

สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย



นายอรรณพ ชินตะวัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

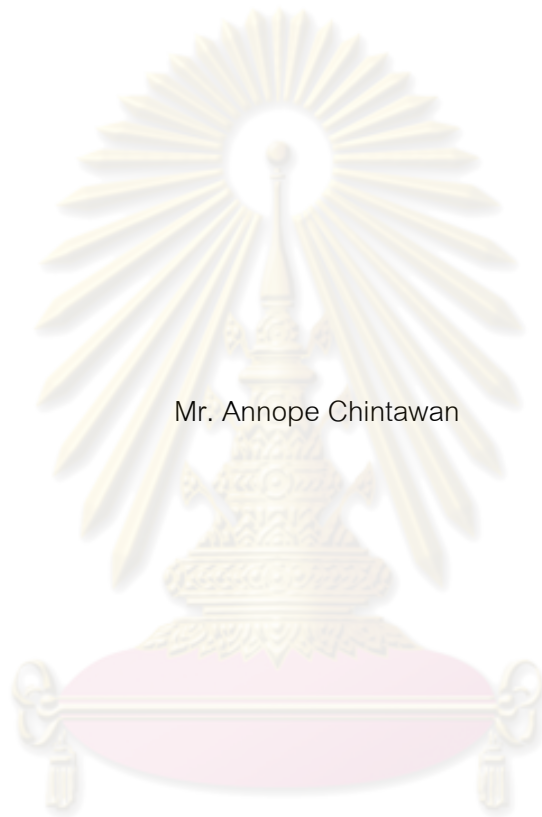
สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

AESTHETIC IN CONTEMPORARY JAPANESE CINEMA



Mr. Annope Chintawan

ศูนย์วิทยุโทรพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film

Department of Motion Picture and Still Photography

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

โดย

นายอรุณนพ ชินตะวัน


สาขาวิชา

การภาพยนตร์

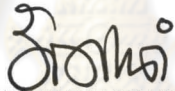
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


ศาสตราจารย์ ดร. ศักดา บันเหน่งเพชร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ



..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ยুবล เบญจรงค์กิจ)


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร. ศักดา บันเหน่งเพชร)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารวรร)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร. จีรบุญย์ ทศนบรรจง)


..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลม)

อรรถนพ ชินตะวัน : สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย. (AESTHETIC IN CONTEMPORARY JAPANESE CINEMA) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศ. ดร. ศักดา ปันเหน่งเพชร, 212 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่านผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ 3 คน ได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะ อิโรคาซึ โคเรเอเดะ และโนบุฮิโระ ชูระ รวมทั้งศึกษารูปแบบของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้ง 3 คนดังกล่าว เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) ศึกษาภาพยนตร์จำนวน 8 เรื่องของผู้กำกับทั้ง 3 คน โดยแบ่งประเด็นได้ดังนี้ (1) การถ่ายภาพยนตร์ (2) สไตล์ของผู้กำกับ (3) เนื้อหาในภาพยนตร์ และ (4) รหัสวัฒนธรรม

ผลการวิจัยพบว่าผู้กำกับทั้ง 3 คนต่างนำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้ในการถ่ายภาพยนตร์บันเทิง โดยมีทั้งการใช้รูปแบบของ Cinéma Vérité และ Direct Cinema เพื่อให้ผู้ชมได้รับอรรถรสเสมือนชมภาพยนตร์สารคดี ผลการวิจัยพบว่าลักษณะของภาพที่ปรากฏชัดเจนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นมี 2 ประการ คือ การถ่ายภาพแบบมือถือ (Handheld Camera) และการตั้งกล้องนิ่ง (Static Camera) นอกจากนี้ผู้กำกับยังใช้รูปแบบการถ่ายภาพยนตร์ที่เป็นลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ญี่ปุ่น อาทิ การถ่ายภาพระดับเสื่อทาตานิ และการเล่าข้ามเหตุการณ์เพื่อลดการสร้างอารมณ์สะเทือนใจของผู้ชมที่มีต่อเหตุการณ์ในภาพยนตร์ ด้วยวิธีนี้ผู้กำกับทั้งสามต่างแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีออกมาอย่างชัดเจนจนกลายเป็นรูปแบบสำคัญในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

ในส่วนของเนื้อหา ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีความซับซ้อนโดยมักกล่าวถึงสิ่งที่ไม่ปรากฏอยู่ในกรอบภาพทำให้ยากต่อการทำความเข้าใจ ผู้ชมจำเป็นต้องอาศัยการตีความในการทำความเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ นอกจากนี้ผู้กำกับทั้ง 3 คนยังมีความตั้งใจที่จะสะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวสามัญที่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมญี่ปุ่น หรือนำประเด็นทางสังคมมาสะท้อนให้เห็นในอีกมุมมองหนึ่งโดยคงความเป็นกลางไว้ให้มากที่สุด

ภาควิชา การภาพยนตร์และภาพนิ่ง ลายมือชื่อนิสิต อมลปณ จันทร

สาขาวิชา การภาพยนตร์ ลายมือชื่อ อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก [ลายมือ]

ปีการศึกษา 2553

5184761228 : MAJOR FILM

KEYWORDS : AESTHETIC / CONTEMPORARY JAPANESE CINEMA / NAOMI
KAWASE / HIROKAZU KOREEDA / NOBUHIRO SUWA / DOCUMENTARY

ANNOPE CHINTAWAN : AESTHETIC IN CONTEMPORARY JAPANESE

CINEMA. THESIS ADVISOR : PROFESSOR SAKDA PANNENGPETCH, PhD.,
212 pp.

The aim of this research is to study the aesthetic and formal elements of contemporary Japanese cinema through the work of 3 leading directors, namely, Naomi Kawase, Hirokasu Koreada and Nobuhiro Suwa. This is basically a qualitative research, using textual analysis of their 8. Emphasis is placed on 4 topics: 1) cinematography, 2) directors personal style, 3) film content and 4) cultural codes.

The findings of the research are as follows. All three directors apply documentary style of filmmaking to their feature films by adapting the well-known formal elements of Cinema Vérité and Direct Cinema. This way, the audience can get the same feeling as when they watch documentary films. It is found that the most prominent characteristic appearing in these films is the constant use of handheld camera and static camera. Moreover, the directors use the style that is pertinent to Japanese films, for example, the tatami shot and the ellipsis narrative in order to de-dramatize the film content. In so doing, all three directors demonstrate a clear attempt to blur the boundaries between the fiction and the non-fiction films. Aesthetically, it has become the essential form of contemporary Japanese cinema.

As regards the film content, the contemporary Japanese cinema is found to be both subtle and complex. All three directors tend to make reference to off screen space and action which makes it rather difficult for the audience to follow. The audience is required to consistently interpret what is being shown and what is not shown on the screen so they can understand the film content. In addition, all three directors intend to reflect the mundane lifestyle of Japanese culture and raise concern about contemporary social issues in such a way that they can remain in the neutral position as much as possible.

Department : ...Motion Picture and Still Photography

Student's Signature 

Field of Study : ...Film

Advisor's Signature 

Academic Year : ...2010

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือเกื้อกูลและความกรุณาจากคณาจารย์หลายท่านที่ช่วยประทับประคองและให้คำชี้แนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเอาใจใส่และความกรุณาจากศาสตราจารย์ ดร. ศักดา ปั่นแห่งเพ็ชร และอาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลมจากคณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากรที่ได้คำชี้แนะ แนวคิดอันเป็นประโยชน์และสละเวลาอันมีค่าในการพิจารณาความถูกต้องของข้อมูลในวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นอย่างดี นับแต่วันเริ่มต้นจนถึงวันที่วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จสมบูรณ์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับความเอาใจใส่การทรงศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวร ในด้านแนวคิดทฤษฎีภาพยนตร์และการแก้ไขสำนวนการเขียนเพื่อให้เกิดความถูกต้องและสละสลวย

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม และอาจารย์ ดร. จีรบุญย์ ทศนบรรจง ที่ประสิทธิประสาทความรู้และวิชา พร้อมกับให้คำแนะนำอันมีประโยชน์อย่างยิ่ง และขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์วันชัย สีลพัทธ์กุลผู้เชี่ยวชาญวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ช่วยกรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ยิ่ง

ในท้ายที่สุดขอขอบคุณ อาจารย์ไศลทิพย์ จารุภูมิ ที่คอยเป็นกำลังใจและให้คำแนะนำ และอาจารย์วราภัสสร รัชสิยวัฒน์ ที่ช่วยจุดประกายความคิดจนทำให้เกิดวิทยานิพนธ์เล่มนี้ อีกทั้งกำลังใจจากครอบครัวและมิตรสหายที่ให้ข้าพเจ้าหยัดเยินเพื่อทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สำเร็จในที่สุด

หากวิทยานิพนธ์จะมีข้อผิดพลาดความบกพร่องประการใดข้าพเจ้าขออภัยและขอรับความผิดพลาดมา ณ ที่นี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
สุนทรียภาพศาสตร์แห่งญี่ปุ่น.....	10
การถ่ายภาพยนตร์และการเล่าเรื่องด้วยภาพ.....	19
แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	31
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	44
1 แหล่งข้อมูล.....	44
2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
3 การนำเสนอข้อมูล.....	46
4 กรอบแนวคิดของงานวิจัย.....	47
4 สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	49
1 การถ่ายภาพยนตร์ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	50
1.1 กล้องที่เคลื่อนไหวตามตัวละคร.....	50

บทที่	หน้า
1.2 กล้องที่ไม่ได้เคลื่อนไหวตามตัวละคร.....	77
2 สไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	98
2.1 การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์และการลดทอนการสร้างอารมณ์สะท้อนใจ.....	98
2.2 ทายาทประพันธ์กระทะวันออก.....	111
2.3 ซื้อตค้นเหตุการณ์.....	115
2.4 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	117
2.5 การเลือกใช้อุปกรณ์ในการถ่ายภาพยนตร์.....	118
2.6 Time-Image ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	126
3 เนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	134
3.1 ระยะเวลาฉาก.....	134
3.2 ผมเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง.....	142
3.3 โศกนาฏกรรมแห่งความปรารถนา.....	151
3.4 ดำเนินพระเจ้าอชาตศัตรู.....	158
3.5 อัปพันตรภาพแห่งความตาย.....	161
3.6 ความเลือนลางของคนเป็น.....	168
4 รหัสวัฒนธรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	172
4.1 สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย.....	172
4.2 ความเป็นอนิจจัง.....	183
4.3 คนในและคนนอก.....	184
4.4 หน้าที่ของแม่.....	187
5 สรุปลวลวิจัยและข้อแนะนำ.....	190
1 การทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงคดีและภาพยนตร์สารคดี.....	190
2 การตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่นของผู้กำกับทั้งสามคน.....	193
3 ศูนย์ภาพแห่งสำนึกในภาพยนตร์.....	194
4 ศูนย์ภาพแห่งภาพยนตร์ศิลปะ.....	197
5 ปัญหาเรื่องการเสนอภาพอย่างวัตถุวิสัย.....	198
6 ปัญหาการจำกัดความเชิงสุนทรียภาพ.....	200
7 แนวคิดการศึกษาเชิงหน้าที่.....	203

บทที่	ณ	หน้า
8 สรุป.....		204
9 ข้อเสนอแนะ.....		205
รายการอ้างอิง.....		207
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....		212



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	รูปตัดของเอ็นในอาคารสองชั้น.....	14
2.2	สวนวัดกีนคะคูจิ.....	15
2.3	สวนวัดไซโฮจิ.....	16
2.4	สวนหินวัดริวอันจิ.....	17
2.5	ภาพ Triple Self-Portrait ของนอร์แมน รอคเวลล์.....	38
3.1	กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	48
4.1	ภาพจากเรื่อง Distance.....	56
4.2	ภาพจากเรื่อง Distance.....	56
4.3	ภาพจากเรื่อง Distance.....	56
4.4	ภาพจากเรื่อง Distance.....	56
4.5	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	59
4.6	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	59
4.7	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	62
4.8	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	62
4.9	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	62
4.10	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	62
4.11	ภาพจากเรื่อง Shara.....	64
4.12	ภาพจากเรื่อง Shara.....	64
4.13	ภาพจากเรื่อง Shara.....	64
4.14	ภาพจากเรื่อง Shara.....	64
4.15	ภาพจากเรื่อง Shara.....	68
4.16	ภาพจากเรื่อง Shara.....	68
4.17	ภาพจากเรื่อง Shara.....	68
4.18	ภาพจากเรื่อง Shara.....	68
4.19	ภาพจากเรื่อง Shara.....	69
4.20	ภาพจากเรื่อง Shara.....	69
4.21	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	71

ภาพที่		หน้า
4.22	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	71
4.23	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	73
4.24	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	73
4.25	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	74
4.26	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	74
4.27	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	75
4.28	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	75
4.29	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	76
4.30	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	76
4.31	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	79
4.32	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	79
4.33	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	81
4.34	การจัดองค์ประกอบภาพของโหลเดี่ยวเขียน.....	81
4.35	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	81
4.36	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	82
4.37	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	82
4.38	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	85
4.39	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	85
4.40	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	85
4.41	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	85
4.42	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	85
4.43	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	85
4.44	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	86
4.45	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	86
4.46	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	89
4.47	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	89
4.48	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	89
4.49	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	89
4.50	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	89

ภาพที่		หน้า
4.51	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	89
4.52	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	90
4.53	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	90
4.54	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	93
4.55	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	93
4.56	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	93
4.57	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	93
4.58	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	94
4.59	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	94
4.60	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	95
4.61	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	95
4.62	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	96
4.63	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	96
4.64	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	101
4.65	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	101
4.66	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	101
4.67	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	101
4.68	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	101
4.69	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	101
4.70	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	102
4.71	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	102
4.72	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	106
4.73	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	106
4.74	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	106
4.75	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	106
4.76	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	114
4.77	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	114
4.78	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	121
4.79	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	121

ภาพที่		หน้า
4.80	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	122
4.81	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	122
4.82	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	122
4.83	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	122
4.84	ภาพจากเรื่อง Nobody Knows.....	124
4.85	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	124
4.86	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	124
4.87	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	124
4.88	ภาพจากเรื่อง Distance.....	129
4.89	ภาพจากเรื่อง Distance.....	129
4.90	ภาพจากเรื่อง Shara.....	137
4.91	ภาพจากเรื่อง Century and Syndrome.....	137
4.92	ภาพจากเรื่อง Shara.....	141
4.93	ภาพจากเรื่อง Shara.....	141
4.94	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	143
4.95	ภาพจากเรื่อง Mourning Forest.....	149
4.96	มาจิโกะ (ด้านซ้าย) มาโกะ (ด้านขวา).....	149
4.97	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	154
4.98	ภาพจากเรื่อง Maborosi.....	154
4.99	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	159
4.100	ภาพจากเรื่อง Suzaku.....	159
4.101	ภาพจากเรื่อง Shara.....	174
4.102	ภาพจากเรื่อง Shara.....	174
4.103	ภาพจากเรื่อง Shara.....	176
4.104	ภาพจากเรื่อง Shara.....	176
4.105	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	177
4.106	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	177
4.107	ภาพ്മ่วนตำนานอิเซะ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ.....	178
4.108	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	181

ภาพที่		หน้า
4.109	ภาพจากเรื่อง Still Walking.....	181
4.110	ภาพจากเรื่อง M/Other.....	182
4.111	ภาพจากเรื่อง Shara.....	183
4.112	ภาพจากเรื่อง Shara.....	183



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีชื่อเสียงเรื่องความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวทั้งทางด้านภาพและด้านเนื้อหา โดยเริ่มตั้งแต่ยุคหนังเงียบ (ปลายศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงปี 1920) ที่มีเอกลักษณ์จากการบรรยายประกอบภาพยนตร์ของนักพากษ์ “เบนชิ¹” ที่แตกต่างกันออกไป จนถึงยุคสตูดิโอ (1930s-1960s) ในช่วงดังกล่าวผู้กำกับแต่ละคนต่างมีสไตล์ของตนเองอย่างเด่นชัดจนทำให้นักวิชาการยอมรับและยกย่องว่าสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีความต่างไปจากภาพยนตร์ตะวันตก โดยเฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวูด แม้ว่าในช่วงเวลาดังกล่าวภาพยนตร์ญี่ปุ่นจะได้รับความนิยมและชื่นชมจากประชากรในประเทศญี่ปุ่นและประชาคมโลกก็ตาม แต่ก็เป็นเวลาเดียวกับที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นประสบปัญหาวิกฤตการณ์ล่มสลายของระบบสตูดิโอ ไม่ว่าจะเป็นการเข้ามาแทนที่ภาพยนตร์ของโทรทัศน์ ความเบื่อหน่ายต่อรูปแบบเดิมๆ ของภาพยนตร์ญี่ปุ่น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสาเหตุทำให้ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีจำนวนการผลิตที่ลดลงและเน้นเฉพาะการผลิตเพื่อจัดฉายภายในประเทศเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ในปีค.ศ. 1997 ภาพยนตร์ญี่ปุ่นกลับมาประสบความสำเร็จในระดับโลกอีกครั้งเนื่องจากในปีนั้นภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้รับรางวัลจากหลายสถาบันระดับโลก อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง *Hanabi* (花火, 1997) ของทาเคชิ คิตาโน (Takeshi Kitano) ซึ่งได้รับรางวัลชนะเลิศในงานประกวดภาพยนตร์นานาชาติเมืองเวนิส หรือภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* (萌の朱雀, 1997) ของนาโอมิ คาวาเซะ (Naomi Kawase) ได้รับรางวัลกล้องทองคำ (Camera d'or) ในงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติแห่งเมืองคานส์ (Cannes Film Festival) และที่สำคัญคือผลงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ของฮะยะโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) เรื่อง *Princess Momonoko Hime* (ももこの姫, 1997) ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมจากงานประกวดรางวัล Academy Award ของประเทศสหรัฐอเมริกา โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายได้ในประเทศญี่ปุ่นสูงสุดเป็นประวัติการณ์ถึงราว 10,000 ล้านเยน (Yashiaki and Nonfumi, 2000: 124) จน มิทซึโอะ

¹ ประเทศญี่ปุ่นได้นำภาพยนตร์เข้ามาเผยแพร่ครั้งแรกในช่วงยุคภาพยนตร์เงียบและได้รับการตอบรับจากผู้ชมเป็นอย่างมาก ทว่าภาพยนตร์เงียบจำเป็นต้องมีการบรรยายเกิดขึ้น ในทางตะวันตกผู้จัดฉายจะใช้การเล่นเปียโนในการเล่นประกอบกับภาพยนตร์ ทว่าในประเทศญี่ปุ่นกลับนิยมใช้นักเล่าเรื่องพากษ์ภาพยนตร์แทน โดยเรียกนักพากษ์เหล่านั้นว่า “เบนชิ” ความนิยมในตัวเบนชิเกิดขึ้นจากความสามารถในการเล่าเรื่องให้เป็นที่ประทับใจของผู้ชม ดังนั้นจึงเป็นลักษณะและความสามารถเฉพาะ โดยเบนชิในแต่ละโรงภาพยนตร์จะพากษ์ภาพยนตร์ไม่เหมือนกัน หากเบนชิสามารถพากษ์ได้ถูกใจผู้ชมก็จะได้รับความนิยม

วาดะ มาร์ซิอาโน (Mitsuyo Wada Marciano) รองศาสตราจารย์ประจำสาขาการภาพยนตร์ศึกษา มหาวิทยาลัย Carleton University แห่งประเทศแคนาดาขนานนามช่วงเวลาภาพยนตร์ญี่ปุ่นกลับมามีบทบาทสำคัญในเวทีโลกอีกครั้งว่า “ยุคเกิดใหม่ของภาพยนตร์ญี่ปุ่น (Cinematic Renaissance in Japan)” (2009)

แม้ว่าในช่วงเวลานั้น ภาพยนตร์ญี่ปุ่นประสบความสำเร็จจากงานเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ อย่างท่วมท้น ทว่าจำนวนการผลิตภาพยนตร์ของบริษัทขนาดใหญ่กลับมีจำนวนลดลง และหลายบริษัทต้องปิดกิจการลงเนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ อย่างไรก็ตาม จำนวนนักสร้างภาพยนตร์อิสระกลับเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วจาก 18% ในปีค.ศ. 1992 เป็น 32% ในปีค.ศ. 1997 (Yashiaki, 2000: 36) เหตุผลสำคัญประการสำคัญที่ทำให้การสร้างภาพยนตร์ของนักสร้างภาพยนตร์เหล่านี้เพิ่มขึ้นคือ ขนาดงานที่เล็กลงและงบประมาณที่ไม่สูงเกินไป ทำให้สามารถถ่ายภาพยนตร์ได้แม้ว่าอยู่ในช่วงเศรษฐกิจตกต่ำก็ตาม จนทำให้นักสร้างภาพยนตร์อิสระสามารถอยู่รอดและกลายเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์หลักผู้ส่งผลงานสู่ตลาดภาพยนตร์ญี่ปุ่นแทนกลุ่มโรงถ่ายขนาดใหญ่ และเหตุผลอีกประการหนึ่งซึ่งทำให้นักสร้างภาพยนตร์อิสระสามารถผลิตภาพยนตร์ได้สะดวกขึ้นคือ การพัฒนาของกล้องระบบดิจิทัลและการตัดต่อโดยใช้คอมพิวเตอร์ ระบบดังกล่าวช่วยลดค่าใช้จ่ายและเวลาทั้งในขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) นอกจากนี้การเข้ามาแทนที่ฟิล์ม 35 มม. ด้วยการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลยังสามารถนำมาปรับใช้กับการถ่ายภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีเนื่องจากกล้องมีน้ำหนักที่เบากว่าเมื่อเทียบกับกล้องฟิล์ม ทำให้ทีมงานไม่จำเป็นต้องมีจำนวนมากเหมือนก่อน กอปรกับความสามรถในการขยายขนาดของภาพ (Blow-Up) ลงบนฟิล์ม 35 มม. เพื่อนำไปฉายในโรงภาพยนตร์ กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์อิสระจึงสามารถผลิตภาพยนตร์ออกสู่ตลาดภาพยนตร์ได้เป็นจำนวนมาก

การเปลี่ยนแปลงของระบบฟิล์มมาสู่ระบบดิจิทัลทำให้เกิดกระแสนิยมของการถ่ายภาพยนตร์เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน กลุ่มนักสร้างภาพยนตร์อิสระกลับมาใช้วิธีการถ่ายภาพยนตร์ในรูปแบบ American Cinéma Vérité โดยกระแสนี้ดังกล่าวเกิดขึ้นในประเทศอเมริกาเมื่อช่วงทศวรรษที่ 1960 นักสร้างภาพยนตร์นิยมใช้ฟิล์ม 16 มม. ในการถ่ายภาพยนตร์ Direct Cinema เนื่องจากนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้เห็นถึงสุนทรียะอันเกิดจากการปรับใช้รูปแบบการถ่ายภาพยนตร์สารคดีเข้ากับการถ่ายภาพยนตร์บันเทิง อันทำให้เกิดสุนทรียภาพในการเล่าเรื่องด้วยภาพแนวใหม่ขึ้น

แม้ว่าในเวลาต่อมา กระแสการถ่ายภาพยนตร์ Direct Cinema จะได้รับความนิยมน้อยลงไป ทว่ายังคงมีกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์รุ่นหลังที่ยังคงตอบรับวิธีการถ่ายภาพยนตร์ใน

ลักษณะดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง นักสร้างภาพยนตร์อิสระร่วมสมัยของญี่ปุ่นผู้ต้องการค้นหาวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่ต่างไปจากการถ่ายภาพยนตร์กระแสหลัก นักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้เน้นการเล่าเรื่องตามสภาพของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่น โดยใช้ประสบการณ์จากคนในพื้นที่เพื่อแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีกด้านหนึ่งของญี่ปุ่นที่ไม่อาจพบเห็นได้ในภาพยนตร์กระแสหลักของญี่ปุ่น อาทิ การใช้ชีวิตในชนบท เรื่องราวที่ดัดแปลงจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของการถ่ายทำ วิธีการและแนวคิดของพวกเขามีความคล้ายคลึงกับนักสร้างภาพยนตร์คลื่นลูกใหม่ได้หวันอย่าง โฮวเสี่ยวเซียน (Hou Hsian-Hsien) หรือเอ็ดเวิร์ด หยาง (Edward Yang) ที่มีการปรับใช้รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีกับภาพยนตร์บันเทิงเช่นกัน (Marciano 2009)

การกลับมาอีกครั้งของการถ่ายภาพยนตร์ Direct Cinema ทำให้เส้นแบ่งของความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีลดน้อยลง เนื่องจากกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยกลุ่มนี้แสดงให้เห็นถึงความพยายามลดความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองประเภทลง นอกจากนี้นักสร้างภาพยนตร์กลุ่มนี้ยังมีรูปแบบและเนื้อหาที่คล้ายคลึงกันเอกลักษณ์ของพวกเขาชัดเจนมากจนได้รับการขนานนามว่า เป็น “กลุ่มคลื่นลูกใหม่ของภาพยนตร์ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ (Nouvelle nouvelle vague japonaise)” (ดู Mes and Sharp, 2005: 208)

ในกลุ่มผู้กำกับกลุ่มดังกล่าวมีนักสร้างภาพยนตร์อิสระผู้เป็นบุคคลสำคัญมากที่จะขอนามกล่าวถึง ณ ที่นี้ ในฐานะผู้แทนของกลุ่มนี้คือ นาโอมิ คาวาเซะ เป็นผู้กำกับหญิงที่ประสบความสำเร็จในการใช้รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์บันเทิงดังกล่าวไว้แล้วในข้างต้น ในงานของคาวาเซะนั้นเน้นการถ่ายทำที่เมืองนาระซึ่งเป็นบ้านเกิดของเธอนาระเป็นเมืองที่อยู่ทางตะวันตกของเขตคันไซที่อยู่ใกล้เมืองเกียวโตและโอซาก้า แต่ห่างไกลจากแหล่งอุตสาหกรรมหลักของภาพยนตร์ญี่ปุ่นอย่างโตเกียวจึงทำให้ลักษณะของภาพยนตร์ของคาวาเซะมีความแตกต่างไปจากกลุ่มภาพยนตร์กระแสหลักที่มีฐานการผลิตอยู่ในกรุงโตเกียว งานของคาวาเซะบางครั้งนำเสนอในรูปแบบของอัตชีวประวัติโดยมุ่งเน้นประเด็นเกี่ยวกับสภาวะการเรียกร้องหาพ่อแม่และการหายตัวไปของบุคคลใกล้ตัวและมีความเกี่ยวโยงกับความรู้สึกเรียกร้องหาพ่อที่ทิ้งเธอไปตั้งแต่เด็ก เช่นในเรื่อง *Shara* (沙羅双樹, 2003) ที่พูดถึงการหายตัวไปของเด็กชายคนหนึ่ง การเกิดและความเป็นแม่ งานของคาวาเซะเน้นถึงความรู้สึกใกล้ชิดและความรู้สึกปฏิสัมพันธ์ตอบสนองของตัวบุคคล คาวาเซะแสดงให้เห็นถึงวิธีที่ทำให้ภาพยนตร์ของเธอมีความสมจริงและประทับใจจากสภาพแห่งความเป็นจริงในลักษณะใกล้เคียงกับสารคดี กลวิธีการถ่ายภาพยนตร์คาวาเซะไม่ว่าจะเป็นการถ่ายแบบลองเทคเพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากที่สุดหรือการเลือกนักแสดงส่วนใหญ่เป็นคนในพื้นที่มาแสดงในภาพยนตร์ของเธอ องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนสร้างความสมจริงในลักษณะใกล้เคียงกับภาพยนตร์สารคดีให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ของเธอ

นอกจากนี้คาวาเซะมักใช้เวลาหลายเดือนในการเข้าไปในสถานที่ถ่ายทำกับทีมงานก่อนที่เธอจะเริ่มถ่ายทำจริง ภาพยนตร์เรื่อง *Shara* ได้รับการเสนอชื่อเพื่อเข้าชิงรางวัลอย่างเป็นทางการในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติแห่งเมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศสในปีค.ศ. 2003

ภาพยนตร์ของคาวาเซะส่วนใหญ่ถ่ายทำด้วยฟิล์ม Super 8 หรือไม่กี่ 16 มม. เป็นส่วนมาก ผลงานของเธอมีการใช้ฟิล์ม 35 มม. เพียงเรื่องเดียวคือ *Hataru* เท่านั้น การใช้ฟิล์ม super 8 หรือ 16 มม. ช่วยทำให้เธอสามารถทำงานได้อย่างอิสระและสามารถเลี่ยงการประสบปัญหาทางด้านการเงินได้ เพราะฟิล์ม 35 มม. มีราคาสูงมากกว่า นอกจากนี้การใช้ฟิล์มขนาดเล็กกว่าก่อให้เกิดความสะดวกทางด้านกายภาพ เพราะในการถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. มีขนาดของกล้องที่เล็กและเบากว่ามาก คาวาเซะสามารถเคลื่อนย้ายกล้องโดยแบกไว้บนบ่าของเธอได้เป็นเวลานาน ทำให้การถ่ายทำภาพยนตร์ในลักษณะใกล้ชิดเคียงกับภาพยนตร์สารคดีของเธอง่ายขึ้น นอกจากนี้ภายหลังการถ่ายทำโดยการใช้ฟิล์ม 16 มม. ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* และ *Shara* ช่วยให้คาวาเซะสามารถปรับขยายขนาดของภาพลงบนแผ่นฟิล์ม 35 มม. เพื่อการส่งประกวดและการเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์มาตรฐานทั่วไป ในปีค.ศ. 2007 ภาพยนตร์เรื่อง *Mourning Forest (殯の森)* ของคาวาเซะได้รับรางวัล Grand Prix จากงานเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติแห่งเมืองคานส์ ภาพยนตร์เรื่องนี้โดยความเป็นจริงแล้วมีลักษณะเป็นภาพยนตร์บันเทิงที่ยังคงใช้รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเข้ามาเล่าเรื่อง เนื้อหาของ *Mourning Forest* เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชายสูงอายุคนหนึ่งในบ้านพักคนชรา ผู้สูญเสียภรรยาและหญิงสาวผู้เพิ่งสูญเสียบุตรชาย ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลทั้งสอง

ในกลุ่มผู้กำกับอิสระชาวญี่ปุ่นแห่งยุคนี้มีบุคคลสำคัญผู้สมควรได้รับการนำมากล่าวถึงในงานวิจัยนี้อีกคนหนึ่งคือ โนบุฮิโระ ซุวะ (Nobuhiro Suwa) เขาเป็นผู้กำกับที่นำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์บันเทิงด้วยกัน ภาพยนตร์ของซุวะเป็นแนวละครกึ่งสารคดี (Docu-drama) (Richie 2005: 242) ผลงานของซุวะมีความเด่นในระดับใกล้เคียงกับงานของคาวาเซะ ภาพยนตร์เรื่อง *M/Other* (1999) ของซุวะได้รับรางวัลระดับนานาชาติ Fipresci จากเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติแห่งเมืองคานส์ในปีค.ศ. 1999 วิธีการกำกับของซุวะคือให้นักแสดงอ่านโครงเรื่องทั้งหมดก่อนและหลังจากนั้นให้พยายามลืมบทที่อ่านมาทั้งหมด ดังนั้นพฤติกรรมการแสดงออกและบทสนทนาของนักแสดงในทุกขั้นตอนที่ปรากฏในเรื่องจึงเกิดขึ้นจากความรู้สึกในลักษณะที่เป็นธรรมชาติจากภายในของตัวของนักแสดงเอง ฝ่ายช่างกล้องจะเป็นผู้มีหน้าที่คอยดูแลและควบคุมพื้นที่ของนักแสดงและในเวลาเดียวกันก็ปล่อยให้นักแสดงสามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์และพฤติกรรมต่างๆ อย่างมีอิสระ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ภาพที่ดูเป็นธรรมชาติและสมจริง การเว้นระยะห่างจากตัวแสดงมักใช้การถ่ายแบบลงเฑาะและบ่อยครั้งที่มักใช้

ภาพถ่ายระยะไกล ริชี (Richie) ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้กล่าวถึงคำพูดของซุวะที่แสดงทัศนคติหลังจากได้รับรางวัล Fipresci ว่า “เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัล ซุวะพูดถึงเกียรติยศครั้งนี้ว่ามาจากการที่เขาพรรณนาให้เห็นถึงภาพของบุคคลธรรมดาแทนที่จะเป็นชนชาติหนึ่งที่มีความแปลกถิ่นสำหรับชาวต่างชาติซึ่งรู้จักกันในนามว่า “แบบญี่ปุ่น” ไม่ว่าจะในกรณีใดซุวะยืนยันว่านี่คือเหตุผลที่เขาถ่ายภาพยนตร์ดังเช่นที่เขาถ่ายทำมันขึ้นมา” (Richie, 2005: 243)

ผู้กำกับอีกคนหนึ่งผู้เป็นตัวแทนหลักของกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์ร่วมสมัยในกลุ่มนี้คือฮิโรคาซึ โคเรเอเดะ (Hirokazu Koreeda) โคเรเอเดะมีภูมิหลังที่ต่างจากนักสร้างภาพยนตร์คนอื่นในกลุ่มนี้ ในขณะที่ผู้กำกับคนอื่นส่วนมากศึกษาเรื่องภาพยนตร์ในสถาบันที่สอนภาพยนตร์โดยตรงและในขณะนั้นผู้เรียนมักฝึกถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยฟิล์ม 8 มม. ทว่าโคเรเอเดะมิได้เริ่มจากการถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าว เขามีความสนใจภาพยนตร์ตั้งแต่สมัยเขาเรียนที่มหาวิทยาลัยวาเซดะ โคเรเอเดะจึงเริ่มหาประสบการณ์โดยสมัครเข้าทำงานในสถานีโทรทัศน์แห่งหนึ่งและผลิตภาพยนตร์สารคดีโทรทัศน์ ทำให้เขามีโอกาสสร้างภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกคือเรื่อง *Maborosi* (幻の光, 1995) โดยสร้างและดัดแปลงจากนิยายของเทรุ มียาโมโตะ (Teru Miyamoto) คำโครงเรื่องย่อมีเนื้อหาเกี่ยวกับหญิงสาวผู้หนึ่งชื่อ *ยูมิโกะ* เธอที่มีความหลังฝังใจตั้งแต่วัยเด็กจนเป็นความทรงจำ เมื่อย่าของเธอมีความต้องการที่จะเดินทางเพื่อกลับไปตายที่บ้านเกิดที่ห่างไกลและ *ยูมิโกะ* ไม่สามารถเห็นยารังย่าของเธอจากการเดินทางครั้งนั้นไว้ได้ ภาพยนตร์ของ โคเรเอเดะมักได้รับการนำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ของยาสุจิโร โอซุ (Yasujiro Ozu) และเคนจิ มิซูกุจิ (Kenji Mizoguchi) เนื่องจากมีสไตล์ที่คล้ายคลึงกัน เพราะโคเรเอเดะใช้การถ่ายภาพแบบกล้องตั้งนิ่งในเรื่อง *Maborosi* ส่วนใหญ่ หากจะมีการแพนกล้องก็เพียงแค่สองครั้งเท่านั้น นอกจากนี้เขามักใช้การถ่ายแบบระยะไกล การถ่ายภาพลักษณะดังกล่าวจึงทำให้ผู้ชมแทบไม่สามารถมองเห็นใบหน้าของนักแสดงได้อย่างชัดเจน อนึ่งเขามักใช้แสงธรรมชาติแบบโลคัลเพื่อสร้างความรู้สึกโดดเดี่ยวและซึมเศร้ามากกว่าการถ่ายภาพหน้าระยะใกล้หรือการใช้ดนตรีประกอบแบบเมโลดราม่า (Melodramatic) เพื่อให้เห็นหรือรู้สึกถึงความเศร้าของตัวละคร ดังที่ได้อธิบายมานี้ ภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของโคเรเอเดะจึงประสบความสำเร็จจนได้รับรางวัล Golden Osella สาขาผู้กำกับยอดเยี่ยมจากงานประกวดภาพยนตร์นานาชาติเมืองเวนิสในปีเดียวกันคือ ค.ศ. 1995 ภาพยนตร์ของ โคเรเอเดะ ได้รับการเสนอชื่อในงานประกวดภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ถึง 3 เรื่องด้วยกันซึ่งได้แก่ *Distance* เพื่อชิงรางวัล Palm d'or ในปีค.ศ. 2001 ส่วนเรื่องที่สองคือ *Nobody knows* ได้รับการเสนอชื่อชิงรางวัลนักแสดงชายยอดเยี่ยมในปี 2004 และเรื่องที่สามคือ *Air Doll* ได้รับการเสนอชื่อให้เข้าฉายโชว์ในงานเทศกาลอย่างเป็นทางการในค.ศ. 2009 (Wikipedia: ออนไลน์)

โคเรเอตะได้แสดงให้เห็นถึงความพยายามอย่างยิ่งที่จะใช้เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์สารคดีในการผลิตภาพยนตร์บันเทิง เนื้อหาในภาพยนตร์เรื่อง *Distance* มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับกลุ่มคนผู้พร้อมใจกลับไปไว้ทุกข์เป็นประจำทุกปีและพยายามค้นหาสาเหตุของการฆ่าตัวตายของญาติพี่น้องของพวกเขาที่มีความเชื่อในลัทธิลึกลับ ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *Nobody knows* โคเรเอตะได้นำคติความจากเรื่องจริงที่สะท้อนความสะเทือนใจเกี่ยวกับแม่ผู้ทิ้งให้ลูกเล็กๆ ใช้ชีวิตอยู่ตามลำพังในห้องเช่านานนับปี จากกรณีนี้ โคเรเอตะต้องการตีแผ่สภาพสังคมญี่ปุ่นและเขาประสงค์ที่จะตั้งคำถามแก่สังคมเกี่ยวกับกรอบความคิดของสังคมญี่ปุ่น เทคนิคการตั้งกล้องนิ่งเสมือนการคอยเฝ้าสังเกตการณ์ซึ่งสร้างบรรยากาศแห่งความรู้สึกเงียบเหงาทำให้ภาพยนตร์ของ โคเรเอตะได้รับการนำไปเปรียบเทียบกับผลงานการผลิตภาพยนตร์ของโอสุมามากขึ้น เพราะทั้งเทคนิคและความรู้สึกที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มีลักษณะใกล้เคียงกันมาก ผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งคู่นำเสนอชีวิตประจำวันทั่วไปของชาวญี่ปุ่นที่มีความเรียบง่าย ผลงานภาพยนตร์ของผู้สร้างทั้งสองคนมีลักษณะของมินิมอลลิซึม (Minimalism) กล่าวคือการเน้นความเรียบง่าย ความนิ่งและความสงบ มากกว่าการเน้นย้ำเหตุการณ์หรือการสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชม ลักษณะมินิมอลลิซึมของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งโอสุมะและ โคเรเอตะประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก เมสและชาร์ป (Mes and Sharp) กล่าวถึงอุดมการณ์ของ โคเรเอตะว่า “แม้ภายหลังที่ โคเรเอตะใช้โอกาสที่ดำรงตำแหน่งเป็นอาจารย์สอนหนังสือทำการค้นคว้าวิจัยเพื่อเขียนออกมาเป็นตำรา โคเรเอตะมีความปรารถนาทลายเส้นแบ่งพรมแดนระหว่างภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิง” (2005: 211)

จากแนวโน้มของภาพยนตร์บันเทิงที่ทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีที่ปรากฏเป็นกระแสอยู่ในปัจจุบัน ทำให้กลุ่มของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยดังกล่าว ประกอบไปด้วย นาโอมิ คาวาเซะ ฮิโรคาซึ โคเรเอตะและโนบุฮิโระ ซุวะ เป็นกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นและมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ของกลุ่มดังกล่าว งานวิจัยชิ้นนี้นอกจากมุ่งเน้นที่การวิเคราะห์สุนทรียภาพในการสื่อความหมายด้วยภาพของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยแล้ว ผู้วิจัยยังประสงค์ที่จะวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอเพราะแม้ว่าผู้กำกับทั้งสามจะนำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิงเพื่อสร้างความสมจริงและเพื่อมุ่งสะท้อนชีวิตของมนุษย์และความเป็นไปของสังคมตามความเป็นจริง แต่ภาพลวงตาของชีวิตและสังคมดังกล่าวล้วนถูกประกอบสร้างขึ้น ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยเครื่องมือวิเคราะห์ให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น โดยนำทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในยุคหลังฟรอยด์ (Post-Freudian psychoanalysis) อาทิเช่น ฌากส์ ลากอง (Jacques Lacan) และเฮย์ซากุ โคซาวะ (Heisaku Kosawa) เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสุนทรียภาพของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ปรากฏในภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้ง 3 คน
2. เพื่อศึกษาเทคนิคในการถ่ายภาพยนตร์และรูปแบบของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้ง 3 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

สุนทรียภาพ (Aesthetic) หมายถึง ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจและรู้สึกได้หรือเป็นความรู้สึกและความเข้าใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ

“สุนทรียภาพ” มีรากศัพท์จากคำในภาษากรีกคือ *aisthetikós* (aisthetikos) เดิมหมายถึงการรับรู้ทางความรู้สึก (Sense perception) จนกระทั่งในศตวรรษที่ 18 *บวมการ์เทน* (Buamgarten) นักปรัชญาชาวเยอรมันได้ให้ความหมายใหม่โดยหมายถึง การรับรู้และชื่นชมความงาม เป็นที่ทราบดีว่า “สุนทรียภาพ” เป็นเรื่องของอภิปรัชญา ซึ่งแต่ละคนย่อมให้คุณค่า “สุนทรียภาพ” แตกต่างกันไป (Whittick, 1974: 11) ดังเช่นความหมายของ “สุนทรียภาพ” ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ที่ให้ความหมายไว้ว่า ความเข้าใจและความรู้สึกของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2539: 827)

ในความหมายทั่วไปคำว่าสุนทรียภาพมักจะใช้ร่วมกับคำว่า ความงาม แม้ว่าความสวยงามเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียภาพ แต่ในสาขาวิชานี้ ถือว่าสุนทรียภาพมีความหมายกว้างและครอบคลุมมากกว่า กล่าวคือนักสุนทรียศาสตร์มีความเห็นว่าสุนทรียภาพอาจไม่ใช่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว ความโศกเศร้า ความน่าเกลียด ความขบขันและความน่าพิศวง ก็ทำให้เกิดอารมณ์สุนทรีย์ได้เช่นเดียวกัน รวมถึงลักษณะของอารมณ์หรือความรู้สึกที่น่าสนใจ ความไม่น่าสนใจ ความเพลิดเพลิดใจ กิเลส ลึกลับ

ในงานวิจัยชิ้นนี้สุนทรียภาพหมายถึง การประเมินคุณค่าและความงามจากองค์ประกอบในการเล่าเรื่องด้วยภาพและเนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยเท่านั้น

สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เป็นสาขาหนึ่งของปรัชญา ว่าด้วยเรื่องของวิชาการศึกษาความงามและศิลปะ นับเป็นแนวคิดที่ดำเนินสืบเนื่องมาช้านานนับพันๆ ปี กล่าวคือ เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความสวยงามและความไพเราะ สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส ก่อให้เกิด

ความรู้สึกปิติยินดี อิ่มเอมใจ พอใจและชื่นชมในสิ่งต่างๆ ที่เข้ามาปะทะ อาจจะเป็นในธรรมชาติเอง หรือที่มนุษย์ผลิตคิดค้นขึ้น

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (Contemporary Japanese Cinema) ภาพยนตร์ญี่ปุ่นในกลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ โดยมี นาโอมิ คาวาเซะ, ฮิโรคาซึ โคเรเอดะ และโนบุฮิโร สุวะ เป็นตัวแทนของกลุ่มนี้

ในสารานุกรมฝรั่งเศส (อ้างถึงใน สิทธา พิณภูวตล, 2524: 2) ได้ให้ความหมายคำว่า “ร่วมสมัย” ไว้สรุปได้ 3 ประเด็นซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ 2 ข้อคือ

1. หมายความว่า ซึ่งอยู่ในสมัยเดียวกัน ซึ่งมีชีวิตอยู่ในยุคเดียวกับบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2. หมายความว่า เป็นของสมัยปัจจุบัน ซึ่งมีชีวิตอยู่ในสมัยเดียวกับเราขณะนี้

โดยในงานวิจัยฉบับนี้ได้จำกัดความคำว่า “ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย” ว่าเป็นผลงานที่ผู้สร้างภาพยนตร์ยังคงมีชีวิตอยู่ในปัจจุบันในกลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ อันได้แก่นาโอมิ คาวาเซะ, ฮิโรคาซึ โคเรเอดะ และโนบุฮิโร สุวะ เท่านั้น

สารคดี (Documentary) กล่าวคือเป็นงานภาพยนตร์ที่มีลักษณะตรงข้ามกับภาพยนตร์บันเทิง ที่มุ่งเน้นสาระแก่ผู้ชมเป็นวัตถุประสงค์หลัก มีความเพลิดเพลินเป็นวัตถุประสงค์รอง มุ่งถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความจริง ความกระฉ่างแจ้วและเหตุผลเป็นสำคัญ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตของการจัดกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์

ผู้วิจัยศึกษาจากภาพยนตร์บันเทิงที่มีการใช้รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีในการเล่าเรื่องของผู้กำกับสามคนในกลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ อันได้แก่นาโอมิ คาวาเซะ (Naomi Kawase) และฮิโรคาซึ โคเรเอดะ (Hirokazu Koreeda) และโนบุฮิโร สุวะ (Nobuhiro Suwa) การคัดเลือกผลงานสำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของภาพยนตร์บันเทิงที่ได้รับการเสนอชื่อเพื่อชิงรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติแห่งเมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศสและรางวัล Academy Award แห่งประเทศญี่ปุ่น ทั้งนี้โดยไม่รวมถึงภาพยนตร์สารคดีของผู้กำกับทั้งสามคน

2. ขอบเขตของเนื้อหา

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์ของกลุ่มดังกล่าว โดยคัดเลือกมาศึกษาอย่างละเอียด
ทั้งหมด 8 เรื่อง

ผลงานของนาโอมิ คาวาเซะ จำนวน 3 เรื่อง

1. *Suzaku* (萌の朱雀, 1996)
2. *Shara* (沙羅双樹, 2003)
3. *Mourning Forest* (殯の森, 2007)

ผลงานอิโรคาซึ โคเรเอดะ จำนวน 4 เรื่อง

1. *Maborosi* (幻の光, 1995)
2. *Distance* (ディスタンス, 2001)
3. *Nobody knows* (誰も知らない, 2004)
4. *Still Walking* (歩いても歩いても..., 2008)

ผลงานของโนบุฮิโร ซุวะ จำนวน 1 เรื่อง

1. *M/Other* (1999)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเข้าใจถึงเอกลักษณ์ของสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยผ่าน
ตัวแทนทั้ง 3 คน
2. เพื่อเข้าใจเทคนิคการถ่ายภาพยนตร์และรูปแบบของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย
ของผู้กำกับทั้ง 3 คน

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย” ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีสามประการมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับทั้งสามคน โดยเน้นการวิเคราะห์ผลงานทางภาพยนตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ทั้งจากเอกสารและจากภาพยนตร์เพื่อนำมาประกอบกับแนวคิดทฤษฎีทั้ง 3 แนวคิดดังนี้

1. สุนทรียศาสตร์แห่งญี่ปุ่น (Japanese Aesthetics)
2. การถ่ายภาพยนตร์และการเล่าเรื่องด้วยภาพ (Cinematography and Visual Storytelling)
3. แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

1. สุนทรียศาสตร์แห่งญี่ปุ่น (Japanese Aesthetics)

สุนทรียศาสตร์เป็นวิสัยทัศน์ของโลกซึ่งแตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม วัตถุหนึ่งในวัฒนธรรมอื่นอาจได้รับการประเมินค่าเป็นงานศิลป์ในมุมมองของโลกตะวันตก แต่อาจไม่ได้มีความหมายเดียวกันในวัฒนธรรมเดิมของวัตถุนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความแตกต่างในโลกวิสัยและสุนทรียศาสตร์ระหว่างโลกตะวันออกและโลกตะวันตก ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่จะพิจารณาวิเคราะห์ให้ถี่ถ้วนในการใช้กฎเกณฑ์ทางสุนทรียศาสตร์ของโลกตะวันตกมาตัดสินงานของวัฒนธรรมอื่นที่ไม่ใช่วัฒนธรรมตะวันตกเอง ตัวอย่างเช่น ในแนวคิดของวัฒนธรรมตะวันออก อาทิเช่นประเทศไทยที่งานจิตรกรรมฝาผนังได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปะในปัจจุบัน ทว่าในอดีตงานดังกล่าวกลับถูกเรียกว่างานช่างมากกว่า หรือการสร้างบ้านญี่ปุ่นแบบประเพณีนิยม (Traditional Japanese Housing) หรือบ้านทรงญี่ปุ่น ซึ่งเน้นเรื่องการอยู่อาศัยเพื่อตอบรับกับสภาพแวดล้อม ทว่าในปัจจุบันโลกตะวันตกกลับมองว่าเป็นงานศิลปะ ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าในบางวัฒนธรรมไม่มองความต่างระหว่างศิลปะ (Art) และ งานฝีมือ (Craft) อาจไม่มีแม้กระทั่งคำว่า “ศิลปะ” เสียด้วยซ้ำ เนื่องจากไม่ได้แยกงานศิลปะออกจากชีวิตประจำวัน

ชาวญี่ปุ่นสร้างผลงานทางศิลป์มานับร้อยปี ความเชื่อทางปรัชญาของชาวญี่ปุ่นนั้นต่างจากแนวคิดทางตะวันตก เพื่อที่จะเข้าใจถึงศิลปะและสุนทรียศาสตร์ตามแนวคิดญี่ปุ่น ผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์แห่งญี่ปุ่นจำเป็นต้องสำรวจถึงมุมมองต่อโลกทัศน์ของชาวญี่ปุ่นเสียก่อน ความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของศิลปะ และอิทธิพลที่เกิดจากการติดต่อกับ

วัฒนธรรมอื่น สุนทรียศาสตร์ของชาวญี่ปุ่นนั้นพัฒนาจนเป็นเอกลักษณ์ เหตุผลบางส่วนมาจากสภาพทางภูมิประเทศที่เป็นเกาะอยู่ห่างจากเกาหลี 100 ไมล์และห่างจากแผ่นดินใหญ่ถึง 500 ไมล์ สภาพที่โดดเดี่ยวล้อมไปด้วยทะเลช่วยป้องกันการรุกรานจากต่างชาติและป้องกันไม่ให้ญี่ปุ่นติดต่อกับประเทศอื่นไปพร้อมๆ กัน ในยุคที่ปิดประเทศ (ต้นศตวรรษที่ 17 ถึง กลางศตวรรษที่ 19) เนื่องจากญี่ปุ่นตัดขาดจากการติดต่อกับต่างประเทศ ทำให้ประเทศญี่ปุ่นจึงเกิดการพัฒนาศิลปะและแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ในรูปแบบของตัวเองเป็นอย่างมาก และเมื่อประเทศญี่ปุ่นเปิดประเทศอีกครั้ง แม้ว่าญี่ปุ่นจะมีนโยบายสร้างประเทศให้เป็นสมัยใหม่ (Modernization) ทว่าศิลปะและสุนทรียศาสตร์ของชาวญี่ปุ่นก็มีความเข้มแข็งมาก ทำให้วัฒนธรรมต่างชาติไม่สามารถมีอิทธิพลเหนือศิลปะญี่ปุ่นได้อย่างแท้จริง

ศิลปะและสุนทรียศาสตร์แบบญี่ปุ่นนั้นรับอิทธิพลอย่างมากจากประเทศจีน โบราณและศาสนาพุทธแต่อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกเองก็พบเห็นได้เช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น แต่เดิมญี่ปุ่นไม่ได้มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างจิตรศิลป์และงานฝีมือ เส้นแบ่งดังกล่าวไม่ได้มีอิทธิพลในประเทศญี่ปุ่นจนกระทั่งปี 1870 ในภาษาญี่ปุ่นคำที่อธิบายถึงศิลปะได้ดีที่สุดคือคำว่า คาทาจิ (katachi, 形) คาทาจินั้นหมายถึง รูปแบบและออกแบบซึ่งเป็นการพ้องความหมายกับเพื่อการอยู่อาศัย เพื่อการใช้งานและ ความเรียบง่ายทางจิตวิญญาณ

แนวคิดเบื้องต้นของสุนทรียศาสตร์ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นคือ ค่าของความกลมกลืนแห่งสรรพสิ่ง มุมมองต่อโลกของชาวญี่ปุ่นนั้นตั้งอยู่บนหลักของธรรมชาติและเกี่ยวข้องกับความงามที่เรียบง่ายและกลมกลืนไปกับธรรมชาติ ความคิดเหล่านี้ยังคงอยู่ในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น แม้ว่าหลายอย่างจะเปลี่ยนไปตามกระแสตะวันตกแล้วก็ตาม

ชัชยศ อิชิวูร์พันธุ์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น ได้อธิบายถึงประเด็นทางสุนทรียภาพของญี่ปุ่นในหนังสือ “ธรรมชาติ ที่ว่าง และสถานที่ รวมบทความว่าด้วยสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น” (2543) เขาให้ความสำคัญในเรื่องการทำความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่ว่างในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ชัชยศแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างโลกตะวันตกและสังคมญี่ปุ่นในเรื่องของพื้นที่ว่างว่า ที่ว่างหรือคูกัง (Kuukan, 空間) หมายถึงคำว่า Space ในภาษาอังกฤษเป็นความคิดเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมและพื้นที่ว่างแบบตะวันตก หากทว่า “การใช้ศัพท์คำนี้และการนำความคิดว่าด้วย ที่ว่าง แบบนี้ไปศึกษางานประเพณี ส่งผลให้ข้อสรุปเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นคลาดเคลื่อนไปเป็นอย่างมาก เพราะมันไปสรุปรวมความคิดให้เน้นแต่องค์ประกอบของสถาปัตยกรรมเพียงอย่างเดียว โดยมองว่าที่ว่างก็เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด” (pp.11-12) ในบริบทสังคมญี่ปุ่น เมื่อกล่าวถึงเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับ “พื้นที่ว่าง สถานที่” คนญี่ปุ่นมัก

ใช้คำที่มีความหมายกลางๆ ที่ใช้โดยทั่วไปว่า “มะ (Ma, 間)” หากสังเกตเราพบว่าจะมีตัวอักษรตัวเดียวพ่วงกับคำว่า “คูด้ง” นั่นเอง หากแม้คำว่า “มะ” ในพจนานุกรมจะมีความหมายถึง “ที่ว่าง” ทว่าถ้าจะให้กินความให้ครบ คำว่า “มะ” จำต้องพ่วงความหมายรวมถึงคำว่า “สถานที่” “ซึ่งมีนัยรวมตั้งแต่ลักษณะพื้นที่ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในเวลานั้นและการรับรู้จนเกิดความรู้สึกของคน” (p.12)

ในงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม วรรณกรรม หรือภูมิสถาปัตยกรรมอย่างการจัดสวนญี่ปุ่นแบบประเพณีนิยม เน้นให้เห็นและรู้สึกถึงสัมพันธ์ภาพระหว่างตัวบุคคลและสถานที่เอาไว้หลายประการ โดยชัยศกล่าวว่ “ความงามที่เกิดขึ้นจากสถานที่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกิดขึ้นต่อบุคคลในลักษณะของการมีปฏิริยาโต้ตอบต่อสถานที่และเวลาของผู้ใช้ [สถานที่ในเวลานั้น]” (p.13) ในทางวรรณกรรมเก่าของญี่ปุ่นบันทึกถึงความรู้สึกเหล่านั้นเอาไว้หลายประการซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป

1.1 องค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นแบบประเพณีนิยม

เสื่อตาทามิ (Tatami)

องค์ประกอบสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในสถาปัตยกรรมประเพณีนิยมของญี่ปุ่นคือ “เสื่อตาทามิ (Tatami, 畳) ชัยศอธิบายถึงลักษณะรูปธรรมของเสื่อชนิดดังกล่าวว่า “การเริ่มใช้เสื่อตาทามิในอาคารเมื่อประมาณหกร้อยปีก่อน ทำให้การจัดผังพื้นที่สัมพันธ์กับลักษณะของเสื่อที่เป็นหน่วยขนาด 1x2 ส่วนในตัวเอง ... ความแปรเปลี่ยนหลากหลายขึ้นอยู่กับความต้องการใช้สอย สอดคล้องไปกับบานเลื่อนภายใน “ฟุสุมะ (Fusuma, 襖)” ที่สามารถถอดออก เสียบเข้าได้ตามต้องการ ทำให้พื้นที่ภายในมีลักษณะเคลื่อนไหวต่อเนื่อง เปลี่ยนแปลงไม่แน่นอน (flux) หรือที่เรียกในภาษา[ทาง]พุทธศาสนาว่า อนิจจัง” (p.18)

ชัยศอธิบายเน้นย้ำถึงความสำคัญของเสื่อชนิดดังกล่าวว่า

“คนญี่ปุ่นเรียกห้องต่างๆ ตามขนาดของเสื่อ (ห้องสี่เสื่อครึ่ง, ห้องห้าเสื่อ ฯลฯ) เป็นตัวชี้ให้ความเคลื่อนไหวของการใช้สอยและความหมายของพื้นที่ซึ่งต้องการการรับรู้และรู้สึกของคน ในการใช้สอยจริง พื้นที่หนึ่งๆ ในอาคารญี่ปุ่นก็ต้องรองรับหน้าที่หลายประการ” (p.18)

“มะ” ในสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่นจึงเป็นเรื่องของการถ่ายเทพื้นที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของพื้นที่ตลอดเวลา พื้นที่ในสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่นจึงมีลักษณะที่ไม่ตายตัว

และไม่หยุดนิ่ง พื้นที่ในห้องหนึ่งถูกปิดกั้นด้วยบานเลื่อนบางๆ และถูกเชื่อมต่อพื้นที่ระหว่างห้องด้วยพื้นที่ที่เรียกว่า “เอ็น (En, 縁)” “บานเลื่อนปิดบังระหว่างภายในและภายนอกที่เรียกว่า “โชจิ (Shouji, 障子)” ก็สามารถถอดออกได้ทั้งหมดเช่นกัน นั่นทำให้การเชื่อมต่อระหว่างภายในและภายนอกเป็นไปอย่างสมบูรณ์ ผ่านพื้นที่เชื่อมต่อ “เอ็น” ซึ่งทำหน้าที่หลายระดับ นอกจากนั้นยามที่บานโชจิปิดหรือเปิดบางส่วน มันทำหน้าที่กรองแสงที่จัดจ้าของโลกภายนอกเข้ามาภายในแต่เพียงสลัว[เบาบาง] เพื่อเปิดโอกาสให้ความมืดได้ทำปฏิกริยากับแสงอย่างระมัดระวัง สร้างความรู้สึกสุนทรีย์ในแบบที่กล่าวมาแล้ว” (ibid.)

เอ็น (En)

เอ็นหมายถึงพื้นที่บริเวณระเบียงห้อง ทำหน้าที่เพื่อเชื่อมโยงพื้นที่สองพื้นที่เข้าด้วยกัน เกยเตอร์ นิตชเค (Günter Nitchke) (แปลโดยชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ 2543: 25) อธิบายถึงคุณลักษณะของเอ็นว่า

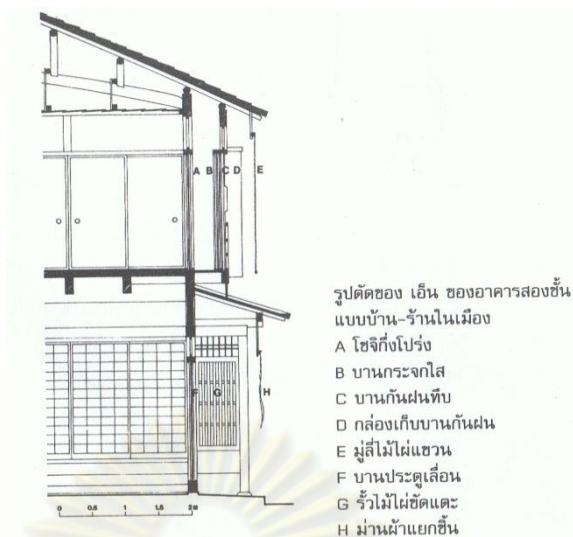
“ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น คำว่า เอ็น สื่อความหมายถึงการเชื่อมต่อในบริบทที่แตกต่างกันสามแบบคือ

ในศีลธรรมแบบพุทธ เป็นเรื่องของกฎแห่งกรรม คือ สะพานจากเหตุไปสู่ผลในวงจรการกระทำของคน (ตัวอย่างเช่น อิน-เอ็น 因縁 =กรรม)

ในความสัมพันธ์ทางสังคมสื่อถึงข้อผูกมัดระหว่างปัจเจกชนที่แตกต่างกัน (ตัวอย่างเช่น เอ็น-มุสุบี 縁結 =ข้อผูกมัดของความรัก)

และในสถาปัตยกรรมเป็นการเปลี่ยนผ่านจากภายในสู่ภายนอก จากอาคารสู่ธรรมชาติ จาก[ความเป็น]ส่วนตัวสู่สาธารณะ (ตัวอย่างเช่น เอ็น-กาวา 縁側 =ระเบียง)

ในทั้งสามบริบท เอ็น สอนัยถึงการติดต่อและ/หรือการแยกจาก ซึ่งไม่ใช่ด้านใดด้านหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่เป็นทั้งสองด้านในเวลาเดียวกัน จริงๆ แล้วการใช้คำว่าเอ็น ชี้ให้เห็นการตีความที่ผสมผสานอย่างลึกซึ้งถึงการคงอยู่ของมนุษย์ โครงสร้างทางสังคมของพวกเขาและวัตถุทางสถาปัตยกรรมไม่ได้ดำรงอยู่อย่างอิสระหรือขึ้นอยู่กับกันอย่างธรรมดา แต่จะดำรงอยู่ในลักษณะประสานสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน”



(รูปที่ 2.1) รูปตัดของเอ็นในอาคารสองชั้น

สวน

ขั้ยยศอธิบายความหมายและหลักของการตีความเพื่อทำความเข้าใจการใช้พื้นที่ในสวนแบบฉบับวัฒนธรรมญี่ปุ่นในบทความเรื่อง “สวนญี่ปุ่น: ธรรมชาติและการตีความ” (2543) ขั้ยยศอธิบายถึงลักษณะทางภูมิประเทศอันเป็นต้นกำเนิดแห่งอิทธิพลและแรงบันดาลใจของชาวญี่ปุ่นว่า

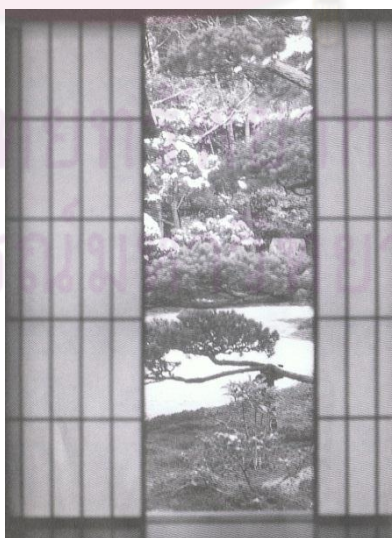
“สภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของประเทศญี่ปุ่นมีลักษณะเป็นเกาะกลางทะเลจึงมีภูเขาเป็นจำนวนมากสลับกับที่ราบขนาดเล็ก ลักษณะภูมิประเทศนี้ทำให้การตั้งถิ่นฐานของชาวญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตสัมพันธ์กับองค์ประกอบสำคัญคือทะเล ภูเขาและป่า ซึ่งก็คือ น้ำ หินและต้นไม้ นั่นเอง นอกจากนี้ความเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลที่มีลักษณะแตกต่างอย่างสุดขั้วเช่นอุณหภูมิระหว่างหน้าร้อนกับหน้าหนาว สภาพของต้นไม้ที่เต็มไปด้วยสีสนของฤดูใบไม้ร่วงกับ[สี]ขาวโพลนด้วยหิมะในฤดูหนาว ทำให้การรับรู้ความเปลี่ยนแปลงของสภาพธรรมชาติมีความแหลมคมชัดเจนและศาสนาพื้นฐานของชาวญี่ปุ่นคือชินโตก็คือกำเนิดจากลักษณะธรรมชาตินี้” (p.53)

ภูมิประเทศที่มีลักษณะเป็นเกาะของญี่ปุ่นจึงส่งผลต่อการสร้างงานทางศิลปะและการจัดสวนในแบบฉบับชาวญี่ปุ่นอย่างมาก องค์ประกอบในธรรมชาติที่มีรูปลักษณะที่แปลกประหลาดเป็นพิเศษทั้งหลาย เช่น ภูเขาที่มีรูปทรงแปลกหรือมีขนาดอันใหญ่โตโอฬาร หินที่มีขนาดย่อมลงมาแต่มีรูปทรงประหลาดเฉพาะตัวรวมถึงลักษณะพื้นผิวของหินที่ผิวดินไปจากปกติทั่วไป น้ำตก ต้นไม้ใหญ่ สิ่งพิเศษเหล่านี้จะได้รับการนับถือ “ในฐานะสิ่งพิเศษตามธรรมชาติและแสดง

ความนับถือหรือทำสิ่งนั้นให้เป็นสิ่งพิเศษด้วยการมัดด้วยเชือกฟางหรือกระดาษ ซึ่งเป็นหนึ่งในพิธีกรรมเก่าแก่ของจีนโตที่ตกทอดมาจนปัจจุบัน” (p. 55) ความเชื่อและการแสดงความเคารพลักษณะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับความเชื่อเรื่องเทวดาภูตผีที่ปรากฏอยู่ในประเทศไทยเช่นกัน เช่นการนำผ้าแพรมาพันรอบต้นไม้ใหญ่ หรือการแสดงความยำเกรงต่อสิ่งที่มีชีวิตไปจากธรรมชาติ จึงอาจสันนิษฐานได้ว่าความเชื่อเหล่านี้อาจได้รับอิทธิพลมาจากต้นแบบเดียวกัน

ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการศึกษาเรื่องหินต่อเนื่องยาวนาน ลักษณะของหินจะได้รับการศึกษาวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจสาระที่ไม่ได้เป็นเพียงเปลือกนอกแต่ลงลึกถึงเนื้อหาภายใน ในปรัชญาแบบเซนหรือพุทธศาสนาหยานบางนิกายนั้นยอมรับถึงการดำรงอยู่ของชีวิตและแก่นแท้หรือสาระในสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็ ก้อนหินหรือต้นไม้และเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นมีจิตวิญญาณของมันเอง

บ้านทรงญี่ปุ่นมักกรุด้วยกระดาษบนโครงไม้ บ้านลักษณะดังกล่าวไม่สามารถป้องกันความหนาวเย็นของฤดูหนาวได้ดีนักทว่าโครงไม้ที่กรุด้วยกระดาษทำให้สามารถสัมผัสและชื่นชมความงามของสวนหรือธรรมชาติภายนอกได้ตลอดเวลา สภาพแวดล้อมดังกล่าวนี้เองที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะ วรรณกรรมและความคิดเชิงปรัชญาในแบบฉบับของชาวญี่ปุ่นเองให้เกิดขึ้น ชัยยศอธิบายถึงประโยชน์ของการรับรู้ถึงการดำรงอยู่ของด้านดีและด้านร้ายของธรรมชาติว่าทั้งหมดนี้ก็เพราะความคิดที่ว่า การรับรู้สภาพธรรมชาตินั้นต้องรับรู้ทั้งสองด้านได้ เปลี่ยนความรู้สึกต้องทนทุกข์ทรมานให้กลายเป็นการรับรู้ซึ่งความงามทั้งในทางกายภาพและนามธรรมของมันไปพร้อมๆ กัน (รูปที่ 2.2)



(รูปที่ 2.2) สวนที่วัดกินคะคุจิ ต้นไม้และโขดหินที่ถูกปกคลุมด้วยหิมะมองผ่านกรอบหน้าต่างจากภายในอาคาร

“การอาศัยอยู่ในธรรมชาติด้วยแนวคิดเช่นนี้ก็คือการเริ่มต้นของการสร้างตัวตนที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม การปรับแต่งเพื่อให้ธรรมชาติ บางส่วนสอดคล้องกับวิถีชีวิตก็คือการสร้างสรรค์สวนในความหมายระดับเริ่มแรก เมื่อการรับวัฒนธรรมจีนดำเนินมาถึงจุดหนึ่ง การเลียนแบบธรรมชาติหรือการย่อส่วนสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างโลกจำลองส่วนตัวขึ้นจึงกลายเป็นการสร้างสวนอย่างเต็มรูปแบบเป็นครั้งแรก สวนในระดับนี้เป็นส่วนหนึ่งของอาณาบริเวณที่ชัดเจนสอดคล้องกับรูปสถาปัตยกรรมที่อยู่ร่วมกัน การรับรู้ก็ยังคงเป็นการเข้าไปมีส่วนร่วมในลักษณะเดียวกับสวนจีนคือ การเดินชม การพายเรือเล่น เป็นต้น นับเป็นสวนที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อแสวงหาความเพลิดเพลินและประสบการณ์กับสวนก็เป็นไปเพื่อจุดมุ่งหมายทางโลกเป็นหลัก” (p. 55)

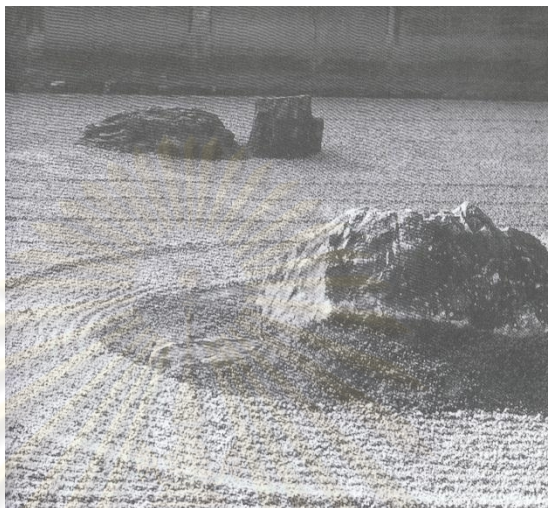
ตัวอย่างเช่นสวน ณ วัดไชโยจิวี่ (วัดแห่งนี้มีชื่อเรียกอย่างไม่เป็นทางการว่า “โคเคเตระ (Koketera, 枯寺)” อันหมายความว่า “วัดตะไคร่น้ำ”) วัดดังกล่าวปล่อยให้ธรรมชาติสร้างความหมายของตัวเองให้สอดคล้องกันกับความคิดของมนุษย์ ทางวัดมีเจตนาที่ปล่อยให้ตะไคร่น้ำของสวนแห่งนี้เหิงอกเงยขึ้นจนกลายเป็นสัญลักษณ์สำคัญของสวนประสานกลมกลืนไปกับการจัดแต่งลักษณะธารน้ำและก้อนหิน (รูปที่ 2.3)



(รูปที่ 2.3) สวนวัดไชโยจิวี่ ตะไคร่ขึ้นหนาเขียวฉ่ำเป็นองค์ประกอบสำคัญของสวน เกิดขึ้นจากอากาศเมืองเกียวโตที่มีความชื้นสูง แสดงความหมายของหินก้อนสำคัญด้วยการมัดเชือก

การตีความธรรมชาติในระดับสูงเกิดขึ้นเมื่อพุทธศาสนิกชนเข้ามาปฏิบัติต่อระบบความคิดของชนชั้นสูงในประเทศญี่ปุ่นโบราณ การผสมผสานเข้ากับปรัชญาดั้งเดิมของชินโตทำให้สวนกลายเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความหมายของโลกต่อชีวิตในลักษณะที่เป็นนามธรรม สวนทรายแห้งซึ่งเป็นสวนประเภทหนึ่งที่เป็นแบบฉบับเฉพาะในวัฒนธรรมญี่ปุ่น การจัดและปรุงแต่งสวนทรายแห้งแปรเปลี่ยนไปตามการตีความปรัชญาแห่งธรรมชาติในเชิง

นามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมที่ปรากฏอยู่ในสวนประเภทดังกล่าว ตัวอย่างของสวนทราย ณ วัด
ริวอันจิแห่งเมืองเกียวโตเป็นการนำเสนอนามธรรมของรูปธรรม ที่ว่างผ่านทางรูปทรง จินตภาพ
ผ่านทางกายภาพ การค้นหาความหมายจะสัมพันธ์กับประสบการณ์ของปัจเจกบุคคลมากกว่าการ
มีความหมายตายตัว (รูปที่ 2.4)



(รูปที่ 2.4) สวนหินและทรายแห่งแบบคาเรซึซุย (ทิวทัศน์แห่ง วัดริวอันจิ
ธรรมชาติถูกตีความเข้าสู่เนื้อหาของนามธรรมเพื่อแสดงออกมาเป็นการจัดทิวทัศน์
ย่อส่วน)

การใช้สอยและการให้ความหมายกับพื้นที่ในประเพณีญี่ปุ่นมีลักษณะที่ไม่
ตายตัว ไม่หยุดนิ่ง แปรเปลี่ยนไปตามแต่ละบุคคลที่ใช้สอยพื้นที่นั้น ดังนั้นพื้นที่ที่มีความหมาย
ขึ้นมาเมื่อใดก็ขึ้นอยู่กับการใช้สอย

สวนญี่ปุ่นเป็นสวนที่รับรู้ผ่านกรอบของสถาปัตยกรรมที่กำหนดมุมมองเฉพาะ
เอาไว้ สวนทำหน้าที่เปรียบเสมือนฉากหนึ่งที่ได้รับมุมมองจากระเบียงของอาคารในวัด ทักษะมิติ
ของสวนถูกตีกรอบด้านล่างด้วยระเบียงอาคารที่สามารถนั่งลงได้ นอกจากนี้สวนยังถูกกำหนด
กรอบด้านบนด้วยชายคาของอาคารเดียวกัน การชื่นชมและครุ่นคิดตีความกระทำผ่านจุดนี้เป็น
หลัก ระเบียงถือเป็นพื้นที่เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ภายในและภายนอกของสถาปัตยกรรม

ในเมื่อพื้นที่เป็นการเชื่อมระหว่างภายในและภายนอก คนที่เข้าไปอยู่ ณ จุดที่เป็น
จุดเชื่อมต่อจะสังเกตเห็นความงามและความหมายที่ไหลเวียนผ่านจุดดังกล่าวของสวนและอาคาร
ณ ช่วงเวลาหนึ่ง หนึ่งสวนแบบธรรมชาติหรือสวนแบบทรายแห่งจะได้รับการสัมผัสทางสายตาผ่าน
กรอบขององค์ประกอบสถาปัตยกรรมอื่นๆ นอกจากระเบียงและชายคาของอาคาร เช่น กรอบของ

สวนที่เกิดจากบานเลื่อนของประตู ห้องที่ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ จะสามารถเปิดตรงเข้าสู่พื้นที่ของสวนหรือสามารถเห็นได้จากภายในห้องดังกล่าว

สาระสำคัญอีกประการหนึ่ง คือการเข้าสู่พื้นที่ของสวนญี่ปุ่นแบบธรรมชาติหรือสวนที่เป็นองค์ประกอบของอาคารในพิธีชงชา การเข้าสู่สวนดังกล่าวจะต้องผ่านทางเดินซึ่งสวนใหญ่จะเห็นก่อนหินหรือแผ่นหินทั้งที่ได้รับการตัดแต่งรูปทรงแล้วหรือหินที่ยังมีรูปทรงแบบธรรมชาติดั้งเดิม ก้อนหินดังกล่าวจะปรากฏเรียงรายเป็นจังหวะต่างๆ กัน

“ระหว่างที่เดินอยู่ในสวนเราจะได้สัมผัสกับมุมต่างๆ ของสวนที่จงใจสร้างขึ้นมาเพื่อชื่นชมและเป็นการสร้างสมาธิในระหว่างการเดิน ในเชิงสัญลักษณ์มันก็คือเส้นทาง หรือ “โด (Dou, 道)” จะเป็นเสมือนเส้นทางแห่งการค้นหาจิตวิญญาณของตัวเอง (...) การเดินผ่านทางในสวนก็คือการสงบสำรวมสมาธิเพื่อเตรียมสภาพจิตใจให้พร้อมที่จะเข้าอาคารพิธีชงชาภายในสวนนั้น และเป็นการเริ่มต้นเข้าสู่เส้นทางนั่นเอง” (p. 60)

การตีความธรรมชาติในระดับต่างๆ มีพื้นฐานจากแนวคิด ปรัชญาและวัฒนธรรม เมื่อทำความเข้าใจแล้วจึงสามารถตีความสร้างเป็นสวนขึ้นมา วิธีการดังกล่าวทำให้สวนของญี่ปุ่นมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวต่างไปจากของจีน นอกจากนี้ การถ่ายทอดและแพร่กระจายวัฒนธรรมการสร้างสวนจากชนชั้นสูงมาสู่ชนชั้นสามัญทำให้สวนกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของอาคารในประเทศญี่ปุ่นจวบถึงปัจจุบัน

1.2 โมะโนะโนะอะวาอะระ (Mono no aware, 物の哀れ)

คำว่า โมะโนะโนะอะวาอะระ มีความหมายลึกซึ้งและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา แต่หากพิจารณาจากรากศัพท์แล้ว aware คือ เวทนา และ mono หมายถึง สิ่งของ ซึ่งอาจจะใกล้เคียงกับคำว่า “อนิจจัง” มากที่สุด ดังนั้นหากแปลอย่างตรงตัวจึงน่าจะมีความหมายว่า “ความเศร้าสร้อยของสรรพสิ่ง” (ชัยยศ 2543: 13) นักทฤษฎีวรรณกรรมที่มีชื่อเสียง โมโตโอรุ โนรินากะ (Motoori Norinaga) ตีชาวรรณกรรมชื่อดังอย่าง *The Tale of Genji* (Genjimonogatari, 源氏物語) โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเถลิงอำนาจและการล่มสลายของตระกูลขุนนางในยุคเฮอัน วรรณกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความเป็นอนิจจังอันเป็นแก่นหลักของเรื่องนี้

โมะโนะโนะอะวาอะระให้ความหมายถึงอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับความงามของวัตถุที่อาจจะผ่านไปหรือกำลังผ่านไป เช่นสีของดอกไม้หรือใบไม้ที่กำลังร่วงหล่น “อารมณ์

ความรู้สึกอันลึกซึ้งนี้เกิดขึ้นในฉับพลันทันทีแบบหลีกเลี่ยงไม่ได้ ... อารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นลึกซึ้งไปถึงขั้นอาดูร” (p. 13)

พื้นที่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความหมายที่ไม่หยุดนิ่งตายตัว แปรเปลี่ยนไปตามลักษณะของการใช้สอย การทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องของการใช้พื้นที่ หรือ “มะ” ซึ่งมีลักษณะต่างจากพื้นที่ว่างในแบบตะวันตกอาจทำให้เราเข้าใจถึงการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านพื้นที่ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่น อีกทั้งการทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดและวาทกรรมที่อยู่วนเวียนอยู่ในชีวิตประจำวันและปรัชญาทางจิตของชาวญี่ปุ่นยิ่งทำให้เราสามารถเข้าใจถึงเรื่องราวอันเป็นมายาคติที่ซ่อนเร้นอยู่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้ลึกซึ้งอีกเช่นกัน

2. การถ่ายภาพยนตร์และการเล่าเรื่องด้วยภาพ (Cinematography and Visual Storytelling)

ภาพเป็นองค์ประกอบที่สำคัญยิ่งในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ประกอบไปด้วยภาพเคลื่อนไหว 24 ภาพในหนึ่งวินาที โจเซฟ เอ็ม บ็อกคัส (Joseph M. Boggs) และเดนนิส ดับเบิลยู เพ็ททรี (Dennis W. Petrie) ศาสตราจารย์ในสาขาวิชาการภาพยนตร์ได้ร่วมกันเขียนอธิบายถึงความสามารถในการเล่าเรื่องด้วยภาพของภาพยนตร์ในหนังสือชื่อ *The Art of Watching Film: 7th ed.* (2008) ว่า “ภาพยนตร์สื่อด้วยภาษาแห่งความหมาย ไม่ว่าจะเป็นภาพที่ไหลลื่นและมีชีวิตชีวา อัตราจังหวะการเดินเรื่อง (pacing) ที่เร้าใจหรือท่วงทำนอง (Rhythm) ที่เป็นธรรมชาติ ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารอวัจนภาษา (Nonverbal Language) ด้วยเหตุนี้คุณภาพเชิงสุนทรีย์ภาพ (Aesthetic Quality) และพลังแห่งนาฏกรรม (Dramatic Power) แห่งภาพจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมากต่อคุณภาพของภาพยนตร์” (p.125) จึงอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า องค์ประกอบโดยรวมหรือเรียกว่า “Mise-en-scène” มีศักยภาพในการเล่าเรื่องหรือทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ได้โดยปราศจากเสียงหรือคำพูด หรือที่เรียกว่าการเล่าเรื่องด้วยภาพในภาพยนตร์ (Visual Storytelling in Film) ตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดสำหรับสสารนี้คือ ภาพยนตร์เงียบที่ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้แม้ไม่มีการใช้เสียงใดๆ ก็ตาม

นอกจาก Mise-en-scène ในภาพยนตร์แล้ว ภาพวัตถุสิ่งของต่างๆ ซึ่งเปรียบเสมือนภาษาเชิงรูปธรรมที่สื่อผ่านกล้องสามารถส่งสารต่อการรับรู้ของผู้รับสารได้โดยตรง เฮอเบิร์ต เอ. ไลท์แมน (Herbert A. Lightman) บรรณาธิการนิตยสาร *American Cinematographer* ได้กล่าวสนับสนุนแนวคิดนี้ว่า “กล้องถ่ายภาพเปรียบประดุจดวงตาของภาพยนตร์ มันมิใช่เพียงแค่เครื่องจักรกลที่ประกอบไปด้วยฟันเฟือง กงล้อและเลนส์กระจกเพื่อการบันทึกภาพเท่านั้น ทว่ามันเป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างผลงานทางศิลปะ ดุจดั่งแปรงของจิตรกร

หรือสี่ของประติมากร ภายใต้การนำไปใช้ของช่างผู้ชำนาญ กล้องถ่ายภาพได้กลายเป็นอุปกรณ์ซึ่งสามารถสร้างเรื่องราวทางการแสดงลงบนแผ่นฟิล์มและต่อมาภายหลังท่ามกลางความมืดในโรงภาพยนตร์ทั่วโลกผู้ชมจำนวนมากสามารถชม สนองตอบและได้รับความสำเร็จอารมณ์” (Lightman, อ้างถึงใน, Boggs and Petrie, 2008: 124) ดังนั้นการทำงานโดยการเคลื่อนไหวของกล้องจึงส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ผ่านสายตาของผู้ชม ทั้งๆ ที่ในบางครั้งผู้ชมก็อาจรับรู้โดยไม่รู้ตัวว่าผู้ชมได้รับความเพลิดเพลินไปกับการเล่าเรื่องด้วยภาพของภาพยนตร์เสมือนผู้ชมหลุดเข้าสู่โลกแห่งมโนภาพ

ในการเล่าเรื่องด้วยภาพหรือการควบคุม Mise-en-scène นักสร้างภาพยนตร์มิได้จำกัดการทำงานของเขาอยู่เพียงแค่พิจารณาเห็นว่าจะต้องถ่ายสิ่งใด หรือจะมีสิ่งใดปรากฏอยู่ในจอภาพบ้างเท่านั้น ทว่าภาพซ็อตหนึ่งจะเกิดขึ้นไม่ได้หากปราศจากแสงและเงา โดยแท้ที่จริงแล้วนักสร้างภาพยนตร์จึงมิได้มีหน้าที่เพียงแค่ควบคุมว่าจะถ่ายสิ่งใดหรืออะไรเท่านั้น หากในหน้าที่ที่แท้ที่จริงของนักสร้างภาพยนตร์ควรต้องรวมไปถึงการพิจารณาใคร่ครวญวิธีการถ่ายทำว่าควรเป็นเช่นไร ซ็อตเป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดในการเล่าเรื่องด้วยภาพเกี่ยวกับบุคคล สิ่งของ การกระทำ หรือเหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์สื่อความหมายด้วยมุกกล้องตลอดจนสัดส่วนของภาพและระยะห่างระหว่างบุคคลกับกล้องที่ต่างกัน คำอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการเล่าเรื่องดังเช่นที่กล่าวมาสอดคล้องกับแนวคิดของเดวิด บอร์ดเวลล์ (David Bordwell) นักวิชาการภาพยนตร์ผู้เป็นที่รู้จักดีที่สุดในยุคปัจจุบัน บอร์ดเวลล์ได้กล่าวอธิบายว่า “...นักสร้างภาพยนตร์ใช้กล้องเพื่อควบคุมการบันทึกแสงที่สะท้อนจากการกระทบบนวัตถุผ่านกระบวนการทางเคมีลงบนแผ่นฟิล์มที่มีความไวแสงสูง ในทุกกรณี นักสร้างภาพยนตร์สามารถเลือกระดับโทนของแสง จัดการกับความเร็วของการเคลื่อนไหวของฟิล์มและปรับเปลี่ยนมุมมองของภาพได้เสมอ” (2008: 162)

2.1 พื้นที่ (Space)

เนื่องจากการเล่าเรื่องด้วยภาพมีความสำคัญอย่างยิ่ง ดังนั้นเพื่อเป็นการทำความเข้าใจในสาระสำคัญประเด็นนี้ผู้วิจัยจึงขอนำวิธีการวิเคราะห์เรื่อง “พื้นที่” จากหนังสือ *The Visual Story* (2008) ของบรูส บล็อก (Bruce Block) ผู้มีประสบการณ์ทั้งทางด้านการผลิตภาพยนตร์และวิดิทัศน์รวมถึงประสบการณ์การสอนและวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะในภาพยนตร์ ทั้งนี้โดยจะยกคำอธิบายอ้างอิงมาใช้เป็นแบบแผนสำหรับการวิเคราะห์การเล่าเรื่องด้วยภาพในงานวิจัยนี้ บล็อก (Block) กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ในภาพยนตร์ว่า “พื้นที่เป็นองค์ประกอบของภาพที่มีความซับซ้อน มันไม่ใช่เพียงแค่การกำหนดขอบเขตของกรอบภาพที่ซึ่งองค์ประกอบ

ของภาพอื่นๆ ทั้งปวงที่สามารถมองเห็นได้ปรากฏสูญหายตาเท่านั้น แต่ในตัวของมันเองพื้นที่ดังกล่าวยังประกอบขึ้นด้วยองค์ประกอบย่อยๆ อีกหลายส่วนซึ่งต้องการคำอธิบาย” (p.14) ในพื้นที่ของโลกแห่งความเป็นจริงและพื้นที่ของโลกในภาพยนตร์นั้นมีความต่างกัน เพราะในโลกแห่งความเป็นจริงพื้นที่มีลักษณะเป็นระนาบสามมิติเสมอที่ประกอบไปด้วยความสูง ความกว้างและความลึก ทว่าพื้นที่ในโลกแห่งภาพยนตร์มีลักษณะเป็นเพียงระนาบสองมิติเท่านั้น ในสาระสำคัญ บล็อก (Block) อธิบายว่า “ผู้ชมควรมองดูภาพสองมิติที่ปรากฏขึ้นบนจอและยอมรับภาพลักษณะเหล่านั้นว่าเป็นเสมือนการนำเสนอที่สมจริงของโลกของซึ่งมีลักษณะสามมิติ” (ibid.)

เมื่อพิจารณาสาระสำคัญเกี่ยวกับเรื่องพื้นที่ในภาพยนตร์ในความเห็นของบล็อก (Block) บอร์ดเวล (Bordwell) และเบลน บราวน์ (Blain Brown) สามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

ทัศนมิติ (Perspective)

ในเรื่องทัศนมิตินี้บล็อก (Block) ได้นำมากล่าวและยกตัวอย่างว่าเป็นสาระสำคัญที่มีผลต่อการเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นอย่างยิ่ง เราจะเห็นว่ารางรถไฟบรรจบกัน ณ เส้นขอบฟ้า (Horizon Line) มีลักษณะเป็นเส้นนำสายตาของผู้ชมไปสู่จุดรวมสายตา (Vanishing Point) ในลักษณะใกล้เคียงกันกับรางรถไฟ เราก็จะมองเห็นต้นไม้หรือสิ่งก่อสร้างต่างๆ ที่เรียงรายอยู่ตามข้างทางเป็นไปตามทัศนภาพอันเกิดจากเส้นนำสายตาด้วยเช่นกันคือวัตถุที่อยู่ใกล้กว่าก็จะมีขนาดใหญ่กว่า ในทางตรงกันข้ามวัตถุที่อยู่ไกลกว่าก็จะมีขนาดเล็กกว่า แม้ว่าโดยแท้ที่จริงแล้ววัตถุทั้งสองจะมีขนาดเท่ากันก็ตาม ทัศนภาพอันเกิดจากเส้นทัศนมิติคือสิ่งที่สร้างความแตกต่างให้แก่วัตถุเหล่านั้นโดยบังชี้ให้ผู้มองเห็นทราบถึงขนาด ความลึก ความต่างระหว่างพื้นที่ของสิ่งต่างๆ

ความแตกต่างของขนาด (Size Difference)

จากทัศนมิติบล็อกได้อธิบายสาระสำคัญที่สืบเนื่องมาอีกประการหนึ่งคือ ในเรื่องความแตกต่างของขนาด (Size Difference) โดยกล่าวว่า วัตถุจะปรากฏให้เห็นเป็นขนาดที่เล็กกว่าเมื่ออยู่ไกลลึกลงและมีปรากฏเป็นขนาดที่ใหญ่กว่าเมื่ออยู่ใกล้ลึกลง โดยสามารถแบ่งพื้นที่ออกเป็นสามส่วนด้วยกันคือ พื้นที่ฉากหน้า (Foreground) พื้นที่ฉากกลาง (Middle Ground) และพื้นที่ฉากหลัง (Background)

ความยาวโฟกัส (Focal length)

บอร์ดเวลได้อธิบายความสำคัญเกี่ยวกับความยาวโฟกัสว่า ในเรื่องเกี่ยวกับพื้นที่และกรอบภาพนั้น ความยาวโฟกัสมีหน้าที่ควบคุมความสัมพันธ์ของมุมมองของภาพ “ใน

ความหมายทางวิชาการความยาวโฟกัสคือ ระยะห่างจากจุดศูนย์กลางของเลนส์ไปถึงจุดที่รัศมีของแสงไปบรรจบกันที่จุดโฟกัสของภาพในภาพยนตร์” (2008: 169) ทั้งนี้ความยาวโฟกัสสามารถปรับเปลี่ยนลักษณะขนาดและความลึกของภาพ โดยสามารถแบ่งเลนส์ออกเป็นสามประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

เลนส์ความยาวโฟกัสสั้นหรือเลนส์มุมกว้าง (Short Focal Length or Wide Angle Lens) การถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบฟิล์ม 35 ม.ม. การใช้เลนส์ความยาวโฟกัสน้อยกว่า 50 ม.ม. นั้นถือว่าเป็นเลนส์ความยาวโฟกัสสั้นทั้งหมด ผลลัพธ์ของเลนส์ประเภทนี้ทำให้องศารับภาพกว้างกว่าปกติ แต่เลนส์ดังกล่าวทำให้เส้นที่อยู่บริเวณขอบภาพบิดโค้ง การทำงานของเลนส์ชนิดนี้ทำให้เส้นนำสายตาตามาบรรจบกันเร็วกว่าปกติ ดังนั้นภาพวัตถุที่อยู่ใกล้กว่าจึงมีขนาดใหญ่กว่ามากและวัตถุที่อยู่ไกลกว่าก็จะมีขนาดเล็กลงกว่ามาก หนึ่งวัตถุที่เคลื่อนไหวจากพื้นที่ฉากหลังมาฉากหน้าก็จะเคลื่อนไหวเร็วกว่าปกติด้วย

เลนส์ความยาวโฟกัสธรรมดา (Normal Focal Length) เมื่อผู้ถ่ายทำภาพยนตร์ต้องการภาพเสมือนการมองด้วยสายตามนุษย์โดยทั่วไปก็มักเลือกใช้เลนส์ความยาวโฟกัสธรรมดา โดยความยาวโฟกัสจะอยู่ที่ 50 ม.ม. ในระบบฟิล์ม 35 ม.ม. และความยาวโฟกัส 25 ม.ม. สำหรับฟิล์ม 16 ม.ม. เลนส์ทั้งสองขนาดมีเส้นรอบวง 180 องศา เลนส์ประเภทนี้ไม่บิดเบือนเส้นนำสายตาไม่ว่าจะเป็นเส้นขอบฟ้าหรือเส้นฉากก็จะเป็นเส้นตรงตามปกติ เส้นนำสายตาจึงไปบรรจบที่จุดรวมสายตาและทำให้องศารับภาพใกล้เคียงกับสายตาของคนทั่วไปมากที่สุด

เลนส์ความยาวโฟกัสยาวหรือเลนส์ถ่ายไกล (Long Focal Length or Telephoto Lens) เลนส์ชนิดนี้เป็นเลนส์ที่ตรงข้ามกับเลนส์ความยาวโฟกัสสั้นโดยสิ้นเชิง เพราะความลึกและปริมาณของภาพจะถูกลดลง องศารับภาพจะแคบกว่าปกติ วัตถุที่อยู่ใกล้และไกลจึงมีขนาดที่ใกล้เคียงกัน เพราะเลนส์ความยาวโฟกัสยาวสามารถสร้างภาพโดยเลื่อนเส้นนำสายตาให้บรรจบกันช้าลง เลนส์ดังกล่าวมีระยะโฟกัสอยู่ที่ประมาณ 50 ม.ม. ขึ้นไปในฟิล์ม 35 ม.ม.

ช่วงความชัด (Depth of Field)

ความยาวโฟกัสไม่ได้มีผลต่อรูปลักษณ์และขนาดของภาพเท่านั้น แต่มีผลต่อช่วงความชัดของภาพด้วยเช่นกัน ระยะของช่วงความชัดคือ “ระยะก่อนและหลังที่วัตถุอยู่ในโฟกัสของเลนส์” (Brown 2002: 184) เลนส์ความยาวโฟกัสสั้นจะมีระยะชัดลึกชัดตื้นที่มากกว่าเลนส์ความยาวโฟกัสยาว

ระยะชัดลึก (Deep Focus)

ช่างกล้องใช้ระยะชัดลึกเพื่อให้เห็นถึงการกระทำที่เกิดขึ้นทั้งในระนาบใกล้และไกลในเวลาเดียวกัน เพราะมิได้ต้องการจำกัดให้ผู้ชมเลือกมองเพียงจุดใดจุดหนึ่ง ความชัดของภาพยนตร์แนวสัจนิยมมักใช้ระยะชัดลึกกับการถ่ายแบบ Long Take เพราะมิได้จำกัดให้ผู้ชมเลือกมองเพียงแค่จุดใดจุดหนึ่ง ระยะชัดลึกนั้นผสมผสานการตัดต่อเข้าไปในพื้นที่และเวลาภายในหนึ่งช็อต ภาพชัดลึกมักได้รับนำมาใช้ในภาพยนตร์สารคดีด้วยความต้องการที่จะนำเสนอภาพทุกอย่างที่กล้องมองเห็นภายในกรอบภาพ โดยไม่ได้บังคับให้เพ่งเพียงจุดใดจุดหนึ่งในภาพ

นัยทางความลึก (Depth Cues)

บล็อก (Block) แบ่งนัยทางความลึกออกเป็น 4 ประการด้วยกันคือ

การแบ่งแยกโทนสี (Tonal Separation) นัยทางความลึกเกิดจากความแตกต่างของโทนสี วัตถุที่ดูสว่างกว่าจะปรากฏให้เห็นว่าดูเหมือนอยู่ใกล้กว่า ในขณะที่วัตถุที่มีสีหม่นมืดกว่าจะปรากฏให้เห็นว่าดูเหมือนอยู่ไกลกว่า ในทางกลับกันหากวัตถุทั้งสองสลับตำแหน่งกันคือ วัตถุอันมีสีหม่นมืดกว่าปรากฏอยู่ตำแหน่งใกล้กว่าและวัตถุที่ดูสว่างกว่าปรากฏอยู่ในตำแหน่งไกลกว่า เมื่อเป็นเช่นนี้ภาพจะมีความแบน

การแบ่งแยกสี (Color Separation) นัยทางความลึกเกิดขึ้นจากความแตกต่างของสี โดยสีที่อุ่นกว่าจะปรากฏให้เห็นดูเหมือนอยู่ใกล้กว่า ในขณะที่สีเย็นกว่าจะปรากฏให้เห็นดูเหมือนอยู่ไกลกว่า ในทางกลับกันหากสลับตำแหน่งของสีทั้งสองชนิดคือจัดวางสีที่อุ่นกว่าให้ปรากฏอยู่ในบริเวณพื้นหลังและสีที่เย็นกว่าปรากฏอยู่ในบริเวณพื้นหน้า เมื่อเป็นเช่นนี้ลักษณะพื้นที่ของภาพก็จะเกิดความแบนราบ ทั้งนี้เนื่องจากสีที่อุ่นจะดูเหมือนว่ากำลังพุ่งตัวมาข้างหน้า ในขณะที่สีที่เย็นกว่าจะดูเหมือนว่ากำลังดันตัวไปข้างหลัง ด้วยเหตุนี้พื้นที่ทั้งสองจึงบรรจบกันจนเกิดความแบน

รายละเอียดตัวของพื้นผิว (Textural Details) โดยปกติแล้ว วัตถุอันมีรายละเอียดของพื้นผิวมากกว่าจะปรากฏในลักษณะภาพอยู่ใกล้กว่า ถ้าวัตถุที่อยู่บริเวณพื้นหลังมีรายละเอียดของพื้นผิวที่มากกว่าจะทำให้เกิดลักษณะภาพแบบกระแสบางที่สวนทาง คือภาพวัตถุจะพุ่งมาสู่บริเวณพื้นหน้า ฝ่ายวัตถุที่อยู่พื้นหน้าหากมีรายละเอียดของพื้นผิวที่น้อยกว่าจะปรากฏเป็นลักษณะภาพที่ผลัดดันตัวเองไปสู่บริเวณพื้นหลัง

ความแตกต่างของขนาด (Size Difference) วัตถุที่ใหญ่กว่าจะปรากฏเป็นลักษณะภาพที่อยู่ใกล้กว่า ในขณะที่วัตถุที่มีขนาดเล็กกว่าจะปรากฏเป็นลักษณะภาพที่อยู่ไกลกว่า แต่นัยทางความลึกจะถูกสลับเมื่อขนาดของวัตถุที่ใหญ่กว่าปรากฏอยู่ใกล้กว่าในขณะที่วัตถุที่เล็กกว่าปรากฏอยู่ห่างออกไป ภาพจึงดูแบนราบมากกว่าดูมีนัยทางความลึก

2.2 กรอบภาพ (Framing)

ในภาพยนตร์ กรอบภาพมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเนื่องจากกรอบภาพสามารถช่วยกำหนดภาพสำหรับผู้ชมได้ ความหมายที่เกิดขึ้นอันเนื่องจากการสร้างโดยกรอบภาพมีปัจจัยอันเป็นองค์ประกอบ 4 ประการคือ ขนาดและรูปลักษณ์ในกรอบ วิธีที่กรอบภาพกำหนดพื้นที่ในกรอบและพื้นที่นอกกรอบภาพ วิธีที่กรอบภาพกำหนดระยะ องศาและความสูงของจุดรวมภาพ และวิธีที่กรอบภาพเคลื่อนไหวโดยเชื่อมโยงไปกับ Mise-en-scène ดังจะขออธิบายในรายละเอียดคือ

ขนาดและรูปลักษณ์ของกรอบ

หากพิจารณาจากงานจิตรกรรมและภาพนิ่งจะเห็นได้ว่า กรอบภาพมีหลายขนาดและรูปทรง เช่น สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวตั้ง สี่เหลี่ยมผืนผ้าแนวนอน สามเหลี่ยม วงกลม และวงรี ทว่ากรอบภาพสำหรับภาพยนตร์มีได้มีทางเลือกมากมายดังเช่นงานจิตรกรรมและภาพนิ่ง ทั้งนี้เนื่องจากกรอบภาพของภาพยนตร์มีขนาดที่ค่อนข้างจะถูกจำกัดไว้ เราเรียกอัตราส่วนของความกว้างและยาวของกรอบภาพยนตร์ว่า Aspect Ratio ซึ่งมีหลายขนาดด้วยกัน แต่ก็ยังคงมีขนาดมาตรฐานที่จำกัด

พื้นที่ในและนอกกรอบ (Onscreen and Offscreen)

ความสามารถในการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ที่ถูกจำกัดให้สามารถบันทึกภาพได้เพียงแค่ว่าภาพปรากฏภายในกรอบที่จำกัดนั้นโดยแท้ที่จริงแล้ว เนื้อหาเรื่องราวซึ่งเกี่ยวข้องกับภาพที่ปรากฏมิได้มีอยู่เพียงแค่ว่าปรากฏในกรอบภาพ ทว่านอกกรอบภาพยังคงมีเรื่องราวและวัตถุอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องแต่มิได้ปรากฏให้เห็นในกรอบภาพอีกเป็นอันมาก ด้วยเหตุนี้ภาพที่ปรากฏในกรอบภาพของภาพยนตร์จึงไม่สามารถที่จะหยุดยั้งความเกี่ยวข้องในเรื่องราวของภาพยนตร์ไว้เพียงแค่ว่าภายในกรอบเท่านั้น สิ่งที่อยู่ภายในกรอบเรียกว่า “onscreen” ส่วนสิ่งที่ยอยู่นอกเหนือกรอบเรียกว่า “offscreen” หากกล้องเปลี่ยนมุมมองจากบุคคลหรือวัตถุในกรอบภาพโดยเคลื่อนที่ไปยังมุมอื่น เราก็จะสามารถระบุได้ว่ามีบุคคลหรือวัตถุอื่นๆ เหล่านั้นดำรงอยู่นอกพื้นที่ของกรอบภาพเดิม บอร์ดเวล (Bordwell) ได้กล่าวอ้างถึงสาระสำคัญประเด็นนี้ซึ่ง *เบิร์ช*

(Burch) เคยอธิบายไว้ว่า “เบิร์ชชี้ให้เห็นว่าพื้นที่นอกกรอบนั้นมีด้วยกันหกทาง: คือพื้นที่นอกกรอบ ทั้งสี่ด้าน พื้นที่หลังฉากและพื้นที่ด้านหลัง” (2008: 187) สารสำคัญเกี่ยวกับพื้นที่ในและนอก กรอบนี้จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจว่านักสร้างภาพยนตร์จะสามารถบอกเราได้อย่างไรว่ามียังคงมีบางสิ่ง บางอย่างที่อยู่นอกกรอบเหล่านั้นด้วยเช่นกัน ตัวละครบางตัวในกรอบภาพสามารถบ่งชี้ให้ผู้ชม ตระหนักถึงการดำรงของตัวละครที่อยู่นอกกรอบภาพเหล่านั้นโดยการแสดงออกของตัวละครใน กรอบภาพไม่ว่าจะในท่าทาง การมอง หรือแม้แต่เสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้นก็สามารถบ่งบอกถึงสิ่งต่างๆ ที่อยู่นอกกรอบได้ทั้งสิ้น

2.3 ช็อตและมุมกล้อง (Camera Angle and Shot)

มุมมองสายตา (Point of View)

มุมมองและตำแหน่งของกล้องนั้นมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อภาพ โดย *รัก ศานต์ วิวัฒน์สินอุดม* (2546) แบ่งมุมกล้องพื้นฐานในงานภาพยนตร์เป็น 5 ระดับดังต่อไปนี้

ช็อตมุมมองตานก (Bird's Eye View Shot) เป็นมุมที่ถ่ายเหนือศีรษะของสิ่งที่ ถ่ายโดยทำมุมกัน 90 องศา เป็นมุมที่เราไม่ค่อยพบในชีวิตจริง จึงให้ภาพที่ดูแปลกตา ผู้กำกับ อย่าง *อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก* (Alfred Hitchcock) จะใช้มุมกล้องนี้แทนสายตาของพระเจ้าที่จ้องลง มายังโลกมนุษย์

ช็อตมุมมองสูง (High Angle Shot) ถ่ายโดยติดกล้องบนโครงแล้วหันกล้องมาทำมุม ประมาณ 45 องศากับสิ่งที่ถ่าย ตัวละครที่ถูกถ่ายด้วยมุมกล้องประเภทนี้จะให้ความรู้สึกที่ว่าต่ำต้อย ถูกข่ม ไร้ศักดิ์ศรี

ช็อตระดับสายตา (Eye Level Shot) เป็นมุมที่อยู่ระดับเดียวกับสายตาของผู้ แสดงถือเป็นมุมทั่วๆ ไปอย่างที่เราพบเห็นในชีวิตประจำวัน

ช็อตมุมมองต่ำ (Low Angle Shot) มุมนี้เสมือนสายตาตัวละครที่เงยขึ้นราว 70 องศา ตัววัตถุที่ถูกถ่ายด้วยมุมนี้จะให้ความรู้สึก ยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม

ช็อตมุมมองตาหนอน (Worm's Eye View Shot) เป็นมุมตรงกันข้ามมุมมองตานก กล่าวคือตั้งฉาก 90 องศาขึ้นไปด้านบน เป็นมุมที่แปลกตา อาจใช้เพื่อแสดงตัววัตถุที่กำลังตกลงมา หรือใช้เป็นแทนการเปลี่ยนฉากก็ได้

ช็อตมุมเสื่อตาตามิ (Tatami Angle Shot) ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีระดับสายตาที่ต่างไปจากชาติอื่นๆ เรียกว่า Tatami Level เป็นมุมกล้องที่วางบนพื้น เนื่องจากวัฒนธรรมญี่ปุ่นมักจะนั่งพูดคุยกันบนเสื่อที่เรียกว่าตาตามิและบ้านแบบญี่ปุ่นโบราณไม่ใช่เก้าอี้ เพราะฉะนั้นระดับสายตาของญี่ปุ่นจึงเป็นระดับที่ต้องตั้งกล้องบนพื้นที่อยู่ระดับเดียวกับคนนั่ง

ระยะห่างของกล้อง

หมายถึงการจัดวางระยะของกล้อง แต่เดิมการถ่ายภาพนิ่งจะตั้งกล้องไว้แค่ระยะเดียว คือระยะที่จัดภาพของตัวละครได้เต็มตัวและจะไม่มีการเปลี่ยนระยะของภาพเลย พอถึงยุคของดี ดัลเบ็ลยู กริฟฟิธ (D.W. Griffith) ผู้กำกับภาพยนตร์ในยุคแรกของประเทศอเมริกา เขาก็เริ่มพิจารณาภาพว่าในฉากหนึ่งๆ มีอะไรบ้าง ส่วนใดของฉากที่มีความสำคัญ เขาก็จะจับเฉพาะส่วนนั้น ระยะของกล้องจึงเปลี่ยนไป การจัดภาพแบบนี้จึงทำให้เกิดระยะต่างๆ ของภาพขึ้นมา

ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) เป็นภาพที่อยู่ระยะไกลจากตัวละครมาก โดยส่วนมากจะถ่ายภายนอกอาคาร จุดประสงค์นั้นเพื่อนำสถานที่หรือเรียกว่าช็อตนำเรื่อง (Establishing shot)

ภาพระยะไกล (Long Shot) หรือ Full Body เพราะมีขนาดที่เห็นร่างกายของตัวละครทั้งตัว โดยเรียกร่องความสนใจที่ตัวละครจากบรรยากาศรอบๆ ช่างมากกว่าภาพถ่ายระยะไกล เพื่อแสดงให้เห็นว่า ใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อาจถ่ายได้จากทั้งภายในและภายนอก

ภาพระยะไกลปานกลาง (Medium Long Shot) ภาพขนาดตั้งแต่หัวเข่าขึ้นไป เพื่อแสดงให้เห็นถึงเสื้อผ้าหรือการเคลื่อนไหวของตัวละคร โดยถ้าตัดภาพให้เห็นเข่าขึ้นไปเรียกว่าความบอยช็อต เพราะในภาพยนตร์ความบอยมักแสดงฉากหิบบิ้นอิงจากบริเวณเอว โดยอาจถ่ายได้ทั้งภายในและภายนอก

ภาพขนาดปานกลาง (Medium Shot) ภาพขนาดตั้งแต่เอวขึ้นไป สามารถเห็นดวงตาและทิศทางที่ตัวละครกำลังมอง การแต่งตัว สีผมและอื่นๆ เป็นช็อตที่แสดงถึงอัตวิสัย

ภาพระยะใกล้ปานกลาง (Medium Close-up) ภาพตัดเข้าไปใกล้กว่าบริเวณเอวขึ้นไป เป็นขนาดที่ทำให้เห็นรายละเอียดของใบหน้าได้มากขึ้น แสดงถึงอารมณ์ เป็นหนึ่งในขนาดของภาพที่ใช้มากที่สุด เพราะสามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ตัวละครกำลังพูด ฟัง หรือกำลังกระทำบางสิ่ง โดยปกติแล้วผู้ชมมักจะดูสีหน้าของตัวละครจากช็อตนี้ ดังนั้นการกระทำและวัตถุในบรรยากาศรอบๆ จะมีความสำคัญน้อยลงไป

ภาพระยะใกล้ (Close-up) กรอบภาพตัดเฉพาะส่วนบนของร่างกายเท่านั้น เป็นขนาดภาพที่เราเข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้นโดยจะเห็นรายละเอียดในดวงตา สีหน้า รวมไปถึงสภาพร่างกาย

ภาพถ่ายระยะใกล้มาก (Extreme Close-up) เป็นขนาดที่แสดงให้เห็นถึงบางส่วนของใบหน้า ปราศจากบรรยากาศโดยรอบ เราไม่สามารถบอกได้ถึงบริบทภายนอกแต่กลับแสดงถึงการเข้าใกล้อารมณ์ของตัวละคร (โดยมักใช้ในงานสารคดีเกี่ยวกับการแพทย์และวิทยาศาสตร์)

การเคลื่อนกล้อง (Mobile Frame)

การถ่ายทำเรื่องเล่าในภาพยนตร์นั้น กรอบความคิดสำคัญเกี่ยวกับการเคลื่อนกล้องคือ จะต้องมีความตั้งใจ “การเคลื่อนไหวไม่ควรเกิดขึ้น เพราะแค่ต้องการเคลื่อนกล้องเท่านั้น การเคลื่อนกล้องโดยปราศจากความตั้งใจหมายถึงการไร้ความสามารถในการเล่าเรื่องของผู้กำกับ” (Brown 2002: 62) แรงจูงใจสามารถเกิดขึ้นหลายทาง เช่น การกระทำก่อให้เกิดแรงจูงใจ ตัวอย่างเช่น ตัวละครลุกขึ้นจากเก้าอี้และมองไปยังหน้าต่าง จึงมีเหตุผลที่จะเคลื่อนกล้องตามตัวละคร การเคลื่อนไหวของกล้องจำเป็นต้องมีจุดประสงค์ ตัวอย่างเช่น เคลื่อนเพราะต้องการเผยให้เห็นข้อมูลใหม่ หรือกำลังจะไปสู่ฉากใหม่ การเคลื่อนกล้องที่ไร้แรงจูงใจหรือการขมุนั้นทำให้รู้สึกแปลกแยก “...มันจะดึงผู้ชมออกมาและเตือนสติให้เขารู้ว่ากำลังดูภาพยนตร์ การเคลื่อนกล้องนั้นสามารถใช้ได้หลายแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการถ่ายทำภาพยนตร์ที่เน้นการใช้สไลด์” (ibid.)

