่ายทอดความรุนแรงต่างๆ นั้นสู่ภาพยนตร์ของเขา



ภาพที่ 4.41 ฉากเปิดเรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยเหตุการณ์ในห้องที่เต็มไปด้วยเลือด และการเปิดตัวละครอย่างคาคิฮาร่า



ภาพที่ 4.42 ฉากเลือดและเครื่องในของเหยื่อในการสังหารของ อิชิตี กระจัดกระจายเต็มห้อง และมีตัวละครที่เป็นฝ่ายทำความสะอาดที่เกิดเหตุสิ้นลัมและบ่นกับ อิชิตี ว่าทำเลอะเทอะด้วยสีหน้าชาชิน เหมือนเป็นเรื่องปกติ

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการตายอันน่าสยดสยองของอังโจ หัวหน้าแก๊งยาгуซ่าอันเป็นเหตุให้คาคิฮาร่า ลูกน้องคนสนิทต้องออกตามหาหัวหน้า และคนที่เกี่ยวข้อง จากนั้นภาพยนตร์จะพาผู้ชมไปพบกับอิชิตี ซึ่งจุดนี้เองภาพยนตร์จะแสดงฉากความรุนแรงอันน่าสยดสยองแก่ผู้ชมเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 4.43 ฉากยาгуซ่าทำร้ายแฟนสาวจนมีสภาพที่ดูไม่ได้



ภาพที่ 4.44 อิชิใช้วิธีสังหารเหยื่อด้วยรองเท้าที่ติดใบมีดคมกริบจนสามารถผ่าร่างมนุษย์ได้

จากภาพที่ 4.43 และ ภาพที่ 4.44 แสดงให้เห็นถึงความรุนแรงที่ทาคาชิ มิอิเกะ ตั้งใจถ่ายทอดออกมาอย่างเห็นได้ชัด แต่ความแตกต่างที่ปรากฏอย่างหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ความรุนแรงที่ปรากฏต่อตัวละครที่เป็นผู้หญิงนั้นดูสมจริงมากกว่าในส่วนของตัวละครที่เป็นผู้ชาย ที่ความจริงแล้วการจะผ่าร่างมนุษย์ด้วยการสับที่เดียวนั้นไม่สามารถเป็นไปได้ จึงทำให้การกระทำนี้ดูเกินกว่าความเป็นจริงมากนัก หากแต่เป็นสิ่งที่ช่วยตอกย้ำความโหด ความรุนแรงของ ภาพยนตร์ให้เพิ่มมากขึ้น

ตัวละครคาคิฮาร่า เป็นอีกตัวละครหนึ่งที่ปรากฏกายมาพร้อมกับความรุนแรงอยู่เสมอ คาคิฮาร่าเป็นตัวละครที่มีความจริงใจที่สุดในเรื่องด้วยพฤติกรรมที่เป็นเส้นตรงไม่มีเรื่องให้ คบคิด ขึ้นชมอยู่กับความเจ็บปวดอยู่ตลอดเวลาจึงทำให้เป็นตัวละครที่สร้างความซับซ้อนกับ พฤติกรรมแปลกๆตลอดเวลาในภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่ว่าจะเป็นการดึงหน้าเหยื่อด้วยความสนุกสนาน การ ทรมานเหยื่อแบบแปลกๆ จนถึงการใช้ปากรับหมัดคู่ต่อสู้



ภาพที่ 4.45 ฉากที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นผู้ที่ชื่นชอบในการทรมานผู้อื่น (ซาติสมี) ของคาคิฮาร่า



ภาพที่ 4.46 พฤติกรรมสยองขวัญบนขั้นของตัวละครคาคิฮาร่า

อารมณ์ขันแบบแปลกประหลาดของภาพยนตร์ปรากฏอีกครั้งเมื่อ คาคิฮาร่าได้พบกับอิชิในตอนท้ายของเรื่อง คาคิฮาร่าปรารถนาที่จะได้เผชิญกับความหวาดกลัวจากอิชิ และอิชิก็ต้องการที่จะจัดการกับคาคิฮาร่า



ภาพที่ 4.47 การเจอกันครั้งสุดท้ายในฉากโคลแมซ์ของเรื่อง

ในตอนท้ายของเรื่องราวการต่อสู้ของอิชิและคาคิฮาร่าดำเนินไปจนกระทั่ง อิชิถูกยิงจนไม่สามารถลุกขึ้นมาต่อสู้ได้ทำให้ คาคิฮารารู้สึกผิดหวังจนอยากที่จะฆ่าตัวตาย

บทสรุปของเรื่องราวนั้นภาพยนตร์ได้ทิ้งปริศนาให้ผู้ชมได้ขบคิดต่อเมื่อบาดแผลที่ถูกอิชิสร้างไว้กลางหน้าผากได้หายไป (ภาพที่ 4.48) ซึ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้อาจเป็นเพียงภาพในจินตนาการของคาคิฮาร่าที่ปรารถนาจะให้อิชิเป็นผู้ลงมือฆ่าตน แต่เมื่ออิชิไม่สามารถมอบสิ่งนั้นให้แก่ตนได้คาคิฮาร่าจึงสร้างภาพในจินตนาการขึ้นมาและเลือกที่จะจบชีวิตด้วยตัวเอง

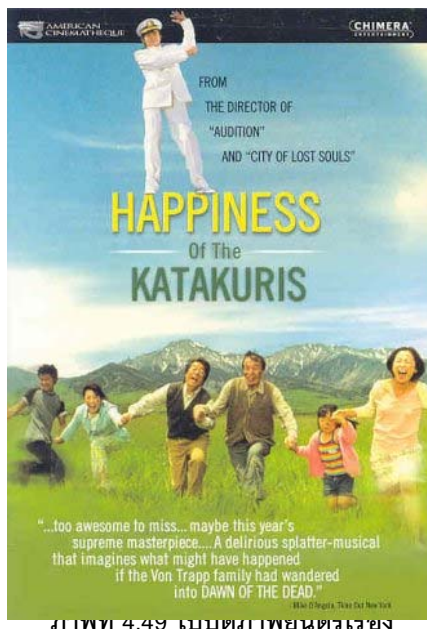


ภาพที่ 4.48 ภาพเหตุการณ์สรุปท้ายเรื่องที่ปล่อยให้ผู้ชมคิดว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคืออะไร

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer

ภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกัน ที่มีความรุนแรงมากเรื่องหนึ่ง ด้วยการที่ทาคาชิ มิอิเกะต้องการถ่ายทอดเรื่องราวในภาพยนตร์ให้มีความใกล้เคียงกับหนังสือการ์ตูนมากที่สุด ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงกลายเป็นภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงที่สุดของทาคาชิ มิอิเกะ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีแก่นความคิดอยู่ที่เรื่องราวของลูกน้องที่ต้องการชำระแค้นแทนลูกพี่รวมไปถึงอยากที่จะสนองความต้องการความเจ็บปวดของตนเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกห้ามฉายในหลายๆประเทศด้วยฉากการฆ่าที่โหดร้าย รุนแรงเกินจริง แม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีความรุนแรงมากก็ตามแต่ก็เป็นเครื่องพิสูจน์ความสามารถทางภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ในด้านการสร้างมิติของตัวละครเช่น อิจิ ที่เป็นเหมือนฮีโร่แต่กลับฆ่าคนอย่างโหดร้าย และอิจิ ที่เป็นคนที่ชื่นชอบในความเจ็บปวด จนทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลจากเทศกาลต่างๆมากมาย เช่น ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จาก Japanese Professional Movie Award(1998), รางวัล Jury award จากงาน Neuchâtel International Fantasy Film Festival(2001)ที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris (2001)



Happiness of The Katakuris

ครอบครัว คาคาคุริ ประกอบไปด้วย ปู่ พ่อแม่ ลูกชาย ลูกสาว และหลานสาว ครอบครัวนี้เปิดกิจการเกสเฮาส์บนภูเขาที่ห่างไกลผู้คนเพราะผู้เป็นพ่อเชื่อว่าจะมีการตัดถนนขึ้นมาบนภูเขาและจะมีนักท่องเที่ยวมากมายตามมา แต่เวลาผ่านไปเนิ่นนานก็ยังไม่มีการท่องเที่ยวเลยซักคนเดียว

ในค่ำคืนที่พายุโหมกระหน่ำ มีชายหนุ่มคนหนึ่งตัวเปียกปอนมาขอเช่าห้องพัก จนรุ่งเช้าเมื่อถึงเวลาคืนห้องห้องพักชายหนุ่มที่มาขอเช่าห้องกลับไม่ยอมลงมา คนในบ้านจึงพากันขึ้นไปตาม เมื่อเปิดห้องเข้าไปก็พบกับร่างไร้วิญญาณของชายคนนั้นคนในบ้านจึงพากันนำศพไปซ่อนไว้ในป่าเพราะกลัวว่าหากตำรวจรู้เรื่องเช่าจะทำให้เกสเฮาส์โดนปิด

ขณะที่ทุกคนพยายามจะลืมเรื่องราวที่เกิดขึ้น ได้มีนักชู้โม่และแฟนสาวที่หนีตามกันมาขอเช่าห้องพักและสิ่งไม่คาดฝันก็เกิดขึ้นเมื่อนักชู้โม่และแฟนสาวได้จับชีวิตลง ทุกคนในบ้าน

ทนไม่ไหวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจนเกิดความแตกแยกขึ้นในครอบครัวแต่ผู้เป็นพ่อยังเชื่อว่าฟ้าหลังฝนจะต้องสดใส จึงทำทุกวิถีทางที่จะเยียวยาความสัมพันธ์ในครอบครัวและรักษาเกสเฮาส์เอาไว้

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris เป็นการดำเนินเรื่องราวไปตามลำดับชั้นเวลาโดยบางช่วงเวลามีการใช้เพลงเป็นตัวดำเนินเรื่องราวซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการพาผู้ชมไปรู้จักครอบครัวคาตาคูริที่ประกอบกิจการบ้านพักอยู่บนภูเขาซึ่งกิจการเปิดมานานมากแต่ก็ยังไม่มีความพักเลยสักคน ในช่วงแรกนี้ภาพยนตร์จะทำการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักตัวละครต่างๆ และได้รู้ถึงลักษณะนิสัยของตัวละครจากการพูดคุยหรือการกระทำต่างๆที่ปรากฏในเรื่อง

การพัฒนาเหตุการณ์ สมาชิกในครอบครัวเริ่มเบื่อหน่ายกับการเฝ้ารอแขกที่จะมาพัก จนกระทั่งคืนหนึ่งที่พายุโหมกระหน่ำ ไปจิสุนั้นที่เลี้ยงเห่าเสียงดังอยู่บริเวณหน้าบ้าน ทุกคนจึงออกไปดูและได้พบกับชายคนหนึ่งยืนเปียกปอนอยู่ด้านนอก ชายคนนั้นขอเช่าห้องพักหนึ่งคืน ทุกคนในบ้านต่างดีใจเป็นอย่างมากที่มีแขกเข้ามาพักต่างต้อนรับขับสู้เป็นอย่างดี แต่ก็เกิดสิ่งไม่คาดฝันขึ้นเมื่อชายคนนั้นฆ่าตัวตายในห้องด้วยความตื่นกลัวของทุกคนว่าหากเรื่องรู้ถึงตำรวจอาจจะทำให้เกสเฮาส์ถูกปิด ทุกคนจึงช่วยกันนำศพไปซ่อนในป่าเพื่อรอให้เรื่องเงียบลง

จุดสูงสุด หลังจากเหตุการณ์ข้างต้นเกิดขึ้นทุกคนต่างพยายามลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแต่ก็ไม่เป็นอย่างนั้นเมื่อมีคนมาขอเช่าห้องอย่างต่อเนื่องแต่ก็ล้วนมาตายในบ้านพักด้วยสาเหตุต่างๆเท่านั้นยังไม่พอ เหตุการณ์ร้ายๆยังโหม

กระหน้าใส่ครอบครัวนี้อย่างต่อเนื่องไม่ว่าจะเป็นแฟนใหม่ของลูกสาวที่เป็นนักดื่มตุนมาหลอกหลวงลูกสาว จนถูกจับได้และเกิดการต่อสู้จนเสียชีวิตรวมไปถึง ฆาตกรที่หลบหนีคดี เข้ามาจับภรรยาไว้เป็นตัวประกันจนเกิดการต่อสู้กัน

ภาวะคลีคลาย หลังจากเหตุการณ์วุ่นวายต่างๆสงบลง ภูเขาไฟหลังเกสเฮาส์ เกิดระเบิดทำให้แผ่นดินถล่มไหลมาทางเกสเฮาส์ ทุกคนในบ้านจึงตัดสินใจรวมพลังเพื่อปกป้องบ้านจากภัยพิบัตินี้ด้วยกัน

แก่นความคิด ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ครอบครัวโดยแก่นความคิดหลักอยู่ที่การสร้างความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวที่ไม่ว่าจะมีอุปสรรคหรือความไม่เข้าใจกันเพียงใด ก็จะจับมือร่วมฝ่าฟันไปด้วยกัน



ภาพที่ 4.50 แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องของการสร้างความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris มีตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่องราวอยู่ 6 ตัวประกอบไปด้วย

มาซาโอะ คาตากูริ (พ่อ) เจ้าของกิจการเกสเฮาส์ หัวหน้าครอบครัวผู้มีความเชื่อมั่นในกิจการเกสเฮาส์ของตนเป็นอย่างมาก มาซาโอะเคยเป็นพนักงานขายรองเท้าที่หน้าทีการงานกำลังรุ่งเรืองแต่กลับถูกไล่ออก หลังจาก

ที่ได้ทราบข่าวการตัดถนนขึ้นไปบนภูเขา มาซาโอะเชื่อว่าจะมีนักท่องเที่ยว
มากมายจึงตัดสินใจพาครอบครัวมาสร้างกิจการบ้านพักบนภูเขาแห่งนี้ ตัว
ละครมาซาโอะนี้เป็นตัวละครที่เป็นเหมือนแกนหลักของเรื่องราว ด้วยฐานะ
คนเป็นพ่อจึงเป็นคนที่ต้องตัดสินใจและแก้ปัญหาต่างๆอยู่เสมอ



เทรุเอะ คาคาคุริ (แม่) เทรุเอะ เป็นตัวละครธรรมดาๆตัวหนึ่งที่แสดงให้เห็น
ถึงความเป็นภรรยาที่ดีเคียงข้างสามีร่วมหัวจมท้ายแก้ปัญหาต่างๆไปด้วยกัน
ยกตัวอย่างเช่นฉากที่มาซาโอะผู้เป็นพ่อเสนอให้นำศพไปฝังในป่า ทุกคนใน
บ้านต่างคัดค้านมีเพียงเทรุเอะผู้เป็นแม่ที่สนับสนุนและเกลี้ยกล่อมให้ทุกคน
ยอมทำตาม



ภาพที่ 4.52 เทรุเอะ (แม่) ตัวละครที่เป็นสูตรสำเร็จของภรรยาที่ดีเชื่อฟัง ให้
กำลังใจและร่วมหัวจมท้ายกับผู้เป็นสามี

มาชายูกิ คاتاคุริ (ลูกชาย) ลูกชายคนเดียวของครอบครัว เป็นคนอารมณ์ร้อนมีนิสัยอันธพาลเคยก่อเรื่องจนติดคุกเมื่อพ้นโทษออกมา ทางบ้านเลยให้กลับช่วยที่บ้านเพราะกลัวจะไปก่อปัญหาที่ไหนอีก มาชายูกิเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่สร้างสีสันให้กับเนื้อเรื่องด้วยลักษณะนิสัยที่เป็นคนชอบก่อเรื่องทำให้ถูกคนในบ้านจับตามองอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.53 มาชายูกิ (ลูกชาย) ตัวละครที่คอยสร้างเรื่องวุ่นวายให้กับ
ครอบครัว

ชิสุเอะ คاتاคุริ (ลูกสาว) ลูกสาวของครอบครัวคاتاคุริ มีลูกติดหนึ่งคนจากสามีที่เลิกกันไปจึงกลับมาอาศัยอยู่กับครอบครัว ชิสุเอะมักจะมีปากเสียงกับมาชายูกิผู้เป็นน้องชายเสมอ ชิสุเอะเป็นตัวละครหญิงสาวที่ต้องการหารักแท้จึงถูกแก๊งต้มตุ๋นหลอกได้โดยง่ายและนำปัญหามาสู่ครอบครัว



ภาพที่ 4.54 ชิสุเอะ(ลูกสาว) แม่ม่ายลูกติดที่ตามหารักแท้

คุณปู่ ชายสูงวัยคนเดียวของครอบครัวและของเรื่อง เป็นตัวละครที่คอยสร้างความสนุกสนานให้กับเรื่องราวด้วยลักษณะท่าทางเป็นๆตามแบบคนแก่ทั่วไป แต่ก็ยังคงมีความเป็นพ่อที่คอยช่วยเหลือมาซาโอะผู้เป็นลูก ไม่ว่าจะลูกจะลำบากเพียงใดก็พร้อมจะให้การสนับสนุน เช่นการช่วยนำศพไปฝังในป่า



ภาพที่ 4.55 คุณปู่ อีกหนึ่งตัวละครที่สร้างสีสันให้กับภาพยนตร์

ยูริเอะ คาตาคูริ (หลานสาว) ยูริเอะเป็นลูกสาวของชิสุเอะ เธอเกิดมาโดยไม่เคยได้เห็นหน้าพ่อมาก่อนเพราะพ่อกับแม่ได้เลิกรากันไป ยูริเอะเป็นตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเปรียบเสมือนตัวละครหลักอีกตัวหนึ่งทั้งที่ปรากฏตัวในภาพยนตร์ไม่มากนัก



ภาพที่ 4.56 ยูริเอะ (หลานสาว) ผู้เล่าเรื่อง

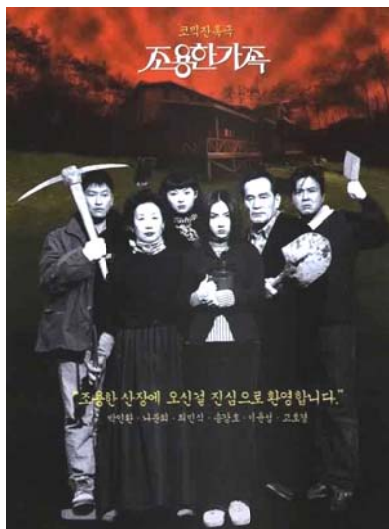
เรื่องราวที่เกิดขึ้น

ความขัดแย้ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความขัดแย้งอยู่ในเรื่องราวและวิธีการนำเสนอ ด้วยโครงเรื่องหลักที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความตาย และการอำพรางคดี แต่ใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์เพลงที่มีความสนุกสนานตลกขบขัน ทำให้ผู้ชมได้ขบคิดว่าภาพยนตร์ที่ได้ชมนี้ ควรจะเป็นภาพยนตร์ในแนวใดแน่

มุมมอง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านมุมมองการเล่าเรื่องของ ยูริเอะ หลานสาวคนเล็กของครอบครัวในตอนเรื่องที่จะแนะนำผู้ชมให้รู้จักคนในครอบครัว จากนั้น ภาพยนตร์จะเปลี่ยนเป็นการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านที่จะพาไปติดตามดูพฤติกรรมตัวละครต่างๆ ใน ภาพยนตร์และจะกลับมาเล่าเรื่องผ่านตัวละคร ยูริเอะอีกครั้งหนึ่งในตอนท้ายของเรื่อง

รูปแบบของภาพยนตร์

ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้โดยทำการ Remake มาจากภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง The Quiet Family (1998) ของผู้กำกับ คิม จี-วุน ที่เล่าเรื่องของครอบครัวหนึ่งที่ตัดสินใจไปซื้อกระท่อมกลางป่าหวังเปิดกิจการให้นักท่องเที่ยวเข้ามาพัก แต่แล้วทุกอย่างกลับไม่เป็นไปตามคาดเมื่อนักท่องเที่ยวที่มาพักกลับฆ่าตัวตายไปที่ละคน ทำให้ครอบครัวนี้ต้องซ่อนศพ และเก็บความลับไม่ให้รั่วไหลออกไป



ภาพที่ 4.57 ภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง
The Quiet Family

ทาคาชิ มิอิเกะ นำโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Quiet Family มาปรับเปลี่ยนเป็นภาพยนตร์เพลง ลดความรุนแรงจากภาพยนตร์ต้นฉบับลง มีการสอดแทรกฉากตลก และฉากdramaเพื่อเพิ่มเรื่องราวความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris เป็นเหมือนงานทดลองทางภาพยนตร์ชิ้นหนึ่งของทาคาชิ มิอิเกะ ที่ทดลองทำเป็น ภาพยนตร์musical เลียนแบบภาพยนตร์เรื่อง The Sound of Music แต่ก็ยังคงเอกลักษณ์ความ ผิดเพี้ยนของเรื่องราว สามารถแจจแจงได้ดังนี้

ในฉากเปิดของภาพยนตร์ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นอนิเมชันที่เล่าเรื่องของตัว ประหลาดตัวหนึ่งไพล่ออกมาจากซุบและขโมยลิ้นไก่ของเจ้าของถ้วยซุบไป ก่อนที่จะโดนอีกาคาบ เจ้าตัวประหลาดนี้และพาผู้ชมบินไปพบกับครอบครัวคาตาคุริบนภูเขาอันห่างไกล



ภาพที่ 4.58 ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ที่ถูกถ่ายทอดออกมาเป็นอนิเมชัน ก่อนจะพาเราไปสู่เรื่องราวที่แท้จริงของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องราวไปอย่างปกติ แต่เมื่อแขกคนแรกที่มาพักถูกพบใน สภาพที่กลายเป็นศพ รูปแบบภาพยนตร์เปลี่ยนวิธีนำเสนอไปเป็นแบบภาพยนตร์เพลง



ภาพที่ 4.59 การปรับเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่องเป็นแบบภาพยนตร์เพลงสร้างความแปลกใหม่ให้กับ ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความตายอันสยดสยอง

จากภาพที่ 4.59 ผู้ชมจะเห็นการจัดแสงและองค์ประกอบต่างๆของภาพที่เปลี่ยนไปด้วยเหตุการณ์ที่คนในบ้านพบศพเป็นช่วงกลางวันแดดสดใส แต่เมื่อกลับเข้ามาในห้องภาพถูกย้อมเป็นสีน้ำเงินเพื่อสร้างความลึกกลับให้กับเรื่องราวและจัดแสงแบบโลว์คีย์เพื่อให้ภาพยนตร์กลายเป็นแนวFilm Noir ลึกลับชวนค้นหา

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังมีการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบของ Music video ในฉากที่ชิสุเอะพบนักต้มตุ๋นริชาร์ดในครั้งแรกและเกิดตกหลุมรัก



ภาพที่ 4.60 การถ่ายทอเรื่องราวในรูปแบบ Music video อันสดใสที่เป็นเหมือนภาพสะท้อนในจิตใจของตัวละครอย่างชิสุเอะ ม่ายสาวที่ตามหารักแท้
ภาพยนตร์หยอกล้อเรื่องราวที่เกิดขึ้นว่าเป็นเพียงสิ่งที่ชิสุเอะคิดเพียงฝ่ายเดียว โดยการตัดเข้าสู่โลกปกติให้เห็นว่าชิสุเอะนอนเกลือกกิ้งเพื่อฝันแต่เพียงผู้เดียว

การนำเสนออีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการที่ภาพยนตร์เสนอเรื่องราวออกมาในรูปแบบของคาราโอเกะ และมีการเชิญชวนผู้ชมให้ร่วมขับร้องบทเพลงตาม



ภาพที่ 4.61 ใช้รูปแบบของคาราโอเกะและชักชวนให้ผู้ชมร่วมขับร้องตาม

ในตอนท้ายของเรื่องราวภาพยนตร์ปรับเปลี่ยนรูปแบบเป็นแนวแฟนตาซีโดยใช้รูปแบบของอนิเมชันในการนำเสนอเมื่อภูเขาไฟหลังเกสเฮาส์เกิดระเบิดทำให้มีดินโคลนถล่มลงมาที่บ้าน พวกเขาจึงร่วมแรงร่วมใจกันปกป้องบ้านของเขาด้วยพลังของความรักของคนในครอบครัว



ภาพที่ 4.62 เรื่องราวถูกนำเสนอในรูปแบบอนิเมชันอีกครั้งหนึ่งในตอนท้ายของเรื่อง



ภาพที่ 4.63 ฉากที่แสดงถึงความร่วมมือร่วมใจเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในครอบครัว

แม้ว่าการนำเสนอเรื่องราวถูกปรับเปลี่ยนไปโดยใช้อนิเมชันในการนำเสนอ ทาคาชิ มิอิเกะยังตั้งใจใส่ความตลกขบขันของเรื่องราวลงไปเมื่อขณะที่ทุกคนกลายเป็นตัวการ์ตูนคุณปู่หันมามองก็ตกใจว่าทำไมตัวเองไม่เปลี่ยนแปลงไปด้วย(ภาพที่ 4.62) ด้วยเหตุการณ์ในตอนท้ายของเรื่องนี้เองที่เป็นส่วนช่วยในการตอกย้ำแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ว่าถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว แต่สุดท้ายเรื่องราวก็จบลงด้วยการจากไปของคุณปู่แม้จะเป็นเรื่องที่น่าเศร้า ทาคาชิ มิอิเกะ ก็ถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวแฟนตาซีเมื่อคุณปู่ที่ตายวิญญานออกจากร่างขึ้นสู่สวรรค์พร้อมด้วยเสียงยินดีของคนในครอบครัว



ภาพที่ 4.64 ฉากจบของเรื่องราวครอบครัวคาตาคุริพร้อมใจส่งวิญญาณคุณปู่ขึ้นสวรรค์

องค์ประกอบของความรุนแรง

แม้ว่าภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris จะเป็นภาพยนตร์เพลง สนุกสนาน แต่ก็มากไปด้วยรายละเอียดของความรุนแรงที่แอบซ่อนอยู่ในเรื่องราว



ภาพที่ 4.65 ฉากเปิดของเรื่องราวเมื่อสัตว์ประหลาดตัวน้อยดิ่งลงไม้ของสาวเจ้าของซูบออกมา

ในตอนต้นของเรื่องราวผู้ชมจะได้พบกับอนิเมชันต้นเรื่องที่น่ารักชวนสยองเมื่อสาวน้อยคนหนึ่งกำลังนั่งทานซูบอยู่ในร้านอาหารแห่งหนึ่ง พลันปรากฏสัตว์ประหลาดตัวน้อยโผล่ออกมาจากซูบมุดเข้าไปในปากของสาวน้อยคนนั้นก่อนจะดิ่งลงไม้ของสาวน้อยคนนั้นจนขาดเป็นเหตุให้หล่อนล้มพับจมกับซามซูบ (ภาพที่4.65) ในฉากนี้หากมองผิวเผินอาจเป็นเพียงฉากเล็กๆ ชวนขบขันด้วยลักษณะของสัตว์ประหลาดตัวน้อยนั้นดูน่ารักน่าชัง หากแต่การกระทำทำให้เกิดคนตายตั้งแต่ต้นเรื่องนั้นเป็นเหมือนสัญญาณบอกผู้ชมเตรียมรับมือกับเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นในตอนต่อไป

ภาพยนตร์สอดแทรกภาพความตายที่ดูสมจริงและชวนสยดสยองอยู่ตลอดเวลา เหมือนเป็นการซื้อผู้ชมที่กำลังชมเรื่องราวสนุกสนานของคนในครอบครัว การที่ทาคาชิ มิอิเกะ

เสนอภาพความตายออกมาเป็นระยะนั้นเป็นเหมือนการบอกกับผู้ชมว่ายามวิหิงหะเรื่องกับความฝันที่วาดไว้เพราะความตายหรือเรื่องไม่คาดฝันสามารถเข้ามาในชีวิตของเราได้ตลอดเวลา



ภาพที่ 4.66 ภาพความตายที่ดูจริงจังปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เป็นระยะๆ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบ Musical ที่เกี่ยวข้องกับความตาย ทาคาชิ มิอิเกะ ก็ไม่ลืมที่จะนำผู้ที่ตายไปในเรื่องมาสร้างสีสันให้กับภาพยนตร์ด้วยการคืนชีพพวกเขาในสภาพขอมบี้ออกมาร้องรำทำเพลงสร้างความสนุกสนานผสมความสยดสยองให้กับผู้ชม



ภาพที่ 4.67 ฉากเหยื่อที่เสียชีวิตลุกขึ้นมาร้องรำทำเพลงกับคนในครอบครัว เป็นฉากที่สยองชวนขนขั่น

ในฉากสุดท้ายของภาพยนตร์แม้จะเป็นเรื่องราวความสัมพันธ์อันสวยงามของคนในครอบครัวแต่ทาคาชิ มิอิเกะยังคงตอกย้ำเรื่องราวเกี่ยวกับความตายลงไปในเรื่อง นั่นคือความตายของคุณปู่



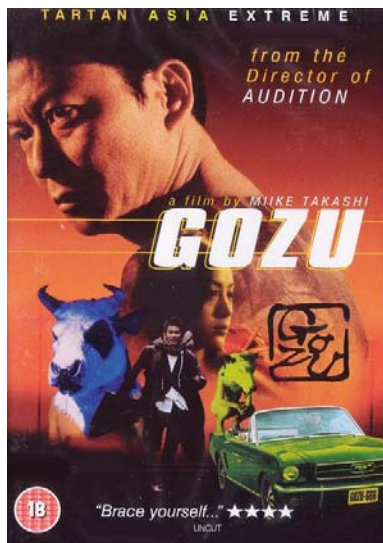
ภาพที่ 4.68 ฉากจบของเรื่องคุณปู่ได้เสียชีวิตลงกลายเป็นวิญญาณสู่สวรรค์

เมื่อการปกป้องเกสเฮาส์สำเร็จลง คุณปู่ก็ไม่มีภาระใดๆที่ต้องห่วงอีกจึงจากด้วยดี (ภาพที่ 4.68) ซึ่งการนำเสนอการเสียชีวิตของคุณปู่ในครั้งสุดท้ายเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวที่น่าเศร้าให้ออกมาในรูปแบบแฟนตาซีเรียก รอยยิ้มจากผู้ชม ด้วยการเสนอภาพของคุณปู่กลายเป็นแสงรยขึ้นสู่สวรรค์พร้อมกับเสียงเชียร์ของคนในครอบครัว

สรุปภาพยนตร์ Happiness of The Katakuris

ภาพยนตร์เรื่อง Happiness of The Katakuris เป็นภาพยนตร์แนวทดลองเรื่องหนึ่งของทาคาชิ มิอิเกะที่เป็นกรนำเสนอภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง The Quiet Family มาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์เพลง ด้วยรูปแบบการนำเสนอแบบภาพยนตร์เพลงนั้นทำให้ภาพความรุนแรง และภาพความตายที่ปรากฏขึ้นนั้นมีความรุนแรงและน่ากลัวน้อยลง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการแสดงความสามารถทางภาพยนตร์ให้แก่ผู้ชมได้รู้ว่าเขาไม่ได้ทำได้แต่ภาพยนตร์แนว Action นอกเลือกรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์เพลงเรื่องนี้ ไม่เพียงแต่จะเป็นภาพตัวละครที่ขับร้องเพลงตามท้องเรื่องแล้ว ยังมีการนำเสนอในรูปแบบของ Music Video และคาราโอเกะ เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับภาพยนตร์ แต่ถึงแม้จะเป็นภาพยนตร์เพลงทาคาชิ มิอิเกะก็ยังคงใส่รายละเอียดที่ผิดเพี้ยนอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่นการให้เหล่าศพที่ถูกฝังโผล่ขึ้นมาจากหลุมในสภาพเน่าเฟะ ออกมาร้องรำทำเพลงกับเหล่าตัวละครในเรื่อง รวมไปถึงการเปลี่ยนนักแสดงจากคนจริงกลายเป็นภาพอนิเมชันเพื่อทำให้สามารถเคลื่อนไหวได้อิสระและเป็นการลดทอนความรุนแรงลง

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Gozu (2003)



ภาพที่ 4.69 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Gozu

ภาพยนตร์เปิดเรื่องที่ร้านกาแฟแห่งหนึ่งซึ่งถูกใช้เป็นสถานที่ในการประชุมของยา กูซ่ากลุ่มหนึ่งขณะที่กำลังพูดคุยกันอยู่นั้น โอซากิ ก็บอกกับหัวหน้าเขาว่ามีหมาชิวาว่าอยู่นอกร้าน ตัวหนึ่งและหมาตัวนั้นเป็นหมานักฆ่าต้องฆ่ามันก่อนที่จะฆ่าเรา จากนั้นโอซากิ ก็ออกนอกร้านไป ฆ่าหมาตัวนั้นอย่างเลือดเย็น ด้วยพฤติกรรมเพี้ยนๆเหล่านี้ หัวหน้ากลุ่มยากูซ่าของเขาจึงตัดสินใจ ที่จะกำจัดเขาทิ้งโดยให้ มินามิ ลูกน้องคนสนิทของ โอซากิ เป็นคนลงมือฆ่าและนำศพไปทิ้งที่นาโก ย่า ระหว่างเดินทาง มินามิ เกิดลังเลในสิ่งที่เขาจะทำ จนระหว่างทาง โอซากิ เห็นรถธรรมดาคัน หนึ่งที่ตามหลังมาเป็นรถยากูซ่าต้องฆ่าทิ้ง มินามิ จึงทำการเข้าไปห้ามจนเป็นเหตุให้รุ่นพี่ที่เคารพ ของเขาเสียชีวิต มินามิทำอะไรไม่ถูกกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงตัดสินใจแวะพักที่เมืองแปลกๆเมือง หนึ่ง เขาจอดพักที่ร้านกาแฟเพื่อที่จะโทรศัพท์ปรึกษาหัวหน้า แต่แล้วขณะที่เขาอยู่ในร้านศพของรุ่น พี่เขาก็หายไป เมื่อปรึกษาหัวหน้าของเขาที่ได้รับคำตอบมาให้หาศพให้พบและนำไปทิ้งที่นาโก ย่าเหมือนเดิม มินามิจึงต้องออกตามหาศพรุ่นพี่ของเขาโดยได้รับการช่วยเหลือจากกลุ่มชินโนยามะ เพื่อนของหัวหน้ากลุ่มของเขาในเมืองแปลกๆและผู้คนประหลาด

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Gozu

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Gozu นั้น ทาคาชิ มิอิเกะ ตั้งใจสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ออกมาในรูปแบบภาพยนตร์ยากูซ่า-สยองขวัญ อันแปลกประหลาด ซึ่งพอสามารถสรุปเรื่องราวได้ดังนี้

เริ่มเรื่อง ในร้านกาแฟแห่งหนึ่งซึ่งถูกใช้เป็นสถานที่ในการประชุมของยากูซ่า กลุ่มหนึ่งขณะที่กำลังพูดคุยกันอยู่นั้น ไอซากิ ลูกน้องมือดีคนหนึ่งก็บอกกับหัวหน้าเขาว่ามีหมาชิวาว่าอยู่นอกร้านตัวหนึ่งและหมาตัวนั้นเป็นหมานักฆ่า ต้องฆ่ามันก่อนที่จะฆ่าเราจากนั้นไอซากิ ก็ออกนอกร้านไปฆ่าหมาตัวนั้นอย่างเลือดเย็น ด้วยพฤติกรรมเพี้ยนๆนี้ หัวหน้ากลุ่มยากูซ่าของเขาจึงตัดสินใจที่จะกำจัดเขาทิ้งโดยให้ มินามิ ลูกน้องคนสนิทของ ไอซากิ เป็นคนลงมือฆ่าและนำศพไปทิ้งที่นาโกย่า



ภาพที่ 4.70 ไอซากิให้หัวหน้าดูสุนัขที่เขาเชื่อว่าเป็นสุนัขยากูซ่า

การพัฒนาเหตุการณ์ เรื่องราวดำเนินไปจนเกิดเหตุวุ่นวายเมื่อ มินามิ พา ไอซากิ เดินทางไป นาโกย่า ระหว่างทางมีรถของชาวบ้านคนหนึ่งขับตามมา ไอซากิ คิดว่านั่นคือรถนักฆ่าที่จะตามมาฆ่าตนจึงสั่งให้ มินามิ หยุดรถเพื่อจะลงไปจัดการรถคันนั้น มินามิ จึงเข้าไปห้ามเลยเป็นเหตุทำให้ ไอซากิ เสียชีวิตลงเมื่อ มินามิ ปรีชากับหัวหน้าใหญ่กับเรื่องที่เกิดขึ้นก็ได้รับคำสั่งให้นำศพไปทิ้งที่ นาโกย่าเหมือนเดิมเพราะจะมีคนคอยช่วยเหลืออยู่ มินามิ จึง

ตัดสินใจแวะพักที่เมืองประหลาดๆเมืองหนึ่งระหว่างทางเพื่อสงบสติอารมณ์ แต่สิ่งไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นเมื่อศพของ โອซากิ หายไป มินามิจึงต้องออกตามหา ร่างของ โອซากิในเมืองประหลาดโดยมีลูกน้องของเพื่อนเก่าหัวหน้าใหญ่ซึ่งเป็นกระเทย คอยช่วยเหลือ

จุดสูงสุด มินามิ พบกับผู้คนประหลาดๆมากมายในเมืองแปลกๆที่เขาหยุดพัก ไม่ว่าจะสามพี่น้องเจ้าของร้านกาแฟที่เป็นกระเทย ลูกน้องของเพื่อนหัวหน้าใหญ่ที่เป็นเกย์ พี่น้องเจ้าของโรงแรมประหลาดที่พี่สาวอยากจะมีเพศสัมพันธ์กับมินามิให้ได้ เรื่องราวมาถึงจุดสูงสุดเมื่อ มินามิ รู้เบาะแสของศพของโອซากิ ว่าเคยเข้ามาถามเจ้าของร้านกาแฟว่าจะหาซื้อแป้งสาดี มินามิจึงตามสืบจนมาถึงโรงแรมที่เขาอาศัย และได้รู้ว่า โອซากิ เคยมาพักที่นี่แต่ได้ออกจากที่พักไปแล้ว มินามิ สืบสนกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นและนึกถึงสถานที่ที่จะนำศพไปทิ้งที่นาโกยาจึงรีบออกเดินทาง เมื่อไปถึงสถานที่ทิ้งศพซึ่งเป็นโกดังที่มีคนคอยช่วยทำลายศพ มินามิ จึงสอบถามถึงเรื่องของ โອซากิ ก็ได้รู้ว่าศพของเขาถูกนำมาทิ้งที่นี่เมื่อตอนเช้าและถูกทำลายไปแล้วโดยมีผิวหนังและรอยสักของโອซากิที่ถูกลอกออกมาก่อนทำลายศพเป็นหลักฐาน เมื่อ มินามิกลับมาที่รถเพื่อจะเดินทางกลับก็ได้พบกับสาวสวยนั่งอยู่ในรถและบอกว่าตนคือ โອซากิ



ภาพที่ 4.7/1 หญิงสาวบรรณาธิการบอกว่าตนคือโອซากิ

จุดคลี่คลาย มินามิ พาโอซากิในร่างผู้หญิงกลับไปหาหัวหน้าใหญ่ แต่เมื่อพบกับหัวหน้าใหญ่ โอซากิ (ร่างหญิง) กลับบอกว่าตนเป็นลูกสาวของของเพื่อนหัวหน้าใหญ่ หัวหน้าใหญ่จึงหมายจะมีเพศสัมพันธ์กับโอซากิ (ร่างหญิง) ด้วยความเหิงหวง มินามิ จึงปลั้งมือฆ่าหัวหน้าใหญ่และพา โอซากิ (ร่างหญิง) หนีไปและเริ่มตกหลุมรัก โอซากิ (ร่างหญิง) ในคืนหนึ่งระหว่างที่ทั้งสองกำลังมีความสัมพันธ์กัน มินามิ มีความรู้สึกเหมือนมีอะไรดึงอวัยวะเพศของตนอยู่เขาจึงดึงสิ่งนั้นออกมาและพบว่า เป็น โอซากิ ร่างผู้ชายกำลังคลอດออกมาจากช่องคลอดของ โอซากิ ร่างผู้หญิง เรื่องราวอันแปลกประหลาดจบลงที่ มินามิ ได้รู้หน้าที่ที่เคารพกลับมาพร้อมกับแฟนสาวสวย

แก่นความคิด มองโดยภาพรวมแล้วภาพยนตร์เรื่อง Gozu เหมือนจะเป็นภาพยนตร์ไร้ซึ่งแก่นสารมีแต่เรื่องราวแปลกๆวิกลจริตเกิดขึ้น หากแต่ค่อยๆมองลงไปเราจะพบเห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครต่างๆที่มีทั้งสมหวังและผิดหวัง ซึ่งทำให้อาจสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เรื่อง Gozu เป็นภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ที่ว่าด้วยความรักอันผิดแปลกระหว่างตัวละครต่างๆ ความรักระหว่างลูกน้องที่ตามหาศพลูกพี่อย่างไม่ลดละจนเกิดเป็นความรักอันผิดเพี้ยนไปหรือกรณีความรักระหว่างคนประหลาดที่ตกหลุมรักอีกฝ่ายเมื่อแรกพบ

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง Gozu มีตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องเพียงหนึ่งตัวนั่นคือ มินามิ แต่ก็รายล้อมไปด้วยตัวละครแปลกๆอีกมากมายนับไม่ถ้วน

มินามิ ตัวละครตัวเดียวในเรื่องที่เป็นคนปกติ ไม่มีความผิดปกติใดๆทั้งสิ้น มินามิ เป็นคนซื่อบุคลิกลักษณะไม่น่าจะเป็นยากูซ่าได้ ด้วยฐานะที่เป็นยากูซ่าระดับล่างสุด จึงได้แต่ก้มหน้าทำตามคำสั่งของหัวหน้าโดยไม่สามารถตัดสินใจอะไรเองได้ มินามิ เป็นคนที่เคารพและรักลูกพี่อย่าง โอซากิ มากจนทำให้อดคิดไม่ได้ว่าความสัมพันธ์ของทั้งสองเป็นอย่างไร บางฉากในเรื่องโอซากิ ขออวัยวะเพศของ มินามิ ที่ไปขลิบมาแม้ว่า มินามิ จะอดอดในตอน

แรกแต่ก็ยอมเปิดให้ดูรวมไปถึงถึงตอนท้ายเรื่องเมื่อ ไอซากิ กลายเป็นผู้หญิง ในหลายๆฉากมีการแสดงให้เห็นว่ามินามิมีความต้องการทางเพศกับ ไอซากิ จนสุดท้ายก็ได้สมใจ



ภาพที่ 4.72 มินามิยากุซามีมือใหม่ และเป็นคนปกติที่สุดคนเดียวในเรื่อง

ไอซากิ เป็นตัวละครผู้สร้างปัญหาและเรื่องราวทั้งหมดในเรื่อง ตัวภาพยนตร์เองไม่บอกสาเหตุว่าทำไม ไอซากิ ถึงเห็นภาพหลอน และศพไอซากิหายไปได้อย่างไร หรือแม้แต่การที่ไอซากิกลายเป็นผู้หญิง หากแต่การที่ ไอซากิ ร่างผู้ชายโผล่ออกมาจากช่องคลอดของ ไอซากิร่างผู้หญิงนั้นเป็นเสมือนการกลับมาเกิดใหม่ กลับมาเริ่มต้นชีวิตใหม่ ดังจะปรากฏในตอนจบของเรื่องเมื่อตัวละครทั้งสาม ไอซากิชาย ไอซากิหญิง และมินามิ เดินกอดกันอย่างมีความสุขเป็นเสมือนครอบครัวเดียวกันไม่ใช่ลูกพี่ลูกน้องในกลุ่มยาгуซ่า



ภาพที่ 4.73 ไอซากิยาгуซ่าจิตใจไม่ปกติผู้สร้างปัญหาต่างๆในภาพยนตร์

พี่น้องเจ้าของโรงแรม ตัวละครสองตัวนี้เป็นตัวละครที่แปลกประหลาดอีกคู่หนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้ พี่สาวสูงวัยผู้ที่ต้องการจะมีเพศสัมพันธ์กับ มินามิ ให้ได้ เช่นการเข้าไปช่วยมินามิถูหลังในห้องอาบน้ำ หรือการบีบนมจนน้ำนมไหลให้มินามิดู ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่เรียกได้ว่ามี Libido สูงมากและมักจะปล่อยอารมณ์แห่งความก้าวร้าวสู่น้องชายของเขาด้วยการดุด่าทุบตี ในกรณีของตัวละครที่เป็นน้องชายเจ้าของโรงแรมเป็นตัวละครถูกแหว่ง มักถูกพี่ดุด่าเป็นประจำ ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่มีปมอึดปุกอย่างเห็นได้ชัดแม้ในภาพยนตร์จะไม่บอกต้นสายปลายเหตุแต่ผู้ชมจะได้เห็นจากที่น้องชายคนนี้นอนดูคนมของพี่สาวเหมือนเด็กที่กำลังดูคนมจากเต้าของแม่



ภาพที่ 4.74 สองพี่น้องเจ้าของโรงแรม

โนเซะ ลูกน้องของเพื่อนหัวหน้าใหญ่ซึ่งเป็นเกย์และแอบชอบ มินามิ ตั้งแต่แรกพบ เป็นตัวละครอีกหนึ่งตัวที่สร้างสีสันให้แก่ภาพยนตร์เรื่องนี้ โนเซะเป็นลูกน้องของเพื่อนหัวหน้าใหญ่ที่ได้รับหน้าที่คอยดูแล ช่วยเหลือ มินามิ ในการตามหา โอซากิ โนเซะมักชอบทาทาหน้าชาวครึ่งซึกมีผ้าพันหัวไว้ มักชอบทำตัวใกล้ชิดกับ มินามิ เพราะหวังว่ามินามิจะมีใจให้กับเขา



ภาพที่ 4.75 โนเซะกระเทยยากูซ่าผู้หลงรักมินามิ

หัวหน้าใหญ่ ลูกพี่ใหญ่ของกลุ่มยากูซ่าที่ โอซากิและมินามิ สังกัดอยู่ ดูภายนอกหัวหน้าใหญ่ดูเป็นคนปกติธรรมดา แต่ก็มีพฤติกรรมวิตถารเวลามีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงโดยการใช้ทัพพีเสียบไว้ที่รูทวารของตนเองเพื่อเพิ่มความรู้สึกทางเพศ หัวหน้าใหญ่มีความพึงพอใจในส่วนทวารชั้นรุนแรงจนเกิดบุคลิกภาพที่เรียกว่า Anal Personality คือเป็นคนที่เข้มงวด ไม่ยืดหยุ่น ด้วยพฤติกรรมนี้จึงเป็นเหมือนต้นเหตุของเรื่องที่ทำให้ มินามิ ลงมือฆ่า โอซากิ และนำศพไปทิ้ง



ภาพที่ 4.76 หัวหน้าใหญ่ของโอซากิและมินามิ

ความขัดแย้ง ภาพยนตร์เรื่อง Gozu มีความขัดแย้งที่ตั้งอยู่ในจิตใจของ มินามิ กับการที่ต้องมาอยู่ผิดที่ผิดเวลา ท่ามกลางเมืองประหลาดและผู้คนแปลก มินามิ ตกอยู่ท่ามกลางความขัดแย้งในจิตใจที่ว่าศพของ โອซากิหายไปได้อย่างไรเมื่อทำการสืบหาก็พบเรื่องราวที่น่าแปลกเมื่อมีคนพบ โອซากิ ตามที่ต่างๆจนสุดท้ายเมื่อโອซากิได้กลายเป็นผู้หญิงและกลับมาเกิดมีชีวิตรใหม่อีกครั้งความขัดแย้งที่อยู่ภายในใจของ มินามิ ถูกกลบเลือนหายไป

มุมมอง ภาพยนตร์เรื่อง Gozu นั้น ทาคาชิ มิอิเกะ ใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สามที่คอยติดตามมินามิ ช่วยตามหา โອซากิ ซึ่งผู้ชมเองก็จะพบกับปริศนาและเรื่องราวประหลาดต่างๆมากมายไปพร้อมกับมินามิซึ่งการใช้วิธีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบนี้มันมีข้อดีทำให้ผู้ได้ลุ้นได้ติดตามเรื่องราวไปพร้อมๆกับตัวละครในเรื่องแต่ข้อเสียของมุมมองนี้ในภาพยนตร์เรื่อง Gozu อยู่ตรงที่บางเรื่องราวมันไม่ถูกคลี่คลายออกมาว่าสาเหตุเกิดจากอะไร ซึ่งหากมองตามเนื้อเรื่องแล้วตัวละคร มินามิ ที่ผู้ชมเฝ้าติดตามนั้นแม้จะสงสัยกับสิ่งที่เกิดขึ้นเขาก็ไม่ได้สนใจที่จะหาคำตอบ เพราะมุ่งหวังที่จะออกตามหาตัว โອซากิ ให้พบเท่านั้น

รูปแบบของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง Gozu แต่เดิมนั้นเป็นผลงานที่โปรดิวเซอร์ ฮารุมิ โซเนะ ตั้งใจจะสร้างเป็นภาพยนตร์แนวยาгуซ่าเพื่อหวังจะให้ลูกชายของตน ฮิเดกิ โซเนะ เป็นพระเอก และให้ ทาคาชิ มิอิเกะ เป็นผู้กำกับแต่ ทาคาชิ มิอิเกะ ไม่เห็นด้วยที่จะให้ ฮิเดกิ โซเนะ รับบทยาгуซ่าตามบทเดิม จึงทำการรีบบทภาพยนตร์ใหม่หมดโดยที่ทาคาชิ มิอิเกะต้องการสร้างภาพยนตร์ยาгуซ่า-สยองขวัญ และภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะเรื่องแรกที่ได้รับเชิญไปฉายที่เทศกาลหนังเมืองคานส์ ในสาย Director's Fortnight และได้รับเสียงตอบรับเป็นอย่างดี

ภาพยนตร์เรื่อง Gozu เรียกได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีความแปลกประหลาดที่สุดของทาคาชิ มิอิเกะเลยก็ว่าได้ โดยรายละเอียดความแปลกประหลาดของเรื่องราวของภาพยนตร์เริ่มขึ้นเมื่อ โອซากิ เห็นหมาชิว่าว่าตัวน้อยนิด เป็นหมายาгуซ่าที่ถูกฝึกมาให้ฆ่ายาгуซ่าและได้

ออกไปฆ่าหมาน้อยตัวนี้อย่างเลือดเย็นจากจุดนี้หัวหน้าใหญ่จึงตัดสินใจที่จะกำจัด โอซากิ เพราะทนความผิดปกติไม่ไหว

ผู้ชมยังได้รับการตอกย้ำถึงความผิดปกติของโอซากิเมื่อเขาเห็นรถที่ตามมาเป็นรถ ยากูซ่ามาเพื่อฆ่าเขาและมินามิหลังจากการที่โอซากิเสียชีวิตจากความพลาดพลังของมินามิ เขาจึงมาหยุดพักที่เมืองประหลาดๆเมืองหนึ่งระหว่างทางไปนาโกย่าจุดเริ่มของเรื่องราวการอยู่ผิดที่ผิดเวลาของมินามิเริ่มขึ้นเมื่อศพของโอซากิหายไป



ภาพที่ 4.77 เรื่องราวแปลกประหลาดเริ่มขึ้นอีกครั้งเมื่อศพของโอซากิที่นอนอยู่บนรถหายไป

มินามิ ได้รับการช่วยเหลือจาก โนเซะ ลูกน้องของเพื่อนหัวหน้าซึ่งมักจะทาหน้าขาวซีกหนึ่ง เป็นการปกปิดตัวตนบางอย่างเอาไว้ซึ่งผู้ชมจะได้รู้ในช่วงต่อมามีว่าเขาเป็นเกย์ โนเซะพา มินามิ มาพักที่โรงแรมประหลาดแห่งหนึ่งที่ดูแลโดยสองพี่น้องที่มีพฤติกรรมแปลกประหลาดตัวละครพี่สาวเจ้าของโรงแรมเป็นผู้ที่มี Libido สูงมากชอบเข้ามาทำท่าที่ลวงละเมิดทางเพศมินามิอยู่เป็นประจำและก็จะถูกมินามิปฏิเสธการที่ถูกปฏิเสธอยู่เสมอตัวละครพี่สาวมักจะปล่อยอารมณ์ความเกรี้ยวกราดกับผู้เป็นน้องเสมอ ดังที่ผู้ชมจะเห็นได้ในฉากที่พี่สาวทำพิธีกรรมทรงเจ้าเพื่อช่วยมินามิ แต่เมื่อผู้เป็นน้องบอกว่าทำไม่เป็นก็โกรธเกรี้ยวลงไม้ลงมือกับน้องจนเลือดตกยางออก

จากภาพที่ 4.78 เป็นฉากที่สองพี่น้องเจ้าของโรงแรมทำพิธีทรงเจ้าเพื่อตามหาวิญญาณของโอซากิ แต่ทว่าผู้เป็นน้องไม่สามารถทำได้จนผู้เป็นพี่สาวต้องใช้ไม้ตีบังคับให้ทำได้ เพราะเป็นหัวใจของการให้บริการตามที่ลูกค้าต้องการ



ภาพที่ 4.78 ฉากที่สองพี่น้องเจ้าของโรงแรมทำพิธีเข้าทรงเพื่อตามหาวิญญาณของไอซากิ

นอกจากนี้ยังมีตัวละครแปลกๆอีกเช่นภรรยาของเจ้าของร้านขายของที่เป็นชาวต่างชาติ แต่พูดภาษาญี่ปุ่นได้อย่างคล่องเหมือนท้องถิ่นมา มีนามิเกิดความสงสัยเข้ามาดูก็พบกับบทสนทนาที่ใช้พูดกับตนเป็นคาราโอเกะติดอยู่เหนือประตู



ภาพที่ 4.79 เจ้าของร้านขายของและภรรยาชาวต่างชาติที่มีบทพูดติดไว้หลังประตู

องค์ประกอบของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง Gozu ของทาคาชิ มิอิเกะเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงปรากฏในรูปแบบ ของความรุนแรงทางจิตใจ กล่าวคือภาพความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นแม้จะดูไม่หวือหวา ไม่ถึงเลือดถึงเนื้อเท่ากับเรื่องอื่นๆ แต่ฉากที่ปรากฏนั้นสามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกสะเทือนจิตใจได้ เช่น ฉากเปิดของเรื่อง ที่ตัวละครไอซากิ จับสุนัขข้างล่างพื้น และจับเหยียงใส่กระจกจนสุนัขตาย แม้ฉากนี้จะดูไม่สมจริงและไม่ปรากฏภาพสุนัขที่ตาย แต่ผู้ชมก็สามารถรับรู้ถึงความโหดร้ายของฉากนี้ได้



ภาพที่ 4.80 ฉากแรกของเรื่องราวที่สร้างความตกใจให้แก่ผู้ชม

ฉากที่แสดงความรุนแรงถึงที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่ฉากสถานที่กำจัดศพซึ่งเป็นผู้รตเก่า ซึ่งใช้วิธีการกำจัดศพโดยการบดร่างให้ละเอียดและลอกหนังเก็บไว้



ภาพที่ 4.81 สถานที่กำจัดศพโดยใช้วิธีการบดร่างและลอกหนังเก็บไว้

จากภาพที่ 4.81 เป็นฉากที่มีนามิเดินทางมาตามโศกาทิที่สถานที่กำจัด แต่ทว่าเขามาเข้าไปโศกาทิเหลือเพียงแต่ชิ้นเนื้ออยู่ในถังและหนังที่ถูกลอกเก็บไว้ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังคงนำเสนอเรื่องราวความผิดแปลกของตัวละครและเหตุการณ์แปลกๆที่มีนามิเข้าไปมีส่วนร่วม