แพน (Pan) คือการเคลื่อนกล้องในแกนแนวนอนโดยที่กล้องไม่ได้เคลื่อนที่ การแพนกล้องช่วยให้เห็นภาพในแนวนอน เหมือนหันหน้าซ้ายขวา โดยอาจจะหมุนตามวัตถุหรือเผยให้เห็นบรรยากาศรอบๆ

ทิลท์ (Tilt) คือการเคลื่อนกล้องขึ้นลงในแกนแนวตั้งโดยที่กล้องไม่ได้เคลื่อนที่ จะแสดงการเติบโตทะเยอทะยาน แต่ในทางกลับกันหากเคลื่อนกล้องลงอาจจะแสดงถึงอันตราย หรือการอัปเดตระแวก

ซูม (Zoom) เป็นการเคลื่อนที่ของภาพที่เกิดจากเลนส์ซูมในตัวกล้อง โดยเมื่อเราขยายภาพด้วยการซูมเข้า (Zoom In) เป็นการดึงเอาวัตถุที่อยู่ข้างหลังมาใกล้ตัววัตถุที่อยู่ข้างหน้ามากขึ้น หรือเราลดขนาดภาพด้วยการซูมออก (Zoom Out) จะเป็นการทำให้วัตถุนั้นอยู่ไกลมากขึ้น

ดอลลี่ (Dolly) เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องและขาตั้งไปพร้อมกัน การเคลื่อนไปข้างหน้าหาเป้าหมายของการถ่ายเรียกว่า “ดอลลี่เข้า” (Dolly In) ซึ่งต่างจากการซูมเข้า เพราะไม่ได้เลื่อนวัตถุให้มาอยู่ใกล้และการถอยห่างจากเป้าหมายเรียกว่า “ดอลลี่ออก” (Dolly Out)

แทรค (Track) เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องและขาตั้งไปพร้อมๆ กันทางด้านข้าง โดยกล้องยังคงหันหน้าไปทางเป้าหมาย การเคลื่อนที่ไปทางขวาเรียกว่า “แทรคขวา” (Track Right) การเคลื่อนที่ไปทางซ้ายเรียกว่า “แทรคซ้าย” (Track Left)

การถ่ายภาพแบบมือถือ (Hand-held) ในบางครั้ง นักสร้างภาพยนตร์ไม่ต้องให้เกิดความราบเรียบในการเคลื่อนไหวของกล้อง แต่กลับชอบภาพที่สั่นไหว เช่นเรื่อง *Rachel Getting Married* (2009) ที่กล้องนั้นสั่นไหวทั้งเรื่องแสดงถึงภาวะที่ไม่นิ่งของตัวละคร การเคลื่อนกล้องด้วยวิธีนี้เป็นที่นิยมในช่วงปี 1950s กับกระแสภาพยนตร์สารคดี Cinéma Vérité ภาพลักษณ์ของความสมจริงจึงทำให้การถ่ายภาพแบบมือถือเป็นที่นิยมในภาพยนตร์ที่ต้องการภาพเหมือนสารคดี เช่นสารคดีปลอม (Mockumentary) เรื่อง *The Blair Witch Project* (1999) นอกจากนี้แล้วการเคลื่อนกล้องด้วยวิธีนี้สร้างภาวะความเป็นอัตวิสัยในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของกลุ่มคลื่นลูกใหม่รุ่นใหม่นั้นเองก็มีการนำมุกกล้องนี้มาใช้เพื่อสร้างความสมจริงด้วยเช่นกัน

2.4 การถ่ายแบบลองเทคและระยะโฟกัสชัดลึกเพื่อสร้างลักษณะของสัญนิยมในภาพยนตร์

บอร์ดเวล (Bordwell) อธิบายว่าการถ่ายลองเทค (Long Take) มักเกิดขึ้นเพื่อสนองความต้องการของผู้ถ่ายทำที่จะสร้างพัฒนาการของการดำเนินเรื่องภายในหนึ่งช็อต ในฐานะผู้ชมเขาก็จะติดตามการดำเนินเรื่องพร้อมกับตั้งคำถามและปรารถนาที่จะทราบว่าจุดจบของเรื่องในตอนนั้นและจุดสิ้นสุดของช็อตจะเป็นอย่างไร “กล้องถ่ายภาพจะเกาะติดภาพของทุกสิ่งทุกอย่างในลานสายตาอย่างอ้อยอิ่งและชัดเจนในทุกอณูของสิ่งของเหล่านั้นและผู้ชมจึงมีโอกาสมากขึ้นในการสำรวจช็อตๆ หนึ่งในจุดที่ตัวเองสนใจ ...การถ่ายลองเทค นั้นมีรูปแบบ พัฒนาการ ลักษณะการเดินเรื่องและรูปลักษณะที่เป็นของตัวเอง ความฉงนสนเท่ห์ของผู้ชมก็พัฒนาตามไปด้วย เราเริ่มตั้งคำถามว่าช็อตจะดำเนินต่อไปอย่างไรและจะสิ้นสุดเมื่อใด” (2008: 210-211) ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมมีความเป็นอิสระในการเลือกดูเหตุการณ์ที่อยู่เบื้องหน้าโดยปราศจากการชี้นำ ลักษณะของการถ่ายทำดังกล่าวคล้ายคลึงกับกลุ่ม Direct Cinema ในช่วงปีค.ศ. 1950-60 แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา (ดู Nichols, 2001)

ส่วนเรื่องผลของการถ่ายภาพแบบ Long Take และปรับระยะโฟกัสชัดลึก สามารถทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริงได้อย่างไรนั้น อองเดร บาแซ็ง (André Bazin) นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวสังคมนิยมชาวฝรั่งเศสได้อธิบายถึงคุณลักษณะของการถ่าย Long Take และการปรับระยะโฟกัสของกล้องเป็นแบบชัดลึกในเวลาเดียวกันโดยอธิบายประเด็นสำคัญนี้ไว้ในหนังสือของเขาชื่อ *Qu'est-ce que le cinéma?* (1978) บาแซ็งเห็นว่าการถ่ายทำภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวสามารถคงความเป็น “แก่นแท้” และ “เอกลักษณ์” ของภาพยนตร์ไว้ได้ชัดเจนกว่า เนื่องจากบาแซ็งแสดงให้เห็นว่าธรรมชาติของภาพถ่ายมีสัมพันธภาพเชิงดัชนี² (Indexical Relation) กับความเป็นจริง ว่า บาแซ็งพิจารณาว่าการถ่ายทำภาพยนตร์ในลักษณะรูปแบบนิยม (Formalism) โดยใช้การตัดต่อแบบ “มองทาจ” (Montage) อาจทำลายความเชื่อมโยงแห่งสัมพันธภาพระหว่างภาพถ่ายและความเป็นจริง ได้ อองเดร บาแซ็งต้องการให้เกิดความกระจ่างในเรื่องเกี่ยวกับคุณลักษณะอันเกิดขึ้นจากการถ่ายภาพยนตร์แบบ Long Take ควบคู่ระยะชัดลึก เขาได้จำแนกคุณลักษณะออกเป็น 3 ประการคือ (1) สังคมนิยมเชิงภววิทยา (Ontological Realism) (2) สังคมนิยมเชิงนาฏกรรม (Dramatic Realism) และ (3) สังคมนิยมเชิงจิตวิทยา (Psychological Realism)

1. สังคมนิยมเชิงภววิทยา (Ontological Realism)

สังคมนิยมเชิงภววิทยาคือการนำภาวะที่แท้จริงกลับคืนมาสู่วัตถุทั้งปวงพร้อมทั้งสิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมนั้นด้วย ไม่ว่าจะเป็นการดำรงอยู่แห่งปริมาณหรือนำหน้าอันเป็นคุณค่าที่ปรากฏอยู่ การถ่ายทำภาพยนตร์ แบบ Long Take และปรับระยะโฟกัสชัดลึกทำให้สิ่งเหล่านั้นมีคุณค่าของการดำรงอยู่ด้วยตัวของมันเอง ความหมายเกิดขึ้นจากความสามารถของกล้องในการบันทึกภาพโดยอัตโนมัติเชิงจักรกล (Mechanically Automatic) นอกจากนี้ความหมายยังเกิดจากแสงที่สะท้อนความเป็นจริงซึ่งทำหน้าที่เป็นแม่แบบสร้างภาพแฝงลงแผ่นฟิล์ม “คนบางคนอาจคิดว่าการถ่ายภาพ ...เปรียบเทียบได้เสมือนกับการสร้างแม่พิมพ์หรือเข้าหล่อสำหรับการหล่อพิมพ์อันเกิดจากการสังเคราะห์ของแสง” (Bazin 2005a: 12) ด้วยเหตุนี้ภาพถ่ายจึงไม่ได้ลบสถานะของการมีอยู่ของเหตุการณ์ที่ถูกถ่ายไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการถ่ายภาพมีความสามารถแปรเปลี่ยนสถานะจากความจริงสู่ภาพถ่ายได้ อาจกล่าวได้ในอีกนัยหนึ่งคือการถ่ายภาพหลงเทศ และชัดลึกทำให้คุณค่าของการดำรงอยู่ของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็วัตถุหรือสิ่งอื่นๆ ในฉากมีคุณค่าทัดเทียมกัน กล้องที่ปราศจากอคติจะทำงานโดยไม่ได้เพียงมุ่งจุดสนใจเพียงจุดใดจุดหนึ่งของภาพเท่านั้น ผู้ชมมีอิสระ

² ดัชนี (Index)” โดยนัยทางวิชาการภาพยนตร์มาร์ตินและริงแฮม (Martin and Ringham 2000: 76) ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจนว่า ดัชนีคือตัวชี้วัดซึ่งบอกถึงการดำรงอยู่ของบุคคล วัตถุ สิ่งของหรือสถานการณ์อื่นๆ ในบริบทโดยที่ไม่ปรากฏให้เห็นต่อสายตาของผู้ชม ณ เวลานั้น

อย่างแท้จริงในการเลือกจับต้องเหตุการณ์ในภาพดังเช่นการทำงานของประสาทการรับรู้ทางสายตาของมนุษย์

2. สัญนิยมเชิงนาฏกรรม (Dramatic Realism)

สัญนิยมเชิงนาฏกรรมเกิดจากการถ่ายภาพแบบชัดลึกและการถ่ายลงเทคเพราะมันไม่แบ่งแยกกระทำของตัวละครออกจากองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ เช่น การถ่ายภาพลักษณะดังกล่าวไม่แยกตัวละครออกจากฉาก หรือไม่แยกพื้นที่บริเวณด้านหน้าออกจากพื้นที่บริเวณด้านหลัง เป็นต้น การถ่ายลักษณะนี้ให้ความสำคัญกับความกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวของพื้นที่ วัตถุ สิ่งของ ตัวละครและบริบทเวลาหรือเหตุการณ์ต่างๆ ในฉากนั้น นาฏกรรมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเบื้องหน้ากล้องที่ปรับระยะโฟกัสชัดลึกและถ่ายทำลงเทคจึงมีความสมจริงเสมือนภาพในเหตุการณ์จริง

3. สัญนิยมเชิงจิตวิทยา (Psychological Realism)

การถ่ายแบบ Long Take และชัดลึกสามารถก่อให้เกิดสัญนิยมเชิงจิตวิทยาด้วยเช่นกัน เมื่อพิจารณาคุณลักษณะของสัญนิยมเชิงจิตวิทยาและสัญนิยมเชิงนาฏกรรมดังเช่นที่กล่าวอธิบายไว้ข้างต้นแล้ว ผู้ชมเสมือนถูกนำกลับสู่ภาวะความเป็นจริงของการรับรู้ด้วยสายตาซึ่งไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ เพราะกล้องทำหน้าที่เป็นกลางโดยมิได้แนะนำให้ผู้ชมทราบถึงความเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้น ดังนั้นผู้ชมจำเป็นต้องใช้การสังเกตเสมือนการดำเนินชีวิตจริง

กระบวนการการถ่ายภาพยนตร์ (Cinematography) ช่วยทำให้เราสามารถเข้าใจถึงวิถีแห่งการเล่าเรื่องด้วยภาพ หนึ่งกระบวนการดังกล่าวยังทำให้เราเข้าใจถึงวิธีการที่ผู้กำกับทั้งสามพยายามทะลวงเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิง อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3 แนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์มีประวัติการศึกษาค้นคว้ามาอย่างยาวนานและหลายแนวคิด มีเนื้อหาสาระที่ยากแก่การเข้าใจ เพราะมักศึกษามนุษย์ในแง่มุมเชิงลึกประกอบกับพัฒนาการทางบุคลิกภาพของมนุษย์เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อน ในงานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นศึกษาวิเคราะห์ เหตุการณ์และการกระทำของตัวละครที่สื่อผ่านกระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพ โดยศึกษาจากแรงขับเคลื่อนและศึกษาถึงแรงขับเคลื่อนนอก ทฤษฎีสำคัญสองทฤษฎีที่มีเนื้อหาครอบคลุมสาระสำคัญของงานวิจัยคือ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของลากอง (Lacanian Psychoanalysis) และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของโคซาวะ (Kosawa's Psychoanalysis)

3.1 จิตวิเคราะห์ของลากอง (Lacanian Psychoanalysis)

นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ผู้มีชื่อเสียงหลายคนได้นำแนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ซึ่งได้รับการพัฒนาจากฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) นักทฤษฎีจิตวิเคราะห์ชาวฝรั่งเศสมาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ของลากองได้พัฒนาจากงานวิจัยของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ผู้ได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งจิตวิเคราะห์ งานวิจัยของฟรอยด์เน้นการศึกษาเรื่องจิตไร้สำนึก (Unconscious) เพศวิถี (Sexuality) และการสร้างตัวตนของมนุษย์ (Subject Formation) ฟรอยด์อธิบายในงานวิจัยของเขาว่าเด็กจะได้รับการสั่งสอนเรื่องเพศวิถีในช่วงของพัฒนาการตั้งแต่เมื่ออยู่ในวัยเยาว์ ฟรอยด์หยิบยกเอาตำนานกษัตริย์โอดิปัส (Oedipus Rex) จากเทพปกรณัมของกรีกเป็นกรณีศึกษาเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความปรารถนา (Desire) และเหตุการณ์ที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับเพศวิถี ฟรอยด์บรรยายถึงตำนานดังกล่าวว่า โอดิปัสได้สังหารบิดาของตนเองและแต่งงานกับมารดา โอดิปัสมองเห็นบิดาของตัวเองเป็นศัตรูทางความรักที่เขามีต่อมารดา บิดาเป็นดังอุปสรรคขัดขวางความปรารถนาของเขา ผลลัพธ์ท้ายที่สุดโอดิปัสถอดแบบจากบิดาของตนเองเพื่อสามารถแทนที่บิดาและสามารถมีสัมพันธภาพที่ใกล้ชิดกับมารดาของตนเองได้ กล่าวโดยง่ายคือ โอดิปัสแทนที่พ่อของตนเองเพื่อตอบสนองแรงปรารถนาของเขามีต่อแม่ของตนเอง นอกจากนี้ฟรอยด์ยังอธิบายเพิ่มเติมว่า ในกรณีของเด็กหญิงจะมีพัฒนาการคล้ายกับโอดิปัสเพียงแต่วัตถุแห่งแรงปรารถนา (Object of Desire) ของเด็กหญิงคือความปรารถนาที่จะใกล้ชิดกับบิดาของเธอ เด็กหญิงจึงต้องถอดแบบจากแม่เพื่อแทนที่แม่และทำให้แรงปรารถนาที่มีต่อพ่อบรรลุผลสำเร็จ

ฟรอยด์ชี้ให้เห็นว่าท่ามกลางกระบวนการและขั้นตอนต่างๆ ในพัฒนาการเชิงจิตวิทยาของบุคคลทั่วไปนั้น ขั้นตอนโอดิปัส (Oedipal Stage) และผลของพัฒนาการดังกล่าวทำให้เด็กเกิดการเลียนแบบเพศสภาพ (Gender Identification) และช่วยให้เด็กเข้าใจถึงความแตกต่าง

ระหว่างเพศ จิตวิทยาพัฒนาการขั้นโอดิปปุสจึงเป็นช่วงพัฒนาการที่บุคคลจะก้าวเข้าสู่โลกภายใต้ระเบียบของการแบ่งแยกเรื่องเพศ คือเพศชายและเพศหญิง (Freud, 1910)

ลากองได้รับอิทธิพลจากงานวิจัยของฟรอยด์ในการศึกษาเรื่องจิตวิเคราะห์เป็นอันมากนอกจากนี้ลากองยังได้รับอิทธิพลจากกระแสของภาษาศาสตร์ (Linguistics) และโครงสร้างนิยม (Structuralism) อีกด้วย ลากองมีความเชื่อว่าความมีวัฒนธรรมและความมีสติ (Consciousness) เป็นผลลัพธ์ที่สืบเนื่องมาจากภาษา หากปราศจากภาษาเราก็ไม่สามารถพัฒนาตัวตนที่เป็นปัจเจกบุคคลได้ ลากองผสมผสานการวิเคราะห์ของฟรอยด์เข้ากับงานร่วมสมัยของเขามีพื้นฐานตั้งอยู่บนภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (Structural linguistics) ลากองอธิบายถึงกระบวนการพัฒนาการของมนุษย์โดยชี้ให้เห็นว่าบุคคลได้ดูดซับลักษณะสำคัญของสังคมและวัฒนธรรมอย่างไร สาระสำคัญนี้ยังแสดงให้เห็นอีกว่ากระบวนการดังกล่าวทำให้บุคคลกลายเป็นส่วนหนึ่งของสมาชิกในสังคมหรือเป็นที่ยอมรับให้เข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้อย่างไร

หนึ่งในประเด็นเกี่ยวกับอวัยวะเพศหรือเครื่องเพศของเพศชายฟรอยด์แสดงความเห็นเชิงวิเคราะห์และเปรียบเทียบว่า เหตุที่สตรีเพศไม่มีองคชาตดังเพศชาย จึงเป็นสัญลักษณ์ของความขาด (Lack) ของเพศหญิงและยังเป็นสัญลักษณ์ของการถูกตอน (Castration) อีกด้วย ในทัศนะของฟรอยด์คำเรียกอวัยวะเพศชายคือ “Penis” ส่วนในทัศนะของลากองคำเรียกอวัยวะเพศชายได้ถูกเปลี่ยนเป็น “Phallus” ดังจะกล่าวอธิบายต่อไป

ในงานจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ใช้คำว่า Penis ในความหมายของอวัยวะเพศชายเป็นส่วนมาก ฟรอยด์ให้เหตุผลว่าทั้งเด็กชายและเด็กหญิงให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องขององคชาตเป็นอย่างมาก เมื่อเด็กทั้งสองเพศพบว่ามนุษย์บางคนไม่ได้มีองคชาตเป็นของตัวเอง จึงทำให้เด็กทั้งหลายเข้าใจถึงความแตกต่างทางด้านสรีรวิทยาของเพศชายและเพศหญิง ในคำอธิบายเกี่ยวกับจิตวิเคราะห์ฟรอยด์ใช้คำว่า Phallus ไม่บ่อยนัก ฟรอยด์ใช้คำดังกล่าวเพียงเพื่อเป็น “คำพ้องความ (Synonym)” ของคำว่า Penis เท่านั้น ในงานเขียนของฟรอยด์เขามักใช้คำคุณศัพท์ว่า Phallic ที่แปลว่า “แห่งองคชาต” เช่นคำว่า “ระยะของคชาต” (Phallic Phase) ซึ่งหมายถึงช่วงระยะเวลาที่เด็กทั้งสองเพศสนใจในอวัยวะเพศ แต่คำคุณศัพท์ดังกล่าวไม่ได้ทำหน้าที่จำแนกแยกคำว่า Phallus ออกจาก Penis แต่อย่างใด เพราะ “ระยะของคชาต” ในทัศนะของฟรอยด์หมายถึงช่วงระยะหนึ่งของพัฒนาการของเด็กเท่านั้น

ลากองมีทัศนะที่แตกต่างออกไปจากแนวคิดฟรอยด์ในเรื่องนี้ ลากองนิยมใช้คำว่า Phallus อธิบายงานจิตวิเคราะห์ของเขามากกว่าคำว่า Penis จุดประสงค์ของลากองคือต้องการเน้นย้ำว่าเขากำลังพูดถึงเรื่องของจิตวิเคราะห์ไม่ใช่เรื่องทางกายภาพของเพศชาย ดังนั้นลากองจึง

มักใช้คำว่า Penis เพื่อระบุถึงอวัยวะเพศชายในบริบททางกายภาพเท่านั้น ด้วยความแตกต่างทางความหมายของการใช้ถ้อยคำเชิงภาษาศาสตร์ คำว่า Phallus ในงานเขียนของ ลากองจึงหมายถึงหน้าที่ในมโนภาพ (Imaginary) และหน้าที่เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) ของอวัยวะเพศชายเท่านั้น

องคชาตในความหมายของลากองคือสิ่งที่ชี้ถึงความเป็นเพศชายและอำนาจของพ่อในฐานะของผู้นำ ดังนั้นในความคิดของลากองช่วงพัฒนาการดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำให้เด็กเข้าใจถึงความแตกต่างทางด้านเพศเท่านั้น แต่ยังสามารถทำให้เด็กเข้าใจถึงระเบียบเชิงอำนาจของบิดาอีกด้วย ลากองอธิบายว่าเพื่อให้บุคคลสามารถผ่านพัฒนาการขั้นปมโอดิปุสไปได้ต้องอาศัยกระบวนการทางภาษาที่สื่อความหมายเชิงภาษา เมื่อผ่านกระบวนการดังกล่าวแล้วเด็กจะสามารถกลายเป็นส่วนหนึ่งของ “วัฒนธรรมที่มีอิทธิพลของบุรุษเพศเป็นศูนย์กลาง (Phallogocentric Culture)” (Evans, 1996: 146)

จากการเปลี่ยนแปลงความหมายของถ้อยคำคือ Penis มาสู่ Phallus แสดงให้เห็นว่าลากองมีความเห็นที่แตกต่างเกี่ยวกับปมโอดิปุสซึ่งไม่สอดคล้องกับแนวคิดของ فروยด์ ในประเด็นนี้ ถึงแม้ว่าลากองจะได้รับอิทธิพลเกี่ยวกับเรื่องนี้จาก فروยด์ก็ตาม ปมโอดิปุสในทัศนะของ فروยด์คือความต้องการของเด็กที่มีต่อพ่อหรือแม่ที่เป็นเพศตรงข้ามกับตน ทว่าในความคิดของลากองเด็กไม่ว่าจะเป็นหญิงหรือชายล้วนมีความต้องการในตัวแม่เสมอและมองว่าพ่อเป็นปฏิปักษ์โดยมิได้เกี่ยวข้องกับเพศสภาพของเด็กแต่อย่างใด เด็กทั้งหญิงและชายรู้สึกว่าการที่พ่อคือบุคคลผู้มีความสามารถแย่งความรักของแม่ไปจากตนและในขณะเดียวกันก็รู้สึกเสมือนว่าพ่อเป็นผู้แย่งแม่ให้ห่างจากลูก ดังนั้นพ่อจึงเปรียบเสมือนอุปสรรคแห่งความใกล้ชิดระหว่างลูกกับแม่ ปมโอดิปุสสำหรับลากองเป็น “โครงสร้างสามเหลี่ยมเชิงกระบวนการ (Paradigmatic Triangular Structure)” คือสัมพันธ์ภาพระหว่าง แม่ ลูกและองคชาต มากกว่าเป็นสัมพันธ์ภาพเชิงคู่สัมพันธ์ระหว่างแม่และลูกเท่านั้นตามทัศนะของ فروยด์ โดยแนวคิดของลากองบุคคลผู้เปรียบเสมือนกุญแจสำคัญที่จะช่วยให้เด็กก้าวผ่านปมโอดิปุสไปได้คือ “พ่อ”

ปมโอดิปุสในทัศนะของลากอง (Lacanian Oedipus Complex)

ในการวิเคราะห์ของลากอง เขาได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการออกเป็น 3 ขั้นตอนด้วยกัน (1) ขั้นแรกคือพัฒนาการของเด็กในขั้นมโนภาพ (Imaginary Stage) มโนภาพไม่ใช่เพียงแต่ความหมายที่ลวงตาแต่เป็นขั้นตอนก่อนกระบวนการทางภาษาศาสตร์ที่มีอิทธิพลของภาพเป็นเรื่องสำคัญ (Pre-linguistic) ขั้นตอดังกล่าวเป็นโลกของแม่ในความรู้สึกของผู้เป็นลูก โลกแห่งความเป็นหนึ่งเดียว โลกแห่งความเชื่อมโยง โลกที่สมบูรณ์แบบ โลกแห่งสมมุติฐาน โลกที่เด็กและแม่เป็นหนึ่งเดียวกัน เด็กไม่สามารถเข้าใจว่าตนเองดำรงอยู่อย่างเอกเทศโดยปราศจาก

แม่ได้ แต่เด็กกลับเข้าใจว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของแม่ (2) ขั้นที่สองคือ “ระยะกระจก” (Mirror Phase) ในขั้นดังกล่าวเด็กจะจดจำเงาภาพของตนเองที่สะท้อนบนกระจกได้และเข้าใจถึงภาวะความเป็นเอกเทศของตนเองคือไม่ได้อยู่เป็นหนึ่งเดียวกับแม่หรือเป็นส่วนหนึ่งของแม่อีกต่อไป ในขั้นตอนสุดท้าย (3) ขั้นตอนที่สามคือระเบียบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Order) เด็กจะเข้าสู่โลกของพ่อโลกแห่งภาษา โลกแห่งการสร้างควมหมาย โลกแห่งกฎระเบียบที่เด็กต้องตอบรับให้สอดคล้องกับระเบียบของสังคม เด็กจะเข้าใจแนวคิดเรื่องความถูกต้องและศีลธรรมตามที่สังคมสร้างขึ้นมา การเข้าสู่กระบวนการแห่งระเบียบเชิงสัญลักษณ์คือการสิ้นสุดลงของช่วงพัฒนาการของเด็ก การผ่านกระบวนการดังกล่าวเป็นผลสืบเนื่องมาจากการผ่านพ้นปมโอดิปุสและการได้มาของภาษา ในความคิดของลากองพัฒนาการของเด็กที่ผ่านขั้นตอนแห่งพัฒนาการทั้งสามขั้นล้วนมีส่วนสร้างความเป็นตัวตนของเด็ก ดังจะอธิบายต่อไป

ขั้นในภาพ (Imaginary Stage) ขั้นในภาพคือความเป็นหนึ่งเดียวกับแม่ ขั้นตอนของการพัฒนาการดังกล่าวได้รับการพิจารณาโดยเจ้าของแนวคิดว่ามันเป็นเพียงภาพลวงตา เพราะความเป็นหนึ่งเดียวกันดังกล่าวไม่ได้ดำรงอยู่จริง ลากองมองระยะดังกล่าวว่าเป็น “ช่วงก่อนปมโอดิปุส (Pre-oedipal Complex)” เขาอธิบายว่าแม่ในช่วงพัฒนาการดังกล่าวจะเป็นเพียงสัมพันธ์ภาพระหว่างแม่และลูกเท่านั้นและเป็นช่วงเวลาที่ไม่ได้ถูกแทรกแซงโดยพ่อ ทว่าในความเป็นจริงแล้ว สัมพันธภาพระหว่างแม่และลูกมิได้ดำรงอยู่กันอย่างโดดเดี่ยว แต่มีเรื่องเกี่ยวกับ “ความปรารถนาต่อองคชาติในมโนภาพ (Desire of Imaginary Phallus)” เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่ด้วยเสมอ นอกจากนี้ลากองยังแสดงทัศนะอีกว่า การทำงานของ “พ่อเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Father)” ได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว ในระหว่างช่วงพัฒนาการแรกของปมโอดิปุส เด็กจะเข้าใจว่าแม่มีความไม่สมบูรณ์แบบคือ “การขาดองคชาติ (Lack of Phallus)” เด็กเองก็ไม่มี ความสมบูรณ์แบบคือไม่สามารถเติมเต็มความปรารถนาของแม่ที่มีต่อองคชาติในมโนภาพได้ เพราะเด็กไม่อาจกลายเป็นองคชาติสำหรับแม่ได้ แม่จึงมีความปรารถนาในตัวลูกมากกว่าสิ่งที่ลูกสามารถเป็นได้ ลูกไม่สามารถทำหน้าที่แทนองคชาติให้แก่แม่ได้ เด็กจะไม่สามารถข้ามขั้นตอนดังกล่าวได้โดยปราศจากการแทรกแซงของพ่อเชิงสัญลักษณ์

ขั้นกระจก (Mirror Stage) การผ่านจากกระบวนการขั้นในภาพเข้าสู่ช่วงที่สองของปมโอดิปุสคือการถูกแทรกแซงโดย “พ่อในมโนภาพ (Imaginary Father)” พ่อจะตั้งกฎห้ามให้แม่ห่างออกจากความปรารถนาที่ต้องการจะใกล้ชิดลูกอันเปรียบเสมือนความปรารถนาในองคชาติ ดังนั้นในขณะเดียวกันกฎเกณฑ์ดังกล่าวของพ่อยังมีผลต่อความปรารถนาของลูกที่มีต่อตัวแม่ด้วยเช่นกัน ในทัศนะของลากองในขั้นตอนแห่งพัฒนาการนี้ลูกจะรักติดและห่วงแม่ มากเป็นพิเศษ ลูกจึงมีความปรารถนาแห่งความรักและผูกพันในตัวแม่เสมอโดยไม่เกี่ยวข้องกับเพศสภาพ แม้ใน

บางครั้งลากองเรียกรกระทำดังกล่าวของพ่อในมโนภาพว่าเป็น “การตอน (Castration)” ลากองอธิบายไว้อย่างชัดเจนว่าแท้จริงแล้วกระบวนการดังกล่าวเป็น “การรื้อถอน (Privation)” มากกว่าการตอน การแทรกแซงเกิดขึ้นจากความคิดเรื่องหน้าที่ของแม่ที่มีมาอยู่แต่เดิม ทั้งนี้อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ความสำคัญของช่วงเวลาแห่งพัฒนาการดังกล่าวไม่ได้อยู่ที่การแทรกแซงของ “พ่อที่แท้จริง (Real Father)” หรือการตั้งกฎโดยพ่อแต่ประการใด การแทรกแซงเกิดขึ้นจากกฎเกณฑ์ที่มีมาแต่เดิมอยู่แล้วโดยเป็นส่วนแห่งวาทกรรมที่ครอบงำความคิดของแม่ กฎเกณฑ์ดังกล่าวควบคุมพฤติกรรมของผู้เป็นแม่ทั้งในคำพูดและการกระทำ

ขั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) ในช่วงระยะที่สามของพัฒนาการแห่งปมโอดิปุสคือการแทรกแซงของ “พ่อที่แท้จริง (Real Father)” ลากองกล่าวอธิบายว่า “พ่อแสดงให้เห็นว่าพ่อมีองศาที่อันไม่สามารถทั้งแลกเปลี่ยนหรือยกให้แก่ลูกได้ก็ตาม” (Lacan, 1993: 319) องศาที่ของพ่อสื่อความหมายแห่งความรักและความต้องการของแม่ ระยะพัฒนาการที่สามของปมโอดิปุสหรือขั้นสัญลักษณ์จึงเป็น “การตอนเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Castration)” คือการห้ามความต้องการของลูกที่จะแสดงออกเสมือนเป็นสิ่งทดแทนองศาที่ของพ่อเพื่อตอบสนองความต้องการของแม่ ทำที่สุดแล้วลากองมองว่าบุคคลจะพ่ายแพ้ต่อระเบียบเชิงสัญลักษณ์และยอมรับการปฏิบัติตามกฎของพ่อซึ่งก็คือระเบียบของสังคมที่มีอยู่มาแต่เดิม ลากองแสดงความเห็นในประเด็นนี้ว่า “มันไม่มีประโยชน์แต่ประการใดในการแข่งขันกับพ่อที่แท้จริง เพราะบุคคลผู้เป็นพ่อนั้นเขาทำชัยชนะไว้แต่ต้นแล้วเสมอ” (Lacan, 1994: 208-209, 227) ดังนั้นเด็กจึงเป็นอิสระจากภารกิจในมโนภาพ เพราะเด็กรับรู้ถึงความเป็นไปไม่ได้ อีกทั้งยังรับรู้ว่ามีองศาที่เพื่อตอบสนองความต้องการของแม่อยู่แล้ว เด็กจึงเริ่มถอดแบบจากพ่อ กระบวนการแห่งพัฒนาการขั้นสัญลักษณ์คือ “การถอดแบบทุติยภูมิ (Secondary Identification)” ในขั้นตอนนี้เด็กก้าวผ่านความก้าวร้าวที่มีอยู่เดิมจาก “การถอดแบบปฐมภูมิ (Primary Identification)” ผลของกระบวนการในระยะดังกล่าว ลากองมีความเห็นสอดคล้องกับฟรอยด์ว่าเป็นการสร้าง “อภิปัดดาหรือหิริโอดิปุส (Superego)” คือการมีสติยังรู้ถึงความผิดชอบชั่วดีอันเกิดจากกรอบของสังคมที่ผ่านกระบวนการทางภาษา

ลากองพิจารณาว่าปมโอดิปุสเป็นเพียงระยะทางแห่งกระบวนการทางพัฒนาการ จาก “ระเบียบในมโนภาพ (Imaginary Order)” ไปสู่ “ระเบียบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Order)” ลากองสรุปสาระสำคัญของปมโอดิปุสว่า “ด้วยลักษณะการดังกล่าวจึงเป็นชัยชนะสัมพันธภาพเชิงสัญลักษณ์” (ibid.: 199) การก้าวสู่ขั้นสัญลักษณ์คือการเผชิญหน้ากับปัญหาเรื่อง “วิภาษวิธีแห่งเพศ (Sexual Dialectic)” หรือสามารถอธิบายโดยสังเขปได้ว่า ตัวบุคคลไม่สามารถผ่านสู่ระเบียบเชิงสัญลักษณ์ได้โดยปราศจากการเผชิญหน้ากับความแตกต่างของเพศสภาพ

ระยะกระจก (Mirror Phase)

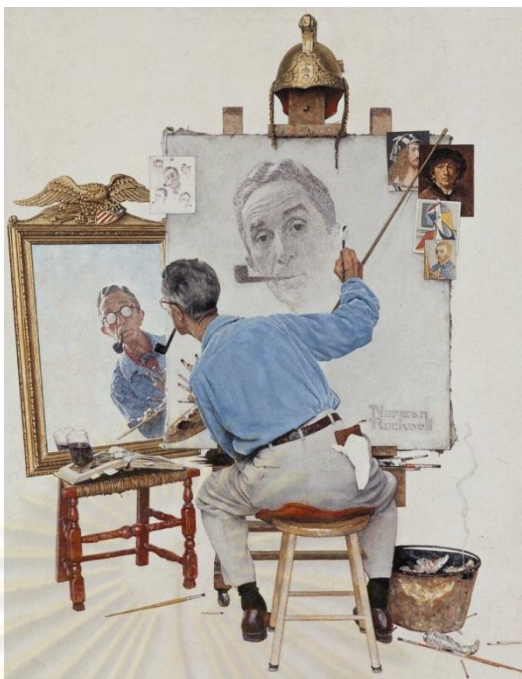
ระยะกระจกหรือเรียกว่า “ขั้นกระจก (Mirror Stage)” คือช่วงพัฒนาการของเด็กเล็กระหว่าง 6-8 เดือน เด็กที่อยู่ในช่วงพัฒนาการขั้นกระจกยังไม่สามารถควบคุมหรือขยับร่างกายได้อย่างอิสระ แต่อย่างไรก็ตามในช่วงพัฒนาการดังกล่าวเด็กสามารถจดจำและแยกแยะภาพเงาของตัวเองที่สะท้อนบนกระจกหรือวัตถุสะท้อนใดๆ ก็ตามได้ ในช่วงระยะกระจกแม่อาจอุ้มเด็กเพื่อส่องกระจก เด็กสามารถพบเงาสะท้อนของแม่ที่กำลังอุ้มตนเองอยู่บนกระจก เด็กจะพบว่าตนเองไม่ได้เป็นหนึ่งเดียวกับแม่อย่างที่เคียดคิดนึก หากแต่ว่าเด็กพบเห็นเงาของตนเองเป็นครั้งแรกและนึกคิดว่าเงาของตนเองมี “ความแปลกแยก (Alienation)” การที่เด็กพบความแปลกแยกจากการส่องกระจกทำให้เกิด “อัตตาที่สอง (Alter Ego)” คืออัตตาที่แปลกแยกและไม่คุ้นเคยสำหรับตัวเด็กเอง แม้ว่าแท้ที่จริงแล้วอัตตาที่สองก็คือตัวตนของเด็กนั่นเอง นอกจากนี้เด็กยังพบเห็นเงาสะท้อนของแม่ที่ปรากฏอยู่บนกระจกอีกเช่นกัน เจกเช่นเดียวกันกับการเกิดอัตตาที่สอง เด็กอาจพบว่าภาพสะท้อนของแม่ที่ปรากฏอยู่บนกระจกไม่ใช่แม่แต่เป็นสิ่งอื่น (*M/Other*) ระยะกระจกจึงเป็นช่วงเวลาพัฒนาการที่เด็กจะประสบและผ่านไปเพื่อเกิดพัฒนาการขั้นต่อไป แต่อย่างไรก็ตามระยะกระจกยังเป็นช่วงเวลาที่ทำให้เกิดความขัดแย้งทางจิตวิทยาอีกด้วย ลากองอธิบายในสาระสำคัญดังกล่าวว่า

“ขั้นกระจกเป็นปรากฏการณ์ที่ข้าพเจ้าสามารถกำหนดให้คุณค่าความสำคัญเป็น 2 ประการด้วยกัน ในประการแรกมันมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ที่ทำให้เกิดจุดเปลี่ยนสำคัญในช่วงพัฒนาการทางจิตใจของเด็ก ส่วนในประการที่สองมันก่อให้เกิดแบบฉบับของสัมพันธ์ภาพแห่งพลังทางเพศ (*Libidinal Relationship*) ที่สำคัญต่อภาพลักษณ์ทางร่างกาย” (1951: 14)

เมื่อบุคคลส่องกระจก ภาพอัตตาของบุคคลจะถูกแบ่งแยกออกเป็นสองส่วน นอกจากนี้บุคคลยังมองเห็นว่าภาพสะท้อนของตนที่ปรากฏอยู่บนกระจกเป็นดัง “อัตตาในอุดมคติ (*Ideal Ego*)” ทั้งนี้กล่าวโดยสรุปได้ว่า บุคคลไม่ได้มองภาพสะท้อนบนกระจกเป็นเงาที่แท้จริงของตนเอง หากแต่มันเป็น “คนอื่นในมโนภาพ (*Imaginary other*)” ภาพที่สะท้อนให้เห็นบนกระจกคือบุคคลในอุดมคติ ลากองมองว่าสัมพันธ์ภาพระหว่างอัตตาและภาพสะท้อนบนกระจกในพัฒนาการขั้นกระจกคือการวางตำแหน่งของตนเองให้ผิดแผกแปลกประหลาดดูไม่เป็นที่รู้จักด้วยตนเอง ความแปลกประหลาดดังกล่าวจะผ่านการกลั่นกรองของกระบวนการทางภาษาหรือระเบียบเชิงสัญลักษณ์ ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าระเบียบเชิงสัญลักษณ์อันประกอบไปด้วยกฎเกณฑ์มาตรฐานต่างๆ ของสังคมและองค์ความรู้หรือวาทกรรมที่ครอบคลุมสังคมดังกล่าวทำหน้าที่

เสมือนเป็น “อุดมคติแห่งอัตตา (Ego Ideal)” ครั้นภายหลัง เมื่อผ่านกระบวนการเชิงนามธรรมของระเบียบเชิงสัญลักษณ์แล้ว ภาพแห่งอัตตาจะถูกเปลี่ยนเป็น “ความเป็นจริง (Reality)” หรือแปรสภาพให้มีลักษณะเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในทัศนะของลากอง “ความเป็นจริง” จึงไม่ใช่ข้อเท็จจริงตามความหมายทั่วไป หากแต่มันเป็นผลลัพธ์ของภาพแห่งอัตตาที่ผ่านพัฒนาการทั้งสองขั้นซึ่งปรากฏเป็นผลลัพธ์เชิงรูปธรรม พัฒนาการทั้งสองขั้นที่มีความสำคัญอย่างยิ่งดังกล่าวคือ “ขั้นมโนภาพ” ที่มี “ความหมายของภาพ” เป็นสาระสำคัญและ “ขั้นสัญลักษณ์” ที่มี “ความหมายของภาษา” เป็นสาระสำคัญ

ตัวอย่างประกอบที่อาจช่วยทำให้เข้าใจแนวคิดของลากองได้กระจ่างชัดขึ้นคือ ภาพวาดจากปกนิตยสาร Saturday Evening Post ที่นอร์แมน รอคเวลล์ (Norman Rockwell) ศิลปินชาวอเมริกันผู้มีชื่อเสียงในยุคปี 50 ได้วาดไว้ รอคเวลล์ให้ชื่อผลงานที่ปรากฏบนปกนิตยสารดังกล่าวในปี 1960 ว่า *Triple Self-Portrait* (รูปที่ 2.5) ในภาพวาดการวาดภาพตนเอง (Self-portrait) ดังกล่าว รอคเวลล์นั่งหันหลังให้ผู้ชมโดยเขากำลังวาดโดยสองกระจกอยู่และเป็นการวาดภาพตนเองที่สะท้อนบนกระจก การส่องกระจกของ รอคเวลล์ก่อให้เกิดกระบวนการการแบ่งแยกอัตตาออกเป็นสองส่วนคืออัตตาแรกที่รอคเวลล์รู้สึกว่าเป็นตัวตนของเขาเอง ฝ่ายอัตตาที่สองเกิดจากการที่รอคเวลล์มองเห็นภาพของตนเองในกระจก แต่รู้สึกไม่คุ้นเคยกับบุคคลที่ปรากฏอยู่ในกระจกบานนั้น รอคเวลล์นึกคิดเห็นไปว่าบุคคลดังกล่าวเป็นเสมือน “บุคคลอื่นในมโนภาพ (Imaginary other)” เงาสะท้อนดังกล่าวคือบุคคลผู้มีความสมบูรณ์แบบ เป็น “อัตตาในอุดมคติ (Ideal Ego)” ด้วยเหตุนี้รอคเวลล์จึงตัดสินใจวาดภาพเหมือนของ “บุคคลอื่นในมโนภาพ” ที่ปรากฏอยู่บนกระจกลงบนผืนผ้าใบ ขั้นตอนของการวาดรูปของ รอคเวลล์เกิดจากกระบวนการทางภาษาอันประกอบไปด้วยความรู้และความชำนาญทางงานจิตรกรรม รอคเวลล์อาศัยระเบียบเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏให้เห็นเป็นทั้งภาพวาดของศิลปินผู้มีชื่อเสียงต่างๆ และเครื่องหมายต่างๆ ที่สื่อความหมายถึงอุดมการณ์ดังเช่นที่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปของกรอบรูปกระจกสีทองอันมีนกอินทรียี่สัญลักษณ์แห่งความองอาจของประเทศสหรัฐอเมริกาประดิษฐานอยู่เบื้องบน นอกจากนี้ยังมีรูปหมวกนักรบโบราณอันเป็นสัญลักษณ์แห่งเกียรติยศ ความกล้าหาญและมีชื่อเสียงปรากฏอยู่เหนือแผ่นผืนผ้าใบที่เขา กำลังวาดภาพนั้นอยู่ด้วย วัตถุประสงค์ของสัญลักษณ์ดังกล่าวคืออิทธิพลของ “อุดมการณ์แห่งอัตตา (Ego Ideal)”



(รูปที่ 2.5) ภาพ Triple Self-Portrait วาดโดยนอร์แมน รอคเวลล์
(Norman Rockwell) ปกนิตยสาร The Saturday Evening Post
ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ ปี ค.ศ. 1960

กระบวนการที่สั่งตั้งได้กล่าวมานี้เป็นวาทกรรมที่อยู่ภายใต้จิตสำนึกของ รอคเวลล์ที่ได้ผ่านการเรียนรู้ระบบสัญลักษณ์ต่างๆ ผลของการวาดภาพผ่านระเบียบเชิง สัญลักษณ์ทำให้ใบหน้าของโรคเวลล์ที่ปรากฏอยู่บนผืนผ้าใบมีลักษณะที่ดูดีแตกต่างจากใบหน้าจริงของโรคเวลล์ที่ปรากฏอยู่บนกระจก รอคเวลล์เกิดความภาคภูมิใจจนกล้าจารึกชื่อของตนเองลงบนมุมล่างด้านขวาของผืนผ้าใบ หากสังเกตตำแหน่งมุมล่างขวาของกระจกอันเป็นตำแหน่งเดียวกันกับที่โรคเวลล์จารึกชื่อของเขาลงบนผืนผ้าใบจะเห็นได้ว่ามุมล่างขวาของกระจกนั้นถูกปิดทับด้วยผืนผ้าใบ การปิดทับตำแหน่งดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าโรคเวลล์มีความภาคภูมิใจในภาพวาดเหมือนของตัวเองบนผืนผ้าใบมากกว่าภาพที่ปรากฏสะท้อนผ่านกระจก ดังนั้นจึงกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เมื่อบุคคลผ่านกระบวนการทางภาษาอันเป็นที่ยอมรับของสังคมแล้วย่อมกล้าพอที่จะเปิดเผยผลลัพธ์เชิงรูปธรรมดังกล่าว ทว่าขณะเดียวกันบุคคลผู้นั้นก็จะพยายามปิดบังมิดเม็ดมัตตาที่ตนมองว่าเป็น “บุคคลอื่นในมโนภาพ (Imaginary other)”

ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของขั้นพัฒนาการแห่งปมโอดิปุส ขั้นกระจกทำให้เราสามารถเข้าใจถึงภาวะที่บุคคลก้าวเข้าสู่สถานภาพความเป็นสมาชิกของสังคมโดยผ่าน “กฎ (Norm)” เพื่อทำให้บุคคลคนหนึ่งกลายเป็นบุคคล “ปกติ (Normal)” ของสังคมนั้นๆ เช่นเดียวกันกับการแยกลูกออกจากแม่ บุคคลจักสามารถสร้างและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้จาก “การตอนเชิง

สัญลักษณ์” หากบุคคลไม่สามารถผ่านกระบวนการดังกล่าวได้อย่างสมบูรณ์แล้ว ย่อมเกิดความ “ผิดปกติ (Abnormal)” ทางจิตใจ หรือที่ลากองเรียกว่า “การตอนที่ไม่สมบูรณ์ (Incomplete Castration)”

จากการศึกษาทฤษฎีของลากอง เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่าลากองพูดถึง “คนอื่น” อยู่บ่อยครั้ง ซึ่งคนอื่นในทัศนะของเขามีบทบาทสำคัญมาก และจำเป็นต้องทำความเข้าใจ

ความเป็นคนอื่น (Otherness)

ในทัศนะของลากองมีความหมายที่แตกต่างระหว่าง other (autre) และ Other (Autre) ลากองพัฒนาแนวคิดเรื่อง “ความเป็นคนอื่น (Otherness)” หรือ “คนอื่น (other/Other)” ต่อจากฟรอยด์ โดยลากองใช้หลักของพีชคณิตแบ่งความเป็นอื่นออกเป็นสองลักษณะ โดยใช้ตัวอักษร a สำหรับความเป็นคนอื่นที่เขียนตัวเล็ก (autre ในภาษาฝรั่งเศส หรือ other ในภาษาอังกฤษ) และ A สำหรับความเป็นคนอื่นที่เขียนตัวใหญ่ (Autre ในภาษาฝรั่งเศส หรือ Other ในภาษาอังกฤษ) อนุสนธิจากแนวคิดเรื่องความเป็นอื่นของลากอง ดิลัน อีวานส์ (Dylan Evans) อธิบายประเด็นเกี่ยวกับความหมายที่แตกต่างกันของทั้งสองคำดังกล่าวไว้ในหนังสือ *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis* (1996) ว่า

“other (autre) คือการสะท้อนภาพหรือการฉายภาพลักษณะแห่งอัตตาของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่คนอื่นตัวเล็กไม่ใช่ตัวบุคคลคนจริง คนอื่นตัวเล็กจึงเป็นสองสิ่งที่ปรากฏขึ้นโดยธรรมชาติในตัวของมันเองและมีลักษณะกลมกลืนสอดประสานกันจนประดุจเป็นเนื้อเดียวกันและเป็นภาพลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นได้ชัดเจน ดังนั้นคนอื่นตัวเล็กจึงเป็นสิ่งที่จารึกไว้ในระเบียบแห่งมโนภาพทั้งสิ้น จึงสามารถเรียก autre ว่า “คนอื่นในมโนภาพ (Imaginary other)” ได้เช่นกัน

Other (Autre) บ่งชี้ความแตกต่างแห่งความเป็นอื่นโดยสิ้นเชิง (Radical Alterity) และความเป็นอื่นโดยทั่วไป (other-ness) ซึ่งมีอิทธิพลอยู่เหนือความเป็นอื่นในระดับภาพลวงตาแห่งมโนภาพ (Illusory otherness of the Imaginary) ทั้งนี้เนื่องจากคนอื่น[เขียนด้วยตัวใหญ่] (Other) ไม่สามารถกลมกลืนเข้ากันได้โดยผ่านการลอกเลียนแบบ ลากองเปรียบเทียบความเป็นอื่นอย่างสิ้นเชิง(Radical Alterity)ดังกล่าวให้เสมือนกับภาษาและกฎหมาย ดังนั้นคนอื่น[เขียนด้วยตัวใหญ่]จึงเป็นสิ่งที่ได้รับการจารึกไว้ในระเบียบแห่งสัญลักษณ์” (pp. 135-136) จึงสามารถเรียก Autre ว่า “คนอื่นเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Other)” ได้เช่นกัน

แรงขับมรณะ (Death Drive)

ในประเด็นสุดท้ายที่น่าสนใจเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของลากองซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยคือ แนวคิดเรื่อง “แรงขับมรณะ (Death Drive)” โดยแนวคิดนี้เริ่มต้นมาจากการที่ฟรอยด์ได้ศึกษาและสำรวจผู้ป่วยทางจิตผู้มีชีวิตรอดพ้นจากภัยของสงครามโลกครั้งที่ 1 ฟรอยด์อธิบายเหตุผลว่า “แรงขับมรณะ (Death Drive)” เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับ “แรงขับแห่งชีวิต (Life Drive)” หรือ “อีรอส (Eros)³” มีความหมายเชิงสัญลักษณ์เดียวกันคือ ความรัก ปราบปรามที่จะดำรงชีพ ฟรอยด์ยังแสดงทัศนะอีกว่าแรงขับทั้งสองลักษณะไม่ได้แยกออกจากกัน โดยต่างคนต่างอยู่อย่าง เป็นเอกเทศแต่โดยแท้ที่จริงแล้วแรงขับทั้งคู่มักอยู่และทำงานร่วมกัน (Freud, 1920) ถึงแม้ว่าฟรอยด์จะเป็นผู้เสนอแนวคิดเรื่องแรงขับมรณะ แต่บรรดาผู้ศึกษางานจิตวิเคราะห์ในช่วงระยะเวลาเริ่มแรกผู้เป็นสานุศิษย์ของฟรอยด์กลับไม่ได้สนใจศึกษาแนวคิดเรื่องแรงขับมรณะดังกล่าวให้ลึกซึ้งต่อไป

อย่างไรก็ตาม ในยุคต่อมาลากองเป็นผู้ที่รื้อฟื้นนำเรื่องแรงขับมรณะกลับมาศึกษาและพัฒนาแนวคิดใหม่ในเชิงจิตวิเคราะห์ โดยลากองวิจารณ์เหล่าสานุศิษย์ของฟรอยด์ผู้ละเลยไม่สนใจแนวคิดเรื่องแรงขับมรณะว่า “การละเลยไม่เอาใจใส่เรื่องสัญลักษณ์แห่งความตายในคำสอนของฟรอยด์นั้นคือการเข้าใจผิดในหลักการคำสอนของฟรอยด์ทั้งหมดโดยสิ้นเชิง” (1966: 301) นอกจากนี้ลากองยังอธิบายเพิ่มเติมอีกว่าแรงขับมรณะเป็น “ความปรารถนาที่จะกลับไปสู่สภาวะแห่งการเนบสนิทรวมเป็นหนึ่งเดียวกันกับทรงอกของมารดาในช่วงระยะเวลาก่อนหน้าปมโอดิปัส นั้น เป็นความสูญเสียที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากความโหยหาดังกล่าวซึ่งเกิดขึ้นกับจิตใจในช่วงการหย่านมของเด็ก” (Lacan, 1938: 35) ลากองเชื่อมโยงแนวคิดเรื่องแรงขับมรณะกับแนวคิดเรื่องการหลงตัวเองซึ่งมีศัพท์วิชาการเรียกแนวคิดนี้ว่า “อัตนิยม (Narcissism)” ในช่วงระยะเวลาเริ่มแรกของการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับแรงขับมรณะ ลากองอธิบายโดยจัดวางให้แรงขับมรณะเป็นส่วนหนึ่งของ “ระเบียบโนมโนภาพ (Imaginary Order)” อย่างไรก็ดีตาม ต่อมาภายหลังลากองได้แบ่งแยกจัดระบบแนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ของเขาใหม่ โดยลากองแบ่งลำดับแนวคิดออกเป็น 3 ประการคือ มโนภาพ (Imaginary) สัญลักษณ์ (Symbolic) และความจริง (Real) ลากองได้ปรับแนวคิดโดยนำเอาประเด็นเรื่องแรงขับมรณะมาเป็นส่วนหนึ่งของระเบียบเชิงสัญลักษณ์และแสดงแนวคิดดังกล่าวเป็นครั้งแรกในการสัมมนาทางวิชาการเมื่อค.ศ. 1954-1955 (Les mots dans la théorie de Freud et dans la technique psychanalyse) ทั้งนี้ลากองให้เหตุผลว่าแรงขับมรณะเป็น กระแสของระเบียบเชิงสัญลักษณ์ เนื่องจากแรงขับมรณะเป็น “การ

³ อีรอส (Eros) เป็นภาษากรีกและคิวปิด (Cupid) เป็นภาษาโรมัน

เลียนแบบซ้ำ (Repetition)” ในการอธิบายประเด็นสาระสำคัญดังกล่าว ลากองได้อธิบายว่า “สัญชาตญาณแห่งความตายเป็นเพียงหน้ากากของระเบียบเชิงสัญลักษณ์” (1978: 326) การจัดระบบใหม่ของลากองทำให้แรงขับมรณะในทัศนะของลากองมีความต่างจากทัศนะของฟรอยด์ ทั้งนี้เนื่องจากฟรอยด์พิจารณาว่าแรงขับมรณะเป็นเรื่องทางชีววิทยาที่มีอยู่แต่เดิมในร่างกาย แรงขับมรณะคือสัญชาตญาณต้องการกลับไปสู่สภาวะอนินทรีย์ ทว่าในประเด็นดังกล่าวลากองพิจารณาว่ามันเป็นเรื่องของบริบททางสังคมมากกว่าเป็นเรื่องทางธรรมชาติ

ข้อแตกต่างอีกประการหนึ่งในทัศนะเกี่ยวกับแรงขับมรณะระหว่าง ฟรอยด์กับ ลากองคือ ในขณะที่ฟรอยด์พิจารณาว่าแรงขับมรณะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของแรงขับทางเพศ แต่ลากองกลับพิจารณาว่าแรงขับมรณะมีอยู่ในแรงขับอื่นๆ ทุกประเภท ลากองอธิบายประเด็นที่ไม่เห็นด้วยกับฟรอยด์เป็นอย่างดีว่า “โดยแท้ที่จริงแรงขับทุกประเภทเป็นแรงขับมรณะ” (Lacan, 1966: 848) นอกจากนี้ลากองยังให้เหตุผลเพิ่มเติมอีกว่า (1) แรงขับทุกประเภทเจริญรอยตามการดับสูญของตนเอง (2) แรงขับทุกประเภทข้องเกี่ยวกับการเลียนแบบการกระทำ ซึ่งเป็นสาระสำคัญของแรงขับ และ (3) แรงขับทุกประเภทคือความพยายามที่ไปไกลเกินกว่าแหล่งที่มาแห่งความรื่นรมย์ในระดับปกติทั่วไป ทว่ามันจะนำไปสู่อาณาจักรแห่งความหลุดพ้น (Jouissance) ซึ่ง ณ ที่นั้นความเพลิดเพลินบันเทิงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ประดุจเช่นเดียวกับความระทมทุกข์

แม้ว่าทฤษฎีของลากองจะได้รับการยอมรับในวงการศึกษาการอย่างกว้างขวาง ทว่าก็มีข้อถกเถียงเกี่ยวกับแนวคิดที่แตกต่างกันระหว่างตะวันออกและตะวันตก ในงานวิจัยฉบับนี้ จึงได้นำเสนอแนวคิดจิตวิเคราะห์ที่ถูกพัฒนาเพื่อบริบทสังคมญี่ปุ่นเพิ่มเติมเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสองมุมมองให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

3.2 จิตวิเคราะห์ของโคซาวะ (Kosawa's Psychoanalysis)

เฮซะกุ โคซาวะ (Heisaku Kosawa) ผู้ก่อตั้งแนวคิดจิตวิเคราะห์ในประเทศญี่ปุ่น ได้ตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับทฤษฎีปมโอดิปัส ในสมัยที่เขายังเป็นนักศึกษาสาขาจิตวิเคราะห์กับฟรอยด์ ณ กรุงเวียนนา โคซาวะตั้งข้อสงสัยว่าปมโอดิปัสสามารถใช้ได้กับบริบทของประเทศญี่ปุ่นหรือไม่ ทั้งนี้โคซาวะตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับปมโอดิปัสของฟรอยด์เน้นอธิบายถึงสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัวที่มีสัมพันธภาพเชิงสามเหลี่ยม กล่าวคือยกตัวอย่างเช่นเด็กชายผู้เติบโตในครอบครัวที่มีบิดาเป็นใหญ่ เขาก็มักถูกพ่อบีบบังคับให้ปลีกตัวจากแม่และสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง กระบวนการดังกล่าวเกิดขึ้นจากความเกรงกลัวว่าจะถูกตอนเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Castration) เด็กชายยอมปลีกตัวจากแม่ เพราะแม่มีได้มีองศาตเช่นพ่อ ดังนั้นหากเด็กชายยังคงติดสนิทกับแม่ก็กลัวว่าจะต้องมีลักษณะเครื่องเพศเช่นเดียวกับผู้เป็นแม่ ทั้งนี้เนื่องจากเด็กชายเข้าใจว่าเดิมแม่ก็มี

องคชาตเช่นเดียวกันกับพ่อ แต่เมื่อมีสภาพเป็นแม่ พ่อจึงตอนคือตัดองคชาต ของแม่ทิ้งไป ด้วยความเข้าใจเช่นนี้ เด็กชายจึงยอมปลีกตัวจากแม่ เพราะกลัวว่าจะถูกพ่อตอนเหมือนแม่

อย่างไรก็ตามโคซาวะตั้งข้อสังเกตว่าครอบครัวในบริบทสังคมนญี่ปุ่นต่างออกไปจากบริบทสังคมของฟรอยด์ กล่าวคือครอบครัวญี่ปุ่นมีสัมพันธภาพเชิงพลวัตคู่สัมพันธ์ (Dyadic dynamic) มากกว่า กล่าวคือครอบครัวในสังคมนญี่ปุ่นเน้นสัมพันธภาพเฉพาะแม่และลูก ผู้เป็นลูกจะมีแนวโน้มที่ยังคงสานสัมพันธ์ของแม่และลูกต่อไปมากกว่าที่จะหยุดสัมพันธภาพระหว่างแม่กับลูกเมื่อผู้เป็นลูกเติบโตเป็นผู้ใหญ่ตามแบบปมโอดิปัสของฟรอยด์ สัมพันธภาพในครอบครัวดังกล่าวตามบริบทของสังคมนญี่ปุ่นนั้นผู้เป็นพ่อมีบทบาทน้อย สัมพันธภาพระหว่างแม่และลูกจึงไม่ได้ถูกแทรกแซงโดยพ่อ ผู้เป็นลูกเติบโตโดยยังคงรักษาสัมพันธภาพดังกล่าวและเห็นแม่มีความเป็นตัวตนในฐานะบุคคลมากกว่าบุคคลในอุดมคติดังเช่นในแนวคิดของฟรอยด์ เฉกเช่นเดียวกับฟรอยด์ที่ยกเทพปกรณัมกรีกเรื่อง *โอดิปัส* ขึ้นมาอธิบายถึงสัมพันธภาพเชิงจิตวิเคราะห์ ในขณะที่โคซาวะกำลังศึกษาอยู่กับฟรอยด์ โคซาวะได้เสนอประเด็นความคิดเห็นดังกล่าวต่อ ฟรอยด์ โดยโคซาวะใช้ตำนาน “*อาจาเซ (Ajase)*” หรือ *พระเจ้าอชาตศัตรู* ตามแบบฉบับพุทธประวัติมหายานแบบญี่ปุ่นเป็นตัวอย่างในการอธิบายทฤษฎีของตน ตำนานกล่าวว่า พระนางอิโดเกะ (มเหสีโกศลเทวี) ทรงต้องการให้มีประสูติกาลเพื่อรังพระทัยพระสวามี (พระเจ้าพิมพิสาร) พระนางจึงทรงปรึกษากับโหรหลวงถึงหนทาง โหรจารย์ให้คำทำนายว่า จะมีฤๅษีดับขันธภายใน 3 ปีข้างหน้าและจะกลับมาเกิดใหม่เป็นบุตรของพระนาง หากแต่พระนางทรงพระทัยร้อน พระนางทรงสังหารฤๅษีและทรงตั้งครรภ์ในพลัน อย่างไรก็ตามพระนางเริ่มเกรงกลัวต่อคำสาปจึงทรงพยายามทำแท้งถึง 2 ครั้งแต่ไม่สำเร็จ *อาจาเซ* จึงประสูติเป็นพระราชโอรสของพระนางในที่สุด พระนางทรงประพฤติดนเป็นพระมารดาที่ดี เลี้ยงดู *อาจาเซ* ให้เติบโตใหญ่ แต่ครั้งเมื่อ *อาจาเซ* ทรงทราบถึงความลับเรื่องชาติกำเนิด พระองค์ทรงแค้นพระนางหมายจะสังหารให้สิ้นแต่ทรงกระทำไม่สำเร็จ *อาจาเซ* ทรงรู้สำนึกผิดและทรงพระประชวรหนักในที่สุด ทว่าในระหว่างนั้นพระนางอิโดเกะก็ยังทรงดูแลพระราชโอรสอย่างดี *อาจาเซ* ทรงทราบซึ่งถึงน้ำพระทัยของพระนางจึงทรงให้อภัยแก่พระนาง *อาจาเซ* และพระนางอิโดเกะทรงกลับคืนดีเป็นแม่ลูกดังเดิม (ดูเพิ่มเติม Okonagi 1978: 104-118; Silva: 421-440)

โคซาวะกล่าวอธิบายว่าความรู้สึกของลูกที่มีต่อแม่ไม่ได้เกิดจากความเกรงกลัวต่อพ่อจนทำให้ลูกปลีกตัวจากแม่อย่างปมโอดิปัส แต่เพราะลูกในสังคมนญี่ปุ่นจะให้ภัยแม่จึงทำให้ลูกยังคงสนิทแม่จนถึงปัจจุบันเหมือนตำนาน *อาจาเซ* (See Alison 2002: 12) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของโคซาวะทำให้เราสามารถเห็นอีกมุมมองหนึ่งของการมองภาพครอบครัวในสังคมนญี่ปุ่นซึ่งต่างไปจากแนวคิดของโลกตะวันตก ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของโคซาวะแม้จะยังไม่ได้รับการยอมรับอย่าง

แพร่หลายเหมือนทฤษฎีของลากรอง ทว่าทฤษฎีดังกล่าวมีความน่าสนใจในการนำมาวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

หากแม้ว่าการวิเคราะห์ถึงกระบวนการการถ่ายภาพยนตร์โดยปราศจากความพยายามเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์สามารถทำให้งานวิจัยฉบับนี้มีความกระด้าง เพราะเป็นเพียงการวิเคราะห์เพียงเปลือกภายนอกโดยปราศจากการทำความเข้าใจถึงปัจจัยภายในของการสื่อความและเล่าเรื่องด้วยภาพ เนื่องจากเนื้อหาและลักษณะตัวละครในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีความซับซ้อนละเอียดอ่อนวิจิตรพิสดารซึ่งไม่ปรากฏให้เห็นในรูปลักษณะอันสามัญ จิตวิเคราะห์เป็นหนทางหนึ่งที่ทำให้สามารถเข้าใจถึงที่เราไม่ปรากฏให้เห็นได้ ดังนั้นเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงเนื้อหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเลือกนำเอาทฤษฎีจิตวิเคราะห์มาปรับใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยให้เป็นที่เข้าใจได้ชัดเจน มีความแม่นยำและน่าเชื่อถือมากขึ้น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย” ผู้วิจัยเน้นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องด้วยภาพโดยอาศัยหลักการทางการถ่ายภาพยนตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังประสงค์ที่จะวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยโดยการนำแนวคิดและทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในช่วงหลังยุคของฟรอยด์ อาทิเช่น จิตวิเคราะห์ตามแนวคิดของลา กองและจิตวิเคราะห์ตามแนวคิดของโคชิวะ ผู้วิจัยนำแนวคิดจิตวิเคราะห์ทั้งสองมาใช้ ประกอบการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามท่านใน “กลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ (Nouvelle nouvelle vague japonaise)” ได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะ (Naomi Kawase) และฮิโรคาซึ โคเรเอเดะ (Hirokazu Koreeda) และโนบุฮิโร ซุวะ (Nobuhiro Suwa) อนึ่งการคัดเลือกผลงานสำหรับงานวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยใช้เกณฑ์จากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติที่ได้รับการเสนอชื่อเพื่อชิงรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติแห่งเมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศสและรางวัลอคาเดมีแห่งประเทศญี่ปุ่น (Japanese Academy Awards)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ บทวิจารณ์ ตำรา ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น รวมทั้งเอกสารทางวิชาการเกี่ยวกับทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลอีกประเภทหนึ่งคือวัสดุสื่อวีดิทัศน์ประเภทดีวีดีเพื่อนำมาตีความและวิเคราะห์ถึงสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

1 แหล่งข้อมูล

1.1 ข้อมูลขั้นต้น

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์บันเทิงที่มีการใช้ลักษณะความเป็นภาพยนตร์สารคดีในการเล่าเรื่องของผู้กำกับสามท่านในกลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ ได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะและฮิโรคาซึ โคเรเอเดะและโนบุฮิโร ซุวะ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่จะนำมาวิเคราะห์นั้นไม่รวมถึงภาพยนตร์สารคดีของผู้กำกับทั้งสามท่าน

ผลงานของนาโอมิ คาวาเซะ จำนวน 3 เรื่อง

1. Suzaku (萌の朱雀, 1996)
2. Shara (沙羅双樹, 2003)

3. *Mourning Forest* (殯の森, 2007)

ผลงานฮิโรคาซึ โคเรเอเดะ จำนวน 4 เรื่อง

1. *Maborosi* (幻の光, 1995)
2. *Distance* (ディスタンス, 2001)
3. *Nobody knows* (誰も知らない, 2004)
4. *Still Walking* (歩いてても歩いてても, 2008)

ผลงานของโนบุฮิโร ซุวะ จำนวน 1 เรื่อง

1. *M/Other* (1999)

1.2 ข้อมูลชั้นรอง

1.2.1 หนังสือวิชาการที่เกี่ยวข้องกับสุนทรียศาสตร์และภาพยนตร์เช่น ตำรา รวมบทวิจารณ์ ฯลฯ

1.2.2 บทความและเอกสารเช่น บทวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ หรือนิตยสาร ต่างๆ บทสัมภาษณ์ที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ต ข้อเขียนแสดงความเห็นของผู้ชมและผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยในสื่อสารมวลชนและนิตยสาร รวมถึงข้อมูลออนไลน์ด้วย

2 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 กระบวนการในการศึกษา

2.1.1 ใช้กระบวนการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ในการตีความจากการชมภาพยนตร์ของนาโอมิ คาวาเซะและฮิโรคาซึ โคเรเอเดะและโนบุฮิโร ซุวะ โดยวิเคราะห์ถึงสุนทรียภาพในการเล่าเรื่องด้วยภาพ

2.1.2 วิเคราะห์รูปแบบและการถ่ายภาพยนตร์ของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

2.1.3 วิเคราะห์เนื้อหาโดยสื่อผ่านภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

2.1.4 วิเคราะห์รหัสวัฒนธรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

2.2 กระบวนการในวิจัยเอกสาร

การวิจัยนี้เป็นการวิเคราะห์สุนทรียภาพในการเล่าเรื่องด้วยภาพของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ผู้วิจัยใช้ข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์และเอกสารเกี่ยวกับการสื่อความหมายด้วยภาพในภาพยนตร์ซึ่งมีเนื้อหาครอบคลุมถึงกลวิธีการสร้างตัวละคร รวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่ใช้ในการศึกษา อาทิ เอกสารประเภทบทวิจารณ์ภาพยนตร์ ข้อมูลเบื้องหลังการผลิต เป็นต้น จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนี้มาใช้ในการวิเคราะห์และตีความจากการชมภาพยนตร์

3. การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจำแนกการนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็น 2 บท ประกอบด้วย 2 ส่วนที่สำคัญคือ

3.1 บทที่ 4

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่อง อันเป็นผลงานของนาโอมิ คาวาเซะ และ ฮิโรคาซึ โคเรเอดะ และโนบุฮิโระ ชูวะ กระทำโดยการวิเคราะห์ถึงกระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพผ่านการถ่ายภาพยนตร์ อนึ่งผู้วิจัยยังใช้แนวคิดเชิงทัศนศิลป์ อาทิ สถาปัตยกรรมญี่ปุ่นแบบประเพณีนิยม จิตรกรรมญี่ปุ่นแบบประเพณีนิยม เป็นต้น เพื่อวิเคราะห์สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ต่อจากนั้นผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบทร่วมกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์เพื่อพิจารณาทำความเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ และในส่วนท้ายที่สุดผู้วิจัยนำเอาแนวคิดเรื่องรหัสวัฒนธรรมของ บาร์ตส์มาศึกษาความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ต่างจากภาพยนตร์อื่นทั่วไป

3.2 บทที่ 5

ในท้ายที่สุดคือการสรุป ประเมินผลและให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเรื่องสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยเพื่อวิเคราะห์การทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย รวมถึงศึกษาประเด็นสำคัญที่ผู้กำกับทั้งสามยกขึ้นมาสร้างเป็นภาพยนตร์บันเทิง

4 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

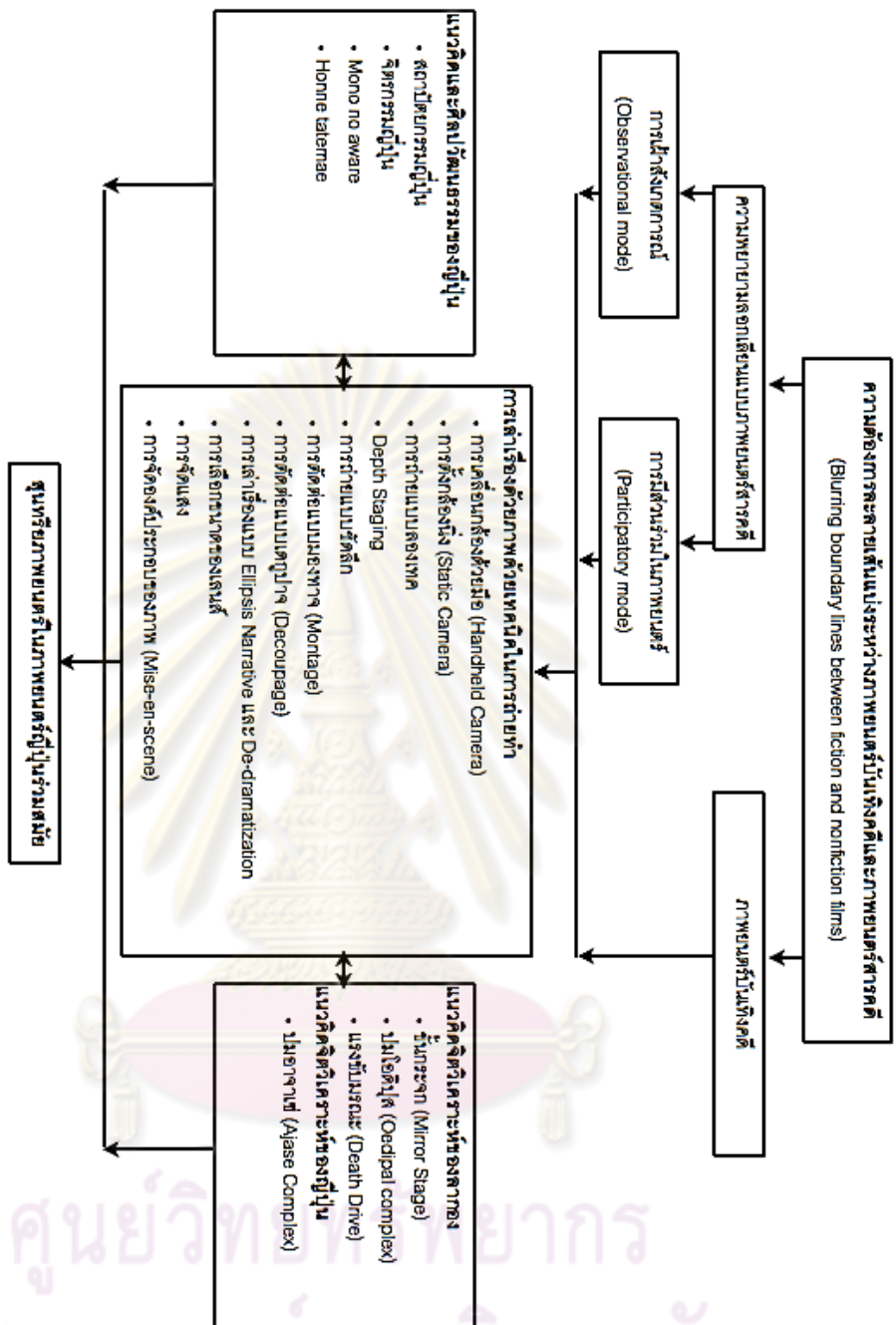
กรอบแนวคิดของงานวิจัย (รูปที่ 3.1) แสดงให้เห็นกระบวนการในการวิเคราะห์สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ซึ่งใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ มาเป็นข้อมูลในการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบของผู้กำกับทั้งสามโดยแยกการศึกษาสไตล์และเนื้อหาออกจากกัน

โดยส่วนแรกคือการวิเคราะห์การถ่ายภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามคนถึงวิธีการนำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิง โดยหลังจากนั้นผู้วิจัยจะศึกษาสไตล์ของผู้กำกับญี่ปุ่นร่วมสมัยเพื่อทำให้ทราบถึงเอกลักษณ์ของผู้กำกับทั้งสามคน

ในขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาสำคัญโดยใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นเครื่องมือสำคัญในขั้นตอนนี้ นอกจากนี้เป็นการวิเคราะห์เกี่ยวกับสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยโดยใช้แนวคิดเชิงทัศนศิลป์ของญี่ปุ่นเพื่อช่วยในการอธิบายซึ่งอยู่ในส่วนของรหัสวัฒนธรรม

ในส่วนสุดท้ายคือการประมวลผลแห่งภาพรวมของสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยโดยวิเคราะห์ถึงการทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิง รวมถึงสรุปประเด็นสำคัญที่ผู้กำกับทั้งสามคนให้ความสนใจและเมื่อนำมาประกอบกับการวิเคราะห์ข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสาระสำคัญเกี่ยวกับสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยได้อย่างครบถ้วนและถูกต้อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 3.1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

บทที่ 4

สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

การศึกษาสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของงานวิจัยฉบับนี้คือการวิเคราะห์ถึงรูปแบบ (Form) ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้ง 3 คน อันได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะ ฮิโรคาซึ โคเรเอดะ และโนฮิโระ ชูวะ เพื่อทำความเข้าใจถึง สไตล์ (Style) เนื้อหา (Content) เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ และวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับทั้งสาม ทั้งนี้ การศึกษาดังกล่าวทำให้เราสามารถประเมินคุณค่าและความงามในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยได้

การวิเคราะห์ในบทนี้จึงแบ่งออกเป็น 4 ส่วนเพื่อให้ครอบคลุมประเด็นต่างๆ ดังที่กล่าวข้างต้น โดยจำแนกประเด็นดังนี้ (1) การถ่ายภาพยนตร์ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (2) สไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (3) เนื้อหาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย และ (4) รหัสวัฒนธรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

การวิเคราะห์ประเด็นที่หนึ่งคือ การศึกษาการถ่ายภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย เนื่องจากภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้ง 3 คนมีเทคนิคในการถ่ายภาพยนตร์ที่น่าสนใจ กอปรกับการนำวิธีการถ่ายภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิงของพวกเขา ทำให้รูปแบบการนำเสนอเนื้อหาผ่านการถ่ายภาพยนตร์ของพวกเขายิ่งดูเด่น และเป็นเอกลักษณ์ นอกเหนือไปจากเรื่องการถ่ายภาพยนตร์ การศึกษาถึงสไตล์ของผู้กำกับทั้ง 3 คนก็มีบทบาทสำคัญ เพราะการศึกษาดังกล่าวทำให้เราสามารถทราบถึงสุนทรียภาพที่ปรากฏให้เห็นผ่านสไตล์เฉพาะตัวของผู้กำกับทั้ง 3 คนได้

นอกจากการศึกษาเทคนิคและสไตล์แล้ว งานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นการศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย เพื่อทำความเข้าใจและวิเคราะห์ให้เห็นความแยบยลในการดำเนินเนื้อหาของผู้กำกับทั้ง 3 คน

ในส่วนสุดท้ายคือการจำแนกให้เห็นถึงรหัสวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย เพราะหากกล่าวถึงสไตล์และเนื้อหาทำให้เห็นถึงสุนทรียภาพของผู้กำกับทั้งสามที่ต่างไปจากนักสร้างภาพยนตร์กลุ่มอื่นแล้ว รหัสวัฒนธรรมก็เป็นสิ่งที่ช่วยเสริมให้เห็นถึงสุนทรียภาพที่เด่นต่างไปจากวัฒนธรรมอื่นด้วยเช่นกัน

อนึ่ง การวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการพรรณนาแบบวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic) โดยเป็นการอธิบายแบ่งแยกเป็นประเด็นสำคัญที่พบในภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้ง 3 คน

1. การถ่ายภาพยนตร์ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (Cinematography in Japanese Contemporary Cinema)

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้ง 3 คนมีลักษณะของการถ่ายภาพยนตร์ที่มีเอกลักษณ์เด่นชัดและน่าสนใจ เนื่องจากผู้กำกับทั้ง 3 คนได้นำวิธีการถ่ายภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้ในการถ่ายภาพยนตร์บันเทิงของพวกเขา ทำให้เราเห็นว่าผู้กำกับทั้ง 3 คนมีแนวคิดในการนำเสนอเรื่องราวผ่านการถ่ายภาพยนตร์ที่เหมือนกัน โดยจากการสังเกตเบื้องต้น เราสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่าการเคลื่อนไหวของกล้องมีลักษณะเด่นอยู่ด้วยกัน 2 ประการคือ (1) กล้องที่มีการเคลื่อนไหวตามตัวละคร และ (2) กล้องที่ไม่มีการเคลื่อนไหวตามตัวละคร การศึกษาลักษณะของกล้องดังกล่าวอาจทำให้เราเข้าใจถึงวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับทั้ง 3 คน ซึ่งเป็นหนึ่งในประเด็นหลักในการศึกษาสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

1.1 กล้องที่มีเคลื่อนไหวตามตัวละคร

ภาพยนตร์สารคดีมีลักษณะเด่นประการหนึ่งที่สำคัญคือ การเคลื่อนกล้องติดตามสิ่งที่ถ่าย (Subject) โดยการติดตามของกล้องทำให้ผู้ชมสามารถเห็นเหตุการณ์ไปพร้อมๆ กับสิ่งที่ถ่าย ผู้ชมจึงรู้สึกเหมือนติดตามอยู่ในเหตุการณ์ และทำให้เหตุการณ์มีลักษณะสมจริง ในทำนองเดียวกัน ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้ง 3 คนนำการเคลื่อนกล้องติดตามสิ่งที่ถ่ายมาใช้ในภาพยนตร์บันเทิงของพวกเขาเช่นกัน ผลของการถ่ายภาพด้วยวิธีการดังกล่าวทำให้ภาพมีลักษณะต่างไปจากภาพยนตร์บันเทิงหรือภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป ผู้กำกับทั้ง 3 คนใช้การถ่ายภาพแบบมือถือ (Handheld Camera) ทำให้ภาพมีอาการสั่นไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะดังกล่าวเราพบบ่อยครั้งในภาพยนตร์สารคดี

การวิเคราะห์ถึงการเคลื่อนไหวของกล้องในเบื้องต้น ทำให้เราเห็นว่าสไตล์ของภาพยนตร์สารคดีมีอิทธิพลต่อการสร้างงานในเชิงสุนทรียภาพของผู้กำกับทั้ง 3 คนเป็นอย่างมาก เนื่องจากสไตล์ดังกล่าวทำให้อารมณ์ และความรู้สึกของผู้ชมต่างไปจากการชมภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป ผู้กำกับทั้ง 3 คนมักใช้กล้องติดตามตัวละครอย่างกระชั้นชิด ภาพที่ปรากฏออกมาจึงไม่ได้มีความสวยงามเหมือนภาพยนตร์ทั่วไป โดยภาพยนตร์ที่มีลักษณะดังกล่าวปรากฏอย่างชัดเจนคือเรื่อง *Distance* (テイスタンス, 2001) ของโคเรเอเดะ Shara (沙羅双樹, 2003) และ *Mourning Forest* (殯の森, 2007) ของคาวาเซะ

ภาพยนตร์เรื่อง *Distance* ของโคเรเอเดะมีลักษณะของภาพที่สั่นไหวทั้งเรื่อง เนื่องจากโคเรเอเดะใช้วิธีการถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อเฝ้าติดตามตัวละครหลักทั้ง 4 คน โคเรเอเดะ

พยายามถ่ายภาพแบบจากสายตาของบุคคลที่สาม โดยเป็นการเฝ้ามองดูเหตุการณ์แบบวัตถุวิสัย และการทำให้กล้องไม่เข้าไปมีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น โครเอเดะใช้วิธีการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวเพราะต้องการนำเสนอความจริงที่เกิดขึ้นในกรอบภาพให้มีความสมจริงมากที่สุด ด้วยทัศนะดังกล่าว โครเอเดะกำหนดตำแหน่งของกล้องในการถ่ายภาพยนตร์ตั้งแต่ต้น คือการกำหนดให้กล้องอยู่เหนือจากเรื่องราวและให้กล้องทำหน้าที่เพียงสังเกตการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น เราสังเกตได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้ให้ข้อมูลกับผู้ชมเหมือนอย่างภาพยนตร์กระแสหลัก ผู้ชมจำเป็นต้องเฝ้าสังเกตตัวละครเพื่อให้ทราบถึงรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับพวกเขาผ่านภาพกิจวัตรประจำวันของตัวละครที่ดูเหมือนไม่มีอะไรเป็นพิเศษจนดูเชื่องช้าและน่าเบื่อในบางครั้ง

วิธีการที่โครเอเดะนำเสนอเรื่องราวของตัวละครทั้ง 4 ไปพร้อมกันคือ การนำเสนอภาพกิจวัตรประจำวัน เหล่านั้นของตัวละครทั้ง 4 คนสลับไปมาตามลำดับในตอนต้นของเรื่อง เช่นเดียวกับภาพยนตร์สารคดีในบางเรื่องที่ถูกกำกับไม่ได้แนะนำตัวละคร ภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้ชมต้องคาดเดาถึงอาชีพ ลักษณะนิสัยและสัมพันธ์ภาพระหว่างตัวละครทั้งสี่โดยปราศจากการบอกเล่าหรือชี้แนะโดยตรงของผู้กำกับ ทำให้ผู้ชมจำเป็นต้องเก็บรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับตัวละครผ่านการสังเกตการณ์ไปพร้อมกับกล้องเพื่อผู้ชมสามารถทำความรู้จักกับตัวละครทั้ง 4 คนได้ ในภาพยนตร์เรื่องนี้แม้ว่าเวลาผ่านไปนานกว่า 30 นาทีแล้วก็ตาม ผู้ชมก็ยังไม่สามารถรู้ได้อย่างชัดเจนว่าตัวละครทั้ง 4 เป็นใครและพวกเขากำลังทำอะไรกันอยู่ จนอาจทำให้ผู้ชมตั้งคำถามว่าโครเอเดะต้องการนำเสนออะไร เนื่องจากเขาไม่ได้บอกอย่างชัดเจน ทว่าในที่สุดแล้ว ผู้ชมก็สามารถรับรู้ได้ว่าตัวละครทั้ง 4 คนเป็นใคร จากการที่มาซารุตัวละครชายคนหนึ่งได้แนะนำตัวเองและสมาชิกที่เหลือในกลุ่มกับซาคะตะตัวละครชายที่เพิ่งปรากฏตัว ผู้ชมจึงสามารถทราบถึงภูมิหลังที่แท้จริงของตัวละครทั้ง 4 คนว่า แท้ที่จริงแล้วพวกเขาต่างเป็นญาติสนิทของผู้ก่อการร้ายจากเหตุการณ์เมื่อ 4 ปีก่อน โดยกลุ่มผู้ก่อการร้ายดังกล่าวเป็นสมาชิกของลัทธิลึกลับ *The Ark of Truth* ซึ่งเหล่าสมาชิกมีความเชื่ออย่างแรงกล้าเกี่ยวกับวันสิ้นโลกจนทำให้พวกเขาตัดสินใจร่วมกันวางแผนปล่อยสารเคมีลงในแหล่งน้ำก่อนที่สมาชิกผู้ก่อการร้ายทั้งหมดจะกระทำการอัตวินิบาตกรรมพร้อมกัน

เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ในเรื่อง *Distance* แสดงให้เห็นถึงความคิดของผู้กำกับ โครเอเดะที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครในมุมมองแบบวัตถุวิสัย โครเอเดะจึงเลี่ยงการให้ข้อมูลต่างๆ อย่างจงใจต่อผู้ชม เขาต้องการให้ผู้ชมเป็นผู้สังเกตเห็นและรับทราบข้อมูลต่างๆ ด้วยตัวเอง เทคนิคการถ่ายดังกล่าวจึงให้อิสระแก่ผู้ชมในการเฝ้าติดตามและเก็บข้อมูลของตัวละคร ผู้ชมจึงได้ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาและตัวละครไม่เท่าเทียมกันและไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นเราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักอื่นๆ ที่อาจนำเสนอเรื่องราวของตัวละครให้ผู้ชมเข้าใจในระดับหนึ่งและไปในทิศทางเดียวกันในช่วงปูพื้นของเรื่อง

(Exposition) และเรายังสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนอีกว่า เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวเกิดขึ้นจากความพยายามลอกเลียนแบบภาพยนตร์สารคดีของโคเรเอเดะ ด้วยเหตุดังกล่าว การวิเคราะห์ถึงสุนทรียภาพในภาพยนตร์ของโคเรเอเดะจึงต่างไปจากการวิเคราะห์ความงามในภาพยนตร์อื่นๆ ทั่วไป คุณค่าประการหนึ่งที่เราควรศึกษาคือวิธีการถ่ายภาพยนตร์ของโคเรเอเดะทำให้เกิดความงามที่ต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักอย่างไร และเทคนิคอะไรที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างสุนทรียภาพแนวใหม่ของโคเรเอเดะ

เทคนิคที่สำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการถ่ายภาพลองเทค (Long Take) ควบคู่ไปกับระยะชัดลึก (Deep Focus) เพราะโคเรเอเดะเชื่อว่าเทคนิคดังกล่าวสามารถเลี่ยงการขึ้นนำทางความคิดของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์จากการจำกัดการรับรู้ของผู้ชมไว้เพียงบางส่วนของภาพที่อยู่ในระยะโฟกัสที่ชัดสรรแล้ว (Selective Focus) และยังทำให้ความพยายามของเขาที่กำหนดให้กล้องทำหน้าที่เพียงเฝ้าสังเกตการณ์โดยไม่เข้าไปยุ่งกับตัวละครประสบความสำเร็จมากขึ้น ลักษณะการทำงานของกล้องในเรื่องนี้จึงเป็นการเฝ้าติดตามตัวละครอย่างแท้จริงในความคิดของผู้กำกับ

นอกจากนี้ เรายังสังเกตเห็นอีกว่าโคเรเอเดะต้องการบันทึกภาพของการกระทำต่างๆ ของตัวละครทั้งหมดให้อยู่ในช็อตเดียวกัน เขาจึงพยายามให้กล้องรักษาระยะห่างระหว่างกล้องและตัวละครตลอดเวลาและรักษามุมประกอบของภาพไปในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้กล้องมีการเคลื่อนไหวย้ายตำแหน่งไปมาตลอดเวลา การถ่ายลักษณะดังกล่าวทำให้เห็นว่าโคเรเอเดะใช้การถ่ายลองเทคเพื่อเลี่ยงการตัดต่อ เขาต้องการให้มีการตัดต่อให้น้อยที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนี้

ข้อสังเกตเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของกล้องประการหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้คือกล้องไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์หรือการกระทำของตัวละครล่วงหน้าได้ ซึ่งลักษณะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับการบันทึกภาพเพื่อติดตามสิ่งที่ถ่ายในภาพยนตร์สารคดี เพราะในความเป็นจริงช่างกล้องผู้ทำหน้าที่บันทึกภาพไม่สามารถรู้ได้ล่วงหน้าว่าตัวละครจะทำอะไร หรือจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นกับตัวละคร โคเรเอเดะเองต้องการให้เกิดความรู้สึกเช่นนั้นในภาพยนตร์ของเขา เขาจึงให้ช่างกล้องบันทึกเหตุการณ์โดยที่ช่างกล้องไม่ทราบล่วงหน้าว่าสิ่งที่ถ่ายนั้นจะเคลื่อนไหวไปที่ทิศทางไหนและเมื่อไหร่ กล้องจึงทำหน้าที่ได้เพียงแค่การบันทึกเหตุการณ์และไม่มีอำนาจเข้าไปแทรกแซงเหตุการณ์แต่อย่างใด ทำให้การทำงานของกล้องตอบรับกับอุดมคติของโคเรเอเดะในการถ่ายภาพยนตร์เรื่องนี้ได้มากขึ้น

วิธีการถ่ายภาพยนตร์ในเรื่อง *Distance* เคยได้รับความนิยมาแล้วก่อนหน้ายุคของโคเรเอเดะ ความนิยมดังกล่าวเกิดขึ้นในกลุ่มนักสร้างภาพยนตร์อิสระในประเทศอเมริกาในช่วงระหว่างปี.ศ. 1955-1962 โคเรเอเดะได้รับแรงบันดาลใจจากกระแสของภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นอย่างมาก เนื่องจากสไตล์ของภาพยนตร์กระแสดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความพยายามหลายเส้นแบ่งกันระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดี จุดประสงค์หลักของภาพยนตร์กระแสนี้คือการพยายามบันทึกภาพความเป็นจริงและนำเสนอเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาแบบวัตถุนิยม กระแสของภาพยนตร์ดังกล่าวเรียกว่า Direct Cinema ลักษณะเด่นของ Direct Cinema คือการที่กล้องบันทึกภาพเหตุการณ์โดยปราศจากการแทรกแซงสิ่งที่ถ่าย นอกจากนี้สิ่งที่ถ่ายยังไม่รับรู้ว่าจะกล้องกำลังคอยติดตามบันทึกภาพอยู่ โดยที่ผู้กำกับมักจะพยายามทำให้กล้องดูเหมือนไม่มีตัวตนอยู่ในภาพยนตร์ บิล นิโคลส์ (Bill Nichols) เรียกลักษณะของการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวว่า “รูปแบบเฝ้าสังเกตการณ์ (Observational Mode)”⁴ (2001: 109-115) แม้ว่ากระแสดังกล่าวจะผ่านไปหลายปีแล้ว ทว่า โคเรเอเดะยังคงมีความเชื่อว่าการถ่ายภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวจะนำเสนอเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาและมีความสมจริงมากที่สุดวิธีหนึ่ง

โคเรเอเดะทดลองใช้วิธีการอื่นควบคู่ไปกับการถ่ายแบบ Direct Cinema ด้วยเหตุผลที่ว่าโคเรเอเดะต้องการให้ภาพยนตร์เรื่อง *Distance* มีเหตุการณ์ที่สมจริง วิธีการของเขาคือเขาพยายามปลุกจิตสำนึกของนักแสดงที่สวมบทบาทเป็นตัวละครต่างๆ ในเรื่อง โดยเขาอธิบายวิธีการถ่ายทำว่า

“ผมเริ่มต้นการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง *Distance* โดยมีเพียงแค่นักแสดงจากเรื่อง *After Life*⁵ โดยปราศจากบทภาพยนตร์ ผมเพียงบอกให้ทราบถึงสถานการณ์และภูมิหลังของตัวละคร และหลังจากนั้นอารมณ์ การตอบสนองและคำพูดจะออกมาจากตัวนักแสดงเอง” (Koreeda, อ้างถึงใน Mes and Sharp, 2005: 210)

⁴ บิล นิโคลส์ นักทฤษฎีภาพยนตร์ได้ศึกษาและจัดแบ่งรูปแบบการถ่ายภาพยนตร์สารคดีออกเป็น 6 ประเภทคือ (1) Poetic Mode (2) Expository Mode (3) Observational Mode (4) Participatory Mode (5) Reflexive Mode และ (6) Performative Mode (2001: 99-138)

⁵ *After Life* (1999) เป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องที่สองของโคเรเอเดะ ในภาพยนตร์เรื่องนี้โคเรเอเดะทดลองใช้วิธีการของภาพยนตร์สารคดี โดยนำเอาการสัมภาษณ์มาปรับใช้ในการเล่าเรื่อง เรื่องราวในภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับชีวิตหลังความตาย วิญญาณเหล่านี้จำเป็นต้องเลือกความทรงจำเพียงหนึ่งความทรงจำเพื่อติดตัวไปยังโลกหน้าโดยผ่านการสัมภาษณ์ของเจ้าหน้าที่ผู้ทำการดูแลวิญญาณเหล่านี้ ฉากการสัมภาษณ์มีการผสมผสานระหว่างการสัมภาษณ์ตัวละครตามบทภาพยนตร์และการสัมภาษณ์ตัวละครจากเหตุการณ์จริง โดยผู้ชมอาจจะรู้หรือไม่รู้ว่าเป็นเหตุการณ์จริงหรือเป็นเพียงการสร้างสถานการณ์ขึ้น

โคเรเอเดะถ่ายภาพยนตร์เรื่อง *Distance* โดยใช้เพียงโครงเรื่อง (Plot) เท่านั้น โดยที่เขาไม่ได้เขียนบทภาพยนตร์ขึ้น เนื่องจากเขาต้องการให้การกระทำและคำพูดหลังไหลออกมาจากตัวของนักแสดงเอง ผู้กำกับและช่างกล้องมีหน้าที่เพียงเฝ้าสังเกตการณ์และบันทึกภาพเหตุการณ์เท่านั้น การแสดงดังกล่าวจึงเกิดขึ้นจากสัญชาตญาณของนักแสดงเอง (Spontaneous Acting) โคเรเอเดะต้องคำนึงถึงเทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กัน โคเรเอเดะจึงเลือกใช้การถ่ายด้วยฟิล์ม 16 มม. เนื่องจากกล้องมีน้ำหนักที่เบาและสามารถบันทึกภาพได้นานกว่าการถ่ายด้วยฟิล์ม 35 มม.

นอกจากนี้ โคเรเอเดะยังคำนึงถึงการบันทึกภาพที่กว้างกว่าปกติเนื่องจากการถ่ายแบบมือถืออาจทำให้ตัวละครหลุดไปจากกรอบภาพได้ง่าย เขาจึงเลือกใช้เลนส์มุมกว้าง (Wide Angle Lens) เพื่อสามารถบันทึกเหตุการณ์ทั้งหมดได้ภายในช็อตเดียวกัน เหตุผลสำคัญของการเลือกใช้เลนส์มุมกว้างมาจากคุณสมบัติเฉพาะของเลนส์ชนิดนี้ที่ทำให้ภาพมีอาการกระตุกหรือสั่นไหวน้อยกว่าเลนส์ชนิดอื่น เลนส์มุมกว้างจึงเหมาะสำหรับการถ่ายแบบมือถือ (Malkiewicz and Mullen, 2005: 37)

ตัวอย่างที่ทำให้เห็นว่ากรบันทึกภาพเหตุการณ์ที่การแสดงเกิดขึ้นจากสัญชาตญาณหรือการแสดงโดยธรรมชาติทำให้กล้องไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้อย่างไร คือฉากที่พวกอั้งซีหนีออกมาจากป่าหลังจากการไว้อาลัยให้แก่เหล่าญาติสนิทของพวกเขาเรียบร้อยแล้ว พวกเขาพบว่ารถยนต์ของพวกเขาถูกขโมยไป ฉากดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงสภาวะตกใจของตัวละครต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยฉากนี้เริ่มต้นด้วยช็อตนำเรื่อง (Establishing Shot) จากภาพมุมสูงที่แสดงให้เห็นตำแหน่งของตัวละครทั้งสี่ในบริเวณกลางป่าที่พวกเขาเคยจอดรถทิ้งไว้ (รูปที่ 4.1) หลังจากนั้น โคเรเอเดะเปลี่ยนขนาดภาพเป็นภาพระยะปานกลางที่เข้าไปใกล้ตัวละครมากขึ้น (รูปที่ 4.2) โคเรเอเดะถ่ายภาพลองเทคตัวละครทั้งสี่คนตลอดทั้งฉาก ตัวละครต่างแสดงอาการวิตกกังวลพร้อมกับเดินสับสนไปมาบนระดับของพื้นที่ที่ต่างกัน ตัวละครอยู่ทั้งพื้นหน้า

พื้นกลาง และพื้นหลัง โดยเดวิด บอร์ดเวล (David Bordwell) เรียกลักษณะของการที่ตัวละครโลดแล่นไปมาอยู่ในระดับของพื้นที่ที่ต่างกันว่า “Depth Staging”⁶

ในฉากหลงป่าในเรื่อง *Distance* โคเรเอเตอร์ใช้เทคนิค Depth Staging พร้อมกับถ่ายภาพชัดลึกจึงทำให้เราสามารถเห็นการกระทำของตัวละครทั้งหมดที่ต่างกันออกไปภายในช็อตเดียวกัน โดยภายในฉากนี้ การใช้เทคนิคทั้งสองควบคู่กันทำให้ไม่มีตัวละครใดเป็นศูนย์กลางของเรื่องอย่างแท้จริง นอกจากนี้กล้องยังแสดงให้เห็นถึงการตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละคร กล่าวคือ อากาศมีแรงต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น เนื่องจากกล้องเองก็ไม่สามารถรู้ทิศทางของการบันทึกภาพได้อย่างแน่นอน ปฏิกริยาของกล้องจึงตอบสนองต่อการกระทำของตัวละครโดยฉับพลัน เมื่อมีตัวละครเคลื่อนไหวหรือแสดงอาการบางอย่างออกมา กล้องจะมีการเคลื่อนไหวหรือปรับขนาดของภาพเพื่อบันทึกการกระทำดังกล่าวของตัวละครโดยทันที เพื่อแสดงถึงสภาวะความไม่นิ่งของตัวละครที่มีต่อเหตุการณ์ อย่างไรก็ตามแม้ตัวละครจะเคลื่อนไหวสลับเปลี่ยนตำแหน่งอย่างสับสนวุ่นวาย กล้องยังคงพยายามรักษาองค์ประกอบของภาพโดยรวมไว้ เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่าแม้จะเกิดอะไรขึ้นก็ตาม โคเรเอเตอร์ยังคงพยายามจับภาพตัวละครทั้งหมดให้อยู่ภายในช็อตเดียวกัน โดยการบันทึกภาพนั้นช่างกล้องอาศัยตัวละครเพื่อช่วยเป็นหลักในการจัดเฟรมภาพของภาพ (รูปที่ 4.3) การเล่าเรื่องด้วยภาพผ่านการแสดงของตัวละครในฉากนี้ทำให้เราเข้าใจถึงความสับสนวุ่นวายที่เกิดขึ้นและสภาวะวิกฤติของตัวละครตลอดจนเหตุการณ์

เหตุการณ์ในฉากนี้ เมื่อตัวละครทั้ง 4 คนตกอยู่ในสภาวะตกใจกับเหตุการณ์ ทำให้อุปนิสัยของตัวละครถูกเปิดเผยออกมา มิโนรุเป็นตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงอาการวิตกกังวลใจมากที่สุดในกลุ่ม เขาจึงเป็นตัวละครที่มีการเคลื่อนไหวย้ายตำแหน่งไปมามากที่สุดคนหนึ่งของฉากดังกล่าว ซึ่งต่างจากมาซารุผู้เป็นตัวละครที่หนุ่มกว่า เขากลับแสดงอาการสุขุมและมีการเคลื่อนไหวน้อยกว่า มาซารุเพียงยืนดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและครุ่นคิด ในขณะที่คิโยกะและอัทซึชิกำลังพยายามยับยั้งมิโนรุผู้กำลังเดินห่างออกไปจากสถานที่เกิดเหตุอย่างเสียดสี (รูปที่ 4.4)

⁶ บอร์ดเวลอธิบายในเรื่องเกี่ยวกับ Depth Staging ว่า ไม่มีความจำเป็นที่ Depth Staging จะต้องมาควบคู่กับการถ่ายภาพชัดลึก เขาเรียกลักษณะของการแสดงดังกล่าวที่ปราศจากการถ่ายภาพชัดลึกว่า “Profondeur du champ” ในประเด็นนี้บอร์ดเวลได้หยิบยืมคำศัพท์มาจากฌอง หลุยส์ โคโมลลี (Jean Louis Comolli) ซึ่งแม้ว่าคำศัพท์ดังกล่าวจะแปลเป็นภาษาอังกฤษว่า “Depth of Field” ทว่าบอร์ดเวลแยกการใช้คำศัพท์ดังกล่าวออกเป็น 2 นัย คือ (1) ความสามารถของเลนส์ที่ถ่ายภาพชัดลึก และ (2) การแสดงของตัวละครบนพื้นที่ที่ต่างระดับกันออกไป (Bordwell, 1997: 159) วิธีการคือการจัดวางตัวละครหรือวัตถุให้อยู่ในระนาบของพื้นที่ที่ต่างกัน ทั้งนี้การจัดองค์ประกอบดังกล่าวผู้จัดวางไม่สนใจว่าสิ่งที่ถ่ายจะอยู่ในระยะโฟกัสทั้งหมดหรือไม่ บอร์ดเวลยกตัวอย่างภาพยนตร์ของฌอง เรอโนัวร์ (Jean Renoir) ที่ถ่ายภาพการกระทำของตัวละครหลายคนภายในหนึ่งช็อต โดยตัวละครแต่ละคนอยู่บนระนาบของพื้นที่ที่ต่างกัน ทว่าเรอโนัวร์เลือกปรับระยะโฟกัสไปที่ฉากหลังเท่านั้น บริเวณอื่นๆ ของช็อตจึงอยู่นอกระยะโฟกัส (pp. 56-57)

ในขณะนั้นเอง ซากะตะตัวละครชายอีกคนหนึ่งก็ปรากฏตัวออกมาจากในป่า ในฉากนี้ แม้ว่าจะมี ความวุ่นวายเกิดขึ้นแต่กล้องก็ยังคงสามารถรักษารหัสองค์ประกอบของภาพเอาไว้ได้ เช่น การที่ตัว ละครวิ่งไกลออกไปจากสถานที่เกิดเหตุแต่กลับถูกชักจูงให้กลับเข้ามาอยู่ภายในช็อตเดียวกันใน ที่สุด เมื่อพิจารณาจากการนำเสนอภาพของผู้กำกับ ช็อตดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าตัวละครไม่ สามารถแยกออกจากกันหรือออกไปจากป่าแห่งนี้ได้ในขณะนั้น เหตุการณ์ในฉากนี้จึงแสดงให้เห็น ถึงความซับซ้อนของตัวละครและสภาวะ “ติดกับ” อยู่ภายในป่าแห่งนี้ เพราะแม้คิโยกะจะพยายาม ติดต่อโลกภายนอกจากโทรศัพท์มือถือของเธอเพื่อขอความช่วยเหลือก็ตาม แต่เธอกลับพบว่าพื้นที่ ภายในป่าบริเวณดังกล่าวไม่มีสัญญาณโทรศัพท์ ตัวละครทั้งห้า (รวมถึงซากะตะ) ถูกขังอยู่ภายใน ป่าที่ปราศจากอุปกรณ์ไฟฟ้า ปากกลายเป็นโลกที่ถูกตัดขาดจากโลกภายนอกโดยสิ้นเชิง มีเพียงไฟ ฉายเป็นอุปกรณ์ไฟฟ้าเพียงชิ้นเดียวที่ช่วงส่องทางให้แก่ตัวละคร



(รูปที่ 4.1) ภาพถ่ายระยะไกลมากแสดงให้เห็นว่ารถถูกขโมยไปเมื่อทั้งสี่กลับออกมา จากป่า

(รูปที่ 4.2) กล้องพยายามจับภาพตัวละคร โดยใช้ตัวละครช่วยในการตีกรอบของภาพ



(รูปที่ 4.3) มิโนรุต้องการจะเดินกลับไปแต่ ทุกคนพยายามห้าม มีเพียงมาซารุที่ยืนมอง เหตุการณ์

(รูปที่ 4.4) แม้มีซากะตะเพิ่มเข้ามา กล้อง ยังคงใช้ตัวละครในการตีกรอบของภาพ โดยตัวละครยืนอยู่ในพื้นที่ที่ต่างกัน

สถานการณ์ยิ่งดูตึงเครียดมากขึ้น เมื่อพวกเขาเห็นว่าพวกเขาจำเป็นต้องเข้าไปในป่า เพื่อพักแรมที่กระท่อมแห่งหนึ่งซึ่งเคยเป็นที่พำนักของเหล่าสมาชิกในช่วงก่อนเหตุการณ์ก่อการร้าย

จนทำให้มีโน้ตแสดงอาการระอึกระอ่วนออกมาอย่างชัดเจน การเข้าไปในป่าแห่งนี้จึงเป็นเสมือน การติดกับของตัวละครทั้งห้า สภาวะดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ร่วมสมัยที่ใช้สไตล์ เดียวกันอย่างเรื่อง *The Blair Witch Project*⁷ (1999) ภาพยนตร์อเมริกันเรื่องนี้แสดงให้เห็นตัวละครที่หลงอยู่ในป่าและไม่สามารถหาทางออกได้ *The Blair Witch Project* เป็นหนึ่งใน ภาพยนตร์ที่ยังคงใช้การถ่ายภาพยนตร์แบบ *Cinéma Vérité* ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก แม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสองจะถ่ายทำคนละประเทศ ทว่ารูปแบบของการ ถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวที่ใกล้เคียงกันทำให้เห็นถึงการกลับมาของกระแส *Direct Cinema* และ *Cinéma Vérité* อีกครั้ง

อนึ่ง ประเด็นที่น่าสนใจโดยสังเกตได้จากฉากดังกล่าวคือการลำดับภาพของ เหตุการณ์ โครเอเดะต้องการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างช็อตมากกว่าความต้องการสร้าง ความหมายใหม่จากการจัดวางเรียงช็อตแบบ “มองทาจ (Montage)” ลักษณะของการลำดับภาพ ของโครเอเดะเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับมองทาจโดยเรียกว่า “เดคูปาจ (Découpage)” กล่าวคือการ ลำดับภาพที่ปราศจากความพยายามสร้างความหมายใหม่ทางอารมณ์เพราะในขณะที่มองทาจ คือการบิดเบี้ยวความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างพื้นที่และเวลาในเหตุการณ์ เดคูปาจทำหน้าที่เพียง เพื่อเปลี่ยนความสำคัญของมุมมองของภาพเท่านั้น อองเดร์ บาแซ็ง (André Bazin) อธิบายถึง ประเด็นความต่างระหว่างการลำดับภาพทั้งสองประเภทในบทความเรื่อง *The Evolution of Language of Cinema* (2005b) ว่า “เป็นการเปลี่ยนมุมมองอันเกิดจากกล้อง โดยไม่ได้ให้ข้อมูล เพิ่มเติม การเปลี่ยนมุมมองดังกล่าวนำเสนอความจริงอย่างค่อนข้างหนักแน่น เริ่มแรกคือการ เปลี่ยนเพื่อทำให้ทัศนภาพดีขึ้นและหลังจากนั้นคือการย้ายตำแหน่งความสำคัญไปยังจุดที่มันควร อยู่” (p.32) การลำดับภาพแบบเดคูปาจสามารถใช้ร่วมกันกับการถ่ายภาพแบบลองเทคได้ดี ซึ่ง การลำดับภาพดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อเปลี่ยนช็อตหรือเชื่อมโยงช็อตต่างๆ เข้าด้วยกันเท่านั้น กอปรกับการลำดับภาพที่ปราศจากการถ่ายภาพระยะใกล้ของตัวบุคคลหรือวัตถุเพื่อเน้นย้ำถึง ความสำคัญหรือชักจูงความสนใจของผู้ชมไปยังบุคคลหรือสิ่งของนั้น เทคนิคโดยรวมดังกล่าวมี ลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์สารคดีที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวให้สมจริงแบบวัตถุนิยมเสมือนผู้ชม มองด้วยตาของตนเอง และเหตุผลอีกประการหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง *Distance* มีลักษณะ สมจริงคือการที่กล้องไม่สามารถคาดเดาการกระทำของตัวละครล่วงหน้าได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึง

⁷ *The Blair Witch Project* (1999) มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการตามหาแม่มดภายในป่าของกลุ่มวัยรุ่นชาวอเมริกัน ภาพยนตร์ เรื่องนี้ใช้การถ่ายภาพแบบมือถือทั้งเรื่อง โดยทำเสมือนว่าผู้ถือกล้องก็เป็นตัวละครอีกคนหนึ่งเข้ามาในป่าแห่งนี้และ บันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

แสดงให้เห็นถึงความพยายามให้อิสรระแก่ผู้ชมมากที่สุดวิธีหนึ่งของผู้กำกับและช่างกล้อง ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์ที่มีการเคลื่อนไหวกล้องเพื่อติดตามตัวละครโดยการถ่ายภาพแบบมือถือเป็นลักษณะเด่นของภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งคือเรื่อง *Mourning Forest* (殯の森, 2007) ของผู้กำกับคาวาเซะ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะของโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกับเรื่อง *Distance* ซึ่งเราสามารถแบ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ออกเป็น 2 ส่วน คือ (1) การแนะนำให้ผู้ชมรู้จักกับตัวละครโดยการเฝ้าสังเกตการณ์ในช่วงต้นของเรื่อง โดยมีโครงเรื่องคล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง *Distance* (ในเรื่อง *Mourning Forest* เราเพียงเฝ้าสังเกตการณ์เรื่องราวของตัวละครอยู่ห่างๆ ผู้ชมจะสังเกตการณ์และค่อยๆ ทำความรู้จักกับชิเกะและมาจิโกะสองตัวละครหลักอย่างช้าๆ) และ (2) ในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง *Mourning Forest* ตัวละครหลักทั้งสองหลงเข้าไปในป่าแห่งหนึ่ง โดยชิเกะแสดงความต้องการอย่างแรงกล้าในการตามหาหลุมฝังศพของมาจิโกะภรรยาผู้ล่วงลับของเขา เช่นเดียวกับเรื่อง *Distance* ที่ตัวละครทั้งห้าจำเป็นต้องเข้าไปในป่าเพื่อสำรวจหาร่องรอยของญาติผู้เสียชีวิตไปแล้วของพวกเขา

อย่างไรก็ดี แม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสองมีลักษณะโครงเรื่องที่คล้ายคลึงกันและใช้เทคนิคของการถ่ายภาพแบบมือถือเหมือนกัน ทว่าการถ่ายทอดความรู้สึกของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องต่างกันออกไป เนื่องจากลักษณะของการเคลื่อนไหวกล้องในการถ่ายภาพยนตร์เรื่อง *Mourning Forest* ไม่ได้พยายามนำตัวละครทั้งสองให้อยู่ภายในกรอบเดียวกันอย่างเช่นเรื่อง *Distance* โดยสังเกตได้ว่า ในเรื่อง *Mourning Forest* ช่างกล้องถ่ายภาพทั้งสองคนแยกออกจากกัน ดังที่ปรากฏในฉากที่มาจิโกะเดินตามชิเกะมุ่งหน้าเข้าไปในป่าอย่างเห็นเดเห็น้อย สภาวะของตัวละครทั้งสองมีความต่างกันมาก ในขณะที่ชิเกะเดินอย่างขั่นแข็งมุ่งหน้าเข้าไปในป่า ทว่ามาจิโกะกลับเดินตามชิเกะอย่างเหนื่อยล้า โดยที่เธอไม่สามารถเข้าใจถึงเหตุผลของการกระทำของชิเกะได้เลย ผู้กำกับคาวาเซะใช้เทคนิคการตัดต่อลำดับภาพแบบมองทาจเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของสภาวะของตัวละครทั้งสองที่ขัดแย้งกัน โดยภาพจากมุมกล้องหนึ่งเป็นภาพถ่ายระยะปานกลางจากเบื้องหน้าของมาจิโกะแสดงให้เห็นว่ามาจิโกะกำลังทำอะไรอยู่ (รูปที่ 4.5) ในขณะที่ภาพจากอีกมุมกล้องหนึ่งเป็นภาพระยะไกลจากด้านหลังของชิเกะแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่มาจิโกะกำลังมองอยู่ (รูปที่ 4.6) การลำดับภาพลักษณะดังกล่าวเรียกว่า “การตัดสลับ (Crosscutting)”



(รูปที่ 4.5) ภาพถ่ายระยะไกลปานกลาง แสดงให้เห็นถึงการกระทำของมาจิโกะ พร้อมกับสื่อให้เห็นถึงภาวะความเป็นผู้ตามและภาวะของความแปลกแยกกับพื้นที่ในป่า

(รูปที่ 4.6)ภาพถ่ายระยะไกลแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่มาจิโกะกำลังจ้องมองอยู่เหตุการณ์ดังกล่าวเป็นการตัดสลับและยังสื่อให้เห็นภาวะความเป็นผู้นำและภาวะของการถูกดูถูกไปในป่า

ฉากเดินเข้าป่าในภาพยนตร์เรื่อง *Mourning Forest* เป็นการตัดสลับที่ยาวนานถึง 2 นาทีก่อนที่จะถูกแทรก (Insert) ด้วยภาพถ่ายระยะปานกลางของชิเกคิผู้กำลังเหลียวหลังกลับมามองหามาจิโกะแต่เขาไม่สามารถพบเห็นเธอได้ การตัดสลับในช่วงแรกของฉากคือการแสดงให้เห็นถึงสถานภาพที่ต่างกันของตัวละครทั้งสอง มาจิโกะอยู่ในสถานะของผู้ตาม เธอเพียงแต่มองชิเกคิผู้อยู่ในสถานะผู้นำที่กำลังเดินเข้าไปในป่าอยู่ไกลๆ ชิเกคิมีลักษณะที่กลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมที่เป็นป่าทึบ ในขณะที่ มาจิโกะแสดงถึงความแปลกแยกไม่อาจรวมเป็นหนึ่งเดียวกับป่าได้ สถานะที่ต่างกันของตัวละครทั้งสองเป็นสาเหตุที่ทำให้ชิเกคิไม่สามารถมองเห็นมาจิโกะเมื่อเขาเหลียวหลังมองหาเธอในตอนแรกได้ เขาจึงเดินหน้าต่อไป มาจิโกะเดินเข้ามาและตะโกนถามทางกับชิเกคิอีกครั้งหนึ่ง ชิเกคิหยุดเดินและย้อนกลับมาหามาจิโกะ เราสามารถเห็นภาพคู่ (2 shot) ของตัวละครทั้งสองได้เป็นครั้งแรกหลังจากทั้งคู่เข้ามาในป่าแห่งนี้ มาจิโกะค่อยๆ ถูกชิเกคิลงเข้ามาสู่ภายในป่า สถานะของเธอจึงค่อยๆ ถูกดูถูกขึ้นไปอย่างช้าๆ กับธรรมชาติที่อยู่รอบตัวของเธอ เมื่อมาจิโกะถูกดูถูกจนเกือบกลายเป็นส่วนหนึ่งของป่าแห่งนี้แล้วชิเกคิจึงสามารถมองเห็นและสามารถอยู่ร่วมกับมาจิโกะภายในข้อตเดียวกันได้

แม้ว่า *Mourning Forest* จะมีสไตล์ในการถ่ายภาพยนตร์คล้ายคลึงกับเรื่อง *Distance* ทว่าลักษณะของการบันทึกภาพกลับมีความแตกต่างไปจากเรื่อง *Distance* กล่าวคือการเคลื่อนกล้องในเรื่อง *Mourning Forest* ปราศจากความรู้สึกที่ตระหนกไปกับสถานการณ์ การถ่ายภาพแบบมือถือในเรื่องนี้มีความนุ่มนวลและดูสงบกว่าเรื่อง *Distance* ความละเอียดการวางแผนงานการถ่ายทำเป็นเวลานานรวมถึงการกำหนดบทบาทของตัวละคร ซึ่ง

ต่างจากเรื่อง *Distance* ที่ตัวละครแสดงไปตามธรรมชาติของตัวเองโดยปราศจากบทบาทยนตร์

อย่างไรก็ดี แม้ว่าภาพยนตร์เรื่อง *Distance* และ *Mourning Forest* มีการเคลื่อนกล้องที่ต่างกัน ทว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีเป้าหมายในการนำเสนอภาพที่เหมือนกันคือการพยายามไม่เข้าไปแทรกแซงเหตุการณ์ โดยกล้องทำหน้าที่เพียงบันทึกภาพเหตุการณ์เท่านั้น คาวาเซะใช้วิธีการที่คล้ายคลึงกับของโคเรเอเดะคือการถ่ายแบบลองเทคควบคู่ไปกับระยะชัดลึกบาแซ็งกล่าวถึงองค์ประกอบของการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าว โดยเขามองว่าการถ่ายภาพยนตร์คือการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงดัชนี (Indexical Relation) ระหว่างภาพถ่ายกับความเป็นจริง ความสัมพันธ์ดังกล่าวคือการชี้ให้เห็นถึงการมีอยู่ของอีกสิ่งหนึ่งจากสิ่งที่เราเห็น อาทิ ควันเป็นตัวชี้ว่ามีไฟกำลังลุกไหม้อยู่ ภาพถ่ายจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยยืนยันถึงการดำรงอยู่ของสิ่งที่ถูกถ่าย ฉะนั้นแม้สถานการณ์ดังกล่าวในเรื่อง *Mourning Forest* จะมีการจัดเตรียมบทบาทยนตร์ต่างจากเรื่อง *Distance* และ *M/Other* ของซุวะที่รับบทบาทยนตร์ ทว่า *Mourning Forest* ยังคงแสดงให้เห็นถึงความพยายามนำเสนอความเป็นจริงที่ปรากฏอยู่ในภาพ บาแซ็งมองถึงความพยายามในการบันทึกเหตุการณ์แบบวัตถุวิสัยจากการถ่ายภาพโดยอาศัยเพียงศักยภาพของจักรกล (Mechanical) ว่าเป็นการบันทึกภาพอย่างตรงไปตรงมา (ภาพถ่ายที่ปราศจากเทคนิคพิเศษ) ภาพถ่ายลักษณะดังกล่าวสามารถนำเสนอความเป็นจริงที่เกิดขึ้นได้มากที่สุดวิธีหนึ่ง

ความแตกต่างอีกประการหนึ่งของการถ่ายภาพแบบมือถือของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องคือความรุนแรงของการเคลื่อนกล้อง ภาพยนตร์เรื่อง *Mourning Forest* มีการเคลื่อนกล้องที่รุนแรงน้อยกว่าเรื่อง *Distance* ดังตัวอย่างในฉากวิ่งไล่จับกันระหว่างชิเกคิและมาจิโกะในสวนชาช่วงกลางของเรื่อง *Mourning Forest* กล้องติดตั้งอยู่บนขาตั้งกล้อง คาวาเซะปล่อยเกียร์เฮด (Gear Head) ให้เป็นอิสระเพื่อที่กล้องสามารถแพนซ้ายขวาหรือทิลที่ขึ้นลง (Tilt up and down) ตามตัวละครได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องเคลื่อนจากที่ตั้งหรือเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ตัวละคร ดังนั้นตัวละครจึงมีการเคลื่อนไหวจากบริเวณพื้นหน้าไปยังพื้นหลัง กล้องตั้งอยู่ในตำแหน่งที่สามารถเห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครในระนาบทางตรงได้อย่างชัดเจน (รูปที่ 4.7) ระบายดังกล่าวมีทางเดินเล็กๆ ช่วยตีกรอบสายตาของผู้ชมให้จ้องมองตัวละครได้ชัดเจนขึ้น คาวาเซะอาศัยกลไกของกล้องที่ปรับระยะโฟกัสเป็นอนันต์ (Infinity) ผู้ชมจึงสามารถเห็นภาพเหตุการณ์ในลักษณะชัดลึก ชิเกคิวิ่งเข้ามาในฉากและร่อนหมวกทิ้งไปทางซ้ายของภาพ กล้องแพนตามหมวกดังกล่าวไปทางซ้ายแต่เมื่อกล้องแพนกลับมาทางขวา ณ ตำแหน่งเดิม ชิเกคิกลับหายตัวไปจากฉาก หลังจากนั้นมาจิโกะจึงวิ่งเข้ามาในฉาก (รูปที่ 4.8)

ลักษณะของภาพที่มีการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่ออาการกระทำหรือการเคลื่อนไหวของตัวละครดังที่ได้กล่าวในข้างต้นนั้น จิลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) นักปรัชญาและนักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสนิยามลักษณะของภาพดังกล่าวว่าเป็น Movement-Image อธิบายคือ ภาพที่มีลักษณะของการเปลี่ยนแปลงขนาดหรือมุมมองของภาพเพื่อตอบสนองต่อประสาทสัมผัส (Sensorimotor) อย่างเป็นเหตุเป็นผล เช่นการเปลี่ยนขนาดของภาพเพื่อตอบสนองต่อความต้องการรับรู้ของผู้ชมที่ต้องการเห็นการกระทำของตัวละครอย่างชัดเจน หรือเป็นการเตือนให้ทราบล่วงหน้าถึงการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น ดังที่เห็นได้จากตอนต้นของฉากนี้ แม้ว่าชิกเกิจะวิ่งออกไปนอกกรอบภาพแล้วทว่ากล้องก็ยังคงตั้งอยู่ในตำแหน่งเดิมเพื่อรอให้มาจิกะวิ่งเข้ามาในฉากดังกล่าวโดยเป็นการเปลี่ยนสายตา จากการจ้องมองชิกเกิมาเป็นการจ้องมองมาจิกะแทน ภาพในลักษณะดังกล่าวเน้นความรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบุคคลและสิ่งรอบข้าง โดยเดอเลซเรียกว่า Perception-Image คือการตั้งกล้องถ่ายภาพระยะไกลเพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพบรรยากาศโดยรวมและเป็นการตั้งกล้องรอบเพื่อบ่งบอกว่าปัจจัยภายนอกกำลังจะมีผลต่อปัจจัยภายในภาพ ภาพลักษณะนี้จึงเป็นการบอกให้รู้ล่วงหน้าถึงเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นโดยผ่านผัสสะของผู้ชม

ภาพอีกประเภทหนึ่งที่ถูกจัดให้อยู่ในประเภทเดียวกับ Movement-Image คือการถ่ายภาพระยะปานกลางเพื่อเน้นให้เห็นถึงการกระทำและปฏิกิริยาตอบโต้ระหว่างตัวละครทั้งสอง (หรือมากกว่านั้น) ที่อยู่ภายในกรอบภาพ เดอเลซเรียกภาพที่เน้นให้เห็นถึงการกระทำดังกล่าวว่า Action-Image คาวาเซะใช้การลำดับภาพแบบเดกูปาจเพื่อสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว ความต่อเนื่องดังกล่าวเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองตามการกระทำของตัวละคร โดยเธอสลับเปลี่ยนไปมาระหว่างภาพระยะไกลและภาพระยะปานกลาง

เดวิด มาร์ติน โจนส์ (David Martin-Jones) ผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดของเดอเลซอธิบายถึงการทำงานของ Movement-Image ว่า “ไม่ว่าภาพยนตร์จะเปลี่ยนไปที่สถานที่ก็ตาม ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ถูกสร้างขึ้นจากการกระทำของตัวละครในเรื่องที่เราเฝ้าติดตามอยู่ ดังนั้น ใน Movement-Image เราจึงเห็น Time-Image ในทางอ้อม กล่าวคือเห็นกาลเวลาเป็นเพียงส่วนประกอบหนึ่งของการเคลื่อนไหวเท่านั้น” (2010: 125) เหตุการณ์ในฉากดังกล่าวเราจึงสังเกตเห็นการกระทำของตัวละครในฉากมากกว่าการรับรู้ถึงเวลาที่กำลังผ่านไป

หลังจากนั้นคาวาเซะได้เปลี่ยนมุมมองเป็นภาพถ่ายมุมสายตานก (Bird's Eye View) เพื่อให้เห็นทัศนียภาพทั้งหมดของเหตุการณ์และเป็น Reestablishing Shot เพื่อเน้นให้

ผู้ชมรู้ว่าตัวละครทั้งสองยังคงอยู่ในสวนชาแห่งนี้ (รูปที่ 4.10) เราจึงเห็นได้ว่าทั้งคู่อยู่ในสวนชาสีเขียวที่กว้างใหญ่สื่อให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติที่ห้อมล้อมมนุษย์อยู่ อย่างไรก็ตาม การถ่ายแบบชดลึกลือให้เห็นว่าตัวละครเป็นส่วนหนึ่งของบรรยากาศในธรรมชาติ

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งเกี่ยวกับการตั้งกล้องในเรื่อง *Mourning Forest* คือการรักษาระยะห่างระหว่างตัวละครและกล้องซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงระยะห่างระหว่างตัวละครและผู้ชมเช่นเดียวกัน โดยการคงระยะห่างดังกล่าวเป็นลักษณะอย่างหนึ่งของการเฝ้าสังเกตการณ์ดังที่นิโคลส์ได้กล่าวอธิบายไว้ในข้างต้น



(รูปที่ 4.7) ชิกเคิรอนหมวกที่ขโมยมาทิ้งไปทางซ้ายของภาพ กล้องแพนซ้ายตามหมวกไปทันที

(รูปที่ 4.8) กล้องยังคงตั้งอยู่ที่เดิมโดยไม่ได้เคลื่อนตำแหน่งเพื่อตามหาหรือติดตามตัวละคร



(รูปที่ 4.9) ภาพถ่ายระยะใกล้มาจิกะพบว่าชิกเคิกำลังซ่อนตัวเองอยู่ในพุ่มไม้

(รูปที่ 4.10) ภาพมุมสายตานกระยะไกลมากแสดงให้เห็นถึงทัศนียภาพของสวนชาแห่งนี้โดยสื่อถึงความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ

ในขณะที่ภาพยนตร์สองเรื่องแรกที่มีการถ่ายภาพแบบมือถือใช้รูปแบบของ Direct Cinema เป็นหลัก ยังมีภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่ใช้รูปแบบคล้ายกัน ทว่าแนวคิดที่แสดงออกถึงความเป็นจริงนั้นต่างกัน คือ Cinéma Vérité เป็นกระแสของภาพยนตร์บันเทิงที่มีลักษณะของภาพยนตร์สารคดีผสมอยู่อีกประเภทหนึ่ง ทว่า Cinéma Vérité มีความแตกต่างไปจาก Direct

Cinema ตรงที่ Direct Cinema แสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ถ่ายไม่รับรู้ว่ามีกำลังถูกตามถ่ายอยู่แต่ Cinéma Vérité กลับแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ถ่ายและผู้ถ่ายภาพยนตร์ นิโคลส์อธิบายประเด็นดังกล่าวว่า “เราอาจเห็นผู้ถ่ายภาพยนตร์พูดคุยกับสิ่งที่ถูกถ่ายเพื่ออธิบายรายละเอียดหรืออะไรบางอย่าง โดย[นักสร้างภาพยนตร์ Cinéma Vérité] มีความเชื่อว่าลักษณะของการถ่ายทำดังกล่าวทำให้ได้ความเป็นจริงมากกว่าการทำให้กล้องไม่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง” (Nichols, 2001: 115-123) ผลของการถ่ายภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมอย่างมากต่อการชมภาพยนตร์ Cinéma Vérité มุมกล้องใน Cinéma Vérité จึงมีลักษณะเป็นอัตวิสัยมากกว่า Direct Cinema ภาพยนตร์เรื่อง *Shara* มีลักษณะที่คล้ายกับ Cinéma Vérité มาก เพราะในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการแสดงให้เห็นว่าสิ่งที่ถ่ายในบางครั้งก็รับรู้ว่าคุณกำลังถูกถ่ายอยู่เช่นกัน

ฉากขบวนแห่ในงานเทศกาลบาชาร่า⁸ แห่งเมืองนาระจากภาพยนตร์เรื่อง *Shara* (沙羅双樹, 2003) แสดงให้เห็นถึงการที่กล้องเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างมากกับเหตุการณ์ที่บันทึกอยู่ การเคลื่อนกล้องอย่างรุนแรงทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พลวัตของกล้องคือการเคลื่อนไหวกล้องติดตามขบวนแห่ไปแทบทุกส่วนของขบวนแห่ดังกล่าว โดยช่างกล้องอาศัยเลนส์ซูม (Zoom Lens) ที่สามารถปรับเปลี่ยนระยะโฟกัสได้ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงต่างจากภาพยนตร์ก่อนหน้านี้ที่นิยมใช้เพียงเลนส์มุมกว้างโฟกัสคงที่ (Prime Wide Angle Lens) ดังนั้นกล้องในเรื่อง *Shara* จึงสามารถปรับซูมภาพให้เข้าใกล้ตัวละครได้มากแม้กล้องจะอยู่ห่างจากตัวละครในความเป็นจริงก็ตาม กล้องเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งเพื่อเก็บภาพบรรยากาศทั้งหมด (รูปที่ 4.11) กล้องแสดงให้เห็นภาพรวมของเหตุการณ์ดังกล่าวโดยกล้องมักมุ่งความสนใจไปยังตัวของยูผู้กำลังเดินรำอยู่หน้าขบวนเป็นพิเศษ ในการจับภาพตัวละครยูกล้องจำเป็นต้องมีการปรับระยะโฟกัสและซูมเข้าออกอยู่ตลอดเวลา เพราะยูเป็นตัวละครที่มีการเคลื่อนไหวมากที่สุดคนหนึ่งของฉากนี้ ในช่วงต้นของฉากนี้ กล้องซูมออกทำให้มีลักษณะเป็นภาพถ่ายไกล (Telephoto Image) โดยผู้ชมจะมองเห็นภาพของตัวละครที่มีขนาดใกล้เคียงกันแม้ว่าจะอยู่ไกลออกไป ผลของภาพอีกประการหนึ่งคือองศารับภาพที่มีขนาดแคบลงมาจากเลนส์ปกติ ทว่าการเลือกซูมออกทำให้กล้องสามารถจับภาพเหตุการณ์แม้ว่าจะอยู่ไกลจากตัวละครก็ตาม ในลำดับต่อมากล้องซูมเข้าที่ใบหน้าของยู ผลของการซูมเข้าคือทำให้ภาพมีลักษณะเหมือนภาพมุมกว้าง ขนาดใบหน้าของยูที่บริเวณฉากหน้าและตัวของชุนที่อยู่บริเวณฉากหลังในช็อตเดียวกันมีขนาดที่ต่างกัน ฉะนั้นจึงสังเกตได้ว่ากล้องในฉากดังกล่าวมีการซูมเข้า-ออกและปรับเปลี่ยนระยะโฟกัสอยู่ตลอดเวลาเพื่อทำให้กล้องสามารถเก็บภาพของเหตุการณ์ได้ทั้งหมด ทว่าการซูมเข้าออกอย่างรวดเร็วจากภาพ

⁸ เทศกาลบาชาร่า เป็นงานเทศกาลประจำจังหวัดนาระ ในประเทศญี่ปุ่น โดยเป็นงานเทศกาลที่มีการประกวดขบวนแห่ของนักเดินรำโดยท่วงท่าและจังหวะเป็นการผสมผสานระหว่างการรำแบบดั้งเดิมและการเต้นร่วมสมัย

ระยะใกล้สู่ภาพระยะปานกลางหรือภาพระยะใกล้ในบางครั้ง สร้างความรู้สึกถึงพลวัตของการเปลี่ยนแปลงขนาดของภาพที่ต่างกันอย่างฉับพลันให้กับผู้ชม ภาพลักษณะดังกล่าวตอบรับกับการเคลื่อนไหวและจังหวะของดนตรีที่ประกอบขบวนแห่ของเทศกาลบาชาร่า (รูปที่ 4.13-14)

ในฉากงานเทศกาลบาชาร่าในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* เราสามารถสังเกตเห็นได้ว่ามีบางคนมองตรงมาที่กล้อง ในขณะที่กล้องกำลังบันทึกภาพเหตุการณ์อยู่ เด็กชายที่อยู่ข้างซุนจ้องมองมายังกล้องอย่างต่อเนื่อง (รูปที่ 4.12) การจ้องมองมาที่กล้องของเด็กชายหรือบุคคลอื่นๆ ในภาพเป็นสิ่งยืนยันว่าคุณคณในภาพยนตร์รับรู้ถึงการบันทึกเหตุการณ์ของกล้องอยู่ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของ *Cinéma Vérité* ที่กล้องมักจะมีบทบาทในเรื่องด้วย สิ่งที่ถ่ายมักจะได้รับรู้ถึงการบันทึกภาพของกล้องจนในบางครั้งสิ่งที่ถ่ายก็มีปฏิสัมพันธ์กับกล้องเสียด้วยซ้ำ



(รูปที่ 4.11) ยู่อยู่แถวหน้าสุดของขบวนแห่ กล้องจับภาพด้วยการซูมเข้าไปที่ตัวละคร จึงทำให้ภาพมีลักษณะเหมือนเลนส์ถ่ายไกล

(รูปที่ 4.12) ลักษณะของกล้องในเรื่อง *Shara* มีความคล้ายคลึงกับ *Cinéma Vérité* กล้องแสดงความมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์เป็นอย่างมากและสิ่งที่ถ่ายมักรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล้อง โดยสังเกตได้ว่ามักมีคนมองมาที่กล้อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



(รูปที่ 4.13) กล้องเข้าใกล้ตัวละครเพื่อทำให้เห็นสีหน้าที่แสดงถึงอารมณ์โดยเฉพาะเหล่าศิลปินหรือตัวละครที่กำลังรำรำอยู่บนท้องถนน

(รูปที่ 4.14) แม้ว่าฝนจะตกลงมาการแสดงของขบวนรำรำยังคงดำเนินต่อไปสื่อให้เห็นถึงความไม่ย่อท้อต่อความยากลำบากเพื่อความสำเร็จ

นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่อง *Shara* ยังมีประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งคือ การตีความบทบาทของกล้องที่อยู่ทั้งในระดับของเนื้อเรื่องและอยู่เหนือระดับเนื้อเรื่อง กล้องทำหน้าที่เฝ้าติดตามตัวละครอยู่ตลอดเวลา ในฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ กล้องค่อยๆ เผยให้เห็นว่ากำลังอยู่ภายในห้องที่เต็มไปด้วยหมึกจีน (รูปที่ 4.15) ในขณะนั้นเอง เราได้ยินเสียงของเด็กชายสองคนคุยกันดังเป็นระยะๆ กล้องค่อยๆ เคลื่อนตัวอย่างช้าๆ ลักษณะของการเคลื่อนกล้องคล้ายกับคนที่เพิ่งตื่นนอนหรือไม่คุ้นเคยกับสถานที่ กล้องค่อยๆ เคลื่อนออกไปภายนอกห้องตามแสงสว่างที่ส่องมาจากภายนอก ลักษณะของการเคลื่อนกล้องดังกล่าวคล้ายกับคนที่กำลังสำรวจพื้นที่ โดยกล้องหันหน้าไปยังกระจกฝ้าที่สะท้อนให้เห็นเงาร่างๆ ของเด็กชายสองคนผู้เป็นเจ้าของเสียงซึ่งอยู่ข้างหลังกล้อง ทว่ากล้องยังไม่ได้ให้ความสนใจต่อเด็กชายทั้งสองมากนัก กล้องค่อยๆ เคลื่อนที่เป็นวงกลมมุม 360 องศาหมุนขึ้นท้องฟ้าและกลับลงมายังสวนที่เด็กชายทั้งสองอยู่ ภาพมีลักษณะจำเเนกเนื่องจากการเปิดรูรับแสงที่มากเกินไป เราจะสังเกตเห็นว่าเด็กชายทั้งสองคนสวมเสื้อผ้าที่เหมือนกัน เขาทั้งคู่กำลังล้างหมึกที่เปื้อนร่างกาย โดยเด็กชายคนหนึ่งหันหน้ามาทางกล้องในขณะที่เด็กชายอีกคนหนึ่งหันหลังให้กับกล้อง ทันใดนั้นเอง เด็กชายผู้หันหน้าให้กล้องมองเหลียวหลังไปทางประตูที่อยู่ด้านหลังของเขาและลุกขึ้นพร้อมกับตะโกนเรียกให้เด็กชายอีกคนหนึ่งวิ่งตามเขาออกไป (รูปที่ 4.16) เมื่อเด็กชายทั้งสองเริ่มวิ่งออกจากสวนเสียงสวดมนตร์ค่อยๆ ดังขึ้นทันที กล้องเริ่มเคลื่อนตัวเร็วขึ้นเพื่อติดตามเด็กชายทั้งสองคนโดยเคลื่อนไปยังประตูที่เด็กชายวิ่งเข้าไป กล้องเคลื่อนตัวเข้าไปสู่ภายในอาคารและออกมาภายนอกอาคารอีกครั้ง

ตลอดทั้งฉากเปิดเรื่อง *Shara* คาวาเซะใช้วิธีการถ่ายภาพยนตร์เช่นเดียวกับภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องที่กล่าวถึงก่อนหน้านี้ โดยเธอถ่ายแบบลองเทคควบคู่กับระยะชัดลึกทั้งฉาก ซึ่งฉากนี้มีความยาวเกือบ 4 นาที กล้องมีการเคลื่อนย้ายสลับไปมาระหว่างภายในและภายนอก

โดยภาพในฉากดังกล่าวมีลักษณะของการเคลื่อนไหวช้า (Slow Motion) เนื่องจากฉากดังกล่าวมีการถ่ายในอัตราความเร็วภาพมากกว่า 24 เฟรมต่อหนึ่งวินาที กอปรกับการเปิดรูรับแสงในฉากเปิดเรื่องมีลักษณะที่มากหรือน้อยเกินไปตลอดทั้งฉาก (Over or Under Exposure) ภาพจากกล้องสื่อให้เห็นถึงสภาวะที่ไม่ปกติ อีกทั้งยังมีเสียงสวดมนต์ประกอบตลอดเกือบทั้งฉาก ทำให้ฉากดังกล่าวมีความศักดิ์สิทธิ์ในลักษณะความเหนือธรรมชาติ

ทว่าในฉากต่อมาอัตราความเร็วของภาพกลับเข้าสู่สภาวะปกติควบคุมการเปิดรูรับแสงที่พอดี กล้องยังคงไล่ตามเพื่อบันทึกภาพเด็กทั้งสองคนคือ *เคย์* และ *ซุน* ผู้กำลังวิ่งเล่นไล่จับกันตลอดทั้งฉากนี้เราไม่สามารถมองเห็นใบหน้าของ *เคย์* ผู้วิ่งนำหน้าได้เลย (รูปที่ 4.17) ถึงแม้ว่ากล้องวิ่งไปเหมือนไม่รู้เส้นทางแต่กล้องกลับแสดงให้เห็นถึงเป้าหมายอย่างชัดเจน นั่นคือการไล่ติดตาม *ซุน* อยู่ตลอดเวลา การวิ่งไล่จับในฉากนี้เปรียบเสมือนการเล่นไล่จับซ้อนกัน กล่าวคือ *เคย์* กำลังวิ่งหนี *ซุน* และ *ซุน* เองก็กำลังวิ่งหนีกล้องหรืออาจเป็นไปได้อีกว่า *เคย์* เองก็กำลังวิ่งหนีกล้องอยู่เช่นเดียวกัน ตลอดเส้นทางที่เด็กวิ่งเล่นอยู่บนท้องถนนทั้งสองข้างทางไม่มีผู้คนจนกระทั่งเด็กทั้งสองวิ่งมาถึงบริเวณหน้าศาลเจ้า (รูปที่ 4.18) กล้องติดตามและจับตามองดูเพียงแต่ *ซุน* เท่านั้น จนกระทั่ง *เคย์* ถูกไล่หายไป *เคย์* จึงหายไปจากกรอบภาพโดยที่ทั้งตัวละครอย่าง *ซุน* และช่างกล้องหรือผู้ชมไม่ทันสังเกตเห็นการหายไป เมื่อ *ซุน* และกล้องรู้สึกตัวอีกครั้งหนึ่ง *เคย์* ได้หายไปอย่างไรร่องรอยเสียแล้ว (รูปที่ 4.19) *ซุน* ตกอยู่ในสภาวะมึนงงกับเหตุการณ์และไม่สามารถเข้าใจได้ว่า *เคย์* หายตัวไปได้อย่างไร *ซุน* เดินตามหา *เคย์* ในตรอกแต่เขาก็ไม่สามารถพบ *เคย์* ได้ เขาจึงเดินย้อนกลับมาที่ถนนหน้าวัดซึ่งร้างผู้คนอีกครั้งหนึ่ง *ซุน* เงยหน้ามองดูต้นไม้ใหญ่ที่อยู่ภายในบริเวณวัด เมื่อ *ซุน* กวาดสายตาลงมาที่บริเวณหน้าวัดอีกครั้งกลับปรากฏผู้คนจำนวนหนึ่งให้เห็นอย่างอัศจรรย์ ทว่า *ซุน* กลับไม่มีที่ท่าประหลาดใจแต่อย่างใด *ซุน* เดินเข้าไปหาพ่อและแม่ของเขาและบอกกับพ่อและแม่ว่า *เคย์* หายตัวไปเสียแล้ว (รูปที่ 4.20) เมื่อชาวบ้านได้ยินเรื่องดังกล่าวต่างใจชื้นกันว่า *เคย์* อาจถูกเทพเจ้าลักพาตัว (神隠し)⁹ ไปก็เป็นได้ เสียงสวดมนต์ดังขึ้นเป็นระยะๆ อีกครั้งหนึ่ง เหตุการณ์ช่วงที่ *ซุน* วิ่งไล่จับกับ *เคย์* ในช่วงต้นของเรื่องทำให้ช่วงเวลาดังกล่าวดูมีความศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ อย่างไรก็ตามการที่ *เคย์* หายตัวไปราวกับเทพเจ้าลักพาตัวไปในวันงานเทศกาลเทพเจ้าจิโซะผู้เป็นเทพคุ้มครองเด็กและสตรีมีครรภ์นั้นทำให้เกิดเหตุการณ์ที่เสมือนกับเป็นการประชดประชันต่อวันดังกล่าว

⁹ คำว่า 神隠し สามารถแปลว่า “ถูกลักพาตัวไปโดยเทพเจ้า ภูติ หรือผี” ก็ได้ ทว่าในบริบทของเรื่อง Shara เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นในวันงานเทศกาลเทพเจ้าจิโซะ จึงมีความเป็นไปได้ว่ามีความเชื่อมโยงถึงเทพเจ้ามากที่สุด ความเชื่อดังกล่าวมีลักษณะคล้ายกับความเชื่อของไทย ที่ว่าเด็กหายตัวไปเพราะโดนผีบังหรือโดนสิ่งเหนือธรรมชาติลักพาตัวไป

ประเด็นที่น่าสนใจในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* จึงเป็นการค้นหาตัวตนของกล้อง กล้องในภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะเป็นอวัยวะคล้ายกับสายตาของตัวละครตัวหนึ่ง กล้องจึงเป็น ตัวละครในบทบาทภาพยนตร์ ทว่ารูปลักษณ์ของกล้องนั้นไม่ปรากฏให้เห็นในกรอบภาพ อีกทั้งตัวละครในเรื่องก็แทบจะไม่รับรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล้อง หรือรับรู้ว่ากล้องกำลังบันทึกภาพอยู่ กล่าว ง่ายคือตัวละครในเรื่องไม่ได้รับรู้ว่ากล้องเองก็ทำหน้าที่เสมือนเป็นตัวละครในเรื่องเช่นกัน เนื่องจากรูปลักษณ์ของกล้องในเรื่อง *Shara* ที่ดูราวกับมีรูปลักษณ์โปร่งใส (Transparency) ดังนั้น ตัวละครคนอื่นจึงไม่สามารถมองเห็นกล้อง อีกประเด็นหนึ่งซึ่งเราสังเกตได้จากรูปลักษณ์ของกล้อง ดังที่วิเคราะห์ในเบื้องต้น คือความต้องการให้กล้องมีส่วนร่วมในระดับเนื้อเรื่องกับตัวละคร กล้อง แสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ที่กล้องมีกับตัวละครอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ลักษณะของกล้องมีลักษณะโปร่งใสทำให้กล้องมีลักษณะเป็นตัวละคร ที่เหนือธรรมชาติ สังเกตได้จากเหตุการณ์ในช่วงต้นของเรื่อง คือเป็นเหตุการณ์ที่ปราศจากผู้คน มีเพียงเสียงสวดมนต์ เด็กชายสองคนและกล้องที่เป็นเหมือนตัวละครโปร่งใสเท่านั้น เหตุการณ์ ดังกล่าวบ่งบอกถึงสถานะที่ไม่ปกติของกล้อง โดยกล้องสามารถทำให้ตัวบุคคลปรากฏอยู่หรือ หายไปจากกรอบภาพได้ กล้องจึงมีลักษณะใกล้เคียงกับเทพเจ้าในเรื่อง *Shara* ที่สามารถทำให้ บุคคลหายตัวไปได้เช่นกัน นอกจากนี้เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นในวันงานเทศกาลเทพเจ้าจิโซะจึง ยิ่งแสดงให้เห็นถึงความจงใจของคาวาเซะที่จะเชื่อมโยงสถานภาพของกล้องกับเทพเจ้าเข้าด้วยกัน

เทพเจ้าจิโซะ (地藏菩薩) หรือพระโพธิสัตว์กษิติครรภ์¹⁰ คือเทพเจ้าในพุทธ มหายาน บ่อยครั้งเราพบเห็นรูปเคารพของเทพเจ้าจิโซะประดิษฐานอยู่ข้างทางในประเทศญี่ปุ่น เพื่อให้ท่านคอยคุ้มครองผู้คนที่เดินทางสัญจรไปมา ในภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชันเรื่อง *My Neighbor Totoro* (1988) ของมียาซากิ ฮะยาโอะ (Miyazaki Hayao) รูปปั้นเทพเจ้าจิโซะปรากฏ ภายใต้อาสนวิหารที่เด็กๆ วิ่งหลบฝนโดยภายหลังในฉากที่เด็กๆ ออกมารอรับพ่อกลับบ้านที่ป้ายรถเมล์ใน วันที่ฝนตก ตัวโตโตโร่ก็ออกมาอยู่ในตำแหน่งเดียวกับรูปปั้นเทพเจ้าจิโซะ ฉากดังกล่าวแสดงให้เห็น ว่าเด็กๆ ได้รับความคุ้มครองจากทั้งตัวโตโตโร่และเทพเจ้าจิโซะไปพร้อมๆ กัน ทว่าในภาพยนตร์ เรื่อง *Shara* กลับแสดงให้เห็นในลักษณะตรงข้าม เนื่องจากเคยหายตัวไปอย่างไม่สามารถอธิบาย

¹⁰ พระโพธิสัตว์กษิติครรภ์ (Ksitigarbha) เป็นพระโพธิสัตว์ที่ปรากฏอยู่ในพุทธมหายานในเอเชียตะวันออก ซึ่งสามารถพบเห็น ได้ในหลายประเทศ อาทิ ปรากฏเป็นเทพเจ้าจิโซะในประเทศญี่ปุ่นโดยมีประติมานวิทยา (Iconography) เป็นรูปปั้นพระสงฆ์ แบบญี่ปุ่น หรือปรากฏเป็นพระมาลัยในประเทศไทย เป็นต้น ชื่อของพระองค์มีความหมายถึง “ขุมทรัพย์แห่งปฐพี” หรือ “มดลูกแห่งภรรณี” โดยในพุทธประวัติกล่าวถึงพระองค์ว่า พระองค์ทรงมีจิตเมตตาจึงต้องการโปรดสัตว์โลกในนรกให้หมด เสียก่อน พระองค์จึงจะยอมเข้าสู่นิพพาน โดยในประเทศญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าพระองค์ทรงให้การคุ้มครองผู้สัญจรไปมาระหว่าง การเดินทางและเป็นพระที่คอยคุ้มครองเด็กและสตรีมีครรภ์

ได้ในวันฉลองเทศกาลดังกล่าว สถานการณ์นี้ทำให้เกิดคำถามว่า “เพราะเหตุใดเคย์จึงหายไปในวันงานเทศกาล” หรือ “เทพเจ้าไม่ได้ให้ความคุ้มครองเคย์”



(รูปที่ 4.15) กล้องสำรวจพื้นที่ภายในห้องของโรงหมักจิ้น โดยมีลักษณะคล้ายกับคนเพิ่งตื่นนอน



(รูปที่ 4.16) เคย์ตะโกนเรียกให้ซุนวิ่งตาม เขาออกไปข้างนอก ขณะนั้นเองเสียงสวดมนตร์ดังขึ้นเรื่อยๆ การเปิดรูรับแสงในช็อตที่มากหรือน้อยเกินไปทำให้ภาพดูมีสภาวะไม่ปกติ



(รูปที่ 4.17) ซุนวิ่งไล่จับกับเคย์ ตลอดสองข้างทางเป็นถนนที่ปราศจากผู้คนแสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาที่ตัดขาดจากโลกแห่งความเป็นจริง เข้าสู่ช่วงเวลาศักดิ์สิทธิ์ที่มีเพียงเด็กสองชายสองคนและกล้องเท่านั้น



(รูปที่ 4.18) ซุนวิ่งตามเคย์ไปถึงบริเวณหน้าศาลเจ้าแห่งหนึ่งซึ่งร้างผู้คน



(รูปที่ 4.19) ชุมตามหาเคย์แต่เมื่อหาไม่เจอเขาจึงย้อนกลับมาทางกลับ

(รูปที่ 4.20) เมื่อชุมชนมองย้อนกลับมาอีกครั้ง เขาพบเห็นผู้คนจำนวนหนึ่งอยู่บริเวณหน้าศาลเจ้าที่เคยร้างผู้คน ชุมออกมาจากช่วงเวลาที่เหนือธรรมชาติ

เมื่อพิจารณาจากวิธีการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าว เราจะพบว่ากล้องกลายเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงอคติโดยกล้องเลือกถ่ายภาพเฉพาะตัวละครบางคนเท่านั้น อย่างไรก็ตาม กล้องเป็นตัวละครที่ไม่ได้มีผลกระทบต่อเนื้อเรื่องและกล้องไม่ได้จับภาพเพื่อสร้างความหมายพิเศษอื่นใดให้แก่เนื้อเรื่อง ดังนั้นกล้องและตัวละครจึงมีระยะห่างอยู่พอสมควร ลักษณะโปร่งใสของกล้องทำให้ตัวละครอื่นๆ ไม่สามารถรับรู้ถึงการบันทึกภาพของกล้องได้ ดังนั้นการเลือกจับตาดูตัวละครเพียงคนเดียวคนหนึ่งยังไม่มีน้ำหนักเพียงพอที่จะมาบดบังลักษณะของความ เป็นสัญนิยมในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีลักษณะคล้ายกับรูปแบบภาพยนตร์ สารคดีเชิงสังเกตการณ์ (Observational Mode) เรื่องที่เหนือธรรมชาติ

จากการวิเคราะห์การถ่ายภาพแบบมือถือในช่วงต้นทำให้เราสรุปได้ว่า ผู้กำกับใช้เทคนิคดังกล่าวเพื่อติดตามตัวละครอย่างกระชั้นชิด ผู้กำกับทั้งสองคือโคเรเอตะและคาวาเซะได้ใช้วิธีการหลากหลาย อาทิ การทำให้กล้องมีความรู้สึกเช่นเดียวกับผู้ชมที่ไม่สามารถรับรู้ถึงเหตุการณ์ล่วงหน้าได้หรือการทำให้กล้องมีส่วนร่วมกับการดำเนินเรื่อง โดยวิธีการทั้งหมดนี้ต่างมีแสดงให้เห็นถึงจุดประสงค์เดียวกันคือการทำให้อาภามีลักษณะสมจริงมากที่สุด ความต้องการดังกล่าวของคาวาเซะและ โคเรเอตะทำให้เราเห็นถึงวิธีการพยายามลอกเลียนแบบภาพยนตร์ สารคดีของพวกเขาได้อย่างน่าสนใจดังที่วิเคราะห์ไปในช่วงต้น

ทว่ายังมีเทคนิคอีกประการหนึ่งของกล้องที่เคลื่อนไหวติดตามตัวละครที่น่าสนใจคือการตั้งกล้องอยู่บนอุปกรณ์ถ่ายภาพยนตร์ อาทิ ขาตั้งกล้องหรือดอลลี่ เพื่อแพนภาพหรือเคลื่อนที่โดยสัมพันธ์กับการกระทำของตัวละคร การถ่ายภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวมีความแตกต่างไปจากการถ่ายภาพแบบมือถืออย่างเด่นชัด เนื่องจากภาพมีความนิ่งและไม่สั่นไหว

อย่างไรก็ตามกล้องก็ยังคงทำหน้าที่ตอบสนองต่ออาการกระทำของตัวละครเช่นเดียวกับภาพยนตร์ในกลุ่มที่มีการถ่ายภาพแบบมือถือ

ภาพยนตร์เรื่อง *M/Other* (1999) ของโนบูฮิโระ ชูวะ เป็นภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่องที่ใช้รูปแบบของ Direct Cinema เช่นเดียวกับภาพยนตร์ของโคเรเอตะและคาวาเซะ คือการเฝ้าสังเกตการณ์โดยที่ตัวละครไม่ได้แสดงให้เห็นถึงการรับรู้ว่าการกำลังบันทึกภาพอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ชูวะใช้วิธีการตั้งกล้องอยู่บนขาตั้งกล้องและแพนกล้องช้าๆตามตัวละครเช่นเดียวกับฉากวิ่งไล่จับจากเรื่อง *Mourning Forest* ของคาวาเซะ นอกจากนี้ชูวะยังถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้โดยปราศจากบทภาพยนตร์เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง *Distance* ของ โคเรเอตะ ชูวะเพียงอธิบายให้นักแสดงทราบถึงสถานการณ์และภูมิหลังของตัวละครเท่านั้น โด널ด์ ริชชี (Donald Richie) ได้อธิบายวิธีการถ่ายภาพยนตร์ของชูวะไว้ว่า “เนื้อเรื่องและความซับซ้อนของภาพยนตร์เรื่องนี้มาจากการปรึกษาหารือระหว่างผู้กำกับและนักแสดง ...ชูวะมีความเชื่อว่าวิธีการสร้างภาพยนตร์แบบคาสเซเวตส์ (Cassevetes)¹¹ สะท้อนให้เห็นความจริงในระดับที่ลึกกว่าและมันเป็นเรื่องจริงที่ว่าความน่าเชื่อถือทางการแสดงจะเกิดขึ้นได้จากการแสดงเองโดยธรรมชาติโดยปราศจากบทภาพยนตร์” (Richie, 2005: 243) ชูวะมีความเชื่อว่าหากปลุกจิตใต้สำนึกของนักแสดงให้เล่นไปตามสถานการณ์จะแสดงถึงความเป็นจริงได้มากที่สุด

อย่างไรก็ตาม ลักษณะของสไตล์ที่ต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่ใช้รูปแบบของ Direct Cinema ซึ่งกล่าวถึงก่อนหน้านี้คือการใช้เลนส์ถ่ายไกลถ่ายภาพตลอดทั้งเรื่อง ลักษณะของภาพและระยะโฟกัสของภาพยนตร์เรื่องนี้จึงต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ อย่างมาก เหตุผลของการเลือกใช้เลนส์ชนิดดังกล่าวมาจากความสามารถในการถ่ายภาพระยะไกลได้ดี ทว่าองศารับภาพจะมีขนาดที่แคบลงมากซึ่งเป็นผลของภาพที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความอึดอัดของตัวละครที่อยู่บนพื้นที่ของภาพได้เป็นอย่างดีเมื่อตัวละครสองคนมีปัญหาต่อกัน ดังเช่นในฉากที่ อากิกำลังจวนอยู่ภายในห้องครัวในขณะที่เททซึรุและซุนสองพ่อลูกนั่งเล่นอยู่ภายนอกในห้องรับแขก อากิเริ่มทนไม่ไหวกับภาระหน้าที่ของความเป็นแม่ที่เธอไม่ต้องการ เธอจึงทำลายจานซามที่เธอกำลังล้างอยู่เททซึรุจึงเข้ามาหาอากิภายในห้องครัว อากิจึงร้องไห้และบอกเขาว่าเธอไม่อาจทนต่อหน้าที่ที่เธอจะต้องทำอีกต่อไปแล้ว (รูปที่ 4.21) การใช้เลนส์ถ่ายไกลถ่ายภาพเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้พื้นที่ของตัวละครแคบลงและเมื่อตัวละครสองคนอยู่ในฉากเดียวกันยิ่งทำให้พื้นที่ว่างที่เหลือน้อยลงอีก เราจึงรู้สึกได้

¹¹ จอห์น นิโคลัส คาสเซเวตส์ (John Nicholas Cassevetes, 1929-1989) เป็นนักแสดง นักเขียนและนักสร้างภาพยนตร์ชาวอเมริกัน โดยภาพยนตร์ของเขาเป็นภาพยนตร์อิสระ (Independence Film) ที่อยู่นอกกระแสภาพยนตร์ในอุตสาหกรรม ลักษณะของรูปแบบที่สำคัญในภาพยนตร์ของเขาคือความน่าพยายามนำเสนอความเป็นจริง โดยใช้รูปแบบของ Cinéma Vérité ซึ่งประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงเป็นอย่างมาก

ถึงภาวะของความอึดอัดและไร้ทางออกของตัวละครอากิ อย่างไรก็ตาม ในบางกรณีในพื้นที่ในภาพ อันจำกัดกลับส่งผลถึงความรู้สึกเป็นไปในทางตรงกันข้ามเมื่ออยู่ในบริบทที่ต่างออกไป เช่นในฉากที่อากิร่วมรักกับเททซึรุภายในห้องนอนของพวกเขา พื้นที่ว่างภายในภาพที่เหลือน้อยกลับทำให้เรารู้สึกว่าตัวละครทั้งสองแทบไม่สามารถแยกห่างออกจากกันและยังทำให้รู้สึกถึงความใกล้ชิดของทั้งสองคน (รูปที่ 4.22)



(รูปที่ 4.21) เททซึรุเข้ามาปลอบอากิแต่ไม่เป็นผล กล้องตั้งอยู่ห่างจากตัวละครมาก โดยกล้องตั้งอยู่ภายนอกของห้อง กล้องบันทึกภาพอยู่ข้างหลังกระจกใสโดยใช้เลนส์ถ่ายไกลบันทึกภาพดังกล่าวทำให้ภาพมีขนาดที่แคบและตัวละครแทบอยู่ไม่ห่างจากกัน

(รูปที่ 4.22) เลนส์ถ่ายไกลในบางครั้งช่วยแสดงให้เห็นถึงความใกล้ชิดกัน

ในเรื่อง M/Other การสวมบทบาทและการใช้พื้นที่ของนักแสดงเกิดจากการแสดงที่ออกมาจากตัวของนักแสดงเอง กล้องทำหน้าที่เพียงเฝ้าติดตามเหตุการณ์อยู่ห่างจากตัวละคร ดังนั้นกล้องมักอยู่หลังกระจกใสที่คั่นระหว่างกล้องและนักแสดงเพื่อย้ำให้เห็นถึงระยะห่างระหว่างกล้องและตัวละคร จนในบางครั้งการถ่ายภาพลักษณะดังกล่าวทำให้เราสามารถเห็นเงาที่สะท้อนบนกระจกได้ กระจกช่วยบ่งบอกถึงระยะห่างของกล้องที่ตั้งอยู่ห่างจากนักแสดงพอสมควร เทคนิคการถ่ายทำของฮิวอี้ที่เลือกใช้เลนส์ถ่ายไกลมีความคล้ายคลึงกับการถ่ายทำภาพยนตร์ของโฮวเสี่ยวเซี่ยน (Hou Hsian-Hsien) ผู้กำกับชาวไต้หวัน โฮวอี้ใช้เลนส์ความยาวโฟกัสยาวในการถ่ายทำโดยตั้งห่างออกมาจากนักแสดงเช่นเดียวกัน โฮวอี้ให้เหตุผลว่าการถ่ายดังกล่าวทำให้นักแสดงสมัครเล่นสามารถแสดงได้ดีกว่าเนื่องจากนักแสดงไม่ต้องมาพะวงกับกล้องเมื่อกำลังแสดงเหล่านั้น นอกจากนี้การถ่ายดังกล่าวยังทำให้ง่ายต่อการถ่ายทำ เพราะกล้องที่อยู่ไกลจากเหตุการณ์ทำให้คนทั่วไปไม่สามารถทราบได้ว่ากำลังมีการถ่ายทำภาพยนตร์เกิดขึ้น คนเหล่านั้นจึงไม่ได้ให้ความสนใจต่อเหตุการณ์ โฮวอี้บอกละเอียดถึงเหตุผลของการใช้เลนส์ดังกล่าวว่า

“ผมปล่อยให้นักแสดงสมัครเล่นทำในสิ่งที่พวกเขาคุ้นเคย อาทิเช่นนิสัยหรือท่าทางโดยปกติของพวกเขา ดังนั้นพวกเขาจึงไม่จำเป็นต้อง “แสดง” ตัวอย่างเช่น การทานอาหารหรือการสูบบุหรี่ได้แสงแดดหรืออื่นๆ เพื่อที่จะไม่ทำให้พวกเขารู้สึกประหม่า ผมจะตั้งกล้องให้อยู่ไกลจากตัวนักแสดงและไม่มีเครื่องเคลือบไหว เพราะฉะนั้นผมต้องหามุมกล้องที่ถูกต้องพอดีในทุกๆ ฉากเพื่อที่ว่ากล้องสามารถบันทึกภาพเหตุการณ์และผู้คนได้มากเท่าที่ผมต้องการ” (Hou, อ้างถึงใน Bordwell 2005: 198)

กระจกใสทำหน้าที่ประการหนึ่งคือการกั้นพื้นที่ออกจากกัน การมองผ่านกระจกใสทำให้เห็นเหตุการณ์หนึ่งจากอีกพื้นที่หนึ่งโดยไม่สามารถเข้าไปใกล้เหตุการณ์ดังกล่าวได้ ในภาพยนตร์เรื่อง *M/Other* กล้องตั้งอยู่หลังกระจกใสเพื่อกั้นพื้นที่ระหว่างตัวละครและผู้ชมออกจากกัน ดังในฉากที่อาภิลักษณ์จางนอยุ่ภายในห้องครัวดังที่เคยกล่าวมาในข้างต้น กล้องตั้งอยู่หลังกระจกและใช้เลนส์ถ่ายไกลในการบันทึกภาพเหตุการณ์ตลอดทั้งฉากโดยที่กล้องไม่มีการเปลี่ยนตำแหน่งใดๆ ตัวละครและผู้ชมจึงอยู่ห่างออกจากกันจากการถูกค้นด้วยกระจก และถึงแม้ว่าฉากดังกล่าวเป็นฉากแสดงอารมณ์ที่รุนแรงของตัวละครก็ตาม ทว่ากระจกก็ช่วยกั้นไม่ให้ผู้ชมถูกดึงดูดเข้าไปใกล้กับตัวละครมากเกินไป เนื่องจากกระจกช่วยดึงสายตาทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกแปลกแยกจากเงาที่ปรากฏบนกระจก กระจกในเรื่อง *M/Other* ทำหน้าที่ดังกล่าวอยู่บ่อยครั้ง ด้วยเหตุนี้ระยะห่างของความรู้สึกของผู้ชมกับตัวละครจึงช่วยทำให้การชมภาพยนตร์ดังกล่าวเสมือนกับชมภาพยนตร์สารคดีที่ผู้ชมไม่ได้มีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร

ความสามารถอีกประการหนึ่งของกระจกใสคือการสะท้อนภาพเงาของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่อง *M/Other* ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญมาก เนื่องจากภาพที่สะท้อนอยู่บนกระจกเป็นเพียงแคเงาหรือเป็นภาพตัวแทนไม่ใช่ภาพของตัวละครจริงที่ปรากฏในภาพ ภาพของตัวละครที่สะท้อนอยู่บนกระจกจึงเป็นการบอกกล่าวๆ ว่าเงาของตัวละครที่ปรากฏบนกระจกเป็นเพียงตัวแทนของสิ่งหนึ่งเท่านั้น เงาบนกระจกจึงทำหน้าที่เป็นเสมือนดัชนีเชื่อมโยงถึงสิ่งอื่นที่ไม่ได้ปรากฏอยู่ในกรอบภาพขณะนั้น ดังตัวอย่างเช่นตอนที่เททซึรุพยายามขอร้องให้อากิช่วยอยู่ดูแลซุนแทนตนเองระหว่างที่เขาต้องไปทำธุระที่ต่างจังหวัด เราสามารถเห็นภาพเงาของอากิและเททซึรุกำลังสนทนากันผ่านกระจกใสที่กั้นระหว่างทั้งสองที่อยู่ภายนอกและซุนที่นั่งเล่นของเล่นอยู่ภายในบ้าน (รูปที่ 4.23) ในฉากดังกล่าวกระจกทำหน้าที่ช่วยกันเรื่องราวระหว่างสองพื้นที่ออกจากกัน ซุนผู้อยู่ภายในบ้านไม่มีท่าทีสนใจต่อการพูดคุยถกเถียงกันของผู้ใหญ่สองคนที่อยู่นอกบ้าน ซุนยังคงนั่งเล่นของเล่นต่อไป ทว่าในฉากดังกล่าวเราไม่สามารถได้ยินเสียงของซุนผู้อยู่ภายในบ้านได้เลย แต่เรากลับได้ยินเสียงของอากิที่กำลังถกเถียงอยู่กับเททซึรุอยู่ภายนอกบ้านแทน แม้ว่ากล้องจะ

ตั้งอยู่ภายนอกเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ทั้งสองคนแต่เรากลับไม่สามารถเห็นภาพของผู้ใหญ่ทั้งสองคนได้โดยตรง กล้องเพียงแสดงให้เห็นภาพตัวแทนของทั้งสองคนผ่านกระจกเท่านั้น อากิได้รับการให้อาหารจากเทพซึรุให้ช่วยทำหน้าที่เป็นแม่ชั่วคราวเมื่อเขาไม่อยู่ อากิจึงเป็นเพียงเสมือนตัวแทนหรือคนอื่นเท่านั้น (Other) อากิไม่สามารถเป็นแม่ที่แท้จริงได้ (M/Other) (รูปที่ 4.24)



(รูปที่ 4.23) อากิและเทพซึรุถูกเอียงกันอยู่ภายนอกโดยกล้องถ่ายให้เห็นภาพสะท้อนบนกระจกใสที่ทาบบนตัวของซุนผู้อยู่ภายในบ้าน...

(รูปที่ 4.24) ...เมื่ออากิตัดสินใจยอมดูแลซุนตามคำขอของเทพซึรุเธอก็วิ่งเข้าไปในบ้านเพื่อทำหน้าที่แม่ อากิเข้าไปอยู่ในพื้นที่เดียวกับซุน

ประเด็นสำคัญอีกประการนั้นคือการที่ตัวละครอย่างแม่ของซุนไม่เคยปรากฏให้เห็นตัวตนในเรื่องเลยแต่กลับปรากฏตัวในลักษณะของตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ อากิ ความพยายามเป็นแม่ของอากิ หรือการแสดงถึงอิทธิพลที่มีต่อคนในเรื่องอย่างซุน หรือปรากฏเป็นภาพตัวแทนอย่างภาพเงาสะท้อนของอากิบนกระจก เนื่องจากมีเพียงครั้งเดียวเท่านั้นที่เราได้ยินเสียงแม่ของซุนผ่านโทรศัพท์

ประเด็นที่น่าสนใจคือ การที่แม่ของซุนผู้ไม่เคยปรากฏตัวในกรอบภาพกลับกลายเป็นสิ่งที่อากิกลัวและพยายามเอาชนะ เราจึงสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า แท้ที่จริงแล้วไม่ใช่ตัวภรรยาเก่าของเทพซึรุผู้เป็นแม่ของซุนที่อากิต้องการเอาชนะ ทว่าเป็นเพียงเงาของภาพสะท้อนของตัวเอง การสะท้อนตัวบุคคลบนกระจกใสในเรื่อง M/Other แสดงให้เห็นถึงการสูญเสียตัวตนของตัวเองและการกำลังเผชิญหน้ากับความเป็นอื่นที่พบในตนเอง เมื่อซุนหยอกล้อกับอากิที่อยู่ภายนอกบ้านอากิจึงใจอ่อนและยอมตกลงที่จะดูแลซุนแทนเทพซึรุในระหว่างที่เขาไม่อยู่ เธอรวิ่งเข้าไปในบ้านเข้าไปสู่พื้นที่เดียวกับซุนและเข้าไปแทนที่ตำแหน่งที่ว่างอยู่ข้างๆ ซุนอันเป็นตำแหน่งของแม่ของเขา เหตุการณ์ดังกล่าวจึงเป็นจุดเริ่มต้นของสัมพันธภาพเชิงแม่ลูกของอากิและความเป็นตัวแทนของภรรยาเก่าของเทพซึรุ

ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่มีสไตล์ของการเคลื่อนไหวของกล้องบนอุปกรณ์เป็นส่วนสำคัญคือภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* (萌の朱雀, 1996) ของคาวาเซะเป็นภาพยนตร์บันเทิงอีกเรื่องหนึ่งที่มีการใช้รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีโดยเฝ้าสังเกตการณ์ตัวละครห่างๆ กล้องในเรื่องนี้มีลักษณะของการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลกว่าภาพยนตร์ข้างต้นทั้งหมดที่กล่าวมา เนื่องจากคาวาเซะมักตั้งกล้องอยู่บนอุปกรณ์ในการถ่ายทำอย่างดอลลี่หรือมีการตั้งกล้องนิ่งบ้างในบางครั้ง คาวาเซะและทีมงานภาพยนตร์มักใช้เวลาเพื่อสำรวจพื้นที่การถ่ายทำและคนในพื้นที่ ทั้งนี้ก็เพื่อการนำเสนอเรื่องราวให้ใกล้เคียงกับธรรมชาติของคนในพื้นที่มากที่สุด อาทิ ฉากที่พวกเขาบ้านมาซึเอของ (รูปที่ 4.25) เนื่องจากหมู่บ้านที่คาวาเซะถ่ายทำนั้นอยู่ภายในหุบเขา การซื้อของจำพวกอาหารทะเลและเครื่องอุปโภคบริโภคบางอย่างจำเป็นต้องใช้รถยนต์เพื่อนำเข้ามาในหมู่บ้านแห่งนี้ ซึ่งภาพดังกล่าวเป็นภาพชีวิตประจำวันของคนชนบทญี่ปุ่นที่หาชมได้ยากในปัจจุบันแม้กระทั่งคนญี่ปุ่นเองก็มีโอกาสเห็นได้น้อยมาก นอกจากนี้คาวาเซะนำเสนอภาพกิจวัตรประจำวันผู้ใหญ่และเด็กในพื้นที่ เช่น ภาพพวกเขาเด็กๆ เล่นน้ำ ภาพเด็กปีนต้นไม้บนภูเขาหรือภาพเด็กๆ ร้องเพลง (รูปที่ 4.26)



(รูปที่ 4.25) คาวาเซะแสดงให้เห็นถึงภาพกิจวัตรประจำวันของคนในพื้นที่ที่เธอถ่ายทำ เธอนำเสนอภาพคล้ายกับภาพยนตร์สารคดี (รูปที่ 4.26) ภาพของพวกเขาเด็กๆ เล่นน้ำ ปีนต้นไม้หรือร้องเพลง เป็นสิ่งที่คาวาเซะแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของพวกเขา

แม้ว่ากล้องในเรื่อง *Suzaku* อยู่ในตำแหน่งเดิมตลอดทั้งฉาก ทว่ากล้องก็ยังมีการเคลื่อนไหวเพื่อติดตามตัวละคร ดังเช่นในฉากที่คนชราจำเป็นต้องจากบ้านไปอยู่บ้านพักคนชรา คาวาเซะใช้วิธีการตั้งกล้องให้ห่างจากสิ่งที่ถ่ายโดยถ่ายภาพระยะไกลและเลี่ยงการถ่ายภาพให้เห็นสีหน้าของตัวละคร ถึงแม้ว่าคาวาเซะจะเลี่ยงการใช้มุมกล้องบางประเภท อาทิ การถ่ายภาพระยะใกล้ แต่อย่างไรก็ตามผู้ชมก็สามารถรับรู้ความโศกเศร้าที่เกิดขึ้นกับตัวละครในเรื่องได้จากบรรยากาศโดยรวมของภาพยนตร์ เหตุการณ์ที่หญิงชราต้องย้ายไปอยู่ที่บ้านพักคนชราทำให้เรารับรู้ถึงการที่หมู่บ้านแห่งนี้กำลังจะตายลงเหมือนกับคนชราที่จากไป (รูปที่ 4.27) คาวาเซะตั้งกล้อง

นึ่งโดยใช้เลนส์มุมกว้างและปรับระยะโฟกัสแบบชัดลึกเพื่อให้เห็นตัวละครที่อยู่ในระดับพื้นที่ที่ต่างกัน คาวาเซะใช้เทคนิค Depth Staging เช่นเดียวกับโคเรเอตะ โดยจัดตำแหน่งให้ย่าของเอซึเกะผู้กำลังทำไร่อยู่บริเวณพื้นหน้าและให้คนชราอีกคนเดินมาจากพื้นหลัง เมื่อย่าของเอซึเกะลุกขึ้นก็ลองก็ยกตัวขึ้นตามแต่ยังคงพยายามรักษาระยะห่างและองค์ประกอบของภาพเอาไว้คือทำให้เห็นตัวละครทั้งในบริเวณฉากหน้าและฉากหลัง หลังจากนั้นเป็นฉากบทสนทนาระหว่างย่าและหญิงชราว่าเธอกำลังจะจากหมู่บ้านแห่งนี้ไป คาวาเซะใช้การถ่ายแบบลองเทคเพื่อเก็บภาพเหตุการณ์นี้ทั้งหมดไว้ในช็อตเดียว อีกฉากหนึ่งที่สร้างความสะเทือนใจมากที่สุดในเรื่องคือฉากที่ทุกคนภายในบ้านรู้ว่าโคโตะเสียชีวิตโดยไม่ทราบสาเหตุ กล้องยังคงรักษาระยะห่างโดยถ่ายภาพระยะไกลตลอดทั้งฉาก



(รูปที่ 4.27) คาวาเซะใช้ Depth Staging โดยจัดตำแหน่งของตัวละครและองค์ประกอบภาพเพื่อให้สามารถเห็นภาพได้สมบูรณ์ที่สุดภายในหนึ่งช็อตลองเทค

(รูปที่ 4.28) ชุตของภาพในแบบที่ 2 เป็นภาพของกิจวัตรประจำวันของคนในหมู่บ้าน มีลักษณะคล้ายกับ Footage ของภาพยนตร์สารคดี

ภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* สามารถแบ่งลักษณะของชุตภาพออกเป็น 2 ลักษณะคือ (1) ชุตภาพจากการถ่ายลองเทคโดยเน้นภาพระยะไกลจนถึงภาพระยะปานกลางเพื่อแสดงให้เห็นเพียงพฤติกรรมของตัวละครเท่านั้น และ (2) ชุตภาพที่มีจังหวะการตัดต่อบ่อยกว่าแต่ก็ไม่ใช้การตัดต่อภาพเพื่อการสร้างความหมายใหม่โดยนัย ชุตภาพลักษณะนี้เน้นการถ่ายภาพธรรมชาติ กิจวัตรประจำวัน (รูปที่ 4.28) โดยมีการถ่ายภาพระยะใกล้ของตัวละคร อย่างไรก็ตามการถ่ายภาพระยะใกล้ของตัวละครในเรื่อง *Suzaku* ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อเน้นย้ำหรือทำความเข้าใจกับตัวละครแต่เป็นการเฝ้าติดตามดูพฤติกรรมของตัวละคร ลักษณะของชุตภาพดังกล่าวคล้ายกับภาพถ่ายนิ่ง (Still Photography) โดยถ่ายภาพของตัวบุคคลที่กำลังจ้องมองมาทางกล้อง การปรากฏขึ้นของชุตภาพประเภทที่สองเกิดขึ้นเพื่อคั่นจังหวะของเนื้อเรื่อง เช่นตอนที่ทุกคนในครอบครัวไปยังสถานีตำรวจเพื่อยืนยันศพของโคโตะ คาวาเซะไม่ได้แสดงให้เห็นว่าตัวละครมีความ

โคกเคี้ยวต่อเหตุการณ์อย่างไรแต่เธอใช้ชุดภาพที่สองเพื่อค้นเหตุการณ์ความเศร้านี้ ภาพในชุดที่สองจึงมีลักษณะคล้ายกับภาพในความทรงจำของทุกคนในหมู่บ้านแห่งนี้ ภาพชุดดังกล่าวจึงแสดงถึงสิ่งที่หลงเหลืออยู่ในความทรงจำ อีกหนึ่งตัวอย่างที่สำคัญคือฉากตอนที่เอซึเกะเปิดภาพถ่ายจากกล้องฟิล์มที่โคโซะถ่ายเก็บไว้หลังจากที่เขาตายไปในตอนท้ายของเรื่อง โคโซะถ่ายภาพชุดดังกล่าวด้วยฟิล์ม 8 มม. ภาพที่ปรากฏคือภาพที่มีลักษณะคล้ายกับภาพสารคดีเกี่ยวกับชีวิตของพวกชาวบ้านแห่งนี้ คาวาเซะใช้ชุดของภาพดังกล่าวเพื่อค้นจังหวะของเนื้อเรื่องได้อย่างประณีตจนทำให้ชุดของภาพดังกล่าวไม่ได้เข้ามาขัดจังหวะของอารมณ์ ภาพในชุดที่สองจึงเป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมใช้มโนภาพมากกว่าการจำกัดความคิดแบบภาพในชุดแรก แม้ว่าภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* จะเป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของคาวาเซะแต่เธอก็แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้รูปแบบและการถ่ายภาพจากภาพยนตร์สารคดีเข้ากับภาพยนตร์บันเทิงได้เป็นอย่างดี

คาวาเซะเริ่มแสดงให้เห็นถึงทักษะเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างมนุษย์และธรรมชาติผ่านมุมมองของนักธรรมชาตินิยมตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* ภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของเธอ ฉากตอนเริ่มเรื่องคาวาเซะถ่ายภาพของป่าสีเขียวขจีเต็มจอภาพโดยไม่มีอะไรอยู่ที่บริเวณพื้นหน้า ทันใดนั้นชื่อเรื่อง *Moe no Suzaku* (萌の朱雀) ก็ค่อยๆ ปรากฏขึ้น (รูปที่ 4.29) ภาพลักษณะดังกล่าวปรากฏอีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง *Mourning Forest* (殯の森) ในฉากตอนเปิดเรื่อง คาวาเซะถ่ายภาพป่าที่มีลักษณะคล้ายกับเรื่อง *Suzaku* หากแต่คาวาเซะลำดับชื่อของเรื่องไว้ภายหลังจากฉากดังกล่าว เพราะเธอต้องการแสดงให้เห็นถึงสัมพันธ์ภาพระหว่างธรรมชาติที่ผูกพันอยู่กับคนเป็นและความตาย (รูปที่ 4.30)



(รูปที่ 4.29) ในฉากเปิดเรื่องของ *Suzaku* คาวาเซะแสดงให้เห็นถึงภาพของป่าพร้อม กับชื่อเรื่องสื่อถึงชีวิตคนกับธรรมชาติ

(รูปที่ 4.30) เช่นเดียวกับเรื่อง *Mourning Forest* ทว่าคาวาเซะสลับเอาชื่อเรื่องขึ้น ภายหลังจากที่เธอให้เห็นถึงสัมพันธ์ภาพ ระหว่างคนและป่า โดยเรื่องนี้คาวาเซะ เชื่อมโยงถึงความตายเข้าไว้ด้วย

การวิเคราะห์วิธีการถ่ายภาพยนตร์ในกลุ่มภาพยนตร์ที่กล้องทำหน้าที่ติดตามตัวละครทำให้เห็นถึงความพยายามของผู้กำกับทั้ง 3 คนในการลอกเลียนแบบภาพยนตร์สารคดีซึ่งแฝงไปด้วยความเชื่อของผู้กำกับว่าวิธีการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวอาจทำให้เราสามารถนำเสนอความเป็นจริงในภาพยนตร์ได้อย่างตรงไปตรงมามากที่สุด ผู้กำกับทั้ง 3 คนจึงเน้นการเฝ้าสังเกตการณ์ตัวละครโดยพยายามเลี่ยงการชี้หน้าที่เกิดจากการถ่ายภาพของกล้อง ความพยามนำเสนอความเป็นจริงนี้เองที่ทำให้เกิดสุนทรียภาพแห่งสัจนิยมในภาพยนตร์ (ดูบทที่ 5) เพราะทำให้เรื่องราวที่เกิดขึ้นมีลักษณะที่คลุมเครือไม่ชัดเจน ผู้ชมอาจเข้าใจเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ก็ได้ จึงทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะคล้ายกับความเป็นจริงที่ผู้ชมพบเพราะสิ่งที่พบเห็นในชีวิตจริงนั้น แม้ว่าจะอยู่ในสถานการณ์เดียวกันเราอาจจะไม่ได้เข้าใจเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกันก็ได้ เหตุการณ์ในชีวิตจริงเต็มไปด้วยความไม่ชัดเจน สิ่งเหล่านี้เป็นสุนทรียภาพที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่ต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ดี การถ่ายภาพยนตร์โดยกล้องเคลื่อนติดตามตัวละครทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าการกำกับมีกล้องที่บันทึกภาพเหตุการณ์อยู่ ผู้ชมจึงไม่ได้อยู่คนเดียว ทว่าเสมือนมีบุคคลที่เราไม่รู้จัก (Unknown) นำทางให้ผู้ชมอยู่ ยังมีวิธีการถ่ายภาพยนตร์อีกลักษณะหนึ่งซึ่งให้ผลต่างออกไปจากวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่เราวิเคราะห์ในเบื้องต้น โดยผู้กำกับกำหนดให้กล้องตั้งอยู่ในตำแหน่งเดิมเพื่อเฝ้าสังเกตการณ์เท่านั้น ผลที่เกิดขึ้นกับความรู้สึกของผู้ชมจึงต่างออกไปเช่นเดียวกัน

1.2 กล้องที่ไม่ได้เคลื่อนไหวตามตัวละคร

ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของวิธีการถ่ายภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสาม 3 คนซึ่งต่างจากวิธีการถ่ายภาพยนตร์แบบแรกเนื่องจาก ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มีลักษณะของกล้องที่อยู่กับที่ โดยผู้กำกับเลือกวิธีการถ่ายเพื่อให้ตอบรับกับภาพยนตร์มากที่สุด อาทิการใช้ขาตั้งกล้องเพื่อทำให้กล้องตั้งนิ่งอยู่กับที่ หรือการถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อทำให้ภาพมีการสั่นไหวเล็กน้อยทว่ายังคงอยู่กับที่เสมอ ผลของการถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะนี้ทำให้บ่อยครั้งที่ตัวละครหลุดออกไปนอกกรอบภาพ และแม้ว่าจะเกิดเหตุการณ์เช่นนั้น กล้องก็ยังคงรั้งตำแหน่งเดิมไว้ จึงเป็นข้อสังเกตที่น่าสนใจว่า เหตุใดผู้กำกับจึงเลือกใช้วิธีการถ่ายภาพยนตร์ลักษณะเช่นนี้ เพราะการที่กล้องอยู่กับที่ทำให้การถ่ายภาพยนตร์นั้นดำเนินไปได้ยาก ซึ่งจะอภิปรายต่อไป รวมถึงการวิเคราะห์ถึงวิธีการแก้ปัญหาในการถ่ายภาพยนตร์ของผู้กำกับเพื่อแสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการถ่ายภาพยนตร์ของเขา กลุ่มของภาพยนตร์ที่มีลักษณะดังกล่าวได้แก่เรื่อง *Maborosi* (幻の光, 1995) *Nobody knows* (誰も知らない 2004) และ *Still Walking* (歩いても、歩いても 2008) ซึ่งทั้งหมดเป็นผลงานภาพยนตร์ของโคเรเอดะทั้งสิ้น

ภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* เป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของโคเรเอตะ ในภาพยนตร์เรื่องนี้เขาได้นำวิธีการและแนวคิดมาจากผู้กำกับที่เคยใช้วิธีการเดียวกันในการถ่ายภาพยนตร์ก่อนหน้าเขาเป็นเสมือนต้นแบบในการถ่ายภาพยนตร์ ดังเช่นการที่โคเรเอตะเลือกใช้เลนส์ถ่ายไกลในการถ่ายภาพยนตร์เช่นเดียวกับโหวเสียวเซี่ยนและเป็นวิธีการเลือกใช้เลนส์เช่นเดียวกับซุวะทีกกล่าวถึงก่อนหน้านี้

ดังนั้น เราจึงสังเกตได้ว่าภายในหนึ่งข้อต่อในเรื่อง *Maborosi* ตัวละครมักมีขนาดที่ใกล้เคียงกันซึ่งเป็นผลสำคัญของการใช้เลนส์ถ่ายไกลนอกจากนี้แม้ว่าตัวละครจะมีการเคลื่อนไหวมาข้างหน้าทว่าขนาดของตัวละครกลับไม่ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงมากนัก เช่นในฉากเริ่มต้นของเรื่องที่ยูมิโกะพยายามวิ่งไปเพื่อห้ามยาของเธอไม่ให้ออกไปจากบ้าน (รูปที่ 4.31) โดยสังเกตได้จากกรณียูมิโกะวิ่งเข้าไปหายาของเธอที่เดินอยู่ข้างหน้า แม้ว่ายูมิโกะกำลังวิ่งไปยังเส้นขอบฟ้าแต่ขนาดตัวของเธอมีความเปลี่ยนแปลงที่ช้ามาก นอกจากนี้การใช้เลนส์ถ่ายไกลยังช่วยทำให้สามารถบันทึกเหตุการณ์ที่อยู่ห่างไกลออกไปได้อย่างชัดเจน โคเรเอตะมักถ่ายภาพระยะไกลเพื่อให้ผู้ชมเพียงสังเกตการณ์อยู่ไกลๆ ทำให้เราไม่สามารถเห็นสีหน้าของตัวละครได้อย่างชัดเจนอยู่บ่อยครั้งในภาพยนตร์ วิธีการดังกล่าวเป็นอีกหนึ่งในกลวิธีที่ช่วยลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจของโคเรเอตะ เนื่องจากเขาไม่ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกเห็นอกเห็นใจตัวละครโดยการสร้างภาพที่สะเทือนใจของตัวละครแก่ผู้ชมด้วยการถ่ายภาพระยะใกล้

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งคือ โคเรเอตะมักถ่ายทำในที่ที่สามารถเห็นเส้นทัศนมิติ (Perspective) เพื่อสื่อถึงความลึกของภาพ ดังเช่นในฉากที่ยาของยูมิโกะเดินทางออกจากบ้านเธอเดินไปยังเส้นขอบฟ้าที่กล่าวถึงในเบื้องต้น อย่างไรก็ตาม ผลของเลนส์ถ่ายไกลทำให้เส้นขอบฟ้าในภาพมาบรรจบกันช้ากว่าปกติ หรืออีกตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ ฉากตอนที่อิคุโอะเดินออกจากบ้านไปเพื่อไปทำงานซึ่งเป็นครั้งสุดท้ายที่ยูมิโกะเห็นอิคุโอะในตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ (รูปที่ 4.32) ตัวละครเดินไปยังเส้นขอบฟ้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกับฉากที่ยาของยูมิโกะเดินจากไป ภาพที่มีลักษณะใกล้เคียงกันของทั้งสองฉากสามารถสร้างความเชื่อมโยงกันได้ เราจึงตีความลักษณะของภาพดังกล่าวได้ว่าเราจะเห็นคนทั้งคู่เป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่พวกเขาจะจากไป ดังนั้นสิ่งที่เราสามารถเห็นได้อีกประการหนึ่งคือความสามารถในการเล่าเรื่องด้วยภาพของโคเรเอตะ

นอกจากนี้ในฉากที่อิคุโอะเดินจากไป โคเรเอตะปล่อยให้ผู้ชมดูอิคุโอะเดินไปยังเส้นขอบฟ้านานถึง 18 วินาที แม้ว่าเวลาจะผ่านไปนานแต่เรายังสามารถเห็นภาพของตัวละครที่อยู่ไกลได้อย่างชัดเจน เนื่องมาจากการที่ขนาดของตัวละครไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงมากนักเมื่อใช้เลนส์ถ่ายไกล เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเลนส์ชนิดนี้เหมาะสำหรับถ่ายแบบแพนภาพ (Plan-

sequence)¹² ที่กล้องมักถ่ายภาพระยะไกลและไม่มี การเคลื่อนไหวที่ได้ดีกว่าการใช้เลนส์ปกติ ถ่ายภาพในลักษณะดังกล่าว โคเรเอเดะรู้ว่า การใช้เลนส์ถ่ายไกลทำให้เขาสามารถถ่ายภาพลักษณะ แขนงภาพได้ดีโดยที่เขาไม่จำเป็นต้องเคลื่อนไหวกล้อง



(รูปที่ 4.31) ยูมิโกะพยายามวิ่งไปเพื่อห้าม ย่าของเธอไม่ให้ออกไปจากบ้าน เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ ณ บริเวณสะพาน เรา สามารถเห็นเส้นทัศนมิติซึ่งจะทำให้เรา คิดถึงฉากนี้อีกในภายหลัง

(รูปที่ 4.32) อิคูโอะกำลังเดินออกไปจาก บ้านเพื่อกลับไปทำงาน ฉากดังกล่าวเป็น ครั้งสุดท้ายที่เราจะเห็นอิคูโอะยังมีชีวิตอยู่ ทัศนมิติทำให้เราหวงคิดถึงตอนย่าของ ยู มิโกะออกจากบ้านไป

บอร์ตเวลเป็นนักวิชาการคนหนึ่งที่ศึกษาและพัฒนาการของภาพยนตร์ในเอเชีย ตะวันออก เขาได้ตั้งข้อสังเกตหลายประการเกี่ยวกับการถ่ายภาพยนตร์ของโคเรเอเดะว่า ในช่วงต้น ของการถ่ายภาพยนตร์บันเทิง โคเรเอเดะน่าจะได้รับอิทธิพลจากโทวเสียวเซียนผู้กำกับชาวไต้หวัน ซึ่งนิยมใช้เลนส์ถ่ายไกลในการถ่ายภาพยนตร์และยาสุจิโร่ โอซุ (Yasujiro Ozu) ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเสมือนประพันธ์กรแห่งภาพยนตร์ตะวันออก ข้อสันนิษฐานดังกล่าวเกิดขึ้นจากลักษณะของ การถ่ายภาพยนตร์ของโคเรเอเดะในช่วงต้น เขาจัดวางตัวละครให้อยู่ในตำแหน่งที่ตั้งฉาก 90 องศา กับฉากหลัง ทำให้ไม่สามารถระบุถึงความลึกของภาพได้ ซึ่งข้อต่อลักษณะดังกล่าวพบมากใน ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกโดยเฉพาะงานของโอซุและโทว บอร์ตเวลนิยามข้อต่อลักษณะดังกล่าว ว่า “Planimetric Shot” ซึ่งข้อต่อนี้มักใช้ควบคู่ไปกับการตั้งกล้องให้ตั้งฉากพอดีกับฉากหลัง ดังนั้น ตัวละครและฉากหลังจึงเหมือนอยู่ในระนาบสองมิติ บอร์ตเวลเปรียบเทียบการตั้งกล้องดังกล่าวกับ เข็มทิศเนื่องจากการเปลี่ยนมุมกล้องโดยมีองศาของการตั้งกล้องแบบตั้งฉากพอดี โดยเขา เรียกว่า “Compass-point Camera” บอร์ตเวลอธิบายเกี่ยวกับข้อต่อดังกล่าวว่า “เป็นการวางข้อต่อที่ ถ่ายภาพยนตร์โดยตั้งกล้อง 90 หรือ 180 องศา กับข้อต่อก่อนหน้านี้ ... ซึ่งการตั้งกล้องลักษณะนี้ต่าง

¹² การถ่ายแบบขนานเป็นการถ่ายลงทศและแสดงให้เห็นถึงความชำนาญในการเคลื่อนไหวกล้อง โดยจากคำในภาษาฝรั่งเศส ว่า Plan-séquence ข้อต่อดังกล่าวทำให้เกิดความสมจริงโดยเฉพาะอย่างยิ่งเหตุการณ์ที่อยู่ฉากกลางและฉากหลังเพราะกล้อง สามารถบันทึกภาพทั้งสองฉากให้อยู่ในระยะโฟกัสเดียวกันง่ายกว่าบริเวณฉากหน้าที่มีจะหลุดออกมาในระยะโฟกัส

จากการตั้งกล้องในภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่มักตั้งกล้องเฉียงประมาณ $\frac{3}{4}$ กับใบหน้าของนักแสดง” (Bordwell, 2005: 233) ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือฉากที่ *ยูมิโกะ* ตัดสินใจแต่งงานใหม่ เธอไปรอสามีใหม่ของเธอที่สถานีรถไฟแห่งหนึ่ง *ยูมิโกะ* นั่งบนม้านั่งโดยตำแหน่งที่เธอนั่งเป็นเส้นขนานกับไปฉากหลังพอดีจนแทบจะไม่มีอะไรช่วยบอกให้รู้ถึงความลึกของภาพ ภาพจึงดูแบนราบเป็นสองมิติดังที่บอร์ดเวลล์ตั้งข้อสังเกตไว้ (รูปที่ 4.33) หรือเช่นเดียวกันในฉากตอนที่ *ยูมิโกะ* วิ่งไล่ตามย่าของเธอและฉากที่เธอยืนมอง *อิกุโอะ* เดินจากไป ทั้งสองฉากนี้โคเรเอเดะยังคงตั้งกล้องทำมุม 90 องศากับตัวละคร

อย่างไรก็ตาม การที่โคเรเอเดะใช้เทคนิคดังกล่าวในภาพยนตร์เรื่องแรกของเขา ทำให้โคเรเอเดะได้รับเสียงวิจารณ์โจมตีว่ามีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของโหวมากเกินไป ทว่าโคเรเอเดะยังคงยึดถือการตั้งกล้องลักษณะดังกล่าวในภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มาของเขา ดังที่ปรากฏในเรื่อง *Nobody knows* และ *Still Walking* แต่ว่าการตั้งกล้องที่เป็นมุมตั้งฉากกับฉากหลังทำให้เกิดปัญหาว่าภาพดูมีลักษณะที่แบนราบเกินไป โหวหาทางแก้ปัญหาดังกล่าวโดยจัดวางตัวละครให้ลึกลับกันไป (รูปที่ 4.34) โคเรเอเดะก็ใช้วิธีการเดียวกับโหวในการแก้ปัญหาคารตั้งกล้องมุมฉากของเขาดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* ในฉากที่บรรดาหญิงสาวกำลังทำกับข้าวอยู่ภายในห้องครัวโดยจัดวางให้ *โทชิโกะ* ยืนหันหลังออกไปกับ *จินามิ* และ *ยูกะริ* เพื่อเป็นการสร้างนัยทางความลึกของภาพแทน (รูปที่ 4.35)

ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* คือการตั้งกล้องนิ่งอยู่กับที่จนแทบจะไม่มีอาการเคลื่อนไหวในฉากที่ถ่ายแบบแช่ภาพ การแพนกล้องตามตัวละครเกิดขึ้นเพียงสองครั้งเท่านั้นในเรื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



(รูปที่ 4.33) ยูมิโกะนั่งรอทามิโอะสามีใหม่ของเธอที่สถานีรถไฟ โคเรเอเดะตั้งกล้อง 90 องศาในการถ่ายทำจากดั่งกล่าวโดยมีความคล้ายคลึงกับวิธีการของโหวเสี้ยวเซี่ยน

(รูปที่ 4.34) โหวเสี้ยวเซี่ยนแก้ปัญหาคาการใช้เลนส์ถ่ายไกลทำให้ตัวละครมีขนาดที่ใกล้เคียงกันทั้งจาก และการตั้งกล้อง 90 องศาทำให้ภาพดูแบนราบ โดยให้ตัวละครยืนลักหันกันไปเพื่อบอกความลึกและตำแหน่งของตัวละคร



(รูปที่ 4.35) โคเรเอเดะใช้วิธีการคล้ายๆ กับโหวในเรื่อง *Still Walking* โดยให้บรรดาหญิงสาวที่กำลังทำครัวยืนเหลื่อมกันเพื่อบอกถึงความลึกของภาพเช่นเดียวกับโหว

นอกจากนี้ โคเรเอเดะแทบไม่เคยถ่ายภาพระยะใกล้ของตัวละคร ขนาดภาพส่วนใหญ่คือการถ่ายภาพระยะไกลและภาพถ่ายระยะปานกลาง โคเรเอเดะต้องการให้กล้องตั้งห่างจากตัวละครเพื่อเลี่ยงการเห็นรายละเอียดหรือการเข้าไปใกล้ตัวละครมากเกินไป เนื่องจากเขาไม่ต้องการให้คนดูมีความผูกพันกับตัวละคร ดังเช่นในฉากตอนที่ ยูมิโกะซื้อตั๋วรถจักรยานมาให้ อิคุโอะสามีของเธอ กล้องตั้งนิ่งอยู่ในระดับช็อตเสื่อตาทามิ (Tatami Shot) ผู้ชมเห็นอิคุโอะกำลังนอนอย่างขี้เกียจและฟังวิทยุไปพร้อมๆ กัน เราสามารถเห็นอิคุโอะที่นอนเป็นแนวนอนได้เต็มตัว แม้ว่า ยูมิโกะเดินเข้ามาภายในห้อง โคเรเอเดะยังคงตำแหน่งของกล้องไว้ที่ระดับเดิมโดยไม่สนใจว่าร่างกายส่วนบนของ ยูมิโกะ จะถูกตัดออกไปอยู่นอกกรอบภาพ อย่างไรก็ตาม ทั้งสองก็ยังคงอยู่ภายในช็อตเดียวกัน (รูปที่ 4.36) เราสามารถเห็น ยูมิโกะ ได้เต็มตัวเฉพาะตอนที่เธอก้มลงเอาสี่กระป๋องให้

อิคุโอะเท่านั้น เมื่ออิคุโอะลุกขึ้นมานั่งลงบนเสื่อตามาจิ โคะเรเอตะเปลี่ยนมุมมองมารับที่ด้านหน้าของอิคุโอะ โดยเขายังคงระดับของมุมมองแบบตามาจิซ็อตอยู่ดี (รูปที่ 4.37) เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า โคะเรเอตะไม่ต้องการให้กล้องมีการเคลื่อนไหวเพื่อตอบรับการกับเคลื่อนไหวของตัวละคร ฉากดังกล่าวประกอบไปด้วยซ็อตสองซ็อตเท่านั้น ดังนั้น เราจึงสังเกตได้ว่าโคะเรเอตะวางตำแหน่งของกล้องให้ทำหน้าที่เพียงสังเกตการณ์เท่านั้นตั้งแต่ในภาพยนตร์บันทึกเรื่องแรกของเขา