ภาพที่ 4.82 ฉากที่มีนามิอาบน้ำขณะพักอยู่ในโรงแรม เจ้าของคนที่เข้ามาลวนลามมีนามิ

จากภาพที่ 4.82 เป็นฉากที่มินามิกำลังอาบน้ำอยู่ ทันใดนั้นตัวพี่สาวเจ้าของโรงแรมก็พุ่งผ้าเช็ดตัวเข้ามาช่วยมินามิพร้อมกับบีบนมให้มินามิดู ซึ่งฉากนี้เป็นฉากที่ผู้ชมดูแล้วสามารถรับรู้ความไม่ปกติของตัวละครพี่สาวได้เป็นอย่างดีเนื่องด้วยวัยที่สูงกว่ามินามิมากแต่กลับเข้ามากระทำการอันดูไม่เหมาะสม แต่หากมองลึกลงไปแล้วตัวพี่สาวเจ้าของโรงแรมนั้นเป็นตัวแทนของผู้เป็นแม่ที่ต้องการจะดูแลเอาใจใส่ดูแลคนที่อยู่ในบ้านแม้จะเป็นเจตนาที่ดีแต่ภาพลักษณ์ที่ออกมานั้นกลับเป็นภาพในด้านลบที่ไม่เหมาะสม และจากภาพที่ 4.83 เป็นฉากที่มินามิเข้ามาถามหาไอซากิจากเจ้าของโรงแรมทั้งสองแต่สิ่งที่เขาเห็นคือคนทั้งสองกำลังบรรจุนมอย่างละเอียดละไม มินามิเกิดความสงสัยว่าเขาเอานมมาจากไหนจึงเข้าไปดูก็พบกับความจริงว่านมนั้นมาจากเต้าของพี่สาวเจ้าของโรงแรม ซึ่งฉากนี้เป็นฉากที่สร้างความสะอิดสะเอียนให้ผู้ชมได้ไม่น้อยเพราะก่อนหน้าที่มีนามิจะเข้ามาหาคนทั้งคู่ จะปรากฏเด็กน้อยคนหนึ่งกำลังกินนมซึ่งเป็นขบวนการเดียวกันนี้อ่างเอร็ดอร่อย ซึ่งฉากนี้เป็นฉากที่ตอกย้ำความเป็นแม่ของตัวละครพี่สาวเจ้าของโรงแรมได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.83 สองพี่น้องเจ้าของโรงแรมกำลังบรรจุนมใส่ขวดโดยนมนั้นมาจากเต้าของตัวพี่สาว

นอกจากนี้ผู้ชมจะได้พบกับเรื่องแปลกประหลาดเมื่อไอซากิปรากฏร่างออกมาในสภาพของผู้หญิงซึ่งสร้างความสับสนให้แก่มินามิและผู้ชมเป็นอย่างมากด้วยการที่ภาพยนตร์เองก็ไม่ได้ทำการเฉลยว่าสาเหตุที่ไอซากิกลายเป็นผู้หญิงนั้นคืออะไร



ภาพที่ 4.84 สาวปริศนาที่บอกว่าตนคือโอซากิ

จากการอยู่ด้วยกันเป็นเวลานานมินามิเริ่มที่จะตกหลุมรักกับโอซากิผู้หญิงจนถึงขั้นมีเพศสัมพันธ์กัน แต่ทว่าสิ่งไม่คาดคิดได้เกิดขึ้นเมื่อขณะที่ทั้งคู่กำลังทำภารกิจกันอยู่นั้นมินามิมีความรู้สึกว่ามีบางสิ่งกำลังดึงอวัยวะของตน เขาพยายามดึงมันออกมาก็พบว่าสิ่งที่ดึงนั้นเป็นมือ และมือนั้นก็หดกลับเข้าไปและเปลี่ยนเป็นโอซากิไหล่ออกมาแทน



ภาพที่ 4.85 ฉากที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการฉายในภาพยนตร์ในเรื่องของความแปลกปนสยอง

จากภาพที่ 4.85 เป็นฉากที่โอซากิผู้ชายไหล่ออกมาจากช่องคลอดของโอซากิผู้หญิงซึ่งเป็นฉากที่ชวนสยองแก่ผู้ชมมากที่สุดในการฉายเรื่องนี้แต่ทว่าความหมายของฉากนี้นั้นกลับมีความหมายไปในทางที่ดี นั่นคือเรื่องของการเกิดใหม่ ซึ่งหากมองย้อนกลับไปตั้งแต่ต้นเรื่อง การที่ โอซากิเริ่มมีพฤติกรรมแปลกๆ เหมือนกับหนอนที่กำลังพบความเปลี่ยนแปลงกับตน โอซากิ

ในร่างผู้หญิงเปรียบเหมือนดักแด้ที่รอเวลาให้ผีเสื้อเติบโตใหญ่ และสุดท้ายโอซากิที่ปรากฏร่างออกมาจากช่องคลอดย่อมไม่ต่างกับเด็กที่กำเนิดใหม่หรือผีเสื้อที่ออกมาจากดักแด้เพื่อพบกับวันอันสดใส

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Gozu

ภาพยนตร์เรื่อง Gozu เป็นภาพยนตร์ยาгуซ่าที่แปลกประหลาดเรื่องหนึ่งของ ทาคาชิ มิอิเกะ โดยตัวของเขาต้องการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมาเป็นภาพยนตร์ ยาгуซ่า-สยองขวัญ โดยเรื่องราวเป็นเรื่องของคนที่อยู่ผิดที่ผิดเวลา จนพบเหตุการณ์ประหลาดมากมายกับตัวเอง การนำเสนอภาพความรุนแรงต่างๆล้วนเป็นภาพที่ชวนให้ผู้ชมรู้สึกสะอิดสะเอียนกับสิ่งที่เกิดขึ้น เช่น การฆ่าสุนัขด้วยการขว้างใส่กระจก ฉากการร่วมเพศแบบวิปริต เป็นต้น และภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นภาพยนตร์ที่มีรายละเอียดทางจิตวิทยาเกี่ยวกับตัวละครต่างๆมากมาย เช่น พี่น้องเจ้าของโรงแรม ที่ตัวพี่สาวสูงวัยผู้ที่ต้องการจะมีเพศสัมพันธ์กับ มินามิให้ได้ ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่เรียกได้ว่ามี Libido สูงมากและมักจะปลดปล่อยอารมณ์แห่งความก้าวร้าวสู่น้องชายของเขาด้วยการดูด่าทุบตี หรือตัวละครหัวหน้าใหญ่ที่มีพฤติกรรมวิตถารเวลามีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงโดยการที่เขาจะใช้ทัพพีเสียบไว้ที่รูทวารของตนเองเพื่อเพิ่มความรู้สึกทางเพศ หัวหน้าใหญ่มีความพึงพอใจใน ส่วนทวารชั้นรุนแรงจนเกิดบุคลิกภาพที่เรียกว่า Anal Personality เป็นต้น และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็สามารถ ชนะรางวัล Special Prize of the Jury (2003) จากเทศกาล Sitges - Catalan International Film Festival ที่ประเทศสเปน รางวัล Best Asian Film (2003) และ Jury Award (2003) จากเทศกาล Neuchâtel International Fantasy Film Festival ที่ประเทศสวิสเซอร์แลนด์

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call



ภาพที่ 4.86 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องด้วยฉากงานเลี้ยงสังสรรค์ของบรรดาเพื่อนฝูงในรั้วมหาวิทยาลัย เมื่อเสียงโทรศัพท์ของ โยโกะ เพื่อนสาวของยูมิ ตัวละครเอกของเรื่องดังขึ้น และเสียงเรียกเข้าก็เป็นเสียงเพลงประหลาดที่เธอเองไม่เคยได้ยินมาก่อนหลังจากเสียงเพลงเงียบไปหน้าจอโทรศัพท์ก็ปรากฏข้อความสายไม่ได้รับหนึ่งสาย เมื่อโยโกะเปิดเข้าไปดูก็พบว่าเป็นเบอร์โทรศัพท์ของเธอที่โทรเข้าเครื่องตัวเองพร้อมกับฝากข้อความเสียงไว้ เธอกดเข้าไปฟังข้อความก็พบกับเสียงกรีดร้องอันน่าหวาดกลัวพร้อมกับลงวันที่ข้อความส่งมาในอีก3วันข้างหน้า เมื่อเวลาผ่านไป3วัน

คืนวันเกิดเหตุยูมิได้รับโทรศัพท์จากโยโกะทั้งคู่พูดคุยกันตามปกติ แต่แล้วเมื่อถึงเวลาที่ระบุในข้อความที่ส่งมาโยโกะก็พบกับอุบัติเหตุอันน่าสยดสยองที่ฟังไว้เพียงแต่เสียงกรีดร้องแบบเดียวกับที่ได้ยินในโทรศัพท์ ไม่กี่วันต่อมา เคนจิ เพื่อนอีกคนหนึ่งของยูมิที่ได้มาสังสรรค์กันในวันนั้นได้รับข้อความจากโทรศัพท์มือถือของเขาเองจาก 3 วันข้างหน้า ในข้อความนั้นมีเสียงร้อง

ด้วยความหวาดกลัวสุดขีดเช่นเดียวกัน และเมื่อวันเวลานั้นมาถึงเคนจิก็ตายพร้อมกลับเสียงกรีดร้องแบบที่ได้ยินในโทรศัพท์

วันหนึ่งนัทสีมีเพื่อนของยูมิกี้ได้รับโทรศัพท์อาถรรพ์นี้ เมื่อเธอเปิดดูข้อความก็พบเป็นภาพวิดีโอของเธอที่ปรากฏภาพผู้หญิงค่อยๆ โผล่มาจากด้านหลัง เหตุการณ์โทรศัพท์อาถรรพ์โด่งดังเป็นข่าวไปทั่ว จนมีรายการทางโทรทัศน์จะทำการถ่ายทอดสดพิธีการไล่ผีให้แก่ นัทสีมี เธอจึงตัดสินใจที่จะทำการไล่ผีออกทีวี แต่เมื่อถึงเวลาตามที่ข้อความส่งมา นัทสีมีก็พบกับจุดจบอย่างน่าสยดสยอง ในขณะที่เรื่องราวอันน่าสยดสยองเกิดขึ้นกับ นัทสีมี โทรศัพท์มือถือของยูมิกี้ดังขึ้นพร้อมกับข้อความสายไม่ได้รับยูมิดิ้นหวักกับเหตุการณ์ต่างๆที่กำลังจะเกิดขึ้นจึงได้ร่วมมือกับ ฮิโรชิ ผู้จัดการงานศพที่สูญเสียน้องสาวไปในเหตุการณ์ทำนองเดียวกัน ทั้งสองเริ่มลงมือหาสาเหตุของการตายเหล่านั้นเพื่อที่จะทำการถอนคำสาปให้ทันเวลา โดยมีชีวิตของยูมิเป็นเดิมพัน

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call นั้น ทาคาชิ มิอิเกะ ตั้งใจเดินตามสูตรสำเร็จของ Ringu (1998) ซึ่งเป็นเรื่องของวิดีโอต้องสาป อย่างไม่ผิดเพี้ยนแต่ปรับเปลี่ยนจากวิดีโอเป็นโทรศัพท์มือถือ โดยโครงเรื่องเน้นไปในการที่จะสืบหาต้นตอของโทรศัพท์ที่ถูกใช้ว่ามาจากไหน เกิดขึ้นได้ อย่างไรตามแนวทางของภาพยนตร์เรื่อง Ringu ที่ว่าตัวละครเอกต้องหาที่มาของวิดีโอต้องสาปเพื่อทำการแก้คำสาปที่จะเกิดขึ้นกับตนหากแต่ ทาคาชิ มิอิเกะ เลือกว่าจะใช้มุมกล้องบีบคั้น แสงเงาที่ก่อดัน การตัดต่อที่ฉับไว การเล่าเรื่องที่ก่อดันต่างจาก Ringu ที่เน้นในเรื่องของการสร้างบรรยากาศอันน่าหวาดกลัวซึ่งเราสามารถสรุปลักษณะของเรื่องราวและแบ่งได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เริ่มเรื่องด้วยฉากงานเลี้ยงสังสรรค์ของบรรดาเพื่อนเก่าที่ไม่ค่อยได้พบปะกัน ภาพยนตร์พาคนดูเข้าสู่เรื่องราวอันน่าประหลาดใจเมื่อเสียงโทรศัพท์ของ โยโกะเพื่อนสาวของยูมิ ตัวละครเอกของเรื่องดังขึ้นและเสียงเรียกเข้าก็เป็นเสียงเพลงประหลาดที่เธอก็ไม่เคยได้ยินมาก่อน จากนั้นเมื่อเสียงเพลงเงียบไป หน้าจอโทรศัพท์ก็ปรากฏข้อความสายไม่ได้รับ

หนึ่งสายเมื่อ โยโกะเปิดเข้าไปดูก็พบว่าเป็นเบอร์โทรศัพท์ของเธอที่โทรเข้าเครื่องตัวเองพร้อมกับฝากข้อความเสียงไว้ เธอกดเข้าไปฟังข้อความก็พบกับเสียงกรีดร้อง อันน่าหวาดกลัวพร้อมกับลงวันที่ส่งมาในอีก 3 วันข้างหน้า ในจุดนี้ภาพยนตร์ได้เปิดความสงสัยให้แก่ผู้ชมให้สงสัยถึงที่มาของข้อความในโทรศัพท์ และผลที่จะตามมาในอีก 3 วันข้างหน้า เมื่อเวลาผ่านไป 3 วันยูมิได้รับโทรศัพท์จากโยโกะแต่แล้วเมื่อถึงเวลาที่ระบุในข้อความที่ส่งมาโยโกะก็พบกับอุบัติเหตุอันน่าสยดสยองทิ้งไว้เพียงแต่เสียงกรีดร้องแบบเดียวกับที่ได้ยินในโทรศัพท์

การพัฒนาเหตุการณ์ หลังจากเหตุการณ์แรกเกิดขึ้นภาพยนตร์พาคนดูไปพบเหตุการณ์ต่อเนื่องเมื่อเพื่อนในกลุ่มของยูมิที่ไปงานเลี้ยงสังสรรค์กันได้รับโทรศัพท์แบบเดียวกันและพบจุดจบใน 3 วันให้หลังเหมือนกันเหตุการณ์เหล่านี้ทำให้ผู้คนที่อยู่รอบตัวยูมิเกิด หวาดกลัวและต่างกันพาลบเบอร์โทรศัพท์ของยูมิออกเพื่อป้องกันอาถรรพ์ แต่แล้ว นัทสึมิเพื่อนของยูมิก็ได้รับโทรศัพท์อาถรรพ์นี้ เมื่อเธอเปิดดูข้อความก็พบเป็นภาพวิดีโอของเธอที่ปรากฏภาพผู้หญิงค่อยๆ ใฝ่ลงมาจากด้านหลัง เหตุการณ์โทรศัพท์อาถรรพ์โด่งดังเป็นข่าวไปทั่ว นัทสึมิ จึงตัดสินใจที่จะทำการไล่ผีถ่ายทอดสดออกโทรทัศน์โดยไม่ฟังคำเตือนของยูมิ

จุดสูงสุด ภาพยนตร์หลอกคนดูในระดับหนึ่งกับการไล่ผีออกโทรทัศน์ แต่แท้จริงแล้ว เป็นเหมือนกับการเริ่มต้นเรื่องราวของการไขปริศนา เมื่อการไล่ผีไม่ประสบผลสำเร็จ และโทรศัพท์ของยูมิดังขึ้นพร้อมกับเสียงเรียกเข้าประหลาด และก็ปรากฏข้อความสายไม่ได้รับ ยูมิรู้ถึงชะตากรรมของตนจึงร่วมมือกับฮิโรชิ ผู้จัดการงานศพที่สูญเสียน้องสาวไปในเหตุการณ์ทำนองเดียวกัน ทั้งสองเริ่มลงมือหาที่มาของโทรศัพท์อาถรรพ์นี้

ภาวะคลีคลาย ยูมิได้สืบค้นต้นตอของโทรศัพท์อาถรรพ์ว่าเป็นของคุณแม่ลูกสองคนหนึ่งที่หายสาบสูญไปอย่างไร้ร่องรอย เธอได้รับการคาดเดาจากแพทย์ว่าผู้เป็นแม่มีอาการป่วยทางจิตชนิดหนึ่ง ที่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นโดยการทำให้คนใกล้ติดป่วยโดยเฉพาะลูกของตัวเอง เพื่อจะนำตัวมาหาหมอแล้วก็จะพุ่มเทดูแลจนทำให้สังคมเกิดความสับสนและยกย่องตัวเองว่าเป็นผู้เสียสละ คุณหมอบอกในเรื่องได้วินิจฉัยว่าแม่ของเด็กหญิงน่าจะป่วยเป็นโรคนี้ เนื่องจากเธอพาลูกสาวคนเล็กมาพบหมอเป็นประจำด้วยอาการที่รุนแรงแตกต่างกันไป เช่น มีร่องรอยถูกทำร้าย เป็นต้น แต่ความจริงแล้วกลับตรงกันข้าม คนที่ทำให้เด็กหญิงบาดเจ็บกลับเป็นพี่สาวของเธอเองต่างหากที่ป่วยเป็นโรคนี้เธอจะทำร้ายน้องสาวอาจจะด้วยเหตุผลสองประการ คือทำร้ายน้องเพราะแม่รักน้องมากกว่าในความรู้สึกของเธอ ทั้งที่เธอป่วยแต่แม่ก็ยังสนใจน้องมากกว่า หรือไม่ก็ทำให้น้องบาดเจ็บเพื่อที่ตัวเองจะได้แสดงบทบาทในฐานะพี่ที่ดี หลังจากทำร้ายน้องเธอจะให้ลูกอมเป็นคำปิดปากไม่ให้ร้องไปฟ้องแม่ และเมื่อเธอสวมบทพี่ที่แสนดีแม่ก็จะกลับมาให้ความสนใจเธออีกครั้ง แต่เมื่อผู้เป็นแม่รู้ความจริงก็ดูดาเธอจนอาการหอบกำเริบจนเสียชีวิต ความแค้นของเด็กสาวก็แพร่กระจายต่อเป็นทอดๆ โดยใช้สัญญาณโทรศัพท์จากมือถือของแม่ โดยส่งต่อจากเบอร์โทรศัพท์เบอร์หนึ่งไปยังเบอร์โทรศัพท์อีกเบอร์หนึ่ง

แก่นความคิด แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เหมือนกับภาพยนตร์ Ringu (1998) ที่ต้องหาทางแก้คำสาปจากโทรศัพท์อาถรรพ์ให้ได้ซึ่งด้วยแก่นความคิดที่มีความคล้ายคลึงกันอย่างยี่งนี้ทำให้คนดูส่วนใหญ่ไม่ได้ คาดหวังกับแนวเรื่องนัก สิ่งที่คุณดูมาดูภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเน้นหนักไปที่ฉากของขวัญต่างๆที่ ทาคาชิ มิอิเกะ จะนำเสนอออกมา

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call มี ยูมิ เป็นตัวละครหลักที่คอยขับเคลื่อนเรื่องราวให้ภาพยนตร์ดำเนินไป ยูมิ เป็นตัวละครที่เหมือนเป็นวัยรุ่นในมหาวิทยาลัยธรรมดาๆ คนหนึ่งที่พบกับเรื่องราวของขบวนการค้นหาทางออกด้วยตนเอง แต่ความจริงแล้ว ยูมิ เป็นตัวละครหนึ่งที่มีภาวะจิตใจไม่ปกติ เมื่อครั้งเป็นเด็ก ยูมิ ถูกแม่ทำร้ายร่างกายบ่อยๆ



ภาพที่ 4.87 ยูมิตัวละครหลักของเรื่อง

ในภาพยนตร์จะเสนอเรื่องราวในวัยเด็กของยูมิให้เราทราบเป็นระยะๆ ซึ่งทำให้พอทราบได้ว่าช่วงชีวิตในวัยเด็กกับวิญญาณของเด็กสาวมีความคล้ายคลึงกัน จึงมีความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันได้ โดยในตอนท้ายของเรื่องภาพยนตร์ทิ้งท้ายให้ผู้ชมได้รู้ว่า ยูมิ เองก็ป่วยด้วยอาการทางจิตชนิดหนึ่ง ที่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นทำให้สังคมเกิดความสงสารและยกย่องตัวเองว่าเป็นผู้เสียสละ ด้วยการที่เธอเป็นผู้ใช้มีดแทง อิโรชิ แต่กลับเป็นคนดูแลปรนนิบัติเขาเป็นอย่างดี อย่างที่วิญญาณเด็กสาวทำกับน้องของตน

ความขัดแย้ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ตั้งอยู่บนความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่ไม่เชื่อในเรื่องราวของภูตผีปีศาจ เนื่องด้วยตัวละครส่วนใหญ่อยู่ในช่วงวัยรุ่น และเรื่องราวของวิญญาณที่มากับโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นเทคโนโลยีอันทันสมัยที่ดูขัดแย้งกัน รวมไปถึงเรื่องปมในจิตใจของตัวละครหลักอย่างยูมิที่มีอดีตอันปวดร้าวจากการถูกแม่ทำร้ายในวัยเด็ก

มุมมอง มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับได้เลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้านเพื่อที่จะได้กล่าวถึงรายละเอียดตัวละครแต่ละฝ่ายให้ผู้ชมเข้าใจได้ ใช้

คนดูคอยติดตามความเคลื่อนไหวและสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร การเลือกให้มุมมองในการเล่าเรื่อง ในลักษณะนี้ทำให้คนดูกลายเป็นเหมือนตัวละครตัวหนึ่งที่เข้าไปมีบทบาทในเรื่องราวอันน่าสยดสยองนี้คอยร่วมติดตามตัวละครเอกเสาะหาความจริงเพื่อไขปริศนาต่างๆ

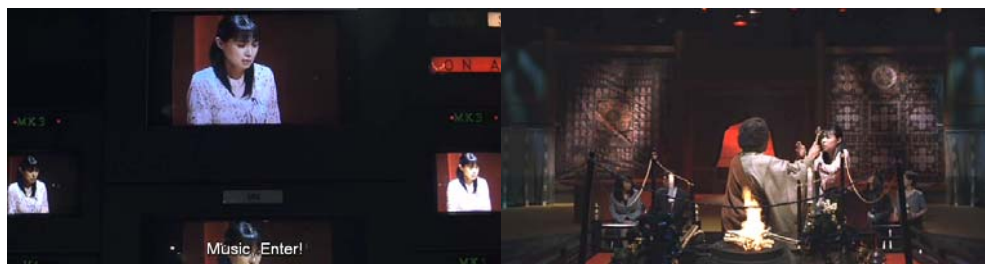
รูปแบบของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call นี้ ทาคาชิ มิอิเกะ ตั้งใจที่จะเลียนแบบเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่อง Ringu มาแทบทั้งหมดหากแต่ทำการปรับเปลี่ยนจาก video อภรรพีให้เป็นโทรศัพท์มือถือเพื่อให้เรื่องราวดูทันสมัยและจับต้องได้ตามกาลเวลา พร้อมกับใส่เรื่องราวและปริศนาที่น่าสนใจชวนค้นหามากกว่าในส่วนของภาพยนตร์เรื่อง Ringu



ภาพที่ 4.88 ภาพยนตร์เรื่อง Ringu

ทาคาชิ มิอิเกะทำการหยอกล้อสื่อโทรศัพท์ที่หวังกอบโกยรายได้จากผู้เคราะห์ร้าย โดยการทำพิธีได้ถ่ายทอดสด แต่ผลที่ออกมาก็ล้มเหลวเหมือนเป็นการตอกย้ำให้ทราบถึงว่ามนุษย์เราต่อให้มีเทคโนโลยีทันสมัยมากแค่ไหนก็หลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับ ภูตผีวิญญาณและโชคชะตาไม่ได้



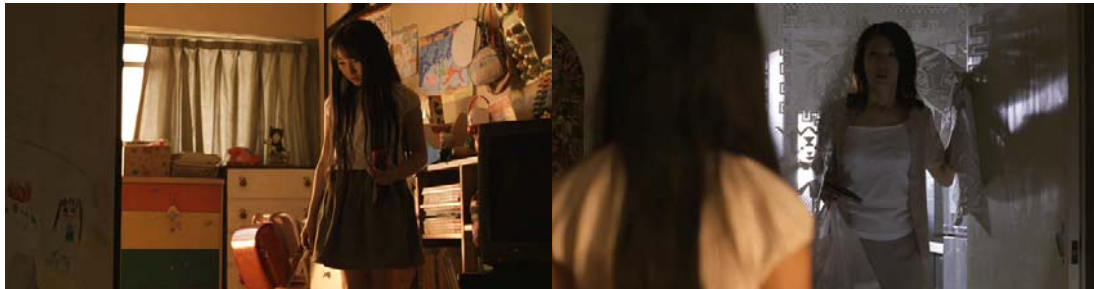
ภาพที่ 4.89 ทาคาชิ มิอิเกะตั้งใจหยอกล้อสื่อโทรศัพท์ที่จ้องแต่จะหาทำร้ายจากผู้คน

จุดเด่นอีกอย่างของภาพยนตร์เรื่องนี้ที่แตกต่างกับเรื่อง Ringu คือในภาพยนตร์เรื่อง Ringu เมื่อตัวละครเอกได้พบกับศพของวิญญาณที่เป็นต้นตอของความอาฆาตแล้วถือเป็นจุดสิ้นสุดของเรื่องราวเมื่อวิญญาณได้รับการปลดปล่อย แต่ในภาพยนตร์เรื่อง One missed Call เมื่อตัวละครเอกพบต้นตอของโทรศัพท์ที่โทรมาแล้วกลับเป็นว่านั่นคือเหยื่อรายแรกไม่ใช่ต้นตอทั้งหมดของเรื่องราวซึ่งเหมือนเป็นการหลอกผู้ชมในระดับหนึ่งที่คิดว่าเรื่องราวใกล้ถึงจุดจบ



ภาพที่ 4.90 ยูมิพบศพเจ้าของโทรศัพท์แล้ว แต่ทว่าเธอไม่ใช่ต้นตอของคำสาปที่เกิดขึ้น

ภาพยนตร์ได้ทำการเฉลยเรื่องราวและต้นตอของเหตุการณ์ในเรื่องได้อย่างละเอียดพอสมควร ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้อย่างไม่มีข้อสงสัย แต่กลับทิ้งเรื่องราวให้คบคิดต่อไปว่าวิญญาณแค้นของเด็กสาวนั้นได้รับการปลดปล่อยจริงหรือไม่



ภาพที่ 4.91 สาเหตุของคำสาปเป็นเรื่องความแค้นของลูกสาวที่มีต่อแม่

สาเหตุของคำสาป เป็นเรื่องราวของเด็กคนหนึ่งที่มีอาการหอบและอาการทางจิตที่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากคนที่ตนรัก เพราะเธอเห็นว่าแม่รักน้องมากกว่าเธอจึงมักจะทำร้ายน้องของตนด้วยความอิจฉา จนวันหนึ่งแม่ของเธอจับได้ว่าตนทำร้ายน้อง เด็กสาวตกใจจนอาการหอบกำเริบและด้วยอารมณ์โกรธจึงปล่อยเธอไว้จนเธอขาดใจตาย ด้วยความโกรธแค้นที่มีต่อแม่ที่ไม่สนใจเธอจึงเป็นแรงอาฆาตทำให้แม่ของเธอตายนอกจากนี้สาเหตุที่เด็กสาวคนนี้ใช้โทรศัพท์เป็นสื่อเพราะเธอคิดว่าถ้าวันนั้นผู้เป็นแม่ใช้โทรศัพท์เรียกหมอมารักษาเธอก็จะไม่ตาย

องค์ประกอบของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call โครงหลักของเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีและคำสาป ทว่าความรุนแรงที่ปรากฏส่วนใหญ่เป็นผลของคำสาปที่เกิดขึ้นกับตัวละคร และความรุนแรงจากปมในอดีตของตัวละคร