(รูปที่ 4.36) โคะเรเอตะตั้งกล้องระดับเสื่อตามาจิซึ่งเป็นระดับเฉพาะของบ้านญี่ปุ่น

(รูปที่ 4.37) โคะเรเอตะตั้งกล้องระดับเสื่อตามาจิโดยไม่สนใจว่าตัวละครอย่าง ยูมิโกะจะมีความสูงเกินกว่าที่จะบันทึกภาพได้หรือไม่ เขายังคงตำแหน่งของกล้องไว้ระดับเดิมแม้ว่าจะเปลี่ยนมุมมองแล้วก็ตาม

นอกจากนี้ โคะเรเอตะยังมีความชำนาญในการเล่นกับความยาวโฟกัสยาวหรือเลนส์ถ่ายไกลเพื่ออธิบายถึงภาวะความแปลกแยกของตัวละครอย่าง ยูมิโกะที่ยิ่งรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ในช่วงท้ายของภาพยนตร์ ในฉากที่ ยูมิโกะค่อยๆ เปิดหน้าต่างห้องนอนของเธอออกไปยังทะเลที่กว้างใหญ่ในตอนเช้ามืด ในขณะที่พายุฤดูหนาวกำลังพัดเข้ามาทำให้ห้องทะเลปั่นป่วนคลื่นลมพัดกระแทกบ้านเรือนที่ตั้งเรียงรายตามชายหาด ท่ามกลางบรรยากาศดังกล่าว ยูมิโกะไม่สามารถควบคุมอารมณ์ที่แปรปรวนของตัวเองได้เช่นกัน ลมพายุที่รุนแรงจึงเปรียบเสมือนอารมณ์ของ ยูมิโกะที่กำลังแปรปรวน ยูมิโกะหยิบเอากระดิ่งกุญแจรถจักรยานซึ่งเป็นของดูต่างหน้าของอิคุโอะสามีเก่าของเธอ กระดิ่งดังกล่าวยิ่งทำให้เธอหวงคิดถึงเรื่องปริศนาการตายของอิคุโอะในอดีต กอปรกับความกลัวที่จะสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักให้กับความตายอีกครั้ง เพราะคุณยายข้างบ้านออกไปหาปูในทะเลในวันที่พายุเข้าและยังไม่กลับมา ยูมิโกะเห็นคุณยายตอนกำลังเดินออกไปสู่เส้นขอบฟ้าซึ่งมีลักษณะของภาพคล้ายกับตอนที่ย่าและอิคุโอะเดินจากไป (รูปที่ 4.40-41) เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ ยูมิโกะอดคิดมากเรื่องคุณยายข้างบ้านไม่ได้ แม้ว่าในท้ายที่สุดแล้วคุณยายข้างบ้านสามารถกลับมาได้อย่างปลอดภัย แต่ว่าสภาพจิตใจของ ยูมิโกะแปรปรวนเกินกว่าที่จะ

ดิ่งกลับมาเสียแล้ว ยูมิโกะตัดสินใจออกจากบ้านหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว ในฉากที่ ยูมิโกะหนีออกจากบ้านเป็นช่วงเวลา que แสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงในการลำดับภาพและความสามารถในการเล่าเรื่องด้วยภาพมากที่สุดช่วงหนึ่งของเรื่องนี้ โคเรเอเดะเริ่มต้นฉากดังกล่าวด้วยช็อตนำเรื่องภาพถ่ายระยะไกลป้ายรถเมล์เก่าๆ ที่ผู้ฟังแล้วโดยมีทะเลที่เงียบสงบเป็นฉากหลังของช็อตนี้ (รูปที่ 4.38) ยูมิโกะนั่งอยู่ภายในป้ายรถเมล์เก่าๆ ที่มีมิติ ภาพดังกล่าวสื่อถึงความโศกเศร้าในของตัว ยูมิโกะ สักพักหนึ่ง รถเมล์ค่อยๆ แล่นเข้ามาในฉากจากทางด้านล่างซ้ายของภาพและจอดลงที่หน้าป้ายรถเมล์ รถเมล์คันดังกล่าวอยู่ในสภาพที่ร้างผู้คนและภาพในช็อตนี้ไม่มีสิ่งอื่นที่เคลื่อนไหวได้นอกจากรถเมล์คันนี้ (รูปที่ 4.39) โคเรเอเดะถ่ายภาพดังกล่าวจากมุมมองระยะไกลก่อนที่รถเมล์จะวิ่งแล่นออกไปทางด้านขวาบนของกรอบภาพ สภาพภายในรถเมล์ร้างผู้คนยิ่งตอกย้ำถึงความรู้สึกโดดเดี่ยวของ ยูมิโกะ โคเรเอเดะตัดกลับมาที่ภาพถ่ายระยะไกลของป้ายรถเมล์อีกครั้ง ยูมิโกะค่อยๆ เดินออกมาจากป้ายรถเมล์ดังกล่าว (รูปที่ 4.40) ภาพถ่ายระยะไกลทำให้เราไม่สามารถเห็นใบหน้าของ ยูมิโกะได้อย่างชัดเจน เทคนิคดังกล่าวเป็นการลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจทำให้เราต้องคาดเดาอารมณ์ของ ยูมิโกะ จากสภาพแวดล้อมซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของ โคเรเอเดะ เขามักทิ้งพื้นที่ให้ผู้ชมเติมเต็มอารมณ์ของตัวเอง

ยูมิโกะค่อยๆ เดินออกจากป้ายรถเมล์ เพราะเธอได้ยินเสียงแหว่งของกระดิ่ง เสียงของกระดิ่งในที่นี้อาจทำหน้าที่เป็นตัวแทนเสียงเรียกของ อิคุโอะ แต่แท้ที่จริงแล้วเป็นเสียงกระดิ่งที่มาจากขบวนรถไฟที่อยู่บนเขา ภาพถ่ายระยะปานกลางของ ยูมิโกะ ที่กำลังมองออกไปโดยที่เราไม่อาจรู้ว่าเธอกำลังมองอะไร (รูปที่ 4.41) ลักษณะของการมองดังกล่าวพบบ่อยครั้งในภาพยนตร์ของไอซุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากสนทนากันของตัวละคร ด้วยความที่ไอซุมักสร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะเงียบสงบและมีความเป็นมินิมอลลิสม์ โคเรเอเดะจึงมักถูกนำไปเปรียบเทียบกับผลงานของไอซุเสมออย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้ว่าโคเรเอเดะจะปฏิเสธการนำสไตล์ของไอซุมาใช้ในงานของเขาก็ตาม

ในช็อตต่อมา โคเรเอเดะตัดมาที่ภาพถ่ายระยะไกลมากของขบวนรถไฟที่ค่อยๆ เคลื่อนตัวอย่างช้าๆ (รูปที่ 4.42) ตัดมาที่ภาพถ่ายระยะไกลมากจากมุมสูงของต้นไม้เราเห็นขบวนรถไฟค่อยๆ ผ่านไปอย่างช้าๆท่ามกลางหิมะที่เริ่มตกลงมาแรงขึ้นเรื่อยๆ โคเรเอเดะสร้างความแตกต่างขัดแย้งกันระหว่างสีขาวของหิมะและสีดำของขบวนรถไฟ (รูปที่ 4.43) ยิ่งทำให้เกิดความรู้สึกแห้งแล้ง กอปรกับบรรยากาศที่ไร้สีสันและออกโทนสีเทาสื่อถึงความตาย

ทว่าในที่สุด ยูมิโกะผู้เดินตามขบวนรถไฟอย่างช้าๆ และค่อยๆ ปลีกตัวทิ้งท้ายห่างจากขบวนรถไฟเรื่อยๆ ยูมิโกะเดินช้าลงในขณะที่ขบวนรถไฟยังคงมุ่งหน้าต่อไปจนกระทั่งขบวนรถไฟจาก

ไปยูมิโกะยังคงยืนอยู่ที่เดิม (รูปที่ 4.44) ภาพถ่ายระยะใกล้มากทำให้เราไม่สามารถสังเกตเห็นอารมณ์ของยูมิโกะได้จากสีหน้าของเธอ แต่โคเรเอเดะใช้บรรยากาศโดยรอบช่วยสื่อถึงอารมณ์ของเธอในขณะนั้น เมื่อยูมิโกะเลือกที่จะหยุดเดินตามขบวนศพดังกล่าว ทำให้เราสามารถเข้าใจได้ว่าในที่สุดแล้วเธอเลือกที่จะเลิกตามหลังความตาย ยูมิโกะตัดสินใจปลดปล่อยภาระอันหนักอึ้งออกจากตัวของเธอ ยูมิโกะยังคงแสดงถึงความแปลกแยกไม่สามารถจัดการกับความสับสนที่เกิดขึ้นภายในตัวของเธอเองได้ ความเศร้าและความโกรธที่มีต่อการฆ่าตัวตายอย่างไรเหตุผลของอิคุโอะยังมีอยู่รายรอบในบรรยากาศและสถานที่ที่เธออาศัยอยู่ ร่องรอยของอิคุโอะทำให้เกิดรอยแปลกแยก ซึ่งแทนที่ด้วยบรรยากาศของท้องทะเลอันไกลสุดสายตา เมื่อทามิโอะมาถึงที่ชายทะเลที่ ยูมิโกะยืนอยู่ ยูมิโกะแสดงอาการโศกเศร้าเสียใจอย่างสุดประมาณด้วยความไม่เข้าใจถึงสาเหตุของการตายของอิคุโอะ ยูมิโกะจึงระบายความรู้สึกกับทามิโอะสามีใหม่ของเธอ (รูปที่ 4.45) ทามิโอะจึงเล่าเรื่องให้ยูมิโกะฟังเกี่ยวกับแสงดวงตาที่ล่องลอยให้คนเดินลงไปทะเล

โคเรเอเดะยังคงรักษาระยะห่างระหว่างผู้ชมและตัวละครโดยถ่ายภาพระยะใกล้มากแทนที่การถ่ายภาพระยะใกล้แบบภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป ตลอดทั้งฉากทำให้เราเห็นถึงความพยายามคงความเป็นภาพยนตร์สารคดีของ โคเรเอเดะคือการสร้างระยะห่างของผู้ชมและตัวละคร โคเรเอเดะไม่ต้องการให้เราความรู้สึกเห็นอกเห็นใจตัวละครผ่านการถ่ายภาพแบบวัตถุวิสัย การบันทึกภาพเกิดขึ้นโดยปราศจากการชี้นำของผู้กำกับ หากสังเกตฉากดังกล่าวจะพบว่าระยะของภาพไกลออกมาเรื่อยๆ จนกระทั่งเป็นภาพระยะใกล้มากซึ่งผู้ชมไม่สามารถเห็นรายละเอียดใดภายในภาพได้เลย ความเศร้าและความโกรธแค้นของยูมิโกะถูกแสดงออกผ่านบรรยากาศโดยรอบของตัวเธอแทนการถ่ายภาพระยะใกล้ ผู้ชมจึงรู้สึกถึงอารมณ์ดังกล่าวได้แต่ไม่อาจเข้าถึงอารมณ์ของเธอได้อย่างแท้จริง อารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเพียงอารมณ์ของผู้ชมที่เข้าไปแทนที่อารมณ์ของยูมิโกะที่โคเรเอเดะละไว้ ดังนั้นระยะห่างของผู้ชมและตัวละครจึงมีมากพอสมควร โคเรเอเดะย้ำถึงความต้องการให้ผู้ชมเพียงเฝ้าดูเหตุการณ์เท่านั้น การตั้งกล้องระยะดังกล่าวเป็นการลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจอย่างหนึ่งยิ่งแสดงให้เห็นถึงความต้องการเล่าความรู้สึกเกี่ยวกับความตายผ่านมุมมองแบบภาพยนตร์สารคดีของโคเรเอเดะ



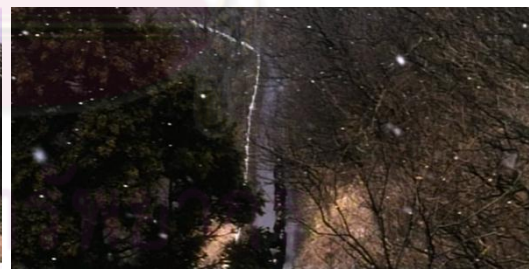
(รูปที่ 4.38) ยูมิโกะนั่งรอรถเมล์อยู่ในความมืดในป้ายรถเมล์เก่าที่พวงสือให้เห็นถึงสภาวะจิตใจของยูมิโกะที่โศกเศร้า

(รูปที่ 4.39) รถเมล์มาถึงที่ป้ายรถเมล์แล้วก็ออกไป ภายใตรถเมล์ว่างเปล่ายิ่งทำให้ภาพในเหตุการณ์ดังกล่าวดูหม่นหมอง



(รูปที่ 4.40) ภาพถ่ายระยะไกลของยูมิโกะเดินออกมาจากป้ายรถเมล์ แม้ว่าจากดังกล่าวจะเป็นฉากที่สะเทือนใจแต่ โคเรเอเดะก็เลี้ยงที่จะถ่ายภาพระยะใกล้

(รูปที่ 4.41) ยูมิโกะยื่นมองไปทางเสียงกระดิ่งที่เธอได้ยิน โคเรเอเดะเล่าเรื่องราวความรู้สึกผ่านบรรยากาศรอบข้างตัวยูมิโกะ



(รูปที่ 4.42) ภาพถ่ายระยะไกลของขบวนศพซึ่งมีความกำกวมว่าภาพที่ยูมิโกะกำลังมองอยู่นั้นเป็นขบวนศพของคนในท้องถิ่นหรือเป็นขบวนศพของอิคุโอะ

(รูปที่ 4.43) โคเรเอเดะเปลี่ยนจากภาพของความเป็นกลายเป็นภาพของความตายในพริบตาจากภาพหิมะที่โปรยลงมาสร้าง ความแห้งแล้งให้แก่บรรยากาศของภาพ



(รูปที่ 4.44) ยูมิโกะเดินตามขบวนศพโดยที่เรายังไม่อาจรู้ได้ว่าที่แท้เป็นขบวนศพของใคร ทว่า โครเอเดะใช้การเล่าเรื่องด้วยภาพโดยให้ยูมิโกะค่อยๆ ถอยห่างจากขบวนศพดังกล่าว สืบถึงว่าเธอกำลังเลิกเดินตามหลังความตาย

(รูปที่ 4.45) ทามิโอะตามหายูมิโกะที่ชายทะเลและเล่าเรื่องเกี่ยวกับแสงดวงตาให้ยูมิโกะฟัง แม้ว่าจะเป็นฉากที่เน้นหนักทางอารมณ์มากที่สุดฉากหนึ่งในเรื่อง โครเอเดะยังคงถ่ายภาพพระยะไกลมากเพื่อเลี่ยงการสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชม

ในเรื่อง *Maborosi* โครเอเดะมักนำเสนอภาพชีวิตสามัญธรรมดาผ่านการตั้งกล้องระยะไกลห่างจากตัวละครและใช้เลนส์ถ่ายไกลช่วยในการบันทึกภาพดังกล่าว เช่นในฉากตอนที่ ยูมิโกะใช้ชีวิตร่วมกับอิคุโอะในช่วงต้นของเรื่อง ทั้งคู่ไปดื่มกาแฟที่ร้านของเพื่อน หลังจากนั้นทั้งคู่กลับมาทำสิริรถจักรยาน ณ บริเวณข้างทางก่อนที่จะขึ้นทำยกล้อกลับบ้านด้วยกัน โครเอเดะนำเสนอเหตุการณ์ภายในหนึ่งช็อตแบบแช่ภาพในบางครั้งบางช็อตมีความยาวมากกว่าหนึ่งนาที โครเอเดะมักให้เวลากับผู้ชมค่อยๆ ซึมซับกับบรรยากาศรอบข้าง การถ่ายภาพลักษณะดังกล่าวทำให้บางเหตุการณ์ดูนิ่งเสียบจนคล้ายกับภาพชีวิตสามัญ (Genre Painting) ในงานจิตรกรรมที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์สามัญธรรมดาของชีวิตประจำวันของบุคคลทั่วไป ลักษณะของภาพดังกล่าวต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่มักนำเสนอเหตุการณ์ที่ผิดปกติวิสัย เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตของตัวละครมักเป็นเรื่องที่ไม่คาดฝัน หากมองจากมุมมองดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์ของ โครเอเดะมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของไอซุเป็นอย่างมาก เนื่องจากไอซุและโครเอเดะมักจำกัดเหตุการณ์ที่จะเร้าอารมณ์ของผู้ชม ตัวละครมักไม่แสดงออกผ่านสีหน้า กอปรกับการตั้งกล้องถ่ายแบบแช่ภาพจึงเป็นการนำเสนอชีวิตสามัญอย่างพิถีพิถันโดยปราศจากการเร่งเร้าอารมณ์

ฉากอีกประเภทหนึ่งที่มีความน่าสนใจในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยคือฉากบนโต๊ะอาหาร ในภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* ของโครเอเดะเล่าเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวโยโกฮาม่าที่รวมตัวกันอีกครั้งที่บ้านของพ่อและแม่ของพวกเขาในวันครบรอบวันตายของ ซุนเบ/พี่ชายคนโต ทุกคนร่วมกันทานซูชิเป็นอาหารมื้อบ่ายอยู่ในห้องรับแขกที่ติดอยู่กับห้องครัว หลังจากที่พวกเขาใหญ่พูดคุยสนทนาสักพักหนึ่ง มุทซึและซัทซึกิตะโกนเรียกให้พ่อของพวกเขาออกมาที่สวนข้างนอกเพื่อเล่นปิตตาตีแดงโมกับพวกเขา ในบรูโอะผู้เป็นพ่อรีบวิ่งออกไปหาลูกข้างนอกโดยทันที

ในขณะที่โทชิโกะและเคียวเฮย์ต่างแสดงความคิดเห็นเรื่องหญิงม่ายทั้งในแง่บวกและแง่ลบสลับกันไป ทำให้สร้างความไม่พอใจกับเรียวตะเป็นอย่างมาก โทชิโกะจึงชวนยูกะริ สะใภ้ของเธอออกไปดูรูปของเรียวตะสมัยเด็กที่นอกห้องโดยปล่อยให้เคียวเฮย์และเรียวตะสองพ่อลูกคุยกันอยู่ลำพังภายในห้องรับแขก เคียวเฮย์ซักถามถึงความเป็นอยู่ของเรียวตะ เรียวตะจึงได้ออกาสอธิบายถึงอาชีพของเขาให้เคียวเฮย์ฟังแต่เขากลับพบว่าแท้ที่จริงแล้วเคียวเฮย์แทบไม่ได้ให้ความสนใจในเรื่องที่เขาพูดเลย โดยเหตุดังกล่าวทำให้สถานการณ์ยิ่งแย่ง

ฉากอาหารมื้อบ่ายในเรื่อง *Still Walking* เป็นฉากที่มีความยาวที่สุดในเรื่องโดยมีความยาว 1:17 นาที และ 3:57 นาทีตามลำดับ โดยหากตัดข้อต่อที่พวกเขาเด็กๆ ตะโกนเรียกพ่อของพวกเขาซึ่งเข้ามาค้นเหตุการณ์ในฉากดังกล่าวเนื่องจากคาน้ำถึงตำแหน่งของกล่องที่ยังคงอยู่ตำแหน่งเดิมตลอดทั้งฉาก ฉากนี้มีความยาวนานถึง 4:25 นาที กล่องเพียงตั้งนิ่งอยู่กับที่โดยไม่มีกรโยกย้ายตำแหน่งใดๆ ภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* จึงมีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์สารคดีประเภท *Fly on the Wall Documentary* กล่าวคือกล่องมีลักษณะคล้ายกับแมลงวันที่เกาะอยู่บนฝาผนังโดยไม่มีใครรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล่อง ผู้ชมเองก็มีลักษณะคล้ายกับแมลงวันที่เพียงสังเกตการณ์จากมุมกล่องดังกล่าวเท่านั้น

โคเรเอเดะแสดงให้เห็นถึงวิธีการจัดการควบคุมเรื่องราวภายในกรอบภาพที่ตั้งนิ่งอย่างยาวนานในฉากที่ต้องมีการถ่ายแบบแช่ภาพ โคเรเอเดะใช้เทคนิค *Depth Staging* ควบคู่ไปกับระยะชัดลึกโดยจัดวางศีรษะของตัวละครให้อยู่ในระดับเส้นขอบฟ้า ฉากดังกล่าวมีโทชิโกะนั่งเป็นศูนย์กลางในบริเวณในสุดของฉาก โคเรเอเดะเปิดพื้นที่บริเวณด้านหน้าเพื่อให้เห็นตำแหน่งต่างๆ ของตัวละครโดยส่วนใหญ่ (รูปที่ 4.46) ตำแหน่งของตัวละครในฉากดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับการจัดวางองค์ประกอบของฉากในภาพวาด *The Last Supper* (1948) ของศิลปินผู้มีชื่อเสียงในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการอย่าง เลโอนาโด ดา วินชี (Leonardo da Vinci)

การถ่ายฉากโต๊ะอาหารที่ห้อมล้อมด้วยตัวละครมักเป็นการถ่ายโดยตั้งกล้องนิ่งอยู่กับที่มากกว่าการถ่ายภาพแบบมือถือ ทว่าการจัดวางตำแหน่งบนโต๊ะอาหารแบบญี่ปุ่นมักก่อให้เกิดปัญหาในการถ่ายทำเพราะฉากดังกล่าวทำให้ไม่สามารถเห็นใบหน้าของตัวละครทั้งหมดได้ วิธีการหนึ่งที่สามารถแก้ปัญหาดังกล่าวได้คือการจัดตำแหน่งของตัวละครให้อยู่เรียงรายกันโดยเปิดพื้นที่ด้านหน้าให้ว่างทำให้เราสามารถเห็นตำแหน่งของตัวละครได้เกือบทั้งหมด ลักษณะของการจัดองค์ประกอบดังกล่าว บอร์ดเวลเรียกว่า “The Last Supper Effect” (Bordwell, 2005) การจัดองค์ประกอบลักษณะดังกล่าวทำให้นักคนที่อยู่ตรงกลางมีความสำคัญและยังทำให้สามารถเห็นทัศนียภาพทั้งหมดบนโต๊ะอาหารนั้น

ฉากดังกล่าวถูกแทรกคั่นกลางด้วยภาพถ่ายระยะกลางของมัทซึและซัทซึกิผู้เฝ้า รอพอของพวกเขาอยู่ที่สวนด้านนอก (รูปที่ 4.47) หลังจากที่โนบุโอะวิ่งออกจากกรอบของภาพ ดังกล่าว ตำแหน่งของเคียวเฮย์ปรากฏเด่นชัดขึ้น (รูปที่ 4.48) เมื่อเคียวเฮย์แสดงความเห็นในทาง ลบเกี่ยวกับหญิงม่ายทำให้เรียวตะไม่พอใจ เขาจึงเหลียวสายตามองหน้าของเคียวเฮย์อย่างเงิบๆ กล้องเปลี่ยนตำแหน่งจากตำแหน่งด้านนอกเข้าสู่ตำแหน่งภายในบ้าน โคะเรเอเดะยังคงรักษาแกน ของเส้นสมมุติ 180 องศาโดยตั้งกล้องอยู่ทางด้านซ้ายของจินามิ ตำแหน่งดังกล่าวทำให้เรา สามารถเห็นสัญนิยมเชิงนาฏกรรมของตัวละครบนพื้นที่ทั้งสามระดับ กล่าวคือ ไทชิโกะและจินามิ อยู่ในบริเวณฉากหน้า โนบุโอะและลูกๆ ของเขาอยู่บริเวณฉากหลังภายในสวน และตัวละครที่ เหลืออยู่บริเวณฉากกลาง (รูปที่ 4.49) ทศนิยมภาพจากตำแหน่งดังกล่าวถูกบดบังจากศีรษะของ จินามิทำให้เราไม่สามารถเห็นเหตุการณ์บริเวณในสวนได้อย่างชัดเจน ความสนใจของผู้ชมจึง ยังคงอยู่ในบริเวณฉากกลาง ทำให้เราสามารถเห็นเรียวตะแสดงสีหน้าไม่พอใจเคียวเฮย์ได้

โคเรเอเดะแสดงให้เห็นถึงความสามารถใช้ Depth Staging แทนการถ่ายแบบชัด ตื้นเพื่อจำกัดพื้นที่ที่อยู่ในระยะโฟกัสทำให้สามารถควบคุมจุดรวมสายตาของผู้ชมไปสู่จุดหนึ่งของ ภาพ โคะเรเอเดะเลือกใช้การจัดวางตำแหน่งของตัวละครเพื่อบดบังทศนิยมภาพและจำกัดพื้นที่ในการ รับรู้ ทว่า โคะเรเอเดะมักไม่ปล่อยให้พื้นที่ถูกจำกัดเป็นเวลานาน ไทชิโกะชวนยูกะหรือออกไปดูรูปของ เรียวตะในสมัยเด็กๆ เสียงจินามิตะโกนดังออกมาจากสวนก่อนที่จินามิจะลุกขึ้นออกไปจากฉาก (รูปที่ 4.50) หลังจากที่จินามิออกไปจากฉากดังกล่าว พื้นที่บริเวณสวนมีความชัดเจนขึ้น ผู้ชมจึง ถูกแบ่งจุดสนใจออกเป็นสองตำแหน่งคือพื้นที่ในสวนบริเวณฉากหลังและบริเวณฉากกลางในห้วง (รูปที่ 4.51) เรียวตะหันหน้าไปแสดงความสนใจที่บริเวณสวนตามเสียงตะโกนของจินามิในเวลา ต่อมา เมื่อเคียวเฮย์เห็นว่าพวกเขาเด็กๆ กำลังตีต้นไม้ในสวนเขาจึงลุกขึ้นไปและต่อว่าพวกเขาเด็กๆ ก่อนที่จะเดินกลับเข้ามา เรียวตะจึงพบว่าแท้ที่จริงแล้วเคียวเฮย์ไม่ได้สนใจในสิ่งที่เขาเล่าให้ฟังเลย เคียวเฮย์นั่งลงตรงที่นั่งของเขา เราสังเกตได้ว่าโคเรเอเดะรักษากฎเส้น 180 องศาเสมอทว่าในข้อนี้ โคะเรเอเดะกลับตัดภาพข้ามเส้นสมมุติ 180 องศา ผลของการข้ามเส้นทำให้เรียวตะอยู่ในตำแหน่ง ทิศทางของภาพเดียวกับเคียวเฮย์ (รูปที่ 4.52-53)



(รูปที่ 4.46) โนบูโอะหันออกมามองที่พวกเด็ก ๆ ผู้ตะโกนเรียกให้เขาออกข้างนอก ตำแหน่งของโนบูโอะบดบังตำแหน่งของเคียวเฮย์แทบทั้งหมด



(รูปที่ 4.47) เหตุการณ์ในช่วงนี้ถูกคั่นกลางด้วยภาพมุทซึและซัทซึกิตั้งใจรอโนบูโอะออกมาอย่างใจจดใจจ่อ



(รูปที่ 4.48) เมื่อโนบูโอะออกไปจากฉาก เราสามารถเห็นตำแหน่งของเคียวเฮย์ได้อย่างชัดเจน เคียวเฮย์แสดงความเห็นเชิงลบเกี่ยวกับแม่่ม่ายทำให้เรียวตะไม่พอใจ



(รูปที่ 4.49) เป็นการเปลี่ยนข้อตครั้งที่สามของฉากนี้ ผู้ชมจำเป็นต้องอาศัยการสังเกตโดยปราศจากการชี้แนะของผู้กำกับ เพราะ โคเรเอเดะใช้ Depth Staging พร้อมกับการถ่ายภาพชัดลึก



(รูปที่ 4.50) จินามิตะโกนออกไปยังพวกเด็ก ๆ ที่อยู่ในสวนก่อนที่จะออกไปจากฉาก เป็นวิธีที่ทำให้ผู้ชมหันเหความสนใจไปยังสวน



(รูปที่ 4.51) เรียวตะหันหน้าออกไปดูเหตุการณ์ในสวนตามเสียงตะโกนของจินามิ



(รูปที่ 4.52) เคียวเฮย์ไม่ได้ให้ความสนใจอย่างจริงจังเกี่ยวกับคำถามที่เขาถามเรียวตะ ลูกชายของเขา เคียวเฮย์ปรากฏนั่งฝั่งขวาของภาพ

(รูปที่ 4.53) ในฉากนี้โคเรเอตะข้ามเส้นสมมุติ 180 องศา นอกจากนี้ช็อตนี้ยังแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของชุนเปที่มีต่อคนในเรื่อง โดยชุนเปปรากฏเพียงแค่รูปถ่ายเล็กๆ ด้านหลังเรียวตะ

การลำดับภาพระหว่างเคียวเฮย์และเรียวตะในภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะคล้ายกับภาพยนตร์ของโอซุ เนื่องจากโอซุไม่ได้ให้ความสนใจกับกฎ 180 องศาอย่างในระบบฮอลลีวูด การข้ามเส้นสมมุติดังกล่าวจึงปรากฏบ่อยครั้งในภาพยนตร์ของเขาจนกลายเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของเขาไป เมื่อ โคเรเอตะซึ่งเป็นผู้กำกับญี่ปุ่นนำวิธีการดังกล่าวมาใช้ โคเรเอตะจึงได้รับเสียงวิจารณ์เปรียบเทียบกับงานของโอซุและโอซุอยู่เสมอโดยเฉพาะบอร์ดเวลล์ซึ่งเคยศึกษางานของโอซุมาก่อน เขาเริ่มจับตามองผลงานของ โคเรเอตะและแสดงทัศนคติว่าภาพยนตร์ของ โคเรเอตะมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของโอซุ (Bordwell and Thompson, 2006: online) อย่างไรก็ตามเมื่อเราดูผลของภาพที่เกิดจากการข้ามเส้นสมมุติแล้ว เราเห็นได้ว่าเคียวเฮย์ปรากฏอยู่ฝั่งขวา ในขณะที่เรียวตะเองก็ปรากฏอยู่ฝั่งขวาเช่นเดียวกับเคียวเฮย์ ข้อสังเกตจากการข้ามเส้นดังกล่าวทำให้เราเห็นว่าโคเรเอตะอาจจัดองค์ประกอบของภาพดังกล่าวเพื่อทำให้ตัวละครประชันหน้ากัน ในตำแหน่งเดียวกันของภาพ โดยหลังจากที่เคียวเฮย์กลับมาครั้งที่ เขาและเรียวตะต่างคนต่างก็นำไม่สามารถมองเห็นหน้าคู่กันได้ อย่างไรก็ตามผู้ชมยังคงรู้สึกถึงการดำรงอยู่ของชุนเปจากการจัดวางภาพของชุนเปให้อยู่ข้างเรียวตะทำให้เกิดการเปรียบเทียบระหว่างพี่น้องทั้งสองคน คือชุนเปผู้ที่เราไม่สามารถมองเห็นรูปลักษณะของเขาได้แต่มีอิทธิพลต่อตัวละครในเรื่องมากและเรียวตะผู้ปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องแต่กลับเป็นตัวละครที่ไม่ได้รับความสำคัญในเรื่อง

ภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* มีความยาวประมาณ 111 นาทีโดยมีการลำดับภาพเพียง 375 ช็อตเท่านั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยฉากที่มีช็อตลองเทคหรือแช่ภาพเป็นส่วนใหญ่ จากฉากตัวอย่างที่กล่าวอธิบายในข้างต้น การตั้งกล้องนิ่งนานกว่า 4 นาทีก่อให้เกิดสัจนิยมเชิงนาฏกรรม คือการที่ตัวละครโลดแล่นอยู่บนพื้นที่ที่ต่างกันซึ่งเกิดจาก Depth Staging โดย

ปราศจากการตัดต่อหรือสร้างความขัดแย้งเพื่อจำกัดพื้นที่การรับรู้ของภาพ นอกจากนี้ยังก่อให้เกิดสัญนิยมเชิงภววิทยา คือการคืนมวลสารแห่งคุณค่าสู่ตัวละครและวัตถุต่างๆ ภายในฉากนั้น สิ่งที่น่าอัศจรรย์มีคุณค่าทัดเทียมกัน ในฉากมีอุปมาดังกล่าวมักมีการจัดตำแหน่งให้ *โทชิโกะ* อยู่ตรงกลางของภาพแต่ *โคเรเอตะ* ไม่ได้จำกัดภาพให้ผู้ชมจ้องมองเพียงแค่ *โทชิโกะ* เท่านั้น ทว่าตัวละครอื่นๆ ต่างดึงดูดสายตาของผู้ชมให้จับจ้องอยู่ตลอดเวลา ดังเช่นที่พบเห็นได้ในช่วงต้นของฉากนี้ *เคียวเฮย์* แสดงความคิดเห็นบางอย่างออกมาแต่เขาถูก *โนบุโอะ* บังตำแหน่งของเขาอยู่ ทว่ากล้องไม่มีการเคลื่อนที่หรือย้ายตำแหน่งเพื่อทำให้สามารถเห็นภาพของ *เคียวเฮย์* ได้ชัดเจน ฉากนี้จึงแสดงให้เห็นถึงความชำนาญในการใช้ *Depth Staging* ของ *โคเรเอตะ*

โคเรเอตะ อาศัยการถ่ายแบบชัดลึกทำให้เราเห็นตัวละครทั้งหมดโลดแล่นไปมาอย่างเป็นอิสระ นอกจากนี้การตั้งกล้องในภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* ยังตอบรับกับแนวคิดทางสถาปัตยกรรมประเพณีของญี่ปุ่น บ้านประเพณีญี่ปุ่นไม่มีกำแพงที่สามารถกั้นเสียงได้อย่างเด็ดขาดและไม่มีประตู ทว่าประกอบไปด้วยบานเลื่อนที่ปล่อยให้ทุกเสียงผ่านเข้ามาในห้องอีกห้องหนึ่ง อาทิ เสียงสนทนา เสียงเต็กร้อง หรือเสียงกิจกรรมอื่นๆ ดังนั้นการตั้งกล้องนิ่งในฉากดังกล่าวจึงอุ้มไปด้วยภาพและเสียงอย่างไร้จุดศูนย์กลางของภาพ แม้ *โทชิโกะ* จะนั่งตรงกลางภาพแต่เธอไม่ได้เป็นผู้ควบคุมเหตุการณ์ทั้งหมด ทว่าผู้ชมจะสามารถรับรู้และทำความเข้าใจเรื่องราวที่มักถูกรบกวนจากสภาพแวดล้อมรอบด้านได้อย่างไร ชัยยศ (2551: 129) อธิบายถึงขบวนการการรับรู้การรับรู้เมื่อเราอยู่ในบ้านประเพณีญี่ปุ่นว่า

“ในเรื่องความเป็นส่วนตัวที่มองจากสายตาภายนอกดูเหมือนไม่มีนั้น การใช้พื้นที่ในสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นแบบนี้เรียกว่า “รับรู้” กิจกรรมของคนอื่นที่อยู่ห้องข้างเขาไว้กับเรา การเห็นยั้งหรือการไม่ยอมรับรู้เรื่องที่เราไม่สมควรรับรู้เป็นกฎเกณฑ์สำคัญของวัฒนธรรม คนญี่ปุ่นจึงไม่ได้ยินเรื่องราวของคนที่อยู่พื้นที่ข้างๆ ถ้าไม่สมควรได้ยิน เท่ากับว่าเราตระหนักว่ามีคนอยู่ในห้องข้างแต่ไม่รู้ว่ามีการทำอะไรที่เป็นส่วนตัวเกิดขึ้นบ้าง ... บานเลื่อนเบาจึงทำหน้าที่เชื่อมสองพื้นที่เข้าหากันแต่ต่างเป็นอิสระในตัวเองซึ่งเป็นระยะความห่างที่ละเอียดอ่อนระหว่างคนต่อคนที่ใช้พื้นที่ทั้งสองนั้นในความเป็นจริง *ฟูสุมะ* หรือ *โชจิ* ที่ต่างก็เลื่อนได้ แม้จะเหมือนกันในแง่พื้นฐานแต่ก็ให้ระดับของระยะความห่างดังกล่าวที่แตกต่างกันไปอีก เพราะความทึบ (*ฟูสุมะ*) และกิ่งโปร่งใสของบาน (*โชจิ*) ทั้งสองด้วย การรับรู้การรับรู้ต่างๆ ไว้ที่คน พื้นที่จึงทำหน้าที่กระตุ้นให้คนใช้ประสาทสัมผัสทั้งแบบกายภาพ (สัมผัสทั้งห้า) และแบบการไตร่ตรองหาเหตุผล (เช่น ความสมดุล เป็นต้น)”

ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกก่อกวนด้วยภาพและเสียงจากภายนอกกรอบของภาพ ผู้ชมจำเป็นจะต้องรู้ถึงตำแหน่งที่ควรอยู่พร้อมกับรับทราบเหตุการณ์บางเหตุการณ์ เช่นเมื่อพวกเขาออกไปเล่นในสวน ตัวละครที่ยังคงอยู่ในห้องรับแขกแสดงท่าทางไม่สนใจสนใจกับเสียงดังเอะอะจากภายนอกกรอบของภาพของเด็กๆ บทสนทนาของพวกเขายังคงดำเนินต่อไป ฉะนั้นผู้ชมจำเป็นต้องได้ตรงถึงสาระสำคัญภายในภาพที่รับชมมากที่สุดเสมือนกับการอยู่ภายในบ้านประเพณีญี่ปุ่นที่ถูกก่อกวนจากสภาพแวดล้อมโดยรอบ

ปัญหาในจัดองค์ประกอบบนฉากโต๊ะอาหารแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นคือ การที่ตัวละครล้อมรอบโต๊ะอาหาร ทำให้มีตัวละครบางคนบดบังทัศนียภาพบางส่วนของภาพไป โคเรเอเดะมีวิธีแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยการจัดให้ตัวละครนั่งโต๊ะอาหารที่มีความยาวเป็นพิเศษ เพื่อให้การเปิดพื้นที่ตรงกลางดูไม่สนใจมากนัก ดังเช่นในเรื่อง *Still Walking* ที่เป็นการรวมตัวของคนในครอบครัว การนั่งโต๊ะทางยาวจึงทำให้ดูไม่สนใจมากนักที่จะเปิดพื้นที่ตรงกลางเพื่อให้กล้องสามารถเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดโดยไม่มีตัวบุคคลมาบดบังทัศนียภาพ

โคเรเอเดะเคยใช้การจัดวางตำแหน่งของตัวละครบนโต๊ะอาหารที่มีลักษณะคล้าย *The Last Supper* มาก่อนหน้านี้แล้วในภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* (1995) โดยจัดให้ตำแหน่งของ *โนบูโอะ* และ *ยูมิโกะ* อยู่ตรงกลางของภาพบริเวณหัวโต๊ะอาหารล้อมล้อมด้วยบรรดาแขกที่มาร่วมงานแต่งงาน (รูปที่ 4.54) โดยกล้องตั้งฉาก 90 องศาจากพื้นหลังของฉาก เช่นเดียวกับฉากก่อนหน้านี้ ฉากแต่งงานของคู่บ่าวสาวกล้องไม่มีการขยับหรือเข้าใกล้ตัวละครมากนัก แต่หากเป็นในกรณีที่มีตัวละครน้อยและตัวละครนั่งล้อมรอบโต๊ะอาหาร โคเรเอเดะใช้การจัดวางตำแหน่งของตัวละครคล้ายกับลักษณะของพื้นปลา (รูปที่ 4.55) โดยให้ *ทามิโอะ* นั่งอยู่ระหว่างเด็กทั้งสองในฝั่งตรงข้าม

ในทำนองเดียวกัน ฉากโต๊ะอาหารในเรื่อง *Suzaku* (1998) คาวาเซะใช้วิธีการจัดวางตำแหน่งของตัวละครในลักษณะพื้นปลาเพื่อแก้ปัญหาการบดบังตัวละครในช็อตนำเรื่อง (รูปที่ 4.64) โดยจัดให้ *โคโตะ* นั่งหันหลังให้ผู้ชมและเปิดพื้นที่ด้านข้างเพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็นตัวละครทั้งห้า คาวาเซะแก้ปัญหาการมองไม่เห็นใบหน้าของ *โคโตะ* ด้วยการตัดภาพไปที่ใบหน้าของ *โคโตะ* (รูปที่ 4.65)



(รูปที่ 4.54) ทามิโอะและยูมิโกะนั่งอยู่ตรงกลางบริเวณหัวโต๊ะห้อมล้อมด้วยบรรดาแขกที่มาร่วมงานแต่งงานของทั้งสอง โคเรเอตะเปิดพื้นที่ตรงกลางเพื่อทำให้เห็นคู่บ่าวสาวได้อย่างชัดเจน ทั้งคู่ยังคงเป็นจุดสำคัญของภาพ

(รูปที่ 4.55) ในฉากอาหารเย็นที่บ้านทามิโอะนั่งอยู่ระหว่างเด็กทั้งสองผู้นั่งอยู่ฝั่งตรงข้าม โคเรเอตะจัดการจัดตำแหน่งแบบพื้นปลาทำให้เราสามารถเห็นตัวละครได้ทั้งหมด



(รูปที่ 4.56) คาวาเซะจัดวางตำแหน่งของตัวละครในลักษณะพื้นปลาเช่นกันในซีอตนำเรื่องใน Suzaku



(รูปที่ 4.57) โคเรเอตะแก้ปัญหาที่ไม่อาจเห็นในหน้าของโคโตะได้เธอจึงตัดภาพมาที่ด้านหน้าของโคโตะในช่วงท้ายของฉากดังกล่าว

ภาพยนตร์ของ โคเรเอตะ คาวาเซะ และซุวะมักจะถ่ายทำบรรยากาศของกิจวัตรประจำวันที่เป็นกิจกรรมสามัญ เช่นการทานอาหารบนโต๊ะอาหาร การทำงาน การซื้อของ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ของโคเรเอตะที่เราสามารถพบเห็นฉากทานอาหารบนโต๊ะอาหารได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา ภาพยนตร์ของผู้กำกับในกลุ่มนี้มักเน้นเรื่องราวในรายละเอียดเล็กๆ เราจะไม่พบเห็นฉากที่เน้นทำให้เกิดการสะเทือนอารมณ์หรือเรียกร้องให้มีอารมณ์ร่วมกับตัวละครในฉาก

ในทางกลับกัน โคเรเอตะยังคงแสดงให้เห็นถึงวิธีการถ่ายทอดภาพบนโต๊ะอาหารในเรื่อง *Nobody knows* (誰も知らない, 2004) ที่ต่างจากเรื่อง *Still Walking* และเรื่อง *Maborosi* ดังเช่นในฉากมือเขียนของวันแรกที่ย้ายเข้ามาสู่ห้องเช่าใหม่ เมื่อทานอาหารเสร็จแล้ว *เคย์โกะ* จึง

อธิบายถึงกฎภายในห้องเช่าแห่งใหม่นี้ โดยโคเรเอเดะยังคงใช้การจัดวางตำแหน่งของตัวละครในลักษณะพื้นปลาในชื่อตอนเรื่อง (รูปที่ 4.58) โดยหลังจากฉากระยะไกลแล้ว โคเรเอเดะตัดภาพระยะใกล้เน้นจับภาพตัวละครทีละตัว (รูปที่ 4.59) และกลับมาที่ภาพระยะไกลอีกครั้งซึ่งตัวละครยังคงอยู่ในตำแหน่งแบบพื้นปลา (รูปที่ 4.60) ปัญหาของการถ่ายลองเทคหรือถ่ายแช่ภาพคือ การแสดงจำเป็นที่จะต้องใช้การซ้อมก่อนการแสดงอย่างมาก และถ้าเกิดมีใครสักคนทำผิดพลาดระหว่างถ่ายทำ ทั้งนักแสดงและทีมงานจำเป็นที่จะต้องถ่ายใหม่ยกฉากซึ่งปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ส่วนใหญ่เลือกใช้การตัดต่อมากกว่าการถ่ายลองเทคและด้วยเหตุผลดังกล่าวในฉากโต๊ะอาหาร โคเรเอเดะซึ่งประสบปัญหาในการกำกับนักแสดงสมัครเล่นที่เป็นเด็กส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะถ่ายแบบตัดต่อเป็นช่วงๆ มากกว่าการถ่ายลองเทคเพราะมันทำให้เขาสามารถเลือกช็อตที่ดีที่สุดภายใต้การถ่ายด้วยกล้องเพียงตัวเดียว

แต่อย่างไรก็ตาม โคเรเอเดะยังคงใช้การถ่ายลองเทคเมื่อเขาสบโอกาส ดังเช่นในฉากหนึ่งเมื่อ *เคียวโกะ* กลับมาจากข้างนอก *เคียวโกะ* ซึ่งรอดถอนรับแม่ของเธออยู่เดินไปอุ่นอาหารให้แม่ของเธอ *เคียวโกะ* จึงนั่งลงบนโต๊ะอาหารซึ่งมี *อากิระ* นั่งอยู่ข้างๆ (รูปที่ 4.61) อีกครั้งที่ โคเรเอเดะจัดวางตำแหน่งของตัวละครในลักษณะ *The Last Supper* โดยเปิดพื้นที่ด้านหน้าออกเพื่อให้ผู้ชมสามารถเห็น Depth Staging ของตัวละครได้ *เคียวโกะ* พยายามอุ่นแกงกระหรี่ให้แม่ของเธอแต่เธอไม่สามารถเปิดแก๊สได้ *เคียวโกะ* ซึ่งอยู่ในระดับพื้นที่ฉากกลางจึงเอื้อมตัวไปในระดับพื้นหลังเพื่อเปิดแก๊สให้ *เคียวโกะ* และเธอก็กลับมาหนึ่งที่เดิมพร้อมกับพูดคุยกับลูกชายคนโตของเธอ



(รูปที่ 4.58) โคเรเอเดะจัดวางตำแหน่งของตัวละครในลักษณะพื้นปลาในชื่อตอนเรื่องของอาหารมื้อเย็นวันแรกของห้องเช่าใหม่



(รูปที่ 4.59) ...โดย โคเรเอเดะแก้ปัญหาการไม่สามารถเห็นในหน้าด้วยการตัดภาพเดี่ยวไปมา เหตุผลอีกประการเพราะทำให้เขาสามารถทำงานกับพวกเด็ก ๆ ได้ง่ายขึ้น

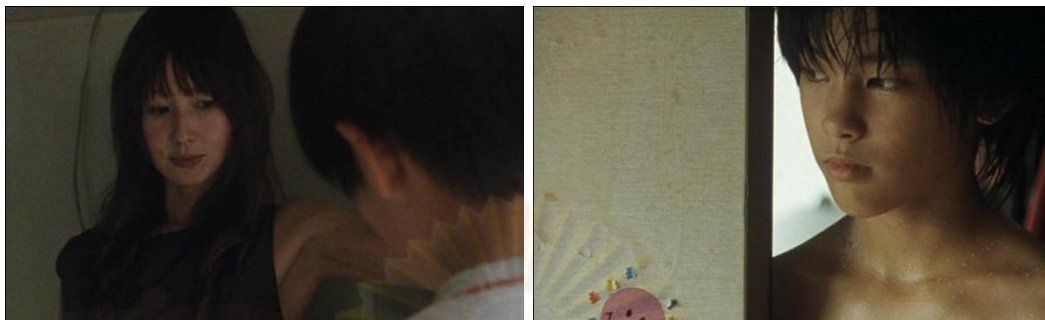


(รูปที่ 4.60) ... โครเอเดะกลับมาที่ภาพระยะไกลอีกครั้งโดยตั้งกล้องในมุมตรงข้ามกับช็อต

(รูปที่ 4.61) ในฉากที่ตัวละครเด็กไม่เยอะมาก โครเอเดะมักใช้การถ่าย Long Take เพราะสามารถควบคุมได้มากกว่า โดยตั้งกล้องทำมุม 90 องศา กับสิ่งที่ถ่าย

จากการวิเคราะห์ถึงวิธีการทำงานของโครเอเดะ ทำให้เราเห็นอย่างชัดเจนว่า โครเอเดะมีความสามารถเข้าใจและสื่อสารเรื่องราวต่างๆ ผ่านภาพได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างที่เด่นชัดคือเหตุการณ์ในเรื่อง *Nobody knows* ที่มักจะก่อให้เกิดความสะเทือนอารมณ์แก่ผู้ชมได้มาก ทว่าเขาไม่ได้สื่อภาพออกมาให้อยู่ในความเศร้าโศก โครเอเดะกลับนำเสนอเรื่องราวให้เหมือนกับสวรรค์ของพวกเขาเด็กๆ ในเรื่อง *Nobody knows* โครเอเดะมักจะตั้งกล้องให้ต่ำกว่าปกติ เนื่องจากเขาต้องการให้ความสูงของกล้องอยู่ในระดับเดียวกับสายตาของเด็กๆ ดังนั้นแม่เคย์โกะจะอยู่ร่วมฉากดังกล่าวก็มักปรากฏอยู่ในฉากมุมต่ำ (รูปที่ 4.62) ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของกล้องในเรื่องนี้คือแม้ว่ากล้องจะนิ่งอยู่กับที่ทว่ากล้องมักจะสั่นไหวเล็กน้อยอยู่เสมอ โครเอเดะต้องการให้กล้องในเรื่อง *Nobody knows* มีลักษณะคล้ายกับสายตาของพวกเขาเด็กๆ การสั่นไหวนั้นสื่อถึงอาการของพวกเขาเด็กที่ยังคงไม่สามารถหยุดนิ่งได้เหมือนผู้ใหญ่ และด้วยเหตุที่โครเอเดะต้องการสื่อเรื่องราวผ่านสายตาของเด็กๆ ทำให้แม้ว่าผู้ใหญ่อย่างเคย์โกะจะไม่ปรากฏตัวอีกเลยในภายหลังแต่เด็กๆ ก็ยังคงสามารถอยู่อาศัยได้ภายในห้องเช่าเล็กๆ แห่งนี้โดยที่มุมมองของกล้องยังคงไม่เปลี่ยนแปลง กล้องมักแสดงให้เห็นถึงสายตาของเด็กที่สังเกตการณ์เหตุการณ์มากกว่าเป็นสายตาที่ตัดสินการกระทำของผู้ใหญ่ นอกจากนี้ โครเอเดะยังเลี่ยงการสร้างอารมณ์สะเทือนใจไม่ให้เกิดในภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนั้นแม้ว่า โครเอเดะจะถ่ายภาพระยะใกล้ตัวละครในบางครั้งอย่างเช่นฉากในฤดูร้อนวันหนึ่งหลังจากที่อาภิระหมดความอดทนกับความเห็นแก่ตัวของเคย์โกะที่ทิ้งให้เขาดูแลพวกน้องๆ โครเอเดะถ่ายภาพระยะใกล้อาภิระในฉากดังกล่าว ทว่าอาภิระไม่ได้แสดงออกทางอารมณ์ผ่านสีหน้าของตัวเอง (รูปที่ 4.63) โครเอเดะกำหนดตำแหน่งของผู้ชมให้เป็นผู้สังเกตการณ์เท่านั้นโดยปราศจากการสร้างอคติกับการกระทำของตัวละคร แม้ว่าเนื้อเรื่องในเรื่อง *Nobody knows* จะมีเรื่องราวที่สะเทือนอารมณ์สูง เนื่องจากเรื่องราวของแม่ผู้ทอดทิ้งให้ลูกๆ อยู่กันตาม

ลำพัง ทว่าโคเรเอตะใช้สไตส์ของสารคดีคือการเฝ้าสังเกตการณ์ ดังนั้นเมื่อผู้ชมดูภาพยนตร์เรื่องนี้จบแล้วผู้ชมไม่ได้เกิดความรู้สึกเกลียดชัง*เคย์โกะ*ผู้เป็นแม่ ทว่าผู้ชมเพียงเข้าใจความรู้สึกของตัวละครและรู้สึกหดหู่ไปกับชะตากรรมของตัวละครเท่านั้น



(รูปที่ 4.62) โคเรเอตะมักตั้งกล้องให้อยู่ในระดับเดียวกับสายตาของเด็ก ภาพยนตร์เรื่อง *Nobody knows* เขาต้องการนำเสนอโลกผ่านมุมมองสายตาของเด็ก ๆ อย่าง เป็นวัตถุวิสัยมากกว่าการใช้มุมมองสายตาแบบผู้ใหญ่

(รูปที่ 4.63) โคเรเอตะถ่ายภาพระยะใกล้ของอากิระ เหตุการณ์ในช่วงดังกล่าวชวนทำให้รู้สึกเห็นใจตัวละคร ทว่า โคเรเอตะกลับให้ตัวละครทำหน้าที่เฉย

ลักษณะของการตั้งกล้องอยู่กับที่เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ผู้กำกับพยายามนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นวัตถุวิสัย โดยเป็นวิธีการแบบ *Fly on the Wall Documentary* ทำให้บ่อยครั้งที่ผู้ชมละเอียดถึงการทำงานของกล้องจากการที่ผู้ชมไม่เห็นการเคลื่อนไหวของกล้องเช่นในการถ่ายภาพยนตร์ที่มีการติดตามตัวละคร ทำให้เกิดสองมุมมองที่ต่างกันโดยมุมมองหนึ่งมองว่าผู้กำกับให้อิสระแก่ผู้ชมในการเลือกจับจ้องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในกรอบภาพ ในขณะที่อีกมุมมองหนึ่งกลับเห็นว่าการที่ผู้กำกับวางตำแหน่งของกล้องโดยไม่มีกรเคลื่อนไหวอาจเป็นการวางอำนาจโดยซ่อนเร้น เพราะผู้กำกับเลือกที่จะตั้งกล้องจึงเป็นการกำหนดตำแหน่งของผู้ชมมาแต่ต้นและการที่กล้องไม่เคลื่อนไหวก็ทำให้ผู้ชมไม่ทันสังเกตถึงเรื่องของการกรอบภาพที่กำหนดไว้แต่ต้นของผู้กำกับ อย่างไรก็ตาม ข้อถกเถียงดังกล่าวไม่สามารถหาข้อสรุปได้ ทว่าข้อถกเถียงดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้เป็นพลวัตกล่าวคือทำให้ความสนใจในตัวภาพยนตร์ โดยเฉพาะในเรื่องของรูปแบบนั้นไม่มีวันจบสิ้น ข้อสงสัยดังกล่าวทำให้เราต้องกลับมาชมภาพยนตร์อีกหลายหน เหมือนดังงานศิลปะที่มีข้อถกเถียงเกิดขึ้นเสมอ ทำให้ตัวงานยังคงมีคุณค่าต่อไป

นอกจากนี้ ภายหลังจากวิเคราะห์การถ่ายภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้ง 3 คน ในเบื้องต้นเราสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผู้กำกับทั้งสามได้รับอิทธิพลจาก

ภาพยนตร์สารคดีเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคนิคในการถ่ายภาพยนตร์ที่ปรากฏอย่างเด่นชัด ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพแบบมือถือ การถ่ายลองเทค การถ่ายภาพชัดลึก ล้วนแล้วแต่เป็นสไตล์ที่เราสามารถเห็นได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์สารคดี หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นรูปแบบซ้ำซาก (Stereotype) ของภาพยนตร์สารคดีก็คงไม่ผิดนัก ดังนั้นการใช้เทคนิคดังกล่าว อาจทำให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นภาพยนตร์สารคดีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ดังที่ได้กล่าวในข้างต้น

ในอีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจคือเราสามารถกล่าวได้ว่า วิธีการถ่ายภาพยนตร์สารคดีของผู้กำกับทั้งสามเป็นเสมือนกับการผลิตซ้ำ (Reproduction) ภาพยนตร์สารคดีลงในภาพยนตร์บันเทิง กล่าวได้ว่า การนำวิธีการถ่ายภาพยนตร์สารคดีมาใช้ทำให้ภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้ง 3 คนเกิดพลวัตในตัวของภาพยนตร์เอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. สไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (Contemporary Japanese Directors' Styles)

นอกจากการวิเคราะห์การถ่ายภาพยนตร์ที่ช่วยให้เราสามารถเข้าใจถึงเทคนิคของผู้กำกับทั้งสามคน ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยยังมีเรื่องราวที่น่าสนใจศึกษาเกี่ยวกับการทำงานและวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับอีกประการหนึ่งคือ สไตล์ของผู้กำกับทั้งสามที่ปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดในภาพยนตร์ของพวกเขา

หลังจากการวิเคราะห์ถึงสไตล์ของผู้กำกับดังที่กล่าวในข้างต้น ผู้วิจัยยังทำการวิเคราะห์ถึงการนำรูปแบบต่างๆ ของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้โดยผู้กำกับทั้งสามคน พร้อมกับวิเคราะห์ถึงการจัดแสงในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยซึ่งมีลักษณะของการจัดแสงเพื่อการเล่าเรื่องมากกว่าการจัดแสงเพื่อความสวยงาม และในช่วงท้ายที่สุดของการวิเคราะห์ส่วนที่สอง ผู้วิจัยนำแนวคิดเรื่อง “ภาพแห่งกาลเวลา (Time-Image) ของจิลส์ เดอเลซ (Gilles Deleuze) เข้ามาอธิบายถึงข้อดีที่มีลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

2.1 การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์¹³ และการลดทอนการสร้างอารมณ์สะท้อนใจ¹⁴ ในภาพยนตร์ (Ellipses Narrative and De-dramatization)

การลำดับภาพเป็นอีกหนึ่งเทคนิคที่สำคัญ เนื่องจากการลำดับภาพแสดงให้เห็นถึงสไตล์และวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับอย่างชัดเจนและการลำดับภาพยังมีผลต่อการดำเนินของเนื้อเรื่องเป็นอย่างมาก โคเรเอดะใช้เทคนิคการลำดับภาพข้ามเหตุการณ์ (Ellipsis Editing) เข้ามาใช้ในการเล่าเรื่อง ซึ่งเทคนิคดังกล่าวเคยปรากฏเป็นที่เลื่องชื่อก่อนแล้วในภาพยนตร์ญี่ปุ่นยุคสตูดิโอหรือภาพยนตร์ญี่ปุ่นในยุคคลาสสิก โดยเทคนิคนี้มีไอชูเป็นเสมือนตัวแทนสำคัญ เนื่องจากวิธีการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ของเขามีความต่างจากการเล่าเรื่องแบบตะวันตก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹³ ราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติศัพท์ “Ellipsis” ว่า “การย่อเวลา” (2548) โดยมีนัยถึงการเล่าเรื่องโดยละเรื่องราวบางส่วนไว้ เพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินเร็วขึ้น หรือการละเนื้อเรื่องไว้บางส่วนเพื่อเปิดเผยในภายหลัง ทว่าการใช้ Ellipsis Narrative ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ไม่ได้มีจุดประสงค์ดังกล่าว ผู้กำกับละเรื่องราวบางส่วนออกไปเพื่อลดทอนการสร้างอารมณ์สะท้อนใจให้แก่ผู้ชม ในงานวิจัยฉบับนี้จึงใช้แปลคำว่า Ellipsis Narrative ว่าเป็น “การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์” ซึ่งอาจมีความหมายสอดคล้องกับวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับญี่ปุ่นร่วมสมัยมากที่สุด

¹⁴ ราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติศัพท์ “Dramatic” ว่า “นาฏลักษณะ” (2548) ทว่าคำดังกล่าวมีความหมายที่คลุมเครือหรืออาจมีน้ำหนักความหมายไปในเชิงการละครมากกว่า ผู้วิจัยจึงใช้คำว่า “การสร้างอารมณ์สะท้อนใจ” เพื่อบอกถึงจุดประสงค์ของการเล่าเรื่องแบบข้ามเหตุการณ์อย่างชัดเจน

ภายหลังจากการฆ่าตัวตายอย่างไร้สาเหตุของอิกุโอะ ยูมิโกะจะใช้ชีวิตอยู่อย่างไร กับลูกชายวัยสามเดือนก่อนที่เธอจะแต่งงานใหม่ในเรื่อง *Maborosi* หรืออาจิระกลายเป็นเพื่อนกับ เด็กชายรุ่นเดียวกันได้อย่างไรและเขาสามารถประคองสภาพครอบครัวที่ไร้แม่ให้ผ่านมาถึงฤดูร้อน ได้อย่างไรในเรื่อง *Nobody knows* โคเรเอตะไม่ได้กล่าวถึงในเรื่อง เขาเลือกที่จะตัดข้าม เหตุการณ์ดังกล่าว เพราะเหตุใดเขาถึงเลือกละข้อมูลบางอย่าง และผู้ชมจะสามารถเข้าใจเรื่องราว ที่ขาดหายได้อย่างไร การศึกษาเทคนิคนี้อาจจะต้องย้อนกลับไปศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นในยุค คลาสสิกที่นำเทคนิคดังกล่าวมาใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ของโอซุ เพื่อทำความเข้าใจ วิธีการเล่าเรื่องของโคเรเอตะในยุคปัจจุบัน

ในภาพยนตร์เรื่อง *Tokyo Story* (1953) โอซุเองก็ย่นเวลาโดยใช้การเล่าเรื่องข้าม เหตุการณ์บางช่วง โดยบอร์เวลตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า “เรามักจะรับรู้ความสำคัญของ เหตุการณ์หลังจากที่มันเกิดขึ้นไปแล้ว” (Bordwell, 2008: 401) จุดประสงค์ของการเล่าเรื่องข้าม เหตุการณ์ในภาพยนตร์ของโอซุนั้นต่างจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด เนื่องจากโอซุไม่ได้ให้ทุกข้อมูลที่ จำเป็นเพื่อทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องไปในทางเดียวกัน ดังเช่นในตอนหลังจากความผิดหวังในตัว ลูกๆ ตาและยายทั้งสองในเรื่อง *Tokyo Story* เดินทางกลับจากโตเกียวมาที่บ้านของพวกเขาที่ เมืองโอซาก้า โดยภายหลังจากนั้น แม้ว่าคุณยายจะตรอมใจป่วยหนักแต่เราไม่ได้เห็นภาพ เหตุการณ์ดังกล่าว ทว่าเราเพียงได้ยินเรื่องนี้จากลูกชายและลูกสาวของเธอหลังจากได้รับโทรเลข เกี่ยวกับอาการของเธอเท่านั้น และหลังจากนั้นฉากต่อไปปรากฏว่าลูกทั้งสองก็นั่งอยู่ข้างศพคุณ ยายเรียบร้อยแล้ว จากเหตุการณ์ในช่วงดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าโอซุตั้งใจจะช่วงเวลาที่จะแสดงให้เห็นว่าคุณยายป่วยอย่างไร โดยเขาตัดข้ามเหตุการณ์หลายช่วงก่อนที่จะมาเป็นช่วงที่คุณยาย เสียชีวิตไปแล้ว คำถามที่ชวนสงสัยคือ เพราะเหตุใดเขาจึงตัดข้ามเหตุการณ์ดังกล่าว หรืออาจเป็น เพราะว่าฉากดังกล่าวไม่มีความสำคัญ หรือเพื่อต้องการเร่งเรื่องราวให้ดำเนินเร็วขึ้น ทว่าหาก สังเกตให้ดีแล้ว *Tokyo Story* มีการดำเนินเรื่องหลายส่วนที่ดูเชื่องช้าและอ้อยอิ่งเป็นอย่างมาก กอปรกับช่วงเวลาการป่วยของคุณยายก็สามารถสร้างอารมณ์สะเทือนใจแก่ผู้ชมได้เป็นอันมาก ฉากดังกล่าวจึงน่าจะมีความสำคัญเกินกว่าที่จะละทิ้งเพื่อการเร่งให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว เพราะหากโอซุมีความต้องการเร่งเรื่องราวแล้ว เขาสามารถเร่งเรื่องราวในส่วนอื่นที่ดำเนินเรื่อง อย่างเชื่องช้าและดูน่าเบื่อมากกว่าการตัดช่วงการป่วยของคุณยายซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีผลต่อเนื้อ เรื่องเป็นอย่างมาก การเล่าเรื่องลักษณะดังกล่าวเรียกว่า การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ คือการเล่า เรื่องโดยตัดช่วงเวลาช่วงหนึ่งออกไป โดยมีจุดประสงค์เพื่อเร่งความเร็วของเนื้อเรื่องหรือละไว้เพื่อ เปิดเผยในภายหลัง ทว่าการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยเฉพาะภาพยนตร์ของ โอซุมีความแตกต่างออกไป การข้ามเหตุการณ์ดังกล่าวถือว่าการข้ามเหตุการณ์ที่จะสร้าง

อารมณ์สะเทือนใจให้แก่ผู้ชมมากที่สุด ภาพยนตร์ของโอสซี่จึงเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในโทนเดียวกันทั้งเรื่องโดยแทบจะไม่มีเหตุการณ์ใดที่เด่นหลุดออกจากเนื้อเรื่องโดยรวมทั้งหมด

ดังนั้น เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นของโอสซี่มีจุดประสงค์เพื่อลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจให้แก่ผู้ชม (De-dramatization) ทำให้ภาพยนตร์ยังคงอยู่ในโทนเดียวกันทั้งเรื่อง

ในทำนองเดียวกันกับโอสซี่ โคเรเอดะเลือกใช้การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* ในฉากภายหลังจากอุบัติเหตุกรรมของอิคุโอะแล้ว ยูมิโกะนั่งอยู่ในห้องทางด้านขวาของภาพด้วยท่าที่นิ่งเงียบไม่ได้ตอบรับต่อคำพูดหรือการกระทำใดของแม่ของเธอ (รูปที่ 4.64) แม่ของยูมิโกะนั่งอยู่บนเสื่อตามิและกำลังอาบน้ำให้กับยูอิจิ ทันใดนั้นแม่ของเธอก็ตั้งคำถามเกี่ยวกับการตายของอิคุโอะ ยูมิโกะยังคงนิ่งเงียบไม่ตอบอะไร หลังจากนั้นก็ตัดมาที่ภาพท้องถนนเส้นที่ยูมิโกะและผู้ชมเห็นอิคุโอะเป็นครั้งสุดท้ายก่อนที่เขาจะฆ่าตัวตาย (รูปที่ 4.65) ซึ่งทำให้เราหวนนึกถึงฉากที่อิคุโอะเอาร่มออกไปทำงานและยูมิโกะมองอิคุโอะค่อยๆ เดินจากไปเป็นครั้งสุดท้าย (รูปที่ 4.32) ซ็อตตกรจากไปของอิคุโอะดังกล่าวทำให้เรานึกย้อนไปถึงตอนที่ย่าของยูมิโกะออกจากบ้านไปเพื่อไปตายที่บ้านเกิดในตอนต้นของเรื่องเช่นกัน (รูปที่ 4.31) แสดงให้เห็นว่าซ็อตต่างๆ ในเรื่อง *Maborosi* จึงมีความเชื่อมโยงถึงกันเกือบทั้งเรื่อง หลังจากนั้น ภาพก็ตัดกลับมาที่ยูมิโกะนั่งเฝ้าอยู่หน้ากระจกในห้องโดยเธอนั่งจ้องกระดิ่งติดกุญแจรถจักรยานอันเป็นของดูต่างหน้าของอิคุโอะ ทั้งสี่ซ็อตที่ผ่านมามีลักษณะที่นิ่งสงบตัดสลับกันระหว่างภายในและภายนอก

หลังจากนั้น โคเรเอดะตัดมาที่ภาพถนนในตลาดผู้คนเดินไปมาและรถจักรยานวิ่งทางด้านขวาไปด้านซ้าย รถจักรยานค่อยๆ วิ่งเข้าไปในเส้นนำสายตาในฉากต่อมา จากนั้นรถจักรยานวิ่งลอดอุโมงค์รถไฟและวิ่งเลียบทางรถไฟทางด้านขวาไปทางซ้ายของภาพ (รูปที่ 4.66-67) โคเรเอดะตัดต่อภาพแบบมองทางตามรถจักรยานคันนี้ถึง 4 ซ็อตด้วยกัน โดยโคเรเอดะเปลี่ยนการลำดับขนาดของภาพอย่างต่อเนื่องจากภาพถ่ายระยะไกลจนถึงภาพถ่ายระยะใกล้มาก ซึ่งการลำดับภาพที่ไกลห่างออกมาจากตัวละครเรื่อยๆ นั้นยิ่งทำให้เราไม่สามารถทราบได้ว่าคนขี่รถจักรยานคนนี้เป็นใครและมีความสำคัญอย่างไร

ในซ็อตต่อมา โคเรเอดะเปลี่ยนจากภาพผู้ชายขี่จักรยานมาเป็นภาพยูมิโกะขึ้นรถจักรยานจากด้านขวาไปทางซ้ายภาพเช่นเดียวกับผู้ชายคนดังกล่าว (รูปที่ 4.68) และโคเรเอดะเปลี่ยนเป็นภาพมุมสูงยูมิโกะขึ้นจักรยานเลียบทางรถไฟที่วิ่งแล่นไปเรื่อยๆ (รูปที่ 4.69) ภาพจึงค่อยๆ เฟดต่ำลงไปนาน 10 วินาที ภาพรถจักรยานที่จอดทิ้งไว้หน้าบ้านค่อยๆ ปรากฏขึ้น (รูปที่ 4.70) แม่ของยูมิโกะไปขอขอบคุณคุณนายโคโนะที่ช่วยจัดการเรื่องดูตัวแต่งงานใหม่ให้กับลูกสาว (รูป

ที่ 4.71) โดยเราทราบภายหลังว่าเวลาผ่านไป 5 ปีแล้ว ยูมิโกะกำลังจะย้ายไปอยู่บ้านสามีใหม่ที่ท่าเรือเล็กแห่งหนึ่ง



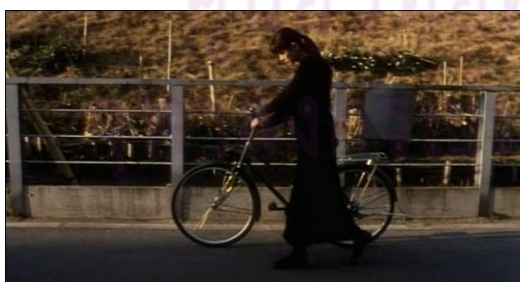
(รูปที่ 4.64) แม่ของยูมิโกะมาช่วยดูแลยูอิจิ และพูดคุยเกี่ยวกับอนาคตของยูมิโกะ

(รูปที่ 4.65) ภาพจากมุมนี้ทำให้เราย้อนกลับนึกถึงตอนที่ยูมิโกะขึ้นส่งอิคุโอะไปทำงาน ซึ่งเป็นมุมเดียวกับที่ผู้ชมเห็นอิคุโอะเป็นครั้งสุดท้าย



(รูปที่ 4.66) ภาพถ่ายระยะไกลชีวิตประจำวันของคนในพื้นที่ ในภาพมีชายคนหนึ่งขี่จักรยานจากทางด้านขวาไปทางซ้ายของภาพ

(รูปที่ 4.67) ภาพถ่ายระยะไกลมาก รถจักรยานวิ่งจากทางขวาไปทางซ้ายของภาพ โดยวิ่งเลียบทางรถไฟและกำลังมีรถไฟวิ่งตามหลัง



(รูปที่ 4.68) ภาพถ่ายระยะไกลยูมิโกะเดินขึ้นจักรยานไปทางด้านซ้ายของภาพอย่างเศร้าสร้อย

(รูปที่ 4.69) ยูมิโกะขึ้นจักรยานอยู่บนถนนข้างทางรถไฟ ภาพจึงค่อยๆ เฟดดำออกไป



(รูปที่ 4.70) ภาพรถจักรยานที่ถูกจอดทิ้งไว้ (รูปที่ 4.71) แม่ของยูมิโกะกำลังขอขอบคุณคุณนายโอโนะที่ช่วยจัดการเรื่องดูตัวให้กับยูมิโกะ

เหตุการณ์ในช่วงต้นทำให้เกิดความฉงนสนเท่ห์ในหลายเรื่อง เนื่องจากโคเรเอตะให้ข้อมูลที่ทำความเข้าใจตัวละครน้อยมาก และยังเป็นเหตุการณ์ที่ก่อให้เกิดคำถามตามมามากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งคำถามเกี่ยวกับตัวยูมิโกะเองว่า ในระหว่าง 5 ปีที่ยูมิโกะใช้ชีวิตอย่างไรกับลูกชายและเพราะเหตุใดเธอจึงตัดสินใจแต่งงานใหม่ โดยหากมองเพียงแค่ชุดของภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นเราคงไม่ได้รับคำตอบอะไร เพราะมีเพียงภาพตัดสลับของรถจักรยานเท่านั้น

ในเหตุการณ์นี้ โคเรเอตะเลือกที่จะใส่ภาพรถจักรยานโดยไม่ได้มีจุดประสงค์เพียงเพื่อค้นเหตุการณ์เท่านั้น รถจักรยานทำหน้าที่นำสายตาผู้ชมให้มองเหตุการณ์ชีวิตสามัญของชาวบ้าน ทว่ากล้องตั้งห่างจากคนขี่รถจักรยานจนเราไม่สามารถระบุได้ว่าเขาเป็นใคร จึงมีความเป็นไปได้อยู่ 2 ประการคือ (1) คนขี่รถจักรยานอาจจะเป็นเพียงคนธรรมดาที่ โคเรเอตะเลือกให้นำสายตาผู้ชมหรือ (2) อาจจะเป็น*อิคูโอะ*ในช่วงที่ยังมีชีวิตอยู่ การสร้างความคลุมเครือไม่แน่ชัดแนะนำให้ผู้ชมตีความออกไปได้หลายแบบ นอกจากนี้รถจักรยานยังทำหน้าที่เชื่อมระหว่าง 4 ข้อตของผู้ชายขี่รถจักรยาน 2 ข้อตที่ยูมิโกะขึ้นรถจักรยาน และ 1 ข้อตหลังจากเปิดตำเข้าด้วยกัน แม้ข้อตดังกล่าวจะต่างช่วงเวลากันแต่ภาพรถจักรยานในช่วงบริบทต่างๆ ทำให้ข้อตเหล่านี้ไม่ได้แยกออกจากกัน จึงเป็นการตัดต่อที่ก่อให้เกิดพลวัต ไม่ว่าจะเป็นการตัดสลับภายในและภายนอก ความสงบนิ่งและความเคลื่อนไหว การลำดับภาพดังกล่าวทำให้จุดศูนย์กลางไม่ได้อยู่ที่ยูมิโกะ แม้ว่าเธอจะเป็นตัวละครหลักก็ตาม

นอกจากลักษณะทางกายภาพที่เรียกร้องให้ผู้ชมใช้ประสบการณ์ในการเดาถึงความโศกเศร้าของยูมิโกะที่มีต่อการตายของ*อิคูโอะ*แล้ว กระดิ่งรถจักรยานอันเป็นสิ่งของที่*อิคูโอะ*ผูกไว้กับกุญแจและให้ไว้กับยูมิโกะยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แทน*อิคูโอะ* เพราะในข้อตต่อๆ มาแม้ว่าจะเป็นการถ่ายทอดชีวิตของคนทั่วไป แต่กล้องก็จับภาพของผู้ชายที่ขี่จักรยานถึง 4 ข้อตด้วยกัน

ยูมิโกะเซ็นจักรยานกลับบ้านตอกย้ำและเชื่อมโยงถึงเหตุการณ์ตอนที่อิคุโอะยังมีชีวิตอยู่ การที่เธอเซ็นจักรยานไปกับตัวเธอบนถนนริมทางรถไฟซึ่งทำหน้าที่เป็นสถานที่แห่งความทรงจำ (Lieu de mémoire) ทำให้ผู้ชมระลึกถึงสถานที่ฆ่าตัวตายของอิคุโอะ และการที่ยูมิโกะเซ็นจักรยานอยู่ข้างๆ ตัวเธอ เราสามารถตีความได้ว่าเธอยังคงรักและเก็บอิคุโอะไว้ข้างๆ เธอ

ผู้ชมอาจจะตั้งคำถามว่าแล้วเธอยังเก็บความรู้สึกนี้ไปอีกนานไหม ยูมิโกะจะตามหาคำตอบของการตายของอิคุโอะได้ไหม เธอจะใช้ชีวิตอยู่อย่างไร แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ไม่ได้เน้นการหาคำตอบว่า อะไรคือสาเหตุให้อิคุโอะฆ่าตัวตาย เพราะประมาณย์สืบนาที่แรกเป็นเพียงการใช้ชีวิตร่วมกันของยูมิโกะและสามีของเธอและอีกประมาณ 110 นาทีหลังภาพยนตร์กลับสื่อถึงการก้าวผ่านพ้นความรู้สึกของยูมิโกะมากกว่า “ทำไมอิคุโอะถึงฆ่าตัวตาย มันน่าแปลกใจจริง” เป็นคำถามที่แม่ของยูมิโกะตั้งขึ้นแต่ก็ไม่ได้รับคำตอบ

หลังจากเฟดดำซึ่งเราทราบในภายหลังว่าเหตุการณ์ผ่านไป 5 ปี ภาพของจักรยานที่ถูกอิคุโอะหรือยูมิโกะมักจะนำติดตัวไปด้วยเสมอถูกจอดทิ้งไว้หน้าบ้าน พร้อมด้วยบทสนทนาระหว่างแม่ของยูมิโกะและโอโนะ เราจึงทราบว่ายูมิโกะจะแต่งงานใหม่ จักรยานที่ถูกจอดทิ้งจึงเป็นการตอบคำถามและสร้างคำถามในเวลาเดียวกันว่า ยูมิโกะลืมอิคุโอะได้แล้วจริงๆ หรือโดยภายหลังแล้วแม้เธอจะดูเศร้าสร้อยในตอนแรกที่ต้องแต่งงานใหม่ แต่กลับดูมีความสุขในภายหลังกับสามีใหม่ ผู้ชมจึงอาจจะคิดไปว่า ‘เธอสามารถลืมเรื่องของอิคุโอะได้แล้วจริงๆ’ แต่เรากลับพบในภายหลังว่า แท้ที่จริงแล้ว เธอยังคงจมปลักกับความรู้สึกที่เธอซ่อนไว้ใน การที่ถูกทำให้เข้าใจผิด หรือหันเหไปจากคำตอบสิ่งนี้บาร์ตส์เรียกว่า “กั๊ก” (Barthes, 1974: 75-76) เพราะเราจะถูกหลงไปยังอีกทางหนึ่ง จะต้องกลับมาเริ่มใหม่ บอร์ดเวลล์ให้เหตุผลว่า ผู้ชมจะสร้างข้อสมมุติฐานใหม่อย่างต่อเนื่อง... และละทิ้งข้อสมมุติฐานที่มีอยู่ เพราะความน่าเชื่อถืออื่นเกิดขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นภาพยนตร์ยังสามารถชี้แนะโดยจงใจให้ผู้ชมสร้างข้อสมมุติฐานที่ผิด (ดู Bordwell, 1985: 60-61)

การเฟดดำเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งในการบ่งชี้ถึงการข้ามเวลาและการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ โครเอเดะใช้เทคนิคเดียวกับไอซุในการตัดข้ามช่วงเวลาที่สำคัญในการสร้างอารมณ์สะเทือนใจแก่ผู้ชม เช่นในช่วงก่อนที่อิคุโอะจะเสียชีวิต มีนัยบางอย่างเป็นกลางให้รู้ว่ายูมิโกะและผู้ชมจะได้เห็นอิคุโอะเป็นครั้งสุดท้าย ฉากเริ่มด้วยยูมิโกะตากเสื้อผ้าที่ระเบียงเล็กๆ เธอเห็นอิคุโอะกำลังกลับบ้าน เขาจูงจักรยานมาเก็บและนำออกมาไปด้วย ทั้งสองลงไปยังข้างล่างด้วยกัน ในฉากภาพถ่ายระยะไกลจากมุมมองของยูมิโกะ อิคุโอะเดินไปเรื่อยซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับตอนที่ฆ่า

ของยูมิโกะออกจากบ้านไปเธอเดินออกห่างจากกล้องไปเรื่อยๆ โดยฉากที่อิคุโอะเดินจากไปนั้นใช้เวลาถึง 18 วินาทีเพื่อสังเกตดูเขาเดินจากไป

Maborosi ต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปที่เหตุการณ์ในชีวิตของตัวละครมักจะมีเรื่องที่ไม่คาดฝันเกิดขึ้น ภาพยนตร์ของโคเรเอเดะจึงมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ของสารคดีมาก โดยการจำกัดการเล่าอารมณ์ ตัวละครมักไม่แสดงออกทางสีหน้า โดยโคเรเอเดะกล่าวอธิบายถึงวิธีการถ่ายภาพยนตร์นี้ว่า “ตอนที่ผมทำเรื่อง *Maborosi* ผมตั้งใจที่จะลบหลายสิ่งหลายอย่างออกไป ถ้าคุณแค่ได้ยินเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงที่เสียชีวิตและต้องอยู่กับลูกตามลำพัง ภายหลังเธอต้องแต่งงานใหม่และย้ายไปอยู่เมืองท่าเรือเล็กอย่างโนโตะ คุณคงคิดว่าจะได้ยินเสียงเพลง enka¹⁵ ...” (Koreeda, อ้างถึงใน, Ebert 1997: ออนไลน์) สิ่งเหล่านี้คือสิ่งที่โคเรเอเดะตั้งใจเลี่ยง โดยอาจทำตามรูปแบบของโอบุซึที่ต่อต้านการสร้างอารมณ์แบบเมโลดราม่าทั่วไปๆ ด้วยการลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจ หรือกล่าวอย่างชัดเจนคือ การต่อต้านรูปแบบของหนังตลาด (shomin-geki) ซึ่งเป็นรายได้หลักของสตูดิโอต่างๆ โคเรเอเดะอธิบายเพิ่มเติมว่า “ผมคิดว่าผมจะพยายามจำกัดการแสดงออกทางอารมณ์ และสร้างรูปแบบการแสดงออกที่ต่างออกไปที่ไม่ได้ใช้เพียงแค่การถ่ายภาพระยะใกล้ที่สื่ออารมณ์กับผู้ชม” (Koreeda, อ้างถึงใน, Ebert 1997: ออนไลน์.)

จากเหตุการณ์ที่ยูมิโกะสูญเสียขาของเธอไปในอดีตจนถึงการฆ่าตัวตายของคนรักของเธอ ภาพยนตร์ใช้เวลาประมาณ 20 นาที ที่เหลืออีกประมาณ 110 นาทีเป็นการเล่าของคู่การค่อยๆ ยอมรับกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับยูมิโกะ ‘ทำไมอิคุโอะถึงตาย มันช่างน่าสงสัย’ คำถามที่แม่ของยูมิโกะถามขึ้น ตลอดเวลาอีก 110 นาทีจนถึงตอนท้ายยูมิโกะที่ร้องไห้ยุริมชายทะเลด้วยความไม่เข้าใจถึงเหตุผลที่อิคุโอะฆ่าตัวตาย แต่ก็ไม่ได้อธิบายถึงปริศนาการฆ่าตัวตายของอิคุโอะ ทามิโอะสามีใหม่ของเธอก้าวถึงแสงดวงตาจากท้องทะเลมีอำนาจทำให้คนเดินคล้อยตามเหมือนอย่างพี่ของทามิโอะเคยเห็น แสงดังกล่าวอาจจะเป็นตัวเร่งเร้า “แรงขับมรณะ (Death Drive)” ให้อิคุโอะเดินตาม (อธิบายเพิ่มเติมในส่วนของการจัดแสง)

แสงมีความสอดคล้องกับชื่อเรื่อง *Maboroshi no hikari* (幻の光) อันแปลว่าแสงดวงตาที่ไร้ตัวตนที่คอยล่อลวงให้ติดตา แสงดวงตาอาจจะเป็นต้นเหตุให้ทั้งยาและอิคุโอะฆ่าตัวตายก็ได้ แต่น่าหนักของเรื่องก็ไม่ได้เน้นถึงการแก้ไขปริศนาดังกล่าว ภาพยนตร์กลับมุ่งแสดงให้เห็นถึงภาวะและการก้าวผ่านพ้นสถานะดังกล่าวมากกว่า เดวิด เดสเซอร์ (David

¹⁵ เพลงที่ใช้สร้างอารมณ์สงสารให้แก่ตัวละคร นิยมใช้ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นในยุคสตูดิโอ

Desser) วิเคราะห์รูปแบบดังกล่าวซึ่งอ้างอิงถึงงานของโธซูที่เขาใช้รูปแบบดังกล่าวเช่นกันเพื่อนำพาตัวละครและผู้ชมไปสู่มนต์แห่งอูตรวิสัย (Vision of the Transcendent) (Desser, 2007: 277)

โดยหากเปรียบเทียบกับคำอธิบายของเดสเซอร์เกี่ยวกับงานของโธซูที่ว่า “การข้ามเหตุการณ์นั้นเรียกร้องให้ผู้ชมมีส่วนร่วม เพราะผู้ชมจะต้องยึดติดกับการกระทำอยู่ตลอดเวลาพร้อมกับมุ่งความสนใจไปยังเวลาและพื้นที่ของภาพยนตร์ ... ในภาพยนตร์ของโธซูมักมีการใช้การลำดับภาพที่เรียกว่า Surprise Ellipsis ซึ่งเป็นจุดที่คำพูดหรือการกระทำถูกละออกไป” (Desser, 2006: 21) สามารถทำให้เราเข้าใจถึงการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ของโคเรเอเดะว่า คือการเรียกร้องให้ผู้ชมสนใจตัวเรื่องอยู่ตลอดเวลา โคเรเอเดะมักจะตัดข้ามบางเหตุการณ์ซึ่งในภาพยนตร์กระแสหลักจำเป็นต้องเก็บไว้เพื่ออธิบายถึงความเปลี่ยนแปลง

ในทำนองเดียวกับเรื่อง *Nobody knows* โคเรเอเดะใช้การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์แบ่งช่วงเวลาของฤดูกาลในเรื่อง โดยแบ่งจากฤดูหนาว ฤดูใบไม้ผลิ และฤดูร้อน ตามลำดับ โดยยังมีการใช้ลักษณะของพื้นที่ภายในและภายนอกที่ต่างกันอีกด้วย โคเรเอเดะตั้งใจที่จะละไว้ถึงการเล่าถึงเหตุของความเปลี่ยนแปลง แต่แสดงถึงผลของมันในทันที

ตัวอย่างสำคัญที่ปรากฏในเรื่อง *Nobody Knows* คือในช่วงปลายฤดูหนาวขณะที่อากิระกำลังกลับจากการซื้อของเข้าบ้าน กล้องถ่ายภาพระยะใกล้ของอากิระผู้กำลังเดินหันหน้ามาทางผู้ชม (รูปที่ 4.72) เขาหยุดและสังเกตเห็นเด็กชายสองคนในรั้วราวเดียวกับเขากำลังซ่อนท้ายจักรยานไปด้วยกัน (รูปที่ 4.73) เป็นครั้งแรกที่อากิระเริ่มสนใจโลกภายนอก โดยเขาเข้าไปที่ร้านเกม ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้เขาก็ผ่านบริเวณนี้มาหลายครั้งแล้วแต่ก็ไม่เคยให้ความสนใจ อากิระเริ่มสนใจสิ่งต่างๆ รอบด้านเขาที่ดึงดูดให้เขาออกจากภาวะสูญญากาศที่ไม่รับรู้โลกภายนอก เมื่ออากิระเดินออกมาจากร้าน เขาเดินสวนกับทางกลับบ้านของเขาและภาพก็เพดดำลงไป โดยมีเสียงของเด็กที่เหมือนกำลังเล่นอะไรสักอย่างซึ่งเราฟังและทำความเข้าใจได้ (รูปที่ 4.74)

โคเรเอเดะแสดงให้เห็นถึงวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพอย่างชาญฉลาด เพราะนอกจากเขาจะให้อากิระเดินสวนทางกับภาพก่อนที่เขาจะเข้าร้านเกมแล้ว โคเรเอเดะยังตั้งกล้องให้มีขนาดภาพที่ใกล้เคียงกับเหตุการณ์หลังจากนั้น หลังจากที่โคเรเอเดะเพดดำ ภาพของอากิระซ่อนท้ายจักรยานเพื่อนใหม่สองคนมุ่งหน้าหาผู้ชมจึงปรากฏขึ้นหลังจากนั้น (รูปที่ 4.75) ซึ่งเป็นภาพจากมุมมองเดียวกันโดยสังเกตได้จากเสาที่อยู่ทางด้านซ้ายของภาพซึ่งเป็นเสาเดียวกับเสาในช็อตก่อนหน้านี้ จึงยืนยันได้ว่า อากิระเดินสวนทางกับทางกลับบ้านหลังจากเข้าไปในร้านเกม เพราะเมื่อเขาซ่อนท้ายจักรยานของเพื่อนทั้งสองมุ่งหน้ามาทางผู้ชม ช็อตต่อมาคือภาพอากิระและ

เพื่อนๆ ของเขามาถึงที่บ้านของอากิระนั่นเอง การที่อากิระเดินย้อนกลับไปจึงมีนัยว่า เขาเดินสวนทางกับทางที่เคยดำเนินตลอดมา เพราะหลังจากนั้น เขาก็หลุดเข้าสู่ความเป็นสังคมและให้ความสนใจในเพื่อนใหม่มากกว่าคนในครอบครัวจึงละทิ้งหน้าที่ผู้ปกป้องดูแลความเป็นครอบครัวไปชั่วขณะ



(รูปที่ 4.72) อากิระเดินกลับบ้านหลังจากซื้อของโดยเดินหน้ามาทางผู้ชม

(รูปที่ 4.73) อากิระหยุดมองดูเด็กชายสองคนขี่จักรยานซ้อนท้ายกันไป



(รูปที่ 4.74) อากิระเดินหันหลังย้อนเข้าไปในจากทิศทางการเดินสวนทางกับในตอนแรกและภาพค่อยๆ เฟดดำ

(รูปที่ 4.75) อากิระซ้อนท้ายจักรยานของเพื่อนใหม่โดยสวนทางกับซื้อตก่อนหน้านี้ซึ่งสามารถสังเกตได้ว่าเป็นถนนเส้นเดียวกันจากตำแหน่งของเสาไฟ

คำถามที่น่าสนใจคือ อากิระสามารถเป็นเพื่อนกับเด็กทั้งสองคนได้อย่างไรและเวลาผ่านไปนานเท่าไร ในทำนองเดียวกับในเรื่อง *Maborosi* โคเรเอตะไม่ได้ให้คำตอบถึงเหตุผลที่ผู้ชมมักจะตั้งคำถามถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โคเรเอตะใช้วิธีการ Surprise Ellipsis เพื่อตัดช่วงเวลาดังกล่าวออก โดยให้เห็นผลของการเปลี่ยนแปลงมากกว่ารู้ถึงเหตุ อย่างไรก็ตาม เรายังสามารถรับรู้เวลาที่ผ่านไปแล้วนานพอสมควรได้จากการแต่งกายของอากิระซึ่งบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลได้อย่างดี โดยเป็นการเปลี่ยนจากฤดูหนาวมาสู่ฤดูใบไม้ผลิ ในช่วงฤดูกาลใหม่นี้ อากิระใช้เวลาอยู่กับเพื่อนใหม่ทั้งในร้านเกมและที่บ้านของเขา

เหตุการณ์ในช่วงดังกล่าวทำให้เราเห็นถึงวิธีการเล่าเรื่องของโคเรเอเดะที่ต่างจากฮอลลีวูดประการหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็นชัดในฉากก่อนและหลังการเฟดดำ โคเรเอเดะเลือกที่จะตั้งกล้องให้เห็นเหตุการณ์ในทางลึกของท้องถนน ซึ่งเป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่อง (Discontinuity Editing) การตัดต่อดังกล่าวพบเห็นได้เช่นเดียวกันในงานของไอซู ดังที่บอร์ดเวลตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับเหตุการณ์ช่วงหนึ่งใน *Tokyo Story* ในเรื่องของการข้ามเส้นของกฎ 180 องศา จากการตั้งกล้องสลับหน้าหลังระหว่างช็อต 2 ช็อตทันที ผลทำให้ภาพกลับสลับซ้ายขวาในทันทีเช่นกันทำให้ไม่เกิดความสับสนของตำแหน่งของตัวละครที่กำลังเคลื่อนตัวไปในทิศทางใด ในประเด็นนี้บอร์ดเวลกล่าวว่า “มันเป็นความผิดพลาดในเรื่องของความต่อเนื่อง นักสร้างภาพยนตร์ทั่วไปมักจะหลีกเลี่ยงการตัดต่อแบบดังกล่าว ทว่าไอซูกลับใช้มันในภาพยนตร์เรื่องนี้ [*Tokyo Story*] และในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของเอกลักษณ์ของเขา” (Bordwell, 2008: 403)

ในทำนองเดียวกับไอซู โคเรเอเดะตัดสลับด้านหน้าและด้านหลัง ทำให้ไม่สามารถบอกทิศทางหรือด้านซ้ายขวาในตอนนี้อากิระเดินออกจากร้านเกมได้ โดยอากิระเดินกลับย้อนขึ้นไป และฉากต่อมาอากิระซ้อนท้ายจักรยานมากับเพื่อนโดยมุ่งหน้ามาทางผู้ชม การตัดดังกล่าวสร้างความสับสนทางด้านพื้นที่ทั้งทางด้านทัศนะและความหมาย เพราะเราไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าอากิระกำลังเดินย้อนกลับไปทิศทางเดิมหรือกำลังเดินหน้าต่อไป เพราะเราไม่สามารถแน่ใจได้ถึงตำแหน่งของกล้อง โดยปกติทั่วไปในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมักมีการใช้ Reestablishing Shot หากตัวละครเปลี่ยนสถานที่ หรือเปลี่ยนจากภายในสู่ภายนอกออกมาสู่สถานที่เดิมก่อนที่ตัวละครจะเข้าไปภายใน เพื่อแนะนำให้ผู้ชมทราบถึงตำแหน่งและสถานที่หรือทิศทางของตัวละคร ทว่าการใช้ช็อตดังกล่าวไม่ค่อยปรากฏบ่อยนักในภาพยนตร์ญี่ปุ่นของไอซูและโคเรเอเดะ ฉากดังกล่าวก่อความสับสนให้เราและสร้างความสงสัยว่า แท้จริงแล้วอากิระกำลังมุ่งหน้าไปในทิศทางใด

ตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ที่สำคัญอีกตัวอย่างหนึ่งในเรื่อง *Nobody Knows* คือช่วงหลังจากอากิระผิดหวังในมิตรภาพของเพื่อนใหม่ ทำให้เขากลับเข้าสู่สภาวะความเป็นหัวหน้าครอบครัวอีกครั้ง ทว่าในตอนนี้อากิระกลับพบว่าไม่มีเงินเพียงพอสำหรับใช้จ่ายภายในบ้านอีกต่อไป *เคียวโกะ* น้องสาวของเขานำเงินที่เธอเก็บไว้เพื่อซื้อเปียโนมาให้อากิระใช้จ่ายภายในบ้านก่อน ความตึงเครียดจากการไม่มีเงินในฉากก่อนหน้านี้นี้จึงผ่อนคลายลงบ้าง อากิระตัดสินใจพาน้องๆ ออกจากบ้านเป็นครั้งแรก โดยอากิระค่อยๆ หยิบรองเท้าออกทีละคู่ ในขณะที่น้องๆ รอคอยใจจดใจจ่อ ก่อนที่อากิระจะยิ้มให้อย่างมีความสุข แม้ว่าจะเป็นเพราะอากิระนำเงินไปซื้อเกมทำให้ไม่มีเงินใช้ภายในบ้าน ทว่าไม่มีกรกล่าวโทษจากน้องสาวของเขาแต่อย่างใด โคเรเอเดะไม่ได้นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับความถูกต้อง หรือสิ่งที่ควรทำ ซึ่งเป็นมุมมองของสังคมของ

ผู้ใหญ่ที่มักกล่าวโทษเรื่องความไม่รับผิดชอบ ทว่าเขากลับนำเสนอเรื่องราวในแง่มุมของเด็ก ดังนั้น เหตุการณ์ในช่วงนี้แม้จะยากลำบากก็ยังคงเป็นสวรรค์ของเด็กทั้งสี่คนอยู่ดี พวกเขาออกไปซื้อของข้างนอกเหมือนไปเที่ยวสวนสนุกและวิ่งไปเก็บเมล็ดพันธุ์ข้างทางพร้อมกับดินเพื่อเอาไปปลูกไว้ที่บ้าน ในขณะที่เด็กคนอื่นกำลังเขียนชื่อตนเองบนกระดาษแต่ละใบ เคียวโกะก็พบว่ากระแสไฟที่บ้านโดนตัดเสียแล้ว ภาพจึงค่อยๆ เฟดดำอีกครั้งหนึ่ง ก่อนที่จะพบว่าได้เปลี่ยนจากฤดูใบไม้ผลิเป็นฤดูร้อนเสียแล้ว ฉากต่อมาเป็นภาพเด็กทั้งสี่เอาตัวรอดโดยเก็บน้ำจากสวนสาธารณะ ฉากทั้งหมดบ่งบอกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากพื้นที่ภายในสู่พื้นที่ภายนอก จากที่ไม่เคยย่างก้าวออกบ้านในตอนที่มีแม่อยู่ เมื่อแม่ไม่อยู่แล้ว อาทิจะผู้ทำหน้าที่แทนจึงนำพาน้องๆ ทั้งสามออกจากบ้านเพื่อไปเผชิญโลกเป็นครั้งแรก อาทิจะยังคงสภาพของสวรรค์ของเด็กๆ ไว้ได้ แม้ว่าในสภาพที่ลำบาก ในระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ก็ต้องเพียงจับตามองตัวละครโดยพยายามไม่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ร่วมที่มีต่อชะตากรรมของตัวละคร แม้ว่ากล้องจะเข้าไปใกล้ตัวละครในบางครั้ง แต่ก็ไม่ได้ก่อให้เกิดความรู้สึกใด นอกจากจับตามองความสนุกสนานของเด็กๆ

ความแตกต่างประการหนึ่งในการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ของโคเรเอเดะคือ ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อเร่งความเร็วของเนื้อเรื่องดังในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ทว่าเขากลับทำให้มันช้าลง ภาพที่เขาเลือกมักจะเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันที่บางทีก็ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในตอนนั้น เพราะหากโคเรเอเดะมีความต้องการตัดข้ามเหตุการณ์เพื่อเร่งความเร็วของเนื้อเรื่องแล้ว การตัดแบบมองทาบภาพชีวิตสามัญของผู้คนหรือตัวละครที่ดำเนินไปอย่างช้าๆ ก็ออกจะสวนทางกับจุดประสงค์นี้

เราจึงสรุปได้ว่า การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์นี้เพื่อลดทอนนาฏกรรมที่เกินพอดี ในเรื่อง *Maborosi* บ่อยครั้งที่กล้องมักจะตั้งอยู่ห่างจากตัวละคร กล้องไม่ได้เคลื่อนเข้าไปใกล้ตัวละคร แม้แต่ในตอนที่จะสร้างความสะเทือนใจที่สุด ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์อยู่ห่างๆ ดังในตอนที่ยูมิโกะกลับไปเยี่ยมบ้านเนื่องในงานแต่งงานของน้องชายหลังจากที่เธอเพิ่งแต่งงานใหม่ได้ไม่นานนัก แม้ว่าจุดประสงค์ของการกลับไปครั้งนี้คือไปร่วมงานแต่งงานก็ตาม แต่ฉากการแต่งงานก็ไม่ปรากฏแต่อย่างใด มีเพียงเหตุการณ์หลังการแต่งงานแล้วที่ยูมิโกะเดินไปรอบๆ เมืองที่เธอเคยอาศัยอยู่กับอิคุโอะ โคเรเอเดะตัดทอนฉากแต่งงานออกไปทุกๆ ที่เห็นเหตุผลหลักที่ยูมิโกะกลับมาที่เมืองนี้อีกครั้ง เหมือนดังที่ไอซุตัดทอนช่วงการป่วยของคุณยายไป ทั้งนี้ ที่เป็นเหตุการณ์สำคัญในเนื้อเรื่อง

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งในเรื่อง *Nobody Knows* คือฤดูกาลบอกถึงความเปลี่ยนแปลงภายในเรื่อง การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์จึงช่วยคั่นการเปลี่ยนแปลงนั้น อาทิ การ

โยกย้ายจากภายในสู่ภายนอก ดังเช่นในช่วงฤดูหนาว ตัวละครใช้พื้นที่ส่วนใหญ่อยู่ในบ้าน เมื่อ *เคย์โกะ* ผู้เป็นแม่จัดบ้านเรียบร้อยแล้วเธอบอกถึงกฎคำสั่งต่างๆ คือห้ามส่งเสียงดังและออกไปข้างนอก กล่าวโดยง่ายคือห้ามไม่ให้ผู้อื่นรู้ว่ายังมีเด็กอีก 3 คนนอกจาก *อากิระ* อยู่ในห้องนี้ โดยจำกัดพื้นที่ให้เด็กๆ อยู่เพียงแคในห้องเท่านั้น ภายในห้องนี้จึงกลายเป็นสวรรค์ของเด็กทั้งสี่คน เพราะแม้บางครั้ง *เคย์โกะ* จะอยู่ในห้องด้วยแต่ด้วยลักษณะนิสัยของเธอจึงทำให้เธอดูเหมือนเป็นเด็กคนที่ห้ามมากกว่าเป็นผู้ใหญ่ ทว่าภายหลังเมื่อรู้แล้วว่าแม่ไม่กลับมาอีกแล้ว *อากิระ* ยังคงพยายามรักษาสภาพความเป็นครอบครัวภายในบ้านเอาไว้ โดย *อากิระ* ทำหน้าที่แทนแม่ทั้งพื้นที่ภายในอันอยู่เบื้องหน้าในสายตาของน้องๆ และพื้นที่ภายนอกบ้านอันเป็นกิจกรรมต่อสังคมที่อยู่นอกสายตาของน้องๆ กล่าวคือ *อากิระ* ดูแลเรื่องอาหาร ออกคำสั่งภายในบ้าน พุดคุยบนโต๊ะอาหาร และทำให้น้องๆ รู้สึกว่าแม่จะกลับมาหรือแม่ยังคงอยู่ภายในบ้าน ในขณะที่ *อากิระ* หาคนที่ปลอมลายมือเป็นแม่เขียนชื่อพวกเด็กหน้าซองเงินของขวัญปีใหม่เพื่อยังคงทำให้พวกเด็กๆ เห็นว่าแม่ยังคงปกป้องเด็กๆ จากภายนอกบ้าน *อากิระ* พยายามที่จะรักษาสถานภาพความเป็นครอบครัวให้ถึงที่สุด

ทว่าเมื่อแม่ไม่อยู่แล้ว ข้อตกลงที่จะเก็บตัวอยู่แต่ในห้องจึงเริ่มสั่นคลอน ชิเกรุเริ่มหาข้ออ้างที่จะออกไปข้างนอกกระเบียด จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการถ่ายเทพื้นที่จากภายในสู่ภายนอก เพราะเมื่อฤดูกาลเปลี่ยนไปหลังภาพเฟดดำแล้ว ในช่วงฤดูใบไม้ผลิเพื่อนใหม่ของ *อากิระ* ซึ่งเป็นคนนอกเข้ามาสู่พื้นที่ภายใน(ห้อง) เป็นครั้งแรก เพื่อนๆ ของเขาได้นำขนมและน้ำอัดลมเข้ามาในห้อง จึงเป็นนัยแนะถึงการเปลี่ยนแปลงการเคลื่อนสิ่งที่อยู่ภายนอกเข้ามาสู่ภายใน ความลับเรื่องเด็กๆ ในห้องนั้นไม่เป็นความลับอีกต่อไป

ในช่วงฤดูร้อน เราเพียงรับรู้ก่อนหน้านั้นว่าไฟและน้ำประปาที่ห้องของ *อากิระ* ถูกตัด แต่เหตุการณ์ที่โคเรเอตะละไว้หรือข้ามไปอีกครั้งคือเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นว่าพวกเด็กๆ สามารถอยู่รอดได้อย่างไรจนถึงฤดูร้อน เราจำเป็นที่จะต้องให้ความสนใจอย่างต่อเนื่องในการชมภาพยนตร์เรื่องนี้ แม้โคเรเอตะจะข้ามเหตุการณ์ช่วงหนึ่งไป ทำให้เราเกิดข้อสงสัย แต่เหตุการณ์หลังจากนั้นก็ช่วยอธิบายถึงวิธีการเอาตัวรอดของพวกเขาได้ *อากิระ* และน้องๆ ใช้น้ำประปาและห้องน้ำจากสวนสาธารณะ โดยพวกเขาจะสำรองน้ำไว้เก็บใช้ภายในบ้านทุกวัน วันละครั้ง นอกจากนี้ *อากิระ* จะไปขออาหารที่หมดอายุจากคนรู้จักในร้านสะดวกซื้อเพื่อดำรงชีวิต แม้ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวจะดูรุนแรงแต่ตัวละครไม่ได้แสดงออกถึงความน่าสงสาร หรือเรียกร้องความเห็นใจจากคนดู โคเรเอตะเสนอภาพของตัวละครเหล่านี้เป็นเหมือนภาพกิจวัตรประจำวันเป็นงานที่ทำประจำ เหมือนไม่ใช่เรื่องแปลกใหม่

แม้ว่า โครเอเดะจะลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจในเรื่องราวผ่านการแสดงที่นิ่งเรียบของตัวละคร ผู้ชมกลับรู้สึกถึงพลังที่เร้าใจให้เห็นใจได้มากกว่าการแสดงอารมณ์ออกมาอย่างในภาพยนตร์กระแสหลัก โครเอเดะซึ่งมีพื้นฐานมาจากภาพยนตร์สารคดีต้องการแสดงภาพที่ไม่ต้องการการตัดสินผ่านการแสดงอารมณ์ของตัวละคร การแสดงอารมณ์ของตัวละครจึงปรากฏให้เห็นน้อยมากในภาพยนตร์ของโครเอเดะ โดยในเรื่อง *Maborosi* นั้นแสดงออกมาเพียงแค่ 1 ครั้ง ในขณะที่เรื่อง *Nobody knows* แสดงอารมณ์ออกมาเพียงแค่ 2 ครั้ง

ในเรื่อง *Nobody knows* อากิระแสดงความไม่พอใจในตัวแม่ที่ไม่รับผิดชอบดูแลน้องๆ โดยเขาถามว่าเมื่อไรแม่จะแนะนำให้พวกเขารู้จักกับแฟนใหม่ของแม่ และเมื่อไรจะได้ไปโรงเรียน แต่ *เคย์โกะ* ก็ตอบคำถามอย่างเห็นแก่ตัว อากิระโกรธในความเห็นแก่ตัวของแม่ แม่ของเขาจะพยายามเข็นน้ำตาลที่ติดอยู่ที่แก้มของ *อากิระ* แต่เขาก็หลบไม่ยอมให้แม่เข็น แต่ไม่นานนักทั้งคู่ก็กลับมาคุยดีกันเหมือนเดิม โดย *อากิระ* ไปส่งแม่ที่สถานี *เคย์โกะ* สัญญาว่า *อากิระ* จะกลับมาในวันคริสต์มาสแต่ในที่สุดเธอก็ไม่ได้กลับมา จนกระทั่งในช่วงฤดูร้อน อากาศรีอ่อนเปรียบได้กับอารมณ์ของ *อากิระ* ในขณะนั้น *อากิระ* จึงระเบิดอารมณ์ออกมาในเวลานั้น

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่มีการใช้การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ที่มีลักษณะต่างไปจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั่วไป จุดประสงค์หลักของโครเอเดะคือการลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจที่เกิดจากการแสดงเพราะเขาไม่ต้องการให้ความรู้สึกเกิดขึ้นจากการชี้นำของเขา ทว่าภายหลังจากการชมภาพยนตร์สองเรื่องนี้แล้วกลับก่อให้เกิดอารมณ์หดหู่อย่างอธิบายไม่ได้ ในเมื่อโครเอเดะลดทอนอารมณ์ดังกล่าวแล้ว เหตุใดจึงยังส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกสงสารในชะตากรรมของตัวละครอีก ความจริงแล้ว การข้ามเหตุการณ์เพื่อลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจ หากกล่าวให้ถึงที่สุดแล้วเป็นวิธีการที่ให้อิสระทางอารมณ์แก่ผู้ชมมากที่สุดวิธีการหนึ่ง เพราะเราสามารถมองว่าการสร้างอารมณ์สะเทือนใจในภาพยนตร์ทั่วไปเป็นการจำกัดหรือเป็นการกำหนดอารมณ์ของผู้ชมวิธีการหนึ่ง ทว่าการละไว้กลับเป็นการเปิดพื้นที่และให้อิสระแก่ผู้ชม อารมณ์ที่เกิดขึ้นจึงเป็นอารมณ์ของผู้ชมเอง ไม่ได้เป็นการกำหนดทิศทางของอารมณ์ของผู้กำกับ ดังที่เดสเซอร์กล่าวอธิบายถึงวิธีการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ของไอซุว่า “วิธีการเล่าเรื่องที่สำคัญอย่างหนึ่งของไอซุคือการย่นเวลา หรือละโครงเรื่องหรือแม้แต่เหตุการณ์เอาไว้ ... เพื่อการเน้นย้ำอารมณ์สะเทือนใจถูกละไว้” (Desser, 2006: 20) ดังนั้นการข้ามเหตุการณ์หรือการลดทอนการสร้างอารมณ์อันเกิดจากการแสดงกลับก่อให้เกิดอารมณ์สะเทือนใจที่เกิดขึ้นจากอารมณ์ของผู้ชมเข้าไปผูกพันกับตัวเอง ดังนั้นเราอาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์และการลดทอนการสร้างอารมณ์สะเทือนใจในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยเป็นการสร้างอารมณ์สะเทือนใจอย่างมีพลัง

2.2 ทายาทประพันธ์ตะวันตก

แม้ว่าผู้กำกับทั้งสามจะมีจุดประสงค์ในการทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีเหมือนกันก็ตาม ทว่าสไตล์ในภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามก็ไม่ได้พัฒนาไปในทางเดียวกัน คาวาเซะนิยมใช้การถ่ายภาพยนตร์แบบมือถือจนสไตล์ดังกล่าวเป็นเสมือนลายเซ็นของเธอเอง ชูวะก็ยังคงใช้การตั้งกล้องเฝ้าสังเกตการณ์อยู่ห่างๆ จนดูเหมือนว่าผู้กำกับทั้งสองจะมีสไตล์ที่ลงตัวจนกลายเป็นลายเซ็นอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ของพวกเขา โคเรเอเดะยังคงค้นหาวิธีการและพัฒนาการถ่ายภาพยนตร์ของเขาไปอย่างไม่หยุดนิ่ง ทว่ามีลักษณะอย่างหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งในภาพยนตร์ของโคเรเอเดะคือการตั้งกล้องเฝ้าสังเกตการณ์ ทำให้สไตล์ของเขา มักได้รับการเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ของยาสุจิโร่ โอซุ (Yasujiro Ozu) ผู้กำกับชาวญี่ปุ่นในยุคสตูดิโออยู่เสมอ โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องแรกของเขาอย่าง *Maborosi* หรือเรื่อง *Still Walking* เองก็มักถูกยกไปเปรียบเทียบกับอยู่บ่อยครั้ง

ภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* หลังจากการตายของอิคุโอะแล้ว ยูมิโกะนั่งอยู่ในห้องทางด้านขวาของภาพด้วยที่ทำนั่งเฉยๆ ไม่ได้ตอบรับต่อคำพูดหรือการกระทำใดของแม่เลย แม่ของเธอ นั่งอยู่ในเสื้อตาตามิกำลังอาบน้ำให้กับยูอิชิและตั้งคำถามเกี่ยวกับการตายของอิคุโอะ ยูมิโกะ ยังคงนั่งเฉยๆ ไม่ตอบอะไร เหตุการณ์นี้ถ่ายแบบลงเทคโนโลยีเกิดขึ้นและจบลงภายในหนึ่งฉากมีความยาวราว 2.20 นาที เพื่อปล่อยให้ผู้ชมสังเกตบรรยากาศ การกระทำ และบทสนทนาของทั้งคู่ ซึ่งเป็นหนึ่งในข้อที่มีความยาวที่สุดในเรื่อง กล้องอยู่ห่างจากตัวละครจนไม่สามารถสังเกตเห็นใบหน้าของยูมิโกะได้ ยูมิโกะนั่งก้มหน้าหันข้างให้กล้อง แม่ของยูมิโกะนั่งหันมาทางกล้องแต่สายตาของเธอจับจ้องที่ยูมิโกะ ตัวละครทั้งสองมิได้จ้องหน้ากัน เหตุการณ์ดังกล่าว นานพอที่จะทำให้เราไม่สนใจการคงอยู่ของกล้อง ตลอดทั้งเรื่องกล้องแทบจะไม่เคลื่อนที่ มักจะตั้งนิ่งและให้ตัวละครเคลื่อนไหวไปมาหรือนั่งนิ่งๆ โคเรเอเดะปล่อยให้เราค่อยๆ ซึมซับกับเหตุการณ์มากกว่าการเร่งเร้าเหตุการณ์และอารมณ์ ในหนึ่งข้อตัวละครมักแซ่หนึ่ง เคลื่อนไหวน้อย ภาพในงานของ โคเรเอเดะจึงเปรียบเหมือนภาพหุ่นนิ่ง (Still Life Painting) การตั้งกล้องระดับเสื้อตาตามิเป็นลักษณะจำเพาะของการถ่ายภายในบ้านแบบญี่ปุ่น ซึ่งปรากฏอยู่บ่อยครั้งในงานของโคเรเอเดะอันได้รับอิทธิพลมาจากงานของโอซุและผู้กำกับในยุคเดียวกัน แม้จะเป็นการตั้งกล้องแบบระดับสายตา แต่จริงๆ แล้วการตั้งกล้องระดับนี้ต่ำกว่าการตั้งกล้องระดับสายตาในยุโรปและในอเมริกา (Desser, 2007: 280) โอซุต้องการแสดงถึงมุมมองที่อยู่ต่ำกว่าตัวละครอันเป็นการนอบน้อมหรือแสดงว่าอีกฝ่ายอยู่ต่ำกว่าตัวละครอีกตัวหนึ่ง โรเจอร์ เอเบิร์ต (Roger Ebert) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอเมริกันตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับมุมมองระดับเสื้อตาตามิในเรื่อง *Maborosi* ว่ามุมมองระดับเสื้อตาตามิมักเริ่มต้นและจบด้วยห้องที่ว่างเปล่า แม้ตัวละครจะนั่งอยู่เคียงข้างกัน แต่ก็

มิได้เห็นหน้าเข้าหากัน โดยส่วนใหญ่มักจะใช้ภาพถ่ายระยะไกล มีภาพถ่ายระยะไกลไม่กี่ครั้ง กล้องไม่เคลื่อนไหว เพียงแต่จับจ้อง (Ebert, 1997: online) เมื่อเราสังเกตทั้งยูมิโกะและแม่นั่งอยู่บนเสื่อ ตาตามิคนละฝั่งกัน เสื่อตามามีขนาด 2:1 โดยมีความยาวพอดีกับร่างกายของมนุษย์เพราะเสื่อตามิแสดงถึงความเป็นส่วนตน พื้นที่จำเพาะตัว ยูมิโกะที่นั่งหันข้างให้กล้องในขณะที่แม่ของเธอที่นั่งหันหน้าให้กล้องทั้งสองจึงอยู่คนละพื้นที่กัน แม่ของ ยูมิโกะจึงไม่อาจเข้าใจถึงความโศกเศร้าของเธอได้ในขณะนั้น กล้องที่ตั้งอยู่ห่างจากตัวละครทำให้ไม่สามารถเห็นใบหน้าชัดเจนน กอปรด้วยแสงที่มีอัตราน้อยกว่าเมื่อเทียบกับความมืดภายในฉาก แสงส่องเข้ามาผ่านหน้าต่างที่บดบัง และยูมิโกะนั่งหันหลังให้กับแสง แสงจึงไม่เพียงพอให้ข้อมูลและรายละเอียดสำหรับการมองเห็น เมื่อรวมกับบรรยากาศแล้วแสงทำหน้าที่รวมกับความมืดสื่อถึงอารมณ์เศร้าของตัวละคร จึงเป็นการเปิดพื้นที่ว่างให้ผู้ชมได้สัมผัสความรู้สึกของตนเข้าไปโดยผ่านประสบการณ์ของแต่ละคน ความรู้สึกถึงความเศร้าของตัวละครจึงไม่เท่ากัน

บ่อยครั้งทีมงานของ โคเรเอเดะมักถูกนำไปเปรียบเทียบกับงานของไอซุ แต่หากกล่าวว่า โคเรเอเดะสืบทอดรูปแบบมาจากงานของไอซุ ก็ดูจะเป็นข้อสรุปที่ง่ายเกินไป ภาพยนตร์ญี่ปุ่นหลายๆ รุ่นมักเลี่ยงการใช้ภาพถ่ายระยะไกล แต่ไอซุกลับใช้ภาพถ่ายระยะไกลและกลางมากกว่าเพื่อนผู้กำกับในรุ่นเดียวกันอย่างเคนจิ มิโซกุจิ (Kenji Mizoguchi) ซึ่งเป็นผู้กำกับผู้มีความชำนาญการถ่ายภาพลونغเทคและการจัดองค์ประกอบของภาพในแบบเฉพาะญี่ปุ่น และมีชื่อเสียงโด่งดังเช่นเดียวกับไอซุ โดยมีโซกุจิมักถ่ายภาพระยะไกลเพียงครั้งหรือสองครั้งเท่านั้นในภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง

ในเรื่อง *Maborosi* ตอนที่ยูมิโกะไปเยี่ยมอิคูโอะที่โรงงาน เป็นครั้งแรกและครั้งเดียวในเรื่องที่เราเห็นตัวละครหันหน้าเข้าหากัน อิคูโอะที่หันหน้าเข้าหา ยูมิโกะเป็นช็อตภายในที่สว่างที่สุดในเรื่องเช่นกัน (รูปที่ 4.76-77) เราจึงเห็นรายละเอียดต่างๆ และใบหน้าของอิคูโอะที่หันไปมองยูมิโกะที่กำลังหยอกล้อเล่นกับเขาอยู่ข้างนอก แสงสาดส่องอิคูโอะในชุดสีดำที่อยู่ตรงกลาง ทำให้เด่นชัดออกมาจากฉากหลังที่เป็นไอน้ำในครึ่งขวา ในครึ่งซ้ายเป็นฉากหลังที่ดำมืด แต่มีแสงส่องมาจากภายนอกทำให้ท่อน้ำสว่างขึ้น ตำแหน่งของอิคูโอะจึงเด่นชัดขึ้นมาทันที นอกจากนี้ยังเป็นช็อตที่ถ่ายไกลตัวละครมากที่สุดแล้ว ยังเป็นฉากภายในที่สว่างที่สุดด้วย

โคเรเอเดะให้สัมภาษณ์ถึงฉากดังกล่าวกับเว็บไซต์ IndieWIRE ว่า

“ในหนังเรื่องนี้มีราว 300 ช็อตซึ่งผมทำ Storyboard ทุกช็อต ผมวางแผนว่าแสงจะมาอย่างไร เสียงจะเป็นอย่างไรในแต่ละช็อต ผมรู้สึกสนุกมากที่ได้ทำงานนี้ การใช้เสียงของรถจักรยาน เสียงกระดิ่ง เสียงลม หรือไฟจากหลอดไฟข้างทาง ผม

ใช้สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวเราในชีวิตประจำวัน ผมพยายามอย่างยิ่งที่จะเสนอภาพพื้นที่ และเวลาที่ยูมิโกะอยู่ ในฉากที่ยูมิโกะไปหา*อิคุโอะ*ที่โรงงาน ทั้งคู่มองหน้ากันผ่านกระจก ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวในหนังเรื่องนี้ที่เราสามารถเห็นใบหน้าของยูมิโกะและ*อิคุโอะ*ได้ – ผมต้องการเน้นย้ำช่วงเวลาโดยยอมนั้นที่จะแหวกรูปแบบของหนัง ออกและถ่ายภาพเข้าไปใกล้ตัวละครทั้งสอง ซึ่งนี่เป็นที่เดียวที่ผมใช้ภาพขนาดปานกลางในหนังเรื่องนี้ ฉากส่วนมากที่พวกคุณเห็นเขาทั้งสอง ผมจะให้พวกเขา อยู่ในภาพระยะไกลและถ่ายภาพให้จบภายในหนึ่งช็อตเท่านั้น แต่ในฉากโรงงานนี้ ผมไม่เพียงใช้ภาพระยะปานกลางเท่านั้น แต่ผมยังตัดสลับระหว่างยูมิโกะและ*อิคุโอะ*ด้วย ผมต้องการสร้างความประทับใจในใบหน้าของ*อิคุโอะ*ให้แก่ทั้งยูมิโกะและผู้ชม ซึ่งในช็อตนี้*อิคุโอะ*กำลังหันมามองยูมิโกะจากในโรงงาน” (Koreeda, 1996, interview by, indiWIRE: Online)

โคเรเอเดะเลือกใช้เลนส์ถ่ายไกลในการถ่ายภาพยนตร์ ทำให้ได้ผลของภาพที่ดึงเอาวัตถุให้เข้ามาใกล้กันกว่าความเป็นจริง ขนาดของตัวละครจึงใกล้เคียงกันทั้งช็อตและไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงแม้ว่าจะเคลื่อนไหวเข้าไปหรือออกมาจากฉาก เช่นในตอนเริ่มต้นที่ยูมิโกะไปห้ามไม่ให้ย่าของเธอออกไปจากบ้านบนสะพาน (รูปที่ 4.31) ฉากที่มีการถ่ายแบบแช่ภาพนี้ (Plan-séquence) แม้ว่าช็อตจะมีความยาวมาก แต่ขนาดของตัวละครก็เปลี่ยนไปอย่างช้าๆ ซึ่งวิธีการใช้เลนส์ถ่ายไกลไม่ปรากฏบ่อยนักในภาพยนตร์ของไอซุ จึงมีความเป็นไปได้ว่าโคเรเอเดะน่าจะได้รับอิทธิพลของการใช้เลนส์ชนิดนี้จากผู้กำกับคนอื่น

ผู้กำกับในเอเชียอีกคนหนึ่งที่น่าจะมีอิทธิพลทางด้านกรถ่ายภาพยนตร์ต่อโคเรเอเดะคือ โหวเสี้ยวเซี่ยน ผู้กำกับชาวไต้หวัน เนื่องจากเขาเองก็เลือกใช้เลนส์ถ่ายไกลในการถ่ายทำทั้งเรื่องเช่นเดียวกัน โดยเขาพบว่า “การตั้งกล้องไกลจากตัวละครที่ไม่ใช่มืออาชีพและใช้เลนส์ประเภทนี้ทำให้ตัวละครสามารถเล่นได้เป็นธรรมชาติมากกว่า นอกจากนี้ยังมีเหตุผลของเรื่องงบประมาณที่ประหยัดลงและความง่ายในการถ่ายทำ เพราะคนบนท้องถนนจะไม่สังเกตเห็นว่ามีกรถ่ายทำภาพยนตร์อยู่” (Bordwell, 2005: 195-6) แต่การถ่ายทำด้วยเลนส์ความยาวโฟกัสยาวเสี่ยงต่อการทำให้ฉากๆ นั้นแบนราบ โหวแก่ปัญหาโดยตัวละครยื่นสลับกันไปเพื่อสื่อถึงความลึกของภาพ หากมีการเคลื่อนไหวในฉากนั้นๆ โคเรเอเดะมักถ่ายในที่ที่สร้างเส้นทัศนมิติเพื่อเน้นความลึกของภาพ ทั้งสองฉากย่าและ*อิคุโอะ*ค่อยๆ เดินไปยังเส้นขอบฟ้า จึงเชื่อมโยงทางด้านสัญลักษณ์ว่าเราจะเห็นคนทั้งคู่เป็นครั้งสุดท้าย



(รูปที่ 4.76) ยุมิโกะมาหาอิคุโอะที่โรงงาน (รูปที่ 4.77) อิคุโอะหันกลับไปมองทางยุมิ
โคเรเอเดะถ่ายภาพระยะไกลปานกลางยุมิ โกะที่มาหาเขาที่โรงงาน ช็อตดังกล่าวเป็น
ภาพถ่ายระยะไกลที่สุดในเรื่อง Maborosi

การตั้งกล้องให้อยู่ห่างจากตัวละครช่วยย้าผู้ชมในฐานะของผู้สังเกตการณ์ ที่คอยสังเกตชีวิตสามัญธรรมดา โคเรเอเดะให้เวลากับฉากที่แสดงถึงชีวิตสามัญมาก โคเรเอเดะให้ความเห็นว่า “การตัดต่ออย่างรวดเร็ว เสียงดนตรีที่ตั้ง เลือดสาดกระจายไปทั่ว และลูกกระสุนที่กระจายไปทั่ว ไม่จำเป็นต้องใช้เพื่อสร้างความน่าตกตะลึงให้กับภาพยนตร์ สำหรับผมแล้ว หนึ่งเกี่ยวกับครอบครัวของจอห์น คาซซาเวทส์ (John Cassavetes) หรือเรื่องเกี่ยวกับคนงานในโรงงานของเคน โลช (Ken Loach) กลับสร้างความตะลึงให้ผมมากกว่าเรื่อง *Pulp Fiction* เสียอีก” (Koreeda, อ้างถึงใน, Feinsond 1996)

ตัวอย่างสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงภาพชีวิตสามัญของชาวญี่ปุ่น คือช่วงหลังจากยุมิโกะอาศัยอยู่ที่บ้านใหม่สักพัก พี่สาวคนใหม่ก็พาอูอิชิเที่ยวเล่นดูบรรยากาศรอบๆ บ้าน โคเรเอเดะให้เวลากับฉากสามัญนี้ถึงเกือบ 4 นาที และเป็นเพียงสองครั้งที่กล้องมีการแพนตามตัวละคร ลักษณะของตัวละครที่เป็นคนธรรมดาไม่ได้มีอะไรที่พิเศษกว่าคนอื่น *Maborosi* จึงเน้นการแสดงให้เห็นถึงภาพชีวิตประจำวันของตัวละคร ความสามัญธรรมดาที่เราสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน (ในบริบทแบบญี่ปุ่น) หรือภาพกิจกรรมภายในครอบครัวที่ไม่ได้มีอะไรพิเศษหรือสร้างจุดหักเหของเรื่องอย่างไรใน *Still Walking* เช่นเดียวกัน *อากิระ*วิ่งไปจับจ่ายซื้อของภายนอกบ้านในขณะที่พวกน้องๆ ใช้ชีวิตอยู่ในบ้านที่ดูเป็นเรื่องปกติในเรื่อง *Nobody knows* โคเรเอเดะแสดงให้เห็นถึงภาพกิจวัตรประจำวันซึ่งเป็นกิจกรรมสามัญโดยไม่มีการเร่งเร้าหรือสร้างสถานการณ์ที่เร่งให้ผู้ชมเห็นใจตัวละคร

จากการวิเคราะห์ทำให้เห็นว่าโคเรเอเดะได้รับอิทธิพลมาจากผู้กำกับหลายคน ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่งานของโอบุซุเพียงคนเดียวเท่านั้น เราสังเกตได้ว่าภาพยนตร์ของโคเรเอเดะมีความคล้ายคลึงกับงานของโหวเสี้ยวเซี่ยนด้วยเช่นกัน ก่อนหน้าการถ่ายภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของโคเรเอเดะ เขาเคยทำสารคดีเกี่ยวกับโหวเซี่ยนกันในปี 1993 เรื่อง *Hou Hsiao-Hsien: When film*

represents an Age (映画が時代を映す: 侯孝賢) นอกจากนี้เพลงประกอบของ *Maborosi* ก็แต่งโดยเฉินหมิงฉาง (Chen Ming Chan) ผู้แต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ของไหวเรื่อง *Dust in the Wind* (1986) และ *The Puppetmaster* (1993) และโคเรเอเดะยังใช้ลีปิงบินผู้กำกับภาพคู่บุญของไหวเสี่ยวเซี่ยนเรื่อง *Air Doll* ซึ่งเป็นผลงานชิ้นล่าสุดของเขา โคเรเอเดะจึงเป็นเสมือนทายาทที่สืบทอดสไตล์ของประพันธ์กรผู้มีชื่อเสียงทั้งสองของโลกตะวันออก

2.3 ซ็อตคั่นเหตุการณ์ (Pillow-shot)

การใช้ Pillow-shot ปรากฏขึ้นบ่อยครั้งในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย โดยเป็นภาพมีลักษณะเป็นภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) ซึ่งทำหน้าที่คั่นเหตุการณ์เพื่อการเปลี่ยนฉากหรือสถานที่ และยังทำหน้าที่คั่นระหว่างพื้นที่ภายในและพื้นที่ภายนอกของบ้านอีกด้วย โนเอล เบิร์ช (Noël Burch) กล่าวถึง Pillow-shot (ซึ่งเขาเรียกชื่อตัดลักษณะดังกล่าวว่า Cutaway Still Life เช่นกัน) โดยเขาอธิบายว่า

“ลักษณะเฉพาะของซ็อตเหล่านี้คือทำให้เนื้อเรื่องหยุดนิ่ง ... ซ็อตเหล่านี้ไม่ได้ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปเพียงแต่ใช้เพื่อเชื่อมโยงตัวละครหรือฉากในการนำเสนอเท่านั้น” (1979: 160)

Pillow-Shot จึงปรากฏขึ้นมาเชื่อมโยงเรื่องราวระหว่างสองสถานที่หรือเหตุการณ์เป็นส่วนใหญ่ เช่นฉากสุสานในเรื่อง *Still Walking* โคเรเอเดะเปลี่ยนจากฉากภายในบ้านเป็นภาพต้นไม้และท้องฟ้า ภาพดังกล่าวทำหน้าที่เป็น Pillow-shot คั่นสถานที่และเวลาและเชื่อมโยงสองสถานที่ที่ต่างกันเข้าด้วยกัน

คาวาเซะไม่ได้ใช้เพียงแค่รูปแบบของภาพยนตร์แนวสัจนิยมเท่านั้นในภาพยนตร์ของเธอ ในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* คาวาเซะใช้การลำดับภาพแบบ “Intellectual Montage” โดยมีจุดประสงค์ในการสร้างความหมายใหม่ มองหาก็คือการตัดต่อโดยประกอบขึ้นจากการจัดวางเรียงกันของซ็อต (Juxtaposition) บาแซ็งอธิบายถึงความสามารถในการเล่าเรื่องโดยใช้การลำดับภาพแบบมองหากว่า คือ “การสร้างสัมผัสหรือความหมายที่ไม่ได้ดำรงอยู่ในตัวของภาพอย่างวัตถุวิสัย แต่เป็นการผูกขาดความหมายความหมายอย่างผูกขาดจากการจัดวางเรียงของภาพ” (Bazin, 2005c: 25) คาวาเซะจัดวางเรียงชุดของภาพที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องโดยตรง ในฉากที่ซุนกำลังเดินออกจากบ้านไปยังท้องถนนที่เขาเคยวิ่งเล่นไล่กับจ๊อบเคย์ในสมัยเด็กก่อนที่เคย์จะหายตัวไป ชุดของการลำดับภาพดังกล่าวคือ ภาพแมวทำความสะอาดตัวเอง-ศาลเจ้า-ดอกไม้-รูปปั้นสุนัข

จึงจอก-แมวที่อยู่หลังสวน-เสาไฟฟ้า ชุดของการลำดับภาพดังกล่าวไว้ซึ่งคำบรรยายที่ว่าทำหน้าที่เป็น Pillow-Shot ซึ่งเป็นลักษณะของช็อตที่พบมากในภาพยนตร์ญี่ปุ่นตั้งแต่ยุคสตูดิโอ

Pillow-Shot คือช็อตคั่นเหตุการณ์ระหว่างสองสถานที่ระหว่างภายในบ้านและถนนนอกบ้าน คาวาเซะเลือกใช้ภาพของสัตว์ สิ่งของตามธรรมชาติและสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่มนุษย์เป็นผู้สร้างขึ้นมาจัดวางเรียงต่อกัน หากเราทำความเข้าใจการเรียงช็อตดังกล่าวผ่านทัศนคติของลัทธิชินโตเราอาจเข้าใจได้ว่าสรรพสิ่งต่างดำรงอยู่อย่างพึ่งพาอาศัยกัน มนุษย์เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของจักรวาล สิ่งศักดิ์สิทธิ์ดำรงอยู่ในทุกหนทุกแห่งและทุกสิ่งในธรรมชาติ “คำว่าชินโตนั้นแปลว่า หนทางแห่งวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ เป็นคำสมาสระหว่างคำสองคำ” (Sokyo, 1962: 2) ได้แก่ คำว่า “ชิน (神)” มีความหมายในเชิงวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ พลังอำนาจที่อยู่เหนือธรรมชาติหรือเทพเจ้า ในส่วนของคำว่า “โดหรือโต (道)” หมายถึงวิถี หนทาง แนวทางปฏิบัติ ชิน หรืออาจอ่านได้อีกอย่างว่า “คามิ ซึ่งแปลว่าจิตวิญญาณนั้นดำรงอยู่ทุกที่และเกือบทุกสรรพสิ่งคือเทพเจ้า” (Hartz, 2009: 9) ดังนั้นการลำดับชุดภาพเหตุการณ์ยังทำหน้าที่สื่อความหมายเชิงอุปมาอุปไมยถึงสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวของชุน การใช้การลำดับภาพแบบมองทาจไม่ได้มีจุดประสงค์เพียงเพื่อสร้างความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างพื้นที่และเวลาเท่านั้นแต่จัดวางเรียงวัตถุและเหตุการณ์ที่ต่างกันเพื่อสร้างความหมายเชิงนามธรรม ความหมายเชิงสัญลักษณ์ หรือความหมายเชิงอุปมา เซอร์ไกย์ ไอย์เซนสไตน์ (Sergei Eisenstein) นักสร้างภาพยนตร์และนักทฤษฎีภาพยนตร์ “แนวรูปแบบนิยมรัสเซีย (Russian Formalism)” ใช้การลำดับภาพแบบมองทาจในการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์โดยลำดับชุดภาพของรูปปั้นสิงโตนอน-นั่ง-ลุกในเรื่อง *Battleship Potemkin* (1925) โดยไอย์เซนสไตน์ต้องการสื่อความหมายให้ประชาชนรัสเซียลุกขึ้นต่อต้านการกดขี่ข่มเหงของพระเจ้าซาร์ (Tzar) เทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพดังกล่าวทำให้เราเข้าใจถึงสภาวะแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวของชุน ในภาพยนตร์ของคาวาเซะ

ดังนั้น เราจึงสังเกตได้ว่าแม้ว่าผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจะพยายามนำสไตล์ของภาพยนตร์สารคดีมาใช้กับภาพยนตร์บันเทิงก็ตาม ทว่าเอกลักษณ์เฉพาะอย่าง Pillow-shot เองก็ได้รับการนำมาใช้โดยมีจุดประสงค์เพื่อไว้คั่นการเปลี่ยนฉากหรือใช้เพื่อสร้างความหมายโดยนัย โดยทั้งหมดมีจุดประสงค์คือการเล่าเรื่องด้วยภาพ ด้วยเหตุนี้ ลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะนี้ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นรุ่นใหม่แตกต่างจากผู้กำกับร่วมสมัยชาวต่างชาติที่มีแนวคิดเดียวกัน และเป็นอีกหนึ่งวิธีการที่แสดงให้เห็นถึงสุนทรียภาพยนตร์ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

2.4 รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

จากการวิเคราะห์ในหัวข้อข้างต้น ทำให้เราเห็นถึงวิธีการหลักของ โคเรเอเดะ คาวาเซะและซุวะะในการนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีแบบเฝ้าสังเกตการณ์ และติดตามตัวละคร นอกจากการถ่ายภาพแบบมือถือหรือการถ่ายภาพแบบตั้งกล้องนิ่งควบคู่กับการถ่ายภาพลงเทคโนโลยีแล้ว ทั้งโคเรเอเดะ คาวาเซะและซุวะะยังมีวิธีการในการเลียนแบบภาพยนตร์สารคดีที่น่าสนใจอีกหลายวิธี โดยสามารถเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างจะได้จากฉากสนทนาในห้องประชุมจากเรื่อง *Suzaku* และ *Shara* ซึ่งเป็นผลงานของคาวาเซะทั้งคู่ ฉากสอบสวนในเรื่อง *Distance* ของ โคเรเอเดะและฉากสนทนาของอาทากิกับเพื่อนของเธอในห้องรับแขกจากเรื่อง *M/Other* ของซุวะะ

ในเรื่อง *Suzaku* เมื่อโครงการทางรถไฟที่เชื่อมระหว่างหมู่บ้านที่อยู่ในชนบทและโลกภายนอกถูกล้มลง ชาวบ้านจึงรวมตัวกันประชุมเพื่อพูดคุยถึงสถานการณ์ดังกล่าว โดยระหว่างที่ผู้ใหญ่บ้านกำลังประกาศถึงสถานการณ์ต่อลูกบ้าน กล้องจับภาพปฏิกิริยาของลูกบ้านที่มีต่อประกาศดังกล่าว โดยกล้องตัดสลับไปมาระหว่างผู้ใหญ่บ้านและลูกบ้าน เหตุการณ์ดังกล่าวสามารถสื่อถึงลักษณะสามัญของชาวบ้าน โดยกล้องตั้งนิ่งแทบจะไม่มีอาการเคลื่อนไหว แม้ว่าชาวบ้านจะแสดงทัศนคติของตนที่มีต่อการล้มโครงการแต่ก็ไม่ได้มีผลต่อผู้ชม กล้องทำหน้าที่แสดงให้เห็นภาพโดยรวม

ภาพยนตร์เรื่อง *Shara* ในฉากประชุมของชาวเมืองนาระเรื่องเทศกาลบาชาร่าที่กำลังมาถึง ทาคุซึ่งเป็นประธานของงานนั่งอยู่ตรงกลาง การเคลื่อนกล้องนั้นต่างจากเรื่อง *Suzaku* กล้องมีความสั่นไหวตลอดเวลา โดยกล้องจะเปลี่ยนไปจับภาพของตัวละครที่กำลังแสดงความคิดเห็น ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับฉากที่ตัวละครออกมาจากป่าในเรื่อง *Distance* คือกล้องแสดงสภาวะที่ไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ กล้องจึงเคลื่อนไปมาเพื่อจับภาพตัวละครที่มีการแสดงความคิดเห็น แต่เมื่อชุนมาถึงที่ประชุมดังกล่าว กล้องเปลี่ยนจุดสนใจมายังชุนและยู โดยกล้องจับภาพค้างอยู่ที่ตัวละครสองตัวแทน ก่อนที่กล้องจะกลับมาจับภาพทาคุที่แสดงความคิดเห็นในช่วงท้ายของการประชุมอีกครั้ง

ในปี 1999 โคเรเอเดะใช้รูปแบบของการสัมภาษณ์ในภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์เหนือธรรมชาติเรื่อง *After life* เรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายที่ต้องเลือกความทรงจำเพียงความทรงจำเดียวติดตัวไปเพื่ออยู่ในโลกหน้าตลอดไปโดยการช่วยเหลือของที่ปรึกษา ซึ่งจะนำวิญญาณเหล่านั้นมาสัมภาษณ์เพื่อค้นหาความทรงจำดังกล่าว โคเรเอเดะใช้รูปแบบของการสัมภาษณ์ในภาพยนตร์สารคดีในการสืบค้นหาประสบการณ์ของผู้ถูกสัมภาษณ์ ผู้ถูก

สัมภาษณ์มีทั้งผู้ที่เล่าประสบการณ์จริง และผู้ที่เล่าเรื่องที่แต่งขึ้น โดยบทสัมภาษณ์ของตัวละครมีทั้งเรื่องแต่งขึ้นและเรื่องจริง ในเรื่อง *Distance* โคเรเอเดระนำรูปแบบดังกล่าวกลับมาใช้อีกครั้งภายในห้องสอบสวนหลังจากที่ผู้ก่อการร้ายฆ่าตัวตายหมดแล้ว ตำรวจได้เชิญผู้เกี่ยวข้องมาให้ปากคำ โดยใช้รูปแบบของการสัมภาษณ์ดังกล่าว กลับเน้นการจับภาพของผู้ที่ถูกสัมภาษณ์ทั้งห้า (โดยรวมซากะตะที่ถูกสอบสวนปากคำในภายหลังด้วย) ตำรวจผู้สอบสวนปรากฏเพียงสองครั้ง ฉากดังกล่าวจึงมีลักษณะของคนที่ถูกสัมภาษณ์โดยมีเสียงของคนสัมภาษณ์อยู่หลังกล้อง (รูปที่ 4.92-94)

ซูวะเองก็ใช้รูปแบบของการสัมภาษณ์ในภาพยนตร์สารคดีในเรื่อง *M/Other* เมื่ออากิเชิญเพื่อนของเธอมาที่บ้านพร้อมกับลูกๆ ของเธอ เพื่อนของเธอจึงสอบถามเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างเธอกับเททซึรุหลังจากมีซุนเข้ามาและสัมพันธ์ภาพระหว่างเธอกับซุน ซูวะตั้งกล้องเพื่อจับภาพอากิเพียงอย่างเดียวเวลาเธอพูดอธิบายถึงความรู้สึกของเธอ โดยมีเพื่อนเธอเป็นคนถามคำถามอยู่นอกกรอบภาพ

ผู้กำกับทั้งสามนำสไตล์ของการสัมภาษณ์ในภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิงได้อย่างแนบเนียน แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคนิคต่างๆ ของภาพยนตร์สารคดีอย่างเข้าถึงและมีประสิทธิภาพ

2.5 การเลือกใช้อุปกรณ์ในการถ่ายภาพยนตร์

ผู้กำกับจำเป็นต้องรู้ถึงหลักในการเลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการถ่ายภาพยนตร์ โดยเขาต้องคำนึงถึงสไตล์ในการถ่ายภาพยนตร์ การเล่าเรื่องด้วยภาพ และที่สำคัญคือค่าใช้จ่ายในการใช้อุปกรณ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้กำกับภาพยนตร์นอกกระแสหรือภาพยนตร์อิสระ เนื่องจากการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวมีข้อจำกัดเกี่ยวกับเรื่องของงบประมาณ ทำให้ผู้กำกับจำเป็นต้องเลือกใช้อุปกรณ์อย่างชาญฉลาด ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้ง 3 คนต่างแสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการเลือกใช้อุปกรณ์ ในการถ่ายภาพยนตร์ของพวกเขาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อสังเกตประการแรกที่น่าสนใจคือการจัดแสงในภาพยนตร์ เนื่องจากไฟเป็นอุปกรณ์สำคัญที่มีส่วนต่อคุณภาพของการเล่าเรื่องด้วยภาพเป็นอย่างมาก ทว่าด้วยงบประมาณที่จำกัดผู้กำกับทั้ง 3 คนจึงเลี่ยงการจัดไฟเพื่อความสวยงามออกไป โดยเลือกใช้ไฟเฉพาะในยามจำเป็นเท่านั้น จนบางครั้งแสงไฟในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทำหน้าที่เพียงให้แสงสว่างที่เพียงพอสำหรับการถ่ายภาพยนตร์ในฉากนั้นเท่านั้น

ในเรื่อง *Maborosi* บทสนทนาระหว่างยูมิโกะและทามิโอะที่ชายทะเลเกี่ยวกับเรื่องของแสงดวงตาช่วยอธิบายให้เราเข้าใจถึงแรงขับมรณะของอิคุโอะได้มากขึ้น แสงจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้ แม้แต่ชื่อเต็มของภาพยนตร์เรื่องนี้อย่าง *Maborosi no Hikari (幻の光)* ก็มีความเกี่ยวข้องกับแสงโดยมีความหมายว่า “แสงดวงตา” ดังนั้นในฉากสนทนาระหว่างยูมิโกะและทามิโอะที่ชายทะเลจึงเป็นหนึ่งในฉากที่สำคัญที่สุดในเรื่อง เนื่องจากฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของแสงที่มีต่อเนื้อเรื่องและเป็นเสมือนกุญแจไขปริศนาเกี่ยวกับแรงขับมรณะของอิคุโอะ

หากสังเกตให้ดีแล้วเราจะพบว่าในเรื่อง *Maborosi* แสงมีสัดส่วนพื้นที่ที่น้อยกว่าเมื่อเทียบกับความมืดภายในฉาก โครเอเดะระมัดระวังในการจัดแสงไฟในการเล่าเรื่องซึ่งอาจเป็นเหตุผลจากงบประมาณที่จำกัด หรืออาจเป็นความต้องการจำกัดการมองเห็นของผู้ชม อย่างไรก็ตาม แสงที่มีปริมาณน้อยกว่าเมื่อเทียบกับความมืดกลับทำให้แสงในฉากนั้นดูเด่นมากขึ้น

ด้วยประสบการณ์จากการถ่ายภาพยนตร์สารคดีของโครเอเดะ ในภาพยนตร์บันทึกเรื่องแรกของเขา โครเอเดะจึงเลือกใช้เลนส์ถ่ายไกลควบคู่กับการตั้งกล้องนิ่งเพื่อเฝ้าสังเกตการณ์อย่างที่ยิยมในภาพยนตร์สารคดี โครเอเดะแสดงให้เห็นถึงความพิถีพิถันในการเลือกใช้อุปกรณ์ถ่ายภาพยนตร์ของเขา ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนคือฉากตอนที่ยูมิโกะกลับมาที่ห้องคนเดียวที่ห้องพักของเธอภายหลังจากที่เธอกลับมาจากสถานีตำรวจ (รูปที่ 4.78) โครเอเดะตั้งกล้องอยู่ในระดับเสื่อตามิเพื่อจับจ้องยูมิโกะผู้กำลังนั่งชงชาอยู่กลางห้องอย่างเงียบงัน การใช้เลนส์ถ่ายไกลทำให้มีความจำเป็นต้องใช้แสงจำนวนมากเพื่อให้ภาพในฉากดังกล่าวมีปริมาณแสงที่ปกติ ทว่าโครเอเดะไม่ได้ทำเช่นนั้น เขากลับปล่อยให้ฉากดังกล่าวดูมีปริมาณแสงที่น้อยกว่าปกติ มีเพียงแสงไฟจากภายนอกและแสงไฟจากด้านบนของฉากเท่านั้นที่ให้แสงสว่างภายในฉาก อย่างไรก็ตาม บรรยากาศของแสงไฟภายในห้องดังกล่าวกลับช่วยบ่งบอกถึงอารมณ์ของเธอได้เป็นอย่างดีแทนการถ่ายภาพระยะใกล้ใบหน้าของยูมิโกะที่เราไม่สามารถสังเกตเห็นได้ โดยข้อดีนี้มีความยาวนานเกือบหนึ่งนาที ความยาวดังกล่าวเพียงพอทำให้ผู้ชมจมลงไปกับอารมณ์ของตัวละคร ดังที่ทอม เมสและเจสเปอร์ ชาร์ป (Tom Mes and Jasper Sharp) ได้กล่าวถึงการจัดแสงไฟในเรื่อง *Maborosi* ไว้ที่น่าสนใจว่า “โครเอเดะเลือกใช้แสงจากธรรมชาติ เสียงประกอบ และการจัดวางองค์ประกอบของภาพอย่างระมัดระวัง โดยแสดงให้เห็นถึงความพยายามจะหลีกเลี่ยงการชักจูงทางอารมณ์จากใบหน้าที่แสดงออกมา” (2005: 208) คำกล่าวของนักวิชาการทั้งสองมีน้ำหนักมากเมื่อเราชมภาพยนตร์เรื่องนี้ และจากการวิเคราะห์การถ่ายภาพยนตร์ของโครเอเดะในเบื้องต้นทำให้เราเห็นถึงอุดมการณ์ของโครเอเดะได้อย่างชัดเจนว่าเขาพยายามเลี่ยงการโน้มน้ำหนักอารมณ์ของผู้ชมด้วยการถ่ายภาพยนตร์ระยะใกล้ใบหน้าของตัวละคร

แบบภาพยนตร์ทั่วไป ทว่าโคเรเอตะใช้การจัดองค์ประกอบของภาพแทนในการบรรยายถึงสภาวะอารมณ์ของตัวละคร

นอกจากนี้ ประเภทของแสงในเรื่อง *Maborosi* ยังมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นเดียวกัน โดยเราสังเกตได้ว่าเหตุการณ์ในช่วงต้นของเรื่องมักเกิดขึ้นภายในห้องพักของยูมิโกะ หรือไม่ก็เป็นเหตุการณ์ในเวลากลางคืน แสงไฟในฉากเหล่านั้นจึงเป็นแสงไฟประดิษฐ์ที่ให้แสงสว่างเพียงพอแค่สำหรับการมองเห็นเท่านั้น แสงไฟประดิษฐ์ไม่สามารถให้แสงสว่างเพียงพอทั้งฉาก เหตุการณ์ในช่วงต้นของเรื่องจึงค่อนข้างมืดจนแทบไม่สามารถมองเห็นสิ่งรอบข้างได้ กอปรกับตัวละครมักแต่งกายด้วยเสื้อผ้าสีดำหรือสีเข้มทำให้พวกเขาดูกลมกลืนไปกับบรรยากาศรอบด้าน ในฉากเหล่านี้ผู้ชมอาจตีความได้ว่าตัวละครกำลังจมอยู่กับความทุกข์ที่กำลังเกิดขึ้นกับตัวเอง

แสงไฟอีกประเภทหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องนี้คือแสงไฟธรรมชาติหรือแสงอาทิตย์ ซึ่งให้ความหมายต่างไปจากแสงไฟประดิษฐ์ ดังเช่นในช่วงท้ายของเรื่อง *Maborosi* หลังจากที่ยูมิโกะสามารถเข้าใจเรื่องอิคุโอะได้แล้ว เธอเดินลงมาจากด้านบนของบ้าน ในฉากนี้มีแสงอาทิตย์ส่องสว่างไปทั่ว แสดงให้เห็นถึงการหลุดพ้นจากความทุกข์ของเธอที่มีมาตั้งแต่ต้นเรื่อง

ประเภทของแสงมีส่วนช่วยในการเล่าเรื่องด้วยภาพเช่นเดียวกัน ตัวอย่างเช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในห้องของยูมิโกะที่กล่าวถึงช่วงต้นเป็นเวลากลางคืน ดังนั้นแสงไฟทั้งหมดจึงมาจากแสงไฟประดิษฐ์ ในเรื่อง *Maborosi* โคเรเอตะใช้แสงไฟแบบธรรมชาติ คือไม่มีการจัดแสงไฟเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นสิ่งใดเป็นพิเศษ เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ฉากในช่วงต้นของเรื่องเป็นฉากที่ค่อนข้างมืดจนแทบไม่สามารถมองเห็นสิ่งรอบข้างได้ และทำให้ตัวละครที่มักสวมใส่เสื้อผ้าสีดำดูกลมกลืนไปกับบรรยากาศโดยรอบ ในประเด็นนี้เราอาจอนุมานได้ว่า โคเรเอตะอาจนำเอาประสบการณ์จากการถ่ายสารคดีที่ไม่สามารถจัดแสงไฟเวลาถ่ายทำได้มาลองปรับใช้กับการถ่ายภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของเขา ทว่าเรายังสังเกตได้อีกว่า การที่แสงไฟประดิษฐ์มีความสว่างไม่เพียงพอกลับตอบรับกับบรรยากาศในเรื่องที่อึมครึม รวกับบอกว่ายูมิโกะยังไม่สามารถปล่อยวางความทุกข์ของตัวเองได้ เพราะในช่วงท้ายของเรื่อง โคเรเอตะกลับใช้แสงอีกประเภทหนึ่งช่วยในการเล่าเรื่องแทนแสงไฟประดิษฐ์ กล่าวคือ แสงอาทิตย์ที่มีความสว่างมากมาทดแทนแสงไฟประดิษฐ์ที่มีความสว่างไม่เพียงพอ ดังนั้น แสงอาทิตย์ในเรื่อง *Maborosi* จึงเป็นอีกหนึ่งแหล่งแสงที่สำคัญภายในเรื่อง ดังเช่นในช่วงสุดท้ายที่ยูมิโกะสามารถเข้าใจปล่อยวางเรื่องของอิคุโอะ เธอลงมาจากบันไดชั้นสอง ในฉากนี้โคเรเอตะพยายามใช้แสงธรรมชาติ ทำให้เราเห็นได้ว่าแสงในเรื่องนี้มีพัฒนาการ โดยในช่วงท้ายแสงของดวงอาทิตย์นั้นเพียงพอทำให้เห็นว่าเธอสามารถหลุดพ้นจากความทุกข์ที่มีมาตั้งแต่ต้นเรื่อง (รูปที่ 4.79)



(รูปที่ 4.78) ยูมิโกะนั่งเศร้าอยู่ลำพังภายในห้องหลังจากกลับมาจากโรงพัก การจัดองค์ประกอบของภาพและแสงทำให้เราเข้าใจถึงอารมณ์ของตัวละคร



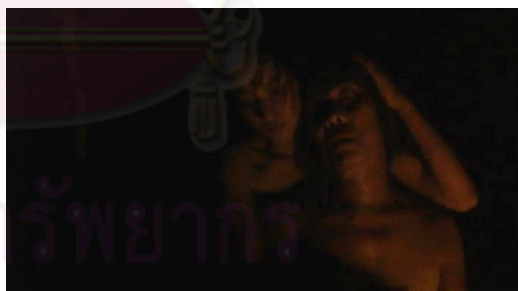
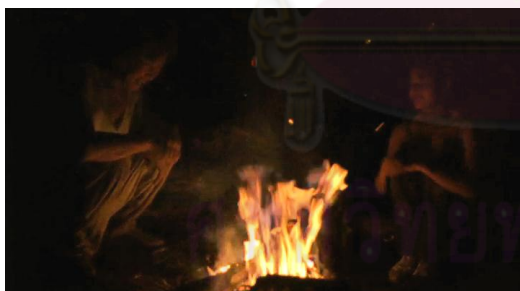
(รูปที่ 4.79) แสงในช่วงท้ายของเรื่อง *Maborosi* มีความสว่างมากกว่าในช่วงต้นของเรื่อง ทำให้เราเข้าใจถึงสภาวะหลุดจากความทุกข์ของยูมิโกะ

นอกจากนี้แสงยังมีความเกี่ยวข้องกับสาเหตุของการฆ่าตัวตายของ *อิคุโอะ* อีกด้วยเช่นกัน ดังเช่นในช่วงต้นเรื่อง *Maborosi* *อิคุโอะ* ซีร็อกเจอร์ยานกลับบ้านแสงภายในฉากมีน้อยมากจนแทบจะมองไม่เห็น (รูปที่ 4.80) เมื่อเขาซีร็อกเจอร์ยานข้ามทางรถไฟแสงสัญญาณไฟแดงก็สว่างขึ้นไปทั้งฉาก (รูปที่ 4.81) และในขณะที่เขาหยุดระหว่างทางเขาก็มองรถไฟวิ่งผ่านแสงจากสัญญาณไฟจราจรส่องแสงทาบตัวรถไฟที่วิ่งผ่านไปอย่างรวดเร็ว เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เรื่องเล่าของ *ทามิโอะ* ที่ปรากฏภายหลังดูมีน้ำหนักมากขึ้นเกี่ยวกับเรื่องของแสงดวงตาที่ดึงดูดให้ *อิคุโอะ* ฆ่าตัวตายบนทางรถไฟ เพราะแสงบนทางรถไฟนั้นมีสีสันต่างจากบรรยากาศที่มีมืดที่มรอบตัว *อิคุโอะ* จึงเป็นไปได้ว่าแสงนั้นมีความงามล่อลวงให้ *อิคุโอะ* เดินตามบนทางรถไฟ *โคเล็ท โซเลอร์* (Colette Soler) อธิบายถึงแนวคิดของฉากองเกี่ยวกับแรงขับมรณะว่าวัตถุที่น่าหลงใหล (Fetish Object) นั้นมีพลัง โดยกล่าวว่า “วัตถุดังกล่าวนั้นสร้างความพึงพอใจเพียงชั่วขณะหนึ่งและมอบความตายที่แน่นอนในอีกชั่วขณะหนึ่ง” (1991: 213-220, อ้างถึงใน, Ragland, 1998: 87) คำอธิบายดังกล่าวทำให้เราสามารถเข้าใจได้ว่า วัตถุที่น่าหลงใหลเป็นสาเหตุหนึ่งของแรงขับมรณะ แสงไฟที่ดูสวยงามในช่วงต้นของเรื่องตลอดเส้นทางรถไฟที่ *อิคุโอะ* ซีร็อกเจอร์ยานเลียบไปนั้น อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เขากลับมาฆ่าตัวตายที่ทางรถไฟ เพราะแสงจากทางรถไฟที่เฝ้ายวนให้ *อิคุโอะ* เดินตามนั้นเป็นวัตถุที่น่าหลงใหล *อิคุโอะ* จึงติดตามแสงดังกล่าวแม้ว่าเขาจะรู้ว่าการเดินทางบนทางรถไฟนั้นอันตราย ทว่าความงามของไฟก็ชวนให้หลงใหลเกินกว่าจะห้ามใจได้ *อิคุโอะ* จึงถูกล่อลวงด้วยแสงดังกล่าวซึ่งเป็นแสงประเภทเดียวกับที่ *ทามิโอะ* อธิบายให้ *ยูมิโกะ* ฟังในตอนท้ายของเรื่อง



(รูปที่ 4.80) อิคุโอะซึจักรยานกลับบ้านใน (รูปที่ 4.81) อิคุโอะซึข้ามทางรถไฟที่เต็ม
ความมืดมีเพียงแสงไฟประดิษฐ์จากเสา ไปด้วยสีส้มจากสัญญาณไฟแดงและไฟ
ไฟฟ้าข้างทางและไฟหน้ารถจักรยานของ ข้างทาง
เขาเท่านั้นที่เป็นแหล่งแสงในภาพ

อย่างไรก็ตาม ความมืดไม่ใช่อุปสรรคในการถ่ายภาพยนตร์เสมอไป ในบางครั้ง
ความมืดสามารถช่วยเล็งความรู้สึกบางอย่างได้ ตัวอย่างเช่นในเรื่อง *Mourning Forest* ซึ่งเป็น
อีกเรื่องหนึ่งที่ใช้แสงธรรมชาติทั้งเรื่อง เมื่อตัวละครลงเข้าไปในป่า อากาศที่หนาวเหน็บกอบปรก
การที่ซึเกคิและมาจิโกะมีร่างกายเปียกปอนจากฝนและน้ำในลำธารจึงทำให้อุณหภูมิในร่างกาย
ของซึเกคิลดลงอย่างเฉียบพลัน (รูปที่ 4.82) มาจิโกะจึงตัดสินใจถอดเสื้อผ้าที่เปียกน้ำของเธอและ
ซึเกคิแล้วสวมกอดซึเกคิจากด้านหลังเพื่อให้ความอบอุ่น ความมืดทำให้คาวาเซะสามารถเล็งการ
เกิดแสงกามารมณ (Erotic Lighting) ได้ คือแทนที่จะเป็นภาพชายหญิงให้ความอบอุ่นกันแต่
กลายเป็นภาพแม่ลูกที่ถ่ายทอดความอบอุ่นต่อกัน (รูปที่ 4.83)



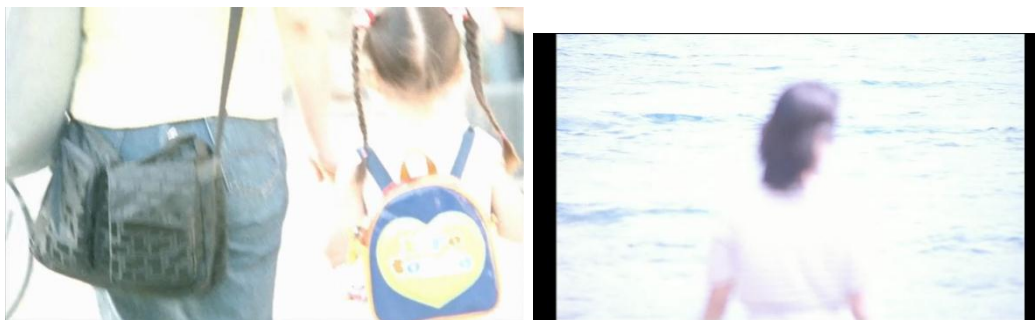
(รูปที่ 4.82) แหล่งของแสงไฟมาจากกอง
ไฟที่อยู่เบื้องหน้าตัวละครเท่านั้น

(รูปที่ 4.83) แม้ว่าในฉากนี้จะเกิดแสงแบบ
Chiaroscuro ทว่าคาวาเซะก็ถ่ายทอดภาพ
ออกมาโดยปราศจากความรู้สึกทาง
กามารมณแต่แสดงออกถึงความผูกพัน
ระหว่างแม่และลูกในฐานะมนุษย์ถึงมนุษย์

สภาวะที่แสงมากเกินไปช่วยบอกถึงภาวะที่ไม่ปกติได้ เช่นในเรื่อง *Shara* ฉากแรก
ของเรื่อง กล้องเปิดรับแสงน้อยจึงทำให้เกิดภาพที่สว่างเกินไปเมื่อออกมาข้างนอกอาคาร

(รูปที่ 4.15-16) ภาพดังกล่าวช่วยบอกถึงสภาวะที่เหนือธรรมชาติและยังทำให้เรารู้สึกว่ากล้องเป็นสายตาของตัวละครที่มีลักษณะเหมือนสายตาของมนุษย์จริง โคเรเอเดะใช้ภาพที่มีแสงมากเกินไป แทนภาพสายตาของของตัวละครเช่นเดียวกับเรื่อง *Shara* โดยแทนสายตาของอาภิระเมื่อเขาพบว่าลูกสาวคนเล็กเสียชีวิตลง ภาพที่แสงมากเกินไปทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงสภาวะจิตใจของอาภิระที่ไม่ปกติ โคเรเอเดะสื่อความรู้สึกผ่านภาพบรรยากาศมากกว่าสื่อออกมาทางการแสดงอันเป็นอีกวิธีหนึ่งที่เขา De-dramatize อารมณ์ของเรื่องที่สะท้อนใจสุดขีด (รูปที่ 4.86)

ทว่าในเรื่อง *M/Other* ชูวะใช้ภาพที่มีลักษณะแสงไม่ปกติในความหมายที่ต่างออกไปเมื่ออาภิไปเที่ยวทะเลกับเททซึรุและซุน อาภิลงไปเล่นที่ชายหาด ภาพมีลักษณะของการเปลี่ยนแปลงของแสงดังต่อไปนี้ จากภาพที่รับเปิดรับแสงมากเกินไป - ภาพปกติ - ภาพที่เปิดรับแสงน้อยเกินไป - ภาพกระตุกขึ้นมาเป็นภาพที่เปิดรับแสงมากเกินไป - ภาพเฟดดำ และจากภาพที่อยู่นอกโฟกัส - ภาพอยู่ในระยะโฟกัส ตามลำดับ โดยฉากดังกล่าวนี้ไม่มีเสียงพูดหรือเสียงเพลงประกอบ เงียบงัน จนกระทั่งกลายเป็นภาพเฟดดำ (รูปที่ 4.87-89) จึงมีเสียงเชลโล่ที่เล่นด้วยตัวโน้ตสองตัวที่มีโทนเสียงต่างกันหรือที่เรียกว่า “อาการกีดกันของเสียง” ทำให้กลายเป็นเสียงที่แหลมบาดหู อาภิในข้อตดั่ง กล่าวนั้นดูมีความสุขที่อยู่ชายหาดภาพจึงทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างความสุขและความขมขื่น ความขัดแย้งระหว่างความเป็นแม่ (และเมีย) และความเป็นอื่นที่กำลังเกิดขึ้นในตัวเองเธอ *M/Other* ยังใช้เสียงของคนตรีประกอบโดย *M/Other* ไม่มีเสียงของเพลงประกอบโดยแท้แต่เป็นเสียงของเชลโล่ที่ปรากฏขึ้นเป็นระยะๆ แม้เสียงจะไม่ได้เด่นเกินภาพแต่เสียงก่อให้เกิดอาการระอึกระอ่วนที่กำลังเกิดขึ้นต่อตัวละคร และกำลังส่งผลเดียวกันสู่ผู้ชม ผู้ชมจึงเข้าใจตัวละครจากเสียงของเครื่องดนตรีดังกล่าว นอกจากนี้ชูวะยังใช้เสียงของเชลโล่เพื่อสร้างพลวัตในการเปลี่ยนฉาก ในตอนจบของเรื่อง อาภินั่งลงที่ห้องรับแขก กล้องยังคงตั้งอยู่หลังกระจกเช่นเดิมเพื่อสร้างระยะห่างระหว่างผู้ชมและตัวละครเมื่อเธอนั่งลงกล้องตั้งนิ่งนาน 10 วินาที ก่อนที่จะเริ่มมีเสียงของเชลโล่ค่อยๆ ดังขึ้น เมื่อผ่านไปนาน 30 วินาทีกล้องแพนอย่างรุนแรงไปทางขวาของภาพตอบรับเสียงของเชลโล่ที่เล่นจังหวะปิด เสียงของเชลโล่ที่ตั้งขึ้นในตอนท้ายจึงสร้างพลวัตของฉากเปิด เพราะลำพังเพียงการแพนอย่างรุนแรงอาจจะไม่ก่อให้เกิดการกระชากของภาพ เสียงจึงช่วยผลักดันอารมณ์ดังกล่าว



(รูปที่ 4.84) ภาพถ่ายแทนสายตาของอา
กิระหลังจากที่ยูกิเสียชีวิตลง เขาจึงออกไป
ภายนอกบ้าน การถ่ายภาพที่เปิดรูรับแสง
มากเกินไปช่วยบอกถึงความรู้สึกของอา
กิระ และสิ่งที่อากิระเห็นมากกว่าการ
แสดงออกทางใบหน้า

(รูปที่ 4.85) ภาพอยู่นอกระยะโฟกัสและ
เปิดรูรับแสงมากเกินไป เป็นภาพใน
ขณะที่อากิกำลังเล่นอยู่ริมชายหาด...



(รูปที่ 4.86) กล้องค่อยๆ ปรับให้ภาพอยู่
ในระยะโฟกัสและเปิดรูรับแสงให้พอดี...

(รูปที่ 4.87) ...และภาพจึงค่อยมีตกลงจาก
การค่อยๆ ปิดรูรับแสง ก่อนที่กล้องจะ
กระชากอารมณ์ด้วยการถ่ายแบบเปิดและ
ปิดรูรับแสงอย่างรวดเร็วอีกครั้ง

เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ข้อจำกัดทางด้านเทคนิคเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้กำกับ
จะเลือกใช้อุปกรณ์ในการถ่ายภาพยนตร์ต่างๆ การจัดแสงในบางครั้งก็ก่อให้เกิดอุปสรรคในการ
ถ่ายภาพยนตร์เช่นเดียวกัน

ดังที่เห็นได้ว่า แม้ว่าแสงไฟในเรื่อง *Maborosi* จะมีส่วนช่วยอย่างมากในการเล่า
เรื่อง แต่ภาพรวมแล้ว โคะเอเดะเน้นการใช้แสงธรรมชาติทำให้ภาพมีลักษณะที่สว่างไม่เพียงพอสื่อ
การเห็นรายละเอียดทั้งหมด สาเหตุสำคัญอาจเป็นเพราะว่า การจัดไฟนั้นเป็นอุปสรรคสำคัญต่อ
การถ่ายลองเทคและการถ่ายแบบมือถือ เพราะการจัดไฟจำนวนมากทำให้เกิดข้อจำกัดทางด้าน
พื้นที่ในการเคลื่อนตัวของกล้องและเสี่ยงต่อการผิดพลาดทำให้เห็นอุปกรณ์ต่างๆ ได้ ในภาพยนตร์

แต่ละเรื่องผู้กำกับจำเป็นต้องคิดถึงรูปแบบของภาพยนตร์เพื่อเลือกใช้อุปกรณ์ในการถ่ายภาพยนตร์ให้สามารถรองรับวิธีการถ่ายภาพยนตร์ให้มากที่สุด

อาทิ ในเรื่อง Maborosi โคเรเอเดะต้องการถ่ายแบบแช่ภาพควบคู่ไปกับการถ่ายภาพชัดลึก โดยใช้กล้องที่ตั้งนิ่งอยู่กับที่เขาคงเลือกใช้เลนส์ถ่ายไกลเพราะทำให้สามารถถ่ายเหตุการณ์ที่อยู่ไกลออกไปได้ ในทำนองเดียวกับเรื่อง M/Other ชูวะเลือกใช้วิธีการถ่ายภาพยนตร์เช่นเดียวกับโคเรเอเดะ ปัญหาสำคัญของการใช้เลนส์ถ่ายไกลในภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวคือเลนส์ถ่ายไกลมีระยะชัดตื้นชัดลึกที่น้อยกว่าเลนส์ปกติ เพื่อให้สามารถถ่ายภาพชัดลึกได้ช่างกล้องจำเป็นต้องเปิดรูรับแสงให้น้อยลงหรือปรับค่าของ f-stop ให้เพิ่มขึ้น ซึ่งวิธีการถ่ายภาพยนตร์แบบนี้ ผู้กำกับที่มีชื่อเสียงโด่งดังมากของญี่ปุ่นซึ่งเป็นผู้กำกับรุ่นเดียวกับโอซุอย่าง อากิระคุโรซาวา (Akira Kurosawa) เองก็เคยใช้ในถ่ายภาพยนตร์เรื่อง *Seven Samurai* (七人の侍, 1954) โดยเบลน บราวน์ (Blain Brown) อธิบายว่าคุโรซาวาต้องการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครชาโมโรทั้ง 7 คน จึงตัดสินใจใช้เลนส์ถ่ายไกลเพื่อให้เห็นตัวละครทั้ง 7 ที่อยู่ไกลออกไป ดังนั้นในการถ่ายดังกล่าวคุโรซาวาจำเป็นต้องใช้ไฟที่มีกำลังวัตต์สูงเพื่อทำให้เกิดความสว่างเพียงพอ (2002: 51)

นักสร้างภาพยนตร์รู้ถึงข้อจำกัดของการใช้เลนส์ถ่ายไกลดี ว่าหากต้องการถ่ายภาพชัดลึกด้วยเลนส์ชนิดนี้จำเป็นต้องใช้ไฟกำลังวัตต์สูง ทว่าโคเรเอเดะและชูวะผู้เป็นนักสร้างภาพยนตร์อิสระไม่สามารถใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพงเช่นเดียวกับคุโรซาวาได้ ภาพในเรื่อง Maborosi และ M/Other จึงดูมืดผิดปกติ อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เรื่อง Maborosi มีการถ่ายทำภายนอกอยู่หลายฉาก แสงอาทิตย์จึงช่วยให้สามารถเห็นภาพได้ชัดเจนกว่าเรื่อง M/Other ที่ฉากส่วนใหญ่ถ่ายทำอยู่ภายในบ้าน เราจึงสังเกตเห็นได้ว่า M/Other มีภาพที่มีปริมาณแสงน้อยทั้งเรื่อง ข้อแตกต่างอีกประการหนึ่งของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องซึ่งเป็นข้อจำกัดในการถ่ายภาพยนตร์คือ ภาพยนตร์เรื่อง Maborosi กล้องตั้งนิ่งอยู่กับที่โดยแทบจะไม่มีการขยับเขยื้อนขึ้น ทำให้ทีมงานมีโอกาสในการควบคุมปริมาณของแสง ในขณะที่เรื่อง M/Other แม้กล้องจะตั้งนิ่งอยู่กับที่แต่กล้องก็มีการแพนซ้ายขวาเพื่อติดตามตัวละคร ทำให้การจัดแสงเป็นอุปสรรคสำคัญของการถ่ายทำดังกล่าว

ในทางตรงกันข้าม ภาพยนตร์เรื่อง *Distance* ของโคเรเอเดะและภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ของคาวาเซะกลับใช้เลนส์มุมกว้างเป็นเลนส์หลักในการถ่าย ด้วยเหตุผลที่ว่าเลนส์มุมกว้างทำให้เกิดภาพที่สั้นไหว่น้อยกว่าเลนส์ชนิดอื่นๆ และเลนส์ชนิดนี้มีระยะชัดตื้นชัดลึกมากกว่าเลนส์ทั่วไปอีกเช่นกัน ทำให้เหมาะกับการถ่ายแบบมือถือมากกว่า และด้วยเหตุผลที่ว่า เลนส์ชนิดนี้ใช้

ปริมาณแสงน้อยกว่าเลนส์ถ่ายไกลทำให้ผู้กำกับสามารถควบคุมปริมาณของแสงได้ง่ายกว่า ดังนั้นในภาพยนตร์ที่ใช้เลนส์มุมกว้างเป็นหลักจึงมีภาพในลักษณะที่มีปริมาณแสงพอดีหรือมากเกินไปในบางครั้ง และเลนส์มุมกว้างถ่ายภาพในตอนกลางคืนหรือในที่ๆ มีแสงน้อยได้ดีกว่าเพราะสามารถเปิดรับแสงได้มากกว่าเมื่อเทียบกับการใช้เลนส์ถ่ายไกล โดยเฉพาะเมื่อผู้กำกับต้องการภาพชัดลึก

ผู้กำกับทั้งสามแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการเล่าเรื่องด้วยภาพและความสามารถในการเลือกใช้อุปกรณ์เพื่อตอบรับกับมู้ดแอนด์โทนของเรื่องได้อย่างชำนาญ แม้ว่าจะมีข้อจำกัดบางอย่างในการถ่ายภาพยนตร์ก็ตาม ดังนั้นสุนทรีย์ภาพที่สำคัญประการหนึ่งของภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามจึงเกิดขึ้นจากความสามารถเลือกใช้อุปกรณ์ของผู้กำกับนั่นเอง

2.6 Time-Image ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

เดอเลซนักปรัชญาภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสได้จัดแบ่งประเภทของภาพออกเป็น 2 ลักษณะสำคัญคือ Movement-Image และ Time-Image ตามลักษณะการทำงานของภาพที่ส่งผลต่อผู้ชม โดย Movement-Image คือลักษณะของภาพที่ทำงานตอบสนองต่อความต้องการรับรู้ของผู้ชมหรือตอบสนองต่อการกระทำของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจภาพยนตร์ได้โดยง่ายและไปในทิศทางเดียว ลักษณะของ Movement-Image พบมากในภาพยนตร์กระแสหลักที่ผู้กำกับใช้การตัดต่อภาพหรือการเปลี่ยนขนาดของภาพเพื่อสร้างความหมายหรือเน้นให้ผู้ชมทราบถึงการกระทำและเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ในขณะนั้น

ทว่า Time-Image เป็นลักษณะของภาพที่ทำงานตรงข้ามกับ Movement-Image เนื่องจาก Time-Image ไม่ได้ตอบสนองต่อการกระทำของตัวละครหรือความต้องการรับรู้ของผู้ชมแต่อย่างใด ผู้ชมจึงหลุดออกจากชุดของภาพของการกระทำ (Action) หรือภาพของการเคลื่อนไหว Time-Image กลับทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเนิ่นนานของเวลาในภาพยนตร์เนื่องด้วยความยาวของช็อตที่นานกว่าช็อตทั่วไปในภาพยนตร์ เดอเลซให้เหตุผลว่าผู้ชมไม่สามารถเห็นภาพของเวลา (Image of Time) ได้อย่างแท้จริงใน Movement-Image เนื่องจากเวลากลายเป็นเพียงส่วนประกอบย่อยเพื่อรองรับการกระทำของตัวละครเท่านั้น ใน Movement-Image ผู้ชมมักถูกชักจูงให้สนใจกับการเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงของภาพจนทำให้ผู้ชมละเลยถึงเวลาในภาพยนตร์ เดอเลซอธิบายเพิ่มเติมว่า Time-Image ไม่ได้พยายามเชิดชูการเล่าเรื่องหรือเรียกร้องให้ผู้ชมทำความเข้าใจกับเนื้อหาในภาพยนตร์ Time-Image กลับเน้นให้ผู้ชมเห็นถึงเวลาที่กำลังไหลผ่านไปอย่างต่อเนื่องตามเวลาจริงหรือ “เรียลไทม์ (Real Time)”

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้ง 3 คนมีลักษณะประสมระหว่าง Movement-Image และ Time-Image ในการวิเคราะห์ส่วนนี้เน้นถึงการศึกษา Time-Image ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย เนื่องจากลักษณะของ Time-Image ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลัก

ฉากสำคัญที่ช่วยทำให้เราเข้าใจถึง Time-Image ได้ดีที่สุดตัวอย่างหนึ่งคือฉาก Flashback ในเรื่อง *Distance* ของโคเรเอเดะ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวในกลุ่มที่มีการใช้ Flashback โดยเหตุการณ์ในช่วง Flashback เป็นภาพความทรงจำของตัวละครต่างๆ ซึ่งมีความแตกต่างไปจากสถานการณ์ในปัจจุบัน กล่าวโดยง่ายคือ สิ่งที่ตัวละครพูดในปัจจุบันและภาพความทรงจำในอดีตมีลักษณะที่ตรงข้ามกัน โคเรเอเดะทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเหตุการณ์ทั้งสองจากลักษณะของการเคลื่อนกล้อง โดยเขาใช้การถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อติดตามตัวละครในเหตุการณ์ปัจจุบันทำให้ภาพมีสั่นไหวอยู่ตลอดเวลา และผู้ชมรับรู้ได้ว่ากล้องกำลังให้ความสนใจกับการกระทำของตัวละครเป็นสำคัญ ทว่าโคเรเอเดะกลับใช้การตั้งกล้องอยู่ที่ในการถ่ายภาพเหตุการณ์ในความทรงจำของตัวละคร กล้องมีลักษณะที่ตั้งนิ่งและละเลยต่อการกระทำของตัวละครโดยสิ้นเชิง ดังนั้นภาพเหตุการณ์ในความทรงจำผู้ชมจึงรู้สึกได้ถึงเวลาที่เนิ่นนาน เพราะการกระทำของตัวละครไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงของภาพอีกต่อไป

ตัวอย่างของ Time-Image ในภาพยนตร์เรื่อง *Distance* คือฉากตอนที่ *ทามากิ* กลับมาที่บ้านเพื่อชวนให้ *คิโยกะ* เข้าร่วมลัทธิ *The Ark of Truth* พวกเขาทั้งคู่ยืนคุยกันที่บริเวณระเบียงของห้องพัก เหตุการณ์ในตอนนี้ *คิโยกะ* ไม่สามารถทำความเข้าใจความคิดของ *ทามากิ* ได้ โคเรเอเดะใช้การถ่ายแบบแช่ภาพโดยทั้งเหตุการณ์มีเพียงหนึ่งข้อตเท่านั้น ข้อสังเกตประการหนึ่งคือกล้องตั้งนิ่งอยู่กับที่แม้ว่ากล้องมีการสั่นไหวอยู่บ้างจากการใช้มือถือกล้องในการถ่ายฉากดังกล่าว โคเรเอเดะกำหนดตำแหน่งให้กล้องทำหน้าที่เฝ้าสังเกตการณ์ในฉากนี้เท่านั้น กล้องและตัวละครจึงมีระยะห่างพอสมควร ลักษณะสำคัญประการหนึ่งคือการที่กล้องไม่ได้มีอากาศตื่นตระหนกหรือแสดงให้เห็นถึงความพยายามจับภาพการกระทำของตัวละครเหมือนอย่างภาพในเหตุการณ์ปัจจุบัน ข้อแตกต่างประการสำคัญอีกประการหนึ่งคือการจัดองค์ประกอบของภาพ โคเรเอเดะแสดงให้เห็นว่าภาพเหตุการณ์ในปัจจุบันเป็นเหตุการณ์ที่ไม่สามารถควบคุมได้ ทุกสิ่งทุกอย่างจึงดูเหมือนอยู่นอกเหนือการควบคุมของผู้กำกับ ทว่าในฉากเหตุการณ์ในความทรงจำโคเรเอเดะจัดวางตำแหน่งของตัวละครโดยสังเกตได้จากการจัดวางให้ตัวละครทั้งสองอยู่ในตำแหน่งของ

(Golden Section)¹⁶ ของภาพพอดี (รูปที่ 4.88) โคเรเอเดะแสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ในอดีตเป็นเหตุการณ์ที่สามารถควบคุมได้เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วและเป็นเพียงมโนภาพในความคิดของตัวละครเท่านั้น กล้องจึงกลับมาใช้อำนาจในการควบคุมสถานการณ์อีกครั้งหนึ่ง เพราะตำแหน่งดังกล่าวสามารถทำให้ผู้ชมเห็นตัวละครทั้งสองได้อย่างชัดเจนโดยไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนมุมกล้องหรือขนาดของภาพแต่อย่างใด

ข้อสังเกตอีกประการหนึ่งในฉาก Flashback ดังกล่าวคือความยาวของช็อตนานกว่าปกติและบทสนทนาที่ยืดยาวของตัวละครทำให้ฉากดังกล่าวดูน่าเบื่อและเนิ่นนาน โดยปกติแล้วในภาพยนตร์กระแสหลักผู้กำกับอาจใช้การตัดต่อเข้ามาช่วยในการเปลี่ยนขนาดของภาพหรือเบนความสนใจ เพื่อทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหรือการเคลื่อนไหวภายในภาพและทำให้ฉากดังกล่าวดูไม่น่าเบื่อมากนัก ทว่าโคเรเอเดะกลับปฏิเสธวิธีการดังกล่าวและใช้การตั้งกล้องถ่ายภาพลงเทคนแทน เหตุการณ์ในช่วงนี้ทำให้เห็นว่ากรกระทำของตัวละครไม่ได้มีอิทธิพลต่อการเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงของกล้องอีกต่อไป

ตัวอย่างที่สำคัญอีกตัวอย่างหนึ่งของ Time-Image ที่ปรากฏในเรื่อง *Distance* คือฉากที่ภรรยาเก่าของมิโนรูมาร่ำลาเขาเพื่อไปเข้าลัทธิพร้อมกับสามีใหม่ของเธอ (รูปที่ 4.89) เหตุการณ์ในตอนนี้มีมิโนรูแสดงอาการไม่พอใจอย่างมากและพยายามขับไล่สามีใหม่ของภรรยาเก่าของเขาเนื่องจากเขาต้องการคุยกับเธอเพียงลำพัง อย่างไรก็ตามสามีใหม่ของเธอนิ่งเฉยต่อการขับไล่ของมิโนรู ข้อสังเกตที่น่าสนใจในฉากนี้คือลักษณะของการเคลื่อนไหวของกล้อง โคเรเอเดะใช้การถ่ายแบบแช่ภาพเช่นเดียวกับฉาก Flashback อื่นๆ ทว่า กล้องมีการแพนซ้ายขวาอย่างเป็นจังหวะโดยตำแหน่งของกล้องตั้งอยู่ระหว่างตัวละครทั้งสอง

ในการตัดต่อของภาพยนตร์กระแสหลัก หากไม่สามารถถ่ายภาพเก็บเหตุการณ์ทั้งหมดได้หรือต้องการให้เห็นปฏิกริยาของตัวละครอีกฝั่งหนึ่งมักใช้การถ่ายภาพหรือการตัดต่อแบบช็อตมูมกลับ (Reverse Shot)¹⁷ ซึ่งช็อตดังกล่าวทำงานอยู่ภายใต้กฎของเส้นสมมุติ 180 องศา

¹⁶ ตำแหน่งทอง (Golden Section) เป็นการแบ่งพื้นที่ในงานศิลปะที่มีตั้งแต่สมัยยุคกลาง โดยบรูส บล็อก (Bruce Block) ได้สาธิตวิธีการคำนวณหาตำแหน่งทองโดยยึดเอาหนังสือ *Composing Pictures* ของโดนัลด์ เกรแฮม (Donald Greyham) เป็นหลัก (see Block, 2008: 277-278) โดยเชื่อว่าเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุดตำแหน่งหนึ่งในการจัดวางตัวละครภาพในกรอบภาพของการถ่ายภาพยนตร์และภาพนิ่ง

¹⁷ ช็อตมูมกลับมีหน้าที่สำคัญอยู่สองประการคือ ทำให้เห็นปฏิกริยาของตัวละครอีกฝั่งหนึ่งและบอกถึงตำแหน่งของตัวละครที่อยู่อีกฝั่งหนึ่ง ดังนั้นตำแหน่งของการตั้งกล้องจึงไม่ได้อยู่ในลักษณะมุมที่อยู่ตรงข้ามตั้งชื่อของมัน โดยบอร์ดีเวลอธิบายถึงช็อตมูมกลับว่า "มันเป็นช็อตที่ตั้งอยู่ในแกน [180 องศา] ที่อยู่ตรงข้ามกับการกระทำ โดยมักปรากฏให้เห็นอยู่ในตำแหน่งสามส่วนสี่จากตัวละครหลัก [ของช็อตนั้น]" (Bordwell, 2008: 235)

ทว่า ในฉากเหตุการณ์ดังกล่าว โครเอเดะกลับไม่เลือกใช้ช็อตมูมกลับในการถ่ายภาพ กล้องกลับตั้งอยู่ในตำแหน่งตรงกลางระหว่างตัวละครทั้งสองฝั่งพอดี อย่างไรก็ตาม การไม่เลือกใช้ช็อตมูมกลับแต่ใช้การแพนกล้องซ้ายขวาแทนก็คงไม่ใช่เรื่องแปลก หากการแพนกล้องนั้นเกิดขึ้นเพื่อเน้นการจับภาพการกระทำของตัวละคร ทว่าเหตุการณ์ในฉากนี้ก็กลับไม่ได้เป็นไปอย่างนั้น การแพนซ้ายขวาของกล้องทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยว่ากล้องต้องการจับภาพอะไรกันแน่ เนื่องจากกล้องไม่ได้เคลื่อนไหวตามการกระทำของตัวละคร ทว่ากล้องแพนซ้ายขวาอย่างเป็นจังหวะแม้ว่าจะมีตัวละครฝั่งหนึ่งกำลังแสดงถึงอารมณ์ก็ตามกล้องยังคงไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการกระทำนั้นแต่อย่างใด



(รูปที่ 4.88) ทามากิกลับมาที่บ้านเพื่อชวนคิโยกะเข้าร่วมลัทธิ ทั้งคู่อยู่ในตำแหน่งทองพอดีโดยตลอดทั้งฉากกล้องไม่มีการเคลื่อนที่

(รูปที่ 4.89) ภรรยาเก่าของมิโนรุนัดคุยกับเขาเพื่อลาเขาไปเข้าลัทธิกับสามีใหม่ของเธอ กล้องเคลื่อนไหวโดยแพนซ้ายขวาแทนการใช้ช็อตมูมกลับ

คำถามที่ชวนสงสัยคือ โครเอเดะต้องการให้ผู้ชมดูหรือสังเกตเห็นอะไรในฉากดังกล่าว หรืออะไรคือสิ่งที่ผู้ชมสังเกตเห็นนอกจากการกระทำของตัวละคร จากการวิเคราะห์ฉาก Flashback ในเรื่อง *Distance* ทำให้เราเห็นภาพที่ทำงานสวนทางกับ Movement-Image ซึ่งเป็นการทำงานอย่างมีเหตุมีผล หรือกล่าวให้ถึงที่สุดคือการทำงานตามกฎของภาพยนตร์กระแสหลักที่พยายามให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ หรือสังเกตเห็นบางสิ่งบางอย่างเป็นพิเศษจากการเปลี่ยนแปลงของภาพ ภาพในลักษณะดังกล่าวทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจภาพยนตร์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เหตุการณ์ในฉาก Flashback นั้นทำงานในทำนองเดียวกับสิ่งที่เดอเลซเรียกว่า Time-Image โดยสังเกตได้ว่าแม้จะเกิดการเปลี่ยนแปลงหรือเกิดเหตุการณ์บางอย่างที่ควรให้ความสนใจ กล้องกลับไม่ได้ทำเพื่อตอบสนองความต้องการของเหตุการณ์นั้นๆ การที่กล้องตั้งนิ่งเหมือนวางเฉยหรือกล้องส่ายไปมาอย่างหาเหตุผลไม่ได้ ทำให้ผู้ชมยังไม่เข้าใจต่อเหตุการณ์ที่ยากต่อการเข้าใจอยู่แล้ว สิ่งที่ผู้ชมรู้สึกได้จึงเป็นความเนิ่นนานของเวลาที่กำลังผ่านไปอย่างช้าๆ ซึ่งลักษณะดังกล่าวพบมากในภาพยนตร์ศิลปะที่ผู้ชมมักไม่เข้าใจว่าเหตุใดกล้องจึงแสดงให้เห็นภาพบางสิ่งบางอย่างเนิ่นนานเกินไป เช่น ภาพลองเทควิวทิวทัศน์ หรือภาพการกระทำของตัวละครที่ดูเนิ่น

นานเกินไป และหาเหตุผลของความสำคัญของเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ได้ ดังที่เดวิด มาร์ติน โจนส์ (David Martin-Jones) ผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับปรัชญาทางภาพยนตร์ของเดอเลซยกตัวอย่างว่า “Time-Image มักปรากฏออกในรูปแบบของการถ่ายลงเทคที่ยืดยาว อาทิ การถ่ายของกล้องที่อ้อยอิ่งอยู่กับภาพทัศนียภาพ โดยไม่มีตัวละครทำหน้าที่นำสายตาของผู้ชมในภาพ ในฉากดังกล่าวทำให้ผู้ชมมีประสบการณ์ร่วมไปกับเวลาที่กำลังผ่านไปอย่างแน่นอน” (2009: 216)

นอกจากนี้ เดอเลซยังยกตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนถึงความแตกต่างระหว่าง Movement-Image และ Time-Image อย่างชัดเจนโดยเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูด คลาสสิกและภาพยนตร์ศิลปะ¹⁸ เป็นตัวอย่างที่ทำให้เข้าใจถึงความแตกต่างได้ง่ายขึ้น เพราะในขณะที่ภาพยนตร์คลาสสิกเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของการกระทำของตัวละครที่มีผลต่อเหตุการณ์ ลักษณะของภาพดังกล่าวทำให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องและแทบจะดูเป็นเนื้อเดียวกัน จนในบางครั้งทำให้ผู้ชมไม่สามารถสังเกตเห็นการตัดต่ออย่างชัดเจนหรือที่เรียกว่า “การตัดต่ออย่างแนบเนียน (Invisible Editing)” ทว่าภาพยนตร์ศิลปะในยุคนี้กลับทำงานสวนทางกับวิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์คลาสสิก ภาพยนตร์ศิลปะในยุคนี้ไม่ได้มีจุดประสงค์หลักให้การทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องไปในทิศทางเดียวกันดังเช่นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ผู้ชมจะรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างช้าจนดูน่าเบื่อ หรือในบางครั้งก็ไม่สามารถทำความเข้าใจได้ว่าภาพยนตร์ต้องการนำเสนออะไร การทำงานของ Time-Image จึงอยู่นอกเหนือกฎการเล่าเรื่องในแบบฮอลลีวูดอย่างสิ้นเชิง ดังนั้น ข้อสังเกตประการหนึ่งคือ ลักษณะของ Time-Image มักมีอยู่ในวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่ทำให้รู้สึกถึงการดำรงอยู่ของเวลาได้ อาทิ การถ่ายแบบลงเทค หรือการตัดต่อภาพอย่างช้าๆ เพราะผู้ชมจะเริ่มรู้สึกถึงความเนิ่นนานของเวลาที่กำลังเกิดขึ้นมากกว่าให้ความสนใจกับการเคลื่อนไหวของตัวละครหรือการเปลี่ยนแปลงของภาพ

ในการทำความเข้าใจกับ Time-Image เราจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับปรัชญาเกี่ยวกับ “เวลา” ในความคิดของเดอเลซเสียก่อน เดอเลซมองว่าภาพของเวลาในปัจจุบันเกิดขึ้นเพียงชั่วขณะหนึ่งเท่านั้น ทว่าเรายังรู้สึกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านไปได้นั้นจากภาพในอดีตที่อยู่ในความ

¹⁸ ในช่วงที่เดอเลซทำการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ ในยุคนั้นการแบ่งแยกระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์ศิลปะยังมีความชัดเจน เนื่องจากภาพยนตร์ในยุคนั้นมีวิธีการถ่ายภาพยนตร์และเล่าเรื่องตามแบบประเพณีของภาพยนตร์หรือ Film Genre เดอเลซจึงแบ่งแยกภาพยนตร์สองประเภทคือภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์ศิลปะออกจากกันอย่างชัดเจน ทว่าในปัจจุบันเราไม่สามารถแบ่งแยกภาพยนตร์ทั้งสองประเภทออกจากกันได้อย่างสมบูรณ์เนื่องจากการผสมผสานหรือที่เรียกว่า การข้าม Genre ของภาพยนตร์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม แม้เราไม่สามารถแบ่งแยกสไตล์ดังกล่าวได้อย่างชัดเจน แนวคิดเรื่อง Movement-Image และ Time-Image ของเดอเลซก็ยังสามารถใช้อธิบายถึงสไตล์ และการทำงานของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

ทรงจำและยังส่งผลต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน โดยเดอเลซเรียกภาพทั้งสองประเภทว่า “ภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน (Actual Present Image)” และ “ภาพอดีตที่เสมือนจริง (Virtual Past Image)” เนื่องจากเดอเลซมองว่าภาพทั้งสองประเภททำงานร่วมกันและไม่สามารถแยกออกได้โดยสมบูรณ์ เนื่องจากภาพในอดีตยังส่งผลต่อภาพในปัจจุบันจนทำให้ภาพนั้นเสมือนยังเกิดขึ้นจริง โดยหากมองเปรียบเทียบกับกรถ่ายภาพยนตร์แล้ว หนึ่งวินาทีประกอบไปด้วยภาพจำนวน 24 ภาพ ดังนั้นเมื่อเทียบกับแนวคิดของเดอเลซแล้ว ใน 1 วินาที เราสามารถเห็นภาพปัจจุบันอย่างแท้จริงได้เพียงแค่ 1 ต่อ 24 ภาพเท่านั้น ทว่าผัสสะของมนุษย์ไม่สามารถรับรู้ถึงการเปลี่ยนภาพที่รวดเร็วขนาดนั้นได้ เราจึงสังเกตเห็นเสมือนว่า 1 วินาทีที่มีหนึ่งภาพเท่านั้น ลักษณะดังกล่าวเดอเลซมองว่าเป็นการรวมตัวกันของภาพความเป็นจริงในปัจจุบันที่เกิดขึ้นเพียงชั่วเสี้ยววินาทีและภาพอดีตที่เสมือนจริงที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นทว่ายังส่งผลต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน การเปรียบเทียบดังกล่าวเป็นการมองแบบจุลภาคในหน่วยที่เล็กที่สุดของการถ่ายภาพยนตร์

ด้วยเหตุดังกล่าว เดอเลซจึงมองว่าการเปลี่ยนมุมมองหรือการตัดต่อที่รวดเร็ว ผู้ชมเองก็ไม่สามารถรู้หรือเห็นภาพของเวลาดังกล่าวได้ และเหตุผลสำคัญอีกประการหนึ่งคือ การเคลื่อนไหวทำให้ผู้ชมสังเกตและติดตามการเคลื่อนไหวโดยละเอียดถึงเวลาที่กำลังผ่านไป ดังที่จะเห็นได้ว่า Movement-Image เร่วเร็วและบีบอัดเวลาให้ย้อนย่ออดีตกับการเล่าเรื่องและการกระทำของตัวละคร ดังนั้น เดอเลซจึงมองว่า Movement-Image ทำลายความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของภาพดังกล่าว โดยเฉพาะการตัดต่อแบบมองทาจที่ทำให้เกิดการบิดเบี้ยวของภาพของเวลาามากที่สุด ดังเห็นได้จากการตัดต่อภาพแบบมองทาจในเรื่อง *Shara* ที่เราไม่สามารถบอกได้ว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อไร และอะไรเกิดขึ้นก่อนหรือหลัง

ทว่าการทำงานของ Time-Image ทำให้เรากลับสามารถสังเกตเห็นการรวมตัวของภาพทั้งสองประเภท โดยเดอเลซเรียกการรวมตัวของภาพทั้งสองประเภทนี้ว่า “ภาพผลึก (Crystal-Image)” เนื่องจากเป็นการรวมกันของภาพจนกลายเป็นเนื้อเดียวกันเหมือนกับผลึกแก้ว จึงไม่ใช่เรื่องแปลกนักที่เรามักพบเห็น Time-Image ในการถ่ายลองเทคหรือการตัดต่อแบบซ้ำๆ เพราะการถ่ายภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวทำให้เห็นเวลาที่เนิ่นนานของฉากนั้น

อย่างไรก็ดี ไม่จำเป็นเสมอไปว่าการถ่ายลองเทคจะต้องเป็น Time-Image เสมอไป หากกล้องมีการเคลื่อนไหวเพื่อนำให้เห็นถึงการกระทำของตัวละครมากกว่าทำให้เห็นภาพของเวลา ดังเช่นในฉากวิ่งไล่จับกันในเรื่อง *Mourning Forest* ที่ผู้ชมถูกชักจูงให้สนใจกับการกระทำของซึกิและมาจิโกะมากกว่า หรือในฉากหลงป่าในเรื่อง *Distance* ที่ผู้ชมรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของกล้องที่ตอบรับกับการกระทำของตัวละคร เหตุผลที่ทั้งสองฉากดังกล่าวไม่สามารถเรียกว่า

Time-Image ได้นั้น ไม่ใช่เพราะว่ากล้องไม่หยุดนิ่งแต่เป็นเพราะกล้องแสดงให้เห็นถึงความพยายามจับภาพของตัวละครเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับฉากงานเทศกาลในเรื่อง *Shara* ที่กล้องมีการเปลี่ยนแปลงขนาดของภาพและมุมกล้องอยู่บ่อยครั้งเพื่อแสดงให้เห็นถึงสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลต่อบุคคลหรือบุคคลต่อบรรยากาศโดยรวมในขณะนั้น

เหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึง Time-Image อย่างแท้จริงคือฉากอาหารมื้อบ่ายในเรื่อง *Still Walking* ซึ่งกล้องตั้งนิ่งเพื่อสังเกตการณ์อยู่ห่างๆ นานกว่า 4 นาที ในฉากนี้แม้ตัวละครจะมีการเคลื่อนไหวไปมาอยู่ตลอดเวลาแต่กล้องก็ไม่มีโยกย้ายหรือเปลี่ยนแปลงมุมกล้องเพื่อตอบสนองต่อการกระทำดังกล่าว หรือในฉากที่ผู้มีโกะกลับมานั่งเสิร์ฟอยู่ภายในห้องในเรื่อง *Maborosi* สิ่งที่ผู้ชมรู้สึกได้นั้นคือความยาวนานของเวลา ในฉากลักษณะนี้เดอเลิซมองว่าผู้ชมสามารถเห็นภาพของเวลาที่กำลังผ่านไปอย่างแท้จริง ตัวอย่างของ Time-Image ในเรื่อง *M/Other* ของซูวะพบเห็นได้เช่นเดียวกันอยู่บ่อยครั้ง อาทิตอนที่อาากินั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์และพูดคุยกับ เททซึรุ เป็นต้น

ดังนั้น สิ่งที่เราพบเห็นได้จากภาพ Flashback ในเรื่อง *Distance* คือความสับสนของความทรงจำในอดีต เนื่องจากเราไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่า แท้ที่จริงแล้วฉาก Flashback ที่ปรากฏขึ้นในขณะนั้นเป็นความทรงจำของใคร เพราะมักจะมีตัวละครหนึ่งเป็นตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่และอีกตัวละครหนึ่งเป็นตัวละครที่เสียชีวิตไปแล้วเสมอ ทว่าสิ่งหนึ่งที่ชัดเจนคือฉาก Flashback เข้ามาทำให้เนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่นั้นเกิดความสับสน เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่ขัดแย้งกับคำพูดของตัวละครในเนื้อเรื่อง ผู้ชมจึงไม่สามารถระบุได้อย่างชัดเจนว่าเรื่องใดเป็นเรื่องจริง เช่นตอนที่อัทซึชิถามซากะตะเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อเจ้าลัทธิตู๋ผู้ล่วงลับไปแล้ว ซากะตะตอบว่าเขาชื่นชมเจ้าลัทธิตู๋เหมือนพ่อแท้ๆ ของเขาเอง ทว่าในฉาก Flashback กลับปรากฏว่าซากะตะกล่าวตัดความสัมพันธ์ว่าไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับเจ้าลัทธิตู๋ในขณะที่เขาถูกสอบสวนอยู่ หรือในฉากอื่นๆ เช่นกันที่มีลักษณะในทางตรงข้ามกับสิ่งที่ตัวละครกำลังพูดอยู่ในปัจจุบัน

ข้อสังเกตประการหนึ่งคือ ลักษณะการทำงานของ Time-Image นั้นสอดคล้องกับอุดมคติของภาพยนตร์แนวสัจนิยม เนื่องจาก Time-Image ทำให้เราสามารถเห็นภาพของเวลาเสมือนกับสายตาของมนุษย์ที่กำลังเห็นโลกของความเป็นจริง เนื่องจากผู้ชมไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้จากการทำงานของ Time-Image ทำให้ภาพในเหตุการณ์นั้นมีความสมจริง (Realistic)

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า ปรัชญาทางภาพยนตร์ของเดอเลซทำให้เราเห็นถึงคุณค่าที่แสดงให้เห็นถึงภาพของเวลาในภาพยนตร์นอกกระแส อย่างภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามคนว่า ผู้ชมสามารถสังเกตสิ่งใดจากการถ่ายภาพยนตร์ที่สวนทางกับภาพยนตร์กระแสหลัก



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3 เนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (Content in Contemporary Japanese Cinema)

การศึกษาการเล่าเรื่องด้วยภาพทำให้เราสามารถเข้าใจสิ่งที่เรามองเห็นในภาพยนตร์ได้ ทว่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยยังมีสิ่งที่อยู่เหนือสิ่งที่เรามองเห็น ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยให้เราสามารถเข้าใจในสิ่งที่เรามองไม่เห็นได้ ผู้วิจัยจึงใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ทำความเข้าใจเนื้อหาที่ซ่อนเร้นในภาพ เพื่อสามารถประเมินคุณค่าและทราบถึงสุนทรียภาพในเนื้อหาของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยได้

3.1 กระจกเงา (Mirror Stage)

กระจกเงาคือช่วงหนึ่งของการพัฒนาการของเด็กที่เด็กจำเป็นต้องก้าวผ่านไป ทว่าไม่ใช่ทุกคนที่สามารถผ่านพัฒนาการช่วงดังกล่าวได้อย่างสมบูรณ์ ผู้ที่ติดอยู่ใน “กระจกเงา” จะแสดงให้เห็นถึงสภาวะที่สังคมจำกัดความว่า “ไม่ปกติ” ซึ่งปรากฏให้เห็นในตัวละครจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

ในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* คาวาเซะแสดงให้เห็นถึงสภาพของครอบครัวหลังการหายตัวไปของลูกชายคนโต ของวันหนึ่งในฤดูร้อน เคย์วิ่งเล่นไล่จับกับสุนัขบริเวณสวนรอบบ้านที่ปราศจากผู้คน เมื่อซุนวิ่งไปที่หลังศาลเจ้าและเมื่อเขามองย้อนกลับไปก็ถนนหน้าศาลเจ้าที่เคยร้างผู้คนกลับปรากฏมีคนอยู่จำนวนหนึ่งอยู่บริเวณนั้น ซุนจึงเดินเข้าไปบอกแม่ของเขาว่าเคย์หายตัวไป ชาวบ้านจึงลือกันว่าเคย์ถูกเทพเจ้าลักพาตัวไป หลังจากการหายตัวไปของเคย์ ภาพยนตร์ไม่ได้แสดงให้เห็นถึงการตั้งคำถามว่าเคย์หายตัวไปได้อย่างไรแต่เน้นถึงสภาพของครอบครัวหลังจากการหายตัวไปของเคย์ ครอบครัวจะโงะอยู่ในสภาพที่งัวแกว่งให้กับลูกชาย ตัวละครต่างปิดใจและไม่สามารถสื่อสารกันได้โดยตรง เมื่อเวลาผ่านไป 5 ปีตำรวจกลับมาอีกครั้งที่บ้านของตระกูลโงะเพื่อแจ้งให้คนที่บ้านทราบว่ามีการเจอศพของคนทีคาดว่าน่าจะเป็นเคย์ ครอบครัวโงะซึ่งกำลังให้กำเนิดชีวิตใหม่กลับต้องสูญเสียอีกหนึ่งชีวิตไป (แม้ว่าเคย์จะหายตัวไปนานจนคิดว่าเคย์อาจจะตายไปแล้วก็ยังไม่ได้รับการยืนยันถึงการตายของเขา) ชาวดังกล่าวจึงยังตอกย้ำบาดแผลในใจของครอบครัวนี้ให้ลึกลงไปอีก

แม้ภาพยนตร์จะไม่ได้เน้นหนักเรื่องการตามหาเหตุผลของการหายตัวไปของเคย์ แต่ปริศนาดังกล่าวก็ชวนให้ไขกระจ่าง หลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวเราไม่พบการปรากฏตัวของเคย์ในรูปทรงของมนุษย์อีกเลย เรารู้สึกเพียงอภิปันธรมภาพ (Immanence) ของเคย์เท่านั้น หลังจากที่เคย์เพิ่งหายตัวไปซุนเดินตามหาและเขาเงยหน้าขึ้นไปมองต้นไม้ใหญ่ การกระทำดังกล่าวอาจเป็นไปตามสัญชาตญาณของเขาหรืออาจเป็นความบังเอิญที่มองไปยังต้นไม้ ทว่าเมื่อเราพิจารณา

ถึงชื่อเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว “ซาระไซจู (沙羅双樹)” มีความเชื่อมโยงถึงตำนานในพุทธประวัติมหายานในตอนพระมหาปริณิพพานของพระพุทธเจ้าศากยโคดมได้ต้นสาระคู่ เมื่อทรงปริณิพพานแล้วต้นสาระต้นหนึ่งก็ยืนตายตามพระพุทธเจ้าไปด้วย เราจึงอาจสร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลต่างๆ ที่กระจัดกระจาย ผู้ชมอาจคิดว่า*เคย์*เป็นตัวแทนของต้นสาระที่ตายไป ทว่าหลังจากได้รับข่าวการพบศพที่คาดว่าน่าจะเป็น*เคย์* ชาวดังกล่าวทำให้เราต้องกลับมาทบทวนและตั้งคำถามใหม่อีกครั้งหนึ่ง เนื่องจากถ้าหาก*เคย์*เป็นตัวแทนของต้นสาระที่ตายไปก็ย่อมหมายความว่า*เคย์*ต้องตายไปตั้งแต่สมัยเด็กๆ ที่เขาหายตัวไป ทว่าหลังจากนั้นห้าปีให้หลังตำรวจเพิ่งพบศพที่คาดว่าน่าจะเป็นเขา *เคย์*จึงอาจยังมีชีวิตอยู่แม้ว่าหายตัวไปเพราะร่างกายของเขามีการเจริญเติบโตขึ้น เราจึงต้องคิดใหม่มุมกลับว่า*เคย์*อาจไม่ใช่ตัวแทนของต้นสาระที่ตายไป หากแต่*เคย์*กลายเป็นต้นไม้ที่ยังมีชีวิตอยู่ ในขณะที่เดียวกัน*เรย์โกะ*ผู้เป็นแม่ของ*เคย์*และ*ซุน*กำลังตั้งท้องแก่ เธอชอบเก็บตัวอยู่ภายในสวนและดูแลพืชพันธุ์ต่างๆ เป็นอย่างดี โดยเธอออกกับยู่และ*ไซโกะ*ว่า “ฉันพุ่มพักทนถนอมพืชในสวนราวกับเป็นลูกของตนเอง” เราจึงสามารถเชื่อมโยงระหว่างการหายตัวไปของ*เคย์*เมื่อห้าปีก่อนกับความเป็นไปได้ของการกลายเป็นต้นไม้ของ*เคย์*ซึ่งสอดคล้องกับการดูแลพืชพันธุ์เป็นอย่างดีของ*เรย์โกะ*และประเด็นท้ายที่สุดคือการเกิดใหม่ของสมาชิกในครอบครัว*อะไซะ* การเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ ที่กล่าวถึงเข้าด้วยกันทำให้เราทราบว่าแม้*เคย์*จะหายตัวไป เขายังคงได้รับการดูแลในเชิงสัญลักษณ์จากผู้เป็นแม่ ความต้องการที่จะกลับไปอยู่สู่มดลูกของแม่อีกครั้งของเด็กชายชี้ให้เห็นถึงปมโศกปุสของ*เคย์*ที่ยังต้องการกลับไปอยู่กับแม่อีกครั้งหนึ่ง