ภาพที่ 4.92 ภาพความตายที่เกิดจากการกระทำของวิญญาณ

จากภาพที่ 4.92 เป็นฉากการตายของตัวละครที่เกิดจากผลของคำสาป ทำให้ตัวละครทั้งหลายพบกับความตายอันน่าสยดสยอง นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังนำเสนออำนาจของวิญญาณที่แสดงออกมาจนผู้ที่เป็นหมอผีและทีมงานโทรทัศน์เกรงกลัว ซึ่งเป็นฉากที่ต้องการจะสื่อในเชิงยั่วล้อสื่อโทรทัศน์ในเชิงที่ว่าสื่อไม่ควรตัดสินสิ่งต่างๆว่าถูกหรือผิด ควรหรือไม่ควร โดยใช้ตัวเองเป็นศูนย์กลาง โดยในเรื่องนั้นสถานีโทรทัศน์นี้ตามตื้อและบังคับให้เพื่อนของยูมิมาออกโทรทัศน์ และเชิญหมอผีมาทำพิธีพร้อมทั้งประกาศว่าจะทำการไล่วิญญาณร้ายตนนี้ และจบเรื่องราวของคำสาปทั้งหลาย แต่สุดท้ายก็ไม่สำเร็จ



ภาพที่ 4.93 หมอผีถูกพลังงานที่มองไม่เห็นผลักจนกระเด็นออกไป

ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในวัยเด็กของตัวละครยูมิ ที่ถูกผู้เป็นแม่ทุบตี ใช้นุหรือจี้ตามร่างกายรวมถึงการบังคับให้ดูศพของคุณยายที่แขวนคอตาย ส่งผลให้ยูมิเกิดเป็นโรคขาดความอบอุ่นแต่ทว่าอาการนั้นถูกเก็บกดไว้ จนเมื่อเหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นปมในวัยเด็กจึงตื่นขึ้นและเป็นสื่อให้เชื่อมโยงกับวิญญาณแค้นของเด็กสาวที่มีอาการป่วยทางจิตแบบเดียวกัน



ภาพที่ 4.94 ยูมิในวัยเด็กถูกผู้เป็นแม่ทำร้ายร่างกาย และบังคับให้ดูศพคุณยายที่ผูกคอตาย



ภาพที่ 4.95 ตอนจบของเรื่องราวที่ยูมิใช้มีดแทงอิโรชิแต่ก็ยังคอยพยาบาลดูแลเขา

ในตอนจบของเรื่องราวทั้งหลายถูกคลี่คลายลง แต่ทว่าสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือยูมิใช้มีดแทงอิโรชิชายหนุ่มที่คอยช่วยเหลือกันมาโดยที่อิโรชิเห็นในเงาสะท้อนจากกระจกคือร่างของเด็กสาวที่ตายไปและยูมิก็ยังคอยทำการพยาบาลอิโรชิเป็นอย่างดี ในฉากนี้ทำให้ผู้ชมขบคิดได้ต่อว่าสิ่งที่ยูมิตำนั้นเป็นการรับช่วงต่อของวิญญาณเด็กสาว หรือว่าเป็นอาการของโรคแบบที่เด็กสาวเคยเป็นมาก่อนเกิดกำเริบกับตัวยูมิขึ้นมาทันแน่

สรุปภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call

ภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call เป็นการนำภาพยนตร์เรื่อง Ringu กลับมาสร้างใหม่โดยปรับเปลี่ยนเรื่องราว จากเดิมภาพยนตร์เรื่อง Ringu เป็นเรื่องของวิดีโอต้องคำสาปที่ใครได้ดูจะต้องเสียชีวิต ทาคาชิ มิอิเกะนำมาปรับเป็นเรื่องราวของโทรศัพท์มือถือต้องคำสาปที่ใครได้รับสายจะเสียชีวิตในสามวัน ทาคาชิ มิอิเกะตั้งใจที่จะล้อเลียนภาพยนตร์เรื่อง Ringu ด้วยโครงเรื่องที่เหมือนกันแต่ปรับเปลี่ยนไปใช้เทคโนโลยีที่เข้ากับยุคสมัย รวมไปถึงการหยอกล้อสื่อโทรทัศน์ที่ชอบหาผลประโยชน์จากผู้ตกเป็นเหยื่อ โดยการนำตัวละครตัวหนึ่งที่ถูกคำสาปมาออกรายการถ่ายทอดสดการไล่วิญญาณ นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีการสอดแทรกปมทางจิตเช่น อาการป่วยทางจิตที่ต้องการเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นโดยการทำให้คนใกล้ชิดป่วยหรือบาดเจ็บ เพื่อนำตัวมาหาหมอล้ำก็จะมีเหตุแฉจนทำให้สังคมเกิดความสงสัยและยกย่องตัวเองว่าเป็นผู้เสียสละ

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Zebraman (2004)



ภาพที่ 4.96 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง
Zebraman

อิจิกาวา ซินอิจิกาวาจารย์โรงเรียนประถม ที่ชีวิตดำเนินไปด้วยความซ้ำซาก จำเจ น่าเบื่อและน่าเศร้า ภรรยาไม่สนใจ ลูกสาวทำงานขายบริการตอนกลางคืน ลูกชายถูกเพื่อนที่โรงเรียนกลั่นแกล้งโดยที่พ่อแม่ไม่สามารถช่วยอะไรได้ เมื่ออยู่ที่โรงเรียนนักเรียนไม่ให้ความเคารพแต่มีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวชีวิตเขาไว้และทำให้เขายังบอกตัวเองได้ว่าเขายังมีความสุขคือ Zebraman ฮีโร่ในวัยเด็กของเขา

Zebraman ฮีโร่ที่ถูกตัดจบไปในตอนที่เจ็ดเพราะไม่ได้รับความนิยมนื่องจากสมัยนั้นเป็นยุคของทีวีสีที่เพิ่งเข้ามาในสังคมญี่ปุ่น Zebraman ในชุดขาวดำจึงไม่ถูกใจผู้ชมที่อยากเห็นซูเปอร์ฮีโร่ในชุดสี และถูกลืมเลือนไปตามกาลเวลา Zebraman ไม่ใช่ฮีโร่ที่มีพลังพิเศษแบบคุณลัดร่าแมน ไ้ลมแดง หรือขบวนการห้าสี แต่เขาเป็นแค่คนธรรมดาที่มีชุดที่สร้างขึ้นเองต่อสู้กับเหล่าร้าย มนุษย์ดาวเกรย์ ที่จะเปลี่ยนโลกอันมืดมนของมนุษย์ ให้กลายเป็นสีเทา Zebraman บาดเจ็บสาหัสทุกครั้งที่ต้องสู้แต่ก็ยังออกต่อกรเหล่าร้ายด้วยคติประจำใจ "ฮีโร่โมโนโทนแห่งรัตติกาลตราบไคที่ฉันยังอยู่ ฉันจะแต่งแต้มสีขาวดำให้โลกใบนี้เอง"

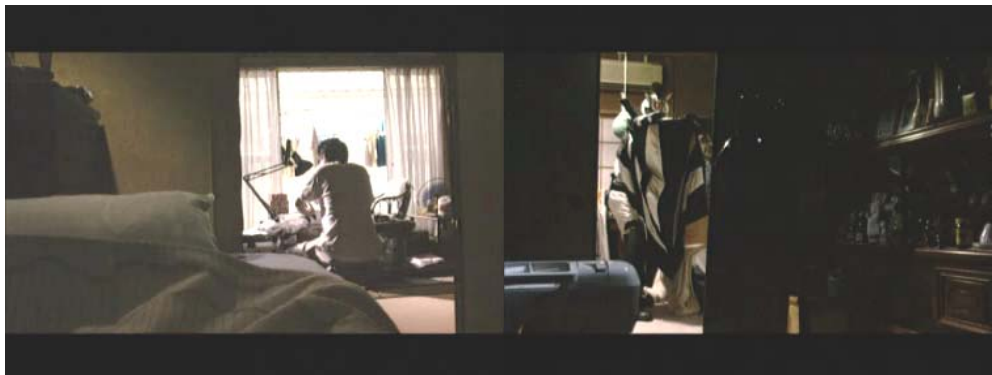
ในขณะที่ชินอิจิยังคงมีความสุขกับชีวิตในโลกส่วนตัวของตัวเอง ตัวเองก็ไปเผชิญหน้าคนร้ายคดีฆาตกรรมต่อเนื่องจนออกไปเดินเล่นตอนกลางคืนโดยใส่ชุด Zebraman ที่ตัวเองตัดขึ้นเองกับมือชินอิจิต่อสู้เอาตัวรอดมาได้ พร้อมช่วยชีวิตเหยื่อหนึ่งคนไว้ได้ในขณะที่คนร้ายหนีไป แต่ทุกอย่างยังคงเดิม ชินอิจิไม่ได้รับความกล้าหรือกำลังใจจากการกระทำครั้งนั้น แม้แต่น้อยหากแต่ยังคงใช้ชีวิตอย่างกล้าๆ กลัวๆ และพยายามลืมเรื่องที่เกิดขึ้นปล่อยให้มันเป็นหน้าที่ของตำรวจ จนกระทั่งทะเลาะกับลูกสาวตัวเองเรื่องที่ไม่ทำงานพิเศษจนไม่ยอมกลับบ้าน จนลูกสาวหนีออกจากบ้านไปในขณะที่ฆาตกรต่อเนื่องยังลอบย่นวลชินอิจิพยายามจะตามหาตัวลูกสาวด้วยเบาะแสที่ตนมี เพราะคนร้ายทำทุกอย่างตามเรื่อง Zebraman ทั้งหมด ชินอิจิได้รับความช่วยเหลือจาก อาซาโนะ ชินเป เด็กนักเรียนที่ย้ายมาใหม่ซึ่งเดินไม่ได้และชื่นชอบ Zebraman เหมือนกับตัวเขาเอง คนที่อยู่รอบตัวเขาทั้งภรรยา ลูกชาย ถูกนำไปเกี่ยวข้องกับเรื่องราวอันตรายเป็นโดยทุกครั้งคนร้ายถอดแบบการกระทำมาจากซีรีส์ที่เขาคลั่งไคล้ทุกประการ ตั้งแต่ผู้เคราะห์ร้ายสถานที่ เกิดเหตุ เขาเลือกที่จะสู้เพราะเขาคือคนเดียวที่รู้เรื่องราวทุกอย่าง คนเดียวที่รู้ทุกชั้นทุกตอนของแผนการ

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Zebraman

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Zebraman สร้างมาจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกันจึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้คงมีกลิ่นอายของการ์ตูนอยู่ไม่น้อย ซึ่งสามารถสรุปแนวโครงเรื่องได้ดังนี้

เริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เริ่มเรื่องด้วยการประชุมของกองกำลังพิเศษที่ว่าด้วยเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น จากนั้นภาพยนตร์ก็จะพาผู้ชมไปพบกับ ชินอิจิ คุณครูชั้นประถมวัยกลางคนที่ชีวิตครอบครัวและหน้าที่การงานย่ำแย่ ในจุดนี้ภาพยนตร์ยนตร์จะดำเนินเรื่องราวชีวิตประจำวันของชินอิจิควบคู่กับการสืบสวนของกองกำลังพิเศษที่มาหาสิ่งแปลกประหลาดในเมืองที่ชินอิจิอยู่ เรื่องราวชีวิตของ ชินอิจิ เปลี่ยนผันไปเมื่อ อาซาโนะ ชินเป นักเรียนชั้นประถม 3 ที่พิการเดินไม่ได้ ย้ายเข้ามาใหม่และ ผอ.โรงเรียนฝากให้เขาดูแล วันหนึ่งระหว่างการเรียนการสอน ชินอิจิ เห็น อาซาโนะ กำลังวาดภาพ

Zebaman และได้รู้ว่า อาซาโน ก็ชื่นชอบ Zebaman ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่เพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 4.97 ชินอิจิคุณครูวัยกลางคนที่หมกมุ่นกับการตัดชุด zebaman

การพัฒนาเหตุการณ์ เมื่อเหตุการณ์ฆาตกรรมในเมืองที่ ชินอิจิ อยู่เริ่มทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ และด้วยความบังเอิญที่ ชินอิจิ อยากนำชุด zebaman ไปให้ อาซาโน ดูเขาจึงใส่ชุดที่ทำขึ้นออกไปหา อาซาโน และบังเอิญได้พบกับฆาตกรต่อเนืองที่ใส่หน้ากากปู และเกิดการต่อสู้กันและสามารถช่วยเหลือเหยื่อเอาไว้ได้ ชินอิจิ จึงตัดสินใจที่จะออกช่วยเหลือผู้คนในชุด zebaman ด้วยความเชื่อมั่นทำให้ ชินอิจิ เริ่มมีพลังเหมือนอย่าง zebaman

จุดสูงสุด เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในเมืองเริ่มแปลกประหลาดมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเด็กๆในเมืองที่ถูกควบคุมด้วยของเหลวประหลาด หรือฆาตกรต่อเนืองในชุดปู ชินอิจิ สงสัยในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจนรู้ความจริงว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาจากเนื้อเรื่องในซีรีส์ zebaman และคนที่รู้เรื่องราวเหล่านี้เป็นอย่างดีมีเพียง ชินอิจิ และอาซาโน เท่านั้น



ภาพที่ 4.98 การร่วมมือกันของชินอิจิและอาซาโนในการรับมือกับมนุษย์ต่างดาวที่เหมือนกับในภาพยนตร์เรื่องZebamanที่ทั้งคู่ชื่นชอบ

ภาวะคลี่คลาย ชินอิจิตัดสินใจที่จะต่อสู้กับมนุษย์ต่างดาวตามเนื้อเรื่องของ zebaman ทั้งที่เขารู้ว่าในตอนจบนั้น zebaman จะต้องตาย ด้วยความมุ่งมั่นที่จะช่วยเหลือผู้คนและอาซาโนที่ถูกจับตัวไป ชินอิจิ ได้รับพลังและกลายเป็น zebaman แต่เขาก็ยังไม่อาจสู้กับมนุษย์ประหลาดต่างดาวได้ เพราะว่าตอนจบเขาจะต้องพ่ายแพ้ เพราะ zebaman บินไม่ได้ แต่ด้วยกำลังใจจาก อาซาโน ที่ว่าถ้าคุณมีความเชื่อก็จะทำได้ ทำให้ zebaman สามารถชนะมนุษย์ต่างดาวและกลายเป็นขวัญใจประชาชนได้ในที่สุด

แก่นความคิด แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่อง zebaman เน้นไปในเรื่องของความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังที่ปรากฏในเรื่องราวตั้งแต่ต้นเรื่อง ผู้ชมจะเห็นได้ว่าตัวละครหลักอย่าง ชินอิจิ นั้นเป็นคนที่ขาดความเชื่อมั่นในตัวเองอย่างสูง อยู่ที่โรงเรียนนักเรียนก็ไม่เชื่อถือ ไม่ให้ความเคารพ เมื่อถึงบ้านก็ไม่มีสมาชิกในบ้านให้ความสนใจ ขาดภาวะผู้นำ และเมื่อเขาได้กลายเป็น zebaman แล้วก็ตาม เขาก็ยังขาดความเชื่อมั่นในตัวเองที่ว่าจะสามารถช่วยผู้คนได้หรือไม่ จนได้รับกำลังใจจาก อาซาโน เด็กพิการที่เชื่อมั่นในตัว ชินอิจิ และ zebaman จึงทำให้เขาสามารถต่อสู้จนได้รับชัยชนะในที่สุด



ภาพที่ 4.99 ฉากที่แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดหลักของเรื่อง
ถ้าหากมีความเชื่อมั่นแล้วทำอะไรก็จะสำเร็จ

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง zeebraman มีตัวละครหลักที่ขับเคลื่อนเรื่องราวอยู่ 2 ตัว คือ ชินอิจิ และ อาซาโนซึ่งตัวละครทั้งสองนี้มีความสัมพันธ์กันอยู่ กล่าวคือทั้งคู่เป็นเสมือนส่วนเติมเต็มซึ่งกันและกัน

ชินอิจิ เป็นตัวละครหลักของเรื่อง เป็นผู้ใหญ่ที่ไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต ทั้งหน้าที่การงานชีวิตครอบครัว ด้วยความผิดพลาดที่บ่อยครั้ง จนทำให้คนรอบข้างมักดูถูกจนทำให้ชินอิจิกลายเป็นคนที่ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง กำลังใจเดียวที่เป็นเครื่องยึดติดชีวิตของเขาคือ ภาพยนตร์ซีรีส์เรื่อง zeebraman เขาจึงเหมือนตัดขาดจากโลกภายนอกหมดตัวแต่ในห้วงสนใจแต่ zeebraman จนเมื่อ อาซาโน เด็กพิการที่ย้ายเข้ามาใหม่ในชั้นเรียนของเขาซึ่งชื่นชอบ zeebraman เช่นเดียวกัน อาซาโนทำให้ชินอิจิมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คน และเป็นผู้สร้างความเชื่อมั่นในตัวเองให้กับชินอิจิ

อาซาโน เด็กนักเรียนชั้นประถม 3 ผู้ซึ่งพิการจากความซึบคที่เห็นพ่อของตนตายทำให้เขาเดินไม่ได้ อาซาโนชื่นชอบใน zeebraman เช่นเดียวกับ ชินอิจิ แต่เดิมอาซาโนมักจะเป็นเด็กเก็บตัวเนื่องด้วยความพิการทำให้เข้ากับเพื่อนๆ ได้ยาก วันหนึ่งเมื่อชินอิจิได้รู้ว่าอาซาโนก็ชื่นชอบzeebramanเหมือนกันทำ

ให้ทั้งสองคนเริ่มพูดคุยกัน อาซาโนเริ่มยิ้มแย้ม พูดคุยมากขึ้น เมื่ออาซาโนรู้ว่าชินอิจิเป็น zebaman ทำให้เขามีความเชื่อมั่นในตัวชินอิจิ และยังเป็น การเพิ่มความเชื่อมั่นในตัวเองว่าถ้ามีความเชื่อมั่นทำอะไรก็จะสำเร็จ ด้วยความเชื่อมั่นนี้อาซาโนจึงพยายามที่จะยืนเพราะเขาเชื่อว่าตัวเองทำได้และส่งผ่านความเชื่อมั่นนี้ไปยัง ชินอิจิให้ชินอิจิเชื่อมั่นในตัวเองและสามารถดึงพลังของ zebaman ออกมาได้สำเร็จ

ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างความเหมือนกันของตัวละครทั้งสองนี้เพื่อที่จะให้ ความสัมพันธ์ของคนทั้งคู่ดูใกล้ชิดขึ้นเนื่องจากทั้งสองคนเป็นเหมือนคนที่มีปมด้อยในจิตใจ และมีความปรารถนาที่จะเป็นเหมือน zebaman ที่ตนชื่นชอบ ซึ่งเป็นกลไกการป้องกันตนเองทางจิตชนิดหนึ่งที่ต้องการข่มด้านลบของตนโดยสร้างตนเองในจินตนาการขึ้นมา และเมื่อคนที่มีความชอบเหมือนกันสองคนมาพบกัน ความเข้าใจกันทำให้กลไกเหล่านี้ลดลง ทั้งสองจึงสามารถเผชิญอันตรายภายนอกได้

ความขัดแย้ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ตั้งอยู่บนความขัดแย้งของสภาพจิตใจของตัวละครหลักอย่างชินอิจิ ที่ไม่รู้จักจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไรทั้งที่เขารู้เรื่องราวของมัน เพราะชินอิจิเชื่อว่ามันไม่ใช่หน้าที่ของคนธรรมดาที่จะเข้าไปยุ่งเกี่ยว แต่ในส่วนตัวของจิตใจก็อยากที่จะไปต่อสู้กับเหล่าร้ายปกป้องผู้คนเหมือนอย่างฮีโร่ที่เขาชื่นชอบ

มุมมอง ภาพยนตร์เรื่องzebaman ใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบ omniscient ผู้ชมสามารถทราบเรื่องราวจากตัวละครต่างๆในสถานที่ต่างๆกันได้ ด้วยมุมมองในการเล่าเรื่องแบบนี้ทำให้ผู้ชมสามารถทราบถึงรายละเอียดของตัวละครตัวหนึ่งๆผ่านตัวละครอื่นๆได้ เช่น ผู้ชมสามารถรู้จักตัวละครชินอิจิว่าเขาเป็นคนที่มีความขี้นิสัยอย่างไร มีปัญหาอย่างไร ผ่านตัวละครแวดล้อม เช่น ลูกๆ นักเรียน เป็นต้น และด้วยมุมมองลักษณะนี้ ทาคาชิ มิอิเกะ จึงสามารถถ่ายทอดความคิดของตัวละครให้แก่ผู้ชมได้เห็นไม่ว่าจะเป็นจากความฝันของชินอิจิ ที่คิดว่าตนได้เป็น zebaman หรือจากย้อนอดีตเพื่อบอกเล่าเรื่องราวของครูใหญ่ที่เลือกชินอิจิมาเป็นอาจารย์

รูปแบบของภาพยนตร์

ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างภาพยนตร์เรื่องZebramanโดยดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง zebraman ซึ่งแต่งเรื่องโดย คุโด คันคุโร่ และวาดภาพโดย เรอิจิ ยามาตะ ความยาว5 เล่มจบ เรื่องราวในหนังสือการ์ตูนกล่าวถึง อิซึกาวา ซินอิจิ อาจารย์โรงเรียนประถมที่ชีวิตครอบครัว และหน้าที่การงานไม่ประสบความสำเร็จเลยซักอย่างหมกมุ่นอยู่กับการดูการ์ตูนและตัดเย็บชุดเลียนแบบzebraman ฮีโร่ในวัยเด็กที่เขาชื่นชอบมาก จนวันหนึ่งซินอิจิใส่ชุด zebraman ที่เขาทำขึ้นออกไปซื้อผลไม้ และได้พบกับผู้หญิงถูกทำร้ายโดยคนใส่ชุดปูเหมือนกับตัวร้ายในเรื่อง zebraman เมื่อเขาเข้ามาพัวพันกับเรื่องที่เกิดขึ้นทำให้ได้รู้ว่าโลกที่เขาอยู่กำลังเกิดเหตุการณ์เหมือนในเรื่องzebraman



ภาพที่ 4.100 หนังสือการ์ตูนเรื่อง Zebraman

ในส่วนของภาพยนตร์นั้น ทาคาชิ มิอิเกะ ได้ถ่ายทอดเรื่องราวในช่วงต้นเรื่องแบบหนังสือการ์ตูนเพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักกับตัวละครและเรื่องราวต่างๆก่อนที่จะดัดแปลงโครงเรื่องตามแบบที่เขาถนัด และเพิ่มเรื่องราวความเหลือเชื่อเหนือจินตนาการตามแบบภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เพื่อเข้าถึงผู้ชมที่เป็นเด็กมากขึ้น

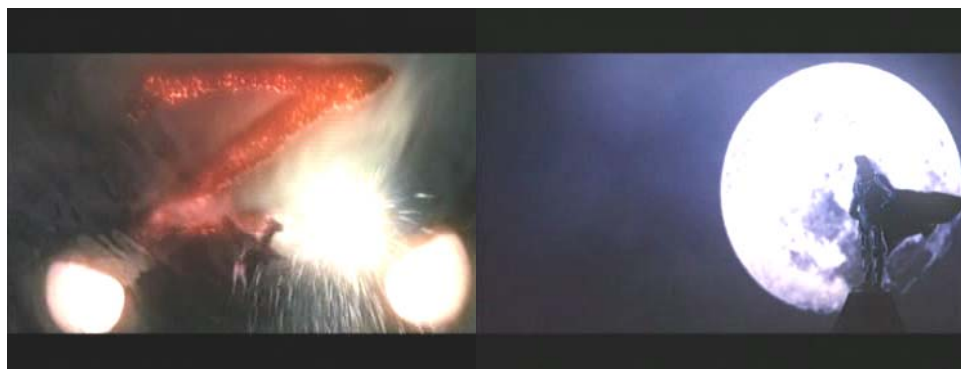
ภาพยนตร์เสนอภาพลักษณ์ของ ซินอิจิ คุณครูผู้ล้มเหลวเวลาอยู่ที่บ้านของตนจะโดนกรอบล้อมรอบเอาไว้ เพื่อแสดงให้เห็นผู้ชมได้ทราบถึงชีวิตของเขาที่ถูกปิดกั้นจากคนในบ้าน



ภาพที่ 4.101 จากเปรียบเทียบระหว่างซินอิจิกับครอบครัวตัวเอง และซินอิจิกับครอบครัวอาซาโน

จากภาพที่ 4.101 ผู้ชมจะได้รับรู้ถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างซินอิจิและครอบครัวของตัวเองที่มักจะมีประตูหรือหน้าต่างขวางกั้นซึ่งเป็นตัวบอกกล่าวถึงการไม่ยอมรับของคนในครอบครัว ซึ่งผิดกับเวลาที่ซินอิจิอยู่กับครอบครัวของอาซาโน ฉากที่ปรากฏไม่มีอะไรมาบดบังตัวละครเปรียบเสมือนการเปิดใจยอมรับซึ่งกันและกัน

ภาพยนตร์เรื่อง Zababuraman เป็นภาพยนตร์ทดลองอีกเรื่องหนึ่งของ ทาคาชิ มิอิเกะ ที่พยายามสร้างภาพยนตร์สำหรับเด็กและครอบครัวลดความรุนแรง เน้น Special Effect และเรื่องราวของซูเปอร์ฮีโร่ที่ปกป้องโลกจากเหล่าร้าย อันส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งจนมีภาคต่อออกมาในปี 2010 และเหมือนเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีให้กับ ทาคาชิ มิอิเกะ ที่ทำภาพยนตร์สำหรับผู้ชมในวงกว้างที่ยกเรื่องราวจากการ์ตูนมาดัดแปลง



ภาพที่ 4.102 Zababuraman ภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วย Special Effect ตามแบบภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

องค์ประกอบของความรุนแรง

แม้ภาพยนตร์เรื่องZebamanจะเป็นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรสำหรับผู้ชมในวงกว้าง แต่ทาคาชิ มิอิเกะ ยังคงสอดแทรกเรื่องประเด็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงให้คงไว้ตามแบบฉบับของตัวเอง



ภาพที่ 4.103 มนุษย์ปูที่ออกมาทำร้ายผู้คนโดยมุ่งเน้นไปที่เรื่องการฆ่าข่มขืนผู้หญิง

จากภาพที่ 4.103 มนุษย์ปูศัตรูตัวแรกของZebamanที่ออกมาทำร้ายผู้คน โดยมุ่งเน้นไปที่การฆ่าข่มขืนผู้หญิง ซึ่งผิดจากสัตว์ประหลาดตามหนังสือโรที่ทั่วไปที่มักจะออกมาจับตัวมนุษย์ไปทดลองหรือควบคุมไว้เป็นพวก ซึ่งในเรื่องนั้นมนุษย์ปูปรากฏตัวในฐานะฆาตกรโรคจิตที่สวมหน้ากากปู แต่เมื่อเรื่องราวของzebramanจากภาพยนตร์ที่ซึนอิจิเคยดูกลายเป็นเรื่องจริง มนุษย์ปูจากฆาตกรโรคจิตจึงกลายเป็นมนุษย์ต่างดาวที่แผ่ตัวมายังโลก

การที่ทาคาชิ มิอิเกะเปลี่ยนให้สิ่งที่มนุษย์ปูกระทำนั้นเป็นเพราะว่าเขาเป็นมนุษย์ต่างดาวทำให้ความรุนแรงจากการกระทำที่เกิดจากฝีมือคนดูรุนแรงน้อยลงนอกจากนี้เรื่องราวยังแอบแฝงไปด้วยเรื่องราวของการปฏิบัติเมื่อเด็กๆ ในโรงเรียนถูกมนุษย์ต่างดาวควบคุมให้ลุกขึ้นมาต่อต้านและใช้กำลังกับผู้ใหญ่ ซึ่งจากนี้ทาคาชิ มิอิเกะต้องการจะสะท้อนให้เห็นถึงการศึกษาที่บีบบังคับเด็กจนขาดอิสรภาพของคนญี่ปุ่น



ภาพที่ 4.104 เหล่าเด็กนักเรียนถูกมนุษย์ต่างดาวควบคุมให้ต่อต้านผู้ใหญ่

นอกจากนี้ทาคาชิ มิอิเกะยังได้ประเด็นเรื่องราวความล้มเหลวของครอบครัวลงไปอีก เมื่อชินอิจิผู้ล้มเหลวในทุกๆด้าน ทั้งการเป็นอาจารย์และในฐานะของพ่อ



ภาพที่ 4.105 ความล้มเหลวในฐานะผู้นำครอบครัวของชินอิจิ จนครอบครัวแตกแยก

จากภาพที่ 4.105 ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวในฐานะผู้นำครอบครัวของชินอิจิ โดยลูกสาวหนีออกจากบ้านไปขายบริการโดยมีผู้เป็นแม่สนับสนุน หรือกระทั่งลูกชายที่เป็นเด็กนักเรียนโรงเรียนเดียวกับที่ชินอิจิเป็นอาจารย์ แต่เมื่อลูกชายถูกแก๊งค์กลับไม่สามารถทำอะไรได้สร้างความผิดหวังให้กับลูกชายจนไม่ยอมให้ชินอิจิเป็นพ่อ

นอกจากเรื่องราวอันตึงเครียดแล้วทาคาชิ มิอิเกะยังคงสอดแทรกมุขตลกเจ็บตัวอันเป็นเอกลักษณ์ของเขาอยู่เป็นระยะ

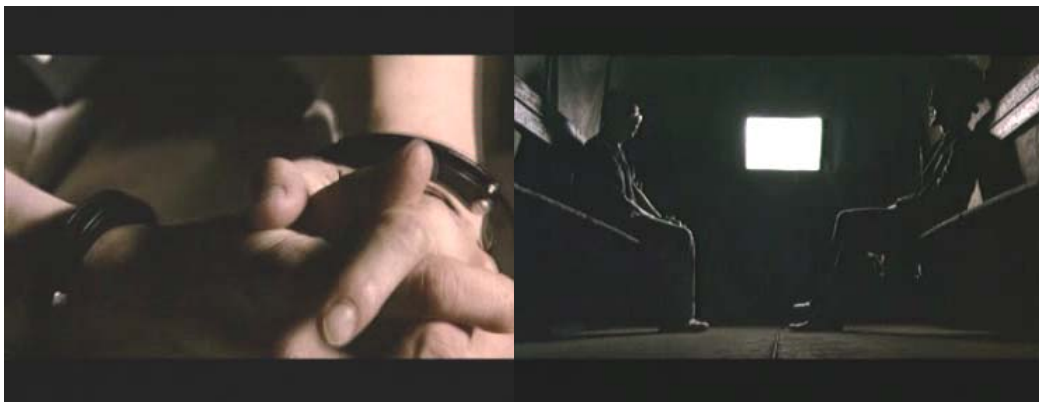


ภาพที่ 4.106 ชินอิจิในชุดZebramanแอบมาฝึกบิน

จากภาพที่ 4.106 เป็นฉากที่ชินอิจิในชุดของZebramanมาฝึกบินเพราะเขาคิดว่าถ้าบินไม่ได้ก็ไม่สามารถสู้กับเหล่ามนุษย์ต่างดาว แต่การมาฝึกของเขากลับเป็นเรื่องผิดพลาด นอกจากจะบินไม่ได้ยังตกลงไปในแม่น้ำจนต้องมีคนมาช่วย เป็นการแสดงให้เห็นถึงการฝ่าฝืนธรรมชาติของมนุษย์จนเป็นเหตุให้เกิดภัยแก่ชีวิตแต่ก็เป็นฉากที่เรียกรอยยิ้มจากผู้ชมได้



ภาพที่ 4.107 การตัดสินใจของ Zebraman ครั้งสุดท้ายจนเกิดการระเบิดครั้งยิ่งใหญ่และจบลงด้วยการโพสต์ทำอันสวยงามตามแบบภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่



ภาพที่ 4.108 ฉากต่อเนื่องหลังจากการต่อสู้กับมนุษย์ต่างดาวเสร็จ Zebraman ถูกจับโทษฐานทำลายทรัพย์สินของทางราชการ

จากภาพที่ 4.107 ทาคาชิ มิอิเกะจึงใจล้อเลียนภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรญี่ปุ่นด้วยการแสดงฉากท่าไม้ตายสุดท้ายพร้อมท่าโพสท์ตามขนบของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรทางฝั่งญี่ปุ่นที่ต้องมีฉากระเบิดรุนแรงและปิดท้ายด้วยท่าโพสท์อันสวยงาม แต่ทาคาชิ มิอิเกะได้ทำการซื้อผู้ชมในฉากถัดไป (ภาพที่ 4.108) ด้วยการที่Zebramanถูกจับโทษฐานทำลายโรงเรียนอันเป็นทรัพย์สินของทางรัฐบาล

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Zebraman

ภาพยนตร์เรื่อง Zebraman เป็นการนำหนังสือการ์ตูนชื่อเรื่องเดียวกันมาทำการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ทาคาชิ มิอิเกะต้องการสร้างภาพยนตร์สำหรับเด็กที่ดูได้ทั้งครอบครัว จึงมีการลดความรุนแรงลง เน้น Special Effect มากขึ้น แต่ถึงอย่างไรทาคาชิ มิอิเกะ ยังคงไม่ลืมที่จะใส่เรื่องราวความรุนแรงอันเป็นเอกลักษณ์ของตนลงไป เช่น การให้มนุษย์ต่างดาวสะกดจิตเด็กให้ออกมาทำร้ายผู้ใหญ่ หรือเรื่องราวความล้มเหลวของผู้เป็นพ่อจนทำให้ครอบครัวแตกแยกที่ดูไม่เหมาะสำหรับภาพยนตร์สำหรับเด็กมากนัก และด้วยการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูน จึงต้องมีการตัดรายละเอียดที่ยืดยาวออกไป เน้นจุดสำคัญของเรื่องราว รวมไปถึงการใช้ Special Effect ที่ตื่นตาตื่นใจที่ไม่มีในหนังสือการ์ตูน เพื่อให้ภาพยนตร์มีความน่าติดตามมากขึ้น และภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถชนะรางวัล Audience Award, Best Asian Film (2005) จากเทศกาลNeuchâtel International Fantasy Film Festival

จากความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องZebramanนี้ทำให้มีการสร้างภาคต่อออกมาในปี 2010 และเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีให้กับทาคาชิ มิอิเกะในการสร้างภาพยนตร์สำหรับผู้ชมในวงกว้างโดยการยกเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนมาดัดแปลง

4.8 ภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War (2005)



ภาพที่ 4.109 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง

The Great Yokai War

เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อเด็กหนุ่มชื่อ ทาคาชิ ย้ายไปเป็นเมืองเล็กๆในชนบทหลังการหย่าร้างของพ่อแม่ของเขาเมื่อเขาได้เข้าร่วมงานเทศกาลในท้องถิ่นซึ่งจะมีการเลือกเด็กประจำหมู่บ้านที่จะเป็น “คนขี่กิเลน” ที่จะคอยคุ้มครองหมู่บ้าน ซึ่งทาคาชิได้ถูกรับเลือกให้เป็นคนขี่กิเลนประจำปีนั้น หน้าทีหลักของคนขี่กิเลนคือการนำดาบศักดิ์สิทธิ์ไปยังหุบเขาเพื่อที่จะสะกดภูตผีวิญญาณ ไม่ให้ลงมาก่อวุ่นวายในหมู่บ้าน

คาโตะ ยาสุโนริ ผู้ที่เคยเป็นมนุษย์มาก่อนแต่มีความแค้นต่อสิ่งที่มนุษย์กระทำไว้ คาโตะมอบชีวิตใหม่ให้กับสิ่งของที่โดนทิ้ง โดยให้ไปรวมร่างกับโยไก จนออกมาสร้างความเดือดร้อนให้กับมนุษย์และโยไกด้วยกันเองจนเกิดเป็นสงครามโยไกที่ยิ่งใหญ่ เมื่อเหล่า โยไก ต่างก็

ออกไปต่อสู้กับคาโตะ พร้อมด้วยทาดาชิ สาเหตุในการออกร่วมต่อสู้ในสงครามโยไกของทาดาชินั้น ประการแรกเพราะเขาต้องการช่วยคุณตา โดยไม่รู้ว่านั้นคือการทดสอบคุณสมบัติผู้ขี่กิเลน ประการต่อมาหลังจากที่ทาดาชิได้พบเห็นโยไกชื่อ ชูเนะโกซุริ เขาก็รู้สึกผูกพันและมันก็โดนสมุนของคาโตะ จับตัวไป ทาดาชิได้ร่วมต่อสู้อย่างกล้าหาญและเชื่อมั่นในเหล่าโยไกแต่เมื่อสงครามผ่านพ้น โดยเขาและโยไกเป็นฝ่ายชนะกาลเวลาผ่านไปแล้ว บัดนี้ ทาดาชิไม่ได้มีหัวใจบริสุทธิ์อย่างเด็ก ๆ อีกแล้ว เพราะเขาไม่สามารถมองเห็นชูเนะโกซุริ และโยไกตนอื่นๆ ได้อีก

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้ ทาดาชิ มิอิเกะ ตั้งใจทำขึ้นเพื่อให้เด็กดู เรื่องราวจึงไม่มีอะไรซับซ้อนดำเนินเรื่องราวตามลำดับเหตุการณ์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง ทาดาชิ เด็กชายคนหนึ่งที่ย้ายมาอยู่กับพ่อที่บ้านปู่ในเมืองเล็กๆกลางป่าเขา ทาดาชิ พยายามเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสังคมใหม่และเพื่อนฝูงใหม่ วันหนึ่งที่หมู่บ้านจัดงานประจำปี ทาดาชิ เขาร่วมงานนี้และได้ถูกคัดเลือกให้เป็น คนขี่กิเลน ผู้ซึ่งจะเป็นคนนำดาบศักดิ์สิทธิ์ไปสะกดวิญญาณบนภูเขา ในช่วงเริ่มนี้ภาพยนตร์แสดงให้เราได้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเด็กในเมืองและเด็กในชนบท ที่ว่าเด็กในชนบทนั้นคุ้นชินอยู่กับเรื่องเรื่องราวความเชื่อของภูต ผี วิญญาณ แต่เด็กที่อยู่ในเมืองไม่คุ้นเคยกับเรื่องแบบนี้ทำให้มักหวาดกลัวกับสิ่งที่ไม่คุ้นเคยเหล่านี้



ภาพที่ 4.110 ทาดาชิและกลุ่มเพื่อนไปร่วมงานประจำปีของหมู่บ้าน

การพัฒนาเหตุการณ์ เมื่อทาดาคิได้รับคัดเลือกให้เป็น คนซึกิเลน ทาดาคิ ถูกทำทนายจากเพื่อนๆ ในโรงเรียนให้ขึ้นไปบนภูเขาเพื่อไปนำดาบศักดิ์สิทธิ์มา แต่บนภูเขาจะเต็มไปด้วยภูตผีปีศาจมากมาย ทำให้ทาดาคิไม่กล้าที่จะขึ้นไป แต่เย็นวันหนึ่งทาดาคิพยายามที่จะทดสอบตัวเองโดยการขึ้นไปบนเขาเพียงคนเดียวและได้พบกับ ชูเนะโกซุริ ภูตที่มีลักษณะคล้ายหนูกำลังบาดเจ็บอยู่ ทาดาคิเลยเข้าไปช่วยเหลือไว้ ชูเนะโกซุริ ได้พา ทาดาคิ ขึ้นไปบนเขาเพื่อไปพบกับหัวหน้าของเหล่าภูตผี ระหว่างทาง ทาดาคิ ได้รับการทดสอบความกล้า จากเหล่าภูตบนเขาด้วยการหลอกว่าคุณปู่ของทาดาคิหายตัวไปบนเขา ด้วยความกล้าของทาดาคิที่จะออกช่วยเหลือคุณปู่ทำให้เขาสามารถผ่านการทดสอบและได้รับการยอมรับจากเหล่าภูตผีบนเขาในฐานะ คนซึกิเลน เพื่อให้เป็นผู้นำในการต่อสู้กับ คาโตะ ที่จับเหล่าภูตผีบนเขาไปทำการแก้แค้น

จุดสูงสุด ทาดาคิใช้ดาบศักดิ์สิทธิ์ต่อสู้กับปีศาจที่คาโตะสร้างขึ้นจนดาบหัก เหล่าภูตผีจำนวนมากรวมถึงหัวหน้าภูตถูกจับตัวไป เหล่าภูตที่เหลือที่หนีมาได้ต่างหมดกำลังใจ แต่ทาดาคิไม่ยอมแพ้ ด้วยความมุ่งมั่นของเขาจึงเป็นการสร้างกำลังใจให้กับเหล่าภูตจนสามารถสร้างดาบศักดิ์สิทธิ์ขึ้นมาใหม่และรวบรวมเหล่าภูตจากทั่วประเทศมาช่วยทำสงครามครั้งนี้ได้สำเร็จ

ภาวะคลี่คลาย สงครามสิ้นสุดลงฝ่ายภูตผีได้รับชัยชนะ หมู่บ้านกลับมาสู่ความสงบ เมื่อเวลาผ่านไป ทาดาคิโตเป็นผู้ใหญ่ ความใสซื่อบริสุทธิ์หายไป ทำให้เขาไม่สามารถมองเห็นเหล่าภูตได้อีก

แก่นความคิด ภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War มีแก่นความคิดหลักในเรื่องของความเชื่อมั่นและแนวคิดเกี่ยวกับภูตผีของญี่ปุ่น เนื่องจากชาวญี่ปุ่นมีความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณมายาวนานและคนญี่ปุ่นยังมีความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งของที่ถูกทอดทิ้งเอาไว้เป็นเวลานาน จะถูกวิญญาณเข้าสิงกลายเป็นภูตผีได้

ทาดาชิ มิอิเกะจึงหยิบยกความเชื่อเหล่านี้มาสร้างเป็นภาพยนตร์ผจญภัยสำหรับเด็กขึ้นมาและไม่ลืมที่จะใส่แก่นความคิดที่ว่าเมื่อครั้งคนเรายังเด็กอยู่นั้นจะมีความบริสุทธิ์ทำให้สามารถเห็นภูตผีวิญญาณได้ ต่างจากผู้ใหญ่เมื่อถูกร่องราวทางโลกประดังเข้ามาในชีวิตทำให้ความบริสุทธิ์เหล่านั้นหายไป

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War มีตัวละครหลักดำเนินเรื่องคือ ทาดาชิ เด็กหนุ่มที่ย้ายจากในเมืองมาอยู่ในชนบท และ คาโตะ ตัวร้ายของเรื่อง

ทาดาชิ ทาดาชิเป็นเด็กหนุ่มที่ย้ายมาอยู่บ้านคุณปู่ในชนบทซึ่งเป็นธรรมดาของเด็กในเมืองที่ไม่สามารถคุ้นชินกับชีวิตบ้านนอกได้รวดเร็วนัก ดังที่ผู้ชมจะเห็นได้จากการแต่งเนื้อแต่งตัวของทาดาชิที่ดูสะอาดสะอ้าน ท่าทางบอบบาง อ่อนแอต่างจากเพื่อนๆ ทาดาชิเป็นตัวแทนของความใสซื่อบริสุทธิ์ที่เปิดรับสิ่งต่างๆ เข้ามาได้ทุกเรื่อง ทาดาชิกล้าที่จะลองผิดลองถูก ทำในสิ่งที่ตนเชื่อว่าถูกต้อง



ภาพที่ 4.111 ทาดาชิเด็กน้อยผู้ถูกเลือกให้ปกป้องเหล่าภูตผีและหมู่บ้าน

คาโตะ หัวหน้าฝ่ายร้ายที่อยากจะทำแค้นมนุษย์ที่ไม่เห็นค่าของสิ่งของ คาโตะจะคอยจับเหล่าภูตผีมาแล้วทำการนำวิญญาณเหล่านั้นใส่เข้าไปในสิ่งของที่ถูกมนุษย์ทอดทิ้ง แล้วให้วิญญาณร้ายเหล่านั้นออกมาอาละวาดแก้

แค้นมนุษย์ คาโตะเป็นตัวละครที่เป็นเหมือนด้านตรงข้ามกับทาคาชิ เขา
ทำทุกอย่างได้เพื่อการแก้แค้น



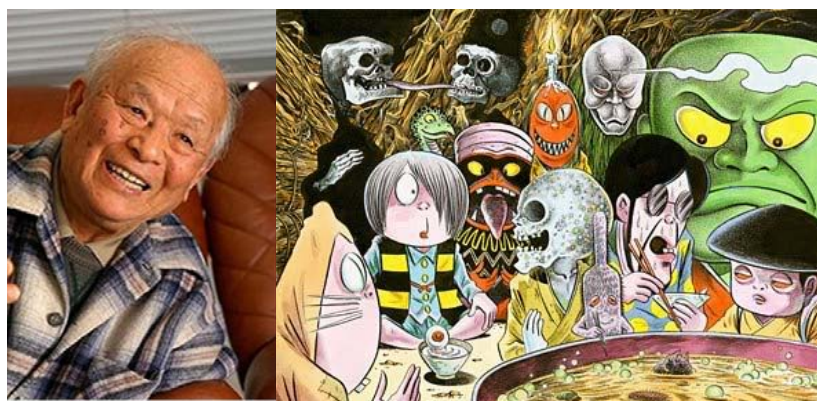
ภาพที่ 4.112 คาโตะ ตัวร้ายของเรื่อง

ความขัดแย้ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ตั้งอยู่บนความขัดแย้งในหลายจุด เช่น ความ
ขัดแย้งภายในจิตใจของทาคาชิที่ต้องออกมาช่วยเหลือญาติต่อสู้ ทั้งๆที่ตัวเองเป็นเพียงแค่เด็ก
ประถมคนหนึ่ง ทำให้เขาย่อมที่จะขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง ขาดความกล้าที่จะเผชิญกับสิ่งที่
เกิดขึ้นอยู่ตรงหน้า อีกส่วนหนึ่งนั้น เป็นความขัดแย้งในเรื่องของญาติ ซึ่งตามปกติญาติมักจะคอย
หลอกหลอนมนุษย์แต่เมื่อถึงคราวอัปจนกลายเป็นว่าญาติเหล่านี้ต้องขอความช่วยเหลือจากมนุษย์
เสียเอง

มุมมอง ทาคาชิ มิอิเกะ ใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านเพื่อที่จะทำการ
ถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครต่างๆได้อย่างทั่วถึง ซึ่งจะทำให้ผู้ชมได้รู้จักสภาพจิตใจและ
พฤติกรรมของตัวละครเช่น ทาคาชิ ที่ต้องย้ายจากเมืองกรุงมาอยู่ชนบทไกลโพ้น ทำให้ต้องปรับตัว
เข้ากับตำนานความเชื่อพื้นถิ่นที่ไม่เคยรู้จัก รวมไปถึง คาโตะว่าเหตุที่เขาต้องมาจับเหล่าญาติไปนั้น
เพราะต้องการจะแก้แค้นมนุษย์ที่ชอบทอดทิ้งสิ่งของเมื่อหมดประโยชน์

รูปแบบของภาพยนตร์

ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เพื่อเป็นการคารวะต่อ ชิเงรุ มิซึกิ ผู้ให้กำเนิด อสูรน้อยคิทาโร่ โดยทำการ Remake มาจากภาพยนตร์เรื่อง Yokai Monsters: Spook Warfare (1968) เป็นผลงานที่ตั้งใจทำให้เด็กๆดู รายละเอียดในส่วนของเหล่าภูตผีจึงดูมีความน่ารักน่าชังปนตลกขบขัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการเคารพต่อ ชิเงรุ มิซึกิ ที่เป็นเหมือนบิดาแห่งภูตผีญี่ปุ่น ทาคาชิ มิอิเกะ จึงออกแบบตัวละครภูตผีตามแบบที่ ชิเงรุ มิซึกิ ได้วาดไว้



ภาพที่ 4.113 ชิเงรุ มิซึกิ บิดาแห่งภูตผีญี่ปุ่น และการดุนเรื่องคทาเรผลงานของเขา

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำกันที่เมือง ทตโตะริ (Tottori) ที่เป็นบ้านเกิดของ ชิเงรุ มิซึกิ เพื่อเป็นการเคารพต่อชิเงรุ มิซึกิ ที่เมืองนี้จึงมีการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับภูตผีเอาไว้



ภาพที่ 4.114 บรรยากาศในเมือง ทตโตะริ ที่ทาคาชิ มิอิเกะ ใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำ

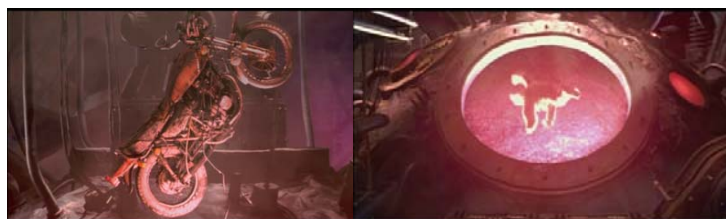
ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ทาคาชิ มิอิเกะ ตั้งใจที่จะถ่ายทอดภาพลักษณ์ของภูตผีที่ปรากฏตามแบบที่ ชิเงรุ มิซึกิ ได้วาดไว้ และเลือกถ่ายทอดด้วยการให้นักแสดงแต่งเป็นภูตผีแทนการใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพเหล่าภูตขึ้นมา จึงทำให้ภูตผีที่ปรากฏมีความน่ารักมากกว่าที่จะดูน่า

กลัวแต่ในทางกลับกัน เหล่าวิญญาณร้ายที่เกิดจากเครื่องใช้ที่ถูกทอดทิ้งนั้นถูกสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์เพื่อให้ภาพลักษณะดูก้าวร้าวรุนแรงเป็นข้อตรงข้ามกับเหล่าภูตผีฝ่ายดี



ภาพที่ 4.115 ภาพเปรียบเทียบระหว่างเหล่าภูตผีฝ่ายดีที่ใช้นักแสดงแต่งตัว กับผีฝ่ายร้ายที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกถ่ายทอดออกมา

คนญี่ปุ่นมีความเชื่อเกี่ยวกับข้าวของที่ถูกใช้แล้วทิ้งว่าหากข้าวของถูกปล่อยทิ้งไว้ไม่ดูแลจะถูกวิญญาณสิงสู่ ทาคาชิ มิอิเกะหยิบยกเรื่องราวในจุดนี้มาถ่ายทอดโดยให้คาโตะเป็นตัวแทนของสิ่งของที่ถูกทิ้งอย่างไร้ค่า จึงโกรธแค้นมนุษย์และทำการจับเหล่าภูตมารวมร่างกับสิ่งของที่ถูกทิ้งให้ออกมาเป็นวิญญาณร้ายออกแก้แค้นมนุษย์



ภาพที่ 4.116 คาโตะจับเหล่าภูตมารวมร่างกับสิ่งของจนออกมาเป็นวิญญาณร้าย



ภาพที่ 4.117 จากการต่อสู้ช่วงท้ายของเรื่องที่ดูรุนแรงเกินกว่าที่เด็กคนหนึ่งจะแบกรับไว้



ภาพที่ 4.118 จากการต่อสู้ของเหล่าภูตฝ่ายดีและวิญญาณร้าย
ที่แสดงออกมาในรูปแบบของงานรื่นเริง

เรื่องราวการต่อสู้ในช่วงท้ายของเรื่องถูกนำเสนอออกมาในสองรูปแบบ หนึ่งคือการต่อสู้ของทาดาชิและคาโตะ(ภาพที่ 4.117) ในส่วนนี้ทาดาชิ มิอิเกะนำเสนอออกมาในรูปแบบการต่อสู้ที่จริงจังถึงเลือดถึงเนื้อ รวมไปถึงการต่อสู้ของเพื่อนรักระหว่างทาดาชิกับซุเนโกะโกซุริที่ถูกลูกคาโตะจับมากลายร่างเป็นวิญญาณร้าย

ส่วนที่สองการต่อสู้ของเหล่าภูตจากทั่วยุโรปกับเหล่าวิญญาณร้าย(ภาพที่ 4.118) ในส่วนนี้การต่อสู้ถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของงานรื่นเริง เมื่อเหล่าภูตจากทั่วยุโรปมารวมตัวกันจึงเป็นเหมือนงานเลี้ยงรุ่นที่เหล่าเพื่อนฝูงมาพบปะพูดคุยกัน

ในบทสรุปของสงครามครั้งยิ่งใหญ่นี้จบลงด้วยการระเบิดอันยิ่งใหญ่ของฐานที่มั่นของคาโตะอันส่งผลให้เมืองนั้นเกิดผลกระทบบ้านเรือนพังพินาศ แต่ด้วยเป็นสงครามการต่อสู้ของภูตที่ซึ่งคนธรรมดาองไม่เห็นผู้คนในเมืองจึงคิดว่าเป็นเหตุภัยพิบัติแผ่นดินไหวที่รุนแรงครั้งหนึ่ง



ภาพที่ 4.119 การต่อสู้ครั้งยิ่งใหญ่จบลงด้วยการระเบิดที่รุนแรง
แต่ทางฝ่ายมนุษย์รับรู้ว่าเป็นเพียงเหตุแผ่นดินไหว

องค์ประกอบของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War เป็นภาพยนตร์ที่ทาคาชิ มิอิเกะสร้างขึ้นเพื่อดึงดูดกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็ก และครอบครัว ภาพลักษณ์ความน่ากลัวของเหล่าภูตจึงถูกลดทอนลงด้วยการให้นักแสดงแต่งตัวเป็นเหล่าภูตสร้างความน่ารักปนขบขันได้ไม่น้อย แต่กลับกันทางฝ่ายวิญญานร้ายถูกถ่ายทอออกมาด้วยComputer Graphic ที่มีหน้าตาดูร้ายกรี้วยกราด

ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนใหญ่มักปรากฏอยู่ในรูปของการที่วิญญานร้ายออกตามไล่จับเหล่าภูตด้วยวิธีโหดร้าย รุนแรง



ภาพที่ 4.120 วิญญานร้ายหน้าตาน่ากลัวไล่จับภูตซุเนะโกซุริด้วยความโหดร้าย

จากการปรากฏตัวของเหล่าภูตผีที่ทาคาชิได้พบในครั้งแรกนั้นถูกถ่ายทอออกมาด้วยบรรยากาศของความน่ากลัวแต่ทว่าด้วยการที่ทาคาชิ มิอิเกะใช้ภาพวาดของชิเงรุ มิซึกิเป็นต้นแบบทำให้เหล่าภูตดูลดความน่ากลัวลง



ภาพที่ 4.121 ภาพผีญี่ปุ่นที่เป็นฝีมืองานวาดของชิเงรุ มิซึกิ



ภาพที่ 4.122 เหล่าภูตที่ถูกลบตอนความน่ากลัวลง

จากภาพที่ 4.122 ผู้ชมจะเห็นได้ว่าทาคาชิ มิอิเกะต้องการจะสร้างภาพของภูตให้มีความน่ากลัวลดลงเพื่อเป็นการให้ผู้ชมที่เป็นเด็กรู้สึกชื่นชอบและสนุกไปกับการติดตามเอาใจช่วยเหล่าภูตในการต่อสู้กับวิญญาณร้าย

นอกจากนี้แล้วทาคาชิ มิอิเกะยังมีการสอดแทรกมุขตลกเจ็บตัวอันเป็นเอกลักษณ์อยู่ในภาพยนตร์



ภาพที่ 4.123 ภูตตนหนึ่งมีใบหน้าเป็นแจกันวิ่งเข้ามาต่อสู้กับวิญญาณร้าย แต่หน้าไปกระแทกกับเหล็กจนแตกเสียก่อน



ภาพที่ 4.124 ภูตตนหนึ่งเข้าการร่วมต่อสู้แต่ไม่สามารถทำอะไรได้เพราะต้องคอยถือเต้าหูไว้ไม่ให้ตก



ภาพที่ 4.125 ทาดาชิในวัยหนุ่มลืมเรื่องราวและมองไม่เห็นภูตที่เคยเจอในอดีต

นอกจากนี้แล้วในฉากจบของเรื่องราวการแม้ว่าการต่อสู้สิ้นสุดลง เหล่าภูตได้รับชัยชนะไปในที่สุด ความสุขกลับคืนสู่หมู่บ้าน แต่เมื่อวันเวลาผ่านไป ทาดาชิเติบโตใหญ่ขึ้น เขาลืมเรื่องราวที่เกิดขึ้นในวัยเด็กไปจนหมดสิ้น เหมือนเป็นเพียงเรื่องราวในความฝันที่ตื่นมาก็ลืมไป แม้แต่เพื่อนรักอย่างชูเนะโกซุริที่ร่วมต่อสู้กันมา ทาดาชิก็ไม่สามารถสัมผัสได้ถึง เป็นการตอกย้ำแก่นความคิดที่ว่าเมื่อครั้งคนเรายังเด็กอยู่นั้นจะมีความบริสุทธิ์ทำให้สามารถเห็นภูตผีวิญญาณได้ ต่างจากผู้ใหญ่เมื่อถูกเรื่องราวทางโลกประดังเข้ามาในชีวิตทำให้ความบริสุทธิ์เหล่านั้นหายไ

สรุปภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War

ภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War เป็นผลงานภาพยนตร์สำหรับเด็กอีกเรื่องหนึ่งของทาดาชิ มิอิเกะ เป็นการนำ Character ของเหล่าภูตผี ที่วาดโดย ชิเงรุ มิสึกิ มาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ โดยแก่นของเรื่องอยู่ที่ความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องวิญญาณตามหลักความเชื่อของคนญี่ปุ่น ผสมกับเรื่องราวการผจญภัยและการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับเสียงตอบรับจากผู้ชมเป็นวงกว้าง ด้วยเนื้อเรื่องที่เข้าใจง่าย และความสนุกสนาน แม้ในฉากการสู้ที่ดูจริงจังเกินกว่าจะเป็นภาพยนตร์สำหรับเด็กก็ตาม ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถชนะรางวัล Audience Award (2006) จากเทศกาล San Francisco Indiefest และทำให้ชื่อของทาดาชิ มิอิเกะเริ่มเป็นที่สนใจแก่บุคคลทั่วไปมากยิ่งขึ้น

4.9 ภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django (2007)



ภาพที่ 4.126 ไปปิดภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django

เนิ่นนานนับร้อยๆ ปีหลังจากที่ศึกดันโนอูระอันเลื่องลือในปี คศ. 1185 ผ่านพ้นไป ณ หมู่บ้านเชิงเขาอันห่างไกลในญี่ปุ่นก่อนสถานการณ์ตึงเครียดขึ้นอีกครั้ง เมื่อกองทัพซูดชาวแห่ง เกนจิ (ตระกูลมินะโมโตะ) ภายใต้การนำของ โยชิตสึเนะ กับกองทัพซูดแดงแห่งเฮเกะ (ตระกูล ไทระ) ภายใต้การนำของ คิโยโมริ เกิดการปะทะกันเพื่อครอบครองชุมทองในตำนานที่ซุกซ่อนอยู่ในหมู่บ้าน

หมู่บ้านตกอยู่ในสภาพย่ำแย่เมื่อทั้งฝ่ายขาวและฝ่ายแดงต่างปักหลักต่อสู้เพื่อแย่งชิงอำนาจกัน การต่อสู้ผ่านไปเนิ่นนานจนเมื่อหมู่บ้านพเนจรนิรนามผู้มีมือดีตอแหลมขึ้นเดินทางมาถึงหมู่บ้านแห่งนี้พร้อมด้วยฝีมืออันไร้เทียมทานจึงเป็นที่จับตามองของทั้งสองฝ่ายที่ต้องการขายนิรนามคนนี้เป็นพวกเพื่อเสริมกำลังของตน

แต่ทว่า เหตุการณ์เริ่มตึงเครียดขึ้นเมื่อฝ่ายแดงเฮเกะ รู้ว่าฝ่ายชาวเกินเป เตรียม ลักลอบขนอาวุธเข้ามาในหมู่บ้าน การต่อสู้ของทั้งสามฝ่าย ฝ่ายขาว ฝ่ายแดง และชายปริศนากับ คนในหมู่บ้าน โดยมีสมบัติมหาศาลและความสงบสุขของหมู่บ้านเป็นเดิมพัน จึงถือกำเนิดขึ้น

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django

โครงเรื่อง ในภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django นั้น มิอิเกะต้องการ คารวะต่อภาพยนตร์ความบอยอิตาเลียน (Spaghetti Western) หรือที่เรียกกันในญี่ปุ่นว่า “Macaroni Western” แล้วเรียกขานแนวทางนี้ว่า Sukiyaki Western Django

มิอิเกะเลือกใช้สงครามเกินเปในศตวรรษที่ 12 เป็นฉากหลัง และถ่ายทำเป็น ภาษาอังกฤษตลอดทั้งเรื่องโดยโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เน้น ยกช่วงเวลาหนึ่งใน ประวัติศาสตร์มาถ่ายทอด โดยเรื่องราวเดินไปตามช่วงเวลา นับตั้งแต่สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ตาม ด้วยการเปิดตัวละครชายลึกลับที่เข้ามาท่ามกลางเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเรื่อยไปจนถึงตอนจบของ เรื่องราว ซึ่งสรุปได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยชายหนุ่มปริศนาคนหนึ่งที่กำลัง เดินทางไปยังหมู่บ้านแห่งหนึ่งและเขาได้แนะนำให้เราได้ทราบถึงสภาพของ หมู่บ้านที่ถูกยึดครองโดยกองกำลัง 2 กลุ่มคือ ฝ่ายแดง เฮเกะ และฝ่ายขาว เกินเป เมื่อชายหนุ่มปริศนาเดินทางมายังถึงหมู่บ้าน ด้วยฝีมืออันเก่งกาจของเขา จึงเป็นที่สนใจของทั้งสองฝ่าย การต่อสู้เพื่อแย่งชิงตัวชายหนุ่มปริศนาคน นี้จึงเกิดขึ้น

การพัฒนาเหตุการณ์ ชายหนุ่มปริศนาเลือกที่เข้าข้างฝ่ายชาวเกินเป เขามี จุดประสงค์ในการค้นหาสมบัติประจำหมู่บ้าน โดยทำให้ทั้งสองฝ่ายเปิด สงครามกัน แต่ความก็มาแตกจึงทำให้เขาตกอยู่ในอันตรายการต่อสู้ของทั้ง สามฝ่ายจึงเกิดขึ้น

จุดสูงสุด ในภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นเรื่องราวมาถึงจุดสูงสุดของเนื้อหาเมื่อฝ่ายชายและฝ่ายแดงเกิดการต่อสู้ทำให้ผู้คนในหมู่บ้านบาดเจ็บล้มตายกันเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงชายหนุ่มปริศนาที่พลาดท่าเสียที่ถูกยิงบาดเจ็บสาหัส แต่ก็ได้เจ้าของบาร์เหล่าสาวที่เคยเป็นอดีตมือปืนในตำนานพาไปรักษาตัวจนหายสนิท จากเหตุการณ์การต่อสู้ชายหนุ่มปริศนาเห็นเฮฮาจิเด็กชายที่เกิดจากพ่อแม่ซึ่งอยู่คนละฝ่ายกันต้องสูญเสียพ่อแม่และแม่ไปทำให้ภาพในอดีตของตนหวนกลับมาจึงตัดสินใจสะสางเรื่องราวทั้งหมดโดยได้คนในหมู่บ้านและมีมือปืนสาวคอยช่วย

ภาวะคลี่คลาย ชายหนุ่มปริศนาใช้ทองคำของหมู่บ้านล่อให้ทั้งสองฝ่ายออกมาสู้กัน แผนการครั้งนี้เป็นไปด้วยดีเมื่อทั้งสองกลุ่มออกมาต่อสู้แย่งชิงสมบัติกัน ชายหนุ่มปริศนาจึงเข้าไปผสมโรงท่ามกลางความวุ่นวายนี้ด้วย เหตุการณ์นองเลือดยุติลงท่ามกลางความสูญเสีย ชายหนุ่มปริศนาจากไปจากหมู่บ้านและฝากให้เฮฮาจิเป็นคนดูแลหมู่บ้านนี้และสมบัติต่อไป

แก่นความคิด แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การอยู่ร่วมกัน ซึ่งเราจะจากความขัดแย้งของทั้งสองฝ่ายอยู่ตลอดทั้งเรื่องชายหนุ่มปริศนาเป็นเสมือนตัวถ่ายทอดเรื่องราววิถีการดำเนินชีวิตและความขัดแย้งของกลุ่มทั้งสองซึ่งตัวชายหนุ่มเองก็ไม่ได้มีที่พำนักสนใจ แต่เมื่อเขาได้รู้จักกับ เฮฮาจิ เด็กที่เกิดจากพ่อแม่ที่อยู่กันคนละฝ่ายกัน และต้องกลายเป็นเด็กกำพร้าทำให้เขานึกถึงตนเองในวัยเด็กที่สูญเสียพ่อแม่ไป เขาจึงตัดสินใจที่จะจัดการทั้งสองฝ่ายเพื่อยุติการขัดแย้งนี้เพื่อนำความสงบกลับคืนสู่หมู่บ้าน

ตัวละคร ภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครน่าสนใจมากมาย ทาคาชิ มิอิดกะ ยังคงเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ตะวันตกไว้ ไม่ว่าจะเป็นชายหนุ่มนิรนามที่เข้ามายังบ้านป่าเมืองเถื่อนเพียงลำพัง มาเพียงสองกลุ่มที่แย่งชิงอำนาจกันรวมถึงนายอำเภอที่ไร้ศักยภาพ หรือมือปืนในตำนานที่ซ่อนตัวอยู่ในหมู่บ้าน ซึ่งสามารถวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้

ชายหนุ่มปริศนา เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นมาจากแบบของภาพยนตร์แนว Western เป็นชายหนุ่มผู้มีฝีมือเก่งกาจ ไม่รู้ที่มา ตัวละครตัวนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการขับเคลื่อนเรื่องราวเนื่องจากฝ่ายแดง และฝ่ายขาวทำศึกกันมา ยาวนานไม่รู้ผลแพ้ชนะ เมื่อชายหนุ่มปริศนาเข้า ทั้งสองฝ่ายจึงพยายามแย่งชิงตัวเขาเพื่อที่จะเป็นฝ่ายจัดการฝั่งตรงข้าม



โยอิจิ หัวหน้าฝ่ายขาวเกินเป เป็นชายหนุ่มล่ำอามีความมั่นใจในตัวเองสูง เป็นตัวละครที่ Ego สูง ทำให้ตัวละครตัวนี้มีความโดดเด่นด้านเอกลักษณ์เป็นเสมือนตัวแทนของวิถีตะวันออกของชาวญี่ปุ่นในเรื่องของชาตินิยม ยกตัวอย่างเช่นการใช้ดาบตัดกระสุน หรือการใช้ดาบสู้กับปืน



ภาพที่ 1.128 หัวหน้าฝ่ายขาว ที่เป็นเหมือนตัวแทนความเป็นชาตินิยมของคนญี่ปุ่น

คิโยโมริ หัวหน้าฝ่ายแดง เป็นตัวละครที่เป็นสีสันของเรื่อง เป็นตัวละครที่มีอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรง ไม่ค่อยฉลาด และใจร้อนทำให้เป็นที่ยำเกรงของลูกน้องเพราะหากใครทำอะไรผิดใจก็จะฆ่าทิ้ง เป็นตัวละครที่มี Id สูง ขับเคลื่อนด้วยสัญชาตญาณดิบภายใน จึงมักเป็นผู้ก่อเรื่องราวต่างๆมากมาย



ภาพที่ 4.129 คิโยโมริหัวหน้าฝ่ายแดง

นายอำเภอ เป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมประหลาด มีสองบุคลิกในร่างเดียว ซึ่งเป็นกลไกทางจิตอย่างหนึ่งที่เมื่อคนเรามีความขัดแย้งในใจที่ต่อต้านกันถึงขีดสุดจึงเกิดกลายเป็นบุคลิกซ้อนขึ้นมา



ภาพที่ 4.130 นายอำเภอผู้มีสองบุคลิก

ความขัดแย้ง ประเด็นหลักของความขัดแย้งอยู่ที่กองกำลังสองฝ่าย ทั้งฝ่ายแดงเฮเกะ และฝ่ายขาวเกินเป ที่ต่อสู้แย่งชิงสมบัติในหมู่บ้านกันมายาวนาน แต่แท้จริงแล้วความขัดแย้งที่แท้จริงนั้นแสดงออกมาให้เห็นเด่นชัดในรูปแบบของการนำเสนอ ซึ่งโดยเรื่องราวนั้นเป็นเหตุการณ์ในช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น แต่ถูกถ่ายทอดออกมาแบบตะวันตก และนักแสดงญี่ปุ่นทุกคนต้องพูดภาษาอังกฤษ

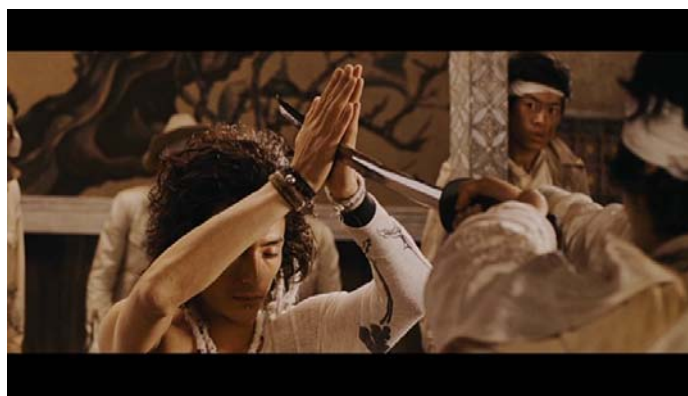
มุมมอง ภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django ในช่วงแรก ทาคาชิ มิอิเกะ ใช้การเล่าเรื่องในมุมมองบุคคลที่สาม ซึ่งมีตัวละครชื่อ Piringo (Quentin Tarantino) เป็นผู้เปิดนำเรื่องราวการต่อสู้ที่มีมาเนิ่นนานของฝ่ายขาวและฝ่ายแดง หลังจากนั้นเรื่องราวก็นำไปใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน เพื่อที่จะได้กล่าวถึงรายละเอียดตัวละครแต่ละฝ่ายให้ผู้ชมเข้าใจได้

รูปแบบของภาพยนตร์

ทาคาชิ มิอิเกะ สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมาเพื่อเป็นการคารวะต่อภาพยนตร์ความบอยอิตาลีหรือที่เรียกว่า Spaghetti Western ของ Sergio Leone โดยที่เขาเรียกผลงานภาพยนตร์แนวความบอยสไตล์ญี่ปุ่นนี้ว่า Sukiyaki Western เอกลักษณะอันโดดเด่นอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้ คืองานออกแบบเสื้อผ้า ที่ประยุกต์นำเครื่องแต่งกายแบบญี่ปุ่นมาใช้กับตัวละครและทำการแยกสีเพื่อแบ่งฝ่ายได้ชัดเจนสวยงาม เหมือนภาพยนตร์เรื่อง Kagemusha ของ Akira Kurosawa จนได้รับรางวัล Best Production และ Best Art Direction จากเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ การถ่ายทอดเอกลักษณ์ความเป็นญี่ปุ่นลงในภาพยนตร์แนวตะวันตกเป็นการสร้างความโดดเด่นให้กับภาพยนตร์



ทาคาชิ มิอิเกะ ทำการหยอกล้อรูปแบบของภาพยนตร์แนวตะวันออกมาได้อย่างสนุกสนานว่าจะเป็นเรื่องของการที่เป็นภาพยนตร์แนวความบอยตะวันตก จึงให้นักแสดงทุกคนพูดภาษาอังกฤษทั้งเรื่อง นอกจากนี้การที่ทาคาชิ มิอิเกะแบ่งแยกสีสันของแต่ละฝ่ายนั้นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะจิตใจของผู้นำแต่ละฝ่าย(ภาพที่ 4.132 และ ภาพที่ 4.133) เช่น ตัวหัวหน้าฝ่ายขานั้นเป็นคนที่สุขุม ยึดถือวิถีบูชิโดซึ่งชอบที่จะใช้ดาบเป็นอาวุธ แม้ว่าฝ่ายตรงข้ามจะใช้ปืนก็ตาม ส่วนฝ่ายแดง เป็นการสะท้อนถึงวัฒนธรรมตะวันตก ที่ป่าเถื่อน รุนแรง



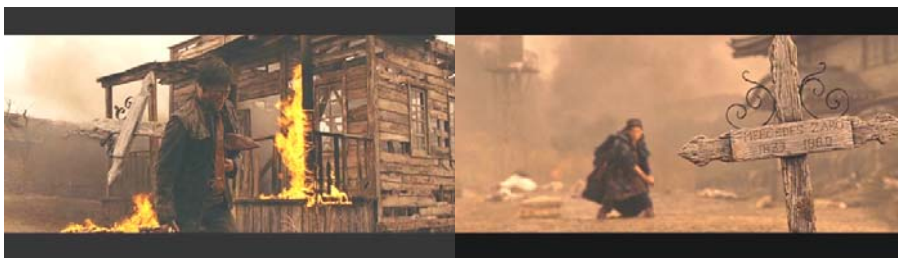
ภาพที่ 4.132 ฝ่ายขาวผู้เป็นตัวแทนวิถีตะวันออก



ภาพที่ 4.133 ฝ่ายแดงผู้เป็นตัวแทนวิถีตะวันตก

นอกจากนี้ทาคาชิ มิอิเกะยังมีการหยอกล้อเรื่องราวของความยุติธรรม เมื่อผู้เป็นนายอำเภอซึ่งเปรียบเสมือนตัวแทนของความยุติธรรมกลับไม่สามารถทำอะไรได้ เมื่อเมืองที่ตนอยู่เกิดเหตุวุ่นวาย ทำได้เพียงคล้อยตามไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เลือกลงข้างผู้ชนะ แต่จะเห็นได้ว่าตัวละครนายอำเภอนี้เป็นตัวละครที่ตายยาก ไม่ว่าเรื่องจะวุ่นวายเพียงใดตัวละครตัวนี้ก็ยังมี

รอดมาได้ เป็นการเปรียบว่าความยุติธรรมนั้นไม่มีวันตาย หากแต่ท้ายสุดตัวนายอำเภอถูกกดดันจนเกิดกลายเป็นคนสองบุคลิก เมื่อความยุติธรรมแตกออกเป็นสองฝ่าย ชายหนุ่มปริศนาจึงกลายเป็นตัวแทนของความยุติธรรมจากภายนอกที่เข้ามาควบคุมดูแล และท้ายสุดนายอำเภอก็จบชีวิตลงด้วยการถูกไม้กางเขนปัก เปรียบได้ดังการถูกลงโทษโดยพระเจ้า



ภาพที่ 4.134 จุดจบของนายอำเภอตัวแทนของความยุติธรรม

องค์ประกอบของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django เป็นภาพยนตร์แนวความบอยตะวันตก จึงย่อมไม่พ้นเรื่องราวของการต่อสู้ ห้ำหั่นกัน แต่ทาคาชิ มิอิเกะก็สามารถถ่ายทอดภาพความรุนแรงเหล่านั้นให้ดูน่าสนใจและมีเอกลักษณ์



ภาพที่ 4.135 ศพที่ถูกแขวนบนขี้มประตูปแบบญี่ปุ่น

ในฉากเปิดของเรื่องราวที่ชายหนุ่มปริศนาเดินทางมายังหมู่บ้านเขาต้องผ่านขี้มประตูปแบบญี่ปุ่นซึ่งเป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ถึงความโหดร้ายที่เกิดขึ้นกับคนในหมู่บ้าน (ภาพที่ 4.135)



ภาพที่ 4.136 ตัวละครตัวหนึ่งถูกยิงจนท้องเป็นรู

จากภาพที่ 4.136 เป็นฉากหนึ่งที่ตัวละครของฝ่ายแดงถูกคนของฝ่ายขาวยิงเข้าที่ท้องจนท้องเป็นรู ซึ่งตามความจริงนั้นฉากนี้ควรจะเป็นฉากที่น่าสยดสยอง แต่ทากาซึ มิอิเกะนำเสนอด้วยการให้สมาชิกฝ่ายสีแดงก้มลงมามองรูที่ท้องด้วยสีหน้าตกใจ ฉากนี้จึงพลันเปลี่ยนเป็นฉากที่เรียกรอยยิ้มขึ้นมาในทันที นอกจากนี้แล้วยังมีฉากอื่นที่ใช้ความรุนแรงในการเรียกเสียงหัวเราะเช่น ฉากที่โยอิจิหัวหน้าฝ่ายขาวสอนเรื่องการใช้สมาธิแก่ลูกน้องโดยการใช้มือรับดาบและให้ลูกน้องลองทำดู ปรากฏว่าลูกน้องคนนั้นถูกดาบฟันเข้าที่หัว



ภาพที่ 4.137 ลูกน้องของโยอิจิฝึกใช้มือรับดาบแต่พลาดโดนฟันเข้าที่หัว



ภาพที่ 4.138 เควนติน ทาร์นติโน ในบทมือปืนผู้เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

การนำเสนอภาพความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นอาจไม่โดดเด่นเท่าเรื่องของรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวของตัวภาพยนตร์ เช่นการเปิดเรื่องราวของภาพยนตร์ที่ได้แซ่กับเชิญพิเศษอย่าง เควนติน ทาร์นติโน มาร่วมแสดง เป็นมือปืนนามว่า Pirigo เป็นคนเล่าเรื่องราวการต่อสู้ของฝ่ายแดงและฝ่ายขาวที่แย่งชิงท้องถิ่นเป็นเวลานานแสนนาน



ภาพที่ 4.139 จากอาคารแบบญี่ปุ่นโบราณท่ามกลางบรรยากาศแบบตะวันตก

มีหลายๆฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่ใช้การผสมผสานของวัฒนธรรมทั้งสองเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นเสน่ห์ให้ชวนจดจำเช่นฉากหมู่บ้านที่มีบ้านเรือนแบบตะวันตกแต่ตึกที่เป็นแหล่งกบดานของทั้งสองฝ่ายกลับเป็นแบบญี่ปุ่น(ภาพที่ 4.139)

นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มตัวละครทั้งฝ่ายอย่างเห็นได้ชัด ฝ่ายขาวผู้ยึดวิถีบูชิโดแบบญี่ปุ่น แต่ภายในบ้านที่อาศัยกลับถูกตกแต่งในแบบยุโรป(ภาพที่ 4.140)



ภาพที่ 4.140 ภายในที่พักของฝ่ายชาวที่ถูกตกแต่งแบบยุโรป



ภาพที่ 4.141 ภายในที่พักของฝ่ายแดงที่ตกแต่งแบบญี่ปุ่นโบราณ

แต่ทางฝั่งของฝ่ายแดงที่เป็นตัวแทนของชาวตะวันตกที่รุนแรง ป่าเถื่อน บ้านที่ใช้
อาศัยกลับเป็นรูปแบบญี่ปุ่นโบราณ (ภาพที่ 4.141)

ในฉากดวลกันครั้งสุดท้ายระหว่างชายปริศนาและโยอิจิหัวหน้าฝ่ายชาว
บรรรยากาศโดยรอบเปลี่ยนเป็นสีขาวโพลนของหิมะ เป็นการบ่งบอกถึงความสงบ และสมาธิ ใน
การดวลกันครั้งสุดท้ายที่มีชีวิตเป็นเดิมพัน



ภาพที่ 4.142 บรรยากาศที่ถูกกรายล้อมด้วยหิมะในตอนท้ายของเรื่อง

ในการดวลกันครั้งสุดท้ายนั้นหิมะที่เป็นตัวบ่งบอกถึงความสงบและสมาธินั้นอาจ
ใช้ไม่ได้กลับชายปริศนา จากรูปที่ ผู้ชมจะรับรู้ได้ถึงบรรยากาศรอบตัวละครทั้งสอง รอบๆตัวโยอิจิ
นั้นหิมะตกลงมาอย่างสงบนิ่ง เป็นการบ่งบอกถึงความสงบและสมาธิของตัวละครตัวนี้ ต่างจาก
ชายปริศนาที่แม้อยู่ในบริเวณเดียวกันแต่ปรากฏภาพพายุหิมะพัดกระจัดกระจายไปมาเพื่อเป็นการ
สื่อถึงความลึกซึ้งที่ยากจะคาดเดาที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของเขา



ภาพที่ 4.143 ฉากจบของเรื่องราว ชายหนุ่มปริศนาขี่ม้าจากไป และการใช้ตัวหนังสือในการเล่าเรื่องราว

ในตอนจบของเรื่องราวทาคาชิ มิอิเกะยังคงรูปแบบของภาพยนตร์แนวตะวันตก
เอาไว้ด้วยการให้ชายหนุ่มปริศนาขี่ม้าจากไป ทั้งเฮฮาจิเด็กน้อยที่สูญเสียพ่อและแม่จากเหตุความ
วุ่นวายไว้ข้างหลัง เพื่อให้เด็กน้อยตัดสินใจเลือกทางเดินของตน และยังมีการใช้ ตัวหนังสือในการ
สรุปเล่าเรื่องราวที่เป็นเหตุการณ์ต่อไปในอนาคต

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django

ภาพยนตร์เรื่อง Sukiyaki Western Django เป็นภาพยนตร์ที่ทาคาชิ มิอิเกะได้สร้างความแปลกใหม่แก่วงการภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยการสร้างภาพยนตร์ความบอยแบบญี่ปุ่นที่เป็น การผสมวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกัน รวมไปถึงการให้นักแสดงชาวญี่ปุ่นในเรื่อง พูดภาษาอังกฤษตลอดทั้งเรื่อง ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องตามรูปแบบของ ภาพยนตร์แนวWestern ที่เป็นเรื่องราวของความขัดแย้งในหมู่บ้านที่อยู่ห่างไกลความเจริญ จนมี ชายหนุ่มปริศนาเข้ามายุติเรื่องราวความขัดแย้ง ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่งาน Production Arts ที่นำวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ามาผสมกับวัฒนธรรมตะวันตก เช่นเครื่องแต่งกาย อาคารบ้านเรือน ฯลฯ รวมไปถึง การใช้สีเป็นเครื่องมือในการสื่อถึงบุคลิกภาพของตัวละครในเรื่อง เช่น ฝ่ายขาวที่เป็นตัวแทนความสงบนิ่ง ยึดมั่นวิถีบูชิโด ฝ่ายแดงที่เป็นตัวแทนของชาวตะวันตก ที่ มีความป่าเถื่อน รุนแรง และ สีดำที่ใช้กับชายหนุ่มปริศนาที่เป็นการสื่อถึงความลึกลับที่ซ่อนอยู่ ภายใน ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการบ่งบอกได้ว่า ทาคาชิ มิอิเกะไม่ได้แต่จะสามารถสร้างได้แต่ ภาพยนตร์ Action นองเลือด แต่ภาพยนตร์ภาพยนตร์ที่มากด้วยรายละเอียด และงานProduction ที่สวยงามเขาก็สามารถทำออกมาได้อย่างดี

4.10 ภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero (2008)



โรงเรียนมัธยมปลายชูชูรัน หรือที่เรียกว่า โรงเรียนอึกา ซึ่งเป็นโรงเรียนที่ไม่ประสบความสำเร็จในการให้ความรู้แก่นักเรียนเป็นที่สุดเป็นโรงเรียนที่มีกลุ่มของนักเรียนที่ชอบใช้ความรุนแรงมารวมตัวกันมาก นักเรียนในโรงเรียนนี้มักจะรวมตัวกันเป็นกลุ่มย่อยๆ และทำการต่อสู้กันเพื่อแย่งอำนาจและขยายอิทธิพลในโรงเรียนซึ่งเป้าหมายของนักเรียนเหล่านี้คือการขึ้นสูงสุดสูงสุดของชูชูรันซึ่งไม่เคยมีใครทำได้ แต่นั่นไม่ใช่เรื่องที่จะไม่มีทางเป็นไปได้เมื่อกลุ่มนักเรียนอันตรายอำนาจกลุ่มหนึ่งในชื่อ กองกำลังเซริซาว่าเป็นกลุ่มที่เข้าใกล้เป้าหมายสูงสุดมากที่สุด

กองกำลังเซริซาว่านำทัพโดยนักเรียนมัธยมปลายปีสามชื่อ ทามาโอะ เซริซาว่า มีสมาชิกหลักในกลุ่ม 6 คน มีพรรคพวกเป็นนักเรียนชั้นอื่นๆกว่าหนึ่งร้อยคน วันหนึ่งได้มีนักเรียนปริศนาย้ายเข้าใหม่คนหนึ่งเขาเป็นนักเรียนมัธยมปลายปีสามชื่อ เก็นจิ ทาคิยะ พ่อของเก็นจิเป็นศิษย์เก่าของชูชูรันและเป็นหัวหน้าของกลุ่มยาสูบที่ทรงอิทธิพล แต่เก็นจิแม้จะเป็นคนที่มีฝีมือในการต่อสู้แต่ก็ไม่เป็นที่ยอมรับจากพ่อของเขา เครื่องพิสูจน์ที่จะทำให้พ่อของเขายอมรับในตัวของเขาได้นั่นก็คือ เก็นจิจะต้องเป็นที่หนึ่งของชูชูรัน โดยที่พ่อของเก็นจิให้สัญญาว่าเมื่อเก็นจิขึ้นเป็นที่หนึ่งของชูชูรันก็จะให้เก็นจิสืบทอดตำแหน่งหัวหน้าแก๊ง เก็นจิจึงเข้าชูชูรันโดยมีเป้าหมายจะขึ้นเป็น

ที่หนึ่ง เก็นจิได้รับความช่วยเหลือจาก เกน ยากุซ่าซึ่งหนีตายจากแก๊งคู่แข่งกับพ่อของเก็นจิ ซึ่งเคยเป็นศิษย์เก่าของชูชูรันและมีความฝันที่จะพิชิตชูชูรัน เกน เป็นเหมือนพี่เลี้ยงให้กับเก็นจิในการใช้ชีวิตที่ชูชูรันจนเก็นจิสามารถรวบรวมกลุ่มขึ้นมาได้ภายใต้ชื่อ G.P.S.

แต่แล้วความตึงเครียดค่อยทวีความรุนแรงขึ้นเมื่อคนในกลุ่มของเก็นจิถูกลอบทำร้าย กลุ่ม G.P.S. เริ่มมีปัญหาภายใน เกิดการแตกคอกันเองจนกลุ่ม G.P.S. สลายตัวลง เก็นจิสูญเสียเพื่อนที่เดินร่วมทางกันมา สิ่งนี้ทำให้เก็นจิได้เรียนรู้ว่าการขึ้นสูงสุดสูงสุดนั้นไม่สามารถทำได้ด้วยกำลังของเขาเพียงคนเดียว

เก็นจิได้พิสูจน์ตัวเอง กับกลุ่มเพื่อนของเขาจนสามารถกลับมารวมกลุ่มกันได้อีกครั้งหนึ่ง และเข้าทำการต่อสู้ตัดสินกับกลุ่มของเซริซาว่า

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง Crows zero

โครงเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง Crows zero เป็นการพยายามถ่ายทอดเรื่องราวจากหนังสือการ์ตูนออกมาสู่โลกภาพยนตร์โดยพยายามรักษาเอกลักษณ์ของการ์ตูนเอาไว้ โดยในส่วนของโครงเรื่องนั้นจะเป็นการเล่าเรื่องของตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องที่มีพื้นผิวกุศลธรรมต่างๆตั้งแต่ต้นจนจบตามลำดับเวลา ซึ่งอาจสรุปได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ที่ เกน สมาชิกคนหนึ่งของแก๊งยากุซ่าถูกยิงตกแม่น้ำ จากนั้นภาพยนตร์ก็จะพาผู้ชมย้อนเหตุการณ์กลับไปยังจุดเริ่มต้นของเรื่องราว โดยแนะนำผู้ชมให้รู้จักโรงเรียนชูชูรัน และไมริออสที่จบออกจุดประสงค์ของ เก็นจิ ที่ต้องการจะขึ้นเป็นที่หนึ่งของโรงเรียน จากนั้นภาพยนตร์ก็จะพาผู้ชมไปรู้จักกับตัวละครต่างๆผ่านเส้นทางการต่อสู้ของเก็นจิที่ต้องการรวบรวมพรรคพวกเพื่อขึ้นเป็นที่หนึ่งของชูชูรัน

การพัฒนาเหตุการณ์ เรื่องราวในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงเส้นทางในการรวบรวมพรรคพวกของเกินจิ ซึ่งในตอนแรกเกินจิเริ่มต้นด้วยการใช้กำลังในการข่มขู่แย่งชิงอำนาจมา แต่เมื่อเวลาผ่านไปทำให้เกินจิได้เรียนรู้ว่าการจะเป็นหัวหน้านั้นการใช้กำลังอย่างเดียวไม่สามารถทำได้ จำต้องมีมิตรภาพการไว้เนื้อเชื่อใจซึ่งกันและกัน จากจุดนี้ผู้ชมจะได้เห็นพัฒนาการของตัวละครเกินจิ ที่แรกเริ่มเขาเข้ามาเรียนเพียงลำพังและค่อยๆมีเพื่อนฝูงที่เชื่อใจกันเพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 4.145 เก็นจิสามารถชนะใจคนในโรงเรียนและรวมกลุ่มขึ้นมาได้

จุดสูงสุด ในฉากโคลแม็กซ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นฉากการต่อสู้ในท้ายเรื่อง ไม่ว่าจะเป็น การต่อสู้ระหว่างกองกำลังเซริชิวาและกลุ่ม G.P.S. ที่ผู้ชมจะได้เห็น การชกต่อยอันดุเดือด การไว้เนื้อเชื่อใจระหว่างเพื่อนฝูง ความเชื่อมั่นในผู้นำของตน การต่อสู้ของโทคิโอะเพื่อนสมัยเด็กของเกินจิกับโรคร้ายจนต้องเข้าผ่าตัด รวมไปถึงการต่อสู้ของ เกน กับความฝันที่ฝากไว้กับเกินจิ



ภาพที่ 4.146 จุดไคลแมกซ์ของเรื่องราวคือการเผชิญหน้ากันของกลุ่ม
นักเรียนสองกลุ่มเพื่อชิงความเป็นใหญ่

ภาวะคลีคลาย หลังจากเหตุการณ์การต่อสู้ เก็นจิเป็นฝ่ายชนะเชริซาว่า ตัวละครทั้งหลายเปราะเปื้อนไปด้วยเลือดและโคลน เก็นจิเข้าใกล้สู่จุดสูงสุดของการเป็นผู้นำซูซุรันอีกก้าวหนึ่งภาพยนตร์ยังบอกให้ผู้ชมทราบถึงผลการรักษาของโทคิโอะที่สามารถเอาชนะโรคร้ายได้ และจากนั้นภาพยนตร์ก็จะพาผู้ชมกลับไปยังเหตุการณ์ต้นเรื่อง เมื่อ เกน ถูกยิงตกน้ำแต่เขาก็รอดชีวิตมาได้ด้วยเลือดกันกระสุนที่หัวหน้าของเขาให้ไว้เป็นเหมือนของขวัญชิ้นสุดท้ายเพื่อให้เกนได้เริ่มชีวิตใหม่

แก่นความคิด แก่นความคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่คำพูดของตัวละครที่ชื่อ มาคิเสะพูดว่า “คนที่จะขึ้นมาคุมกองทัพทั้งหมดได้ ไม่ใช่แค่เรื่องต่อยตีเก่งอย่างเดียว คนๆนั้นจะต้องมีอะไรที่มากกว่านั้น” ซึ่งแนวความคิดหลักนี้ เนื้อหาของภาพยนตร์จึงมุ่งเน้นให้เห็นถึงพัฒนาการในการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอย่างเก็นจิกับกลุ่มเพื่อนที่ช่วยกันฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆไปด้วยกัน

ตัวละคร ในด้านตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero เป็นเรื่องราวของความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนฝูงซึ่งในตัวละครเอกแต่ละตัวล้วนมีคาแรคเตอร์และนิสัยที่ต่างกัน สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

เกินจิ เกินจิตัวละครหลักของเรื่องเป็นตัวละครแบบ Anti-Hero มีความเปราะบางทางความรู้สึกและมีความขัดแย้งอยู่ในจิตใจ ด้านหนึ่งเป็นคนที่ดีต่อต้านต่อต้านสังคม แต่อีกด้านหนึ่งเขาก็มีความโอบอ้อมมีความเป็นผู้นำ รักเพื่อนพ้อง และมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับโครงสร้างและแก่นความคิดของภาพยนตร์ตามที่ถูกกำกับต้องการนำเสนอ ซึ่งจากบุคลิกของตัวละคร ผู้ชมจะเห็นได้ชัดเจนว่าจากบุคลิกภายนอกและอารมณ์ความรู้สึกของเขาในตอนต้นเรื่องนั้นโดดเดี่ยวไม่มีพวกพ้อง ต้องการที่จะเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น เราจะเห็นได้ถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครเกินจิอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งตัวละครหลักอย่างเกินจิ ยังมีลักษณะของตัวละครที่เป็นผู้กระทำ(Active) และผู้ถูกกระทำ (Passive) จากความแข็งแกร่ง ความไม่ไว้ใจ ควบคุมไปตามสภาวะของการปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นๆในเชิงอำนาจที่แตกต่างกัน ซึ่งตรงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ที่กล่าวว่า มนุษย์ที่เกิดมาจะมีแต่ Id ที่ถูกขั้บดั้นด้วยสัญชาตญาณทางเพศเพียงอย่างเดียว และสัญชาตญาณเพื่อความตายอันจะแปลงรูปมาเป็นพลังงานแห่งความก้าวร้าว พลังทางเพศในทางสร้างสรรค์และพลังแห่งความก้าวร้าวที่มีคุณสมบัติทำลายล้างจะเป็นองค์ประกอบรวมในทุกกิจกรรมของมนุษย์



ภาพที่ 4.147 เกินจิ ตัวละครหลักของเรื่อง

เซริซาว่า เซริซาว่าเป็นตัวละครที่อยู่ด้านตรงข้ามกับเกินจิ เซริซาว่าเป็นคนที่ฐานะทางบ้านไม่ค่อยดี แต่มากด้วยเพื่อนพ้อง ร่าเริง แจ่มใส เป็นผู้ที่ทุกคน

ย่าเกรงและเป็นคนที่รักเพื่อนพ้องยอมให้อภัยเพื่อนที่ทำผิดพลาดหากเขาพร้อมจะกลับใจต่างจากแก่นจืดที่ทางบ้านมีฐานะดีแต่กลับโดดเดี่ยว ไม่มีเพื่อนพ้อง เป็นตัวละครที่พูดได้ว่าเป็นผู้กระทำ(Active) เพียงอย่างเดียวก็ไม่ผิดด้วยความที่ภาวะที่เปรียบเสมือนเป็นผู้อยู่จุดสูงสุดของในโรงเรียนจึงทำให้เขาถูกทำดีทำต่อจากผู้อื่นอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.148 เซรซาวา (คนกลาง) ตัวละครที่เบนเหมือนตามตรงข้ามกับแก่นจืดที่รายล้อมไปด้วยเพื่อนฝูงและรอยยิ้ม

เกน เกนเป็นตัวละครที่เหมือนเป็นเด็กอยู่ตลอดเวลาชอบคุยโวโอ้อวดตน มีความฝัน ความปรารถนามากมาย ตัวละครตัวนี้เป็นตัวละครที่มีกลไกป้องกันตนเองทางจิตมากมาย เช่น สภาวะที่ ego ไม่ตัดสินใจเลือกข้างอยู่ในสภาวะสองจิตสองใจ ที่ไม่สามารถเลือกได้ระหว่างหน้าที่การงานความจงรักภักดีหรือเพื่อนพ้อง หรือภาวะการปฏิบัติที่เสถียรที่จะยอมรับความเป็นจริงที่ว่าตัวเองด้อยต่ำไม่มีค่าไร้ความสามารถ เลยสร้างจินตนาการหรือความฝันครอบงำปมด้อยนั้นด้วยการบอกกับ เก็นจืด ว่าตนเป็นศิษย์เก่าของโรงเรียนชูชูรันที่เคยจะได้เป็นที่หนึ่งของโรงเรียน และคอยให้ความช่วยเหลือแก่นจืดอยู่เสมอ เพราะเขาคิดว่าแก่นจืดเป็นเหมือนตัวแทนของตนที่จะทำความฝันให้เป็นจริงได้



ภาพที่ 4.149 เกน ยากูซ่าปลายแถวที่พยายามจะทำให้ตนเป็นที่ยอมรับจาก
บุคคลอื่น

ลินดาแมน ลินดาแมนเป็นตัวละครที่มาจากหนังสือการ์ตูนต้นฉบับ เป็นตัวละครที่ทุกคนเชื่อกันว่าเก่งที่สุดในโรงเรียนซูซูรัน แต่เนื่องด้วยลินดาแมนเป็นคนที่ชอบอยู่คนเดียวเพียงลำพังไม่มีเพื่อนฝูงจึงไม่นิยมมีเรื่องชกต่อยกับใคร แต่มักจะมีคนเข้ามาหาเรื่องเขาอยู่เสมอ รวมไปถึงเก็นจิและเซริซาว่า ทุกครั้งที่เก็นจิมาหาเรื่องกับเขา ลินดาแมนมักจะพูดเสมอว่า สิ่งที่พวกเก็นจิทำนั้นมันมีประโยชน์อะไร เมื่อขึ้นเป็นที่หนึ่งของโรงเรียนพอเรียนจบทุกอย่างก็จบ สิ่งที่ทำมาจะมีประโยชน์อะไร ซึ่งจากคำพูดเหล่านี้ทำให้เห็นได้ว่าลินดาแมนแทบจะเป็นตัวละครเดียวที่ไม่เห็นด้วยกับการใช้กำลังเพราะเขาเชื่อว่าการใช้กำลังเพื่อแย่งชิงสิ่งใดหรือการใช้กำลังเพื่อให้ตัวเองมีอำนาจนั้นไม่ยั่งยืน



ภาพที่ 4.150 ลินดาแมน ตัวละครจากหนังสือการ์ตูนตัวละครที่เป็นคนขี้
เตือนให้ผู้ชมได้รู้ว่าการใช้กำลังเพื่อแย่งชิงอำนาจนั้นไม่มีความยั่งยืน

ความขัดแย้ง เรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้ตั้งอยู่บนความขัดแย้งของตัวละครหลักอย่างเกินจิน ซึ่งนอกจากความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเองที่ต้องฝืนเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่ใช่ของตัวเองเพื่อที่จะทำให้ผู้อื่นยอมรับภาพยนตร์ยังประกอบไปด้วยความขัดแย้งในหลายรูปแบบ เช่น ความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนที่เกิดจากการไม่เข้าใจกัน ความขัดแย้งภายในองค์กรระหว่าง เกน กับ หัวหน้ากลุ่มยาภูเขาของเขาเมื่อหัวหน้าของเขาสั่งให้เขาไปฆ่าลูกชายของหัวหน้ากลุ่มยาภูเขาฝ่ายตรงข้ามซึ่งก็คือ เกนจิน เกนไม่สามารถทำร้ายเพื่อนได้ความขัดแย้งระหว่างเขากับหัวหน้าจึงเกิดขึ้น ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ล้วนเป็นตัวขับเคลื่อนให้เนื้อเรื่องดำเนินไป



ภาพที่ 4.150 เกนเข้ามาบอกถึงแผนสังหารกับพ่อของเกินจินที่เป็นฝ่ายตรงข้าม

มุมมอง มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับได้เลือกให้ผู้ชมได้คอยเฝ้าติดตามดูตัวละครหลักอย่างเกินจิน และตัวละครอื่น เพื่อเป็นการเพิ่มช่องว่างระหว่างตัวละครและคนดู ให้คนดูได้คิด และตัดสินใจในสิ่งที่ตัวละครนั้นๆ ได้ทำว่าเหมาะสมและสมควรหรือไม่ ซึ่งการทำเช่นนี้เป็นการทำให้คนดูได้ลุ่มไปกับสิ่งที่ตัวละครได้ทำลงไปว่าผลที่ตามมาจะเป็นอย่างไร เหมือนหรือต่างกับที่ผู้ชมได้คิด

รูปแบบของภาพยนตร์

Crows zero นำโครงเรื่องมาจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง เรียกเขาว่าอึกา ของฮิโรชิ ทาคาฮาชิ มาสร้างเป็นภาพยนตร์ และยังได้ฮิโรชิ ทาคาฮาชิผู้วาดการ์ตูนเรื่องนี้มีส่วนร่วมในการเขียนบทด้วย เรื่องราวและตัวละครบางตัวถูกสร้างขึ้นใหม่และผูกเรื่องราวให้เชื่อมโยงกับ

หนังสือการ์ตูนไม่ว่าจะเป็นตัวละครบางตัว สถานที่หรือความสัมพันธ์ของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน รวมไปถึงฉากบางฉากที่นำรูปแบบของการ์ตูนมาใช้

จากภาพที่ 4.151 จะเห็นถึงการนำรูปแบบจากหนังสือการ์ตูนมานำเสนอในภาพยนตร์ ซึ่งจากรูปที่ ซึ่งเป็นภาพจากหนังสือการ์ตูนจะเป็นการแสดงให้เห็นถึงการชกที่รุนแรงจนคู่ต่อสู้กระเด็นไปถึงไปไกล ซึ่งจากภาพนี้หากแปลงมาเป็นภาพยนตร์จะเป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกันไป แต่ทาคาชิเลือกที่จะถ่ายทอดออกมาตามแบบของหนังสือการ์ตูน โดยการตัดฉากต่อเนื่องออกเป็นShotสั้นๆไม่ต่อเนื่องเพื่อให้ผู้ชมได้รับกลิ่นอายของหนังสือการ์ตูน



ภาพที่ 4.151 จากที่ทาคาชินำรูปแบบของ
หนังสือการ์ตูนมาใช้

โดยพื้นฐานของการ์ตูนเรื่อง Crows นั้นเป็นการชกต่อยกันตามประสาวัยรุ่น ไม่มีแก่นสาร สารระเท่าที่ควรล้วนเต็มไปด้วยตัวละครที่ดูเท่ มีเสน่ห์ ฉากชกต่อยถึงที่ใจ แต่เมื่อทาคาชิ มิอิเกะ นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ทาคาชิ มิอิเกะได้เพิ่มมิติโดยให้นำหนักกับเรื่องราวที่

เกิดขึ้น โดยการพูดถึงเรื่องราวของเพื่อน และความเป็นลูกผู้ชาย เช่น การเล่นไม้ซี้ของลูกน้องบางคนของเซริซาว่า โดยการรุมทำร้ายคนของเก็นจิแบบหมาหมู่ กระทั่งเซริซาว่าที่พอรู้ถึงเรื่องราวของเหตุการณ์ดังกล่าว เซริซาว่าถึงกับโมโหหัวเสียว่ายอมสู้หัวชนฝา ดีกว่าจะมาเล่นตลกตลกแบบนี้ และแม้ว่า ทาคาชิ มิอิเกะ จะแสดงให้เห็นถึงความเป็นลูกผู้ชายของเหล่าตัวละครจนน่าหลงใหล แต่ในภาพยนตร์เองก็ใส่คำตักเตือนไว้เช่นกันว่า การที่จะชีวิตแบบนี้มันช่างอันตรายและไม่มั่นคงเอาซะเลย หรือ ในฉากที่เก็นได้พบปะกับริวเซโกฟของเก็นจิ เก็นได้ถามกับริวเซโกว่า “ถ้าเก็นจิได้ครองชูชูรันจริง จะให้เขาใช้ชีวิตแบบนี้จริงๆหรือ” ซึ่งพ่อของเก็นจิก็ตอบว่า “ถ้าเก็นจิพิชิตที่นั่นได้จริง เชื่อเถอะ คำคงไม่มาใช้ชีวิตแบบนี้แน่”



ภาพที่ 4.152 บทสนทนาเก็นจิกับพ่อซึ่งเป็นการเสริมน้ำหนักของเรื่องราวไม้ซี้แค่การต่อยตีเพื่อเป็นใหญ่ในโรงเรียน

องค์ประกอบต่างๆของความรุนแรง

ภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนที่มีแก่นของเรื่องไปในทางการทะเลาะวิวาทกัน เมื่อถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ย่อมต้องมีฉากต่อยตีตามแบบอย่างหนังสือการ์ตูนภาพยนตร์จึงมากไปด้วยฉากของความรุนแรงที่ปรากฏ



ภาพที่ 4.153 ฉากเตะที่ดูรุนแรงเกินจริงแบบในหนังสือการ์ตูน

ความรุนแรงที่ปรากฏภาพยนตร์เรื่อง Crows zero นั้นเป็นความรุนแรงเชิงกายภาพ กล่าวคือเป็นการใช้ความรุนแรงหรือการใช้กำลังเพื่อคุกคามหรือครอบครองสิ่งต่างๆมาเป็นของตน เพราะว่าการควบคุมผู้อื่นได้นั้นหมายถึงการมีอำนาจที่เหนือกว่า ซึ่งตัวละครส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ต่างก็ต้องการเป็นใหญ่ในโรงเรียน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จึงปรากฏในรูปแบบของการต่อสู้ที่เกินจริงตามรูปแบบของหนังสือการ์ตูน



ภาพที่ 4.154 ฉากเกินจริงคนกว่า20คนรวมทำร้ายจนอยู่ในสภาพปางตาย

ในหลายๆฉากของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเต็มไปด้วยฉากต่อสู้ที่รุนแรง เช่น ในภาพที่ 4.154 เป็นฉากที่เกินจริงพวกตัวละครวิชาิกรุมทำร้ายและใช้ก้อนหินขนาดใหญ่ทุบเข้าที่ศีรษะจนหมดสภาพ

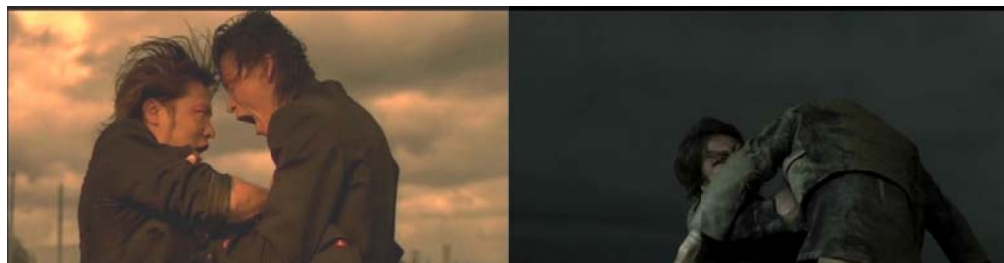


ภาพที่ 4.155 ฉากใหญ่ของเรื่องการปะทะกันครั้งสุดท้ายท่ามกลางสายฝน



ภาพที่ 4.156 ฉากที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจและความมั่นใจของเซริซาว่า

ในฉากใหญ่ท้ายเรื่องของภาพยนตร์ซึ่งเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่องราวเป็นการปะทะกันของทั้งสองกลุ่มซึ่งจะเห็นถึงความแตกต่างของทั้งสองฝ่ายได้อย่างชัดเจน ฝั่งของเก็นจิ (ภาพที่ 4.155) จะเห็นได้ว่ามีการใช้มุมกล้องเอียงที่แสดงถึงความไม่แน่นอนไม่แน่ใจว่าการปะทะกันครั้งนี้ผลจะเป็นอย่างไร ซึ่งต่างจากทางฝั่งเซริซาว่า (ภาพที่ 4.156) มุมกล้องที่ใช้กับทางฝั่งนี้จะเป็นแนวขนานกับพื้นเพื่อสื่อถึงความมั่นคง รวมไปถึงตัวเซริซาว่าที่ทำท่าทางไม่ต่างจากแม่ทัพใหญ่ที่เชื่อมั่นในตัวพลทหารของตน



ภาพที่ 4.157 การใช้สีสื่ออารมณ์

ในตอนท้ายของการปะทะกันเมื่อ เก็นจิเผชิญหน้ากับเซริซาว่าสองต่อสอง ซึ่งเป็นฉากตัดสินของเรื่องเวลาตามท้องเรื่องเป็นช่วงเวลาเย็นพระอาทิตย์ใกล้ตกดินบรรยากาศถูกแสงอาทิตย์ย้อมเป็นสีส้มอันเป็นการบ่งบอกถึงอารมณ์อันร้อนแรงของทั้งคู่ที่ต่อสู้กันจนมาถึงจุดนี้ จากนั้นเมื่อการต่อสู้ถึงบทสรุปทั้งคู่ต่างหมดแรงสีส้มของบรรยากาศก็มีดับลงตามแรงกำลังของทั้งสองฝ่าย (ภาพที่ 4.157) ซึ่งการใช้สีเป็นตัวแสดงถึงอารมณ์ทั้งสองฝ่ายนี้เป็นสิ่งที่ช่วยสื่อสภาพอารมณ์และความร้อนแรงของทั้งสองฝ่ายให้แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้เส้นที่อีกอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ คือความรุนแรงในเชิงขบขัน การนำเสนอความรุนแรงที่ปรากฏขึ้นให้เป็นเรื่องตลกนั้นเป็นการช่วยทำให้การกระทำของตัวละครที่เกิดขึ้นลดความรุนแรงลง และยังเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้ภาพยนตร์มีสีสันไม่ได้มีแค่เรื่องราวที่เคร่งเครียดมากเกินไปเช่น



ภาพที่ 4.158 โบวล์ิ่งมนุษย์

ฉากที่เซริซาว่าเล่นโบวล์ิ่ง(ภาพที่ 4.158) โดยใช้คนเป็นพิน แล้วเตะถึงเก็บน้ำเข้าใส่ ในฉากนี้เป็นฉากขบขัน เกินจริง ที่เป็นตัวสร้างสีสันดีให้กับเรื่องราว แต่ถ้ามองให้ลึกลงไปจะเห็นว่าฉากนี้เป็นฉากหนึ่งที่แสดงถึงพลังและอำนาจของเซริซาว่า ที่สามารถจับและบังคับคนมาเล่นเกมพิลึกนี้ได้โดยไม่ขัดขืน



ภาพที่ 4.159 ฉากริวซากิสอนเกินจิปาลูกดอก



ภาพที่ 4.160 ฉากกลุ่ม G.P.S เล่นเบสบอล

ด้วยลักษณะของตัวละครของเกินจิจึงเป็นคนไม่ค่อยพูดจา เครื่องครีမ်ทำให้ยากแก่การสร้างสีสันให้กับเรื่องราว ภาพยนตร์จึงมีการใช้บุคคลรอบข้างเป็นตัวส่งเรื่องราวขบขันเพื่อเพิ่มเสน่ห์ให้กับตัวละครเกินจิจึง เช่น (ภาพที่ 4.159) ฉากที่เป็นการรวมกลุ่มกันครั้งแรกของเกินจิจับกลุ่มเพื่อน ริวซากิได้สอนให้เกินจิจเล่นเกมปาลูกดอกแต่เกินจิจปาพลาดไปโดนเพื่อนอีกคนหนึ่ง รวมไปถึงฉากเล่นเบสบอล (ภาพที่ 4.160) เป็นฉากการเล่นเบสบอลกันในกลุ่ม ตัวละครมาคิเสะพูดมากจนริวซากิแกล้งตีบอลพลาดใส่หน้ามาคิเสะจนเลือดสาดกระเซ็น ด้วยลักษณะความรุนแรงในเชิงขบขันเหล่านี้มันเป็นเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งที่มักปรากฏในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ เพราะนอกจากจะเป็นการสร้างสีสันให้กับเรื่องราวแล้วยังเป็นการช่วยลดทอนความรุนแรงตามที่ควรจะเป็นอีกด้วย

สรุปภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero

ภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงที่สุดของทาคาชิ มิอิเกะด้วยการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนที่มียอดจำหน่ายสูงเรื่องหนึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวของการต่อสู้เพื่อขึ้นสู่จุดสูงสุดของโรงเรียนซึ่งเป็นเนื้อหาหลักตามต้นฉบับหนังสือการ์ตูน และทาคาชิ มิอิเกะได้เพิ่มรายละเอียดในส่วนของครอบครัวของตัวละคร

หลักเข้าไปเพื่อเพิ่มน้ำหนักให้กับเหตุผลที่ตัวละครหลักต้องทำการขึ้นสู่จุดสูงสุดของโรงเรียนให้ได้ ในด้านการนำเสนอความรุนแรงภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเนื้อหาของการทะเลาะวิวาทจึงต้องมีฉากชกต่อยเป็นธรรมดา แต่ด้วยการเป็นเรื่องที่ดัดแปลงมาจากหนังสือการ์ตูนทาคาชิ มิอิเกะจึงนำเสนอฉากชกต่อยที่ดูเด็ดเกินจริงตามอย่างหนังสือการ์ตูนทำให้ถูกอกถูกใจผู้ชมเป็นอย่างมาก ด้วยความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ ทาคาชิ มิอิเกะสร้างภาคต่อของภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาในปี2009 และก็ประสบความสำเร็จไม่น้อยไปกว่าภาคแรกด้วยเช่นกัน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัย “ การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ” เป็น การศึกษาถึงการนำเสนอภาพความรุนแรงอันปรากฏในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ อีกทั้งยังเป็น การศึกษาเพื่อเข้าใจถึงเอกลักษณ์และทัศนคติในการสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับ โดยงานวิจัยครั้งนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาด้วยการตีความด้วยตนเองจากการชม ภาพยนตร์ ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องที่เลือกมา ทำการศึกษาในครั้งนี้ประกอบด้วย

1. Dead or Alive (1999)
2. Dead or Alive 2 (2000)
3. Ichi the Killer (2001)
4. The Happiness of the Katakuris (2001)
5. Gozu (2003)
6. One Missed Call (2003)
7. Zebraman (2004)
8. The Great Yokai War (2005)
9. Sukiyaki Western Django (2007)
10. Crows Zero (2008)

จากผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะนั้นมีเนื้อหาหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง หรือมีความรุนแรงเป็นองค์ประกอบ โดยมีการนำเสนอผ่านลักษณะของโครงสร้างการเล่าเรื่อง แม้ว่าภาพยนตร์เหล่านั้นจะมีรูปแบบของภาพยนตร์ที่แตกต่างกันไปซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปภาพรวมได้ดังนี้

โครงเรื่อง

ภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ จะมีโครงเรื่องที่เน้นการศึกษาตัวละครผ่านความรุนแรงที่ปรากฏในเรื่อง และตัวละครหลักจะทำหน้าที่เป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวโดยมีลักษณะการดำเนินเรื่องตามรูปแบบที่จัดเรียงตามภาวะการณ์ คือการเริ่มเรื่อง และการนำเสนอความขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครหรือเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง ซึ่งจะนำไปสู่เรื่องของการพัฒนาเหตุการณ์ จนนำไปสู่จุดสูงสุดของเรื่องราว ก่อนที่จะจบลงด้วยภาวะคลี่คลาย แต่ในภาพยนตร์หลายๆเรื่องของทาคาชิ มิอิเกะเลือกใช้การปิดเรื่องราวด้วยความกำกวมไม่บ่งชี้อย่างแน่ชัดว่าเหตุการณ์หรือตัวละครจะเป็นอย่างไรต่อไป เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive, Dead or Alive 2, Ichi the Killer หรือOne Miss Called เป็นต้น

แก่นความคิด

ภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ มักจะมีจุดร่วมที่คล้ายคลึงกันอยู่ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. แก่นความคิดเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกัน ซึ่งเป็นแก่นความคิดที่จะพบได้ในภาพยนตร์หลายๆเรื่องของเขาที่เป็นเรื่องราวของคนหลายๆรูปแบบที่มาพบเจอกัน หรือเรื่องราวของความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว เช่น Crows Zero หรือ Happiness of The Katakuris ที่เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ในครอบครัว
2. แก่นความคิดเกี่ยวกับการชำระแค้น ซึ่งเป็นการต่อสู้ระหว่างตัวละครหลักที่เป็นตัวละครเอก กับฝ่ายตรงข้าม ที่ตั้งอยู่บนความขัดแย้งและทัศนคติที่แตกต่างกัน เช่น Ichi the Killer และ Dead or Alive

3. แก่นความคิดเกี่ยวกับการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเอง ซึ่งมักจะเป็นเรื่องของคนที่ขาดความเชื่อมั่น และจะถูกกระตุ้นด้วยอะไรบางอย่างเพื่อเรียกความเชื่อมั่นของตนกลับคืนมา ซึ่งพบในภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเช่น The Great Yokai War และ Zebraman

ตัวละคร

ตัวละครหลักในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ที่ผู้วิจัยทำการศึกษาศาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ตัวละครที่มีความก้าวร้าวรุนแรง เป็นตัวละครที่มักคลี่คลายความขัดแย้งภายในตัวเองด้วยการแสดงออกถึงความรุนแรงทางภายนอก และตัวละครเหล่านี้มักจะมีภาวะซึมเศร้า โดดเดี่ยวจากสังคม
2. ตัวละครที่มีความเป็ลี้ยวเหงา เดียวดาย เป็นตัวละครที่มีมักจะมีปมปัญหาภายในใจ ซึ่งเป็นผลมาจากปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจในวัยเด็ก
3. ตัวละครที่ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง ตัวละครกลุ่มนี้มักเป็นตัวละครปัจเจกบุคคลธรรมดาแต่มีปัญหาในการเข้าสังคมจนเกิดขาดความเชื่อมั่นในตนเอง

ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา พบว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มาจากปมภายในจิตใจของตัวละครเป็นตัวสร้างปัญหาและเรื่องราวในภาพยนตร์

มุมมอง

มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ เป็นมุมมองแบบรู้รอบด้าน สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้น

ข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิด
 ฝันของตัวละคร

การนำเสนอความรุนแรง

ในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ภาพความรุนแรงที่ปรากฏถือเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้
 ผู้ชมรู้จักผู้กำกับคนนี้ ด้วยการนำเสนอภาพความรุนแรงที่ถึงลูกถึงคน มีการนำเสนอภาพของเลือด
 ภาพของการฆ่า และความตาย อยู่ตลอดเวลาของเรื่องราว ซึ่งภาพความรุนแรงที่ปรากฏสามารถแบ่ง
 ได้ดังนี้

ความรุนแรงทางกายภาพ คือการใช้กำลังคุกคามหรือทำร้ายเพื่อควบคุมหรือ
 ครอบครองทรัพย์สินของบุคคลอื่น ซึ่งเป็นความรุนแรงที่ปรากฏเด่นชัดในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ
 ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ความรุนแรงทางกาย เป็นความรุนแรงหลักที่ปรากฏในภาพยนตร์ทุก
 เรื่องของทาคาชิ มิอิเกะ เป็นความรุนแรงที่เกิดจากการทำร้ายร่างกาย
 โดยจะเจตนาหรือไม่เจตนาก็ตาม
2. ความรุนแรงทางเพศ จะเห็นได้ชัดในภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับแก๊ง
 ยาภูเขา หรือกลุ่มคนนอกกฎหมาย ซึ่งจะมีตัวละครที่ใช้เรื่องเพศ หรือการ
 กระทำที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรุนแรง
 เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer ที่ตัวละครตัวหนึ่งทำการซ้อม
 ผู้หญิงจนปางตายก่อนจะทำการข่มขืน หรือตัวละครหลักอย่างคาคิฮาร่า
 จับผู้หญิงมาทรมานด้วยการตัดหัวนม รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่อง Gozu
 ในฉากที่ตัวละครพี่สาวเจ้าของโรงแรมเข้ามาหามินามิในห้องอาบน้ำ

และปีบหน้าอกให้มินามีดูจนน้ำนมไหล ก็ถือได้ว่าเป็นการคุกคามทางเพศ

3. ความรุนแรงที่เกิดจากการกระทำผิดหลักจริยธรรมอันดี เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Zebraman ตัวละครลูกสาวหาเงินด้วยวิธีการขายบริการ

ความรุนแรงแบบไม่ลงมือ คือ ความรุนแรงที่ไม่ได้ทำร้ายหรือฆ่ากันด้วยอาวุธหรือปืน แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างของสังคม หรือการทำร้ายกันด้วยสภาพของจิตใจ เช่น ปมปัญหาในวัยเด็กของตัวละครที่ส่งผลมาถึงปัจจุบัน

นอกจากนี้ทาคาชิ มิอิเกะ ยังมีการนำเสนอรูปแบบของความรุนแรงโดยได้รับอิทธิพลจากสื่ออื่น เช่น หนังสือการ์ตูน โดยการนำเสนอรูปแบบความรุนแรงในลักษณะนี้จะเป็นการเสนอความรุนแรงในเชิงขบขัน เกินกว่าความเป็นจริง เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero ที่ตัวละครเชริซาว่า จับนักเรียนคนอื่นมาทำเป็นพินโบว์ลิ่ง และใช้ถังเก็บน้ำแทนลูกโบว์ลิ่งเตะใส่จนกระเด็น

อภิปรายผลการวิจัย

ทาคาชิ มิอิเกะ เป็นหนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้กำกับที่มักจะสร้างภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง และเรื่องราวอันแปลกประหลาด ตัวละครที่นิยมชมชอบการต่อสู้ ลักษณะนิสัยผิดแปลกจากคนทั่วไปเอกลักษณ์ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะนั้นส่วนใหญ่มักจะปรากฏในรูปแบบของการฆ่าฟัน เต็มไปด้วยเลือดและความตาย ซึ่งความรุนแรงที่เกินจริงในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะยังมีส่วนช่วยในการส่งเสริมเรื่องราวให้ดูตื่นเต้น ขวมนให้ผู้ชมอยากติดตามผลของการกระทำต่างๆที่เกิดขึ้นจะลงเอยในรูปแบบใด จากงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถสรุปเรื่องราวของความรุนแรงในภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะได้เป็นสองส่วน

ภาพยนตร์ในยุคแรก งานภาพยนตร์ในยุคแรกของทาคาชิ มิอิเกะส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกลุ่มยาภูเขาหรือพวกนอกกฎหมายที่ชื่นชอบในความรุนแรง งานในภาพยนตร์ในช่วงนี้ของทาคาชิ มิอิเกะจะเป็นงานที่มุ่งเน้นความรุนแรงเป็นที่ตั้งมีการเสนอภาพความรุนแรงต่างๆ ความตาย เลือด อย่างเด่นชัด ซึ่งในช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่ทาคาชิ มิอิเกะเป็นที่พูดถึงกันอย่างมากในฐานะผู้กำกับที่ทำภาพยนตร์ที่โหดและรุนแรง ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ยังไม่เป็นที่รู้จักในวงกว้างชื่อเสียงของทาคาชิ มิอิเกะเป็นที่รู้จักกันในเฉพาะกลุ่มผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์ประเภทนี้

ภาพยนตร์ในยุคหลัง งานภาพยนตร์ในยุคหลังของทาคาชิ มิอิเกะประกอบด้วยงานอันหลากหลายรูปแบบ มีการใช้รูปแบบของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูน หรือการนำภาพยนตร์แนวต่างๆ มาเสนอในรูปแบบใหม่ มีการลดความรุนแรงจากผลงานในยุคแรกเพื่อให้เข้าถึงผู้ชมในวงกว้างมากขึ้น ด้วยผลงานภาพยนตร์ที่ดูง่ายขึ้นผสมกับความแปลกของรูปแบบการนำเสนออันเป็นเอกลักษณ์ของทาคาชิ มิอิเกะ และด้วยการที่ทาคาชิ มิอิเกะนำหนังสือการ์ตูน เกมส์ หรือเรื่องราวต่างๆ ที่ผู้ชมคุ้นชินมา นำเสนอในรูปแบบที่ตื่นตาตื่นใจ ทำให้ชื่อเสียงของทาคาชิ มิอิเกะเริ่มเป็นที่รู้จักในวงกว้างมากขึ้น แม้ว่างานในยุคหลังของทาคาชิ มิอิเกะจะถูกลดทอนความรุนแรงแบบถึงเลือดถึงเนื้อลง เขาก็ยังคงสอดแทรกความรุนแรงแอบแฝงลงไปไม่ว่าจะเป็นเรื่องของมุกตลกเจ็บตัวที่รุนแรงแต่ชวนขบขัน หรือประเด็นทางสังคมต่างๆ ลงในภาพยนตร์

ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ นั้นส่วนใหญ่เกิดมาจากความขัดแย้งที่มาจากตัวละครไม่ว่าจะจากภายในจิตใจหรือภายนอก วิธีแก้ปัญหาของตัวละครเหล่านี้มักใช้ความรุนแรงเป็นที่ตั้ง ซึ่งมักจบลงด้วยการสูญเสีย การบาดเจ็บ และตาย ซึ่งผลงานภาพยนตร์ในช่วงแรกของทาคาชิ มิอิเกะ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับกลุ่มยาภูเขาหรือพวกนอกกฎหมายที่ชื่นชอบในความรุนแรง ทำให้ภาพความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ช่วงนี้เป็นความรุนแรงทางกายภาพที่เกิดจากกระทำของตัวละคร และเป็นความรุนแรงที่มีความสมจริง ส่วนผลงานในช่วงหลังของเขา ซึ่งเป็นการนำอิทธิพลของหนังสือการ์ตูนเข้ามามีส่วนร่วมด้วยนั้น ความรุนแรงที่ปรากฏจะลดทอนในส่วนของ

ความจริง ลดการเห็นเลือดหรือความตายน้อยลง แต่จะปรากฏความรุนแรงในเชิงยั่วล้อ หรือความรุนแรงที่ออกมาในลักษณะขบขันมากขึ้น

นอกจากความรุนแรงแล้วตัวละครในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ส่วนใหญ่มักเป็นพวกมือปืน นักฆ่า หรือกลุ่มตัวละครที่เป็นพวกไร้หัวนอนปลายเท้า เป็นพวกนอกสังคม ซึ่งคนญี่ปุ่นนั้นให้ความสำคัญกับ “คนนอก-คนใน” เพราะการทำงานหรือการใช้ชีวิตของคนญี่ปุ่นส่วนใหญ่นั้นทำกันเป็นกลุ่มเป็นองค์กร ดังนั้นการที่คนที่ยอยู่นอกกลุ่มนั้นจะเป็นที่จับตามองและยากที่จะถูกยอมรับ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Dead or Alive ในกลุ่มของริวจิที่เป็นกลุ่มอาชญากรนั้นมีความเป็นอยู่แบบครอบครัว ด้วยการทำงานที่เสี่ยงอันตรายไว้นั้นเชื่อใจเป็นสิ่งสำคัญที่สุด แต่เมื่อลูกน้องคนหนึ่งซึ่งเป็น “คนใน” ทยศหักหลัง ริวจิจึงต้องกำจัดทิ้งเพราะไม่อาจเชื่อใจได้อีก

ตัวละครของมิอิเกะมักเป็นพวกที่ไร้ญาติขาดมิตรใช้ชีวิตตามลำพัง นอกจากนี้ตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นพวกอาลัยอาวรณ์ในอดีตของตน ต้องการเสาะแสวงหาความรื่นรมย์ของชีวิต ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่าตัวละครหลักในภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะนั้นมักจะยึดติดกับอดีต แม้เวลาเปลี่ยนแปลงเพียงใดตัวละครเหล่านี้ก็จะพยายามหาช่องทางพาตัวเองกลับไปยังอดีตอันแสนหวานแม้จะต้องเอาชีวิตเข้าแลก ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวนั้นก็ก่อให้เกิดความขัดแย้งในตัวเอง เนื่องจากกลายเป็นว่าตัวละครที่เป็นวัยผู้ใหญ่แล้วนั้นเมื่อเวลาผ่านไปเขาเหล่านั้นยิ่งอยากย้อนกลับไปสู่วันเวลาแห่งวัยเยาว์ เพื่อทวงสิ่งที่ขาดหายไปจึงส่งผลให้ตัวละครเหล่านั้นเลือกที่จะมอบความตายให้กับตน ยกตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Ichi the Killer ในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายระหว่างอิชิ และ คาคิฮาร่า ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็นสิ่งที่คาคิฮาร่าที่เป็น Masochist ปรารถนามานานที่จะหาผู้มาจบชีวิตตน แต่เมื่อการต่อสู้มาถึงจุดหนึ่งอิชิถูกยิงได้รับบาดเจ็บจนไม่สามารถต่อสู้ได้ คาคิฮาร่าถึงกับผิดหวังที่อิชิไม่สามารถมอบความตายให้กับตนได้ถึงกับต้องทำร้ายตัวเอง และในกรณีภาพยนตร์เรื่อง The Great Yokai War ที่ตัวละคร ทาดาชิซึ่งเป็นเด็กคนเดียวที่มองเห็นเหล่าภูตด้วยจิตใจที่บริสุทธิ์ ซึ่งในภาพยนตร์นั้นจะมีตัวละครอีกตัวหนึ่งซึ่งเป็นนักข่าวเดินทางมาพักที่หมู่บ้านที่ทาดาชิอยู่ ก็มักจะพูดให้ผู้อื่นฟังอยู่เสมอว่า

เมื่อสมัยที่เขาเป็นเด็กเคยได้พบกับภุตสาว เขาปรารถนาที่จะเจอกับเธออีกแต่ก็ไม่เคยได้พบ แต่เมื่อเหตุการณ์ดำเนินผ่านไปจนถึงตอนสุดท้ายของเนื้อเรื่อง เมื่อทาดาชิโตเป็นหนุ่มเขาเริ่มลืมเลือนเรื่องราวเกี่ยวกับภุต ซึ่งผู้ชมจะเห็นได้จากภุตที่ชื่อว่า ชูเนะโกซุริ ซึ่งเคยเป็นเพื่อนสนิทกับทาดาชิเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก ร่างกายเริ่มเลือนรางหายไปจากความทรงจำของทาดาชิ ซึ่งจากเหตุการณ์นี้จะเป็นสิ่งที่ทำให้เข้าใจในสิ่งที่นักข่าวคนนั้นพูด นั่นคือเมื่อครั้งที่ยังเป็นเด็กมีจิตใจที่บริสุทธิ์สามารถเปิดรับสิ่งต่างๆเข้ามาได้มากมาย แต่เมื่อเติบโตขึ้นได้เรียนรู้ได้รับสิ่งต่างๆเข้ามา ความบริสุทธิ์ที่เคยมีก็เลือนหายไปตามกาลเวลา ในเรื่องเราจึงเห็น ชูเนะโกซุริ เรียกห้องทาดาชิให้หันมาหาตน อยากรู้ว่าวันเวลาในอดีตหวนย้อนกลับคืนมา

นอกจากนี้ตัวละครในภาพยนตร์ของทาดาชิ มิอิเกะนั้นส่วนใหญ่จะเป็นผู้มีปัญหาทางจิตซ่อนอยู่ภายใน ไม่ว่าจะเป็นพวกซาดิสม์ที่ชื่นชอบในการทำให้ผู้อื่นเจ็บปวดทุกข์ทรมาน หรือพวกที่เป็นมาโซคิสม์ ที่พึงพอใจในการถูกกระทำให้เจ็บปวด รวมไปถึงตัวละครที่มีปมในอดีต เช่นการถูกกลั่นแกล้งในวัยเด็ก การพบเจอเรื่องสะเทือนจิตใจในวัยเด็ก ซึ่งปมในอดีตเหล่านั้นจะเป็นตัวหลอกหลอนตัวละครนั้นๆอยู่ตลอดเวลา เช่นตัวละคร ยูมิ จากภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call ที่ถูกแม่ทำร้ายในวัยเด็กและถูกบังคับให้ดูศพของยายที่แขวนคอ ส่งผลให้ตัวละครนี้เกิดภาวะขาดความอบอุ่นอย่างรุนแรง หรือตัวละครอย่าง เก็นจิ จากภาพยนตร์ Crows Zero ที่อยู่ในสังคมของกลุ่มยาเสพติด ใช้กำลังตัดสินปัญหา และถูกผู้เป็นพ่อตอกย้ำการเป็นที่ยิ่งอยู่ตลอดเวลา ทำให้กลายเป็นคนสันโดษไม่มีสังคม ไม่มีเพื่อน ไม่รู้จักการเข้าสังคม

ทาดาชิ มิอิเกะเป็นผู้กำกับที่ขึ้นชื่อในเรื่องของการสร้างภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง เขามีผลงานภาพยนตร์จนถึงปัจจุบันนี้นับรวมได้ 88 เรื่อง ซึ่งผลงานส่วนใหญ่ของเขาเกี่ยวข้องกับกลุ่มแก๊งยาเสพติด นักฆ่า หรือคนนอกกฎหมาย และผู้ชมก็ได้รู้จักผู้กำกับคนนี้จากผลงานความรุนแรงที่เขาสร้างขึ้น แต่หลังจากปี 2000 ทาดาชิ มิอิเกะ เริ่มนำอิทธิพลของสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ

การ์ตูนหรือภาพยนตร์ด้วยตัวเอง มาปรับประยุกต์ใช้ และลดทอนความรุนแรงอันโจ่งแจ้งลง เดิมภาพลักษณ์และอารมณ์ของการ์ตูนมากขึ้น ทำให้ผลงานในยุคหลังของเขาเป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้น

ชื่อของทาคาชิ มิอิเกะ เป็นที่รู้จักในวงกว้างจากผลงานเรื่อง Zebraman ที่สร้างมาจากหนังสือการ์ตูนชื่อเดียวกัน ซึ่งเป็นผลงานที่ประสบความสำเร็จและมีการสร้างภาค 2 ตามออกมา ภายหลัง ด้วยการหยิบยกหนังสือการ์ตูนมาสร้างสรรค์เป็นงานภาพยนตร์จนทำให้ชื่อเสียงเป็นที่รู้จักมากขึ้น ทาคาชิ มิอิเกะจึงสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างๆ ออกมาอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero ที่สร้างจากหนังสือการ์ตูนเรื่อง Crows (เรียกเขาว่าอীগา) ซึ่งกลายเป็นภาพยนตร์ที่ทำเงินสูงสุดของเขา และมีการสร้างภาค 2 ตามออกมาซึ่งก็ประสบความสำเร็จเหมือนกัน ในประเทศไทยแต่เดิมชื่อของทาคาชิ มิอิเกะ เป็นที่รู้จักกันในกลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์เฉพาะทางที่มีความรุนแรงสูงและเริ่มเป็นที่รู้จักมากขึ้นจากภาพยนตร์เรื่อง One Missed Call และ Sukiyaki Western Django หลังจากนั้นทาคาชิ มิอิเกะเริ่มมีการพูดถึงอย่างแพร่หลายเมื่อภาพยนตร์เรื่อง Crows Zero ทั้งสองภาคได้เข้าฉายในประเทศไทย

ข้อจำกัดในการวิจัย

จากการทำวิจัยเรื่อง การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของทาคาชิ มิอิเกะ ได้พบถึงข้อจำกัด คือ การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษางานของผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถทำการสัมภาษณ์หรือสอบถามข้อมูลจากตัวผู้กำกับได้ ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยต่างๆ และนำมาสรุปเป็นผลการวิจัย จึงอาจมีความคลาดเคลื่อนจากเจตนาของผู้กำกับได้

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการเสนอความรุนแรงโดยมุ่งเน้นไปที่ผู้กำกับเป็นหลัก ไม่ได้มุ่งเน้นถึงภาพยนตร์ส่วนใหญ่ทั่วไปจึงไม่อาจครอบคลุมถึงการเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์รูปแบบต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน สำหรับผู้ที่ชื่นชอบและ

สนใจเรื่องความรุนแรง สามารถนำแนวทางการศึกษาในครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้ต่อ
ได้

2. ผู้วิจัยพบว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นมีส่วนสะท้อนสภาพจิตใจของตัวละคร ซึ่ง
สามารถนำแนวทางที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาในครั้งนี้มาอธิบายพฤติกรรมของตัว
ละครจากการกระทำที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ของผู้กำกับท่านอื่นได้
3. สามารถนำแนวทางในงานวิจัยมาประยุกต์ใช้ในการถ่ายทอดความรุนแรงใน
ภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ในประเทศไทยได้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤษฎดา เกิดดี. **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ**. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ, 2541.

ก้อง พาหุรักษ์. **ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของอิงค์มาร์ เบิร์กแมน**. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

กอบแก้ว ไทยีนยงศักดิ์. **ปัญหาความรุนแรงในภาพยนตร์โฆษณาที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์**

ระหว่าง พ.ศ.2541-2542. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

กาญจนา แก้วเทพ. **การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

กานต์สิริ โรจนสุวรรณ. **การศึกษาจินตนาการผสมวัฒนธรรมในละครจักร ๆวงค์ ๆ**.

สารนิพนธ์บัณฑิต, สาขาวิทยุโทรทัศน์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2541.

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล. **หนังคลาสสิก. (Starpics ฉบับพิเศษ)**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. **แปลแปลงและแปรรูปบทละคร**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม, 2544.

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. **วรรณคดีการแสดง**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. **โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี**.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

นับทอง ทองใบ. **นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ**

มิยาซากิ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

ประวิทย์ แต่งอักษร. **มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่)**. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พับ, 2551.

พนมกร ตั้งทัตสวัสดิ์. **ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อค”**.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต แผนกวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

พระครูวินัยธรประจักษ์ จกกรมโม. **ศาสนาในโลกปัจจุบัน**. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.

พระชิตชัย สีดอกไม้. **แนวคิดเรื่องความรุนแรงในพุทธปรัชญาเถรวาท**. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, สาขาวิชาปรัชญา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2551.

เพ็ญศรี กาญจนมัย. **สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
2540.

มหาวิทยาลัยรามคำแหง. [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา:

<http://mail.ctc.ru.ac.th/a402/group5/project/theory/6.html>. [8 พฤษภาคม 2555].

ยุพา คลังสุวรรณ. **ญี่ปุ่นสร้างชาติด้วยความรักและกักตุน ภูมิหลังทางวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น**.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน, 2547.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย, 2546.

วนิดา ขำเขียว. **ศาสนาเปรียบเทียบ**. กรุงเทพฯ: พรวนนกการพิมพ์, 2543.

วรัทพร ศรีจันทร์. **การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธไนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน**

ภาพยนตร์และนวนิยาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวาทวิทยา

ภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

วิชุดา ปานกลาง. **การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง**

“แม่นาคพระโขนง” พ.ศ. 2521-2523. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการ

สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

สนธยา ทรัพย์เย็น. **Filmvirus 4: Obscured by Shade (A Dictionary of Cult and Horror Film)**.

บางกอกน้อย กรุงเทพฯ: ดวงกมลฟิล์มเฮาส์, 2549.

สวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี. [ออนไลน์]. 2554. แหล่งที่มา:

<http://www.skn.ac.th/skl/project/samurai48/menu.html>

อลิษา สาสังข์. Director's cut, Starpics 2nd. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ, 2005

อัศวิน บาซารา. ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน

สเกอร์เซซี. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

เอมจิต กิตติวัฒน์. การวิเคราะห์เนื้อหาของความรุนแรงในข่าวโทรทัศน์ภาคค่ำ. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531.

ภาษาอังกฤษ

J. Dudley, A. The Major Film Theories: An Introduction. London: Oxford University Press, 1976.

Desjardins, C. Outlaw Masters of Japanese film. New York: I.B. Tauris & Co Ltd, 2005

Carter, C and Kay Weaver, C. Violence and the Media. Buckingham: Open University Press, 2003.

Bordwell, D. Film Art : An Introduction. New York: McGraw Hill Publishing Company, 1991

McRoy, J. Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema. University of British Columbia, 2008

Giannetti, L. Understanding Movies. New Jersey: Prentice-Hall , 1990

Mes, T. Agitator: The Cinema of Takashi Miike, 2006

N.Larsen, O. Violence and the Mass Media. New York: Harper & Row, 1968

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายกิติภูมิ สุวรรณทีป เกิดเมื่อวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ.2526 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เมื่อปีการศึกษา 2550 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยในปีการศึกษา 2551