สวนพฤกษศาสตร์ในประติมานวิทยาเชิงเทววิทยา (Theological Iconography) มักมีความหมายถึงการปกป้อง ป้องกันดูแล ในทางศิลปะตะวันตกบ่อยครั้งที่สวนมักหมายถึงพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ และพื้นที่แห่งความเป็นหญิงที่บริสุทธิ์ “สวนนั้นมีสัญลักษณ์อยู่ในตัวเองซึ่งมันไม่ใช่เพียงแค่สถานที่รวมชุมนุมของเหล่าบุคคลศักดิ์สิทธิ์เท่านั้นแต่ยังหมายถึงสวนบนสวรรค์ หรือสวนอีเดนอีกด้วย” (Marie and Hagen 2005: 148) สวนจึงเป็นพื้นที่สำหรับรอเวลาก่อนการประสูติของพระเยซู เช่นเดียวกับทางตะวันออก สวนมีความเกี่ยวข้องกับการปกป้องโดยมีความเชื่อว่ามี “ยักษ์ฉนิ” เทพเจ้าประจำต้นไม้เพศหญิงเป็นผู้คุ้มครองต้นไม้อยู่ จึงช่วยยืนยันถึงความเป็นเพศหญิงของสวน หรือดังที่พระโคตมพุทธเจ้าประสูติได้ต้นสาระก่อนที่จะถึงกรุงเทวทหะอันเป็นพระมาตุภูมิของพระมารดา

ดังนั้นเราจึงพบว่า แม้ว่า*เคย์*จะหายตัวไปแต่อัตลักษณ์ภาพของ*เคย์*ยังคงอยู่ในตัว*ซุน*เสมอ เรารู้สึกถึงการมีตัวตนของ*เคย์* *เคย์*อาจได้รับการแปรเปลี่ยนสภาพไปให้กลายเป็นต้นไม้จากการลักพาตัวของเทพเจ้า เพื่อรอเวลาที่จะเกิดใหม่ เมื่อ*ซุน*และ*ทาคุ*ได้ยื่นข่าวการพบศพของ

เคยจากตำรวจ ชุนพยายามที่จะเดินออกจากบ้านเพราะไม่ต้องการรับรู้แต่เขาถูกรั้งไว้โดยทาคูผู้เป็นพ่อ ชุนพยายามหนีอย่างสุดกำลังแต่ก็ไม่อาจหลุดออกไปได้ จนกระทั่งเรย์โกะผู้เป็นแม่เข้ามาในเหตุการณ์ เธอจับมือของชุนเอาไว้ ทำให้สร้างสายสัมพันธ์ระหว่าง เคยผู้ลวงลับ ชุนผู้มีชีวิตอยู่ และเด็กชายผู้กำลังจะเกิดใหม่ สายสัมพันธ์ดังกล่าวทำให้ชุนสงบลง

ตลอดทั้งเรื่อง Shara มีเพียงชุนเท่านั้นที่รู้สึกถึงการมีอยู่ของกล้องที่กำลังถ่ายภาพอยู่ภายในระดับของเนื้อเรื่อง ชุนตัดสินใจเดินออกจากบ้าน เสียงจากอดีตแว่วกังวานอยู่ในหูของเขาตลอดทางที่เขาเดิน ชุนเดินย้อนเส้นทางที่เขาเคยวิ่งเล่นกับเคยพี่ชายฝาแฝดของเขา เหตุการณ์ในช่วงนี้คล้ายกับช่วงต้นของเรื่องที่ได้ก๊อปปี้ฝาแฝดทั้งสองวิ่งเล่นไล่จับกัน ถนนสองข้างทางปราศจากผู้คนมีเพียงแต่เสียงสวดมนต์ที่ดังกึกก้องตลอดทั้งฉาก ในเหตุการณ์ตอนนี้ก็เช่นกัน ถนนที่ชุนเดินปราศจากผู้คน บรรยากาศที่คล้ายคลึงกันของสองเหตุการณ์ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ในฉากที่ชุนเดินออกจากบ้านเราไม่พบใครอื่นนอกจากชุนผู้กำลังเดินบนท้องถนน ชุนเข้าสู่บรรยากาศของที่เหนือธรรมชาติเป็นสภาวะของความศักดิ์สิทธิ์อีกครั้งหนึ่ง กล้องจับภาพจากด้านหน้าของชุนตลอดทั้งฉากจนกระทั่งชุนหยุดที่ตำแหน่งเดิมที่เขาค้นพบว่าพี่ชายฝาแฝดของเขาได้หายตัวไปอย่างลึกลับ ชุนเงยหน้ามองต้นไม้ต้นใหญ่เช่นเดียวกับที่เขาเคยมองตอนเด็กและทันใดนั้นเขาก็หันกลับมามองที่กล้อง (รูปที่ 4.90) กล้องจึงค่อยๆ ถอยห่างออกจากตัวเขาเรื่อยๆ เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าชุนรับรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล้องเช่นเดียวกับผู้ชม ชุนทำให้สถานะของภาพยนตร์บันเทิงสั้นคลอน เนื่องจากตัวละครในภาพยนตร์บันเทิงมักไม่รับรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล้อง ชุนรับรู้ถึงการถูกจับจ้องมาตลอดหรือหากมองให้ลึกซึ้งไปกว่านั้น เหตุการณ์นี้ดำเนินเนื้อเรื่องอยู่ในสภาวะเหนือธรรมชาติระหว่างความศักดิ์สิทธิ์และโลกมนุษย์ปกติ เหตุการณ์ที่บ่งบอกว่าชุนรับรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล้องเกิดขึ้นในสภาวะดังกล่าว จึงอาจทำให้เราสามารถเข้าใจได้ว่าชุนรับรู้การดำรงอยู่ของกล้องจากสภาวะดังกล่าว เช่นเดียวกับที่เขาถูกจับจ้องเมื่อสมัยที่เขายังเป็นเด็กอยู่

ลักษณะของตัวละครที่รับรู้ถึงการมีอยู่ของกล้องปรากฏไม่บ่อยนักในภาพยนตร์บันเทิง ภาพยนตร์เรื่อง *แสงศตวรรษ* (Syndromes and a Century, 2007) ของอริชาติพงษ์ วีระเศรษฐกุลมีฉากที่มีลักษณะใกล้เคียงกับฉากที่กล่าวไปในข้างต้น คือฉากขณะที่หมอวรรณกำลังรักษาคนไข้แบบจักระโดยบอกว่าเป็นการถ่ายทอดพลังจากแสงอาทิตย์สู่คนไข้ ในขณะที่นั่นเองกล้องค่อยๆ เบี่ยงไปทางซ้ายของภาพ เราจึงค่อยๆ เห็นหมอนั่นที่ผู้ซึ่งจับจ้องมาที่กล้อง (รูปที่ 4.91) โดยเจมส์ ควานท์ (James Quant) ผู้เขียนหนังสือเกี่ยวกับชีวประวัติและผลงานของอริชาติพงษ์ได้ยกคำพูดของบ๊าวเจนที่พูดกับหมอเตยว่า “ไม่ว่าเราจะทำอะไรอยู่ก็ตาม ก็มักจะมีบางสิ่งจับจ้องเราอยู่เช่นกัน” (2009: 97) มาอธิบายฉากดังกล่าว เพราะขณะที่กล้องค่อยๆ เผยให้

เห็นว่าหมอนันท์จับจ้องกลับมาที่กล้องก่อนที่หมอนันท์จะหันกลับไปทางเดิม กล้องก็ค่อยๆ ถอยห่างออกมาเรื่อยๆ อยู่ก่อนแล้ว ภาพเผยให้เห็นอีกว่าตัวละครคนอื่นสนใจในการรักษาแบบจักระของหมอวรรณซึ่งสวนทางกับความสนใจของหมอนันท์ ในฉากดังกล่าวจึงมีเพียงหมอนันท์เท่านั้นที่รับรู้ถึงการดำรงอยู่ของกล้อง การจ้องมองของหมอนันท์จึงดึงดูดสายตาของผู้ชมราวกับถูกตรึงสายตาไปที่เขาเท่านั้น จนกระทั่งผู้ชมเกือบจะเลยเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินไปทางด้านขวาของภาพ การมองย้อนกลับมาที่กล้องของหมอนันท์อาจเป็นการแนะเพื่อเตือนสติให้ผู้ชมรับรู้ที่กำลังชมภาพยนตร์อยู่และทำให้ผู้ชมหลุดจากห้วงภวังค์แห่งความฝันและระมัดระวังในการจดจ้องมากขึ้น



(รูปที่ 4.90) ชุนหันกลับมามองที่กล้องซึ่งทำให้เกิดสถานะของ *Mise-en-abyme* (รูปที่ 4.91) หมอนันท์หันหน้าสวนทางกับคนอื่นมองมาทางกล้องในภาพยนตร์เรื่อง *แสงศตวรรษ* ของอภิชาติพงษ์
ด้วยกัน 3 ประการ

ภาพยนตร์เรื่อง *Shara* มีสิ่งที่ซับซ้อนที่สุดอย่างหนึ่งภายในเนื้อหาคือการระบุตัวตนของกล้องและสถานะ *Mise-en-abyme* ที่ชวนก่อกำเนิดการถกปัญหาขึ้น กล่าวคือเมื่อชุนหันหน้ากลับมามองที่กล้องซึ่งเฝ้าติดตามจับตาดูเขาอยู่ตลอดเวลาสถานะต่างๆ จึงสั่นคลอน การทำความเข้าใจกับสถานภาพดังกล่าวจำเป็นต้องจำแนกความเป็นไปได้ของสถานะต่างๆ ของกล้อง โดยเราสามารถแบ่งแยกสายตาที่มองจากกล้องออกเป็น 3 ประการคือ (1) สายตาของเทพเจ้า (2) สายตาของผู้ชม และ (3) สายตาของบุคคลที่อยู่ในกระจกซึ่งจะอธิบายต่อไป

กล้องในเรื่อง *Shara* มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาจึงทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการดำรงอยู่ของกล้อง กล้องจึงทำงานในระดับของเรื่องเล่า (*Diegesis*) เช่นเดียวกับภาพยนตร์ *Cinéma Vérité* ที่กล้องมีผลต่อเนื้อเรื่องในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เมื่อกล้องทำงานในระดับเรื่องเล่าแล้ว กล้องจึงมีสถานะเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง อย่างไรก็ตามตัวตนของกล้องยังคงเป็นปริศนาอยู่ การทำความเข้าใจประเด็นดังกล่าวเราจำเป็นต้องพิจารณาจากความสามารถของกล้องที่สามารถทำให้ตัวละครปรากฏหรือหายไปจากกรอบภาพได้ กล้องในเรื่อง *Shara* จึงมีสถานะใกล้เคียงกับเทพเจ้าหรือผู้กำกับ เนื่องจากทั้งคู่มีอำนาจที่คล้ายคลึงกัน คือทั้งสองสามารถทำให้ตัวละครไม่ปรากฏตัวในกรอบภาพทั้งในแบบกายภาพ คือการละเลยบางสิ่งให้อยู่นอกกรอบภาพ และในแบบ

เชิงอำนาจ คือการลบตัวละครออกจากเนื้อเรื่อง สถานะของกล้องประกอการที่หนึ่งจึงแทนสายตาของผู้กระทำ (Active) และสถานะดังกล่าวทำให้ตัวละครในเนื้อเรื่องมีสถานะเป็นผู้ถูกกระทำ (Passive) การมองย้อนกลับไปของซุนจึงเป็นการเตือนถึงหรือบอกเป็นนัยว่าตัวละครอย่างซุนรับรู้ถึงการติดตามของกล้อง เขารับรู้ว่ามีบางสิ่งที่ไม่ปรากฏในกรอบภาพกำลังติดตามเขาอยู่

อีกหนึ่งสถานะของกล้องคือ สายตาของผู้ชม เพราะนอกจากผู้กำกับที่สั่งการอยู่หลังกล้องแล้ว ยังมีบางสิ่งที่ยับยั้งผ่านเลนส์ของกล้องก็คือผู้ชมนั่นเอง ซุนมองย้อนกลับมาที่กล้องจึงเป็นการแนะว่าเขารับรู้ว่ามีผู้ชมอีกเช่นกันที่กำลังจับจ้องเขาอยู่ การมองย้อนกลับมาที่กล้องจึงเปลี่ยนสถานะของผู้ชมที่เป็นผู้จับจ้องให้กลายเป็นผู้ถูกจับจ้องเช่นเดียวกับในเรื่องแสงศตวรรษ เหตุการณ์ในช่วงต้นของเรื่อง ซุนเป็นเพียงตัวละครที่ถูกกระทำคือถูกจ้องมอง เขาจึงไม่มีอำนาจใดมาเปลี่ยนสถานะภาพของเขาได้ แต่ภายหลังจากเหตุการณ์นี้ ซุนมีสถานะภาพที่เปลี่ยนแปลงไป เขาสามารถวาดรูปภาพเหมือนของเคยได้สำเร็จ

อย่างไรก็ตามแม้สายตาของผู้ชมและสายตาของเทพเจ้าหรือผู้กำกับจะอยู่ในตำแหน่งเดียวกัน ทว่าสองสถานะมีความต่างกัน โดยสายตาของผู้ชมที่กำลังดูภาพยนตร์นั้นเป็นสายตาของผู้ถูกกระทำ คือผู้ชมต้องจับจ้องเฉพาะสิ่งที่ผู้กำกับเลือกสรรมาแล้วเท่านั้น ผู้ชมไม่อาจเลือกวัตถุจ้องมองได้เองโดยสมบูรณ์ โดยเปรียบเทียบได้กับถ้ำของเพลโต (Plato's Cave) ที่ตัวบุคคลถูกจ้องจำและถูกบังคับให้เฝ้ามองเงาที่สะท้อนบนกำแพงที่อยู่เบื้องหน้าของเขา เขาจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องดูภาพเงาที่ปรากฏขึ้นอย่างเสียดายไม่ได้ คริสเตียน เมทซ์ (Christian Metz) นักทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัญศาสตร์ชาวฝรั่งเศสได้วิเคราะห์สถานภาพของผู้ชมที่กำลังดูภาพยนตร์ว่าคล้ายกับทฤษฎี “ระยะกระจก” ของลากอง (ดู Metz, 1982)

ทว่าแม้สายตาของผู้ชมจะเป็นสายตาเชิงผู้ถูกกระทำแต่ผู้ชมยังคงสถานะของผู้จับจ้องและตัวละครภายในภาพยนตร์คือวัตถุที่ถูกจับจ้องแต่เมื่อซุนมองย้อนกลับมายังกล้องสถานะดังกล่าวจึงเกิดความสลับซับซ้อน เป็นสภาวะของการสลับซับซ้อนหรือที่เรียกว่า *Mise-en-abyme* ในประเด็นนี้ส่ายนัท แดงกลมนักวิชาการประวัติศาสตร์ศิลปะได้อธิบายถึง *Mise-en-abyme* ว่า “เป็นการวางไว้ในอนันต์หรือการเสนอภาพตัวแทนของตนเอง” (2007: 9) กล่าวคือสภาวะดังกล่าวเกิดขึ้นจากการสะท้อนตนเองผ่านกระจกเงาที่มีกระจกเงาสะท้อนอยู่อีกฝั่ง ผลของภาพในกระจกคือการสะท้อนกันเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด *Mise-en-abyme* จึงเกิดขึ้นในดวบที่มีการทำภาพซ้ำ *Mise-en-abyme* เป็นการเล่นของรูปสัญลักษณ์ในตัวของมันเอง เป็นการสะท้อนถึงกันและกันและการสะท้อนดังกล่าวยังแนะถึงสถานะภาพที่ไม่มั่นคงของภาพ นอกจากนี้ยังมีนัยถึงขบวนการหรือโครงสร้างอีกด้วย ในหนังสือ *Cinema Study: Key Concept* (2006) ซุซัน

เฮย์วอร์ด (Susan Hayward) อธิบายถึง *Mise-en-abyme* ในภาพยนตร์ว่า “ภาพยนตร์ที่มีการซ้อนภาพยนตร์ในตัวมันเองเป็นตัวอย่างหนึ่งของ *Mise-en-abyme* คือการถ่ายภาพยนตร์ที่ทำให้ขั้นตอนการ จัดฉากที่กำลังถ่ายทำจริง ผู้ชมสามารถเห็นถึงอุปกรณ์การถ่ายทำ นักแสดงกำลังเตรียมตัว พร้อมสำหรับการแสดงหรือทีมงานกำลังเตรียมงานต่างๆ ที่ผู้กำกับต้องการ” (p.222) *Mise-en-abyme* ในภาพยนตร์คือการสะท้อนให้เห็นถึงการถ่ายทำซึ่งทำให้เห็นเหมือนว่า ภาพยนตร์กำลังสะท้อนกันเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

Mise-en-abyme ในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* คือการสลับตำแหน่งระหว่างผู้จับจ้อง (กล้อง ผู้กำกับ เทพเจ้าและผู้ชม) กับผู้ถูกจับจ้อง (ตัวละครภายในเรื่อง โดยเฉพาะ ชุน) อย่างไรก็ตาม สถานะที่สามของกล้องทำให้เราสามารถตีความ *Mise-en-abyme* ได้อีกลักษณะหนึ่งคือการมองสะท้อนตัวเอง เนื่องจากชุนมองย้อนกลับมาที่กล้อง ผลของภาพที่ปรากฏบนกล้องจึงมีลักษณะคล้ายกับภาพสะท้อนของกระจกเงา แต่ถึงแม้กล้องจะทำหน้าที่เป็นกระจก ทว่าสายตาที่มองย้อนกลับมาที่ชุนนั้นไม่ใช่สายตาของเขาอีกต่อไป เพราะ “เมื่อมองเข้าไปในกระจกนั้น เราหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับใบหน้าของตัวเองในฐานะของหน้าต่างจากตัวตนข้างในของเรา ทว่าอย่างไรก็ตามการมองตัวเองที่กระจกก็ยังเป็นการมองจากภายนอกคือการมองที่ไม่ได้เป็นของตนเองอีกต่อไป คือไม่ใช่สายตาที่ประเมินหรือให้อภัยตัวเอง วิวิจารณ์หรือยกย่องตัวเองแต่เป็นสายตาของสิ่งอื่นที่มองเราจากอีกฝั่งหนึ่งหรือจาก “คนอื่น” (Luhman, 1995, อ้างถึงใน, Elsaesser, 2007: 56-7) หากกล้องมีสถานะเป็นกระจกสายตาที่มองย้อนกลับไปก็ชุนก็ไม่ใช่สายตาของเขาอีกต่อไป ทว่าสายตาของบุคคลดังกล่าวเป็นสายตาของใคร

เราจำเป็นต้องทำความเข้าใจหน้าที่ที่ซับซ้อนของกระจกในเรื่อง *Shara* เพื่อทำความเข้าใจประเด็นข้างต้น ชุนใช้กระจกสะท้อนเงาของตัวเองเพื่อวาดรูปเหมือนของ *เคย์* พี่ชายฝาแฝด คำถามก็คือเขาจะวาดรูปพี่ชายของเขาได้อย่างไร ในเมื่อเงาที่สะท้อนบนกระจกเป็นเงาของตัวเอง แม้ว่าทั้งสองจะเป็นฝาแฝดกันแต่การวาดภาพจากกระจกก็คือการมองใบหน้าของตัวเอง ภาพที่วาดออกมาจึงไม่อาจเป็นภาพเหมือนของ *เคย์* ได้ ทฤษฎีระยะกระจกของลากองช่วยให้เราสามารถเข้าใจถึงความวิปลาสบิดเบี้ยวอันเกิดจากความสับสนระหว่างความจริงและมโนภาพได้ เมื่อเราส่องกระจกเราจะพบความแปลกแยก คือตัวตนที่เราไม่คุ้นเคยหรือก็คืออัตตาที่สอง (*Alter Ego*) และเราจะมองภาพที่สะท้อนอยู่บนกระจกว่าเป็นคนอื่นในมโนภาพ (*Imaginary other*) หรือเป็นอัตตาในอุดมคติ (*Ideal Ego*) กล่าวคือบุคคลที่เราจินตนาการว่า ไม่ใช่ตัวของเราเองแต่เป็นคนที่เหนือกว่าเรา เราประเมินว่าเขาดีกว่าและเป็นบุคคลที่เราไม่สามารถเป็นได้ (Levine, 2008; 15-7) จากคำอธิบายดังกล่าวทำให้เราทราบว่าคุณค่าที่ชุนมองบนกระจกนั้นไม่ใช่ตัวของชุนอีกต่อไป ทว่าเป็นบุคคลที่อยู่ในอุดมคติอย่าง *เคย์* *เคย์* แปรเปลี่ยนสภาพกลายเป็นต้นไม้

หรือเป็นสิ่งที่เกินอุตรภาพ (Transcendence) อยู่เหนือธรรมชาติ *เคย์* จึงอยู่ในสภาวะที่เหนือกว่า *ซุน* ดังนั้นเพื่อวาดรูปเหมือนของ *เคย์* *ซุน* จำเป็นที่ต้องส่องกระจกเพื่อตามหาคนอื่นในมโนภาพ การตามหา *เคย์* ในตัวเองจึงเป็นการยืนยันถึงอภิปันทรภาพ (Immanence) ของ *เคย์* ที่ยังคงดำรงอยู่ในตัวของ *ซุน* ดังนั้นเราจึงทำความเข้าใจได้ว่ากรณีที่ *ซุน* มองย้อนกลับมา ตัวละครที่มองกลับไปหา *ซุน* คือ *เคย์* เพราะ *เคย์* คือตัวละครในกระจกที่ *ซุน* จำต้องมองอยู่ *เคย์* มองผ่านกล้องผ่านสายตาจากตัวละครในกระจก *เคย์* อยู่ในสภาวะโปร่งแสงคือไม่สามารถมองเห็นได้ ไร้ลักษณะคือไม่มีรูปทรง เพราะหลังจาก *เคย์* หายตัวไปราวกับถูกเทพเจ้าลักพาตัว เราไม่สามารถเห็น *เคย์* ได้โดยตรงอีกต่อไป ในตอนต้นของเรื่องคาวาเซะไม่เคยเผยให้เห็นใบหน้าของ *เคย์* ในวัยเด็กและเมื่อ *ซุน* ลงมือวาดภาพเหมือนของ *เคย์* เราจึงไม่สามารถเห็นภาพที่อยู่บนผืนผ้าใบได้ เพราะ *เคย์* ยังไม่แยกตัวออกมาจาก *ซุน* เราเพียงเห็น *เคย์* ได้จากเงาบนกระจกที่สะท้อนภาพของ *ซุน* เท่านั้น (รูปที่ 4.92)

ซุน จึงยังคงติดอยู่ในสภาวะหลงภาพของตัวเองหรืออัตนิยม (Narcissism) คืออาการหลงใหลในภาพเหมือนของ *เคย์* ที่ทำหน้าที่เสมือนกระจกเช่นกัน ลากองอธิบายว่าเด็กจะหลงอยู่กับกระจกที่เขาคิดว่าเป็นคนอื่นในมโนภาพเพราะหลงคิดว่ากำลังจ้องมองบุคคลในอุดมคติอยู่ สภาวะดังกล่าวคล้ายกับสภาวะของเด็กที่ติดแม่ในมโนภาพ กล่าวคือสภาวะความสับสนระหว่างแม่แท้จริงและแม่ในมโนภาพ *ซุน* ไม่สามารถแยกตัวเองออกจาก *เคย์* ได้ซึ่งเป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่เราไม่เคยเห็นตัวหรือใบหน้าของ *เคย์* เลย ทั้งสองอยู่ในสภาวะที่เป็นหนึ่งเดียวเช่นเดียวกับช่วงแรกของปมโอดิปุสในทัศนะของลากองที่เด็กคิดว่าตนเองเป็นหนึ่งเดียวกับแม่ *ซุน* จึงยังติดอยู่ในขั้นมโนภาพ (Imaginary Stage) เหมือนเด็กที่ยังหลงอยู่กับแม่และไม่ต้องการแยกตัวออกจากแม่ของตนเอง ลากองอธิบายเพิ่มเติมว่าเด็กจะสามารถข้ามผ่านสภาวะดังกล่าวได้ด้วยนามของบิดา (Le nom du père) เพราะเป็นหน้าที่ของพ่อที่จะสร้างและบังคับให้ลูกสร้างอัตลักษณ์ของตนเองโดยการแยกตัวออกจากแม่ เมื่อ *ซุน* รับรู้ข่าวการตายของ *เคย์* *ซุน* จึงตกอยู่ในสภาวะคล้ายกับเด็กที่ไม่สามารถยอมรับความจริงได้ ทว่า *ทาคุ* ผู้เป็นพ่อของเขาพยายามที่จะรั้งตัวลูกชายไม่ให้ออกไปจากบ้าน *ทาคุ* ใช้นามของตัวเองบังคับลูกชาย นามของบิดาคือคำสั่ง การเหนี่ยวรั้ง การพยายามทำให้ *ซุน* ยอมรับความจริงได้ สิ่งเหล่านี้ลากองเรียกว่าพ่อเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Father) พ่อเชิงสัญลักษณ์คือกระบวนการทางภาษา กฎเกณฑ์ ข้อตกลง การชี้นำ การสร้างตัวตนอันเกิดจากการตอนเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Castration) ขั้นตอนที่ลูกจะปลีกรตัวออกจากแม่ในมโนภาพ (Imaginary Mother) ลูกจึงเจ็บปวดและหวาดกลัวพ่อ *ซุน* แสดงออกถึงความเจ็บปวดทางจิตใจที่ต้องรับรู้ความจริง *ทาคุ* บังคับให้ *ซุน* อยู่กับความเป็นจริงในบ้าน ในขณะที่นั่นเอง *เรย์โกะ* ผู้เป็นแม่เข้ามาปลอบประโลมลูกชาย ทว่าในทางกลับกัน *ทาคุ* เองก็ตกอยู่ในสภาวะคล้ายกับลูกชายของตนเอง *ทาคุ* เลี้ยงที่จะคุยกับ *เรย์โกะ* เกี่ยวกับศพของ *เคย์* ลากองอธิบายอย่างชัดเจนว่า พ่อเชิง

สัญลักษณ์ไม่จำเป็นต้องเป็นพ้อยที่แท้จริง ทว่าเป็นกระบวนการทางภาษาที่ทำหน้าที่เป็นพ้อยเชิงสัญลักษณ์ *เรย์โกะ* จึงทำหน้าที่เป็นพ้อยเชิงสัญลักษณ์ในการตอนเชิงสัญลักษณ์ ทาคูสามีของเธอให้สามารถยอมรับความจริงได้



(รูปที่ 4.92) ชุนจ้องมองภาพเหมือนของ เคย์ มุมกล้องเผยให้เห็นกระจกที่อยู่ด้านข้างสะท้อนตัวเคย์ที่อยู่ในตัวของชุน

(รูปที่ 4.93) เราสามารถเห็นภาพเคย์ที่ห้อมล้อมด้วยพีชพันธุ์เป็นครั้งแรกและหลังจากช้อตนี้เราจะไม่เห็นกระจกอยู่ในห้องของชุนอีกเลย

การตอนเชิงสัญลักษณ์คือกระบวนการสร้างตัวตนของเด็ก ชุนยังคงติดกับภาพในมโนภาพ ทางออกสุดท้ายของเขาคือการเดินย้อนกลับไปบนเส้นทางที่เขาเคยเดิน ในเรื่อง *Shara* เราสังเกตเห็นว่าถนนหนทางมีความคดเคี้ยวไม่เป็นเส้นตรงและมีความซับซ้อนคล้ายกับเขาวงกต ชุนจำเป็นต้องเดินย้อนกลับไปจุดเริ่มต้นของปัญหาทั้งหมดจึงหาทางออกได้ เช่นเดียวกับกล้องที่ในตอนท้ายของเรื่องกล้องย้อนกลับไปจุดเริ่มต้นของเรื่องเช่นกัน การที่ชุนมองย้อนกลับมาที่กล้องเป็นจุดเริ่มต้นของการยอมรับนามของบิดา ชุนจึงตัดสินใจวาดภาพเหมือนของเคย์ที่ค้างอยู่ไว้ให้เสร็จ เคย์ที่อยู่ในสภาวะไร้ลักษณะและยังคงติดค้างอยู่ในตัวของชุนจึงมีรูปลักษณะเป็นของตนเองในที่สุด คือภาพเด็กหนุ่มบนผืนผ้าใบที่ล้อมรอบด้วยพีชนานาพันธุ์ ภาพดังกล่าวสื่อให้เห็นถึงการยอมรับงานต่อนามของบิดาจนทำให้เด็กทั้งสองแยกตัวออกจากกัน เคย์หายตัวไปโดยกลายเป็นต้นไม้เพื่อรอเวลาบางอย่าง เรื่องราวดังกล่าวเป็นกระบวนการทางภาษาที่ทำให้เคย์มีอัตลักษณ์เป็นตนเองโดยแยกออกมาจากชุน ภาพที่ปรากฏจึงเป็นของเคย์ที่แท้จริง (Real Image) (รูปที่ 4.93)

3.2 ผมเป็นผู้ชายหรือผู้หญิง

พรอยต์มองเรื่องปมโอดิปัสว่าเป็นรากของจิตพยาธิวิทยา (Psychopathology)¹⁹ ทั้งหมด โดยลากองพัฒนาแนวคิดนี้ต่ออีกว่าปมโอดิปัสก่อให้เกิดอาการ 3 ประการคือ ความวิกลจริต (Psychosis) ความวิปริต (Perversion) และความหวาดกลัว (Phobia) (Lacan 1988: 201) ความวิกลจริตเกิดขึ้นจากการถูกปิดกั้นที่เกิดขึ้นในช่วงก่อนปมโอดิปัส ทำให้เด็กไม่สามารถแยกออกระหว่างมโนภาพ (Imaginary) และความเป็นจริง (Reality) ในขณะที่ความวิปริตเกิดขึ้นจากการที่ตัวบุคคลถอดแบบจากแม่หรือ/และองคชาติในมโนภาพ (Imaginary Phallus) แทนที่จะลอกเลียนแบบพ่อ ความผิดพลาดทำให้ตัวบุคคลหวนกลับไปสู่ความสัมพันธ์เชิงสามเหลี่ยมในช่วงก่อนปมโอดิปัส และท้ายที่สุดคือความหวาดกลัวที่เกิดขึ้นเมื่อตัวบุคคลไม่สามารถก้าวข้ามผ่านจากระยะที่สองไปสู่ระยะที่สามของปมโอดิปัสได้อย่างสมบูรณ์เพราะขาดการแทรกแซงจากพ่อหรือระเบียบเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Order) การแทรกแซงของพ่อจึงเป็นกลไกสำคัญที่จะมาลบล้างความหวาดกลัวได้ ดังนั้นพ่อที่แท้จริง (Real Father) จึงเป็นบุคคลสำคัญที่ทำให้ตัวบุคคลสามารถก้าวผ่านระยะที่สามของปมโอดิปัสได้ (Evans, 1996: 132)

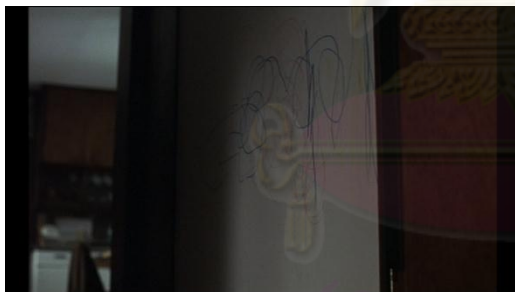
ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีประเด็นสำคัญประการหนึ่งคือการที่ตัวละครไม่สามารถก้าวผ่านปมโอดิปัสได้อย่างสมบูรณ์ และเมื่อไม่สามารถผ่านช่วงเวลาดังกล่าวได้ ตัวละครจึงเกิดความวิปริต กล่าวคือไม่สามารถระบุได้ว่าแท้จริงตนเองเป็นใคร อาการประสาทดังกล่าวลากองเรียกว่า “โรคประสาทที่เกิดขึ้นซ้ำ (Obsessional Neurosis)” (see Evans, 1996: 129) โดยตัวบุคคลจะตั้งคำถามเกี่ยวกับการมีตัวตนของตนเอง (Existence) หรืออาจตั้งคำถามเกี่ยวกับความตาย ประโยคคำถามที่ได้ยินบ่อยครั้งคือ “ผมยังคงมีชีวิตอยู่หรือไม่?” หรือ “ทำไมผมยังคงมีตัวตนอยู่?” (Lacan 1993: 179-180)

ชวาระแสดงให้เห็นถึงความไม่มั่นใจของอากิในเรื่องการมีตัวตนอยู่ระหว่างบุคคลที่เห็นในกรอบภาพและบุคคลที่ไม่ปรากฏให้เห็นในกรอบภาพในเรื่อง *M/Other* อากิไม่สามารถมั่นใจถึงสถานะของตัวเองได้เมื่อเธอจะต้องกลายเป็นแม่ของบุคคลที่เธอไม่คุ้นเคยอย่างชุน ลูกติดของเททซึรุผู้เป็นเพื่อนชายของเธอ สถานภาพของอากิจึงแบ่งออกเป็น 3 ชั้นด้วยกันคือ

¹⁹ ฟรีดเพรา ดิชยวนิช อธิบายถึงจิตพยาธิวิทยาในวิชาพฤตินิยมศาสตร์ว่า “เป็นการรวมของความแปรปรวนชนิดต่างนอกเหนือจากที่คนส่วนมากคิดว่าเป็นความเจ็บป่วยทางจิตใจ (Mental Illness) เช่นการติดเหล้า การติดสารเสพติด การพูดเท็จซ้ำแล้วซ้ำอีก และอาการทางร่างกายอันมีสาเหตุจากปัญหาทางอารมณ์ อาจกล่าวได้ว่า จิตพยาธิวิทยาเป็นเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรมผิดปกติ (Abnormal Behavior) ของคนเรา (สไลด์คำสอน: ออนไลน์)

(1) ความเป็นอื่น (Otherness) (2) ความเป็นแม่ (Motherhood) และ (3) ความเป็นแม่และ/หรือความเป็นอื่น (M/Otherness)

สิ่งที่เราพบมากที่สุดอย่างหนึ่งในเรื่องคือ ร่องรอยของคนที่ยืนนอกรอบภาพ ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพผนังที่มีรอยขีดเขียนของเด็ก ซึ่งเราทราบภายหลังว่าเป็นฝีมือของ ชุน ลูกติดของเททซึรุ (รูปที่ 4.94) บ้านจึงมีร่องรอยเด็กคนที่ไม่ได้อยู่ในกรอบภาพ ภาวะความเป็นอื่นของอาากิคือยังไม่รู้จักชุน ในฉากแรกของเรื่องซึ่งแม้ว่าชุนจะถ่ายแบบ Long Take ทว่าชุนไม่ได้ปรากฏในรูปร่างของคน เราเพียงได้ยินเสียงของชุนผ่านทางโทรศัพท์ที่โทรมาหาเททซึรุผู้เป็นพ่อของเขาเท่านั้น เททซึรุจึงเล่าเรื่องที่ภรรยาเก่าเข้าโรงพยาบาล อาากิจึงแสดงถึงความไม่รู้จักคุ้นเคยต่อบุคคลทั้งสองโดยเฉพาะชุนซึ่งกำลังจะมามีอิทธิพลต่อเธอมาก ในภายหลังและเมื่อเททซึรุพาชุนมาที่บ้านโดยไม่ได้บอกให้อาากิทราบล่วงหน้า เธอยังแสดงออกถึงอาการตระหนกต่อสิ่งที่เธอไม่คาดคิด แสดงถึงความเป็นอื่นไม่รู้จักต่อชุน อาากิแสดงความไม่พอใจที่เททซึรุไม่เคารพสิทธิของเธอที่ควรจะได้รับรู้ก่อนที่เททซึรุจะพาชุนมาที่บ้านแห่งนี้ ชุนซึ่งอยู่ในอาการแปลกแยกแม้จะคุ้นเคยกับบ้านของพ่อของเขามาบ้างแต่เขาก็ไม่คุ้นเคยกับคนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ ณ ขณะนั้น ชุนจึงรีบวิ่งขึ้นไปเก็บตัวที่ห้องซึ่งอยู่ข้างบนของบ้าน แม้ว่าเททซึรุจะสัญญาว่าจะยังคงความเป็นส่วนตัวของอาากิก็ตามแต่เธอก็ถูกเบียดให้ตัวเองต้องออกจากพื้นที่ของความเป็นอื่นอย่างซ้ำๆ



(รูปที่ 4.94) ร่องรอยของชุนในตอนต้นของเรื่อง M/Other แสดงออกให้เห็นได้จากรอยสีเขียนบนกำแพง

ในฉากหนึ่ง ณ ที่ทำงานของอาากิ โทรศัพท์ของเททซึรุทำให้อาากิไม่สามารถทำงานที่วางเป้าไว้ได้ และเมื่อเททซึรุแสดงให้เห็นว่าเขาไม่สามารถทำงานบ้านได้ อาากิจึงต้องรับบทบาทของแม่บ้านและด้วยคำขอร้องจากเททซึรุ อาากิจำเป็นที่จะต้องไปรับชุนที่โรงเรียนแทนเททซึรุ นอกจากนี้เมื่อเททซึรุจำเป็นที่จะต้องไปดูงานที่ต่างจังหวัดเขาจึงขอร้องให้อาากิช่วยดูแลชุน อาากิยังคงลังเลเพราะเธอเป็นห่วงเรื่องงานของเธอแต่ในที่สุดเธอก็ยอมจำนนต่อคำขอของเททซึรุอีกครั้ง บทสนทนาของอาากิและเพื่อนของเธอแสดงถึงสภาวะการยอมรับบทบาทความเป็นแม่ของเธอ อาากิ

ค่อยๆ ถูกดูถูกกลั่นด้วยความเป็นแม่โดยที่เธอไม่รู้ตัว โดยเธอบอกกับเพื่อนของเธอว่า “ฉันกลายเป็นแม่คนไปแล้วจริงๆ” อากิจึงตั้งคำถามกับตัวเองว่าเธอกำลังจะกลายเป็นแม่หรือเธอยังคงเป็นอื่นอยู่ โดยเธอบอกว่าเมื่ออยู่กับเด็กแล้วเธอไม่เป็นตัวของตัวเองแต่เธอต้องทำหน้าที่ของแม่

M/Other จึงแสดงให้เห็นถึงอำนาจของคนที่อยู่นอกกรอบภาพที่มีอิทธิพลต่อคนที่อยู่ในกรอบภาพ อากิมักจะต้องยอมทำตามขอร้องของเททซึรุผ่านทางโทรศัพท์ ผู้ชมและตัวละครจะได้ยินเสียงของเททซึรุพร้อมกัน และเห็นถึงการยอมจำนนของอากิ ทว่าบุคคลผู้ทรงอิทธิพลมากที่สุดในเรื่องกลับเป็นตัวละครที่เราแทบจะไม่เคยได้ยินเสียง นั่นคือภรรยาเก่าของเททซึรุ เธอเป็นบุคคลผู้ทำให้อากิเป็นกังวลมากที่สุด แม้จะไม่เคยปรากฏตัวให้เห็นแต่ตัวตนของเธอนั้นสะท้อนผ่านพฤติกรรมของซุนลูกชายของเธอ ดังเช่นในฉากโต๊ะอาหารวันหนึ่ง อาหารที่อากิทำนั้นมีรสชาติต่างจากอาหารที่แม่ของซุนทำ ซุนจึงปฏิเสธที่จะกินมันและวิ่งออกไปจากโต๊ะอาหารโดยไม่ขออนุญาตหรืออธิบายเหตุผลใดๆ และเรายิ่งเห็นได้ว่าซุนแสดงออกถึงอิทธิพลที่แม่มีต่อเขาเมื่อเขาถามอากิเกี่ยวกับการแต่งงานระหว่างอากิและพ่อ โดยเขาให้เหตุผลว่าเขาสงสัยว่าแม่หากอากิแต่งงานใหม่กับเททซึรุ และอีกเหตุการณ์หนึ่งคือ เมื่อซุนออกจากบ้านโดยไม่บอกใครเพื่อกลับไปยังบ้านของแม่ของเขา เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เททซึรุต้องนอนที่บ้านของภรรยาเก่าเป็นเพื่อนซุนและทำให้อากิต้องอยู่ที่บ้านคนเดียว ซุนจึงเป็นเสมือนตัวแทนของแม่ของเขาคือแม่ที่มีอิทธิพลมาสู่อากิ อากิจึงอดไม่ได้ที่จะเปรียบเทียบตัวเองกับภรรยาเก่าของเททซึรุ ดังที่เห็นได้ในตอนที่เธอปั่นถึงเรื่องราวต่างๆ ให้เพื่อนของเธอฟังและในตอนที่เราพบว่าเธอไม่สามารถที่จะทำหน้าที่แม่บ้านได้เหมือนภรรยาเก่าของเททซึรุ ทำให้เธออยู่ในภาวะเครียดจัดจนกระทั่งเธอระบายอารมณ์รุนแรงกับเททซึรุ โดยอ้างว่าหากเป็นเช่นนี้เธอคงทำงานไม่ได้แล้วเพราะเธอจะต้องคอยมาดูแลเททซึรุและซุนจนเธอไม่มีเวลาเป็นของตัวเอง

ในฉากที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการความซับซ้อนของสภาวะชั้นกระจกมากที่สุดในเรื่อง *M/Other* คือ ฉากเททซึรุขอร้องให้อากิช่วยดูแลลูกชายของเขา (รูปที่ 4.31) ดังที่อธิบายในส่วนของการวิเคราะห์การถ่ายภาพยนตร์ ทว่าการทำความเข้าใจในระดับลึกจำเป็นต้องใช้ทฤษฎีระยะกระจกของลากองเข้ามาช่วยอธิบายเพิ่มเติม โดยเราสามารถเห็นความซับซ้อนดังกล่าวได้จากตำแหน่งของอากิภายในฉากนี้ โดยอากียืนอยู่ภายนอกของบ้าน ในขณะที่ซุนกลับนั่งเล่นของเล่นอยู่ภายในของบ้าน เราไม่สามารถเห็นตัวของอากิได้โดยตรง เราเห็นเพียงเงาของอากิที่อยู่ภายนอกบ้านซึ่งปรากฏสะท้อนอยู่บนกระจกที่คั่นระหว่างพื้นที่ทั้งสอง กล่าวคืออากิและซุนถูกคั่นด้วยกระจกใสดังกล่าว ภาพเงาสะท้อนบนกระจกแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในตัวของอากิเอง โดยที่เธอแสดงถึงความไม่มั่นใจว่าตัวตนของเธอยังคงมีอยู่หรือไม่ ภาพที่สะท้อนบนกระจกจึงไม่ใช่เงาของเธออีกต่อไป ทว่าเงาดังกล่าวแปรเปลี่ยนสภาพเป็นภาพของคนอื่นในมโนภาพของ

อาภิกซึ่งก็คือแม่ของซุน แม่ของซุนคือบุคคลที่อาภิกต้องการจะเอาชนะ ทว่าภาพของเงาสะท้อนดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกต่ำต้อยของอาภิกที่ไม่อาจเทียบได้กับแม่ของซุน เมื่ออาภิกมองเห็นซุนที่อยู่ข้างหลังกระจกโดยตำแหน่งของซุนอยู่ใกล้เคียงกับเงาของเธอที่ปรากฏอยู่บนกระจกใส เธอจึงรู้สึกเสมือนเห็นแม่ของซุนเอง เนื่องจากตลอดทั้งเรื่องเราสามารถรู้สึกถึงการมีตัวตนและอิทธิพลต่อคนในเรื่องของแม่ของซุนผ่านตัวของซุนเอง ซุนจึงเปรียบเสมือนเป็นตัวแทนหรือเงาของแม่ของเขาเอง ซึ่งอาภิกเป็นคนที่รับรู้ถึงความรู้สึกดังกล่าวได้มากที่สุดของเรื่อง ซุนซึ่งอยู่ภายในบ้านจึงทำหน้าที่เป็นเงาของแม่ของเขาสำหรับอาภิกไปในเวลาเดียวกัน

ส่วนซุนเองเมื่อเขามองอาภิกที่กำลังจะมาทำหน้าที่แทนแม่ของเขาผ่านกระจกใส ซุนมีความรู้สึกเสมือนเห็นแม่ที่เป็นคนอื่น ดังที่ลากองได้อธิบายในทฤษฎีระยะกระจกว่า เมื่อแม่อุ้มเด็กส่องกระจก เด็กจะเห็นเงาของตนเองและแม่อยู่ร่วมกันได้ โดยเริ่มแรกเด็กยังคงคิดว่าตนเองเป็นหนึ่งในเดียวกับแม่ ทว่าเด็กจะสามารถจดจำแม่ของตนเองได้ ดังนั้น เมื่อเขาส่องกระจกเขาจึงทราบว่าแม่ไม่ได้เป็นหนึ่งในเดียวกับเขาอย่างที่เขาคิด แท้ที่จริงแล้วแม่ที่เขาคิดว่าเป็นหนึ่งในเดียวกับเขาคือแม่ในมโนภาพ ความรู้สึกของเด็กในขณะนั้นจึงเห็นแม่เป็นคนอื่นที่ไม่ใช่แม่ของตนเอง (M/other) ดังนั้น ซุนจึงมองอาภิกที่พยายามทำหน้าที่แทนแม่เป็นเสมือนแม่ที่เป็นคนอื่น

ลากองอธิบายอย่างชัดเจนว่า กระจกทำหน้าที่เสมือนคั่นพื้นที่สองพื้นที่ออกจากกันคือพื้นที่ในความจริงและพื้นที่ในมโนภาพ ดังนั้น สำหรับตัวละครทั้งสองคน การที่อีกคนหนึ่งปรากฏให้เห็นในอีกพื้นที่หนึ่งจึงเป็นเสมือนเงาสะท้อนกันและกัน ดังเช่นการที่อาภิกเห็นซุนที่อยู่ภายในบ้านและการที่ซุนเองก็เห็นอาภิกอยู่ภายนอกบ้านในเวลาเดียวกันโดยกระจกใสคั่นอยู่ จึงทำให้เกิดสภาวะของทั้งสองที่ทำหน้าที่สะท้อนกันเองอย่าง *Mise-en-abyme* ซึ่งเป็นสะท้อนกันเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด กล่าวอธิบายคือ ซุนผู้ทำหน้าที่เป็นเสมือนตัวแทนของแม่ เมื่ออาภิกมองซุน เขาจึงเป็นเสมือนคนอื่นในมโนภาพ (*Imaginary other*) ของอาภิก เพราะเขาทำหน้าที่เป็นภาพสะท้อนของตัวอาภิกเอง ดังที่ลากองอธิบายว่าเงาของคนอื่นในมโนภาพคือบุคคลที่เราไม่สามารถเป็นได้ ดังนั้น แม่ของซุนจึงเป็นอัตตาในอุดมคติ (*Ideal Ego*) หรือคนอื่นในมโนภาพของอาภิก โดยซุนทำหน้าที่เป็นตัวแทน

ในที่สุด หลังจากพูดคุยกับเทพซึรุอยู่นาน อาภิกจึงใจอ่อนยอมแพ้ต่อคำขอร้องของเขาและย้ายตำแหน่งของตัวเองไปยังพื้นที่ภายในซึ่งเป็นพื้นที่เดียวกับซุน (รูปที่ 4.24) อาภิกยอมจำนนต่อระเบียบเชิงสัญลักษณ์โดยผ่านกระบวนการทางภาษา คือคำขอร้องของเทพซึรุผู้เป็นพ่อที่แท้จริงของซุน เทพซึรุจึงทำหน้าที่เป็นพ่อเชิงสัญลักษณ์ของอาภิก (*Symbolic Father*) เนื่องจากเทพซึรุทำให้อาภิกยอมรับในกฎที่เขาตั้งขึ้น โดยที่เขาพยายามทำให้อาภิกกลายเป็นแม่ที่แท้จริงของซุน

ดังนั้นในที่สุดแล้ว เราเห็นอย่างชัดเจนว่า อากิยอมละทิ้งตัวตนของตนเองและทำหน้าที่ที่เททซึรุขอร้องให้เธอทำ ซึ่งสภาวะดังกล่าวปรากฏให้เห็นเป็นภาพของอากิเข้าไปอยู่ในพื้นที่เดียวกับซุน ความพ่ายแพ้ต่ออิทธิพลของระเบียบเชิงสัญลักษณ์ทำให้อากิต้องแปรเปลี่ยนเป็นคนอื่นที่แม้แต่ตัวของเธอเองก็ไม่รู้จักในที่สุด สภาวะดังกล่าวก่อให้เกิดความวิปริตที่จะสร้างความเจ็บปวดทางจิตใจให้แก่อากิในภายหลัง

อากิเกิดความสับสนระหว่างความเป็นแม่ที่เธอกำลังถูกดูถูกสิ้นเข้าไปจนทำให้ตัวตนของเธอหายไปด้วย เธออยู่ใต้อิทธิพลของภรรยาเก่าด้วยการเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว และความเป็นอื่นที่เธอเคยเป็น อากิเป็นหญิงสมัยใหม่ที่ไม่ต้องการข้อผูกมัดใดๆ และแม้จะปฏิบัติตัวเยี่ยงแม่แต่เธอก็ยังคงเป็นคนอื่น ไม่ใช่แม่ที่แท้ของซุน อากิและภรรยาเก่าของเททซึรุจึงทำหน้าที่สลับกันคือคนอื่นอย่างอากิกลายเป็นแม่ และแม่อย่างภรรยาเก่าของเททซึรุกลายเป็นคนอื่น ภรรยาเก่าซึ่งไม่สามารถทำหน้าที่ของแม่ได้ อากิจึงต้องกลายเป็นแม่แทนภรรยาเก่าผู้ไม่เคยปรากฏตัวในภาพยนตร์ เราเพียงได้ยินเสียงของเธอในตอนท้ายของเรื่อง ทว่าอากิก็สามารถรับรู้ถึงการคงอยู่ของตัวตนของเธอภายในบ้านหลังนี้ได้ เมื่ออากิรู้สึกตัว เธอจึงตัดสินใจวางแผนออกจากบ้านของเททซึรุโดยไม่บอกกล่าว แม้ว่าซุนจะกลับไปอยู่กับแม่ของเขาแล้วก็ตาม อากิพบว่าไม่มีทางที่จะเหมือนเดิม อากิไม่สามารถหลุดจากความรู้สึกของความเป็นแม่ได้ ทว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับเธอคือเธอรู้สึกแปลกแยกกับความเป็นเมียราวกับเธอเป็นคนอื่น แม้เททซึรุจะเคารพให้ความเป็นส่วนตัวของอากิ แต่เขาก็พยายามสร้างข้อผูกมัดกับเธอไว้บ่อยครั้ง เททซึรุยึดเยียดความเป็นแม่ให้แก่อากิโดยให้เธอช่วยเหลือซุนแทนเขาที่ไม่สามารถเลี้ยงเองได้ เททซึรุถามอากิถึงเรื่องงานแต่งงาน อากิจึงถามกลับว่า “ทำไม” เททซึรุเงียบไปนานโดยไม่มีคำตอบ และเมื่อเททซึรุรู้ว่าจะต้องเสียเธอไป เขาจึงพยายามรั้งเธอไว้โดยเสนอที่จะขายทุกอย่างและไปอยู่เมืองนอกกับอากิ อากิจึงยิ่งรู้สึกแปลกแยก เธอรู้สึกเหมือนว่าเธอไม่รู้จักเททซึรุอีกต่อไป ทั้งสองต่างเป็นคนแปลกหน้าต่อกัน เธอจึงกลับสู่สภาพของความเป็นอื่นที่เธอเป็นในตอนต้นของเรื่อง แต่ความรู้สึกนั้นเกิดขึ้นในความสัมพันธ์ระหว่างเธอและเททซึรุแทนที่ความรู้สึกของเธอที่มีต่อซุน การเข้ามาของซุนทำให้เกิดรอยแตกแยกระหว่างอากิและเททซึรุ อากิต้องทำให้ตัวเองรักซุนในฐานะของลูก ซึ่งผลของการกระทำดังกล่าวทำให้เธอไม่สามารถให้ความรักกับเททซึรุได้อีกต่อไป

อากิเล่าให้เพื่อนของเธอฟังว่า ซุนเรียกเธอว่า “อากิ” ในขณะที่เขาเรียกเททซึรุว่า “พ่อ” จึงแสดงให้เห็นว่าไม่ว่าอากิจะพยายามขนาดไหนก็ตาม แม่ก็ไม่มีตัวตนปรากฏในกรอบภาพแม่อยู่ในรูปทรงของอิทธิพลที่มองไม่เห็น เป็นดังความรู้สึกที่ไร้ร่องรอย ภาพยนตร์เรื่อง *M/Other* จึงแสดงให้เห็นถึงสภาวะความกลัวต่อครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบและทวงถามถึงขอบเขตการอาศัยอยู่ร่วมกันภายในบ้านที่ทุกคนมีพื้นที่ส่วนตัว ชื่อของเรื่อง *M/Other* หมายถึง คนอื่น (Other) ผู้

ปรากฏในกรอบภาพอย่างอาทิ และ แม่ (Mother) ผู้ไม่เคยปรากฏในกรอบภาพอย่างแม่ของซุน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเต็มไปด้วยความเงิบ เนื่องจากตัวละครไม่สามารถพูดออกมาต่อหน้ากันได้ พวกเขาจึงเลือกที่จะไม่พูดจาแต่แสดงออกทางการกระทำ หรือเลือกที่จะพูดคุยกันโดยไม่เห็นหน้า ผ่านทางโทรศัพท์ อย่างไรก็ตามด้วยมุมมองของสารคดีของซุวะ ทำให้การมาถึงของซุนไม่ได้เป็น ต้นเหตุของความแตกแยกที่เกิดขึ้น ทว่าเป็นการทำให้ตัวละครทั้งสองตั้งคำถามกับตัวเองถึงความสัมพันธ์ของพวกเขา

M/Other จึงแสดงให้เห็นถึงความวิตถลันที่เกิดจากความพยายามเลียนแบบคนอื่นในมโนภาพของอาทิ ซึ่งเป็นบุคคลที่เธอไม่สามารถเป็นได้ สภาวะดังกล่าวจึงทำให้เธอไม่มั่นใจกับสถานะและตัวตนของตนเอง

นอกจากเรื่อง *M/Other* ของซุวะแล้ว ในเรื่อง *Mourning Forest* ของคาวาเซะก็แสดงให้เห็นถึงความสับสนระหว่างมโนภาพและความจริงเช่นเดียวกัน เมื่อชิเกกิไม่สามารถแยกความจริงออกจากมโนภาพได้ ซึ่งเป็นสภาวะของความวิกลจริต การดำเนินของเนื้อหาในเรื่องนี้สามารถเปรียบได้กับพัฒนาการระยะโอดิปัส (Development of Oedipal Phase) ของลากอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็กที่กำลังจะหลุดจากแม่และสร้างตัวตนของตัวเองโดยผ่านระเบียบเชิงสัญลักษณ์

ชิเกกิแม้จะมีอายุมากแต่สภาวะของสมองนั้นใกล้เคียงกับเด็กชายที่กำลังโต ชิเกกิยังคงติดอยู่กับระเบียบในมโนภาพ (Imaginary Order) ซึ่งเป็นขั้นแรกในระลอกก่อนโอดิปัส (Pre-oedipal Phase) คือช่วงเวลาเด็กมีความสัมพันธ์เชิงสามเหลี่ยมกับแม่และองคชาติไปพร้อมๆ กัน แม่คือวัตถุที่น่าหลงใหล (Fetish Object) เป็นบุคคลในมโนภาพที่เด็กมีความรัก บุคคลนั้นสำหรับชิเกกิคือมาโกะภรรยาผู้เสียชีวิตไปแล้วของเขา ชิเกคียังคงหลงคิดว่ามาโกะยังมีชีวิตอยู่ในบางครั้ง อาทิ การปรากฏตัวของมาโกะในวันเกิดของเขาเพื่อเล่นเปียโนกับเขา และการปรากฏตัวอีกครั้งภายในป่าในวันสุดท้ายของการไวท์ทูล์ ชิเกกิแสดงให้เห็นถึงความสับสนในตัวของเขาเอง เพราะเขาเองก็ทราบว่ามาโกะนั้นตายไปแล้วเขาจึงเริ่มลงมือเขียนบันทึกเรื่องราวต่างๆ ถึงมาโกะเป็นเวลานานถึง 33 ปี ทว่าเขายังคงเห็นเธอปรากฏตัวเพื่อหยอกล้อกับเขาในบางครั้ง

การทำความเข้าใจประเด็นดังกล่าว ลากองยกตัวอย่างกรณีศึกษาของพรอยด์มาอธิบายถึงภาวะดังกล่าวว่าเป็นเพราะระเบียบเชิงสัญลักษณ์ไม่มีอำนาจเพียงพอที่จะทำให้ตัวบุคคลหลุดออกจากมโนภาพได้ โดยตัวบุคคลคิดว่าแม่นั้นขาดองคชาติไป เขาจึงพยายามที่จะทำหน้าที่เป็นวัตถุในปรารถนา (Object of Desire) ของแม่ กล่าวคือการเป็นองคชาติในมโนภาพ (Imaginary Phallus) ให้แก่แม่ของเขา

ซิกเก็คจึงทำการไว้ทุกข์ให้กับภรรยาผู้ล่วงลับของตัวเองเพื่อเก็บตัวเองให้อยู่กับภรรยาในมโนภาพของเขาพร้อมกับปฏิเสธคำบอกกล่าวของสังคมว่ามาโกะนั้นเสียชีวิตไปแล้ว กฎของสังคมยังไม่มีอำนาจเพียงพอที่จะสามารถบังคับให้ซิกเก็คออกจากภาพในมโนภาพของเขาได้ โดยสมบูรณ์ จึงก่อให้เกิดการติดกับดักอยู่ในมโนภาพ ภาพการณ์ดังกล่าวก่อให้เกิดคำถามของซิกเก็คว่า “ผมยังมีชีวิตอยู่หรือไม่”

ฟอเชิงส์ัญลักษณ์ทำหน้าที่ที่ระบุเพศสภาพ (Sexuality) ให้กับลูก (ทั้งลูกชายและลูกสาว) ทว่าเมื่อไม่มีฟอเชิงส์ัญลักษณ์หรือพ่อที่แท้จริง (Real Father) ไม่มีอำนาจเพียงพอ เด็กจะเผชิญหน้ากับความสับสนเรื่องเพศสภาพ เช่นเดียวกับซิกเก็คที่สับสนว่าตัวเองยังมีชีวิตอยู่หรือไม่ ทำให้เขาเอ่ยปากถามพระที่มาเทศนาว่าตัวเขาเองยังมีชีวิตอยู่หรือไม่ การตั้งคำถามของเขาต่อพระสงฆ์ทำให้เกิดการแทรกแซงของพ่อในมโนภาพ (Imaginary Father) โดยการใช้ระเบียบเชิงสัญลักษณ์เพื่อทำให้เด็กรู้ว่าความรักที่มีต่อแม่นั้นเป็นสิ่งต้องห้าม (Taboo) ซิกเก็คหลงอยู่กับการไว้ทุกข์นาน 33 ปี ทว่าพระสงฆ์ที่มาเทศนาทำให้ซิกเก็คมีสติรู้ถึงการสิ้นสุดของการไว้ทุกข์ โดยบอกว่า “เมื่อเวลาผ่านไป 33 ปีแล้ววิญญาณจะไปสู่ดินแดนของพุทธเจ้า” พระสงฆ์ใช้ระเบียบเชิงสัญลักษณ์ผ่านกระบวนการทางภาษา คือบอกให้ซิกเก็คกลับมาใช้ชีวิตอีกครั้ง ดังนั้น ในที่สุดซิกเก็คก็รับรู้ว่ามีมาโกะนั้นจากไปแล้วจริงๆ เขาจึงจำต้องปลีกตัวออกจากการไว้ทุกข์อันเป็นหน้าที่ในมโนภาพที่เขาทำเพื่อภรรยาของเขา พร้อมกับก้าวเข้ามาของมาจิโกะนางพยาบาลผู้ช่วยทำหน้าที่แทนมาโกะในภายหลัง โดยบทบาทของมาจิโกะเริ่มขึ้นเมื่อเธอสัมผัสร่างกายของซิกเก็คเพื่อถ่ายทอดความอุ่นของตัวเธอให้แก่เขาตามคำแนะนำของพระสงฆ์และเพื่อให้เขารู้ว่าเขายังคงมีชีวิตอยู่

ซิกเก็คต้องการสิ่งที่มาทดแทนภรรยาที่เขาขาดไป บุคคลที่มาทำหน้าที่แทนภรรยาของเขาคือมาจิโกะผู้เข้ามาดูแลซิกเก็คในภายหลัง ในฉากตอนที่ซิกเก็คเขียนชื่อมาโกะด้วยหมึกจีนลงในกระดาษ มาจิโกะผู้ซึ่งอยู่ข้างเขากำลังเขียนชื่อของตัวเองเช่นกัน เมื่อซิกเก็คมองเห็นการกระทำดังกล่าวของมาจิโกะ เขาจึงขีดฆ่าตัวอักษรตัวคำว่า “จิ (千)” ซึ่งอยู่ตรงกลางระหว่างคำว่า “มา (真)” และคำว่า “โกะ (子)” ทำให้ชื่อของมาจิโกะกลายเป็นมาโกะแทน (รูปที่ 4.95-96)

ลากองมองในมุมมองของปรากฏการณ์ศาสตร์ (Phenomenology) ว่าคำนั้นมี ความสามารถในการฆ่าวัตถุ เขาให้เหตุผลว่า “ความรู้สึกเป็นหนึ่งเดียวของประสบการณ์การรับรู้ (ในมโนภาพ) นั้นหายไปจากมนุษย์ เมื่อวัตถุถูกนำเสนอ-ซ้ำ (re-present)” (Lacan, 1977: 30-113) ดังนั้น เมื่อวัตถุถูกนำเสนอ-ซ้ำด้วยสิ่งหนึ่ง วัตถุนั้นๆ ย่อมเสมือนถูกฆ่า เพราะถูกแทนที่ด้วยสิ่งที้นำเสนอ-ซ้ำ

มาจิโกะจึงตายไปแล้วในมโนภาพของซึกิเคิ เมื่อเขาฆ่าตัวกลางซึ่งเป็นการใช้อำนาจเชิงสัญลักษณ์ของเขาทำให้เธอกลายเป็นมาจิโกะเชิงสัญลักษณ์ผ่านการถูกนำเสนอซ้ำ มาจิโกะจึงกลายเป็นตัวแทนของมาจิโกะสำหรับซึกิเคิในที่สุด

เช่นเดียวกับมาจิโกะผู้เพิ่งเสียลูกชายไป การที่เธอคอยดูแลซึกิเคิเป็นอย่างดีและทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับซึกิเคิแสดงให้เห็นว่าซึกิเคิเองก็ทำหน้าที่เป็นตัวแทนลูกชายที่ตายไปแล้วของเธอเช่นกัน ซึ่งแม้ซึกิเคิจะมีร่างกายที่ใหญ่โตต่างจากลูกชายของเธอแต่มาจิโกะก็ยังคงให้ความรักและห่วงใยเขาเสมอ ฉากที่แสดงให้เห็นถึงสภาวะของการทำหน้าที่ของซึกิเคิเป็นตัวแทนของลูกชายของมาจิโกะมากที่สุดคือตอนที่ซึกิเคิพยายามข้ามลำธารภายในป่า ซึกิเคิต้องการเดินหน้าต่อไปเพื่อไปยังหลุมศพของมาจิโกะ ทว่ามาจิโกะพยายามห้ามเขาไว้แต่ไม่สำเร็จ เธอหยุดและไม่ยอมเดินตามไปในลำธารดังกล่าว ด้วยความกลัวที่เกิดขึ้นหลังจากสูญเสียลูกชายไปกับกระแสน้ำ แต่ซึกิเคิกลับไม่สนใจและยังคงเดินหน้าต่อไป มาจิโกะพยายามขอร้องให้ซึกิเคิหยุดเดินไป เธอร้องไห้และตะโกนสุดเสียงราวกับเธอต้องการรังตัวของซึกิเคิไว้และกลัวว่าเหตุการณ์จะเกิดขึ้นซ้ำเหมือนกับลูกชายของเธอ พลวัตของฉากดังกล่าวอยู่ที่การแสดงพลังของความเป็นแม่ในการห่วงใยอาทรลูกชาย จนทำให้ซึกิเคิผู้ซึ่งมีสติไม่ค่อยสมบูรณ์รับรู้ถึงพลังดังกล่าวแล้วตัดสินใจเดินกลับมาหาเธอในที่สุด



真千子 → 真子

(รูปที่ 4.95) ซึกิเคิฆ่าตัวอักษรจีนตัวกลาง (รูปที่ 4.96) มาจิโกะ (ด้านซ้าย) และ มาจิโกะ (ด้านขวา) ของชื่อมาจิโกะทำให้เธอกลายเป็นมาจิโกะ
ในเชิงสัญลักษณ์

อย่างไรก็ตามกระบวนการข้ามผ่านปมโอดิปุสยังคงดำเนินต่อไป ลากองอธิบายว่าการแทรกแซงของพ่อโดยการแสดงให้เห็นองคชาติของพ่อ (Paternal Phallus) ทำให้เด็กรู้ความจริงว่าเด็กไม่สามารถกลายเป็นสิ่งที่พ่อมีได้และเขาต้องปลีกรตัวออกจากแม่ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตัวเองขึ้นมา ดังที่เห็นได้จากเมื่อซึกิเคิรับฟังคำเทศนาจากพระสงฆ์ที่เตือนสติทำให้เขารู้ว่ามาจิโกะนั้นเสียชีวิตไปแล้ว และเมื่อซึกิเคิเดินหลงเข้าไปในป่าโดยพยายามตามหาหลุมศพของมาจิโกะเพื่อปลดปล่อยตัวเองจากหน้าที่ในความพยายามที่จะเป็นองชาติในมโนภาพของแม่

ลากองอธิบายเพิ่มเติมว่าเมื่อเด็กถูกแยกตัวออกจากแม่ เด็กจะแสดงความก้าวร้าวออกมา ทว่าภายหลังเมื่อเด็กเรียนรู้ผ่านระเบียบเชิงสัญลักษณ์แล้ว เด็กจะหันมาถอดแบบจากกฎของสังคมและสามารถผ่านพ้นความก้าวร้าวดังกล่าวได้ เมื่อมาจิโกะเข้ามาทำความสะอาดภายในห้องของซึเกกิ เธอได้หยิบกระเป่าที่เต็มไปด้วยบันทึกของซึเกกิออกมาจากจุดที่เขาเคยวางไว้ ซึเกกิแสดงความก้าวร้าวที่มีคนพยายามหยิบเอาของชาติในมโนภาพ (Imaginary Phallus) ที่เขาต้องการให้แม่ (หรือเมีย) ของเขา โดยการจับมาจิโกะโยนออกไปนอกห้องอย่างรุนแรง ทว่าในที่สุดแล้ว ซึเกกียอมลดความก้าวร้าวของตัวเองลงเมื่อเขาไปถึงสถานที่ที่เขาอ้างว่าเป็นหลุมศพของมาจิโกะ ในฉากดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการก้าวผ่านปมโอดิปัสของซึเกกิด้วยการยอมรับการตายของภรรยาของเขา ซึเกกิจึงหลุดออกจากมโนภาพสู่ความเป็นจริง เขาจึงยอมให้มาจิโกะช่วยเขาขุดหลุมเพื่อฝังสมุดบันทึกที่เขาเขียนถึงมาจิโกะตลอดช่วงเวลาของการไว้ทุกข์ โดยหากเปรียบเทียบการไว้ทุกข์เป็นองศาในมโนภาพหรืออีกนัยหนึ่งคือความปรารถนาของแม่ในมโนภาพแล้ว ความปรารถนาที่จะเป็นองศาดังกล่าวจะถูกแทนที่ด้วยองศาเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Phallus) ซึ่งเป็นกระบวนการหนึ่งของการตอนเชิงสัญลักษณ์ องศาเชิงสัญลักษณ์ของพ่อที่ทำให้ซึเกกิหลุดจากภาพหลอนในมโนภาพสู่ความเป็นจริงคือการใช้กระบวนการทางภาษา ดังที่เห็นได้จากต้นไม้ที่ไร้ชื่อกลางป่าที่ซึเกกิอ้างว่าเป็นหลุมศพของมาจิโกะ ถูกแปรเปลี่ยนให้กลายเป็นหลุมศพของมาจิโกะเชิงสัญลักษณ์โดยการฝังสมุดบันทึกลงไป ต้นไม้ที่ไร้ชื่อดังกล่าวจึงถูกสลักชื่อโดยตัวอักษรในสมุดบันทึก กลายเป็นการยืนยันถึงความตายของมาจิโกะในมโนภาพ ผ่านระบบสัญลักษณ์ ในประเด็นดังกล่าว ลากองย้ำความคิดที่ว่า “สัญลักษณ์นั้นสังหารสิ่งของ” (Lacan, 1977: 104) โดยยกตัวอย่างว่า “สัญลักษณ์อย่างแรกในประวัติศาสตร์ของมนุษย์คือหลุมศพ” (Lacan, 1977: 104) ซึเกกิจึงสามารถหลุดออกจากการไว้ทุกข์ของเขาได้โดยสมบูรณ์ด้วยการสังหารมาจิโกะออกจากมโนภาพของเขา ด้วยการมอบชื่อให้เธอบนหลุมฝังศพที่เขาสร้างขึ้น

ดังนั้น เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่าทั้งอากิในเรื่อง *M/Other* และซึเกกิในเรื่อง *Mourning Forest* ทำให้เห็นถึงสภาวะความไม่ปกติต่างๆ ของการที่ไม่สามารถก้าวข้ามปมโอดิปัสได้ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสับสนในตัวเอง ความไม่แน่ใจว่าตัวเองเป็นแม่หรือเป็นอื่น หรือเป็นคนเป็นหรือคนตาย ความลุ่มหลงงาในกระจกในมโนภาพทำให้ตัวละครกลับไปสู่สภาวะของปมโอดิปัสอีกครั้ง ดังที่ลากองยกตัวอย่างกรณีศึกษาของคนไข้ของฟรอยด์ที่ไม่อาจหลุดจากมโนภาพโดยผ่านระบบของสัญลักษณ์ไปสู่ความจริงได้ จึงก่อให้เกิดคำถามที่ตัวเธอเองตอบไม่ได้ว่า “ดิฉันเป็นผู้หญิงหรือผู้ชายคะ?”

3.3 โศกนาฏกรรมแห่งความปรารถนา (Tragedy of Desire)

เนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้งสามคนกล่าวถึงความโศกเศร้าต่อบุคคลผู้ล่วงลับหรือจากไปอยู่บ่อยครั้ง อาทิ ความอาลัยต่อการตายของ *อิคุโอะ* ในเรื่อง *Maborosi* การไว้อาลัยให้แก่ญาติของตนในเรื่อง *Distance* การรวมตัวกันเพื่อระลึกถึงบุคคลในครอบครัวในเรื่อง *Still Walking* รวมไปถึงสภาพความเป็นทุกข์หลังจากการหายไปของลูกชายในเรื่อง *Shara* และ *Mourning Forest* ที่มีเรื่องเกี่ยวกับการไว้อาลัยเป็นประเด็นหลักของเรื่อง เราจึงสังเกตได้ว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้งสามคนมักพูดถึงสิ่งที่อยู่นอกกรอบภาพ เนื้อหาในภาพยนตร์จึงไปไกลเกินว่าเนื้อหาที่ปรากฏอยู่ในกรอบภาพเช่นเดียวกัน

ภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* เป็นภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่เนื้อหาเกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว โดยกล่าวถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการจากไปของบุคคลอันเป็นที่รัก ไม่ว่าจะเป็นการจากไปที่ยังมีชีวิตอยู่อย่างแม่ของ *เอชิเกะ* ที่ทอดทิ้งเขาอยู่กับยาย หรือการจากไปพร้อมกับความตายอย่าง *โคโตะ* ผู้ซึ่งเราไม่สามารถทำความเข้าใจถึงเหตุผลของการตายของเขาได้จากสิ่งที่เราเห็นเพียงอย่างเดียว

เอชิเกะ ได้รับการเลี้ยงดูจากยายและครอบครัวน้ำชายของเขา ดังนั้น ตามทัศนะของ *ลาอง โคโตะ* ผู้เป็นน้ำจึงทำหน้าที่เป็นพ่อที่แท้จริง²⁰ โดยมียายและน้ำสะใภ้ของเขาทำหน้าที่เป็นแม่ที่แท้จริงผู้เลี้ยงดู *เอชิเกะ* อย่างไรก็ดี *เอชิเกะ* รู้ดีว่าแม่ทางสายเลือดของตนนั้นทอดทิ้งเขาไป และ *โคโตะ* ก็ตระหนักถึงเรื่องนี้ดี เขาจึงคิดไปเองว่า *เอชิเกะ* อาจจะชิงชิงแม่ของตน *โคโตะ* จึงตัดสินใจพา *เอชิเกะ* ไปยังอุโมงค์รถไฟที่กำลังก่อสร้างอยู่ โดยอุโมงค์ดังกล่าวเป็นเส้นทางที่เชื่อมต่อระหว่างหมู่บ้านในหุบเขาแห่งนี้กับเมืองใหญ่ที่อยู่โลกภายนอก เมื่อ *เอชิเกะ* มาถึงอุโมงค์แห่งนี้เขาแสดงให้เห็นถึงความหวาดกลัวที่มีต่อความมืดของอุโมงค์ดังกล่าว ซึ่งต่างจาก *โคโตะ* ที่แสดงอาการชื่นชมต่ออุโมงค์นี้ *โคโตะ* พยายามชักชวนให้ *เอชิเกะ* ลงลงเดินเข้าไปในอุโมงค์แห่งนี้ และในระหว่างที่อยู่ภายในอุโมงค์ที่มีมืดมิดแห่งนี้ *โคโตะ* เคยปากถาม *เอชิเกะ* เกี่ยวกับความรู้สึกของเขาที่มีต่อแม่พร้อมกับบอกให้ *เอชิเกะ* ให้อภัยแก่แม่ของเขาเสีย *เอชิเกะ* ไม่ตอบอะไรพวกเขาจึงเดินต่อไป

เหตุการณ์ในช่วงนี้แสดงให้เห็นถึงความหวาดกลัวของ *เอชิเกะ* *ลาอง* อธิบายว่าความหวาดกลัวเป็นเครื่องมือสำคัญที่พ่อใช้ในการบังคับให้เด็กแยกตัวออกจากแม่เพื่อสร้าง

²⁰ พ่อที่แท้จริง (Real Father) ในทัศนะของ *ลาอง* ไม่จำเป็นต้องเป็นบุคคลผู้ให้กำเนิดทางสายเลือด หรือพ่อในทางชีววิทยา (Biological Father) แต่เป็นบุคคลผู้ทำหน้าที่ของพ่อ ซึ่งต่างจากพ่อเชิงสัญลักษณ์ที่หมายถึงอำนาจของการใช้กฎเกณฑ์ของพ่อ จึงไม่ได้หมายถึงตัวบุคคลแต่อย่างใด

อัตลักษณ์ของตนเอง ซึ่งเป็นขั้นตอนสุดท้ายของปมโอดิปัส เมื่อเด็กผ่านขั้นนี้ไปแล้ว เด็กจะเติบโตขึ้นและหลุดพ้นจากปมโอดิปัสโดยสมบูรณ์ ดังนั้น จึงกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า ความหวาดกลัวเป็นเครื่องมือสำคัญในการตอนเชิงสัญลักษณ์นั่นเอง

โคโไซะใช้ความหวาดกลัวทำให้เอซีเกะเข้าใจและหยุดชิงชังแม่ของตน โดยภายหลังจากที่เอซีเกะออกจากอุโมงค์แห่งนี้แล้วเขาพบเห็นน้ำสะไ้ของเขากำลังเดินไปเพื่อไปรับจินามิลูกสาวของเธอ เอซีเกะมองดูน้ำของเขาอยู่ห่างๆ สักพักหนึ่งก่อนที่จะตัดสินใจเดินเข้าไปหาน้ำของเขาและทั้งสามจึงกลับบ้านด้วยกัน ฉากดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการให้อภัยแม่ของตนเอง ซึ่งมีน้ำสะไ้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของแม่ โดยหลังจากฉากนี้แล้วเอซีเกะก็เติบโตเป็นหนุ่มใหญ่ทันที

ภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* เป็นภาพยนตร์ที่เรียบง่าย เนื้อเรื่องดำเนินอย่างเชื่องช้า เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่าไม่มีแรงขับหรือการเร่งเร้าตัวละครให้เนื้อเรื่องดำเนินไปข้างหน้า เหมือนกับภาพยนตร์กระแสหลัก ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงดูเสมือนหยุดนิ่ง ทว่าลักษณะดังกล่าวยิ่งทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีความซับซ้อนและตีความได้ยากที่สุดเรื่องหนึ่งในภาพยนตร์ทั้งหมดของกลุ่มนี้ เพราะความเรียบง่ายมักมีสิ่งที่แอบซ่อนอยู่อย่างแนบเนียนเสมอ

ตัวอย่างเช่น ปมโอดิปัสของเอซีเกะที่แอบซ่อนไว้ เพราะดูเหมือนว่าโคโไซะจะสามารถตอนเชิงสัญลักษณ์เอซีเกะให้เขาเติบโตเป็นหนุ่มใหญ่ที่สามารถทำงานและดูแลครอบครัวได้โดยสมบูรณ์ ทว่าเรากลับพบในภายหลังว่าเอซีเกะยังไม่สามารถผ่านปมโอดิปัสได้อย่างแท้จริง ยังคงมีปมโอดิปัสแอบซ่อนหรือตกค้างอยู่ในออตตาของเอซีเกะ เพราะแม้ว่าเขาจะสามารถให้อภัยแก่แม่ของตน ทว่าความรู้สึกของเขามีสู่ต่อหน้าสะไ้ผู้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของแม่นั้นดูลึกซึ้งเกินกว่าแม่ลูกหรือน้ำหลาน เอซีเกะแสดงให้เห็นถึงความเป็นห่วงเป็นใยน้ำสะไ้ของเขาเป็นพิเศษเมื่อโคโไซะลูงของเขาฆ่าตัวตาย

ดังที่เราทราบอยู่แล้วว่าปมโอดิปัสเป็นสาเหตุสำคัญของความวิปลาสน์ที่ผิดประเวณี ทว่าเหตุใดเอซีเกะจึงยังคงติดอยู่ในปมโอดิปัส ทั้งๆ ที่โคโไซะทำหน้าที่ของพ่อในการตอนเชิงสัญลักษณ์เอซีเกะในช่วงวัยเด็กเรียบร้อยแล้ว จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องก่อนหน้าทำให้เราเห็นว่าหากระเบียบเชิงสัญลักษณ์ไม่มีอำนาจเพียงพอจะทำให้การตอนเชิงสัญลักษณ์ไม่สมบูรณ์ด้วยเช่นกัน จากการวิเคราะห์ดังกล่าวเป็นข้อมูลสำคัญที่ทำให้เราต้องย้อนกลับไปวิเคราะห์ถึงตัวละครอย่างโคโไซะผู้ใช้ระเบียบเชิงสัญลักษณ์ในการตอนเอซีเกะออกจากปมโอดิปัส ซึ่งเราพบในภายหลังอีกเช่นกันว่า โคโไซะเป็นหนึ่งในตัวละครที่มีความซับซ้อนและวิเคราะห์ได้ยากมากที่สุดคนหนึ่งในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

โคโตะแสดงให้เห็นว่าเขายังคงติดอยู่ในปมโอดิปัสอย่างชัดเจน อาทิ การที่เขาชอบเดินมุดอุโมงค์สามารถทำให้เราวิเคราะห์ได้ว่าเขาต้องการกลับไปสู่สภาวะเป็นหนึ่งในเดียวกับแม่ ในจินตนาการของเขาหรือที่เรียกว่าระยะก่อนปมโอดิปัส (Pre-oedipal Complex) การติดอยู่ในชั้นมโนภาพของปมโอดิปัสของโคโตะนั้นเป็นเหตุผลสำคัญที่นำไปสู่การฆ่าตัวตายของเขา เราจะวิเคราะห์ได้ในระดับหนึ่งว่า ปมโอดิปัสเป็นสาเหตุสำคัญของแรงขับมรณะในตัวโคโตะ

ในหนังสือ *Introduction to Japanese Horror Film* (2008) โคเลท บอลเมน (Colette Balmain) ได้วิเคราะห์ว่าปมโอดิปัสเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดแรงขับมรณะของตัวละครในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย บอลเมนยกตัวอย่างโดยวิเคราะห์ตัวละครชายในเรื่อง *The Discarnestes* (1988) ว่าเมื่อฟูชะโกะผู้เป็นแม่เอื้อมมือไปหยิบของบนหิ้งและตกลงมา ฮาระดะลูกชายของเธอคอยรับเธออยู่จากด้านล่าง เธอจึงตกอยู่ในอ้อมแขนของลูกชายของตัวเอง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงสภาวะอย่างหนึ่งของปมโอดิปัส นอกจากนี้บอลเมนยังวิเคราะห์อีกว่า แม่ของฮาระดะนั้นเสียชีวิตเร็วเกินไปทำให้ปมโอดิปัสของเขายังเติบโตไม่เต็มที่ ฮาระดะจึงไม่สามารถเข้ากับลูกชายและภรรยาของตนเองในปัจจุบันได้ (pp. 87-88) เนื่องจากเขาไม่สามารถผ่านปมโอดิปัสได้โดยสมบูรณ์

บอลเมนอ้างถึงฟรอยด์ที่ค้นพบทฤษฎีแรงขับมรณะในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง โดยฟรอยด์พยายามอธิบายถึงการเกิดขึ้นซ้ำๆ ของบาดแผลทางจิตใจ (Psychic Trauma) ของผู้ป่วยที่ไม่มีทางรักษาได้ ภายหลังจากการศึกษาฟรอยด์สรุปว่าแรงขับมรณะ หรือที่เรียกว่า "Thanatos" มีลักษณะตรงข้ามกับแรงปรารถนาที่จะมีชีวิต (Life Drive) หรือที่เรียกว่า "Eros" นอกจากนี้ ฟรอยด์ยังค้นพบอีกว่า ในที่สุดแล้วแรงปรารถนาไม่ได้ตอบสนองแต่เพียงความต้องการที่จะรักษาชีวิตไว้เท่านั้น ทว่ายังคงแสดงออกถึงความความต้องการที่จะกลับไปสู่สภาวะการไม่รู้และการสูญสลาย หรือการกลับไปสู่มารดาอีกด้วยเช่นกัน (Freud, 1995: 594-628, อ้างถึงใน, Balmain, 2008: 73)

อย่างไรก็ดี ลากองมองเรื่องแรงขับมรณะนั้นต่างไปจากทัศนะของฟรอยด์ เนื่องจากลากองมองว่าแรงขับมรณะเป็นเรื่องของระเบียบเชิงสัญลักษณ์มากกว่าเรื่องทางชีววิทยา แรงขับมรณะเกิดขึ้นจากการทำลายเลียนแบบซ้ำๆ ซึ่งเป็นเรื่องของจิตใต้สำนึก เป็นสิ่งที่แฝงอยู่ในสังคมนั้นอยู่แล้วโดยที่บุคคลในสังคมไม่รู้ตัว โดยหากเรามองถึงสถิติเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายในประเทศญี่ปุ่นแล้ว เราพบว่าชาวญี่ปุ่นเป็นชาติที่มีอัตราการฆ่าตัวตายสูงที่สุดในโลก (ดู Storm, 1999) เราจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (ทั้งในกระแสและนอกกระแส) มีประเด็นเกี่ยวกับการฆ่าตัวตายอยู่บ่อยครั้ง และตัวละครในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่มีความ

เกี่ยวข้องกับแรงขับมรณะมักมีลักษณะซ้ำๆ กัน อาทิ ย่าของยูมิโกะและตัวของอิคุโอะในเรื่อง *Maborosi* ที่มักเดินเข้าไปสู่อูโมงค์ (รูปที่ 4.97-98) นอกจากนี้ อีกประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจคือ สถานที่ที่ตัวละครมักฆ่าตัวตาย อาทิ ทางรถไฟซึ่งเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่มีการฆ่าตัวตายมากที่สุดในประเทศญี่ปุ่น ข้อมูลดังกล่าวสอดคล้องกับความคิดของลากองเรื่องระเบียบเชิงสัญลักษณ์ โดยลากองมองว่าเรื่องดังกล่าวนั้นฝังอยู่ในจิตใต้สำนึกของตัวบุคคลในสังคมนั้น จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ภาพยนตร์ญี่ปุ่นหลายๆ เรื่องจะพูดถึงประเด็นการฆ่าตัวตายโดยเฉพาะสถานที่ที่เหมือนกันอย่าง ทางรถไฟ



(รูปที่ 4.97) อิคุโอะซึ่งจักรยานออกไปนอกบ้านที่มีลักษณะคล้ายอุโมงค์

(รูปที่ 4.98) ย่าของยูมิโกะกำลังเดินออกจากบ้านที่มีลักษณะคล้ายกับอุโมงค์เช่นกันเพื่อกลับไปตายที่บ้านเกิด

ดังนั้น สิ่งทีวิเคราะห์ได้ยากในเรื่อง จึงไม่ใช่ว่าจะอะไรคือแรงขับมรณะในตัวของโคโตะ เนื่องจากเราสามารถตอบคำถามนี้ได้จากการอ้างถึงรหัสวัฒนธรรมที่เป็นระเบียบเชิงสัญลักษณ์ซึ่งสามารถอธิบายถึงประเด็นดังกล่าวได้ดีดังที่กล่าวในข้างต้น ทว่าเราเห็นได้อย่างชัดเจนว่า แรงขับมรณะไม่ใช่เรื่องทางชีววิทยาแต่เป็นเรื่องของระเบียบเชิงสัญลักษณ์ เราจึงกล่าวได้อีกนัยหนึ่งว่า แรงขับมรณะนั้นเป็นเสมือนระเบิดเวลาที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา คำถามที่น่าสนใจในเรื่อง *Suzaku* คืออะไรเป็นตัวจุดชนวนให้กลไกของแรงขับมรณะในตัวโคโตะทำงาน

ดังที่ได้กล่าวในเบื้องต้นว่า ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการอาลัยต่อบุคคลที่จากไปเป็นส่วนใหญ่ ทว่าในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ เราสามารถเห็นได้ว่า ในที่สุดแล้วตัวละครก็สามารถผ่านพ้นช่วงดังกล่าวได้ ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* โคโตะไม่สามารถผ่านพ้นช่วงดังกล่าว ประเด็นนี้จึงชวนให้ครุ่นคิดถึงความแตกต่างดังกล่าว

ในหนังสือ *Mourning and Melancholia* (1984) ฟรอยด์ได้จำแนกถึงความแตกต่างระหว่างการอาลัย (Mourning)²¹ และการสิ้นหวัง (Melancholia)²² ว่า การอาลัยด้วยการไว้ทุกข์คือการค่อยๆ ถอนแรงขับทางเพศ (Libido) ที่มีต่อบุคคลที่ตายจากไป ขั้นตอนดังกล่าวอาจใช้เวลานานแต่จะค่อยๆ หายไปในที่สุด โดยฟรอยด์อธิบายว่า “ตัวตนของสิ่งที่หายไป (the Lost Object) [หรือบุคคลที่หายไป] ถูกแปรเปลี่ยนสภาพให้ดำรงอยู่ในสภาวะทางจิตแทน” (1984: 253) กล่าวคือความปรารถนาของบุคคลจะเกิดขึ้นต่อสิ่งที่ไม่ได้ดำรงอยู่กับตน เช่น เราต้องการเงินในตอนเราไม่มีเงิน หรือเราต้องการความสุขในเวลาที่เราไม่เป็นสุขนั่นเอง ซึ่งฟรอยด์มองว่าความต้องการดังกล่าวเป็นเสมือนการอาลัยต่อ “สิ่งที่หายไป” ดังที่ความอาลัยต่อทางรถไฟของโคโชะเกิดขึ้นเมื่อเขาเห็นว่าทางรถไฟถูกยกเลิก ฟรอยด์ยังอธิบายอีกว่า การอาลัยด้วยการไว้ทุกข์ต่อบุคคลหนึ่งจึงมีระยะเวลาและสิ้นสุดลงเมื่อตัวบุคคลนั้นสามารถเปลี่ยนความอาลัยไปสู่สิ่งอื่นได้ ดังเช่นตัวละครชีกิในเรื่อง *Mourning Forest* ที่ในที่สุด เขาก็สามารถปลดปล่อยตนเองออกจากการไว้ทุกข์ได้แม้ว่าจะผ่านไปแล้ว 33 ปีก็ตาม หรือตัวละครหลายๆ คนในเรื่อง *Still Walking* ซึ่งเราพบว่าในที่สุดแล้วความทรงจำเกี่ยวกับบุคคลที่พวกเขารักก็จางหายไปกับเวลา

เมื่อพูดถึงความอาลัย เราจำเป็นต้องศึกษาถึงประเด็นเกี่ยวกับ “สิ่งที่หายไป” ในทัศนะของลากองผู้พัฒนาแนวคิดเรื่องดังกล่าวต่อจากฟรอยด์ เขามองว่า “สิ่งที่หายไป” แต่ดั้งเดิม (Original Lost Object) นั่นคือ “องคชาต” จากทัศนะดังกล่าว เราจึงสรุปได้ในระดับต้นว่า สิ่งที่หายไปของโคโชะนั้นก็คือ “องคชาต” ทำให้โคโชะตกอยู่ในสภาวะของความขาด (Lacking) และการที่โคโชะสูญเสียหรือขาดองคชาตไปยิ่งทำให้ความปรารถนาของเขาที่มีต่อองคชาตยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น ดังนั้นเราจึงทำความเข้าใจได้ว่า ทางรถไฟที่ถูกยกเลิก คือ “สิ่งที่หายไป” ในชีวิตของโคโชะได้ด้วยเหตุนี้เช่นกัน

ในสถานการณ์ของโคโชะนั้น หากมองในทัศนะของฟรอยด์ เราจะพบว่า ในท้ายที่สุดแล้วการอาลัยของโคโชะก็จะแปรเปลี่ยนสภาพกลายเป็นการสิ้นหวัง ฟรอยด์มองว่า การสิ้นหวังเกิดจากการที่ตัวบุคคลถอดแบบอัตตาของตนเองจาก “สิ่งที่หายไป” ดังนั้น การสิ้นหวังคือการอาลัยต่อ “สิ่งที่หายไป” มากเสียจนการอาลัยนั้นย้อนกลับเข้ามาสู่ตนเอง ทำให้เกิดความหดหู่กับตัวของตัวเอง และการหลงใหลใน “สิ่งที่หายไป” ทำให้เราต้องการลอกเลียนแบบสิ่งนั้น ดังนั้น

²¹ Mourning ในบริบทของฟรอยด์คือความอาลัยอาวรณ์ต่อ “สิ่งที่หายไป” เช่นการไว้ทุกข์เป็นการอาลัยต่อบุคคลที่จากไป ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำว่า “การอาลัย” เพื่อให้มีความหมายตรงกับบริบทดังกล่าว

²² Melancholia มีความหมายโดยทั่วไปว่า อาการหดหู่ สิ้นหวัง ในบริบทของฟรอยด์เองก็ต้องการอธิบายถึงอาการเช่นนั้น ทว่า Melancholia ของฟรอยด์เกิดจากความอาลัยที่ก่อให้เกิดความเสียใจมากเสียจนทำให้ตัวบุคคลสิ้นหวังต่อสิ่งนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำว่า “การสิ้นหวัง” เพื่อให้มีความหมายตรงกับบริบทดังกล่าว

เราจึงติดอยู่ในภาพเสมือนหลงใหลภาพของตนเองแบบอัตโนมัติ เนื่องจากเรากำลังลอกเลียนแบบ สิ่งนั้นอยู่ จึงกลายเป็นสภาวะที่สะท้อนกันเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด หรือ *Mise-en-abyme* ตัวอย่างที่ทำให้เข้าใจทัศนระของการสิ้นหวังของฟรอยด์ คือการที่ *โคโตะ* รู้สึกสงสารหมู่บ้านที่กำลังตายลงแห่งนี้มากเสียจนทำให้เขารู้สึกว่าตนเองไม่มีศักยภาพเพียงพอที่จะทำให้หมู่บ้านแห่งนี้ยังคงอยู่ต่อไปอีกได้

ดังนั้น กล่าวในอีกมุมหนึ่งคือ การสิ้นหวังส่งผลให้เกิดการขัดขวางกระบวนการทางธรรมชาติของการอาลัยที่จะสิ้นสุดลงเมื่อเวลาผ่านไปและตัวบุคคลจึงไม่มีทางหลุดพ้นจากการอาลัยที่ไม่มีทางสิ้นสุดนั้น ดังเห็นได้จากการที่ *โคโตะ* ไม่สามารถผ่านพ้นช่วงเวลาดังกล่าวได้ เขายังคงติดอยู่กับความพยายามลอกเลียนแบบของชีวิตที่หายไปของเขา

ด้วยเหตุนี้ ประเด็นสำคัญที่เราต้องทำความเข้าใจคือ เรื่องของ อัตนิยม (*Narcissism*) หรือสภาวะหลงใหลในตัวเอง เพื่อทำความเข้าใจการหลงอยู่ในมโนภาพอย่างไม่มีที่สิ้นสุดของ *โคโตะ* ลากองจัดให้สภาวะดังกล่าวอยู่ในระเบียบมโนภาพ เพราะเป็นความสัมพันธ์ระหว่างอัตตาและคนอื่นในมโนภาพ (หรืออัตตาในอุดมคติ) ดังที่เคยกล่าวในตอนต้นแล้วว่า บุคคลจะมองคนอื่นในมโนภาพดีกว่าตนเองเสมอ *โคโตะ* จึงหลงอยู่กับภาพลวงตาที่เขาสร้างขึ้นเสมือนหลงภาพของตนเอง ทำให้เขาไม่สามารถแยกได้ระหว่างความต้องการของตนเองและความต้องการของคนอื่นในมโนภาพ (ในประเด็นนี้ เราต้องทำความเข้าใจอีกว่า คนอื่นในมโนภาพหมายถึง แม่ที่เป็นอื่น หรือ *M/other* ด้วยเช่นกัน) เนื่องจากเขาคิดว่าคนอื่นในมโนภาพเป็นตนเอง กล่าวในอีกนัยหนึ่ง *โคโตะ* ไม่สามารถแยกออกกระหว่างความต้องการของเขาเองและความต้องการของแม่ในมโนภาพ

โคโตะ จินตนาการว่าหมู่บ้านที่กำลังจะตายลงแห่งนี้ต้องการทางรถไฟเพื่อเชื่อมต่อโลกภายนอก เขาจึงให้การสนับสนุนการสร้างอุโมงค์รถไฟและเขายังพา *เอซึเกะ* ไปเยี่ยมชมอุโมงค์รถไฟที่ยังก่อสร้างไม่เสร็จ การกระทำดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความชื่นชมในการสร้างทางรถไฟ เนื่องจาก *โคโตะ* อาศัยอยู่ในหมู่บ้านแห่งนี้กับแม่ของเขาตั้งแต่เกิด ความรักที่เขามีต่อหมู่บ้านแห่งนี้จึงคล้ายกับความรักที่เขามีต่อแม่ของเขาเอง *โคโตะ* จึงแสดงให้เห็นการถ่ายเทสภาวะของปมโอดิบุสที่เขามีต่อแม่โดยสายเลือดไปสู่หมู่บ้านซึ่งเป็นเสมือนแม่ในมโนภาพของเขา ดังนั้น เมื่อแม่ในมโนภาพอย่างหมู่บ้านแห่งนี้กำลังจะตายลงเพราะการไหลออกไปของคนในหมู่บ้าน จึงเปรียบเสมือนสภาวะของการขาด *โคโตะ* จึงต้องการเติมเต็มให้กับแม่ในมโนภาพของเขา ลากองชี้ให้เห็นว่าเด็กมีความต้องการเป็นองคชาตในมโนภาพเพื่อเติมเต็มสิ่งที่แม่ขาดไป ดังที่เขาได้อธิบายว่า “องคชาตเป็นหนึ่งในสามองค์ประกอบของสัมพันธ์ภาพรูปสามเหลี่ยมในมโนภาพ

ในช่วงระยะก่อนปมโอดิปุส โดยมีแม่และลูกเป็นองค์ประกอบอีกสองอย่าง” (Lacan, 1993: 319) แม่ในมโนภาพมีความต้องการวัตถุดังกล่าวและลูกพยายามตามหาเพื่อให้แม่สนใจโดยการถอดแบบจากองคชาติในมโนภาพขององคชาติของแม่ (Maternal Phallus) ที่เขาจินตนาการขึ้น (Evans 1996: 144) เราสามารถเห็นความพยายามดังกล่าวได้จากพฤติกรรมของ โคโไซะ เขาจึงทำตัวเป็นรถไฟที่เคลื่อนขบวนเข้าไปในอุโมงค์แทนรถไฟที่ยังไม่แล่นผ่าน โคโไซะจึงกำลังพยายามเป็นองคชาติของพ่อในมโนภาพเพราะรถไฟคือสิ่งเดียวที่แม่ต้องการในความคิดของเขา ทว่าอย่างไรก็ตามในที่สุดเขาก็พบว่าเขาไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่จะทำหน้าที่ดังกล่าว เพราะเมื่อมีการประกาศการยกเลิกโครงการแล้วซึ่งประกาศดังกล่าวทำหน้าที่เสมือนระเบียบเชิงสัญลักษณ์ที่บังคับให้โคโไซะต้องยอมรับความจริง ยิ่งโคโไซะเห็นการล่มสลายไปของหมู่บ้าน อาทิ คนแก่จะต้องย้ายไปอยู่ที่บ้านพักคนชรา คนหนุ่มสาวต่างมุ่งหน้าเข้าเมืองเพื่อหางานทำ ภาพดังกล่าวทำให้เขารู้สึกถึงความล้มเหลวของเขา

ดังนั้น เหตุผลที่โคโไซะฆ่าตัวตายนั้นจึงเป็นโศกนาฏกรรมที่เกิดจากความปรารถนาของคนอื่น (Desire of other) เป็นความปรารถนาที่เขาจินตนาการว่าแม่ในมโนภาพของเขาต้องการ ซึ่งไม่ใช่ความปรารถนาของตัวเอง ชนวนแห่งแรงขับมรณะจึงเกิดขึ้นจากความปรารถนาของคนอื่นด้วยเช่นกัน

จากการวิเคราะห์ในข้างต้น ทำให้เราทราบในที่สุดว่า โคโไซะไม่ได้รับการตอนเชิงสัญลักษณ์โดยสมบูรณ์ เขาก็มีสถานะที่ไม่สมบูรณ์และไม่มีอำนาจมากพอที่จะตอนเชิงสัญลักษณ์เอซีเกะเช่นเดียวกัน หากการตอนเชิงสัญลักษณ์คือการแสดงให้เห็นองคชาติ ซึ่งเป็นตัวแทนของอำนาจแล้วนั้น องคชาติของโคโไซะที่หายไปอย่างทางรถไฟจึงไม่มีอยู่แต่เดิม โคโไซะจึงเป็นบุคคลที่ไม่มีอำนาจอย่างแท้จริง เขาเพียงพยายามลอกเลียนแบบองคชาติที่เขาอาศัยเท่านั้น ดังนั้น โคโไซะจึงไม่มีองคชาติอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะสร้างความหวาดกลัวให้เอซีเกะหลุดออกจากปมโอดิปุสและไม่สามารถตอนเชิงสัญลักษณ์เอซีเกะได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากระเบียบเชิงสัญลักษณ์ของโคโไซะเองไม่มีความสมบูรณ์ในตัวของเขาเอง

เมื่อโคโไซะไม่สามารถมีความสุขที่จะมีชีวิตอยู่ในโลกอีกต่อไป เขาจึงคิดฝันถึงความสุขที่สมบูรณ์ ลากองเรียกความสุขนั้นว่า ความหลุดพ้น (Jouissance)²³ โดยเป็นความสุข

²³ คำว่า Jouissance ในช่วงแรกของการแปลเป็นภาษาต่างประเทศ นักวิชาการสายอังกฤษอเมริกันแปลคำนี้เป็นภาษาอังกฤษโดยเลือกคำที่มีความหมายใกล้เคียงที่สุดอย่าง “Enjoyment” ทว่าคำดังกล่าวขาดซึ่งนัยทางกามารมณ์ และไม่มีนัยเกี่ยวกับความทุกข์หรือความเจ็บปวด ในปัจจุบันจึงยังคงใช้คำว่า Jouissance ทั้งในภาษาอังกฤษและภาษาต่างชาติ (Evans, 2001: 93) ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยใช้คำว่า “ความหลุดพ้น”

ขั้นสูงสุด จนทำให้มนุษย์ไม่สามารถทนรับได้ จึงเรียกได้อีกว่าเป็นความสุขในความทุกข์ เป็นความสำราญที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวด ยกตัวอย่างให้เห็นภาพคือ การที่ผู้ป่วยทางจิตมีความสุขกับอาการป่วยของตน เป็นต้น ลากองมองว่า ความทุกข์ทรมานไม่ได้ดำรงอยู่ในความเป็นจริง เพราะความเป็นจริงเป็นผลผลิตของระเบียบเชิงสัญลักษณ์เท่านั้น²⁴ ดังนั้น การที่โคโสะจะไปถึงความสุขที่เขาใฝ่ฝัน หรือการได้มาถึงสิ่งที่หายไป โคโสะจำเป็นต้องหลุดไปจากสภาวะที่เป็นอยู่ไปสู่สภาวะอนินทรีย์ ดังที่ได้กล่าวว่า ความทุกข์ทรมานต้องแลกด้วยความเจ็บปวด และเพื่อไปถึงความสุขนั้น โคโสะจำเป็นต้องแลกด้วยชีวิต

3.4 ตำนานพระเจ้าอชาตศัตรู (Ajase Complex)

หลังจากการศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นด้วยแนวคิดจิตวิเคราะห์ของลากอง ทำให้เราสามารถเข้าใจถึงสิ่งที่ไม่ได้ปรากฏให้เห็นในกรอบภาพได้ดีขึ้น ทว่าแนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ปมอจาเซหรือตำนานพระเจ้าอชาตศัตรูของโคซาวะทำให้เราสามารถวิเคราะห์จิตใจของเอซึเกะในเรื่อง *Suzaku* ต่างออกไปมุมมองของปมโอดิปุส ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นมุมมองที่มองสภาพสังคมญี่ปุ่นโดยคนญี่ปุ่นเอง

จากเหตุการณ์เดียวกันในการวิเคราะห์ลักษณะของเอซึเกะผ่านทฤษฎีปมโอดิปุส เมื่อวิเคราะห์ผ่านทฤษฎีของโคซาวะแล้ว ทำให้เราเห็นว่าความหวาดกลัวของเอซึเกะต่อการเดินเข้าอุโมงค์ที่มีลักษณะคล้ายมดลูกแสดงให้เห็นถึงความกลัวที่จะต้องกลับไปยังจุดเริ่มต้นของชีวิต เอซึเกะไม่รู้สึกลอดภัยที่จะเดินเข้าอุโมงค์นั้น ทว่าเมื่อเอซึเกะตัดสินใจเดินเข้าไปในอุโมงค์ น้ำของเขาจึงถามถึงความรู้สึกที่มีต่อแม่ เอซึเกะไม่ตอบ เอซึเกะเจอน้ำสะใภ้ของเขาระหว่างทางกลับบ้าน หลังจากฉากลอดอุโมงค์ (รูปที่ 4.99-100) เอซึเกะจึงหยุดมองดูน้ำสะใภ้ของตนก่อนที่จะเดินเข้าไปหาเธอ ในทัศนะของโคซาวะมองว่า เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงสภาวะการเติบโตของ

²⁴ในการศึกษาจิตวิเคราะห์ของลากองเราจำเป็นต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องระเบียบทั้งสามประการคือ มโนภาพ (Imaginary) สัญลักษณ์ (Symbolic) และ สภาวะแท้จริง (Real) โดยลากองแยกสภาวะแท้จริง (Real) ออกจากความเป็นจริง (Reality) โดยเขาให้เหตุผลว่า ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่อยู่ในระเบียบเชิงสัญลักษณ์ เป็นโลกของสิ่งที่ปรากฏ (Presence) และสิ่งที่ไม่ปรากฏ (Absence) ดังนั้นสิ่งที่เราพบเห็นในชีวิตประจำวันจึงเรียกได้ว่าเป็นความจริงเชิงสังคม (Socio-Reality) ลากองเชื่อว่ายังมีสิ่งอื่นที่อยู่นอกเหนือจากสิ่งที่ปรากฏ ดังนั้นในทัศนะของลากอง ในสภาวะแท้จริงไม่มีสิ่งที่ปรากฏและไม่ปรากฏ เพราะทุกสิ่งดำรงอยู่ในสภาวะแท้จริง และความเป็นจริงเป็นเพียงเสี้ยวที่ระเบียบเชิงสัญลักษณ์เลือกให้ปรากฏ ดังนั้น จึงกล่าวได้อีกว่า สิ่งที่หายไป (The Lost Object) สามารถเรียกได้ว่าเป็นสภาวะแท้จริงเช่นเดียวกัน หรือแม้แต่ ความทุกข์ทรมาน (Jouissance) เองก็ดำรงอยู่ในสภาวะแท้จริง เพราะความเป็นจริงไม่สามารถไปถึงความสุขขั้นนั้นได้ (ดู Evans, 2001: 162-164, ดูเพิ่มเติม Levine: 2008)

หมายเหตุ เพื่อเลี่ยงความสับสนระหว่าง Truth Reality และ Real ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า เลือกใช้คำว่า “สภาวะแท้จริง” อธิบายถึงคำว่า Real ในทัศนะของลากอง

เด็กชายเอซีเกะเป็นนายเอซีเกะในฉากต่อไปด้วยการให้อภัยแม่และยังคงรักแม่เชิงสัญลักษณ์ หรือคือน้ำของเอซีเกะต่อไปในฐานะของบุคคลธรรมดามากกว่าเป็นบุคคลในอุดมคติ ดังนั้นเราสามารถมองเป็นเรื่องปกติได้ว่าในสังคมญี่ปุ่นการที่ลูกชายยังคงมีความรักต่อแม่ หรือแม่ยังคงมีความรักต่อลูกชายไม่ได้เกิดจากความรักต้องห้าม ทว่าเกิดจากการเรียนรู้และให้อภัยกัน สัมพันธภาพระหว่างแม่และลูกจึงยังคงสามารถดำเนินต่อเนื่องได้ถึงปัจจุบัน



(รูปที่ 4.99) โคโซะพาเอซีเกะลอดอุโมงค์ทางรถไฟและถามถึงความรู้สึกของเอซีเกะที่มีต่อแม่ของเขา

(รูปที่ 4.100) เอซีเกะเดินกลับบ้านพร้อมยาซูโยะผู้เป็นป้าและมีจิรบนทางเดินที่มีลักษณะคล้ายกับอุโมงค์

ตัวอย่างที่น่าสนใจอีกตัวอย่างหนึ่งปรากฏในเรื่อง *Nobody knows* โดยแม้ว่าลูกชายจะเริ่มโตแล้วแต่เคย์โกะยังคงให้ความสำคัญกับอากิระเป็นพิเศษ โดยตัวเธอเองบอกว่าอากิระมีลักษณะคล้ายพ่อของเขามาก ลักษณะหนึ่งของปมโอดิปุสคือการที่ลูกชายพยายามทำหน้าที่แทนพ่อของตัวเอง เราสามารถพบและเปรียบเทียบได้เช่นกันในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังเช่นในเรื่อง *The Birds* (1963) ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ตัวละครเดียวที่มีความหึงหวงลูกชายของเธอ มีทซ์ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับพ่อ บ่อยครั้งที่มิทซ์มักทำตัวคล้ายพ่อของเขาหรือยืนอยู่ในตำแหน่งเดียวกับที่พ่อของเขาเคยอยู่ เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นระหว่างพ่อกับตัวของเขาเอง

ในภาพยนตร์เรื่อง *Nobody Knows* อากิระเองก็ทำหน้าที่แทนพ่อ (และแม่ในเวลาเดียวกัน) เขาคอยดูแลน้องๆ และดูแลแม่ ทว่าหากมองในมุมมองของโคซาวะแล้ว คำอธิบายดังกล่าวก็จะต่างออกไป โคซาวะมองว่าเป็นเรื่องปกติที่แม่จะมีความรักต่อลูก (ชาย) แม้ว่าจะเติบโตใหญ่แค่ไหนก็ตาม

ในทำนองเดียวกันกับเรื่อง *Still Walking* ไทชิโกะมักจะเข้าไปก้าวก่ายชีวิตของเรียวตะลูกชายคนรองวัย 40 ปี ซึ่งเป็นลักษณะของแม่ในสังคมญี่ปุ่นที่ยังคงเข้ามาดูแลความเป็นอยู่ของลูกชาย ไม่ว่าจะลูกชายจะเติบโตเพียงใดแล้วก็ตาม

อุเอโนะ จิชิโกะ (Ueno Chizuko) นักวิชาการแนวสตรีนิยมชาวญี่ปุ่นมีแนวคิดสอดคล้องกับโคซาเวะ เนื่องจากเธอไม่เห็นด้วยกับการนำทฤษฎีปมโอดิปุสมาใช้ในบริบทสังคมญี่ปุ่น โดยเธออธิบายว่าในสังคมญี่ปุ่นนั้นพ่อมักจะทำงานดึกทำให้กลับบ้านช้าจึงไม่มีเวลาคุยกับลูกและไม่ค่อยมีเวลาพิเศษสัมพันธ์กับแม่ ด้วยสภาพของสังคมที่แตกต่าง ทำให้ลูกชายไม่ได้รู้สึกอิฉาพ่อดังทฤษฎีปมโอดิปุสด้วยเหตุผลดังกล่าว พ่อไม่ค่อยปรากฏตัวมากเมื่อเทียบกับแม่แล้ว ในทางกลับกันแม่เองก็มีความผูกพันอยู่กับลูก ดังนั้น เธอจึงยังคงก้าวร้าวชีวิตของลูกชายแม้จะเติบโตแล้วก็ตาม (Buckley, 2002: 306)

ชูชิโกะ โคบายาชิ (Shukuke Kobayashi) อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของแม่ลูกในแบบญี่ปุ่นในงานวิจัย *Japanese Mother-Child Relationships: Skill Acquisition Before the Preschool Years* ว่าสัมพันธ์ภาพระหว่างแม่และลูกในสังคมญี่ปุ่นนั้นมีความลึกซึ้งและแม่ชาวญี่ปุ่นเองก็มักจะหมกมุ่น (Immerse) กับลูกๆ ของเธอ ความสัมพันธ์อันลึกซึ้งดังกล่าว อธิบายได้ด้วยการใช้เนื้อเชื้อใจกัน การพึ่งพาอาศัยกันและกัน และความหวานซึ้งซึ้งกันและกัน หรือที่เรียกว่า “อะมะเอะ (甘え)” (2001: 112) จิชิโกะจึงอธิบายว่าเหตุผลดังกล่าวทำให้แม่ยังคงเข้าไปรบกวนชีวิตของลูกชาย จนบ่อยครั้งทำให้เกิดปัญหาแม่สามีลูกสะใภ้ในสังคมญี่ปุ่น

ดังนั้น เมื่อลูกยังคงมีความรักต่อแม่และให้เกียรติแม่เมื่อแม่ทำผิด เราจึงทำความเข้าใจจิตใจของอากิระในเรื่อง *Nobody knows* ได้ แม้ว่าอากิระแสดงความไม่พอใจที่แม่ของเขาไม่ดูแลลูกๆ และต้องการหาความสุขให้ตัวเอง ทว่าอย่างไรก็ตามเขาก็ให้อภัยแม่ของเขาและไปส่งเธอที่สถานีรถไฟ และแม้ว่าในภายหลังเขาจะรู้ว่าแม่จะไม่กลับมาอีก เขาก็ยังคงปกป้องแม่โดยพยายามคงรักษาสภาพความเป็นครอบครัวให้เหมือนตอนที่แม่ยังอยู่ เขาให้คนปลอมตัวเป็นแม่เพื่อทำของขวัญวันปีใหม่ให้แก่น้องๆ และยังคงเฝ้าบอกร้องๆ เสมอว่าแม่จะต้องกลับมา

นอกจากนี้ จากงานวิจัยของโคบายาชิทำให้เราเข้าใจปมอาจาเซะของโทชิโกะในเรื่อง *Still Walking* ที่เธอยังคงทำเหมือนกับว่าเรียวตะยังคงเป็นเด็กได้ เธอเล่าเรื่องตลกสมัยเด็กมาแล้วให้คนอื่นฟังเพื่อให้ลูกชายหน้าโดยมองว่าเป็นเรื่องตลก เธอยังคงดูแลทรงผมของจินามิลูกสาวคนรองแม้เธอจะแต่งงานไปนานแล้วก็ตาม โทชิโกะเคียวเซ็ญให้เรียวตะไปหาหมอฟันโดยบอกว่าเรียวตะเองก็อายุมากแล้ว เรียวตะจึงได้กลับว่าเมื่อวานเธอยังบอกว่าเขายังคงเป็นเด็กอยู่ โทชิโกะยังคงดูแลหลุมศพของซุนเปแม้ว่าเขาจะตายไปแล้ว และโทชิโกะพยายามก้าวร้าวครอบครัวยุคใหม่ของเรียวตะโดยไม่เห็นด้วยที่เรียวตะแต่งงานกับหญิงม่ายลูกติดและพยายามโน้มน้าวทุกวิถีทางให้ทั้งคู่เลิกคิดจะมีลูก เพราะเธอคิดเผื่อว่าสักวันหนึ่งถ้าเรียวตะต้องการหย่ามันจะลำบากหากมีลูกติด

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของโคชาวะทำให้เราสามารถเห็นสภาพเหตุการณ์ผ่านมุมมองของชาวญี่ปุ่นเองที่มองประเด็นสัมพันธ์ภาพระหว่างแม่และลูกชายที่ต่างไปจากโลกตะวันตกและทำให้เราสามารถเข้าใจถึงสัมพันธ์ภาพภายในครอบครัวชาวญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย อย่างไรก็ตามแม้ว่าทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ลากองและโคชาวะจะมีมุมมองที่ต่างกัน ทว่าทฤษฎีเหล่านี้ต่างช่วยให้เราสามารถตีความเนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นออกมาในมุมมองที่หลากหลาย เราจึงควรเลือกใช้ทฤษฎีเหล่านี้ให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาของภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจในประเด็นที่ยากแก่การทำความเข้าใจและเป็นการทำทนายที่ก่อให้เกิดความคิดที่ต่างกันอย่างออกไป

นอกจากประเด็นทางจิตวิเคราะห์แล้ว ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับคนเป็นและคนตาย ซึ่งกล่าวถึงอย่างน่าสนใจ เพราะเป็นการแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลที่อยู่นอกเหนือกรอบภาพ ซึ่งจะวิเคราะห์ในส่วนต่อไป

3.5 อัมภันตรภาพแห่งความตาย (Immanence of Death)

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมักมีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลที่ไม่ปรากฏอยู่ในกรอบภาพ ทว่าบุคคลเหล่านั้นต่างมีอิทธิพลต่อบุคคลที่ปรากฏอยู่ในกรอบภาพ โดยภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* และ *Distance* ของ โคเรเอดะมีประเด็นเรื่องดังกล่าวอย่างเด่นชัด

ในเรื่อง *Maborosi* (1995) ยูมิโกะต้องทราบดีถึงความรู้สึกผิดกับความทรงจำในวัยเด็กที่เธอไม่อาจจำไม่ให้ย่าของเธอซึ่งป่วยเป็นโรคความจำเสื่อมออกจากบ้านได้ ย่าของเธออ้างว่าเธอต้องการตายที่บ้านเกิด เหตุการณ์ดังกล่าวยังคงหลอนยูมิโกะในความฝันจนถึงปัจจุบัน เธอตื่นขึ้นมาจากความฝันกลางดึกและเล่าให้อิคุโอะฟัง บทสนทนาในความมืดแสดงให้เห็นถึงภาวะติดกับของความทรงจำในอดีตของยูมิโกะ เรื่องราวยิ่งเลวร้ายขึ้นเมื่ออิคุโอะฆ่าตัวตายโดยไม่ทราบสาเหตุ ทิ้งให้เธออยู่กับยูอิชิลูกชายวัย 3 เดือนลำพัง เป็นการตายอย่างกะทันหันและไม่สามารถคาดเดาได้

ความตายมาถึงตัวคนรอบข้างยูมิโกะโดยที่ไม่มีกลางบอกเหตุทำให้ยูมิโกะเกิดความหวาดกลัว ยูมิโกะไม่ได้หวาดกลัวต่อความตายที่มาถึงแต่เธอหวาดกลัวต่อผลของความตายที่มีต่อเธอ เพราะทั้งย่าและอิคุโอะต่างมุ่งที่จะทำลายตัวเองด้วยความตาย อะไรคือแรงขับมรณะที่ทำให้พวกเขาอยากตาย “ทำไมอิคุโอะถึงตาย มันช่างน่าสงสัย” เป็นคำถามที่แม่ของยูมิโกะถามขึ้นจากเหตุการณ์ที่เธอสูญเสียย่าของเธอไปในอดีตจนถึงการฆ่าตัวตายของคนที่เธอรักใช้เวลาประมาณ 20 นาที ที่เหลืออีกประมาณ 110 นาทีเป็นการเฝ้ามองผลของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ท้ายที่สุดภาพยนตร์ก็ไม่ได้ให้คำตอบถึงแรงขับเคลื่อนแต่กลับให้เราเฝ้าดูการค่อยๆ ยอมรับต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อ *ยูมิโกะ* ความตายจึงอยู่ในภาพยนตร์ตลอดเวลา *Maborosi* จึงเป็นเรื่องของคนเป็นในกรอบภาพและความตายนอกกรอบภาพ สิ่งที่ผู้ชมเห็นจึงมีเพียงสิ่งที่เหลือไว้หลังความตาย อิทธิพลที่ยังมีต่อคนเป็น สภาวะของการไว้ทุกข์ การเก็บกด แม้เวลาผ่านไปนานเท่าไร ความตายก็ยังคงเร้นกายอยู่ในลักษณะอัมภันตรภาพ (Immanence) ตัวละครจึงมีสภาพคล้ายติดกับดักของความตาย

อัตลักษณ์ความตายใน *Maborosi* อยู่ในสภาพที่ไร้ลักษณะ คือไม่เคยปรากฏอยู่ในกรอบภาพ และไม่ได้เกิดขึ้นต่อหน้าตัวละครหรือผู้ชม การตายเกิดขึ้นนอกกรอบภาพ ไร้ซึ่งพยานไม่เห็นแม้แต่ศพ เมื่อย่าของ *ยูมิโกะ* ออกจากบ้านไป เราไม่ทราบถึงชะตากรรมของเธอ เราทราบเพียงว่าเธอไม่เคยกลับมาที่บ้านอีกเลย เช่นเดียวกับการตายของ *อิคูโอะ* เมื่อ *ยูมิโกะ* เดินทางไปสถานีตำรวจเพื่อยืนยันศพของสามีเธอ ตำรวจอีกนายปรามไม่ให้เธอดูศพโดยบรรยายถึงสภาพของศพว่า “*อิคูโอะ* เดินอยู่บนรางรถไฟระหว่างสองเส้น เขาปล่อยให้รถไฟทับร่างกายของเขาจนแหลกเหลวไม่เป็นชิ้นส่วนจนตำรวจคิดว่า *ยูมิโกะ* คงไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นศพของใคร มีเพียงจดหมายประทับตราบริษัทเท่านั้นที่ช่วยยืนยันศพว่าเป็น *อิคูโอะ*” ภาพจึงเปลี่ยนเป็นคำพูด แม้ว่าเวลาจะผ่านไปหลายปี ทว่าอดีตแห่งความตายก็ยังคงเก็บงำซ่อนตัวอยู่ในรอยแผลแห่งความทรงจำของ *ยูมิโกะ* ความตายจึงคงอยู่ในภาวะอัมภันตรภาพ (Immanence) เร้นกายอยู่ในความทรงจำและบรรยากาศ อยู่ในแสงและมุกกล้อง แฝงตัวอยู่รอเวลาที่จะเผยความซอกซำ

รถไฟในเรื่อง *Maborosi* มีความเชื่อมโยงต่อความตายของ *อิคูโอะ* โดยแยกออกเป็นสองประเด็นคือ ความเร็วของรถไฟ และแสงไฟจากข้างทาง (ในประเด็นที่สองกล่าวถึงก่อนหน้าแล้ว) *อิคูโอะ* มักผูกพันอยู่กับความเร็วของรถไฟ โดยรถไฟมักจะปรากฏตัวทั้งในรูปแบบของภาพและเสียงเหมือนลางบอกเหตุ ในตอนต้นเรื่อง *อิคูโอะ* ที่รถจักรยานตอนกลางคืนมีเพียงแสงจากไฟข้างถนนที่ช่วยส่องให้เห็นทาง เขาขี่ข้ามทางรถไฟที่กำลังมีรถไฟแล่นมา แล้วจึงขี่เลียบทางรถไฟจนรถไฟผ่านไปเขาจึงวนกลับมา เขาขี่กลับมาที่บ้านโดยมี *ยูมิโกะ* ต้อนรับ *อิคูโอะ* เล่าให้ *ยูมิโกะ* ฟังว่าเขาขโมยรถจักรยานคืนนี้มาแทนรถของเขาที่โดนขโมยไปโดยเขามองว่ามันเป็นเกมอย่างหนึ่งเมื่อ *อิคูโอะ* เข้าไปในบ้าน ภาพก็ตัดมาที่รถไฟที่วิ่งผ่านใกล้ๆ ที่พักของทั้งสอง *ยูมิโกะ* และ *อิคูโอะ* ช่วยกันทาสีรถจักรยานขณะที่เขาทาไปเสียงรถไฟแล่นผ่านก็ดังขึ้นด้วย ในคืนวันต่อไปหลังจากที่ *ยูมิโกะ* ไปหา *อิคูโอะ* ที่โรงงานเขาพาเธอนั่งรถจักรยานเล่นไปรอบๆ เมืองเลียบทางรถไฟ ในวันรุ่งขึ้น *ยูมิโกะ* ออกมาตากผ้าที่ระเบียงเสียงของรถไฟแล่นผ่านมาเธอมองไปข้างล่างเห็น *อิคูโอะ* กำลังขึ้นรถจักรยานกลับบ้าน โดยเขาบอกว่ากลัวรถจักรยานเปียกฝน *ยูมิโกะ* ลงไปส่ง *อิคูโอะ* ไปทำงาน ภาพตอนที่ *อิคูโอะ* เดินจากไปคล้ายกับภาพตอนที่ย่าของเธอเดินจากไปเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นครั้งสุดท้าย

ที่เราเห็น*อิคูโอะ*ตอนมีชีวิตอยู่ในเย็นวันนั้นตำรวจเชิญ*ยูมิโกะ*ไปชี้ตัวศพ เมื่อเธอกลับมานั่งเศร้าที่บ้าน โคเรเอตะตัดกลับมาที่ภาพรถไฟวิ่งแล่นผ่านแถวบ้านเธอในตอนเช้า แม่ของเธอมาช่วยเธอเลี้ยง*ยูอิจิ*และคุยเกี่ยวกับเรื่องอนาคตของเธอ ภาพตัดสลับระหว่างรถจักรยานที่มีผู้ชายขี่เลียบทางรถไฟและ*ยูมิโกะ*ที่เข็นรถจักรยานเลียบทางรถไฟเช่นกัน จึงสังเกตได้ว่ารถไฟทั้งปรากฏในภาพและมาในรูปแบบของเสียงบ่อยครั้ง และรถไฟมักจะผูกพันอยู่กับความตายของ*อิคูโอะ*

*ยูมิโกะ*ไม่สามารถมีความสุขได้เมื่ออยู่ในเมืองนี้เธอจึงต้องนั่งรถไฟออกไปต่างเมืองเพื่อไปอยู่กับสามีใหม่ เมื่อเธอนั่งรถไฟออกไปจากเมืองเธอก็เหมือนกลับมาใช้ชีวิตใหม่อีกครั้ง ความเร็วและเสียงของรถไฟจึงทำหน้าที่คล้ายตัวเร่งแรงขับเคลื่อนให้*อิคูโอะ*ทำลายตัวเอง อัมพันตรภาพแห่งความตายจึงแฝงกายอยู่ในรถไฟที่ปรากฏทั้งภาพและเสียง ความตายจึงไม่ได้จาก*ยูมิโกะ*ไปแต่เป็นเธอเองที่รังความตายไว้โดยแอบซ่อนและกดดันความรู้สึกเอาไว้ หลังจากที่เธอกลับเข้ามาที่โศก้าอีกครึ่งโดยรถไฟ ความรู้สึกที่เธอกดดันเอาไว้จึงเก็บไว้ไม่อยู่ ความตายจึงหวนสภาพขึ้นมา โดยหลังจากร่วมงานแต่งงานของน้องชายของเธอแล้ว *ยูมิโกะ*ไปเยี่ยมเพื่อนเก่าที่ร้านกาแฟ เขาเล่าให้เธอฟังถึงวันที่*อิคูโอะ*ฆ่าตัวตายว่าดูไม่เหมือนคนมีความทุกข์หรืออยากตาย เมื่อ*ยูมิโกะ*ได้ฟังเรื่องดังกล่าว คำถามที่เธอเก็บไว้ในใจถึงแรงขับเคลื่อนที่จูงใจ*อิคูโอะ*จึงพุ่งพล่านอีกครั้ง ความทุกข์ของ*ยูมิโกะ*คือการไม่สามารถไขปริศนาของแรงขับเคลื่อนได้ แม้ว่าความตายจะเผยตัวไปทั่วในบรรยากาศแต่เป็นตัวเธอเองที่รังความตายไว้กับตัว

ในวันที่มีพายุเข้า *ยูมิโกะ*เปิดหน้าต่างออกดูท้องทะเลเห็นคุนย่าข้างบ้านกำลังออกทะเล โดยเธอบอกว่าจะเอาปูมาฝาก*ยูมิโกะ* ภาพคุนย่าข้างบ้านเดินสู่ท้องทะเลทำให้*ยูมิโกะ*หวนนึกถึงย่าของเธอจากไป เมื่อพายุโหมกระหน่ำเข้าชายฝั่ง *ยูมิโกะ*ก็อดเป็นห่วงคุนย่าข้างบ้านที่ออกทะเลไม่ได้ ความรุนแรงของพายุจึงเปรียบเหมือนภาวะทางอารมณ์ของ *ยูมิโกะ*ที่เธอไม่สามารถกดดันความหวาดกลัวต่อความตายอีกต่อไป *ยูมิโกะ*หยิบกระดิ่งพวงกุญแจรถจักรยานอันเป็นของดูต่างหน้าของ*อิคูโอะ*ออกมาดู ยิ่งทำให้เธอคิดถึงปริศนาการตายของ*อิคูโอะ*มากขึ้นเรื่อยๆ แม้ว่าท้ายที่สุดคุนย่าข้างบ้านจะกลับมาอย่างปลอดภัย ทว่ามันก็สายเกินไปที่เธอจะเก็บสภาวะดังกล่าวอีกต่อไป ความตายจึงไม่ได้เว้นกายอีกต่อไป ความทรงจำเกี่ยวกับความตายนำให้เธอตัดสินใจกระทำบางอย่าง *ยูมิโกะ*ตัดสินใจออกจากบ้านไปยังป้ายรถเมล์แห่งหนึ่งเพื่อรอรถเมล์ โคเรเอตะแสดงให้เห็นถึงความสามารถเปลี่ยนโลกของภาพยนตร์ให้กลายเป็นโลกแห่งความตายได้ในพริบตา ในยามที่รถเมล์มาถึง *ยูมิโกะ*ไม่ได้ขึ้นรถเมล์ร้างผู้คนนั้น เธอได้ยินเสียงกระดิ่ง เธอจึงมองตามและเห็นขบวนศพที่กำลังแห่อุ้มบนภูเขา ขบวนศพแห่ผ่านต้นซากุระ หิมะสีขาวค่อยๆ ตกลงมาตัดกับเสื้อผ้าสีดำ *ยูมิโกะ*เดินตามขบวนศพประจักษ์เดินตามความตาย จึงเป็นตัว*ยูมิโกะ*เองที่เลือกตามความตาย มิใช่ความตายที่เลือกติดตามเธอ ระยะห่างจาก*ยูมิโกะ*และขบวนศพค่อยๆ

ห่างกันเรื่อยๆ (อันที่จริงแล้วขบวนการศพดังกล่าวไม่สามารถระบุเวลาได้ว่าเป็นเหตุการณ์ในปัจจุบัน หรือเป็นเหตุการณ์ในอดีตที่ *ยูมิโกะ* เดินตามขบวนการของ *อิคูโอะ*) *ยูมิโกะ* หยุดพักอยู่ที่ชายฝั่งทะเล *ทามิโอะ* มาตามตัวเธอกลับบ้านแต่ *ยูมิโกะ* กลับปลดปล่อยคำถามของเธอออก *ทามิโอะ* ไม่สามารถตอบคำถามของ *ยูมิโกะ* ได้เขาทำได้เพียงเล่าเรื่องจากพ่อเขาว่าท้องทะเลมีอำนาจสร้างแสงลวงตาล่อลวงให้คนเดินตามลงไปทะเล *อิคูโอะ* อาจจะถูกแสงลวงตานี้ล่อให้เดินตามไปก็ได้ แม้ว่าจะไม่ได้คำตอบที่แท้จริงแต่ก็ทำให้ *ยูมิโกะ* เย็นลงและกลับไปยังบ้านของ *ทามิโอะ* ในวันรุ่งขึ้น *ทามิโอะ* กำลังเล่นกับเด็ก *ยูมิโกะ* ลงมาจากข้างบนเธอเห็นพ่อสามีนั่งอยู่ที่ชานระเบียงเธอจึงเดินเข้าไปหาเขาและนั่งข้างๆ เมื่อเธอสังเกตเห็นบรรยากาศรอบๆ ข้างเธोजึงพูดว่า 'อากาศร้อนขึ้นแล้วนะคะ' พ่อสามีตอบกลับว่า 'อืม แนนอน' เมื่ออากาศเริ่มร้อนขึ้น ความหนาวเย็นของความตายตั้งแต่ต้นเรื่องจึงจากไปสู่ภาวะของอุตรภาพ (Transcendence) *ยูมิโกะ* สามารถก้าวผ่านกับดักที่เธอสร้างขึ้นลบล้างอิทธิพลแห่งความตายออกไป

เช่นเดียวกับเรื่อง *Distance* (2001) ความตายไม่เคยปรากฏอยู่ในกรอบภาพแต่เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกกรอบภาพ คือเกิดขึ้นก่อนเรื่องราวภายในภาพยนตร์ ตลอดทั้งเรื่อง *Distance* เป็นภาพยนตร์ที่ไม่มีดนตรีประกอบ เสียงที่ได้ยินมีเพียงเสียงของบทสนทนาและบรรยากาศรอบข้างเท่านั้น *Distance* จึงเป็นภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงช่วงเวลาไว้ทุกข์และการตั้งคำถามถึงแรงขับเคลื่อน แม้ภาพยนตร์จะเปิดด้วยประเด็นของข่าวการก่อการร้ายของลัทธิ *The Ark of Truth* เมื่อ 3 ปีก่อน ทว่าภาพยนตร์ก็ไม่ได้เน้นถึงผลของการก่อการร้ายดังกล่าวต่อสังคมแต่กลับเจาะลึกลงไปยังกลุ่มของผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเหล่าสมาชิกที่ฆ่าตัวตายหลังก่อเหตุ โดยแสดงให้เห็นถึงผลกระทบต่อจิตของคนเป็นที่ถูกคนตายทิ้งไว้เบื้องหลัง ซึ่งเต็มไปด้วยคำถามว่าอะไรคือสาเหตุที่ทำให้สมาชิกเหล่านั้นทอดทิ้งพวกเขา 30 นาทีแรกของภาพยนตร์จึงเป็นการเฝ้ามองสังเกตการณ์ตัวละคร และหลังจากนั้นคือการสำรวจพื้นที่เพื่อค้นหาร่องรอย และการสัมภาษณ์เพื่อค้นหาคำตอบ

ผลของความตายที่มีต่อคนเป็นในเรื่อง *Maborosi* และ *Distance* นั้นคล้ายกับการดำเนินเรื่อง คือการเก็บกดและซ่อนเร้นไว้แต่ยังคงอยู่ ตัวตนของตัวละครถูกปิดบังไว้เหมือนกับผลของความตายที่ถูกกดเก็บ โดยวิธีการวิเคราะห์รหัสของ *บาร์ตส์* นั้นทำให้เราเห็นถึงวิธีการซ่อนเร้นความตายภายในเรื่อง

หลังจากการตายของ *อิคูโอะ* ผ่านไป 5 ปีภาพแรกของผู้ชมเห็นคือจักรยานของ *อิคูโอะ* ที่ถูกจอดทิ้งไว้ กอปรกับภาพชีวิตหลังการแต่งงานใหม่ของ *ยูมิโกะ* ทำให้ผู้ชมคิดว่าเธอสามารถหลุดจากความเศร้าและผลของความตายได้แต่อย่างไรก็ตามในที่สุดแล้วเราก็พบว่าความเศร้าของ

ยูมิโกะคือการไม่สามารถหาเหตุผลของแรงขับมรณะที่ทำให้ฮิคุโอะฆ่าตัวตายได้ เช่นเดียวกับ *Distance* ที่ตัวละครทั้ง 4 ไม่สามารถหาคำตอบที่แท้จริงของแรงขับมรณะได้ ตัวละครในเรื่อง *Maborosi* และ *Distance* จึงตกอยู่ในสภาพติดกับดักแห่งความตาย คือการกดทับซ่อนความรู้สึกไว้ ไม่แสดงออก เช่นเดียวกับผู้ชมที่ติดกับดักของเรื่องคือไม่รู้ว่ตัวละครทั้ง 4 ในเรื่อง *Distance* เป็นใครและมีความรู้สึกอย่างไรต่อความตาย และไม่รับทราบถึงความทุกข์ของยูมิโกะที่ยังคงโศกเศร้าต่อการตายของฮิคุโอะ

ในเรื่อง *Distance* ผู้ชมเฝ้าติดตามดูตัวละคร โครเอเดะถ่ายทอดให้เห็นเรื่องราวผ่านรหัสเหตุการณ์คือทำให้ผู้ชมทราบว่าเกิดอะไรขึ้น โดยนำเสนอภาพของตัวละครหลักทั้งสี่ผ่านชีวิตประจำวัน โดยที่ไม่บอกให้ผู้ชมทราบถึงปมหลังของทั้งสี่ ผู้ชมจึงเกิดการตั้งคำถามว่าตัวละครทั้งสี่เป็นใคร ในระหว่างที่เราเฝ้าสังเกตการณ์อยู่มีเสียงข่าววิทยุรายงานถึงเหตุการณ์ที่กลุ่มสมาชิกลัทธิ *The Ark of Truth* ได้วางสารเคมีลงในแหล่งน้ำในกรุงโตเกียวทำให้มีผู้เสียชีวิตและบาดเจ็บจำนวนมากซึ่งในวันรุ่งขึ้นจะเป็นวันครบรอบ 3 ปีของเหตุการณ์ดังกล่าว เหล่าญาติสนิทของเหยื่อจะมีการรวมตัวกันเพื่อไว้อาลัยแก่ผู้เสียชีวิต จากข้อมูลของรหัสเหตุการณ์ดังกล่าวเราอาจจะสันนิษฐานว่าทั้งสี่เป็นญาติของผู้เสียชีวิตเพราะทั้งสี่มีการรวมตัวกันในวันรุ่งขึ้น

บอริตเวลได้อธิบายเพิ่มเติมถึง “ทฤษฎีการรับรู้ของภาพยนตร์ (Cognitive Theory of Film)” ว่าผู้ชมไม่ได้ดูภาพยนตร์ด้วยจิตที่ว่างเปล่าและดูดซับเรื่องเล่าในภาพยนตร์อย่างไร้ปฏิกิริยาตอบโต้ ทว่าผู้ชมจะทำความเข้าใจกับเรื่องเล่าในภาพยนตร์โดยการสร้างสมมุติฐานขึ้นมา ซึ่งบอริตเวลเรียกว่าผังของเรื่องเล่า (Narrative Schema) โดยเขาอธิบายต่อว่าเมื่อสองเหตุการณ์ถูกนำเสนอต่อผู้ชม และผู้ชมจะต้องให้ผังของเรื่องเล่าพยายามเชื่อมโยงเหตุการณ์เข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของพื้นที่ เวลาหรือเหตุผล และเมื่อภาพยนตร์ดำเนินต่อไปเรื่อยๆ ผู้ชมจะจัดเรียงเหตุการณ์ใหม่โดยลำดับความสัมพันธ์ให้ชัดเจนและก่อสร้างเนื้อเรื่องขึ้นมา

แต่เมื่อผ่านไปประมาณ 30 นาทีหลังจากที่ตัวละครทั้งสี่พบวารถของพวกตนถูกขโมยไป มาซารุจึงแนะนำตัวเองกับซากะตะอดีตสมาชิกลัทธิที่ถอนตัวก่อนการก่อการร้าย ว่าพวกตนเป็นญาติของเหล่าสมาชิกที่วางสารเคมีเมื่อ 3 ปีก่อน ผู้ชมถูกทำให้คิดหรืออนุมานเอาว่าตัวละครทั้งสี่อาจเป็นญาติของเหยื่อที่มารวมตัวกัน โครเอเดะต้องการแสดงให้เห็นถึงสภาวะของการคาดเดาไม่ได้ โดยแสดงให้เห็นว่าเมื่อกลัดงและผู้ชมไม่สามารถทราบเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ เรื่องจึงอาจถูกพลิกผันได้ตลอด เราอาจเรียกสิ่งนี้ว่า กักตัก เพื่อเป็นการหน่วงเหนี่ยวเรื่องราวชะลอการเผยตัวออก บอริตเวลอธิบายว่าผู้ชมจำเป็นต้องละทิ้งสมมุติฐานที่มีอยู่เมื่อเกิดความขัดแย้งกันเอง

“ถ้าภาพยนตร์ไม่ตอบรับกับ “Canonical Story Format”²⁵ ผู้ชมจะต้องปรับสิ่งที่คาดหวังและจัดวางเรื่องใหม่ แม้อาจจะลังเลบ้างกับการอธิบายแบบใหม่ที่ต้องการนำเสนออะไรก็ตาม” (Bordwell, 1985: 36) เมื่อผู้ชมได้ข้อมูลใหม่ทั้งหมดทั้ง 4 ไม่ได้เป็นญาติของเหยื่ออย่างที่คิดผู้ชมจะทำความเข้าใจใหม่ถึงตัวตนที่แท้จริงตามข้อมูลใหม่ที่ได้รับ

เมื่อพบว่าไม่มีทางเลือกตัวละครทั้ง 5 จึงตัดสินใจเดินทางเข้าไปในป่าไปยังกระท่อมที่เหล่าสมาชิกเคยพักก่อนการก่อเหตุ ตัวละครเริ่มสำรวจพื้นที่หลังจากที่มาถึงกระท่อม อัมพันตรภาพของคนตายจึงอยู่ในบรรยากาศ ในบทสนทนา และความทรงจำ ภาพความทรงจำปรากฏขึ้นในลักษณะของ Flashback ที่ค่อยๆ ปรากฏออกมาทีละส่วน ของตัวละครแต่ละตัว แม้มาซารุจะบอกว่าเสียดายคุณภาพชีวิตของพี่ชายแต่เขาก็ไม่ได้รังพี่ของเขาไว้ ในขณะที่คิโยกะปฏิเสธคำชวนของมียาโมโตะสามีของเธอและขับไล่เขาออกจากบ้านด้วยความโกรธ และมีโนรุพยายามสำรวจพื้นที่ด้วยความสงสัยว่าภรรยาเก่าของเขาพร้อมหลับนอนกับสามีใหม่ที่กระท่อมนี้หรือไม่ เขาคิดถึงอดีตที่เขาไม่สามารถเข้าใจความคิดของภรรยาได้ อย่างไรก็ตามเขาก็พยายามที่จะรังภรรยาของเขาไว้ ซากะตะซึ่งมีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับอาชิซะรู้สึกกลัวจึงพยายามชวนอาชิซะให้หนีไปกับเขาแต่ก็ไม่สำเร็จ ความทรงจำของทั้ง 4 คนเกี่ยวข้องกับการรั้ง การอาลัย และการรำลา มีเพียงอัทซึชิเท่านั้นที่ความทรงจำของเขานั้นต่างออกไป บทสนทนาของอัทซึชิและอาชิซะนั้นมีลักษณะเป็นกวีนิพนธ์เกี่ยวกับความเดียวดายและการเริ่มต้นใหม่ของชีวิต อัทซึชิเป็นเพียงคนเดียวในกลุ่มของผู้มาไว้อาลัยที่ไม่ได้เอ่ยปากรั้งตัวคนที่ตัวเองรักไว้

ในเรื่อง *Distance* เหล่าสมาชิกที่ฆ่าตัวตายต่างมีปัญหาความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวทั้งสิ้น พี่ชายของมาซารุมาลาเขาก่อนที่จะไปเข้าร่วมลัทธิโดยในบทสนทนาแสดงให้เห็นถึงปัญหาระหว่างเขาและพ่อที่เสียไปแล้ว ภรรยาเก่าของมิโนรุตัดสินใจทำแท้งถึง 2 ครั้งโดยไม่บอกสามีของเธอจึงแสดงให้เห็นถึงปัญหาระหว่างเธอและมิโนรุ มียาโมโตะต้องการเข้าร่วมลัทธิคิโยกะจึงถามเขาถึงความเป็นห่วงลูกแต่ดูเหมือนว่ามียาโมโตะจะไม่สนใจเรื่องนี้อีกต่อไป อาชิซะไม่แสดงออกถึงความสัมพันธ์ระหว่างเธอและพ่อของเธอ ทว่าเธอแสดงออกถึงความสัมพันธ์พิเศษกับอัทซึชิซึ่งอ้างว่าเป็นน้องชายของเธอ ทั้งสี่คนแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ผิดประเวณีและทัศนคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับครอบครัว ความต้องการครอบครัวของทั้ง 4 คนจึงเกิดขึ้นใหม่ในลักษณะของลัทธิซึ่งนำพาทั้งสี่ไปสู่ความตายด้วยดั่งที่พวกเขาต้องการ

²⁵ Canonical Story Format เป็นคำที่บอร์ดเวลล์ใช้อธิบายถึง รูปแบบของเรื่องที่ถูกผู้ชมสร้างความเชื่อมโยงจากเรื่องเล่าไม่ว่าเรื่องเล่านั้นจะเข้าใจยากหรือง่ายขนาดไหนก็ตาม ผู้ชมจะทำความเข้าใจเรื่องเล่าเหล่านั้นใหม่เพื่อให้เข้าใจง่ายที่สุดในแบบฉบับของแต่ละคน โดยบอร์ดเวลล์เลือกใช้คำว่า Canonical ที่แปลว่า “เกี่ยวข้องกับศาสนา” เพราะไว้ในสมัยโบราณศาสนาเป็นเรื่องที่มาราวาทเข้าใจได้ยาก และเป็นหน้าที่ของสงฆ์ที่จะแปลคำสอนในศาสนาเพื่อให้เหล่าฆราวาสเข้าใจคำสอนได้ง่ายขึ้น

ภาพ Flashback ที่ปรากฏขึ้นอย่างไม่ต่อเนื่องนั้นเปรียบเสมือนภาพความทรงจำของตัวละครที่มีสภาพกระจัดกระจาย แยกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย เพราะเราจะพบว่าทัศนคติต่อสมาชิกในกลุ่มที่ตัวละครแสดงออกมาต่างจากทัศนคติในความทรงจำของตัวละคร ลักษณะการดำเนินเรื่องที่ซ้ำซ้อนทำให้เราไม่สามารถทราบได้ว่าเรื่องใดเป็นเรื่องจริง เช่นเดียวกับความรู้สึกของตัวละครที่มีต่อความตาย เพราะในท้ายที่สุดแล้วเราก็ไม่สามารถทราบได้ว่าคำพูดในปัจจุบันและคำพูดในความทรงจำสิ่งใดเป็นเรื่องจริง สิ่งใดเป็นเรื่องโกหก ความรู้สึกเกี่ยวกับความตายที่แท้จริงยังคงเรื้อรัง เรายังไม่สามารถรับรู้ว่าคุณรู้สึกจริงๆ ของตัวละครต่อคนตายนั้นเป็นอย่างไร ความขัดแย้งระหว่าง Flashback และภาพในปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างความทรงจำและคำพูด ตัวอย่างเช่น ซากะตะที่พยายามพูดปดว่าตัวเองไม่ได้มีความรู้สึกพิเศษกับอาซึซึะ ทว่าในภาพ Flashback เขาทั้งสองกลับสนิทสนมกัน เขายกยอสามีของคิโยโกะว่าเป็นคนสมบูรณ์แบบประเสริฐแต่ในฉาก Flashback ซากะตะแสดงถึงความไม่ใส่ใจในตัวของเขาเลย เมื่อซากะตะตัดสินใจหนีออกจากลัทธิและถูกตำรวจสอบสวนภายหลังเขาพูดสวนทางกับพฤติกรรมที่เขาเคยทำในฉาก Flashback โดยอ้างว่าเขาไม่ได้มีความรู้สึกพิเศษกับใคร เขาและเจ้าลัทธิเองก็ไม่มี ความเกี่ยวข้องอะไรทั้งๆ ที่เขาเคยบอกกับอัทซึซึว่าเจ้าลัทธิที่เปรียบเสมือนพ่อของเขา หรืออัทซึซึที่ตัวตนแท้จริงของเขานั้นมีความกำกวมอยู่มาก เพราะท้ายที่สุดแล้วเราก็ไม่สามารถทราบได้ว่าเขาเป็นใครโดยแน่ชัด ซูซาน มารีสัน (Susan Marison) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ในเทศกาลภาพยนตร์แห่งเมืองโตรอนโตเขียนวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง *Distance* ในนิตยสาร CineAction (2001) ว่า

“*Distance* จึงเป็นภาพยนตร์ที่ต้องใช้ความสนใจอย่างมากในการดูในรายละเอียด ภาพยนตร์ถูกซ้อนทับไว้หลายชั้นมากจนกลายเป็นงานหนักของผู้ชมที่จะต้องนำเรื่องราวที่มีลักษณะกระจัดกระจายมาจัดเรียงใหม่ ในขณะที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง ก็มีการคั่นด้วยฉาก Flashback ซึ่งบ่อยครั้งที่เราไม่แน่ใจว่าเป็นฉากในความทรงจำของใครหรือเกี่ยวกับอะไร... ในตอนจบของเรื่องเราจึงพบว่า *Distance* เรียกร้องให้ผู้ชมกลับมาชมอีกครั้งเพื่อทำความเข้าใจการกระทำของตัวละคร และให้เรากลับไปดูเรื่องราวในอดีตอีกครั้งเพื่อทำความเข้าใจของตัวละครในฉากอดีต ภาพยนตร์จึงจบด้วยการไม่มีคำตอบที่แน่นอน ไม่สามารถอธิบายถึงแรงจูงใจได้ ชีวิตนี้ไม่ง่าย นั่นดูเหมือนว่าเป็นสิ่งที่ ใครเอะอะอยากบอก”

Distance จึงชวนให้เราตั้งคำถามว่า ใครคือเหยื่อกันแน่ แม้เหล่ากลุ่มคนที่ตายจะเป็นผู้ก่อการร้ายที่ก่อให้เกิดเหยื่อของเหตุการณ์จำนวนมากแต่เราก็พบว่าในภาพยนตร์เรื่องนี้เราไม่สามารถระบุเรื่องจริงและเรื่องเท็จออกจากกันได้ ความรู้สึกของตัวละครที่มีต่อคนตายมีลักษณะ

ที่กำกวม ไม่แน่ชัด ชัดแจ้ง เพราะเมื่อคนตายไปแล้ว คนตายก็เป็นเหยื่อของคนเป็น การแสดงออกให้เห็นถึงความรู้สึกลึกซึ้งต่อคนตายเป็นเพียงแค่ฉากหน้า หรือเหตุการณ์ Flashback ในความทรงจำอาจจะเป็นเพียงเรื่องโกหกที่คนเป็นสร้างขึ้นในความคิด Distance จึงแสดงให้เห็นถึงระยะห่างระหว่างผู้ชมและตัวละคร แม้ว่ากล้องจะพยายามติดตามจับภาพตัวละครอยู่ตลอดเวลาแต่กล้องก็บันทึกได้เพียงพื้นผิวของความเป็นจริงที่อยู่ฉากหน้าเท่านั้น

3.6 ความเลือนลางของคนเป็น

นอกจากการแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของบุคคลที่อยู่นอกกรอบภาพแล้ว ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยยังแสดงให้เห็นถึงความเลือนลางของตัวตนของบุคคลที่อยู่ในกรอบภาพ บุคคลเหล่านี้แม้ปรากฏให้เห็นกลับไม่มีความสำคัญเท่ากับบุคคลที่ไม่ปรากฏให้เห็น *Still Walking* เป็นภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นประเด็นดังกล่าวได้อย่างชัดเจนที่สุดเรื่องหนึ่ง

ภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* ของ โคเรเอดะแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของคนตายที่ยังคงมีอยู่ต่อคนเป็น โดยเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในหนึ่งวัน เมื่อลูกคนรองผู้ไม่ได้รับความสนใจอย่าง *เรียวตะ* ตัดสินใจพาภรรยาของเขาไปเยี่ยมบ้านในวันครบรอบวันตายของพี่ชายคนโต ชุนเป ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงสภาวะของการไว้ทุกข์ที่ดูเหมือนไม่มีที่สิ้นสุด โดยตัวละครยังคงอยู่กับความตายโดยไม่จำเป็นที่จะต้องแสดงถึงความโศกเศร้า *Still Walking* จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงการเรียกร้องการมีตัวตนของคนเป็น ไม่ว่าจะเป็ลูกชายคนรอง *เรียวตะ* ลูกสะใภ้ *ออยูกะริ* หรือแม้แต่พ่อแม่อย่าง *เคียวเฮย์* และ *โทชิโกะ*

Still Walking แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของความตายที่ยังมีผลต่อคนเป็นในช่วงเวลาของการไว้ทุกข์ *โทชิโกะ* ผู้เป็นแม่ยังคงให้ความสำคัญกับลูกชายคนโตอย่าง *ชุนเป* ดังนั้น *ชุนเป* จึงยังคงมีตัวตนอยู่ในบรรยากาศทั้งเรื่องโดยเฉยอยู่ในคำพูดของคนในครอบครัวที่มักจะเอ่ยถึงเขาโดยเฉพาะอย่างยิ่ง *โทชิโกะ* ที่มักกล่าวถึง *ชุนเป* เสมอ ตลอดเวลาทุกคนในครอบครัวมักเปรียบเทียบ *ชุนเป* กับ *เรียวตะ* สองพี่น้องโดยทั้งสองมีลักษณะที่อยู่เป็นคู่ตรงข้ามกันเสมอ ลูกชายคนโตอย่าง *ชุนเป* สืบทอดอาชีพหมอต่อกจากพ่อของเขาโดย *ชุนเป* ประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างมาก ในขณะที่ลูกชายคนรองอย่าง *เรียวตะ* แม้ว่าเคยอยากเป็นหมอในสมัยเด็กๆ แต่เมื่อรู้ว่าไม่สามารถมีความสำคัญในสายตาของพ่อได้เขาจึงเลิกล้มความคิดและหันไปประกอบอาชีพเกี่ยวกับศิลปะแทน ซึ่งตอนนี้เขาเองก็ประสบปัญหาไม่มีงานทำ *เคียวเฮย์* ผู้เป็นพ่อจึงมองว่า *เรียวตะ* ทرحยศต่อเขา จึงโทษ *เรียวตะ* ที่ไม่ใช่คนที่จมน้ำตายแต่กลับเป็น *ชุนเป* ซึ่งเป็นความหวังของเขา ความสัมพันธ์ของระหว่าง *เรียวตะ* และ *เคียวเฮย์* สองพ่อลูกจึงอยู่ในขั้นวิกฤตและแย่งลงเมื่อ *ชุนเป*

เสียชีวิต *เคียวเฮย์* จึงคิดว่าเขาไม่มีความจำเป็นที่จะต้องรับรู้การมาถึงของ *ยูกะริ* ลูกสะใภ้คนใหม่ของเขา ผู้เป็นภรรยาของ *เรียวตะ* เหมือนอย่างที่เขาต้อนรับ *ยูคิเอะ* ภรรยาของ *ซุนเป*

ตัวละครอีกคนหนึ่งที่มีความน่าสนใจคือ *ยูกะริ* ผู้เป็นหญิงมาয়ลูกติด เธอจึงมักถูกเปรียบเทียบกับ *ยูคิเอะ* ลูกสะใภ้คนโต *ยูกะริ* ไม่ได้รับการยอมรับทั้งจากพ่อและแม่สามี แม้ว่าแม่สามีจะปฏิบัติกับเธอดีก็ตามแต่ในที่สุดเธอก็รู้สึกว่เธอได้รับการปฏิบัติเยี่ยงแขกไม่ใช่คนในครอบครัวโดยเธออ้างว่าหาก *โทชิโกะ* เห็นเธอเป็นลูกสะใภ้ก็น่าจะซื้อชุดนอนให้กับ *อัทซึชิ* ลูกติดของ *ยูกะริ* เหมือนที่ *โทชิโกะ* ซื้อให้ *เรียวตะ* ลูกชายของเธอ *ยูกะริ* ยิ่งหนักใจเมื่อ *โทชิโกะ* เข้ามาทำว่ก่าว่ชีวิตแต่งงานของเธอโดยแนะนำอย่าให้เธอมีลูกกับ *เรียวตะ*

ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงแสดงให้เห็นถึงเปรียบเทียบถึงสถานภาพของสะใภ้ทั้งสอง *โทชิโกะ* ผู้เป็นแม่อ้างว่าถ้าสะใภ้คนโตอย่าง *ยูคิเอะ* มีลูกกับ *ซุนเป* เธอจะสะดวกใจที่จะเชิญเธอมางานครบรอบวันตายของ *ซุนเป* / สามีเก่าของเธอ แต่ *เคียวเฮย์* เองไม่เห็นด้วยกับความคิดของ *โยชิโกะ* เขามองว่าหญิงมายสามีตายลูกติดนั้นทำให้ยากที่จะแต่งงานใหม่ ดังนั้น เมื่อ *ยูกะริ* ได้ฟังคำวิจารณ์เกี่ยวกับหญิงมายดังกล่าวจึงตอบว่าตัวเธอเองโชคดีที่ได้แต่งงานกับ *เรียวตะ* สะใภ้ทั้งสองจึงอยู่ในสถานภาพที่สลับขั้ว *ยูคิเอะ* กลายเป็นหญิงมายที่ไร้ลูกซึ่งจะต้องออกจากตระกูลโยโกฮามา ทว่า *ยูกะริ* เปลี่ยนจากหญิงมายลูกติดกลายเป็นสะใภ้ของตระกูลแทน

เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ข้อเปรียบเทียบมากมายจึงทำให้ *เรียวตะ* รู้สึกว่าตัวตนของตัวเองนั้นเลือนลางเพราะไม่ใช่เพียงแค่คำพูดและการกระทำเท่านั้น แม้แต่ความทรงจำของพ่อและแม่เขาเองก็แทบหายไปเต็มที ผู้เป็นพ่อแม่อย่าง *โทชิโกะ* และ *เคียวเฮย์* ต้องการคงสภาพความสมบูรณ์แบบของลูกชายคนโต พวกเขาจึงเลือกที่จะสลับเรื่องราวในความทรงจำโดยจำเพียงเรื่องประทับใจว่าเป็น *ซุนเป* / และเรื่องหน้าอายเป็น *เรียวตะ* *เรียวตะ* พยายามบอกความจริงให้ทุกคนฟังแต่ดูเหมือนจะไม่มีใครสนใจ แม้เขาจะมีโอกาสบอก *เคียวเฮย์* พ่อของเขาแต่ก็ได้รับคำตอบว่า “แล้วมันต่างกันตรงไหน” *เคียวเฮย์* แสดงถึงความไม่รู้สึกลึกและไม่สนใจว่าความเป็นจริงเป็นใคร เขาเพียงแค่ต้องการจดจำเช่นนั้น

Still Walking เป็นภาพยนตร์ที่มีตัวละครเยอะ จึงทำให้เรื่องราวไม่ได้มุ่งเน้นไปที่ตัวละครใดตัวหนึ่ง ทว่าโคเรเอตะกลับแสดงให้เห็นถึงตัวละครที่หลากหลาย ตัวละครที่น่าสนใจอีกคนหนึ่งคือ *โทชิโกะ* เมื่อเธอเสียลูกชายไปเธอยังคงเจ็บแค้น *โทชิโกะ* เด็กหนุ่มผู้เป็นต้นเหตุให้ลูกชายเธอต้องตายไปเธอจึงชวนให้ *โทชิโกะ* มาร่วมงานครบรอบวันตายทุกปีเพื่อให้เขา รู้สึกลำบากใจเพียงปีละครั้ง *Still Walking* จึงแสดงให้เห็นถึงผลของความตายที่เกิดขึ้นกับคนเป็นที่อยู่รอบข้าง *เรียวตะ* ยิ่งรู้สึกห่างจากพ่อของเขาที่สนใจแต่ *ซุนเป* / และแม่ของเขาที่ยังคงคิดถึงแต่ *ซุนเป*

ตัวละครที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างมากที่สุดในเรื่องคือเด็กชายอย่าง *อัทซึชิ* เนื่องจากเขายังไม่เข้าใจความคิดของพวกผู้ใหญ่ ทำให้ *อัทซึชิ* รู้สึกตลกที่เพื่อนของเขาเขียนจดหมายถึงกระต่ายที่ตายไปแล้วเพราะเขาคิดว่าเป็นการเขียนที่ไร้ประโยชน์เนื่องจากกระต่ายที่ตายไปแล้วไม่สามารถอ่านได้ *อัทซึชิ* ปฏิเสธที่จะพูดถึงความตายของพ่อโดยอ้างว่าเขาลืมเรื่องราวไปหมดแล้ว และในฉากสุสาน เราสังเกตเห็นได้ว่า *อัทซึชิ* ไม่สามารถทำความเข้าใจพฤติกรรมของ *โทชิโกะ* ที่เธอพูดคุยและปฏิบัติกับหลุมศพของ *ซุนเป* ร่วมกับเขายังมีชีวิตอยู่ *อัทซึชิ* จึงเป็นตัวละครที่ไม่สามารถเข้าใจถึงความอาลัยถึงความตายได้ ทว่าในท้ายที่สุดแล้ว *อัทซึชิ* จึงได้เรียนรู้จากแม่ของเขาว่าเมื่อคนเราตายไปแล้วก็ยังคงมีอิทธิพลวนเวียนอยู่รอบตัวคนเป็น อัมพันตรภาพของคนตายนั้นอยู่ในตัวคนเป็น

Still Walking แสดงให้เห็นอิทธิพลของคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง *ซุนเป* ซึ่งเป็นความหวังของ *เคียวเฮย์* ตายลงไป และ *เรียวตะ* ไม่ยอมสืบทอดอาชีพของ *เคียวเฮย์* เขาจึงพยายามปลูกความหวังกับ *อัทซึชิ* ลูกเลี้ยงของเขาแทน การเลี้ยงดูแบบญี่ปุ่นของ *เคียวเฮย์* ทำให้ *เรียวตะ* รู้สึกไม่ดีต่อการปลูกฝังความหวังไว้กับลูกหลานเขาจึงต้องการเลี้ยงดู *อัทซึชิ* ให้มีอิสระมากกว่าถูกปลูกฝังให้เจริญรอยตามพ่อ แต่อย่างไรก็ตาม *อัทซึชิ* ซึ่งปฏิเสธการรับรู้ถึงความตายก็มีความคิดที่จะเจริญรอยตามพ่อของเขา เขาต้องการเป็นนักจูนเสียงเปียโน ทว่าหากไม่สามารถทำได้เขาก็ต้องเป็นหมอมเหมือน *เคียวเฮย์* เราจึงเห็นสิ่งที่สืบทอดต่อจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งโดยธรรมชาติ ตัวละครเรียนรู้และมีทางเลือกที่ต่างกัน

Still Walking ยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามเรียกร้องตัวตนของคนเป็น แม้ *เคียวเฮย์* จะเป็นหมอมที่เกษียณแล้วก็ตามแต่เขายังคงต้องการได้รับความเคารพจากบุคคลทั่วไปเขาจึงพยายามแสดงบทบาทของความเป็นหมอมต่อบุคคลภายนอกบ้าน *เคียวเฮย์* จึงรู้สึกไม่พอใจที่พวกหลานๆ เรียกบ้านของเขาว่าบ้านคุณยายเพราะเขาคิดว่าเขาลำบากสร้างบ้านหลังนี้ขึ้นมาและ *เคียวเฮย์* ยิ่งรู้สึกทนไม่ได้ที่ไม่ได้รับความสนใจ เขาจึงเดินออกจากการถ่ายรูปหมู่ครอบครัว *เคียวเฮย์* มีความต้องการคล้ายกับ *เรียวตะ* คือต้องการให้คนในครอบครัวเห็นความสำคัญของตนและพยายามเรียกร้องความสนใจจากคนในครอบครัวแบบเงียบๆ *ยูกะริ* เองก็พยายามอย่างหนักเพื่อเอาใจพ่อแม่สามีด้วยการวางแผนค้างคืนที่บ้านพ่อแม่สามีแต่ในที่สุดเธอก็พบว่าเธอไม่สามารถเป็นที่ยอมรับของพ่อและแม่ได้

เมื่อ *ยูกะริ* มาถึงที่บ้านเธอเอ่ยปากถามถึงแจกันดอกไม้บริเวณทางเข้าบ้านกับ *โทชิโกะ* ใกว่าใครสอนให้ *โทชิโกะ* จัดดอกไม้ *โทชิโกะ* ตอบเพียงว่าเธอไม่สามารถจำได้ว่าใคร *โทชิโกะ* เล่าเรื่องผีเสื้อว่าเป็นวิญญาณของคนที่ตายให้ *เรียวตะ* ฟัง *เรียวตะ* จึงเอ่ยปากถามว่าได้ยินมาจากใคร

โทชิโกะตอบเพียงว่าเธอจำไม่ได้ว่าได้ยินมาจากที่ไหน เมื่อเวลาผ่านไป *เรียวตะ* พาครอบครัวของเขาไปเยี่ยมหลุมศพของโทชิโกะเราจึงเห็นว่า *เรียวตะ* ทำในสิ่งเดียวกับที่โทชิโกะเคยทำกับหลุมศพของซุนเป โดยการพุดคุยและตักน้ำรดหลุมศพและระหว่างทางเดินไปที่รถ *เรียวตะ* เห็นผีเสื้อสีเหลืองเขาจึงเล่าความเชื่อให้ลูกของเขาฟัง ลูกของเขาถึงถามว่าได้ยินมาจากที่ไหน *เรียวตะ* ตอบว่าเขาจำไม่ได้ว่าได้ยินมาจากที่ไหน ในเรื่อง *Still Walking* แสดงให้เห็นว่าในท้ายที่สุดแล้วตัวตนของคนเป็นและคนตายก็จะสูญสลายหายไปตามกาลเวลาเหลือไว้เพียงอิทธิพลที่ฝังอยู่ในจิตใต้สำนึก

แม้ภายนอก *เรียวตะ* จะแสดงออกถึงความไม่พอใจในตัวพ่อของเขาและลูกๆ แล้ว เขายังคงมีความรู้สึกที่ดีหลงเหลืออยู่บ้าง *เรียวตะ* จึงแอบปะทะประดาขเรียงความที่เขาเขียนถึงพ่อของเขาในสมัยเด็ก เหมือนกับ *อัทซึชิ* ที่แม้จะปฏิเสธถึงการรับรู้ถึงอิทธิพลของความตายของพ่อของเขา เขาแอบออกไปที่สวนภายในบ้านและขอพรให้เขาเจริญรอยตามพ่อของเขาหรือหากไม่สามารถทำได้ขอให้เขาเป็นหมอมือเหมือน *เฮียวเคย์* และในท้ายที่สุด *เรียวตะ* จึงตัดสินใจพา *อัทซึชิ* ออกไปเดินเล่นกับ *เคียวเฮย์* และเมื่อถึงทะเลในขณะที่ *อัทซึชิ* ออกไปวิ่งเล่นคนเดียว *เคียวเฮย์* และ *เรียวตะ* คุยกันเรื่องเบสบอลโดย *เรียวตะ* สัญญาว่าจะพา *เคียวเฮย์* ไปดูสักวันหนึ่ง ทว่าในที่สุดแล้ว *เรียวตะ* ก็ไม่สามารถรักษาสัญญาพา *เคียวเฮย์* ไปดูก่อนตายได้ โทชิโกะเองบ่นกับลูกชายว่าเธออยากให้ลูกชายขับรถพาเธอไปซื้อของ แม้ว่า *เรียวตะ* จะเสนอว่าจะซื้อเพื่อสนองความต้องการของแม่ และในที่สุด *เรียวตะ* ก็สามารถซื้อรถตามที่โทชิโกะต้องการได้เพียงแต่ไม่ทันการณ์เพราะโทชิโกะเสียชีวิตไปแล้ว โคเรเอตะกล่าวใน Director's Statement ว่า “มนุษย์มักจะเข้าไปนิตหนึ่งเสมอ” การกระทำของตัวละครจึงสำเร็จเมื่อสลายไป เหมือนกับชื่อของซูโมะที่ทั้ง *เรียวตะ* และโทชิโกะพยายามนึกถึง และจำได้ในที่สุดเมื่อทั้งสองลาจากกัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4. รหัสวัฒนธรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (Cultural Codes in Contemporary Japanese Cinema)

โรลองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ซึ่งให้เห็นว่าตัวบทประกอบสร้างขึ้นจากความหมายที่มีมาก่อนแต่เดิม (Pre-existing Meaning) โดยบาร์ตส์วิเคราะห์โครงสร้างเพื่อจำแนกให้เห็นว่ามีรหัสต่างๆ ทำงานแฝงอยู่ในตัวบท หนึ่งในรหัสสำคัญคือ “รหัสวัฒนธรรม (Cultural Code)²⁶” เป็นรหัสที่ใช้อ้างอิงถึงแนวคิดสามัญ บาร์ตส์อธิบายว่ารหัสวัฒนธรรมเป็น “รหัสจำนวนมากของความรู้และภูมิปัญญาที่ตัวบทอ้างอิงอย่างต่อเนื่อง” (1974: 18) ดังนั้นรหัสวัฒนธรรมคือสิ่งที่แฝงอยู่ในตัวบทเป็นความรู้หรือสิ่งที่เราใช้อ้างอิงอยู่ในสติสัมปชัญญะและจิตใต้สำนึก รหัสดังกล่าวทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวที่ไม่มีการพูดถึงอย่างเปิดเผยในตัวบทต่างๆ ของสังคมวัฒนธรรมหนึ่ง เป็นรหัสภายใน ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้งสามก็เช่นเดียวกัน ประกอบไปด้วยรหัสวัฒนธรรมที่ใช้สื่อสารภายในสังคมญี่ปุ่น ในส่วนที่สามของงานวิจัยคือการนำเอารหัสที่ซ่อนเร้นเหล่านี้ออกมาวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจสุนทรียภาพอันเป็นแบบฉบับเฉพาะของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

4.1 สถาปัตยกรรมในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

เรื่องราวในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยในบางครั้งจำเป็นต้องอาศัยรหัสวัฒนธรรม อาทิเช่น สถาปัตยกรรมแบบประเพณีนิยม จิตรกรรมแบบประเพณีนิยม เพื่อทำความเข้าใจไม่ว่าจะเป็นเรื่องของแนวคิด ความซับซ้อนของตัวละคร หรือการจัดวางองค์ประกอบของภาพ ซึ่งแม้ว่าสิ่งเหล่านี้ผู้กำกับทั้งสามจะไม่ได้นำมาใช้โดยตั้งใจ ทว่ารหัสวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในบริบทของสังคมนั้นๆ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

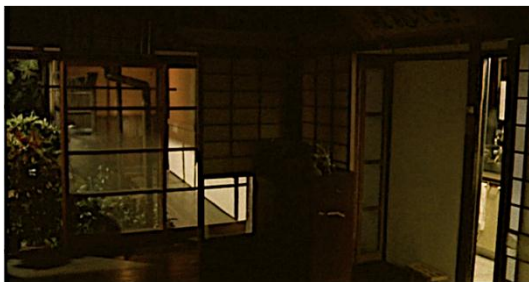
ในเรื่อง *Shara* เมื่อซุนกลับถึงบ้าน ซุนและทาคุเข้าบ้านพร้อมกัน ทาคุเดินแยกตัวจากซุนไป กล้องค่อยๆ ตามหลังซุนไปเผยให้เห็นว่าบ้านมีพื้นที่ที่ซับซ้อนในลักษณะกึ่งปิดกึ่งเปิด

²⁶ โรลองด์ บาร์ตส์ นักทฤษฎีแนวสัญศาสตร์ โครงสร้างนิยม และหลังโครงสร้างนิยม ได้จำแนกการวิเคราะห์จากการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ในหนังสือ *S/Z ของออร์โนเร่ เดอ บัลซัค* (Honoré de Balzac) ในหนังสือ *Introduction to Structural Analysis of Narrative* (1994: 95-135) แง่มุมที่น่าจดจำและเป็นที่ยึดกันมากที่สุดคือรหัสทั้ง 5 ของบาร์ตส์ โดยรหัสเหล่านั้นคือ รหัสเหตุการณ์ (Proairetic Code) รหัสปริศนา (Hermeneutic Code) รหัสอรรถลักษณะ (Semic Code) รหัสสัญลักษณ์ (Symbolic Code) และ รหัสวัฒนธรรม (Cultural Code) โดยนพพร (143-144, ใน วรรณพิมล, 2551) ได้อธิบายถึงรหัสทั้ง 5 ว่า “รหัสหมายถึงแบบแผนที่ผู้อ่านทั่วไปใช้สำหรับจับความหมายที่แฝงอยู่ในตัวบทโดยไม่จำเป็นต้องรู้ตัว ... แบบแผนดังกล่าวก่อเกิดขึ้นด้วยความเคยชินที่ผู้อ่านสั่งสมประสบการณ์จำนวนหนึ่ง ผนวกกับสิ่งที่เคยได้ยิน ได้ฟัง ได้อ่าน ได้รับรู้จากวาทกรรมอันมากมายหลากหลายในสังคม

บ้านที่ซุนอยู่นั้นมีลักษณะแบบประเพณีนิยม มีห้องอยู่มากมายห้องแต่ละห้องถูกแบ่งกันด้วยประตูเลื่อนที่บแสงที่เรียกว่า “ฟุสุมะ” ประตูสามารถเลื่อนเปิดปิดได้อย่างอิสระ (รูปที่ 4.101) ชัยยศ อิษฏ์วรพันธุ์ สถาปนิกผู้เชี่ยวชาญทางด้านสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นอธิบายเกี่ยวกับแบ่งพื้นที่ในแบบญี่ปุ่น (Partitions) ว่าบ้านแบบญี่ปุ่น

“แบ่งแยกพื้นที่ด้วยบานเลื่อนน้ำหนักเบาที่เรียกว่าไซจิ (障子) หรือฟุสุมะ (襦) กล่าวกันว่าองค์ประกอบสถาปัตยกรรมทั้งสองที่เป็นตัวรับผิดชอบต่อความเชื่อพื้นฐานที่ว่าสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นสร้างจากกระดาดตามที่คนทั่วโลกรู้สึก ความจริงก็ไม่ใช่เรื่องแปลกที่คนจะมีความทรงจำเกี่ยวกับผนังเหล่านี้ที่ชัดเจนกว่า เรื่องอื่นๆ ... การอธิบายเรื่องนี้ต้องทำความเข้าใจให้ได้ว่าพื้นที่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นไม่ตายตัว ในแง่ขนาดและไม่ได้แบ่งแยกด้วยประโยชน์ใช้สอย แต่เป็นการแยกด้วยพฤติกรรมหนึ่งๆ ในเวลาหนึ่งๆ การสำนึกถึงลักษณะของแต่ละพื้นที่จึงเกิดขึ้นจากพฤติกรรมของคน ไม่ได้เกิดขึ้นจากความหมายที่กำหนดไว้ตายตัวตั้งแต่แรกหรือพูดอีกแบบว่า พื้นที่จะไม่มี ความหมายที่แน่นอนจนกว่าจะเกิดกิจกรรมขึ้น และความหมายนั้นจะจบลงเมื่อกิจกรรมจบเช่นกัน ศูนย์กลางของความหมายพื้นที่จึงเกิดจากคน ไม่ได้เกิดจากความหมายที่ติดตัวพื้นที่อยู่แล้ว” (2551: 129)

คำอธิบายข้างต้นช่วยให้เราเข้าใจสถานการณ์ในเรื่อง *Shara* ได้ดีขึ้น ซุนเดินเข้าไปในบ้านที่ประตูแทบจะเปิดอยู่ทุกบาน ซุนเดินเข้าไปในอีกห้องหนึ่งแล้วปิดประตู กลับจึงติดตาม *เรย์โกะ* ซึ่งเดินสวนทางกับซุนเข้ามาในกรอบภาพแทน *เรย์โกะ* ค่อยๆ เดินออกมาแล้วก็เดินผ่านไป กลับจับจ้องหยุดอยู่ที่ประตูสักพักซุนก็เดินออกมาจากห้อง ในขณะที่ *ทาคุ* ก็กำลังเดินสวนทางกับซุน ซุนเดินเข้าไปอีกห้องหนึ่ง *ทาคุ* ทักเรียกให้ซุนหยุดก่อน *ทาคุ* พยายามมองหาซุนที่อยู่กันคนละห้องและบอกให้ซุนไปร่วมงานประชุมเทศกาลบาราร่าด้วย ซุนตอบรับแล้วก็แบกกระเป๋าเดินเข้ามาในห้องโดยผ่านหน้ากลับไปและเปิดประตูที่จะขึ้นไปชั้นสอง ซุนปิดประตูทันทีที่เข้าไปและ *เรย์โกะ* ก็เดินแบกเสื้อผ้าที่ตากแห้งเข้ามาในห้อง เธอเปิดไฟ (เป็นครั้งแรกของฉากนี้) และก็นั่งลงพับผ้า (รูปที่ 4.102)



(รูปที่ 4.101) บ้านของชุมชนมีความซับซ้อนทั้งด้านพื้นที่ หน้าที่และสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล พื้นที่เชื่อมต่อด้วยระเบียบทางเดินที่เรียกว่า “เอ็นกะวะ” และแบ่งแยกพื้นที่ด้วยประตูเลื่อนที่เรียกว่า “พุสุมะ”

(รูปที่ 4.102) ห้องตรงกลางอยู่ในสภาพที่ไร้ความหมายไม่สามารถบ่งบอกหน้าที่การใช้สอยที่แท้จริงได้ จนกระทั่งเรย์โกะชนเสื้อผ้าเข้ามาให้ห้อง ห้องนี้จึงแปรเปลี่ยนเป็นห้องสำหรับการพับผ้าของเรย์โกะทันที

ฉากดังกล่าวแสดงถึงความหมายใน 3 ระดับด้วยกันคือ (1) ความหมายระดับพื้นที่เอง (2) ความหมายระดับพื้นที่ที่มีต่อบุคคล และ (3) ความหมายระดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ความหมายระดับพื้นที่คือการแสดงให้เห็นลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ในแต่ละห้องของบ้าน ลักษณะการใช้สอยและความเชื่อมโยงระหว่างห้องหนึ่งและอีกห้องหนึ่งในระดับที่สายตามองเห็น พื้นที่จะมีความหมายไปยังอีกระดับหนึ่งเมื่อมีตัวบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้อง ความหมายจึงเปลี่ยนแปลงไปตามกิจกรรมของตัวบุคคล เราไม่สามารถระบุห้องตรงกลาง (ที่ก่ล้องรั้งตำแหน่งไว้นานที่สุด) เพียงจากการมองเห็นได้ว่าเป็นห้องไว้ใช้สำหรับอะไรแต่ห้องนี้ทำหน้าที่เป็นทางผ่านเชื่อมโยงห้องต่างๆ เข้าด้วยกัน ก่ล้องเองก็ไม่ได้ให้ความสำคัญกับห้องแต่กลับคอยจับจ้องตัวบุคคลไปยังอีกบุคคลหนึ่งอย่างต่อเนื่อง ห้องมีความหมายขึ้นมาเนื่องจากเรย์โกะชนเอาเสื้อผ้ามาพับที่ห้อง ห้องจึงแปรเปลี่ยนกลายเป็นห้องที่ใช้สอยสำหรับการพับผ้าทันที

“ถ้าการแบ่งแยกชัดเจนคือลักษณะของพื้นที่ในสถาปัตยกรรมตะวันตก ความคลุมเครือก็คือลักษณะเฉพาะของพื้นที่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ... พื้นที่จึงเป็นองค์ประกอบในการบ่งชี้ถึงการดำรงอยู่ของคนในอันที่จะสร้างความหมายในแต่ละช่วงเวลาขึ้นมา หรือกล่าวอย่างสั้นๆ ว่าพื้นที่จะคลุมเครือในแง่กายภาพและประโยชน์การใช้สอย แต่จะชัดเจนขึ้นในการรับรู้ของคนที่มีสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ไม่ให้หยุดนิ่ง นั่นคือเหตุผลที่พื้นที่ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหว (Movement Space) พื้นที่เคลื่อนไหวมีหลักสำคัญอยู่ที่การออกแบบพื้นที่ให้มีความต่อเนื่องเชิงแผนผังแต่ตัดขาดในเชิงทัศนวิสัย” (ชัยยศ, 2551: 130-131)

ความคลุมเครือจึงช่วยให้บ้านในแบบประเพณีนิยมของญี่ปุ่นเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา โดยจากฉากดังกล่าวทำให้เราเห็นด้วยกับความคิดของชัชยศ อิษฏ์วรพันธุ์ เพราะเรารู้เพียงแค่ว่าห้องแต่ละห้องถูกเชื่อมโยงไม่ขาดจากกันแต่เราไม่สามารถเห็นการเชื่อมโยงได้ทั้งหมด บ้านจึงยังคงลักษณะของการแอบซ่อนพื้นที่จากสายตา เราจำเป็นจะต้องเคลื่อนไหวเพื่อให้เห็นอีกพื้นที่หนึ่งแต่เราก็จะสายตาไปจากอีกพื้นที่หนึ่ง บ้านแบบประเพณีนิยมของญี่ปุ่นจึงมีความซับซ้อนและเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง เช่นเดียวกับตัวละครในฉากนี้ที่จะมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา จึงทำให้เรารู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในบ้านหลังนี้ได้จากลักษณะการเดินไปมาดังกล่าว ตลอดเวลาที่กลับมาถึงบ้านแทบจะไม่มีเวลาใดที่ตัวละครอยู่ในพื้นที่เดียวกัน แม้พื้นที่จะไม่ขาดจากกันแต่ก็ไม่ได้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของคนในบ้านด้วย ไม่มีตัวละครใดเป็นศูนย์กลางของฉากนี้ หลังจากการหายไปของเคย์ทำให้ความสัมพันธ์ของคนในบ้านนี้ต่อกันไม่ติดทุกคนต่างมีพื้นที่ส่วนตน แม้ทาคูจะเรียกหาซุนลูกชายของตนแต่ก็คุยกันคนละพื้นที่ห้อง กล้องเล่าเรื่องราวในฉากนี้ราวกับเป็นเรื่องธรรมดาสามัญของบ้านหลังนี้ที่จะไม่ได้คุยกันหรือสนใจกันและกัน การคุยก็ไม่ได้ล่วงล้ำเข้าไปสู่พื้นที่ของอีกคน ตัวละครในบ้านหลังนี้จึงเลือกที่จะรังการรับรู้ถึงพื้นที่อื่น สร้างความเป็นส่วนตัวแม้พื้นที่จะเปิดและเชื่อมเข้าหากัน พื้นที่จึงทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ชมใช้ประสาทในการสังเกตและไตร่ตรองถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในฉาก

พื้นที่ส่วนตัวของซุนคือห้องนอนชั้นสองของบ้าน ซึ่งเป็นห้องกว้างๆ ที่ไม่มีประตูและสามารถชะโงกลงมาดูเหตุการณ์ในชั้นหนึ่งได้ ไม่เคยมีตัวละครตัวไหนเข้าไปถึงพื้นที่ของซุน หลังจากมีปัญหาเกี่ยวกับพ่อของตัวเอง เรย์โกะผู้เป็นแม่เอาแตงโมมาให้ซุนที่ชั้นสองแต่เธอเพียงแค่นั่งบนโถและยื่นแตงโมวางไว้ข้างบันไดโดยที่ไม่ได้เข้ามาในชั้นสอง หรืออยู่ที่นั่นเพื่อนสนิทสามารถเข้าออกบ้านได้อิสระ ก็ไม่เคยขึ้นไปข้างบน เธอเพียงตะโกนเรียกให้ซุนมาหาเธอในเวลาที่เขาที่เธอมาที่บ้านมีเพียงแคซุนและเคย์ (ภาพวาด) ที่เก็บตัวอยู่ภายในพื้นที่ดังกล่าว

หลังจากซุนผ่านการคิดอยู่นาน เขาตัดสินใจที่จะเปิดตัวเอง เขาไปตามพ่อของเขาให้ขึ้นมาดูภาพเหมือนของเคย์ที่เขาเก็บตัววาดอยู่นาน เป็นครั้งแรกที่มีตัวละครตัวอื่นเข้ามาในพื้นที่ของซุน ทาคูชื่นชมกับรูปวาดของซุนและบอกซุนว่าเขาตัดสินใจแล้วที่จะเผชิญหน้ากับความจริง หลังเหตุการณ์ดังกล่าวซุนก็ไม่ได้เก็บตัวหรืออยู่คนเดียวอีกเลย

ภายหลังที่ซุนยอมเปิดใจให้คนอื่นเข้ามาในพื้นที่ของซุน ตัวตนของเคย์ก็ดูเหมือนย้ายเข้าไปอยู่ในภาพวาดเรียบร้อยแล้ว การปล่อยวางจากการรังพี่ชายไว้ในตนจึงมาสู่ทางออก ทั้งสองแยกออกจากกันแต่อย่างไรก็ดีภาพเหมือนของเคย์ก็มีลักษณะออกไปในทางนามธรรมเป็นภาพที่หลุดออกจากแม่แบบคือตัวซุนเอง กลายสภาพเป็นอีกร่างหนึ่งของเคย์ที่ไม่ได้ยึดติดกับร่าง

ของชุมชน รูปเหมือนของเคย์มีขนาดที่เท่าตัวจริงและล้อมรอบไปด้วยพืชพันธุ์ เช่นเดียวกับพืชพันธุ์ มักจะปรากฏอยู่ทุกที่ที่รอบๆ ตัวเมืองไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของต้นไม้ใหญ่ พุ่มไม้ ดอกไม้ หรือต้นไม้ ในกระถางที่อยู่จัดกระจายปรากฏตามพื้นที่ฟุตบอลแต่ไม่ปรากฏที่ตัวบ้านเอง ในตอนท้ายเรายัง สามารถเห็นทัศนียภาพในมุมมองมองลงมาเห็นพื้นที่เมืองนาระที่ปกคลุมไปด้วยพื้นที่สีเขียว คาวาเซะเชื่อมโยงคนเข้ากับต้นไม้ต่างๆ ตัวบ้านจึงมีสภาพคล้ายคลึงกับภาพเหมือนของเคย์ที่ ล้อมรอบไปด้วยพืชพันธุ์ เราจึงสามารถเชื่อมโยงไปถึงตัว *เรย์โกะ* ผู้ซึ่งกำลังตั้งท้องอยู่ *เรย์โกะ* มักใช้เวลาว่างส่วนใหญ่อยู่ในสวนภายในบ้าน (รูปที่ 4.103) ล้อมรอบไปด้วยพืชพันธุ์เช่นเดียวกับตัวบ้าน และ *เคย์* บ้านและ *เคย์* จึงมีสถานะเดียวกับคือมีชีวิตร่วมอยู่กับธรรมชาติ (รูปที่ 4.104)



(รูปที่ 4.103) พื้นที่ของสวนภายในบ้าน *เรย์โกะ* เล่าให้ดูและ *โซโกะ* ฟังว่าเธอดูแลพืชผักในสวนราวกับลูกของเธอเอง ทำให้สามารถเปรียบเทียบได้กับการที่เธอยังคงดูแล *เคย์* เพื่อรอเวลาเกิดใหม่

(รูปที่ 4.104) สภาพบ้านที่ล้อมรอบด้วยต้นไม้ต่างๆ ของเมืองนาระ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับภาพวาดของชุมชนที่วาดภาพ *เคย์* ล้อมรอบด้วยพืชพันธุ์ต่างๆ

ตลอดทั้งเรื่องทั้งภายในบ้านและบนท้องถนนจะมีลักษณะที่ไม่ตรง คดเคี้ยว ซับซ้อน เชื่อมต่อและแบ่งแยกได้อย่างน่าอัศจรรย์ ในตอนที่ยูมาหาชุมชนที่บ้านหลังจากเขาไม่ไปโรงเรียน เราพบว่าบ้านมีความซับซ้อนยิ่งขึ้นไปอีก แม้จะมีบันไดไปชั้นสองโดยมีประตูปิดกั้นอยู่ ทว่าชั้นสองก็ถูกออกแบบให้เชื่อมโยงกับชั้นหนึ่ง หากจะทำความเข้าใจในบ้านหลังนี้ เราจำเป็นต้องเชื่อมต่อกับประสบการณ์ที่มีมาก่อนหน้านี้ เช่นเดียวกับการทำความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวนี้ เราไม่สามารถใช้เพียงสายตาเพื่อทำความเข้าใจเท่านั้นแต่จำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ในการเชื่อมต่อ โยงใยเรื่องราวที่ซับซ้อนของเรื่องนี้

พื้นที่ภายในบ้านแบบประเพณีนิยมของครอบครัวโยโกยาม่าในเรื่อง *Still Walking* แสดงถึงการแบ่งแยกพื้นที่ของ *ฮิโรคาซึ โคเรเอเดะ* ซึ่งต่างจากของคาวาเซะ โคเรเอเดะไม่ได้แสดงให้เห็นว่าพื้นที่เชื่อมต่อกันอย่างไร เพราะหากว่าคาวาเซะแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ซับซ้อนอย่างไร โคเรเอเดะก็แสดงให้เห็นว่าพื้นที่เรียบง่ายอย่างไร ลักษณะบ้านแบบประเพณีนิยมในเรื่องนี้

แสดงให้เห็นถึงลักษณะทางกายภาพ และแนวคิดที่แฝงอยู่ในบ้าน พื้นที่ของห้องในแต่ละฉากจะมีเอกภาพในตัวเอง ไม่มีการทับซ้อนหรือหากมีการเหลื่อมล้ำก็จะแสดงออกมาในลักษณะที่ไม่ทับซ้อนเป็นเส้นตรงหรือมุมฉาก โดยสามารถแบ่งการพิจารณาออกเป็น 3 ประการดังนี้คือ: (1) พื้นที่ภายในและภายนอก (2) พื้นที่ภายในห้อง และ (3) พื้นที่ระหว่างห้อง

ในฉากที่ยุทธภินไปทักทายพ่อสามี กล้องถ่าย Long Take ในระดับเสื่อตตามิตอบรับการหันมาของตัวละครทุกตัว โดยตัวละครทั้ง 8 มีตำแหน่งที่เหลื่อมล้ำกันทางด้านความลึก โทชิโกะเคลื่อนไหวตัวเองไปทางซ้ายของภาพ ในขณะที่ยุทธภินมาทางขวาเข้าหาพ่อสามี ในขณะที่โนบูโอะเองก็ลุกขึ้นมาและซัทซึก็ลูกสาวของเขาก็ก้มตัวลงเพื่อให้สามารถเห็นตาของตัวเองได้ เพราะเรียวตะได้หันหน้ามาบังตำแหน่งที่เธอยืนอยู่ ตัวละครที่เหลื่อมก็หันหน้ามองเคียวเฮย์ในการถ่ายแบบแช่ภาพในฉากนี้ โครเอตะใช้เทคนิคเดียวกับโหวเสียวเซียนในการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Choreography) เพื่อที่จะสามารถเห็นใบหน้าของตัวละครได้ทั้งหมด โดยเขาจัดให้ตัวละครทุกตัวอยู่ในระนาบเส้นแนวนอนเดียวกัน แทบจะไม่มีตัวละครตัวไหนที่ศีรษะเกินไปกว่าความสูงของกำแพง ตัวละครที่อัดแน่นอยู่ในกรอบภาพทำให้แทบจะไม่เห็นเส้นนำสายตาภายในฉาก (รูปที่ 4.105)

แม้ว่ากล้องจะเผยให้เห็นถึงพื้นที่ของสวนด้านหลังแต่ก็เป็นพื้นที่ที่ปิดเพราะเราไม่สามารถเห็นอะไรไกลเกินกว่าสวนดังกล่าว สวนจึงทำหน้าที่ช่วยปกปิดพื้นที่ภายในจากภายนอกในแง่กายภาพ และปกปิดเรื่องราวภายในบ้านจากสังคมภายนอกในแง่ของความหมาย เช่นเดียวกับสวนหินในวัดเรียวอันจิ ที่ต้นไม้ใหญ่ภายนอกช่วยกันไม่ให้ทัศนียภาพของโลกภายนอกมาก่อความภูมิทัศน์ของโลกภายใน สวนจึงทำหน้าที่เป็นเพียงแค่อฉากหลัง เพราะแม้จะมีการเหลื่อมล้ำทางสายตา คือเผยให้เห็นสวนด้านหลังแต่ก็ไม่ได้เหลื่อมล้ำกันทางหน้าที่เพราะสวนไม่ได้เข้ามาขัดขวางทัศนียภาพภายในห้อง (รูปที่ 4.106)



(รูปที่ 4.105) ทุกคนหันไปทางซัทซึกิและมุทซึที่วิ่งเข้ามา



(รูปที่ 4.106) ตัวละครทุกคนหันหน้ามาทางเคียวเฮย์ โครเอตะจัดวางตำแหน่งของตัวละครให้สามารถเห็นใบหน้าของทุกคนได้

ศิลปินในกลุ่ม “ริมปะ (琳派)” ในช่วงศตวรรษที่ 17 ซึ่งเป็นหนึ่งในกลุ่มจิตรกรสำคัญของญี่ปุ่นได้พยายามสร้างภาพลวงตาระหว่างพื้นผิวในระดับสองมิติและการสร้างภาพในระดับสามมิติ ในภาพ “ตำนานอิเซะ (伊勢物語)” (รูปที่ 4.107) ทาวาระยะ โซทัทซึ (Tawaraya Sotatsu) จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มนี้ได้เลียนแบบภาพจิตรกรรมแบบ “เอมากิโมะโนะ (絵巻物)” ในช่วงศตวรรษที่ 12 โดยเขาทำภาพที่มีลักษณะคล้ายกับบ้านตึกตาที่ดูแบนราบโดยใช้บานประตูลายตารางกั้นคั่นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครทั้งสอง ซึ่งลักษณะของการจัดวางองค์ประกอบให้ดูมีลักษณะสองมิติส่งอิทธิพลต่อภาพยนตร์เช่นเดียวกัน ดังเช่นในเรื่อง *The End of Summer* (1961) โอลุก็ใช้รูปแบบคล้ายๆ กันคือใช้ลายตารางเป็นพื้นหลังของภาพ (Geist, 1994: 290)



(รูปที่ 4.107) ทาวาระยะ โซทัทซึ (Tawaraya Sotatsu) ภาพม้วนตำนานอิเซะ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ กรุงโตเกียว แสดงถึงการวาดภาพที่ใช้ตารางในการวาดภาพระนาบสองมิติ ภาพดังกล่าวใช้ตัวบุคคลในการนำเสนอความลึกของภาพ

ใครเอตเองก็ใช้วิธีเดียวกันในการสร้างภาพให้ดูแบนราบเหมือนภาพสองมิติ โดยใช้ม่านไม้ปิดบังทัศนียภาพของท้องฟ้าด้านบน และการตั้งกล้องระดับเสื่อตามิทำให้เราไม่สามารถเห็นพื้นสวนด้านล่างได้ เราจึงไม่สามารถระบุถึงความลึกของสวนด้านล่างได้สวนด้านล่างจึงดูแบนราบเป็นระนาบเดียวกับบานประตูฟูสุมะที่เป็นลายตาราง และตัวละครยังนั่งบังเส้นทัศนมิติจึงแทบจะไม่สามารถสร้างความลึกระดับสามมิติได้นอกจากตัวละครที่นั่งเรียงรายแนะถึงความลึกของภาพ ดังเช่นในภาพจิตรกรรมที่กล่าวไว้ข้างต้น

พื้นที่ภายในและภายนอกบ้านแทบจะถูกตัดขาดออกจากกัน หากมองในแง่ของสังคมแล้ว ในวัฒนธรรมญี่ปุ่นผู้ชายมักจะทำงานอยู่นอกบ้าน พื้นที่ภายในบ้านจึงเป็นพื้นที่ของเพศหญิงหรือแม่ “เพราะการย้ายเข้ามาในเมืองจำนวนมากทำให้ระบบครอบครัวสามรุ่น ซึ่งสมาชิกภายในบ้านที่เคยแบ่งเครื่องอุปโภคบริโภคกันใช้ ช่วยเหลืองานบ้าน เลี้ยงเด็ก และอื่นๆ ทั้งหมดนี้พังทลายลง ชีวิตในเมืองนั้น สามี-พอกลายเป็นคนทำงานหาเงินเพื่อครอบครัว ในขณะที่ภรรยาแม่กลายเป็นแม่บ้านอยู่บ้าน” (Rice, 2002: 88)

พื้นที่ภายในบ้านแทบจะทุกส่วนอยู่ภายใต้การดูแลของ โทชิโกะผู้เป็นแม่ยกเว้นห้องตรวจคนไข้ซึ่งเป็นห้องทำงานของเคียวเฮย์ เคียวเฮย์ต่างจากผู้ชายญี่ปุ่นทั่วไปตรงที่เขาทำงานอยู่ที่คลินิกในบ้าน จึงมีเพียงที่นี่เท่านั้นที่เขาจะสามารถตัดขาดจากคนภายในบ้าน และใช้ความเป็นส่วนตัวได้ เคียวเฮย์จึงชอบออกไปเดินเล่นนอกบ้านเพราะหากภายในบ้านมองเขาว่าเป็นหมอที่เกษียณแล้วนอกบ้านก็ยังเคารพเขาในฐานะของหมอที่ยังทำงานอยู่ เขายังคงได้รับความเคารพและไว้วางใจจากเพื่อนบ้าน เหมือนที่โทชิโกะพูดกับจินามิในตอนต้นว่า “พ่อเขายังต้องการให้คนแถวนี้เคารพเขาในฐานะหมออยู่” ทว่าเมื่อมาอยู่พื้นที่ภายในบ้านทุกอย่างก็กลับมาอยู่ในการควบคุมของโทชิโกะเหมือนเดิม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในพื้นที่ห้องครัวซึ่งเป็นพื้นที่ที่โทชิโกะใช้เวลามากที่สุดในเรื่อง โทชิโกะหมักมุ่นอยู่กับการทำอาหารเพื่อเลี้ยงคนทั้งบ้าน ตลอดเวลาเรามักเห็นเธอทำอย่างไม่หยุดหย่อนโดยแทบจะไม่ทราบว่าเขากำลังทำอาหารสำหรับมือไหนของวัน

โคเรเอเดะต้องการบ่งบอกถึงความแตกต่างทางด้านพื้นที่ของตัวละครทั้งสอง ดังเช่นในตอนเปิดเรื่อง โคเรเอเดะตัดต่อภาพแบบมอทาจะระหว่างภาพถ่ายระยะใกล้ของโทชิโกะที่เตรียมอาหารอยู่ในครัว และภาพถ่ายระยะไกลของเคียวเฮย์ที่ออกไปเดินเล่นข้างนอก เพื่อเปรียบเทียบถึงกิจวัตรประจำวันของทั้งสองคน ตัดสลับภายในและภายนอก รวมถึงขนาดของภาพที่ต่างกัน

เคทเธอริน รัสเซล (Catherine Russell) ได้ศึกษาเรื่องของภายในและภายนอกของภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยเธอพบว่าเรื่องของพื้นที่ทั้งสองมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของ “Giri (義理)” และ “Ninjo (人情)” (ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับ Honne Tatemae) โดย Giri หมายถึง หน้าที่และความรับผิดชอบต่อสังคม ทั้งในระดับสังคมเล็กเช่นครอบครัว หมู่บ้าน จนถึงในระดับสังคมใหญ่ ส่วน Ninjo หมายถึงความต้องการส่วนบุคคล ซึ่งเธอพบว่าในภาพยนตร์ของมิโซกุจิตัวละครเอกหญิงมักจะสละชีวิตเพื่อสร้างทางเลือก ระหว่างสองสิ่งนี้ โดยเธอยังพบอีกว่า Giri มีความผูกพันกับพื้นที่ภายนอก และ Ninjo นั้นมีความผูกพันกับพื้นที่ในภาพ (2005: 146)

เมื่อพื้นที่ภายนอกยังคงสถานะความเป็นหมอกที่นายยก่องให้กับ*เคียวเฮย์* พื้นที่ภายนอกจึงทำหน้าที่เป็นฉากหน้าของบ้านเป็นพื้นที่ส่วนสังคม ทว่าเมื่ออยู่ในบ้าน*เคียวเฮย์* เป็นเพียงพ่อที่เกษียณจากอาชีพหมอล้วน พื้นที่ภายในจึงเป็นความจริงที่ไม่ได้แสดงออกมา การตัดภาพมองทาจจึงสร้างพลวัตของการปะทะกันระหว่างพื้นที่ทั้งสองที่ต่างกัน

อีกสถานที่หนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการแบ่งแยกพื้นที่อย่างเด็ดขาดของโคเรเอเดะนั้น คือบริเวณทางเข้าบ้าน ซึ่งตัวบ้านแบบญี่ปุ่นจะมีการยกพื้นขึ้นสูงกว่าพื้นธรรมดาหรือที่เรียกกันว่า “เก็นคัง (玄関)” เพราะแม้จะเป็นบริเวณประตูแต่ก็ไม่สามารถเห็นทัศนียภาพของด้านนอกผ่านประตูนี้และเช่นเดียวกันกับด้านใน กล้องมักจะหลีกเลี่ยงการถ่ายตอเปิดปิดประตู นอกจากนี้ บริเวณนี้ยังแสดงถึงความเป็นคนในและคนนอกได้ชัดเจนที่สุด เมื่อคนส่งซูชิมาถึงที่บ้านและมีการหยุดพักเพื่อสนทนากับเจ้าบ้าน โทชิโกะนั่งอยู่บนบ้านในขณะที่คนส่งซูชิเองก็นั่งอยู่ที่บริเวณเก็นคัง ด้านล่าง หรือตอนที่ครอบครัวของ*เรียวตะ*มาถึง *เรียวตะ*ยืนอยู่ที่บริเวณเก็นคังด้านล่างแล้วพูดว่า สวัสดีครับ (こんにちは) ซึ่งเป็นคำทักทายของแขก โทชิโกะรีบวิ่งมาต้อนรับพร้อมพูดกับ*เรียวตะ* ว่า ต้องพูดว่ากลับแล้วสิ (ただいまでしょ!) ซึ่งเป็นคำทักทายของคนในครอบครัวเมื่อมาถึงบ้าน เมื่อพูดจากันเสร็จแล้ว*เรียวตะ*ก็ขึ้นมาบนบ้านในขณะที่*ยูกะริ*ยังอยู่บริเวณเก็นคังด้านล่างและยื่นของฝากให้แม่สามี ฉากไม้ช่วยแบ่งพื้นที่ทางสายตาระหว่างพื้นที่ของคนนอกและคนใน *ยูกะริ*ที่ยืนหลังฉากไม้ทักทายแม่สามีจึงแนะนำอย่างกลายๆ ว่าเธอเป็นเพียงแขกคนหนึ่งของบ้านหลังนี้ไม่ใช่คนในครอบครัว (รูปที่ 4.108) โคเรเอเดะใช้ความเรียบง่ายของพื้นที่เล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ เก็นคังจึงเป็นทั้งพื้นที่ๆ กันภายในและภายนอกออกจากกัน และเป็นพื้นที่ๆ แบ่งแยกคนในและคนนอกในพื้นที่เดียวกัน

ในบ่ายวันนั้นหลังจากที่โทชิโอะได้กลับไปหลังมาร่วมแสดงความเสียใจในวันครบรอบวันตายของซุนเบ/แล้ว *เคียวเฮย์*แสดงความไม่พอใจถึงความไม่เอาไหนของโทชิโอะ ทำให้หลังจากที่โทชิโอะกลับไปแล้ว*เคียวเฮย์*ด่าว่าโทชิโอะอย่างแรงจึงมีปากเสียงกับ*เรียวตะ*ที่ไม่เห็นด้วยกับเขา อีกครั้งที่เหตุการณ์เกิดขึ้นภายในห้องรับแขก ตลอดทั้งฉากก่อนหน้านั้น*เคียวเฮย์*นั่งอยู่ที่ระเบียงแบบญี่ปุ่นที่เรียกว่า “เอ็นกาเว (縁側)” *เรียวตะ*ไม่พอใจนักกับสิ่งที่*เคียวเฮย์*ผู้เป็นพ่อพูดถึงคุณค่าโทชิโอะเมื่อเทียบกับซุนเบ/แต่แท้ที่จริงแล้วเขาไม่ได้เถียงเพื่อโทชิโอะแต่เป็นการเถียงเพื่อคุณค่าของตัวเอง เพราะทั้งสองก็อยู่ในสภาพที่คล้ายกันคือไม่มีงานประจำทำ *เรียวตะ*ยังไม่พอใจที่พ่อให้ความสำคัญกับการเป็นหมอล้วน เพราะว่าเขาคิดว่าถ้าซุนเบ/ยังอยู่ก็ไม่แน่ว่าจะทำให้พ่อแม่ประทับใจได้เหมือนกัน แต่ทันใดนั้น*โนบุโอะ*ซึ่งอยู่ห้องข้างก็แทรกเข้ามาว่า นึกว่าพูดถึงเรื่องของตัวเอง การขัดจังหวะของ*โนบุโอะ*ทำให้พื้นที่ความเป็นส่วนตัวของอีกพื้นที่หนึ่งหายไป บทสนทนาจึงจบลง (รูปที่ 4.109)



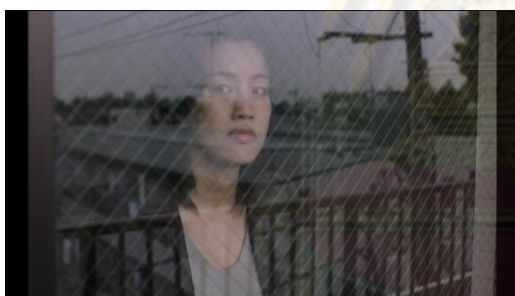
(รูปที่ 4.108) ในขณะที่เรียวตะกำลังเดินเข้ามาในบ้าน ยูกระริยังคงอยู่ส่วนล่างของเก้าอี้ในสถานะของแขก

(รูปที่ 4.109) เมื่อนิบุโอะเปิดประตูห้องข้างๆ ออกทำให้เรื่องราวในอีกห้องหนึ่งจบลงทันที

ในขณะที่บ้านในภาพยนตร์เรื่อง *Still Walking* ของ โคเรเอตะและ Shara ของ คาวาเซะมีลักษณะแบบดั้งเดิม เราต้องทำความเข้าใจกับความซับซ้อนของพื้นที่เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่อง ทว่าบ้านในเรื่อง *M/Other* มีลักษณะเป็นบ้านแบบตะวันตกคือไม่มีพื้นเสื่อตาตานิ ห้องต่างๆ ถูกแบ่งอย่างเป็นระบบแยกขาดจากกัน มีลักษณะของมุมฉากตามกำแพงบ้านและบ้านนอกโทนี่สีขาว กล่าวโดยง่ายคือไม่ใช่แบบญี่ปุ่นดั้งเดิม ทว่าแม้จะต่างกันแต่ลักษณะของสถาปัตยกรรมก็ช่วยในการบอกถึงสถานภาพของตัวละครเช่นกัน บ้านที่มีการแบ่งแยกอย่างเป็นระบบ ห้องที่แยกขาดจากกันด้วยประตูทำให้เสียงของอีกห้องไม่สามารถไปถึงอีกห้องหนึ่งได้ เมื่อซุนได้เกมใหม่เขาเก็บตัวอยู่ในห้องโดยไม่ยอมออกมาทานอาหาร พ่อของเขาทำได้เพียงเคาะประตูห้องเพื่อพยายามเรียกให้เขาออกมา ลักษณะของการเคาะประตูและการไม่ไขกุญแจเข้าไปในห้องในแง่หนึ่งช่วยบอกถึงความเคารพในพื้นที่ส่วนตัวของ *เททซึรุ* ทว่าในอีกแง่หนึ่งกลับบอกถึงพื้นที่ของตัวละครที่แยกจากกัน ตัวละครจึงไม่เข้าใจและรู้จักกันอย่างแท้จริง ดังที่ *อากิ* พูดในท้ายที่สุดว่า “คุณไม่รู้จักฉัน และฉันก็ไม่รู้จักคุณ” *M/Other* เล่าถึงความแปลกถิ่นที่ตัวละครรู้สึกภายในบ้านของตัวเอง และความเป็นอื่นกับคนที่ตัวเองรู้จัก *อากิ* และ *เททซึรุ* นั้นเคารพซึ่งกันและกันแม้จะมีสัมพันธ์ทางกายแต่ก็ไม่ได้มีพันธะต่อกันซึ่งเป็นลักษณะของวัฒนธรรมตะวันตกที่ให้เสรีแก่การใช้เลือกชีวิตคู่ บ้านจึงช่วยบ่งบอกถึงลักษณะของการชีวิตของทั้งคู่ เมื่อ *เททซึรุ* ไปที่ร้านอาหารของเขาเราก็พบว่าร้านของ *เททซึรุ* เป็นร้านอาหารตะวันตกที่อยู่ในตึกที่บึบและดันแม้ว่าร้านอาหารจะมีพื้นที่มากก็ตาม ร้านอาหารจึงช่วยย้ำถึงความเป็นตะวันตกของ *เททซึรุ* เพราะเราก็พบว่า *เททซึรุ* ก็มีลักษณะที่ต่างจากชายญี่ปุ่นทั่วไปโดยเปรียบเทียบได้กับพ่อของ *เรียวตะ* ในเรื่อง *Still Walking* ที่มีความเผด็จการมากกว่าจะฟังความคิดเห็นคนอื่น เมื่อพิจารณาถึงความเป็นพ่อแล้ว *เททซึรุ* จึงต่างจาก *เคียวเฮย์* ในเรื่อง *Still Walking* อยู่พอสมควร เช่นเดียวกับสถานที่ที่ทำงานของ *อากิ* และบรรยากาศรอบข้างของเธอมักจะเป็นพื้นที่ของการทำงาน หรืออยู่ใกล้กับสถาปัตยกรรมแบบสมัยใหม่ *อากิ* จึงเป็นผู้หญิงญี่ปุ่นสมัยใหม่คือต้องการความเป็นอิสระและเป็นผู้หญิงทำงานมากกว่าเป็นผู้หญิงในแบบ

ฉบับญี่ปุ่นดั้งเดิม เมื่อเทพซึรุพาซุนมาที่บ้าน จึงเกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้น ซึ่งไม่ได้จากรูปลักษณ์ภายนอก ตัวละครยังคงปฏิบัติตัวเช่นเดิมทว่าความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นภายในคือพฤติกรรมของ อากิและเทพซึรุที่เริ่มก่อตัวกลายเป็นครอบครัวญี่ปุ่น ความแปลกถิ่นคือการก่อตัวของครอบครัวญี่ปุ่นภายในบ้านแบบตะวันตก เปลือกนอกของตัวละครยังคงมีลักษณะของความเป็นตะวันตก โดยยังคงทานข้าวที่ได้ะอาหารแบบตะวันตกทว่าแนวคิดเรื่องแม่เลี้ยงลูกนั้นเป็นของญี่ปุ่น (ดังที่กล่าวในส่วนของเนื้อหา) ความปั่นป่วนภายในจิตใจของอากิจึงเกิดขึ้นจากภายใน อากิเริ่มปฏิบัติเหมือนแม่ในแบบญี่ปุ่น โดยเธอเริ่มเป็นคนไปรับไปส่งซุนแทนเทพซึรุ เธอไม่สามารถทำงานของเธอต่อได้เพราะจะต้องดูแลซุน และเป็นเธออีกเช่นกันที่ต้องทำงานบ้าน

เมื่ออากิทนไม่ไหวที่เธอจะต้องกลายเป็นแม่ของซุนไปจริงๆ เธอจึงตัดสินใจในออกไปหาบ้านใหม่โดยที่ไม่บอกเทพซึรุ เมื่ออากิมาถึงที่ห้องใหม่เธอเธอออกไปดูบรรยากาศภายนอกผ่านหน้าต่างซึ่งสะท้อนทัศนียภาพนอกบนเงากระจก จึงเป็นการเสนองภาพในสองชั้นคือภายในห้องและภายนอกห้องที่เป็นสถาปัตยกรรมแบบใหม่ จึงเป็นการสะท้อนกันเองของสถาปัตยกรรม อากิถูกดูดกลืนด้วยภาพของสถาปัตยกรรมที่สะท้อนบนกระจก จึงเป็นการชนกันของความขัดแย้ง (รูปที่ 4.110)



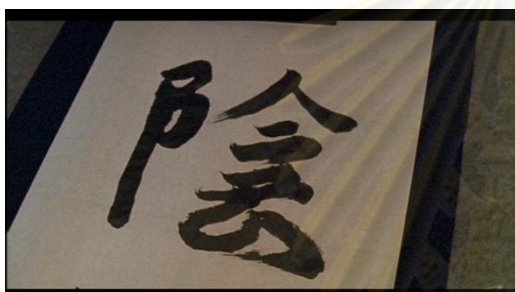
(รูปที่ 4.110) อากิมองไปภายนอกโดยที่เธอของเธอถูกดูดกลืนไปกับความเป็นเมือง

นอกจากเรื่องของสถาปัตยกรรมของญี่ปุ่นที่ช่วยทำให้เราสามารถทำความเข้าใจกับบริบทบางอย่างในวัฒนธรรมญี่ปุ่นแล้ว ยังมีเรื่องของแนวคิดต่างๆ ที่อยู่ในชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่นซึ่งปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยเช่นกัน

4.2 ความเป็นอนิจจัง (Mono no aware)

แนวคิดเรื่องความเป็นอนิจจัง เป็นหนึ่งในแนวคิดที่อยู่คู่กับสังคัมญี่ปุ่น ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยแสดงให้เห็นถึงความสามารถเล่าเรื่องของแนวคิดให้แฝงอยู่ในตัวงานได้อย่างแนบเนียน

ในภาพยนตร์เรื่อง *Shara* เมื่อถึงเวลาที่ต้องปล่อยวาง หลังจากคุยกับซุนลูกชายของตัวเองแล้ว ทาคุตัดสินใจเขียนคำสองคำที่มีความหมายขัดตรงข้ามกันคือ ความมืด และแสงสว่าง (รูปที่ 4.111-112) โดยเขาอธิบายเพิ่มอีกว่าในชีวิตมนุษย์นั้นมีสิ่งที่สามารถลืมได้ สิ่งที่จะต้องลืม และสิ่งที่จะต้องไม่ลืม ในเรื่อง *Shara* จึงแสดงให้เห็นถึงสิ่งต่างๆ และเราจะต้องเลือกร่างสิ่งบางอย่างเท่านั้นที่เก็บไว้ในความทรงจำ



(รูปที่ 4.111) ทาคุตัดสินใจปล่อยวางเรื่อง (รูปที่ 4.112) ...ในขณะที่อีกตัวหนึ่งของเคย์ เขาจึงเขียนอักษรจีนสองตัว ตัว หมายถึง “แสงสว่าง” ซึ่งเขามองว่าสองสิ่งแรกแปลว่า “ความมืด” ... จำเป็นต้องอยู่ด้วยกัน

การหายตัวไปของเคย์ทำให้ครอบครัวของซุนนั้นไม่สามารถเชื่อมต่อกันได้ ตัวละครในครอบครัวมักจะได้คุยกันเองแต่ก็จะคุยกับบุคคลภายนอก เช่นทาคุที่ไม่สามารถคุยกับลูกชายในพื้นที่เดียวกันได้ (ดูในส่วนของรูปแบบ) แต่สามารถคุยกับบุคคลอื่นอย่างต่อเนื่องในที่ประชุมนอกบ้านว่าในท้ายที่สุดทาคุก็บอกกับซุนว่าเขาต้องการเผชิญหน้ากับความจริง โดยที่พวกเขาจำจะต้องลืมเรื่องการหาสาเหตุการหายตัวไปของเคย์ เพื่อที่ไม่ลืมความเป็นครอบครัวที่กำลังจะพังทลาย ซุนเลือกที่จะปล่อยวางความรู้สึกที่มีต่อพี่ชาย และเปิดรับให้คนอื่นเข้ามาในพื้นที่ของตน

ในทางกลับกันหากครอบครัวของซุนมีสิ่งที่ต้องลืม ในครอบครัวของยูก็มีสิ่งที่ควรลืม ในระหว่างทางกลับบ้านไซโกะได้เล่าความจริงให้ยูฟังว่าเธอไม่ใช่แม่แท้ๆ ของยู เธอเป็นน้องสาวของพ่อของยู ซึ่งพ่อของยูนั้นตายไปแล้ว และแม่ของยูก็กลับไปอยู่ที่บ้านของเธอเอง ยูเลือกที่จะละเลยในสิ่งที่ไซโกะบอกเธอ เพราะตัวเธอเองพบว่าเธอไม่ได้ต้องการความจริง (Truth)

แต่เธอต้องการความเป็นจริง (Reality) ความเป็นจริงคือโชโกะน่าของเธอดูแลเธอเหมือนเธอเป็นลูกแท้ๆ ดังนั้นสำหรับยูแล้วโชโกะจึงเป็นแม่ในความเป็นจริง ยูเลือกที่จะลืมเรื่องในอดีตเพื่อคงสภาพความเป็นครอบครัว

เมื่อถึงงานเทศกาลบาร่าชบวนแห่รำรำด้วยท่วงท่าที่ทรงพลังแบ่งออกเป็นชุดสี่สี่มส่วงซึ่งอยู่ข้างหน้าและชุดสี่ดำมืดซึ่งอยู่ข้างหลัง ยูได้ร่วมในการรำรำครั้งนี้ด้วยโดยเธอเป็นคนนำขบวน การรำรำดูเรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยพลัง เมื่อถึงจุดสุดยอดของงานทุกคนก็ปลดปล่อยอารมณ์ร่วมกันรำรำในขบวนดังกล่าว แม้ว่าจะมีฝนตกลงมาก็ไม่ได้ทำให้ขบวนต้องเลิกแต่ทำให้การรำรำยิ่งดูเข้มแข็งมากขึ้น ขบวนดังกล่าวเปรียบเสมือน Mono no aware (ความเป็นอนิจจัง) ในชีวิตคนเรานั้นมีทั้งสองด้านคือด้านมืดแห่งความทุกข์และด้านสว่างแห่งความสุข ดังที่ทาคุได้เขียนตัวอักษรสองตัวหลังจากที่เขาเปิดใจทว่าก็ไม่มีสิ่งใดที่ยืนยงถาวร ดังเช่นขบวนแห่ที่ทำให้ผู้ชมรอบข้างรู้สึกถึงอารมณ์ร่วมจนถึงขีดสุด แม้จะมีฝนตกลงมาเหมือนกับอุปสรรคแต่ก็ต้องพยายามต่อสู้ต่อไปแล้วจะประสบความสำเร็จ และเมื่อประสบความสำเร็จแล้วทุกอย่างก็จบลง ทุกอย่างจึงไม่จีรังยั่งยืน ความรู้สึกขึ้นถึงขีดสุดชั่วคราวทำให้เรารู้สึกถึงความ เป็นอนิจจังดังกล่าว ในชีวิตของครอบครัวอะโตะเองก็ต้องผ่านเรื่องราวที่สามารถลืมได้ เรื่องราวที่ต้องลืม ดังเช่นการหายตัวไปอย่างปริศนาของเคย์ และเรื่องราวที่ไม่ควรลืม นั่นคือความร่วมมือและเปิดใจให้คนในครอบครัวเพื่อยังคงรักษาสภาพของความเป็นบ้านเอาไว้ ดังเช่นที่ทาคุได้กล่าวตอนท้ายของงานว่า “ให้ทุกคนจำถึงความสำเร็จในครั้งนี้ งานบาร่ามีจุดประสงค์เพื่อให้ทุกคนได้ออกจากการใช้ชีวิตประจำวันเพื่อที่จะได้เปล่งประกายแสงสว่างในตัวเอง จึงต้องการให้ทุกคนยังคงประเพณีนี้ต่อไป” แม้ว่าความสำเร็จในครั้งนี้จบลงไปแล้วแต่ก็ยังต้องดำเนินต่อไป

4.3 คนในและคนนอก (Honne Tatemae 本音建前)

ประเด็นเรื่องความเป็นส่วนตัวและความเป็นส่วนรวมมีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตของชาวญี่ปุ่น ชาวญี่ปุ่นมีความสามารถสูงที่เก็บซ่อนความรู้สึกที่ตนเองมีไว้เบื้องหลังความรับผิดชอบที่มีต่อส่วนรวม ดังที่ปรากฏในเรื่อง *Still Walking*

โทชิโกะไม่ค่อยพอใจเท่าไรนักกับการที่ลูกชายของเธอแต่งงานกับหญิงม่ายลูกติดอย่างยูกะริ โดยเธอคิดว่าแม่ม่ายผัวหย่ายังดีกว่าแม่ม่ายผัวตาย เพราะอย่างน้อยเธอก็เป็นฝ่ายเลือกที่จะทิ้งสามีมาแต่งงานใหม่ ทว่าเมื่อเรียวตะพายูกะริมาถึงที่บ้าน โทชิโกะก็ต้อนรับโทชิโกะและอัทซึชิลูกชายเป็นอย่างดี เมื่อเรียวตะพายูกะริและอัทซึชิไปเยี่ยมหลุมศพของพี่ชายโทชิโกะก็ไปด้วย ในระหว่างทางเป็นการเผชิญหน้ากันของคุณแม่ลูก 2 รุ่น คือรุ่นแม่ยังสาวอย่างยูกะริและอัทซึชิ และรุ่นใหญ่อย่างโทชิโกะและเรียวตะ โทชิโกะแสดงความเห็นว่าเรียวตะไม่ควรจะมีลูก

กับยูกะริเพราะว่าจะทำให้หย่ากันยาก ทว่าเมื่อยูกะริหันหน้ามาหาเธอ เธอก็ส่งยิ้มให้ ในตอนกลางคืนโทชิโกะจัดแจงให้เรียวตะอาบน้ำกับอัทซึชิเหมือนพ่อลูกอาบน้ำด้วยกันแต่เธอเตรียมชุดนอนให้เรียวตะเพียงชุดเดียวโดยไม่ได้จัดให้อัทซึชิด้วย โทชิโกะยังรู้สึกว่าเขาไม่ได้รับการปฏิบัติเยี่ยงญาติ แต่เป็นเหมือนแขกของบ้านหลังนี้ เธอยังรู้สึกถึงการไม่ได้รับการยอมรับจากแม่สามีเมื่อแม่สามียกชุดกิโมโนให้เธอและพูดกับเธอว่าอย่าคิดมีลูกกับเรียวตะเพราะจะทำให้ชีวิตลำบาก ในเช้าวันรุ่งขึ้นโทชิโกะและเคียวเฮย์ไปส่งครอบครัวของเรียวตะที่ป้ายรถเมล์ ก่อนกลับบ้านเธอจับมือทุกคนเป็นการอำลา เมื่อทุกคนกลับไปแล้วเคียวเฮย์บอกให้เธอเลิกไปจับมืออำลาทุกคนเพราะจะทำให้พวกเขาเข้าใจผิด ทว่าโทชิโกะกลับตอบว่าถ้าทำเช่นนั้นแล้วจะเข้าใจผิดเธอก็ยินยอม

สิ่งที่ *Still Walking* สะท้อนให้เห็นมากที่สุดคือเรื่องของ Honne-tatemaе (本音建前) หรือ ฉากหน้าและฉากหลัง Tatemaе (建前) หากแปลตามตัวอักษรแล้วแปลว่า สิ่งก่อสร้างเบื้องหน้า อันหมายถึงความดีงามที่เผยให้สังคมเห็น เป็นสาธารณะและเป็นความเห็นของกลุ่มคนส่วนใหญ่ เช่นกฎหมายที่ออกแบบเพื่อลงโทษผู้ที่ทำให้ผิด ตัวบุคคลแต่ละคนจะเห็นพ้องต้องกันกับ Tatemaе อย่างเต็มใจตรงเท่าที่เขายังสามารถปกปิดหรือยับยั้ง Honne (本音) ของตัวเองได้ Honne จึงเป็นความรู้สึกที่แท้จริงซึ่งหากแปลตามตัวอักษรจะแปลว่า โทนเสียงที่แท้จริง ทว่าเมื่อความรู้สึกของปัจเจกบุคคลไม่สามารถทนแบกรับ Tatemaе ได้อีกต่อไป Honne จะเผยตัวออกมา ภาพยนตร์ของ โคเรเอเดะจึงตั้งคำถามเกี่ยวกับกรอบของสังคม สถานะทางอำนาจ หน้าทีและภาวะที่เราเห็นเป็นเรื่องปกติสามัญ

ฮิเดทาดะ ชิมิซึ (Hidetada Shimizu) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวและความเป็นส่วนรวม (Beyond Individualism and Sociocentrism) โดยเขาเจาะที่กลุ่มวัยรุ่น ทำให้เขาพบว่าวัยรุ่นชาวญี่ปุ่นคิดว่าหน้าที่หรือกิจกรรมส่วนรวมมีความสำคัญมากกว่าความรู้สึกส่วนตัว โดยยกตัวอย่าง

“หากตัวละครหลักจะขโมยยาเพื่อช่วยชีวิตภรรยาของเขา นักเรียนชาวญี่ปุ่นมีแนวโน้มที่จะพูดว่า ผู้ชายคนนั้นไม่ควรจะขโมยยาเพื่อไปช่วยภรรยาของเขา เพราะเธอจะรู้สึกว่าการลักขโมยนั้นน่าอับอายกว่าความตาย จากมุมมองของนักเรียนญี่ปุ่นความสำเร็จและคุณธรรมต่อสังคมมีผลต่อความกังวลทางจิตวิทยาภายในมากกว่าการกระทำเพื่อส่วนตัว” (2002: 207)

ในที่นี้รวมถึงความกังวลต่อคนอื่นและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลด้วย จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่โทชิโกะจะสามารถเก็บความรู้สึกส่วนตัวไม่แสดงออกมาให้คู่สนทนาเห็นอย่างชัดเจน ทว่า โคเรเอเดะตั้งใจเผยให้ผู้ชมเห็นถึงมิติของตัวละครดังกล่าว แม้ว่าไม่ต้องการให้ลูกสาวย้ายมา

อยู่ด้วยแต่เธอก็ไม่พูดตรงๆ กับลูกสาว พลอยทำให้ลูกสาวคิดว่าแม่ยินดีต้อนรับพวกเธอ โดยเราทราบจากบทสนทนาระหว่างโทชิโกะและเรียวตะระหว่างทางไปเยี่ยมหลุมศพว่าเธออยู่ลำบากถ้ามีพวกเด็กเล็กๆ มาอยู่ด้วย และเธอยังคิดว่ามันคงเป็นการลำบากสำหรับเรียวตะเองที่จะกลับมาอยู่ที่บ้านในฐานะทายาทของตระกูลหลังจากที่เคียวเฮย์พ่อของเธอตายไปแล้ว โทชิโกะยังให้ความสำคัญกับระบบทายาทของตระกูล โดยเธอมองว่าทายาทควรมาอยู่ที่บ้านพ่อแม่และแม่เรียวตะจะเป็นลูกคนรองแต่เมื่อซุนเปตายไปแล้วเรียวตะจึงกลายเป็นทายาทของตระกูลทันที โทชิโกะสามารถเก็บงำความรู้สึกส่วนตัวได้เป็นเวลานานถึงหลายสิบปี ในระหว่างกินข้าวมื้อเย็น โทชิโกะเลือกที่จะเปิดเพลง aruitemo aruitemo (歩いても、歩いても) ซึ่งตรงกับชื่อเรื่องในภาษาญี่ปุ่น โดยภายหลังเคียวเฮย์ไปถามเธอระหว่างอาบน้ำว่าเธอซื้อมาตั้งแต่เมื่อไหร่ เธอจึงได้โอกาสตอบสิ่ง que เธอเก็บมานานหลายสิบปีว่า เธอไปซื้อหลังจากที่เธอเดินอุ้มลูกชายทั้งสองตามเคียวเฮย์ไป เพราะพบว่าเขาคบชู้ เธอจึงเดินกลับบ้านและซื้อซีดีเพลงนี้ระหว่างทางกลับบ้าน เพื่อรักษาสถานภาพของครอบครัวเธอจำเป็นที่จะต้องกดความรู้สึกส่วนตัวและทำเป็นไม่รับทราบเรื่องราวใด และเมื่อเธอมีโอกาสหรือแบ่งรับหน้าากากจากหน้า Tatemae ไม่ไหวจึงถึงเวลาที่เธอจะแสดงความรู้สึกจริงหรือ Honne ออกมา

เหตุการณ์ที่สร้างพลวัตให้กับเนื้อเรื่องมากที่สุดคือตอนที่เผยความรู้สึกจริงๆ ต่อเรียวตะ ซุนเป/ลูกชายคนโตของเธอซึ่งเป็นความหวังและทายาทของครอบครัวต้องเสียชีวิตไปจากการช่วยเหลือเด็กชายโยชิโอะ ทุกปีโยชิโอะจะกลับมาในวันครบรอบวันตายของซุนเป เด็กชายกลายเป็นนักศึกษาเพิ่งจบใหม่ร่างกายอ้วนใหญ่ทำงานพิเศษแจกไปปลิวตามร้านสะดวกซื้อและเมื่อเทียบกับซุนเปผู้ซึ่งเป็นหมอและเป็นทายาทของตระกูลแล้ว ความรู้สึกของเคียวเฮย์และโทชิโกะคงคิดว่าซุนเปไม่น่าลงไปช่วยโยชิโอะขึ้นจากน้ำจนตัวเองจมน้ำตายเลย เคียวเฮย์นั่งเงยบที่ระเบียงหันออกไปข้างนอกโดยไม่พูดอะไร โทชิโกะกลับต้อนรับโยชิโอะเป็นอย่างดีแม้จะพูดจาเสียดสีเรื่องที่โยชิโอะไม่สู้งานบ้างเล็กน้อยแต่ก็ไม่ได้ดูรุนแรงจนโยชิโอะรู้สึก โยชิโอะขอโทษทุกคนในครอบครัวและพูดว่าเขาจะใช้ชีวิตในส่วนของซุนเปแทน คำพูดดังกล่าวยิ่งทำให้คนในครอบครัวรู้สึกว่ายชิโอะไม่สมควรค่าแลกด้วยชีวิตของซุนเป ใครเออะต้องการทำให้ผู้ชมรู้สึกเช่นเดียวกับเคียวเฮย์และโทชิโกะ โดยตัดสินถึงคุณค่าของคน โดยสร้างความแตกต่างระหว่างซุนเปและโยชิโอะ และเป็นการตั้งคำถามว่าเราใช้เกณฑ์อะไรตัดสินคนผ่านคำพูดของเรียวตะ ภายหลังที่โยชิโอะขอลากลับบ้าน โทชิโกะ เรียวตะ และจินามิไปส่งเขาที่หน้าประตู โทชิโกะขอร้องให้เขามาอีกทุกปีโดยเธอบอกว่าเธอจะรอการมาของเขาทุกปีเช่นเดียวกัน เมื่อกลับไปแล้วเคียวเฮย์จึงแสดงอาการไม่พอใจโดยบอกว่าโยชิโอะนั้นไร้ค่าเกินกว่าที่จะแลกด้วยชีวิตของซุนเป ยูกะริและอัทซึชิสองแม่ลูกหัวเราะรูปลักษณะของโยชิโอะ และตลกกับคำนิทาของโทชิโกะและจินามิ โดยเปรียบเทียบ

โยชิโอะกับนักชู้โม่คนหนึ่งที่เขาจำชื่อไม่ได้ ในคืนนั้นหลังอาหารเย็น เรียวตะได้พูดกับโทชิโกะแม่ของเขาว่าให้เลิกเชิญโยชิโอะมาที่บ้านเพราะมันน่าสงสารและยังนำมาซึ่งความเจ็บปวดให้กับคนในครอบครัวด้วย ทว่าแม่ของเขาปฏิเสธและได้เผยความน่าสะพรึงกลัวออกมาว่าเธอต้องการให้โยชิโอะเจ็บปวดอย่างน้อยปีละครั้งเพื่อเป็นการลงโทษ แม้ว่าซุนเป/จะลงไปช่วยโยชิโอะเองก็ตามแต่เขาก็เป็นต้นเหตุให้ซุนเปต้องตาย โดยหากทำเช่นนี้แล้วจะโดนพระเจ้าลงโทษเธอก็ยอม และเธอยังย้อนกลับมาว่าเมื่อเรียวตะเป็นพ่อคนจริงไม่ใช่แบบพ่อเลี้ยงของอัทซึชิเขาจะเข้าใจความรู้สึกของเธอเอง

Still Walking เป็นภาพยนตร์แนว Shomin-geki ที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความเป็นครอบครัว โคเรเอตะจึงได้รับการเปรียบเทียบกับโอบุ แม้ว่าเขาจะอ้างว่าแท้จริงแล้วคือ *นารุเซะ* ที่เป็นแรงบันดาลใจให้เขา *Still Walking* เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหารายละเอียดมาก โดยแสดงให้เห็นผ่านกิจวัตรประจำวันที่แสนธรรมดา ผู้ชมจึงมีประสบการณ์ร่วมที่ต่างกัน โดยโคเรเอตะแสดงให้เห็นว่าตัวละครในครอบครัวแบบญี่ปุ่นนั้นต่างคนต่างมีหน้าที่เหมือนฟันเฟืองที่คอยขับเคลื่อนไปข้างหน้าไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตามเหมือนกับชื่อของภาพยนตร์ทั้งภาษาญี่ปุ่นและอังกฤษที่แปลว่า “แม้จะเดินต่อไปเดินต่อไปก็...” (*Still Walking*, 歩いても歩いて) ในบริบทข้างหลังที่ผู้กำกับทิ้งไว้เป็นเหมือนตอนจบแบบปลายเปิด ทั้งให้ผู้ชมเป็นผู้สังเกตและสร้างตอนจบของตนเอง หรืออาจตีความในอีกนัยหนึ่งว่า เรื่องราวยังไม่จบลงแค่ในกรอบภาพตอนจบของเรื่อง *Still Walking* ไม่ใช่ตอนจบของตัวละครในเรื่อง ตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่ก็ยังคงดำเนินวิถีชีวิตของตนต่อไป

4.4 หน้าที่ของแม่ (Kasodate mama)

ในเรื่อง *M/Other* เททซึรุบ่นให้อากิฟังถึงสภาพของครอบครัวของเขาในสมัยเด็ก ๆ ว่า “พ่อผู้เคร่งครัด แม่ผู้อยู่ในโอวาท” โดยเขาเล่าให้ฟังถึงเหตุการณ์ตอนที่พ่อตีเขาแต่แม่ก็ยื่นดูเฉยๆ เขาจึงอยากเป็นพ่อที่ไม่เหมือนพ่อของตัวเอง คำของเททซึรุทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบระหว่างครอบครัวตะวันตกและครอบครัวญี่ปุ่น

โยชิโอะ นิชิโอะกะ ไรส์ (Yoshie Nishioka Rice) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องหน้าที่ของแม่ในสังคมญี่ปุ่น ในหัวข้อเรื่อง *บทบาทของแม่ในญี่ปุ่น: คุณค่าทางสังคมและสถานภาพทางเศรษฐกิจศาสตร์สังคม* (*The Maternal Role in Japan: Cultural Values and Socioeconomic conditions*) โดยอ้างถึงหน้าที่ของแม่ที่มีต่อลูก ซึ่งเรียกว่า *Kasodate mama* 子育てま (แม่เลี้ยงลูก) “การหลีกเลี่ยงหน้าที่ความเป็นแม่นั้นเป็นสิ่งที่ให้อภัยไม่ได้ไม่ว่าในกรณีไหนๆ” (Befu, 1986 p. 25, อ้างถึงใน, Rice: 86) โดยงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าททกรรมในสังคมญี่ปุ่นถึง

หน้าที่การเลี้ยงลูกของผู้หญิง ว่าการหลีกเลี่ยงหน้าที่ดังกล่าวนั้นนอกจากไม่ได้รับการอภัยจากสังคมแล้ว แม้แต่ตัวแม่เองก็ถูกปลูกจิตสำนึกให้โทษตัวเองหากทำหน้าที่ไม่ดีพอ นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าหน้าที่การเลี้ยงดูบุตรนั้นตกเป็นของเพศหญิงอย่างเดียว เพศชายที่ทำงานหนักนอกบ้านแล้วจะแสดงถึงอำนาจเชิงปกครองมากกว่า

“ผมจำไม่ได้ว่าแม่เคยอ่านหนังสือนิทานภาพให้ผมฟัง นิทานภาพนั้นไม่ใช่ของสามัญประจำบ้านโดยเฉพาะอย่างยิ่งแม่ของผมเกิดในสมัยเมจิ (1868-1912) ซึ่งทำให้เธอไม่ค่อยได้ไปโรงเรียนประถม เธอจึงอ่านได้แค่ตัวอักษรกะนะ อย่างไรก็ตามผมจำได้ดีว่าเธอเล่านิทานให้ผมฟังก่อนนอน แม้ว่าเธอจะต้องทำงานจนถึงดึก ทันทึที่เธอทำงานเสร็จ เธอจะเข้ามาหาผมโดยไม่พักผ่อน... ดังนั้นผมจึงให้ความสนใจแม่ที่ไม่ค่อยมีเวลากับผมตอนกลางวันเป็นพิเศษ เหนือสิ่งอื่นใดความสุขและความสบายที่หลับภายในอ้อมกอดอันอบอุ่นของเธอทำให้นิทานกลางคืนนั้นช่างน่าจดจำมากขึ้น” (Kunio Wakai, อ้างถึงใน, Shimizu and Levine 2001: 87)

จากการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าในสังคมญี่ปุ่นมีการแบ่งพื้นที่เชิงหน้าที่กันอย่างชัดเจนคือพื้นที่ภายนอกบ้านที่พ่อทำงานเป็นพื้นที่ทางสังคม หรือหากมองในมุมมองของลากองแล้วเป็นหน้าที่เชิงสัญลักษณ์โดยผ่านกระบวนการวาทกรรมของสังคมที่มอบให้พ่อทำงานอยู่ภายนอกบ้าน ในขณะที่แม่ซึ่งอยู่ในบ้านเป็นพื้นที่ภายใน บ้านจึงมีลักษณะของการเป็นตัวแทนของแม่ อย่างไรก็ตามเรายังพบเห็นอีกว่าในวาทกรรมเรื่องครอบครัวของคนญี่ปุ่นนั้นแฝงไปด้วยระเบียบเชิงหน้าที่ ซึ่งบาร์ตส์มองว่าเป็นเรื่องของมายาคติ (Mythology) ปีแยร์ บูดีเยอร์ (Pierre Bourdieu) มองว่าเป็นเรื่องความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Violence) และมิเชล ฟูโกท์ (Michel Foucault) มองว่าเป็นเรื่องของการจัดระเบียบ (Discipline)

สิ่งที่มีร่วมกันอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามคือการตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่สังคมมองว่าเป็นเรื่องปกติ เป็นเรื่องของหน้าที่ ความเป็นครอบครัว ดังในเรื่อง *Nobody knows* ที่อาทิจะแสดงความไม่พอใจต่อแม่ที่ไม่เอาใจใส่ดูแลตนและน้องๆ ให้ดี *เคย์โกะ* ผู้เป็นแม่จึงได้อาทิจะกลับว่า เป็นพ่อของพวกเขาไม่ใช่หรือที่ไร้ความรับผิดชอบ มองในแง่ของจารีตแล้ว *เคย์โกะ* ควรมีความละเอียดต่อความไร้ความสามารถในการดูแลลูกของเธอ และยิ่งควรมีความละเอียดที่เธอนึกถึงความสุขส่วนตัวก่อนลูกๆ แต่ในทางกลับกันสิ่งที่ *เคย์โกะ* ถามคือการท้าทายต่อวาทกรรม *kosodate mama* ที่มอบหน้าที่การเลี้ยงเด็กเป็นของแม่ แม่จำเป็นต้องดูแลลูกเป็นอย่างดีไม่ว่ากรณีใดๆ ว่าเธอจำเป็นต้องทำอย่างที่ทุกคนเชื่อจริงหรือ โคเรเอเดะตั้งคำถามเกี่ยวกับการแบ่ง

หน้าที่ที่ชัดเจนของสังคม แนวคิดที่สืบทอดกันมา โดยเขาต้องการให้ผู้ชมเกิดความสงสัยต่อสิ่งที่ดู เหมือนสามัญธรรมดา เป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ คือไม่ใช่ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการ กระทำ แต่เป็นการจัดระเบียบโดยยึดเยียดความเชื่อให้กลายเป็นเรื่องธรรมดาอดพ้นจากการ ตรวจสอบ (Surveillance) พลวัตของเรื่อง *Nobody knows* คือการตั้งคำถามอย่างเป็นกลาง เช่นเดียวกับอาทิที่เธอตั้งคำถามกับเทศฐิรุในเรื่อง *M/Other* ว่าทำไมเธอต้องทำตามในสิ่งที่เทศฐิรุ จัดการ *เทศฐิรุ* ขอร้องให้เธอช่วยดูแลลูกชายในระหว่างที่ภรรยาเก่าของเขาเข้าโรงพยาบาล และ เมื่อทั้งคู่มีปัญหากัน *เทศฐิรุ* จึงตัดสินใจที่จะขายร้านและไปอยู่เมืองนอกโดยพยายามชวน *อาทิ* ไป ด้วย *อาทิ* จึงตั้งคำถามว่าทำไมเธอจะต้องทำหน้าที่เป็นแม่ (และเมีย) ของ *เทศฐิรุ* คำถามของ *อาทิ* ไม่ใช่ว่าทำไมเธอจะต้องไปดูแลซุน แต่เป็นคำถามที่ว่าทำไมเทศฐิรุ ต้องเป็นฝ่ายดูแลลูกด้วย ภาพยนตร์จึงชวนให้ผู้ชมตรวจสอบถึงวาทกรรมที่ครอบความคิดของคนในสังคมเรื่องหน้าที่

เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การศึกษารหัสวัฒนธรรมช่วยเข้ามาไขปัญหาใน บางส่วนที่คนนอกวัฒนธรรมไม่สามารถทำความเข้าใจได้ รหัสวัฒนธรรมจึงทำให้เห็นว่าภาพยนตร์ ญี่ปุ่นร่วมสมัยนั้นมีความลึกซึ้งทั้งในระดับพื้นผิวคือ การทำให้เราเห็นภาพของชาวญี่ปุ่นอย่าง แท้จริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้ชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล หรืองานเทศกาลต่างๆ และความลึกซึ้งในระดับลึก *อาทิ* แนวคิดการดำรงชีวิตของชาวญี่ปุ่น ความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ภายใน ของชาวญี่ปุ่น นั้นย่อมหมายความว่า แม้ว่าเราจะไม่รู้ซึ่งถึงรหัสวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นเราก็ สามารถเข้าใจได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

สรุปผลวิจัยและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบและสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของกลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะ ฮิโรมาซึ โคเรเอเดะและโนบุอิโร ชูวะ ซึ่งผู้วิจัยเน้นศึกษาลักษณะเด่นอันเกิดจากวิธีการนำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิงและวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพ

สรุปผลการวิจัยถึงรูปแบบและสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยซึ่งมีอยู่หลายประการ ดังต่อไปนี้

1. การทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดี

นาโอมิ คาวาเซะ ฮิโรมาซึ โคเรเอเดะและโนบุอิโร ชูวะต่างมีวิธีการนำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิงที่เหมือนและแตกต่างกัน ผู้กำกับบางคนมีพัฒนาการที่เปลี่ยนไปตลอดเวลา ในขณะที่ผู้กำกับบางคนกลับคิดค้นสไตล์การถ่ายภาพยนตร์และนำมาใช้จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะตน อย่างไรก็ตามผู้กำกับทั้งสามไม่ได้ใช้รูปแบบของแนวคิดสัญนิยมในการถ่ายภาพยนตร์เท่านั้นแต่ผสมผสานระหว่างการถ่ายภาพชัดลึก การถ่าย Long Take การตัดต่อแบบเดกูปาจและมองทาจ ไบรอัน เฮนเดอร์สัน (Brian Henderson) ตั้งข้อสังเกตถึงการข้ามเส้นของเทคนิคสองขั้วระหว่าง “รูปแบบนิยม (Formalism)” และ “สัญนิยม (Realism)” ในภาพยนตร์สมัยใหม่ว่า “มันกลายเป็นเรื่องธรรมดาที่นักสร้างภาพยนตร์สมัยใหม่จะอยู่ระหว่างไอย์เซนสไตน์และบาเซ็ง ด้วยการที่พวกเขา นำเทคนิคการลำดับภาพและการถ่ายลงเทคเข้ามาผสมกันในหลากหลายรูปแบบ” (1976: 426) การถ่ายภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามจึงไม่ได้ถือเอาเพียงแค่แนวคิดสัญนิยมเป็นที่ตั้งเท่านั้น ทว่าผู้กำกับคำนึงถึงความเหมาะสมและการสร้างอรรถรสให้แก่ภาพยนตร์เป็นสำคัญ

คาวาเซะเป็นผู้กำกับที่มีพัฒนาการทางด้านสไตล์ที่ชัดเจนที่สุดในบรรดาผู้กำกับทั้ง 3 คน โดยสังเกตได้จากความเปลี่ยนแปลงของสไตล์และเนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง Suzaku ที่มีการเคลื่อนไหวของกล้องน้อยมากจนบางครั้งถึงกับมีการตั้งกล้องนิ่ง นอกจากนี้การถ่ายรูปแบบมือถือยังปรากฏให้เห็นน้อยครั้งและนิมนวลกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ของเธอ ในส่วนของการนำเสนอเรื่องราวคาวาเซะพยายามนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นกลางโดยไม่ต้องการแสดงให้เห็นถึงการโอนเอนหรือเห็นอกเห็นใจในชะตากรรมของตัวละคร ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่องต่อๆ มาของเธออย่างเรื่อง *Shara* และ *Mourning Forest* เริ่มมีการเคลื่อนไหวของ

กล้องที่รุนแรงขึ้น คาวาเซะใช้การถ่ายภาพแบบมือถือในการถ่ายภาพยนตร์ซึ่งปรากฏอย่างบ่อยครั้งจนกลายเป็นลายเซ็นอย่างหนึ่งของเธอ การถ่ายภาพแบบมือถือเป็นอีกหนึ่งวิธีที่คาวาเซะทำให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนกับชมภาพยนตร์สารคดีเพราะมีความรู้สึกเหมือนติดตามตัวละครไปพร้อมๆ กับกล้อง ในส่วนของการนำเสนอเนื้อหาในยุคหลัง ตัวละครของคาวาเซะมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น โดยมีแสดงออกทางด้านอารมณ์มากกว่าเรื่องก่อนหน้าของเธอ ในบางครั้งกล้องแสดงให้เห็นถึงอคติที่ต้องการบันทึกภาพเพียงบางเหตุการณ์เท่านั้น คาวาเซะอาจคิดว่าเนื้อหาและการถ่ายภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดให้เห็นถึงความเป็นมนุษย์มากขึ้น ทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากที่สุดวิธีการหนึ่ง

ในขณะที่ โคเรเอเดะก็เป็นผู้กำกับที่มีพัฒนาการความเปลี่ยนแปลงในเรื่องของสไตล์มากที่สุดคนหนึ่ง โคเรเอเดะลองวิธีการถ่ายภาพยนตร์ด้วยกันหลายวิธี อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง *Maborosi* ที่ได้รับการวิจารณ์ว่ามีรูปแบบคล้ายกับภาพยนตร์ของไอซุมาก ทว่าหากมองอย่างเป็นกลางเราคงปฏิเสธไม่ได้ว่าการนำเสนอเรื่องราวอย่างมินิมอลลิสม์ (Minimalism) เป็นวิธีการที่เป็นแบบเฉพาะของญี่ปุ่นที่ได้รับสืบทอดกันมาช้านาน สไตล์ในภาพยนตร์เรื่องแรกของ โคเรเอเดะจึงอาจได้รับอิทธิพลจากสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นโดยตรง ทำให้สไตล์ของภาพยนตร์เมโลดราม่าแบบฉบับญี่ปุ่นมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน พัฒนาการทางด้านรูปแบบเมโลดราม่าของ โคเรเอเดะได้รับการวิพากษ์ในเชิงบวกโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์เรื่อง *Nobody knows* และ *Still Walking* ที่ยังคงมีลักษณะของเมโลดราม่าแบบฉบับญี่ปุ่นอย่างเด่นชัด อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เมโลดราม่าของ โคเรเอเดะมีการผสมผสานกับรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีเข้าด้วยกันอย่างลงตัว โคเรเอเดะใช้ทัศนคติของภาพยนตร์สารคดีคือการนำเสนอเรื่องอย่างเป็นกลาง โคเรเอเดะใช้หลากหลายวิธีการในการลดทอนนาฏลักษณะให้ปรากฏในภาพยนตร์ของเขาน้อยที่สุด โคเรเอเดะมีความเชื่อว่าการนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นกลางจะทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากที่สุด ระยะห่างระหว่างตัวละครและผู้ชมเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยเตือนให้ผู้ชมทำหน้าที่เพียงสังเกตการณ์ตัวละครเท่านั้น ทว่าผลของการเว้นระยะห่างของ โคเรเอเดะทำให้ผู้ชมมีพื้นที่ส่วนตัวเป็นอย่างมากที่จะเติมอารมณ์ของตัวละครที่ผู้กำกับลดทอน อารมณ์ของผู้ชมที่มีต่อตัวละครจึงเป็นอารมณ์ที่เกิดจากภายในของผู้ชมเองไม่ได้เกิดจากการสร้างของผู้กำกับ

อย่างไรก็ตาม โคเรเอเดะได้ลองปรับใช้รูปแบบของภาพยนตร์สารคดีในการนำเสนออีกแบบหนึ่งซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของซุวะ แนวคิดดังกล่าวปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง *M/Other* ของซุวะและ *Distance* ของ โคเรเอเดะตามลำดับ รูปแบบดังกล่าวคือการทำงานที่ไร้บทบาทยนตร์และปล่อยให้นักแสดงสำแดงอารมณ์ที่เกิดจากตัวของนักแสดงเอง การทำงานของกล้องคือการเฝ้าสังเกตการณ์เท่านั้น รูปแบบของภาพยนตร์ในกลุ่มนี้จึงมีลักษณะทางอารมณ์ที่แตกต่าง

ไปจากกลุ่มภาพยนตร์เมโลดราม่าของ โคเรเอเดะและภาพยนตร์เรื่อง *Suzaku* ของคาวาเซะ ทว่าการแสดงออกทางอารมณ์กลับมีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ในช่วงหลังๆ ของคาวาเซะ การถ่ายภาพยนตร์ลักษณะดังกล่าวทำให้มีความสมจริงอันเกิดจากการแสดงสด สิ่งหนึ่งที่เราสังเกตได้ชัดจากภาพยนตร์กลุ่มนี้คือการที่กล้องมีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการถ่ายภาพแบบมือถือเพื่อเฝ้าติดตามตัวละครอย่างใกล้ชิดหรือการตั้งกล้องนิ่งบนขาตั้งกล้องและแพนกล้องตามตัวละครอยู่ห่างๆ ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ได้รับคำวิจารณ์ว่ามีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์สารคดีมากที่สุด จนทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับการจำกัดความภาพยนตร์ว่าควรให้เป็นภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์บันเทิง โคเรเอเดะตอบคำถามดังกล่าวว่า

“มันอยู่ที่ว่าคุณจำกัดความคำว่า ภาพยนตร์สารคดี ว่าอย่างไร ถ้าหากคุณจำกัดความภาพยนตร์สารคดีเป็นการบันทึกภาพของอารมณ์และการแสดงออกที่เกิดขึ้นจากตัวของสิ่งที่ถ่ายเอง นั่นคือสิ่งที่ถูกต้อง *Distance* เป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องหนึ่ง เพียงแต่ว่าความแตกต่างประการใหญ่คือสมมุติฐานในเรื่องเป็นเรื่องแต่งทั้งหมดเท่านั้นเอง” (Koreeda, อ้างถึงใน, Mes and Sharp, 2005: 210)

การแสดงที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ (Spontaneous Acting) ของภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ก่อพลวัตให้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการดำรงอยู่ของเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีมากที่สุด ทว่าอย่างไรก็ตามผู้กำกับทั้งสามได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการนำรูปแบบของภาพยนตร์ทั้งสองมาปรับใช้รวมกันได้อย่างประณีตและน่าสนใจ

อย่างไรก็ตาม เอกลักษณะอีกประการหนึ่งที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยคือ ลักษณะของรหัสวัฒนธรรมที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ อาทิ สไตลิ่งในภาพยนตร์ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของญี่ปุ่น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของภาพยนตร์ญี่ปุ่นในยุคเก่าที่ยังคงมีต่อภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยแม้ว่าจะนำสไตล์อื่นอย่างภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้ร่วมกันก็ตาม หรือ ศิลปวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ เนื่องจากผู้กำกับทั้งสามต้องการแสดงให้เห็นถึงภาพอันเป็นกิจวัตรสามัญ (Mundane Activity) ของชาวญี่ปุ่น อาทิ ภาพการจ่ายตลาดของอาทิจิระในเรื่อง *Nobody Knows* ภาพงานเทศกาลในเรื่อง *Shara* หรือภาพชีวิตประจำวันเรื่อง *M/Other* ซึ่งดูไม่มีอะไรเป็นพิเศษ ทว่าเป็นภาพของสังคมชาวญี่ปุ่นจริงๆ ศิลปวัฒนธรรมจึงปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อย่างแนบเนียน และดูเป็นธรรมชาติ ทว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเอกลักษณะเฉพาะที่มีอยู่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นเท่านั้น ซึ่งหากปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของชาติอื่นอาจจะทำให้ดูแปลกแยกไม่เป็นเนื้อเดียวกับภาพยนตร์

อนึ่ง แม้จะกล่าวอ้างว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเอกลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรมที่สืบทอดกันที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยทั่วไป ทว่าเอกลักษณ์เหล่านี้เป็นสิ่งที่สื่อสารให้ทราบระหว่างผู้คนในวัฒนธรรมเดียวกัน ซึ่งชาวญี่ปุ่นเองกลับมองว่าเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติสามัญ การศึกษาสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยที่นำสไตล์และการชูประเด็นที่มีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์สารคดี ก็ไม่สามารถลบเลือนเอกลักษณ์เหล่านี้ที่มีอยู่ในภาพยนตร์ได้

ดังนั้น สุนทรียภาพแห่งภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้ง 3 คนประการแรกคือการทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดี โดยยังคงทำให้ “ความเป็นญี่ปุ่น (Japaneseness)” ยังคงปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อย่างเป็นทางการเป็นเนื้อเดียวกัน ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป

2. การตั้งคำถามเกี่ยวกับสังคมญี่ปุ่นของผู้กำกับทั้งสามคน

ประเด็นสำคัญของเนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้งสามคนส่วนใหญ่คือการยกปัญหาสังคมที่สามารถเห็นได้จากชีวิตประจำวันทั่วไป โดยผู้กำกับมักได้รับแรงบันดาลใจจากข่าว อาทิ *Nobody knows* ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากข่าวคดีแม่ทิ้งลูกเมื่อปีค.ศ. 1988 ในกรุงโตเกียว หรือข่าวการปล่อยแก๊สพิษของสมาชิกกลุ่มลัทธิโอม ชิรินเกียว (Aum Shinrikyo, オウム真理教) ในสถานีรถไฟใต้ดินของกรุงโตเกียวในปีค.ศ. 1995 หรืออาจได้รับแรงบันดาลใจที่ต่อยอดมาจากภาพยนตร์สารคดีที่ทำไปแล้วอย่างเรื่อง *Suzaku* ซึ่งควาเซะต้องการตีแผ่ให้เห็นถึงการล่มสลายของชีวิตในชนบท หรืออาจได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวในชีวิตประจำวันอย่างเรื่อง *Still Walking* ซึ่ง โคเรเอเดะได้รับแรงบันดาลใจจากแม่ที่เพิ่งเสียชีวิตไปของเขา หรือเรื่อง *M/Other* ที่ซุวะตั้งประเด็นสงสัยถึงความเป็นครอบครัวของคนญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะได้รับแรงบันดาลใจที่ต่างกัน ทว่าเราสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่าผู้กำกับทั้งสามต้องการที่จะสะท้อนเห็นถึงปัญหาสังคมที่เขาพบเจอทั้งในระดับใหญ่อย่างข่าวก่อการร้ายหรือว่าในระดับย่อยลงมาคือปัญหาเกี่ยวกับครอบครัวเล็กๆ โดยนำเสนอเรื่องราวผ่านกลุ่มคนเล็กๆ เท่านั้น นอกจากนี้ผู้กำกับยังต้องการตั้งคำถามกับสังคมถึงสภาพของสังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันที่คนญี่ปุ่นเห็นว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา เช่น วาทกรรมความเป็นแม่ ว่าด้วยหน้าที่ของผู้หญิงที่ต้องดูแลลูก หรือเรื่องราวในครอบครัวซึ่งตีแผ่ให้เห็นว่าสภาพของครอบครัวญี่ปุ่นที่แท้จริงเป็นอย่างไร เนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงเป็นเรื่องราวการติดตามตัวละครที่รับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ทว่าตัวละครต่างก็ไม่แก้ปัญหาก็พยายามค้นหาคำตอบของปัญหา ตัวละครกลับอยู่ปัญหาดังกล่าว ผู้กำกับไม่ได้เสนอทางออกให้กับตัวละครแต่อย่างใด เราจึงให้เห็นได้ว่าผู้

กำกับต้องการแสดงถึงความเป็นกลางโดยที่ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับตัวละคร ผู้กำกับเพียงนำเสนอเรื่องราวเท่านั้น

เราจึงสังเกตได้ว่าผู้กำกับทั้งสามคนต่างมีแนวคิดของภาพยนตร์สารคดีฝังอยู่ในตัวของเขาเองที่สะท้อนออกมาให้เห็นทั้งในเรื่องของสไตล์และเนื้อหา นอกจากนี้ผู้กำกับทั้งสามต่างพยายามค้นหาวิธีการต่างๆ ที่จะทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีพร้อมกับตั้งคำถามหลายๆ สิ่งที่สังคมมักมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาซึ่งย่อมรวมถึง ปัญหาเกี่ยวกับเส้นแบ่งกันระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองประเภทด้วยเช่นกัน

ดังนั้นพลวัตแห่งภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงไม่ใช่ คำตอบของการทลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดี ทว่าพลวัตที่แท้กลับย้อนกลับมาที่ตัวของคำถามเองถึงเส้นแบ่งเขตแดนดังกล่าวว่า แท้ที่จริงแล้วนั้น เส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองประเภทดำรงอยู่จริงหรือไม่ ผู้กำกับทั้งสามทำให้เราต้องกลับมาตั้งคำถามว่า ยังคงมีความจำเป็นที่จะต้องระบุอย่างแน่ชัดว่าภาพยนตร์เรื่องใดเป็นภาพยนตร์บันเทิงหรือภาพยนตร์สารคดี เพราะในยุคปัจจุบันนี้ที่มีการผสมผสานของสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะการเป็นการข้ามเส้นของงานศิลปะ หรือการผสมผสานของประเภทของภาพยนตร์ (Film Genre) จนในบางครั้งไม่อาจแบ่งแยกได้อย่างชัดเจน เราจึงต้องย้อนกลับมาคิดอีกว่า อะไรที่ยังคงทำให้เราต้องจำกัดความ “ความเป็นภาพยนตร์สารคดีและแท้ที่จริงแล้ว ภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันนี้คืออะไร”

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางสุนทรียภาพอยู่หลายประการ อาทิ ความพยายามทลายเส้นแบ่งของภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีซึ่งนำไปสู่หนทางวิธีการในการนำเสนอสไตล์และเนื้อหาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตนในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ความพยายามนำเสนอเรื่องราวแบบวัตถุนิยมที่ก่อให้เกิดข้อถกเถียงมากมาย ทว่าสิ่งนี้ก็แสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์ของผู้กำกับทั้งสาม ลักษณะของภาพยนตร์ศิลปะที่ปรากฏในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทำให้ภาพยนตร์ดังกล่าวต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักเป็นอย่างมาก และพลวัตของภาพยนตร์ที่ไม่ได้จบลงเพียงแคในกรอบภาพ ทว่ายังส่งผลต่อเนื่องแม้ว่าเรื่องราวในภาพยนตร์จะจบลงแล้วก็ตาม สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นคุณค่าที่แสดงให้เห็นถึงสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้งสิ้น

3. สุนทรียภาพแห่งสุนิยมในภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์ถึงการถ่ายภาพยนตร์ทำให้เราเห็นถึงความพยายามในการนำเสนอภาพของโลกในลักษณะอย่างที่มีนัยเป็นเพื่อทำให้เกิดภาพในแบบวัตถุนิยมของผู้กำกับ

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย โดยใ้การถ่ายลงเทคและการถ่ายภาพระยะชัดลึกเป็นสำคัญ วัตถุประสงค์ดังกล่าวสอดคล้องกับทัศนะของบาแซ็งที่เชื่อว่าเทคนิคนี้สามารถนำเสนอความเป็นจริงอย่างเป็นวัตถุวิสัย โดยบาแซ็งได้แจกแจงถึงคุณลักษณะทั้ง 3 ประการดังต่อไปนี้ (1) สัจนิยมเชิงภววิทยา (Ontological Realism) (2) สัจนิยมเชิงนาฏกรรม (Dramatic Realism) และ (3) สัจนิยมเชิงจิตวิทยา (Psychological Realism) คุณลักษณะทั้ง 3 ถือเป็นสุนทรียภาพแห่งสัจนิยมในภาพยนตร์ซึ่งเกิดจากการถ่ายแบบชัดลึกทั้งสิ้น

บาแซ็งกล่าวอธิบายถึงสัจนิยมเชิงภววิทยาว่า คือการคืนคุณค่าทั้งหมดกลับคืนสู่ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในกรอบภาพ เนื่องจากการถ่ายภาพชัดลึกทำให้เราสามารถเห็นภาพชัดได้แทบทุกระนาบพื้นผิวของฉาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งพื้นที่บริเวณฉากกลางและฉากหลังที่ซึ่งตัวละครมักอยู่ในบริเวณดังกล่าว การถ่ายภาพชัดลึกทำให้สิ่งที่อยู่รอบข้างตัวละครไม่ใช่เพียงแค่สิ่งของที่มาประกอบฉากหรือสร้างบรรยากาศเพียงเท่านั้นอีกต่อไป ดังเช่นในฉากหลงป่าในเรื่อง *Mourning Forest* คาวาเซะถ่ายภาพชัดลึกทำให้เห็นซึเกกิผู้กำลังถูกดูดกลืนเข้าไปในป่าและมาจิโกะผู้รู้สึกแปลกแยก ฉากดังกล่าวทำให้เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่าการถ่ายชัดลึกคืนคุณค่าแก่ป่าที่อยู่รอบด้านให้ทัดเทียมกับตัวละคร โดยเห็นได้จากการที่ซึเกกิถูกกลืนไปกับต้นไม้ที่อยู่รอบด้านและการที่มาจิโกะดูเด่นแปลกแยกไปจากป่าแต่ไม่ได้ดูเด่นเกินไปกว่าป่าเช่นเดียวกัน ป่าจึงเปรียบเสมือนตัวละครอีกตัวหนึ่งที่กำลังมีบทบาทสำคัญในฉากดังกล่าว ทำให้ผู้ชมเห็นภาพที่แตกต่างระหว่างข้อตของซึเกกิที่ดูเขาเป็นเนื้อเดียวกับตัวละครอีกตัวหนึ่ง ในขณะที่ในข้อตของมาจิโกะกับดูเหมือนมีตัวละคร 2 คนอยู่ในข้อตนั้นที่ดูไม่สามารถเข้ากันได้ ดังนั้น ต้นไม้ภายในป่าในฉากนี้ จึงไม่ใช่เพียงแค่สิ่งที่ยืนยันว่าสถานที่แห่งนี้เป็นป่า ทว่าต้นไม้ที่มีความสำคัญเช่นเดียวกับตัวละครตามที่บาแซ็งได้อ้างไว้

นอกจากนี้ การถ่ายชัดลึกจึงเป็นแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ในครอบครองของตัวละครนั้นเช่นเดียวกัน อาทิ ฉากวิ่งไล่จับกันของเด็กชายสองคนในตอนต้นเรื่อง *Shara* ในฉากนี้เอง การถ่ายภาพชัดลึกทำให้เกิดสัจนิยมเชิงภววิทยาในทำนองเดียวกับเรื่อง *Mourning Forest* เด็กชายทั้งสองวิ่งไล่จับกันบนเส้นทางที่ปราศจากผู้คน บรรยากาศโดยรอบของฉากนี้ทำให้เห็นถึงสถานภาพที่เห็นธรรมชาติของตัวละครทั้งสอง ถนนที่ปราศจากผู้คนย่อมแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ทั้งหมดในขณะนั้นเป็นของเด็กชายทั้งสองคน

ดังนั้น สัจนิยมเชิงภววิทยาจึงมีบทบาทสำคัญในการแสดงให้เห็นถึงสุนทรียภาพของผู้กำกับทั้งสามคนที่เลือกใ้การถ่ายภาพยนตร์ในลักษณะดังกล่าว

ในทำนองเดียวกัน การถ่ายภาพชัดลึกยังสร้างพื้นที่ทางการแสดงในกรอบภาพอย่างไม่จำกัด ตัวละครสามารถโลดแล่นไปยังระนาบต่างๆ ได้อย่างอิสระโดยไม่ได้ถูกจำกัดให้แสดงบทบาทเพียงแค่นั้นในระนาบตัดต้นของกล้องเท่านั้น ลักษณะของภาพดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับภาพที่มองด้วยสายตาของมนุษย์ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการก่อให้เกิดสัญนิยมเชิงนาฏกรรมขึ้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนนอกจากที่มีการใช้ Depth Staging ควบคู่ไปกับภาพชัดลึกอย่างในฉากอาหารมือบายในเรื่อง Still Walking สิ่งที่น่าจะเป็นปัญหาในฉากนี้คือการที่มีตัวละครเยอะ เพื่อช่วยให้ผู้ชมไม่มึนงงไปกับการกระทำที่หลากหลาย ภาพยนตร์กระแสหลักส่วนมากมักใช้การตัดต่อหรือการถ่ายภาพชัดต้นเข้ามาช่วย ทว่าในฉากนี้โคเรเอะกลับเลือกตั้งกล้องนิ่งและถ่ายภาพลองเทค ผู้ชมจึงเห็นการกระทำของตัวละครที่หลากหลายไปพร้อมๆ กัน ผู้ชมจึงมีอิสระในการเลือกจ้องมองการกระทำต่างๆ ทำให้ผู้ชมอาจพลาดบางเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในภาพ เหมือนอย่างในชีวิตจริงที่เราไม่สามารถสังเกตเห็นทุกสิ่งทุกอย่างแม้ว่าสิ่งเหล่านั้นจะอยู่ในสายตาของเราก็ตาม

ตัวอย่างของสัญนิยมเชิงนาฏกรรมที่น่าสนใจคือฉากตอนที่อากิคุยกับเททซึรุอยู่ภายนอกบ้านโดยมีซุนอยู่ภายในบ้าน เนื่องจากในฉากนี้นอกจาก Depth Staging แล้ว ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งคือการแสดงที่ไม่ได้จำกัดอยู่ภายในกรอบภาพ ฉากดังกล่าวสามารถทำให้เห็นสิ่งที่อยู่นอกกรอบภาพได้ในเวลาเดียวกัน พัลวัตดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสามารถของผู้กำกับ และคุณค่าทางความงามที่เกิดขึ้นจากสัญนิยมเชิงนาฏกรรม

คุณลักษณะทั้งสองประการส่งผลให้เกิดสัญนิยมเชิงจิตวิทยา เนื่องจากทั้งสัญนิยมเชิงภววิทยาและสัญนิยมเชิงนาฏกรรมเป็นภาพที่เสมือนเกิดขึ้นจริงจากสายตาของผู้ชมเอง ลักษณะของภาพชัดลึก จนทำให้เกิดความเชื่อว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นอยู่เบื้องหน้าของเราเอง

ในการวิเคราะห์ข้างต้น เราเห็นได้ว่าการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลัก จนในบางครั้งทำให้ดูเหมือนกับการประชดประชัน เพราะการถ่ายภาพชัดลึกยิ่งทำให้เนื้อเรื่องมีความคลุมเครือและดูไม่ชัด ทว่าลักษณะดังกล่าวถือเป็นสุนทรียภาพที่สำคัญในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย เพราะสามารถทำให้เห็นถึงความไม่ชัดเจนที่เกิดขึ้นในภาพ ผู้ชมจึงสามารถตีความไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ก็ได้ ในบางครั้ง การถ่ายภาพลักษณะดังกล่าวยิ่งให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจได้โดยง่ายหรือตีความสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างสับสน ความคลุมเครือดังกล่าวกลับก่อให้เกิดพลวัตในตัวงาน และทำให้เกิดข้อถกเถียงอย่างไม่จบสิ้น ดังนั้นแม้ว่าภาพยนตร์จะจบลงแล้ว แต่ผลของภาพยนตร์ที่มีต่อผู้ชมยังไม่จบสิ้น จึงเป็นสุนทรียภาพที่มีพลวัตสูง เป็นงานศิลปะที่เรียกร้องให้ผู้ชมกลับมาตีความอย่างไม่จบสิ้น

4. สนธิสัญญาระหว่างภาพยนตร์ศิลปะ

ประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับสไตล์ของผู้กำกับคือการใช้สไตล์การทำงานที่ต่างจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดหรือภาพยนตร์กระแสหลัก ดังนั้น วิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพผ่านการตัดต่อภาพหรือการเปลี่ยนแปลงมุมมองและขนาดของภาพในภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามจึงแตกต่างกันไปจากแนวคิดของฮอลลีวูดอย่างเห็นได้ชัดในบางครั้ง ภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสามมักได้รับการจัดให้อยู่ในประเภทภาพยนตร์ศิลปะ (Art House Cinema)²⁷ เนื่องจากสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่ต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักดังที่วิเคราะห์ไปในเบื้องต้น ดังนั้น ประเด็นที่น่าสนใจคือการวิเคราะห์คุณค่าในรูปแบบเฉพาะตนเหล่านี้ของผู้กำกับทั้งสามคน

นักวิชาการภาพยนตร์อย่างบอริสเวลได้อธิบายถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักและภาพยนตร์ศิลปะไว้อย่างละเอียดในบทความเรื่อง *The Art as a Mode of Film Practice* (1979) ว่าภาพยนตร์ศิลปะมีลักษณะตรงข้ามกับภาพยนตร์กระแสหลักอย่างสิ้นเชิงโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูด เนื่องจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดคลาสสิกใช้รูปแบบของการเล่าเรื่องที่ชัดเจนโดยเป็น “เหตุการณ์ที่ใช้เรื่องของเวลาและสถานที่อย่างเป็นเหตุเป็นผล” ทุกๆ เหตุการณ์ในแต่ละฉากมีวัตถุประสงค์เพื่อไปสู่ยังเป้าหมาย บอริสเวลอธิบายอีกว่า “[ภาพยนตร์] มีการตั้งคำถามและตอบคำถามอย่างเป็นตรรกะ (logic) มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหา และสามารถจบลง ในโครงสร้างของเรื่องเอง” ภาพยนตร์กระแสหลักจึงมีลักษณะการดำเนินเรื่องที่รวดเร็ว มีดนตรีคอยกำกับอารมณ์ของผู้ชม กอปรกับการตัดต่อที่กระชับและแนบเนียน

ในทางตรงข้าม บอริสเวลอธิบายเกี่ยวกับภาพยนตร์ศิลปะว่า “ภาพยนตร์ศิลปะซับซ้อนเคลื่อนเรื่องเล่าของตัวมันเองด้วยหลักการสองประการคือ ความเป็นปัจเจกนิยม (Realism) และการแสดงออกทางอารมณ์ (Expressivity)” ดังนั้นภาพยนตร์ศิลปะจึงต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักที่ใช้กฎของการสร้างภาพยนตร์แบบ “คลาสสิก” เนื่องจากภาพยนตร์ศิลปะมักจะ “ผูกเรื่องอย่างหลวมๆ” นอกจากนี้บอริสเวลายังตั้งข้อสังเกตอีกว่า ภาพยนตร์ศิลปะมักมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับสภาวะจิตภายในของตัวละคร อาทิ ประเด็นทางจิตวิเคราะห์ที่มักพุดเกี่ยวกับเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล ประเด็นของการรุกร้าทางเพศหรือทางสังคม (Transgressive sexual or social issues) ความสับสนทางด้านศีลธรรม และปัญหาส่วนบุคคล

²⁷ ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film, Art House Cinema) จัดเป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง ผู้กำกับมักเป็นนักสร้างภาพยนตร์อิสระที่มุ่งเน้นการผลิตภาพยนตร์เพื่อผู้ชมเฉพาะกลุ่มมากกว่าการผลิตเพื่อจัดจำหน่ายในเชิงปริมาณ บอริสเวลกล่าวถึงความเด่นเฉพาะตัวของความภาพยนตร์ศิลปะว่า “ภาพยนตร์ศิลปะเป็นภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มี Genre เป็นของตนเอง อันเกิดจากชนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตน” (Bordwell, อ้างถึงใน, Keith, 2007: 1)

สุนทรียภาพของเนื้อหาในภาพยนตร์ญี่ปุ่นคือลักษณะการดำเนินเรื่องที่ต่างจากภาพยนตร์กระแสหลัก เนื้อเรื่องมีความซับซ้อนมากกว่าสิ่งที่เห็นที่เห็นในกรอบภาพ เช่น เรารู้เพียงว่าโคโซะในเรื่อง *Suzaku* หรืออิกุโอะในเรื่อง *Maborosi* ฆ่าตัวตายจากภาพที่เราเห็น แต่เราไม่สามารถรู้ถึงสาเหตุ หรือการหายตัวไปของเคย์ในเรื่อง *Shara* อย่างอธิบายเหตุผลไม่ได้ ล้วนแล้วแต่สร้างความสับสน และทำให้เนื้อเรื่องมีความยากต่อความเข้าใจ เราจึงจำเป็นต้องใช้ความรู้แขนงอื่น อาทิ จิตวิเคราะห์ เข้ามาทำความเข้าใจตัวละคร

แน่นอนว่า ภาพยนตร์กระแสหลักเองก็มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับของศีลธรรมและปัญหาส่วนบุคคล ทว่าปัญหาเหล่านั้นมักได้รับการแก้ไขในตอนจบของเรื่อง ในขณะที่ปัญหาดังกล่าวในภาพยนตร์ศิลปะ เรียกร้องให้ผู้ชมครุ่นคิดและตีความ ปัญหานั้นบางทีก็ดูยากเกินกว่าจะทำความเข้าใจได้ และในปัญหาดังกล่าวก็ยังคลุมเครือแม้ว่าภาพยนตร์จะจบลงไปแล้วก็ตาม

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงมีลักษณะของภาพยนตร์ศิลปะ ที่ต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลัก ด้วยความซับซ้อนของเนื้อหา และวิธีการถ่ายภาพยนตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ คุณค่าประการหนึ่งของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยคือนำเสนอสไตล์และเนื้อหาที่ไม่สามารถคาดเดาได้ เพราะอยู่นอกเหนือการทำงานของกฎการสร้างภาพยนตร์ที่เราคุ้นเคย จึงเป็นสุนทรียภาพแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย

5. ปัญหาเรื่องการเสนอภาพอย่างวัตถุวิสัย

ปัญหาสำคัญที่เป็นข้อถกเถียงเกี่ยวกับอุดมการณ์ของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยประการหนึ่งคือ “การนำเสนอภาพอย่างวัตถุวิสัย” ซึ่งจากการวิเคราะห์การถ่ายภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้งสามคนทำให้เห็นถึงความพยายามนำเสนอความเป็นจริง อุดมการณ์นี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดของบาแซ็งเกี่ยวกับสัญนิยมในภาพยนตร์ ดังที่เขากล่าวถึงเรื่องนี้ในบทความเรื่อง *The Ontology of Photographic Image* (2005a) ว่าแก่นแท้ของภาพยนตร์อยู่ที่ศักยภาพของภาพถ่ายที่บันทึกแสงไฟที่สะท้อนความเป็นจริง (Reality) อย่างเป็นพลวัต [คือการบันทึกด้วยจักรกล (Mechanically) อย่างตรงไปตรงมา (Directly) และอัตโนมัติ (Automatically)] และความสามารถที่จับเก็บสิ่งเหล่านั้นลงบนแผ่นฟิล์ม เนื่องจากแสงก่อให้เกิดการก่อตัวของภาพถ่าย (Formation of Photographic Image) ได้ด้วยตัวของมันเอง โดยปราศจากมือและความคิดของมนุษย์ โดยในทัศนะของบาแซ็ง กระบวนการบันทึกภาพโดยอัตโนมัติเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ก่อให้เกิดภาพของความเป็นจริงที่เป็นวัตถุวิสัยและเป็นกลาง (impartial)

ทว่า ประเด็นที่บาแซ็งพูดถึงถึงความเป็นกลางของภาพนั้นส่งผลให้เกิดข้อถกเถียงมากมายเกี่ยวกับทัศนะดังกล่าว เนื่องจากว่าเราไม่สามารถนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดได้ การตั้งกล้องจึงเป็นเสมือนการสร้างอคติ เพราะเมื่อเราเลือกที่จะตั้งกล้องหรือวางกรอบของภาพแล้ว เท่ากับว่าเราเลือกที่จะนำเสนอบางสิ่งและตัดบางสิ่งนอกกรอบของภาพออกไป ข้อโต้แย้งดังกล่าวทำให้เราต้องตั้งคำถามต่อ อุดมคติของผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยทั้งสามที่ต้องการนำรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิงเพื่อต้องการทำลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองประเภท เพราะพวกเขาเชื่อว่ารูปแบบดังกล่าวอาจนำเสนอเรื่องราวความเป็นจริงอย่างเป็นวัตถุวิสัยได้มากที่สุด เนื่องจากข้อถกเถียงเกิดปัญหาเรื่องข้อจำกัดทางด้านกรอบภาพ ซึ่งสิ่งที่เกิดจากทางเทคนิคมากกว่าความตั้งใจของผู้กำกับ

อย่างไรก็ดี บาแซ็งรู้ซึ่งถึงข้อถกเถียงดังกล่าวดี เขาเองก็มองว่าไม่มีทางเป็นไปได้ที่นักสร้างภาพยนตร์จะนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดได้อย่างครบถ้วน ทว่าบาแซ็งมองว่านอกเหนือจากประเด็นเรื่องกรอบภาพแล้ว เราสามารถนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นวัตถุวิสัยได้ เนื่องจากแสงมีคุณสมบัติที่จะลอกเลียนแบบความเป็นจริงที่อยู่เบื้องหน้าของกล้องลงบนแผ่นฟิล์ม นี่คือการโต้แย้งว่า ภาพยนตร์ก็ยังคงมีศักยภาพในการนำเสนอเรื่องราวอย่างเป็นวัตถุวิสัย (ในระดับหนึ่ง) อยู่ดี

ในทำนองเดียวกัน ผู้กำกับทั้งสามก็รู้ดีถึงข้อจำกัดทางเทคนิคดังกล่าวว่าไม่สามารถนำเสนอเรื่องราวได้ทั้งหมด ทว่าผู้กำกับต่างแสดงให้เห็นถึงความพยายามทำให้เรื่องราวไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแคในกรอบภาพเช่นเดียวกัน พวกเขาต่างใช้รูปแบบและเนื้อหาที่ทำให้ผู้ชมรู้ว่ายังคงมีเรื่องราวที่อยู่นอกจากสิ่งที่เห็น ในภาพยนตร์จึงเรื่องของสิ่งที่ปรากฏ (Presence) และสิ่งที่ไม่ปรากฏเสมอ (Absence)

ในทัศนะของลากอง เขาอธิบายว่าโลกที่เราเห็นอยู่เป็นเพียงความเป็นจริงเชิงสังคม (Socio-Reality) ที่เกิดขึ้นภายใต้ระเบียบเชิงสัญลักษณ์ เพราะเป็นโลกที่ถูกควบคุมด้วยภาษา เราไม่สามารถเอาชนะระเบียบเชิงสัญลักษณ์ได้ตั้งแต่ต้น เช่นการสร้างอัตลักษณ์ ลากองอธิบายว่า ตัวบุคคลจะมีตัวตนหรือมีอัตลักษณ์เป็นของตนเองได้จะต้องมีความแตกต่างจากคนอื่นซึ่งคนอื่นในที่นี้คือคนอื่นในมโนภาพ (autre/other) เพราะถ้าไม่มีความแตกต่างเราก็ไม่สามารถมีเอกลักษณ์ได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น การสร้างเอกลักษณ์จึงเป็นเรื่องของสิ่งที่ปรากฏและสิ่งที่ไม่ปรากฏ เพราะการจำกัดความสิ่งๆ หนึ่งเราจะคิดสรรว่าสิ่งใดหมายถึงสิ่งนั้นและสิ่งใดไม่ได้หมายถึงสิ่งนั้น ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการของภาษา ลากองกล่าวอีกว่ายังมีสภาวะแท้จริง (Real) อยู่นอกเหนือความเป็นจริง (Reality) เสมอ หากระเบียบเชิงสัญลักษณ์เป็นโลกของสิ่งที่

ปรากฏและสิ่งที่ไม่ปรากฏ สภาวะแท้จริงก็เป็นโลกที่อยู่เหนือกว่านั้นเพราะไม่มีสิ่งที่ปรากฏและสิ่งที่ไม่ปรากฏ ทุกอย่างดำรงอยู่ในความจริง

หากเราเปรียบเทียบทัศนะดังกล่าวกับการถ่ายภาพยนตร์ การถ่ายภาพยนตร์เองจำเป็นต้องคัดสรรสิ่งที่ปรากฏและสิ่งที่ไม่ปรากฏในกรอบภาพ เพื่อสร้างความเป็นจริงทางภาพยนตร์ (Cinematic Reality) ผู้กำกับไม่สามารถนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดได้ ทว่าผู้กำกับแสดงให้เห็นว่าเรื่องราวไปไกลเกินกว่าสิ่งที่ปรากฏในกรอบภาพเสมอ

เราอาจกล่าวได้ว่า การนำเสนอภาพของความจริงอย่างเป็นวัตถุวิสัยโดยสมบูรณ์นั้นไม่สามารถทำได้จริง เพราะเราไม่สามารถนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดได้ ทว่าผู้กำกับทั้งสามต่างแสดงให้เห็นถึงความพยายามนำเสนอความเป็นจริงในภาพยนตร์อย่างวัตถุวิสัยมากที่สุดเท่าที่พวกเขาทำได้โดยอาศัยเทคนิคทางด้านกล้อง ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายภาพชัดลึกเพื่อเลี่ยงการชี้นำความคิดของผู้ชม หรือเลี่ยงการตัดต่อแบบมองทาจเพื่อสร้างความหมายที่เกิดขึ้นจากการตัดต่อ ทำให้ผิดไปจากความเป็นจริง แม้ว่าในที่สุดแล้ว เราไม่สามารถหาข้อสรุปเกี่ยวกับการข้อโต้แย้งของการถ่ายภาพแบบวัตถุวิสัยได้ ทว่าสิ่งหนึ่งที่เราเห็นได้อย่างชัดเจนคือ ความพยายามของผู้กำกับที่จะค้นหาวิธีการต่างๆ เพื่อถ่ายทอดความเป็นจริงลงบนแผ่นฟิล์มให้ได้มากที่สุด ความพยายามดังกล่าวจึงปรากฏเป็นสุนทรียภาพอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ของผู้กำกับทั้งสาม

6. ปัญหาการจำกัดความเชิงสุนทรียภาพ

เมื่อกล่าวถึงสุนทรียภาพญี่ปุ่น ประเด็นที่เด่นชัดขึ้นมาคือเรื่องของวัฒนธรรม ประเทศญี่ปุ่นมีวัฒนธรรมที่เข้มแข็งและมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง งานศิลปะที่ปรากฏให้เห็นสุนทรียภาพเหล่านี้อย่างเด่นชัดอาจได้รับการกล่าวว่ามีสุนทรียภาพญี่ปุ่นโดยแท้ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เป็นงานที่มีสุนทรียภาพเชิงประเพณีวัฒนธรรม ทว่าในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีลักษณะของสุนทรียภาพอื่นที่น่าสนใจนอกเหนือจากสุนทรียภาพแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่นอีกเช่นกัน ในภาพยนตร์มีปรากฏให้เห็นถึงวัฒนธรรมการดำเนินชีวิต การคิด และประเพณีญี่ปุ่นอยู่บ้าง ซึ่งมีลักษณะประสมประสานกลมกลืนไปกับเนื้อเรื่องจนดูเป็นเนื้อเดียวกันอย่างลงตัว ทว่าสุนทรียภาพที่เด่นออกมา มากกว่ากลับสวนทางกับสุนทรียภาพแบบประเพณีนิยม การทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องสุนทรียภาพเราจำเป็นต้องย้อนกลับไปทำความเข้าใจกับสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เสียก่อน

อิมมานูเอล คานท์ (Immanuel Kant) นักปรัชญาชาวเยอรมันผู้วางรากฐานให้ “แนวคิดสุนทรียนิยม (Aestheticism)” ในช่วงศตวรรษที่ 19 ได้เน้นถึงการทำความเข้าใจและการประเมินค่าของธรรมชาติและคุณค่าแห่งงานศิลปะ ทว่าสุนทรียศาสตร์มักประสบปัญหาทำให้งาน

ศิลปะถูกโดดเดี่ยว กล่าวคืองานศิลปะกลายเป็นสิ่งที่ไม่สามารถพรรณนาได้ (Ineffable) เป็นอุตรภาพ (Transcendental) และเหลื่อมล้ำเชิงวัฒนธรรม (Transcultural) กระทั่งทำให้งานศิลปะสามารถเข้าถึงได้เฉพาะคนบางกลุ่ม เนื่องจากสุนทรียศาสตร์เรียกร้องให้มีการใช้สติปัญญาและการเพ่งพิจารณา เราจึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่าสุนทรียศาสตร์แต่ดั้งเดิมเป็นศาสตร์ที่ปลีกตัวออกห่างจากสิ่งที่เป็นสื่อสารมวลชน (Mass Media) โดยทั่วไป ทำให้คนทั่วไปไม่สามารถเข้าถึงสุนทรียศาสตร์ได้อย่างแท้จริง

ทว่ากระแสสตรีนิยม (Feminism) แนวคิดของมาร์คส์ (Marxism) และกระแสวัฒนธรรมคนผิวดำ (Black Culture) กลับต่อต้านแนวคิดดังกล่าวที่ยกระดับให้สุนทรียศาสตร์อยู่เหนืองานทั่วไป โดยกระแสสมัยใหม่เหล่านี้เรียกร้องให้มีการเชื่อมโยงตัวบทกับสภาพสังคมเพื่อตั้งคำถามเกี่ยวกับวิธีการนำเสนอภาพตัวแทน (Representation) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระแสของภาพยนตร์ที่นักวิชาการต้องการให้มีการสำรวจการทำงานของคตินิยม (Ideology) ที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ กระแสของสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่จึงเปลี่ยนแปลงไปจากการยกระดับของงานศิลปะเป็นการศึกษาคุณค่าเชิงประวัติศาสตร์และสังคม การศึกษาเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์จึงไม่ใช่เรื่องของความสูงส่ง (Sublime) ของตัวงานตามแนวคิดคานท์อีกต่อไป ในหนังสือ *Distinction* (1986) ของ ปีแยร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) นักสังคมวิทยา นักมานุษยวิทยา และนักปรัชญาชาวฝรั่งเศสกล่าวถึงแนวคิด “การตัดสินสุนทรียภาพ (Aesthetic Judgment)” ของคานท์ว่าไม่มีความเป็นธรรมชาติและเป็นธรรมโดยแท้ เนื่องการตัดสินดังกล่าวทำให้เกิดการแบ่งแยกของชนชั้น (Class Distinction) โดยทุนเชิงวัฒนธรรม²⁸ (Cultural Capital) ซึ่งก่อให้เกิดโครงสร้างข้อตกลงระหว่างผู้ชมและตัวบทของงานศิลปะ กล่าวคือการตัดสินสุนทรียภาพของคานท์เป็นการตัดสินที่มีอคติอยู่มาก เพื่อทำความเข้าใจกระแสของสุนทรียเจตคติ (Aesthetic Attitude) ที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง บูร์ดิเยอจึงแบ่งแยกสุนทรียศาสตร์ออกเป็นสองลักษณะคือ สุนทรียศาสตร์ระ구มพีหรือชนชั้นกลาง (Bourgeois) และสุนทรียศาสตร์มวลชนหรือประชานิยม (Popular)

สุนทรียศาสตร์ระ구มพีคือการให้คุณค่าเป็นพิเศษกับระยะห่างระหว่างผู้ชมและตัวงานเรียกร้องให้ใช้สติปัญญา และก่อให้เกิดความสำราญการจากการใช้ความรู้ในการทดลองและสร้างสรรค์เชิงรูปแบบ อาทิ ภาพยนตร์ศิลปะในช่วงยุคปีคศ 1950-1960 เป็นต้น ในขณะที่สุนทรียศาสตร์ประชานิยมให้คุณค่ากับใกล้ชิดสนิทสนม ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมมากกว่าคง

²⁸ ทุนเชิงวัฒนธรรมไม่ได้หมายถึงทุนทางการเงิน ทว่าหมายถึงแนวคิดเชิงสังคมที่มีการแพร่กระจายและเป็นที่ยอมรับของสังคม ทุนเชิงวัฒนธรรมจึงเกิดขึ้นจากการสะสม (Accumulate) ของค่านิยมของสังคมอย่างต่อเนื่อง

ระยะห่างแบบสุนทรียศาสตร์ในลักษณะแรก อาทิ ภาพยนตร์กระแสหลักที่ต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงและเข้าใจเนื้อหาได้โดยง่าย

การแบ่งแยกประเภทของสุนทรียศาสตร์ของบูร์ดิเยอทำให้เราสามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่าของความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยของผู้กำกับทั้งสามคน และภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไป เนื่องจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยเรียกร้องให้ผู้ชมใช้สติปัญญาให้การเพ่งพิจารณาภาพยนตร์มากกว่าต้องการให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวละคร ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงทำงานในระดับสุนทรียศาสตร์ระดมิกี้ จากการทดลองสร้างสรรค์ภาพยนตร์โดยอาศัยรูปแบบนิยม คือการทดลองเอาสไตล์การถ่ายภาพยนตร์สารคดีมาปรับใช้กับภาพยนตร์บันเทิง เพื่อก่อให้เกิดอรรถรสที่ต่างไปจากภาพยนตร์กระแสหลักหรือสุนทรียศาสตร์ประชานิยม

นอกจากนี้ สุนทรียภาพแห่งภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยไม่ใช่สุนทรียภาพที่เกิดจากวัฒนธรรมอย่างเดียว หรือเกิดจากการยกระดับให้ภาพยนตร์นั้นสูงส่งตามแนวคิดของคานท์ อีกทั้งไม่ใช่สุนทรียภาพที่เกิดจากการทำให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์โดยง่าย ทว่าเป็นกิจกรรมทางปัญญาหรือเป็นภาพยนตร์ที่มีทุนเชิงวัฒนธรรมของพวกชนกระดมิกี้ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงไม่ใช่ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองอุดมคติของมวลชนส่วนใหญ่ คือการทำให้ภาพยนตร์มีความสวยงาม เน้นการใช้นักแสดงที่เป็นมืออาชีพเพื่อโน้มน้าวให้ผู้ชมชื่นชมและศรัทธาในภาพยนตร์ จนในบางครั้งผู้ชมเชื่อว่าเหตุการณ์ดังกล่าวอาจเกิดขึ้นจริง ในทางกลับ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยกลับมีรูปแบบที่สวนทาง โดยหลังจากผู้ชมชมภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยแล้ว พวกเขาอาจตั้งคำถามและรู้สึกสงสัยอันเกิดจากเนื้อเรื่อง ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยไม่ใช่ภาพยนตร์ดูแบบเนียนหรือราบรื่น ผู้ชมรู้สึกสะดุดกับการถ่ายภาพยนตร์และเนื้อหาอยู่บ่อยครั้ง ภาพยนตร์ไม่ได้เน้นทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว แม้ว่าผู้กำกับจะเล่าเรื่องด้วยภาพอย่างชำนาญ ทว่าภาพเหล่านั้นกลับเน้นความเป็นสัญลักษณ์คือทำให้เหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตซึ่งเราไม่สามารถทำความเข้าใจกับทุกสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ภาพยนตร์จึงเปิดพื้นที่และเรียกร้องให้ผู้ชมใช้สติปัญญาในการทำความเข้าใจกับเหตุการณ์

หากกล่าวถึงคุณภาพเชิงภาพยนตร์ (Cinematic Qualities) ของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ผู้ชมสามารถเห็นถึงความสามารถในการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับทั้งสามที่แสดงให้เห็นถึงชั้นเชิงทางภาพยนตร์ของพวกเขาที่ไม่ด้อยไปกว่าผู้กำกับภาพยนตร์กระแสหลัก เพราะแม้ว่าผู้กำกับทั้ง 3 คนไม่ได้ทำงานตามแนวคิดของภาพยนตร์กระแสหลัก ทว่าพวกเขาก็ยังคงรู้ถึงจังหวะของภาพผ่านเทคนิคการถ่ายภาพยนตร์ต่างๆ อาทิ การใช้ลองเทคควบคู่กับการลำดับภาพแบบเดกูปาจเพื่อทำให้เกิดความลื่นไหลของภาพ หรือการถ่ายภาพเหตุการณ์ที่ดูเนิ่นนานกว่า

ภาพยนตร์กระแสหลักทั่วไปเพื่อสร้างอรรถรสที่แตกต่าง นอกจากนี้การนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพของผู้กำกับยังเรียกร้องให้ผู้ชมต้องตีความ เรื่องราวไม่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย ผู้ชมอาจจำเป็นต้องใช้ศาสตร์แขนงอื่นเข้ามาทำความเข้าใจ อาทิการใช้จิตวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจเหตุการณ์หรือพฤติกรรมของตัวละคร หรือการใช้สัญศาสตร์เข้ามาทำความเข้าใจกับสัญลักษณ์ที่ซ่อนเร้น ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงเป็นภาพยนตร์ที่เรียกร้องบรรทัดฐานของผู้ชม โดยไม่ได้ยกระดับของภาพยนตร์ให้สูงส่งจนเข้าไม่ถึงทว่าเรียกร้องให้ผู้ชมยกระดับสติปัญญาของตนเอง เฉกเช่นภาพยนตร์ศิลปะในปัจจุบัน

7. แนวคิดสู่การศึกษาเชิงหน้าที่ (Functional Approach)

การศึกษาจิตวิเคราะห์เชิงคตินิยม (Ideological Psychoanalysis) ทำให้เห็นถึงวิธีการที่ผู้กำกับทั้ง 3 คนนำเสนอภาพอย่างเป็นวัตถุวิสัย ซึ่งการนำเสนอภาพดังกล่าวเป็นอุดมคติของภาพยนตร์สารคดี แม้ว่าในความเป็นจริงเราไม่สามารถนำเสนอภาพแบบวัตถุวิสัยได้อย่างแท้จริงก็ตาม เช่นเดียวกับการวิเคราะห์เชิงสุนทรียภาพของสตรีนิยมที่เน้นการวิเคราะห์ถึงการทำงานในระดับอภิปกติตา (Superego) ตามทศณะของฟรอยด์ หรือในระดับสัญลักษณ์ (Symbolic) ตามทศณะของลากองเพื่อทำให้เห็นถึงวิธีการนำเสนอภาพตัวแทนผ่านภาพยนตร์ เราสามารถศึกษาถึงวิธีการนำเสนอภาพของผู้กำกับทั้ง 3 คนว่ามีกระบวนการสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างไร และการนำเสนอภาพของพวกเขามีอุดมคติอะไรแฝงไว้อยู่บ้าง

จากข้อมูลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยในบทที่ 4 เราเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยใช้รูปแบบซ้ำซาก (Stereotype) ของภาพยนตร์สารคดีเพื่อโน้มน้าวและทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนระหว่างเส้นแบ่งของภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองประเภทดังกล่าว การศึกษาเชิงจิตวิเคราะห์ทำให้เราทราบว่า วิธีการดังกล่าวไม่อาจประสบความสำเร็จได้หากปราศจากทุนเชิงวัฒนธรรมในทศณะของบูร์ดิเยอ หรือรหัสวัฒนธรรมในทศณะของบาร์ตส์ กล่าวคือ หากผู้ชมไม่เคยมีประสบการณ์ในการชมหรือมีความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์สารคดีแล้ว ผู้ชมอาจไม่รู้ลึกถึงความพยายามทำลายเส้นแบ่งดังกล่าว หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้ชมอาจไม่รับรู้แม้กระทั่งความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทยี่ด้วยซ้ำ การทำงานของรูปแบบของผู้กำกับทั้งสามจึงเป็นการทำงานในระดับจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) ซึ่งเป็นเรื่องของภาษา กล่าวคือการสร้างรูปสัญลักษณ์²⁹

²⁹ ลากองอธิบายถึงวิธีการสร้างรูปสัญลักษณ์ว่าเป็นการคัดสรรความหมาย หรือรูปสัญลักษณ์อื่นๆ เพื่อมุ่งหมายไปยังรูปสัญลักษณ์ที่ต้องการเอ่ยถึง รูปสัญลักษณ์จึงเป็นเรื่องของสิ่งที่ปรากฏ (Presence) และสิ่งที่ไม่ปรากฏ (Absence) หรือคือการสร้างความเป็นอื่นให้เกิดขึ้นเพื่อสร้างตัวตนให้แก่รูปสัญลักษณ์นั้น

การทลายเส้นแบ่งของผู้กำกับทั้งสามเป็นการทำงานในระดับจิตไร้สำนึกของรูปสัญลักษณ์ คือการให้ความหมายกับ “ภาพยนตร์สารคดี” จากรูปแบบซ้ำซาก อุดมคติความเชื่อ ประสบการณ์ ของตัวผู้กำกับและผู้ชมเอง ดังนั้น วิธีของผู้กำกับทั้ง 3 คนจะประสบผลก็ต่อเมื่อผู้ชมต้องมีประสบการณ์และความรู้ที่คล้ายคลึงกันและมีปริมาณที่มากพอที่จะทำให้กระบวนการเชิงฟังก์ชัน (Function) ทำงานหรือมีปฏิกิริยาต่อผู้ชม

นอกจากนี้ การศึกษาเชิงหน้าที่หรือการศึกษาการทำงานในระดับจิตไร้สำนึกทำให้เราเห็นถึงวิธีการสร้างความเชื่อเรื่องความเป็นกลางหรือการสร้างภาพแบบวัตถุวิสัยได้อย่างชัดเจน การสร้างภาพแบบวัตถุวิสัยของผู้กำกับทั้งสามคือการนำเสนอภาพผ่านมุมมองของบุคคลที่สามที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลในเรื่อง หรือเป็นบุคคลที่ทำงานอยู่ในเหนือเรื่องเล่า (ในบางครั้งผู้กำกับกำหนดตำแหน่งของกล้องให้ทำงานในระดับของเหนือเรื่องเช่นกัน) และกำหนดตำแหน่งของกล้องให้เป็นผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในฐานะของผู้สังเกตการณ์อยู่ห่างๆ การกำหนดตำแหน่งเชิงหน้าที่ของกล้องทำให้เกิดการโน้มน้าวใจให้ผู้ชมมีความเชื่อถึงความเป็นกลางดังกล่าว (หรือสามารถกล่าวได้ว่า ผู้กำกับเองก็โน้มน้าวใจตัวเองเช่นเดียวกัน)

8. สรุป

เนื่องจากความเปราะบางต่อภาพยนตร์ในรูปแบบเดิม ผู้กำกับร่วมสมัยจึงต่างค้นหารูปแบบในการนำเสนอภาพยนตร์ออกมาใหม่ๆ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยก็เป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่ร่วมอยู่ในกระแสดังกล่าว โดยมีลักษณะของภาพยนตร์ศิลปะแนวสัจนิยม และมีเป้าหมายในการนำเสนอภาพชีวิตสามัญในสังคมตั้งที่มั่นเป็น โดยพยายามไม่เพิ่มเติมสถานการณ์ที่จะเร่งเร้าหรือทำให้ภาพนั้นผิดไปจากสภาพที่เป็นจริงของมัน กล่าวคือเป็นการนำเสนอภาพสามัญที่เราละเลย โดยอาศัยวิธีการถ่ายภาพยนตร์สารคดีเป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดเรื่องราวให้มีความสมจริงมากที่สุด

ผู้กำกับพยายามนำเสนอภาพที่ดูสมจริงในลักษณะของภาพถ่ายสารคดีมากกว่าการนำเสนอในลักษณะของภาพถ่ายแฟชั่นที่มีการจัดแสงสวยงาม ความงามในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงไม่ใช่ความงามในแบบภาพยนตร์กระแสหลักที่ทำให้เห็นภาพที่สวยงาม หรือเห็นภาพที่ผู้ชมไม่เคยเห็น เป็นภาพที่ปราศจากเทคนิคพิเศษ ทว่าภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยกลับเรียกร้องให้ผู้ชมสนใจในภาพที่เกิดตามสภาพความเป็นจริง จึงเป็นความงามที่ปราศจากการตกแต่ง

คุณค่าที่สำคัญอีกประการของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยคือ การยกระดับของภาพยนตร์ให้ภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ภาพยนตร์

ญี่ปุ่นร่วมสมัยยังเรียกร้องให้ใช้ความรู้แขนงต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงเป็นกิจกรรมทางปัญญา (Intellectual Activity) ด้วยเนื้อหาที่ไม่สามารถเข้าใจได้ง่าย ผู้ชมจึงต้องมุ่งความสนใจไปยังภาพยนตร์เพื่อค้นหาสาระและวิเคราะห์ตีความออกมาเพื่อทำความเข้าใจ ด้วยลักษณะของเนื้อหาที่เปิดกว้างของภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมสามารถใช้ศาสตร์แขนงต่างๆ อาทิ จิตวิเคราะห์ เป็นต้น เข้ามาอธิบายความซับซ้อนของภาพยนตร์ได้อย่างแนบเนียน

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยยังทำงานสวนทางกับภาพยนตร์กระแสหลัก โดยภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยไม่ได้ตอบสนองต่อทุกความต้องการรับรู้ของผู้ชมเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ไปในทิศทางเดียวกัน หรือไปในทางที่ผู้กำกับต้องการ อาทิ ลักษณะของ Time-Image ที่ไม่ได้ช่วยทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหามากขึ้นแต่อย่างใด ทว่า Time-Image ยังทำให้เกิดความสับสนและเกิดการตีความที่กระจัดกระจาย หรือการเล่าเรื่องข้ามเหตุการณ์ (Ellipsis Narrative) ผู้กำกับข้ามเหตุการณ์ที่อาจทำให้เนื้อหามีความชัดเจนและผู้ชมเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน การข้ามเหตุการณ์เหล่านี้เป็นการเปิดพื้นที่ว่างให้ผู้ชมใช้จินตนาการและประสบการณ์ของแต่ละคนเข้ามาเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาที่ขาดจากกัน ภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยจึงสร้างความรู้สึกร่วมกันแก่ผู้ชมในลักษณะที่หลากหลายและไม่ได้ไปในทิศทางเดียวกัน

ดังนั้น ความพยายามหลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีของผู้กำกับทั้งสามจึงก่อให้เกิดสุนทรียภาพแบบใหม่ที่ไม่ได้ปรากฏในรูปแบบของสไตล์เท่านั้น ทว่ายังวิธีการถ่ายภาพยนตร์ดังกล่าวยังส่งผลไปถึงเนื้อหาในภาพยนตร์ คงปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยมีบทบาทสำคัญ จึงกล่าวได้ว่า วิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพของผู้กำกับทั้งสามคนก่อให้เกิดความงามและความสูงส่งที่ต่างไปจากภาพยนตร์อื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด กลายเป็นรูปแบบเฉพาะตน และกลายเป็นสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัยไปในที่สุด

9. ข้อเสนอแนะ

9.1 ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเน้นหนักถึงการศึกษาการถ่ายภาพยนตร์และการเล่าเรื่องด้วยภาพ ทำให้อาจละเลยบางประเด็นที่น่าสนใจไป อาทิ การสร้างตัวละคร โครงสร้างของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ จึงเห็นสมควรที่จะได้นำประเด็นดังกล่าวมาศึกษาวิจัยต่อไป

9.2 ผู้วิจัยพบว่ายังมีผู้กำกับชาวญี่ปุ่นที่มีรูปแบบของภาพยนตร์ที่ใกล้เคียงกันกับผู้กำกับทั้ง 3 คน อาทิ ชุนจิ อาโอยาม่า (Shunji Aoyama) หรือชุนจิ อิวาอิ (Shunji Iwai) ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรทำการวิจัยเพิ่มเติม เพื่อทำความเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ญี่ปุ่นนอกกระแสที่มุ่งเน้นการหลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์บันเทิงและภาพยนตร์สารคดีกับ

ภาพยนตร์กระแสหลักที่มีการผลิตอย่างแพร่หลายในประเทศญี่ปุ่น ว่ามีความเหมือนหรือต่างกันอย่างไร

9.3 นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบอีกว่าไม่ใช่เพียงแคในประเทศญี่ปุ่นเท่านั้นที่มีการใช้รูปแบบดังกล่าวในปัจจุบัน ทว่าประเทศใกล้เคียงอย่าง จีน ไต้หวัน ฮองกง หรือแม้แต่ประเทศไทยเองก็นำรูปแบบดังกล่าวมาใช้ในการถ่ายภาพยนตร์กันในหมู่ภาพยนตร์นอกกระแส จึงมีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งที่จะนำประเด็นดังกล่าวมาทำการวิจัยเพิ่มเติม



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

ชัยยศ อิชฎักวิวัฒน์ (2543). **ธรรมชาติ ที่ว่าง และสถานที่ รวมบทความว่าด้วยสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น** กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่นโฟร์ดี.

ชัยยศ อิชฎักวิวัฒน์ (2551). **ความรู้สึกละเลียดเรขาคณิตของทาคาโอะ อันโด**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คอร์ปอเรชั่นโฟร์ดี.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547). **เสกฝัน บนหนัง : บทภาพยนตร์ (Three-act structure screenwriting)**. กรุงเทพมหานคร: บริษัทบ้านฟ้า

ราชบัณฑิตยสถาน (2548). **ศัพท์เทคโนโลยีทางภาพ อังกฤษ-ไทย ไทย-อังกฤษ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน** กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ราชบัณฑิตยสถาน (2551) **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ - ไทย** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

ภาษาต่างประเทศ

Allison, A. (2002). Ajase Complex. in S. Buckley (ed.). *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. NY: Routledge.

Bazin, A. (1991). *Orson Welles: A Critical View*. Los Angeles: Acrobat book.

Bazin, André (2005a). *The ontology of the photography image*, Hugh Gray (tr.). **What is the cinema?: Eassay selected and translated by Hugh Gray**. Vol.1. pp.9-16. LA.: University of California Press.

Bazin, André (2005b). *The evolution of language of cinema*, Hugh Gray (tr.). **What is the cinema?: Eassay selected and translated by Hugh Gray**. Vol.1. pp23-40. LA: University of California Press.

Bazin, André (2005c). *The virtues and limitations of montage*, Hugu Gray (tr.) **What is the cinema?: Eassay selected and translated by Hugu Gary**.vol.1. pp.41-53. LA: University of California Press.

Boggs, J. M. and Petrie, D. W. (2008). *The Art of watching films*. (7th ed.). New York: McGraw-Hill.

- Bordwell, D. (1985). **Narration in the Fiction Film**. London: Routledge.
- Bordwell, D (1988). **Ozu and the Poetics of Cinema**. Princeton: Princeton University Press.
- Bordwell, D (1997). **On the History of Film Style**. Harvard University Press.
- Bordwell, D (2005). **Figures Traced in Light**. California: University of California Press.
- Bordwell, D. and Thompson, K. (2003). **Film History: An Introduction**. (2nd ed.). Boston, MA: McGraw Hill.
- Bordwell, D. and Thompson, K. (2008), **Film Art: An Introduction** (8th ed.). NY: McGraw-Hill.
- Brown, B. (2002). **Cinematography Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors, and Videographers**. Elsevier: Focal Press.
- Buckley, S. (2002). *Mazaakon*. in S. Buckley (ed.). **Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture**. NY: Routledge.
- Daengkrom, S. (2007). *Re aesthetic and Dialectic in Intertextual Analysis of Painting*. **Silpakorn University International Journal**, 7, 5-23.
- Deleuze, G. (1986). **Cinema 1: The Movement-Image**. London: Athlone Press.
- Deleuze, G. (1989). **Cinema 2: The Time-Image**. London: Athlone Press
- Desser, D. (2006). *A filmmaker for All Seasons*. in D. Elftheriotis and G. Needham. (eds.). **Asian Cinemas: A Reader and Guide**. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Desser, D. (2007). *The Imagination of the Transcendent: Kore-eda Hirokazu's Maborosi* (1995). in A. Phillips and J. Stringer (eds.). **Japanese Cinema: Texts and Contexts**. Oxon: Routledge.
- Elsaesser, T. and Buckland, W. (2002). **Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis**. London: Arnoldpublishers.
- Elsaesser, T. and Hagener, M. (2010). **Film Theory: An Introduction through the Senses**. NY: Routledge.

- Evans, D. (1996). *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*. NY: Routledge.
- Freud, S. (1995). *Beyond the Pleasure Principle*. cited in P. Gay (ed.). *The Freud Reader*. London: Vintage.
- Geist, K. (1994). *Playing with Space: Ozu and Two-dimensional Design in Japan*, in L. C. Ehrlich and D. Desser (eds.), *Cinematic Landscape: Observation on the Visual Arts and Cinema of China and Japan*. TX: University of Texas Press.
- Hartz, P. R. (2009). *Shinto*. (3rd ed.). NY: Chelsea House.
- Hayward, S. (2006). *Cinema Studies: The Key Concepts*. (3rd ed.). NY: Routledge.
- Henderson, B. (1976). *Toward a Non-bourgeois Camera Style*. in B. Nichols (1976). (ed.) *Movies and Methods*, vol. ii. pp 422-438. Berkeley: University of California Press.
- Hou H. H. interview by P. Chiao Hsiung-ping. *History's Subtle Shadows: Hou Hsiao-hsien's The Puppetmaster*," *Cinemaya*, no. 21 (autumn 1993), p.9, cited in Bordwell, D. (2005). *Figures Traced in Light: on Cinematic Staging*. California: University of California Press.
- Keith, Barry (2007). *Film Genres: From Iconography to Ideology*. Wallflower Press
- Lacan, J. (1966). *Écrits*, Paris: Seuil
- Lacan, J. (1977). *The function and field of speech and language in psychoanalysis, Écrits: A Selection*. Alan Sheridan (tr.). NY: W.W. Norton.
- Lacan, J. (1988). *The Seminar. Book II. The Ego In Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis 1954-5*. S. Tomselli (tr.), notes by J. Forrester, NY: Norton; Cambridge: Cambridge University Press.
- Lacan, J. (1993). *The Seminar, Book III. The Psychoses*. J. A. Miller (ed.). R. Grigg (tr.). London: Routledge.
- Lacan, J. (1994). *Le Séminaire. Livre IV. La relation d'objet, 1956-57*, J. A. Miller (ed.). Paris: Seuil.

- Luhmann, N. (1995). *Social Systems*. Stanford: Stanford University Press, [origin. German 1984], cited in T. Elsaesser and M. Hagener (2010). **Film Theory: An introduction through the senses**. NY: Routledge.
- Malkiewicz, K. and Mullen, M. D., ASC. (2005). **Cinematography**. (3rd ed). NY: Fireside.
- Marciano, M. W. (Spring 2009). *Contemporary Japanese Cinema in Transition*. **Canadian Journal of Film Studies**.
- Marie, R. and Hagen, R. (2005). **What Great Paintings Say: from the Bayeux Tapestry to Diego Rivera**. vol. 1. Köln: Taschen.
- Martin-Jones, D. (2008). *Movement-images, Times-images and Hybrid-images in cinema*. in D. Sutton and D. Martin-Jones (eds.). **Deleuze Reframed**. NY: I.B. Tauris.
- Martin-Jones, D. (2009). *Demystifying Deleuze: French Philosophy meets contemporary u.s. cinema*. in W. Buckland (ed.). **Film Theory and Contemporary Hollywood Movies**. NY: Routledge.
- Mes, T. and Sharp, J. (2005). **The Midnight Eye guide to New Japanese Film**. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Metz, C. (1982). **Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier**. Bloomington: Indiana University Press
- Nichols, B. (1986). **Representing Reality**. Bloomington: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2001). **Introduction to Documentary**. Bloomington: Indiana University Press.
- Nygren, S. (2007). **Time frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History**. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Okonogi, K. (1978). **The Ajase Complex of the Japanese**. Japan Echo 6 (1).
- Peirce, C. S. (1931-58). **Collected Writings**. 8 vols. C. Hartshorne, P. Weiss and A. W. Burks (eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Pramaggiore, Maria and Wallis, Tom (2008). **Film A critical Introduction**. (2nd ed.). London: Laurance King Publishing Ltd.

- Quandt, J. (2009). **Aphichatpong Weerasethakul**. Neubaugasse: Synema.
- Rice, Y. N. (2002). *The Maternal Role in Japan: Cultural Values and Socioeconomic Conditions*, in H. Shimizu and R. A. Levine (eds.), **Japanese Frames of Mind: Cultural Perspectives on Human Development**. NY: Cambridge University Press.
- Richie, D. (2005). **A Hundred Years of Japanese film**. (rev. ed.). Tokyo: Kodansha International Ltd.
- Russell, C. (2005). *Insides and Outsides: Cross-cultural criticism and Japanese film melodrama*, in W. Dissanayake (ed.), **Melodrama and Asian Cinema**. New York: Cambridge University Press.
- Shimizu, H. (2002). *Beyond Individualism and Sociocentrism*, in H. Shimizu and R. A. Levine (eds.), **Japanese Frames of Mind: Cultural Perspectives on Human Development**. New York: Cambridge University Press.
- Silva, C. O. (2007). *Demystifying Japanese Therapy: An Analysis of Naikan and the Ajase Complex Through Buddhist Thought*. **Ethos**, 35:2
- Soler, C. (1991). *Literature as Symptom. Lacan and Subject of Language*. in E. R. Sullivan and M. Bracher (eds.). NY: Routledge, cited in E. R.-Sullivan (1995). **Essays on The Pleasure of Death: From Freud to Lacan**. NY: London.
- Thompson, R. and Bowen, C. J. (2009). **Grammar of the Shot**. (2nd ed.) Oxford: Focal Press.
- Watts, A. (2004). **Out Of Your Mind**. Louisville, CO: Sounds True, Incorporated
- Yamaguchi, M. *Theatrical Space in Japan: A Semiotic Approach*. *Japan and American: A Journal of Cultrual Studies* I. Spring 1984, Spacial Issue, cited in Nygen, S. (2007). **Time Frames: Japanese Cinema and the Unfolding of History**. Minneapolis: University of Minnesota.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายอรรณพ ชินตะวัน เกิดเมื่อวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ. 2526 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต จากคณะโบราณคดี สาขาวิชาภาษาฝรั่งเศส มหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อปี 2547 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์ และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2553



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย