

ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โครเอเดะ

THE AUTHORSHIP IN HIROKAZU KOREEDA'S FILMS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2566

KMITL-2023- AR-M-008-003

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE AUTHORSHIP IN HIROKAZU KOREEDA'S FILMS



PORNTHAP PONGPIBOONPHOL

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE AND APPLIED ARTS
PROGRAM IN DIGITAL MEDIA DESIGN AND MOTION PICTURES
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2023

KMITL-2023- AR-M-008-003

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|------------------------------------|--|
| หัวข้อวิทยานิพนธ์ | ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ |
| นักศึกษา | นายพรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล |
| รหัสประจำตัว | 63602043 |
| ปริญญา | ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต |
| สาขาวิชา | การออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ |
| พ.ศ. | 2566 |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ | ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัชรวชิษฐ์ |
| อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ (ร่วม) | - |

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ของผู้กำกับ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ ที่ได้รับการยอมรับอย่างสูงในระดับสากล ถึงความเป็นประพันธ์กรที่โดดเด่น ได้รับรางวัลจากเวทีภาพยนตร์ต่าง ๆ ถึง 66 รางวัล และเข้าชิงอีกกว่า 110 รางวัล ด้วยเหตุนี้จึงควรมีการศึกษาวิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับดังกล่าวอย่างละเอียดด้วย 4 องค์ประกอบตามแนวทางทฤษฎีประพันธ์กร ได้แก่ ชีวิตประวัติของผู้กำกับ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการทำงาน โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ 2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ ข้อเสนอชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ กระบวนการวิจัยประกอบด้วยการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 14 เรื่อง ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยม ทฤษฎีโครงสร้างนิยม ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และการสัมภาษณ์นักวิชาการ 3 ท่าน และผู้กำกับภาพยนตร์ 2 ท่าน นำมาซึ่งความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างรากฐานของชีวิต ทศนคติ และเอกลักษณ์ทางภาพยนตร์ของโครเรเอตะ สร้างองค์ความรู้ที่สามารถไปประยุกต์ใช้ต่อยอดในการสร้างภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่า 1. ฮีโรคาสู โครเรเอตะ เติบโตในครอบครัวขยาย ผูกพันกับแม่ ห่างเหินกับพ่อ เรียนจบวรรณกรรม มีประสบการณ์ทำสารคดี 2. ถ่ายทอดเรื่องครอบครัวและชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบอิทธิพลจากความตายของผู้เป็นที่รัก มีการวางโครงสร้างความสัมพันธ์เปรียบเทียบและใส่ใจรายละเอียดตัวละคร เล่าเรื่องผ่านภาพกิจวัตรประจำวัน และสะท้อนปัญหาสังคม 3. ถ่ายทอดอย่างเนิบช้า ลดทอนเทคนิคและการเล่าอารมณ์ มีโครงเรื่องเรียบง่าย 4. เขียนบท กำกับ ตัดต่อด้วยตนเอง หาประเด็นจากเรื่องจริง เชี่ยวชาญกำกับนักแสดงเด็ก ปรับใช้บุคลิกจริงของนักแสดงมาสร้างตัวละคร

คำสำคัญ: ฮีโรคาสู โครเรเอตะ, ประพันธ์กร, ผู้กำกับ, ภาพยนตร์ญี่ปุ่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|-------------------|--|
| Thesis | The Authorship in Hirokazu Koreeda's Films |
| Student | Mr. Pornthep Pongpiboonphol |
| Student ID | 63602043 |
| Degree | Master of Fine and Applied Arts |
| Program | Digital Media Design and Motion Pictures |
| Year | 2023 |
| Thesis Advisor | Assistant Professor Khemmapat Patcharawit, Ph.D. |
| Thesis Co-Advisor | - |

ABSTRACT

Hirokazu Koreeda's films are highly regarded internationally of outstanding authorship. He won 66 awards and was nominated for 110 awards. For this reason, there should be a detailed study and analysis of the director's work with the Author theory includes 4 factors the director's biological details, themes, aesthetics, and production process. The paper objectives were: 1. To study the authorship in Hirokazu Koreeda's films 2. To create a body of knowledge conclusion of Hirokazu Koreeda's filmmaking method. The research process consisted of analyzing 14 films using film theory including realism, structuralism, psychoanalysis, and interviews with 3 scholars and 2 film directors, bringing insights into cinematic identity.

Research has found that 1. Koreeda grew up in an extended family, bonded with his mother, estranged from his father, graduated as a literature major and had documentary production experience 2. Themes focus on dysfunctional family and imperfect life, the influence of the death of a loved one and comparative relationship's structure, and character details are considered, tell stories through daily life, and reflect social issues. 3. Slow narrative, avoid film techniques and other arousal including simple storyline. 4. He writes the script and edit his own films, searching the topic from real stories, specializing in directing child actors and Using the actors' real personalities to create characters.

Keywords: Hirokazu Koreeda, Author, Director, Japanese Film

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี จากความช่วยเหลือและคำแนะนำจากทุกฝ่าย ขอขอบพระคุณคณาจารย์ระดับบัณฑิตศึกษา สาขาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิษญู ในความกรุณาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และให้คำแนะนำสำหรับการปรับปรุงผลงานอย่างสม่ำเสมอ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์พรณศรี ชูอารยะประทีป อาจารย์คันฉัตร รังษีกาญจน์ส่อง อาจารย์อรรณนพ ชินตะวัน คุณณัฐพล บุญประกอบ และคุณภาณุ อารี ที่สละเวลาอันมีค่า เพื่อแบ่งปันความรู้ให้สัมภาษณ์ข้อมูลประกอบการวิจัย อันเกิดประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย

พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

| | |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย..... | I |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... | II |
| กิตติกรรมประกาศ..... | III |
| สารบัญ..... | IV |
| สารบัญตาราง..... | VII |
| สารบัญภาพ..... | VIII |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| 1.1 ที่มาและความสำคัญของการวิจัย..... | 1 |
| 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย..... | 5 |
| 1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... | 5 |
| 1.4 ขอบเขตของการวิจัย..... | 5 |
| 1.5 ขั้นตอนของการวิจัย..... | 6 |
| 1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ..... | 7 |
| 1.7 คำจำกัดความของงานวิจัย..... | 7 |
| บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม..... | 9 |
| 2.1 ทฤษฎีภาพยนตร์..... | 9 |
| 2.1.1 ทฤษฎีสัจนิยม..... | 9 |
| 2.1.2 ทฤษฎีประพันธกร..... | 13 |
| 2.1.3 ทฤษฎีโครงสร้างนิยม..... | 21 |
| 2.1.4 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์..... | 24 |
| 2.2 แนวคิดการเล่าเรื่อง..... | 28 |
| 2.2.1 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์..... | 28 |
| 2.2.2 โครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่อง..... | 33 |
| 2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ชีวิต..... | 37 |
| 2.3 บริบททางวัฒนธรรมและสังคมญี่ปุ่น..... | 38 |
| 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... | 41 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และทำซ้ำอย่างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|---|------|
| บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย..... | 46 |
| 3.1 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง..... | 46 |
| 3.2 การรวบรวมข้อมูล..... | 47 |
| 3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์..... | 48 |
| 3.4 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ..... | 49 |
| 3.5 การอภิปรายผล สรุปผลการวิจัย..... | 52 |
| บทที่ 4 ผลการวิจัย | |
| 4.1 ประวัติชีวิตของผู้กำกับ ฮิโรคาสึ โคะเรเอดะ..... | 53 |
| 4.1.1 ชีวิตวัยเยาว์ และการเติบโตในโตเกียว..... | 53 |
| 4.1.2 ชีวิตในรั้วโรงเรียน และการก่อกำเนิดความฝัน..... | 56 |
| 4.1.3 ชีวิตนักศึกษาวรรณกรรม และความหลงใหลในภาพยนตร์..... | 57 |
| 4.1.4 ชีวิตการทำงานในบริษัท ปัญหา และการค้นพบแนวทางของตัวเอง..... | 60 |
| 4.1.5 ชีวิตผู้กำกับภาพยนตร์ เรียนรู้ และแสวงหา..... | 64 |
| 4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์..... | 71 |
| 4.2.1 ภาพยนตร์เรื่อง Maborosi..... | 72 |
| 4.2.2 ภาพยนตร์เรื่อง After Life..... | 79 |
| 4.2.3 ภาพยนตร์เรื่อง Distance..... | 86 |
| 4.2.4 ภาพยนตร์เรื่อง Nobody Knows..... | 93 |
| 4.2.5 ภาพยนตร์เรื่อง Hana..... | 101 |
| 4.2.6 ภาพยนตร์เรื่อง Still Walking..... | 108 |
| 4.2.7 ภาพยนตร์เรื่อง Air Doll..... | 115 |
| 4.2.8 ภาพยนตร์เรื่อง I Wish..... | 122 |
| 4.2.9 ภาพยนตร์เรื่อง Like Father, Like Son..... | 129 |
| 4.2.10 ภาพยนตร์เรื่อง Our Little Sister..... | 136 |
| 4.2.11 ภาพยนตร์เรื่อง After the Storm..... | 143 |
| 4.2.12 ภาพยนตร์เรื่อง The Third Murder..... | 150 |

สารบัญ (ต่อ)

| | หน้า |
|---|------|
| 4.2.13 ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters..... | 157 |
| 4.2.14 ภาพยนตร์เรื่อง The Truth..... | 165 |
| 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์..... | 173 |
| บทที่ 5 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ..... | 176 |
| 5.1 ผลการสัมภาษณ์ตามแนวทางการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธกร..... | 176 |
| 5.1.1 กลุ่มนักวิชาการท่านที่ 1 พรรณศรี ชูอารยะประทีป..... | 176 |
| 5.1.2 กลุ่มนักวิชาการท่านที่ 2 คันฉัตร รัชชีกาญจน์ส่อง..... | 178 |
| 5.1.3 กลุ่มนักวิชาการท่านที่ 3 อรรณพ ชินตะวัน..... | 180 |
| 5.1.4 กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์ท่านที่ 1 ณัฐพล บุญประกอบ..... | 182 |
| 5.1.5 กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์ท่านที่ 2 ภาณุ อารี..... | 184 |
| 5.2 สรุปผลการสัมภาษณ์..... | 186 |
| บทที่ 6 การอภิปรายผล สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ..... | 188 |
| 6.1 อภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1..... | 189 |
| 6.1.1 องค์ประกอบด้านประวัติชีวิตผู้กำกับ..... | 189 |
| 6.1.2 องค์ประกอบด้านแก่นเรื่อง..... | 190 |
| 6.1.3 องค์ประกอบด้านสุนทรียภาพ..... | 192 |
| 6.1.4 องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงาน..... | 194 |
| 6.2 อภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2..... | 198 |
| 6.3 ข้อเสนอแนะ..... | 202 |
| 6.4 ข้อจำกัดในงานวิจัย..... | 202 |
| บรรณานุกรม..... | 203 |
| ภาคผนวก..... | 222 |

สารบัญตาราง

| ตารางที่ | หน้า |
|----------|---|
| 2.1 | สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของ กิเยร์โม เดล โตโร ด้วยทฤษฎีประพันธกร.....18 |
| 2.2 | สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย.....44 |
| 3.1 | ภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว กำกับโดย ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ ตั้งแต่ปี 1995 - 2019.....46 |
| 3.2 | รายชื่อภาพยนตร์สารคดี กำกับโดย ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ ตั้งแต่ปี 1991 - 1996.....47 |
| 3.3 | ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องในการศึกษาชีวประวัติผู้กำกับ.....48 |
| 3.4 | ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในการศึกษาแก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการทำงานของ ผู้กำกับ.....49 |
| 3.5 | ชุดคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....50 |
| 4.1 | สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านประวัติชีวิตผู้กำกับ.....173 |
| 4.2 | สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านแก่นเรื่อง.....173 |
| 4.3 | สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านสุนทรียภาพ.....174 |
| 4.4 | สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านกระบวนการทำงาน.....175 |
| 5.1 | สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธี coding analysis.....187 |
| 5.2 | สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ตามแนวทางการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธกร.....187 |

สารบัญภาพ

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย..... | 5 |
| 2.1 ทฤษฎีประพันธ์กร ในแนวคิดของ แอนดรูว์ ชาร์ลิส..... | 15 |
| 2.2 แนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร..... | 16 |
| 2.3 ทฤษฎีโครงสร้างทางบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง..... | 26 |
| 2.4 แผนผังโครงสร้างบทภาพยนตร์ 3 องค์ของ Syd Field..... | 32 |
| 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Maborosi..... | 72 |
| 4.2 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละคร ใน Maborosi..... | 74 |
| 4.3 ความสว่าง-มืด และการใช้ขนาดภาพ ในช่วงชีวิตต่าง ๆ ของยูมิโกะ..... | 76 |
| 4.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์ After Life..... | 79 |
| 4.5 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน After Life..... | 80 |
| 4.6 การตั้งกล้องนิ่ง การใช้เทคนิคมือถือถ่าย และการปรับเปลี่ยนใช้ขนาดภาพ..... | 82 |
| 4.7 ซีควนต์การถ่ายทำและฉายภาพยนตร์ความทรงจำของโมชิสุกิ..... | 83 |
| 4.8 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Distance..... | 86 |
| 4.9 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Distance..... | 88 |
| 4.10 การใช้ภาพขนาดไกลเพื่อเว้นระยะห่าง และการใช้มือถือถ่ายแสดงความสั่นไหวสับสน..... | 89 |
| 4.11 บรรยากาศของฉากทะเลสาบ ที่เปลี่ยนไปตามช่วงเวลาในเรื่อง..... | 90 |
| 4.12 รายงานข่าวคดีแก๊สซาริน ในหนังสือพิมพ์ ไมนิจิประจำวันวันที่ 20 มี.ค. 1995..... | 91 |
| 4.13 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Nobody Knows..... | 93 |
| 4.14 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Nobody Knows..... | 95 |
| 4.15 ภาพขนาดใกล้ฉายภาพมือของสี่พี่น้อง สื่อถึงการกระทำและอารมณ์..... | 96 |
| 4.16 อากิระกลางเมืองใหญ่ สื่อถึงความโดดเดี่ยวและบอบช้ำ..... | 97 |
| 4.17 ข่าวเด็กถูกทิ้งที่นิชิสุคาโมะ หนังสือพิมพ์ฮาซาฮินับวันที่ 22 ก.ค. 1988..... | 98 |
| 4.18 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Hana..... | 101 |
| 4.19 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Hana..... | 103 |
| 4.20 การเคลื่อนกล้องด้วยการแทรกที่ถูกใช้หลายครั้ง..... | 104 |

สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 4.21 คำบรรยายเกริ่นนำเหตุการณ์และชื่อเรื่อง..... | 105 |
| 4.22 การตัดต่อด้วยวิธีการกวาดภาพ..... | 105 |
| 4.23 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Still Walking..... | 108 |
| 4.24 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Still Walking..... | 110 |
| 4.25 การใช้ประโยชน์จากรูปแบบสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่น..... | 111 |
| 4.26 การเปรียบเทียบโดยใช้ฉากเยี่ยมหลุมศพจุนเปและพ่อแม่..... | 112 |
| 4.27 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Air Doll..... | 115 |
| 4.28 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Air Doll..... | 116 |
| 4.29 การเคลื่อนกล้องผ่านระยะหน้าที่ปรากฏบ่อยครั้ง..... | 118 |
| 4.30 การใช้ภาพเหนือจริง แสดงความรู้สึกภายในของโนโซมิ..... | 118 |
| 4.31 การใช้มอนทาจซีแควนซ์ เล่าเรื่องชีวิตที่ต้องการเติมเต็มโนโซมิและผู้คนละแวกบ้าน..... | 119 |
| 4.32 โปสเตอร์ภาพยนตร์ I Wish..... | 122 |
| 4.33 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน I Wish..... | 124 |
| 4.34 การเล่าเรื่องเชิงเปรียบเทียบ ด้วยการกระทำและตำแหน่งในเฟรมของตัวละคร..... | 126 |
| 4.35 การใช้มอนทาจซีแควนซ์ ฉายภาพย้อนระลึกความทรงจำของโคอิจิก่อนอธิษฐาน..... | 126 |
| 4.36 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Like Father, Like Son..... | 129 |
| 4.37 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Like Father, Like Son..... | 130 |
| 4.38 การถ่ายภาพชัดตื้นในทุกขนาดภาพ..... | 132 |
| 4.39 การจัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตร แสดงการเปรียบเทียบสองครอบครัว..... | 133 |
| 4.40 การใช้ภาษาภาพและการตัดต่อ แสดงการเปรียบเทียบสองครอบครัว..... | 133 |
| 4.41 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Our Little Sister..... | 136 |
| 4.42 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Our Little Sister..... | 138 |
| 4.43 การใช้ภาพขนาดไกล เพื่อฉายภาพบรรยากาศแต่ละฤดูกาลที่เปลี่ยนแปลงไป..... | 139 |
| 4.44 การรูปแบบบ้านประเพณีญี่ปุ่น ช่วยสร้างระยะมิติภาพและวางกรอบแบ่งแยก..... | 140 |

สารบัญภาพ (ต่อ)

| ภาพที่ | หน้า |
|---|------|
| 4.45 การถ่ายภาพและตัดต่อคล้ายกันระหว่างสองซีเควนซ์ เพื่อแสดงการเปรียบเทียบ..... | 140 |
| 4.46 โปสเตอร์ภาพยนตร์ After the Storm..... | 143 |
| 4.47 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน After the Storm..... | 145 |
| 4.48 ภาพใกล้ใบหน้าเรียวตะและโยชิโกะ ฉายภาพเน้นการแสดงออกทางอารมณ์..... | 146 |
| 4.49 การถ่ายลองเทคในฉากสำคัญ และใช้ประโยชน์จากสภาพพื้นที่จริง..... | 147 |
| 4.50 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Third Murder..... | 150 |
| 4.51 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน The Third Murder..... | 152 |
| 4.52 การใช้ความต่างของแสงเงาตัดกันรุนแรง..... | 153 |
| 4.53 การใช้ภาษาภาพ สื่อถึงการภาพสะท้อนซึ่งกันและกัน ของซิงโม่ริและมิสึมิ..... | 154 |
| 4.54 การใช้ภาษาภาพเปรียบเทียบเชื่อมโยงตัวละครซากิเอะ มิสึมิ และซิงโม่ริ..... | 154 |
| 4.55 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Shoplifters..... | 157 |
| 4.56 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Shoplifters..... | 159 |
| 4.57 การใช้แสงเงาและความสว่างมืด สื่อถึงสภาวะของตัวละคร คล้ายวิธีใน Maborosi..... | 160 |
| 4.58 การประยุกต์ใช้สุนทรียภาพด้านการสื่อสารด้วยภาพ จากผลงานก่อนหน้า..... | 161 |
| 4.59 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Truth..... | 165 |
| 4.60 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบตัวละครใน The Truth..... | 167 |
| 4.61 การเน้นฉากสำคัญด้วยลองเทค ภาพปานกลาง และหลีกเลี่ยงการเข้าอารมณ์..... | 169 |
| 4.62 เอกลักษณ์ด้านสุนทรียภาพจาก After Life ที่ส่งต่อมายัง The Truth..... | 169 |
| 6.1 องค์ประกอบ 4 ด้านของความเป็นประพันธ์กร ในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสึ โคะเรเอดะ..... | 197 |
| 6.2 องค์ความรู้ ชุดความคิดในการสร้างภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสึ โคะเรเอดะ..... | 201 |

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

ภาพยนตร์ญี่ปุ่นมีประวัติศาสตร์ยาวนาน โดยมีจุดเริ่มต้นสำคัญในปี ค.ศ. 1898 เมื่อ ชิโร อาซาโนะ สร้างภาพยนตร์เงียบขาวดำเรื่อง Bakejizo (化け地蔵) และ Shinin no Sosei (死人の蘇生) ก่อนที่จะพัฒนาเข้าสู่ระบบสตูดิโอเฟื่องฟู จากเนื้อหาของภาพยนตร์ที่อิงประวัติศาสตร์ผ่านช่วงเวลาของสงครามที่มุ่งผลิตภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ เมื่อถึงช่วงปี ค.ศ. 1950 จึงเป็นจุดเริ่มต้นของยุคทองแห่งภาพยนตร์ญี่ปุ่น ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง Rashomon (羅生門) และ Sevan Samurai (七人の侍) ของ อากิระ คูโรซาวา และภาพยนตร์เรื่อง Tokyo Story (東京物語) ของ ยาสึจิโร โอสุ ได้รับการจัดอันดับโดยนิตยสารภาพยนตร์ระดับโลก Sight & Sound ให้อยู่ในรายชื่อภาพยนตร์ที่ดีที่สุดในโลกตลอดกาลในปี 2012 อย่างไรก็ตาม ในช่วงปี 1960 ได้เกิดกลุ่มผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ที่มีสไตล์แปลกใหม่เฉพาะตัว เช่น นากิสะ โอชิมะ โซเฮย์ อิมามูระ และ ฮิโรชิ เทชิกาฮาระ ต่อมาแม้ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ญี่ปุ่นจะผ่านพ้นช่วงเวลาที่ทรหดเข้ามาซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิต ทำให้มีจำนวนการผลิตที่น้อยลงและเน้นฉายภายในประเทศเท่านั้น แต่ในปี 1997 เมื่อภาพยนตร์เรื่อง Hana-bi ของ ทาเคชิ คิตาโน คิวรางวัลใหญ่ที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองเวนิซ นับเป็นการจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ญี่ปุ่นได้รับการยอมรับจากเวทีโลกอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน โดยหนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ร่วมสมัยที่มีอัตลักษณ์ทางผลงานที่โดดเด่น และประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ คือ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ

ผู้กำกับ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ เป็นชาวโตเกียวโดยกำเนิด เดิมทีมีความสนใจที่จะเป็นนักเขียน จึงเข้าศึกษาวรรณกรรมในระดับปริญญาตรีที่มหาวิทยาลัยวาเซดะ ในขณะที่เดียวกัน โคเรเอเดะได้แบ่งเวลาไปชมภาพยนตร์หลากหลายตามโรงภาพยนตร์ และรู้สึกชื่นชอบประทับใจในผลงานของ อากิระ คูโรซาวา ยาสึจิโร โอสุ มิกิโกะ นารุเสะ ฌอง เรอเน่ร์ และฟรังซัวส์ ทรูฟโฟต์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้กำกับชาวอิตาลี เฟเดริโก เฟลลินี ที่กลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้โคเรเอเดะต้องการที่จะเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ (Tanaka.2009) ก่อนจะค้นพบว่าอาจารย์ในวาเซดะเองเป็นผู้แปลหนังสืออัตชีวประวัติของเฟลลินีเป็นภาษาญี่ปุ่น จากนักศึกษาวรรณกรรม โคเรเอเดะจึงตัดสินใจเข้าร่วมชั้นเรียนภาพยนตร์ศึกษา และสนใจในศาสตร์ภาพยนตร์อย่างจริงจังมากขึ้นตามลำดับ (Waseda University. 2019) เมื่อจบการศึกษาจึงเข้าทำงานในบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์ ในตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับสารคดี ก่อนจะก้าวขึ้นมาเป็นผู้กำกับสารคดี ก่อนจะมีผลงานกำกับภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คือ Maborosi ในปี 1995 ที่ดัดแปลงมาจากนิยายของ มียาโมโตะ เทรุ (บดินทร์ เทพรัตน์. 2561) และสร้างผลงานต่อเนื่องจนถึงปัจจุบันอีก 13 เรื่อง ซึ่งโคเรเอตะเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์ดั้งเดิมด้วยตนเองถึง 10 เรื่อง ได้แก่ After Life (1998), Distance (2001), Nobody Knows (2004), Hana yori mo naho (2006), Still Walking (2008), I Wish (2011), Like Father, Like Son (2013), After the Storm (2016), The Third Murder (2017) และ Shoplifters (2018) เขียนบทดัดแปลงจากมังงะ 2 เรื่อง ได้แก่ Air Doll (2009) และ Our Little Sister (2015) และเขียนบทดัดแปลงจากเรื่องสั้น 1 เรื่อง ได้แก่ The Truth (2019)

ทั้งนี้ ในขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์นั้น ฮิโรคาสุ โคเรเอตะ มีสไตล์การทำงานที่เฉพาะตัว เช่น ความพยายามที่จะใช้เทคนิคการถ่ายภาพยนตร์สารคดีในภาพยนตร์บันเทิง ตั้งกล้องนิ่งเสมือนฝ้าสังเกตการณ์และสร้างบรรยากาศแห่งความรู้สึกเสียบเหงา ซึ่งมักถูกไปเปรียบเทียบกับอิทธิพลที่ได้รับมาจากผลงานของผู้กำกับ ยาสูจิโร โอสุ ซึ่งสอดคล้องกับข้อสังเกตถึงอัตลักษณ์ทางภาพยนตร์ของโคเรเอตะที่ว่า มักจะมีลักษณะเรียบนิ่ง หลีกเลี่ยงการเร้าอารมณ์ และมีการเสนอในแนวทางสมจริงจนดูคล้ายสารคดี (บดินทร์ เทพรัตน์. 2561) และในขณะเดียวกัน ยังสะท้อนภาพวัฒนธรรมและปรัชญาแนวคิดที่หลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นด้วย เช่น แนวคิดเรื่องคนในและคนนอก ที่มีบทบาทสำคัญต่อทัศนคติของชาวญี่ปุ่นที่มีต่อความเป็นส่วนตัวและความเป็นส่วนรวม การเก็บซ่อนความรู้สึกของตนเองไว้เบื้องหลังความรับผิดชอบที่มีต่อสังคม (อรธณนพ ชินตะวัน. 2553)

อย่างไรก็ตาม ด้วยพื้นฐานจากนักศึกษาวรรณกรรม โคเรเอตะ ให้ความสำคัญและใส่ใจในรายละเอียดของบทภาพยนตร์เป็นอย่างมาก โดยมักจะมีจุดร่วมอยู่ที่การถ่ายทอดสภาวะไว้แหงไม่สมบูรณ์ของครอบครัว สะท้อนให้โลกทั้งด้านงามและอัปลักษณ์ ชีวิตของมนุษย์ที่ทั้งอ่อนโยนและโหดร้าย และยังสามารถข้ามข้ามกำแพงวัฒนธรรม ทั้งที่ส่วนใหญ่แล้ว เนื้อหาในภาพยนตร์จะยึดโยงอยู่กับบริบทสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่างเหนียวแน่น (พลากร เจียมธีระนาถ. 2557 : 85) เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Still Walking (2008) ที่โคเรเอตะแสดงทัศนะไว้ว่า “Still Walking เป็นเรื่องราวภายในหนึ่งวันที่ครอบครัวกลับมารวมตัวกันในวันระลึกการเสียชีวิตของพี่ชายคนโต แม้จะดูเรียบง่ายเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับจากผู้ชมวงกว้างทั่วโลก ที่ต่างก็รู้สึกร่วมไปกับมัน สิ่งสำคัญเมื่อผมสร้างภาพยนตร์คือ การสร้างให้เกิดความเข้าใจไปกับความสัมพันธ์ของพล็อตเรื่องและเหล่าตัวละคร หากไม่สามารถทำได้แล้ว ผู้ชมจะไม่สามารถรู้สึกร่วมไปกับมันได้เลย มันไม่ใช่เพียงแค่เรื่องที่ว่า จะถ่ายทอดแนวคิดความเป็นท้องถิ่นสู่สากลอย่างไร แต่เป็นความลึกซึ้งของภาพยนตร์” (Waseda University. 2019)

โดยบทภาพยนตร์นี้เอง ที่เป็นส่วนสำคัญในการผลักดันภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ให้เข้าถึงผู้ชม อีกทั้งผู้เขียนบทภาพยนตร์ยังเป็นบุคคลแรก ๆ ที่กำหนดความสำเร็จในเชิงธุรกิจภาพยนตร์อีกด้วย จึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นที่ยอมรับกันว่า ภาพยนตร์ที่ดีมาจากเขียนบทที่ดี และไม่มีภาพยนตร์ที่ดีเรื่องใด มาจากบทภาพยนตร์ที่ไม่ดี (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558) ทั้งนี้ การเขียนบทภาพยนตร์ต้องอาศัยความลุ่มลึกของคนเขียน ทั้งความรู้ความเข้าใจที่มีต่อสังคม ธรรมชาติ โลกและมนุษย์ เรื่องที่ดีต้องผสมผสานจินตนาการที่ฉลาด และความคิดเชิงวิเคราะห์ที่มีพลัง เป็นภาพยนตร์ที่คนดูจะชื่นชมและจดจำ ไม่เพียงสัมผัสสติปัญญา หากยังต้องสัมผัสหัวใจพวกเขาด้วย (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. 2562)

ตลอดช่วงเวลาการสร้างภาพยนตร์กว่า 30 ปี โคเรเอตะได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ทั้งในและนอกประเทศญี่ปุ่นถึง 66 รางวัล และได้รับการเสนอชื่อเข้าชิง 110 รางวัล โดยเป็นรางวัลด้านบทภาพยนตร์มากมาย อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง The Third Murder และ Shoplifters ชนะเลิศรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเวที Awards of the Japanese Academy (2018-2019) นอกจากนี้ยังคว้ารางวัลใหญ่จากเวทีระดับโลก อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง Like Father, Like Son ชนะเลิศรางวัล Jury Prize ในปี 2013 และความสำเร็จระดับปรมาจารย์ เมื่อภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ชนะเลิศรางวัล Palme d'Or ในปี 2018 ณ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ซึ่งมีเพียงผู้กำกับชั้นครูของญี่ปุ่นอย่าง เทโอะซึเกะ คิโนะสะ อากิระ คุโรซาวา และโซเฮย์ อิมามูระ เท่านั้นที่เคยได้รับรางวัลนี้ นอกจากนี้ การได้รับรางวัลที่คานส์ยังเป็นแรงส่งสำคัญให้โคเรเอตะได้ทำงานในระดับนานาชาติ โดยเขียนบทและกำกับภาพยนตร์ฝรั่งเศสเรื่อง The Truth (2562) และภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง Broker (2564) อีกทั้ง ภาพยนตร์เรื่อง Like Father, Like Son ยังได้รับการซื้อลิขสิทธิ์เพื่อนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์รีเมคผ่านการแนะนำโดยผู้กำกับฮอลลีวูดระดับโลกอย่าง สตีเวน สปีลเบิร์ก อีกด้วย

ด้วยความสำเร็จและอัตลักษณ์ทางภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอตะ จึงมีการกล่าวถึงโคเรเอตะในฐานะที่เป็นผู้กำกับประพันธ์กร (Auteur) ซึ่งสอดคล้องกับข้อเขียนจากสำนักข่าวและนิตยสารภาพยนตร์ระดับโลก เช่น The Guardian, Hollywood Reporter และ Variety โดยความเป็นประพันธ์กรนั้น Katz (1994) ได้กล่าวว่า ผู้กำกับเป็นผู้ประพันธ์ภาพยนตร์เรื่องนั้น โดยเน้นบทบาทความสำคัญของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นงานศิลปะชนิดหนึ่ง และเมื่อเป็นผลงานศิลปะ ย่อมถูกประทับตราด้วยบุคลิกภาพของผู้สร้างสรรค์ผลงาน โดย Murray (1975) ยังได้กล่าวถึงแนวคิดของ ฟรังซัวส์ ทรูฟโฟต์ ที่ว่าการที่ผู้กำกับจะเป็นผู้ประพันธ์อย่างสมบูรณ์นั้น ควรเข้าไปมีส่วนร่วมกับการเขียนบทภาพยนตร์ด้วย (กฤษดา เกิดดี. 2557) ทั้งนี้ แอนดรูว์ ซาร์ลิส (Andrew Sarris) นักทฤษฎีภาพยนตร์คนสำคัญ ได้กล่าวถึงทฤษฎีประพันธ์กรว่า เป็นการศึกษาวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบด้านเทคนิคของผู้กำกับ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของผู้กำกับ และสะท้อนให้เห็นความหมายภายในที่ปรากฏในงาน อันเชื่อมโยงกับทัศนคติและโลกทัศน์ภายในจิตใจของผู้กำกับเองด้วย (Doughty and Etherington-Wright. 2018)

สำหรับในประเทศไทยในปัจจุบันนี้ อิทธิพลของวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

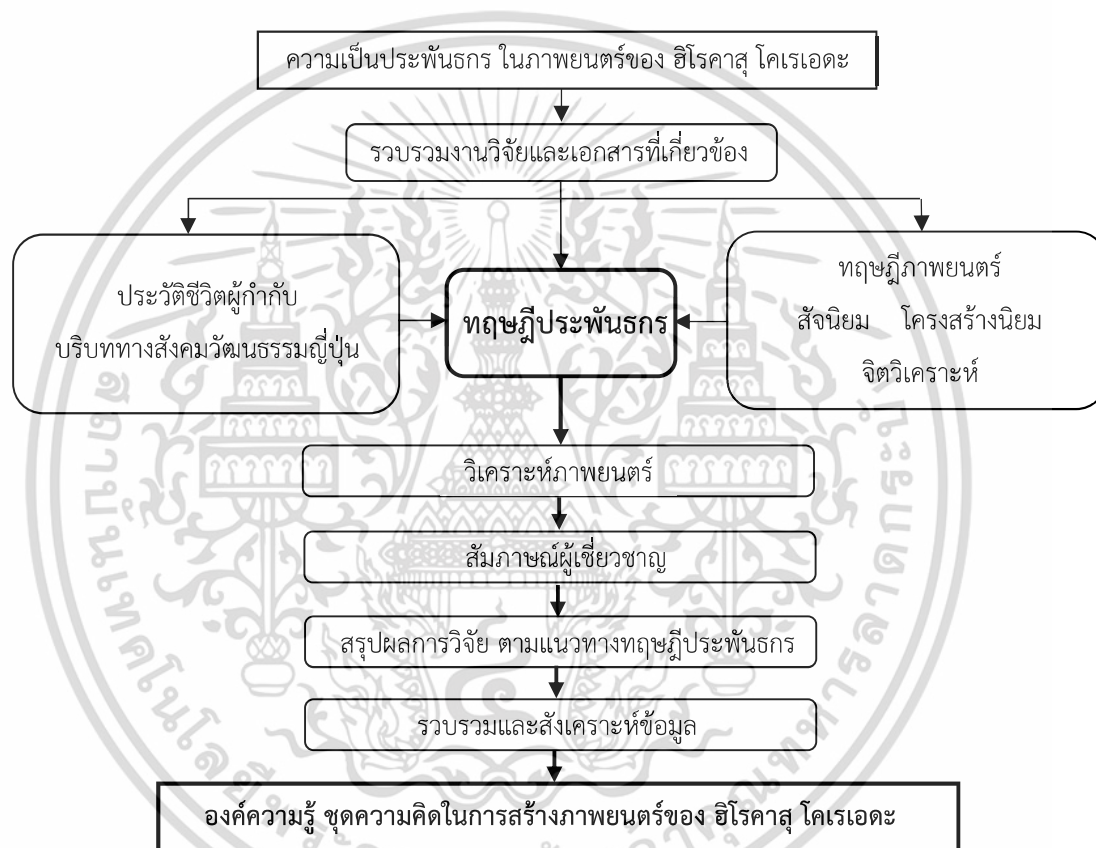
สังคมไทยในหลายมิติ โดยเฉพาะผลงานแอนิเมชันญี่ปุ่นที่มีอิทธิพลต่อการเผยแพร่วัฒนธรรม ปลุคฝั่ง
 รสนิยม รวมไปถึงทัศนคติต่อผู้ชมหลากหลายวัย นอกจากนี้ ยังมีส่วนในการส่งเสริมให้เกิดความสนใจ
 ต่อการเรียนภาษาญี่ปุ่นในไทย ส่งเสริมการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมอีกด้วย สำหรับภาพยนตร์ญี่ปุ่น
 นั้น เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่มีความสนใจร่วมกัน โดยธุรกิจภาพยนตร์ในไทย
 ได้จัดซื้อและฉายภาพยนตร์ญี่ปุ่นทั้งในวงกว้างโดย บริษัท มงคลภาพยนตร์ จำกัด และแบบจำกัดโรง
 เช่น โรงภาพยนตร์ House Samyan และ Lido Connect นอกจากนี้ มูลนิธิญี่ปุ่นกรุงเทพมหานคร
 ยังคงเดินหน้าจัดเทศกาลภาพยนตร์ญี่ปุ่นอย่างต่อเนื่อง และได้รับความนิยมจากผู้ชมชาวไทยในทุก ๆ
 ปี และยังมีการจัดกิจกรรม JF Theater ฉายภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่หาชมได้ยากเป็นประจำทุกสัปดาห์ที่
 สำนักงานมูลนิธิ โดยเปิดให้ผู้ชมทั่วไปเข้าชมได้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการเผยแพร่
 วัฒนธรรมญี่ปุ่น ทั้งนี้ ผลงานของ อิโรคาสุ โครเอเดะ ได้รับการยอมรับอย่างสูงจากกลุ่มผู้ชม
 ภาพยนตร์ญี่ปุ่นในประเทศไทย โดยมักได้รับเลือกให้เป็นหนึ่งในการรายชื่อภาพยนตร์ที่จัดฉายใน
 เทศกาลบ่อยครั้ง นอกจากนี้ยังมีการจัดงาน KORE-EDA RETROSPECTIVE 2018 เทศกาลภาพยนตร์
 ขนาดเล็กที่จัดฉายผลงานของโครเอเดะจำนวน 8 เรื่อง ภายใต้ความร่วมมือของ มูลนิธิญี่ปุ่น กรุงเทพ
 บริษัท มงคลภาพยนตร์ จำกัด และโรงภาพยนตร์ House RCA นอกจากนี้ โครเอเดะยังได้รับการจัด
 ให้อยู่ใน 49 ผู้กำกับที่โดดเด่นในรอบสิบปีที่คัดเลือกจากทั่วโลกโดยนิตยสาร STARPICS อีกด้วย
 ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาวิเคราะห์ ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ
 โครเอเดะ ซึ่งการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ในแนวทางของทฤษฎีประพันธ์กรนั้น จะทำให้สามารถ
 เข้าใจถึงรากฐานของชีวิต ที่ส่งอิทธิพลต่อวิถีคิด วิธีสร้างสรรค์ผลงาน รวมไปถึงรูปแบบการเล่าเรื่องที่
 กลายเป็นเอกลักษณ์ร่วมทางภาพยนตร์ ได้อย่างเห็นความเชื่อมโยงที่ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ
 ทั้งต่อการทำความเข้าใจในผลงานของผู้กำกับ ที่มีผลงานที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ รวมไปถึง
 ถึงต่อยอดไปสู่การสร้างองค์ความรู้ ข้อเสนอชุดความคิด แนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนา สำหรับผู้ที่มี
 ความสนใจภาพยนตร์ญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในผลงานของอิโรคาสุ โครเอเดะ รวมไปถึงการพัฒนา
 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไปในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร ในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอเดะ
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอเดะ

1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย (2565)

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอเดะ โดยมีหลักเกณฑ์คัดเลือกคือ เป็นภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว ที่เผยแพร่ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1995 – 2019 ซึ่งอ้างอิงจากเว็บไซต์ ข้อมูลภาพยนตร์ imdb.com โดยมีจำนวนทั้งหมด 14 เรื่อง ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. Maborosi (幻の光, 1995)
2. After Life (ワンダフルライフ, 1998)
3. Distance (ディスタンス, 2001)
4. Nobody Knows (誰も知らない, 2004)
5. Hana (花よりもなほ, 2006)
6. Still Walking (歩いてても歩いてても, 2008)
7. Air Doll (空気人形, 2009)
8. I Wish (奇跡, 2011)
9. Like Father, Like Son (そして父になる, 2013)
10. Our Little Sister (海街 diary, 2015)
11. After the Storm (海よりもまだ深く, 2016)
12. The Third Murder (三度目の殺人, 2017)
13. Shoplifters (万引き家族, 2018)
14. The Truth (La verité, 2019)

ทั้งนี้ นอกจากภาพยนตร์บันเทิง 14 เรื่อง ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากผลงานอื่น ๆ ได้แก่ สารคดีญี่ปุ่นที่กำกับโดย ฮิโรคาซึ โครเอเดะ เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบเพิ่มเติมในการศึกษาวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์สารคดี 4 เรื่อง ได้แก่

1. However... (しかし…福祉切り捨ての時代に, 1991)
2. Lessons from a Calf (もう一つの教育～伊那小学校春組の記録～, 1991)
3. August Without Him (彼のいない八月が, 1994)
4. Without Memory (記憶が失われた時, 1996)

1.5 ขั้นตอนของการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีขั้นตอนการวิจัยดังต่อไปนี้

1. ศึกษาทฤษฎีภาพยนตร์ ได้แก่ทฤษฎีสัจนิยม-(Realism)-ทฤษฎีประพันธ์กร- (Auteur-Theory) ทฤษฎีโครงสร้างนิยม-(Structuralism)-และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)-เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์-โดยการรวบรวมเอกสาร เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สื่อวีดิทัศน์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative in Film) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ โดยการรวบรวมเอกสาร สื่อวีดิทัศน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 3. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยการรวบรวมเอกสาร สื่อวีดิทัศน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 4. ศึกษาข้อมูลประวัติ และอิทธิพลที่มีต่ออัตลักษณ์ในผลงานของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ โดยการรวบรวมเอกสาร สื่อวีดิทัศน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 5. วิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว 14 เรื่องของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ โดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ และแนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ประกอบกับข้อมูลประวัติ และอิทธิพลที่มีต่อผลงาน
 6. สรุปข้อมูล และออกแบบวิธีการสัมภาษณ์
 7. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อยืนยันความถูกต้องของข้อมูล
 8. สรุปผลการวิจัย และอภิปรายผลการวิจัย
 9. สังเคราะห์ข้อมูล และสร้างองค์ความรู้ ชุดความคิดในการสร้างภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ
 10. นำเสนอผลการวิจัย

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เข้าใจถึงความเป็นประพันธ์กร ในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ
2. เกิดองค์ความรู้ ข้อเสนอความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ

1.7 คำจำกัดความของงานวิจัย

ประพันธ์กร (Author) หมายถึง ผู้ประพันธ์หรือนักประพันธ์ โดยทฤษฎีประพันธ์กรถือว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้ประพันธ์ภาพยนตร์เรื่องนั้น โดยเน้นบทบาทความสำคัญของภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นงานศิลปะชนิดหนึ่ง (Katz. 1994: 64 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี. 2557) ซึ่งตัวภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกทัศน์ส่วนบุคคล ผ่านทางสไตล์และแก่นเรื่องของผู้กำกับ (Monaco. 1981: 422 อ้างแล้ว) โดยมีหลักสำคัญ 3 ประการ ซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบทางเทคนิค บุคลิกภาพอัน

ปรากฏให้เห็นอย่างโดดเด่น และความหมายที่ปรากฏอยู่ในงาน (Murray. 1975. 41.อ้างแล้ว)
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้กำกับ (Director) หมายถึง ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ที่มีหน้าที่กำกับในขั้นตอนสร้างภาพยนตร์ สร้างจินตนาการจากบท แล้วถ่ายทอดความคิดทางด้านศิลปะออกมาตามแบบที่ตนเองต้องการ และเป็นคนสั่งฝ่ายอื่น ๆ ในกองถ่าย ให้ออกมาอยู่ในองค์ประกอบศิลป์ที่ตนเองต้องการบนแผ่นฟิล์มหรือระบบดิจิทัล (วาทิมล เดชเกตุ. 2559)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative in Film) หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวด้วยภาพและเสียง ด้านภาพได้แก่ ตัวละคร เหตุการณ์ เรื่องราว สถานที่ และโลกทั้งหมดที่รายล้อมตัวละคร และเหตุการณ์ที่เป็นความรู้ที่อยู่ในความคิดของผู้ชม รวมไปถึงภาพต่าง ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในโลกของตัวละคร แต่นำไปประกอบเพื่อช่วยอธิบายให้ชัดเจน และด้านเสียงที่ครอบคลุมทั้งเสียงที่อยู่ในโลกของตัวละครและคลุมเครือว่าเป็นส่วนหนึ่งของโลกตัวละครหรือไม่ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558) โดยเป็นลำดับของเหตุการณ์ที่ต้องมีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุผล เกิดขึ้นตามเวลาและสถานที่ (Bordwell. 1996 : 65 อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร. 2557 : 223)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง ความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอดะ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า ทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีภาพยนตร์

2.1.1 ทฤษฎีสัจนิยม (Realism)

2.1.2 ทฤษฎีประพันธ์ (Auteur Theory)

2.1.3 ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism)

2.1.4 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

2.2 แนวคิดการเล่าเรื่อง

2.2.1 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative in Film)

2.2.2 โครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ชีวิต (Drama Film)

2.3 บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีภาพยนตร์ (Film Theory)

2.1.1 ทฤษฎีสัจนิยม (Realism)

2.1.1.1 ความเป็นมาของทฤษฎีสัจนิยม (Realism)

ภาพยนตร์แนวทางสัจนิยม มีต้นกำเนิดมาจากการทดลองทางการถ่ายภาพ ในปี 1877 ของ เอ็ดเวิร์ด มวยบริดจ์ โดยการตั้งกล้องเรียงต่อกันเพื่อถ่ายภาพต่อเนื่อง พิสูจน์ สมมติฐานว่าในขณะที่คนกำลังควมมัววิ่งไปข้างหน้า จะมีจังหวะหนึ่งที่ขาทั้งสองข้างของม้าลอยขึ้นเหนือ พื้นดิน การทดลองนี้เป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้เกิดการพัฒนาต่อยอดกลายเป็นต้นกำเนิดของ ภาพยนตร์ระยะแรกเริ่ม ที่ถ่ายภาพสิ่งที่เกิดขึ้นตามความจริง ก่อนที่ในเวลาต่อมาพี่น้องลูมิแยร์ ได้จัด ฉายภาพยนตร์เรื่อง Worker Leaving the Factory (1895) ถ่ายทอดภาพของผู้คนกำลังเดินออกจาก โรงงาน และ Arrival of a Train at a Station (1897) ซึ่งสร้างปรากฏการณ์ครั้งสำคัญ เมื่อ ภาพยนตร์ชาวตาเสียขนาดสั้นฉายภาพรถไฟกำลังวิ่งเข้ามาใกล้มากขึ้นเรื่อย ๆ ผู้ชมถึงกับเกิดอาการ ตื่นตระหนกตกใจ เพราะคิดว่ารถไฟในจอภาพนั้นเป็นของจริงที่กำลังจะพุ่งเข้าชน ซึ่งการถ่ายทอด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพตามความเป็นจริงนี้เอง ได้พัฒนาการไปสู่การสร้างภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์บันเทิงในแนวทางสังคมนิยมในเวลาต่อมา (Doughty and Etherington-Wright. 2018)

ทั้งนี้ การศึกษาทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยม มีจุดเริ่มต้นสำคัญที่แนวคิดของ ซิกฟรีด แครกอาร์ (Siegfried Kracauer) นักวิชาการ นักประวัติศาสตร์ และนักทฤษฎีในแนวทางสังคมนิยมผู้เขียนหนังสือ Theory of Film ขึ้น แต่ยังไม่เป็นที่นิยมในวงกว้างนัก ในขณะที่ช่วงเวลาดังแต่ก่อนจนถึงสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่สอง การสร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ล้วนเป็นไปตามแนวทางรูปแบบนิยมทั้งสิ้น จนกระทั่ง อังเดร บาแซง (André Bazin) นักวิจารณ์และนักทฤษฎีภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ได้เสนอข้อโต้แย้งว่าแท้ที่จริงแล้ว พลังแห่งภาพยนตร์นั้นมาจากเครื่องยนต์กลไกของการบันทึกภาพมากกว่าการควบคุมด้านสุนทรียภาพ นอกจากนี้ยังให้ความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า งานศิลปะส่วนใหญ่ที่นั้นเกิดจากการแสดงออกและนำเสนอของมนุษย์ หากแต่มีเพียงภาพถ่ายและภาพยนตร์เท่านั้น ที่ได้มาโดยที่มนุษย์ไม่ได้เข้าไปสร้างสรรค์อะไรเลย และความเหมือนจริงแบบธรรมชาติเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ โดยแครกอาร์มีแนวคิดที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยชี้ให้เห็นว่างานศิลปะนั้นเป็นการประจันหน้ากันระหว่างรูปแบบและเนื้อหา ในเมื่อภาพยนตร์เป็นงานศิลปะ การพัฒนาเนื้อหา มากกว่าสุนทรียะที่เป็นส่วนสำคัญของรูปแบบนิยม จึงเป็นเรื่องถูกต้อง การวิเคราะห์เนื้อเรื่องที่ถูกนำเสนออย่างชัดเจนจะชี้ให้เห็นถึงแก่นสำคัญได้ แนวคิดเหล่านี้กลายเป็นพื้นฐานของทฤษฎีภาพยนตร์สังคมนิยม และเป็นส่วนสำคัญที่ผลักดันให้เกิดการสร้างภาพยนตร์แนวเหมือนจริงขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเคลื่อนไหวในแนวทางสังคมนิยมใหม่ของกลุ่มผู้กำกับในประเทศอิตาลี (Italian Neo-Realism) ในเวลาต่อมา (บรรจง โกศลวัฒน์. 2557)

2.1.1.2 ทฤษฎีสัจนิยมใหม่ (Neo-Realism)

กฤษดา เกิดดี (2557) ได้อธิบายถึงความเป็นมาของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ไว้ว่า ในประเทศอิตาลีภายใต้การปกครองของ เบนิตโต มุสโสลินี ได้มีการเข้าควบคุมและสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์อย่างเข้มข้น โดยในช่วงต้นปี ค.ศ. 1940 วิทตอริโอ มุสโสลินี ผู้เป็นบุตรชายของผู้นำประเทศ ได้ก่อตั้งบริษัทสร้างและจำหน่ายภาพยนตร์ Europa ขึ้น พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้สร้างภาพยนตร์ ได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลูคิโน วิสกอนติ (Luchino Visconti) ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Ossessione ขึ้นในปี 1942 และกลายเป็นจุดกำเนิดสำคัญของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมใหม่ โดยคำนี้ถูกใช้ครั้งแรกโดย มาริโอ เซรันเดรอี (Mario Serandrei) ที่กล่าวถึงลักษณะของ Ossessione ว่าเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในสถานที่จริง และบรรยายสังคมอิตาลีภายใต้ การครอบงำของลัทธิฟาสซิสต์ ประกอบกับสภาพเศรษฐกิจอันขัดสนและปัญหาการเมืองระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง ส่งผลให้ผู้สร้างไม่สามารถเข้าถึงฟิล์มภาพยนตร์คุณภาพดีได้ ผู้กำกับอย่าง โรแบร์โต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รอสเซลลินี (Roberto Rossellini) จึงหันไปใช้ฟิล์มภาพยนตร์ขาวคุณภาพต่ำในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Open City (1945) โดยยึดแนวคิดว่าการถ่ายทำภาพยนตร์คือการถ่ายทอดเหตุการณ์อย่างที่มีนัยเป็น นอกจากนี้ สภาสังคมยังส่งเสริมหลักการสร้างภาพยนตร์สำนึกนิยมใหม่ นิยมถ่ายทำตามท้องถนนทั่วไป ถ่ายสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นตามจริง ใช้นักแสดงเป็นชาวบ้านทั่วไป และถ่ายด้วยจำนวนครั้งที่จำกัด เนื่องจากขาดแคลนฟิล์ม ซึ่งแนวทางการสร้างภาพยนตร์ดังกล่าว ปรากฏชัดในภาพยนตร์เรื่อง Bicycle Thieves (1948) ของผู้กำกับ วิทตอริโอ เดอ ซิกา (Vittorio De Sica) ที่ทำงานร่วมกับผู้เขียนบท เซซาเร ซาวัตตินี (Cesare Zavattini) โดยมีเป้าหมายอยู่ที่การนำเสนอภาพชีวิตของคนธรรมดา ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ถ่ายทำในสถานที่จริง ใช้แสงธรรมชาติ หลีกเลี่ยงการเคลื่อนกล้อง ใช้มุมกล้องและภาพระยะใกล้ในการโน้มน้าวอารมณ์

จากแนวทางดังกล่าว กฤษดา เกิดดี ได้ทำการสรุปแนวคิดพื้นฐานของรูปแบบภาพยนตร์สำนึกนิยมใหม่ไว้ดังนี้

1. หลีกเลี่ยงการกำหนดโครงเรื่องที่แน่นอน ใช้โครงเรื่องอย่างหลวม ๆ ที่เห็นพัฒนาการทางเรื่องราวจากสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญ
2. ใช้สไตล์ภาพยนตร์แบบสารคดี
3. ถ่ายทำในสถานที่จริง ไม่ถ่ายทำในโรงถ่าย
4. ผู้แสดงไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ อาจนำนักแสดงสมัครเล่นมารับบทนำ
5. ใช้บทสนทนาที่สมจริงแบบที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่แบบวรรณกรรม
6. มีรูปแบบการถ่ายทอดที่เรียบง่าย หลีกเลี่ยงการปรุงแต่งด้านกล้อง จัดแสง และลำดับภาพ

แนวทางการสร้างภาพยนตร์สำนึกนิยมใหม่ของอิตาลี ได้ส่งอิทธิพลไปยังการสร้างภาพยนตร์ในหลายประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวของกลุ่มนักวิจารณ์และผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ฝรั่งเศส (French New Wave) อันมีเหล่าคนสำคัญอย่าง อังเดร บาแซง ฟรังซัวส์ ทรูฟโฟต์ และ ฌอง ลูค โกดาร์ดเป็นสมาชิกกลุ่มที่ต่างแสดงความไม่พอใจต่อขนบการสร้างภาพยนตร์ที่ทำต่อ ๆ กันมานั้น เต็มไปด้วยพล็อตเรื่องมากมาย ตกแต่งประดับประดาจนเกินพอดี ขาดความเป็นธรรมชาติ ซึ่ง อังเดร บาแซง นักทฤษฎีภาพยนตร์ได้นำเสนอทฤษฎีที่ว่า ความสำคัญของภาพยนตร์คือการเป็นเครื่องมือสำรวจและบันทึกโลกตามความเป็นจริง โดยไม่มีการปรุงแต่งจากผู้สร้างภาพยนตร์ (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. 2557)

2.1.1.3 ทฤษฎีสำนึกนิยมใหม่ และภาพยนตร์ร่วมสมัย

กฤษดา เกิดดี (2557) กล่าวว่า อิทธิพลของภาพยนตร์สำนึกนิยมใหม่จากเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอิตาลี ได้ส่งอิทธิพล และพัฒนาต่อยอดไปสู่ระดับสากลในด้านต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปเช่น ผู้กำกับอย่าง แอนโธนี มานน์ และ จูลส์ ตาสซชิน รับอิทธิพลด้านการถ่ายทำของภาพยนตร์สัญนิยมใหม่มาใช้ในการสร้างฟิล์ม noir โดยมักถ่ายทำในสถานที่จริงย่านชานเมืองหรือชนบท ในขณะเดียวกัน ผู้กำกับคนสำคัญของอินเดียอย่าง สัตยาจิต เรย์ มักจะทำงานด้วยการกำหนดโครงเรื่องและบทเพียงคร่าว ๆ เท่านั้น ในการถ่ายทำมักจะคิดและนำเสนอสด ๆ รวมไปถึงฝึกซ้อมนักแสดงเพียงน้อยนิด เพราะต้องการความเป็นธรรมชาติมากกว่า ก่อนที่ในเวลาต่อมา ผู้กำกับชาวอินเดียไมรา แนนร์ ได้สร้างภาพยนตร์ Salaam Bombay! (1988) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของเด็กจรจัดที่ต้องดิ้นรนต่อสู้เอาชีวิตรอด ท่ามกลางสภาพสังคมเลวร้ายในอินเดีย นอกจากนี้นักแสดงเด็กยังไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ แต่ถูกคัดเลือกมาจากเด็กข้างถนนจริง ๆ อีกด้วย รวมไปถึงภาพยนตร์อิหร่านที่มีความโดดเด่นอย่าง Children of Heaven (1997) ที่ผู้กำกับ มาจิต มาจีดี นำเสนอเรื่องราวของคนธรรมดาที่พบปัญหาที่พบในชีวิตประจำวัน โดยมองผ่านมุมมองใสซื่อของเด็ก และสะท้อนแก่นแท้ของความเป็นมนุษย์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแสดงถึงอิทธิพลที่ได้รับจากแนวคิดของภาพยนตร์สัญนิยมใหม่

แนวทางสัญนิยมใหม่ยังส่งอิทธิพลด้านกระบวนการทำงานมาสู่ภาพยนตร์บันเทิงร่วมสมัย เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ The Blair Witch Project (1999) ที่นำเสนอแบบสารคดี และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการถ่ายทำสารคดีของนักศึกษาที่หายตัวไปหลังจากเดินทางเข้าไปในป่า เพื่อสืบหาด้านานแม่ मदประจำวัน โดยผู้กำกับได้ให้นักแสดง 3 คนเข้าไปในป่าพร้อมกล้องภาพยนตร์ โดยบอกเพียงแค่ว่าให้บันทึกภาพไปเรื่อย ๆ โดยมีเพียงการนัดแนะตำแหน่งส่งมอบฟิล์มใหม่ และทิศทางการเดินเพียงคร่าว ๆ เท่านั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้คือการผสมระหว่างเนื้อหาแนวสยองขวัญ ซึ่งไม่เคยมีจุดร่วมใด ๆ เลยกับภาพยนตร์สัญนิยม (กฤษดา เกิดดี. 2557) และในเวลาต่อมา จึงมีการปรับเปลี่ยนมาใช้นักแสดงมืออาชีพมารับบทเป็นตัวละคร แต่ยังคงแสดงออกถึงอิทธิพลบางส่วนที่รับจากภาพยนตร์สัญนิยมใหม่ เช่น การใช้เทคนิคเล่าเรื่องความจริงของเวลา แบ่งเป็นการเล่าเรื่องที่มีระยะเวลาเท่ากับเวลาของภาพยนตร์ (Real-time narratives) ในภาพยนตร์ Phone Booth (2002) Unfriended (2014) ร่วมกับเทคนิคการตัดต่อ และการถ่ายทำแบบ Long take โดยไม่มีการตัดต่อซึ่งเวลาของภาพยนตร์เท่ากับเวลาที่ใช้ในการถ่ายทำจริง (Real-time filmmaking) เช่น ภาพยนตร์ Russian Ark (2002) ที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์รัสเซียผ่านการเดินชมพิพิธภัณฑ์ ที่มีความยาว 96 นาที เป็นต้น (Doughty and Etherington-Wright. 2018)

2.1.1.4 ทฤษฎีสัญนิยมใหม่ และภาพยนตร์ญี่ปุ่น

แนวทางการสร้างภาพยนตร์ตามแบบสัญนิยมใหม่ ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ญี่ปุ่นผ่านบทภาพยนตร์ การเล่าเรื่องด้วยภาพ รวมไปถึงการสะท้อนภาพของสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย ซึ่งมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมและสุนทรียภาพของญี่ปุ่น โดย อรรถนพ ชินตะวัน (2553) เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ได้เสนอว่า ศิลปะและสุนทรียภาพญี่ปุ่นนั้นรับอิทธิพลมาจากประเทศจีน ศาสนาพุทธ และการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างเข้าใจถึงสัจธรรมความเป็นจริง ซึ่งให้ความสำคัญกับความกลมกลืนแห่งสรรพสิ่ง ความเรียบง่าย ทั้งนี้ การนำเสนอสุนทรียภาพและเรื่องราวอย่างมินิมอลลิสม์ (Minimalism) เป็นเอกลักษณ์ของญี่ปุ่นที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน โดยจากการศึกษาเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ของผู้กำกับคลื่นลูกใหม่รุ่นใหม่ 3 คน ทั้ง นาโอมิ คาวาเซะ, โนบุฮิโระ ชูวะ และฮิโรคาสุ โครเอเดะ พบว่ามีการประยุกต์ใช้เทคนิคการถ่ายทำตามแนวทางรูปแบบนิยม (Formalism) ผสมผสานกับแนวทางสังคมนิยม (Realism) ที่มีความเด่นชัดกว่า อาทิ การตั้งกล้องนิ่ง ถ่าย Long Take ถือกล้อง Handheld ที่ให้ความรู้สึกเหมือนกำลังชมสารคดีที่ติดตามตัวละครไปเรื่อย ๆ โดยหลีกเลี่ยงการขึ้นนำด้วยขนาดภาพหรือการเคลื่อนกล้อง เกิดความคลุมเครือของเรื่องราวเพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความเป็นจริงในภาพยนตร์ได้อย่างตรงไปตรงมาและทำให้เกิดสุนทรียภาพแบบสังคมนิยม นอกจากนี้ยังมีใช้การถ่ายภาพแบบชัดลึก ซึ่งเป็นการเปิดพื้นที่ให้ตัวละครมีอิสระการเคลื่อนไหวในกรอบภาพ ผู้ชมรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นในลักษณะเดียวกับการมองด้วยสายตามนุษย์ปกติ มีอิสระในการเลือกมองการกระทำต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นพร้อมกัน หรืออาจมองข้ามบางการกระทำไปได้ตามธรรมชาติความเป็นจริง ก่อให้เกิดการตีความและพยายามสร้างความเข้าใจต่อเหตุการณ์ตรงหน้า

ทั้งนี้ ยังมีข้อสังเกตเพิ่มเติมจากการศึกษาภาพยนตร์ 4 เรื่องของ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ ที่ประยุกต์ใช้มุมมองแบบสารคดีด้วยการนำเสนอเรื่องราวแบบเป็นกลาง ไม่ตัดสินหรือเลือกข้าง สร้างระยะห่างระหว่างตัวละครและผู้ชมให้เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ซึ่งสอดคล้องไปกับการปล่อยให้นักแสดงได้เลือกที่จะแสดงอารมณ์และการกระทำด้วยตนเองตามธรรมชาติ โดยไม่มีบทกำกับชัดเจน การเลือกวิธีการนำเสนอรูปแบบนี้ ได้สร้างพื้นที่ส่วนตัวให้แก่ผู้ชมได้ใช้อารมณ์ภายในของตัวเอง เติมอารมณ์ของตัวละครที่ผู้กำกับเลือกที่จะลดทอนลง รวมไปถึงการถ่ายทอดภาพของชีวิตประจำวันสามัญของสังคมญี่ปุ่น เช่น การรับประทานอาหาร จ่ายตลาด และการได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมด้วย

2.1.2 ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory)

2.1.2.1 ความเป็นมาของทฤษฎีประพันธ์กร

กฤษฎา เกิดดี (2557) ได้รวบรวมข้อมูลและอธิบายถึงความเป็นมาของทฤษฎีประพันธ์กรว่า คำว่า Auteur ในภาษาฝรั่งเศสที่ตรงกับ Author ในภาษาอังกฤษนั้น หมายถึงผู้ประพันธ์หรือนักประพันธ์ ดังนั้น ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) จึงเป็นทฤษฎีภาพยนตร์ที่มุ่งศึกษาตัวผู้กำกับ โดยถือว่าผู้กำกับภาพยนตร์คือผู้ประพันธ์ภาพยนตร์เรื่องนั้น และเป็นเจ้าของภาพยนตร์อย่างสมบูรณ์ ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่ง ที่ย่อมถูกประทับตราด้วยบุคลิกของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งตรงกับความเห็นของ บูดริช บูดริชเชตมาลา เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(2533) ที่กล่าวว่า ภาพยนตร์มีฐานภาพเป็นวิจิตรศิลป์ (Fine art) ที่เกิดจากการผสมผสานของศิลปะ หกแขนงที่เก่าแก่กว่า อันได้แก่ ศิลปะวาดด้วยเนื้อที่ (Art of space) คือ ภาพเขียน สถาปัตยกรรม และการเต้นรำ ประกอบกับศิลปะวาดด้วยเวลา คือ ดนตรี การละคร และวรรณกรรม ซึ่งเป็นการ สนับสนุนความคิดของ Ricciotto Canudo นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้สร้างวลี ศิลปะ แขนงที่เจ็ด (The Seventh Art) ด้วยนั่นเอง อย่างไรก็ตาม แนวทางของทฤษฎีประพันธ์กรรมนี้ มีความ ขัดแย้งกับธรรมชาติของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือกันของหลากหลาย ฝ่าย เช่น ผู้อำนวยกรสร้าง ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับศิลป์ ผู้ประพันธ์ดนตรี ผู้ลำดับภาพ นักแสดง ฯลฯ แต่ทฤษฎีนี้ถือว่าผู้กำกับภาพยนตร์นั้นเป็นผู้ประพันธ์ภาพยนตร์อย่างแท้จริง

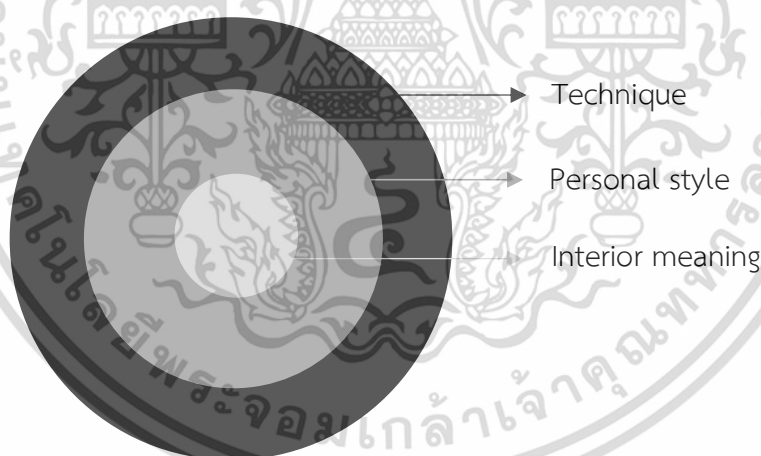
Doughty and Etherington-Wright (2018) กล่าวว่า ทฤษฎีประพันธ์กรรมมี จุดเริ่มต้นสำคัญในปี ค.ศ 1948 เมื่อผู้สร้างภาพยนตร์และนักเขียน อเล็กซองร์ อัสทรุค (Alexandre Astruc) ได้นิยามคำว่า *Caméra-Style* (Camera Pen) ในบทความ *The Birth of New Avant-Garde: La Caméra-Style* ลงตีพิมพ์ในวารสาร *Cahiers du cinema* โดยทำการประเมินคุณค่าและ ยกระดับภาพยนตร์จากความบันเทิงของชนชั้นแรงงาน สู่งานศิลปะเอกเช่นเดียวกับการแสดงโอเปร่า บัลเลต์ กวีนิพนธ์ และวรรณกรรม โดยอธิบายว่ากล้องที่ถูกใช้ในสื่อภาพยนตร์นั้น ควรถูกใช้ในรูปแบบ เดียวกับปากกาของนักประพันธ์ นอกจากนี้ยังมีพยายามที่จะประเมินบทบาทความสำคัญของผู้กำกับ ด้วย ในเวลาต่อมาแนวคิดของอัสทรุค ได้ถูกพัฒนาต่อโดย ฟรังซัวส์ ทรูฟโพอต์ นักวิจารณ์ นักทฤษฎี ภาพยนตร์ และผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ของฝรั่งเศส ผู้มีบทบาทสำคัญในกลุ่ม *Cahiers du cinema* ที่ ประกอบด้วยเหล่านักทฤษฎี นักประพันธ์ และผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ โดยในปี 1954 เพื่อเป็นการโต้ตอบ ต่อกระแสอุตสาหกรรมภาพยนตร์ระบบสตูดิโอฮอลลีวูด ที่ไหลบ่าเข้ามาในฝรั่งเศสอย่างหนัก Truffaut ได้เขียนบทความ *Une certaine tendance du cinéma français* (A certain tendency of the French cinema) โดยมุ่งให้ความสำคัญไปยังผู้กำกับภาพยนตร์ให้สร้างภาพยนตร์ตาม แนวทางรูปแบบของตนเอง ก่อนที่ต่อมา ทรูฟโพอต์ได้บัญญัติ *la politique des auteurs* (Auteur Policy) ซึ่งแนะนำว่าการวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์นั้น ต้องพิจารณาถึงการให้ความสำคัญกับ *Mise-en-Scene* และผู้กำกับที่แสดงตัวตนออกมาในผลงาน ที่ควรจัดให้เป็นผู้กำกับ *Auteur* ทั้งนี้ กฤษดา เกตติ (2557) ได้เสริมถึงประเด็นนี้ว่า *Author policy* เน้นบทบาทและความสำคัญของผู้กำกับที่เป็น ผู้รับผิดชอบภาพยนตร์ทั้งเรื่อง และตัวภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกทัศน์ส่วนบุคคลผ่านสไตล์และ แก่นเรื่อง ทำให้ภาพยนตร์สามารถถูกวิเคราะห์ในรูปแบบเดียวกับจิตรกรรม และนวนิยาย ในฐานะที่เป็น ผลงานส่วนบุคคล อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในขณะนั้นแนวคิดของทรูฟโพอต์ยังไม่ได้ยอมรับเป็นทฤษฎี แต่ส่งผลให้กลุ่ม *Cahiers du cinema* เริ่มวิเคราะห์ภาพยนตร์ของผู้กำกับคนใดคนหนึ่ง และพยายาม ค้นหาลักษณะร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ประเด็นที่มักจะนำเสนอ และรูปแบบที่ผู้กำกับมักจะใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กฤษฎา เกิดดี (2557) ได้ขยายประเด็นข้างต้นอีกว่า แดงการณของกลุ่ม Cahiers du cinema ได้แยกความแตกต่างระหว่างการศึกษาผู้กำกับภาพยนตร์ที่เป็น Auteur ที่มุ่งศึกษาแก่นเรื่อง ประเด็นการนำเสนอ สารระสำคัญที่ปรากฏอยู่เสมอในภาพยนตร์จนกลายเป็นลักษณะเด่นของ ผู้กำกับ และผู้กำกับที่เป็น Metteur-en-scene ที่มีความโดดเด่นด้านเทคนิค สไตล์ โดยมุ่งศึกษาลักษณะเฉพาะตัวที่ผ่านการใช้มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง ลำดับภาพ mise-en-scene และเทคนิคอื่น ๆ ที่สื่อความหมายในภาพยนตร์

Doughty and Etherington-Wright (2018) อธิบายว่า หลังจากข้อถกเถียงและความพยายามของ ฟรังซัวส์ ทรูฟโฟต์ และกลุ่ม Cahiers du cinema การศึกษาภาพยนตร์ในแนวทางทฤษฎีประพันธ์กรได้ก่อรูปร่างขึ้นอย่างสมบูรณ์ในช่วงปี 1962 เมื่อ แอนดรูว์ ชาร์ลิส (Andre Sarris) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอเมริกัน เป็นคนแรกที่บัญญัติคำว่า Auteur Theory ขึ้น โดยกำหนดหลักการสำคัญไว้ 3 ประการ ได้แก่

1. องค์ประกอบด้านเทคนิคของผู้กำกับ
2. รูปแบบเฉพาะตัวอันโดดเด่น ที่แสดงออกถึงบุคลิกภาพของผู้กำกับ
3. โลกทัศน์ ทัศนคติ ความคิด ความหมายภายในของผู้กำกับ



ภาพที่ 2.1 ทฤษฎีประพันธ์กร ในแนวคิดของ แอนดรูว์ ชาร์ลิส

ที่มา: ผู้วิจัย (2564)

เชมพัทธ์ พชรวิชัย (2559) อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับทฤษฎีประพันธ์กรของ แอนดรูว์ ชาร์ลิส ไว้ว่า ผู้กำกับส่วนใหญ่จะมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ต่าง ๆ (Technique) เมื่อสร้างผลงานจำนวนมากขึ้นเรื่อย ๆ จะสามารถถ่ายทอดบุคลิกภาพออกมาในผลงาน ทำให้เกิดรูปแบบเฉพาะตัวที่โดดเด่น (Personal Style) และสามารถที่จะแสดงออกถึงความคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายในของตอนออกมาได้ (Interior Meaning) ซึ่งสำคัญที่สุดของการเป็นผู้กำกับ Auteur

2.1.2.2 แนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร

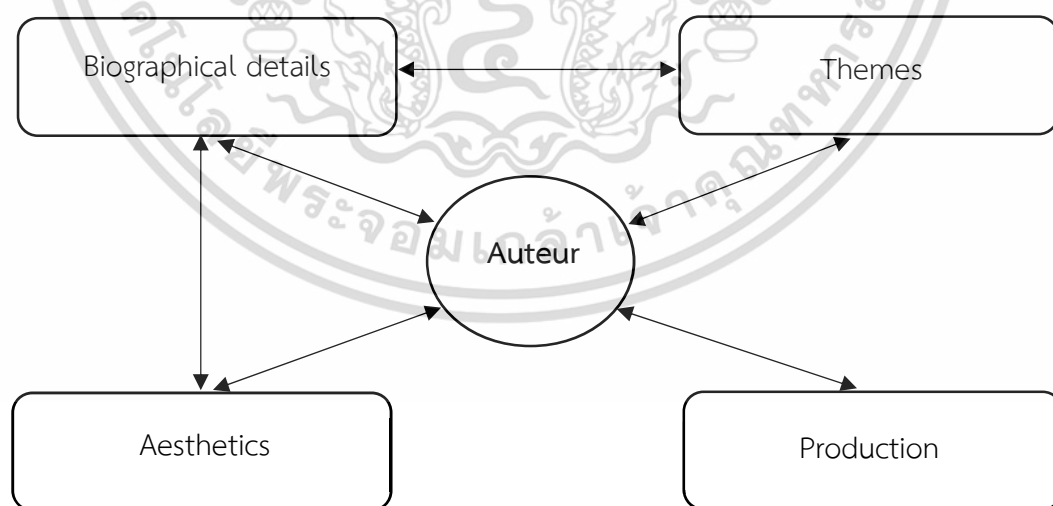
Doughty and Etherington-Wright (2018) ได้ทำการสรุปหลักการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามแนวทางของทฤษฎีประพันธ์กรว่า เป็นการศึกษาวเคราะห์องค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่

1. Biographical details มุ่งศึกษาประวัติชีวิตของผู้กำกับ ประสบการณ์ แร้งบันดาลใจ เหตุการณ์สำคัญในชีวิตที่ส่งอิทธิพลต่อผลงานอย่างไร และผลงานนั้นสะท้อนภาพชีวิตอย่างไร รวมไปถึงภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เป็นผลงานส่วนตัวหรือไม่อย่างไร

2. Themes มุ่งศึกษาแก่นเรื่อง ประเด็นสำคัญของเรื่องที่น่าเสนอ ซึ่งสะท้อนโลกทัศน์และทัศนคติของผู้กำกับ อาจมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องเชิงประวัติศาสตร์ สังคม การเมือง หรือการเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ ผู้กำกับต้องการบอกอะไรกับผู้ชม สื่อความหมายอย่างไร

3. Aesthetics มุ่งศึกษาสุนทรียภาพของผู้กำกับ รสนิยมและความชื่นชอบส่วนตัวนั้น แสดงออกผ่านจุดร่วมทางเทคนิคภาพยนตร์อย่างไร เช่น Mise-en-scene การถ่ายภาพ การใช้สี บรรยากาศ การใช้ดนตรีประกอบ เป็นต้น

4. Production มุ่งศึกษากระบวนการถ่ายทำ รวมไปถึงวิธีการทำงานในภาพรวมของผู้กำกับ การจัดสรรงบประมาณ ทีมงานสร้างภาพยนตร์ การคัดเลือกนักแสดง ไปจนถึงร่วมงานกับใครเป็นประจำบ้าง อย่างไร



ภาพที่ 2.2 แนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร

ที่มา: ผู้วิจัย (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งนี้ Doughty and Etherington-Wright (2018) ยังได้ยกตัวอย่างการใช้แนวทางการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กรข้างต้น มาใช้วิเคราะห์ผลงานของผู้กำกับร่วมสมัยที่มีสไตล์โดดเด่นเฉพาะตัวอย่าง กิเยร์โม เดล โตโร ผู้กำกับชาวเม็กซิกันที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ รวมไปถึงอุตสาหกรรมฮอลลีวูดด้วย โดยทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 9 เรื่อง ได้แก่ Cronos (1993), Mimic (1997), The Devil's Backbone (2001), Blade II (2002), Hellboy (2004), Pan's Labyrinth (2006), Hellboy II: The Golden Army (2008), Pacific Rim (2013) และ Crimson Peak (2015) ซึ่งนำผลงานทั้งหมดนี้มาวิเคราะห์สรุปหาจุดร่วม อันเกิดเป็นเอกลักษณ์ทางภาพยนตร์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กรทั้ง 4 ประการ ดังต่อไปนี้

- องค์ประกอบด้านประวัติชีวิต (Biographical details) พบว่า 1. กิเยร์โม เดล โตโร เป็นผู้กำกับเม็กซิกันกลุ่ม Three Amigos ที่ต่างมีผลงานโดดเด่นได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ 2. ในวัยเด็กเป็นคนช่างจินตนาการ ชอบวาดภาพ และอาศัยอยู่กับยายที่เป็นคาทอลิกเคร่งศาสนา ที่บังคับให้เขาต้องปฏิบัติตามหลักคำสอน บางครั้งถึงกับถูกบังคับให้ต้องสำนึกบาปด้วยการลงโทษตัวเองอย่างเจ็บปวด 3. มีความสนใจในร่างกายของแมลง บรรยากาศของเทศกาลแห่งความตาย รวมไปถึงประสบการณ์พบเจอซากศพทารกอย่างไม่ทันตั้งตัว ทำให้เกิดสภาวะฝันร้าย เห็นภาพหลอน และต่อต้านความเชื่อที่ถูกปลูกฝังมา อย่างไรก็ตาม เดล โตโร นำฝันร้ายนั้นผสมผสานกับความชื่นชอบในการ์ตูน สัตว์ประหลาด มาถ่ายทอดเป็นภาพวาด 4. ผลจากการเติบโตผ่านยุคสงครามกลางเมืองสเปน ที่ผลักดันให้ผู้สร้างในอุตสาหกรรมภาพยนตร์สเปนสืบทอดมายังเม็กซิโกเป็นจำนวนมาก และกลายเป็นแรงบันดาลใจทางภาพยนตร์ โดย เริ่มจากการนำกล้อง 8 มม. ไปเล่น และนำหุ่นตุ๊กตามาจัดเป็นตัวละคร 5. เมื่อเติบโตขึ้นจึงได้เข้าเรียน Make up effect โดยตรง และทำธุรกิจด้านนี้อยู่เกือบสิบปี ทำให้มีความหลงใหลการสร้างสัตว์ประหลาดโดยพึ่งพา CGI ให้น้อยที่สุด (สนธยา ทรัพย์เย็น. 2550)

- องค์ประกอบด้านแก่นเรื่อง (Themes) พบว่ามีลักษณะเด่นอยู่ที่ 1. การผสมผสาน Genre ระหว่างภาพยนตร์สยองขวัญกับภาพยนตร์แฟนตาซี โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทพนิยายและนิทานพื้นบ้าน ในการสำรวจขอบเขตระหว่างโลกความจริง จินตนาการ และสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ 2. การสร้างตัวละครสัตว์ประหลาดให้แตกต่างจากขนบทั่วไปที่มีแต่เพียงด้านชั่วร้ายคุกคามผู้บริโภค เช่น ตัวละคร Hellboy ที่มีรูปลักษณะภายนอกน่ากลัว แต่มีจิตใจโอบอ้อมอารี และยังมีด้านความเป็นมนุษย์ปกุชน รู้สึกหึงหวงในความรัก และอ่อนเพลียเหนื่อยล้าได้ 3. มักถ่ายทอดเรื่องราวของเด็กใส่ชื่อบริสุทธ์ ที่ถูกสถานการณ์บางอย่างผลักดันให้ออกผจญภัยในดินแดนลึกลับ เผชิญหน้ากับสัตว์ประหลาดและภูตผีปีศาจ ซึ่งเป็นการก้าวผ่านทางด้านจิตใจ 4. สอดแทรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประเด็นการเมือง สงคราม การต่อต้านอำนาจเผด็จการ และศาสนา โดยเห็นได้ชัดที่สุดจากภาพยนตร์ภาษาสเปนที่มีกระบวนการสร้างแบบภาพยนตร์ส่วนตัวอย่าง The Devil's Backbone (2001) และ Pan's Labyrinth (2006)

- องค์ประกอบด้านสุนทรียภาพ (Aesthetics) พบว่า 1. ผู้กำกับมีความหลงใหลในผลงานศิลปะของจิตรกรชาวสเปน ฟรานซิสโก โกยา โดยปรากฏให้เห็นจากการเลือกใช้สี องค์ประกอบภาพ การจัดแสง บรรยากาศในภาพยนตร์ ไปจนถึงการหยิบยืมภาพวาดชุด The Black Painting โดยเฉพาะภาพ Saturn Devouring His Son มาใช้ในการออกแบบตัวละครระดับไอคอนอย่าง Faun และ Pale man ในภาพยนตร์ Pan's Labyrinth (2006) 2. ฉายภาพของโลกกลับเหนือจริง โดยมักจะเป็นสถานที่ที่อยู่ใต้ดิน ท่อระบายน้ำ ที่มีลักษณะมืดและอับชื้น 3. มักปรากฏภาพของแมลง กลไกลักษณะคล้ายฟันเฟืองภายในนาฬิกา สะท้อนไปถึงรสนิยมและความหลงใหลของผู้กำกับ

- องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงาน (Production) 1. ผู้กำกับมีผลงานทั้งที่เป็นภาพยนตร์กระแสหลักภายใต้การลงทุนของฮอลลีวูด ที่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและงบประมาณสูง และภาพยนตร์ส่วนตัวภายใต้การลงทุนอื่น ๆ ที่ใช้ภาษาสเปนในการสื่อสารและงบประมาณที่ต่ำกว่า 2. ก่อตั้งบริษัท Tequila Gang เพื่อหาทุนและสนับสนุนผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเม็กซิกัน สเปน และละตินอเมริกา ที่อาจถูกฮอลลีวูดมองข้าม 3. ร่วมงานกับนักแสดงขาประจำ คือ รอน เพิร์ลแมน ทั้งการรับบทเป็นตัวละครหลักและตัวละครสมทบ (5 เรื่อง 4 ตัวละคร) และ ดีก โจนส์ นักแสดงผู้มากความสามารถ ในบทสัตว์ประหลาดและภูตผีต่าง ๆ (6 เรื่อง 10 ตัวละคร) 4. ร่วมงานกับทีมงานประจำคือ ผู้กำกับภาพชาวเม็กซิกัน กิเยร์โม นาวาโร และผู้ลำดับภาพชาวสเปน เบอนาท์ วิลลาพลาเนา

จากการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กรข้างต้น สามารถเห็นถึงความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันระหว่างองค์ประกอบในการวิเคราะห์ทั้ง 4 ประการ ที่ประกอบสร้างขึ้นเป็นผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ กิเยร์โม เดล โตโร ในระดับที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของ กิเยร์โม เดล โตโร ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร

| ลำดับ | ประวัติชีวิต | แก่นเรื่อง | สุนทรียภาพ | การทำงาน |
|-------|------------------------------------|------------------------------|--------------------------------------|--|
| 1. | ฝันร้าย ภาพหลอน ขอบสัตว์ประหลาด | ผจญภัยดินแดนลับ เหนือจริง | ออกแบบสัตว์ ประหลาดของตัวเอง | สร้างสัตว์ประหลาด ด้วย Make up effect |
| 2. | โตมากับยาเคร่ง ศาสนา ปีบบังคับ | สอดแทรกประเด็น ศาสนา | สัญลักษณ์ทางศาสนาที่ ไม่ได้สูงส่ง | ไม่เด่นชัด |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

| ลำดับ | ประวัติชีวิต | แก่นเรื่อง | สุนทรียภาพ | การทำงาน |
|-------|--------------------------|---|--|--|
| 3. | เป็นชาวเม็กซิกัน | เล่าเรื่องคนแปลกแยก เหยื่อสงคราม เด็ก บริสุทธิ์ | บรรยากาศ ความตาย | สนับสนุนทีมงานและผู้ กำกับรุ่นใหม่ชาว เม็กซิกัน สเปน ละติน |
| 4. | สงครามกลางเมือง สเปน | สอดแทรกประเด็น การเมือง | สัญลักษณ์ความ เลวร้ายของสงคราม | การออกแบบงานสร้าง |
| 5. | หลงใหลแมลง กลไกนาฬิกา | ไม่เด่นชัด | แมลงพิสดาร กลไกประหลาด | การออกแบบงานสร้าง |
| 6. | หลงใหลงานศิลปะ | ลักษณะของตัวละคร | องค์ประกอบภาพ จัด แสง ออกแบบตัวละคร | การออกแบบงานสร้าง |

ทั้งนี้ ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ด้วยแนวทางทฤษฎีประพันธ์กรที่ผ่านการสรุปโดย Doughty and Etherington-Wright (2018) ทำให้เห็นภาพรวมจุดร่วมของตัวตนและผลงานของผู้กำกับ โดยมีความสัมพันธ์ที่ส่งอิทธิพลซึ่งกันและกันโดยละเอียดทั้ง 4 องค์ประกอบ ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่การสร้างข้อสรุปชุดความคิดของผู้กำกับที่ศึกษาวิจัยได้ต่อไป

2.1.2.3 ทฤษฎีประพันธ์กร และภาพยนตร์ของ อีโรคาสุ โคเรเอเดะ

การศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นเป็นที่แพร่หลายจากข้อเขียนจำนวนมากของ Donald Richie นักวิชาการชาวอเมริกันผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งและวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในศาสตร์ของภาพยนตร์ศึกษา ที่บุกเบิกให้คนญี่ปุ่นมองเห็นคุณค่าในภาพยนตร์ของตน และทำให้คนทั่วโลกหันมาใส่ใจศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นกันอย่างแพร่หลาย (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. 2533)

Alexander Jacoby (2020) ได้สรุปความเป็นไปของการศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นในแนวทางประพันธ์กรไว้ว่า มีจุดเริ่มต้นสำคัญที่ในปี 1959 จากข้อเขียนของ โจเซฟ แอนเดอร์สัน (Joseph Anderson) และ โดนัลด์ ริชี (Donald Richie) สู่หนังสือของ ออดี้ บ็อกค์ (Audie Bock) ที่ รวบรวมรายละเอียดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีความโดดเด่นน่าสนใจ โดยในเวลาต่อมา อาเธอร์ โนเล็ตติ จูเนียร์ (Arthur Nolletti Jr.) ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ของ โโกโซ เฮโนสุเกะ ว่ามีสไตล์ที่เฉพาะตัวและมีแก่นเรื่องที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นอกจากนี้ โนเล็ตติยังเสนอทฤษฎีว่าการประเมินคุณค่าของภาพยนตร์ต้องมองในฐานะเป็นผลงานของผู้กำกับอย่างแท้จริง มีการแสดงออกถึงบุคลิกภาพส่วนบุคคล ที่สามารถสำรวจตรวจสอบได้จากแก่นเรื่องและสไตล์ในภาพยนตร์ การใช้ทฤษฎีประพันธ์กรในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ญี่ปุ่นนั้น ได้มีพัฒนาการทางแนวคิดอย่างต่อเนื่อง โดยรับอิทธิพลสำคัญจากข้อเขียนในวารสารภาพยนตร์จากฝรั่งเศส Cahier du cinema ผู้การตีพิมพ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วารสารภาพยนตร์ญี่ปุ่นโดยเฉพาะอย่าง Eiga hyoron (映画評論) ที่ในช่วงปี 1936 ได้มีการใช้คำว่า Sakka (作家) หรือ Eiga sakka (映画作家) ซึ่งตรงกับคำว่า Author หรือ Auteur ในการนิยามความเป็นประพันธ์ของผู้กำกับที่ถูกต้องแล้วว่าผลงานมีความโดดเด่นและสอดคล้องกันทั้งในด้านแก่นเรื่อง บรรยากาศ และสไตล์ภาพยนตร์ โดยนอกจากให้ความสำคัญกับผู้กำกับในยุคสมัยก่อนสงครามโลกอย่าง อากิระ คูโรซาวา ยาสุจิโร โอสุ เคนจิ มิโซคุชิ และ มั่นซาคุ อิทามิ เป็นต้น ไปจนถึงการศึกษาผลงานของผู้กำกับช่วงหลังสงครามอย่าง โคซาบุโร โยชิมูระ มิกิโกะ นารุเสะ และ คงอิชิคาวะ ในเวลาต่อมาด้วย

สำหรับการศึกษาภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ในปี 1991 วารสาร Cahier du cinema ได้มีการแปลเป็นภาษาญี่ปุ่นในชื่อ Cahier du cinema Japan อีกทั้งยังมีข้อเขียนต้นฉบับจากญี่ปุ่นเองด้วย โดยในช่วงศตวรรษที่ 20 นี้ นอกจากระบบสตูดิโอใหญ่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้เกิดวิกฤตตกต่ำ และถูกแทนที่ด้วยการเกิดขึ้นของสตูดิโออิสระขนาดเล็กมากมาย ที่เปิดโอกาสให้เหล่าผู้กำกับในสร้างผลงานอย่างอิสระในแบบของตัวเอง ที่กระตุ้นให้เกิดความหลากหลายของอุตสาหกรรมภายในประเทศ รวมไปถึงการตื่นตัวสนใจภาพยนตร์ญี่ปุ่นในระดับนานาชาติอีกด้วย เช่น ปรากฏการณ์ J-Horror ที่สร้างรูปแบบภาพยนตร์สยองขวัญที่แตกต่างไปจากความคุ้นเคยของชาวตะวันตก ดังที่จะเห็นได้จากผลงานของ คิโยชิ คูโรซาวา ฮิเดโอะ นากาตะ ทาคาชิ มิกิโกะ นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงการได้รับการเผยแพร่ในระดับสากลอย่างผลงานของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ ในแง่หนึ่งยังมีข้อถกเถียงถึงความเป็นแบบฉบับของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ โดย David Desser ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในภาพยนตร์ Maborosi (1995) อันเป็นผลงานหนึ่งบันเทิงขนาดยาวเรื่องแรกๆของโคเรเอเดะ ไปจนถึง Nobody Knows (2004) Still Walking (2008) และ I Wish (2011) นั้น ปรากฏร่องรอยของการคารวะและอิทธิพลจากสไตล์ภาพยนตร์ของ ยาสุจิโร โอสุ อาทิ การแทรกข้อต่อปล้องควั่นของโรงงานอุตสาหกรรมใน Nobody Knows ข้อตึงไม้เคลื่อนกล้อที่ใช้ค้นเหตุการณ์ (Pillow Shot) และข้อตสมาชิกรอบครัวนั่งล้อมวงรับประทานอาหารรอบโต๊ะเตี้ยใน Still Walking ที่แสดงออกถึงความเป็นสังคมญี่ปุ่นอย่างชัดเจน นอกจากนี้ Mitsuyo Wada-Marciano ยังได้ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ของโคเรเอเดะมีความเป็นภาพยนตร์ศิลปะในระดับสากลด้วย กล่าวคือ ภาพยนตร์ของฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ ได้แปรเปลี่ยนจากการประกอบกันของเรื่องราวไปสู่สถานะของเรื่องราวความทรงจำที่เข้าถึงผู้ชมหลากหลาย ที่ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ภายในประเทศเท่านั้น แต่ขยายไปสู่การเปิดตลาดภาพยนตร์ทั่วโลกให้ได้รับรู้ถึงในฐานะของภาพยนตร์ญี่ปุ่น การประสานและความหลากหลายของความทรงจำเหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์อย่างประณีตงดงาม โคเรเอเดะเชี่ยวชาญในการคัดสรรว่าจะเลือกวิธีการใดในการสื่อความหมายไปยังเรื่องราวความทรงจำ เช่น การใช้ภาพมิม้อย่างมีนัยสำคัญใน Still Walking ทำให้ผู้ชมสามารถระลึกไปถึงการสื่อความหมายเชิงบท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กวีใน A Man Escaped (1956) ผลงานของ Robert Bresson ที่มีความคล้ายคลึงกัน ความเชื่อมโยงดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า โครเอเดะได้ใช้ความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ทั้งญี่ปุ่นและนานาชาติ ในการประกอบสร้าง “สถาปัตยกรรมแห่งความทรงจำ” อย่างระมัดระวัง และแสดงออกด้วยการสร้างภาพยนตร์ในแนวทาง “home-drama” ที่นำเสนอภาพชีวิตครอบครัวภายใต้บริบทหลังสงครามโลกขึ้นอีกครั้งในรูปแบบสังคมร่วมสมัย และสามารถเห็นได้อย่างชัดเจนว่าโครเอเดะได้ประยุกต์ใช้วิธีการแบบสากลในการฉายภาพเรื่องราวของสังคมญี่ปุ่น ทั้งนี้ James Udden ยังได้เสริมว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวไต้หวัน เกาหลีใต้และญี่ปุ่นร่วมสมัย กำลังร่วมกันพัฒนาสไตล์ภาพยนตร์ที่เรียกว่า “pan-Asian” ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นที่การถ่ายภาพแบบ Long take และถ่ายภาพระยะไกล โดยตั้งกล้องนิ่ง ซึ่งปรากฏเด่นชัดในผลงานของผู้กำกับชาวไต้หวัน ไทวเซียวเสียน ที่ได้เดินทางเข้ามายังญี่ปุ่นเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์ Café Lumière Kôhî/jikô (2003) ที่เป็นการแสดงความคารวะต่อ ยาสุจิโร โอสุ โดยในกรณีของผู้กำกับญี่ปุ่น ภาพยนตร์ Maborosi ของ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับการศึกษาศิลปะภาพยนตร์ดังกล่าว (Fujiki and Phillips. 2020)

นอกจากนี้ อรรถนพ ชินตะวัน (2553) ผู้ศึกษาวิจัยสุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย ได้ยกตัวอย่างประเด็นความเชื่อมโยงระหว่าง ยาสุจิโร โอสุ และ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ ไว้ว่า ในภาพยนตร์ Maborosi โครเอเดะใช้วิธีการตั้งกล้องนิ่ง ถ่ายภาพระยะไกลจนผู้ชมไม่สามารถสังเกตเห็นสีหน้าของตัวละคร ประกอบกับแสงธรรมชาติแบบ Low-key ซึ่งมีส่วนอย่างมากในสร้างความรู้สึกลึกลับหวงๆ โดยหลีกเลี่ยงการรื้ออารมณ์ด้วยภาพระยะใกล้และดนตรีประกอบ รวมไปถึงภาพยนตร์ Nobody Knows ที่โครเอเดะได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องจริงของแม่ที่ทิ้งลูกให้อยู่ในห้องเช่าตามลำพังเป็นเวลานาน นอกจากนี้เนื้อหาที่เป็นตั้งคำถามต่อสภาพสังคมญี่ปุ่นแล้ว การถ่ายด้วยกล้องนิ่งเสมือนเป็นผู้สังเกตการณ์ มีส่วนขับเน้นบรรยากาศความเศร้าโดยไม่พุ่มพวย เช่นเดียวกับผลงานของโอสุ ที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันชาวญี่ปุ่น มีวิธีการนำเสนออย่างเรียบง่าย สงบนิ่ง มากกว่าจะมุ่งรื้ออารมณ์ผู้ชมอย่างโจ่งแจ้ง

2.1.3 ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism)

ทฤษฎีโครงสร้างนิยมมีจุดเริ่มต้นมาจากทฤษฎีทางภาษาศาสตร์ ก่อนที่จะพัฒนาต่อ ยอดมาเป็นการมุ่งศึกษาวิธีการสื่อความหมาย การรับรู้และเกิดความเข้าใจความหมายของสัญญาณในภาพยนตร์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการรับรู้ของผู้ชมที่จะแปลความหมายแตกต่างกันไป (Doughty and Etherington-Wright. 2018)

อัญชลี ชัยวรพร (2557) ได้อ้างอิงถึงแนวคิดของ Richard Newpert (1999) ว่า สัญญะศาสตร์ในภาพยนตร์เป็นการศึกษาว่าความหมาย (Meaning) ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์อย่างไร รหัสทางความหมายเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ประเทศ และ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้กำกับ ทั้งนี้ แนวคิดที่สำคัญและกลายเป็นต้นแบบในการศึกษาสัญวิทยาศาสตร์ในภาพยนตร์คือแนวคิดของ เฟอร์ดินานด์ เดอ เซาซัวร์ (Ferdinand de Saussure) ที่กล่าวว่า ความหมายของคำไม่สามารถเกิดขึ้นได้เองตามธรรมชาติ แต่เกิดจากการเรียนรู้และข้อตกลงร่วมกันในสังคม

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2555) ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงแนวคิดของ เดอ เซาซัวร์ที่เสนอว่าในการศึกษาภาษาศาสตร์ในเชิงโครงสร้างต้องตั้งคำถามว่า สิ่งใดคือหน่วยพื้นฐานสำหรับภาษาศาสตร์ สิ่งที่เรียกว่า คำ สามารถหมายถึงเสียง ภาพตัวแทนความคิด หรือการใช้ภาษาก็ได้ การมีแค่เพียงเสียงอย่างเดียวนั้น ไม่ถือว่าเป็นภาษาหรือคำพูด แต่จำเป็นต้องอาศัยกฎเกณฑ์ ระบบระเบียบที่กำหนดขึ้น รวมไปถึงตัวปัจเจกบุคคล ดังนั้นเสียงจะยังไม่ถือเป็นภาษา จนกว่าเสียงนั้นจะสื่อความหมายบางอย่างตามที่ระบบระเบียบตกลงกันได้ โดยการศึกษาศาสตร์ภาษาควรจำแนกออกเป็น ภาษา (Langue) หมายถึง ระบบที่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง มีกฎเกณฑ์สำหรับการจัดแบ่งประเภท และการพูด/การใช้ภาษา (Parole) การกระทำทางสังคม ซึ่งเป็นผลจากความสามารถในการใช้ภาษาของปัจเจกและกฎเกณฑ์ที่สังคมยอมรับ โดย โรมัน จาคอบสัน (Roman Jakobson) พัฒนาแนวคิดทางภาษาศาสตร์การศึกษาวรรณคดีในแบบโครงสร้างนิยม ที่จะไม่ศึกษาวรรณคดีชิ้นใดชิ้นหนึ่งเป็นการเฉพาะ แต่ศึกษาวรรณกรรมชิ้นนั้น ๆ ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของระบบวรรณคดีทั้งหมดที่แสดงออกมาในรหัส (Code) ทำให้ความหมายของงานเขียนคือความสัมพันธ์ระหว่างงานชิ้นนั้นและงานอื่น ๆ ซึ่ง โรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) ได้เน้นย้ำเพิ่มเติมว่า การศึกษาระบบวรรณคดีดังกล่าว ทำให้การอ่านงานวรรณคดีมิได้เป็นเพียงแค่อ่านหาสาระ แต่เป็นการอ่านเพื่อค้นหารหัสหรือกฎเกณฑ์ที่ประกอบกันเป็นงานเขียนนั้น ๆ ทั้งนี้ โคลด เลวี-สเตราส์ (Claude Levi-Strauss) ได้หยิบยืมวิธีการศึกษาภาษาในแนวทางโครงสร้างนิยมมาใช้ศึกษานิทานปรัมปรา (Myth) ของชนเผ่าพื้นเมืองโบราณที่ไม่มีภาษาเขียน โดยเสนอว่า สรรพสิ่งที่ดำรงอยู่ ความหมายของการกระทำ เหตุการณ์ มิได้ดำรงอยู่ด้วยตนเอง แต่ต้องมีโครงสร้าง (Structure) ชุดหนึ่งกำกับให้สิ่งนั้นดำรงอยู่อย่างที่เป็น และกำหนดความสัมพันธ์ที่มีต่อสิ่งอื่นภายใต้ระบบเดียวกัน ดังนั้นวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมจึงไม่ได้มุ่งเน้นไปที่สิ่งที่ปรากฏ แต่เจาะลึกลงไปเพื่อค้นหาโครงสร้างที่ซ่อนอยู่ นำไปสู่การแยกระหว่าง 1. รูปแบบ (Form) หรือแก่น (Essence) ซึ่งเป็นตัวกำหนด 2. เนื้อหาสาระ (Substance) หรือสิ่งที่ปรากฏ (Appearance) โดยมุ่งเน้นไปที่เรื่องของหน้าที่ (Function) และความสัมพันธ์ (Relation)

นอกจากนี้ ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2555) ได้กล่าวเสริมว่า วิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมที่สำคัญอีกประการคือ การมองสิ่งที่ศึกษาในฐานะที่เป็นสัญญาณ (Sign) ที่ต้องค้นหากฎเกณฑ์หรือรหัสที่เป็นสร้างความหมายขึ้น โดยเจาะลึกลงไปดูความสัมพันธ์ภายในที่ไม่สามารถเห็นได้ด้วยการใช้เพียงประสาทสัมผัส เช่น การศึกษาของ โคลด เลวี-สเตราส์ ที่เสนอให้ศึกษาสัญลักษณ์สัตว์ประจำเผ่าของชนเผ่าโบราณ (Totemism) ในฐานะของสัญญาณที่บ่งบอกสถานะทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังคม และแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ถึงความเชื่อที่แต่ละเผ่าสืบเชื้อสายมาจากสัตว์ โดยระบบคิดนี้ ตั้งอยู่บนฐานของสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม ระบบคิดในลักษณะนี้ยังคงสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากสัญลักษณ์ของคณะต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ Ferdinand de Saussure ได้เสริมว่า สัญลักษณ์ (Sign) มีองค์ประกอบ 2 ส่วนได้แก่ รูปสัญลักษณ์ หรือตัวสื่อ/ตัวหมาย (Signifier) และความหมายสัญลักษณ์ หรือความคิดที่รูปสัญลักษณ์ต้องการจะสื่อ (Signified) โดยความเชื่อมโยงระหว่างทั้งสององค์ประกอบเป็นไปอย่างสลับไหล อาจเป็นไปได้ในหลายระดับ และแปรเปลี่ยนรูปแบบไปตามข้อตกลงร่วมกันในต่างภาษาต่างวัฒนธรรม รวมถึงยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น “ม้า” อันเป็นรูปสัญลักษณ์ในภาษาไทย และ “horse” อันเป็นรูปสัญลักษณ์ในภาษาอังกฤษ ทั้งสองคำไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงซึ่งกันและกัน แต่สื่อถึงความหมายสัญลักษณ์เดียวกัน หรือในกรณีตัวอย่างที่ Jacques Lacan ได้ชี้ให้เห็นว่า รูปสัญลักษณ์หลายตัวสามารถสื่อความหมายในสิ่งเดียวกันได้เช่นกัน เช่น ห่องน้ำชายและห่องน้ำหญิง เป็นต้น

Doughty and Etherington-Wright (2018) ได้อ้างอิงถึงแนวคิดของ ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sandre Peirce) ที่ได้ทำการจำแนกสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ภาพเหมือน (Iconic) คือสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายเดียวกับเนื้อหา โดยมักจะเป็นรูปแบบของจิตรกรรม ภาพถ่าย ภาพประกอบ เช่น ป้ายห้ามสูบบุหรี่ ที่เป็นรูปวงกลมและแถบเฉียงสีแดง คาดผ่านรูปบุหรี่ยี่เป็น Iconic สื่อถึงบุหรี่ยี่อย่างตรงไปตรงมา 2. สัญลักษณ์ (Symbolic) คือ ภาพ อักษร หรือเครื่องหมายที่เกิดความหมายขึ้นตามความเข้าใจและข้อตกลงร่วมของสังคม โดยอาจไม่มีความเชื่อมโยงกันในเชิงเหตุผล เช่น สัญลักษณ์ไฟจราจรสีแดงหมายถึงให้หยุดรถ ซึ่งความหมายนี้เกิดจากข้อตกลง โดยที่สีของไฟไม่มีความเชื่อมโยงกับการขับรถโดยตรง 3. ดรรชนี (Indexical) คือ สัญลักษณ์ที่มีความเชื่อมโยงกับความหมายที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งสามารถทำความเข้าใจได้ผ่านกระบวนการใช้เหตุผล เช่น ผ้าพันแผลสื่อถึงอาการบาดเจ็บ ควณที่สื่อถึงอัคคีภัย เพลงชาติที่สื่อถึงความรักชาติ เป็นต้น

ทั้งนี้ เชมพัทธ์ พชรวิษญู (2559) ได้อ้างอิงถึงแนวคิดของ ปีเตอร์ วอลเลน (Peter Wallen) นักสัญวิทยาที่ได้ทำการชี้ให้เห็นว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นเป็นสัญลักษณ์ประเภทดรรชนี (Indexical) ที่เกิดจากความสามารถของผู้กำกับที่ต้องการสร้างความหมายแฝงให้ผู้ชมตีความ ในขณะที่เดียวกัน การสื่อความหมายอย่างง่ายประเภทภาพเหมือน (Iconic) จะสื่อผ่านการถ่ายภาพยนตร์ และสัญลักษณ์ (Symbolic) จะสื่อผ่านบทสนทนา ในภาพยนตร์

นอกจากการศึกษาสัญลักษณ์ในรูปแบบข้างต้น Doughty and Etherington-Wright (2018) ยังตั้งข้อสังเกตว่า การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ยังแสดงออกผ่านสุนทรียภาพผ่านเทคนิคทางภาพยนตร์ ที่ผ่านการเลือกสรรโดยผู้สร้างภาพยนตร์มาแล้ว (Formal Semiotics) ไม่ว่าจะเป็น 1. มุมกล้อง ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้องหรือตั้งกล้องนิ่ง Dept of Field 2. วิธีการตัดต่อ 3.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง 4. ดนตรีประกอบ ที่ล้วนสื่อความหมายและสร้างอารมณ์ที่แตกต่างกัน ตามแต่เป้าประสงค์ของผู้สร้าง

2.1.4 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis)

2.1.4.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์และภาพยนตร์

แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์มีต้นกำเนิดในศตวรรษที่ 19 โดยแต่เดิมนั้น จิตวิเคราะห์มีความเชื่อมโยงกับศิลปะอย่างเด่นชัด เมื่อถูกนำมาใช้แนวทางสำคัญของกลุ่มศิลปินลัทธิเหนือจริง (Surrealism) ซึ่งมีแนวคิดตามทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Freudianism) ที่ให้ความสำคัญของการแสดงออกและผลกระทบที่เกิดจากจิตไร้สำนึก (Unconscious) รวมไปถึงการศึกษาและถ่ายทอดความฝันในฐานะเป็นภาพแทนของการปลดปล่อยจิตไร้สำนึก ในขณะที่นักจิตวิทยาใช้ความฝันเป็นเครื่องมือวิเคราะห์อดีต เพื่อค้นหาต้นตอของความวิตกกังวล ความกลัว แต่ศิลปินนั้นใช้ความฝันเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะ (กำจร สุนพงษ์ศรี. 2558)

การศึกษาจิตวิเคราะห์ในภาพยนตร์ในระยะแรก เริ่มต้นจากการศึกษาว่าภาพยนตร์นั้นมีผลต่อจิตใจต่อผู้ชมอย่างไรบ้าง และในทางกลับกันจิตวิเคราะห์ระดับบุคคลนั้นส่งอิทธิพลต่อภาพยนตร์อย่างไร นอกจากนี้ยังมีความพยายามนำจิตวิเคราะห์ไปอธิบายงานของศิลปินกลุ่มเหนือจริง โดยชี้ให้เห็นว่าการจางซ้อนภาพ การสโลว์โมชั่น เป็นรูปแบบเดียวกับสิ่งที่เกิดขึ้นในความฝัน ดังนั้น การใช้เทคนิคภาพยนตร์ดังกล่าวจึงเป็นการสร้างภาพระหว่างความจริงและความฝัน อย่างไรก็ตาม จิตวิเคราะห์และภาพยนตร์ ปรากฏเด่นชัดขึ้นเมื่อวารสารวิชาการภาพยนตร์ Screen ที่ขึ้นสังกัดกับสถาบันภาพยนตร์แห่งอังกฤษ ได้ดัดแปลงทฤษฎีทางจิตวิทยามาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์กับประเทศที่ใช้ภาษาอังกฤษ โดยเฉพาะทฤษฎีของ จาค็อบ ลาคาน และ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ทำให้ Screen กลายเป็นศูนย์กลางของแนวคิดนี้ ก่อนจะเผยแพร่ไปทั่วอังกฤษ ประเทศในยุโรป รวมถึงสหรัฐอเมริกา (อัญชลี ชัยวรพร. 2557)

โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎีโครงสร้างทางบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง และจิตวิทยาครอบครัว เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์การสร้างตัวละครในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอดะ

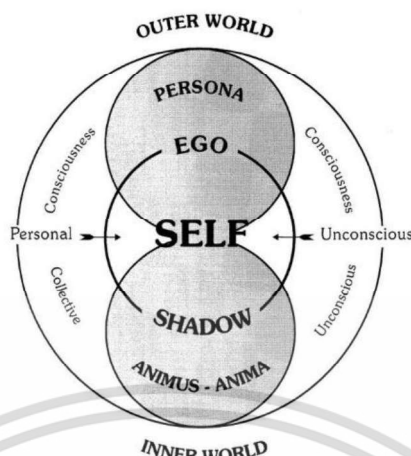
2.1.4.2 ทฤษฎีโครงสร้างทางบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง

คาร์ล กุสตาฟ จุง (Carl Gustav Jung) เป็นจิตแพทย์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ผู้เป็นหนึ่งในกำลังสำคัญของการศึกษาจิตวิเคราะห์ ซึ่งมีบทบาทเกี่ยวกับจิตศาสตร์ในยุคสมัยเดียวกับ ซิกมันด์ ฟรอยด์ โดยทั้งสองถือเป็นมิตรสหายที่ร่วมคิด ตัดต่อสื่อสาร และเสวนากันมาตลอดหลายปีก่อนที่จะไม่ลงรอยกันในแนวคิดบางประการ จุงจึงแยกตัวออกมาศึกษาและสร้างแนวคิดในแบบของตัวเอง โดยนอกจากความรู้ทางจิตวิทยาและแพทยศาสตร์แล้ว จุงยังศึกษาวัฒนธรรมความเชื่อ ตะวันออก พิธีกรรม และหลักปฏิบัติทางศาสนา รวมไปถึงเรื่องราวของผู้วิเศษ โยคะ การพยากรณ์ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โชคชะตา โดยให้ความเห็นว่า ในขณะที่จิตใจของชาวตะวันตกนั้นมองโลกภายนอกเป็นสำคัญ จิตใจของชาวตะวันออกนั้นมองโลกภายในเป็นพื้นฐาน และพบว่าจิตใต้สำนึกนั้น จะเปิดเผยตัวตนออกมาอย่างชัดเจนที่สุดในปรากฏการณ์ที่เกี่ยวกับพิธีกรรมต่าง ๆ ในสัญลักษณ์ทางศาสนา (ศักดิ์ บวร. 2559)

ทั้งนี้ คาร์ล จุง ได้เสนอทฤษฎีโครงสร้างทางบุคลิกภาพ (Structure of Personality หรือ Structure of Psyche) ไว้ว่า จิต (Psyche) ของมนุษย์คือ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมทั้งในขณะที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว โดยจิตมีหน้าที่ชักนำให้เราควบคุมและปรับแต่งความเป็นตัวเอง เพื่อให้สอดคล้องกับสังคมและสภาพแวดล้อมของตนเอง โดยนอกจากจะหมายถึงจิตสำนึก และจิตไร้สำนึกของคนใดคนหนึ่งแล้ว จุงยังให้ความหมายของจิตครอบคลุมไปถึงประสบการณ์ทางจิตที่สะสมกันมายาวนานของมนุษยชาติอีกด้วย ทั้งนี้ โครงสร้างทางบุคลิกภาพอันเกิดจากจิต จะประกอบด้วยระบบต่าง ๆ ที่ทำงานประสานกัน ระหว่าง จิตสำนึก จิตไร้สำนึกส่วนบุคคล และจิตไร้สำนึกสากล โดยรากฐานของบุคลิกภาพมีที่มาจากจิตไร้สำนึกสากล (Collective Unconscious) อันเป็นประสบการณ์ที่สั่งสมกันมายาวนานของมนุษย์และชาติพันธุ์ ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านพันธุกรรมและรหัสที่ถูกบันทึกไว้ในสมองเป็นข้อมูลสืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่น ซึ่งรวมไปถึงความเป็นหญิงที่มีในเพศชาย (Anima) ความเป็นชายที่มีในเพศหญิง (Animus) โดยมีเงาแฝง (Shadow) หรือสัญชาตญาณของสัตว์ที่ส่งผลให้มนุษย์แสดงความชั่วร้ายดิบเถื่อน ที่ถูกกดเอาไว้ผ่านแสดงออกด้วยหน้ากาก (Persona) หรือสภาวะที่บุคคลต้องแสดงบทบาทไปตามความคาดหวังของสังคม โดยมี อีโก้ (Ego) ในส่วนของจิตสำนึก (Conscious) คือการมีสติ รู้ตัว ความจำ ความคิด รวมไปถึงความรู้สึกเป็นตัวควบคุมการแสดงออกดังกล่าว ซึ่งจะกลายเป็นตัวกำหนดบทบาท หน้าที่ และความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล ทั้งนี้ประสบการณ์ต่าง ๆ บางส่วนที่เคยอยู่ในจิตสำนึกมาก่อน จะถูกกลไกป้องกันทางจิตกดลงสู่จิตไร้สำนึกส่วนบุคคล (Personal Unconscious) โดยอาจเป็นความเจ็บปวด ความทุกข์ หรือความไม่พอใจบางอย่าง ซึ่งหากมีสิ่งเร้าที่เหมือนหรือใกล้เคียงกัน ประสบการณ์ของความทุกข์นั้น ๆ อาจถูกผลักดันกลับขึ้นสู่จิตสำนึกที่รับรู้ได้อีกครั้ง โดยประสบการณ์ที่ถูกกดไว้ในจิตไร้สำนึกส่วนบุคคลนี้เอง เรียกว่า ปม (Complex) โดยพลังของปมจะส่งผลให้บุคคลแสดงพฤติกรรมทั้งในเชิงทำลายและสร้างสรรค์ และแสดงออกมาทั้งในแบบรู้ตัวและไม่รู้ตัว โครงสร้างทางบุคลิกภาพนี้มีตัวตน (Self) เป็นศูนย์กลางและมีความสำคัญอย่างมาก โดยเป็นส่วนที่แสดงถึงการแสวงหาความเป็นตัวเองและทั้งหมด (Unity and Wholeness) เป็นจุดรวมลักษณะต่าง ๆ ของบุคลิกภาพให้มีการประสานประสานกันอย่างสมดุล หากแกนกลางของบุคลิกภาพนี้มีการสั่นคลอนหรือไม่มั่นคง อาจเกิดจากความไม่สอดคล้องกันระหว่างอีโก้และจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล อันเนื่องมาจากปมขัดแย้งต่าง ๆ ที่ฝังลึกอยู่ในจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล (กัญญ์รัฐตา ศรีภา. 2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.3 ทฤษฎีโครงสร้างทางบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง
ที่มา: thriveglobal.com (2564)

2.1.4.3 จิตวิทยาครอบครัว (Family Psychology)

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดทางจิตวิทยาครอบครัว เพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ตัวละคร สภาวะครอบครัวร่วมสมัย และปัญหาที่เกิดขึ้นภายใต้บริบทของสังคมปัจจุบัน อันเป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่เสมอในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอดะ โดย James A. Powell (2013) นักจิตวิทยาคลินิกผู้มากประสบการณ์ ได้ชี้ให้เห็นว่า ครอบครัวในสังคมปัจจุบันนี้ มักจะมีลักษณะของการเป็นพ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว ที่ต้องพยายามดิ้นรนต่อสู้เพื่อเติมเต็มบทบาทของทั้งพ่อและแม่ โดยเฉพาะการรับมือกับลูกในวัยเด็กไปจนถึงวัยรุ่น ซึ่งการแสดงออกด้านพฤติกรรมต่าง ๆ นั้น ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตผู้ปกครอง ที่ต้องอาศัยทั้งความเข้าใจ มีส่วนร่วม ไปจนถึงค้นลึกไปยังต้นตอของปัญหา เพื่อคลี่คลายไปสู่การเป็นกุญแจสำคัญในการอบรมเลี้ยงดูลูก ให้มีความสุขและความมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งปรากฏชัดเจนจากการศึกษาวิจัยของ ไมเคิล ดี. เรสสิก ที่ทำการศึกษาเปรียบเทียบวัยรุ่นที่พ่อแม่มักจะไม่อยู่ด้วยทั้งวัน กับพบว่าวัยรุ่นที่เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่ลูกอยู่ด้วยกันในตอนเช้านอน ตื่นนอน และไปโรงเรียน พบว่าวัยรุ่นกลุ่มหลังจะมีแนวโน้มที่จะประสบกับความกดดันทางอารมณ์น้อยกว่า อีกทั้งพ่อแม่ลูกได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ความกดดันทางอารมณ์ของลูกจะลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

สภาพจิตใจของลูกจะเป็นเช่นไรนั้น นอกจากปัจจัยทางพันธุกรรมบางส่วนแล้ว สภาพการเลี้ยงดูและสังคมที่เป็นบริบทตลอดช่วงการเติบโตตั้งแต่วัยเด็ก ล้วนมีผลอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษาที่พบว่า สิ่งที่ได้ก่อกำเนิดจากการเรียนรู้และเลียนแบบ โดยมีผู้ใหญ่เป็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้นแบบ ที่อาจปลุกฝังให้เด็กเล็ก ๆ โดยไม่ได้ตั้งใจ หรือเกิดจากปมในอดีตที่ประกอบขึ้นจากความผิดหวัง ไม่ได้รับการเอาใจใส่เลี้ยงดู ไปจนถึงการถูกรังแกทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งมีผลต่อบุคลิกภาพการแสดงออกและการเข้าสังคม เพื่อพัฒนาเข้าสู่ช่วงก่อนวัยรุ่น ลักษณะดังกล่าวอาจกลายเป็นอาการซึมเศร้า โดยที่ตนเองไม่สามารถอธิบายสิ่งที่กำลังเป็นอยู่อย่างเป็นรูปธรรมได้เหมือนผู้ใหญ่ แต่จะแสดงอาการเซื่องซึม หมดหวัง ร้องไห้ หรือกระวนกระวาย ตื่นตระหนกและแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงได้ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์อย่างรวดเร็วซึ่งเป็นธรรมชาติของวัยเด็ก หากเปรียบเทียบกับผู้ใหญ่ที่มีวิธีการหลีกเลี่ยงความทุกข์ในจิตใจด้วยการดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เด็กนั้นจะแสดงพฤติกรรมหมกมุ่นกับบางสิ่งบางอย่าง เช่น การเล่นเกม การรับประทานอาหารในปริมาณที่เกินพอดี ไปจนถึงอาการตอบสนองเชิงซ้ำ และเรียกร้องความสนใจจากพ่อแม่เป็นอย่างมากโดยไม่มีเหตุผล โดยชาร์ลส์ ทรูแอคซ์ และ โรเบิร์ต คาร์กฮัพฟ์ (1967) ได้ระบุเงื่อนไข 4 ประการที่พ่อแม่สามารถช่วยเหลือลูกที่อยู่ในอาการซึมเศร้า ได้แก่ 1. การแสดงออกอย่างอบอุ่น รักโดยไม่หวังผลตอบแทน 2. การยอมรับในด้านบวกอย่างไม่มีเงื่อนไข 3. ความจริงใจ ไม่พยายามสื่อสารอย่างปิดบัง และ 4. การรับรู้เรื่องราวอย่างถูกต้อง ที่ทั้งพ่อแม่ลูก ต้องเข้าใจตรงกันว่าลูกพูดเรื่องอะไร

ทั้งนี้ จากสถานะของครอบครัวสมัยใหม่ที่เกิดการหย่าร้างหรือแยกกันอยู่ขึ้น ในขณะที่ลูกยังอยู่ในวัยเด็ก เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในบุคลิกภาพของเด็ก โดยเฉพาะในกรณีศึกษาของ ลีออน เฟสทิงเกอร์ (1957) ที่ได้ทำการเสนอว่า เมื่อพ่อแม่หย่าร้างกันเพราะตกหลุมรักคนอื่นและตัดสินใจว่าความสัมพันธ์ที่เป็นอยู่ในปัจจุบันไม่สามารถไปต่อได้ สถานการณ์เช่นนี้ทำให้เกิดกลไกทางจิตเรียกว่า ความไม่คล่องจงทางปัญญา ซึ่งมีแนวโน้มเอนเอียงให้การหาข้อดีและมองข้ามข้อเสียของความรักครั้งใหม่ ในขณะที่เดียวกันความรู้สึกที่มีต่อความรักครั้งเก่า นั้นจะมองเห็นแต่เพียงข้อเสีย โดยละเลยข้อดีที่เคยสัมผัสรับรู้ไป เมื่อพ่อแม่หย่ากันเพราะมีคนอื่น จะทำให้เด็กเกิดอาการสับสน กลัวเหตุการณ์รอบ ๆ ตัว และอาจมีความคิดมุ่งร้ายต่อผู้ชายหรือผู้หญิงคนใหม่อันเป็นผู้ใหญ่อีกคนนอกเหนือจากพ่อแม่ ที่เข้ามาในความสัมพันธ์ครอบครัว และจะยังส่งอิทธิพลในทางลบ หากพ่อหรือแม่ใช้ลูกเป็นเครื่องมือผูกมัดหรือตำหนิอีกฝ่ายหนึ่ง ในอีกกรณีหนึ่ง หากพ่อแม่หย่ากันเพราะหมดรักซึ่งกันและกันแล้ว มีความเป็นไปได้อย่างมากที่ลูกจะเกิดความวิตกกังวลพ่อหรือแม่จะเลิกรักตนด้วย ถ้าพ่อแม่ต่างแยกย้ายกันไปใช้ชีวิตของตัวเอง มีครอบครัวใหม่ การที่เด็กเอาของบางอย่างมาจากบ้านพ่อหรือแม่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ทะนุถนอมและพาไปไหนมาไหนด้วยเสมอเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กรู้สึกปลอดภัยในสภาวะเพราะบางเช่นนี้

อย่างไรก็ตาม สภาพจิตใจของเด็กนั้นมีความอ่อนไหว รู้สึกสุขและเศร้าได้ไม่ต่างจากผู้ใหญ่ หากแต่การแสดงออกภายนอกนั้นต่างกันไปตามพัฒนาการของช่วงวัย ปัจจัยที่ส่งผลสูงสุดต่อการรับรู้และทำความเข้าใจคือประสบการณ์การสูญเสีย โดยครอบคลุมตั้งแต่ความสัมพันธ์ที่

เปลี่ยนไป ต้องออกจากงาน โดนยึดทรัพย์สิน ไปจนถึงบุคคลอันเป็นที่รักเสียชีวิต โดยมีใช้เพียงแค่เด็กเท่านั้น สำหรับพ่อแม่หรือสมาชิกครอบครัวในวัยผู้ใหญ่เองการสูญเสียยังเป็นเรื่องที่มีมือได้ยากเสมอ อลิซาเบธ คูเบลอร์-รอสส์ ได้เสนอว่า เมื่อบุคคลประสบกับการสูญเสีย จะเกิดสภาวะความเศร้าโศก 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. ไม่ยอมรับ 2. โกรธ 3. ต่อรอง 4. ซึมเศร้า 5. ยอมรับ โดยในคนคนหนึ่งอาจครบหรือไม่ครบ อาจไม่เรียงตามลำดับ ข้ามขั้นหรือวนกลับไปกลับมาได้เช่นกัน ทั้งผู้ใหญ่และเด็กต่างสามารถรับรู้ถึงการสูญเสียในระดับความรุนแรงเท่ากัน ซึ่งวิธีรับมือได้ดีที่สุดมิใช่การพยายามแก้ไข ปัญหาให้เล็กลง แต่เป็นความอยากให้อีกฝ่ายรับฟังเรื่องราวความทุกข์อย่างเห็นอกเห็นใจและไม่ตัดสิน เช่น ในกรณีที่พ่อโดนไล่ออกจากงานเพราะติดแอลกอฮอล์ สิ่งที่แม่สามารถสื่อสารกับลูกได้คือ การแสดงความซื่อสัตย์โดยไม่ตำหนิการกระทำของอีกฝ่าย และในกรณีที่ลูกเศร้าโศกเสียใจเพราะเพื่อนของตนฆ่าตัวตาย การที่พ่อแม่มักจะปลอบลูกด้วยแนวคิดเชิงนามธรรม โงหก หรือสอนบทเรียน คุณธรรม เป็นเพียงการมองข้ามความรู้สึกของลูก ทางที่ดีคือการช่วยลูกค้นหาสาเหตุของความเศร้านั้น และรับรู้สถานการณ์ตามที่เป็น เพื่อสร้างโอกาสหาทางออกไปด้วยกัน

2.2 แนวคิดการเล่าเรื่อง

2.2.1 แนวคิดและทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative Film)

อัญชลี ชัยวรพร (2557) กล่าวว่า ชีวิตประจำวันของมนุษย์นั้นเกี่ยวพันกับการรับรู้เรื่องราว (story) ต่าง ๆ นับตั้งแต่เพลงกล่อมเด็ก นิทาน ประวัติศาสตร์ รวมไปถึงเรื่องราวของบุคคล และสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยวิธีการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องแต่ง จะเรียกว่า การเล่าเรื่อง (Narration) ซึ่งมักใช้คู่กับคำว่า เรื่องเล่า (Narrative) อันหมายถึง เหตุการณ์หรือลำดับของเหตุการณ์ที่อาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่แต่ง ทั้งนี้ แม้จะดูเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นทั่ว ๆ ไป แต่การเล่าเรื่องมีการศึกษาอย่างเป็นระบบ เรียกว่า ศาสตร์ของการเล่าเรื่อง (Narratology) โดย Richard Neupert ได้สรุปประเด็นศึกษาดังต่อไปนี้ 1. มีวิธีการนำเสนออย่างไร 2. มีการใช้วัตถุผิวของเรื่องราวเหล่านั้นอย่างไร 3. เรียงร้อยเรื่องราวเหล่านั้นอย่างไร 4. เรื่องราวมีความต่อเนื่องหรือไม่ นอกจากนี้ยังต้องศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ต่างกัน กลวิธีในการเล่าเรื่อง ประเภทของเรื่องราว และการตีความสัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมไปถึงตัวละคร การกระทำ และบทสนทนาด้วย โดย Louis Giannetti ได้กล่าวถึงการศึกษาศาสตร์ของการเล่าเรื่องว่ามีจุดเริ่มต้นมาตั้งแต่มัยกรีกโบราณ ซึ่งมีรากฐานจากแนวคิดของอริสโตเติล ที่เสนอว่า การเล่าเรื่องราวที่แต่งขึ้นมี 2 ลักษณะ ได้แก่ Mimesis หมายถึงการแสดงให้เห็น (Showing) และ Diegesis หมายถึงการเล่า (Telling) โดยหากพิจารณาในบริบทของสังคมกรีกโบราณแล้ว mimesis คือกลวิธีของการแสดงละครเวทีสด ที่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องราวที่เกิดขึ้นในการแสดงจะเล่าเรื่องในตัวเอง ในขณะที่ Diegesis คืองานวรรณกรรมและนวนิยาย ซึ่งถูกเล่าผ่านนักเล่าเรื่องอีกต่อหนึ่ง โดยทั้งสองประเภทคือพื้นฐานของภาพยนตร์อันประกอบด้วยภาพและเสียง อย่างไรก็ตาม หลังจากสมัยของอริสโตเติลแล้ว ศาสตร์การเล่าเรื่องมักถูกศึกษาในเชิงภาษาศาสตร์และวรรณกรรมเป็นหลัก ก่อนที่จะถูกดัดแปลงนำไปใช้อธิบายการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยกลุ่มนักภาษาศาสตร์และยุโรป รวมไปถึงกลุ่มนักภาษาศาสตร์ฝรั่งเศสในเวลาต่อมา

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) กล่าวเสริมถึงประเด็นข้างต้นว่า คำว่า Diegesis ได้ถูกนำมาใช้โดย Etienne Souriau เพื่ออธิบายคำว่า Recounted Story เป็นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และทำให้เกิดเป็น Diegesis theory ซึ่งเป็นหนึ่งในทฤษฎีการเล่าเรื่องที่ก่อให้เกิดแนวคิดทางภาษาศาสตร์โดยให้ความหมายไว้ว่า Diegesis คือ การบอก การเล่าเรื่องราว (A Telling) โดยผู้เล่าหรือผู้บรรยายอาจุพุดในฐานะตัวละครตัวหนึ่ง หรือเป็นผู้เล่าเรื่องโดยที่มองไม่เห็นตัวผู้พูด ผู้เล่าเรื่องจะรู้เหตุการณ์ทั้งหมด เพื่อแสดงความคิดเห็นกับการแสดงหรือตัวละคร ดังนั้นจึงมีผู้บรรยายเป็นผู้นำเสนอให้กับผู้ชมหรือคนฟัง โดยอธิบายการกระทำและความคิดตัวละคร ในขณะเดียวกัน Mimesis คือ การเลียนแบบ ลอกแบบ ล้อเลียน อันหมายถึง ภาพของสิ่งที่ถูกนำเสนอต่อหน้าผู้ชม ทั้งนี้ ศาสตร์การเล่าเรื่องมีหลักพื้นฐานที่ว่า เรื่องเล่าเป็นตัวละครที่ผู้เล่าเรื่องสร้างขึ้นหรือได้ยืมจากผู้อื่นอีกต่อหนึ่ง และถ่ายทอดไปให้ผู้ฟังโดยใช้รูปแบบที่แตกต่างกัน โดย Seymour Chatman ได้สรุปช่องทางการเล่าเรื่องเป็น 3 ประเภทได้แก่

1. เรื่องเล่าที่เป็นภาพ (Visual Category) สื่อสารผ่านสิ่งที่รับรู้โดยการมองด้วยสายตา โดยไม่นิยมสื่อสารด้วยวาจา เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม หนังสือการ์ตูน บัลเลต์ ละครใบ้
2. เรื่องเล่าทางเสียง (Auditory Category) สื่อสารโดยใช้วาจา เช่น ดนตรี เพลง ละครวิทยุ
3. เรื่องเล่าที่ใช้ทั้งภาพและเสียง ได้แก่ ภาพยนตร์ และละครเวที

โดยความยากง่ายในการทำความเข้าใจเรื่องเล่าแต่ละประเภท ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอของผู้เล่าเรื่อง และประสบการณ์ของผู้รับสารที่มีความคุ้นเคยต่อเรื่องเล่าแต่ละประเภทแตกต่างกันไป ทั้งนี้ ในการศึกษาภาพยนตร์ อันเป็นเรื่องเล่าประเภทที่สาม มักได้รับการศึกษาควบคู่ไปกับวรรณกรรม เพราะเป็นวัตถุที่สำคัญที่ถูกดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ (อัญชลี ชัยวรพร. 2557)

ดังนั้น เมื่อนำแนวคิดเรื่อง Diegesis มาเชื่อมโยงกับภาพยนตร์ จึงหมายถึงการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียง ซึ่งด้านภาพมีองค์ประกอบสองประเภท ได้แก่ Diegetic Images คือ ตัวละคร เหตุการณ์ เรื่องราว สถานที่ และโลกที่ตัวละครอาศัยอยู่ รวมถึงเหตุการณ์ที่เป็นความรู้ที่อยู่ในความคิดของผู้ชม และ Nondiegetic Images คือ ภาพต่าง ๆ ที่ไม่ได้อยู่ในโลกของเรื่องราวนั้น แต่นำไปประกอบเพื่อช่วยอธิบายเรื่องราวให้ชัดเจนขึ้น เช่น คำบรรยาย คำอธิบายเหตุการณ์ที่แทรกขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระหว่างข้อดีในภาพยนตร์เงียบ รวมไปถึงภาพกราฟฟิกเปิดเรื่องและรายชื่อทีมงานตอนจบเรื่อง สำหรับการเล่าเรื่องด้วยเสียงนั้น มีองค์ประกอบสองประเภทเช่นกัน ได้แก่ Diegetic Sound คือ เสียงที่เป็นส่วนหนึ่งเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเสียงพูดของตัวละคร เสียงประกอบ (Sound effect) เสียงดนตรีหรือเพลงที่ตัวละครเปิด เล่น ฟัง รวมไปถึงเสียงอื่น ๆ ในโลกของตัวละคร หรือ เสียงใด ๆ ที่ตัวละครเองได้ยิน และ Nondiegetic Sound คือ เสียงที่ตัวละครไม่ได้ยิน หรือไม่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องหรือไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว เช่น เสียงบรรยาย ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเสียงที่อยู่นอกเหนือจากสองประเภทข้างต้น มีความคลุมเครือว่าเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อเรื่องหรือไม่ เช่น เสียง Voice-over เสียงคนอื่นในความคิดตัวละคร (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558)

นอกจากภาพยนตร์จะเป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงแล้ว อัญชลี ชัยวรพร (2557) ได้สรุปประเด็นของเรื่องเล่า (Narrative) ที่เมื่อถูกใช้กับสื่อภาพยนตร์ จะเกิดลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากความหมายที่มีในสื่อประเภทอื่น กล่าวคือตามนิยามของ David Bordwell ที่ว่า เรื่องเล่าในภาพยนตร์มีโครงสร้างการเล่าเรื่องเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล เกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่เชื่อมโยงกัน ซึ่งสอดคล้องกับนิยามของ Robert E. Pearson ที่ว่า เรื่องเล่าในภาพยนตร์มีโครงสร้างที่เน้นเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ไม่พลิกแพลง เน้นการพัฒนาอารมณ์ โดยได้เสนอเพิ่มเติมอีกว่า การศึกษาเรื่องเล่าในภาพยนตร์นั้นมีอยู่ 2 กระแสหลัก กระแสหนึ่งพยายามจะหาโครงสร้างและแก่นเรื่อง โดยมองว่าเรื่องราวจะต้องมีเหตุการณ์ ตัวละคร และการกระทำที่มีความสัมพันธ์กัน ในขณะที่อีกกระแสหนึ่งจะให้ความสำคัญกับการศึกษากลวิธีในการเล่าเรื่อง โดยวิเคราะห์จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ เช่น การตัดเรื่อง จัดลำดับเรื่อง มุมมองของผู้เล่า mise-en-scene ภาพ เสียง และการตัดต่อ ทั้งนี้ Bordwell ได้สรุปประเด็นร่วมที่เป็นหัวใจสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

1. เรื่องและพล็อต (Story and Plot) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่บอกแนวทางของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ โดย เรื่องคือเหตุการณ์หรือลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่าทั้งหมด ในขณะที่พล็อตคือโครงเรื่องโดยรวมของเรื่องเล่านั้น ๆ

2. เหตุและผล (Cause and Effect) เป็นองค์ประกอบที่เป็นส่วนสำคัญของเรื่องเล่าในภาพยนตร์ที่ย่อมดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตามหลักการของเหตุและผล เพราะธรรมชาติของผู้ชมเองจะคาดหวังว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังย่อมเป็นผลมาจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านั้นเสมอ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์บางประเภทมีการดำเนินเรื่องที่ไม่เป็นไปตามการคาดการณ์ของผู้ชม มีการพลิกสถานการณ์สร้างความฉงนสงสัยหรือตลกขบขัน โดยกลวิธีนี้มักพบมากในภาพยนตร์ตลก นอกจากนี้ยังสามารถนำเสนอความเป็นเหตุเป็นผลของเรื่องอย่างปิดบังซ่อนเร้น ไม่เปิดเผยทั้งหมดออกมาตรง ๆ เพื่อให้ผู้ชมตีความไปตามสิ่งที่เห็นบนจอ ซึ่งอาจถูกต้องหรือไม่ก็ได้ ซึ่งกลวิธีนี้พบมากในภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เวลา (Time) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างโครงเรื่องของเรื่องเล่าที่เป็นไปตามลำดับเวลา อดีต-ปัจจุบัน-อนาคต หรือ A, B, C, D ซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติความเข้าใจของมนุษย์ อย่างไรก็ตาม เมื่อกลวิธีทางการเล่าเรื่องในภาพยนตร์พัฒนาขึ้น อาจไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับของเวลาตามธรรมชาติเสมอไป โดยสามารถสลับเหตุการณ์ในช่วงเวลาอื่นเข้ามาแทรก ได้แก่ การใช้เหตุการณ์ในอดีต (Flashback) ในรูปแบบ B, A, C, D หรือเหตุการณ์ในอนาคต (Flashforward) ในรูปแบบ A, C, B, D ทำให้รูปแบบการเรียงลำดับเหตุการณ์เป็นไปอย่างอิสระไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ทั้งนี้ นอกจากการจัดลำดับเวลา (Order) แล้ว การเล่าเรื่องยังให้ความสำคัญกับระยะเวลา (Duration) ด้วย โดยเหตุการณ์จะถูกเล่าสั้นหรือยาวเพียงใด ขึ้นอยู่กับความต้องการเน้น แก่นเรื่อง และการตัดสินใจของผู้สร้างภาพยนตร์

4. สถานที่ (Space) เป็นองค์ประกอบที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยอาจบ่งบอกอย่างชัดเจนว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหน มีความสำคัญอย่างไร โดยในภาพยนตร์บางเรื่อง สถานที่อาจมีความสำคัญมากกว่าเวลา เพราะมีผลต่อเรื่องราว บริบท และตัวละครอย่างมาก

5. การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเรื่อง และการจบเรื่อง (Beginning, Story development and Ending) เป็นโครงสร้างสำคัญในการดำเนินเรื่องเล่าในภาพยนตร์ โดยการเริ่มเรื่องนั้นจะเป็นการแนะนำตัวละคร เหตุการณ์อันเป็นที่มาของเรื่อง เพื่อสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมได้รู้จักโลกของตัวละครในเบื้องต้น ก่อนจะเข้าสู่ช่วงการพัฒนาเรื่อง ที่จะมีแตกต่างกันไปตามพล็อตและประเภทของภาพยนตร์ โดยเป็นได้ทั้งพัฒนาการของตัวละคร หรือเป้าหมายของตัวละครเป็นส่วนที่นำเรื่องไปข้างหน้า และเข้าสู่การจบเรื่อง ที่มีบทสรุปอันชัดเจนหรือไม่มีคำตอบแน่ชัด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมไปคิดต่อยอดตีความต่อ

นอกจากนี้ อัญชลี ชัยวรพร (2557) ยังชี้ให้เห็นเพิ่มเติมว่า เรื่องเล่าในภาพยนตร์นั้นยังมีลักษณะแตกต่างกันในส่วนของการละเอียดการสร้างโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง ซึ่งจำแนกออกได้ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. เรื่องเล่าแบบฮอลลีวูดคลาสสิก (Classic Hollywood Narrative)

เป็นรูปแบบที่มีการใช้งานมาอย่างยาวนานและได้รับความนิยมอย่างสูง โดยมีการคิดค้นและพัฒนาแบบขึ้นในระบบสตูดิโอฮอลลีวูด ก่อนที่จะแพร่ขยายไปยังอุตสาหกรรมภาพยนตร์ประเทศอื่น ๆ ผู้คนทั่วโลกรู้สึกคุ้นเคย จนกลายเป็นที่เข้าใจว่าเรื่องเล่าในภาพยนตร์รูปแบบนี้คือลักษณะของ Narrative Film ทั่วไปโดยปริยาย โดย Gustav Freytag นักทฤษฎีชาวเยอรมัน ได้ตั้งข้อสังเกตว่า เรื่องเล่ารูปแบบฮอลลีวูดคลาสสิกนี้ มักจะวางเรื่องราวตามโครงสร้างที่เรียงตามลำดับ ได้แก่ การวางฐานเรื่อง (Exposition) การเพิ่มสถานการณ์ (Rising action) จุดสูงสุด (Climax) สถานการณ์คลี่คลาย (Resolution) และการปิดเรื่อง (Closure) ซึ่งมีการดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง

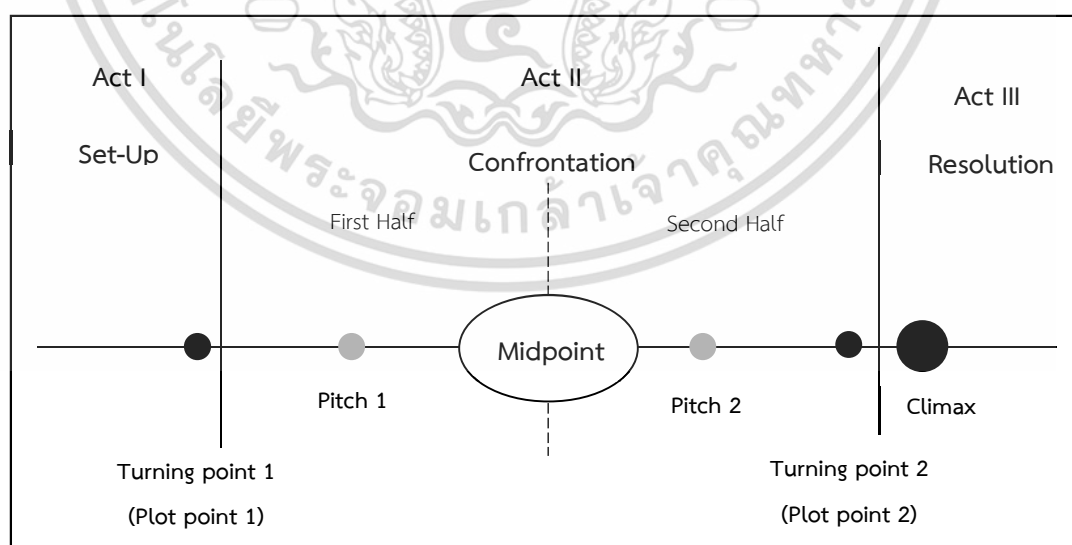
เรียงตามลำดับเวลา ตัวละคร เหตุการณ์มีความเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล

ทั้งนี้ Syd Field นักทฤษฎีภาพยนตร์และผู้เชี่ยวชาญการเขียนบท ได้สรุปรูปแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูดคลาสสิกว่าประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 องค์ (Three Act Structure) ได้แก่ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558)

- องค์หนึ่ง (Act I) คือ การเปิดเรื่อง เป็นช่วงสร้างรายละเอียดของเรื่อง (Set up) จากการแนะนำตัวละครหลัก วางเงื่อนไขพื้นฐานของเรื่อง เป้าหมายของตัวละคร การสร้างสถานการณ์ กำหนดฉาก ที่จะช่วยสร้างและขยายเนื้อหาออกไป โดยในองค์หนึ่งนี้เอง จะมีการวางจุดหักเหของเรื่องราว (Turning Point) อันเป็นเหตุการณ์ที่ขับเคลื่อนเรื่องราวและตัวละครหลักไปข้างหน้า สู่อีกทิศทางหนึ่งที่เปลี่ยนไปจากเดิม

- องค์สอง (Act II) คือ ตอนกลางเรื่องซึ่งเป็นส่วนที่มีความยาวมากที่สุดของภาพยนตร์ เป็นช่วงสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครหลักเกิดความขัดแย้ง (Conflict) และเผชิญหน้า (Confrontation) ที่ต่อเนื่องจากการสิ้นสุดจุดหักเหสำคัญแรกไปสู่กึ่งกลางเรื่อง (Midpoint) โดยจะมีจุดกระตุ้นเหตุการณ์ (Pitch 1) และจุดกึ่งกลางครึ่งหลังในตอนท้ายขององค์สอง (Pitch 2) ก่อนจะจบลงด้วยจุดหักเหสำคัญที่สองของเรื่อง (Turning point 2) ที่สร้างเหตุการณ์พลิกผันไปสู่องค์สาม

- องค์สาม (Act III) เป็นช่วงตอนจบของภาพยนตร์ โดยมีจุดสูงสุดของเหตุการณ์ (climax) ที่น่าสนใจหรือน่าตื่นเต้นที่สุดของเรื่อง และนำไปสู่บทสรุปเรื่อง (Resolution) อันเป็นการคลี่คลายปัญหาอุปสรรค และเป็นการลงเอยสู่ตอนจบของเรื่อง



ภาพที่ 2.4 แผนผังโครงสร้างบทภาพยนตร์ 3 องค์ของ Syd Field

ที่มา: ผู้วิจัย (2564)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ประเภทเรื่องเล่าแบบสารคดี (Nonfictional Narrative)

เป็นรูปแบบที่มีความแตกต่างไปจากขนบการเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูดคลาสสิก โดย Louis Giannetti ยังได้สรุปลักษณะรูปแบบเรื่องเล่าแบบสารคดีไว้ว่า ภาพยนตร์สารคดีนั้นจะไม่มีพล็อตเรื่องแบบภาพยนตร์ทั่วไปที่เป็นเรื่องแต่ง แต่โครงสร้างการเล่าเรื่องจะเน้นไปที่ประเด็นหรือข้อโต้แย้งที่เป็นเนื้อหาหลักที่เกี่ยวข้องกับเรื่องจริง สถานที่จริง ซึ่งบทบาทของผู้กำกับจะทำหน้าที่เสมือนผู้สื่อข่าว ที่เลือกวัตถุดิบที่มีมานำเสนอในแง่มุมที่ถูกเลือก ทำให้เนื้อหามีความสำคัญมากกว่าสไตล์หรือรูปแบบการถ่ายทำ มักใช้การเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย ตัดต่อน้อยครั้ง และมักจะใช้เสียงบรรยายประกอบเนื้อหาร่วมด้วยเพื่อสร้างความเข้าใจ ทั้งนี้ ภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันได้มีการผสมผสานรูปแบบการเล่าเรื่องเข้ากับภาพยนตร์เรื่องแต่ง และรูปแบบฮอลลีวูดคลาสสิก เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมชวนติดตาม และสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมเพลิดเพลินไปกับเรื่องราวได้อย่างไหลลื่นมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม นอกจากขนบการเล่าเรื่องสองรูปแบบดังกล่าว เมื่อการสร้างภาพยนตร์เกิดขึ้นในสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ย่อมส่งผลให้เกิดพัฒนาการที่เฉพาะตัวที่ต่างออกไปด้วย โดยเฉพาะภาพยนตร์ญี่ปุ่นที่มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ไม่เหมือนกับโลกตะวันตก ดังที่ Bordwell และ Staiger ได้ตั้งข้อสังเกตว่าผู้กำกับ เคนจิ มิโซกุชิ มักจะใช้ภาพระยะไกล หลีกเลี่ยงการให้นักแสดงอยู่กึ่งกลางภาพ และมีความตั้งใจถ่ายทอดองค์ประกอบของพื้นที่ในฉากอย่างเห็นได้ชัด ในขณะที่ผู้กำกับ ยาสุจิโร โอสุ จะให้ความสำคัญกับมิติของพื้นที่มากกว่าเรื่องราวและตัวละคร โดยปรากฏชัดจากการใช้ ข้อตที่ว่างเปล่า ในการเชื่อมต่อระหว่างเหตุการณ์โดยไม่มี ความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องโดยตรง ซึ่งมีการเปรียบเทียบเทคนิคภาพยนตร์ดังกล่าวของโอสุนั้นมีความสอดคล้องกับสุนทรียภาพญี่ปุ่น มุ (無) ที่หมายถึงความว่างเปล่าตามหลักปรัชญาของพุทธศาสนา และยังสัมพันธ์กับพื้นที่ว่างในภาพวาดญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมอีกด้วย (วีระชัย ตั้งสกุล และภัทรวดี จันทระประภา, 2557)

2.2.2 โครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

สุวรรณณี สุระเชษฐภคิน (2564) ได้ทำการสรุปองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่าประกอบไปด้วย โครงสร้างการเล่าเรื่องสามองก์หรือมากกว่า (Structure) ตัวละคร (Character) มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative point-of-view) ความขัดแย้ง (Conflict) การพลิกผัน (Reversal) จุดวิกฤต (Crisis) และจุดสูงสุด (Climax) บทสนทนา (Dialogue) และบทบรรยาย (Narration) ความสัมพันธ์ของฉาก (Scene relations) และความหมายซ่อนเร้น (Subtext) กล่าวคือ

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Structure) เป็นส่วนสำคัญที่ทำหน้าที่ยึดองค์ประกอบอื่น ๆ ของเรื่องราวไว้ด้วยกัน โดยทั่วไปนั้น มักจะมีโครงสร้างสามองก์แบบฮอลลีวูดคลาสสิกเป็นหลักการพื้นฐาน โดยองก์ 1 จะเป็นการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักกับตัวละคร ช่วงเวลาสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น จุดพลิกผันที่นำไปยังองก์ 2 ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของอุปสรรค ความขัดแย้ง และการเอาชนะเพื่อทำตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป้าหมายของตัวละคร และนำผู้ชมไปสู่อารมณ์สูงสุด และจุดลงเอยของเรื่องในองก์ 3 ทั้งนี้ นอกจากโครงสร้างสามองก์ที่เป็นพื้นฐานแล้ว ยังสามารถเพิ่มรายละเอียดปลีกย่อยในแต่ละองก์เพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของเรื่องราวได้อีกด้วย

2. ตัวละคร (Character) เป็นหัวใจสำคัญของเรื่องราวทั้งหมด เมื่อสร้างตัวละครขึ้นมาแล้ว จะนำไปสู่การการสร้างเรื่องหรือพฤติกรรมเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ การกระทำ และเรื่องราว โดยมีการกำหนดภารกิจที่ตัวละครต้องฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อบรรลุ มีคุณสมบัติประจำตัวทั้งด้านดีและด้านที่ไม่ดี ปุ่มหลังของชีวิต ความสามารถพิเศษ รวมไปถึงการมีความขัดแย้งหรือจุดอ่อนทางร่างกายหรือจิตใจ เพื่อสร้างความน่าสนใจ สะท้อนความไม่สมบูรณ์แบบของมนุษย์ มอบความบันเทิงและความประทับใจพร้อมสาระชีวิตให้กับผู้ชม ผ่านพัฒนาการของตัวละครที่ส่วนใหญ่แล้วนั้น มีเป้าหมายของการกระทำเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นหรือเจตนาอันแรงกล้าบางสิ่ง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับปมปัญหาในจิตใจ และแรงจูงใจที่ผลักดันให้เกิดการกระทำของตัวละคร โดยนอกจากตัวละครหลักแล้ว การเล่าเรื่องยังมีตัวละครเสริมอื่น ๆ โดยอาจเป็นคู่ตรงข้ามที่ช่วยเติมเต็มตัวละครหลักให้มีความชัดเจนมากขึ้น

ทั้งนี้ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ยังได้เสริมถึงการสร้างตัวละครไว้ว่า การสร้างตัวละครคือการศึกษาความเป็นมนุษย์ เพราะเหตุใดแต่ละตัวละครจึงมีความแตกต่างกัน รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นมาจากอะไร จึงควรศึกษามิติความลึกเช่นเดียวกับวัตถุสามมิติ และยังมีองค์ประกอบในด้านต่าง ๆ อีกด้วย คือ

- ด้านสรีรวิทยา (Physiology) ลักษณะและข้อจำกัดทางด้านร่างกายที่ต่างกันอย่างนำมาสู่มุมมองที่มีต่อโลกและพัฒนาการทางจิตใจที่ไม่เหมือนกัน
- ด้านสังคมวิทยา (Sociology) เช่น ชนชั้น อาชีพ การศึกษา รสนิยม สภาวะครอบครัว และสถานะทางสังคม ที่เป็นตัวกำหนดการกระทำและทัศนคติที่ต่างกัน เช่น เด็กที่เกิดในสลัมทรุดโทรม กับเด็กที่เกิดในครอบครัวร่ำรวย เป็นต้น
- ด้านจิตวิทยา (Psychology) เป็นผลสืบเนื่องจากมิติด้านสรีระวิทยาและสังคมวิทยา ที่ส่งผลต่อปมในจิตใจ ความต้องการ การกระทำ รวมไปถึงทางมาตรฐานทางศีลธรรม ความทะเยอทะยาน อารมณ์ วิธีการมองโลก บุคลิกภาพ ซึ่งมีมิติด้านนี้จะทำให้ตัวละครมีความสมบูรณ์ของความเป็นมนุษย์ยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ การวิเคราะห์ตัวละครยังสามารถแยกออกเป็นสองมิติ ได้แก่ เรื่องราวชีวิตเบื้องหลังและเบื้องหน้าตัวละคร กล่าวคือ

- ชีวิตเบื้องหลังตัวละครคือ ภูมิหลัง (Background) ตั้งแต่เกิดจนถึงจุดเริ่มต้นในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการพัฒนาตัวละครเรียกว่า Back Story เช่น ชีวิตวัยเด็ก ประสบการณ์ที่เคยเจอ ที่อยู่อาศัย สถานะทางสังคม ทัศนคติที่มีต่อโลกในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้จะ

ส่งผลต่อชีวิตเบื้องหน้าตัวละคร

- ชีวิตเบื้องหน้าตัวละคร เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนับตั้งแต่เปิดฉากในภาพยนตร์ ไปจนกระทั่งจบเรื่อง ซึ่งเป็นส่วนที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงลักษณะนิสัยและการกระทำของตัวละคร โดยจะแสดงออกผ่านความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need) สิ่ง que ตัวละครอยากได้ ต้องการเอาชนะ หรือบรรลุให้ได้ ซึ่งจะไปผลักดันให้เกิดการกระทำ (Action) ที่สัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม อาชีพ ความสัมพันธ์กับคนรอบตัว รวมไปถึงชีวิตส่วนตัวที่แสดงให้เห็นมิติความลึกของตัวละคร

3. มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative point-of-view) เป็นคุณลักษณะพิเศษที่สร้างการรับรู้ให้กับผู้ชม โดยพิจารณาจากการใช้เพื่อขับเคลื่อนอารมณ์หรือให้เกิดความแปลกใหม่ในการถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งการรับรู้ของผู้ชมจะเชื่อมโยงกับตัวละครที่เป็นผู้เล่าเรื่อง รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้ขยายความว่า มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประกอบด้วย

- การเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่หนึ่ง (First Person) เป็นมุมมองที่ถ่ายทอดเรื่องราวของตัวละครโดยตรง ซึ่งผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ร่วมกัน และรับรู้ข้อมูลเรื่องราวเท่ากัน

- การเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่สาม (Third Person) เป็นมุมมองจากภายนอกเข้ามาที่เรื่องราว โดยผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น และเป็นวิธีที่ใช้ตัวละครเล่าเรื่องของตัวละครเอง (Story within story) เช่น การใช้เสียงของตัวละครวัยชราเล่าถึงชีวิตของตนเองในบางช่วงของภาพยนตร์ ทั้งนี้ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะใช้ทั้งการเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่หนึ่งและบุคคลที่สามผสมกันหรือสลับกันไปมา ขึ้นอยู่กับการกำหนดการรับรู้และผลทางอารมณ์ที่แตกต่างกันของผู้ชม โดยจะเห็นได้ชัดเจนจากภาพยนตร์เขย่าขวัญ เมื่อใช้การเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่สามในลักษณะของการเฝ้าดูเหตุการณ์ ผู้ชมจะสามารถเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น รู้ว่าอันตรายกำลังจะเกิดขึ้น ในขณะที่ตัวละครไม่รับรู้ถึงสิ่งนั้น สร้างให้เกิดความลุ้นระทึก ตื่นเต้น และความกระวนกระวายใจ

4. ความขัดแย้ง (Conflict) ทำให้เรื่องราวน่าติดตาม เป็นสาเหตุและต้นตอของปัญหาที่ตัวละครต้องหาทางแก้ไขเพื่อบรรลุเป้าหมาย โดยทั่วไปแล้วมี 4 ประเภทได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม และความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ

5. การพลิกผัน (Reversal) สร้างความน่าติดตามและพลิกผันอารมณ์ให้กับผู้ชม ด้วยเหตุการณ์ที่ตรงข้ามกับการคาดเดาของผู้ชม แต่หากมีมากเกินไปจะทำให้ผู้ชมสามารถจับได้ก่อนหรือเกิดความรู้สึกเสียใจได้เช่นกัน

6. จุดวิกฤต (Crisis) และจุดสูงสุด (Climax) สัมพันธ์โดยตรงกับความน่าติดตามของเรื่องราว จุดวิกฤตจะนำผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์และอารมณ์ของตัวละคร โดยมักจะเป็นการเผชิญหน้ากับสถานการณ์อันตราย เร่งด่วน ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องตัดสินใจครั้งสุดท้าย และใช้

ความพยายามอย่างมากในบรรลุป่าหมายในจุดสูงสุดของเรื่อง อันเป็นจุดที่ขมวด แก่ คลายปมที่ตัวละครแบบรับมาทั้งเรื่อง หลังจากที่ประสบความสำเร็จหรืออาจจะไม่สำเร็จในการจัดการปมขัดแย้ง เรื่องราวจะนำไปสู่บทสรุปต่อไป

7. บทสนทนา (Dialogue) และบทบรรยาย (Narration) เป็นปัจจัยสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และมีความสัมพันธ์โดยตรงกับตัวละคร โดยบทสนทนามีหน้าที่และมิติต่าง ๆ ความเป็นองค์ประกอบที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปข้างหน้า เปิดเผยให้เห็นลักษณะของตัวละคร ทั้งทางบุคลิกภาพ นิสัย รวมไปถึงระดับความสัมพันธ์และความขัดแย้งที่กำลังจะเกิดขึ้น นอกจากนี้ยังใช้บทสนทนาในการเชื่อมระหว่างฉาก ด้วยวิธีการที่ทั้งฝ่ายที่พูดที่ยังไม่ได้รับคำตอบในฉากก่อนหน้า และดำเนินเรื่องไปยังฉากต่อไปก่อนจะเฉลยคำตอบและให้ข้อมูลใหม่แก่ผู้ชม อีกทั้งลักษณะของน้ำเสียงที่เปลี่ยนไปตามระดับอารมณ์ ยังถูกใช้เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร โดยสร้างและคลายสภาวะความตึงเครียดที่เกิดขึ้น ในบางครั้งอาจมีการผสมผสานระหว่างบทสนทนาและเสียงประกอบ เช่น เสียงลมหายใจ เพื่อสื่อสารข้อมูลบางอย่างกับผู้ชมและเพิ่มระดับความเข้มข้นด้านอารมณ์ รวมไปถึงการให้ข้อคิด ความจริง ข้อมูลที่น่าเชื่อถือแก่ผู้ชมอีกด้วย

สำหรับบทบรรยายนั้น ในภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปจะหมายถึงเสียงพูดของตัวละครที่เล่าเรื่องในตอนเปิดเรื่อง ปิดเรื่อง หรือส่วนใดส่วนหนึ่งที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยในกรณีที่เห็นตัวละครผู้พูดจะเรียกว่า On-screen ในกรณีที่ตัวละครไม่ได้ปรากฏหรืออยู่ในฉากนั้น ๆ จะเรียกว่า Voice-over และในกรณีที่ตัวละครอยู่ในฉากนั้น ๆ แต่ไม่เห็นเพราะตัวละครอยู่นอกเฟรมจะเรียกว่า Off-screen ทั้งนี้ บทบรรยายมีทั้งประเภทที่ถ่ายทอดความในใจ เปิดเผยความรู้สึกของตัวละครคนเดียวเพื่อเน้นสร้างอารมณ์ที่ลุ่มลึก และประเภทที่ถ่ายทอดความรู้สึกภายนอก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงเหตุการณ์และบริบทโดยรอบตัวละคร เช่น รายงานข่าวทางโทรทัศน์ โดยมักเป็นข้อมูลแบบภาษาทางการ หลักวิทยาศาสตร์น่าเชื่อถือ

8. ความสัมพันธ์ของฉาก (Scene relations) คือการเรียงลำดับฉากส่งผลต่อระดับอารมณ์ของผู้ชม ทั้งการเร่งเร้าและผ่อนคลาย โดยแต่ละฉากต้องมีความสัมพันธ์กับฉากก่อนหน้าและฉากที่จะตามมา โดยมีวิธีการตรวจสอบแก้ไขจังหวะอารมณ์ ของความสัมพันธ์ของแต่ละฉากได้หลากหลายวิธี เช่น หากบทมีความเข้มข้นมากเกินไป สามารถเติมภาพแทรก (Insert shot) มาใช้ในการลดความเข้มข้นลง และเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นต้น

9. ความหมายซ่อนเร้น (Subtext) คือโครงสร้างซับซ้อนที่อยู่ภายใต้เรื่องราว ที่ถ่ายทอดความหมายเบื้องลึกที่ซ่อนอยู่ในภาพ สัญลักษณ์ หรือการกระทำ โดยสื่อความหมายที่ลึกซึ้งกว่าการสื่อสารตรงไปตรงมา ทั้งนี้ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558) ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า ธรรมชาติของภาพยนตร์ประกอบด้วย ภาพยนตร์ที่ฉายไปบนจอคือเนื้อหาเรื่องราว ภาพยนตร์ที่ฉายออกมาจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จคือสิ่งที่ผู้ชมรับรู้ตีความ ดังนั้น ความหมายซ่อนเร้นจึงเป็นสิ่งที่ผู้กำกับแฝงไว้ในฉากนั้นผ่านการใช้ภาพหรือเสียง เช่น ภาพที่ปรากฏบนจอคือการหอมชามที่แตกร้าว โดยมีความหมายซ่อนเร้นคือการซ่อมสภาวะจิตใจที่กำลังแตกสลาย เป็นต้น

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ชีวิต (Drama Film)

Noelle Buffam (2011) ได้อธิบายถึงลักษณะของภาพยนตร์ชีวิตว่า เป็นแนวภาพยนตร์ที่อาศัยอารมณ์ความรู้สึกและพัฒนาการตัวละครที่สมจริง แก่นเรื่องที่มีความเข้มข้นเร้าอารมณ์จึงเป็นมีความสำคัญมากต่อพล็อตเรื่องทั้งหมด โดยบ่อยครั้งนำมาจากปัญหาอันหนักหนาที่เกิดขึ้นได้ในโลกความเป็นจริง ตัวละครเอกชายหญิงต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งจากภายนอก หรือภายในจิตใจของพวกเขาเอง โดยภาพยนตร์ชีวิตนี้ มีจุดมุ่งหมายอยู่ที่การถ่ายทอดสภาวะพยายามดิ้นรนต่อสู้ของมนุษย์อย่างซื่อสัตย์จริงจัง

Jason Hellerman (2019) ได้กล่าวว่า เรื่องแนวชีวิต (Drama) ที่ปรากฏในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์นั้น ถือว่าเป็นรากฐานของการเล่าเรื่องทุกอย่าง กล่าวคือเป็นเรื่องราวที่เข้มข้นของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในวิถีชีวิตประจำวัน แสดงภาพของตัวละครที่มีความสมจริง ซึ่งเผชิญกับความขัดแย้งทั้งจากภายในจิตใจตัวเอง จากภายนอก หรือความขัดแย้งกับธรรมชาติ โดยมักจะเน้นไปที่ตัวละครนั้น ๆ และวิธีการที่พวกเขารับมือกับสถานการณ์ เพื่อผ่านพ้นมันไปตามกาลเวลา อย่างไรก็ตาม แนวเรื่องชีวิตนี้ มักจะผสมผสานไปกับแนวเรื่องแบบอื่น ๆ เพราะในเรื่องราวทุกแบบของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์นั้น ย่อมสร้างให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวที่ขับเคลื่อนตัวละครเป็นสำคัญ ทั้งนี้ บ่อยครั้งที่เรื่องราวของเรื่องแนวชีวิตสะท้อนภาพของเหตุการณ์ปัจจุบัน สังคมที่ป่วยไข้ อคติทางเชื้อชาติ ศาสนา สารเสพติด ความยากจน สงครามความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น ความไม่เสมอภาคทางเพศ ความรุนแรง ปัญหาทางจิตใจ ไปจนถึงปัญหาการคอร์รัปชัน อย่างไรก็ตาม บ่อยครั้งที่แก่นกลางของเรื่องราวนั้น จะมีเรื่องความรักเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

นอกจากนี้ Jason Hellerman ยังชี้ให้เห็นลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ชีวิตว่าเป็นคนที่มีความธรรมดาสามัญ ไม่ต่างอะไรจากเพื่อน เพื่อนบ้าน และสมาชิกในครอบครัว ที่ต้องรับมือกับการดิ้นรนพยายามในชีวิตประจำวัน พวกเขารับมือกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้านของตัวเอง ที่ทำงาน หรือกับกลุ่มตัวละครที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันในทุก ๆ วัน โดยเผยให้เห็นทั้งด้านที่ตึงตางและเลวร้ายที่สุดของตัวละครหลัก กับจุดยืนทางศีลธรรมและมุมมองที่มีต่อโลก เมื่อต้องเผชิญหน้ากับบททดสอบของชีวิต โดยแสดงออกผ่านการสื่อสารด้วยวจนภาษาและอวจนภาษาที่มีความละเอียดลออ และถูกมุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้ ปรับปรุง ทั้งชีวิตของตัวเองและคนรอบข้าง ก่อนที่จะนำไปสู่มุมมองใหม่ ๆ ในชีวิตในท้ายที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในงานวิจัยนี้ ภาพยนตร์ชีวิต (Drama Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันและเหนือจินตนาการ โดยชีวิตของตัวละครหลักเกิดการพลิกผันไป ด้วยการเผชิญหน้ากับอุปสรรคความขัดแย้ง ทั้งจากภายในหรือภายนอก การดำเนินเรื่องมีความเข้มข้นทางอารมณ์ นำไปสู่การที่ตัวละครได้เรียนรู้ชีวิต ตระหนักถึงสิ่งที่เกิดขึ้น จนเกิดพัฒนาการของตัวละครทางด้านกายภาพ อารมณ์หรือจิตใจ และเกิดมุมมองใหม่ต่อชีวิตตนเองหรือโลกภายนอก

2.3 บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีรากฐานมาจากการถ่ายทอดในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์สามัคคีเป็นกลุ่มก้อน และยังรับอิทธิพลทางแนวคิดโดยตรงมาจากพุทธศาสนานิกายเซน ที่มุ่งเน้นเรื่องการยอมรับในความไม่เที่ยงแท้หรือไม่จีรังยั่งยืนของทุกสรรพสิ่ง และความงามอันแสนสั้น รวมไปถึงความเชื่อตามแนวคิดชินโตอันเป็นศาสนาดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่ให้ความเคารพต่อการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้ได้ถูกผสมผสานปฏิบัติสืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ และวิวัฒนาการผ่านกาลเวลาจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตชาวญี่ปุ่นอย่างกลมกลืน โดยในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยพิจารณาเลือกจากสิ่งที่ปรากฏอย่างมีนัยยะสำคัญ และส่งผลกระทบต่อเรื่องราวและตัวละครทั้งทางตรงและทางอ้อมในภาพยนตร์ของอิโรคาสุ โครเอเดะ ได้แก่

2.3.1 ความสุภาพและมารยาททางสังคม เป็นสิ่งที่ได้รับการอบรมสั่งสอนกันมาอย่างยาวนานในสังคมญี่ปุ่น และถือเป็นสิ่งพื้นฐานที่ผู้คนทุกระดับพึงระลึกปฏิบัติได้ ดังจะเห็นได้จากการกล่าวทักทายในชีวิตประจำวันในโอกาสต่าง ๆ ภาษาญี่ปุ่นที่มีการแยกย่อยถึงระดับการใช้ภาษาที่แตกต่างกันเมื่อสนทนากับบุคคลที่มีความสัมพันธ์ต่อตนเองในระดับที่ต่างกัน ซึ่งยึดโยงเข้ากับความอ่อนน้อมถ่อมตน และยกย่องผู้อาวุโสหรือผู้มีภูมิปัญญาความรู้ อันเป็นคุณสมบัติเด่นของชาวญี่ปุ่น

2.3.2 ความอ้อมค้อม และการไม่แสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา เป็นสิ่งที่มีพื้นฐานมาจากการที่สังคมญี่ปุ่นมีความเป็นสังคมกลุ่มสูง โดยมีแนวคิดหลักในการรักษาความรู้สึกของบุคคลอื่น การพูดตรง ๆ อาจนำไปสู่โอกาสที่จะเกิดความขัดแย้งอันจะนำมาซึ่งปัญหาทางความสัมพันธ์ จึงควรดำรงไว้ซึ่งความสงบสุขขององค์กรรวม โดยการเก็บกักความรู้สึกที่แท้จริงไว้ ซึ่งนอกจากผลทางบวกที่ทำให้ชาวญี่ปุ่นเป็นผู้มีกาลเทศะและเกรงอกเกรงใจแล้ว ยังส่งผลทางลบเป็นการสะสมความเครียดไว้ในจิตไร้สำนึก จนอาจเกิดเป็นปมและนำไปสู่ปัญหาการฆ่าตัวตาย และแปลกแยกโดดเดี่ยวหลบหนีจากสังคมได้

2.3.3 การเป็นหนึ่งเดียวกับกลุ่ม และวิพากษ์วิจารณ์ตนเอง ดังสุภาษิตญี่ปุ่นที่ว่า “ตะปุตัวที่ยื่นออกมาย่อมถูกตอกลงไป” (出る杭は打たれる) หมายถึง หากใครทำอะไรผิดแผกแตกต่างไปจากคนอื่นย่อมถูกรังเกียจและลงโทษ ทำให้ชาวญี่ปุ่นต้องรวมกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และโยยหาการไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฟังฟังและยอมรับจากกลุ่มอย่างมาก (อริสา พิสิฐโสธรานนท์. 2560) หากไม่ได้รับการยอมรับ ถูกกีดกันออกไปจากกลุ่ม จะนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์ตนเองว่าทั้งหมดล้วนเกิดจากความผิดของตน และโทษตัวเองในทุก ๆ ปัญหาที่เกิดขึ้น หากมองภายนอกจะพบว่าคุณสมบัติข้อนี้ทำให้ชาวญี่ปุ่นเป็นคนถ่อมตน และยอมรับในความผิดพลาด แต่ในทางกลับกันก็ส่งผลให้เกิดปมในจิตใจและความเครียดสะสมที่ไม่สามารถระบายไปที่ใครคนอื่นหรือสิ่งใดได้ ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาทางสังคมอีกมากมายได้เช่นกัน ดังนั้นชาวญี่ปุ่นจึงมักอยู่ร่วมกันภายใต้การหาหรือและอ้อมอ้อมซึ่งกันและกัน เพื่อมิให้ตนเองต้องเกิดปัญหากับกลุ่ม

2.3.4 ความสัมพันธ์แบบภายในและภายนอก คือการแบ่งผู้คนที่มีความเกี่ยวข้องกับตนเองในทางใดทางหนึ่งออกเป็นสองกลุ่ม โดยความสัมพันธ์ภายใน (内) หมายถึงคนในกลุ่ม บุคคลในครอบครัว เพื่อนสนิท หรือคนที่สามารถพูดคุยปรึกษาได้ คำนึงถึงความรู้สึกของอีกฝ่ายเสมอ และยอมรับการเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันในความสัมพันธ์นั้น ๆ โดยธรรมชาติแล้วชาวญี่ปุ่นจะให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัวอย่างมาก การยินยอมเปิดเผยให้กับคนที่สนิทใจยอมเป็นเรื่องที่ผ่านการพิจารณาอย่างถี่ถ้วนและสำคัญมากเช่นกัน ทั้งนี้ เกิริงไกร พัฒนกุลโกเมธ (2555) ได้เสริมว่า การปฏิบัติตัวเพื่อรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์ภายในนี้ ต้องอาศัยความสงบภายใน (調和) เพื่อสร้างความกลมเกลียว แปะะ พฤติกรรมสาธารณะ (立て前) ในการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งและสร้างความประทับใจให้ผู้อื่น ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเป็นสังคมอันเป็นหนึ่งเดียว ในขณะที่ความสัมพันธ์ภายนอก (外) หมายถึง คนนอกกลุ่ม บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องในแง่ของการทำงาน สังคม หรือพบเจอในชีวิตประจำวันทั่ว ๆ ไป โดยไม่จำเป็นต้องพูดคุยเรื่องส่วนตัว หรือใส่ใจความรู้สึกอย่างลึกซึ้งนัก การสื่อสารส่วนใหญ่จะมีพื้นฐานจากการรักษามารยาทพื้นฐาน และกฎระเบียบทางสังคม ทั้งนี้ ผู้คนในตำแหน่งความสัมพันธ์ทั้งสองแบบ อาจเกิดการเพิ่มลดระดับความสัมพันธ์ได้เสมอ ตามแต่ปัจจัยต่าง ๆ เช่น พี่น้องในครอบครัวกลายเป็นคนไม่สามารถเชื่อใจได้ หรือต้องผินใจเคารพยำเกรงตลอดเวลา เพราะกฎของบ้าน หรือเพื่อนร่วมงานที่อาจกลายเป็นคนที่สนิทใจมากที่สุด เป็นต้น

2.3.5 บทบาทของสตรีในครอบครัว เป็นสิ่งที่มีการศึกษายาวนานมาตั้งแต่สมัยโบราณของญี่ปุ่น ที่มีลักษณะของสังคมปิตาธิปไตย (Patriarchy) หรือแนวคิดชายเป็นใหญ่ที่สืบทอดกันมาจากสังคมชาวมุไรและชนชั้นสูง โดยในขณะที่สามีออกไปทำงานและเป็นที่เชิดหน้าชูตาของสังคม ภรรยาทำหน้าที่เพียงแค่หุงหาอาหาร ดูแลบ้านให้อยู่ในสภาพเรียบร้อย และอบรมปมนิสัยลูก ๆ ดังที่จะเห็นได้จากคำเรียกภรรยาในภาษาญี่ปุ่นคือ 家内 ที่แปลว่า “ในบ้าน” ทางฝ่ายลูกชายเองก็มีหน้าที่ไต่เต้าเข้าสู่โอกาสของการมีทรัพย์สินเงินทองและการได้รับการยอมรับ รวมไปถึงเป็นผู้มีสิทธิ์เต็มในการสืบทอดวงศ์ตระกูล ในขณะที่ลูกสาวมีบทบาทเพียงเป็นผู้ที่ต้องมีความประพฤติเรียบร้อย เป็นหญิงงามตามอุดมคติ เพื่อที่จะสามารถหาบุรุษที่สูงศักดิ์ แต่งงาน และย้ายออกไปจากบ้านของตระกูล อย่างไรก็ตาม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตาม แนวคิดนี้ได้ถูกลดทอนลงไปมากแล้วในสังคมปัจจุบันที่ผู้หญิงเองก็สามารถทำงานและมีสิทธิมีเสียงในสังคมได้ แต่ยังพบเห็นได้บ้างจากการเลือกปฏิบัติในกลุ่มสังคมต่าง ๆ เช่น พนักงานหญิงในบริษัท จะได้รับมอบหมายให้ทำเฉพาะงานจิพาะไม่สลักสำคัญและไม่มีผลต่อองค์กร เป็นต้น (Little Thoughts. 2558)

2.3.6 บทบาทของผู้เป็นพ่อในสถาบันครอบครัว แต่เดิม พ่อ/สามี จะเปรียบเสมือนหัวหน้าครอบครัวและเสาหลักของบ้าน มีอำนาจชี้ขาดทุกปัญหาและการตัดสินใจ เพราะตนเป็นผู้เดียวที่ออกไปทำงานเพื่อหาเงินรองรับค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ภายในครอบครัว ถึงขั้นมีคำกล่าวโบราณว่า “แผ่นดินไหว ใต้ฝุ่น ฟ้ำร้อง และพ่อ คือสิ่งที่เด็กญี่ปุ่นกลัวมากที่สุด” แต่ในขณะที่เดียวกัน สถานะของพ่อก็เปรียบเสมือนวีรบุรุษที่ลูก ๆ จะเอาแบบอย่างด้วย อย่างไรก็ตาม สังคมญี่ปุ่นในปัจจุบันมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะค่านิยมการทำงานหนัก อันเป็นผลกระทบที่เกิดจากความเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและเติบโตอย่างต่อเนื่อง พ่อจึงมีเวลาให้ครอบครัวน้อยลงเรื่อย ๆ จนไม่มีเวลาอบรมสั่งสอนลูก ในลักษณะเดียวกับความสัมพันธ์ของครอบครัวในอดีตอีก (เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. 2555)

2.3.7 ความเต็มใจ ทอดถอนใจ และระลึกถึงความไม่จีรังของธรรมชาติและชีวิต คือสิ่งที่เป็แกนหลักของความเชื่อที่ยังรากลึกในวัฒนธรรมญี่ปุ่น มุมมองนี้ถูกเรียกว่า โมโนะ โนะ อาวาเระ (物の哀れ) มีแนวคิดหลักที่การตระหนักรู้ว่าไม่มีสิ่งใดยั่งยืนตลอดไป ไม่ว่าจะเป็ความทุกข์ ความน่าเกลียด ความสุข ความสวยงาม หรือแม้แต่วิต ล้วนคงอยู่ในระยะเวลาอันสั้น และทำได้เพียงยอมรับกับความเปลี่ยนแปลง หรือแม้กระทั่งความตายที่ต้องเกิดขึ้นเป็นธรรมดา แนวคิดนี้สัมพันธ์โดยตรงกับลักษณะภูมิประเทศของญี่ปุ่น ที่ตั้งอยู่บนแนวแผ่นเปลือกโลก ทำให้ชาวญี่ปุ่นต้องเผชิญหน้ากับภัยธรรมชาติร้ายแรงที่นำมาซึ่งความสูญเสียยาวนานปีการ และทำได้เพียงรับรู้ถึงความเศร้าโศกนั้นและยอมรับมัน เพื่อจะใช้ชีวิตต่อไป และยังสัมพันธ์กับสภาพของฤดูกาลที่เปลี่ยนผันซึ่งส่งผลโดยตรงต่อวิถีชีวิต โดย โมโนะ โนะ อาวาเระ นี้ มักถูกแทนด้วยกิจกรรมการชมดอกซากุระ (花見) ที่บานสะพรั่งสวยงามเต็มต้นเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เพียงไม่กี่วันในฤดูใบไม้ผลิ ก่อนจะร่วงโรยไปตามธรรมชาติ ทำให้ซากุระกลายเป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์สำคัญ หากจะกล่าวถึงวัฒนธรรมและสุนทรียภาพแห่งญี่ปุ่น (Little Thoughts. 2558)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นับทอง ทองใบ (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง นวัตกรรมในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มียาซากิ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ภูมิหลัง แรงบันดาลใจ และพัฒนาการในผลงานของฮายาโอะ มียาซากิ อันสัมพันธ์กับสุนทรียภาพในภาพยนตร์และนวัตกรรมในการเล่าเรื่อง อันเป็นการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามขนบแบบแผนทั่วไป ซึ่งแบ่งเป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยแนวคิดเกี่ยวกับแอนิเมชัน ทฤษฎีประพันธ์กร รูปลักษณะนิยม และแนวคิดเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น วิเคราะห์การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ รวมไปถึงนำความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 12 คนมาประกอบการวิเคราะห์ และสรุปข้อมูล ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 บทได้แก่ 1.) ภูมิหลังและประสบการณ์ทำงาน ส่งอิทธิพลถึงทัศนคติ กระบวนการทำงาน รวมไปถึงเอกลักษณ์ทางภาพยนตร์ 2.) นวัตกรรมทางภาพยนตร์ของฮายาโอะ มียาซากิ ที่แตกต่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันทั่วไปโดยมีกลวิธีการเล่าเรื่องที่จริงจัง สร้างโลกจินตนาการขึ้นจากความคิดของผู้กำกับ ผสานกับความเชื่อเรื่องวิญญาณและเทพเจ้า แก่นเรื่องสะท้อนแง่มุมอย่างลึกซึ้ง ไม่มีแบบแผนโครงเรื่องตายตัว ใช้ตัวละครหลักเป็นหญิงที่เน้นความขัดแย้งภายใน และกลวิธีด้านเทคนิคที่ใช้ธรรมชาติเป็นฉากหลัง ที่สร้างตัวละครสมจริง ลายเส้นเรียบง่าย แฝงสัญลักษณ์ให้ตีความ รวมไปถึงมีจังหวะพักหยุดนิ่งของเรื่องราว และใช้นักประพันธ์ดนตรีคนเดียวกันทุกเรื่อง

ศิโรตติ ประภาวงศ์ (2552) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ขยามาลาน เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ศึกษาภูมิหลังและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานของ เอ็ม. ไนท์ ขยามาลาน 2.) ศึกษาวิธีสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ขยามาลาน ด้วยการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 6 เรื่อง ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 2 บท ได้แก่ 1.) ประวัติภูมิหลังของผู้กำกับที่เป็นคนอินเดียน-อเมริกัน ทำให้ผลงานมีลักษณะของการผสมผสานความเชื่อเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติกับวิทยาศาสตร์ การเป็นคนนอก ประกอบกับความชอบส่วนตัวและแรงบันดาลใจจากผลงานของผู้กำกับฮอลลีวูด 2.) สรุปจุดร่วมในผลงานโดยแบ่งเป็นประเด็น ได้แก่ ด้านกลวิธีนำเสนอเรื่องที่มีจังหวะวางเส้นเรื่อง 2 เส้นให้ถึงจุดวิกฤตในเวลาไล่เลี่ยกัน แสดงความขัดแย้งของมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ตัวละครหลัก 2 ตัวคือผู้รู้และผู้ไม่รู้ความจริง และเล่าเรื่องผ่านผู้ไม่รู้ ใช้เรื่องการเกิดมาเพื่อจุดมุ่งหมายบางอย่างในชีวิตเป็นแก่นความคิด มักใช้ฉากหลังเป็นฟิลาเดลเฟียเพื่อสะท้อนสังคมอเมริกัน และด้านเทคนิคภาพยนตร์และกระบวนการทำงาน ที่สร้างบรรยากาศความน่าสะพรึงกลัวด้วยภาพ ใช้สีทึมเป็นส่วนมากและสีสดใสมือต้องการเน้น การถ่ายแบบ handheld และไม่สื่อภาพความน่ากลัวออกมาตรง ๆ แต่ใช้ภาพสะท้อนหรือภาพเบลอแทน ประกอบกับบทสนทนาที่สร้างความสะเทือน

อารมณ์ ทำงานร่วมกับผู้ประพันธ์ดนตรี นักแสดงขาประจำ รวมไปถึงการที่ผู้กำกับร่วมเป็นนักแสดงในภาพยนตร์ของตัวเอง

อรรณพ ชินตะวัน (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสุนทรียภาพของภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย และเทคนิคการถ่ายทำ รวมไปถึงรูปแบบของภาพยนตร์ ด้วยวิธีการวิเคราะห์จุดร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์ 8 เรื่อง ของผู้กำกับภาพยนตร์กลุ่มคลื่นลูกใหม่ญี่ปุ่นรุ่นใหม่ 3 คน ได้แก่ นาโอมิ คาวาเซะ อิโรคาสุ โครเอเดะ และโนบุอิโร ซูวะ โดยแบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 1.) การถ่ายภาพยนตร์ 2.) สไตล์ของผู้กำกับ 3.) เนื้อหาของภาพยนตร์ 4.) รหัสวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่า ผู้กำกับทั้ง 3 คนมีความพยายามหลายเส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์บันเทิง โดยวิธีการดังนี้ 1.) การใช้เทคนิคภาพยนตร์ เช่น การถ่ายภาพชัตลิก ตั้งกล้องนิ่ง ถ่ายแบบ Long Take และ Handheld รวมไปถึงการเล่าข้ามเหตุการณ์เพื่อลดการเว้นอารมณ์สะเทือนใจ และนำเสนออย่างเป็นกลาง หลายครั้งให้นักแสดงต้นสตอย์เป็นธรรมชาติ 2.) การถ่ายทอดเนื้อหาที่แสดงภาพกิจวัตรสามัญประจำวัน ที่สะท้อนให้เห็นปัญหาสังคมหลายระดับ ใช้การนำเสนอแบบวัตถุนิยม มีการเล่าเรื่องซับซ้อน มักกล่าวถึงเรื่องราวไม่ปรากฏในกรอบภาพ และต้องอาศัยการตีความในการทำความเข้าใจ

กิติภูมิ สุวรรณทิพย์ (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาภาพยนตร์ 10 เรื่อง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอทางภาพยนตร์ที่ได้รับอิทธิพลมาจากสื่อต่าง ๆ เอกลักษณะในการนำเสนอความรุนแรง รวมไปถึงเนื้อหาและความหมายแฝงของความรุนแรงเหล่านั้น ซึ่งจำแนกการวิเคราะห์ภาพยนตร์แต่ละเรื่องออกเป็น 1.) วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร 2.) วิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ เทคนิค การหยิบยืมรูปแบบจากสื่ออื่น 3.) วิเคราะห์องค์ประกอบความรุนแรงที่นำเสนอในภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ มีการผสมผสานกับรูปแบบของการ์ตูน นิยาย มีความรุนแรงเป็นองค์ประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ มีแก่นเรื่องว่าด้วยการอยู่ร่วมกัน ชำระแค้น สร้างความเชื่อมั่นให้ตนเอง โดยนำเสนอผ่านตัวละครที่ก้าวร้าวรุนแรง เปลี่ยวเหงา มีปมในวัยเด็กและปัญหาทางจิตใจ มีปัญหาในการเข้าสังคม โดยนำเสนอความรุนแรงทางกายภาพ ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงที่กระทำผิดหลักจริยธรรม รวมไปถึงการทำร้ายจิตใจและลงโทษทางสังคมด้วย

พิสนธ์ สุวรรณภักดี (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประพันธ์รสนิยมภาพของภูมิหลังและอิทธิพลในภาพยนตร์ รวมไปถึงศึกษาความหมายและการสื่อสารเรื่องราว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผ่านบริบทสังคมรัสเซีย โดยใช้ข้อมูลประวัติและผลงานของผู้กำกับ ทฤษฎีประพันธ์ของแอนดรูว์ ชาร์ลิส สัญญาวิทยา สุนทรียภาพในภาพยนตร์ และโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 8 เรื่อง โดยแบ่งการวิเคราะห์แต่ละเรื่องออกเป็น 4 หัวข้อ ได้แก่ 1.) โครงสร้างการเล่าเรื่อง 2.) ชีวิตและภูมิหลังผู้กำกับที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ 3.) พัฒนาการและเทคนิค 4.) สัญลักษณ์และความหมายในภาพยนตร์ ผลการศึกษาพบว่า ความเป็นประพันธ์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี ประกอบไปด้วย 1.) พัฒนาการด้านเทคนิคที่ใช้การถ่ายแบบลองเทค ภาพกว้าง เคลื่อนกล้องอย่างเชื่องช้าเพื่อถ่ายทอดสภาวะอารมณ์ที่ไม่ชัดเจนของตัวละคร รวมไปถึงใช้ภาพขาวดำ ภาพสีซีเปีย และภาพสีเพื่อแบ่งแยกโลกของตัวละคร 2.) สร้างความหมายโดยการใช้สัญลักษณ์ที่สัมพันธ์กับความทรงจำและประสบการณ์ชีวิตส่วนตัวของผู้กำกับ ได้แก่ องค์กรประกอบทางธรรมชาติ ดินน้ำลมไฟ ภาพบ้าน สัตว์และความฝัน 3.) ความขัดแย้งของโลกภายในตัวละครกับอิทธิพลที่มาจากโลกภายนอก อันสัมพันธ์กับความทรงจำเรื่องพ่อที่ทิ้งไปตั้งแต่ยังเด็ก และบริบทสังคมรัสเซียที่ทำให้ต้องต่อสู้กับการถูกปิดกั้นอิสระทางความคิด รวมไปถึงผลกระทบจากสงคราม

เชมพัทธ์ พัชรวิษณุ (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) วิเคราะห์แนวคิดประเด็นปัญหาสังคมและภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนอกกระแส 2.) ค้นหาแนวคิดและสไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส 3.) ค้นหาอุดมการณ์ของผู้กำกับ 4.) สร้างสรรค์ภาพยนตร์นอกกระแสจากการศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยคือ 1.) ทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม 10 เรื่องด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยมใหม่ ทฤษฎีภาพยนตร์แนวออสเตรอร์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีภาพยนตร์แนวลัทธิมาร์กซิสต์ ทฤษฎีโครงสร้างนิยม และทฤษฎีสัญญาวิทยา 2.) นำข้อมูลจากการวิเคราะห์ไปสัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับภาพยนตร์ไทยนอกกระแส 5 คน 3.) นำข้อมูลทั้งหมดจากการวิเคราะห์และสัมภาษณ์มาสรุปผล ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสถูกสร้างขึ้นจากการนำประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ ส่วนใหญ่มีความเชื่อมโยงกับปัญหาสังคมและชนชั้นตามแนวคิดมาร์กซิสต์ รวมไปถึงระบบทุนนิยมที่ส่งผลสภาพจิตใจตัวละคร ทั้งนี้ ผู้กำกับได้ใช้ทัศนคติส่วนตัวที่ส่วนใหญ่ต่อต้านระบบทุนนิยม ในการตีแผ่มายาคติในสังคมไทย ประกอบกับอิทธิพลทฤษฎีสัจนิยมใหม่ในต่างประเทศ ที่มีการดำเนินเรื่อง ตัดต่อ เน้นย้ำเรียบง่าย สอดคล้องกับมุมมองของผู้กำกับที่ต้องการนำเสนอภาพของสามัญชนอย่างสมจริง

ตารางที่ 2.2 สรพงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

| หัวข้อวิจัย | วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล | การนำเสนอผลการวิจัย | การใช้บทสัมภาษณ์ | การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย |
|--|---|---|--|--|
| นวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ (2548) | 1. วิเคราะห์จุดร่วมของหนังหลายเรื่อง โดยแบ่งเป็นประเด็นย่อยของแต่ละหัวข้อ - เล่าเรื่อง 1.1, 1.2, 1.3 - เทคนิค 2.1, 2.2, 2.3 | บทที่ 4 ประวัติผู้กำกับ บทที่ 5 เรื่องและภาพ (วิธีการทำงาน) | สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 12 คน 1. แทรกประกอบการวิเคราะห์ในบทที่ 5 ในแต่ละประเด็น | 1. การสรุปจุดร่วมเป็นประเด็น 2. ความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีภาพยนตร์และสังคมวัฒนธรรม 3. การแทรกบทสัมภาษณ์ประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎี |
| การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน (2552) | 1. วิเคราะห์จุดร่วมของหนังหลายเรื่อง โดยแบ่งเป็นประเด็นย่อยของแต่ละหัวข้อ - เล่าเรื่อง 1.1, 1.2, 1.3 - เทคนิค 2.1, 2.2, 2.3 | บทที่ 4 ประวัติผู้กำกับ บทที่ 5 เรื่องและภาพ (วิธีการทำงาน) | สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน 1. แทรกในการอภิปรายผลเพื่อใช้สนับสนุนผลวิจัยในบทที่ 6 | 1. การนำเสนอผลการวิจัย 2 บท 2. การแบ่งหัวข้อย่อยตามหลักทฤษฎีประพันธ์อย่างละเอียดเข้าใจง่าย |
| สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย (2553) | 1. วิเคราะห์จุดร่วมของหนังหลายเรื่อง โดยแบ่งเป็นประเด็นย่อยของแต่ละหัวข้อ - เทคนิค | บทที่ 4 ภาษาภาพ กระบวนการถ่ายทำโดยละเอียด แทรกประวัติตามหัวข้อย่อยที่แบ่งไว้ | ไม่มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ | 1. ข้อมูลด้านภาษาภาพ การถ่ายทำ 2. ความสัมพันธ์ระหว่างทฤษฎีภาพยนตร์กับสุนทรียศาสตร์ญี่ปุ่น |

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

| หัวข้อวิจัย | วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล | การนำเสนอผลการวิจัย | การใช้บทสัมภาษณ์ | การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย |
|---|--|---|--|---|
| การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิกะ (2554) | 1. วิเคราะห์ทีละเรื่องตามประเด็นที่ตั้งไว้ 2. สรุปข้อมูลจุดร่วม | บทที่ 4 โครงสร้างการเล่าเรื่อง รูปแบบ และองค์ประกอบการสร้างความรุนแรง | ไม่มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ | 1. วิธีสรุปผลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทีละเรื่องตามประเด็น |
| ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี (2555) | 1. วิเคราะห์ทีละเรื่องตามประเด็นที่ตั้งไว้ 2. สรุปข้อมูลจุดร่วม | บทที่ 4 การเล่าเรื่อง เทคนิค สัญลักษณ์ ที่สัมพันธ์กับช่วงชีวิต | ไม่มีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ | 1. วิธีเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์สำคัญในแต่ละช่วงชีวิตที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ |
| ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย (2559) | 1. วิเคราะห์ทีละเรื่องตามประเด็นที่ตั้งไว้ 2. สรุปข้อมูลจุดร่วม | บทที่ 4 แก่นเรื่องสุนทรียภาพ เทคนิคประวัติผู้กำกับ บทสัมภาษณ์ และสรุปข้อมูลเพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงาน | สัมภาษณ์ผู้กำกับที่ศึกษา 5 คน 1. สรุปบทสัมภาษณ์หลังการวิเคราะห์ด้วยตนเองเพื่อยืนยันความถูกต้องของข้อมูล และสรุปผล | 1. การวิเคราะห์ภาพยนตร์ 1 เรื่องด้วยมุมมองหลายทฤษฎี 2. ตัวอย่างบทสัมภาษณ์เชิงลึก และวิธีเรียบเรียงบทสัมภาษณ์ |

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง ความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ มุ่งศึกษาความเป็นประพันธ์ของผู้กำกับที่มีองค์ประกอบทั้งหมด 4 ด้านได้แก่ ชีวิตประวัติของผู้กำกับ แก่นเรื่องและประเด็นสำคัญของเรื่อง สุนทรียภาพทางภาพยนตร์ และกระบวนการทำงาน รวมไปถึงศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จึงใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Quantitative Research) ซึ่งมีรายละเอียดขั้นตอนการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2. การรวบรวมข้อมูล
- 3.3. การวิเคราะห์ภาพยนตร์
- 3.4. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
- 3.5. การอภิปรายผล สรุปผลการวิจัย

3.1 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีหลักเกณฑ์การคัดเลือกคือ เป็นผลงานภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว (Feature Film) ที่กำกับโดย ฮิโรคาสุ โครเอเดะ และเผยแพร่ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1995 - 2019 โดยอ้างอิงจากเว็บไซต์รวมข้อมูลภาพยนตร์ imdb.com ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 14 เรื่อง แบ่งออกเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น 13 เรื่อง และภาพยนตร์ฝรั่งเศส 1 เรื่อง ได้แก่

ตารางที่ 3.1 ภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว กำกับโดย ฮิโรคาสุ โครเอเดะ ตั้งแต่ปี 1995 - 2019

| ลำดับ | ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ | ชื่อภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น | ปีที่เผยแพร่ |
|-------|------------------------|-------------------------|--------------|
| 1. | Maborosi | 幻の光 | 1995 |
| 2. | After Life | ワンダフルライフ | 1998 |
| 3. | Distance | ディスタンス | 2001 |
| 4. | Nobody Knows | 誰も知らない | 2004 |
| 5. | Hana yori mo naho | 花よりもなほ | 2006 |
| 6. | Still Walking | 歩いてても 歩いてても | 2008 |
| 7. | Air Doll | 空気人形 | 2009 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

| ลำดับ | ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ | ชื่อภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น | ปีที่เผยแพร่ |
|-------|------------------------|------------------------------|--------------|
| 8. | I Wish | 奇跡 | 2011 |
| 9. | Like Father, Like Son | そして父になる | 2013 |
| 10. | Our Little Sister | 海街 diary | 2015 |
| 11. | After the Storm | 海よりもまだ深く | 2016 |
| 12. | The Third Murder | 三度目の殺人 | 2017 |
| 13. | Shoplifters | 万引き家族 | 2018 |
| 14. | The Truth | La verité (ภาพยนตร์ฝรั่งเศส) | 2019 |

นอกจากนี้ เพื่อที่จะสามารถวิจัยถึงความเป็นปรนัยได้อย่างละเอียดถี่ถ้วน ผู้วิจัยจึงศึกษาผลงานสารคดีของผู้กำกับ ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ ที่เกี่ยวข้องอีก 4 เรื่อง เพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 รายชื่อภาพยนตร์สารคดี ที่กำกับโดย ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ ตั้งแต่ปี 1991 - 1996

| ลำดับ | ชื่อภาพยนตร์ภาษาอังกฤษ | ชื่อภาพยนตร์ภาษาญี่ปุ่น | ปีที่เผยแพร่ |
|----------------|------------------------|-------------------------|--------------|
| ภาพยนตร์สารคดี | | | |
| 1. | However... | しかし…福祉切り捨ての時代に | 1991 |
| 2. | Lessons from a Calf | もう一つの教育～伊那小学校春組の記録～ | 1991 |
| 3. | August Without Him | 彼のいない八月が | 1994 |
| 4. | Without Memory | 記憶が失われた時 | 1996 |

3.2 การรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวประวัติและผลงานของผู้กำกับ ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ โดยศึกษาและรวบรวมจากหนังสือ บทสัมภาษณ์ บทวิจารณ์ภาพยนตร์และข้อเขียนบทความที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่ได้รับการตีพิมพ์ในนิตยสารภาพยนตร์ และเผยแพร่บนเว็บไซต์ต่าง ๆ รวมไปถึงสื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับบทสัมภาษณ์

เบื้องหลังการถ่ายทำ และเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ ทั้งในภาษาไทย อังกฤษ และญี่ปุ่น

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีภาพยนตร์ ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยม (Realism) ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) ทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) แนวคิดและองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative in Film) แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ชีวิต (Drama Film) โดยทำการศึกษาและรวบรวมจากหนังสือวิชาการ เอกสารประกอบการเรียนการสอน และข้อเขียนบทความที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่ได้รับการตีพิมพ์หนังสือและเผยแพร่บนเว็บไซต์ต่าง ๆ ทั้งในภาษาไทย อังกฤษ

3. ข้อมูลเกี่ยวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยทำการศึกษาและรวบรวมจากหนังสือวิชาการ ข้อเขียนบทความที่เกี่ยวข้อง ทั้งที่ได้รับการตีพิมพ์หนังสือและเผยแพร่บนเว็บไซต์ต่าง ๆ ทั้งในภาษาไทย อังกฤษ และญี่ปุ่น

3.3 การวิเคราะห์ภาพยนตร์

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ชีวประวัติ ผลงานที่เกี่ยวข้อง และผลงานภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาวของ ฮิโรคาสุ โคะเรเอดะ ทั้ง 14 เรื่อง โดยผู้วิจัยใช้ทฤษฎีประพันธ์กร อันประกอบด้วยการศึกษาชีวประวัติ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการทำงาน เป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดหลักในการวิจัย เพื่อกำหนดประเด็นศึกษาและเลือกทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้วิเคราะห์อย่างเหมาะสม โดยแบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลชีวประวัติ ประสบการณ์ แรงบันดาลใจ ทัศนคติ และเหตุการณ์สำคัญในชีวิตของ ฮิโรคาสุ โคะเรเอดะ รวมไปถึงผลงาน วิชิตคิด กระบวนการทำงานในภาพรวมที่มีความสัมพันธ์กับชีวประวัติ

ตารางที่ 3.3 ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องในการศึกษาชีวประวัติผู้กำกับ

| ประเด็นศึกษา | ทฤษฎีภาพยนตร์ที่ใช้วิเคราะห์ | ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง |
|---|------------------------------|---------------------------------|
| ชีวประวัติ ประสบการณ์ แรงบันดาลใจ และกระบวนการทำงานในภาพรวม | ทฤษฎีประพันธ์กร | บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น |

2. ศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาวทั้ง 14 เรื่อง โดยใช้ทฤษฎีภาพยนตร์ ได้แก่ ทฤษฎีสัจนิยม ทฤษฎีประพันธ์กร ทฤษฎีโครงสร้างนิยม และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ รวมไปถึงแนวคิดเรื่องโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ รวมไปถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ในการศึกษาแก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการทำงานของผู้กำกับ

| ประเด็นศึกษา | ทฤษฎีภาพยนตร์ที่ใช้วิเคราะห์ | ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง |
|---|--|--|
| แก่นเรื่อง ประเด็นสำคัญ องค์ประกอบของเรื่อง ตัวละคร สัญลักษณ์ การสื่อความหมาย | ทฤษฎีประพันธ์กร ทฤษฎีสัจนิยม ทฤษฎีโครงสร้างนิยม ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ | โครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่อง บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น |
| สุนทรียภาพที่แสดงออกผ่าน เทคนิคทางภาพยนตร์ | ทฤษฎีประพันธ์กร ทฤษฎีสัจนิยม | บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น |
| กระบวนการทำงาน วิธีการถ่าย ทำ นักแสดงและทีมงาน | ทฤษฎีประพันธ์กร ทฤษฎีสัจนิยม | บริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น |

3.4 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

3.4.1 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ เป็นการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ด้วยการตั้งเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักวิชาการ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ หรือผู้กำกับภาพยนตร์ที่เคยชมผลงานภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ อย่างน้อย 5 เรื่อง และมีความรู้ความเข้าใจในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ หรือภาพยนตร์ญี่ปุ่นในองค์รวม ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 5 ท่าน แบ่งเป็นกลุ่มนักวิชาการ จำนวน 3 ท่าน และกลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จำนวน 2 ท่าน ได้แก่

1. พรรณศรี ชูอารยะประทีป อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ของโคเรเอดะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาษาญี่ปุ่น สังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย และปรัชญาญี่ปุ่น
2. อรรถนพ ชินตะวัน อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ของโคเรเอดะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาษาญี่ปุ่น สังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น รวมไปถึงสุนทรียภาพญี่ปุ่น
3. คันฉัตร รังษีกาญจน์ส่อง อาจารย์พิเศษด้านภาพยนตร์ศึกษา นักวิจารณ์ภาพยนตร์ นักเขียน มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ของโคเรเอดะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น สังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย และสื่อบันเทิงญี่ปุ่นร่วมสมัย
4. ณัฐพล บุญประกอบ ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดี ผู้เขียนบทภาพยนตร์บันเทิง และผู้ก่อตั้งบริษัท underDoc Film มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ของโคเรเอดะ ภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารคดี และกระบวนการสร้างภาพยนตร์สารคดี

5. ภาณุ อารี ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดี ผู้จัดการทั่วไป บริษัท เนรมิตหนัง ฟิล์ม จำกัด และอดีตผู้อำนวยการฝ่ายจัดซื้อภาพยนตร์ต่างประเทศ บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ของโคเรเอต๊ะ ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ภาพยนตร์โลก และอุตสาหกรรมภาพยนตร์

3.4.2 การกำหนดแนวทางการสัมภาษณ์

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structure) โดยมีการกำหนดแนวทางการสัมภาษณ์ชัดเจน แต่เปิดกว้างคำตอบแบบปลายเปิด เพื่อที่จะสามารถต่อยอดข้อคิดเห็นและคำแนะนำได้อย่างอิสระ เป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ซึ่งมีแนวทางการตั้งคำถามสัมภาษณ์ตามประเด็นของแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร โดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

- ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับแก่นเรื่องในภาพยนตร์
- ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับสุนทรียภาพในภาพยนตร์
- ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์
- ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับการพัฒนาต่อยอดและสร้างองค์ความรู้

ทั้งนี้ การตั้งคำถามสัมภาษณ์จะอ้างอิงตามจุดประสงค์ของการวิจัย ได้แก่

1. เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร ในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสึ โครเอต๊ะ
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ ข้อเสนอชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสึ โครเอต๊ะ

โดยลำดับประเด็นการสัมภาษณ์ สามารถปรับเปลี่ยนต่อยอดในเชิงลึกตามความเหมาะสมและความรู้เฉพาะด้านของผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน

ตารางที่ 3.5 ชุดคำถามในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

| คำถามที่ | คำถามในการสัมภาษณ์ | วัตถุประสงค์ ข้อที่ |
|----------|--|------------------------|
| 1. | ท่านเคยชมภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสึ โครเอต๊ะ มาแล้วกี่เรื่อง เรื่องอะไรบ้าง | 1 |
| 2. | ท่านคิดว่าภาพยนตร์เรื่องใด ที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ ฮีโรคาสึ โครเอต๊ะ มากที่สุด เพราะเหตุใด | 1 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.5 (ต่อ)

| คำถามที่ | คำถามในการสัมภาษณ์ | วัตถุประสงค์ ข้อที่ |
|----------|---|------------------------|
| 3. | ท่านคิดว่าภาพยนตร์ของโคเรเอเดะ มีความโดดเด่นเฉพาะตัวต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปอย่างไร | 1 |
| 4. | ท่านคิดว่าสไตล์ภาพยนตร์ดังกล่าว มีความพิเศษอย่างไร และส่งผลต่อเอกลักษณ์ทางภาพยนตร์อย่างไร | 1 |
| 5. | ท่านคิดว่าสิ่งใดบ้าง ที่ส่งอิทธิพลและแรงบันดาลใจให้เกิดเป็นสไตล์ภาพยนตร์ดังกล่าว | 1 |
| 6. | ท่านคิดว่าเรื่องราวในภาพยนตร์ของโคเรเอเดะ มักถ่ายทอดประเด็นใดแก่ผู้ชม | 1 |
| 7. | ท่านคิดว่า สิ่งใดคือเอกลักษณ์ในการสร้างตัวละครในแบบของโคเรเอเดะ | 1 |
| 8. | ท่านคิดว่าภาพยนตร์ของโคเรเอเดะ สะท้อนสภาพสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในปัจจุบันอย่างไร | 1 |
| 9. | ท่านคิดว่า ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ มีวิธีการทำงานที่แตกต่างจากผู้กำกับทั่วไปอย่างไร | 1 |
| 10. | ท่านคิดว่า เพราะเหตุใดภาพยนตร์ของโคเรเอเดะ จึงได้รับการยอมรับในระดับสากล | 1 และ 2 |
| 11. | ท่านคิดว่าสไตล์เฉพาะตัวของฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ สามารถนำไปปรับใช้ในการทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้อย่างไร | 2 |
| 12. | ท่านคิดว่า ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ จัดเป็นผู้กำกับประพันธ์หรือไม่ เพราะเหตุใด | 1 และ 2 |

ทั้งนี้ เมื่อได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแล้ว ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยวิธีการจำแนกข้อมูลแบบไม่ใช้ทฤษฎี (Typological Analysis) เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์และข้อมูลสนับสนุนในการสรุปผลการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. จำแนกชนิดข้อมูลตามหัวข้อคำถามในการสัมภาษณ์ 12 ข้อ
2. จำแนกชนิดข้อมูลตามรายชื่อภาพยนตร์ที่ทำการศึกษา 14 เรื่อง
3. คำแนะนำและข้อมูลเพิ่มเติม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 การอภิปรายผล สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้ทั้งจากการศึกษาภาคเอกสาร และวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 14 เรื่อง ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ รวมไปถึงแนวคิดที่เกี่ยวข้องด้วยตนเอง และนำเสนอผลการวิจัยในบทที่ 4 โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ชีวประวัติและกระบวนการทำงานในภาพรวม โดยใช้วิธีการบรรยาย ข้อมูลตามข้อเท็จจริง ที่ได้รับมาจากการศึกษารวบรวมในภาคเอกสาร

2. วิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว 14 เรื่อง โดยใช้ทฤษฎีภาพยนตร์ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง และบริบททางสังคมวัฒนธรรมญี่ปุ่น โดยทำการวิเคราะห์ทีละเรื่อง ซึ่งแบ่งประเด็นการ วิเคราะห์ตามแนวทางของทฤษฎีประพันธ์กร

หลังจากได้ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยตนเองแล้ว ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความถูกต้องโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แล้วสรุปข้อมูลที่ได้ในบทที่ 5 จากนั้นจึงสังเคราะห์ข้อมูล สรุปข้อศึกษาความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสึ โคเรเอดะ และสร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิด ในการสร้างภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสึ โคเรเอดะ เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับนำไปพัฒนาต่อยอด ในบทที่ 6 การอภิปรายผล และสรุปผลการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสึ โครเรเอตะ มุ่งเน้นศึกษาความเป็นประพันธกรของผู้กำกับ ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ประวัติชีวิตผู้กำกับ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการถ่ายทำ โดยจำแนกข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 4.1 ประวัติชีวิตของผู้กำกับ ฮีโรคาสึ โครเรเอตะ
- 4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์
- 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์

4.1 ประวัติชีวิตของผู้กำกับ ฮีโรคาสึ โครเรเอตะ

ฮีโรคาสึ โครเรเอตะ (是枝裕和) เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น ที่ได้รับการยอมรับทั้งในประเทศและระดับนานาชาติ ถึงเอกลักษณ์ทางผลงานที่โดดเด่น นำเสนอเรื่องราวของครอบครัว ภายใต้บริบทของความเป็นญี่ปุ่นได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งการศึกษาประวัติชีวิต ประสบการณ์ แรงบันดาลใจ เหตุการณ์สำคัญในชีวิต ทำให้สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของปมหลังเหล่านี้ ที่นำไปสู่อิทธิพลที่ส่งถึงผลงานในฐานะของภาพสะท้อนชีวิตและตัวตน โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลจากภาคเอกสาร สื่อวีดิทัศน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในภาษาไทย อังกฤษ และญี่ปุ่น ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นช่วงเวลาต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

4.1.1 ชีวิตวัยเยาว์ ครอบครัว และการเติบโตในโตเกียว

ฮีโรคาสึ โครเรเอตะ เกิดเมื่อวันที่ 6 กรกฎาคม ค.ศ. 1962 ที่จังหวัดโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เป็นลูกชายคนเล็กของครอบครัวที่ประกอบไปด้วยพ่อแม่ และพี่สาว 2 คน ที่อายุมากกว่าเขา 9 ปีและ 6 ปีตามลำดับ และปู่ที่มีอาการสติเลอะเลือนด้วยสภาวะของโรคอัลไซเมอร์ โดยย่าของเขาเสียชีวิตไปก่อนที่เขาจะเกิด ในวัยเยาว์ โครเรเอตะและครอบครัวรวมทั้งหมด 6 คน อาศัยอยู่ในย่านเนริมะ โตเกียว อย่างไม่สุขสบายนักในบ้านหลังแรกที่เป็นห้องแถว 2 ชั้นทำจากไม้สภาพเก่าทรุดโทรม โครเรเอตะได้เล่าถึงช่วงเวลาขณะนั้นไว้ว่าเป็น “ช่วงเวลาแห่งความยากลำบาก” ที่ไม่มีแม้กระทั่งน้ำประปา ครอบครัวจึงต้องใช้น้ำบาดาลจากบ่อน้ำรวมของชุมชน เพื่อการดำรงชีวิตในแต่ละวัน โดย

โครเรเอตะเองเป็นคนที่ต้องรับหน้าที่ไปตักน้ำจากบ่อ เพื่อนำมาต้มในถังไม้ใหญ่ประจำบ้าน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับให้สมาชิกครอบครัวได้แช่น้ำร้อน (Sankei News. 2019)

ท่ามกลางสภาพความเป็นอยู่เช่นนั้น โครเอตะในวัยเยาว์ ได้เลือกวิถีหาความสุขเล็กๆ น้อย ๆ ตามประสาเด็กในแบบของตัวเอง โดยมักจะออกไปนั่งบริเวณประตูทางเข้าบ้าน เพื่อเฝ้ามองผู้คนมากหน้าหลายตาเดินผ่านไปมา และสร้างพื้นที่ของตัวเองในบ้านด้วยการจับจองมุมหนึ่งของตู้เก็บที่นอน โดยโครเอตะได้เล่าถึงความชื่นชอบในวัยเยาว์นี้ไว้ว่า

“ในภาพยนตร์ Shoplifters โชตะยัดเอาตู้เก็บที่นอนมาทำเป็นห้องตัวเอง ผมเองก็รู้สึกแบบนี้
ผมเคยชอบตู้เก็บที่นอนมาก ๆ เอาหนังสือไปกอง ๆ ไว้ อยากได้ห้องของตัวเองนะ”

(อิโรคาสึ โครเอตะ ให้สัมภาษณ์ใน Sankei News. 2019)

แต่เดิมครอบครัวของโครเอตะไม่ได้เป็นคนโตเกียว ปู่ของเขาเกิดที่อะมามิ โอชิมะ ก่อนจะย้ายไปใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศไต้หวัน และให้กำเนิดพ่อของโครเอตะที่นั่นในปี ค.ศ. 1920 เมื่อเติบโตขึ้น ในฐานะชายชาวญี่ปุ่นคนหนึ่ง พ่อของโครเอตะได้เข้าร่วมกองทัพคันโตเพื่อออกเดินทางไปรบแนวหน้าในสงครามใหญ่ระหว่างจีน-ญี่ปุ่น ก่อนที่ในเวลาต่อมา เมื่อญี่ปุ่นถูกบีบให้ต้องยอมแพ้ในสงครามโลกครั้งที่ 2 จากการรุกคืบของกองทัพสหภาพโซเวียตในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1945 พ่อของเขาเป็นหนึ่งในชายราวห้าแสนคนที่ถูกจับเป็นเชลยศึก และถูกกวาดต้อนออกจากแมนจูเรีย ส่งไปคุมขังยังค่ายแรงงานที่ไซบีเรีย ทำให้ต้องประสบกับช่วงเวลาอันโหดร้ายของชีวิตที่เพื่อนร่วมชะตากรรมราวหนึ่งในสี่ต้องจบชีวิตลง เขากลายเป็นผู้เหลือรอด และได้รับการปล่อยตัวในกลับมายังญี่ปุ่นในช่วงต้นปี ค.ศ. 1950 ในสภาพบอบช้ำทางจิตใจ (Bradshaw. 2015)

แม่ของโครเอตะเกิดที่ คาวาโกเอะ จังหวัดไซตามะ เป็นลูกสาวคนเล็กของครอบครัวที่มีฐานะทางสังคมจากการประกอบธุรกิจยาสูบ เธอมีพี่ชาย 3 คนซึ่งรับหน้าที่เลี้ยงดูน้องคนสุดท้ายหลังจากที่พ่อแม่เสียชีวิตไป จึงย้ายไปอยู่ที่ย่านเนริมะะ จังหวัดโตเกียว ซึ่งเป็นบ้านของพี่ชายคนหนึ่งที่ตั้งงานแล้ว เธอทำงานเป็นพนักงานธนาคาร และใช้ทุกวันหยุดสุดสัปดาห์ไปกับการที่พี่ชายพาเธอไปโรงภาพยนตร์ในย่านยูรากุโซ จนกลายเป็นกิจกรรมโปรด และความผูกพันระหว่างเธอกับภาพยนตร์ที่กลายเป็นสิ่งบันเทิงใจไม่ก็อย่างในชีวิต อย่างไรก็ตาม แม่ของโครเอตะในวัยรุ่นถูกกดดันให้ต้องแต่งงานกับผู้ชายที่เหมาะสมสักคน ตามค่านิยมของญี่ปุ่นในสมัยนั้น (Sankei News. 2019)

พ่อและแม่ของโครเอตะได้พบกันจากการนัดดูตัว ก่อนที่จะได้แต่งงานสร้างครอบครัว และให้กำเนิดลูกสาว 2 คน และลูกชายคนเล็กคือโครเอตะ อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ได้ราบรื่นนัก โดยแม่ของเขามองว่า ค่านิยมการเร่งรัดให้ผู้หญิงต้องแต่งงานกับผู้ชายดี ๆ โดยเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นเรื่องที่ไร้สาระ แต่ด้วยเพราะในเวลานั้นเป็นช่วงหลังสงครามของญี่ปุ่น ทำให้เหลือผู้ชายวัยที่เหมาะสมกันพอดีเหลือเพียงน้อยนิด และเธอก็คิดว่าการแต่งงานกับพ่อ เป็นความล้มเหลวผิดพลาดในชีวิต โดยเฉพาะการเป็นคนไม่เอาจริงเอาจังของเขา (Sankei News. 2019)

ทั้งนี้ โครเอเดะมักจะบอกเล่าเสมอว่า พ่อของเขาหางานประจำมันคงทำไม่ได้ เนื่องจากถูกสังคมนหวาดวิตกว่า พ่อจะเป็นคอมมิวนิสต์เพราะกลับมาจากรัสเซีย จึงได้แต่ทำงานจิปลาย้ายไปเรื่อย ๆ เมื่อได้งานที่โรงงานซึ่งเหมือนจะเป็นสัญญาณของชีวิตที่ดีขึ้น สำหรับโครเอเดะที่กำลังเรียนในชั้นประถมศึกษา แต่พ่อของเขาก็ติดการพนันจนถอนตัวไม่ขึ้น ภาพของพ่อที่กลับบ้านและหมดเวลาไปกับการดื่มแอลกอฮอล์จนเมามาย เป็นภาพจำที่โครเอเดะได้เห็นจนชินตา โดยโครเอเดะได้เล่าถึงพ่อของเธอในช่วงเวลานั้นไว้ว่า

“พ่อของผมรู้สึกชีวิตถูกสงครามตามหลอกหลอน พ่อเป็นคนคออ่อน เทบทุกเย็นจะดื่มเบียร์ไม่หยุด เมื่อเมาได้ที่ เขาจะเริ่มต้นสาธยายความโหดร้ายที่ตัวเองเคยเจอ ทั้งการที่ถูกผู้บังคับบัญชาทุบตีทำร้ายร่างกาย การถูกทิ้งไว้ในสนามรบเมื่อได้รับแจ้งข่าวการยอมแพ้ ไปจนถึงชีวิตแสนสาหัสในค่ายแรงงานไซบีเรีย ผมในตอนนั้นได้แต่คิดว่า พ่อบ่นอีกแล้วหรือ แต่มาคิด ๆ ดูตอนนี้ ถ้าผมสมัยเด็กฟังพ่อให้มากกว่านี้ก็คงดี”

(อิโรคาสุ โครเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน Bradshaw. 2015 และ Sankei News. 2019)

ด้วยวิธีการใช้ชีวิตของพ่อไม่สามารถคำนวณครอบครัวได้ แม่ของโครเอเดะจึงไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากเสียจากการต้องไปสมัครทำงานนอกเวลาเป็นพนักงานชั่วคราว ตั้งแต่โครเอเดะยังเรียนอยู่ชั้นอนุบาล แม่ของเขาคงต้องไปทำงานที่ร้านขายของเก่าละแวกบ้าน เมื่อเลิกเรียนเขาจะไปวิ่งเล่นที่นั่นอยู่บ่อย ๆ และเปรียบของเก่ากองมตีมาเป็นเหมือนภูเขาสมบัติ เมื่อเขาอายุได้ 9 ปี ครอบครัวได้ย้ายออกจากย่านเนริมะ มาอาศัยอยู่ในแฟลตอาคารสงเคราะห์ อาซาฮิกาโอกะ ในย่านคิโยสะ โตะเกียว ซึ่งโครเอเดะอาศัยอยู่ที่นั่นถึงอายุราว 28 ปี ทำให้มีผูกพันกับอาคารแห่งนี้อย่างมาก และใช้เป็นสถานที่หลักในการถ่ายทำภาพยนตร์ After the Storm (2016) (Sankei News. 2019)

เมื่อครอบครัวย้ายบ้าน แม่ของเขาจึงออกจากงานที่เดิม และสมัครเข้าทำงานในโรงงานเค้กฟูจิยะแถว ๆ บ้าน ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่โครเอเดะในวัยเด็กมองว่า การที่ได้แม่ได้รับเค้กมีตำหนิที่ไม่สามารถนำวางขายได้ กลับมาบ้านเป็นประจำ เป็นช่วงเวลาความสุขที่ทำให้เขามีขนมกินอยู่ไม่เคยขาด นอกจากนี้ แม่ของเขายังมักจะใช้เวลาหลังเลิกงานไปกับชมภาพยนตร์ที่ฉายโทรทัศน์ โดยโครเอเดะได้เล่าถึงความชื่นชอบของแม่ที่มีต่อภาพยนตร์ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“แม่คลังไคลน์ักแสดงอย่าง อิงกริด เบิร์กแมน (Ingrid Bergman) โจน ฟอนเทน (Joan Fontaine) และวิเวียน ลีห์ (Vivien Leigh) ตอนนั้นเราไม่ได้ไปโรงภาพยนตร์ แต่ดูด้วยกันทางโทรทัศน์เป็นประจำ แม่เคยถึงขั้นหยุดทุกอย่างที่ทำอยู่ ไม่พูดกับใครทั้งนั้น เพื่อมานั่งดูหนังอยู่หน้าจอ ผมว่าสิ่งนี้ทำให้ผมรักภาพยนตร์เหมือนแม่”

(อิโรคาสุ โครเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน Bradshaw. 2015)

อย่างไรก็ตาม ในเวลาต่อมาเมื่อโครเอเดะแสดงความต้องการของตัวเองว่าอยากเป็นคนสร้างภาพยนตร์ให้ครอบครัวได้รับรู้อย่างจริงจัง ในขณะที่พ่อให้การสนับสนุนเขาเต็มที่ แต่แม่กลับมีท่าทีตรงกันข้าม โครเอเดะเล่าถึงความทรงจำดังกล่าวว่า

“แม่ต่อต้านแบบสุด ๆ เรื่องที่ผมอยากเป็นคนทำหน้าที่จะเป็นข้าราชการ แต่ถึงอย่างนั้น แม่ก็ภูมิใจในผลงานของผมอยู่เสมอ และมักจะเอาม้วนวีดีโอหนังของผม ไปแบ่งปันเพื่อนบ้านแทบทุกคนให้ได้ดูด้วย”

(อิโรคาสุ โครเอเดะ ให้สัมภาษณ์. Bradshaw. 2015)

4.1.2 ชีวิตในรั้วโรงเรียน และการก่อกำเนิตความฝัน

เด็กชาย อิโรคาสุ โครเอเดะ เข้ารับการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษา และแสดงออกถึงสภาวะความเป็นผู้นำ ที่ไม่ยอมโอนอ่อนผ่อนตามสถานการณ์สักเท่าไรนัก ตั้งแต่เข้าร่วมการปฐมนิเทศที่โรงเรียนประถมศึกษา เขาเจอเด็กรุ่นราวคราวเดียวกันที่มีนิสัยชอบรังแกเด็กที่ตัวเล็กกว่า โครเอเดะผลิผลลามเข้าไปต่อว่าสั่งให้หยุดการกระทำนั้น จนเกิดการทะเลาะกันและถูกชวนเข้าที่หน้าเลือดไหลจนกลายเป็นรอยแผลเป็นจนถึงทุกวันนี้ เขากลับบ้านโดยมีรอยทายาจากห้องพยาบาลเป็นทางบนใบหน้า แต่แม่ของเขาไม่ต่อว่าใด ๆ และสอนให้อย่าหยุดสู้ ถ้าตัวเองไม่ตกอยู่ในสถานการณ์ที่จะพ่ายแพ้จริง ๆ โครเอเดะนิยามแม่ของเขาว่า เป็นคนประเภทมองโลกโดยยึดถือความเป็นจริงมาก่อนมาเสมอ สำหรับโครเอเดะในวัยประถมศึกษา เป็นทั้งกรรมการระดับชั้นเรียน นักเรียนดีเด่นที่อาจารย์ไว้วางใจ และนักกรีฑามากฝีมือ เขาคิดว่าตัวเองในเวลานั้นบางครั้งก็ดูมีความเป็นผู้ใหญ่เกินวัยประถม และแม้อย่างคอยพร่ำบอกให้เขาต้องโตขึ้นไปเป็นข้าราชการ เพราะเป็นหน้าที่การงานที่มั่นคง มีเงินตอบแทนสม่ำเสมอ อีกทั้งแม้อย่างชอบซื้อหนังสือประวัติของเหล่าวีรบุรุษคนดังมาจนเต็มบ้าน (Sankei News. 2019) โครเอเดะเสนอความเห็นต่อการกระทำของแม่ในอดีตว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“ผมคิดว่าแม่คาดหวังในตัวผมมากทีเดียว อาจเพราะชีวิตเราไม่มีความมั่นคงใด ๆ เลย สำหรับผู้ชายในบ้านแล้ว ทั้งปู่ ทั้งพ่อ ต่างก็หวังพึ่งพาอะไรไม่ได้ แต่อย่างน้อยแม่ก็ยังมีลูกชายอยู่”

(อิโรคาสุ โครเอเดะ ให้สัมภาษณ์. Sankei News. 2019)

เมื่อเข้าเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เมื่อพบเจอเหล่านักเรียนรุ่นพี่ในชมรมกีฬา โครเอเดะเกิดความไม่มั่นใจในฝีมือของตนเอง และหันเหไปเล่นวอลเลย์บอลจนได้กลายเป็นประธานชมรมเมื่อตอนมัธยมปลาย อย่างไรก็ตาม แม้เขาจะทำได้ดีแต่เงินอายุที่จะให้พ่อแม่มางานกีฬาเพราะพวกเขาอายุมากกว่าพ่อแม่ของเพื่อนร่วมชั้นมาก (Sankei News. 2019)

นอกจากกีฬาแล้ว ในช่วงมัธยมต้นนี้เอง โครเอเดะได้ทำความรู้จักกับเพื่อนคนหนึ่งที่มีความสนใจในงานวรรณกรรม ได้แนะนำให้เขาอ่านหนังสือของนักเขียนชาวอเมริกัน โอ เฮนรี (O. Henry) และนักเขียนชาวเยอรมัน เฮอร์มานน์ เฮสเส (Hermann Hesse) นอกจากนี้เพื่อนยังพาเขาไปที่บ้าน และพบเข้ากับชั้นหนังสือที่วางเรียงรายไปด้วยนวนิยายของนักเขียนชาวญี่ปุ่น ทาเคฮิโกะ ฟูกุนางะ (福永 武彦) เป็นแรงบันดาลใจทำให้โครเอเดะเกิดความหลงใหลในวรรณกรรม อย่างไรก็ตาม วันหนึ่งเขาได้พูดคุยกับเพื่อนถึงความชื่นชอบที่มีต่อผลงานของ เคนจิ มียาซาวะ (宮沢 賢治) แต่กลับถูกเพื่อนดูถูกว่า เขาอ่านหนังสือเหมือนเด็ก ๆ สิ่งนี้เป็นแรงผลักดันให้โครเอเดะในวัยมัธยมอยากเอาชนะ มุ่งมั่นอ่านวรรณกรรมอื่น ๆ อย่างจริงจัง เกิดความตั้งใจที่จะเป็นนักเขียนนวนิยาย และตัดสินใจเข้าศึกษาต่อด้านวรรณกรรมที่มหาวิทยาลัยวาเซดะ (Sankei News. 2019)

4.1.3 ชีวิตนักศึกษาวรรณกรรม และความหลงใหลในภาพยนตร์

อิโรคาสุ โครเอเดะ เข้าศึกษาวิชาเอกวรรณกรรมในระดับปริญญาตรี ที่มหาวิทยาลัยวาเซดะ โตเกียว ด้วยแรงบันดาลใจดั้งเดิม ประกอบกับการได้พูดคุยกับ โยโกะ โอคาวะ (小川 洋子) ผู้ได้รับรางวัลนักเขียนหน้าใหม่จาก Kaien literary Prize และรางวัลอาคูตางาวะอันทรงเกียรติ เขาจึงมุ่งมั่นที่จะเป็นนักเขียนนวนิยาย เพราะอยากเติบโตเป็นผู้ใหญ่แบบเธอ (大橋. 2016) อย่างไรก็ตาม หลักสูตรด้านวรรณกรรมของวาเซดะจำเป็นต้องให้นักศึกษาเรียนรู้ทักษะการใช้ภาษาระดับสูง มีการเรียนภาษาอังกฤษ 2 ชั่วโมงและภาษาจีนอีก 4 ชั่วโมง เมื่อเรียนเข้มข้นจนถึงช่วงชั้นปีที่สอง เขาท้อแท้ในความฝัน ก่อนตัดสินใจหยุดเข้าเรียน แล้วหันเหไปสู่การเข้าโรงภาพยนตร์แทน (imdb. n.d.)

โครเอเดะเล่าว่า ในสมัยนั้นมีโรงภาพยนตร์หลายแห่งที่อยู่ในละแวกมหาวิทยาลัย แต่ที่โรงกินชานามิกิซา ในย่านอิเคบุคุโระ ได้มีการนำภาพยนตร์คลาสสิกของญี่ปุ่นมาฉาย แม้สภาพของโรง

จะค่อนข้างคับแคบชวนอึดอัดอยู่ในชั้นใต้ดิน อีกทั้งฟิล์มที่นำมาฉายยังมีสภาพทรุดโทรม แต่เขาก็เฝ้าดูอย่างตั้งใจทุกครั้ง ไม่พลาดแม้แต่วินาทีเดียว สำหรับการเข้าโรงภาพยนตร์เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เขาไปเขยิบระยะเขยิบด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลายเป็นลูกค้าขาประจำแทบทุกสัปดาห์ของที่นี่ ได้รู้จักและใช้เวลาไปกับผลงานของผู้กำกับชาวญี่ปุ่นชั้นครูทั้ง อากิระ คูโรซาวา (黒澤 明) ยาสุจิโร โอสึ (小津 安二郎) มิกิโอะ นารุเสะ (成瀬 巳喜男) และ เคนจิ มิโซกุชิ (溝口 健二) โดยในเวลานั้น โคเรเอเดะมองว่าผลงานของคูโรซาวายอดเยี่ยมอย่างเห็นได้ชัด และมีความสนใจใคร่รู้ในผลงานของนารุเสะเป็นพิเศษ นอกจากนี้ยังแวะเวียนไปยังโรงภาพยนตร์ ACT mini theater ของมหาวิทยาลัยอยู่บ่อยครั้ง ด้วยการจ่ายเงิน 10,000 เยน เพื่อให้ได้บัตรเข้าชมแบบไม่จำกัดรอบตลอดปี และได้ชมภาพยนตร์ต่างประเทศที่คัดสรรมาแล้ว เช่นผลงานของผู้กำกับชาวอิตาลี ทั้ง เฟเดริโก เฟลลินี (Federico Fellini) เรื่อง La Strada (1954) Night of Cabiria (1957) และผลงานของ โรแบร์โต รอสเซลลินี (Roberto Rossellini) เรื่อง Rome, Open City (1945) Paisà (1946) อีกทั้งเขายังไปเข้าร่วมชั้นเรียนภาพยนตร์ ได้ศึกษาภาพยนตร์ของ ฌอง เรอเนอร์ (Jean Renoir) และฟรังซัวส์ ทรูฟฟอตต์ (François Truffaut) จนบ่มเพาะให้โคเรเอเดะสนใจศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจัง ด้วยความที่เป็นคนช่างคิดช่างฝันโดยธรรมชาติ อีกทั้งยังสนใจวรรณกรรม ในระยะแรกจึงมุ่งมั่นอยากเป็นนักเขียนบทภาพยนตร์ ก่อนที่ต่อมาจึงเริ่มสนใจเชิงลึกลึกลงไปในฐานะผลงานของผู้กำกับคลาสสิกแต่ละคน โคเรเอเดะได้กล่าวถึงจุดเปลี่ยนสำคัญนี้ว่า

“ตั้งแต่สมัยเด็ก ๆ แล้วที่ผมได้ดูผลงานของ ชาร์ลตัน เฮสตัน (Charlton Heston) อิงมาร์ เบิร์กแมน โดยเน้นติดตามนักแสดง พอเข้ามัธยมปลายจึงได้ดูละครที่เขียนบทโดย คูนิกะ มุโตะ, โทชิ ยามาตะ, ซาโตชิ คุราโมโตะ และนักเขียนคนอื่น ๆ โดยติดตามผู้เขียนบท และในตอนที่ได้เข้ามหาวิทยาลัย ผมจึงดูหนังจากการติดตามผู้กำกับ”

(อิโรคาสุ โคเรเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน Sankei News. 2019)

นอกจากการตระเวนชมภาพยนตร์และเข้าร่วมชั้นเรียนเฉพาะทางแล้ว โคเรเอเดะ ยังไปสมัครเรียนนอกมหาวิทยาลัย ในหลักสูตร YMCA Scenario ที่ท่าคาตะโนะบาระ ซึ่งมีผู้กำกับและนักเขียนบทภาพยนตร์ชาวญี่ปุ่น คาเนโตะ ชินโด เป็นผู้อำนวยการ และนักเขียนบทภาพยนตร์ โทชิโร อิชิโตะ เป็นหัวหน้าคณาจารย์ อย่างไรก็ตาม หลังเรียนไปไม่นานโคเรเอเดะตระหนักได้ว่าตนเองไม่สามารถเข้ากั้อาจารย์ได้ ทำให้รู้สึกที่ไม่ได้รับความรู้เท่าที่ควร จึงหาเวลาไปทำงานพิเศษหลายอย่างทั้งรับตรวจแก้ไขคำ ครูสอนพิเศษตามบ้าน ไปจนถึงเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยอาคาร เพื่อสะสมเงินซื้อชุดรวมผลงานบทละครของ โซ คุราโมโตะ ที่ออกวางจำหน่ายเป็นรายเดือน และนำมาศึกษาด้วยตนเอง ควบคู่ไปกับการชมภาพยนตร์ปีละราว ๆ 300 เรื่อง (Sankei News. 2019) ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นนักศึกษารรณกรรมที่สนใจศึกษาภาพยนตร์นี้เอง ประกอบสร้างวิธีการทำงานของ โครเอเดะขึ้นในเวลาต่อมา ดังข้อสังเกตของ Linda C. Ehrlich (2019) ที่ว่า

“อิโรคาสุ โครเอเดะ ไม่เคยเข้าศึกษาภาพยนตร์ตามหลักสูตรของสถาบันใด ๆ แต่มักจะนิยามว่าการทดลองและความผิดพลาด คือโรงเรียนภาพยนตร์ของตน อีกทั้งความตั้งใจที่เคยอยากเป็นนักเขียนนวนิยาย ส่งเสริมให้เขาเป็นผู้กำกับที่มักจะเขียนบท ภาพยนตร์ดั้งเดิมด้วยตนเอง และเขียนฉบับนวนิยายออกมาควบคู่กับบทภาพยนตร์เรื่องนั้นไปด้วย เช่น After Life, Distance, Hana yori mo naho, Still Walking และ Shoplifters (2018)”

(Ehrlich. 2019)

ผลจากการไม่เข้าเรียนในช่วงชั้นปีที่ 2 - 3 จากการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการชมและ ศึกษาภาพยนตร์ ทำให้การเรียนชั้นปีที่ 4 ของโครเอเดะที่มหาวิทยาลัยต้องพบกับปัญหา จนต้องเรียน ซ้ำชั้นอย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง เขาแปลกใจที่เมื่อนำเรื่องนี้ไปแจ้งกับทางบ้านแล้ว แม่ไม่แสดงออกถึง ความโกรธอะไรเลย แต่ยื่นเงื่อนไขในการสนับสนุนค่าเล่าเรียนต่อไป คือการที่เขาต้องไปฝึกสอนเพื่อ เตรียมสอบใบประกอบวิชาชีพครูเท่านั้น โครเอเดะไม่มีทางเลือกจึงติดต่อไปที่โรงเรียนมัธยมปลายที่ ตนจบมา แต่ไม่ได้รับการตอบรับ จึงต้องไปโรงเรียนอื่นแทน ซึ่งการไปฝึกทำหน้าที่ครูในชั้นเรียน ภาษาญี่ปุ่นนี้เอง โครเอเดะได้แสดงความไม่พอใจต่อภาวะเปียบอันทะเลาะยุ่งยากเกินจำเป็นของ โรงเรียน ทำให้เขามีปัญหาบาดหมางกับอาจารย์พี่เลี้ยงผู้ดูแล ไปจนถึงรองผู้อำนวยการ และ ผู้อำนวยการโรงเรียน จนเกิดเรื่องใหญ่โตให้ต้องขอภัยกันภายหลัง และทำให้เขาตระหนักได้ว่า เส้นทางอาชีพนี้ไม่เหมาะกับตนเอง (Sankei News. 2019)

อย่างไรก็ตาม การที่โครเอเดะเคยทำงานพิเศษ ทำให้เขามีสายสัมพันธ์กับทางร้าน หนังสือฟุกุทาเกะ จึงได้รับการติดต่อให้เข้ามาทำงานอีกครั้ง โดยรับผิดชอบตรวจแก้ไขคำในเนื้อหา ของนิตยสารวรรณกรรม ไคเอน แม้ว่าโครเอเดะจะแสดงความสนใจในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก แต่ไม่เคยละทิ้งความต้องการที่จะเขียนหนังสือ และงานนี้ได้สร้างแรงจูงใจให้เขาอยากเขียนนวนิยายขึ้นมา อีกครั้งหนึ่ง และฝันไปถึงเส้นทางที่ตนได้รับรางวัลนักเขียนหน้าใหม่และรางวัลอาคูตางวะ ทั้ง ๆ ที่ ไม่เคยมีประสบการณ์แม้แต่การเป็นสมาชิกกองบรรณาธิการ เขารู้ตัวอยู่เสมอว่า เป้าหมายที่แท้จริงคือ การได้เข้าทำงานที่บริษัท TV Man Union ซึ่งเป็นบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์อิสระแห่งแรกของญี่ปุ่น ที่ก่อตั้งขึ้นในปี 1970 (Sankei News. 2019) ซึ่งจะเป็นใบเบิกทางสำหรับการต่อยอดความสนใจที่มี ต่อภาพยนตร์ โครเอเดะได้เล่าว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“หลังเรียนจบ ผมอยากหางานที่เกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ แต่สตูดิโอกำลังตกต่ำ จึงแทบไม่มีโอกาสเลย มันมีสามวิธีที่จะเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมได้ หนึ่งคือผันตัวไปเป็นผู้กำกับหนังผู้ใหญ่ ไม่ก็เริ่มสร้างภาพยนตร์อิสระแบบมือสมัครเล่น ทางที่สามคือ เข้าสู่การสร้างรายการโทรทัศน์เชิงพาณิชย์ ซึ่งเป็นที่ที่ผมตระหนักได้ถึงสิ่งที่อยากทำ”

(อีโรคาสึ โครเรเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน CineAction. 2003)

4.1.4 ชีวิตการทำงานในบริษัท ปัญหา และการค้นพบแนวทางของตัวเอง

อีโรคาสึ โครเรเอเดะ จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยวาเซดะ ในปี ค.ศ. 1987 และเริ่มงานประจำที่บริษัท TV Man Union ในตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับรายการโทรทัศน์ ในระยะแรกเขามีหน้าที่รับผิดชอบหลายรายการ เช่น รายการตอบปัญหาความรู้ อเมริกาโอดันอุลตราควิช, โซโกะกะชิริโท, เซโกฟูชิอิคเคน! และรายการท่องเที่ยวอย่าง โทโฮคุเอะ อิคิไท รวมถึงงานจิปาละอื่น ๆ ในสตูดิโอ ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งความเหนื่อยยาก ที่โครเรเอเดะสารภาพภายหลังว่า ในตอนนั้นเขามีความรู้สึกอยากลาออกแทบทุกวัน ส่วนหนึ่งเป็นเพราะบรรยากาศในการทำงานที่เต็มไปด้วยการใช้อำนาจข่มเหง ตะโกนดุด่า ไปจนถึงทำร้ายร่างกาย จนทำให้เพื่อนร่วมงานของเขาทนไม่ได้และลาออกไป โครเรเอเดะ แสดงความไม่พอใจในเรื่องนี้ต่อโปรดิวเซอร์โดยตรง จนเกิดเป็นการทะเลาะกันใหญ่โต และทำให้โปรดิวเซอร์ตัดขาดไม่ร่วมงานกับเขาอีก รวมไปถึงเพื่อนร่วมงานคนอื่น ๆ ก็พยายามหลีกเลี่ยงที่จะร่วมงานกับเขาด้วย ด้วยความที่โครเรเอเดะเข้าบริษัทมาได้เพียง 1 ปี ยังไม่สิทธิเลือกรับงานที่อยากทำได้เอง เขาจึงตัดสินใจไม่ไปทำงานเป็นการชั่วคราว ความไม่พอใจต่อพฤติกรรมของหัวหน้าและทีมงานที่มีอำนาจมากกว่า ทำให้ในเวลาต่อมา โครเรเอเดะตั้งปณิธานว่าจะไม่กระทำการเหล่านี้ในการทำงาน โดยกล่าวไว้อย่างชัดเจนว่า

“ผมจะไม่โมโหขึ้นมาหน้ากอง ผมไม่ชอบตัวเองเลยเวลาโกรธ การตะโกนโวยวาย ทำร้ายใครสักคน เพื่อตั้งศักยภาพและสมาธิที่ก้าวข้ามขีดจำกัดของเขาออกมา เป็นเรื่องละเมอเพ้อพกของรูปแบบทหาร ถึงอย่างนั้น แนวคิดแบบนี้ก็ยังคงมีอยู่ในกองถ่าย ผมว่ามันเป็นสิ่งเลวร้ายของญี่ปุ่นนะ”

(อีโรคาสึ โครเรเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน Sankei News. 2019)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โคเรเอตะใช้เวลาราว 3 เดือนที่หยุดไปบริษัท ในการประกอบสร้างสิ่งที่ยากทำให้เป็นการส่วนตัว ซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากการที่เขากลับไปอ่านหนังสือของ ทสึเนะโอะ โคมัทสึ (小松 恒夫) ที่ถ่ายทอดปัญหาสังคม สิ่งแวดล้อม และการศึกษา โดยเขาชื่นชอบเรื่องที่บ้านที่เกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ของโรงเรียนประถมศึกษาอินะ ที่จังหวัดนากาโนะ ซึ่งสอดรับกับรายการโทรทัศน์ New Station ฉายทาง TV Asahi ที่โคเรเอตะเคยดูและประทับใจเมื่อสมัยเรียนมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่มเด็ก ๆ ช่วยกันเลี้ยงดูลูกวัวตัวหนึ่งที่โรงเรียนเดียวกัน โคเรเอตะตัดสินใจทำสารคดีภาคต่อจากเนื้อหาในรายการโทรทัศน์ จึงติดต่อประสานงานกับทางโรงเรียนประถมศึกษาอินะ และได้รับการยินยอมจากทางโรงเรียนที่กำลังสร้างโครงการเลี้ยงดูวัวตัวหนึ่ง เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเรื่องการผลิตนมและรีดนม อย่างไรก็ตาม ในการที่จะสามารถสร้างสารคดีอิสระนี้ได้ โคเรเอตะจำเป็นต้องใช้เงินทุนมากกว่าที่ตนมี เขาจึงจำเป็นต้องไปกู้ยืมหัวข้อโทรทัศน์ของบริษัท TV Man Union กลับไปทำงานในตำแหน่งผู้ช่วยผู้กำกับ เพื่อเก็บเงินผ่อนกล้องวิดีโอ (Sankei News, 2019) และจัดสรรเวลาสำหรับการไปถ่ายทำที่โรงเรียนประถมศึกษาอินะ เพื่อบันทึกเหตุการณ์ของเด็กกลุ่มหนึ่งที่เฝ้าเลี้ยงดูลูกวัวอย่างใกล้ชิด เป็นเวลาทั้งหมดกว่า 3 ปี และเกิดเป็นสารคดี Lessons from a Calf (も ろ 一 つ の 教 育 ~ 伊 那 小 学 校 春 組 の 記 録 ~) ออกอากาศในรายการ NONFIX ช่วงเด็กของ Fuji TV ในปี ค.ศ. 1991 (kore-eda.com. n.d.)

สารคดี Lessons from a Calf ฉายภาพให้ผู้ชมได้ติดตามเหตุการณ์ตั้งแต่การที่โรงเรียนจัดทำโครงการเรียนรู้ โดยขอยืมวัวเพศเมียชื่อ ลอรา มาจากฟาร์มปศุสัตว์ ครูประจำชั้นจึงได้มอบหมายหน้าที่ให้เหล่านักเรียนในชั้นได้พูดคุยปรึกษาหารือ และร่วมมือกันเตรียมการต่าง ๆ ตั้งแต่สร้างคอกเล็ก ๆ ขึ้นมาในบริเวณลานกว้างของโรงเรียน คำนวณชนิดและค่าอาหารตลอดระยะเวลาเลี้ยงดู ซึ่งเป็นกลยุทธ์ที่ครูใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างการเรียนรู้วิชาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ โดยเด็ก ๆ ได้สนุกไปกับมันได้อย่างไม่รู้ตัวด้วย เมื่อลอรามาถึงโรงเรียน เด็ก ๆ ได้เรียนรู้วิธีการดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของวัว ทั้งการแปรงขน ช่วงเวลาให้อาหาร ทำความสะอาดคอก นำสิ่งปฏิกูลไปทำปุ๋ย รีดนม และนำผลผลิตจากนมมารับประทาน ควบคู่ไปกับกิจกรรมนอกห้องเรียนอย่างการเก็บเกี่ยวผลผลิตข้าวโพด เพื่อนำไปขายในชุมชนและนำรายได้มาซื้ออาหารให้ลอราต่อไป นอกจากกิจวัตรประจำวันต่าง ๆ ที่เด็ก ๆ มีปฏิสัมพันธ์ต่อลอราแล้ว โคเรเอตะได้เน้นย้ำถึงภาพที่เด็ก ๆ ต่างเฝ้ารอการให้กำเนิดลูกของลอราที่ตั้งครรภ์อย่างใจจดใจจ่อ จนกระทั่งลอราคลอดก่อนกำหนด และทำให้ลูกวัวแรกเกิดเสียชีวิตในวันเดียวกัน เหตุการณ์นี้ทำให้เด็ก ๆ เศร้าโศกเป็นอย่างมาก พิธีศพถูกจัดขึ้นอย่างเรียบง่าย และทำให้ทุกคนได้เรียนรู้และตระหนักถึงความไม่จีรังของชีวิตของสิ่งทีพวกเขา รัก จนในที่สุด เมื่อครบกำหนดเวลาที่ให้ไว้ จึงนำมาสู่การถกเถียงแสดงความคิดเห็นในห้องเรียน เรื่องการส่งคืนลอราให้กับฟาร์มปศุสัตว์ และฉายให้เห็นถึงความรักความผูกพันที่เด็ก ๆ มีให้กับสัตว์ในความดูแล ที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พวกเขาเองแสดงความห่วงแหน เพราะเห็นลอร่าเป็นเพื่อนและส่วนหนึ่งของครอบครัว แต่ก็ตัดสินใจส่งคืนไปในท้ายที่สุด เพราะถือว่าการปฏิบัติตามข้อตกลงนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องยึดมั่น และเด็ก ๆ ทุกคนก็ได้มาร่วมส่งลอร่าขึ้นรถกลับฟาร์มในวันสุดท้ายด้วยมวลอารมณ์ที่ทั้งรู้สึกขอบคุณด้วยรอยยิ้ม และร้องไห้อย่างอาลัยอาวรณ์

ในปีเดียวกันนี้เอง โครเอเดะยังได้รับความไว้วางใจให้รับหน้าที่ผู้กำกับสารคดี ภายใต้การผลิตของ TV Man Union เรื่อง However... (しかし…福祉切り捨ての時代に) ที่ติดตามกรณีฆ่าตัวตายของ โทโยโนริ ยามาโนะอูจิ เจ้าหน้าที่สวัสดิการสังคมและสิ่งแวดล้อม ผู้รับหน้าที่แถลงการณ์ เเชิญหน้ากับสื่อและกระแสสังคมต่อการรับผิดชอบกรณีการเกิดโรคมินามาตะ คู่ขนานไปกับกรณีฆ่าตัวตายของ โนบุโกะ ฮาราชิมะ หญิงสาวที่รับผลกระทบจากการถูกปฏิเสธสิทธิในการรับสวัสดิการสังคมครั้งแล้วครั้งเล่า โดยโครเอเดะถ่ายทอดสารคดีเรื่องนี้ด้วยการสัมภาษณ์ผู้คนใกล้ชิดทั้ง ยามาโนะอูจิ โทโมโกะ ภรรยาของโทโยโนริ ที่นำข้อเขียนและบันทึกมากมายของสามีที่เก็บไว้มามอบให้กับทีมงาน ในขณะที่เดียวกันก็สัมภาษณ์เจ้าของห้องเช่า และผู้จัดการบาร์ที่เคยรู้จักใกล้ชิดกับโนบุโกะ ที่บอกเล่าถึงสภาพอึดอัดขัดสนของเธอ และอาการป่วยจนไม่สามารถไปทำงานได้ตามปกติ อย่างไรก็ตาม ความตายของทั้งสองกลายเป็นภาพสะท้อนกลับไปยังความล้มเหลวอย่างรุนแรงของระบบการแจกจ่ายสวัสดิการรัฐอย่างเท่าเทียม โครเอเดะเรียงลำดับและนำเสนอข้อมูลจากข่าว หนังสือพิมพ์ พุดเทจวีดีโอรายการข่าว และภาพถ่าย รวมไปถึงจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเจ้าหน้าที่รัฐบาลหลายคน ทั้งที่มีความเกี่ยวข้องกับความตายของยามาโนะอูจิและฮาราชิมะ และเจ้าหน้าที่ระดับสูงผู้ดูแลรับผิดชอบด้านสวัสดิการสังคม โดยทำการตีแผ่ถึงต้นเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น และผลกระทบที่ตามมา จนลงเอยด้วยการเสียชีวิตอย่างเศร้าสลด

สารคดีเรื่อง However... เข้าฉายและได้รับรางวัลยอดเยี่ยม Galaxy Award ซึ่งเป็นข้อพิสูจน์ว่า โครเอเดะมีความชำนาญในการทำงานภายใต้ข้อจำกัดทางด้านทีมงานและการสนับสนุน โดยโครเอเดะได้เล่าถึงกระบวนการดังกล่าวว่า

“การสร้างสารคดีเรื่องนี้ทำให้ผมสามารถทำสิ่งที่ยากทำได้อย่างอิสระ

เป็นการเปิดมุมมองที่มีต่อสิ่งรอบตัว และทำให้ได้เรียนรู้มากมายตลอดการถ่ายทำด้วย
ผมได้ร่างแผนงาน ควบคุมการผลิต รวมไปถึงดูแลเรื่องการติดต่อ สิ่งที่ได้รับถ่ายทอดมาจาก
TV Man Union นี้ กลายเป็นนิสัยติดตัวของผม ถึงแม้ทุกวันนี้ผมจะมอบหมายงานควบคุมการผลิต
ให้คนที่มีความเชี่ยวชาญมากกว่าดูแล แต่การเขียนบท กำกับ ตัดต่อ ผมยังคงทำด้วยตัวเอง”

(ชิโรคาสุ โครเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน Sankei News. 2019 และ BUN-BUKU. n.d.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปี ค.ศ. 1992 โคเรเอเดะสร้างสารคดี I Wish I Could Be Japanese (日本人になりたかった) ที่สะท้อนภาพการกดขี่ข่มเหงและสิทธิความไม่เท่าเทียมที่เกิดขึ้นในสังคมญี่ปุ่น ผ่านการติดตามชายชาวเกาหลีคนหนึ่ง ที่เป็นอดีตทหารที่ถูกส่งตัวมาร่วมรบกับญี่ปุ่น ในสมัยที่คาบสมุทรเกาหลีถูกยึดครอง เมื่อสงครามจบลง เขาเลือกที่จะละทิ้งอัตลักษณ์ตัวตนเดิมไป และสร้างตัวตนใหม่ในฐานะคนญี่ปุ่นขึ้นมาแทน เขาแต่งงาน มีลูก และใช้ชีวิตในญี่ปุ่นอยู่กว่า 50 ปี จนกระทั่งถูกจับกุมในปี ค.ศ. 1985 ด้วยข้อหาปลอมแปลงเอกสาร และถูกสงสัยว่าเป็นสายลับจากเกาหลีเหนือ (letterboxd. n.d.) ต่อมาในปี ค.ศ. 1993 โคเรเอเดะมีผลงานสารคดีมากมาย ทั้งการเดินทางไปยังประเทศไต้หวัน เพื่อถ่ายทำสารคดี When Cinema Reflects the Times--Hou Hsiao-Hsien and Edward Yang (映画が時代を写す時—侯孝賢とエドワード・ヤン) ที่นำเสนอแนวทางการสร้างผลงานของผู้กำกับ ไทวเซียวเสียน และ เอ็ดเวิร์ด หยาง สองผู้กำกับคู่แข่ง ที่ต่างเป็นแรงผลักดันสำคัญของกลุ่ม New Taiwanese Cinema ที่สะท้อนภาพของสังคมและประวัติศาสตร์ สารคดีเรื่อง Four Times of Death ที่วิพากษ์ระบบการแพทย์ญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับความสำเร็จในการปลูกถ่ายรักษา มากกว่าสนใจดูแลสุขภาพผู้ป่วยหลังการผ่าตัด นำไปสู่การเสียชีวิตและความเศร้าโศกของญาติ และสารคดีเรื่อง Soul Sketches - Every Person's Kenji Miyazawa (心象スケッチ それぞれの宮沢賢治) ที่สำรวจชีวิตคนทั่วไปที่มีความเชื่อมโยงกับโลกของพืช สัตว์ แมลง และดวงดาว ซึ่งสะท้อนถึงความรักในธรรมชาติเช่นเดียวกับ เคนจิ มียาซาวะ กวีผู้เขียนเรื่องราวสำหรับเยาวชน และผู้บุกเบิกงานด้านนิเวศวิทยาคนสำคัญของญี่ปุ่น (Paletz, Gabriel M.; Saito, Ayako. 2003)

นอกจากนี้ ในปีเดียวกัน โคเรเอเดะได้สร้างสารคดีที่แบ่งย่อยออกเป็น 2 เรื่องจากโครงเรื่องใหญ่ ๆ ที่เป็นแกนกลางคือชีวิตและความตาย โดยเรื่องแรกคือ This is How I'm Living with AIDS-Hirata Yutaka Recounts (エイズと生きる人: 平田豊さんは語る) ติดตามชีวิตของ ฮิราตะ ยูทาเกะ ชายชาวญี่ปุ่นคนแรกที่ยกมาเปิดเผยต่อสาธารณะถึงเพศสภาพการเป็นเกย์และติดเชื้อ HIV จากการมีเพศสัมพันธ์ และเรื่องต่อมาคือ August Without Him (彼のいない八月か) ในปี ค.ศ. 1994 ที่สร้างจากหลังจากที่ฮิราตะเสียชีวิตไปแล้ว โดยฉายภาพของช่วงเวลา 18 เดือนสุดท้ายในชีวิต โดยเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกในจิตใจ และความทุกข์ทรมานกับความเจ็บป่วยของฮิราตะ ผ่านการบอกเล่าด้วยวิดีโอบันทึกชีวิตประจำวัน (Ehrlich. 2019) โคเรเอเดะได้ติดตามชีวิตของฮิราตะอย่างใกล้ชิด ฉายภาพการใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาทั่วไปที่อาศัยอยู่ในห้องพักขนาดเล็ก สนุกกับมื้ออาหารง่าย ๆ ที่ทำเอง ชีวชนให้ทีมงานสารคดีฟังเพลงที่เขาชอบ รวมถึงกลับบ้านเกิดไปเยี่ยมหลุมศพของพ่อ ฮิราตะเข้าออกโรงพยาบาลบ่อยครั้ง อาการของโรคเอดส์ค่อย ๆ ทำลายความแข็งแรงของร่างกายรวมถึงประสาทสัมผัสต่าง ๆ จนตาเกือบบอดสนิท เขาย้ายมาอยู่ที่อยู่ใหม่ที่กว้างขวางขึ้น เพื่อให้คนดูแลมาอาศัยอยู่ด้วยและช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ ในช่วงปลายชีวิต ฮิราตะตระหนักรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสมอว่า ตัวเขาเองกำลังเข้าใจถึงความตายมากขึ้นทุกขณะ แต่เขาก็ยังคงแสดงออกถึงความหวังในชีวิต และมองโลกอย่างมีอารมณ์ขัน トラバจนกระทั่งเสียชีวิตในวันที่ 29 พฤษภาคม ค.ศ. 1994

4.1.5 ชีวิตผู้กำกับภาพยนตร์ เรียนรู้ และแสวงหา

ในปี ค.ศ. 1995 เมื่อเข้าสู่วัย 32 ปี ฮิโรคาสุ โคเรเอดะ ได้เปิดตัวในฐานะผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิงเป็นครั้งแรก จากภาพยนตร์ Maborosi (夕の光) ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นของ เทรุ มิยาโมโตะ ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของ ยูมิโกะ หญิงสาวที่สามีฆ่าตัวตายโดยไม่รู้สาเหตุ เธอจึงต้องพยายามละทิ้งความเศร้าโศกและรู้สึกผิดที่ยังติดค้างในใจ ผลงานนี้ทำให้โคเรเอดะเริ่มเป็นที่รู้จัก จากการได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์มากมาย เช่น รางวัล OCIC Award -Honorable Mention และ Golden Osella สาขากำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ณ เทศกาลภาพยนตร์เวนิส ปี 1995 และยังส่งให้ มากิโกะ เอสุมิ ได้รับรางวัลสาขานักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม Blue Ribbon Award ปี 1996 และรางวัล Newcomer of the Year ในงานประกาศรางวัล Awards of the Japanese Academy ปี 1996 (kore-eda.com. n.d.)

อย่างไรก็ตาม การกำกับภาพยนตร์ Maborosi ทำให้โคเรเอดะได้ทบทวนถึงวิธีการทำงานของตัวเองอีกครั้งว่า เขาอาจยึดติดกับการวางแผนอย่างรัดกุมมากเกินไป (Sankei News. 2019) สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่อมา คือความเห็นจากผู้กำกับชาวไต้หวัน โทวเซียวเสียน ที่เขาได้พบระหว่างไปถ่ายทำสารคดีในปี ค.ศ. 1996 ที่เสนอให้เขาปล่อยให้อิสระเกิดขึ้นในการถ่ายทำมากกว่านี้ (Ehrlich. 2019) หลังจากนั้น โคเรเอดะได้กลับมากำกับภาพยนตร์สารคดีอีกครั้งเรื่อง Without Memory (記憶が失われた時) ภายใต้การผลิตของ TV Man Union ที่มีจุดเริ่มต้นจากการที่เขาได้อ่านบทความในหนังสือพิมพ์ ที่รายงานเกี่ยวกับความผิดพลาดทางการแพทย์ ที่เกิดขึ้นกับชายชื่อว่า ฮิโรชิ เซคิเนะ จากการขาดวิตามินหลังการผ่าตัดกระเพาะอาหาร ทำให้สมองได้รับความเสียหายอย่างถาวร และป่วยเป็นโรคความจำเสื่อมชนิดหายาก ทำให้สมองไม่สามารถสร้างความทรงจำระยะสั้นขึ้นใหม่ได้ สารคดีได้ฉายภาพเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ที่ทำให้ผู้ชมตระหนักได้ถึง ความสำคัญอย่างยิ่งของความทรงจำ ผ่านสิ่งที่เขาัมปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัว จากการติดตามโดยผู้กำกับภาพ ฮอนดะ ชิเงรุ และการตอบโต้กับทีมงานถ่ายทำ ที่เกิดจากการที่โคเรเอดะให้กล้องไปกับฮิโรชิ เพื่อให้เขาบันทึกโลกในแบบของตัวเอง ทั้งนี้ โคเรเอดะชี้ให้เห็นว่า ปัญหาของเซคิเนะเกี่ยวพันกับไม่เพียงตัวเองและลูก ๆ ของเขา ที่ต้องใช้ชีวิตร่วมกับพ่อที่ไม่สามารถจำได้ว่าพวกเขาเติบโตขึ้นอย่างไร แต่ยังรวมไปถึงปัญหาของระบบสังคมสังเคราะห์ โรงพยาบาล ไปจนถึงนโยบายด้านสาธารณสุขของรัฐบาล (Ehrlich. 2019) โคเรเอดะให้ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับโรคดังกล่าว ผ่านการ

สัมภาษณ์บุคลากรทางการแพทย์ ผสมผสานกับฉายภาพชีวิตประจำวันของเซคิเนะอย่างเรียบง่าย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครอบครัวที่เต็มไปด้วยความเข้าใจในตัวเขา และปรับตัวให้อยู่กับสถานะที่เขาสูญเสียความทรงจำไป ในตอนที่ตื่นนอนในเช้าวันรุ่งขึ้น ด้วยท่าทีที่มีความหวังในชีวิตและยอมรับความเป็นจริง แม้เขิเนะจะไม่สามารถรักษาความทรงจำของตนไว้ได้ แต่ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นจะคงอยู่เสมอในผู้คนรอบตัวเขา และสะท้อนกลับมาสร้างตัวตนให้เขา เพื่อใช้ชีวิตต่อไป

ในปีเดียวกันนี้เอง โคเรเอเดะได้ร่วมมือกับผู้กำกับชาวญี่ปุ่น นาโอมิ คาวาเสะ (河瀬直美) สร้างภาพยนตร์สารคดีร่วมกันในฐานะผู้กำกับร่วม เรื่อง This World (A Correspondence Between Naomi Kawase and Hirokazu Koreeda) (現しよ 往復書簡 河瀬直美×是枝裕和) ในรูปแบบของการแลกเปลี่ยนวีดิโอที่ถ่ายด้วยฟิล์ม 8 มม. ซึ่งกันและกัน โดยฉายให้เห็นการดิ้นรนต่อสู้ในการสร้างภาพยนตร์ของทั้งสอง โคเรเอเดะแสดงความสนใจในการกระบวนการถ่ายทำ และตั้งคำถามว่า กล้องนั้นถ่ายภาพอะไร ฟิล์มจับภาพอะไร ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นภาพสะท้อนความว่างเปล่าในจิตใจของเขาด้วย ในขณะที่คาวาเสะจดจ่ออยู่กับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน และช่วงเวลาที่ได้อยู่กับเพื่อนที่คอยให้กำลังใจเธออยู่ไม่เคยขาด (Letterboxd. n.d.)

ในปี ค.ศ. 1998 โคเรเอเดะได้ทดลองผสมผสานเทคนิคสารคดีสัมภาษณ์และภาพยนตร์บันเทิงแฟนตาซีเข้าด้วยกัน ด้วยการสร้างภาพยนตร์เรื่อง After Life (ワンドフルライフ) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของสถานที่แห่งโลกหลังความตาย ที่เหล่าวิญญาณจะต้องเลือกเหตุการณ์ในความทรงจำของตนเอง เพื่อนำมาให้เจ้าหน้าที่ทำการจำลองขึ้นอีกครั้งในรูปแบบภาพยนตร์ ผลงานนี้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ 200 แห่ง ใน 30 ประเทศทั่วโลก ได้รับคำวิจารณ์ในแง่บวกอย่างเอกฉันท์ ในฐานะของภาพยนตร์ญี่ปุ่นนอกกระแสที่ได้รับความนิยมจากผู้ชม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นน้อยครั้ง โคเรเอเดะได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างที่รับอิทธิพลมาจากการที่ตนเคยทำงานสารคดี และยังเขียนนวนิยายควบคู่ไปกับบทภาพยนตร์ และยังเป็นผลงานแรกที่เขาร่วมงานกับผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ (山崎裕) ที่จะทำงานร่วมกันอีกยาวนานด้วย (The Criterion Collection. 2021) ยามาซากิ ได้เดินทางมายังประเทศไทยเพื่อบรรยายพิเศษเกี่ยวกับการร่วมงานกับโคเรเอเดะเมื่อวันที่ 8 กันยายน ค.ศ. 2016 ซึ่งได้กล่าวถึง After Life ว่าเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในการทำงานของโคเรเอเดะ โดย อรรถนพ ชินตะวัน ผู้รับหน้าที่ล่ามในงานบรรยาย ได้เล่าถึงคำกล่าวของยามาซากิไว้ว่า

“Maborosi ที่เป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของโคเรเอเดะ ได้รับทั้งเสียงชื่นชม

และถูกวิจารณ์ว่ามีความคล้ายผลงานของโทวเซียวเสียนอย่างมาก

นั่นเป็นจุดเริ่มต้นให้เขาเริ่มค้นหาสไตล์ของตัวเอง ทดลองทำหลาย ๆ แบบ จนกลายเป็น After Life”

(ยูทาเกะ ยามาซากิ ให้สัมภาษณ์. 2016. แปลโดย อรรถนพ ชินตะวัน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในปี ค.ศ. 2001 โคเรเอเดะนำแรงบันดาลใจจากข่าวก่อการร้ายของลัทธิโอมชินริเกียว มาสร้างภาพยนตร์เรื่อง Distance (ディスタンス) โดยถ่ายทอดเรื่องราวของชายหญิง 4 คน ที่เดินทางเข้าป่ามาเพื่อระลึกถึงญาติผู้เป็นสมาชิกลัทธิก่อการร้ายและเสียชีวิตไปแล้ว จนชายอดีตสมาชิกลัทธิคนหนึ่งได้ปรากฏตัวขึ้น ก่อนจะต้องพักค้างแรมในกระท่อมร่วมกัน ทั้งภาพยนตร์ Maborosi (1995) After Life (1998) มาจนถึง Distance (2001) โคเรเอเดะได้สร้างแนวทางภาพยนตร์ของตนเองให้เริ่มปรากฏชัด โดยได้กล่าวถึงผลงานของตนไว้ว่า

“ผมสนใจตัวความตายที่หมายถึงการสิ้นชีวิต
น้อยกว่าผู้คนที่ยังมีชีวิตอยู่ และยังสัมผัสได้ถึงความตาย”

(อิโรคาสุ โคเรเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน New York Times. 2009)

ในปี ค.ศ. 2004 โคเรเอเดะนำแรงบันดาลใจจากข่าว มาสร้างภาพยนตร์เรื่อง Nobody Knows (誰も知らない) ที่นำเสนอชีวิตแม่ที่ทิ้งครอบครัวไป ทำให้ อากิระ ลูกชายคนโต จึงจำเป็นต้องดูแลน้อง ๆ อีก 3 คน ให้มีชีวิตรอดต่อไป และประสบกับความยากลำบากทางคุณภาพชีวิตมากขึ้นเรื่อย ๆ ผลงานนี้เป็นที่รู้จักในระดับสากล จากการเข้าฉายในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ครั้งที่ 57 ส่งให้ ยูยะ ยากิระ นักแสดงผู้รับบท อากิระ ได้รับรางวัลนักแสดงนำชายยอดเยี่ยม ซึ่งถือว่าเป็นนักแสดงอายุน้อยที่สุดในประวัติศาสตร์ที่ได้รับรางวัลนี้

หลังเสร็จสิ้นการสร้างภาพยนตร์ Nobody Knows แล้ว โคเรเอเดะอยากสร้างผลงานที่ให้ความสุขสดใสบ้าง ปี ค.ศ. 2006 จึงได้ก้าวเข้าสู่ความท้าทายใหม่ ๆ ด้วยการสร้างภาพยนตร์ซามูไรย้อนยุค (時代劇) โดยนำบันทึกเชิงประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นในสมัยศตวรรษที่ 18 เรื่องตำนานการแก้แค้นของ 47 โรนิน มาใช้เป็นฉากหลังเหตุการณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Hana (花よりもなほ) ที่มี อาโอกิ โซซาเอมอน ซามูไรฝีมืออ่อนด้อย แต่ต้องแก้แค้นศัตรูของพ่อ

ในเวลาต่อมา สไตส์โดดเด่นเฉพาะตัวของโคเรเอเดะชัดเจนยิ่งขึ้นไปอีก ด้วยการนำประสบการณ์จริงที่มีต่อครอบครัวของตนเอง มาเป็นแรงบันดาลใจหลักในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Still Walking (歩いても歩いても) ในปี ค.ศ. 2008 ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวหนึ่งวันของการกลับมารวมตัวของลูก ๆ ที่บ้านพ่อแม่ ในวันครบรอบการเสียชีวิตของพี่ชายคนโต โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับคำวิจารณ์ในแง่บวกทั้งจากผู้ชมในและนอกประเทศ และยังได้รับรางวัลชนะเลิศ Blue Ribbon Awards ในสาขาผู้กำกับยอดเยี่ยม และนักแสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยมอีกด้วย

เมื่อเริ่มมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดขึ้น โคเรเอเดะมักกล่าวว่าเขามีความสนใจในการสร้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์แบบ Home Drama (ホームドラマ) โดยเว็บไซต์พจนานุกรมภาษาญี่ปุ่นออนไลน์ kotobank ได้ให้นิยามว่าเป็น ภาพยนตร์หรือละครที่นำเสนอเรื่องราวในชีวิตประจำวันของครอบครัว โดยทั่วไปแล้ว มักฉายภาพปัญหาความขัดแย้ง หรือเรื่องบาดหมางกันที่เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกในครอบครัว ถ่ายทอดด้วยการผสมผสานระหว่างอารมณ์ขันและความเศร้า ซึ่งคำทับศัพท์ในภาษาอังกฤษถูกสร้างขึ้นในประเทศ และอ้างอิงภายใต้บริบทของญี่ปุ่นเท่านั้น

ในปีเดียวกัน โครเอะยังมีผลงานการกำกับภาพยนตร์สารคดีเรื่อง 大丈夫であるよらに - Cocco 終わらないう旅 เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ โดยร่วมงานกับ TV Man Union อีกครั้ง โดยเป็นการเกาะติดชีวิตของนักร้องนักแต่งเพลงสาวชาวญี่ปุ่น Cocco ที่เข้าไปมีส่วนร่วมในการจัดการปัญหาสิ่งแวดล้อมที่โอกินาวาอันเป็นบ้านเกิดของเธอ ทั้งด้วยการจัดสร้างกลยุทธ์สำคัญในการลดขยะให้เป็นศูนย์ ทำเพลงที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิกฤตการณ์ใกล้สูญพันธุ์ของพะยูน และสร้างผลงานดนตรีต่อเนื่องในแนวทางของตัวเอง โดยโครเอะได้ฟังเพลงของเธอ และรับรู้สิ่งที่เธอพยายามสื่อสาร จึงตัดสินใจร่วมเดินทางไปกับเธอและถ่ายทำการออกแสดงทัวร์ (eiga.com. n.d.)

ในปี ค.ศ. 2009 โครเอะได้สำรวจแนวทางใหม่ ๆ ด้วยการนำเรื่องราวความรักแพนตาซีจากมังงะของ โยชิเอะ โกดะ (業田 良家) มาสร้างภาพยนตร์เรื่อง Air Doll (空気人形) ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของตุ๊กตาทายที่เกิดขึ้นมีชีวิตจิตใจ และค่อย ๆ เรียนรู้มิติความเป็นมนุษย์ ซึ่งได้รับความสนใจอย่างมากในเวทีเทศกาลภาพยนตร์ ถึงอรรถรสที่เปลี่ยนไปจากแนวทางที่ผ่านมาของผู้กำกับ ส่งให้เข้าชิงรางวัล Un Certain Regard ในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 62

ต่อมาในปี ค.ศ. 2010 โครเอะกำกับซีรีส์ฉายทางช่อง NHK BS-hi ของประเทศญี่ปุ่นใน เรื่อง Kaidan Horror Classic (妖しき文豪怪談シリーズ) ซึ่งสร้างจากรวมเรื่องสั้นของไซเซ มุโร โดยโครเอะได้กำกับตอนที่ชื่อว่า 後の日 ก่อนที่ในปี ค.ศ. 2011 เขาจะมีผลงานภาพยนตร์เรื่อง I Wish (奇跡) ที่ถ่ายทอดตัวละครเด็กชายสองพี่น้องและกลุ่มเพื่อนสนิท ที่อยากให้อุแม่กลับมาคืนดี จึงมุ่งหน้าไปอธิษฐานในจังหวัดที่รถไฟชินคันเซนวิ่งสวนกัน I Wish ออกเผยแพร่ในวงกว้าง และได้รับรางวัลบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์ซานเซบาสเตียนครั้งที่ 59

ในปี ค.ศ. 2012 เป็นช่วงเวลาที่โครเอะหยุดพักจากงานสร้างภาพยนตร์ และได้มีผลงานกำกับสารคดีสั้นเรื่อง The Message from Fukushima (福島からのメッセージ) ถ่ายทอดภาพหลังเหตุการณ์ภัยพิบัติที่โรงไฟฟ้านิวเคลียร์ฟูกูชิมะ อันเป็นผลพวงจากแผ่นดินไหวขนาดใหญ่และคลื่นสึนามิ นอกจากนี้ โครเอะยังได้ร่วมงานกับ TV Man Union ในการรับหน้าที่เขียนบทกำกับ และดูแลการตัดต่อมินิซีรีส์เรื่อง Going my Home (ゴーイングマイホーム) จำนวน 5 ตอน จากทั้งหมด 10 ตอน โดยถ่ายทอดเรื่องราวของ เรียวตะ ทสึโบอึ โปรติวเซอร์ประจำบริษัทโปรดักชันโซเมฆา ซาเอะ ภรรยาของเขาที่เป็นผู้ดิสไทลิสต์ ผู้มีความกังวลใจทั้งเรื่องงานและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การศึกษาของลูกสาว จนวันหนึ่งเมื่อเรือจะต้องเดินทางไปยังนากาโนะเพื่อไปหาพ่อ และเกิดเป็นการพบปะกันที่แสนแปลกประหลาด

ผลงานของ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ เป็นที่รู้จักอย่างโดดเด่นทั้งในและนอกประเทศ จากการที่ในปี ค.ศ. 2013 เขามีผลงานเรื่อง Like Father, Like Son (そして父になる) เรื่องราวของสองครอบครัวต่างฐานะ ที่ลูกชายถูกสลับตัวกันตั้งแต่แรกเกิด ภาพยนตร์เรื่องนี้เข้าฉายสายประกวดในเทศกาลภาพยนตร์ทั่วโลก และชนะเลิศถึง 23 รางวัล เช่น Jury Prize ณ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 66 และเข้าชิงอีกกว่า 47 รางวัล นอกจากนี้ยังได้รับการติดต่อจาก สตีเวน สปีลเบิร์ก ในการขอซื้อสิทธินำไปสร้างเป็นภาพยนตร์รีเมคสัญชาติอเมริกันด้วย

ในปี ค.ศ. 2015 โครเอเดะเผยแพร่ภาพยนตร์เรื่อง Our Little Sister (海街diary) ที่สร้างจากมังงะของ อากิมิ โยชิดะ (吉田 秋生) โดยถ่ายทอดเรื่องราวสามสาวพี่น้องที่รับน้องสาวต่างแม่มาดูแล ผลงานนี้ได้รับรางวัลสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม ถ่ายภาพยอดเยี่ยม ออกแบบแสงยอดเยี่ยม และยังส่งให้ ซึสึ ฮิโรสะ ในบทน้องสาวคนเล็กได้รับรางวัล Newcomer of Year จากเวที Japanese Academy Awards ครั้งที่ 40 อีกทั้งยังเข้าชิงรางวัลใหญ่ Palme d'Or ณ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 68 อีกด้วย

ช่วงเวลาเดียวกันนี้ โครเอเดะได้กำกับภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Ishibumi (いしぶみ) ซึ่งเป็นฉบับปรับปรุงใหม่ของสารคดีในปี ค.ศ. 1969 ที่ผลิตโดย Hiroshima Television โดยฉายเป็นรายการพิเศษในวาระ 70 ปีหลังสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ทิ้งระเบิดปรมาณูที่ฮิโรชิมะเมื่อวันที่ 6 สิงหาคม ค.ศ. 1945 ที่ทำให้เยาวชน 321 คน ที่กำลังทำงานรื้อถอนอาคารบริเวณริมฝั่งแม่น้ำสายหลักต้องจบชีวิตลง ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ฮารุกะ อายาสะ นักแสดงผู้เกิดที่ฮิโรชิมะ ได้รับคัดเลือกมาให้เป็นผู้อ่านออกเสียงบันทึกที่เขียนด้วยมือ ซึ่งเป็นสิ่งสุดท้ายของคนเหล่านั้นที่ยังหลงเหลืออยู่ ควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์ครอบครัวผู้เสียชีวิตและผู้เกี่ยวข้องในเหตุการณ์อันน่าสะเทือนใจนั้น (Eiga.com. n.d.)

ในปี ค.ศ. 2016 โครเอเดะนำประสบการณ์วัยเด็กของเขา มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ After the Storm (海よりもまだ深く) ที่ฉายภาพของเรือทะเล พ่อผู้ล้มเหลวในชีวิต ที่หลังจากหย่ากับภรรยาแล้ว เขาต้องดิ้นรนหาเงินเพื่อมาจ่ายค่าเลี้ยงดูลูก ก่อนที่พายุฝนจะทำให้พ่อแม่ลูกต้องมาติดอยู่ในห้องเช่าตลอดคืน และนำไปสู่การปรับความเข้าใจซึ่งกันและกัน ภาพยนตร์ได้เข้าชิงรางวัล Un Certain Regard ณ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 69

อย่างไรก็ตาม มีการตั้งข้อสังเกตว่า ตัวละครนำชายในผลงานของโครเอเดะหลายเรื่อง มักจะมีชื่อเหมือนกันแต่ต่างนามสกุล ได้แก่ เรียวตะ โยโกฮามา ในภาพยนตร์ Still Walking (2008) เรียวตะ ทสึโบอิ ในมินิซีรีส์ Going my Home (2012) เรียวตะ ชิโนดะ ในภาพยนตร์ After the

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Storm (2016) ซึ่งทั้ง 3 บทบาทนี้ รับบทโดย ฮิโรชิ อาเบะ และยังรวมไปถึงตัวละคร เรียวตะ โนโนมิยะ ในภาพยนตร์ Like Father, Like Son (2013) ซึ่งรับบทโดย มาซาฮารุ ฟุกุยามะ โดย โคเรเอตะได้แสดงความแปลกใจ ก่อนจะเผยถึงประเด็นนี้ว่า

“ในตอนที่ผมสร้างตัวละครที่มีความใกล้เคียงกับตัวเอง ผมมักจะให้เขามีชื่อว่า เรียวตะ”

(ฮิโรคาสุ โคเรเอตะ ให้สัมภาษณ์ใน eiga.com. n.d.)

หากนับตั้งแต่ Maborosi ภาพยนตร์ของโคเรเอตะมีทิศทางที่แสดงออกถึงความสดใสมากขึ้นในระยะหลังจนถึง After the Storm ในปี ค.ศ. 2016 โคเรเอตะได้ให้เหตุผลถึงเรื่องนี้ว่า

“ตอนที่ยังเป็นวัยรุ่น ผมฟังความสนใจไปยังเรื่องของความตาย ครุ่นคิดตั้งคำถามกับมัน แต่เมื่อเวลาผ่านไป ตอนนั้นผมเองก็เข้าสู่วัย 50 ทั้งพ่อ แม่ และคนที่มีความผูกพันใกล้ชิดกับผม ต่างก็เสียชีวิตไปแล้ว ความตายไม่ใช่สิ่งที่ผมจะมาสำรวจอีกแล้ว มันเป็นเรื่องจริง และกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต สิ่งที่ผมสนใจตอนนี้คือ ความสูญเสีย มันเหมือนบางสิ่งขาดหายไป แต่ในพื้นที่ว่างแห่งนั้นสามารถถูกเติมเต็ม และเกิดการเยียวยารักษา ความสูญเสียก็นำไปสู่ความเป็นไปได้ หรือโอกาสสำหรับการเปลี่ยนแปลงบางสิ่ง ผมเปลี่ยนไปแล้ว มองโลกในแง่ดีขึ้น”

(ฮิโรคาสุ โคเรเอตะ ให้สัมภาษณ์ใน Macfarlane. 2017)

ในปี ค.ศ. 2017 โคเรเอตะได้ทดลองกับแนวทางภาพยนตร์ใหม่ ๆ ที่ต่างไปจากเดิม ด้วยการกำกับภาพยนตร์อาชญากรรม-สืบสวนสอบสวนเรื่อง The Third Murder (三度目の殺人) ที่นำเสนอเรื่องราวของทนายความ ผู้ต้องหาคดีฆาตกรรม และพยานสำคัญเป็นเด็กสาวที่ถูกความลับบางอย่างไว้ ภาพยนตร์ได้รับรางวัลชนะเลิศในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ตัดต่อยอดเยี่ยม อีกทั้งยังส่งให้ โคจิ ยาคุโซ และ ซึสึ ฮิโรเสะ ได้รับรางวัลนักแสดงสมทบชายและสมทบหญิงตามลำดับ จากเวที Japanese Academy Awards ครั้งที่ 42

หลังจากผ่านการสร้างและตกตะกอนทางผลงานอย่างยาวนาน ในปี ค.ศ. 2018 โคเรเอตะได้กำกับผลงานที่ได้รับการยอมรับว่าดีที่สุดในระยะหลังคือ ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (万引き家族) ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวของครอบครัวฐานะยากจน ที่รับเด็กหญิงผู้ถูกทิ้งขว้างมาดูแล จน

เกิดเป็นความรักความผูกพัน ภาพยนตร์เข้าฉายในหลายประเทศ และได้รับเสียงชื่นชมอย่างมาก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งจากผู้คนทั่วไปและเทศกาลภาพยนตร์ โดยได้รับรางวัลชนะเลิศ 51 รางวัล และเข้าชิงอีกกว่า 100 รางวัล เช่น ชนะเลิศในสาขาภาพยนตร์ ผู้กำกับ บทภาพยนตร์ ถ่ายภาพ ดนตรีประกอบ ออกแบบ แสงยอดเยี่ยม อีกทั้งยังส่งให้ ซากุระ อันโด และ คิริน กิกิ ได้รับรางวัลนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยมและนักแสดงสมทบหญิงยอดเยี่ยมตามลำดับ จากเวที Awards of the Japanese Academy ครั้งที่ 42 โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การชนะเลิศรางวัลใหญ่ Palme d'Or ณ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 71 และเป็นตัวแทนของประเทศญี่ปุ่น ในการเข้าชิงรางวัลภาพยนตร์ต่างประเทศยอดเยี่ยมบนเวที ออสการ์ (Academy Awards) ครั้งที่ 91 ที่ทำให้ผู้ชมรุ่นใหม่ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ทั่วโลก ให้ความสนใจในผลงานและตัวตนของโคเรเอตะในระดับปรากฏการณ์

ด้วยความสำเร็จในระดับสากลจากเวทีรางวัลเมืองคานส์ ในปี ค.ศ. 2019 ฮิโรคาสุ โคเรเอตะ ได้ทำงานกับทีมงานต่างชาติอย่างเต็มรูปแบบ จากการกำกับภาพยนตร์ฝรั่งเศสเรื่อง The Truth (La verité หรือชื่อภาษาญี่ปุ่นคือ 真実) โดยร่วมงานกับนักแสดงฝรั่งเศสที่มีชื่อเสียงอย่างมาก อย่าง แคทเธอริน เดอเนฟ (Catherine Deneuve) จูเลียต บิโนช (Juliette Binoche) รวมไปถึงนักแสดงชาวอเมริกัน อีธาน ฮอว์ค (Ethan Hawke) โดยถ่ายทอดเรื่องราวการปรับความเข้าใจ ระหว่างแม่และลูกสาว โดยถ่ายทำในประเทศฝรั่งเศสทั้งหมด

ในปี ค.ศ. 2020 โคเรเอตะกลับมาสร้างผลงานในประเทศญี่ปุ่นอีกครั้ง ด้วยการกำกับ ทีวีซีรีส์เรื่อง A Day-Off of Kasumi Arimura (有村架純の撮休) จำนวน 2 ตอน ได้แก่ ただいまの後に ซึ่งเอกลักษณ์ทางผลงานของเขาถูกแสดงออกอย่างชัดเจน แตกต่างจากตอนอื่น ๆ ในซีรีส์ชุดเดียวกัน ผ่านเรื่องราวของ คาสุมิ อาริมูระ นักแสดงสาวผู้มีชื่อเสียง ที่ได้รับวันหยุดพักมาอย่างไม่ทันตั้งตัว เธอจึงตัดสินใจกลับบ้านไปหาแม่ที่ต่างจังหวัด และเชื่อมความสัมพันธ์กับสมาชิกในชุมชนอย่างอบอุ่นเป็นกันเอง และตอนที่ชื่อว่า 人間トック ที่เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างอาริมูระที่กลายเป็นดาราดังแล้ว เธอได้พบกับอดีตคนรักที่ทำหน้าที่เป็นเจ้าหน้าที่ตรวจสอบสุขภาพ และเกิดเป็นบทสนทนาอย่างเอื่อยเฉื่อยเจิบงันระหว่างทั้งสอง

นอกจากนี้ ในปีเดียวกัน โคเรเอตะยังได้ก้าวข้ามไปกำกับภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง Broker ที่ถ่ายทอดเรื่องราวของกล่องสำหรับทิ้งเด็ก หากไม่ต้องการเลี้ยงดูต่อไป โดยผู้ทิ้งไม่ต้องระบุชื่อใด ๆ เลย ผลงานนี้อยู่ภายใต้การอำนวยการสร้างโดยบริษัท Zip Cinema และ Cj Entertainment โดยเป็นการร่วมงานกับนักแสดงชั้นนำของเกาหลีได้อย่าง ชองคังโฮ คังดงวอน นักร้องและนักดนตรี ไอยู รวมไปถึงแบดดูนา นักแสดงที่เคยร่วมงานกับโคเรเอตะมาแล้วในภาพยนตร์เรื่อง Air Doll เมื่อปี ค.ศ. 2009 โดยภาพยนตร์ Broker ได้ถูกวางกำหนดการฉายไว้ในปี ค.ศ. 2022 (Frater. 2020)

ในปี ค.ศ. 2022 โคเรเอตะได้ขยายขอบเขตการทำงานของตนเอง ด้วยการร่วมงานกับ Netflix Japan โดยรับหน้าที่กำกับซีรีส์เรื่อง The Makanai: Cooking for the Maiko House (舞

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

妓さんちのまかないさん) ซึ่งดัดแปลงจากมังงะที่เขียนโดย ไอโกะ โคยามะ (小山愛子) ถ่ายทอดเรื่องราวของ สึมิระ เด็กสาวจากจังหวัดอาโอโมริ ที่เดินทางเข้ามายังจังหวัดเกียวโต เพื่อฝึกฝนการเป็นไอโกะ ในขณะเดียวกัน คิโย เพื่อนสนิทที่เดินทางมาพร้อมกัน โชคชะตานำพาให้เธอต้องรับหน้าที่แม่ครัวประจำสถานฝึกสอนไอโกะแทน และนำไปสู่มิตรภาพระหว่างทั้งสอง ความรักที่มีต่อเพื่อนชายสมัยเด็ก และความสัมพันธ์กับผู้คนในเกียวโต

นับถึงปี ค.ศ. 2022 อิโรคาสุ โครเอเดะ ในฐานะผู้กำกับชาวญี่ปุ่นวัย 60 ปี ได้บ่มเพาะช่วงเวลาชีวิต ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้และทำงานมากมาย เขาเริ่มต้นจากความชื่นชอบที่มีต่อวรรณกรรม สู่วามหลงใหลในภาพยนตร์ นำไปสู่การทำงานสารคดีซึ่งประกอบสร้างตัวตนของเขาให้เด่นชัด โครเอเดะนำเทคนิคดังกล่าวมาผสมผสานเข้ากับการสร้างภาพยนตร์บันเทิง ทดลองหาสิ่งใหม่ และตกตะกอนสู่การถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ อันนำมาส่วนหนึ่งมาจากความทรงจำของเขาเอง การค้นคว้าข้อมูล และไม่หยุดการมองหาประเด็น ตั้งคำถาม รวมไปถึงสะท้อนความเป็นไปของสังคมญี่ปุ่นในมุมที่ผู้คนไม่เคยรับรู้ จนผลงานภาพยนตร์กลายเป็นที่ประจักษ์ ได้รับการยอมรับ นำเขาไปสู่ความสำเร็จทั้งด้านรางวัล และการร่วมงานระดับนานาชาติ โครเอเดะได้เผยถึงแผนการที่ฝันไว้ในอนาคตของเขาว่า

“เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวเป็นสิ่งลงตัวกับผมได้เร็วมากในตอนี้ แต่ยังคงมีอีกหลายประเด็นที่ผมต้องการสำรวจ รวมไปถึงบทบาทของญี่ปุ่นที่เป็นผู้ก่ออาชญากรรมในสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นเรื่องยากมากที่จะสร้างได้จริง เพราะคนญี่ปุ่นอยากจะลบมันออกไปจากความทรงจำ

ในฐานะคนสร้างภาพยนตร์แล้ว ผมต้องรับมือกับเรื่องนี้ให้ได้
ตั้งที่ผู้กำกับที่ยอดเยี่ยมอย่าง นากิสะ โอชิมะ และ โซเฮ อิวารุระ เคยทำมาแล้วในอดีต”

(อิโรคาสุ โครเอเดะ ให้สัมภาษณ์ใน Shackleton. 2018)

4.2 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์

การวิจัยเรื่อง ความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ โดยใช้ทฤษฎีประพันธกรเป็นกรอบแนวคิดหลักในการวิจัย มุ่งศึกษาองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ประวัติชีวิตของผู้กำกับ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการทำงาน (Doughty and Etherington-Wright. 2018) โดยการค้นคว้าข้อมูล และวิเคราะห์ภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว 14 เรื่อง ด้วยทฤษฎีโครงสร้างนิยม ทฤษฎีสัจนิยม และทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1 ภาพยนตร์เรื่อง Maborosi (1995)



ภาพที่ 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Maborosi

ที่มา: www.amazon.co.jp (n.d.)

4.2.1.1 เรื่องย่อ

ยูมิโกะในวัยเด็กไม่สามารถเห็นยารังยาที่เดินออกจากบ้าน เพื่อกลับไปสิ้นชีวิตที่ ชิโกกุ เมื่อเวลาผ่านไป ยูมิโกะ (มากิโกะ เอสุมิ) เติบโตขึ้น และใช้ชีวิตเรียบง่ายอย่างมีความสุขกับสามี อิกุโอะ (ทาดาโนบุ อาซาโนะ) ในอพาร์ทเมนต์ขนาดกะทัดรัด บริเวณใกล้สะพานทางรถไฟ จนกระทั่ง คินหนึ่ง เจ้าหน้าที่ตำรวจแจ้งข่าวร้ายว่า พบร่างของอิกุโอะฆ่าตัวตายด้วยการเดินเข้าไปในทางรถไฟ แล้วถูกชนจนเสียชีวิต เธอตกอยู่ในความโศกเศร้า และพยายามเริ่มต้นชีวิตใหม่ด้วยการแต่งงานอีกครั้งและพา ยูอิจิ ลูกชายที่ยังเล็ก (โกคิ คาซึยามะ) ย้ายจากโอซาก้าไปใช้ชีวิตกับ ทามิโอะ (ทาคาชิ นาคาอิโตะ) พ่อม่ายที่อาศัยอยู่ร่วมกับลูกสาววัยเยาว์ โทโมโกะ (นาโอมิ วาตานาเบะ) และ โยชิฮิโระ ผู้เป็นพ่อสามี (อากิระ เอโมโตะ) ที่ย่านโซไซกิในเมืองชนบทติดทะเล ยูมิโกะค่อย ๆ ปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่ที่ช่างเป็นมิตรและอบอุ่นลูกของทั้งสองก็เข้ากันได้ดี

ในวันหนึ่ง เธอต้องเดินทางกลับไปร่วมงานแต่งงานพี่ชาย เมื่อกลับสู่เมืองที่เคยใช้ชีวิตร่วมกับอิกุโอะ ความเศร้าโศก ตัดค้ำที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ ก็หวนคืนมาสู่จิตใจของเธออีกครั้ง และพาความรู้สึกนั้นกลับมายังโซไซกิด้วย ยูมิโกะพยายามทำความเข้าใจในตัวตนและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับอิกุโอะ เธอใช้ชีวิตอย่างหม่นหมอง และสถานการณ์ยิ่งตอกย้ำความรู้สึกหวาดกลัวและว่างเปล่าในจิตใจ เมื่อได้ทราบว่าโทเมโนะเพื่อนบ้านสูงวัยออกเรือแล้วหายตัวไปกลางพายุ แม้จะกลับมาได้อย่างปลอดภัย แต่ความรู้สึกกระวนกระวายใจของยูมิโกะ กระตุ้นให้เธอกล่าวโทษกับอดีตของสามีที่ปิดบังไว้ วันรุ่งขึ้น ยูมิโกะออกจากบ้านท่ามกลางอากาศหนาว เธอเดินตามขบวนแห่ศพผ่านหิมะที่โปรยปราย ก่อนที่จะไปสิ้นสุดใกล้กองเพลิงที่ถูกจุดขึ้นบริเวณริมทะเล ซึ่งเป็นที่ที่เธอกับทามิโอะได้พูดคุยปรับความเข้าใจกัน และคาดเดาได้เพียงว่าแสงลวงตาเป็นสิ่งที่นำความตายมาสู่อิกุโอะ แต่เธอเลือกที่จะยอมรับคำตอบที่คลุมเครือนั้น และใช้ชีวิตต่อไปพร้อมกับครอบครัวใหม่ที่เมืองอันแสนสงบนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1.2 แก่นเรื่อง

ภาพยนตร์ Maborosi มีตัวละครหลักคือยูมิโกะ ซึ่งความสูญเสียและความตายของบุคคลใกล้ชิดเป็นจุดพลิกผันและขับเคลื่อนเรื่องราว ตั้งแต่ในวัยเด็กที่เธอห้ามยาให้ออกจากบ้านไม่ได้ และเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ อิคุโอะผู้เป็นสามีได้ฆ่าตัวตายด้วยการเดินเข้าไปขวางรถไฟอย่างไม่รู้สาเหตุ ทั้ง ๆ ที่ชีวิตทั้งคู่มีความสุขกันดีตามปกติ จึงสร้างความทุกข์และสับสนให้เธออย่างมาก โครเอะ

โครเอะแสดงความสนใจในประเด็นเรื่องความไม่แน่นอนของชีวิต โดยเลือกนำเสนอด้วยท่าที่สงบนิ่งเนิบช้า โครเอะใช้ความตายของผู้เป็นที่รัก เป็นส่วนสำคัญที่ส่งอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ไปเรื่อย ๆ โดยไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ แม้จะพยายามหนีหรือเก็บกดไว้ไม่แสดงออกมาภายนอกก็ตาม ผู้กำกับสะท้อนสภาวะดังกล่าว ด้วยกลวิธีเล่าเรื่องเปรียบเทียบระหว่างซีเควนซ์ที่เธอส่งอิคุโอะเดินออกจากบ้านในช่วงต้นเรื่อง จากนั้นเธอทำตามกิจวัตรประจำวันทั่วไป ก่อนจะทราบข่าวจากตำรวจว่าสามีเสียชีวิต และซีเควนซ์หลังจากที่เธอกลับมาจากร่วมงานแต่งงานที่ชาย เมื่อโทโมเนะเพื่อนบ้านหญิงชรา ออกทะเลไปตั้งแต่เข้ามิดแล้วไม่กลับมา ทำให้ยูมิโกะรู้สึกกระวนกระวายอย่างหนักตลอดวันที่เกิดพายุฝน ก่อนที่ในค้ำวันนั้นเธอจะกลับมาอย่างปลอดภัย ความตายของยาในวัยเด็กและของอิคุโอะในวัยผู้ใหญ่ จึงส่งผลกระทบต่อความหวาดหวั่นค่อชะตากรรมของโทโมเนะ นอกจากนี้ ฉากที่ยูมิโกะเดินทางไปหาอิคุโอะที่ในโรงงาน ก่อนจะทักทายเขาอย่างร่าเริงผ่านประตูกระจกและได้รับรอยยิ้มตอบกลับมา เมื่อถูกเล่าซ้ำอีกครั้ง ยูมิโกะยังคงมองผ่านกระจก แต่ภายในหลงเหลือเพียงความว่างเปล่า ไม่มีอิคุโอะอีกต่อไปแล้ว การเปรียบเทียบข้างต้นสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมว่า ความสูญเสียอิคุโอะยังคงเป็นสิ่งที่ดีค้างอยู่ในจิตใจของยูมิโกะ

นอกจากการเหตุการณ์ที่ดำเนินไปแล้ว ความตายและก้าวข้ามผ่านความรู้สึกถูกใช้สร้างเป็นรายละเอียดของตัวละครยูมิโกะและทามิโอะซึ่งเป็นสามีใหม่ด้วย โดยทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่ทับซ้อนกันทั้งในอดีตที่ต่างก็สูญเสียคนรักก่อนจะมาแต่งงานใหม่กัน เพศของลูก ๆ ที่ต้องเลี้ยงดู ที่อยู่อาศัยย่านอุตสาหกรรมที่เชื่อมโยงกับความเจ็บปวดจากอิคุโอะที่คงอยู่ในตัวยูมิโกะ และเมืองชนบทเงียบสงบที่เชื่อมโยงกับการก้าวข้ามผ่านความเจ็บปวดไปแล้วของทามิโอะด้วย

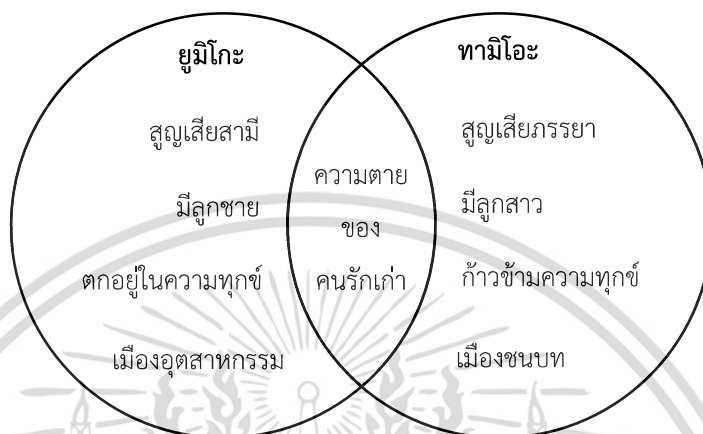
การแสดงออกของยูมิโกะมีความสอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างบุคลิกภาพของคาร์ล จุง กล่าวคือ เมื่อความเจ็บปวดเพราะสูญเสียยาและอิคุโอะ ถูกกลไกป้องกันทางจิตกดให้ลงไปอยู่ในส่วนของจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล ทำให้เธอแสดงออกมามีชีวิตชีวาในขณะที่ใช้ชีวิตที่โซซิกก็ได้ ตัวตนของเธอไม่มั่นคง และการกลับไปเยือนเมืองเดิมเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้ความเจ็บปวดนั้นถูกผลักดันขึ้นสู่จิตสำนึกของอีกครั้ง สภาวะจิตใจที่ทนทุกข์ของยูมิโกะถูกแสดงออกผ่านบุคลิกเศร้าหมอง เมื่อโทโมเนะชี้ให้เห็นว่าเธอยังมีลูกชาย และเธอยังกลับมาจากทะเลอย่างปลอดภัย จึงเป็นการปลดความทุกข์

ไปได้กึ่งหนึ่ง จนกระทั่งเมื่อยูมิโกะเดินตามขบวนศพไปจนถึงกองไฟถูกจุดขึ้นที่ริมทะเล แล้วระบาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างตรงไปตรงมากับทามิโอะ ถึงความไม่เข้าใจและพยายามหาคำตอบว่าเหตุใดอิคูโอะจึงฆ่าตัวตาย คำตอบเรื่องแสงลวงตา ไม่ได้คลี่คลายความเศร้าอย่างสมบูรณ์ แต่เป็นสร้างมุมมองที่มีต่อความจริง ยอมรับอดีตอันเลวร้ายของตนเอง และใช้มันขับเคลื่อนชีวิตไปข้างหน้า โดยการหาคำตอบที่กระจ่าง แจ่มในคำถามที่สงสัยอาจไม่ใช่สิ่งจำเป็นอีกต่อไป



ภาพที่ 4.2 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละคร ใน Maborosi
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

การคงอยู่ของอิคูโอะในเชิงกายภาพและความรู้สึก ถูกสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ผ่าน กระจกรวน ตั้งแต่รูปแบบเสียงในฉากที่อิคูโอะวัยเด็กซึ่งจักรยานผ่านไป หลังจากนั้นผู้ชมจะได้ยินเสียง กระจกรวนเสมอในฉากที่ทั้งสองอยู่ด้วยกัน จนกลายเป็นสิ่งสุดท้ายที่เหลืออยู่หลังจากเขาเสียชีวิตไป แล้ว ยูมิโอะนำกระจกรวนไปด้วยเมื่อแต่งงานใหม่ แต่โคเรเอตะตัดเสียงกระจกรวนออกไปเพื่อสื่อว่าเธอ เริ่มต้นชีวิตใหม่ที่ไม่มีอิคูโอะได้แล้ว แต่เมื่อเธอกลับไปสัมผัสสถานที่เดิม ๆ เสียงกระจกรวนดังขึ้นอีกครั้ง และดังต่อเนื่องในขณะที่ยูมิโอะเดินตามขบวนแห่ศพ ก่อนที่เงิบหายไปโดยสิ้นเชิงหลังจากที่ เธอ เดินออกห่างจากกองไฟ ที่เป็นสัญลักษณ์แทนความตายและความอาลัยที่เธอมีต่ออิคูโอะ

โคเรเอตะเล่าเรื่องผ่านโครงเรื่องเบาบาง แต่ให้ความสำคัญกับสิ่งละอันพันละน้อยในชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น ทั้งกิจกรรมในครัวเรือน บทสนทนาที่สมจริง ฤดูกาลที่เปลี่ยนไป มาถ่ายทอดกระบวนการรับมือกับความสูญเสียของยูมิโอะ สร้างให้เธอมีความเปราะบางและไม่ สมบูรณ์แบบตามธรรมชาติของมนุษย์ ความสมจริงดังกล่าวแสดงให้เห็นแนวทางสังคมนิยมใหม่ที่เขา พัฒนามาจากงานสร้างสรรค์ และผลงานภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกนี้ ยังสะท้อนให้เห็นโลกทัศน์ของ โคเรเอตะที่มีต่อความตาย เขาไม่แสดงความหวาดกลัวหรือเกลียดชัง ภาพยนตร์ Maborosi นำเสนอ แก่นเรื่องที่ว่าด้วยความตายเป็นสิ่งที่ส่งอิทธิพลต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่ แสวงหาวิธีรับมือ และยอมรับมัน ได้ในท้ายที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.1.3 สุนทรียภาพ

ภาพยนตร์ Maborosi ถูกถ่ายทอดด้วยท่าที่สงบนิ่ง เนิบช้า ด้วยลดการใช้เทคนิคภาพยนตร์จนเหลือเพียงความเรียบง่าย ผ่านวิธีการถ่ายแบบชัตลิ่งตลอดทั้งเรื่อง โครเอเดะยังเลือกใช้ขนาดภาพไกล ประกอบการการตั้งกล้องนิ่งอยู่กับที่และถ่ายแบบลองเทค (long take) เป็นส่วนมาก เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากกระทำของตัวละคร และสามารถใช้เวลาค่อย ๆ สังเกตสภาพแวดล้อมโดยรอบจากความยาวนานในแต่ละช็อต แม้จะมีการเคลื่อนกล้องช้า ๆ รวมไปถึงการใช้ขนาดภาพปานกลางและใกล้ แต่ปรากฏเพียงน้อยครั้งเท่านั้น อีกทั้งยังเลือกตัดข้ามเหตุการณ์ความตายของอิกุโอะให้หลงเหลือเพียงผลกระทบทางจิตใจหลังจากนั้นของภรรยา โครเอเดะเว้นระยะห่างจากตัวละครโดยทำหน้าที่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ ไม่ตัดสินหรือเน้นการแสดงออกเชิงอารมณ์ เทคนิคการถ่ายภาพดังกล่าว สอดคล้องกับการแนวทางแบบสัจนิยมใหม่ที่มุ่งเน้นความจริงและลดทอนเทคนิคด้านกล้องและปรุงแต่งด้านจัดแสงให้เรียบง่ายที่สุด

แม้โครเอเดะจะไม่จัดแสงเพิ่มเติมด้วยอุปกรณ์ไฟใด ๆ เลย ในการถ่ายทำในสถานที่จริง แต่ให้ความสำคัญมากเป็นพิเศษกับการเลือกใช้แสงเงา ความสว่างความมืดในแต่ละฉาก เพื่อให้สัมพันธ์กับสภาพจิตใจของตัวละครเอกยูมิโกะอย่างมีนัยสำคัญ โดยแสดงออกชัดเจนในช่วงเวลาที่เธอใช้ชีวิตอย่างมีความสุขร่วมกับอิกุโอะ ภาพให้แสงเงาที่สมจริง เปลี่ยนความเข้มอ่อนและสีของแสงไปตามช่วงเวลา ทั้งสองเผยใบหน้าที่มีแสงตกกระทบ ซึ่งดึงความสนใจของผู้ชมไปยังตัวละครทั้งสองที่กำลังสนทนากัน แต่หลังจากที่อิกุโอะเสียชีวิตไปแล้ว ผู้กำกับเลือกใช้ให้เธออยู่ใต้บรรยากาศมืดสลัวที่มีแสงสว่างเพียงเล็กน้อย สะท้อนถึงความเศร้าโศกเสียใจที่กำลังเผชิญหน้า ต่อมาเมื่อเธอย้ายเมืองมาเริ่มต้นชีวิตใหม่กับทามิโอะที่ ภาพมีความสว่างขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งสัมพันธ์กับความรู้สึกที่กำลังก้าวไปสู่ความสดใสของชีวิตพร้อมครอบครัวใหม่ อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับแทรกช็อตที่ยูมิโกะนั่งอยู่ในความมืดตามลำพังไประหว่างช็อตที่มีแสงสว่างเต็มที่เหล่านี้ ซึ่งแสดงออกถึงความทุกข์ใจที่ยังคงอยู่กับเธอ และหวนระลึกถึงมันได้เสมอเมื่ออยู่ตามลำพัง

ความสว่างและมืดเหล่านี้ สร้างความเปลี่ยนแปลงทางความรู้สึกอย่างชัดเจน เมื่อเธอกลับมาจากงานแต่งงานที่ชาย บ้านและสถานที่เดิม ๆ กระตุ้นให้เธอหวนระลึกถึงความตายของอิกุโอะ และทำให้ภาพบรรยากาศของเมืองริมทะเลโซโซกิที่เคยสดใสกลับมืดมนลง โครเอเดะใช้ภาษาภาพร่วมกับความสว่างและมืดของภาพอย่างมีประสิทธิภาพ ในซีควนซ์ขบวนแห่ศพที่เริ่มต้นจากยูมิโกะนั่งเฉยไม่ขึ้นรถประจำทาง เธอมองไปยังขบวนแห่ศพ เดินตามแล้วหลุดเฟรมไป ก่อนที่จะไปสิ้นสุดที่โชดหินที่ยื่นเข้าไปในทะเล ความสว่างในช็อตนี้คือกองไฟที่กำลังเผาไหม้ร่างของผู้ตาย และแสงช่วงเวลาใกล้ค่ำที่หล่อเลี้ยงบรรยากาศให้มีความลึกลับชวนพิศวง ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เราระบายความในใจทั้งหมดออกมา ก่อนที่ทามิโอะจะกล่าวถึงแสงดวงตาที่อาจเป็นสาเหตุนำความตายมาสู่เขา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.3 ความสว่าง-มืด และการใช้ขนาดภาพ ในช่วงชีวิตต่าง ๆ ของยูมิโกะ

ที่มา: ภาพยนตร์ Maborosi (2566)

ในฉากเดียวกันนี้เอง โคเรเอตะแสดงความโดดเด่นด้านสุนทรียภาพอีกประการหนึ่งคือ หลีกเลี่ยงการรื้ออารมณ์ผู้ชม แม้ว่าเหตุการณ์ในขณะนั้นจะเป็นการแสดงความรู้สึกอย่างหนักของตัวละครก็ตาม ด้วยการเลือกใช้ภาพขนาดใหญ่ (Extreme Long Shot) ที่ตัวละครมีขนาดเล็กมากเป็นภาพย้อนแสงและเงาสะทอนบนผืนน้ำ โดยผู้ชมจะรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นผ่านเสียงบทสนทนาที่มาร่วมเสียงสะท้อนด้วยความใส่ใจของยูมิโกะ ประกอบกับเสียงดนตรีหลอกหลอนและโศกเศร้า ซึ่งมีความแตกต่างจากขนบภาพยนตร์ปกติที่มักใช้ภาพขนาดใหญ่ (Close-Up Shot) เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกตัวละคร นอกจากนี้ ภาพขนาดใหญ่ยังถูกใช้เพื่อเปิดเผยถึงสภาพแวดล้อมของโซโซกิอันเงียบสงบ และมีอาณาเขตกว้างใหญ่ใกล้ชิดกับผืนป่าและท้องทะเล ดังที่เห็นได้ชัดเจนจากซีควเอนซ์ที่ ยูอิจิและโทโมโกะ ไปวิ่งเล่นรอบเมือง ซึ่งการแทรกสอดเหล่านี้เข้ามาช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่นุ่มนวลให้กับช่วงเวลาที่ยูมิโกะกำลังปรับตัวเข้ากับเมืองใหม่ด้วย

นอกจากนี้ โคเรเอตะยังใช้ประโยชน์จากสถานที่ถ่ายทำภายในบ้านย่านโซโซกิ ที่เป็นบ้านแบบประเพณีญี่ปุ่น ประตูเลื่อนต่าง ๆ ถูกปรับให้เกิดที่ว่าง ปิดทึบ หรือสร้างความคับแคบอัดตามความรู้สึกของตัวละคร และตลอดทั้งเรื่องมีการใช้ดนตรีประกอบเรียบง่ายเพียงเล็กน้อยเท่านั้น อีกทั้งยังหลีกเลี่ยงการตัดต่อ เพื่อใช้ประโยชน์จากความเนิบช้ายาวนาน ที่ทำให้สามารถซึมซับบรรยากาศตามเวลาจริงได้อย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับพยายามรักษาความพิถีพิถันในการจัดวางองค์ประกอบภาพ และตำแหน่งของนักแสดงในเฟรมอย่างเห็นได้ชัด โคเรเอตะแสดงออกถึงสุนทรียภาพด้วยการประยุกต์มุมมองและเทคนิคแบบสารคดีที่เขาเองมีประสบการณ์สูง กับเทคนิคแบบภาพยนตร์สมัยใหม่ที่สอดคล้องกัน และอยู่ระหว่างการค้นหาความสมดุลระหว่างความเรียบง่ายและขนบการสร้างอารมณ์แบบภาพยนตร์บันเทิง

4.2.1.4 กระบวนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษานี้เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Maborosi เป็นผลงานเรื่องแรก ที่โคเรเอเดะรับหน้าที่ผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิงขนาดยาว โดยมีจุดเริ่มต้นจากการกำกับสารคดีเรื่อง However... ในปี ค.ศ. 1991 ที่เขาได้สัมภาษณ์โทโมโกะ ผู้เป็นภรรยาฝ่ายของ โทโยโนริ ยามาโนะอูจิ เจ้าหน้าที่สวัสดิการสังคมและสิ่งแวดล้อม ที่ฆ่าตัวตายเพราะแรงกดดันจากสังคม ที่เรียกร้องความรับผิดชอบในคดีโรคมินามาตะ การสร้างผลงานนี้ทำให้ผู้กำกับเกิดความสนใจในวิธีที่ผู้คนใช้รับมือกับการสูญเสียคนใกล้ชิด วิธีก้าวผ่านความเศร้าโศก และโหยหาอาลัยอย่างยากลำบาก (Feinsod. 1996) เขาพูดคุยกับเธอเพื่อค้นหาและรวบรวมความรู้สึกมาใช้สร้างตัวละครยูมิโกะ โคเรเอเดะเสริมว่าเขาทำตามสิ่งที่รุ่นพี่ในบริษัทสอนให้ไม่ให้คิดถึงเป้าหมายใหญ่ แต่เลือกเพียงคนเดียวที่สามารถเข้าไปพูดคุยโดยตรงได้ (Saito. 2018)

ในช่วงเวลาเดียวกันนี้เอง ผู้อำนวยการสร้าง นาโอเอะ โกลุ ได้ซื้อสิทธิในการดัดแปลงเรื่องสั้น 幻の光 (Phantom Lights and Other Stories) จากผู้ประพันธ์ เทรุ มิยาโมโตะ มาในราคาถูก และยังไม่มีความเชื่อมั่นว่าจะสามารถดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ที่สมบูร์นได้ เพราะเรื่องราวส่วนหนึ่งประกอบขึ้นจากชีวิตจริงของมิยาโมโตะ ในช่วงปี ค.ศ. 1970 ที่ต้องประสบกับความยากลำบาก ย้ายบ้านบ่อยครั้ง เพราะธุรกิจของพ่อล้มเหลว ทำให้แม่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าและต้องการฆ่าตัวตาย อีกทั้งบรรยากาศและตัวละครที่เต็มไปด้วยความรู้สึกเจ็บปวด พยายามทำความเข้าใจความเลวร้ายที่เกิดขึ้นด้วยความอาลัย (Ehrlich. 2019) โคเรเอเดะเคยอ่านเรื่องสั้นนี้และมีความชื่นชอบอยู่แล้ว อีกทั้งประเด็นยังสอดคล้องกับสิ่งที่เขาสนใจอยู่ จึงเข้ามาเริ่มงานสร้างโดยได้ โอกิตะ โยชิฮิสะ มารับหน้าที่เขียนบท ซึ่งใช้เวลาพัฒนาบทราว 3 ปี โดยดัดแปลงอย่างซื่อตรงและตัดเพียงเนื้อหาบางส่วนที่ไม่จำเป็นออกไปเท่านั้น (Saito. 2018)

โคเรเอเดะประยุกต์ประสบการณ์งานสารคดี โดยใช้มุมมองที่มุ่งสำรวจสถานะจิตใจของมนุษย์ตามความเป็นจริง เลือกทำงานกับนักแสดงสมัครเล่น เพื่อสร้างความสมจริงให้ตัวละครและเหตุการณ์มากที่สุด ผู้กำกับเผยว่า ได้มีการเลือกนักแสดงดังมารับบทนำแล้ว แต่ถูกปฏิเสธไปเพราะไม่มั่นใจผลตอบแทน เมื่อได้รู้จักกับ มากิโกะ เอสุมิ นักแสดงหน้าใหม่ที่แทบไม่เคยทดสอบหน้ากล้อง โคเรเอเดะจึงพูดคุยและทราบว่า เธอมีความทรงจำที่ทันทูซึกับโศกเศร้าจากการสูญเสียพ่อไปเพราะอาการป่วย สิ่งนี้ทำให้พร้อมจะเข้าใจตัวละครยูมิโกะอย่างลึกซึ้ง ทำให้ผู้กำกับเกิดความเชื่อมั่นและตัดสินใจเลือกเธอมารับบทนำอย่างไม่ลังเล อีกทั้งยังนำประสบการณ์จริงของเธอ มาดัดแปลงเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครด้วย (Saito. 2018)

ทั้งนี้ โคเรเอเดะไม่ได้ติดอยู่ในข้อจำกัดว่า ต้องทำงานกับนักแสดงสมัครเล่นเท่านั้น ตัวละครอิคุโอะผู้เป็นสามีของยูมิโกะ รับบทโดย ทาดาโนบุ อาซาโนะ ซึ่งเป็นที่รู้จักในญี่ปุ่นอยู่แล้ว แต่อิคุโอะปรากฏตัวเพียงช่วงก่อนฆ่าตัวตายในตอนต้นเรื่อง ผู้ชมจึงรับรู้ถึงตัวตนเชิงรูปธรรมของเขาที่ปรากฏเป็นภาพลักษณ์ของอาซาโนะเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เท่านั้น สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่า โคเรเอเดะ

ไม่มีความตั้งใจใช้พลังดาราศาสตร์และความมีชื่อเสียงของอาซาโนะเป็นจุดขาย

โคเรเอเดะยอมรับว่า ในกระบวนการสร้างทั้งหมดนี้ ตัวเขาเองแทบจะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์น้อยที่สุดในกองถ่าย โดยรับผิดชอบหน้าที่ผู้กำกับเพียงอย่างเดียว และให้ความไว้วางใจทีมงานที่มีศักยภาพทั้งผู้กำกับภาพ มาซาโอะ นาคาโบริ และผู้ตัดต่อภาพยนตร์ โทโมโยะ โอชิมะ โดยทั้งสองร่วมงานกับโคเรเอเดะในภาพยนตร์เรื่องนี้เพียงครั้งเดียวเท่านั้น ก่อนที่เขาจะรับผิดชอบการตัดต่อภาพยนตร์ทุกเรื่องเองในอนาคต (imdb. n.d.) ซึ่งการถ่ายทำครั้งนี้ จะมุ่งเน้นความสมจริงเป็นหลัก ด้วยการใช้แสงธรรมชาติเกือบทั้งหมด และไม่มีความตั้งใจที่จะจัดแสงด้วยอุปกรณ์ไฟเพิ่มเติม โดยให้ความสำคัญกับการเลือกช่วงเวลาถ่ายทำ ความแตกต่างของแสงเงา และความสว่างโดยรอบในแต่ละฉาก เพื่อใช้เป็นภาพแทนความรู้สึกในจิตใจของยูมิโกะ มากกว่ามีจุดประสงค์เพื่อเล่าเรื่อง (Feinsod. 1996) ผู้กำกับเสริมว่า ผู้ที่ส่งอิทธิพลต่อการทำงานของเขามากเป็นพิเศษคือผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย มิชิโกะ คิตามุระ ที่แสดงออกถึงความเป็นมืออาชีพ ใส่ใจรายละเอียดในทุก ๆ ฉาก และกำหนดรูปแบบสีเครื่องแต่งกายที่เปลี่ยนไปของยูมิโกะ เพื่อส่งเสริมการสื่อความหมายตลอดทั้งเรื่อง รวมไปถึงยืนยันหนักแน่นกับโคเรเอเดะว่า การออกแบบเสื้อผ้าของเธอนั้น ตั้งใจให้ตัวละครสวมใส่ภายใต้แสงธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับแผนการที่ผู้กำกับตั้งใจไว้ (Saito. 2018)

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเป็นผลงานภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรก โคเรเอเดะจึงเตรียมงานการถ่ายทำอย่างเข้มงวด โดยเฉพาะขั้นตอนการวางแผนวิธีถ่ายภาพ ลักษณะแสง สี บรรยากาศ และการจัดองค์ประกอบอย่างพิถีพิถันอย่างถึงที่สุด เพราะต้องการถ่ายทอดความรู้สึกของยูมิโกะออกมาผ่านบรรยากาศด้านภาพเหล่านั้น เขาวาดสตอรี่บอร์ดเตรียมไว้อย่างรัดกุมกว่า 300 ชุด และให้นาคาโบริถ่ายทำแต่ละชุดด้วยเลนส์ตามที่กำหนดไว้เท่านั้น แต่ผลลัพธ์กลับไม่เป็นที่พึงพอใจนัก (Sankei News. 2019) ทำให้โคเรเอเดะได้ทบทวนถึงวิธีการทำงานของตัวเองใหม่ โดยเผยว่า สิ่งที่ได้ออกมาไม่ต่างอะไรกับการนำภาพนิ่งมาเรียงต่อกันไปเรื่อย ๆ ซึ่งตรงกันข้ามกับการถ่ายทำลักษณะเดียวกันของยาสุจิโร โอสุ ที่สามารถทำให้ฉากที่ดูเหมือนนิ่ง แต่กลับให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวออกมาได้ (Sankei News. 2019)

ภาพยนตร์ Maborosi เผยแพร่ในปี ค.ศ. 1995 ทำให้ผู้ชมเริ่มรู้จักอิโรคาสุ โคเรเอเดะ ว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์บันเทิงหน้าใหม่ ที่มีสไตล์แปลกใหม่เฉพาะตัว กระบวนการสร้างผลงานนี้เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญให้เขาเริ่มใช้ความคุ้นเคยจากงานสร้างสรรค์ มาประยุกต์เข้ากับวิธีการในแนวทางสังคมนิยมใหม่ และพร้อมเปิดรับเทคนิคต่าง ๆ ของงานสร้างภาพยนตร์บันเทิงเข้ามาด้วย เขาได้ทดลองและเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน นำไปสู่การทดลองเทคนิควิธีการเล่าเรื่องแบบใหม่ ในผลงานภาพยนตร์บันเทิงเรื่องที่สองคือ After Life ที่เข้าฉายในปี ค.ศ. 1998

4.2.2 ภาพยนตร์เรื่อง After Life (1998)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 โปสเตอร์ภาพยนตร์ After Life

ที่มา: www.themoviedb.org (n.d.)

4.2.2.1 เรื่องย่อ

วิญญาณชายหญิง 22 คน ได้เดินทางผ่านม่านหมอกมาถึงสำนักงานที่ทุกคนต้องถูกสัมภาษณ์ โดยให้เลือกความทรงจำที่มีค่าที่สุดในชีวิตเพียงเรื่องเดียว จากนั้นเจ้าหน้าที่จะนำไปจำลองขึ้นใหม่ด้วยการถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ แล้วฉายให้ดูอีกครั้งเพื่อฟื้นความทรงจำนั้นให้กระจ่างชัด ก่อนที่นำติดตัวไปยังดินแดนอันเป็นนิรันดร์ โดยทุกคนมีเวลาอยู่ที่นี้ 7 วันตลอดกระบวนการทั้งหมด

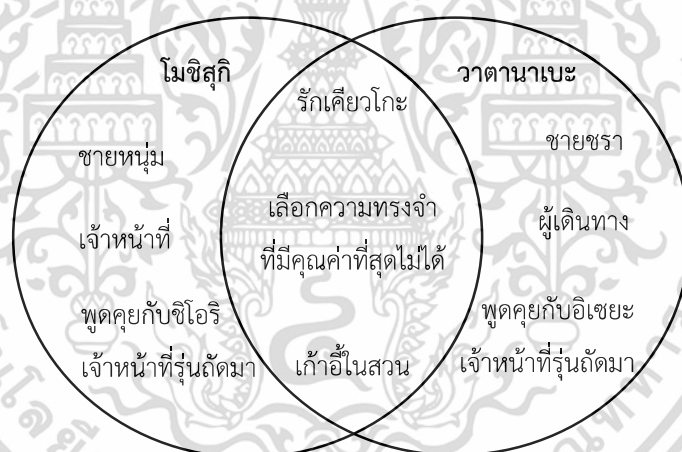
ทาคาชิ โมชิสุกิ (อาราตะ อิอูระ) เจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษารุ่นพี่ จับคู่กับ ชิโอริน ซาโตนาเกะ (เอริกะ โอตะ) เจ้าหน้าที่ฝึกหัด รวมไปถึงเจ้าหน้าที่คนอื่น ๆ ได้สัมภาษณ์วิญญาณที่มาถึง โดยมีทั้งหญิงชราที่ผูกพันกับพี่ชาย นักบินผู้หลงใหลท้องฟ้า ชายสูงวัยที่อวดอ้างเรื่องทางเพศ หญิงวัยกลางคนที่เสียใจเรื่องเป็นชู้ หนุ่มวัยรุ่นที่ปฏิเสธอย่างดื้อรั้น เด็กสาวที่นึกถึงความสุขที่สวนสนุก หญิงชราหนึ่งเงียบ และ อิจิโร วาตานาเบะ (ทาเคโตะชิ นาคิโตะ) ไม่สามารถตัดสินใจเลือกความทรงจำได้ โมชิสุกิจึงได้นำม้วนวิดีโอที่บันทึกช่วงชีวิตทั้งหมดของเขามาให้ดูเพื่อทบทวนอดีต เขาคอยถามไถ่ จนรู้ความจริงว่า เคียวโกะ ภรรยาของวาตานาเบะที่เสียชีวิตไปก่อนหน้า แม้ที่จริงแล้วเป็นอดีตคู่หมั้นของตน แต่เพราะโมชิสุกิเสียชีวิตไปตั้งแต่ยังหนุ่มด้วยภัยสงคราม จึงพลัดพรากจากเธอ และยังคงติดค้างเป็นวิญญาณที่ไม่สามารถเลือกความทรงจำที่มีค่าที่สุดได้ ก่อนจะลงเอยด้วยการกลายเป็นเจ้าหน้าที่

เมื่อวิญญาณทั้ง 22 คน ได้ดูภาพยนตร์เรื่องราวในอดีตของตนแล้ว จึงออกเดินทางต่อไป วาตานาเบะได้ทิ้งจดหมายไว้ให้กับโมชิสุกิ ใจความว่าเขาเองรู้ว่าโมชิสุกิเป็นใคร เพราะภรรยาของเขาได้เล่าเรื่องให้ฟัง เธอยังหมั่นไปเยี่ยมหลุมศพของโมชิสุกิทุกปี และเขาไม่โกรธเคืองที่เคียวโกะเก็บรักษาโมชิสุกิไว้ในใจเสมอ เมื่อชิโอรินค้นเจอฟิล์มภาพยนตร์ของเคียวโกะ และนำมาเปิดให้โมชิสุกิได้ดู จึงได้รับรู้ว่าเคียวโกะเลือกช่วงเวลาที่อยู่กับเขาเป็นความทรงจำที่มีค่ามากที่สุด โมชิสุกิได้เลือกความทรงจำของตนเอง เหล่าทีมงานได้ถ่ายทำภาพยนตร์ให้เป็นกรณีพิเศษ เพื่อส่งเขาเดินทางต่อไปในที่สุด

4.2.2.2 แก่นเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขณะที่ Maborosi ยูมิโกะถูกหลอกหลอนด้วยความทรงจำเรื่องการสูญเสียสามี โครเอเดะตั้งคำถามถึงความทรงจำในทางตรงกันข้ามผ่าน After Life ที่มองว่าเป็นสิ่งมีค่าอย่างยิ่ง และให้ความสำคัญกับการเลือกจดจำมากกว่าการพยายามลืม ประเด็นดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านบทสนทนาเป็นหลัก โดยมีแกนกลางอยู่ที่สองตัวละครคือโมชิสุกิและวาตานาเบะ ผู้กำกับจัดวางทั้งสองในลักษณะทั้งการเปรียบเทียบคู่ตรงข้าม และสร้างความเชื่อมโยงให้เสมือนเป็นบุคคลที่มีช่วงเวลาและความทรงจำทับซ้อนกัน ผ่านความสัมพันธ์ที่ทั้งสองมีต่อกัน ในขณะที่วาตานาเบะรู้ว่าเจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษาเขาคืออดีตคู่หมั้นของภรรยา เขาเลือกที่จะตระหนักถึงความจริงและไม่เปิดเผยให้อีกฝ่ายรู้ ฝ่ายโมชิสุกิเลือกที่จะหนีไป ด้วยการขอเปลี่ยนหน้าที่รับผิดชอบไปดูแลคนอื่น ก่อนจะตัดสินใจล้มล้มความเศร้านั้นไว้กับตัวเอง และดูแลวาตานาเบะต่อไปตลอดสัปดาห์ โดยไม่บอกความจริงให้อีกฝ่ายได้รับรู้เช่นกัน เพราะกลัวจะทุกข์ทรมานกับความจริงมากกว่าเมตตาสงสาร การกระทำดังกล่าวถ่ายทอดลักษณะของมารยาทพื้นฐานของของสังคมญี่ปุ่น ที่ให้ความสำคัญกับความเกรงใจและไม่แสดงออกความรู้สึกภายในอย่างตรงไปตรงมา เพื่อรักษาความสงบสุขระหว่างความสัมพันธ์นั้นไว้ เพื่อบรรลุเป้าหมายในหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบ



ภาพที่ 4.5 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน After Life
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสามยังถูกเชื่อมโยงด้วยการใช้ม้านั่งในสวนสาธารณะเป็นสัญลักษณ์แสดงความเชื่อมโยง ทั้งในความทรงจำที่มีค่าที่สุดของเคียวโกะที่นั่งคู่กับโมชิสุกิวัยหนุ่ม ความทรงจำของวาตานาเบะที่เขานั่งคู่กับเคียวโกะวัยชรา ฉากจำลองที่สร้างขึ้นใหม่ในสตูดิโอสำหรับการถ่ายทำให้วาตานาเบะ และโมชิสุกิในภายหลัง นอกจากนี้ ม้านั่งบริเวณลานโถงของสำนักงาน ให้ปรากฏขึ้นบ่อยครั้งในหลายฉาก เพื่อใช้เป็นสถานที่สำหรับโมชิสุกิกับวาตานาเบะใช้พูดคุยและคิดเรื่องการเลือกความทรงจำที่มีคุณค่า ซึ่งเป็นสิ่งที่เชื่อมความทรงจำทั้งสองเข้าด้วยกัน รวมไปถึงบทสนทนา

ระหว่างวาตานาเบะกับอิชิยะชายวัยรุ่นที่ไม่สามารถเลือกความทรงจำได้เช่นเดียวกับเขาด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โคเรเอเดะแสดงความเห็นอกเห็นใจ โดยไม่ตัดสินตัวละครที่เจ็บปวดบอบช้ำ จะเห็นได้หลายตัวละครมีประสบการณ์เลวร้ายในชีวิต หลายคนแสดงท่าทีลังเลที่จะเลือกในตอนแรก พวกเขาพูดจากลบล้างหรือหนีถึงเรื่องอื่น ๆ แต่ในท้ายที่สุด ความสุขที่พวกเขาเลือกคือการได้รับการช่วยเหลือ หรือช่วงเวลาแสดงความผูกพันกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว ซึ่งยังคงจดจำการรับรู้ทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในบรรยากาศแวดล้อม ณ ขณะนั้นได้เป็นอย่างดี ทั้งคานะเด็กหญิงที่คิดถึงขนมแพนเค้กกับบิดสนีย์แลนด์ในตอนแรก แต่เลือกช่วงเวลาขณะที่เธอมีอายุ 3 ขวบ ได้นอนหนุนตักแม่ที่รู้สึกถึงความอบอุ่นและกลิ่นกายของแม่ และชิโอะตะชายสูงวัยที่ใช้เวลายาวนาน อดประสบการณ์โศกโชนทางเพศ ก่อนจะเลือกงานแต่งงานของลูกสาวเป็นความทรงจำที่มีค่าที่สุด การให้ความสำคัญกับสิ่งละอันพันละน้อย และความผูกพันที่เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกครอบครัวนี้ จะแสดงออกชัดเจนขึ้นในผลงานลำดับถัด ๆ ไปของผู้กำกับเช่นกัน

ตัวละครใน After Life แสดงออกถึงพัฒนาการและความซับซ้อนด้านจิตวิทยา ทั้งโมชิสุกิและชิโอะริที่เคยรู้สึกความสับสนในตำแหน่งแห่งหนของตัวเอง ผู้การตระหนักรู้ว่าความทรงจำที่มีคุณค่าที่สุดคือการได้เป็นส่วนหนึ่งในความสุขของคนอื่น อีกทั้งตัวละครวิญญานชายหญิงอื่น ๆ ล้วนมีความผูกพันกับบางสิ่งในชีวิตเป็นพิเศษ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง เรื่องจิตไร้สำนึก ทั้งคนที่รู้ความต้องการชัดเจนอย่างนักบินโคจิมา เขาเลือกประสบการณ์ขณะอยู่บนท้องฟ้าอย่างไม่ลังเล ความรู้สึกลึกซึ้งหรือความจริงที่พยายามกดข่มไว้ เพราะมีหน้าที่ที่ต้องการแสดงออกภายนอกอีกแบบหนึ่งอย่างชิโอะตะที่พูดเรื่องผู้หญิงไม่หยุด เพราะเขินอายที่จะพูดถึงงานแต่งงานลูกสาว และอามาโนะที่โกหกเรื่องอายุของตนเองกับผู้ชายที่พบกัน เพราะอยากดูเป็นสาว สิ่งเหล่านี้อยู่ในจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล ที่กระตุ้นให้เกิดเป็นตัวตนและการแสดงออกของแต่ละตัวละครที่แตกต่างกันออกไปไป รวมไปถึงนิชิมูระ หญิงชราที่หลงใหลดอกซากุระ และภาพยนตร์เผยให้เห็นว่าเธออยู่ความทรงจำนี้มาตลอดตั้งแต่เด็ก

การเลือกความทรงจำที่มีค่าที่สุดก่อนจะออกเดินทางต่อไปของโมชิสุกิ วาดานา เบะและเหล่าวิญญาน รวมไปถึงชิโอะริที่ตระหนักถึงตำแหน่งแห่งหนของเธอเองว่า เป็นส่วนหนึ่งของสำนักงาน และสร้างความทรงจำที่มีความสุขครั้งสุดท้ายให้ชายที่เธอหลงรักผูกพัน สะท้อนให้เห็นว่าโคเรเอเดะต้องการถ่ายทอดแก่นเรื่องที่ว่าด้วย การเติบโตคือการยอมรับความจริง ทั้งด้วยการโอบรับการเยียวยาที่ผู้อื่นหยิบยื่นให้ และตระหนักถึงความสูญเสียที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงในชีวิต

4.2.2.3 สุนทรียภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โคเรเอเดะนำประสบการณ์จากงานสร้างสรรค์ มาประยุกต์ใช้เชิงสุนทรียภาพ ทำให้เกิดความแปลกใหม่ต่างจากภาพยนตร์ญี่ปุ่นทั่วไป จากการถ่ายภาพที่ร่วมงานกับ ยูทาเกะ ยามาซากิผู้กำกับภาพที่ความเชี่ยวชาญด้านการถ่ายทำสารคดีที่เลือกใช้สองวิธีหลัก ๆ คือการตั้งกล้องนิ่งหันเข้าหาตัวละคร โดยใช้ภาพขนาดปานกลาง ในฉากการสัมภาษณ์วิญญาณ จัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตรโดยมีตัวละครอยู่กึ่งกลางเฟรม สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและตัวละคร โดยไม่เข้าแทรกแซงหรือรบกวนมากเกินไป ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ปมหลังผ่านคำบอกเล่า สีหน้า อารมณ์ และการแสดงออกของตัวละครเท่านั้น ผนวกกับการตัดต่อเล็กน้อยเพื่อตัดคำพูดบางส่วนออก โดยไม่เปลี่ยนมุมมองหรือขนาดภาพ และในฉากอื่น ๆ นอกห้องสัมภาษณ์ จะใช้การตั้งกล้องนิ่งและเคลื่อนกล้องแบบมือถือถ่าย โดยใช้ภาพขนาดไกลหรือภาพขนาดปานกลางเป็นหลัก ตลอดเรื่องมีการแทรกช็อตที่ใช้ภาพขนาดใกล้ปานกลางของใบหน้าตัวละคร และภาพขนาดใกล้ของร่างกายหรือสมุดจดบันทึกเพียงน้อยครั้ง สร้างความเรียบง่าย ปราศจากการควบคุมอย่างเคร่งครัด เสมือนการสังเกตการณ์และติดตามสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า ในลักษณะเดียวกับการถ่ายทำสารคดี ซึ่งสอดคล้องไปกับการเล่าเรื่องอย่างเนิบช้า ไม่เร่งอารมณ์ รวมไปถึงการจัดแสงเพิ่มเติมเล็กน้อย เพื่อเลียนแบบแสงธรรมชาติ โดยเน้นความสมจริงมากกว่าความงามเชิงสุนทรียะอย่างพิถีพิถัน



ภาพที่ 4.6 การตั้งกล้องนิ่ง การใช้เทคนิคมือถือถ่าย และการปรับเปลี่ยนใช้ขนาดภาพ

ที่มา: ภาพยนตร์ After Life (2566)

หากเปรียบเทียบกับ Maborosi ที่ใช้การตั้งกล้องนิ่งและถ่ายแบบลองเทค โคเรเอเดะได้ประยุกต์ใช้การตัดต่อใน After Life เพื่อสร้างวิธีการเล่าเรื่องที่กระชับมากขึ้น โดยเห็นได้จากฉากที่มีการรวมกลุ่มของตัวละครจำนวนมาก ที่ใช้การเคลื่อนกล้องแบบมือถือถ่าย ติดตามการเคลื่อนไหวหรือการพูดของตัวละคร และใช้การตัดต่อเพื่อเปลี่ยนมุมมอง ขนาดภาพ และเล่าเรื่องเหตุการณ์ให้ขับเคลื่อนไปข้างหน้าภายใต้บริบทของฉากนั้น ๆ เช่น ฉากการประชุมสร้างฉากจำลองความทรงจำที่มีเจ้าหน้าที่จำนวนมาก และฉากการถ่ายทำความทรงจำบรรณารักษ์จำลอง ที่มีทั้ง โยชิทากะผู้เป็นเจ้าของความทรงจำ เจ้าหน้าที่ให้คำปรึกษา และทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์ โดยฉายภาพให้เห็นตั้งแต่การที่โยชิทากะเดินเข้ามาในฉาก แสดงความเห็นต่อฉากจำลอง การปรับแก้ส่วนต่าง ๆ ของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รกรากับนักแสดงเยาว์วัยที่มาแสดงเป็นเขา ไปจนถึงระหว่างกระบวนการถ่ายทำจริงภายในระยะเวลาอันสั้น และยังคงรักษาลักษณะของความสมจริงเอาไว้ได้

นอกเหนือจากการเทคนิคด้านกล้องและการตัดต่อ ที่ถูกลดทอนจนเหลือเพียงเทคนิคเรียบง่าย โครเอเดะยังแสดงออกถึงการประยุกต์ใช้เทคนิคแบบภาพยนตร์บันเทิง ด้วยการจัดองค์ประกอบภาพอย่างพิถีพิถัน และใช้ภาษาภาพช่วยเล่าเรื่องอย่างมีนัยสำคัญ ดังจะเห็นได้ในซีเควนซ์ช่วงท้ายเรื่อง ที่ฉายภาพการพูดคุยกับเจ้าหน้าที่ ถ่ายทำ และฉายภาพยนตร์ความทรงจำของโมชิสุกิ ที่มีการวางตำแหน่งตัวละครในเฟรมอย่างรัดกุม โดยเฉพาะตำแหน่งที่นั่งในโรงภาพยนตร์ ที่จัดวางโมชิสุกิไว้ติดกับชิโอรุ เพื่อสื่อความถึงความใกล้ชิดของทั้งสอง และการหายไปของเขาในตอนท้ายหลงเหลือเพียงเก้าอี้ว่างเปล่าข้าง ๆ เธอ เป็นการบ่งบอกถึงตัวตนของโมชิสุกิที่ออกเดินทางต่อไปแล้ว และสอดคล้องกับสภาวะอารมณ์สูญเสียและว่างเปล่าของชิโอรุในขณะนั้นด้วย



ภาพที่ 4.7 ซีเควนซ์การถ่ายทำและฉายภาพยนตร์ความทรงจำของโมชิสุกิ

ที่มา: ภาพยนตร์ After Life (2566)

เพื่อสร้างความจริงให้ภาพยนตร์ โครเอเดะเลือกที่จะไม่ใส่ดนตรีประกอบที่ไม่มีที่มาจากไปเลย โดยตลอดทั้งเรื่องนั้นดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมเสมอ และทำหน้าที่เสริมสร้างบรรยากาศของเหตุการณ์ในขณะนั้น อย่างมีที่มาจากเสียงทั้งสิ้น ทั้งในฉากที่ชิโอรุไปสำรวจสถานที่ถ่ายทำบนโลกของคนเป็น เสียงดนตรีดังมาจากหอนาฬิกาและคลอไปตลอดการเดินทางผ่านเมืองของเธอ รวมไปถึงฉากการฝึกซ้อมที่ลานกว้างหน้าสำนักงาน งานเลี้ยงครั้งสุดท้าย และเดินเรียงแถวเข้าโรงภาพยนตร์ ที่เสียงดนตรีดังมาจากการบรรเลงของวงดุริยางค์ของเจ้าหน้าที่สำนักงาน

After Life แสดงออกถึงสุนทรียภาพแนวทางสัจนิยมใหม่ ที่มุ่งเน้นใช้สไตล์แบบสารคดีเพื่อสร้างความสมจริง และลดทอนการปรุงแต่งด้านเทคนิคภาพยนตร์ จนเหลือเพียงการถ่ายทอดอย่างเนิบช้า สะท้อนถึงประสบการณ์เดิมของโครเอเดะ ที่ทดลองผสมผสานเข้ากับสไตล์ภาพยนตร์บันเทิงอย่างเบาบาง และสร้างประสบการณ์ความรู้สึกร่วมกับผู้ชมด้วยความเรียบง่าย

4.2.2.4 กระบวนการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์ After Life มีจุดเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1988 ระหว่างที่โคเรเอเดะมีปัญหาขัดแย้งกับทางบริษัท TV Man Union จนต้องพักงาน เขาใช้เวลาว่างเขียนโครงสร้างบทภาพยนตร์เกี่ยวกับสถานที่รับดวงวิญญาณในโลกหลังความตาย กับรักสามเส้าระหว่างโมชิสุกิ วาดานาเบะ และเคียวโกะ โดยยังไม่มีโอกาสสานต่อบทที่เขียนไว้ (Paletz and Saito. 2003) ผู้กำกับเสริมว่าเขาได้แรงบันดาลใจสำคัญจากความทรงจำที่มีต่อปู่ที่ป่วยเป็นโรคอัลไซเมอร์ และเสียชีวิตไปตั้งแต่เขายังเด็ก ปู่เคยตั้งคำถามว่า สุดท้ายแล้วหลังจากที่คนเราตายไป จะลืมทุกสิ่งทุกอย่างไปหมดสิ้นเลยหรือไม่ ซึ่งภาพลักษณ์ของปู่ถูกสะท้อนผ่านตัวละคร ฮิซาโกะ ฮาระ วิญญาณหญิงชราที่ไม่ระลึกถึงความทรงจำใดเลย ทำเพียงสนใจสภาพอากาศ กลีบดอกไม้ และฤดูใบไม้ผลิที่กำลังจะมาถึง (Lim. 2009) อีกทั้งความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกันของพ่อแม่ยังถูกสะท้อนในหลากหลายตัวละคร โคเรเอเดะบันทึกไว้ว่า เขาสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ให้พ่อกับแม่ (ณัฐพล บุญประกอบ. 2564)

ในช่วงปี ค.ศ. 1991 ระหว่างการสร้างสารคดี Lessons from a Calf โคเรเอเดะได้พูดคุยกับครูโรงเรียนประถมอินะ ที่แนะนำให้เขาค้นหาสถานที่ที่เป็นของตัวเอง ต่อมาเมื่อได้สร้างสารคดี Without Memory (1996) เกี่ยวกับเซคิเนะ ชายที่ไม่สามารถสร้างความทรงจำใหม่ได้ ทำให้เขาตระหนักว่าความทรงจำคือพื้นฐานของตัวตน และสถานที่ของเขาไม่ใช่เชิงกายภาพ แต่เป็นการค้นหาตัวตนผ่านการถ่ายทำ แบ่งปันช่วงเวลา ความสัมพันธ์และความทรงจำระหว่างเขาและผู้ที่เป็จุดสนใจหลักในสารคดี ผู้กำกับเผยว่า เขาแสดงถึงแนวคิดนี้ผ่านสัญลักษณ์บนธงของสำนักงานในภาพยนตร์ After Life ที่เป็นรูปวงแหวน 2 วงซ้อนกัน วงหนึ่งของเซคิเนะ อีกวงหนึ่งของเขา และหมายถึงม้วนฟิล์มสารคดี Without Memory และภาพยนตร์ After Life ซึ่งสะท้อนผ่านความคล้ายคลึงกันระหว่างเซคิเนะที่เป็นบุคคลจริง และโมชิสุกิที่เป็นตัวละคร (Paletz and Saito. 2003)

นอกจากประสบการณ์จากงานแล้ว อิทธิพลสำคัญก็คือคำพูดของโหวเซียวเซียน ผู้กำกับชาวไต้หวันทีโคเรเอเดะเคารพ ทั้งสองได้พบกันในงานสร้างภาพยนตร์ When Cinema Reflects the Time - Hou Hsiao-hsien and Edward Yang โหวแสดงความคิดเห็นว่า Maborosi มีเทคนิคที่สมบูรณ์แบบ แต่แท้จริงแล้วภาพยนตร์จะเกิดขึ้นเมื่อทำงานกับนักแสดง บท สภาพแวดล้อม รวมไปถึงทีมงาน ผู้กำกับมีหน้าที่ทำทุกอย่างให้เต็มที่และสนุกไปกับสิ่งนี้ มิใช่ไปกำหนดทุกอย่างแล้วทำเพียงใส่นักแสดงลงในเฟรมที่คิดไว้ (Paletz and Saito. 2003) โคเรเอเดะจึงตัดสินใจผสมผสานเทคนิคแบบสารคดี มาใช้ในการถ่ายทำ After Life โดยเริ่มจากกระจายทีมงานไปสัมภาษณ์คนกว่า 500 คน ทั้งในบ้านพักคนชรา มหาวิทยาลัย รวมไปถึงศาลเจ้า โดยขอร้องให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกความทรงจำที่มีคุณค่ามากที่สุดในชีวิต ที่จะนำไปด้วยหลังเสียชีวิตเพียงเรื่องเดียว เพื่อรวบรวมข้อมูลและเขียนบท ก่อนจะทำการคัดเลือกมา 11 คน เพื่อร่วมแสดงกับนักแสดงมืออาชีพ ผู้กำกับเสริมว่าเขาประหลาดใจกับการที่คนทั่วไปกับนักแสดงนั่งรวมกันในห้องพักรอเข้าฉาก ตีมา พูดคุยกันอย่างเป็น

ธรรมชาติ เมื่อต้องเข้าฉากถ่ายสัมภาษณ์ คนทั่วไปจะเล่าเรื่องของตัวเองโดยไม่มีบท ทำให้นักแสดงมีอาชีพจำนวนหนึ่งตัดสินใจว่า พวกเขาอยากรวมเอาความทรงจำของตัวเองเข้าไปในบทพูดด้วยมากกว่าจะทำตามที่เขียนไว้ในบทภาพยนตร์อย่างตรงไปตรงมา (Ehrlich. 2019)

โคเรเอเดะร่วมงานกับผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ ที่มีประสบการณ์สูงด้านการถ่ายสารคดี นอกเหนือจากฉากรับสัมภาษณ์แล้ว ยังให้ความสำคัญกับช่วงกำลังสร้างฉากจำลองความทรงจำอย่างมาก แต่โคเรเอเดะมองว่าเกินความจำเป็น (ณัฐพล บุญประกอบ. 2564) ในขณะเดียวกันยังมี มาซาโยชิ สุกิตะ ผู้กำกับภาพคนที่สอง ที่รับหน้าที่เป็นช่างภาพนิ่งและถ่ายฉากภาพยนตร์จำลองความทรงจำทั้งหมด (Nguyen. 2021) นอกจากนี้ ผู้กำกับยังสร้างความสมจริงแบบสารคดี ผ่านฉากประชุมที่บุคคลในฉากเป็นฝ่ายศิลปกรรมตัวจริงของ After Life บทสนทนาเป็นคำพูดจริง ๆ ในการปรึกษาหารือ ฉากที่เผยให้เห็นทีมงานประกอบฉากจำลอง และในฉากถ่ายทำให้โมซึกิ บุคคลที่ถูกเผยให้เห็นว่าอยู่หลังกล้องคือผู้กำกับภาพสุกิตะ ที่กำลังทำหน้าที่ของตัวเองอยู่ และทั้งหมดถูกบันทึกโดยยามาซากิอีกครั้งหนึ่ง ด้วยมุมมองแบบการถ่ายสารคดี จับภาพเหตุการณ์ตรงหน้าและอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจริง (Paletz and Saito. 2003)

ภาพยนตร์ถ่ายทำสถานีวิจัยพันธุศาสตร์ชิมาเอะ ที่ใกล้จะถูกรื้อถอนเป็นหลัก (Kore-eda. 2021) โดยผู้กำกับตั้งใจมีบรรยากาศเหมือนโรงเรียน เพราะมองว่าสิ่งที่เกิดขึ้น เป็นการจบการศึกษาจากการมีชีวิต มากกว่าแค่ความตายตรงตัว (Criterion Collection. n.d.) After Life มีความยาวกว่า 5 ชั่วโมงจากการตัดต่อครั้งแรก โคเรเอเดะจึงลงมือตัดต่อใหม่ จนได้ฉบับสมบูรณ์ความยาวราว 2 ชั่วโมง ซึ่งตัดส่วนของภาพยนตร์ความทรงจำที่ยืดยาวออกไป เหลือเพียงช็อตแทรกเพียงชั่วครู่เท่านั้น และทำให้เขาตระหนักว่า สิ่งสำคัญของการจำลองความทรงจำขึ้นมาใหม่ ไม่ใช่อยู่ที่ผลลัพธ์ แต่เป็นความพยายามระลึก และกระบวนการประกอบสร้างฉากเหล่านี้ขึ้นมา เขาตัดสินใจตัดต่อเช่นนั้นมิใช่เพื่อสุนทรีย์ แต่เพื่อการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ ทำให้ footage ที่ถ่ายโดยยามาซากิ กลายเป็นสิ่งล้ำค่าในท้ายที่สุด (Criterion Collection. n.d.)

ภาพยนตร์ After Life เข้าฉายในปี ค.ศ. 1998 หลังจาก Maborosi ที่โคเรเอเดะไม่พึงพอใจนัก ผลงานนี้เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ที่ทำให้เขาได้ทดลองประยุกต์ใช้ความชำนาญด้านเทคนิคแบบสารคดี มาสร้างภาพยนตร์บันเทิง และสอดคล้องไปกับแนวทางสร้างภาพยนตร์แบบสัจนิยมใหม่ ทั้งนี้ โคเรเอเดะได้เขียนนวนิยายออกมาด้วย กระบวนการทำงานครั้งนี้ ส่งผลต่อมุมมองของเขาที่มีต่อโลก รวมไปถึงการเปิดรับความเป็นไปได้อื่น ๆ และมีความยืดหยุ่นในการทำงานมากขึ้น ซึ่งความพยายามทดลองวิธีการใหม่ ๆ นี้ จะปรากฏอีกครั้งในรูปแบบที่ต่างออกไปในภาพยนตร์ Distance

4.2.3 ภาพยนตร์เรื่อง Distance (2001)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.8 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Distance

ที่มา: www.imdb.com (n.d.)

4.2.3.1 เรื่องย่อ

ณ เมืองใหญ่อันวุ่นวาย ชายหญิง 4 คน กำลังดำเนินชีวิตของตนเอง พร้อมเสียงประกาศข่าวครबरอบ 3 ปี ของเหตุการณ์ก่อการร้ายครั้งใหญ่ อัทลีซี (อาราตะ อีอูระ) พนักงานวัยรุ่นของร้านขายดอกไม้ นั้ดหมายกับครูสอนว่ายน้ำหนุ่ม มาซารุ (ยุสุเกะ อิเซยะ) ครูสาวประจำโรงเรียน คิโยกะ (ยูอิ นัทสึคาวะ) และพนักงานบริษัทก่อสร้างวัยกลางคน มิโนรุ (ซุซุมุ เทราจิมะ) เพื่อรวมตัวกันนั่งรถไปยังทะเลสาบกลางหุบเขา อันเป็นสถานที่สุดท้ายที่เหล่าญาติและครอบครัวของพวกเขา ที่ล้วนเป็นสมาชิกลัทธิ Ark of Truth ผู้ลงมือก่อการร้ายด้วยการปล่อยเชื้อไวรัสลงในแหล่งน้ำประปาของกรุงโตเกียว ก่อนจะจบชีวิตลงที่นั่น พวกเขาไว้อาลัยอย่างสงบบริเวณท่าเรือไม้ขนาดใหญ่ที่ใกล้ล่มแล้ว เมื่อเดินลัดเลาะป่าออกมาที่ถนน จึงพบว่ารถถูกขโมยไปเสียแล้ว ในขณะเดียวกันทั้งสี่ได้พบกับ ซากาตะ (ทาตานอบุ อาซาโนะ) ชายแปลกหน้าที่เป็นอดีตสมาชิกลัทธิ ผู้ตัดสินใจหนีออกมาก่อนวันลงมือปล่อยสารพิษ เขาพบว่ารถมอเตอร์ไซด์ของตนเองก็หายไปเช่นกัน ด้วยไม่มีทางเลือก ทุกคนจึงตัดสินใจพักค้างแรมในกระท่อมที่ถูกใช้เป็นสถานที่สุดท้ายของญาติในลัทธิ

ญาติของสมาชิกลัทธิที่เสียชีวิตทั้งสี่พูดคุยกับซากาตะ บอกเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนที่ญาติของพวกเขาจะมาเข้าร่วมลัทธิ ทั้งพี่สาวของอัทลีซีตามที่เขาอ้างถึง พี่ชายของมาซารุ สามีของคิโยกะ และภรรยาของมิโนรุ ด้านซากาตะเองก็ตอบคำถามเรื่องการใช้ชีวิตร่วมกับญาติของทุกคนที่กระท่อมของลัทธิแห่งนี้ จนกระทั่งก่อนถึงวันลงมือ บทสนทนาค่อย ๆ ดำเนินไปท่ามกลางความมืดสลัว เสียงสัตว์อื้ออึงของป่า และบรรยากาศอดีตที่ต่างฝ่ายต่างไม่ไว้วางใจซึ่งกันและกัน

เมื่อเวลาผ่านไป อดีตของแต่ละคนถูกเปิดเผยออกอย่างช้า ๆ ทั้งความขัดแย้งในครอบครัว ความเชื่อสุดโต่ง ไปจนถึงคำให้การกับตำรวจ ซึ่งมีทั้งส่วนที่สอดคล้องและขัดแย้งกันเอง เมื่อรุ่งเช้ามาถึง ทุกคนจึงขออาศัยรถบรรทุกขนาดเล็กออกจากป่า กลับสู่วิถีชีวิตปกติในเมืองอีกครั้ง

4.2.3.2 แก่นเรื่อง

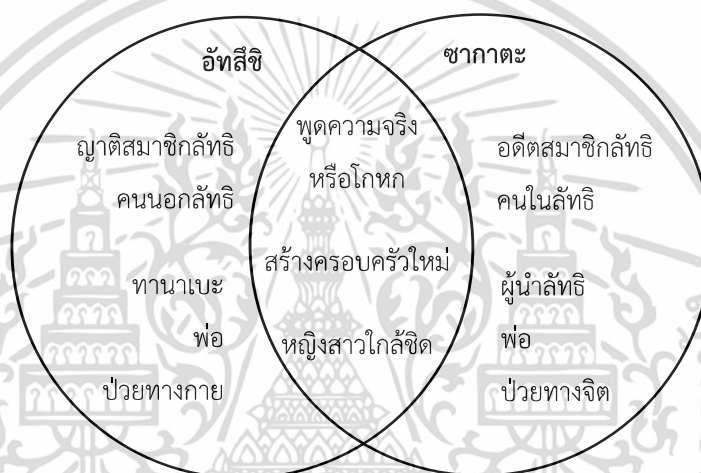
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้ว่าเรื่องราวใน Distance จะมีความเกี่ยวข้องกับลัทธิก่อการร้าย แต่โคเรเอะ
 ตะไม่แสดงท่าทีตัดสินผู้ลงมือก่อการร้าย โดยตัดข้ามเหตุการณ์ปล่อยสารพิษ เพียงที่ได้รับผลกระทบ
 และวาระสุดท้ายของสมาชิกลัทธิออกไป เหลือแต่เพียงการบอกเล่าผ่านชาวโทรทัศน์และบทสนทนา
 เท่านั้น ผู้กำกับมุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างอัทสึชิ มาซารุ คิโยกะ มิโนรุ ที่มีส่วนร่วมในฐานะของ
 ญาติของสมาชิกลัทธิ และซากาตะอดีตสมาชิกลัทธิที่ไม่น่าไว้วางใจ เมื่อทั้งห้าต้องอยู่ร่วมกันในสถานที่
 แปรกแยกจากชีวิตประจำวัน นอกเหนือจากการพูดคุยระหว่างกันที่เกิดขึ้นแล้ว โครงเรื่องที่ยึดทุกตัว
 ละครไว้มีเพียงระดับเบาบาง ทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับรู้ตัวตนที่แท้จริงของแต่ละคนได้

โคเรเอะตะเปิดเผยปมหลังของตัวละครด้วยฉากย้อนอดีต (flashback) ที่แสดง
 ความผิดปกติที่ปะทุขึ้นจากความแตกแยกในครอบครัวและความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน ในขณะที่มาซา
 รุ มิโนรุ และคิโยกะ มีการเล่าเรื่องความขัดแย้งที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน ครอบครัวของแต่ละคนไม่มีเส้น
 เรื่องทับซ้อนกัน แต่ฉากย้อนอดีตของอัทสึชิและซากาตะถูกให้ความสำคัญเป็นพิเศษ ทั้งสองปรากฏ
 ตัวพร้อมหญิงสาวคนหนึ่งอยู่เสมอ แต่ไม่สามารถระบุได้ว่าทุกคนเป็นใคร มีความสัมพันธ์กันในรูปแบบ
 ใด คำพูดในอดีตของอัทสึชิขัดแย้งกับปัจจุบันที่บอกว่าพี่สาวของเขาเข้ามาเข้าลัทธิ แต่ซากาตะให้ข้อมูล
 กับผู้ชมว่า หญิงสาวเคยบอกว่าน้องชายเสียชีวิตไปตั้งแต่ก่อนเข้าร่วมลัทธิแล้ว ทำให้ผู้ชมไม่สามารถ
 ตัดสินได้ว่า คำพูดของอัทสึชิและซากาตะเป็นความจริงหรือไม่ ผู้กำกับใช้ฉากย้อนอดีตเชื่อมโยง
 โครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างอัทสึชิ ซากาตะ และหญิงสาว ที่มีความคล้ายคลึงกันในแง่ของพื้นที่
 ริมน้ำ ภูเขาและป่าที่มีให้บรรยากาศสลับกลับ รวมไปถึงร่องเท้าของหญิงสาวที่ถูกถูด้วยมือของทั้งอัทสึชิ
 และซากาตะในต่างสถานที่และเวลา การเล่าเรื่องเชิงเปรียบเทียบ สร้างความคลุมเครือให้ตัวละครทั้ง
 สองมากขึ้นอีก อีกทั้งทำให้ภาพย้อนอดีตเหล่านั้น อาจเป็นเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริงทั้งหมดตามขอบ
 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ทั่วไป หรือเป็นความทรงจำผสมจินตนาการของตัวละครได้เช่นกัน

ตัวตนของอัทสึชิและซากาตะ ยังถูกเชื่อมโยงด้วยเบาะแสเล็ก ๆ น้อย ๆ ผ่าน
 คำพูดของทั้งคู่ที่ให้การต่อตำรวจ อัทสึชิที่ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นเพียงญาติ แต่กลับพูดเรื่องดอกกลีบลูกไม้
 เป็นสัญลักษณ์ของลัทธิ และถูกประดับไว้บริเวณหน้าประตูทางเข้า ซึ่งเป็นข้อมูลที่มากเกินไปกว่าระดับที่
 ผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับลัทธิจะรับรู้ คำานซากาตะบอกว่าเขาหนีออกมาเพราะคิดว่าลัทธินี้เป็นบ้า มี
 ความขัดแย้งกับคำพูดในปัจจุบันที่บอกว่าผู้นำลัทธิเป็นเหมือนพ่อ และการมาเข้าร่วมก็เหมือนเป็น
 ครอบครัว อย่างไรก็ตาม คำพูดของเขาสอดคล้องไปกับสภาวะความสัมพันธ์ของญาติอีกสามคนที่มาต่อ
 สมาชิกลัทธิ แต่ละคนละทิ้งครอบครัวเดิมแล้วไปแสวงหาครอบครัวใหม่ในนามของลัทธิ ที่นำโดยชาย
 ที่มีภาพลักษณ์ความเป็นพ่อที่สมบูรณ์แบบ สะท้อนถึงมุมมองที่ผู้กำกับมีต่อครอบครัวในสังคมญี่ปุ่น ที่
 มีความไม่สมบูรณ์ เพราะบางต่อการถูกชักจูง เปลี่ยนแปลง และล่มสลาย

ตัวละครผู้นำลัทธิถูกสร้างมาอย่างคลุมเครือที่สุดในเรื่อง ใบหน้าถูกปิดบังจากการรับรู้ของผู้ชม เห็นเพียงเขาเผารูปถ่ายในสวนหลังบ้าน ในขณะที่เดียวกัน การมีอยู่ของทานาเบะชายชราอีกคนที่เชื่อมโยงกับอัทสึชิ จากภาพถ่ายครอบครัวตอนต้นเรื่อง ทานาเบะชายสูงวัยที่เขาไปเยี่ยมและถูกพยาบาลเข้าใจผิดว่าเป็นพ่อลูกกัน อัลบั้มภาพถ่ายเก่า การตัดต่อภาพถ่ายครอบครัวในคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงการเผาทำลายภาพถ่ายในตอนท้าย และกล่าวอำลาพ่อที่ทะเลสาบหลังชายชราเสียชีวิตไปแล้ว ผู้ชมไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าแท้จริงแล้วทานาเบะเป็นใคร และเกี่ยวข้องกับอัทสึชิโคเรเอเดะสร้างปริศนาขึ้นด้วยโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบระหว่างอัทสึชิและซากาตะ ทำให้มนุษย์มีความซับซ้อน และไม่สามารถตัดสินถูกผิดจากสิ่งที่รับรู้เพียงผิวเผินได้



ภาพที่ 4.9 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Distance
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

หากพิจารณาด้วยทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง แล้ว จะเห็นว่าครอบครัวเดิมของสมาชิกลัทธิ ล้วนส่วนสร้างปมในจิตใจของคนใกล้ชิดไม่มากนักน้อย มาซารุ้มักหัวเราะเยาะความคิดฟุ้งฝันของพี่ชาย ภรรยาของมิโนรุต้องฝืนใจทำแท้งโดยไม่สามารถบอกสามีได้ คิโยกะปิดกั้นไม่รับฟังความเห็นของสามี จนหมกมุ่นกับการแสวงหาการศึกษาในคำสอนของลัทธิ ปมที่ตนถูกด้อยค่าเหล่านี้มีส่วนทำให้ตัวตนไม่มั่นคง เมื่อถูกกระตุ้นโดยลัทธิ จะนำไปสู่การเข้าร่วม ก่อการร้าย และเสียชีวิต

ภาพยนตร์ Distance ถ่ายทอดแก่นเรื่องว่าด้วย สภาวะของความตายที่ยังคงผูกพันกับคนมีชีวิต และสามารถกระตุ้นความเศร้าหมองที่ถูกกดทับไว้ในจิตใจ รวมไปถึงความสัมพันธ์ที่ประหลาดของสมาชิกครอบครัว และสอดคล้องกับแนวทางสัญนิยมใหม่ ในการสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเลือกนำเสนอจากมุมมองที่แตกต่าง เป็นกลาง และยึดโยงกับความซับซ้อนของธรรมชาติความเป็นมนุษย์ปดุษน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3.3 สุนทรียภาพ

ภาพยนตร์ Distance เป็นรอยต่อสำคัญทางผลงาน ที่โคเรเอตะแสดงออกถึง ความพยายามประยุกต์เทคนิคการถ่ายทำสารคดี มาใช้ในภาพยนตร์บันเทิงอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ด้วยการถ่ายแบบชัตลิก ไม่มีการจัดแสงตลอดเรื่อง เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจสภาพแวดล้อมตามความ เป็นจริง โดยทดลองกับการเคลื่อนกล้องด้วยมือถือถ่าย เพื่อสื่อสารสภาพอารมณ์ของตัวละครในฉาก นั้น ๆ ในฉากช่วงเวลาปัจจุบันของญาติที่สี่คนมารวมกันในกระท่อมกลางป่า

โคเรเอตะเลือกให้กล้องรักษาระยะห่างจากตัวละครเสมอ เพื่อสร้างความ คลุมเครือและหลีกเลี่ยงการร้าวอารมณ์ด้วยการใช้ภาพขนาดไกล ทั้งในฉากที่ทั้งสี่ยืนไว้ใกล้ที่ท่าเรือ บริเวณทะเลสาบ ผู้ชมรับรู้ได้เพียงบรรยากาศเรียบนิ่งโดยรอบ แต่ไม่สามารถเห็นสีหน้าและการ แสดงออกทางอารมณ์ของแต่ละคนได้ ผสมผสานกับการใช้ภาพขนาดปานกลาง เพื่อติดตามการ เคลื่อนไหวของตัวละครและบทสนทนา กล้องเคลื่อนที่อย่างอิสระ ขยับตามจังหวะการก้าวเดิน และ เสมือนว่ากำลังหันหน้าไปมาโดยไม่รู้ล่วงหน้าว่าสิ่งใดกำลังจะเกิดขึ้น เช่น ฉากที่ญาติทั้งสี่มุ่งหน้าเดิน เข้าป่าและฉากนั่งสนทนาบริเวณกระท่อม วิธีการดังกล่าวทำให้เกิดความรู้สึกสมจริงแบบสารคดี ทำให้ผู้ชมเสมือนเป็นอีกบุคคลที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ตรงหน้า แต่ไม่ปรากฏตัวตนและไม่เข้าไป แทรกแซง รวมถึงไม่เน้นย้ำสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น นอกจากนี้ โคเรเอตะเลือกให้กล้องส่ายไปมาในระดับที่ไม่ เท่ากันในแต่ละฉาก เพื่อแสดงถึงสภาวะสับสนของตัวละคร ซึ่งเห็นได้ชัดเจนที่สุดจากฉากที่ทุกคน พบว่ารถหายไ้ ทำให้ไม่สามารถออกจากป่าได้ในคืนนี้



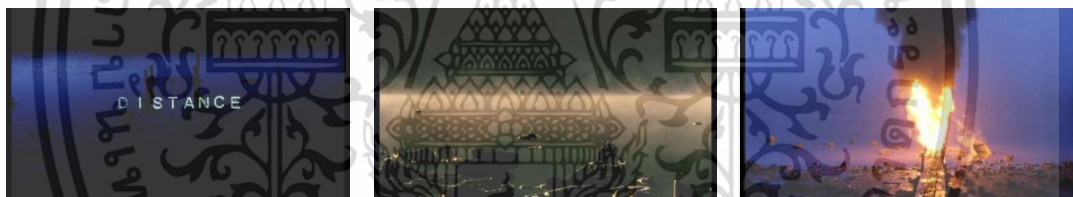
ภาพที่ 4.10 การใช้ภาพขนาดไกลเพื่อเว้นระยะห่าง และการใช้มือถือถ่ายแสดงความสั่นไหวสับสน

ที่มา: ภาพยนตร์ Distance (2566)

ในขณะเดียวกัน กล้องมีบทบาทสำคัญ ในการบ่งบอกสภาพความสัมพันธ์ ระหว่างตัวละครในฉากย้อนอดีต ผู้กำกับเลือกตั้งกล้องนิ่งเป็นส่วนใหญ่ในฉากย้อนอดีต โดยใช้ภาพ ขนาดไกลร่วมกับขนาดปานกลาง และใช้การถ่ายแบบลองเทค ฉายภาพของญาติและคนใกล้ชิดซึ่ง กำลังจะกลายเป็นสมาชิกลัทธิ พุดคุยกันเป็นเวลานานโดยหลีกเลี่ยงการตัดต่อ ทั้งสร้างความรู้สึกรอ อัด เย็นชา จากฉากที่ระเบียงอะพาร์ตเมนต์ของคิโยกะกับสามี ในขณะที่ฉากย้อนอดีตของมารุกับ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พี่ชายกำลังเดินกลับจากสระว่ายน้ำ มีการผสมผสานเทคนิคมือถือถ่ายที่เคลื่อนไหวอย่างไหลลื่น ซึ่งสร้างความรู้สึกผ่อนคลายมากกว่า ในฉากย้อนอดีตการเจรจาอย่างตึงเครียดของมิโนรุกับภรรยาที่ร้านอาหาร กล้องส่ายไปมาอย่างสับสนเหมือนไม่รู้ว่ใครกำลังพูด ซึ่งสอดคล้องกับการโต้เถียงที่เกิดขึ้น และฉากย้อนอดีตอีกครั้งของคิโยกะ ที่ค้นพบว่าสามีหมกมุ่นกับคำสอนของลัทธิจินคล้ายเสียชีวิต ทั้งสองทะเลาะกันจนแตกหัก สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวที่ขยับอย่างรุนแรงเช่นกัน

นอกจากนี้ ผู้กำกับแสดงออกถึงความคิดพิถีพิถัน ในการเลือกช่วงเวลาถ่ายทำในสถานที่จริง เห็นได้จากฉากบริเวณทะเลสาบ ในขณะที่ฉากที่ญาติทั้งสี่ยืนไว้อาลัย จะถูกถ่ายแบบชดลิกและแสงธรรมชาติอย่างสมจริง แต่ในภาพย้อนอดีตของซากาตะกับหญิงสาว กลับให้บรรยากาศลึกลับเยือกเย็น ถูกปกคลุมด้วยหมอกจาง ๆ และฝนที่กำลังตก ซึ่งสอดคล้องกับสถานภาพของตัวละครทั้งสอง ที่ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นสมาชิกลัทธิแต่ไม่รับรู้ระดับความสัมพันธ์หรือตัวตนที่แท้จริงได้ ภาพลักษณะดังกล่าวปรากฏขึ้นอีกครั้ง ในฉากที่ทั้งห้ากำลังจะออกจากป่า แสงยามเช้าสร้างความรู้สึกอบอุ่น คลื่นคลาย แต่ยังคงรักษาความคลุมเครือของพื้นที่และตัวละครไว้ พื้นที่นี้ยังถูกเน้นย้ำด้วยการใช้เปิดเรื่องด้วยความมืดสงบนิ่ง และปิดเรื่องด้วยเปลวไฟที่ลุกโชนขึ้นอย่างรุนแรง ซึ่งสร้างบรรยากาศพิเศษในลักษณะเหนือจริง การสื่อสารด้วยภาพวิธีดังกล่าว มีความคล้ายคลึงกับใน Maborosi อีกด้วย



ภาพที่ 4.11 บรรยากาศของฉากทะเลสาบ ที่เปลี่ยนไปตามช่วงเวลาในเรื่อง
ที่มา: ภาพยนตร์ Distance (2566)

ทั้งนี้ บรรยากาศสมจริงยังถูกสร้างด้วยเสียงสภาพแวดล้อมโดยรอบ ทั้งความอึกทึกของเมืองด้วยเสียงเครื่องยนต์ และแสดงความเป็นพื้นที่เฉพาะของป่าด้วยเสียงแมลง สัตว์ป่า ลมพัด และน้ำไหลบริเวณทะเลสาบ เสียงทั้งหมดกลายเป็นพื้นหลังของเหตุการณ์ตลอดเรื่อง โดยไม่มีการใช้ดนตรีประกอบเลย ซึ่งสอดคล้องไปกับเจตนาของผู้กำกับที่ต้องการถ่ายทำให้มีรูปแบบคล้ายสารคดี เทคนิคถ่ายทำเรียบง่ายที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์ Distance แสดงถึงการที่โคเรเอตะให้ความสำคัญมากกับความสมจริงของเหตุการณ์ตรงหน้า ใช้การตั้งกล้องนิ่งและเคลื่อนไหวทำหน้าที่ยุ่ช่วยเล่าเรื่องอย่างมีนัยสำคัญ และใช้ประโยชน์เต็มที่ได้จากการบันทึกสถานที่ถ่ายทำ และการแสดงที่เป็นธรรมชาติ ผู้กำกับใช้ประสบการณ์จากงานสร้างสรรค์ มาประยุกต์ใช้การเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ แปลกใหม่ และสอดคล้องกับแนวทางภาพยนตร์สัจนิยมใหม่อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3.4 กระบวนการทำงาน

โคเรเอเดะกล่าวว่า เขาสร้างภาพยนตร์บันเทิงโดยเริ่มจากแนวทางสารคดี และจุดเริ่มต้นของสารคดีคือปัญหาในสังคมปัจจุบัน (Paletz and Saito. 2003) ตั้งแต่ขั้นตอนการมองหาประเด็นที่น่าสนใจ จึงเริ่มขึ้นจากการได้อ่านข่าวโศกนาฏกรรมวันที่ 20 มีนาคม ค.ศ. 1995 เมื่อลัทธินิยมชินริทเทียว ภายใต้ผู้นำลัทธินิยม โซโกะ อาซาฮาระ ผู้มีความเชื่อสุดโต่งเรื่องพลังเหนือธรรมชาติและวันสิ้นโลก ได้ชักนำให้สมาชิกลัทธินิยมกระจายตัวกันไปก่อการร้าย ด้วยการปล่อยแก๊สพิษซารินที่มีฤทธิ์ทำลายระบบประสาทอย่างรุนแรง ภายในรถไฟใต้ดินกลางกรุงโตเกียวในช่วงเวลาเร่งด่วนยามเช้า ทำให้มีผู้เสียชีวิต 14 คน และบาดเจ็บจากผลกระทบของแก๊สพิษกว่า 6300 คน ซึ่งทำให้สังคมญี่ปุ่นตื่นตระหนกอย่างมาก เหตุการณ์นี้ถูกเรียกว่า คดีแก๊สซารินในรถไฟใต้ดิน (地下鉄サリン事件) (Saito and Sasaki. 2022) โคเรเอเดะให้ความสนใจกับเหตุการณ์นี้ จึงได้นำข้อเท็จจริงในข่าว มาดัดแปลงเป็นปมหลังของตัวละครอดีตสมาชิกลัทธินิยม The Ark of Truth (真理の箱舟) ทั้ง 4 คน ที่ฆ่าตัวตายหลังก่อเหตุปล่อยสารพิษลงในแหล่งน้ำของโตเกียว ซึ่งเกิดขึ้นก่อนที่ภาพยนตร์จะเริ่มต้น และถูกอธิบายผ่านเสียงบรรยายจากข่าวในตอนต้นเรื่อง (Ehrlich. 2019)



ภาพที่ 4.12 รายงานข่าวคดีแก๊สซาริน ในหนังสือพิมพ์ ไมนิชิประจำวันวันที่ 20 มี.ค. 1995
ที่มา: www.mainichi.jp (2022)

ผู้กำกับแสดงทัศนะต่อเรื่องนี้ว่า เส้นแบ่งระหว่างเหยื่อและผู้ก่อความเสียหาย มักจะมีความไม่ชัดเจน ในแง่ใดแง่หนึ่ง เราทุกคนก็เป็นครอบครัวของผู้กระทำผิด และสมาชิกลัทธินิยมก็ล้วนเป็นผลผลิตของสังคม (Richie. 2001) นำมาซึ่งวิธีเลือกถ่ายทอดเรื่องราว จากมุมมองผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับผู้กระทำผิด แทนที่จะเป็นมุมมองคนรู้จักหรือญาติของเหยื่อ (บดินทร์ เทพรัตน์. 2561) ซึ่งเป็นความแตกต่างประการสำคัญ ที่ไม่เหมือนกับการนำเสนอเรื่องคดีแบบทั่วไป ที่มักให้ความสำคัญกับผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเหยื่อ และผู้เกี่ยวข้องับเหตุการณ์โดยตรงเป็นหลัก

การถ่ายทำดำเนินไปโดยใช้แสงธรรมชาติเท่านั้น (Kore-eda.com. n.d.) โดยต่อ

ยอดจาก After Life ที่ใช้การตั้งกล้องนิ่งสัมภาษณ์เป็นหลัก มาเป็นการเคลื่อนกล้องแบบมือถือถ่ายเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพราะต้องการจับภาพสิ่งที่เกิดขึ้นมาจากนักแสดง ซึ่งอยู่นอกเหนือสตอรี่บอร์ด (Sato. 2004) อีกทั้งในการถ่ายทำจริง โคเรเอเดะเลือกที่จะไม่บอกผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ ว่าสิ่งใดกำลังจะเกิดขึ้นกับตัวละคร หรือในเคลื่อนที่ในทิศทางไหน การไม่รู้ล่วงหน้าทำให้กล้องทำงานในแบบสารคดี ด้วยการติดตามบันทึกเหตุการณ์ตรงหน้าโดยไม่แทรกแซง (อรรถนพ ชินตะวัน. 2553)

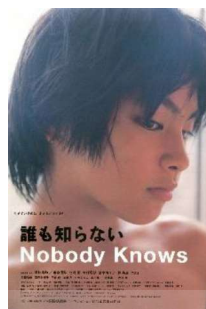
ใน Distance โคเรเอเดะทำงานกับนักแสดงหลายคนที่เคยร่วมงานกันในผลงานก่อนหน้า ทั้ง อาราทะ อิคุระ, ยูสุเกะ อิเซยะ, ชูซุมุ เทราจิมะ และทาตาโนบุ อาซาโนะ ซึ่งต่างคุ้นเคยกับวิธีการทำงานที่ให้ความสำคัญกับการแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ผู้กำกับไม่ส่งบทภาพยนตร์โดยละเอียดให้นักแสดง แต่ให้เฉพาะบทคร่าว ๆ แล้ใช้วิธีอธิบายให้นักแสดงรู้ว่าฉากนี้เป็นสถานการณ์แบบไหน ทิศทางของเรื่องราวเป็นแบบใด มีปมหลังและบุคลิกอย่างไร โดยไม่มีบทพูดตายตัว หรือแม้กระทั่งไม่มีบทพูดของตัวละครอื่นในฉากเดียวกันเลย วิธีนี้ทำให้สามารถสร้างตัวละครที่หลากหลายและลึกซึ้ง ส่วนที่ขาดหายไปจากบท จะถูกประกอบสร้างขึ้นจากบทสนทนาโต้ตอบที่ออกมาอย่างอิสระ การเคลื่อนไหวร่างกาย รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ของนักแสดงเอง (Kore-eda.com. n.d.) จึงเลือกใช้การถ่ายลงเทค โดยกล้องจะทำหน้าที่สังเกตการณ์ว่า การแสดงตรงหน้าถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร (Paletz and Saito. 2003)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นครั้งแรกที่โคเรเอเดะใช้ฉากภาพย้อนอดีต โดยเสริมว่า ก่อนหน้านี้อาแสดงภาพความทรงจำผ่านคำพูดและการสนทนาใน After Life เพื่อหลีกเลี่ยงภาพอดีตที่เป็นรูปธรรม ตามหลักการพื้นฐานของสารคดีที่พยายามเผยให้เห็นภายใน ด้วยการแสดงออกภายนอก ซึ่งไม่ควรใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่ง อย่างไรก็ตาม ใน Distance เขาเลือกที่จะทำหายตัวเองด้วยการแสดงสิ่งที่อยู่ภายในจากอดีต แสดงเหตุการณ์และความรู้สึกผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ภาพย้อนอดีตเหล่านี้จึงเป็นความทรงจำที่ตัวละครไม่อยากจะเผชิญหน้า และหลายครั้งมีความขัดแย้งกับเหตุการณ์ปัจจุบัน (Paletz and Saito. 2003) ทำให้ในขณะเดียวกัน ภาพอดีตที่เกิดขึ้นก็ไม่ได้แสดงออกอย่างชัดเจนว่าเป็นอดีตของตัวละครใด หรือแม้แต่เป็นความจริงหรือไม่ (อรรถนพ ชินตะวัน. 2553) นอกจากนี้ การใช้ดนตรีประกอบตลอดเรื่องนั้น เพื่อความสมจริงและตั้งใจให้ผู้ชม เสมือนว่าเป็นผู้ร่วมเดินทางไปด้วย สัมผัสเหตุการณ์เดียวกัน โดยได้ยินเสียงธรรมชาติ เสียงแมลงในป่า เสียงอึกทึกของเมืองใหญ่ รวมไปถึงเสียงลมหายใจของตัวละครทั้งห้าคน (Kore-eda.com. n.d.)

ภาพยนตร์เรื่อง Distance เข้าฉายในปี ค.ศ. 2001 กระบวนการทำงานดังกล่าวแสดงออกถึงการทดลองผสมผสานเทคนิคแบบสารคดี ในการถ่ายทำภาพยนตร์บันเทิงอย่างชัดเจน และสอดคล้องกับแนวทางสังนิยมใหม่ ผู้กำกับกล่าวว่า การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ทำให้เขาเรียนรู้มุมมองที่กว้างมากขึ้น และเป็นจุดสรุปประสบการณ์จากผลงานก่อนหน้า ทั้งเรื่องดีและไม่ดี (Sato. 2004) ซึ่งทั้งหมดจะถูกนำไปประยุกต์ใช้ใน Nobody Know ที่ทำให้เขาเป็นที่รู้จักในระดับนานาชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 ภาพยนตร์เรื่อง Nobody Knows (2004)



ภาพที่ 4.13 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Nobody Knows

ที่มา: www.themoviedb.org (n.d.)

4.2.4.1 เรื่องย่อ

เคโกะ ฟุกุชิมะ (ยูคิโกะ เอฮาระ) แม่เลี้ยงเดี่ยววัยกลางคน ได้พาลูกชายวัย 12 ปี อากิระ (ยูยะ ยากิระ) ย้ายเข้าอะพาร์ตเมนต์เล็ก ๆ กลางเมือง ทั้งสองเข้าห้องพักและเปิดกระเป๋าเดินทางที่นำมาด้วย เพื่อให้น้องชายวัย 7 ปี ชิกรู (ฮิเอะ คิมุระ) และน้องสาวคนเล็กวัย 4 ปี ยูกิ (โมโมโกะ ซิมิสึ) ที่ซ่อนตัวอยู่ออกมา ส่วนอากิระซึ่งเป็นพี่คนโตสุด ได้เดินทางไปรับน้องสาววัย 10 ปี เคียวโกะ (อายู คิตะฮาระ) ที่สถานีมาด้วย พี่น้องทั้งหมดต้องอาศัยอยู่อย่างเป็นความลับ โดยแม่ตั้งกฎห้ามส่งเสียงดังและออกไปนอกห้องอย่างเคร่งครัด

แม้จะเป็นลูกคนละพ่อ และไม่ได้ไปโรงเรียน แต่ทั้งครอบครัวก็ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตามประสา เคโกะเริ่มมีความสัมพันธ์กับผู้ชายคนใหม่ วันหนึ่ง เธอเก็บของออกไปจากบ้านไปนาน โดยทิ้งจดหมายและเงินไม่มากนักไว้ให้อากิระใช้ดูแลน้อง เขาต้องรับหน้าที่ทำทุกอย่างในบ้านเหมือนผู้ใหญ่ จนเมื่อเงินขาดสน อากิระต้องฝ่าความหนาวเย็นไปยืมเงินจากชายที่อาจเป็นพ่อของน้อง ๆ เคโกะกลับมาพร้อมของขวัญสำหรับลูกทุกคน และจากไปอีกครั้งในรูปแบบเดิม

เวลาผ่านไปหลายเดือน แต่เคโกะไม่กลับมาอีกเลย อากิระต้องจัดสรรเงินที่เหลือเล็กน้อยเพื่อดำรงชีวิตทุกคน ไม่นานหลังจากนั้น อากิระสนิทสนมกับกลุ่มเพื่อนใหม่ ใช้เงินไปกับความสนุกสนาน จนกระทั่งไฟฟ้า แก๊ส และน้ำประปาถูกตัด ในช่วงเวลานั้น เขาได้รู้จักกับ ซากิ (ฮานาเอะ คัน) หญิงสาววัยใกล้เคียงกัน ที่ถูกเพื่อนร่วมชั้นกลั่นแกล้ง เข้ามาเป็นเพื่อนเล่นให้น้อง ๆ ที่บ้านอย่างเป็นมิตร ทว่าเมื่อเงินหมดไป สภาพความเป็นอยู่ของสี่พี่น้องเลวร้ายขึ้นเรื่อย ๆ เขาปฏิเสธความช่วยเหลือจากซากิ และต้องไปขออาหารเหลือทิ้งจากร้านสะดวกซื้อ พาน้อง ๆ ไปใช้น้ำจากสวนสาธารณะละแวกบ้าน จนวันหนึ่งที่เขาไม่อยู่บ้าน ยูกิพลัดตกจากเก้าอี้จนเสียชีวิต พี่น้องทำได้เพียงกล่าวอำลา อากิระและซากินำร่างของยูกิใส่กระเป๋าเดินทาง แล้วนั่งรถไฟไปฝั่งยงเน็นดินใกล้สนามบิน ทั้งสองกลับบ้านและใช้ชีวิตต่อไป โดยมีซากิเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวพี่น้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

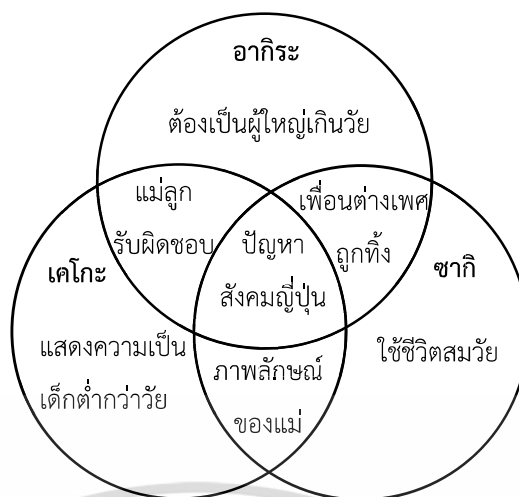
4.2.4.2 แก่นเรื่อง

โคเรเอตะเขียนบท Nobody Knows จากเหตุการณ์จริงที่น่าหดหู่ แต่เลือกที่จะไม่สื่อสารปัญหาสังคมด้วยท่าทีวิพากษ์วิจารณ์อย่างไม่พอใจ เขาทำเพียงแสดงภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง และสำรวจที่มาที่ไปของบุคลิกภาพและการกระทำของตัวละคร เห็นได้จากบทสนทนา ระหว่างเคโกะกับอากิระซึ่งเป็นลูกชายคนโต เธอเผยอดีตที่ชีวิตน่าผิดหวังมาตลอด ทำให้การแสวงหาความสุขกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในปัจจุบัน ในขณะที่เดียวกัน เธอก็ปฏิบัติต่อลูก ๆ อย่างดีตลอดเวลาที่อยู่ด้วยกัน ผู้กำกับไม่แสดงให้เห็นชัดเจนว่า การกระทำเหล่านั้นคือความจริงใจหรือเสแสร้ง เคโกะจึงเป็นตัวแทนของตัวละครผู้ใหญ่ในภาพยนตร์ของโคเรเอตะ ที่มีความเป็นผู้ใหญ่อย่างไม่สมบูรณ์ มีความคิดแบบเด็ก ขาดความไร้ผิดชอบและสะเพร่าในชีวิต

ในทางตรงข้าม อากิระที่มีอายุเพียง 12 ปี มีความเป็นผู้ใหญ่ในตัวสูงเกินวัย เขาออกไปซื้อของประจำวัน เข้าครัวทำอาหารให้อีก ๆ ทำบัญชีจัดสรรที่ร่อยหรอลงทุกวัน ให้พ่อสำหรับค่าใช้จ่าย แม้กระทั่งในยามที่ไฟฟ้าและน้ำประปาถูกตัด เขาก็ต้องเป็นผู้นำในการหาทางประคับประคองครอบครัวให้รอด ด้วยการไปรอน้ำจากสวนสาธารณะกลับมาใช้ ผู้กำกับแสดงให้เห็นว่าอากิระต้องทำแบบนั้นเพราะสถานการณ์บังคับจากความไม่รับผิดชอบของแม่และพ่อที่ช่วยอะไรไม่ได้ แต่เขาก็ยังเป็นเด็กที่ต้องการเล่นสนุกตามวัย เมื่อเข้าไปในเกมเซ็นเตอร์ จึงกล้าใช้เงินไปกับการใช้เวลากับเพื่อน แต่เมื่อเวลาผ่านไป เพื่อนปฏิเสธที่จะมาที่บ้านเขาอีกเพราะรังเกียจกลิ่นเหม็นที่เกิดจากสภาพความเป็นอยู่ย่ำแย่ อากิระจึงพบความล้มเหลวทั้งในด้านความเป็นเด็กและผู้ใหญ่

การมีอยู่ของตัวละครซาคิ เข้ามาเชื่อมโยงสถานะที่ย้อนแย้งข้างต้น เธอถูกเพื่อนร่วมชั้นกลั่นแกล้ง จนกลายเป็นคนนอกของสังคมโรงเรียน เมื่อได้พบกับสี่พี่น้อง เธอกลับเข้ากันได้ดีอย่างสนิทใจและไม่แสดงท่าทีรังเกียจ การเข้ามามีบทบาทเธอทำให้ชีวิตเด็ก ๆ ใกล้เคียงความสมบูรณ์อีกครั้ง ยูกิใช้สี่พี่น้องที่เหลือนั้นกวดภาพเธอเช่นเดียวกับที่เคยกวดภาพแม่ ผู้กำกับใช้การวาดภาพของยูกิเป็นสัญลักษณ์เชื่อมโยงซาคิ ซึ่งเป็นหญิงสาวที่อายุมากที่สุดในบ้าน และกลายเป็นตัวแทนของแม่ในครอบครัวที่เด็ก ๆ ไร้วางใจ แต่เธอยังมีสถานะหญิงสาวที่ดึงดูดอากิระซึ่งอยู่ในวัยเริ่มสนใจเพศตรงข้ามด้วย แม้ว่าจะมีสถานะทางสังคมแตกต่างโดยสิ้นเชิง เธอได้เข้าโรงเรียน แต่งกายสะอาด และอาศัยอยู่ในอพาร์ทเมนต์หรู ซึ่งเป็นความปรารถนาของอากิระ แต่ทั้งสองล้วนกีดกันและใช้ชีวิตโดดเดี่ยวในสังคม เธอหารายได้พิเศษจากการนัดพบกับชายวัยกลางคน ที่ไม่ระบุชัดเจนว่าแท้จริงแล้วเกิดอะไรขึ้นบ้าง แต่เมื่อนำเงินมาให้อากิระที่นั่นรออยู่ เขารับไม่ได้และปฏิเสธทั้งเงินและความผูกพันที่มีให้ เธอไปด้วยความผิดหวังอย่างร้ายแรง โคเรเอตะสอดแทรกปัญหาสังคมญี่ปุ่น เรื่องวิธีการหารายได้ของนักเรียนหญิงมัธยม ที่รายละเอียดเป็นการตกลงกันภายในระหว่างนักเรียนและลูกค้าผ่านการกระทำของซาคิ ที่ยังคงรักษาความคลุมเครือไว้ และไม่แสดงท่าทีตัดสินถูกผิดใด ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.14 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Nobody Knows

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ทั้งนี้ โคเรเอตะนำเสนอสังคมญี่ปุ่นในรูปแบบเดียวกับมนุษย์ ที่มีทั้งด้านดีและไม่ดี ผ่านตัวละครผู้ใหญ่ที่โอบอ้อมอารี ในเหตุการณ์เล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มอบความหวังแก่อากิระ ทั้งพนักงานหญิงร้านสะดวกซื้อที่แก้ต่างให้อากิระ และคอยถามไถ่ชีวิตความเป็นอยู่ พนักงานชายเข้าใหม่ที่คอยรวบรวมอาหารขายไม่หมดแต่ละวัน มามอบให้เขาที่ยืนคอยอยู่ที่ประตูหลังร้าน เพื่อนำกลับไปแบ่งกับน้อง ๆ รวมไปถึงโค้ชเบสบอลประจำโรงเรียน ที่ชวนเขามาร่วมทีม และช่วยสอนอย่างใกล้ชิด สมดุลจากหลายด้าน ๆ ของสังคมญี่ปุ่นนี้ ทำให้ภาพยนตร์ไม่เร้าอารมณ์สะเทือนใจจนเกินไป

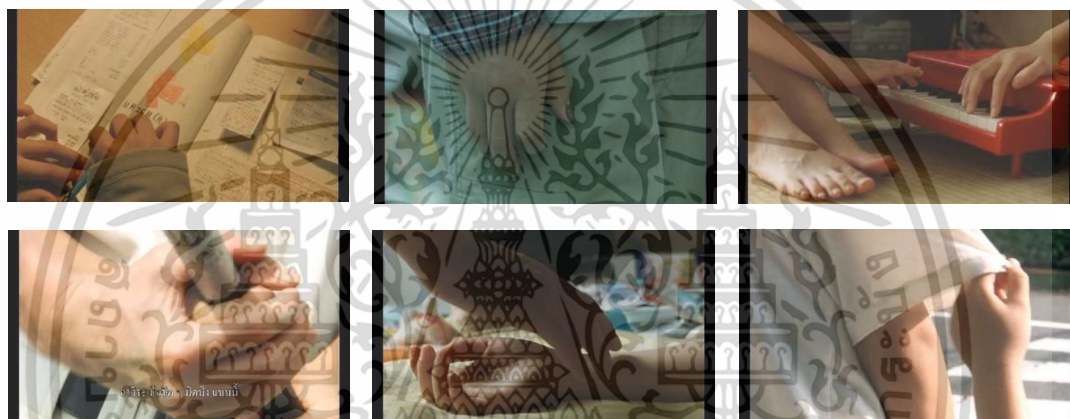
ผู้กำกับให้ความสำคัญกับการใช้สัญลักษณ์เปรียบเปรยชีวิตของสี่พี่น้อง ทั้งความพยายามมีชีวิตรอดในเมืองใหญ่ของญี่ปุ่น ผ่านต้นไม้เล็ก ๆ ที่งอกพ้นออกมาจากตะแกรงที่ระบายน้ำ พวกเขาเก็บเมล็ดมาปลูกในถ้วยบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปที่เขียนชื่อแต่ละคนไว้ ในทางตรงข้าม ขณะที่เจ้าของอะพาร์ตเมนต์อุมสึน้อย่างประคบประหงมปรากฏตัวที่ประตูห้อง แต่ภายในคือเด็ก ๆ ที่กำลังอดอาหารและขาดแม่ อีกทั้งยังสร้างตัวละครอากิระ ให้มีพัฒนาการทางจิตวิทยาที่ซับซ้อน จากการขาดพ่อที่เขาเองจำไม่ได้แม้กระทั่งหน้าตา และแม่ที่ทิ้งเขาไว้กับน้อง ๆ จากหลักการของ อลิซาเบธ คูเบลอร์-รอสส์ (2013) สะท้อนให้เห็นว่าเขารับมือกับความสูญเสียอย่างเป็นขั้นเป็นตอน เริ่มจากไม่ยอมรับการที่แม่จะจากไปอีกครั้ง แสดงความโกรธ และพยายามต่อรอง เมื่อไม่สำเร็จจึงเกิดการซึมเศร้า ก่อนจะเข้าสู่การยอมรับความจริง และพยายามดูแลน้อง ๆ ให้มีชีวิตรอดต่อไป

โคเรเอตะฉายภาพปัญหาสังคมเด็กเร่ร่อน และถูกผู้คนในสังคมมองข้ามอย่างเข้าอกเข้าใจ Nobody Knows ถ่ายทอดแก่นเรื่องว่าด้วยการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ทั้งจากความตายของน้องและการทิ้งไปของแม่ ที่ส่งอิทธิพลต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่ และทำได้เพียงยอมรับเพื่อมีชีวิตต่อไป และสะท้อนให้เห็นว่าเด็กเป็นตัวแทนของความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา และความหวังในชีวิต ในโลกภายนอกหรือผู้ใหญ่ที่เลวร้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4.3 สุนทรียภาพ

หลังจากที่โคเรเอตะประยุกต์เทคนิคแบบสารคดี ที่รักษาระยะห่างจากตัวละคร ด้วยภาพขนาดไกลและปานกลางเป็นหลัก การถ่ายทำภาพยนตร์ Nobody Knows เป็นครั้งแรกที่มีการใช้ประโยชน์จากภาพขนาดใกล้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะภาพมือของเด็ก ๆ ที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันทั่วไป โดยสื่อสารถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านการกระทำ สภาพอารมณ์ และการมีชีวิตอยู่ของตัวละคร ณ ขณะนั้น ผ่านความนิ่งหรือสั่นเทา การสัมผัสกันด้วยความรักและผูกพัน รวมไปถึงคุณภาพชีวิตที่เปลี่ยนไปจากความสกปรกบนมือ โคเรเอตะใช้ภาพลักษณะนี้เพื่อหลีกเลี่ยงการร่ำอารมณ์ด้วยภาพขนาดใกล้ของใบหน้า ที่ปรากฏน้อยครั้งเป็นเพียงใบหน้าตัวละครที่แสดงออกแต่น้อย



ภาพที่ 4.15 ภาพขนาดใกล้ถ่ายภาพมือของสี่พี่น้อง สื่อถึงการกระทำและอารมณ์

ที่มา: ภาพยนตร์ Nobody Knows (2566)

การมุ่งแสดงความสมจริงมากกว่าร่ำอารมณ์ ยังปรากฏในผ่านการใช้ภาพขนาดปานกลางและขนาดปานกลาง-ใกล้ ที่มีวิถีดวงกว้างกันในระยะหน้าเป็นส่วนมาก สร้างความรู้สึกคับแคบอัดอึด โดยเน้นแสดงบรรยากาศภายในห้องที่ค่อย ๆ เปลี่ยนไป ความสะอาดเรียบร้อยในช่วงต้นเรื่อง ค่อย ๆ สกปรกขึ้นเมื่อแม่จากไป รวมไปถึงการบอกอายุก็เป็นครั้งสุดท้ายในความมืด ซึ่งสะท้อนไปถึงสภาวะจิตใจของสี่พี่น้องที่ใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก กล้องถูกตั้งนิ่ง ไม่เปลี่ยนขนาดภาพหรือความสูง เป็นการสังเกตการณ์และเก็บภาพสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่ยุ่งเกี่ยวใด ๆ ซึ่งช่วยการสร้างความรู้สึกสมจริง

โคเรเอตะมักเลือกให้วางความสูงกล้องในระดับสายตาเดียวกับตัวละครเด็ก ทำให้แสดงออกถึงมุมมองของเด็ก ๆ ที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างไร้เดียงสา ตอบสนองไปตามสัญชาตญาณ และบ่อยครั้งไม่รับรู้ถึงความเลวร้ายที่กำลังจะเกิดขึ้น ยกเว้นเพียงอากิระซึ่งเป็นคนเดียวที่ได้ออกไปสัมผัสโลกภายนอก ผู้กำกับแสดงสภาพจิตใจอันบอบช้ำและโดดเดี่ยวของอากิระด้วยการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใช้ภาพขนาดไกลและภาษาภาพ ตั้งแต่ฉากที่เขาคุยกับแม่ที่ระเบียงอย่างเปิดเผย ซึ่งเป็นพื้นที่เฉพาะของเขากับแม่เท่านั้น สู่การเปลี่ยนแปลงและถูกเน้นย้ำในฉากที่เขาอยู่กลางถนนที่เจียบงัด ฉากที่เดินอยู่กลางเมืองใหญ่บ่อยครั้ง กล้องไม่ได้พุ่งความสนใจไปที่ตัวเขา แต่ถ่ายทอดบรรยากาศของผู้คนมากมายที่เดินผ่านไป โดยมีเขาเป็นเพียงส่วนหนึ่งของเฟรมที่ไม่มีใครสนใจเท่านั้น ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดเมื่อเขาและซาคิช่วยกันยกกระเป๋าปลาลงใส่ร่างยูกิลงบันได ทั้งสองอยู่ในระยะหลังและถูกผู้คนด้านหน้า เดินสวนทางขึ้นไปดบังจนแทบมองไม่เห็น



ภาพที่ 4.16 อากิระกลางเมืองใหญ่ สื่อถึงความโดดเดี่ยวและบอบช้ำ

ที่มา: ภาพยนตร์ Nobody Knows (2566)

Nobody Knows ถ่ายทอดอย่างเนิบช้าผ่านชีวิตประจำวันของสี่พี่น้อง ลดทอนการร่ำอารมณ์ด้วยการตัดข้ามเหตุการณ์สะเทือนใจ ผู้กำกับเผยเพียงช็อตสั้น ๆ ขณะยูกิยืนเขย่งเท้าบนเก้าอี้ สลับกับอากิระที่ได้ไปร่วมแข่งเบสบอลอย่างสนุกสนาน ก่อนที่เขาจะรู้เรื่องที่เกิดขึ้นหลังจากนั้นผ่านเคียวโกะกับซึเกรุ ภาพตอนยูกิพลัดตกลงมา หายไปจากภาพยนตร์ แต่สิ่งที่ปรากฏคือผลที่ตามมาของความโศกเศร้าที่สงบนิ่ง และเปลี่ยนบุคลิกภาพของเด็ก ๆ ไปในตอนจบ ซึ่งเป็นวิธีเดียวกับการฆ่าตัวตายของอิกุโอะใน Maborosi และการเสียชีวิตหมู่ของสมาชิกลัทธินิ Distance

ผลงานเรื่องนี้ยังเป็นครั้งแรกที่โคเรเอตะใช้ดนตรีและเพลงประกอบอย่างชัดเจน โดยมีเสียงที่เกิดขึ้นจริงในฉาก ดนตรีสนุกสนาน ถูกใช้ในฉากที่สี่พี่น้องยังตื่นเต้นกับบ้านใหม่ของแม่ และในฉากที่อากิระพาน้อง ๆ ไปเล่นที่สวนสาธารณะพร้อมกันเป็นครั้งแรก ดนตรีเนิบช้าที่แสดงความหวัง ในฉากที่อากิระชี้ชวนให้ยูกิดูรถไฟ และฉากที่ซาคิมารถึงห้องของสี่พี่น้อง อย่างไรก็ตาม ในฉากที่อากิระและซาคิเดินทางกลับจากการผจญภัย โคเรเอตะตั้งใจใช้เพลง 宝石 (Jewels) ที่เนื้อเพลงกล่าวเปรียบเทียบความโศกเศร้าโดดเดี่ยว กับแสงดาวและอัญมณีที่เปราะเปื้อน เพื่อสื่อสารสภาพภายนอกและจิตใจของอากิระ หลังต้องทำทุกอย่างแทนแม่ และสูญเสียน้องสาวไปในท้ายที่สุด

โคเรเอตะแสดงออกถึงสุนทรียภาพ ด้วยการหาจุดสมดุลระหว่างเทคนิคสารคดีและแนวทางสำนึกใหม่ ด้วยมุมมองเป็นกลาง ถ่ายทำอย่างเรียบง่ายสมจริง กับวิธีการสร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมของภาพยนตร์บันเทิง ด้วยการใชภาษาภาพและขนาดภาพที่สื่อความหมายมากขึ้น ใช้ดนตรีและเพลงประกอบ รวมไปถึงเล่าเรื่องตามลำดับเวลา ให้เข้าใจง่ายมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4.4 กระบวนการทำงาน

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ Nobody Knows เกิดจากความสนใจมองหาประเด็นต่าง ๆ ทางสังคม อันเป็นคุณสมบัติที่ติดตัวมาของผู้กำกับตั้งแต่ทำสารคดี ในปี ค.ศ. 1988 โคเรเอเดะได้เห็นข่าวเกี่ยวกับคดีเด็กถูกลักขังทั้งสี่ที่นิชิสุกาโมะ (西巣鴨子供四人置き去り事件) ซึ่งสร้างแรงสั่นสะเทือนต่อสังคมญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก (imdb. n.d.) โดยเป็นเหตุการณ์ที่เจ้าของอะพาร์ตเมนต์นิชิสุกาโมะ เขตโทชิมะ จังหวัดโตเกียว ตรวจพบว่าผู้เช่ารายหนึ่งค้างค่าเช่าเป็นเวลานาน จึงไปหาที่ห้อง แต่ได้พบเพียงเด็ก 3 คนใช้ชีวิตอยู่กันเองในห้องสภาพทรุดโทรม การเข้ามาของตำรวจและนักข่าวทำให้ถูกเปิดเผยว่า แม่ของเด็ก ๆ ได้ทิ้งไปนานกว่า 6 เดือน โดยเหลือเงินไว้ให้ใช้เพียงเล็กน้อยเท่านั้น ลูกชายคนโตอายุ 14 ปี ต้องดูแลน้องสาวอายุ 7 ปี และ 3 ปีตามลำดับ ทุกคนไม่ได้เข้าโรงเรียนหรือแม้แต่แจ้งเกิดในทะเบียนราษฎร นอกจากนี้ ยังพบว่าแม่ได้ซ่อนโครงกระดูกของลูกชายคนรอง ที่เสียชีวิตไปก่อนหน้านี้ด้วยภาวะขาดสารอาหารไว้ในบริเวณห้อง จากการสืบสวนเพิ่มเติมทำให้พบความจริงอีกว่า นอกจากเด็กทั้งหมด 4 คน ที่ล้วนแต่เป็นลูกที่เกิดจากคนละพ่อแล้ว แท้ที่จริงยังมีน้องสาวคนเล็กที่อายุเพียง 2 ปีด้วย แต่เธอถูกเด็กชาย 2 คนที่สนิทสนมกับพี่ชายคนโต จากการพบกันที่ร้านสะดวกซื้อบริเวณชั้นล่างอะพาร์ตเมนต์ รุมทำร้ายร่างกายด้วยความคึกคะนองจนเสียชีวิต แม้แต่พี่ชายคนโตเองก็ลงมือทำร้ายเธอเพราะเครียดสะสม พี่ชายและเพื่อนจึงนำศพของเธอไปทิ้งในป่าชิชิบุ จังหวัดไซตามะ ภายหลังพบศพทำให้พวกเขาโดนจับในคดีทำร้ายร่างกายผู้อื่นจนถึงแก่ชีวิตและทิ้งศพ โดยพิจารณาคดีในศาลเยาวชน ผู้เป็นแม่หลังจากที่ได้ดูข่าวนี้ทางโทรทัศน์จึงเข้ามาพบกับตำรวจ และถูกตั้งข้อหาทอดทิ้งเด็ก (小川, 2022) บันทึกของศาลระบุไว้ว่า หลังจากที่ไม่ได้พบกันเป็นเวลานาน เมื่อลูกชายคนโตเห็นแม่อีกครั้งที่ศาล เขาร้องไห้อย่างหนัก และกล่าวขออภัยต่อเธอ เพราะไม่สามารถดูแลน้อง ๆ ตามที่เธอที่คาดหวังไว้ได้ (Ehrlich, 2019)



ภาพที่ 4.17 ข่าวเด็กถูกลักขังที่นิชิสุกาโมะ หนังสือพิมพ์ฮาซาฮิฉบับวันที่ 22 ก.ค. 1988

ที่มา: www.ameblo.jp (2022)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังศึกษารายละเอียดของคดี โคเรเอตะได้นำแรงบันดาลใจนี้ ไปเริ่มลงมือเขียน บทภาพยนตร์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1988 และตั้งชื่อภาพยนตร์ว่า 素晴らしき日曜日 (Wonderful Sunday) ซึ่งถ่ายทอดผ่านมุมมองภายในของอาภิระพีชายคนโตของสี่พี่น้อง ที่มีต่อฉากจบของเรื่องในรูปแบบแฟนตาซี ที่ทั้งครอบครัวอันประกอบด้วยพี่น้อง แม่ และพ่อของทุกคน ไปเที่ยวด้วยกันในวันอาทิตย์อย่างอบอุ่น (Ehrlinch. 2019) ทั้งนี้ โคเรเอตะเลือกที่จะอิงจากความจริงที่เกิดขึ้นมาใช้ในการสร้างโครงเรื่องในภาพรวม ฉากหลังของเหตุการณ์ และบทสรุปของเรื่องราวเท่านั้น รายละเอียดอื่น ๆ เช่น เพศ อายุ และบุคลิกภาพของตัวละคร ระดับของอารมณ์ที่เกิดขึ้นในฉากต่าง ๆ รวมไปถึงวิธีการดำเนินเรื่อง เป็นสิ่งที่ผู้กำกับจินตนาการเสริมแต่งขึ้นเพิ่มเติม (King. 2005)

แม้ว่าโคเรเอตะจะไม่ได้มีความตั้งใจวิพากษ์วิจารณ์ หรือเปลี่ยนทัศนคติของคนในสังคมโดยตรง (Schilling, M. and Hirokazu, K. 2011) แต่เมื่อภาพยนตร์ถูกเปลี่ยนชื่อเป็น 誰も知らない (Nobody Knows) ทำให้มีส่วนสะท้อนมุมมองของคนในสังคมที่ละเลยมองข้าม ไม่สนใจรับรู้การมีอยู่เด็ก ๆ เหล่านี้เลยแม้แต่น้อย ทั้ง ๆ ที่พวกเขากำลังประสบปัญหาอย่างหนักในการพยายามใช้ชีวิต หรือแม้กระทั่งลงเอยด้วยความตายไปแล้ว ผู้กำกับเสริมว่าเขาต้องการนำเสนอความแข็งแกร่ง มุ่งมั่นที่จะมีชีวิตอยู่ และคุณธรรมที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดของเด็ก ๆ มากกว่าภาพของเหยื่อหรือความโหดร้ายทารุณ (Ehrlinch. 2019) และตั้งข้อสังเกตต่อสังคมเมืองใหญ่ของญี่ปุ่นว่า ขาดความสัมพันธ์แน่นแฟ้นในชุมชน ในขณะที่พ่อออกไปทำงาน ภาระความรับผิดชอบดูแลลูกจึงตกอยู่ที่แม่เพียงคนเดียว ทำให้หลายคนไม่สามารถแบกรับไว้ได้ กลายเป็นครอบครัวที่ทอดทิ้งเด็กไว้ในบ้าน ปัญหาเด็กเร่ร่อนถูกให้ความสนใจในช่วงหลังสงคราม แต่ตอนนี้กลับไม่เป็นที่พูดถึงเลย (King. 2005)

โคเรเอตะเก็บบทภาพยนตร์ดั้งเดิมไว้เป็นเวลานาน จนได้กลับมาพัฒนาต่อในปี ค.ศ. 2002 แม้ว่าเด็ก ๆ ที่มารับบทสี่พี่น้องจะมาจากเอเจนซีจัดหานักแสดง แต่ทุกคนล้วนไม่เคยมีประสบการณ์การแสดงมาก่อนเลย ยกเว้น ฮานาเอะ คัน ผู้รับบทซากิ ที่เคยแสดงเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ผู้กำกับใช้เวลา 3 เดือนในการฝึกซ้อมนักแสดงก่อนเริ่มถ่ายทำ (Bear. 2005) ในบันทึกเบื้องหลังงานสร้างเผยว่า ผู้กำกับพาเด็ก ๆ ไปทำกิจกรรมร่วมกันที่สนามเด็กเล่น เดินซื้อของอย่างบาร์บีคิวที่สวนสาธารณะ รวมไปถึงเที่ยวงานเทศกาล เพื่อให้ทุกคนสนิทเหมือนเป็นพี่น้องกันจริง ๆ นอกจากนี้โคเรเอตะยังเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ มีส่วนในการสร้างตัวละครตามบทบาทที่ได้รับ โดยในขั้นตอนทำความเข้าใจกับบท เขามอบหมายให้ทุกคนตั้งชื่อ อายุ และรสนิยมของตัวละครตัวเองได้ตามใจชอบ และเปิดโอกาสให้มีการนำบุคลิกภาพของนักแสดง เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครด้วย โดยเห็นได้ชัดเจนจากยุคที่เป็นน้องสาวคนเล็ก ที่มักจะกอดตุ๊กตาและใส่รองเท้าเด็กที่ส่งเสียงเวลาเดิน ซึ่งเป็นสิ่งที่ โมโมโกะ ซิมิสุ ผู้รับบทนี้ นำติดตัวมาด้วยในวันคัดเลือกนักแสดง (spepp. 2021)

สำหรับ Nobody Knows แล้ว โครเอเดะมีวิธีการถ่ายทำที่รัดกุมมากกว่าผลงานเรื่องก่อนหน้า เขาเตรียมสตอรี่บอร์ดอย่างละเอียดทุกฉาก และมีบทสนทนาที่เขียนกำหนดไว้อย่างเฉพาะเจาะจง อย่างไรก็ตาม การทำงานกับนักแสดงเด็กจำนวนมากที่ไม่ใช่มืออาชีพ ทำให้เขาไม่สามารถทำตามที่ตั้งใจไว้ได้อย่างราบรื่น เมื่อเขามอบบทภาพยนตร์ให้ฝึกซ้อม ก็พบว่าเด็ก ๆ พยายามท่องจำและแสดงอย่างฝืนธรรมชาติอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตาม ด้วยประสบการณ์จากงานสารคดี ที่จำเป็นต้องอาศัยความยืดหยุ่นในการทำงาน ในระหว่างฝึกซ้อมและก่อนเริ่มถ่ายทำในแต่ละฉาก โครเอเดะได้ทดลองเปลี่ยนไปอธิบายสถานการณ์ในฉากนั้น ๆ ให้นักแสดงเด็กฟังแทน รวมถึงเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้พูดด้วยภาษาในแบบของตัวเอง ผลที่ได้คือความลื่นไหลเป็นธรรมชาติ แม้บางครั้งจะออกนอกบทไปไกล แต่ผู้กำกับได้เรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนหน้างาน โดยละวางสตอรี่บอร์ด และเลือกที่จะถ่ายทำฉากนั้นต่อเนื่องไปโดยยึดเอาจากการแสดงของเด็ก ๆ ที่เกิดขึ้นขณะนั้นเป็นหลัก นอกจากนี้ในบางฉากยังได้ ยูคิโกะ เอฮาระ ผู้รับบทแม่ ซึ่งเป็นนักแสดงละครโทรทัศน์ที่มีฝีมือ เป็นคนช่วยนำบทสนทนาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างเธอกับเด็ก ๆ กลับมาเข้าประเด็นหลักที่ตั้งไว้ด้วย (spepp. 2021)

การถ่ายทำใช้เวลาราว 1 ปี โดยเริ่มต้นขึ้นในเดือนตุลาคม ปี ค.ศ. 2002 ซึ่งเป็นฤดูใบไม้ร่วง และถ่ายเรียงตามลำดับเวลาเหตุการณ์ในเรื่อง ผ่านฤดูหนาว ฤดูใบไม้ผลิ และเสร็จสิ้นในเดือนสิงหาคม ปี ค.ศ. 2003 ในระหว่างฤดูร้อน ซึ่งสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของ ยูยะ ยาگیرะ ที่เสียงเริ่มแตกเพราะกำลังเข้าสู่วัยรุ่น และการเจริญเติบโตของตัวละครเด็กคนอื่น ๆ ด้วย ด้วยวิธีการดังกล่าว โครเอเดะจึงตัดสินใจพัฒนาบทไปที่ละฤดูกาล เมื่อถ่ายทำเสร็จสิ้นหนึ่งฤดู เขาจะทำการตัดต่อหนึ่งครั้ง และปรับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในบทของฤดูกาลถัดไปตามความเหมาะสม โดยเขาทำหน้าที่ทั้งผู้กำกับ เขียนบท ตัดต่อ และอำนวยการสร้างด้วยตัวเอง ซึ่งเป็นวิธีเดียวกับการสร้างสารคดีที่ต้องถ่ายทำ ตัดต่อ และเตรียมสัมภาษณ์ครั้งต่อไปภายในเวลาที่จำกัด (King. 2005) ทำให้เขาค้นเคยและมีอิสระเต็มที่ในการทำงาน รวมไปถึงพร้อมเปิดรับทุกสิ่งนอกเหนือการควบคุม แต่ใช้ประโยชน์ได้อย่างน่าทึ่ง ซึ่งมักจะเกิดขึ้นหน้ากองอยู่บ่อยครั้ง (Bear. 2005) แนวทางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า โครเอเดะมีวิธีการที่ใกล้เคียงกับแนวทางสังคมนิยมใหม่ โดยเฉพาะการให้ความสำคัญกับการแสดงที่เป็นธรรมชาติสมจริง ประยุกต์ใช้สถานที่จริง และสไตล์ภาพยนตร์แบบสารคดี

โครเอเดะยังคงร่วมงานกับ ยูทาเกะ ยามาซากิ ผู้กำกับภาพคนเดิมจาก After Life และ Distance ซึ่งผสมผสานมุมมองสารคดีแบบสังเกตการณ์ และการสื่อสารด้วยภาษาภาพที่ชัดเจนขึ้น โดยภาพยนตร์ Nobody Knows เผยแพร่ในปี ค.ศ. 2004 เมื่อได้เข้าชิงรางวัล ณ เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ครั้งที่ 57 เขายืนยันหนักแน่นให้พานักแสดงเด็กทุกคน เดินทางไปฝรั่งเศสด้วยกัน เพราะต้องการให้พวกเขารู้ว่าสิ่งที่ทำนั้นมีคุณค่า (spepp. 2021) ผลงานได้รับเสียงชื่นชมเป็นเอกฉันท์ทั่วโลก ก่อนจะไปแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ ในการสร้างภาพยนตร์สามุไรย้อนยุคเรื่อง Hana

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5 ภาพยนตร์เรื่อง Hana (2006)



ภาพที่ 4.18 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Hana

ที่มา: movies.shochiku.co.jp (n.d.)

4.2.5.1 เรื่องย่อ

ค.ศ.1702 ช่วงเวลา 1 ปีหลังเกิดเหตุการณ์โศกประหารโตเมียวแห่งอาโกะ ซามูไรรับนายผู้ภักดีจำนวนหนึ่ง ได้มาหลบซ่อนในย่านห้องแถวทรุดโทรม โดยปลอมตัวเป็นหมอและคนเร่ขายยาเพื่อรอวันแก้แค้น อีกด้านหนึ่ง อาโอกิ โซซาเอมอน (จุนจิ โอคาตะ) ซามูไรหนุ่มซึซลาดไร่ฝีมือ เดินทางมายังเอโดะเพราะได้รับคำสั่งจากตระกูลให้ตามล่าสังหาร จูเบ คานาซาวะ (ทาดาโนบุ อาซาโนะ) ชายที่สังหารพ่อของตน โซซะสนิทสนมกับผู้คนในย่านยากจน และพัฒนาความสัมพันธ์กับโอซาเอะ (ริเอะ มียาซาวะ) แม่ม่ายที่อาศัยอยู่กับลูกชายวัยเยาว์ ซินโนะสุเกะ (โซเฮ ทานากะ)

โซซะเปิดโรงเรียนสอนใช้ลูกคิดและเขียนอักษรให้เด็ก ๆ เขาโดนดูถูกเรื่องฝีมือดาบที่อ่อนด้อย ไม่ส่งางามสมเป็นซามูไร และผิดหวังกับการแก้แค้นไปเรื่อย ๆ โดยอ้างกับเพื่อนว่ายังหาตัวศัตรูไม่พบ ทั้งที่รู้ว่าคานาซาวะเป็นกรรมกรทำเรือ และอาศัยอยู่ไม่ไกล โซซะพยายามกลบเกลื่อนความอ่อนแอของตนเอง ด้วยการสอนเด็ก ๆ ใช้ดาบไม้อย่างชัดเจน ก่อนถูกชายอีกคนเอาชนะและสร้างความอับอายอย่างมาก เป็นแรงผลักดันให้เขาไปดักกรออบสังหารคานาซาวะที่บ้าน ก่อนจะพบว่าเขามีภรรยาและลูกชาย ใช้ชีวิตครอบครัวอย่างเรียบง่าย จึงไม่กล้าลงมือและหลบหนีออกมา

เมื่อถึงเทศกาลฤดูใบไม้ผลิ โซซะแสดงเป็นชายฆ่าสามีของโอซาเอะในการแสดงละครแก้แค้น ซามูไรพากันออกมาทำทายเขา ทำให้โซซะวิ่งหนีไปด้วยความกลัวอีกครั้ง จนกระทั่งพบกับลุงที่พาตัวเขากลับบ้านไปร่วมงานครบรอบวันเสียชีวิตของพ่อ โซซะถูกตระกูลต่อว่าอย่างหนัก เขากลับมายังหมู่บ้านยากจนอย่างเศร้าสร้อย และเปิดใจเรียนรู้จากผู้คนรอบตัวว่า การแก้แค้นไม่ใช่หนทางเดียวในการแสดงความกตัญญู เขาร่วมมือกับชาวบ้านจัดฉากว่าสังหารศัตรูแล้ว จนทำให้ตระกูลหลงเชื่อ ในเวลาเดียวกันนั้น ซามูไรที่หลบซ่อนอยู่ได้รวบรวมคนและเข้าโจมตีคฤหาสน์ แก้วแค้นศัตรูสำเร็จ ก่อนจะกระทำการคว้านท้องเสียชีวิตตามผู้เป็นนาย โซซะใช้ชีวิตสงบสุขในย่านยากจนต่อไป และรับ โยชิโอะ ลูกชายของคานาซาวะผู้เคยเป็นศัตรู เข้ามาเป็นนักเรียนอย่างเต็มใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

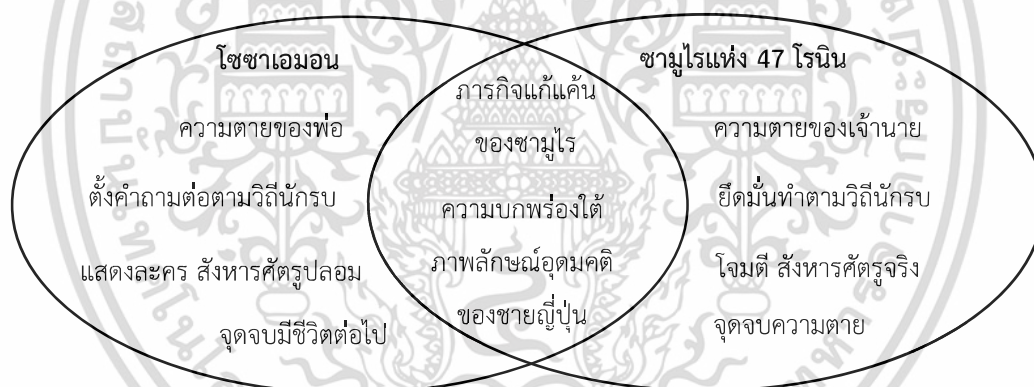
4.2.5.2 แก่นเรื่อง

เรื่องราวการล้างแค้นของซามูไรในภาพยนตร์ Hana แสดงถึงความสนใจด้านอื่น ๆ ของ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ นอกเหนือจากสะท้อนปัญหาสังคมญี่ปุ่นและสภาวะบกพร่องของความเป็นแม่ ที่ประสบความสำเร็จอย่างสูงไปแล้วใน Nobody Knows ในผลงานเรื่องนี้ เขายังคงใช้กลวิธีเปรียบเทียบบทบาทและบุคลิกภาพตัวละคร เพื่อวิพากษ์ความเป็นมนุษย์ของตัวละครหลัก แต่เปลี่ยนไปตั้งคำถามและสำรวจสภาวะบกพร่องของความเป็นชายญี่ปุ่น โดยถ่ายทอดผ่านความสุดซึ้งของซามูไรที่ยึดถือวิถีนักรบ พร้อมยอมสละชีพเพื่อความจงรักภักดีต่อผู้เป็นนายและตระกูลในสังกัด โดยไม่มีเงื่อนไข โครเอเดะสร้างให้ตัวละครหลัก อาโอกิ โซซาเอมอน เป็นซามูไรหนุ่มหน้าตาดี เป็นลูกหลานตระกูลใหญ่ที่มีเกียรติ ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ภายนอกในอุดมคติ แต่แท้จริงกลับอ่อนแอ ซ้ำขาดและไร้ฝีมือดาบ ในขณะที่เดียวกัน โครเอเดะใส่ตัวละครซามูไรส่วนหนึ่งของ 47 โรนินอดีตผู้อยู่ใต้สังกัด ไตเมียวแห่งอาโกะ เข้ามาในย่านห้องแถวเดียวกันกับที่โซซซาเอมอนอยู่ พวกเขากำลังชกมวยกำลังเพื่อแก้แค้นให้ผู้เป็นนาย ซึ่งสะท้อนกลับมาถึงภารกิจหลักของโซซซาเอมอนที่ต้องการแก้แค้นให้ความตายของพ่อ เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ซามูไร 47 โรนิน ถูกแสดงภาพลักษณ์เป็นคนใจร้อน พร้อมจะสร้างปัญหา ความรุนแรง เมื่อรู้สึกว่าคุณในหมู่บ้านกำลังล่อเลียนหยามเกียรติ โดยไม่พิจารณาให้รอบคอบเสียก่อน โครเอเดะหลายภาพลักษณ์อุดมคติของผู้ชายญี่ปุ่น ที่ถูกคาดหวังให้ต้องเป็นผู้หน้าที่แข็งแกร่ง ด้วยการสร้างตัวตนและสภาวะจิตใจที่เปราะบางของพวกเขาขึ้นมา ทั้งนี้ สภาวะจิตใจของโซซซาเอมอน ยังสัมพันธ์กับทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง ที่เมื่อเงาแฝงหรือความปรารถนาที่แท้จริง มีความขัดแย้งกับหน้ากากหรือภาพลักษณ์ที่จำเป็นต้องแสดงออกภายนอกได้รอบของสังคม จะทำให้ตัวตนไม่มั่นคง และแสดงความย้อนแย้งในบุคลิกภาพให้ปรากฏออกมาด้วย

ไม่เพียงแต่การเล่าเรื่องเชิงเปรียบเทียบดังกล่าว โครเอเดะยังใส่สถานการณ์และตัวละครแวดล้อมโซซซาเอมอนเข้ามา ซึ่งมีส่วนในการสำรวจมุมมองใหม่ที่มีต่อการแก้แค้น ความตายอันมีเกียรติ และวิพากษ์ความเหลวไหลของวิถีนักรบที่มุ่งเน้นความเด็ดเดี่ยวเชิงก้าวร้าว โดยเห็นได้ชัดเจนทั้งจากการที่ชาวบ้านในย่านยากจน ทำให้เรื่องราวแก้แค้นเป็นเพียงการเล่นละครชนหัวในงานเทศกาล ตัวละครชินโนะสุเกะที่ปรารถนาจะให้พ่อกลับมา ทั้ง ๆ ที่รู้ดีอยู่แล้วว่าพ่อน่าจะเสียชีวิตไปแล้ว ฮิราโนะ ชายข้างบ้านที่อิจฉาโซซซาเอมอนเพราะมีภารกิจแก้แค้นให้ทำ แต่พ่อเขาตายอย่างสงบจึงไม่มีสิ่งนี้ ฮิราโนะอยากเป็นแบบซามูไร ทำแม้กระทั่งพยายามฆ่าตัวตายด้วยการคว้านท้องด้วยดาบไม้ไผ่ครั้งแล้วครั้งเล่า แต่ทำได้เพียงสร้างรอยแผลเล็กน้อยเท่านั้น จนชาวบ้านมองเป็นเรื่องที่ไม่ต้องเสียเวลาใส่ใจ ในอีกด้านหนึ่ง คิชิเอมอน พลทหารเดินเท้าที่รวมกลุ่มกับซามูไร 47 โรนิน เขาเคยยึดถืออุดมคติอยากตายอย่างสมศักดิ์ศรี ให้ลูกชายมีชีวิตในฐานะทายาทซามูไรผู้มีเกียรติ แต่การตัดสินใจล้มเลิกภารกิจแก้แค้นในวินาทีสุดท้าย เกิดจากการที่เขามีโอกาสเล่นโกะกับโซซซาเอมอน เมื่อโซซซาเอมอนบอกว่าพ่อเขาไม่ได้สอนให้แต่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิถีตาบและฝากฝังความแค้นไว้เป็นมรดกเท่านั้น แต่พ่อสอนวิธีเล่นโกะให้ด้วย ซึ่งทำให้ทั้งสองได้มาเปิดใจพูดคุยกัน สิ่งนี้ทำให้คิซึเอมอนตระหนักได้ว่า เขายังไม่เคยสอนวิธีสานรองเท้าให้ลูกชายเลย และเห็นความสำคัญของการมีชีวิตต่อไป เพื่อส่งต่อสิ่งที่ตนมีไปยังคนรุ่นหลัง ซึ่งแนวคิดนี้ยังถูกวิพากษ์ผ่านการใช้ดอกซากุระเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายด้วย โซเซเคย์ยึดถือว่าเขาจะตายอย่างงดงามเหมือนซากุระที่ร่วงหล่น ซึ่งเป็นชุดความคิดเดียวกับที่ซามูไรยึดถือและมักปรากฏในภาพยนตร์ย้อนยุคของญี่ปุ่น แต่ความหมายของซากุระถูกปรับมุมมองโดย มาโกะ ชายสติไม่ตีของหมู่บ้าน ที่เป็นผู้ชี้ชวนให้คิดว่าเหตุที่ซากุระถูกให้ความสำคัญในยามที่มันร่วงหล่นไป เพราะตระหนักดีว่าในฤดูใบไม้ผลิปีต่อไป มันจะกลับมาเบ่งบานอีกครั้ง ซึ่งให้ความสำคัญกับการยอมรับความเป็นจริงของความตาย อันเป็นธรรมชาติของโลก และเผื่อรอความสวยงามที่จะเกิดขึ้นในอนาคตต่อไป ไม่ใช่ให้ความสำคัญกับความตายที่ยิ่งใหญ่ ในท้ายที่สุด โซเซรวบรวมความกล้าไปเผชิญหน้ากับคานาซาวะผู้เป็นศัตรู และทำเพียงบอกเล่าความกล้าหาญของโยชิโอะ ลูกชายของคานาซาวะที่เข้าปกป้องชินโนะสุเกะจากการถูกรังแกโดยปฏิเสธการใช้กำลัง โซเซชวนให้คานาซาวะส่งลูกชายมายังโรงเรียนของเขาเมื่อถึงวัย เขาอมรับความตายของพ่อ ให้อภัยศัตรู และส่งต่อการใช้ชีวิตอยู่ทั้งกับตัวเอง คานาซาวะ และคนรุ่นถัดไป



ภาพที่ 4.19 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Hana

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

นอกเหนือจากนี้ โครเอตะให้เวลากับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสมทบอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับโซเซโดยตรงด้วย ทั้งความรักที่ไม่สมหวังของหนุ่มสาว การเริ่มต้นใหม่ของคนชรา และสภาวะขัดสนของคนยากจน ซึ่งแสดงออกถึงความสนใจความเป็นไปของสังคมรอบตัว ใส่ใจในรายละเอียดของผู้คนที่ไม่ถูกให้ความสำคัญ ซึ่งเขามักนำมาใช้เป็นประเด็นตั้งต้นของภาพยนตร์

ด้วยกลวิธีดังกล่าวทั้งหมด ภาพยนตร์ Hana ตั้งคำถามต่อภาพลักษณ์ความแข็งแกร่งของชายญี่ปุ่น ถ่ายทอดแก่นเรื่องที่ว่าด้วยการยอมรับต่อความตายของผู้เป็นที่รัก มีชีวิตต่อไป เพื่อส่งต่อภูมิปัญญาและความรัก ซึ่งเป็นความคิดที่ต่อเนื่องมาตั้งแต่ผลงานก่อนหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5.3 สุนทรียภาพ

เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานที่ผ่านมา ซึ่งมีสุนทรียภาพแบบภาพยนตร์สัจนิยมใหม่ ที่ใช้เทคนิคแบบสารคดี และมุมมองสังเกตการณ์ ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Hana โคเรเอเดะ แสดงออกถึงวิธีการที่เปลี่ยนไป โดยประยุกต์ใช้เทคนิคของภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปมากขึ้นอย่างชัดเจน ทั้งวิธีการถ่ายภาพที่ผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ ถ่ายภาพโดยวางกล้องบนขาตั้ง ตั้งเฟรมนิ่งหรือเคลื่อนกล้องตามการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างไหลลื่น ปราศจากความสั่นไหวแบบมือถือถ่ายอย่างสิ้นเชิง อีกทั้งมีการใช้เทคนิคถ่ายทำโดยเคลื่อนกล้องด้วยการแทรก ในฉากที่ตัวละครจำนวนมากนั่งเผชิญหน้ากันในทิศตรงกันข้าม จะถูกถ่ายด้วยภาพขนาดปานกลาง ที่ค่อย ๆ เคลื่อนกล้องขนานไปที่ละคนจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งเสมอ สอดคล้องกับการจัดวางตัวละครในฉากเป็นแนวหน้ากระดาน ทั้งในฉากโรงเรียนของโซซะ ฉากคฤหาสน์ตระกูลของโซซะ และฉากงานสังสรรค์หลังละครแก้แค้น



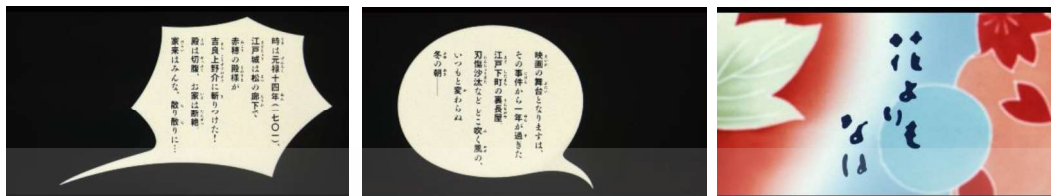
ภาพที่ 4.20 การเคลื่อนกล้องด้วยการแทรกที่ถูกใช้หลายครั้ง
ที่มา: ภาพยนตร์ Hana (2566)

โคเรเอเดะเลือกใช้ขนาดภาพที่หลากหลายมากขึ้น โดยเฉพาะภาพขนาดใกล้ของมือที่เป็นเอกลักษณ์ต่อเนื่องมาจาก Nobody Knows ยังคงถูกใช้ในการเล่าเรื่อง เมื่อตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งส่งผลให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า ประกอบการถ่ายแบบชัดตื้นเพื่อขับเน้นตัวละครขึ้นจากฉากหลัง ทำให้สามารถควบคุมการจัดแสงให้เป็นไปตามที่ต้องการได้มากกว่าผลงานก่อนหน้าเรื่องอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม โคเรเอเดะไม่ได้ขับเน้นให้ภาพมีความสวยงามมากกว่าความเป็นจริง แต่เลือกที่จะถ่ายทอดตัวละครและสภาพแวดล้อมที่สกปรกอย่างเรียบง่าย และใช้องค์ประกอบภาพเพื่อเสริมความสมบูรณ์ มากกว่าจะสื่อนัยยะความหมายแฝง

นอกจากเปลี่ยนวิธีการถ่ายภาพแล้ว โคเรเอเดะแสดงออกถึงการใช้นิเทศภาพยนตร์เพื่อสร้างความสนุกสนานมากกว่าให้ความสำคัญกับความสมจริง ทั้งการใช้ดนตรีประกอบในหลายฉาก เร่งเร้าให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวละครที่กำลังซ่อนตัว วิ่งหนี ต้มกินในงานเลี้ยง ไปจนถึงสงบนิ่งไว้อาลัย อีกทั้งยังมีการขึ้นคำบรรยายในช่วงเกริ่นนำ บอกเล่าความเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ 47 โรนิน ที่เกิดขึ้นคู่ขนานไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์ โคเรเอเดะไม่พยายามทำให้เหตุการณ์ของโซซะเป็นเรื่องจริง แต่บอกชัดเจนตั้งแต่ต้นว่า สิ่งที่ผู้ชมกำลังจะได้ดูล้วนเป็นฉากในภาพยนตร์เท่านั้น คำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรยายดังกล่าวปรากฏขึ้นในลักษณะเดียวกับกรอบคำพูดที่ถูกใช้ในมังงะญี่ปุ่น มีคำอ่านอักษรคันจิที่เขียนด้วยอักษรฮิรางานะ ที่มักปรากฏในมังงะเพื่อให้เด็กสามารถอ่านเข้าใจง่ายขึ้น พร้อมดนตรีรื่นเริงที่คลอไปจนผู้ชมได้เห็นยานห้องแถวทรุดโทรม และจบลงพร้อมชื่อเรื่องบนฉากหลังสีส้มสดใส



ภาพที่ 4.21 คำบรรยายเกริ่นนำเหตุการณ์และชื่อเรื่อง
ที่มา: ภาพยนตร์ Hana (2566)

ความเปลี่ยนแปลงด้านสุนทรียภาพที่โคเรเอเดะตัดสินใจทำให้ภาพยนตร์ออกห่างจากความสมจริงตามแนวทางที่เขาคุ้นเคย ยังปรากฏผ่านวิธีการตัดต่อด้วย จากการที่เคยทิ้งแต่ละชอตให้มีลักษณะเนิบช้ายาวนาน ลดทอนการตัดต่อและใช้วิธีตัดตรงระหว่างชอตอย่างเรียบง่าย เพื่อรักษาความต่อเนื่องเป็นหลัก ในภาพยนตร์ Hana ความยาวแต่ละชอตสั้นลง เล่าเรื่องเร็ว และยังเชื่อมชอตด้วยวิธีการกวาดภาพ (wipe) ในการเชื่อมอารมณ์จากการพูดคุยระหว่างตัวละครที่ค่อย ๆ จริ่งจังขึ้น ก่อนจะจบลงด้วยความผ่อนคลายที่ชวนตลกขบขัน และเปลี่ยนผ่านไปสู่อากัตไป



ภาพที่ 4.22 การตัดต่อด้วยวิธีการกวาดภาพ
ที่มา: ภาพยนตร์ Hana (2566)

อย่างไรก็ตาม แม้จังหวะการเล่าเรื่องจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว แต่โคเรเอเดะยังคงให้ความสำคัญกับฉากบทสนทนา โดยเฉพาะฉากคิชิโอมอนถึงเลที่จะเข้าร่วมแก๊งค์เพราะเป็นห่วงลูก และฉากที่โซเซตัดสินใจให้อภัยคานาซาวะ บทสนทนาเหล่านี้เป็นไปอย่างเนิบช้า สงบนิ่ง สมจริง และเป็นจุดสำคัญของเรื่องราวที่ทำให้ความคิดและทัศนคติของโซเซเปลี่ยนไปทั้งสิ้น อีกทั้งยังตัดข้ามเหตุการณ์ความรุนแรงของ 47 โรนิน ออกไป เหลือเพียงถ่ายทอดภาพการบุกกรุกกลางดึกที่เงียบสงบ และการกล่าวถึงโดยตัวละครอื่นในหมู่บ้าน เมื่อเหตุการณ์จบลงด้วยความตายไปแล้วเท่านั้น

ภาพยนตร์ Hana สะท้อนให้เห็นความพยายามออกจากแบบสัจนิยมใหม่ โดย

ใช้เทคนิคด้านภาพและเสียงสื่อความสนุกสนาน เข้าใจง่าย และมอบความบันเทิงให้ผู้ชม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.5.4 กระบวนการทำงาน

ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ ได้ค้นหาแนวทางใหม่ของตนเอง โดยกล่าวไว้ในถ้อยแถลงของผู้กำกับว่า หลังจากการสร้าง Nobody Knows แล้ว เขาต้องการสร้างภาพยนตร์ที่มอบความสนุกสนานเปี่ยมความบันเทิง ในครั้งแรกเขาคิดถึงภาพยนตร์เพลง ก่อนจะตัดสินใจสร้างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ย้อนยุค ผู้กำกับเผยว่าเขาชอบภาพยนตร์ย้อนยุค แต่รู้สึกเบื่อหน่ายกับภาพลักษณ์ของซามูไรที่มักจะเป็นวีรบุรุษผู้แข็งแกร่ง จึงสร้างภาพลักษณ์ของซามูไรอ่อนแอขึ้นมาในแบบที่เขาเองอยากดู (戸津井. 2006) แนวคิดข้างต้นส่งผลให้เมื่อเขาเสนอแผนงานสร้างนี้กับทางสตูดิโอ จึงถูกทวงถามอย่างหนักว่าทั้ง ๆ ที่เป็นภาพยนตร์ซามูไร เหตุใดจึงไม่มีเรื่องราวของศิลปะการใช้ดาบอยู่เลย โคเรเอเดะเสริมว่า เขาต้องการส่งต่อเรื่องราวของการแก้แค้นที่ถูกห่อหุ้มด้วยเสียงหัวเราะ จึงให้เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นในยุคเก็นโรคุ (ค.ศ. 1688 - 1704) และมีฉากหลังเป็นเรื่องราวการล้างแค้นของ 47 โรนิน (忠臣蔵) (Ehrlinch. 2019) ซึ่งเป็นบันทึกในประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียง โดยเป็นเรื่องราวของกลุ่มซามูไรผู้ภักดี ที่ได้กล่าวสัตย์สาบานและรวมตัวกันชำระแค้นให้กับความตายอันไม่เป็นธรรมของ อาซาโนะ นางาโนริ โดเมียวแห่งเมืองอาโกะ ผู้เป็นเจ้านาย ก่อนจะกระทำการปลุกปลิดชีพตนเองเมื่อภารกิจเสร็จสิ้น เพื่อรักษาเกียรติของซามูไร (รงรอง วงศ์โอบอ้อม. 2562) โดยผู้กำกับได้นำเหตุการณ์และบุคคลจริงในประวัติศาสตร์ดังกล่าว มาใช้เป็นเรื่องราวเสริมในฉากหลังที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน รวมไปถึงการสร้างตัวละครเสริมในพื้นที่ และการตั้งชื่อภาพยนตร์ที่นำมาจากส่วนหนึ่งบทกวี ที่ถูกประพันธ์ขึ้นก่อนที่อาซาโนะจะถูกประหารชีวิต (是枝.2006)

การถ่ายทำเริ่มขึ้นในเดือนเมษายน ค.ศ. 2005 ใช้เวลาทั้งสิ้นประมาณ 1 เดือนครึ่ง โคเรเอเดะถ่ายทำในตอนกลางวัน และตัดต่อตอนกลางคืนควบคู่กันไป มีการสร้างฉากห้องแถวเสียมโทรมอันเป็นสถานที่หลักของเรื่องขึ้น ที่สตูดิโออุสุมาสะในจังหวัดเกียวโต โคเรเอเดะต้องการให้ย่านนี้ดูสกปรกมากที่สุด เป็นที่อยู่อาศัยของคนยากจนเมื่อ 300 ปีก่อน เป็นโลกทัศน์ของผู้อ่อนแอที่มีปฏิสัมพันธ์กัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าในโลกของซามูไร ก็ไม่ควรมีเฉพาะผู้กล้าหาญสง่างามเท่านั้น (戸津井. 2006) คาสุโกะ คุโรซาวา ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายของ Hana ได้กล่าวเสริมว่า โคเรเอเดะได้แรงบันดาลใจจากความสมจริงในภาพยนตร์ Lower Depths (1957) และการสร้างความสงสัยใคร่รู้ใน Dodes'ka-den (1970) ซึ่งทั้งสองเรื่องมีฉากหลังเป็นย่านเสียมโทรม และล้วนเป็นผลงานของอากิระ คุโรซาวา ผู้เป็นบิดาของเธอ นำไปสู่การสร้างสภาพแวดล้อม เสื้อผ้า และบรรยากาศสกปรกที่โอบล้อมผู้คนหลากหลายที่อยู่ต่ำสุดของสังคม (Nordström, J. 2011) นอกจากนี้ โคเรเอเดะยังได้กล่าวถึงตัวละครที่สกปรกเลอะเทอะใน The Hidden Fortress (1958) ที่ถูกถ่ายทอดเป็นภาพขาวดำ ซึ่งกลายเป็นความท้าทายของตัวเองที่กำลังค้นหาว่าสามารถนำเสนอภาพลักษณ์คล้ายกันนี้ ผ่านภาพยนตร์สีได้มากน้อยเพียงใด (creators-station. 2006)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แม้ว่า Hana จะนำเรื่องราวในประวัติศาสตร์มาใช้เพียงเล็กน้อย และมีการตีความตัวละครชาวมุโหราบางคนใหม่ แต่โคเรเอเดใส่ใจรายละเอียดต่าง ๆ อย่างมาก โดยได้มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญภาษาถิ่นสำเนียงอาโกะ มาให้คำปรึกษาเรื่องบทสนทนาในกองถ่ายด้วย ในขณะที่เดียวกันโคเรเอเดแสดงความยืดหยุ่นผ่านการถ่ายทำในแต่ละวัน จะดำเนินไปตามสตอรี่บอร์ดที่ถูกปรับปรุงแก้ไขโดยไม่ยึดติดกับบทดั้งเดิม และพร้อมรับฟังความคิดเห็นจากทีมงานรวมถึงนักแสดง เพื่อแสวงหาวิธีถ่ายทอดที่ดีที่สุดอยู่เสมอ ผู้กำกับเล่าว่า นักแสดงนำ จุนิจิ โอคาตะ เป็นผู้เสนอให้เพิ่มฉากโยนตัวเขาเข้าไปในห้องน้ำสาธารณะ เพื่อแสดงสภาวะความอ่อนแอไม่มั่นคงของตัวละครโซซาเอมอนที่เขารับบท ด้านผู้ออกแบบงานสร้าง อิโซมิ โทชิฮิโระ ได้เสนอว่า ถ้ามีคนไปนั่งบนหลังคาบ้านหลังหนึ่งใต้แสงตอนเย็น ฉากนี้จะน่าสนใจมากขึ้นไปอีก ผู้กำกับรับข้อเสนอดังกล่าว และเพิ่มฉากที่ไม่มีในบทภาพยนตร์ลงไป ซึ่งล้วนแต่ช่วยเสริมสร้างเรื่องราวได้เป็นอย่างดีด้วย (creators-station. 2006)

การสร้างภาพยนตร์ Hana เปิดโอกาสให้โคเรเอเดได้ทดลองวิธีการใหม่หลายประการ ทั้งการทำงานร่วมกับโอคาตะ ที่เป็นนักร้องชื่อดังและนักแสดงอาชีพหลายคน การสร้างฉากหมู่บ้านและเมืองย้อนยุค การทำตามกำหนดการถ่ายทำที่เร่งรีบ รวมไปถึงพยายามหาวัสดุสร้างหิมะปลอมที่ตกลงพื้นด้วยความเร็วเหมาะสม ซึ่งสร้างความลำบากในการถ่ายทำอย่างหนัก ก่อนจะค้นพบหนทางที่ดีที่สุดจากการผสมผสานใช้หิมะที่ทำจากขนนก ในฉากที่เน้นการสื่อสารความรู้สึก และใช้ Eco-Snow ที่ทำจากข้าวโพด ในฉากที่ไม่ต้องการห้วงอารมณ์เหล่านั้น อย่างไรก็ตาม เขายังคงร่วมงานกับทีมงานจาก Nobody Knows ทั้งผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ ที่ปรับเปลี่ยนวิธีการเฝ้ามองโดยเว้นระยะห่าง มาแสดงความใกล้ชิดตัวละครและผ่อนคลายมากขึ้น และวงดนตรี GONTITI ที่ได้ทดลองสร้างดนตรีย้อนยุค และเสียงบรรยากาศที่สอดคล้องกับความรู้สึกกดดันในขณะที่ตัวละครอยู่ภายในตัวบ้าน ก่อนจะผ่อนคลายลงเมื่อออกมาสู่สภาพแวดล้อมภายนอก (creators-station. 2006) การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เผยให้เห็นว่า โคเรเอเดพยายามแสวงหาวิธีการ เพื่อออกจะแนวทางสังคมนิยมใหม่ของตนเอง ที่ได้รับอิทธิพลจากงานสารคดีและใช้มาตลอดก่อนหน้านี้

นอกจากรับหน้าที่ผู้กำกับ เขียนบทภาพยนตร์ และตัดต่อแล้ว โคเรเอเดได้เขียนนิยายต้นฉบับของ Hana โดยมีส่วนเพิ่มเติมแง่ของศิลปะ เครื่องแต่งกาย ดนตรี และสิ่งอื่น ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในโลกของตัวละคร โดยวางแผนในช่วงเวลาเดียวกับภาพยนตร์ออกเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ในญี่ปุ่น และได้รับเสียงตอบรับในแง่บวกในเรื่องความสนุกสนานผ่อนคลาย (是枝. 2005) ก่อนที่ในช่วงเวลาถัดมา โคเรเอเดต้องเผชิญกับความโศกเศร้าจากการที่แม่เสียชีวิต เขาจึงนำความรู้สึกของตนเองไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเรื่องราวครอบครัวใน Still Walking อันเป็นผลงานเรื่องถัดไป

4.2.6 ภาพยนตร์เรื่อง Still Walking (2008)



ภาพที่ 4.23 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Still Walking

ที่มา: eiga.com (2008)

4.2.6.1 เรื่องย่อ

เรียวตะ (ฮิโรชิ อาเบะ) พากรรยาที่เป็นแม่มา ยุกาจิ (ยูอิ นัทสึคาวะ) และลูกชายติดแม่ อัทสึชิ (โชเฮ ทานากะ) โดยสารรถไฟไปยังบ้านครอบครัวโยโกยามะในช่วงปลายฤดูร้อน เพื่อร่วมงานระลึกวันครบรอบ 15 ปีการเสียชีวิตของ จุนเป ที่ชายคนโตของบ้านที่เข้าไปช่วยเหลือโยชิโอะ เด็กชายที่กำลังจะจมน้ำ เด็กชายรอดมาได้แต่ตัวเขากลับเสียชีวิต

ชินามิ ผู้เป็นพี่สาว (ยูคิโกะ เอฮาระ) มาถึงก่อนแล้วพร้อมสามีและลูก ๆ เมื่อเรียวตะมาถึง เขาได้พบแม่ โทชิโกะ (คิริน กิกิ) และพ่อ เรียวเฮ (โยชิโอะ ฮาราดะ) นายแพทย์เกษียณที่เคยใช้เปิดคลินิกชุมชนในบ้าน ครอบครัวของชินามิผ่อนคลาย แต่เรียวตะขอให้ภรรยาปิดบังเรื่องในตัวเขากำลังตกงาน หลังจากที่ได้รับประทานอาหารร่วมกัน เมื่อมีการถ่ายภาพหมู่ เรียวเฮเดินออกไปหลอบอยู่ในคลินิกเก่าตามลำพัง อัทสึชิที่เข้ามาพบ ถูกหวานล้อมให้โตขึ้นอยากเป็นแพทย์เหมือนปู่ ก่อนที่เรียวตะจะเข้ามาขัดจังหวะและแสดงความไม่พอใจต่อพ่อจนมีปากเสียงกัน เมื่ออากาศเริ่มเย็นลง ครอบครัวเรียวตะ ชวนโทชิโกะไปเยี่ยมหลุมศพที่สุสานบนเนินเขา เธอกำลังตัดพ้อต่อโชคชะตาอันเลวร้ายของคนเป็นแม่ เย็นนั่นเอง โยชิโอะที่เติบโตเป็นหนุ่มร่างท้วม เดินทางมาถึงบ้านโยโกยามะเพื่อระลึกถึงจุนเปด้วยท่าทีสำนึกผิด โทชิโกะขอให้เขามาทุกปี โดยเผยกับเรียวตะว่าต้องการสร้างเจ็บบวดให้เขาไปเรื่อย ๆ เรียวเฮแสดงความไม่พอใจต่อการคงอยู่ของเขาเช่นกัน ชินามิเดินทางกลับบ้านในคืนนั้น แต่เรียวตะยังคงค้างคืนที่นั่น และพูดคุยเปิดใจกับพ่อแม่ระหว่างร่วมโต๊ะอาหารเย็น

เช้าวันรุ่งขึ้น อัทสึชิชวนพ่อแม่ปู่ไปยังทะเลใกล้ ๆ บ้าน เรียวตะและเรียวเฮได้พูดคุยกันตามประสาพ่อลูกบริเวณริมหาดชั่วคราว ก่อนที่เขาจะพาครอบครัวนั่งรถกลับบ้าน ผู้สูงวัยทั้งสองเดินขึ้นบันไดจนลับหายไป หลังจากนั้น 3 ปี เรียวเฮและโทชิโกะเสียชีวิตในเวลาห่างกันไม่นานนัก เรียวตะพาครอบครัวกลับมาเยี่ยมเมืองแห่งนี้อีกครั้ง โดยมีลูกสาวตัวน้อยอีกคนหนึ่งมาร่วมเยี่ยมหลุมศพของปู่ย่าที่จากไป ณ สุสานแห่งเดียวกับจุนเปย์

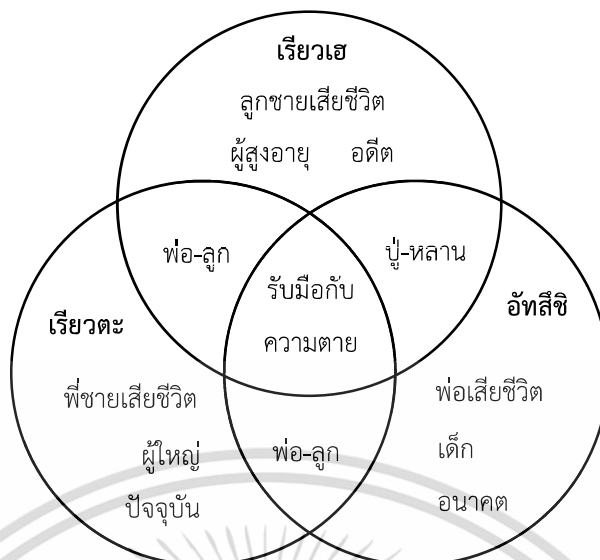
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.6.2 แก่นเรื่อง

แม้ว่า Still Walking จะมีจุดเริ่มต้นมาจากความโศกเศร้าเพราะการสูญเสียแม่ แต่โคเรเอเดะเลือกที่จะไม่ถ่ายทอดชีวิตของเขาเองลงในภาพยนตร์โดยตรงไปตรงมา แต่สร้างเรื่องราวสมมติที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ภายในครอบครัวโยโกยามะ ที่กลับมารวมตัวกันปีละครั้ง เพราะเป็นวันครบรอบการเสียชีวิตของลูกชายคนโตของบ้าน เหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นภายในหนึ่งวัน ถูกเชื่อมโยงด้วยภาพลักษณ์ บทบาท สิ่งที่น่ารัก และวิธีรับมือกับความสูญเสียที่ต่างกัน ของสมาชิกในครอบครัวญี่ปุ่นหลากหลายช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตัวละครชาย

บ้านแบบประเพณีญี่ปุ่นที่กว้างขวางย่านชานเมือง มีเพียงผู้สูงอายุอาศัยอยู่ในช่วงเวลาปกติ เรียวเฮถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของพ่อที่ภูมิใจกับหน้าที่การงาน แต่กลับมีชีวิตคู่ที่ไม่มีความสุขนัก เขาส่งต่อความคาดหวังในการสืบทอดอาชีพแพทย์และคลินิกชุมชน ไปยังลูกชายทั้งสอง เมื่อลูกชายคนโตจนเปเสียชีวิต และลูกชายคนรองเรียวตะย้ายออกไปจากบ้าน เขาจึงเลือกจะยึดติดอยู่กับอดีตของตัวเอง ต้องการให้คนนับถือเมื่อออกนอกบ้าน แต่กลับมาซ่อนตัวในห้องคลินิกเก่า ๆ ในบ้าน ไม่ยอมถ่ายภาพหมู่ร่วมกับครอบครัวในปัจจุบันที่ไม่เป็นดังใจ เมื่อสบโอกาสมักแสดงความไม่พอใจต่อเรียวตะ และปลุกฝังอัตสึชิซึ่งเป็นหลานนอกสายเลือดให้อยากเป็นแพทย์ ในทางตรงข้ามเรียวตะที่กำลังประสบปัญหาเรื่องงาน ถูกปฏิเสธจนต้องแต่งเรื่องมาโกหกครอบครัว แต่มีชีวิตรักที่ไปได้ดีกับแม่มายูคาริและอัตสึชิ เขาอยู่กับปัจจุบัน ยอมรับความตายของพี่ และไม่ต้องการผูกมัดกับความต้องการของพ่อแม่ การกลับมาครั้งนี้ ทำให้เขาตระหนักถึงความแก่ชราของทั้งสอง จากความผูกพันของบ้าน อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่ถูกเพิ่มมา และสุขภาพร่างกายที่ค่อย ๆ ถดถอยสำหรับอัตสึชิที่ยังเป็นแค่เด็กชาย แม้ว่าจะผ่านการสูญเสียพ่อ แต่เลือกโอบรับไว้ทั้งความโศกเศร้าและโอกาสใหม่ ๆ ในอนาคต เขาบอกเรียวเฮว่าอยากเป็นช่างเทียบเสียงเปียโน ตอนที่ลูกชกชวนให้เป็นแพทย์โดยไม่บอกเหตุผล ก่อนที่ในคืนนั้น เขาจะเดินออกมาด้วยความมิดในสวนบริเวณบ้าน และกล่าวกับพ่อที่จากไปแล้วว่าโตขึ้นอยากเป็นช่างเทียบเสียงเปียโนเหมือนพ่อ แต่หากทำไม่ได้ก็อยากจะเป็นแพทย์ ซึ่งเป็นความคิดใหม่ที่รับมาจากเรียวเฮซึ่งเป็นปู่ จากความสัมพันธ์ดังกล่าว ตัวละครชายทั้งสามวัย แม้แต่คนที่เสียชีวิตไปแล้วทั้งจุนเปและพ่อของอัตสึชิต่างก็เป็นเพศชาย จึงเป็นกลวิธีเปลี่ยนแปลงและเปรียบเทียบ ที่โคเรเอเดะใช้แสดงความอาลัยต่อความตายของแม่

หากพิจารณาจากข้อสรุปทางจิตวิทยาเรื่องการรับมือกับความสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รักของ อลิซาเบธ คูเบลอร์-รอสส์ (2013) โคเรเอเดะให้ตัวละครชายทั้งสามอยู่ในขั้นตอนที่เหมือนกัน เรียวเฮยังคงไม่ยอมรับ โกรธ และตกอยู่ในความซึมเศร้าสลับไปมา ในขณะที่เรียวตะและอัตสึชิ เข้าไปสู่ขั้นยอมรับแล้ว การได้พูดคุยระบายความทุกข์ตลอดเรื่องโดยเฉพาะกับลูกชาย ทำให้เรียวเฮเข้าใจขั้นยอมรับมากขึ้น แม้จะไม่สมบูรณ์จนกระทั่งเขาเสียชีวิตในอีกสามปีต่อมาก็ตาม เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แผนภาพที่ 4.24 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Still Walking
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ในขณะที่โคเรเอตะแสดงการวิพากษ์ชายญี่ปุ่น อีกด้านหนึ่ง ตัวละครโทชิโกะก็ถูกสร้างมาจากบุคลิกภาพแม่ของเธอเอง เธอมีอิทธิพลสูงสุดในบ้าน มอบความสุขด้วยมืออาหาร แต่เธอยังคงตกอยู่ในความเศร้าเพราะสูญเสียจุนเป และชีวิตคู่ที่ไม่มีความสุขนัก เธอถ่ายทอดความทุกข์ของตัวเองไปยังผู้อื่น โดยแสดงออกตามกรอบมารยาทสังคมญี่ปุ่น ที่อ้อมค้อมไม่พูดตรงไปตรงมา ทั้งกับครอบครัวและคนภายนอก โดยเฉพาะการที่เธอยิ้มแย้ม ชักชวนโยชิโอะให้มาร่วมงานระลึกการเสียชีวิตในทุกปี แม้จะผ่านมา 15 ปีแล้ว โดยแอบแฝงจุดประสงค์เพื่อแก้แค้นเด็กชายที่เป็นต้นเหตุนำจุนเปไปสู่ความตาย โคเรเอตะถ่ายทอดเหตุการณ์หนึ่งวันอย่างเรียบง่าย ผ่านกิจวัตรประจำวันที่ธรรมดาสามัญของครอบครัวโยโกยามะ ผ่านบทบาทของพ่อแม่ที่บกพร่องไม่สมบูรณ์แบบ

ผีเสื้อถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนวิญญาณในเรื่อง สร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนเป็นกับคนตาย ตั้งแต่ในวันครบรอบเสียชีวิตของเธอ หลังเคารพหลุมศพจุนเป หลังเรียวตะเคารพหลุมศพพ่อแม่ และประสบการณ์ของอัทลีชิที่มีต่อพ่อแท้ ๆ นอกจากนี้ ภาพถ่ายยังมีบทบาทที่สื่อสารถึงความทรงจำ สภาวะที่ติดอยู่กับความสูญเสีย และอิทธิพลของคนที่เสียชีวิตไปแล้วแต่ยังส่งผลต่อคนที่ยังชีวิตอยู่ โทชิโกะ ชินามิ และยูคาริ หยอกล้อดูภาพถ่ายช่วงเวลาที่ยุนเปยังมีชีวิตอยู่ในอัลบั้มเก่าด้วยกัน ภาพถ่ายครอบครัวที่กำลังถูกถ่ายใหม่บริเวณเฉลียงบ้าน และภาพถ่ายของจุนเปในกรอบเล็ก ๆ ที่ปรากฏเสมอในฉากหลังของห้องทานอาหาร ซึ่งเป็นบริเวณที่สมาชิกครอบครัวใช้เวลาร่วมกันเสมอ โคเรเอตะถ่ายทอดเรื่องราวด้วยท่าที่สงบเงียบ เรียบง่าย ในแบบสัญนิยมใหม่ และเล่าข้ามเหตุการณ์ความตาย ฉายภาพผลกระทบที่หลงเหลือหลังจากนั้น โดยถ่ายทอดแก่นเรื่องว่าด้วยชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบ การตระหนักรับความตายและมีชีวิตต่อไป ซึ่งเป็นสัจธรรมของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.6.3 สุนทรียภาพ

จากการทดลองด้านเทคนิคการถ่ายทำแบบภาพยนตร์บันเทิงมากขึ้นในผลงานเรื่องก่อน สำหรับ Still Walking โคเรเอเตอร์ทอนวิธีการเหล่านั้นลงจนเหลือแต่ความเรียบง่าย โดยเลือกใช้ภาพขนาดไกล และถ่ายด้วยระยะชัดลึกเป็นส่วนใหญ่ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับรู้ข้อมูลจากสถานการณ์ของตัวละคร และจากบรรยากาศโดยรอบที่ช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่อง มากกว่ามุ่งรับอารมณ์ทั้งในฉากภายในและภายนอก ผสมกับการใช้ภาพขนาดปานกลางเมื่อต้องการเน้นการกระทำหรือคำพูด และภาพขนาดใกล้ของมือที่หยิบจับสิ่งต่าง ๆ เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

การถ่ายภาพด้วยวิธีดังกล่าว ได้ถูกนำเสนอชัดเจนจากฉากภายในบ้านของครอบครัวโยโกยามะ ผู้ชมกลายเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นโดยรักษาระยะห่าง โคเรเอเตอร์ใช้ประโยชน์จากรูปแบบสถาปัตยกรรมของบ้านประเพณีญี่ปุ่น ที่มีพื้นที่เปิดเชื่อมต่อภายในและภายนอก เพื่อเผยให้เห็นหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกันในเชิงเปรียบเทียบ เช่น ในฉากที่เรียวยะพยายามโกหกเรื่องงานที่ทำอยู่กับเรียวเฮผู้เป็นพ่อ ทั้งสองอยู่ภายในบ้านใต้แสงสลัวและความตึงเครียดที่ค่อยก่อตัวขึ้นอย่างเงียบ ๆ แต่ในฉากหลังผู้ชมสามารถเห็นโนบุโอะกับลูกชายลูกสาว กำลังเล่นปิดตาตีแต่งโมอย่างสนุกสนาน ใต้แสงแดดจ้าและความสดใสของฤดูร้อน และในฉากที่โยชิโอะมาร่วมงานระลึกวันเสียชีวิตของจุนเปในตอนเย็น ในขณะที่ครอบครัวโยโกยามะพูดคุยกับเขาด้วยท่าทีเข้าอกเข้าใจ เรียวเฮซึ่งอยู่บริเวณเฉลียง (縁側) ในระยะถัดออกไป เขานั่งหันหลังใต้แสงที่ตกกระทบ แสดงท่าทีปฏิเสธโยชิโอะอย่างสิ้นเชิง กลายเป็นอีกหนึ่งจุดสนใจ ที่แสดงความรู้สึกขัดแย้งกับเหตุการณ์หลักในระยะหน้า นอกจากนี้ ยังมีการใช้ประตูกระจกแบบบาง (障子) และประตูกระจกแบบหนา (襖) ที่เลื่อนเปิดปิดหรือถอดออกได้อย่างอิสระ ในการควบคุมแสงที่ส่องเข้ามาภายในห้องต่าง ๆ ผสมผสานกับเส้นตั้งนอนของประตูกระจกสมัยใหม่ ระแนงไม้ภายในและผนัง ในการเพิ่มระยะมิติของภาพให้มากขึ้นด้วย แสดงถึงการที่โคเรเอเตอร์ประยุกต์ความได้เปรียบของบ้านประเพณีญี่ปุ่น มาใช้กับวิธีถ่ายภาพอย่างชัดเจน หลังจากเริ่มใช้อย่างเล็กน้อยมาก่อนหน้านี้ใน Maborosi



ภาพที่ 4.25 การใช้ประโยชน์จากรูปแบบสถาปัตยกรรมประเพณีญี่ปุ่น

ที่มา: ภาพยนตร์ Still Walking (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การตั้งกล้องนิ่งถ่ายฉากภายในบ้าน ยังแสดงให้เห็นการแก้ปัญหาวิธีจัดวางตำแหน่งตัวละครภายในพื้นที่จำกัด โดยจงใจเปิดพื้นที่ด้านหน้าออก โดยเฉพาะในฉากรับประทานอาหารร่วมกัน เพื่อให้เห็นใบหน้าตัวละครทุกคน นอกจากนี้ โครเรเอเตอร์ยังให้ตัวละครมีตำแหน่งเฉพาะในเฟรม พูดคุย หรือเคลื่อนที่เข้าออกจากฉาก จนกระทั่งเหลือเพียงคนเดียวในพื้นที่ หรือทิ้งพื้นที่เปล่า ๆ ไว้ จนกระทั่งมีอีกคนเดินเข้ามา โดยการถ่ายแบบลองเทค หลีกเลี่ยงการตัดต่อเพื่อขับเน้นบรรยากาศ และเวลาที่ผ่านไปอย่างเนิบช้าสมจริง

ทั้งนี้ ตลอดเรื่องใช้การเคลื่อนกล้องเพียงสามครั้งเท่านั้น ได้แก่ การใช้ dolly จากเปิดฉากเยี่ยมหลุมศพจนแป การถือกล้อง handheld ในฉากที่โทชิโกะพยายามคว้าผีเสื้อที่บินเข้ามาในบ้าน และการใช้ crane shot ที่กล้องยกสูงขึ้น ในฉากหลังจากเยี่ยมหลุมศพเร็วแฮกับโทชิโกะ โครเรเอเตอร์แสดงการเปรียบเทียบด้วยภาษาภาพในฉากสุสานสองครั้ง ด้วยการใช้มุมกล้องที่คล้ายกัน ในขณะที่เมืองไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม แต่คนรุ่นปู่ย่าได้จากไป เรียวตะซึ่งเป็นลูกชายได้ก้าวไปสู่การสร้างครอบครัวที่สมบูรณ์ ด้วยการมีลูกสาวของตัวเอง และทั้งสามฉากล้วนเกี่ยวข้องกับการปรากฏตัวของผีเสื้อ ซึ่งสัมพันธ์กับดวงวิญญาณของผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว ดังนั้น การเคลื่อนกล้องที่เกิดขึ้นจึงสัมพันธ์กับมุมมองของผู้ล่วงลับด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4.26 การเปรียบเทียบโดยใช้ฉากเยี่ยมหลุมศพจนแปและพ่อแม่
ที่มา: ภาพยนตร์ Still Walking (2566)

ผู้กำกับเลือกถ่ายทำในสถานที่จริง นักแสดงมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ เกิดบทสนทนาที่เป็นธรรมชาติ และยังให้ความสำคัญกับเสียงอย่างมาก ทั้งเสียงจิ้งจั่นที่แสดงถึงธรรมชาติของฤดูร้อนในญี่ปุ่น เสียงปรุงอาหารต่าง ๆ ไปจนถึงเสียงลมและรถไฟที่แล่นผ่านเมือง ประกอบกับการใช้ดนตรีประกอบที่เรียบง่าย เพื่อเสริมความรู้สึกผ่อนคลายของเด็กและตระหนักรับรู้ความเป็นจริงของชีวิตของผู้ใหญ่ โดยปราศจากการเร้าอารมณ์โศกเศร้าจนเกินพอดี Still Walking แสดงออกถึงการที่โครเรเอเตอร์ประยุกต์เทคนิคแบบสังคมนิยมใหม่ในวิธีการถ่ายภาพและนำเสนอตัวละครในพื้นที่ผนวกกับสไตล์แบบภาพยนตร์บันเทิงแบบบางเบา ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงง่ายมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.6.4 กระบวนการทำงาน

ในระหว่างที่ ฮิโรคาสุ โครเอเดะ กำลังวางแผนพัฒนาภาพยนตร์เรื่อง Air Doll แม่ของเขาเสียชีวิตหลังจากที่ป่วยและเข้าโรงพยาบาลมากกว่า 2 ปี ซึ่งพ่อของเขาเองก็เสียชีวิตไปก่อนหน้าไม่นานนัก (Berning, 2009) โครเอเดะรู้สึกเสียใจอย่างมาก ที่เขาให้เวลากับงานจนมีเวลาให้แม่น้อยเกินไปในขณะที่เธอยังมีชีวิตอยู่ จึงตัดสินใจเขียนบทภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้น โดยอิงจากประสบการณ์ของเขาเองที่มีต่อครอบครัว และข้อมูลในสมุดบันทึกกว่า 7 เล่ม ที่เขาและพี่สาวเขียนขึ้นระหว่างพูดคุยกับแม่ที่มีอาการสมองเสื่อมในช่วงท้าย ๆ ของชีวิต (UCLA Film & Television Archive, 2019) ในถ้อยแถลงของผู้กำกับ โครเอเดะเปิดเผยว่า เขาระลึกถึงช่วงเวลาที่เขาแม่ออกไปทานข้าวนอกบ้านเป็นครั้งสุดท้าย ซึ่งยังคงทำให้เขาโศกเศร้าเพราะไม่สามารถทำอะไรมากไปกว่านี้เพื่อแม่ได้ แม่จะเริ่มจากความเศร้า แต่โครเอเดะตั้งใจสร้างภาพยนตร์ให้เปี่ยมไปด้วยชีวิตมากกว่าความตาย ซึ่งเป็นการไว้อาลัยและจดจำเรื่องของแม่ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายไม่ใช่เพื่อร้องไห้กับความสูญเสีย แต่เพื่ออยากร่วมหัวเราะกับแม่อีกครั้ง (Still Walking Production Committee, 2008)

โครเอเดะใช้ความทรงจำส่วนตัวมาอ้างอิงเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ เช่น บุคลิกภาพบางส่วน และคำพูดต่าง ๆ ของโทชิโกะที่มาจากแม่ของเขา ความห่างเหินระหว่างพ่อกับลูกชาย ที่มาจากความสัมพันธ์ที่เขามีต่อพ่อ (UCLA Film & Television Archive, 2019) หรือบทสนทนาระหว่างปู่กับย่า ที่มาจากพ่อแม่ของภรรยาของเขาเอง (Guillen, 2009) ผู้กำกับเล่าว่า อาหารจานโปรดของครอบครัวโยโกยามะที่ถูกเน้นเป็นพิเศษคือ เทมปุระข้าวโพด ก็เป็นอาหารที่แม่ของเขาทำให้ทานเป็นประจำ (Wada-Marciano, 2011) รวมไปถึงเพลง Blue Light Yokohama เพลงยอดนิยมในยุค 60 ของศิลปิน आयुมิ อิซิดะ ที่ตัวละครโทชิโกะใช้หนีบนามสามิเรื่องการแอบมีซู้รัก ก็เป็นเพลงโปรดของแม่ที่เปิดบ่อย ๆ ในสมัยที่เขาอยู่ชั้นประถม โครเอเดะประทับใจอย่างมากและหาโอกาสใช้มันมาตลอด จนกระทั่งนำมาใส่ไว้ในฉากสำคัญ ที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อเปิดเพลงนี้โดยเฉพาะ และนำท่อนหนึ่งของเนื้อเพลงใจความว่า 歩いても 歩いても มาตั้งชื่อภาพยนตร์ด้วย (Guerrasio, 2009)

ในปี ค.ศ. 2007 โครเอเดะบันทึกว่าเขาอยู่ระหว่างกระบวนการคัดเลือกนักแสดง และกลับไปศึกษาภาพยนตร์เรื่อง Sound of the Mountain (1954) และ Repast (1951) ของ มิชิโอะ นารุเสะ รวมไปถึง Tokyo Story (1953) ของ ยาสึจิโร โอสุ เพื่อเตรียมตัวสำหรับงานสร้างแนวทาง home-drama และวิธีเคลื่อนกล้องใน Still Walking (是枝, 2007) โครเอเดะกล่าวว่า โอสุเป็นผู้กำกับที่ยอดเยี่ยม แต่เขาเลือกใช้วิธีการแบบนารุเสะในการนำเสนอมนุษย์ และยกตัวอย่าง Late Spring ของโอสุ ที่นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับลูกสาว ตัวละครจะโกหกเพื่อปกป้องคนอื่น แต่สำหรับนารุเสะ ตัวละครจะโกหกเพื่อปกป้องตัวเอง ซึ่งเขาคิดว่าแบบหลังจะมีความพอดีมากกว่า ถ้าพ่อแม่ของเขาไปอยู่ในภาพยนตร์สักเรื่อง (Berning, 2009)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากการสูญเสียแม่นี้ เป็นครั้งแรกที่โคเรเอเดะร่วมงานกับ อิโรชิ อาเบะ และนักแสดงอาวุโส คิริน กิกิ ซึ่งเป็นช่วงเวลาเดียวกับที่เธอสูญเสียผู้กำกับที่ทำงานด้วยกันมายาวนาน โคเรเอเดะเสริมว่า โดยส่วนใหญ่แล้ว เขาใช้เวลาฟังเธอพูดถึงคนนั้นคนนี้ ทานข้าวด้วยกัน และเกิดความรู้สึกที่ซับซ้อนระหว่างภาพลักษณ์ของเธอและแม่ เมื่อเสนอบทนี้ให้และกิกิตอบรับ ผู้กำกับต้องทำงานอย่างหนัก เพื่อยกระดับมาตรฐานการทำงานของตัวเองให้เท่ากับเธอ ซึ่งเขามองว่าเป็นเรียนรู้ครั้งใหญ่ (BFI. 2019) อีกทั้งยังร่วมงานกับนักแสดงมืออาชีพทั้ง ยูคิโกะ เอฮาระ, ยูอิน สึคาวะ, โซเฮ ทานากะ และสุซุมุ เทราจิมะ ที่ต่างคุ้นเคยกับเขาอยู่แล้วจากผลงานเรื่องก่อน ๆ รวมไปถึงร่วมงานกับ GONTITI เช่นเดียวกับใน Nobody Knows และ Hana ในการสร้างดนตรีเรียบง่ายที่สร้างความรู้สึกกดดันและผ่อนคลายที่สัมพันธ์กับพื้นที่ภายในและภายนอกบ้าน และผู้กำกับภาพที่ทำงานด้วยกันมายาวนาน ยูทาเกะ ยามาซากิ ที่รับหน้าที่ถ่ายทอดภาพที่ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง โดยเคลื่อนไหวกล้องแต่น้อยเท่าที่จำเป็นเท่านั้น (Guillen. 2009)

โคเรเอเดะทำหน้าที่ผู้กำกับ เขียนบท และตัดต่อด้วยตนเอง แม้ว่าบทสนทนาจะถูกเขียนไว้ชัดเจนและไม่มีการด้นสดแล้ว แต่ผู้กำกับมักใช้เวลาว่างในกองถ่ายไปกับการสังเกตปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงที่เกิดขึ้นนอกฉาก ก่อนจะนำไปประยุกต์เพิ่มในบทสำหรับถ่ายทำ ในวันถัดไป เขาเผยว่า ฉากที่โทชิโกะบอกว่าชินามิหน้าตาสวยและควรทำผมเปิดหน้าผาก มาจากคำพูดที่เกิดขึ้นจริงในห้องพักนักแสดง รวมไปถึงเขาได้พูดคุยกับนักร้องสาวที่เธอไม่สบายใจที่เวลาไปบ้านพ่อแม่สามี แล้วถูกอีกฝ่ายชี้และติชมลักษณะของเธอ เขาจึงนำเหตุการณ์นี้ไปเป็นส่วนหนึ่งของบทพูดในเรื่องระหว่างโทชิโกะและยูคาริด้วย (BFI. 2019) และเมื่อมีโอกาส โคเรเอเดะมักเดินสังเกตสภาพแวดล้อมบริเวณรอบ ๆ สถานที่ถ่ายทำ เพื่อมองหาสิ่งที่จะช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่อง เช่น ดอกไม้ที่เด็กทั้งสามไปเก็บมา และเรือที่เกยตื้นบริเวณชายหาด ล้วนเป็นสิ่งที่ถูกค้นพบและเพิ่มมาระหว่างการถ่ายทำ โดยไม่มีในบทตั้งแต่แรก (ณัฐพล บุญประกอบ. 2564)

หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างทั้งหมด โคเรเอเดะได้เขียน Still Walking ฉบับนิยายขึ้น โดยเพิ่มเรื่องราววัยเด็กและขยายความสิ่งต่าง ๆ จากในภาพยนตร์ โดยให้เหตุผลว่าในขณะที่การสร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องใช้ความร่วมมือจากคนมากมาย แต่การเขียนนิยายเป็นเหมือนกลับมาตกตะกอนกับตัวเองโดยลำพัง เป็นขั้นตอนที่เปี่ยมความหมาย ซึ่งจะทำให้เขาสามารถบอกเล่าเป็นครั้งสุดท้าย ให้ความโศกเศร้านี้จบลงอย่างสมบูรณ์ ก่อนจะก้าวไปสู่ผลงานต่อไป (BFI. 2019)

ภาพยนตร์ Still Walking เข้าฉายปี ค.ศ. 2008 โดยในตอนแรกโคเรเอเดะกังวลว่า ผลงานนี้จะมีความเป็นญี่ปุ่นมากเกินไป แต่จากการชนะเลิศและเข้าชิงรางวัลในเวทีภาพยนตร์นานาชาติหลายแห่ง เขาได้รับเสียงตอบรับที่ดีเกินคาด โดยเฉพาะจากลักษณะความเป็นสากลของแม่ที่ผู้ชมหลายคนบอกว่า ราวกับเห็นแม่ของตัวเองบนจอ (UCLA Film & Television Archive. 2019)

4.2.7 ภาพยนตร์เรื่อง Air Doll (2009)



ภาพที่ 4.27 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Air Doll

ที่มา: eiga.com (2009)

4.2.7.1 เรื่องย่อ

ฮิเดโอะ (อิทสึจิ อิทาโอะ) ชายวัยกลางคนผู้โดดเดี่ยว กลับถึงบ้านและหลับนอนกับตุ๊กตายางเป่าลมที่เขาตั้งชื่อให้ว่า โนโซมิ (แบคคูนา) เข้าวันหนึ่ง โนโซมิเกิดมีชีวิตจิตใจขึ้นมา เธอเดินออกไปสำรวจโลกภายนอก พยายามเลียนแบบพฤติกรรมและคำพูดของคนที่พบเจอ จนเข้าไปในร้านเช่าวิดีโอ Cinema Circus และได้พบกับ จุนอิจิ (อาราตะ อิอูระ) ชายหนุ่มที่เป็นพนักงานอยู่ที่นั่น

เมื่อกลับถึงบ้าน โนโซมิต้องแสร้งเป็นตุ๊กตาที่ขยับไม่ได้ เพื่อเป็นเครื่องระบายทางเพศให้ฮิเดโอะ เขาปฏิบัติกับเธอราวกับตุ๊กตาที่เป็นมนุษย์จริง ๆ โนโซมิกลับมาที่ร้านเช่าวิดีโอและกลายเป็นพนักงาน เธอเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ ก่อนที่ต่อมาจะพัฒนาความสัมพันธ์กับจุนอิจิ จากการพูดคุยไปเที่ยว และทานอาหารเย็นร่วมกัน ที่เธอได้เห็นการฉลองวันเกิดให้เด็กหญิง รวมถึงได้สนทนากับชายชราที่มักนั่งที่สวนสาธารณะเพียงลำพัง เริ่มทำให้เธอตั้งคำถามต่อการกำเนิดและมีชีวิตอยู่บนโลกนี้

โนโซมียังคงกลับไปทำหน้าที่ต่อฮิเดโอะในสภาพไร้ชีวิต ก่อนที่จะเกิดอุบัติเหตุขึ้นในร้านเช่าวิดีโอ อากาศที่ไหลออกผ่านรอยร้าวทำให้ร่างกายของเธอแฟบลง จุนอิจิรีบเข้ามาช่วยเหลือและเป่าลมหายใจของเขาเข้าไปแทนที่ ทำให้ทั้งสองตกหลุมรักกันอย่างลึกซึ้ง เธอโยนปัมลมของตัวเองทิ้งไป วันหนึ่งเธอไปที่บ้านจุนอิจิแล้วพบรูปถ่ายเขากับหญิงสาวคนอื่น ถูกผู้จัดการร้านคุกคามทางเพศ และกลับมาพบว่าฮิเดโอะซื้อตุ๊กตารุ่นใหม่มาแทนที่เธอ ตั้งชื่อเหมือนเธอ พร้อมฉลองวันเกิดให้ โนโซมิเจ็บปวดกับทุกสิ่งที่เกิดขึ้น และเปิดเผยต่อเจ้านายว่าเธอมีชีวิต แล้วออกจากบ้านไป

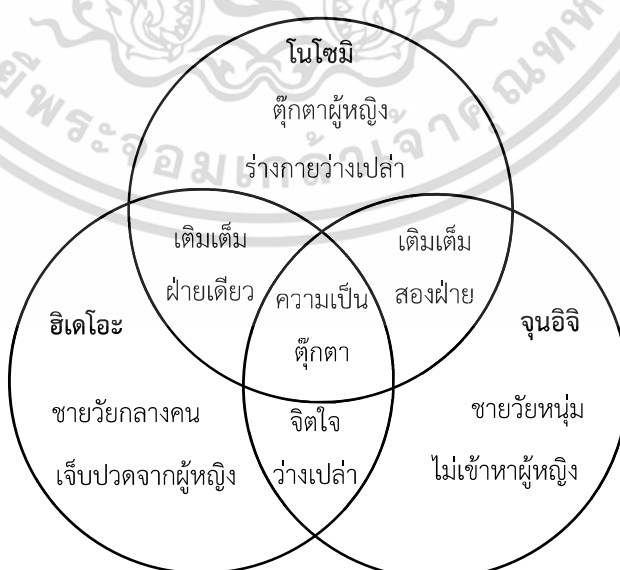
โนโซมิเดินทางไปพบกับชายชราและช่างทำตุ๊กตาที่สร้างเธอขึ้นมา ก่อนจะไปหาจุนอิจิและร่วมหลับนอนด้วย เขาขอให้เธอปล่อยลมออกจากร่างกาย แล้วจะเป่าเข้าไปใหม่เหมือนที่เคยทำ โนโซมียอมให้ตั้งนั้น ก่อนจะกรีดร่างเขาและเป่าลมเข้าไปให้บ้างเพื่ออยากสร้างความสุขคืนให้ แต่กลับทำให้จุนอิจิเสียชีวิต โนโซมิทิ้งร่างตัวเองที่ค่อย ๆ แฟบลงบริเวณที่ทิ้งขยะ และฝันเห็นงานฉลองวันเกิดของเธอเอง รายล้อมไปด้วยคนที่เธอพบเจอในช่วงชีวิตอันแสนสั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7.2 แก่นเรื่อง

ในภาพยนตร์ Air Doll โคเรเอตะทำการสำรวจผู้คนที่ใช้ชีวิตโดดเดี่ยว ในสังคมเมืองของญี่ปุ่น โดยสะท้อนผ่าน โนโซมิ ซึ่งเป็นตุ๊กตาทายางเป่าลมและถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องระบายทางเพศแก่ผู้ชาย เธอค่อย ๆ กลายเป็นมนุษย์ที่ละน้อย และมองความเป็นไปของสังคมจากสายตาคนนอก ด้วยความสงสัยใคร่รู้ในแบบเด็กหญิงที่ค่อย ๆ เจริญเติบโตไปเป็นความต้องการเติมเต็มของผู้ใหญ่วัยสาว และกลายเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ความว่างเปล่าของเธอถูกถ่ายทอดผ่านร่างกายตุ๊กตาที่ทำจากยางโปร่งแสง ภายในมีเพียงอากาศจากที่ปั๊มลม ก่อนจะถูกเติมเต็มด้วยลมหายใจของจุนอิจิที่เป่าเข้ามาในภายหลัง และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ด้วยพฤติกรรมการสะสมขวดเป่าลีสั้นสอดใส่ที่มีลูกแก้วตั้งไปมาอยู่ภายใน

โคเรเอตะแสดงโครงสร้างความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น ผ่านฮิเดโอะและจุนอิจิที่ต่างเป็นชายที่ใช้ชีวิตลำพังและใกล้ชิดกับโนโซมิ ฮิเดโอะแสดงออกถึงการไม่สามารถเข้าหาผู้หญิง เขาจึงเลือกรับการเติมเต็มทางกายจากโนโซมิผ่านกิจกรรมทางเพศโดยตรง และทางจิตใจผ่านกิจวัตรประจำวันอื่น ๆ ที่เขาสร้างว่าเธอเป็นคู่รักที่มีชีวิต แต่กลับปฏิเสธยามที่เธอมีชีวิตขึ้นมาจริง ๆ ในทางตรงข้ามจุนอิจิ มีรูปถ่ายเขากับผู้หญิงคนหนึ่งที่ไม่ระบุแน่ชัดว่าเป็นใคร และเขาเลือกที่จะไม่พูดถึง เขาเป็นฝ่ายเติมเต็มทางกายให้โนโซมิผ่านกิจกรรมทางเพศที่แสดงออกเชิงสัญลักษณ์ และทางจิตใจผ่านกิจวัตรอื่น ๆ คล้ายกัน เขายอมรับว่าเธอเป็นตุ๊กตามีชีวิต ที่สามารถเติมและปล่อยลมได้ สิ่งนี้สร้างความสุขให้เขา จึงร้องขอจากเธอเพื่อเติมเต็มเขากลับ การทับซ้อนของตัวละครที่เกิดขึ้นแสดงให้เห็นว่า ทั้งสองต่างพึงใจกับสถานะการเป็นตุ๊กตาของโนโซมิ และการกลายเป็นคนของเธอ สุดท้ายแล้วไม่อาจเติมเต็มชายทั้งสองอย่างสมบูรณ์ได้



ภาพที่ 4.28 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Air Doll

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่มา: ผู้วิจัย (2566) ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างตัวละครของโคเรเอเดะแสดงถึงรายละเอียดความซับซ้อนทางจิตวิทยา ช่วยเสริมให้มีความเป็นธรรมชาติของมนุษย์มากขึ้น กล่าวคือทั้งฮิเดโอะและจุนอิจิที่ปิดบังจิตใจว่างเปล่าของตนเอง ก้มหน้าทำงาน และเลือกเผยความปรารถนาเล็ก ๆ กับตุ๊กตาที่สนองรสนิยมและความต้องการเฉพาะด้านได้ และผ่านโนโซมิที่ปิดบังจิตใจแบบมนุษย์เมื่ออยู่กับฮิเดโอะ และเปิดเผยความรู้สึกกับจุนอิจิ ชายที่เธอเข้าใจว่ามีร่างกายเหมือนกันและเข้าใจเธออย่างลึกซึ้ง สิ่งนี้สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างทางบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง ที่กล่าวว่าจิตใจจะกตัญญูหาตัวตนที่เป็นเงาแฝงไว้ในจิตไร้สำนึก และแสดงออกภายนอกผ่านหน้ากาก ที่เป็นไปตามบทบาทหน้าที่ทางสังคม

ในขณะเดียวกัน ตัวละครมนุษย์ชายหญิงหลากหลายวัย ทั้งชายชราอดีตครูสอนแทนในโรงเรียน ที่ใช้เวลาไปกับการนั่งลำพังที่สวนสาธารณะ หญิงสูงวัยที่จดบันทึกข่าวทุกคืน แล้วแต่งเรื่องมาสารภาพความผิดกับตำรวจในคดีที่ตนไม่ได้ก่อ พนักงานประชาสัมพันธ์วัยกลางคนที่แต่งตัวแต่งหน้ามากมาย และไม่พอใจสาวรุ่นใหม่ที่กำลังจะมาแทนที่ ชายที่หย่ากับภรรยาและพยายามเลี้ยงดูลูกสาวตัวน้อยให้ดีที่สุด ทั้งที่แทบไม่รู้จะอะไรเกี่ยวกับลูกเลย ชายหนุ่มที่หมกตัวอยู่ในร้านเมดคาเฟ่ เพื่อจะได้รับการปรนนิบัติที่ดีจากหญิงวัยแรกรุ่งในชุดแฟนตาซี วัยรุ่นสาวที่กินไม่หยุดและเก็บตัวในห้องมืด ๆ เพื่อหลีกเลี่ยงจากสังคม รวมไปถึงฮิเดโอะที่จวนเจียนจะถูกไล่ออก เพราะทำหน้าที่พนักงานเสิร์ฟผิดพลาด และทางร้านสามารถหาคนมาแทนที่ได้ โคเรเอเดะใช้ผู้คนเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความว่างเปล่าในจิตใจ ต่างคนต่างดิ้นรนหาวิธีเติมเต็มความไม่สมบูรณ์ของตัวเอง ซึ่งสัมพันธ์กับบทกวีที่โคเรเอเดะนำมาใช้สื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ทว่ามีเพียงฮิเดโอะ จุนอิจิ และโนโซมิเท่านั้น ที่ถูกแสดงให้เห็นว่า แท้จริงแล้วความว่างเปล่านี้จำเป็นต้องอาศัยการเติมเต็มซึ่งกันและกัน

ผู้กำกับไม่ได้มอบบทสรุปที่สวยงามให้กับผู้ชม แต่ฉายให้เห็นความป่วยไข้ของสังคมเมือง และความไม่สมบูรณ์ทางจิตใจของผู้คนที่ยังคงดำเนินต่อไป บ้างถูกเติมเต็มแบบชายหญิงสูงวัยที่มาร่วมมานั่งตัวเดียวกัน บ้างก็ไม่เปลี่ยนแปลงแบบฮิเดโอะ ที่ยังใช้ชีวิตในวงจรเดิมกับตุ๊กตาตัวใหม่ จุนอิจิเสียชีวิตจากความปรารถนาที่อันไร้เดียงสาของโนโซมิ เธอตัดสินใจปล่อยลมออกจากร่างแล้วมุ่งไปสู่จุดจบในกองขยะ ก่อนจะกลายเป็นสายลมที่พัดเกสรดอกแดนดิไลออน ปล่อยให้ยังผู้คนต่าง ๆ รวมถึงวัยรุ่นสาวหลีกเลี่ยงสังคม ที่เปิดหน้าต่างห้องมืดอับ ออกไปสู่อากาศ แล้วพุดชื่นชมด้วยคำเดียวกับที่โนโซมิเคยพูดเมื่อเริ่มมีชีวิต ภาพสุดท้ายของโนโซมิในกองขยะสะท้อนว่าชะตากรรมของเธอในอนาคตของเธอนั้นอาจไม่ต่างกัน

โคเรเอเดะถ่ายทอดแก่นเรื่องว่า มนุษย์ไม่สามารถเติมเต็มความว่างเปล่าในจิตใจได้โดยลำพัง ผ่านการสังเกตเห็นปัญหาที่ก่อตัวขึ้น และหลอมรวมกับสังคมญี่ปุ่นจนถูกมองข้าม แสดงถึงวิสัยมองโลกและจับประเด็นแบบสังคมนิยมใหม่ แต่ทลายกรอบด้วยการผสมผสานความแฟนตาซีของตุ๊กตามีชีวิต และสัญลักษณ์ทางภาพและภาษามากมาย เพื่อสะท้อนกลับมาถึงความจริงของมนุษย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7.3 สุนทรียภาพ

การแสดงออกถึงเทคนิคภาพยนตร์ของโคเรเอตะเปลี่ยนไป สอดรับกับเรื่องราวที่มีความแฟนตาซีเหนือจริงของ Air Doll เขาไม่ยึดติดกับสไตล์การถ่ายภาพเรียบนิ่งที่เคยใช้มาตลอด ผู้กำกับภาพ มาร์ค หลีปังบิน เลือกใช้ขนาดภาพที่หลากหลาย การถ่ายแบบชัดตื้นที่ขับเน้นตัวละคร และการเคลื่อนกล้องอย่างเนิบช้าไหลลื่นในเกือบทุกช็อต ไม่ว่าตัวละครจะกำลังเคลื่อนที่หรือไม่ก็ตาม โดยปราศจากการสั่นแบบมือถือ ซึ่งสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวแบบที่แทบไม่ปรากฏในผลงานก่อนหน้านี้ของผู้กำกับ นอกจากนี้ ยังสร้างระยะมิติภาพด้วยการเคลื่อนกล้องผ่านระยะหน้าที่บังตัวละครอยู่ และถูกทำให้เบลอลอยอย่างจงใจอยู่เสมอ ซึ่งเป็นความแปลกใหม่จากวิธีดั้งเดิมของโคเรเอตะ ที่มักใช้สิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่สภาพแวดล้อม ในการสร้างระยะมิติภาพเป็นหลักด้วยการถ่ายแบบชัดลึกและตั้งกล้องนิ่ง



ภาพที่ 4.29 การเคลื่อนกล้องผ่านระยะหน้าที่ปรากฏบ่อยครั้ง

ที่มา: ภาพยนตร์ Air Doll (2566)

การเปลี่ยนแปลงยังแสดงออกผ่านวิธีการใช้ภาษาภาพ ที่ผ่านมาโคเรเอตะมักเลือกวิธีถ่ายภาพในแนวทางสำนึกใหม่ที่มีมุ่งเน้นความสมจริง วางองค์ประกอบอย่างเรียบง่าย จับภาพการกระทำทั่วไปในการเล่าเรื่อง แต่ใน Air Doll นอกเหนือจากภาพที่แสดงให้เห็นว่าโนโซมิค่อย ๆ เรียนรู้โลกไปที่ละนิดแล้ว ผู้กำกับถ่ายทอดสภาวะจิตใจที่มีต่อร่างกายของตัวเอง และเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกแบบมนุษย์ ด้วยการเลือกใช้ภาพเหนือจริง ทั้งในขณะที่เธอตระหนักว่าร่างกายตัวเองเป็นยาง เงานี่เกิดขึ้นมีลักษณะโปร่งแสงราวกับไม่มีเสื้อผ้า หลังตกหลุมรักจุนอิจิอย่างเปี่ยมสุข เธอตื่นรำและลอยขึ้นลงไปมาเหมือนไร้น้ำหนัก หลังจากผิดหวังในความรักกับจุนอิจิ และเจ็บปวดจากการกระทำของผู้จัดการและฮิเดโอะ ในความฝันเธอค่อย ๆ จมลงในน้ำ และมีฟองอากาศผุดขึ้นจากร่าง

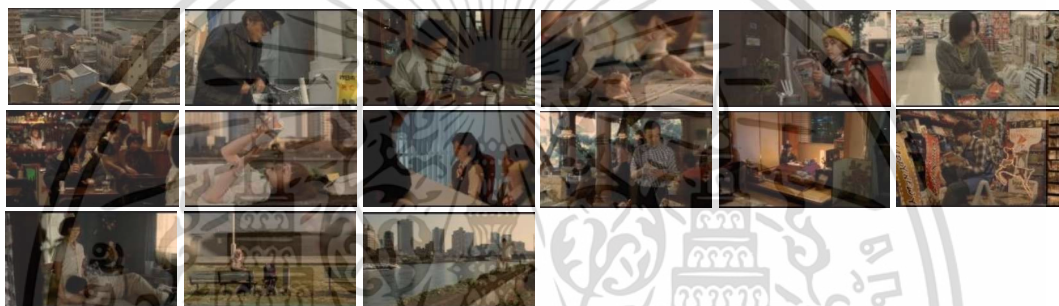


ภาพที่ 4.30 การใช้ภาพเหนือจริง แสดงความรู้สึกภายในของโนโซมิ

ที่มา: ภาพยนตร์ Air Doll (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกเหนือจากเทคนิคการถ่ายภาพแล้ว โครเรเอตจะยังปรับรูปแบบการเล่าเรื่องอย่างชัดเจนผ่านใช้เสียงวอยซ์โอเวอร์ (voice over) เล่าเรื่องของของโนโซมิ ทั้งสื่อสารความรู้สึกภายใน ขณะที่เธอกำลังตกอยู่ในเหตุการณ์ที่ขัดแย้งกับความรู้สึก ซึ่งไม่สามารถสื่อสารด้วยคำพูดโดยตรงได้ เช่น ในระหว่างร่วมหลับนอนกับฮิเดโอะที่สร้างทำตัวเป็นตุ๊กตานิ่ง ๆ สื่อสารบทสนทนา ระหว่างเธอกับจูนอิจิที่สานสัมพันธ์ใกล้ชิดมากขึ้น และพรรณนาแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและการเติมเต็มซึ่งกันและกัน ร่วมกับมอนทาจซีควเอนซ์ (montage sequence) ที่ปรากฏขึ้นหลังจากพูดคุยกับชายชรา โนโซมิรับเอาบทกวีที่เปรียบเทียบชีวิตเหมือนดอกไม้ผสมเกสรจากเขา และรำพึงรำพันผ่านการสื่อความหมายด้วยชอตตัดสลับภาพของเธอกำลังเขียน อ่านบันทึก และกลายเป็นสิ่งที่เติมเต็มให้อิเดโอะ กับคนอื่น ๆ ในละแวกบ้านที่ต่างใช้ชีวิตโดดเดี่ยว พยายามหาที่ทางของตัวเองในสังคมเมือง



ภาพที่ 4.31 การใช้มอนทาจซีควเอนซ์ เล่าเรื่องชีวิตที่ต้องการเติมเต็มโนโซมิและผู้คนละแวกบ้าน
ที่มา: ภาพยนตร์ Air Doll (2566)

โครเรเอตให้ความสำคัญกับเสียงมาก ทั้งดนตรีประกอบที่ถูกใช้หลายครั้งกว่าที่ผ่านมา ในการสร้างอารมณ์สนุกสนานเหมือนเด็กหรือเร้าอารมณ์เปลี่ยวเหงา รวมไปถึงเสียงที่เกิดจากลมและสิ่งที่ลมปะทะ เช่น เสียงพ่นลมหายใจออกทางปาก ถอนหายใจ ลมที่ร่วออกจากรอยขาด และกระดิ่งแขวนสั้น ซึ่งสัมพันธ์กับสถานะของโนโซมิที่มีชีวิตอยู่ได้ด้วยอากาศภายในตัว

อย่างไรก็ตาม แม้ภาพยนตร์จะมีความเป็นโลกเฉพาะที่อยู่เหนือสามัญสำนึกปกติ แต่โครเรเอตเลือกถ่ายทำในสถานที่จริง ผสมผสานกับการจัดวางเพิ่มเติม และใช้ลักษณะเฉพาะของพื้นที่นั้น ๆ ช่วยสื่อความหมายในการเล่าเรื่อง เห็นได้จากฉากที่โนโซมียืนบนยอดอาคารเปลี่ยวลำพังแล้วมองไปยังเมืองรอบตัว และฉากบริเวณสวนสาธารณะรกร้างว่างเปล่า ที่ชายชรา นั่งคุยกับเธอบนม้านั่งเก่า ๆ คนละตัว ด้านหน้าของทั้งสองเป็นกำแพงเตี้ย ปิดบังบางส่วนของแม่น้ำและเมืองใหญ่ที่เต็มไปด้วยอาคารสูงพัฒนาแล้ว สร้างความรู้สึกแปลกแยกระหว่างพื้นที่ของตัวละครกับสังคมเมืองตรงหน้า แต่หลอมรวมกันอย่างหลวม ๆ ด้วยความรู้สึกโดดเดี่ยวที่อยู่ในญี่ปุ่นช่วงเวลาปัจจุบัน

Air Doll แสดงถึงการที่โครเรเอตเปลี่ยนสุนทรียภาพจากความเรียบง่ายและ

สมจริงแบบสังคมนิยมใหม่ มาสู่การสร้างความรู้สึกร่วมด้วยเทคนิคด้านภาพและเสียงอย่างชัดเจนที่สุด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7.4 กระบวนการทำงาน

ภาพยนตร์ Air Doll เป็นครั้งที่สองถัดจาก Maborosi ที่โคเรเอะตัดสินใจสร้าง ภาพยนตร์จากเรื่องต้นฉบับที่ไม่ได้เขียนขึ้นมาเอง จุดเริ่มต้นเกิดขึ้นเมื่อเขาได้อ่านนวนิยายภาพ ความยาว 20 หน้าของ โยชิเอะ โกดะ เรื่อง ゴーダ哲学堂 空気人形 (Gouda's Philosophical Discourse : The Pneumatic Figure of a Girl) ในปี ค.ศ. 2000 แล้วประทับใจเรื่องราวของตุ๊กตាយางเป่าลมที่มีชีวิตจิตใจแบบมนุษย์ โดยเฉพาะในฉากที่อากาศภายในตัวเธอรั่วออกไป แล้วค่อย ๆ ถูกเติมเต็มด้วยลมหายใจของชายที่เธอตกหลุมรัก ซึ่งผู้กำกับมองว่าเป็นการสื่อสารความเขี้ยววนทางเพศ ได้อย่างสวยงาม โดยไม่จำเป็นต้องฉายภาพชายหญิงร่างเปลือย (Rahimi. 2022) ประกอบความต้องการสำรวจปฏิสัมพันธ์ที่ผู้คนมีต่อกัน ซึ่งเป็นเป้าหมายตั้งแต่ทำสารคดี โครเอะเอะจึงเริ่มเขียนบท ในปี ค.ศ. 2001 ก่อนจะกลับมาพัฒนางานสร้างต่อในปี ค.ศ. 2008 หลังเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างทั้งหมดของ Still Walking (AIR DOLL Production Committee. 2009)

ในระหว่างขั้นตอนเขียนบท โครเอะเอะได้สัมภาษณ์ช่างทำตุ๊กตាយางขนาดเท่าจริงของบริษัท Orient Industry บทสนทนาอันยาวนานทำให้เขาค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ทั้งการที่ช่างต้องพยายามซ่อนรอยตะเข็บบนผิวตุ๊กตา วิธีรักษาอุณหภูมิไว้ในตัว การสร้างริมฝีปากให้มีสัมผัสเหมือนมนุษย์จริง ๆ ไปจนถึงข้อซักถามเชิงปรัชญาว่า ถ้าตุ๊กตามีจิตวิญญาณขึ้นมาจะเป็นอย่างไร เขานำสิ่งเหล่านี้มาสร้างเป็นบุคลิกภาพและการกระทำของโนโซมิ บทพูดในเรื่อง และตัวตนของโซโนตะที่ผู้กำกับนิยามว่าเป็นเหมือนผู้สร้างหรือพ่อ มากกว่าพระเจ้าของเหล่าตุ๊กตา (AIR DOLL Production Committee. 2009) นอกจากนี้ ผู้กำกับยังได้พูดคุยกับชายชาวญี่ปุ่นหลายคนที่ใช้ชีวิตกับตุ๊กตាយาง พวกเขาส่งเสียงทักทายตุ๊กตาเมื่อกลับบ้าน แล้วรู้สึกราวกับว่าได้ยินเสียงตอบกลับมาจริง ๆ (杉浦. 2009) อีกทั้งไม่ได้มองว่าตุ๊กตาหญิงสาวเป็นเพียงแคว้นตุ๊กตาทอง พวกเขากลับไปสวนสาธารณะ ทำอาหารให้แม้ว่าอีกฝ่ายจะไม่สามารถกินอะไรได้ ทุกอย่างที่ทำให้เป็นการเติมช่องว่างในจิตใจ โครเอะเอะเสริมว่า ชีวิตแบบนี้กระจายอยู่รอบโตเกียว ความสะดวกสบายของชีวิตสมัยใหม่ ทำให้การสร้างความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์เพื่ออยู่รอดในสังคม กลายเป็นสิ่งไม่จำเป็นอีกต่อไป (Rahimi. 2022)

โคเรเอะเอะกล่าวว่า เขาต้องการถ่ายทอดความโดดเดี่ยวของคนเมือง และการเติมเต็มซึ่งกันและกัน โดยต้องการถ่ายทำที่อพาร์ทเมนต์สภาพทรุดโทรม ที่ด้านหลังต้องเห็นอาคารสูง หรุหระ แต่ไม่สามารถหาสถานที่ตรงตามที่วางแผนไว้ได้ ก่อนจะค้นพบย่านเมืองเก่าที่เคย์โดนที่ทิ้งระเบิดระหว่างสงคราม พื้นที่นั้นมีบ้านและโรงงานเก่า ๆ ที่ยังไม่ถูกเปลี่ยนแปลงโดยนักพัฒนาที่ดิน แยกแยกจากเมืองโตเกียวโดยรอบที่เติบโตไปอย่างรวดเร็ว จึงตัดสินใจเลือกถ่ายทำบริเวณนั้นเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงพื้นที่ที่กำลังสูญสลายไปตลอดกาล (AIR DOLL Production Committee. 2009)

และใส่ใจกับการทำให้โลกในภาพยนตร์เกิดความน่าเชื่อถือมากเพียงพอ ทั้งจากรายละเอียดของเมือง เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องแบบพนักงาน บทสนทนาที่เป็นคำพูดเชิงนามธรรม และส่วนสำคัญที่นำมาจากบทกวี 生命は (Life Is) ประพันธ์โดย ฮิโรชิ โยชิโนะ กวีที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่น ไปจนถึงวิธีการจัดแสงและถ่ายภาพ ล้วนมีขึ้นเพื่อสร้างกรอบพื้นที่ที่แตกต่างออกไปจากชีวิตประจำวัน มากกว่าจะมุ่งเน้นความจริง ซึ่งเป็นการทดลองของโคเรเอเดะ ที่ทำงานในแนวทางสัจนิยมใหม่มาตลอดด้วย (杉浦. 2009)

การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่งให้โคเรเอเดะได้ทำงานร่วมกับทีมงานฝีมือสูงระดับเอเชีย ทั้งการร่วมมือกับบริษัท Fortissimo Films ผู้เชี่ยวชาญการจัดจำหน่ายภาพยนตร์เอเชียในระดับนานาชาติ และ มาร์ค หลีปังบิน ผู้กำกับภาพชาวไต้หวัน ที่คุ้นเคยในการทำงานกับผู้กำกับหว่องกาไวและโหวเซียวเสียน เมื่อครั้งที่โคเรเอเดะได้ดู In the Mood for Love (2000) เขารู้สึกชื่นชอบวิธีการเคลื่อนกล้องและจัดวางระยะมิติของภาพ ในการถ่ายทำ Air Doll จึงขอให้ถ่ายภาพลักษณะนั้นเป็นครั้งคราว ทำให้ผู้กำกับประทับใจอย่างมาก เมื่อได้เห็นทัศนียภาพของญี่ปุ่นที่หลี่ปังบินถ่ายภาพออกมาได้อย่างสดใหม่แปลกตา (AIR DOLL Production Committee. 2009)

ตุ๊กตាយงเป่าลมโนโซมิที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง รับผิดชอบโดย แบนดูนา นักแสดงชื่อดังชาวเกาหลีใต้ โคเรเอเดะเผยว่าเขาประทับใจการแสดงของเธอในภาพยนตร์เกาหลีเรื่อง Barking Dogs Never Bite (2000) กับ Take care of my cat (2001) และภาพยนตร์ญี่ปุ่นเรื่อง Linda Linda Linda (2005) ที่เธอพูดและร้องเพลงภาษาญี่ปุ่น เขาจึงติดต่อหาเธอเพื่อเสนอบทให้ (村上. 2009) ผู้กำกับกล่าวว่า แบนดูนามีทักษะการฟังและออกเสียงที่ดี ทำให้อุปสรรคด้านภาษาลดลง เขาบอกกับเธอว่าโนโซมิเหมือนทารกแรกเกิด สัมผัสโลกภายนอกเหมือนเด็กไร้เดียงสา และไม่让她แสดงเป็นแค่ตุ๊กตา แต่แสดงเป็นมนุษย์ที่กำลังค่อย ๆ เติบโตเรียนรู้โลก แบนดูนาทำความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง โดยสร้างภาพขึ้นในใจตั้งแต่ขั้นตอนการอ่านบท สอบถามผู้กำกับ ทำให้สามารถสื่อสารอารมณ์ละเอียดอ่อนได้อย่างถูกต้อง แม้จะไม่ได้ถ่ายเรียงตามลำดับเวลา (内田. 2009)

การถ่ายทำเริ่มขึ้นในเดือนธันวาคม ค.ศ. 2008 (是枝. 2009) โดยนอกเหนือจากนักแสดงนำและทีมงานจากต่างชาติ โคเรเอเดะยังร่วมงานกับ อิฮีสึจิ อิทาโอะ ที่ผู้กำกับมองว่า เขาเป็นนักแสดงที่ยอดเยี่ยมมากกว่าดาราดอกชื่อดังของญี่ปุ่น นักแสดงมากฝีมือ โจ โอะตะกิ รวมไปถึงสองนักแสดงที่เคยร่วมงานกับโคเรเอเดะมาแล้ว ทั้ง อาราดะ อิซุระ รวมไปถึง ซุซุมุ เทราจิมะ ที่เรื่องนี้เป็นความร่วมมือกันครั้งสุดท้าย หลังจากมีผลงานต่อเนื่องยาวนานถึง 6 เรื่อง จนผู้กำกับหยอกล้อผ่านบันทึกส่วนตัวว่า เขาแทบไม่ใช่นักแสดงแต่กลายเป็นทีมงานอีกคนไปแล้ว (是枝. 2007)

ภาพยนตร์ Air Doll เข้าฉายในปี ค.ศ. 2009 และสร้างความประหลาดให้ผู้ชมจากการที่โคเรเอเดะนำเสนอเรื่องราวแฟนตาซี การถ่ายภาพที่ประณีต และนักแสดงนำจากเกาหลีใต้ แสดงออกถึงการแสวงหาความท้าทายใหม่ ๆ ในการวิธีการทำงาน และถอยห่างจากแนวทางสัจนิยมใหม่มากขึ้น ก่อนจะกลับสู่เรื่องราวครอบครัว ที่เต็มไปด้วยความสดใสและเรียบง่ายอีกครั้งใน I Wish

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.8 ภาพยนตร์เรื่อง I Wish (2011)



ภาพที่ 4.32 โปสเตอร์ภาพยนตร์ I Wish

ที่มา: www.themoviedb.org (2011)

4.2.8.1 เรื่องย่อ

เนื่องจากพ่อแม่แยกทางกัน โคอิจิ (โคจิ มาเอตะ) จึงต้องย้ายจากโอซาก้า มาอาศัยอยู่กับแม่ (เนเน่ โอทสึกะ) ที่บ้านตา (อิซาโอะ ฮาซึสุเมะ) ผู้พยายามทำขนมพื้นบ้านคารุคังให้กลับมาเป็นที่นิยม กับยาย (คิริน กิกิ) ที่ใช้ชีวิตผ่อนคลายเป็นกิจจรรยากรรมละแวกบ้าน ในเมืองคาโกชิมะที่ภูเขาไฟซากุระจิมะยังคงคุกรุ่น และส่งเจ้าถ่านปกคลุมบรรยากาศ เขาไม่ชอบใจนักที่ทั้งครูและเพื่อนในโรงเรียนประถม ต่างรู้ว่าเขาไม่มีพ่ออยู่ด้วย และต้องการให้ครอบครัวกลับมาอยู่ด้วยกันอีกครั้ง เมื่อมีโอกาสเขาจึงมักโทรไปคุยเรื่องทั่ว ๆ ไปกับน้องชาย ริวโนะสุเกะ (ไอชิโร มาเอตะ) ที่อาศัยอยู่กับพ่อนักดนตรีที่ใช้ชีวิตเรื่อยเปื่อย (โจ โอตาคิริ) ที่ฟูกูโอกะ

วันหนึ่ง มีข่าวประกาศเปิดตัวรถไฟหัวกระสุนชินกันเซนเส้นทางคิวชู ทั้งสายซากุระและทสึบามะที่เชื่อมระหว่างจังหวัดที่สองพี่น้องอาศัยอยู่ โคอิจิได้ยินมาว่า ณ ตำแหน่งที่รถไฟเที่ยวแรกสองขบวนแล่นสวนกัน จะเกิดคลื่นพลังงานแห่งปาฏิหาริย์ หากอธิษฐานขอพรตรงนั้นแล้วจะเป็นจริง เขาจึงเริ่มสนใจมันและอยากให้ภูเขาไฟระเบิด เพื่อที่จะได้อพยพไปอยู่ด้วยกันพ่อแม่ลูก เขาเล่าให้น้องชายฟัง ทั้งสองจึงได้คุยกับกลุ่มเพื่อน ๆ ของตัวเองและพบว่าทุกคนต่างมีความปรารถนาที่อยากให้มันเป็นจริงอยู่ เมื่อโคอิจิรู้ว่าชินกันเซนจะสวนกันที่คุมาโมโตะ จึงพยายามรวบรวมเงินด้วยสารพัดวิธีจนได้ค่าตัวรถไฟ ด้านริวโนะสุเกะก็ขอเงินจากพ่อ ก่อนจะพาเพื่อนเดินทางไปด้วยกัน

หลังสองพี่น้องและเพื่อน ๆ พบกันที่สถานีแห่งหนึ่งตามที่นัดหมาย ทุกคนเดินไปเรื่อย ๆ เพื่อพยายามหาจุดที่มองเห็นรถไฟจนค่ำ ก่อนจะได้พบกับสามีภรรยาสูงวัยครอบครัวอิงาชิที่ให้ที่พักแก่พวกเขา ระหว่างคืนนั้นสองพี่น้องได้พูดคุยกันหลายอย่าง จนรุ่งเช้าเมื่อมาถึงสถานีเป้าหมาย ในขณะที่ชินกันเซนแล่นสวนกัน เด็กทุกคนตะโกนคำอธิษฐานออกไป ยกเว้นโคอิจิที่นิ่งเงียบอย่างเข้าใจสิ่งที่เขากำลังเป็นอยู่ในตอนนี้ ก่อนจะแยกย้ายเดินทางกลับบ้าน โคอิจิใช้ชีวิตต่อไป ริวโนะสุเกะ

พบว่าพ่อของเขาเริ่มมีชื่อเสียงขึ้นมาบ้าง และเพื่อน ๆ บางคนก็ตัดสินใจมุ่งมั่นกับความฝันในอนาคต เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยามให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.8.2 แก่นเรื่อง

ผลงานของโคเรเอเดะมักมีองค์ประกอบของความตาย หรือการสูญเสียคนใกล้ชิด ที่ส่งผลต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่เสมอ จนกระทั่งเขาหันไปถ่ายทอดความโหดเหี้ยมของผู้คนใน Air Doll และเปลี่ยนแปลงมุมมองที่มีต่อชีวิตอย่างชัดเจนใน I Wish โดยปราศจากความโศกเศร้าของตัวละครหลักเพราะความตายของคนที่เรา รัก ลดทอนเหลือเพียงบทบาทของมาโคโตะ หนึ่งในกลุ่มเพื่อนของโคอิจิ ที่แต่เดิมปรารถนาจะเป็นนักเบสบอลอาชีพ แต่สุนัขของตนเสียชีวิตไป จึงพามันใส่เป้เดินทางไปด้วย และเปลี่ยนมาอธิษฐานขอให้มันคืนชีพแทน ก่อนที่ในท้ายที่สุด เขาจะตระหนักได้ว่าคำขอไม่ส่งผลใด ๆ และยอมรับกับความตายของสุนัข โดยจะนำมันกลับไปฝังไว้ที่สวนบริเวณบ้าน เหตุการณ์ทั้งหมด ระหว่างเด็กชายและสัตว์เลี้ยง ถูกถ่ายทอดอย่างเรียบง่าย และไม่แสดงความเศร้าโศกอย่างชัดแจ้ง

สิ่งที่โคเรเอเดะมุ่งเน้นสำรวจมากขึ้นคือ ความไม่สมบูรณ์แบบของชีวิตที่เกิดขึ้น จากความล้มเหลวของผู้ใหญ่ โดยไม่มีความตายมาเกี่ยวข้องโดยตรง ผ่านสายตาไร้เดียงสาของเด็ก ๆ โดยในขณะเด็กคนอื่น ๆ ต่างอธิษฐานเพื่อความไฝ่ฝันในอนาคตอย่างไร้เดียงสา ความปรารถนาแรงกล้าของเมงุมิที่อยากเป็นดาราก็กลับถูกขัดขวางจากผู้เป็นแม่ของเธอเอง ที่ละทิ้งความฝันในอดีตเพราะมีลูก ก่อนจะลงเอยด้วยการเป็นเจ้าของบาร์เล็ก ๆ สภาวะครอบครัวที่ไว้แหว่งยังสะท้อนผ่านการที่เธอกลายเป็นภาพทาบซ้อนของโนริโกะ ลูกสาวที่หนีออกจากบ้านไปของสามีภรรยาอิงาชิ ซึ่งเป็นคนแปลกหน้าที่เพิ่งพบกันเป็นครั้งแรก แต่กลับต้อนรับเธอกับเพื่อน ๆ อย่างเป็นมิตร และแสดงความแปลกใจที่เธอไม่ได้รับการเลี้ยงดูที่ดีจากแม่เท่าที่ควร ตัวละครแม่ที่ถ่ายทอดความล้มเหลวของตัวเอง มาสู่ลูก มีส่วนคล้ายกับแม่ใน Nobody Knows แต่ผลกระทบที่ตามมาเกิดขึ้นในระดับที่เบาบางกว่า

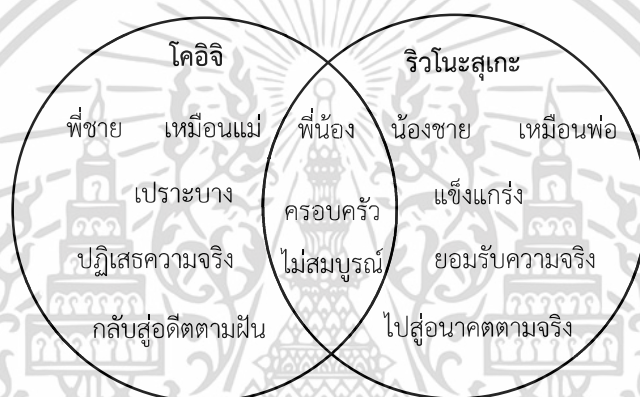
ประเด็นดังกล่าวถูกขยายความเป็นสภาวะครอบครัวที่ไว้แหว่งบกพร่องของสองพี่น้อง โคอิจิต้องไปอาศัยอยู่กับแม่ที่ ในขณะที่ริวโนะสุเกะต้องไปอยู่กับพ่อ โคเรเอเดะสำรวจว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างกับลูก ๆ เมื่อต้องถูกแยกจากกันเพราะการตัดสินใจของพ่อแม่ อย่างไรก็ตาม สภาพความเป็นอยู่ของทั้งคู่ไม่ได้เลวร้าย พวกเขามีความสุขในชีวิตประจำวันแบบเด็กทั่วไป แต่ก็บกกดความทุกข์ไว้ในจิตใจ ผู้กำกับได้สร้างความสัมพันธ์ของตัวละครในลักษณะเปรียบเทียบ ทำให้เกิดความแตกต่างทางพฤติกรรมและแง่มุมทางจิตวิทยาที่รับอิทธิพลมาจากพ่อ แม่ และคนรอบตัว กล่าวคือ โคอิจิเป็นพี่ชายที่พยายามแสดงออกว่าเป็นคนรอบคอบ เจียวยุติธรรม แต่ภายในอ่อนไหวเพราะบาง แม้ว่าเขาจะมีทั้งตายายและแม่คอยเลี้ยงดูให้ความรัก แต่เมื่อถูกกระตุ้นด้วยคำพูดของครูประจำชั้น เขาจึงเกิดความต้องการให้ภูเขาไฟระเบิด เพื่อที่จะอพยพหนีแล้วพ่อแม่ลูกกลับมาอยู่ด้วยกัน ในทางตรงกันข้าม ริวโนะสุเกะเป็นน้องชายที่แสดงออกอย่างร่าเริงสดใส แต่มีจิตใจที่เข้มแข็ง และเข้าใจว่าหากครอบครัวอยู่ด้วยกัน จะเกิดการทะเลาะเบาะแว้งอย่างที่เป็นมา เขายินดีที่จะอยู่กับพ่อที่ใช้ชีวิตเรื่อยเปื่อย ให้

ความสำคัญกับการเล่นดนตรี มากกว่าจะจริงจังกับลูกชาย เขาได้รับผิดชอบเรื่องในชีวิตประจำวันด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตนเองได้ และเผื่อรอกที่ปลูกไว้เติบโตเพื่อเก็บมากินในอนาคต เมื่อแม่โทรไปหาริวโนะสุเกะ เธอร้องไห้เพราะคิดว่าลูกไม่รักเธอแล้ว แต่โคอิจิที่โทรไปหาพ่อ ได้รับคำแนะนำให้คิดถึงคนรอบข้างและสิ่งอื่น ๆ มากกว่าความต้องการของตัวเอง สะท้อนให้เห็นว่า การอยู่อาศัยด้วยกันทำให้พี่ชายรับความละเอียดอ่อนมาจากแม่ น้องชายรับความมั่นคงกับปรารถนาดีต่อผู้อื่นมาจากพ่อ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าว ยังสอดคล้องกับข้อสรุปเรื่องจิตวิทยาครอบครัวของ อลิซาเบธ คูเบลอร์-รอสส์ (2013) เห็นได้จากปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อพ่อแม่เลิกกัน ความกลัวการไม่เป็นที่รักของอีกฝ่ายจะเกิดขึ้น โคอิจิปฏิเสธความจริงที่ว่าพ่อกับแม่ไม่สามารถอยู่ด้วยกันได้ แต่ริวโนะสุเกะยอมรับ เมื่อทั้งสองฝ่ายรับฟังความทุกข์กันด้วยความเห็นอกเห็นใจ จึงเป็นการเติมเต็มที่ดีที่สุด คำพูดของพ่อทำให้โคอิจิตัดสินใจไม่อธิษฐานในท้ายที่สุด เพราะตระหนักว่าจะสูญเสียทุกสิ่งไป หากความปรารถนาของเขาเป็นจริง



ภาพที่ 4.33 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน I Wish

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

โคเรเอตะถ่ายทอดเรื่องราวอย่างเรียบง่าย ผ่านเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน ภายในครอบครัวและปฏิสัมพันธ์กับคนในชุมชน รวมไปถึงการออกเดินทางไปยังคูมาโมโตะของเด็ก ๆ ที่สะท้อนลักษณะสถาบันครอบครัวในชนบทญี่ปุ่น ที่เต็มไปด้วยความผ่อนคลาย เด็ก ๆ มีอิสระจากกฎเกณฑ์ของผู้ปกครองในระดับหนึ่ง และความผูกพันระหว่างคนรุ่นปู่ย่าตายายกับลูกหลานในครอบครัวขยาย ซึ่งเห็นได้ชัดเจนจากความสัมพันธ์ของโคอิจิและตา เขาใช้หลานเป็นข้ออ้างในการไปซื้อขนมร้านดังเพราะอยากเข้าใจความอร่อย เพื่อกลับมาทำคาร์คังของตนเอง ในขณะที่โคอิจิก็อร้องไห้ให้เขารับที่โรงเรียน และเก็บความลับเรื่องการแอบนัดพบกับน้องชาย รวมไปถึงความสนิทสนมกับยายที่พร้อมเปิดรับความคิดของโลกยุคใหม่ และเพลิดเพลินไปกับกิจกรรมร่วมกับแม่บ้านอายุน้อยกว่า

ภาพยนตร์ I Wish สะท้อนถึงโลกทัศน์ของโคเรเอตะที่มองโลกในแง่ดีขึ้น เขาก้าวผ่านอดีตและความตาย สู่อารมณ์สร้างเป้าหมายและความหวังเล็ก ๆ ผ่านความไร้เดียงสาของเด็ก ๆ เพื่อถ่ายทอดแก่นเรื่องที่ว่าด้วย ความสัมพันธ์ในครอบครัวที่นำไปสู่การตระหนัก ยอมรับ เข้าใจความไม่สมบูรณ์แบบ และบาดแผลในชีวิต เพื่อที่จะก้าวต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.8.3 สุนทรียภาพ

โคเรเอตะกลับสู่ความเรียบง่ายอีกครั้งในผลงานนี้ โดยเกือบทั้งเรื่องใช้การตั้งกล้องนิ่งอยู่กับที่เป็นส่วนมาก ผสมเทคนิคแบบมือถือถ่ายในฉากที่ติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร หรือสร้างความสั่นไหวเล็กน้อยอย่างเป็นธรรมชาติ เน้นใช้ภาพขนาดปานกลางและปานกลาง-ใกล้ ที่ฉายให้เห็นการกระทำของตัวละครในอิริยาบถต่าง ๆ เป็นหลัก และภาพขนาดไกลที่ฉายภาพสภาพแวดล้อมบริเวณบ้าน โรงเรียน และความสงบย่านชนบท รวมไปถึงใช้ภาพขนาดไกลมาก เพื่อฉายแสดงถึงทัศนียภาพที่มีเด็ก ๆ เป็นจุดขนาดเล็กในเฟรม สะท้อนให้เห็นว่าพวกเขาเป็นส่วนหนึ่งของโลกภายนอกที่ยิ่งใหญ่ และมีการใช้ภาพขนาดใกล้เพียงเล็กน้อยในการจับภาพมือและสิ่งของรอบตัว

แม้ว่าผู้กำกับจะสร้างความรู้สึกร่วมใจจริงด้วยการถ่ายแบบชัดลึกเป็นหลัก แต่ไม่ได้แสดงท่าทีเว้นระยะห่างเหมือนที่ผ่านมา ผู้ชมรับรู้สีหน้า อารมณ์และการแสดงออกทางบุคลิกภาพของตัวละครได้อย่างใกล้ชิด โดยเฉพาะโคอิจิที่เจียบขริมและริวโนะสุเกะผู้ร่าเริง การลดวิธีสั่งเกตการณ์แบบสารคดี แต่เน้นความเข้าถึงง่าย ยังแสดงออกผ่านเทคนิคถ่ายลองเทค ที่จะถูกใช้เฉพาะในฉากสำคัญเท่านั้น และหันมาใช้การตัดต่อเพื่อสร้างความกระชับ จำนวนชอตในแต่ละฉากมีมากขึ้นอย่างชัดเจน ในบางครั้งผู้กำกับจงใจใช้การตัดต่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำเด็ก ๆ โดยคำนึงถึงบทสนทนา มากกว่าความต่อเนื่องสั่นไหว เช่น ในฉากที่ริวโนะสุเกะและเพื่อน ๆ นั่งคุยกันที่บ้านของเมงุมิ กล้องจับภาพใบหน้าเด็กที่ละคนพูดถึงความปรารถนาของตัวเอง คำพูดและสีหน้าท่าทางมีลักษณะขาดเป็นท่วง ๆ เฟรมขยับไปจากตำแหน่งเดิมเล็กน้อย โดยไม่เปลี่ยนมุมกล้องและขนาดภาพ

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่โคเรเอตะยังคงให้ความสำคัญมากคือความเป็นธรรมชาติของฉากและนักแสดง เขาลดทอนการจัดองค์ประกอบภาพที่ดูกว้างอย่างรัดกุม จนเหลือเพียงลักษณะตามจริงที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน เห็นได้จากฉากทานอาหาร ทุกคนนั่งล้อมโต๊ะหันหน้าเข้าหากัน โดยมีคนหนึ่งหันหลังให้กล้อง หรือกลายเป็นระยะหน้าสุด ตัวละครที่นั่งในแนวเดียวกันจะทับซ้อนจนทำให้มองไม่เห็น ซึ่งแตกต่างจากความพยายามจัดองค์ประกอบใน Still Walking ที่เปิดด้านหน้าออก และจัดวางตำแหน่งตัวละครให้ลดหลั่นกันไป โดยผู้ชมจะเห็นการแสดงออกของทุกคนพร้อมกันได้

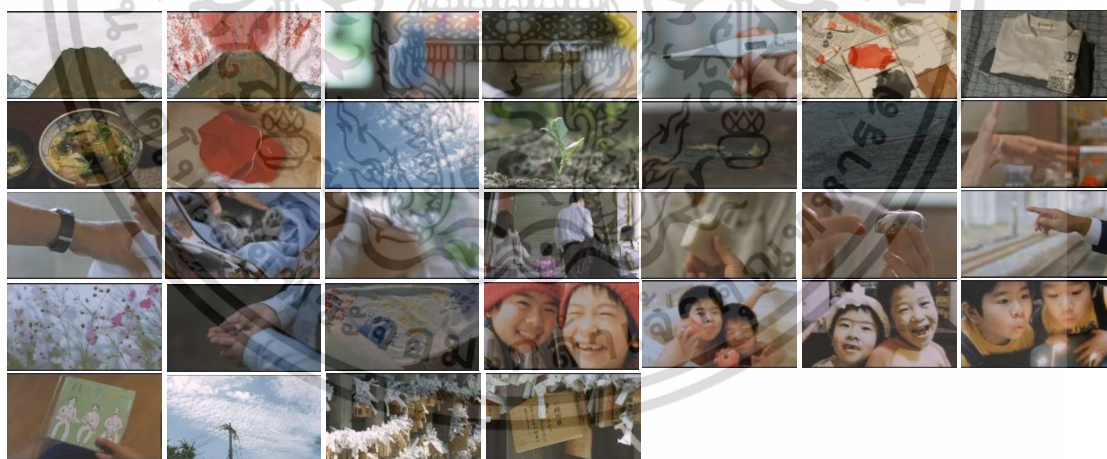
นอกจากนี้ โคเรเอตะยังเล่าเรื่องในลักษณะเปรียบเทียบจากการกระทำและตำแหน่งตัวละครในเฟรม ดังที่ปรากฏในฉากที่ทั้งสองนั่งคุยกันในบ้านครอบครัวอิงาชิ ชอตแรกฉายภาพลองเทคจากด้านหลัง กล้องตั้งนิ่งอยู่ตำแหน่งเดิมแม้ว่าริวโนะสุเกะลุกออกไปจากเฟรมจนเหลือโคอิจิเพียงคนเดียว จนกระทั่งเขาเดินกลับเข้ามาแล้วอวดแผ่นซีดีเพลงของพ่อให้พี่ชายดู ชอตต่อมาถูกถ่ายด้วยวิธีเดียวกัน แต่สลับมามุมกล้องมาด้านหน้า โคอิจิสลับเป็นฝ่ายลุกออกไปบ้าง และกลับมาพร้อมยื่นขนมจากคุณตาให้น้องชาย ก่อนที่ทั้งสองจะยืนหันหลังพิงกันเพื่อวัดความสูง ผู้กำกับใช้กลวิธีดังกล่าว ฉายให้ผู้ชมเห็นถึงความสัมพันธ์และการเติมเต็มกันระหว่างพี่น้อง อย่างเรียบง่ายและชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.34 การเล่าเรื่องเชิงเปรียบเทียบ ด้วยการกระทำและตำแหน่งในเฟรมของตัวละคร
ที่มา: ภาพยนตร์ I Wish (2566)

นอกจากวิธีการถ่ายภาพ ผู้กำกับใช้เทคนิคแบบภาพยนตร์บันเทิงและอนิเมชันเพื่อสร้างความบันเทิง และสื่อสารสาระสำคัญด้วยความรวดเร็ว ทั้งเทคนิคพิเศษในฉากสองพี่น้องคุยโทรศัพท์บริเวณสระว่ายน้ำช่วงต้นเรื่อง เกิดเส้นคลื่นลากเชื่อมระหว่างชื่อเมืองทั้งสองขอตเพื่อสื่อว่าทั้งสองอยู่คนละจังหวัดกัน การใช้มอนตาจซีเควนซ์ที่เริ่มต้นด้วยอนิเมชันภาพวาดภูเขาไฟระเบิดของโคอิจิ ขอตหลังจากนั้นปราศจากการยอนให้เห็นการกระทำของเขาโดยตรงไปตรงมา แต่เป็นการผสมผสานทั้งภาพแทนสายตา จินตนาการ และความรู้สึกที่เขามีต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวแทน สิ่งนี้เป็นชั้นเชิงของโคเรเอเดะที่ใส่ใจรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ และนำมาใช้เล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ รวมไปถึงมีการใช้ดนตรีและเพลงประกอบสนุกสนานในหลายฉากตลอดเรื่อง



ภาพที่ 4.35 การใช้มอนตาจซีเควนซ์ ฉายภาพย้อนระลึกความทรงจำของโคอิจิก่อนออชิซุราน
ที่มา: ภาพยนตร์ I Wish (2566)

สุนทรียภาพในภาพยนตร์ I Wish สะท้อนให้เห็นถึงการคลี่คลายจากความยึดโยงกับเทคนิควิธีการแบบสารคดีของโคเรเอเดะ และเริ่มเข้าสู่ช่วงระหว่งการค้นหากจุดสมดุลของแนวทางสังนิยมใหม่ กับความเข้าถึงง่ายและมอบความบันเทิงให้ผู้ชมวงกว้างมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.8.4 กระบวนการทำงาน

หลังจากการทดลองเชิงเทคนิคในภาพยนตร์แฟนตาซีเรื่อง Air Doll โคเรเอะดะ ผู้ชอบการเดินทางด้วยรถไฟเป็นทุนเดิม ได้รับการติดต่อจากบริษัท JR Kyushu Railway Company ที่ต้องการทดลองเปิดตัวรถไฟหัวกระสุนคิวชูชินกันเซน สายซากุระและทสึบาเมะที่เชื่อมระหว่างคาโกชิมะทางตอนเหนือและฮากาตะทางตอนใต้ ในวันที่ 12 มีนาคม ค.ศ. 2011 (Ehrlich. 2019) เขารับเสนอนั้นไว้ แล้วเริ่มต้นเขียนบทเป็นเรื่องราวโรแมนติกของเด็กหนุ่มที่คาโกชิมะกับเด็กสาวที่ฮากาตะที่ต่างก็เดินทางมาตุรรถไฟสองขบวนแรกเล่นสวนทาง ก่อนจะตกหลุมรักกัน (映画.com. 2011)

อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการคัดเลือกนักแสดง ผู้กำกับได้พบกับ โคจิ มาเอะดะ และ โอชิโระ มาเอะดะ พี่น้องนักแสดงตลกรุ่นเยาว์ ที่เขาแทบไม่เคยรู้จักมาก่อน ก่อนจะค้นพบว่าทั้งสองมีเสน่ห์เฉพาะตัวและส่งพลังบวกออกมา จึงตัดสินใจเปลี่ยนบทจากคู่รักเป็นพี่น้องแทน โดยรักษาโครงเรื่องการแยกจากกันไว้ หลังจากนั้นทั้งตัวละคร ฉากต่าง ๆ ก็ราวกับว่าออกมาจากทั้งคู่ด้วย (是枝. 2010) สำหรับตัวละครเด็กที่เป็นเพื่อน ๆ นั้น โคเรเอะดะไม่ได้กำหนดจำนวนหรือแยกกลุ่มชัดเจนตั้งแต่แรก แต่ตัดสินใจจากบุคลิกภาพและความเข้ากันของเด็กแต่ละคน ทั้งระหว่างการสัมภาษณ์ พาไปเที่ยว และซื้อเสื้อผ้าที่ใช้ในการถ่ายทำจริง ๆ ร่วมกัน (Movie Walker Press. 2011) โดยเฉพาะ เคียวรา อุจิดะ หลานสาวของ คิริน กิกิ ที่ร่วมแสดงเรื่องนี้ด้วย แม้ว่าจะไม่มีการเข้าฉากร่วมกัน ผู้กำกับมองว่าเธอมีความเป็นผู้ใหญ่มากกว่าคนอื่น จึงกลายเป็นหนึ่งในกลุ่มเพื่อนของน้องชาย (長澤. 2012)

การกำหนดแนวทางของภาพยนตร์ I Wish เกิดจากหลายปัจจัย ทั้งการสูญเสียผู้อำนวยการสร้าง ที่ผูกพันกันมาอย่างยาวนาน ทำให้อยากสร้างผลงานที่มอบความรู้สึกสดใสมีชีวิตชีวาขึ้นมาอีกครั้ง ประกอบกับเขาเองกำลังเป็นพ่อของลูกสาววัย 3 ปี จึงตั้งใจให้ภาพยนตร์เข้าถึงง่าย บทสนทนาเป็นคำศัพท์ทั่วไป แม้แต่เด็ก ๆ ก็สามารถสนุกไปกับเรื่องและประเด็นได้ เพราะเขาอยากเอาผลงานนี้ให้ลูกสาวดูเมื่อเธออายุ 10 ปี (映画.com. 2011) โคเรเอะดะเผยว่า เขาเคยถ่ายทอดผ่านมุมมองของลูกชายทั้งใน Nobody Knows และ Still Walking แต่เมื่อเขาเป็นพ่อแล้ว I Wish จึงกลายเป็นการสร้างผลงานจากมุมมองของคนเป็นพ่อแทน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เขาเองไม่เคยรู้ตัวมาก่อน จนกระทั่งเวลาผ่านไปนานแล้ว (BFI. 2019)

โคเรเอะดะทำงานกับนักแสดงเด็กด้วยการใช้ภาษาง่าย ๆ ปล่อยให้การกระทำที่เกิดขึ้นเป็นไปอย่างอิสระ และยังคงกำกับด้วยการไม่ส่งบทให้ท่องจำ แต่อธิบายสถานการณ์และบทพูดให้ฟังก่อนถ่ายทำแทน (Kurozu.2011) นอกจากนี้ เพื่อให้ได้การแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ ผู้กำกับจะถามเด็ก ๆ เรื่องชีวิตประจำวันทั่วไปด้วยท่าที่สบาย ๆ ระหว่างการคัดเลือกนักแสดง โดยเขาจะจดสิ่งน่าสนใจเก็บไว้ ก่อนจะนำไปใส่ในบทภายหลัง การทำเช่นนั้นทำให้รู้ว่าสองพี่น้องมาเอะดะทะเลาะกัน เพราะแย่งเศษขนมมันฝรั่งทอดกันถึงที่เป็นส่วนที่คิดว่าอร่อยที่สุด เด็กคนหนึ่งเล่าว่าพ่อของเขามีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของเล่นราคาแพง ที่ถ้าเอาไปขายก็แทบไม่มีอะไรเกิดขึ้น หรือแม้กระทั่งถามเด็ก ๆ ว่ามีวิธีขอเงินค่าขนมจากพ่ออย่างไรบ้าง สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นฉากในภาพยนตร์ โคเรเอเดะเสริมว่าการสร้างตัวละครเด็กให้สมจริงเป็นเรื่องยาก เขาจึงยึดส่วนหนึ่งไว้ไม่เปลี่ยนแปลง กับมีอีกส่วนหนึ่งที่เพิ่มเติมเข้าไปได้ และมองว่าวิธีการดังกล่าวคือการค้นคว้าข้อมูล ที่ทำให้สามารถเข้าใจโลกทัศน์ของเด็กได้ (長澤. 2012)

ผู้กำกับเสริมว่าเด็กคือตัวละครหลักของเรื่องนี้ นอกจากนักแสดงเด็กที่แทบไม่มีประสบการณ์ในงานภาพยนตร์แล้ว เขาจึงเลือกทำงานกับนักแสดงมืออาชีพมากฝีมือหลายคน รวมไปถึงคนที่คุ้นเคยและไว้ใจได้ ให้มารับผู้ใหญ่ที่ช่วยส่งเสริมเด็ก ๆ ทั้ง ฮิโรชิ อาเบะ, โยชิโอะ ฮาราดะ และโจ โอตากิริ โดยเฉพาะยูอิ นัทสึคาวะ ที่รู้วิธีดึงความเป็นธรรมชาติและทำให้รู้สึกผ่อนคลาย โคเรเอเดะชื่นชมนักแสดงเหล่านี้ว่า พวกเขาเหมือนเป็นผู้ช่วยผู้กำกับไปด้วยในเวลาเดียวกัน อีกทั้งเพื่อสร้างเรื่องราวแวดล้อมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้กำกับจึงได้นำประสบการณ์ส่วนตัวมาประยุกต์ใช้ในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ทั้งการคุ้งขนมพื้นเมืองของคาโกชิมะ ที่ตาของโคอิชิพยายามทำขึ้นใหม่ตามแบบต้นตำรับ นำมาจากพื้นเพเดิมของปู่ทวดของโคเรเอเดะ และรสชาติที่เขาจดจำได้เมื่อได้ชิมเป็นครั้งแรก แล้วรู้สึกถึงความเงาของอติบายไม่ถูกของมัน อีกทั้งเมื่อถามเด็ก ๆ ที่คาโกชิมะแล้วก็ได้รับคำตอบถึงความไม่อร่อยเป็นส่วนมาก สิ่งนี้จึงกลายเป็นปฏิกิริยาของสองพี่น้องที่มีต่อคุ้งขนมในเรื่อง (長澤. 2012) ครูบรรณารักษ์สาวและครูพยาบาลผู้ใจดี รวมไปถึงชีวิตครอบครัวที่มีตายเป็นอยู่ด้วย ก็นำมาจากความทรงจำในวัยประถมของเขาเช่นกัน (Movie Walker Press. 2011)

การถ่ายทำเริ่มขึ้นในเดือนกันยายน ค.ศ. 2010 ที่เมืองคาโกชิมะ ฟุกุโอกะ และคุมาโมโตะตามพื้นที่จริงของเหตุการณ์ในเรื่อง (是枝. 2010) โดยกลับมาร่วมงานกับผู้กำกับภาพยนตร์ ยามาซากิ หลังจากผลงานล่าสุดอย่าง Still Walking ทำให้ภาพยนตร์มีความเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ ผสมผสานกับเพลงและดนตรีประกอบจากวง Quruli ที่ชื่นชอบรถไฟเหมือนกัน จึงเข้าใจกับความต้องการของผู้กำกับที่ตั้งใจใส่ดนตรีค่อนข้างมาก และอยากให้ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะคล้าย road movie เน้นเสียงดนตรีที่คลอไปกับฉากการเดินทางด้วยรถไฟ (長澤. 2012)

ภาพยนตร์ I Wish เข้าฉายในญี่ปุ่นเมื่อวันที่ 11 มิถุนายน ค.ศ. 2011 โดยโคเรเอเดะรับหน้าที่ผู้กำกับ เขียนบทภาพยนตร์ และตัดต่อ (imdb. n.d.) เขาเผยว่าการสร้างผลงานนี้เป็นการบันทึกภาพรอยยิ้มของเด็ก ๆ จากการที่เขาสังเกตเห็นพี่น้องมาเอเดะหัวเราะ อีกทั้งอยากให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ดูจบแล้วรู้สึกสดชื่น มีกำลังใจ และไม่ได้ถูกโลกทิ้งขว้างอย่างน่าเศร้า ซึ่งเป็นแง่มุมที่โคเรเอเดะยอมรับว่าหาได้ยากยิ่งในผลงานของตนเอง (長澤. 2012) และเมื่อบทบาทในครอบครัวของเขาเปลี่ยนไป อายุมากขึ้น ภาพยนตร์ก็จะเปลี่ยนมุมมองตามไปด้วยเรื่อย ๆ (BFI. 2019) ดังจะปรากฏในผลงานเรื่องต่อไปอย่าง Like Father, Like Son

4.2.9 ภาพยนตร์เรื่อง Like Father, Like Son (2013)



ภาพที่ 4.36 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Like Father, Like Son

ที่มา: movies.yahoo.co.jp (2013)

4.2.9.1 เรื่องย่อ

เรียวตะ โนโนมิยะ (มาซาฮารุ ฟุกุยามะ) สถาปนิกหนุ่มฐานะดีผู้เย็นชา ใช้ชีวิตกับภรรยาสาว มิโดริ (มาจิโกะ โอโนะ) และลูกชายวัย 6 ปี เคตะ (เคตะ นิโนมิยะ) วันหนึ่งเขาได้รับการแจ้งว่า เคตะไม่ใช่ลูกแท้ ๆ เพราะถูกสลับตัวตั้งแต่แรกเกิดกับครอบครัวซาวากิ ที่เป็นเพียงเจ้าของร้านเครื่องใช้ไฟฟ้าเล็ก ๆ ทางโรงพยาบาลจึงนัดหมายทั้งสอง พร้อมกับ ยูดาอิ ซาวากิ (ลิลลี่ แพรงกี) และภรรยา ยูคาริ (โยโกะ มากิ) เพื่อยืนยันตัวตนของลูกชาย ริวเฮ (โชเก็น ฮวาง) หลังเจรจ ในเบื้องต้นยังไม่มีข้อสรุป ทั้งสองครอบครัวจึงตัดสินใจนัดพบปะพูดคุยกันเองหลังจากนั้น

ในขณะที่มิโดริกับยูคาริมักปรึกษากัน เรียวตะจ้างทนายฝีมือดีมาช่วยแก้ปัญหา เพราะยุ่งอยู่กับงานจนไม่มีเวลาใส่ใจภรรยากับลูกที่ไม่ใช่สายเลือด และยังถูกอีกครอบครัวหนึ่งลับหลัง เพราะเห็นสภาพความเป็นอยู่ และพฤติกรรมของยูดาอิที่เอาแต่พูดเรื่องเงินค่าเสียหายที่ควรได้รับ สองครอบครัวเริ่มให้ลูกชายสลับกันมาอยู่บ้านอีกฝ่ายช่วงสุดสัปดาห์เพื่อสร้างความคุ้นเคย ครอบครัวซาวากิใช้เวลากับเคตะอย่างเต็มที่และอบอุ่น จนเขาเริ่มเกิดความสนิทสนมและเชื่อใจ ในทางตรงข้าม ริวเฮไม่มีความสุข เมื่ออยู่กับความหิวรหิวแต่เข้มงวดของเรียว เขาเอ่ยปากขอเลี้ยงดูทั้งสองเอง จนกลายเป็นความขัดแย้งระหว่างทั้งสองฝ่าย จนกระทั่งถึงวันขึ้นศาล ทำให้รู้ความจริงว่า พยาบาลตั้งใจสลับตัวเด็กเพราะความเครียดส่วนตัว และอิจฉาความร่ำรวยของครอบครัวโนโนมิยะ

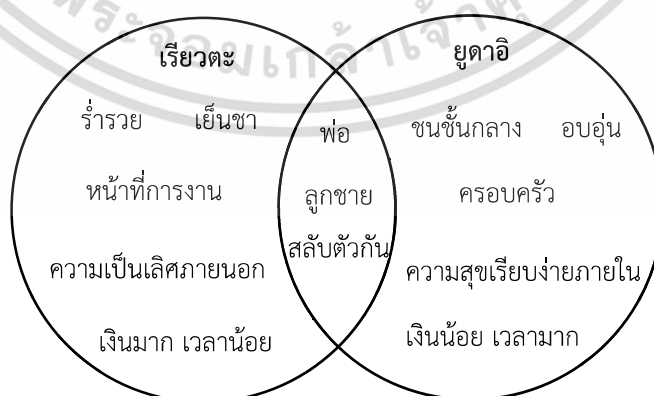
เรียวตะได้เดินทางไปเยี่ยมพ่อและแม่เลี้ยง รวมถึงพบกับพยาบาลและลูกเลี้ยง ทำให้เริ่มตั้งคำถามต่อความเป็นพ่อของตัวเอง แต่เขาก็ยังเลือกปล่อยเคตะไปอยู่กับยูดาอิ และนำริวเฮ มาเลี้ยงในฐานะลูกแท้ ๆ แทน ในขณะที่ยูดาอิและภรรยาดูแลเคตะให้มีความสุข การคาดหวังความเป็นเลิศ และตั้งกฎเข้มงวดในการใช้ชีวิตของเรียวตะ ทำให้ริวเฮทนไม่ไหวจนหนีกลับไปหาพ่อแม่ซาวากิ ที่ยังคงต้อนรับลูกอยู่เสมอ หลังจากได้ทบทวนความคิดกับมิโดริอีกครั้ง เขาเปิดใจขอโทษต่อเคตะอย่างจริงใจ และโอบรับลูกชายที่ผูกพันกันมา 6 ปี กลับสู่ครอบครัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.9.2 แก่นเรื่อง

ช่วงเวลาของการกลายเป็นพ่อของลูกสาววัย 3 ปี ทำให้โคเรอดะถ่ายทอดความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์พ่อลูกของเขาผ่านเรียวตะ ตัวละครพ่อที่เข้มงวด ทะเยอทะยาน และคาดหวังความสำเร็จตลอดเวลา ไม่เพียงเฉพาะกับหน้าที่การงานของตัวเอง แต่รวมไปถึงความเป็นเลิศของลูก และการกดทับให้ภรรยาไม่มีปากเสียงในบ้านด้วย การแสดงออกของครอบครัวโนโนมิยะจึงสะท้อนความพยายามปั้นแต่งเปลือกนอกที่สวยงาม ตั้งแต่ฉากแรก ๆ ที่โคเรอดะสามารถตอบคำถามสัมภาษณ์สอบเข้าโรงเรียนเอกชนได้เป็นอย่างดี เพราะได้รับการชักจูงจากสถานที่กวดวิชา เขาเล่าถึงการได้เล่นสนุกกับพ่อมากมาย ทั้ง ๆ ที่ไม่เคยเกิดขึ้นจริงสักครั้ง เรียวตะแสดงความผิดหวังต่อลูกชายที่ไม่กระตือรือร้น อีกทั้งฝีมือการเล่นเปียโนที่ไม่คืบหน้าเมื่อขึ้นแสดงในที่สาธารณะ เมื่อรู้ความจริงว่าทั้งหมดอาจเป็นเพราะโคเรอดะไม่ใช่ลูกแท้ ๆ ของเขา จึงแสดงออกอย่างโจ่งแจ้งและเย็นชา จนทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับโตรี ความเป็นพ่อในลักษณะดังกล่าวตรงข้ามอย่างสิ้นเชิงกับยูดาอิ เขาเป็นเพียงเจ้าของร้านเครื่องใช้ไฟฟ้าที่เป็นส่วนหนึ่งของบ้าน ไม่แสวงหาความสำเร็จมากไปกว่านี้ มีเวลาให้สมาชิกครอบครัวแม้จะเป็นเพียงกิจกรรมง่าย ๆ อย่างการทานข้าว พูดคุย เล่นด้วยกัน และหอมของเล่นให้

ผู้กำกับสร้างรายละเอียดตัวละครทั้งสองในลักษณะการเปรียบเทียบ ไม่เพียงเฉพาะในแง่ของฐานะทางสังคม ที่ถูกแสดงออกชัดเจนผ่านการแต่งกาย ที่อยู่อาศัย ยานพาหนะที่ใช้ และที่ชัดเจนที่สุดผ่านการพูดถึงมูลค่าของเงินที่เรียวตะใช้แก้ปัญหาต่าง ๆ เขาจ้างทนายราคาแพง และยังเสนอเงินให้ครอบครัวซาอิกิ เพื่อรับริวเซมาเลี้ยงเองโดยไม่มีการแลกตัว ในขณะที่ยูดาอิมักจะกล่าวติดตลกเรื่องการได้รับค่าชดเชยความเสียหายจากโรงพยาบาลและพยาบาลที่ก่อเหตุ อีกทั้งทัศนคติและวิธีการปฏิบัติต่อลูกชาย ทั้งโดยสายเลือดและความผูกพันจากการเลี้ยงดู ล้วนเชื่อมโยงเป็นโครงสร้างความสัมพันธ์แบบขั้วตรงข้าม ที่ชัดเจนที่สุดครั้งหนึ่งในผลงานของโคเรอดะ



ภาพที่ 4.37 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Like Father, Like Son

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.9.3 สุนทรียภาพ

โคเรเอตะเป็นผู้กำกับที่แสวงหาวิธีการใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เปลี่ยนไปของเขา โดยหลังจากทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพสายสารคดี ยูทาเกะ ยามาซากิ มาอย่างยาวนาน การเลือกผู้กำกับภาพที่มีเอกลักษณ์ชัดเจนจากงานโฆษณาอย่าง มิคิยะ ทาคิโมโตะ ทำให้สุนทรียภาพของ Like Father, Like Son ด้านการถ่ายภาพเปลี่ยนไป แม้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะนำมาซึ่งความวุ่นวายใจอย่างหนัก ต่อทั้งสองครอบครัวโดยเฉพาะกับเรียวตะ แต่โคเรเอตะตัดสินใจให้ภาพยนตร์ทั้งเรื่องถูกถ่ายทอดผ่านความสงบนิ่ง เขายังคงรักษาวิถีเคลื่อนไหวที่คล่องแคล่วแต่น้อยในบางช็อต เพื่อเพิ่มความรู้สึกสิ้นไหวเป็นธรรมชาติ ใช้ขนาดภาพหลากหลาย โดยหลีกเลี่ยงภาพขนาดใหญ่ของใบหน้า ที่ขบเน้นอารมณ์ แต่เลือกถ่ายภาพขนาดใหญ่ของมือตัวละคร กำลังหยิบจับสิ่งของเพื่อสื่อความหมาย อย่างไรก็ตาม ทาคิโมโตะเลือกถ่ายทุกขนาดภาพด้วยระยะชัดตื้น ผลกระทบฉากหลังออกจนเหลือตัวละครโดดเด่นในเฟรม มุ่งเน้นการสร้างความสะดวกสบายของภาพ มากกว่าสร้างความสมจริงดังที่โคเรเอตะมักจะทำในผลงานที่ผ่านมา ๆ มา วิธีดังกล่าวสะท้อนถึงลักษณะของภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปมากขึ้น



ภาพที่ 4.38 การถ่ายภาพชัดตื้นในทุกขนาดภาพ

ที่มา: ภาพยนตร์ Like Father, Like Son (2566)

การแสดงภาพเปรียบเทียบชีวิตและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในสองครอบครัว เป็นสิ่งที่โคเรเอตะเน้นย้ำผ่านสุนทรียภาพ ด้วยการจัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตร ที่ถูกใช้บ่อยครั้งเพื่อสื่อถึงความตึงเครียดในครอบครัวโนโนมิยะ และแสดงการปะทะกันของระดับความสัมพันธ์ บุคลิกภาพ และทัศนคติระหว่างพ่อและแม่แต่ละฝ่าย โดยผสมผสานกับวางตำแหน่งตัวละครในเฟรม โดยเห็นได้ชัดเจนในฉากการนัดพบที่ห้างสรรพสินค้าทั้งสองครั้ง ในครั้งแรกยูคาริกกับมิโดริ นั่งเก้าอี้ใกล้กันของคนละโต๊ะ พร้อมพูดคุยเรื่องลูกชายกันอย่างเข้าอกเข้าใจ ไม่มีสิ่งใดกั้นระหว่างแม่ทั้งสอง ในขณะที่การนัดพบครั้งที่สอง ยูตาอิและเรียวตะนั่งร่วมโต๊ะเดียวกัน แต่เป็นคนละฝั่ง บนโต๊ะมีหุ่นยนต์ของเล่นที่ซ่อมแล้ว ซึ่งเป็นชนวนให้เรียวตะนึกน้อยใจเคตะที่เอาแต่ชื่นชมยูตาอิ ทั้งสองพูดจาเหน็บแนมกันเรื่องบทบาทความเป็นพ่อ จนจวนเจียนจะกลายเป็นการวิวาท รวมไปถึงฉากการถ่ายรูปรวมริมแม่น้ำก่อนถึงวัยแยกตัวลูกชายกัน ตัวละครถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่มอย่างชัดเจน การยื่นมือรักษาท่าทีของครอบครัวโนโนมิยะ ชัดแย้งกับความสนุกสนานอบอุ่นของครอบครัวซาอิกิ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.39 การจัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตร แสดงการเปรียบเทียบสองครอบครัว

ที่มา: ภาพยนตร์ Like Father, Like Son (2566)

นอกจากนี้ โครเอเดะยังสื่อความหมายผ่านการใช้ภาษาภาพ ความสว่างความมืด พื้นที่ว่างที่สอดรับไปกับบทสนทนา และสภาวะอารมณ์ของตัวละครในฉากนั้น ๆ ดังที่จะเห็นจากฉากที่มีโคโรโตะไปรับเคตะกลับบ้านด้วยการโดยสารรถไฟ เธอชวนลูกหนีไปด้วยกันด้วยน้ำเสียงเศร้า ทั้งสองอยู่ใต้แสงสลัวจากหน้าต่างรถไฟ ก่อนที่รถไฟจะแล่นเข้าสู่ร่มเงาหลังคาสถานี ทำให้แสงมีดลงจนแทบมองไม่เห็นทั้งคู่ ซึ่งเป็นจังหวะเดียวกับที่เคตะถามถึงพ่อพอดีด้วย

โครเอเดะใช้การตัดต่อเพื่อเล่าเรื่องอย่างกระชับ และสลับเปลี่ยนมุมกล้องที่ในฉากเดียวกันเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ความยาวแต่ละช็อตไม่มากนัก แทบไม่ใช้การถ่ายแบบลองเทค หรือมีจังหวะไม่ต่อเนื่องกันปรากฏให้เห็น และมีการใช้ดนตรีประกอบในหลายฉาก แสดงออกถึงความพิถีพิถันทางเทคนิคภาพยนตร์มากขึ้น มุ่งสร้างทั้งความสวยงาม ชวนติดตาม แต่ยังคงรักษาจังหวะความเนิบช้าของภาพเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันไว้ ซึ่งผู้กำกับยังใช้ทั้งการตัดต่อและภาษาภาพร่วมกันเพื่อเปรียบเทียบกับ โดยจัดวางฉากเหตุการณ์คล้ายกันของสองครอบครัว เมื่อลูกชายสลับกันไปอยู่บ้านอีกฝ่ายไว้ติดกัน ทำให้ผู้ชมเห็นความเย็นชาโดดเดี่ยวของบ้านโนโนมิยะ และความอบอุ่นผ่อนคลายของบ้านซาอิกิอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นสิ่งเดียวกับที่เคตะและริวเฮ้สัมผัสได้จากผู้ใหญ่เช่นกัน



ภาพที่ 4.40 การใช้ภาษาภาพและการตัดต่อ แสดงการเปรียบเทียบสองครอบครัว

ที่มา: ภาพยนตร์ Like Father, Like Son (2566)

ภาพยนตร์ Like Father, Like Son สะท้อนถึงสุนทรียภาพของโครเอเดะ ที่ผ่านการตกตะกอนและพัฒนาขึ้นจาก I Wish ที่ยังคงรักษาความเรียบง่ายของภาพชีวิตประจำวันตามแบบสัญนิยมใหม่ไว้ ในขณะที่เดียวกันก็ผสมเข้ากับเทคนิคแบบภาพยนตร์บันเทิง ใส่ใจในรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ เพิ่มความสวยงามเพลิดเพลิน เพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่องในแบบที่เข้าถึงง่ายมากขึ้น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.9.4 กระบวนการทำงาน

หลังการเปลี่ยนแปลงมุมมองที่อ่อนโยนขึ้นใน I Wish โคเรเอเดะยุ่งอยู่กับงานมากมายที่เข้ามาต่อจากนั้น เมื่อกลับบ้านดึกในคืนหนึ่ง เขาพบว่าลูกสาววัย 3 ปี แสดงท่าทีเห็นห่างจากเขา (藤本, 2014) ประกอบกับการที่ได้พาเธอเข้านอนเป็นครั้งแรก เพราะภรรยาที่มักทำหน้าที่นี้ประจำไม่อยู่บ้าน ทำให้ตระหนักมากขึ้นว่าเขาเองกำลังอยู่บนเส้นทางความเป็นพ่อ แม้จะยังไม่ถึงจุดสูงสุด แต่รู้สึกวาระยะห่างระหว่างเขากับลูกสาวค่อย ๆ น้อยลง (Ehrlich, 2014) ก่อนจะเริ่มตั้งคำถามว่าแท้จริงแล้วสายสัมพันธ์นี้เกิดจากพันธกรรมหรือการเลี้ยงดูกันแน่ ความคิดนี้ถูกบ่มเพาะ

กลายเป็นจุดเริ่มต้นของ Like Father, Like Son ที่สำรวจเรื่องทารกถูกสลับตัวกัน (Kiang, 2014) หลังจากนั้น ผู้กำกับได้ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับคดีลักษณะคล้ายกันในทศวรรษ 1970 ทำให้เห็นทัศนคติของพ่อแม่ที่ยึดติดกับสายเลือด แม้ในระยะหลังจะมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้าง แต่การรับบุตรบุญธรรมยังคงเป็นเรื่องผิดปกติในสังคมญี่ปุ่น ในขณะที่เดียวกันก็ทำให้โคเรเอเดะหวนระลึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างเขากับพ่อที่เสียชีวิตไปแล้ว เชื่อมโยงระหว่างพ่อ ตัวเขาเอง และลูกสาว (Ehrlich, 2014) ผู้กำกับถ่ายทอดความคิดดังกล่าวผ่านตัวละครเรียวยตะ ที่เป็นศูนย์กลางในการพัฒนาบทภาพยนตร์ที่ต้องการสำรวจความเป็นพ่อ โดยมีญาติที่พอใจกับชีวิตที่เป็นอยู่ และให้คุณค่าในสิ่งที่เขี้ยวตรงข้ามอย่างสิ้นเชิงกับเรียวยตะ ที่โหยหาการประสบความสำเร็จในทุกเรื่อง (Hayes, 2013) การคัดเลือกบทตัวละครพ่อทั้งสอง ทำให้ผู้กำกับได้ร่วมงานกับนักแสดงมากประสบการณ์ทั้งมาซาฮารุ ฟุกุยามะ ในบทเรียวยตะ โนโนมิยะ และ ลิลลี แพรงกี ในบทยูดาอิ ซาอิกิ ทั้งคู่สามารถให้บุคลิกภาพได้ตรงตามที่เราไว้อย่างน่าอัศจรรย์ สำหรับตัวละครภรรยา นั้น ผู้กำกับมองหานักแสดงที่ถ่ายทอดความเข้มแข็งภายในของแม่ มาจิโกะ โอนะ จึงได้รับเลือกในบทมิโดริ โนโนมิยะ ที่สามารถเปลี่ยนแปลงจากแม่บ้านญี่ปุ่นที่เคารพสามีทุกอย่าง ไปสู่การแสดงความคิดของตนเองที่หนักแน่นขึ้นในภายหลัง และ โยโกะ มากิ ในบทยูคาริ ซาอิกิ ที่เป็นผู้หญิงเฉียบแหลมและติดดินมากกว่า ผู้กำกับเล่าว่า เขาต้องการสร้างความแตกต่างระหว่างสองคู่แต่งงาน ครอบครัวเดียวฐานะดีแต่ความสัมพันธ์ห่างเหิน อาศัยอยู่ในคอนโดระฟ้าที่ปิดกั้นคนแปลกหน้าออกไป ในขณะที่อีกครอบครัวหนึ่งใช้ชีวิตในบ้านที่เป็นร้านค้าเล็ก ๆ ซึ่งสร้างมาก่อนจะแต่งงานกัน มีคุณตาที่ถูกกล่าวถึงอาศัยอยู่ด้วย พวกเขาหมั่นเคารพป้าวิญญานบรรพบุรุษ เพื่อนบ้านแหวะเวียนมาหา ทุกอย่างล้วนมีชีวิตและประวัติศาสตร์ (Noh, 2013) อย่างไรก็ตามโคเรเอเดะเผยว่า การสะท้อนหรือวิพากษ์ความแตกต่างทางชนชั้นของสังคม ไม่ใช่จุดประสงค์หลักของเขาเลย แต่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาจากการสร้างตัวละคร (Hayes, 2013)

เช่นเดียวกับในการสร้างผลงานเรื่องก่อน ๆ โคเรเอเดะให้ความสำคัญกับนักแสดงเด็กอย่างมาก โดยมีวิธีการคัดเลือกต่างจากนักแสดงผู้ใหญ่ที่พร้อมสร้างบุคลิกภาพและการกระทำเฉพาะเจาะจง แต่สอดรับกับนักแสดงที่มารับบทพ่อทั้งสอง กล่าวคือ ผู้มารับบทตัวละครเคตะ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และริวเซ ถูกคัดเลือกจากเด็กกว่า 600 คน โดยพิจารณาจากความขัดแย้งแตกต่างกันเป็นหลัก ผู้กำกับเสริมว่า เขามองหาความแข็งแกร่งปะทะประาะบาง เรียวตะจะขึงใจว่าทำไมเคตะไม่มีความมุ่งมั่นในแบบที่เขามี แต่กลับพบมันในริวเซ เด็กที่เขาสัมผัสถึงความสัมพันธ์ทางสายเลือดได้แทน การเลือก เคตะ นิโนมิยะ เด็กชายตัวเล็กที่เคยผ่านงานแสดงเพียงเรื่องเดียว และโซเก็น ฮวาง เด็กชายตัวใหญ่กว่า ที่แม้เป็นนักแสดงหน้าใหม่ แต่ถ่ายทอดความมั่นใจและมีวิธีหัวเราะแบบเฉพาะตัว เสน่ห์เฉพาะตัวของทั้งสองให้ภาพที่ตรงใจผู้กำกับมากที่สุด (Noh. 2013) โคเรเอตะใช้หลากหลายวิธีที่ได้จากการสะสมประสบการณ์กำกับนักแสดงเด็กมือสมัครเล่น มาตั้งแต่ Nobody Knows เพื่อดึงความเป็นธรรมชาติของเด็ก ๆ ออกมา ทั้งการไม่มอบบทภาพยนตร์ให้ท่องจำ แต่กระซิบเล่าเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ก่อนการถ่ายทำแต่ละฉากแทน เมื่อเริ่มถ่ายทำจะปล่อยให้เด็ก ๆ มีอิสระอย่างเต็มที่ ทั้งการเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงออก การตอบโต้บทสนทนา รวมไปถึงคำพูดที่เลือกใช้ ซึ่งผู้กำกับนำมาจากการพูดคุยกับเด็กคนนั้น ๆ ในระหว่างการคัดเลือกนักแสดง ก่อนจะปรับบทพูดและสถานการณ์ในภาพยนตร์ ให้เหมือนกับคำพูดของเด็กจริง ๆ ผู้กำกับเสริมว่า เขาต้องการให้เด็ก ๆ มากองถ่ายด้วยความรู้สึกเหมือนมาเล่นมากกว่ามาทำงาน หรือมาแสดงภาพยนตร์ (Film4. 2017) รวมไปถึงการกำหนดบุคลิกภาพตัวละครอย่างชัดเจนทุกอย่างตั้งแต่เขียนบท แต่ปรับเปลี่ยนให้คล้ายคลึงกับนักแสดงเด็กที่มารับบทนั้นแทน โดยทั้งหมดนี้เกิดจากการที่เขาพร้อมจะยืดหยุ่น พยายามฟังลักษณะภาษา เรื่องที่เด็ก ๆ สนใจอยู่ และวิธีการพูดในขณะที่กำลังเล่นสนุก และผ่อนคลาย (Hayes. 2013)

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในผลงานนี้คือ การร่วมงานกับผู้กำกับภาพ มิตึยะ ทาคิโมโตะ ที่เคยรับหน้าที่ถ่ายภาพนิ่งมาก่อนใน Air Doll ซึ่งทำให้โคเรเอตะชื่นชอบสไตล์ของเขาตลอด แม้ว่าในตอนแรกจะไม่มั่นใจนักว่า เขาจะสามารถถ่ายภาพยนตร์ความยาวกว่า 2 ชั่วโมงได้ จนกระทั่งได้ดูโฆษณาของบริษัท Daiwa House ชุด 一緒に、一緒に ที่ตลอดความยาว 1 นาที ได้แสดงถึงการนำเสนอตัวละครด้วยความสงบนิ่ง เนิบช้า และใช้พื้นที่ว่างในการพรรณนาอารมณ์ความรู้สึก เขารู้สึกประทับใจมาก จึงติดต่อทาคิโมโตะที่เป็นผู้ถ่ายโฆษณาดังกล่าว (Ehrlich. 2014) โคเรเอตะเล่าว่า เขาต้องการสร้างภาพลักษณ์ความเป็นเมืองใหญ่ที่มีความเยือกเย็น ซึ่งตรงกับความเชี่ยวชาญของทาคิโมโตะ อย่างไรก็ตาม โคเรเอตะต้องปรับตัวมาวาดสอตริบอร์ตที่ครบถ้วนมากขึ้น เพื่อทำความเข้าใจกับผู้กำกับภาพที่ทำงานโฆษณามาก่อนได้อย่างถูกต้อง (Sakurai. 2013)

Like Father, Like Son ฉายรอบปฐมทัศน์ที่เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ในปี ค.ศ. 2013 โดยโคเรเอตะรับหน้าที่เขียนบท ผู้กำกับ และตัดต่อ ภาพยนตร์ได้รับเสียงชื่นชมมากมาย รวมไปถึงผู้กำกับระดับโลก สตีเวน สปีลเบิร์ก ได้ซื้อสิทธิ์สร้างฉบับรีเมค โคเรเอตะเล่าว่า เขาให้อิสระเต็มที่ในการดัดแปลงเรื่องให้เป็นบริบทอเมริกัน แต่สปีลเบิร์กยืนยันว่าจะรักษาความเป็นญี่ปุ่นไว้ให้มากที่สุด ทำให้เขาเชื่อใจ และไม่เข้าไปมีส่วนร่วมโดยตรงในงานสร้าง (Kiang. 2014)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.10 ภาพยนตร์เรื่อง Our Little Sister (2015)



ภาพที่ 4.41 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Our Little Sister

ที่มา: eiga.com (2015)

4.2.10.1 เรื่องย่อ

แม้ว่าจะไม่เต็มใจนัก แต่ซาจิ (ฮารุกะ อายาเสะ) โยชิโนะ (มาซามิ นาคาซาวะ) และจิกะ (คาโฮ) สามพี่น้องโคดะ ก็เดินทางไปยังยามากาตะ เพื่อร่วมพิธีศพพ่อที่ทั้งพวกเธอไปเมื่อ 15 ปีก่อน พวกเธอได้พบกับน้องสาวต่างแม่วัยมัธยมต้น ชิสึ อาซาโนะ (ชิสึ ฮิโรเสะ) ที่สูญเสียแม่ไปแล้ว และอาศัยอยู่กับภรรยาคนที่สามของพ่อซึ่งพึ่งพาไม่ได้นัก ชิสึจึงต้องรับผิดชอบหลายอย่างในงานศพ รวมถึงคอยดูแลพ่อในช่วงท้าย ๆ ของชีวิต ซาจิสังเกตเห็นความเศร้าหมองของเธอ จึงชวนให้มาอยู่ด้วยกัน เธอตอบรับและย้ายไปยังบ้านเหล่าพี่สาวที่คามาคูระ

ชิสึค่อย ๆ ปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่ที่เมืองชายทะเลแห่งนี้ เธอเข้าร่วมทีมฟุตบอลของโรงเรียน ทำความรู้จักกับผู้คนในเมืองที่ต่างก็ใจดีกับเธอ โดยเฉพาะป้าซาจิโกะ เจ้าของร้านอาหารเล็ก ๆ ที่ผูกพันกับสามพี่น้องมาตั้งแต่พวกเธอยังเป็นเด็ก ในขณะเดียวกัน ชิสึก็เรียนรู้นิสัยใจคอของพี่สาว ซาจิเป็นพยาบาลซึ่งกำลังจะย้ายไปดูแลออร์ดผู้ป่วยระยะสุดท้าย เธอคบหาอย่างลับ ๆ กับแพทย์ที่แต่งงานแล้ว หากแต่ยังไม่หย่าเพราะภรรยาป่วยเป็นโรคซึมเศร้า โยชิโนะเป็นพนักงานธนาคารสาวสวย แต่ยังคงผิดหวังจากความรักครั้งแล้วครั้งเล่า จิกะที่มีความสุขกับผู้จัดการร้านในทำงานที่ร้านอุปกรณ์กีฬา และสนิทสนมกับผู้จัดการร้านที่พูดคุยกันถูกคอ เมื่อเวลาผ่านไปตามฤดูกาล ชิสึทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับพี่สาว ทานอาหาร ทำเหล่าบ๊วยจากต้นที่ปลูกไว้ในสวน ซ่อมประตูกะดาศ และใช้เวลาร่วมกันมากมาย จนเธอกลายเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวโคดะอย่างแนบแน่น

วันหนึ่ง มียาโกะแม่ของสามพี่น้อง มาร่วมงานทำบุญครบรอบเสียชีวิตของยาย เธอมีปากเสียงกับซาจิ อีกทั้งยังส่งผลให้ชิสึตั้งคำถามต่อตัวเองอีกครั้ง จมกับความคิดว่าเธอเป็นลูกสาวของผู้หญิงที่แย่งพ่อของพี่สาวไป สามพี่น้องปรับความเข้าใจกับแม่ และแบ่งปันความทรงจำเรื่องพ่อที่มีต่างระยะเวลากันกับชิสึ หลังการจากไปของป้าซาจิโกะที่ชี้ให้เธอเห็นคุณค่าของตัวเอง ซาจิให้อภัยพ่ออย่างสมบูรณ์ พี่สาวกลายเป็นครอบครัวที่แนบแน่น ใช้ชีวิตต่อไปในเมืองติดชายทะเลแห่งนี้

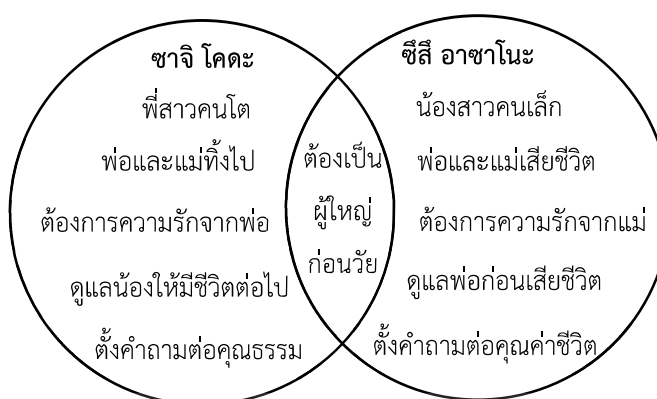
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.10.2 แก่นเรื่อง

โคเรเอตะแสดงออกถึงความสนใจในการสำรวจความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ ซึ่งมักเกิดจากความบกพร่องของความเป็นพ่อแม่ ที่ส่งผลกระทบต่อมายังชีวิตของลูก ในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเห็นได้จากตัวละครซาจิและซีสึ ซึ่งต่างรับอิทธิพลทั้งด้านดีและไม่ดีจากพ่อแม่ ผู้กำกับได้สร้างรายละเอียดของทั้งสองในลักษณะเปรียบเทียบ กล่าวคือ ซาจิเป็นพี่สาวคนโตของบ้านโคตะ หลังจากพ่อทิ้งครอบครัวไปมีผู้หญิงคนใหม่ แม่จึงรับไม่ได้และทิ้งเธอไปอีกคน ซาจิในวัยมัธยมปลายต้องกลายเป็นผู้ดูแลชีวิตความเป็นอยู่ของน้องสาวทั้งสอง โดยมียายคอยช่วยเหลือ แต่หลังจากที่ยายเสียชีวิต เธอจึงต้องรับหน้าที่หัวหน้าครอบครัวอย่างไม่มีทางเลือก การขาดความรักจากพ่อซึ่งเป็นเพศตรงข้าม มีส่วนสร้างลักษณะนิสัยให้เธอต้องการผูกพันกับชายที่ดูเป็นผู้ใหญ่ และการขาดความเอาใจใส่จากแม่ ทำให้เธอมุ่งมั่นจะเป็นแม่ในอุดมคติแทน นามาสึบุคลิกความเป็นผู้ใหญ่ที่เจ้ากี้เจ้าการ และเข้มงวดต่อน้อง ๆ ในอีกด้านหนึ่ง ซีสึถูกวางให้เป็นน้องสาวต่างแม่จากซาจิ หลังจากแม่แท้ ๆ ของเธอเสียชีวิตไปทันด่วน พ่อจึงแต่งงานใหม่และมีลูกชายอีกคน เมื่อพ่อล้มป่วย ซีสึต้องเป็นคนเฝ้าดูแลเขาที่โรงพยาบาลจนกระทั่งเสียชีวิต ทำให้เธอแทบจะกลายเป็นคนนอกของครอบครัวแม่เลี้ยงและญาติ ๆ ที่พึ่งพาไม่ได้ ทำให้ต้องรับผิดชอบขั้นตอนต่าง ๆ ของงานศพทั้งที่อยู่เพียงวัยมัธยมต้น เธอกลายเป็นเด็กเศร้าหมอง เมื่อย้ายมาอยู่กับพี่สาวทั้งสามที่คามาคูระ เธอจึงมีซาจิซึ่งเป็นภาพลักษณ์ของแม่ในอุดมคติ เป็นเหมือนแม่คนใหม่ เริ่มพบความอบอุ่นเมื่อได้ใช้เวลากับโยชิโนะและจิกะ ซึ่งมอบโอกาสให้เธอสามารถกลับเป็นเด็กวัยรุ่นสุขสบายได้อีกครั้ง แต่การพบกับแม่ของครอบครัวโคตะซึ่งเป็นภรรยาเก่าของพ่อ ก็ทำให้เธอตั้งคำถามต่อคุณค่าของตัวเองมากขึ้นไปอีก

หากวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีโครงสร้างบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง การสูญเสียพ่อและแม่ในต่างบริบทกันของซาจิและซีสึ กลายเป็นปมในจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล ทั้งสองถูกบังคับให้ต้องเก็บกดความเป็นวัยรุ่นสนุกสนานซึ่งตรงตามวัย ณ ขณะนั้นไว้ และเลือกแสดงออกถึงความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่แทน การสะท้อนให้เห็นซึ่งกันและกัน ยังถูกถ่ายทอดผ่านคำพูดของซีสึ ที่กล่าวถึงแม่ของเธอว่าเป็นคนไม่ดี เพราะแย่งพ่อไปจากครอบครัวโคตะ ซึ่งตรงกับสถานการณ์ของซาจิ ที่กำลังคบหากับกุมารแพทย์ที่แต่งงานแล้ว นำไปสู่การตั้งคำถามต่อคุณธรรมในจิตใจของเธอเอง จนตัดสินใจแยกทางกับเขาในที่สุด นอกจากนี้ ตัวตนความเป็นหญิงของแม่อังคังปรากฏอยู่ในบ้านผ่านโยชิโนะ พี่สาวคนรองผู้รักสวยรักงาม เธอโหยหาความรักจากชายหนุ่มหน้าตาดี แต่ก็มักผิดหวังบ่อยครั้ง และความเป็นชายของพ่อได้ปรากฏผ่านจิกะ พี่สาวคนที่สามที่จำได้เพียงเรื่องราวดี ๆ ที่พ่อพาไปเที่ยว เธอชอบใช้ชีวิตง่าย ๆ แบบผู้ชาย เป็นคนใกล้ชิดเมื่อพี่สาวทั้งสองทะเลาะกัน และคบหากับผู้ชายหน้าตาธรรมดา สีสึนี่เองที่แสดงออกถึงลักษณะตัวละครของโคเรเอตะ ที่จะมีบุคลิกภาพและพฤติกรรมสมจริง มีที่มาที่ไป รวมไปถึงมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ในทางใดทางหนึ่งเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.42 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Our Little Sister

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ทัศนียภาพของเมืองคามาคุระ ฤดูกาลที่เปลี่ยนไป การค่อย ๆ ปรับตัวเข้ากับครอบครัวและสังคมใหม่ของชิลี ถูกแสดงออกอย่างเรียบง่าย กลมกลืนไปกับกิจวัตรประจำวัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นในเวลาเดียวกัน เช่น ชิลีพบว่าเมนูขนมปังปังกับปลาชิราสึที่เป็นของพื้นเมือง เป็นสิ่งเดียวกับที่พ่อเคยทำให้ทาน กลายเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างเมืองนี้กับอดีตที่มีร่วมกันกับพ่อ การที่ชาจิมอบยูกาตะให้ชิลี เป็นธรรมเนียมทั่วไปในครอบครัวที่ผูกพันกัน การชมดอกไม้ไฟในฤดูร้อน การทำเหล้าบ๊วยที่เชื่อมโยงระหว่างแม่ของพี่สาวทั้งสามกับชิลี ที่ต่างก็เห็นความสวยงามของเหล้าที่บรรจุในขวดเมื่อกระทบแสง ที่ชัดเจนที่สุดคือการใช้ช่วงเวลาผลิบานของดอกซากุระในฤดูใบไม้ผลิ เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงการเริ่มต้นใหม่ ความงามอันแสนสั้น และจากลา ซึ่งเป็นความหมายหลักเดียวกับที่ชาวญี่ปุ่นยึดถือ ซากุระจึงปรากฏโดดเด่นทั้งในฉากเปิดภาคเรียนใหม่ ฉากโชตะพาชิลีไปช้จักรยานลวดดอุมงค์ดอกไม้ และถูกกล่าวถึงว่าเป็นสิ่งที่ทั้งพ่อของชิลีและนิโนมิยะ บรรณาณาจะได้เห็นก่อนเสียชีวิตด้วย

ผู้กำกับให้ความสำคัญกับสายสัมพันธ์ในครอบครัวขยาย ที่มีคนหลายรุ่นอาศัยอยู่ในบ้านเดียวกัน และส่งผลทางความคิดต่อกัน ในผลงานนี้การดำรงอยู่ของรุ่นปู่ย่าตายายรวมถึงพ่อแม่ ถูกถ่ายทอดผ่านสิ่งที่มีปรากฏในผลงานของโคเรเอตะเช่นกันคือ อิทธิพลจากความตายของคนใกล้ชิด และการแบ่งปันความทรงจำร่วมกัน เห็นได้จากเมื่อชิลีมาถึงบ้านใหม่ในวันแรก จิกะให้เธอไหว้เคารพป้ายวิญญาณของตายาย ที่เธอเฝ้าว่าซาจิหน้าตาเหมือนยาย ชาจิทำแกงกะหรี่ซีฟู้ดให้เธอตาน โดยบอกว่าเป็นเมนูเดียวที่แม่สอน ในขณะที่จิกะที่ยังเล็กเมื่อพ่อแม่ทิ้งไป ทำแกงกะหรี่สูตรยายให้ชิลีแทน รวมไปถึงการที่ทั้งแม่และชาจิเตือนให้ระวังตัวเมื่อออกจากบ้าน ด้วยประโยคเดียวกัน

ภาพยนตร์ Our Little Sister สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของโคเรเอตะ ที่คลี่คลายไปสู่การมองโลกในแง่ดีมากขึ้น ถ่ายทอดแก่นเรื่องว่าด้วยการตระหนักถึงบาดแผลในอดีต ให้อภัยต่อความผิดพลาดและความเจ็บปวด และยอมรับชีวิตปัจจุบันที่บกพร่องไม่สมบูรณ์แบบ เพื่อใช้ชีวิตต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.10.3 สุนทรียภาพ

ในการถ่ายทำ Our Little Sister สไตลล์ของผู้กำกับภาพทาคิโมโตะ มีส่วนอย่างมากในความพิถีพิถันด้านองค์ประกอบภาพและสร้างบรรยากาศที่สงบนิ่ง เยือกเย็น เขาเลือกถ่ายด้วยระยะชัดตื้น เพื่อขับเน้นตัวละครและสร้างความสวยงาม ใช้ขนาดภาพหลากหลายตามบริบท ทั้งภาพขนาดใหญ่ของวัตถุต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างซึสึและพี่สาวทั้งสาม เช่น ผลบัวที่ถูกจิ้มเป็นตัวอักษรแรกของชื่อแต่ละคนในตะกร้า และเส้นชีวิตวัดความสูงของที่เสาไม้ โดยพยายามหลีกเลี่ยงการร้าวอารมณ์ที่เกินพอดี ใช้ภาพขนาดกลางในฉากการสนทนาต่าง ๆ แต่เน้นการใช้ภาพขนาดใหญ่ที่ฉายภาพตัวละครเต็มตัวบ่อยครั้งกว่า โครเอเดะยังคงรักษาทำที่เว้นระยะห่างจากตัวละคร แต่ลดทอนมุมมองสังเกตการณ์จากคนภายนอก และใช้การตัดต่อภาพ เปลี่ยนขนาดภาพ เพื่อเข้าไปใกล้และทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุการณ์ และอารมณ์ความรู้สึกในฉากนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจนขึ้น

อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับกล่าวชัดเจนว่า เขาต้องการถ่ายทอดภาพของช่วงเวลาที่ย้ายผ่านไปในเมืองคามาคูระ โดยเฉพาะฤดูกาลที่มีความสัมพันธ์กับสภาวะความรู้สึกของตัวละคร รวมไปถึงผู้คนที่เป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อม ส่งผลให้สิ่งที่โดดเด่นคือการใช้ภาพขนาดใหญ่ที่ตัวละครกลายเป็นเพียงส่วนเล็ก ๆ ในเฟรม สิ่งที่ถูกให้ความสำคัญมากกว่าจึงปรากฏอยู่ในพื้นที่ว่างปริมาณมาก ที่ถูกเว้นไว้สำหรับฉายภาพบรรยากาศของเมืองอย่างเต็มที่ โดยในทุกขนาดภาพจะถูกถ่ายด้วยการตั้งกล้องบนขาตั้ง แล้วค่อย ๆ เคลื่อนกล้องอย่างเนิบช้า ชยับไปมาเพียงเล็กน้อย เพื่อสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่อนคลาย โดยผู้ชมแทบไม่รู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชอตนั้น ๆ จนกระทั่งตัดไปสู่ขนาดภาพอื่นในฉากเดียวกัน ซึ่งเป็นสไตล์ที่แตกต่างจากผลงานในระยะแรกที่มักไม่ชยับเฟรมและถ่ายลงเทค ฉายสภาพภายในบ้าน ให้ตัวละครเดินเข้าออกเฟรมอย่างอิสระ โดยวิธีการเดิมนี้อาจใช้เพียงในฉากที่แม่และน้องสาวย้าย เข้ามาในบ้านหลังทำบุญเท่านั้น



ภาพที่ 4.43 การใช้ภาพขนาดใหญ่ เพื่อฉายภาพบรรยากาศแต่ละฤดูกาลที่เปลี่ยนแปลงไป

ที่มา: ภาพยนตร์ Our Little Sister (2566)

นอกเหนือจากวิธีการถ่ายภาพแล้ว โครเอเดะยังใช้ประโยชน์จากสถานที่ถ่ายทำอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะจากสถาปัตยกรรมแบบประเพณีญี่ปุ่น ที่กันห้องด้วยประตูบานเลื่อนกรุกระดาษ ในการสร้างองค์ประกอบภาพ และเพิ่มระยะมิติของภาพเมื่อใช้ร่วมกับการวางตำแหน่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวละครในเฟรม และเอื้อให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเชื่อมถึงกันของพื้นที่ระหว่างห้อง รวมถึงภายในกับภายนอกบ้านให้ผสานเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน เมื่อมีการเปลี่ยนพื้นที่ไปยังสถานที่จัดงานทำบุญครบรอบวันเสียชีวิตของยาย เส้นตรงตั้งนอนจำนวนมากของพื้นที่ ยังเกิดเป็นกรอบที่บีบตัวละครให้อยู่ในพื้นที่จำกัด และสร้างความตึงเครียด ด้วยการแบ่งแยกตัวละครออกจากกัน สอดคล้องกับความสัมพันธ์ของซาจิที่ปกป้องซึสึ กับสองพี่น้องรองลงมา ที่สนิทใจมากกว่ากับแม่ที่ทิ้งไปมากกว่า



ภาพที่ 4.44 การรูปแบบบ้านประเพณีญี่ปุ่น ช่วยสร้างระยะมิติภาพและวางกรอบแบ่งแยก
ที่มา: ภาพยนตร์ Our Little Sister (2566)

โคเรเอะสื่อสารผ่านเรื่องลำดับเหตุการณ์ การตัดต่อ และภาษาภาพในเชิงเปรียบเทียบ ผ่านซีควนซ์ที่พี่น้องโคะโตะไปร่วมงานศพพ่อในช่วงต้นเรื่อง ซาจิแสดงความไม่พอใจต่อพ่อ สามพี่น้องขอบคุณซึสึ ที่พาพวกเขาไปยังยอดเขาเมืองยามากาตะ กับซีควนซ์ตั้งแต่ซาจิกอดซึสึบริเวณยอดเขามาคุระ ทั้งสี่พี่น้องไปร่วมงานศพของนิโนมิยะ แล้วเดินไปชายหาดด้วยกัน ซาจิให้อภัยพ่อของเธอได้ในฉากจบ เหตุการณ์คล้ายกัน แต่ต่างบริบทถูกสลับลำดับฉาก แต่ทั้งสองซีควนซ์ถูกถ่ายด้วยภาพในลักษณะคล้ายกันอย่างมาก ทำให้เห็นถึงระดับความผูกพันที่แนบแน่นขึ้น และตระหนักยอมรับต่อความเป็นจริงของชีวิต สอดคล้องกับความคิดหลักที่ผู้กำกับมักนำเสนอ



ภาพที่ 4.45 การถ่ายภาพและตัดต่อคล้ายกันระหว่างสองซีควนซ์ เพื่อแสดงการเปรียบเทียบ
ที่มา: ภาพยนตร์ Our Little Sister (2566)

ผู้กำกับยังคงเลือกใช้การเล่าเรื่องอย่างเนิบช้า ฉายภาพชีวิตประจำวันของสี่พี่น้อง ตัดข้ามเหตุการณ์สะเทือนใจจนเหลือเพียงฉากงานศพ มีโครงเรื่องไม่ชัดเจนนัก และมีการใช้ดนตรีประกอบ ทั้งเพื่อเสริมการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร และเชื่อมต่อระหว่างฉากให้เกิดความลื่นไหล สะท้อนถึงสุนทรียภาพที่ผสมผสานแนวทางสัจนิยมใหม่ที่ยังคงปรากฏผ่านวิธีเล่าเรื่อง เข้ากับการเข้าถึงง่ายแบบภาพยนตร์บันเทิงที่มีมากขึ้น ผ่านสไตล์การถ่ายภาพและการใช้ดนตรี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.10.4 กระบวนการทำงาน

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ Our Little Sister เกิดขึ้นเมื่อโคเรเอเดะได้อ่านมังงะเรื่อง 海街 diary ของ อากิมิ โยชิดะ แล้วรู้สึกประทับใจกับเรื่องราวความสัมพันธ์ของสี่พี่น้อง ความคิดของพี่สาวคนโต และความทรงจำของพ่อในตัวน้องสาวคนเล็ก การยอมรับอดีตและปัจจุบัน (Ebiri. 2016) จึงสนใจสร้างเป็นภาพยนตร์ เมื่อติดต่อเจ้าของผลงานก็พบว่า มีผู้ถือสิทธิ์นั้นอยู่แล้ว ก่อนที่อีกราวสองปีต่อมา จึงสามารถซื้อสิทธิ์ดัดแปลงมาได้สำเร็จ (imdb. 2015) โยชิดะให้อิสรุระแก่ผู้กำกับในการเขียนบทอย่างเต็มที่ เขาได้ลดทอนบางส่วนลง เรียงลำดับฉากใหม่ เปลี่ยนการเล่าเรื่อง ด้วยบทบรรยาย ไปเป็นการแสดงออกผ่านบทสนทนาและการกระทำของตัวละครแทน มีการเพิ่มฉากที่ไม่มีในมังงะ ที่มักเกิดขึ้นจากการสังเกตปฏิสัมพันธ์ของนักแสดง ในระหว่างการฝึกซ้อมและถ่ายทำ เช่น ฉากเดินเล่นที่ทะเล โยชิโนะทาเลียให้ซีลี และสี่พี่น้องไปร้านอาหารของโนโนมิยะพร้อมกัน โดยคำนึงถึงความกลมกลืนระหว่างเหตุการณ์ดั้งเดิมในมังงะกับฉากที่เพิ่มเข้าไปใหม่ (那須. 2015)

ในขณะที่ต้นฉบับเล่าเรื่องของผู้คนที่ย้ายถิ่นที่มาจากซีลี แต่เมื่อดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ ผู้กำกับเน้นไปที่ซาจิและซีลี และหาวิธีจัดวางกรอบครีวกับผู้คนในเมืองไวรับ ๆ แม้ว่าตัวละครคือสี่พี่น้อง แต่เขาเลือกถ่ายทอดช่วงเวลาในทุก ๆ วัน ผ่านการคงอยู่ของเมืองคามาคูระ ในขณะที่คนเปลี่ยนผ่าน เหมือนการเคลื่อนไหวของคลื่นชายฝั่งทะเล เป็นความงามที่เกิดจากการตระหนักรู้ โอบกอดทุกสิ่ง ไม่ใช่ความโศกเศร้า เปรียบผู้คนเป็นเพียงสิ่งเล็กน้อยเหมือนเม็ดทราย ที่ประกอบกันกลายเป็นชายหาด ตัวละครก็เป็นส่วนหนึ่งของทัศนียภาพรอบด้าน (festival-cannes.com. 2015)

การคัดเลือก ซีลี อิโรสะ มาแสดงเป็นสี่พี่น้องสาวคนเล็กของบ้าน เกิดขึ้นในขณะที่เธอกำลังเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น และมีผลงานมาบ้างเล็กน้อย ผู้กำกับจึงเปิดโอกาสให้เธอเลือกระหว่างการทอบทหรือให้เขาใช้วิธีเล่าเหตุการณ์ให้ฟังก่อนการถ่ายทำแต่ละวัน เช่นเดียวกับการกำกับนักแสดงเด็กที่ผ่านมา อิโรสะเลือกวิธีที่สองโดยให้เหตุผลว่าทำให้เธอมีสมาธิฟังคำพูดของอีกฝ่ายมากขึ้น (Shamy. 2015) ในอีกด้านหนึ่ง ผู้กำกับสร้างบุคลิกภาพของสามพี่น้องโคเดะให้มีแตกต่างกัน ทั้งการเลือก ฮารุกะ อายาสะ มารับบทพี่สาวคนโตซาจิ เขาได้พบเธอและรู้สึกถึงความงามที่เรียบง่าย สง่างามในแบบเดียวกับ เซทสึโกะ ฮาระ นางเอกภาพยนตร์ของ ยาสึจิโร โอสึ โดยเฉพาะขณะที่สวมชุดยูคาตะ ที่เธอมอบบรรยากาศแบบยุคโชวะ (ค.ศ. 1926-1989) ให้เกิดขึ้นภายในบ้านของยาย การเลือก มาซามิ นาคาซาวะ มารับบทโยชิโนะ พี่สาวคนรองที่คล้ายแม่ ซึ่งแสดงออกถึงเสน่ห์ทางกายภาพของผู้หญิง และเลือก คาโฮ มารับบทจิกะ พี่สาวคนที่สามที่ชอบงานอดิเรกแบบผู้ชาย ทรงผมแอฟร็อกของเธอในต้นฉบับ ถูกปรับให้ไปอยู่ที่ผู้จัดการร้านคนสนิทแทน โคเรเอเดะให้ความสำคัญกับการสร้างรายละเอียดตัวละคร โดยสัมภาษณ์พี่สาวน้องสาวหลายกลุ่ม เพื่อค้นหาลักษณะความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น สิ่งที่เขาได้เรียนรู้ เช่น รสนิยมที่ต่างกัน พี่สาวคนโตกับคนที่สองมักใช้เสื้อผ้าร่วมกัน แต่ก็

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทะเลาะกันประจำในเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ในขณะที่ลูกสาวคนที่สามมักจะทำตัวแปลกออกไปจากพี่สาว รวมไปถึงการแย่งลำดับอาบน้ำก่อนหลัง เรื่องเหล่านี้จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของบทภาพยนตร์ (ツイナ編集部. n.d) ผู้รับบทพี่สาวทั้งสามคน ล้วนเป็นนักแสดงประสบการณ์สูงและเป็นที่รู้จัก นอกจากนี้ผู้กำกับยังเลือกร่วมงานกับ ลิลลี่ แพรงกี และ คิริน กิอิ ที่ต่างคุ้นเคยกับโคเรเอตะอยู่แล้วด้วย

โคเรเอตะถ่ายทำที่คามาคูระ โดยมองว่าบ้านของสี่พี่น้องคือศูนย์กลางของเรื่องราว จึงออกค้นหาเป็นเวลานาน ก่อนจะได้พบหลังหนึ่งที่เหมาะสมทางตอนเหนือ ซึ่งทำให้เขาตระหนักว่าจิตวิญญาณที่สะท้อนออกมานั้น ไม่สามารถทำให้เกิดขึ้นได้ด้วยการสร้างฉาก จึงขออนุญาตใช้บ้านทั้งหลัง และพยายามคงสภาพทุกอย่างในบ้านไว้ตามเดิม การจัดฉากเพิ่มเกิดขึ้นบริเวณครัวในฉากเล็ก ๆ เท่านั้น ก่อนการถ่ายทำจะเริ่มขึ้น ผู้กำกับให้นักแสดงหลักทั้งสี่ใช้ชีวิตอยู่ในบ้านร่วมกันทั้งวัน เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับพื้นที่ พวกเขาทำความสะอาดบ้าน กวาดสวน ทำอาหาร ไปจนถึงช่อมประตูกะดาดด้วยกัน ซึ่งกลายเป็นภาพกิจวัตรประจำวัน ที่ค่อย ๆ ถูกเพิ่มเข้าไปในบทระหว่างถ่ายทำ (imdb. 2015) การถ่ายทำดำเนินไปตลอดฤดูกาลทั้งสี่ มีการเพิ่มฉากต่าง ๆ ที่หน้ากอง และใช้ประโยชน์จากบรรยากาศ สภาพแวดล้อม รวมถึงสภาพแสงที่ต่างกันในแต่ละฤดูตามจริง จึงเลือกร่วมงานกับ มิคิยะ ทาคิโมโตะ ผู้กำกับภาพจาก Like Father, Like Son ที่สามารถจับภาพการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้อย่างสวยงาม เมื่อการถ่ายทำแต่ละช่วงจบลง โคเรเอตะจะตัดต่อเบื้องต้น และปรับบทเพิ่มเติมสำหรับฤดูกาลถัดไป (CREATIVE VILLAGE 編集部. 2015)

ผู้กำกับคิดเรื่องการใช้ดนตรีประกอบในเรื่องนี้มากเป็นพิเศษ เขาต้องการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสี่พี่น้อง สี่ฤดูกาล เข้ากับวงเครื่องสายสี่ชิ้น โดยแต่ละชิ้นจะเชื่อมโยงถึงตัวละครหนึ่งคนแยกกันไป ก่อนจะบรรเลงร่วมกันในตอนท้าย เขามีเพียงแผนคร่าว ๆ ข้างต้น แม้การถ่ายทำจะดำเนินไปประยะหนึ่งแล้ว จนได้รับคำแนะนำจากนาคาซาวะเรื่องผลงานของ โยโกะ คันโนะ ทีมงานจึงทดลองวางดนตรีของเธอเข้ากับฉากอุโมงค์ซากุระ แล้วพบความลงตัวอย่างอัศจรรย์ หลังพูดคุยกันและส่งภาพยนตร์ฉบับตัดต่อหยาบให้สำหรับอ้างอิง นอกจากภาพชีวิตประจำวันแล้ว คันโนะสังเกตเห็นฉากงานศพและการสวดมนต์หลายครั้ง จึงเลือกถ่ายทอดความสมดุลของแสงที่ 52% และเงา 48% ผ่านดนตรีเนิบช้า ซึ่งต่างจากขนบทั่วไปที่จะเป็น 70:30 โดยสื่อสารถึงการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาล และการเติบโตของสี่สีที่คามาคูระ มากกว่าเพื่อนำเสนอความรู้สึกตัวละคร ซึ่งเธอเปรียบว่าเป็นเหมือนการค่อย ๆ พลิกไต่อาวรีไปที่สะพาน (大谷. 2015)

กระบวนการทำงานใน Our Little Sister สะท้อนให้เห็นว่า โคเรเอตะให้ความสำคัญกับความสมจริงของพื้นที่ และเรื่องชีวิตประจำวันที่เรียบง่ายสมจริงในแนวทางสัจนิยมใหม่ แต่เลือกร่วมงานกับนักแสดงมืออาชีพ การถ่ายภาพที่มุ่งแสดงความสวยงาม และดนตรีส่งเสริมบรรยากาศ เพื่อสร้างความดึงดูดใจต่อผู้ชมวงกว้างอย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.11 ภาพยนตร์เรื่อง After the Storm (2016)



ภาพที่ 4.46 โปสเตอร์ภาพยนตร์ After the Storm

ที่มา: natalie.mu (2016)

4.2.11.1 เรื่องย่อ

หลังจากพ่อเสียชีวิตไปไม่นาน เรียวตะ ชิโนตะ (ฮิโรชิ อาเบะ) ชายวัยกลางคนที่เคยได้รางวัลเล็ก ๆ ยังคงฝันอยากประสบความสำเร็จในฐานะนักเขียนนิยาย เขาถูกและปฏิเสธงานเขียนเรื่องให้มังงะซึ่งมีรายได้ดี อีกทั้งอ้างว่าการทำงานในสำนักงานนักสืบเพื่อค้นคว้าข้อมูล เขาใช้ชีวิตในอะพาร์ตเมนต์โทรม ๆ เพราะหย่าขาดจากภรรยา ชิราอิชิ เคียวโกะ (โยโกะ มาอิ) ที่แยกไปอยู่กับลูกชาย ชินโกะ (ไทโย โยชิซาวะ) และยังคงขัดสนเพราะติดการพนัน เรียวตะเดินทางไปยังบ้านเดิมที่แฟลตอาคารสงเคราะห์ ค้นหาของที่พ่อเหลือทิ้งไว้เพื่อเอาไปจำนำ และพบกับโยชิโกะ (คิริน กิกิ) ผู้เป็นแม่ที่อาศัยอยู่เพียงลำพัง เธอปฏิเสธเรื่องของ แต่ยังคงแสดงความเป็นห่วงความเป็นอยู่ของเขา

เรียวตะไปยืมเงินจากพี่สาว แต่ก็ถูกเธอตำหนิว่าเขาไม่ต่างอะไรจากพ่อที่ติดการพนัน จนไม่สามารถซื้อบ้านดี ๆ ให้แม่ได้ เขายังแอบตามดูเคียวโกะที่เริ่มคบหากับผู้ชายคนใหม่ที่เพียบพร้อมกว่า เมื่อไปดักเจอลูกชายก็ถูกแสดงท่าทีเย็นชากลับมา เมื่อได้ค่าจ้างก้อนโตพอนำไปจ่ายค่าเลี้ยงดูบุตรได้ แต่กลับหมดไปกับร้านปาจิงโกะ เขาตัดพ้อว่าตนล้มเหลวในการเติบโตเป็นผู้ใหญ่

เมื่อถึงกำหนดนัดหมาย เคียวโกะพาชินโกะมาพบเขา เพื่อให้พ่อลูกใช้เวลาด้วยกันหนึ่งวันในแต่ละเดือนตามข้อตกลง เขาพยายามเอาใจลูกด้วยพาไปทานอาหารจานด่วน ซื้อรองเท้าเบสบอลยี่ห้อดังให้ โดยอาศัยกลโกงเพื่อขอลดราคาจากร้าน ก่อนจะพาไปบ้านของย่า ผู้ที่ชินโกะมองว่าเป็นฮีโร่ในใจ ในขณะที่ครอบครัวพี่สาวมาเยี่ยมพร้อมหน้าพอติ เรียวตะหวังลึก ๆ ให้เขาสามารถคืนดีกับภรรยาได้ เคียวโกะมารับลูกชายในจังหวะเดียวกับที่พี่สาวกลับไป เธอต้องค้างที่แฟลตอย่างเสียดายไม่ได้เพราะพายุไต้ฝุ่นเข้าในคืนนั้น เรียวตะได้เปิดใจกับแม่ด้วยหัวข้อสนทนาเรื่องความตายและปล่อยวางในชีวิต เขาพาชินโกะไปยังม้าลื่นเพื่อเล่นสนุกหลบฝน เหมือนตอนที่เขาเป็นเด็กเล่นกับพ่อที่จากไปแล้ว ก่อนจะตัดสินใจพูดคุยกับเคียวโกะ และยอมรับความเป็นจริงปล่อยให้เธอมีความสุขในชีวิตด้วยการก้าวเดินต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

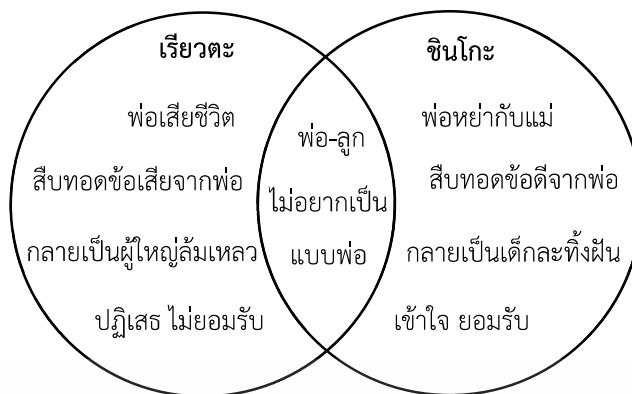
4.2.11.2 แก่นเรื่อง

เนื่องจากความตั้งใจแต่เดิมของโคเรเอตะ คือการระลึกถึงความทรงจำช่วงวัยเด็กของเขาเอง เหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง จึงอ้างอิงโดยตรงมาจากสิ่งที่เขาเคยทำกับพ่อ และมุมมองที่มีต่อครอบครัว รวมไปถึงคัดเลือกนิยายบางส่วนจริง ๆ ของสมาชิกครอบครัว ไปใส่ไว้ในบุคลิกภาพและพฤติกรรมตัวละคร เรียวตะมีความเป็นพ่อของเขา ในขณะที่โยชิโกะก็ภาพสะท้อนของแม่ ประกอบกับการตกตะกอนทางความคิดหลังจากสร้างผลงานมายาวนาน ทำให้เขาเปลี่ยนแปลงจากการถ่ายทอดผลกระทบอันเป็นทุกข์ของความตายหรือการสูญเสีย ไปสู่การยอมรับความเป็นจริงในสิ่งที่เกิดขึ้น สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับสำรวจความสัมพันธ์พ่อลูก ในระดับที่ลึกซึ้งกว่าการตั้งคำถามต่อความเป็นสายเลือดหรือการเลี้ยงดูใน Like Father, Like Son

โคเรเอตะสร้างตัวละครเรียวตะให้เป็นผู้ใหญ่ที่ล้มเหลวในชีวิต และยังคงติดอยู่กับความสำเร็จเล็ก ๆ ในอดีต โดยไม่รู้ตัวเลยว่าเขาเองค่อย ๆ กลายเป็นแบบเดียวกับพ่อที่เสียชีวิตไปแล้ว พ่อที่ไม่เคยทำให้เขารู้สึกภูมิใจเลย ทั้งสองติดการพนันจนส่งผลกระทบต่อสถานะการเงินภายในบ้าน พ่อไม่สามารถหาซื้อบ้านดี ๆ ให้ครอบครัวได้ และยังชอบนำของในบ้านไปจำนำ ทำให้แม่ต้องอาศัยอยู่ในแฟลตอาคารสงเคราะห์ที่ค่อย ๆ ทรุดโทรมลงไปนานกว่า 40 ปี อย่างไม่มีทางเลือก เรียวตะต้องหย่ากับภรรยา และผิดผ่อนการจ่ายค่าเลี้ยงดูบุตรแก่เคียวโกะไปเรื่อย ๆ เขาเคยเฝ้ากับรุ่นน้องว่าไม่อยากเป็นเหมือนพ่อ แต่เขาสืบทอดข้อเสียมาจากพ่ออย่างไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ จนกลายเป็นชายที่มีบกพร่องในความเป็นพ่อตามความคาดหวังของสังคม ก่อนจะค้นพบในท้ายที่สุดว่าพ่อยอมรับในตัวเขาอย่างมาก เมื่อรู้ว่าพ่อซื้อหนังสือนิยายของเขาไปแจกเพื่อนบ้าน ในขณะเดียวกัน อิทธิพลดังกล่าวได้ส่งผลโดยอ้อมต่อมายังชินโกะ แม้เขาจะเติบโตมาโดยถูกแยกจากพ่อ แต่ก็กลัวว่าตัวเองจะกลายเป็นผู้ใหญ่แบบเดียวกับเรียวตะในสักวัน ความกังวลทำให้เด็กชายล้มเลิกความฝันอยากเป็นนักเบสบอลอาชีพ และมุ่งหวังเป็นข้าราชการซึ่งเป็นอาชีพที่มั่นคงกว่าอย่างจำใจ ในทางตรงข้าม ชินโกะสืบทอดข้อดีมาจากเรียวตะผู้เป็นพ่อ ผ่านวิธีการเขียนเรียงความในชั้นเรียนที่ยกให้ย่าเป็นฮีโร่ที่เขายึดถือ

หากพิจารณาตามแนวคิดทางจิตวิทยาครอบครัว ตามข้อสรุปของ อลิซาเบธ คูเบลอร์-รอสส์ (2013) จะเห็นการรับมือต่อความสูญเสียทั้งจากความตายและการหย่าร้างของพ่อแม่ ความเศร้าโศกของเรียวตะแสดงออกผ่านการที่เขาไม่ยอมรับในตัวพ่อ และพยายามปฏิเสธความล้มเหลวของตัวเองที่เหมือนพ่อ ชินโกะกลับแสดงวุฒิภาวะมากกว่า เขาเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่ที่นั้นจบลงแล้ว ไม่เรียกร้องให้ครอบครัวกลับมาเป็นเหมือนเดิม และแม้จะกลัวอยู่ในลึก ๆ แต่เขาก็ยอมรับว่าตัวเขาเอง ไม่สามารถกลายเป็นผู้ใหญ่แบบที่เขายอยากเป็นในอุดมคติได้ โคเรเอตะประกอบโครงสร้างความสัมพันธ์ของพ่อลูก ในลักษณะเหลื่อมซ้อนกันเชิงกายภาพและความรู้สึกลึก ๆ ภายใน แต่แตกต่างกันด้านการสืบทอดพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่แสดงออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.47 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน After the Storm
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ผู้กำกับมักใช้สัญลักษณ์เปรียบเปรยถึงประเด็นหลักอย่างอ้อม ๆ โดยเชื่อมโยงกับสถานะของตัวละครในขณะนั้น ๆ แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โคเรเอตะสื่อสารกับผู้ชมวงกว้างให้สามารถเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น ผ่านการเสริมด้วยบทสนทนาที่เกือบจะตรงไปตรงมาในเชิงความหมายไปพร้อมกับแสดงท่าทีอ้อมค้อมตามมารยาทของชาวญี่ปุ่นทั่วไป ทั้งในฉากที่เรียวตะกลับไปหาแม่ครั้งแรกที่แพลต เธอกล่าวลอย ๆ ว่าต้นส้มที่เขาปลูกไว้ตั้งแต่ยังเป็นเด็กนั้นไม่ให้ผลส้มเลย ทั้ง ๆ ที่เธอดูแลรดน้ำทุกวันโดยมองว่ามันเป็นเหมือนลูกชายจริง ๆ แต่อย่างน้อยมันก็กลายเป็นอาหารให้หนอนได้เติบโตกลายเป็นผีเสื้อได้ เรียวตะเสริมต่อทันทีว่าตัวเองก็มีประโยชน์ ในฉากที่เรียวตะพูดคุยกับแม่ในขณะที่ทำความสะอาดกระถางรูป เธอกล่าวถึงชีวิตที่เข้าใจถึงความตาย ตัดพ้อว่าผู้ชายมักคิดว่ารักก็ต่อเมื่อสูญเสียไปแล้ว และอยากให้เรียวตะปล่อยวางกับความสัมพันธ์ และค้นหาความสุขในชีวิตต่อไป รวมไปถึงในฉากที่เรียวตะเปิดใจต่อชินโกะในโรงรถด้านหลบพายุว่า ตัวเขาเองไม่สามารถเป็นในสิ่งที่อยากเป็นได้ โคเรเอตะถ่ายทอดประเด็นดังกล่าวอย่างจริงจัง ผ่านความสมจริงของตัวละครและสถานการณ์ ไปพร้อมกับหยอกล้อด้วยอารมณ์ขันของทั้งเรียวตะและแม่ ที่ทำให้ลดทอนความรู้สึกว่าผู้ชมถูกยึดเยียดความคิดมากเกินไป ในขณะที่เดียวกัน ก็สะท้อนทัศนคติที่ผู้กำกับมีต่อพ่อและแม่ด้วย

ภาพยนตร์ After the Storm ถ่ายทอดแก่นเรื่องว่าด้วย การยอมรับครอบครัวที่เว้าแหว่งบกพร่อง เข้าใจชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบและไม่ได้เป็นตามที่หวัง และก้าวต่อไปเพื่อความสุข การกลายเป็นพ่อของลูกสาว และกระบวนการทำใจยอมรับความตายของพ่อแม่ ทำให้โคเรเอตะสร้างบันทึกความทรงจำ ที่เปลี่ยนแปลงสภาพกลายเป็นพลวัตของครอบครัว ที่มีสมาชิกชายคนหนึ่ง ลุ่มเหลวบกพร่อง เขาใช้มุมมองตัวเองในฐานะของลูกชายที่อาลัยต่อแม่อย่างเศร้าโศก ใน Still Walking แล้วหันไปสำรวจประเด็นครอบครัวด้วยมุมมองของพ่อ ก่อนจะกลับมาใช้มุมมองของลูกชายที่ยอมรับความบกพร่องของพ่อด้วยรอยยิ้มในเรื่องนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.11.3 สุนทรียภาพ

การถ่ายทำภาพยนตร์ After the Storm ที่โคเรเอตะกลับมาร่วมงานกับผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ มีผลอย่างมากต่อรูปแบบการนำเสนออย่างเรียบง่าย ใช้สีหม่น แสงเงาสมจริง ตั้งกล้องนิ่งอยู่กับที่โดยไม่มีการขยับเฟรมเลย ไม่จัดวางองค์ประกอบภาพอย่างรัดกุมหรือเน้นแสดงความสวยงามของตัวละครและทัศนียภาพ ซึ่งต่างออกไปจากเรื่องก่อนหน้านี้ทั้ง Like Father, Like Son และ Our Little Sister ที่ถ่ายโดย มิคิยะ ทาคิโมโตะ อย่างเห็นได้ชัด ทำให้เห็นว่าผู้กำกับเปิดรับสไตล์เฉพาะตัวที่โดดเด่นของผู้กำกับภาพ และเลือกร่วมงานตามเป้าหมายที่ไม่เหมือนกันของเขาในแต่ละเรื่อง ทั้งโคเรเอตะและยามาซากิ ได้แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่น และประยุกต์ความนัดดั้งเดิมของทั้งคู่ที่มาจากงานสารคดี เข้ากับเทคนิคของภาพยนตร์บันเทิงมากขึ้นไปอีก มีการใช้ขนาดภาพหลากหลายขึ้น ถ่ายด้วยระยะชัดตื้นในขนาดภาพปานกลาง-ใกล้ และภาพขนาดใกล้ เพื่อเน้นแสดงให้ผู้ชมเห็นการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะภาพขนาดใกล้ของใบหน้าของเรียวตะและโยชิโกะ ซึ่งเป็นลักษณะการถ่ายที่แทบไม่ปรากฏในสไตล์ของยามาซากิ ก่อนหน้า และใช้การถ่ายแบบชัดลึกในภาพขนาดไกล เพื่อฉายภาพสภาพแวดล้อมกับตัวละคร แสดงความรู้สึกปลอดโปร่งจากพื้นที่ว่างในฉากที่เรียวตะ เคียวโกะ และชินโกะ กลับบ้านหลังพายุพัดผ่านไปเมื่อคืนก่อน รวมไปถึงความเปลี่ยวเหงาโดดเดี่ยวของผู้สูงอายุในพลตอาคารสงเคราะห์



ภาพที่ 4.48 ภาพใกล้ใบหน้าเรียวตะและโยชิโกะ ฉายภาพเน้นการแสดงออกทางอารมณ์

ที่มา: ภาพยนตร์ After the Storm (2566)

อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการใช้การตัดต่อ เพื่อเปลี่ยนขนาดภาพและมุมกล้องหลายครั้งในฉากเดียวกัน แต่เมื่อต้องการถ่ายทอดประเด็นในฉากสำคัญต่าง ๆ เช่น ฉากการสนทนา ระหว่างเรียวตะและเคียวโกะในห้องนอน ฉากเรียวตะกับแม่บริเวณห้องครัว ที่กล่าวถึงความตายและความสุขของชีวิต โคเรเอตะจะเลือกใช้ภาพขนาดไกลหรือขนาดปานกลาง ที่เห็นตัวละครเกือบเต็มตัว และการถ่ายแบบลونغเทค รักษาความยาวชอตให้เป็นไปอย่างเนิบช้า เน้นนาน ให้ผู้ชมได้ซับซับเหตุการณ์ตรงหน้าตามเวลาที่ผ่านไปจริง ๆ และไม่มีการเปลี่ยนขนาดภาพ หากเนื้อหาใจความที่ตัวละครกำลังพูดอยู่ยังไม่จบ แม้ว่าจะมีตัวละครหลักในฉากจะเดินเข้าออกจากเฟรม หรือบังกล้องก็ตาม ประกอบกับการใช้ขนาดภาพใกล้มากขึ้นตัดต่อเข้ามาเสริมในตอนต้นและท้ายฉาก วิธีการดังกล่าวเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดงถึงเจตนาของผู้กำกับที่ปรากฏชัดขึ้นในระยะหลัง เมื่อใดก็ตามที่เขานำเสนอเรื่องราวที่อิงมาจากประสบการณ์ส่วนตัวค่อนข้างมาก เขาจะเลือกถ่ายทออย่างสมจริง ซึ่งในแง่หนึ่งเป็นการจำลองสารคดีชีวิตของเขาเองขึ้นมาใหม่อีกครั้ง ในขณะที่ผลงานที่ถ่ายโดยทาคิโมโตะนั้น มีส่วนที่อ้างอิงจากความจริงจำส่วนตัวของผู้กำกับเพียงน้อยนิด แต่เป็นเรื่องที่เขียนขึ้นใหม่หรือดัดแปลงจากแหล่งอื่น เพื่อมารับใช้ประเด็นที่ต้องการนำเสนอมากกว่า

นอกจากนี้ โครเรเอตะได้ใช้ประโยชน์จากความคับแคบของสถานที่ถ่ายทำ มีการใช้เส้นตั่งนอนและกรอบของประตูสร้างความรู้สึกอัดอัด บีบให้ตัวละครต้องอยู่ใกล้ชิดกัน โดยสัมพันธ์กับสถานการณ์ตีตพายุ และเป้าหมายในการสะท้อนว่าแพลตแห่งนี้นำเสนอสภาพของการตีตค้างอยู่ในชีวิตความเป็นอยู่ย่ำแย่ และไม่อาจก้าวไปสู่ความฝันที่ปรารถนาได้ ผู้กำกับยังต้องการข้อจำกัดนี้เกิดขึ้นกับตำแหน่งการตั้งกล้องด้วย ทำให้กลายเป็นวิธีวางองค์ประกอบภาพที่แปลกออกไปจากปกติ กล่าวคือ ตัวละครที่มีหน้าที่รองลงมาในฉากนั้น จะถูกขอบเฟรมตัดบางส่วนของร่างกายออกจนเกิดความอึดอัดและแหงนขาดไม่สมบูรณ์



ภาพที่ 4.49 การถ่ายลองเทคในฉากสำคัญ และใช้ประโยชน์จากสภาพพื้นที่จริง
ที่มา: ภาพยนตร์ After the Storm (2566)

ผู้กำกับยังคงรักษาท่าทีสงบนิ่ง เล่าเรื่องอย่างเนิบช้า ไม่มีเส้นเรื่องที่ชัดเจนมากนัก และเช่นเดียวกับภาพยนตร์ทุกเรื่องของเขา ที่ใช้วิธีตัดข้ามเหตุการณ์สะท้อนใจที่เกิดจากความตายของผู้เป็นที่รักออกไป แต่ถ่ายทอผลกระทบหลังจากนั้นต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยหลีกเลี่ยงการเร้าอารมณ์ที่เกินพอดี แม้ว่าการใช้ภาพขนาดใกล้ของใบหน้าจะถูกใช้มากขึ้น แต่เขาพยายามไม่นำดนตรีมาใช้เพิ่มการแสดงออกถึงระดับอารมณ์ของตัวละครให้มากขึ้นไปอีก ดนตรีประกอบในเรื่องนี้จึงมีอยู่เพื่อการเชื่อมต่อระหว่างฉาก และส่งเสริมบรรยากาศทั่วไปที่ไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นหลัก ในฉากการพูดคุยสำคัญระหว่างสมาชิกครอบครัว ผู้ชมจึงได้ยินเพียงบทสนทนาที่ชัดเจน และเสียงที่เกิดขึ้นจริงในสภาพแวดล้อมเท่านั้น ยกเว้นเพียงครั้งเดียวที่เพลงของ เต็ง ลีจวิน ถูกบรรเลงขึ้นเบา ๆ จากวิทยุของโยชิโกะ ซึ่งเนื้อเพลงท่อนหนึ่ง มีความสอดคล้องกับใจความที่เธออยากสื่อสารกับลูกชายพอดี

ภาพยนตร์ After the Storm สะท้อนให้เห็นสุนทรียภาพของโครเรเอตะที่กลับสู่ความเรียบง่ายในสไตล์การถ่ายภาพและเล่าเรื่อง ถ่ายทำในสถานที่จริง ให้ความสำคัญกับความสมจริงในแบบสังคมนิยมใหม่ และเปิดรับเทคนิคด้านการถ่ายทำแบบภาพยนตร์บันเทิงมาใช้อย่างสมดุล เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.11.4 กระบวนการทำงาน

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ *After the Storm* เกิดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 2001 หลังจากที่พ่อเสียชีวิตไป โครเอเดะไปเยี่ยมแม่ที่ฟลตอาคารสงเคราะห์อาซาฮิกาโอกะ ในย่านคิโยสะของโตเกียว ซึ่งเขาเคยอาศัยอยู่ในช่วงระหว่าง 9 - 28 ปี เขาสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงหลายอย่างที่เกิดขึ้นในอาคารชุดอายุกว่า 50 ปีนี้ ทั้งการเพิ่มราวจับที่บันได ม้าลื่นหายไปจากสวนสาธารณะ และบรรยากาศเงียบเหงาของสังคมสูงวัย ที่แทบไม่มีเด็กเหลืออยู่เลย เขาจึงอยากบันทึกภาพสถานที่แห่งนี้ เพื่อเป็นการเก็บรักษาความทรงจำวัยเด็กไว้ ก่อนที่ทุกสิ่งจะหายไป (阿部. 2016) ผู้กำกับจดบันทึกความคิดเหล่านี้ไว้ ก่อนจะกลับมาเขียนบทต่อไปในปี ค.ศ. 2013 พร้อม ๆ กับพัฒนาบทภาพยนตร์ *Our Little Sister* ไปด้วย (大橋. 2016) โดยสร้างเรื่องราวของครอบครัวที่แยกจากกันไปแล้ว ต้องมาอยู่ด้วยกันข้ามคืนเพราะไต้ฝุ่น ผสมผสานกับการหยิบบีมประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ ทั้งจากความประทับใจต่อความสวยงามของสนามหญ้าในตอนเช้าหลังไต้ฝุ่นผ่านไป ความรู้สึกปลอดภัยจากพายุ เพราะย้ายมาจากบ้านเปราะบางหลังก่อนหน้าที่เนริมะ อาหารจานโปรด โดยเฉพาะเหตุการณ์ต่าง ๆ และนิสัยใจคอของตัวละคร ที่อิงส่วนหนึ่งมาจากพ่อ แม่ และตัวเขาเองในวัยเด็ก (Wee. 2017)

โครเอเดะเขียนบทโดยอ้างอิงจากลักษณะห้องที่เคยอาศัยอยู่จริง ๆ แม้ว่าฟลตแบบนี้จะมีจำนวนมากในโตเกียว แต่อาซาฮิกาโอกะเป็นเพียงแห่งเดียวที่อนุญาตให้ถ่ายทำได้ จึงกลายเป็นความบังเอิญที่น่ายินดี แต่บริเวณสวนถูกปรับปรุงไปแล้ว จึงต้องหากระดานลื่นขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นฉากสำคัญจากที่อื่นแทน อย่างไรก็ตาม เขาไม่สามารถทำงานในเวลากลางวันได้ เพราะจะเป็นการรบกวนผู้พักอาศัย แต่เนื่องจากมีฉากกลางคืนค่อนข้างมาก ผู้กำกับจึงตัดสินใจให้สร้างฉากภายในห้องและภายในโพรงกระดานลื่นขึ้นในสตูดิโอ เพื่อสะดวกต่อการถ่ายทำและบันทึกเสียง โดยเริ่มถ่ายหลังจากงานในสถานที่จริงเสร็จแล้ว ในการจำลองบรรยากาศวัยเด็กขึ้น ทำให้เขาใส่ใจรายละเอียดในฉากอย่างมาก เพื่อสร้างความสมจริงและรู้สึกถึงการใช้ชีวิตในพื้นที่ แม้จะมองไม่เห็นจากภายนอกโดยตรง เช่น การกำหนดว่าควรใส่อะไรไว้ในกระเป๋าเงินและลิ้นชักที่ยังไม่ถูกเปิด ไปจนถึงความเลอะเทอะที่เกิดจากซอสหกในตู้เย็น (Cinephoric. 2022) ผู้กำกับได้เขียนไว้ที่หน้าแรกของบทว่า ไม่ใช่ทุกคนจะสามารถกลายเป็นผู้ใหญ่ ในแบบที่อยากเป็นได้ โดยถ่ายทอดประเด็นนี้ผ่านทั้งเรื่องและสภาพทรุดโทรมของฟลต (大橋. 2016) ซึ่งเขาเขียนฉากที่เรียวยาวทำความสะอาดกระถางรูป พร้อมพูดคุย กับแม่เรื่องความตายขึ้นเป็นฉากแรก และให้ทั้งเรื่องปูเส้นทางมาสู่ฉากนี้ (Heskins. 2017)

ผู้กำกับนึกถึง คิริน กิกิ และ ฮิโรชิ อาเบะ เป็นตัวละครแม่ลูกชินตะตั้งแต่ขั้นตอนเขียนบท โดยเฉพาะกิกิที่มีความผูกพันกัน และเผยว่างานสร้างอาจถูกยกเลิก หากเธอไม่ตกลงรับบทนี้ (Macfarlane. 2017) กิกิเข้าใจในสิ่งที่โครเอเดะต้องการถ่ายทอดเสมอ เธอขอดูรูปถ่ายครอบครัวของเขา ก่อนจะขอทำผม และใส่แว่นแบบเดียวกับแม่ของผู้กำกับในรูป สำหรับอาเบะที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เติบโตมาในครอบครัวที่รายล้อมไปด้วยผู้หญิงเช่นเดียวกับเขา ทั้งคู่ร่วมงานกันบ่อยครั้งและต่างก็กลายเป็นพ่อ ผู้กำกับเสริมว่า การเปลี่ยนแปลงในตัวเองจะสะท้อนให้เห็นในตัวละคร อาเบะจึงเป็นเหมือนอีกตัวตนหนึ่งของเขาที่เติบโตไปพร้อมกัน (Heskins. 2017) นักแสดงทั้งสองเคยรับบทเป็นแม่ลูกกันมาแล้วในภาพยนตร์ Still Walking ซึ่งมีความทับซ้อนกันอีกหลายประการกับผลงานนี้ ทั้งการอิงความทรงจำส่วนตัวมาใช้ค่อนข้างมาก ภาพการรวมตัวของครอบครัวในหนึ่งวัน การใช้ผีเสื้อเป็นตัวแทนของผู้ล่องลับ รวมไปถึงชื่อเรื่องภาษาญี่ปุ่นที่นำมาจากเนื้อเพลงยอคนิยมในยุคโซวะ และถูกใช้เชื่อมโยงกับตัวละครแม่ในเรื่องอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งในเรื่องนี้นำมาจากเพลง 別れの予感 ของศิลปินชาวไต้หวันเต็ง ลี่จวิน โคเรเอเดะมองว่าทั้งสองเรื่องเป็นเหมือนพี่สาวน้องสาวกัน (Wee. 2017)

ผู้กำกับร่วมงานกับนักแสดงมืออาชีพหลายคน ที่เคยทำงานกับเขามาแล้ว ทั้ง ลิลลี่ แพรงกี, อีซาโอะ ฮาซึสุเมะ และ โยโกะ มากิ ซึ่งต่างจากการเลือก ไทโย โยชิซาวะ เด็กชายนักแสดงหน้าใหม่ ที่ไม่เคยมีผลงานมาก่อนหน้านี้เลย มารับบทชินโกะ โคเรเอเดะใช้วิธีเล่าสถานการณ์และอารมณ์ในฉากที่จะถ่ายทำให้ฟังที่หน้ากอง โดยไม่มอบบทให้ไปท่องล่วงหน้า ซึ่งเป็นวิธีเดียวกับที่เขาใช้กำกับเด็ก ๆ ในผลงานที่ผ่านมา ส่งผลให้เกิดการแสดงที่เป็นธรรมชาติ (Cinephoric. 2022)

การถ่ายทำเริ่มต้นขึ้นในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2014 และจบลงภายในเวลาราวหนึ่งเดือนครึ่ง ซึ่งดำเนินไปในช่วงระหว่างพักกองจาก Our Little Sister ที่ต้องอาศัยบรรยากาศของฤดูกาลทั้งสี่ตลอดปี (Gaga. 2016) โดยกลับมาร่วมงานกับผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ อีกครั้ง ผู้กำกับได้กำหนดรูปแบบการถ่าย รวมไปถึงตำแหน่งการเคลื่อนที่ของนักแสดงในแต่ละช็อตไว้ตั้งแต่การเขียนสตอรี่บอร์ด แต่เขาดตกลงกับยามาซากิว่าไม่อยากจะยึดติดกับแผนของเขานัก แต่ให้อำนาจการตัดสินใจที่หน้ากองเพื่อหาสิ่งที่ดีที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับวิธีทำงานที่มีพื้นฐานมาจากสารคดีของทั้งคู่ หลังการถ่ายทำในแต่ละวันเสร็จสิ้น โคเรเอเดะจะตัดต่อฟุตเทจที่ได้มาอย่างหยาบ เพื่อดูภาพรวมและวางแผนถ่ายทำในวันต่อ ๆ ไปตามความเหมาะสม ทำให้หลายครั้งเกิดฉากที่ถูกเพิ่มเข้ามา และจำเป็นต้องหาสถานที่ให้ได้ ทำให้เขามักเลือกร่วมงานกับนักแสดงมืออาชีพผู้ใหญ่ รวมไปถึงผู้กำกับศิลป์ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงทีมงานฝ่ายต่าง ๆ ที่คุ้นเคยกับความยืดหยุ่นอย่างสูงของผู้กำกับ (Cinephoric. 2022) และปรับเปลี่ยนบางส่วนไป โดยพิจารณาจากความเข้ากันกับผลงานเป็นหลัก โดยในผลงานนี้ เขาร่วมงานกับ ฮานาเระกุมิ ในการทำดนตรีประกอบ ซึ่งผู้กำกับเปิดผลงานก่อนหน้าของเขาไปด้วย ระหว่างการเขียนบท (Cinemien. 2016)

ภาพยนตร์ After the Storm เข้าฉายในญี่ปุ่นในเดือนพฤษภาคม ค.ศ. 2016 แสดงถึงกระบวนการทำงานของโคเรเอเดะ ที่ประยุกต์การถ่ายทอดอย่างเรียบง่ายแบบสัญนิยมใหม่ เข้ากับวิธีการของภาพยนตร์บันเทิงมาส่งเสริม ก่อนจะนำไปสู่การสำรวจประเด็นสังคมที่เข้มข้นอีกครั้งใน The Third Murder

4.2.12 ภาพยนตร์เรื่อง The Third Murder (2017)



ภาพที่ 4.50 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Third Murder

ที่มา: eiga.com (2017)

4.2.12.1 เรื่องย่อ

ทนายความหนุ่มผู้จริงจังกับงาน ชิเงโมริ (มาซาฮารุ ฟุกุยามะ) ได้ร่วมมือกับทนายเพื่อนร่วมงานเซ็ทสึและคาวาชิมะ เดินทางไปเรือนจำเพื่อเข้าพบกับลูกความ มิสึมิ (โคจิ ยาคุโซ) ชายที่ถูกจับเพราะสังหารเจ้าของโรงงานที่เขาทำงานอยู่ และเผาทำลายร่างบริเวณริมแม่น้ำทามะ ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้เขาต้องโทษคดีฆาตกรรมและติดคุกมาแล้ว 30 ปี ก่อนได้รับการปล่อยตัว เมื่อได้พบกัน มิสึมิให้การว่าลงมือไปเพราะติดหนี้แล้วไม่มีจ่าย ซึ่งย้อนแย้งกับสิ่งที่บอกต่อเซ็ทสึในการพุดคุยครั้งก่อน ทำให้ชิเงโมริเริ่มสืบหาความเป็นจริงด้วยตนเอง เขาเดินทางไปยังที่เกิดเหตุ และนำจดหมายขอโทษจากมิสึมิไปมอบให้ครอบครัวผู้เสียชีวิต ทำให้ได้พบกับ ซากิเอะ (ซึสึ ฮิโรเสะ) ซึ่งเป็นลูกสาวของเหยื่อ เธอซากะแปลกเพราะความเจ็บป่วย มีท่าทีเศร้าซึมและเก็บซ่อนความลับบางอย่างไว้

ในระหว่างการค้นหาความจริง ชิเงโมริต้องปรับความเข้าใจกับลูกสาวที่เหินห่าง และมักก่อเรื่องเพื่อเรียกพ่อไปช่วยเหลือ เขาพบหลักฐานการติดต่อและเงินจำนวนมาก ถูกโอนให้กับมิสึมิซึ่งให้การเพิ่มว่าภรรยาผู้ตายเป็นคนว่าจ้าง และไม่ได้บอกสิ่งนี้ก่อนหน้าเพราะตัวเขาจำไม่ได้ การเข้าพบกันของทั้งสองและพุดคุยกับพยานอีกหลายครั้ง ล้วนมีความจริงชุดใหม่ปรากฏขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ชิเงโมริสับสนอย่างหนัก โดยเฉพาะเมื่อเขาสืบทราบสายสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างมิสึมิและซากิเอะ เธอเปิดเผยต่อเขาว่า เธอถูกพ่อล่วงละเมิดทางเพศตั้งแต่มดเล็ก และอาจต้องการให้ใครสักคนเอาพ่อออกไปจากชีวิต อีกทั้งแม่ยังพยายามปกปิดฉลากอาหารผิดกฎหมาย ซึ่งเกี่ยวพันกับเงินที่หามิสึมิ

ชิเงโมริตระหนักถึงการต่อรองในระบบยุติธรรมที่ผิดเพี้ยน เขาและอัยการขัดแย้งกัน และคิดถึงผลประโยชน์ต่อรูปคดีของกลุ่มทนาย ซากิเอะตัดสินใจไม่เล่าความจริงต่อศาล มิสึมิปฏิเสธคำแนะนำจากทนาย แล้วกลับคำให้การว่าเขาไม่ได้เป็นผู้ลงมือฆ่า แต่ศาลพิพากษาลงโทษประหารชีวิต ชิเงโมริเข้าพบมิสึมิเป็นครั้งสุดท้าย นักโทษประหารกล่าวโทษตัวเองว่า นำพาความพินาศมาสู่ครอบครัว และยินดีที่จะช่วยเหลือใครสักคน แม้ว่าจะแลกมาด้วยการก่อคดีฆาตกรรม

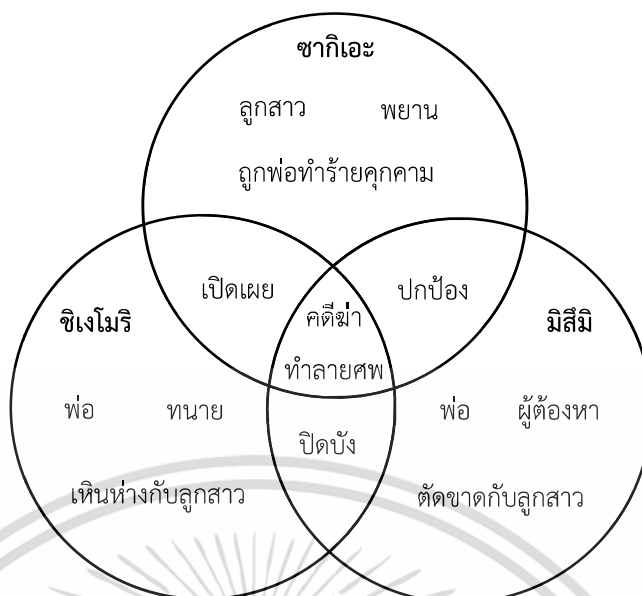
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.12.2 แก่นเรื่อง

นอกจากการสำรวจพลวัตของครอบครัว ที่มักปรากฏเป็นเอกลักษณ์สำคัญในผลงานที่ผ่านมาของโคเรอะเดแล้ว ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับได้ขยายขอบเขตไปสำรวจโลกทัศน์ของชาวญี่ปุ่นมีต่อครอบครัวข้างและสังคม โดยเฉพาะการตัดสินผู้อื่นด้วยมุมมองที่เลือกความจริงภายใต้กรอบความคิดของตนเอง ผ่านกระบวนการตัดสินคดีฆาตกรรม ที่ไม่ได้มุ่งไปสู่การคลี่คลายความจริงอย่างเบ็ดเสร็จ แต่เลือกจะชี้้นำให้เกิดความสับสน ไม่เพียงกับตัวละครหลักซิงโม่ริเท่านั้น แต่ผู้ชมไม่สามารถสรุปข้อเท็จจริงของเหตุการณ์ในเรื่องได้ทั้งหมดเช่นกัน การรับรู้ข้อมูลใหม่ ๆ ที่ย้อนแย้งไปมาเกิดขึ้นตลอดเวลา โดยเฉพาะจากคำพูดของตัวละคร มิสิมิเล่าเรื่องที่ต่างออกไปเรื่อย ๆ แก่ซิงโม่ริ แต่การค้นพบหลักฐานก็ขัดแย้งกับคำพูดของเขา ซากิเอะเปิดเผยต่อหน้าว่าเธอทนทุกข์กับเรื่องที่ถูกพ่อคุกคามทางเพศและรู้จักคุ้นเคยกับมิสิมิ แต่กลับนิ่งเงียบไม่กล่าวถึงเรื่องข้างต้นเลยในศาล ทนายต้องการให้ทุกคนให้การในสิ่งที่ทำให้ได้เปรียบ แต่เมื่อเรื่องราวดำเนินไป กลับกลายเป็นว่าลูกสาวผู้ตายอยากปกป้องฆาตกร ในทางกลับกันเขาก็อยากปกป้องเธอด้วย แม้ว่ามันจะนำไปสู่โทษประหารชีวิต นอกจากนี้ โคเรอะเดยังใช้ประโยชน์จากภาพยนตร์ในอดีต ที่ไม่มุ่งสร้างความกระจ่างใด ๆ เพราะทั้งอดีตของมิสิมิที่เล่นหิมะกับลูกสาวแท้ ๆ ที่ฮอกไกโดผ่านข้อความในจดหมาย และอดีตของซากิเอะที่เล่าถึงความเข้าอกเข้าใจที่มิสิมิมีต่อเธอ ล้วนเกิดขึ้นในห้วงคำนึงผสมจินตนาการของซิงโม่ริทั้งสิ้น ทนายกลายเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ ผ่านภาพที่เขาฝันอยู่ในสถานที่และเวลานั้นจริง ๆ การสร้างความรู้สึกคลุมเครือข้างต้น คล้ายคลึงกับที่โคเรอะเดเคยทำใน Distance ที่ผู้ชมไม่สามารถระบุตัวตนที่แท้จริงของตัวละครได้

อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับได้ประยุกต์เรื่องราวสืบสวนสอบสวน เข้ากับสภาวะครอบครัวที่บกพร่องไม่สมบูรณ์ซึ่งเป็นประเด็นที่เขาไม่เคยละทิ้ง ผ่านมุมมองผนวกกับการวางโครงสร้างตัวละครในลักษณะเปรียบเทียบและทับซ้อนกัน ซิงโม่ริและมิสิมิต่างเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเปราะบาง เกิดระยะห่างขึ้นในความสัมพันธ์พ่อและลูกสาว ซิงโม่ริละเลยลูกสาวที่ไม่อยากยอมรับเขาเป็นพ่อ และใช้ประโยชน์จากหน้าที่ทนายของเขาในการเรียกร้องความสนใจ เขาเริ่มต้นพูดคุยกับซากิเอะตามหน้าที่ ก่อนจะนำสู่ความเห็นอกเห็นใจในฐานะมนุษย์ มิสิมิแทบจะตัดขาดจากลูกสาวหลังจากเขาถูกจับติดคุกเมื่อ 30 ปีก่อน จนเมื่อได้พบกับซากิเอะจึงเห็นเธอเป็นเหมือนลูก ที่เขาพร้อมทำทุกอย่างให้ได้ ในขณะที่เดียวกัน ซากิเอะก็ถูกพ่อแม่ทำร้ายทั้งทางร่างกายและจิตใจ จนต้องหาที่พึ่งเป็นผู้ใหญ่คนใหม่ ทั้งจากมิสิมิที่อาจเป็นผู้ลงมือสังหารพ่อของเธอ และซิงโม่ริที่อาจช่วยเหลือเยียวยาให้เธอหลุดพ้นจากทั้งความรู้สึกผิดและความผูกพันที่มีต่อฆาตกร หากพิจารณาตามทฤษฎีโครงสร้างบุคลิกภาพของคาร์ล จุง จะเห็นได้ว่าโคเรอะเดสร้างให้ทุกตัวละครสำคัญ ต้องดิ้นรนให้ตนเองไปสู่การคลี่คลายปมในจิตไร้สำนึกส่วนบุคคล ที่ถูกสร้างขึ้นโดยสมาชิกในครอบครัวในทางใดทางหนึ่งเสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.51 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน The Third Murder
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ท่ามกลางความสับสนของชุดข้อมูลที่ปะทะกันในห้องเยี่ยมผู้ต้องหา และห้องพิจารณาคดีในศาลกลายเป็นสถานที่แห่งคำโกหก โครเอตะเสริมย้ำสภาวะดังกล่าวด้วยฉากการสนทนาระหว่างกลุ่มทนาย เซ็ทสึเล่าถึงนิทานพื้นบ้านเรื่องคนตาบอดคลำช้าง ในขณะที่คนหนึ่งจับวงอีกคนหนึ่งจับหู จนทะเลาะกันว่ารูปร่างที่แท้จริงของช้างเป็นอย่างไรกันแน่ การสนทนาได้ตอบเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวทั้งหมดซึ่งถูกใช้สื่อสารเชิงสัญลักษณ์นี้ด้วย เมื่อภาพยนตร์จบลง ผู้ชมจะยังไม่สามารถมองเห็นความจริงทั้งหมดได้เช่นเดียวกับชิงโมริ

ภาพยนตร์ The Third Murder เป็นหมุดหมายที่สะท้อนความสนใจของโครเอตะที่พยายามออกจากความคุ้นเคย ด้านเรื่องราวของความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ผ่านภาพชีวิตประจำวันทั่วไปที่เรียบง่าย ความเป็นพ่อแม่ที่บกพร่อง ถูกแสดงให้เห็นผ่านปัจจัยด้านครอบครัวที่ส่งผลกระทบต่อชิงโมริ มิมิ และซากิเอะ ในต่างบริบทกัน ทั้งสามเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งกับเรื่องที่ใหญ่โตขึ้นในระดับสังคม มีระบบตุลาการเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างชัดเจน โครเอตะเปลี่ยนเป้าหมายจากการเล่าถึงประเด็นการยอมรับและก้าวต่อไป เพราะมองเห็นความไม่สมบูรณ์แบบนี้เป็นสัจธรรมของชีวิตที่ไม่อาจหลีกเลี่ยง ไปสู่ทิศทางการตั้งคำถามต่อสังคมอย่างเข้มข้นขึ้น และถ่ายทอดแก่นเรื่องว่าด้วย การไม่สามารถตัดสินคนอื่นได้ เพียงจากการรับรู้ความจริงด้วยมุมมองตัวเอง ดังนั้นความเป็นมนุษย์ของทุกคนจึงควรได้รับการสำรวจอย่างรอบด้าน

4.2.12.3. สุนทรียภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากพิจารณาจากผลงานในระยะหลัง โครเอเดจะร่วมงานกับผู้กำกับภาพสองคนสลับกัน โดยในกรณีที่ต้องการถ่ายทอดสุนทรียภาพแบบภาพยนตร์บันเทิงในระดับค่อนข้างชัด เขาจะเลือกทำงานกับ มิคิยะ ทาคิโมโตะ ซึ่งให้ผลลัพธ์ที่โดดเด่นเช่นกันใน The Third Murder กล่าวคือ ผู้กำกับเลือกให้ถ่ายภาพด้วยอัตราส่วน 2.35:1 เป็นครั้งแรก เคลื่อนกล้องอย่างลื่นไหล ทำให้องค์ประกอบในเกือบทุกเฟรมขยับเปลี่ยนไปที่ละน้อย เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวในระดับที่ผู้ชมแทบไม่สังเกตเห็น มีการใช้ขนาดภาพหลากหลายตั้งแต่ภาพขนาดไกล ปานกลาง ภาพขนาดใกล้ของใบหน้า ถูกใช้บ่อยครั้งกว่าปกติ ไปจนถึงภาพขนาดใกล้มากของดวงตา ผนวกกับการเน้นถ่ายแบบชัดตื้นเป็นหลัก จัดแสงให้มีความต่างของแสงเงาตัดกันอย่างรุนแรง และถ่ายทอดบรรยากาศมืดสลัวตลอดเรื่อง วิธีการเหล่านี้มีความซับซ้อนในเชิงเทคนิค มุ่งสร้างบรรยากาศลึกลับ คลุมเครือ สะท้อนความกดดันที่เกิดขึ้นกับตัวละครและถ่ายทอดต่อมายังผู้ชม ซึ่งเป็นภาพที่แปลกไปจากการรับรู้ในชีวิตประจำวัน โครเอเดจะแสดงความพยายามเข้าใกล้ขอบของภาพยนตร์ลึกลับ สืบสวนสอบสวน โดยถอยห่างจากการแสดงออกอย่างเรียบง่ายสมจริง ตามแนวทางที่เขามักเลือกนำเสนอเรื่องครอบครัว



ภาพที่ 4.52 การใช้ความต่างของแสงเงาตัดกันรุนแรง

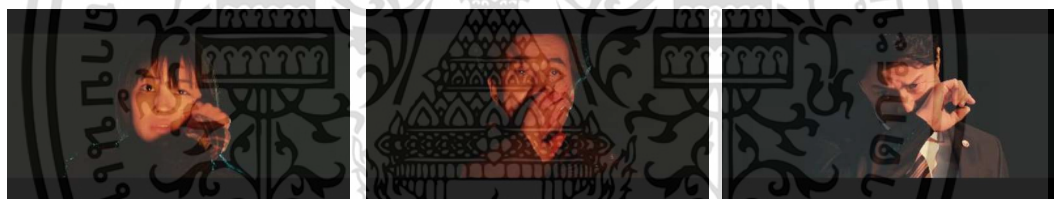
ที่มา: ภาพยนตร์ The Third Murder (2566)

นอกจากนี้ โครเอเดยังตั้งใจจัดองค์ประกอบอย่างพิถีพิถันมากกว่าปกติในเกือบทุกเฟรม ซึ่งใช้สื่อความหมายร่วมกับภาษาภาพ เช่น การจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร การแบ่งตัวละครออกเป็นสองกลุ่มที่มีพื้นที่ตรงกลางเว้นไว้ เกิดการเผชิญหน้าของขั้วตรงข้ามระหว่างนายกับอีกฝ่ายที่เป็นอัยการ พยาน และผู้ต้องหาคดีฆาตกรรม โดยเปลี่ยนไปในแต่ละฉาก การวางตัวละครในลักษณะดังกล่าวถูกพัฒนาต่อไปยังฉากที่ชิงโมริสนทนากับมิสึมิในห้องเยี่ยมนักโทษหลายครั้งจากการเว้นระยะห่างโดยมีกระจกกั้นกลาง ทั้งสองเริ่มเข้าใกล้กันมากขึ้นเรื่อย ๆ จนอยู่ในระยะประชิดซึ่งสอดรับกับการใช้ภาพขนาดใกล้ ก่อนที่เงาของนักโทษจะสะท้อนให้เห็นในด้านเดียวกับนายหนุ่ม สื่อความหมายว่าทั้งสองต่างเป็นภาพสะท้อนซึ่งกันและกัน ทั้งด้วยปมหลังในชีวิต บทบาทในสังคม และการตัดสินใจผิดซึ่งมีผลต่อชีวิตคนอื่น จนกระทั่งเงาสะท้อนของมิสึมิ ซ้อนทับกับใบหน้าชิงโมริที่อีกฝั่งของกระจกจนเกือบแนบสนิท ในการพูดคุยกันครั้งสุดท้ายที่เขาเปิดใจบอกเล่าถึงความเศร้าโศกของการมีตัวตนอยู่ ก่อนจะถูกประหารชีวิตในที่สุด



ภาพที่ 4.53 การใช้ภาษาภาพ สื่อถึงการภาพสะท้อนซึ่งกันและกัน ของชิงเงโมริและมิสึมิ
ที่มา: ภาพยนตร์ The Third Murder (2566)

โคเรเอดะมักถ่ายทอดลักษณะของตัวละคร ผ่านการเปรียบเทียบโดยใช้ฉากต่างบริบทกัน แต่เล่าเรื่องผ่านการกระทำและถ่ายภาพด้วยวิธีใกล้เคียงกัน สำหรับชิงเงโมริและมิสึมิสถานะของทั้งสองสะท้อนไปยังมิตสึโอะ พ่อของซากิเอะที่ถูกฆาตกรรม ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านการมีอยู่ของซากิเอะแทนด้วย ผู้กำกับเลือกใช้ขนาดภาพและมุมกล้องเดียวกันระหว่างฉากที่เห็นมิสึมิและซากิเอะกำลังเพาว่างในเวลากลางคืน ทั้งสองเอามือเช็ดเลือดที่เปื้อนใบหน้าที่สว่างเรืองด้วยแสงจากกองไฟ เมื่อการพิจารณาคดีสิ้นสุด ชิงเงโมริเดินออกจากศาลสู่ภายนอกที่เป็นเวลากลางวัน เขายกมือขึ้นเช็ดหน้าอย่างไม่มีสาเหตุ แสงแดดส่องกระทบใบหน้า แต่ถูกถ่ายให้ฉากหลังเกือบจะมืดสนิท ในขณะที่ผู้ชมไม่อาจรู้ได้ว่าความจริงในมุมมองของใครที่ถูกต้อง แต่สามารถเชื่อมโยงทั้งสามเข้าด้วยกันได้



ภาพที่ 4.54 การใช้ภาษาภาพเปรียบเทียบเชื่อมโยงตัวละครซากิเอะ มิสึมิ และชิงเงโมริ
ที่มา: ภาพยนตร์ The Third Murder (2566)

การถ่ายทำเกิดขึ้นในพื้นที่ลักษณะเป็นสากลและเย็นชา มากกว่าแสดงออกถึงวัฒนธรรมหรือสังคมญี่ปุ่น ผู้กำกับใช้การตัดต่อเพื่อกระชับการเล่าเรื่อง ใช้ดนตรีประกอบเพื่อขับเน้นบรรยากาศกดดันและเชื่อมระหว่างฉาก เล่าเรื่องอย่างเนิบช้า ตัดข้ามเหตุการณ์สะท้อนใจของความตายแต่เลือกเล่าถึงผลกระทบหลังจากนั้น และแสดงถึงเอกลักษณ์ในวิธีการเน้นฉากและบทสนทนาสำคัญ ด้วยการถ่ายแบบลองเทค ตัดเสียงดนตรีออกจนหมด เหลือเพียงคำพูดโต้ตอบในความเงียบ และตัดต่อขนาดภาพอื่นมาเสริมท้าย อีกทั้งยังมีการใช้ฉากย้อนอดีตของมิสึมิและซากิเอะ แต่ถูกเล่าผ่านมุมมองของชิงเงโมริ ที่เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในนั้น ทำให้ผู้ชมไม่สามารถเชื่อในสิ่งที่เห็นได้ ภาพยนตร์ The Third Murder สะท้อนให้เห็นการปรับใช้เทคนิคที่ตรงข้ามกับความคุ้นเคย มุ่งสร้างบรรยากาศแบบภาพยนตร์สืบสวน ซึ่งเป็นการทดลองทางเทคนิคของผู้กำกับทำให้เกิดสุนทรียภาพที่แปลกไปจากเรื่องอื่น ๆ จนหลงเหลือแนวทางสัจนิยมใหม่เพียงเล็กน้อยเท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.12.4 กระบวนการทำงาน

หลังจากงานสร้าง After the Storm เสร็จสิ้น โคเรเอะต้องการปลีกตัวออกจากประเด็นพลวัตครอบครัวตามแนวทางที่เขาถนัด แล้วขยายขอบเขตจากภายในครัวเรือนเดียว ไปสู่การสำรวจสังคมด้วยมุมมองที่กว้างขึ้น ผู้กำกับเปรียบเปรยว่า ที่ผ่านมามีภาพด้วยดินสอ แต่ครั้งนี้เป็นการวาดด้วยสีน้ำมันบนผืนผ้าใบที่ใหญ่ขึ้น (TIFF Originals. 2018) จึงได้กลับไปทบทวนความคิดที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 2009 ที่เขาเริ่มให้ความสนใจกับคดีผู้กระทำผิดซ้ำ และลงมือค้นคว้าข้อมูลเก็บไว้ ประกอบกับการได้พูดคุยกับนายที่เคยให้คำปรึกษา ในขั้นตอนเตรียมงานสร้างภาพยนตร์ Like Father, Like Son ที่กล่าวกับเขาว่า ศาลไม่ใช่สถานที่แห่งการค้นหาความจริง แต่เป็นพื้นที่แห่งการเจรจาต่อรองผลประโยชน์แต่ละฝ่าย และหน้าที่ของนายคือปรับเปลี่ยนผลได้ผลเสียที่ขัดแย้งทับซ้อนกัน สิ่งที่ขัดต่อความเข้าใจของสาธารณชนนี้ สร้างความแปลกใจให้เขาอย่างมาก และต่อ ยอดกลายเป็นเรื่องของนายที่ต้องการรู้ความจริงของสิ่งที่เกิดขึ้น (Chappell. 2017)

เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนาบท ผู้กำกับตระหนักว่าระบบความคิดของเขาแตกต่างอย่างสิ้นเชิงจากนักกฎหมาย ในช่วงต้นปี ค.ศ. 2016 จึงเดินทางไปศาลและสำนักงานกฎหมายหลายแห่ง (TIFF Originals. 2018) ติดต่อทนาย 7 คนเพื่อขอคำปรึกษา พร้อมทั้งให้พวกเขารับบทบาทจำลอง พนักงานสอบสวน ทนาย พยาน อัยการ และผู้พิพากษา แล้วจำลองสถานการณ์พูดคุยกับผู้ต้องหาในเรื่องจำ รวมไปถึงการพิจารณาคดีในศาล ในรูปแบบเหตุการณ์เสมือนจริง เขาสังเกตการณ์และอัดเสียงการจำลองดังกล่าว เพื่อมาใช้อ้างอิงถึงระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ ตรรกะความคิด การถามตอบ และคำศัพท์เฉพาะที่นักกฎหมายใช้จริง โดยหลีกเลี่ยงการใส่ภาษาพูดแบบของเขาเองลงไป วิธีนี้ช่วยให้สามารถเขียนบทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ได้ในเวลาไม่นานนัก (河田. 2017) นอกจากนี้ผู้กำกับยังเขียนบทโดยฟังดนตรีของ ลูโดวิกโก เอนาวดี คีตกวีชาวอิตาลีไปด้วย ซึ่งช่วยให้สามารถคิดเหตุการณ์แต่ละฉากขึ้นมาได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะฉากหิมะที่ฮอกไก เขาติดต่อให้เอนาวดีประพันธ์ดนตรีขึ้นใหม่ทั้งหมด เพื่อใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้โดยเฉพาะ (Chappell. 2017)

ผู้กำกับเสริมว่า เขาต้องการเล่าเรื่องที่ไม่มีผู้หยั่งรู้ความจริงทุกอย่าง แม้แต่ตัวผู้ชมเอง ซึ่งต่างจากชนบททั่วไปที่จะคลี่คลายทุกอย่างในตอนจบ แต่เขาตั้งใจให้กระบวนการตัดสินคดีจบลงไป ทั้ง ๆ ที่ตัวละครยังไม่เห็นความจริง ซึ่งสะท้อนไปยังสังคมที่ยอมรับความไม่สมบูรณ์เช่นนี้ (Filmmovement. n.d) นอกจากนี้ยังนำเสนอผลร้ายของการสร้างทำเป็นมองไม่เห็น ซึ่งกำลังเกิดขึ้นจริงในญี่ปุ่น (和栗. 2017) กระบวนการข้างต้นทั้งหมดได้ทำให้เขาตระหนักว่า ทั้งทนาย อัยการ ผู้พิพากษา ไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์ในฐานะศัตรู แต่ทุกคนล้วนอยู่ในระบบเดียวกัน อยู่บนเรือลำเดียวกันโดยยืนคนละตำแหน่ง ซึ่งต่างจากการรับรู้ของคนทั่วไปอย่างมาก (長野. 2017) ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่ใช่การวิพากษ์วิจารณ์หรือปฏิเสธระบบตุลาการ แต่อยากตั้งคำถามว่าแท้จริงแล้ว ผู้คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถตัดสินคนอื่นได้จริงหรือไม่ (映画.com 編集部. 2017)

โคเรเอเดเลือกมอบบหน้าให้ มาซาฮารุ ฟุกุยามะ ที่เคยทำงานกับเขามาแล้ว และ โคจิ ยาคุโซ นักแสดงที่มีความสามารถโดดเด่น ผู้กำกับวางสัดส่วนของฉากต่าง ๆ ไว้แล้ว โดยตั้งใจให้ ฉากในห้องเยี่ยมผู้ต้องหามีปรากฏไม่มากนัก เพราะการที่ห้องถูกแบ่งด้วยกระจกกัน บังคับให้คนนั่งลง แต่ละฟากมีความนิ่งเกินไป แต่เมื่อทั้งสองซ่อมเข้าฉากร่วมกัน เขาเห็นการตอบโต้ที่เต็มไปด้วยการ เปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ จึงตัดสินใจเพิ่มฉากในห้องดังกล่าวเข้าไปอีก และกลายเป็นส่วนสำคัญอย่าง ยิ่งในเรื่อง (Filmmovement. n.d.) เขาเปรียบว่าเมื่อทั้งสองเผชิญหน้ากัน เป็นเหมือนการปะทะ ระหว่างเปลวไฟสีแดงและน้ำเงิน โดยไม่เกี่ยวกับใครเป็นพระเอกหรือตัวร้าย อีกทั้งยังนำไปสู่การ เปลี่ยนแปลงในการออกแบบฉากทานอาหาร ซึ่งเป็นเอกลักษณ์สำคัญในผลงานของโคเรเอเด ที่มัก เป็นช่วงเวลาของการพูดคุยหรือระลึกร่างกายระหว่างสมาชิกครอบครัว แต่ในเรื่องนี้ เขาตั้งใจใช้ ม้วนเป็นเครื่องมือแสดงออกถึงความไม่เป็นธรรมชาติ แม้มีเสื้อผ้าและที่อยู่อาศัยชั้นเลิศ แต่อาหารจะ แสดงออกถึงความเฉยเมยของตัวละคร(和栗. 2017) นอกจากนี้ ยังเลือกร่วมงานกับ ชิชิ ฮิโรเสะ ที่ เด็บโตและมีประสบการณ์มากขึ้น หลังจากเคยรับบทน้องสาวคนเล็กในภาพยนตร์ Our Little Sister ที่ทีมงานสร้างฝ่ายต่าง ๆ อีกหลายตำแหน่ง ล้วนคุ้นเคยกับโคเรเอเดเป็นอย่างดีจาก การทำงานร่วมกันหลายเรื่องก่อนหน้า โดยเฉพาะผู้กำกับภาพ มิคิยะ ทาคิโมโตะ ที่มีส่วนอย่างมากต่อ การสร้างโลกเฉพาะตัวที่ต่างออกไปจากผลงานอื่นของโคเรเอเด ทาคิโมโตะเสนอให้ถ่ายด้วย อัตราส่วน 2.35: 1 cinemascope ผนวกกับใช้ภาพขนาดใหญ่ที่ส่งผลทางอารมณ์มากขึ้น สอดคล้อง ไปกับเป้าหมายของผู้กำกับที่ต้องการภาพลักษณ์ของภาพยนตร์อาชญากรรม เน้นการตัดกันรุนแรง ของแสงเงาแบบฟิล์มขาวดำอเมริกันยุค 1950s โดยแม้ว่าจะถ่ายทำด้วยระบบสี แต่ต้องให้ความรู้สึก แบบภาพขาวดำ ซึ่งจะได้ฟังพาแสงธรรมชาติเป็นหลักอย่างที่เคเคยทำ (Filmmovement. n.d.) เขา จึงให้ทาคิโมโตะดูภาพยนตร์เรื่อง Mildred Pierce (1945) เพื่อศึกษาการให้แสงเงา Se7en (1995) เพื่อดูวิธีการจัดองค์ประกอบภาพในอัตราส่วนเฟรมดังกล่าว โดยยังรักษาความรู้สึกอึดอัดกดดันไว้ได้ และภาพยนตร์ของ พอล โทมัส แอนเดอร์สัน อีกหลายเรื่อง รวมไปถึง High and Low (1963) ของ อากิระ คุโรซาวา ที่ผู้กำกับมองว่า ฉากตัวละครจำนวนมากอยู่ร่วมกันในเฟรมนั้น เปี่ยมไปด้วย ชีวิตชีวา และใช้ประโยชน์จากพื้นที่ได้อย่างน่าสนใจ (シネマズニュース編集部. 2017)

การถ่ายทำดำเนินไปในพื้นที่หลายจังหวัด โดยหลายแห่งเป็นสถานที่จริงซึ่งตรงกับ เหตุการณ์ในเรื่อง (imdb. n.d.) มีการปรับบทระหว่างการทำหลายครั้ง และผู้กำกับเป็นผู้ตัดต่อ ด้วยตนเอง กระบวนการทำงานในภาพยนตร์ The Third Murder สะท้อนให้เห็นความพยายามอย่าง มากของโคเรเอเดในการแสวงหาวิธีการใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากสิ่งที่เขาคุ้นเคย ก่อนจะกลับมาถ่ายทอด เรื่องราวของครอบครัว ที่คาบเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมใน Shoplifters

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.13 ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters (2018)



ภาพที่ 4.55 โปสเตอร์ภาพยนตร์ Shoplifters

ที่มา: eiga.com (2018)

4.2.13.1 เรื่องย่อ

โอสามุ ชิบาตะ (ลิลลี่ แพรงกี้) ร่วมมือกับเด็กชายวัยเยาว์ โชตะ (โจ คาอิริ) ไปแอบขโมยของในซูเปอร์มาร์เก็ตอย่างชำนาญ ระหว่างทางกลับทั้งสองได้พบเด็กหญิงตัวน้อย ยูริ (มิยู ซาซากิ) นั่งอยู่ลำพังที่ระเบียงอะพาร์ตเมนต์กลางความหนาว เลยพากลับบ้านด้วย ทั้งย่าวัยชรา ฮัตสึเอะ (คิริน กิกิ) สาวสวยแรกรุ่ง อากิ (มายู มัทสึโอกะ) และหญิงวัยกลางคน โนบุโยะ (ซากุระ อันโด) ล้อมวงทานอาหารเย็นด้วยกันในบ้านแคบ ๆ ที่มีของวางระเกะระกะ พวกเขาปรอຍผลถูกทำร้ายบนร่างกายเธอ แต่เพราะกังวลว่าอาจเป็นการลักพาตัว จึงพายุริไปส่งที่เดิม ทำให้ได้พบว่า แม่ของเธอกำลังทะเลาะกับผู้ชายอย่างรุนแรงและไม่ใส่ใจลูกแม่แต่น้อย ทุกคนจึงตัดสินใจรับยูริมาเลี้ยงดู

ครอบครัวชิบาตะขาดแคลนเงิน และมีชีวิตอยู่ด้วยรายได้เล็ก ๆ น้อย ๆ ในขณะที่ ฮัตสึเอะตั้งต้นไม่ยอมขายบ้านหลังนี้ให้กับนายหน้าที่ดิน และยังคงไปรับเงินบำนาญของสามีที่เสียชีวิตไปแล้วอย่างผิดกฎหมาย แวะเวียนไปบ้านลูกหลานของภรรยาใหม่สามี เพื่อรับเงินปลอบขวัญ โอสามุที่ใช้แรงงานก่อสร้างรายวัน อากิไปทำงานร้านให้บริการความสุขทางเพศ ก่อนจะเริ่มพบรักกับลูกค้า โนบุโยะที่ทำงานโรงงานซักกรีต จำใจต้องลาออกเพราะรักษาความลับเรื่องยูริ โชตะเริ่มยอมรับยูริมากขึ้นทีละน้อย และพาเธอออกไปด้วยตอนขโมยของในร้าน พวกเขาดูแลให้ความรักกับยูริอย่างดีที่สุด เพื่อเยียวยาบาดแผลทางร่างกายและจิตใจของเธอจากแม่แท้ ๆ

หลังจากไปเที่ยวทะเลด้วยกันอย่างอบอุ่น ฮัตสึเอะเสียชีวิตอย่างสงบ พวกเขาจึงฝังเธอไว้ในบ้านเพื่อรับเงินส่วนของเธอต่อ โชตะพายุริไปขโมยของอีกครั้งแต่เกิดความผิดพลาด ทั้งครอบครัวจึงเก็บของหนี แต่ถูกจับได้เสียก่อน ทำให้ความจริงเปิดเผยว่า โอสามุและโนบุโยะเป็นซ้อปลอมและทั้งคู่เคยร่วมมือกันฆ่าสามีเก่า พวกเขาเก็บโชตะมา อากิเป็นลูกสาวของบ้านที่ย้ายไปหลอกเงิน โชตะจึงต้องไปอยู่กับครอบครัวใหม่ ยูริหรือชื่อจริง ๆ คือจูริ ถูกส่งกลับบ้านเดิมอย่างน่าเศร้า

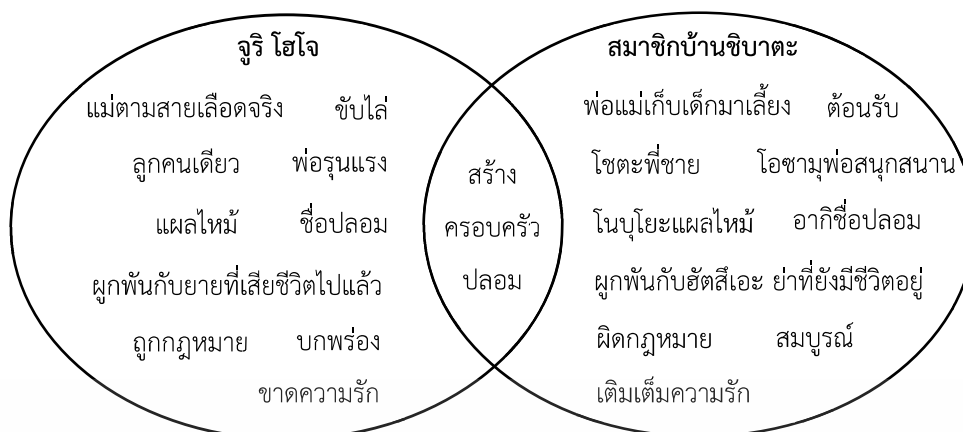
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.13.2 แก่นเรื่อง

โคเรเอตะได้ผ่านทั้งการสำรวจอิทธิพลที่หลงเหลือจากความตาย พลวัตของครอบครัวที่บกพร่อง ไปจนถึงชุดความคิดของสังคมที่มีต่อคนที่ตกอยู่ในความไม่สมบูรณ์เหล่านั้น ผลงานนี้สะท้อนถึงการหลอมรวมความคิดของผู้กำกับ โดยตั้งคำถามต่อคุณค่าของครอบครัวว่า ครอบครัวที่ดีสามารถนิยามได้จากสิ่งใด โดยยึดโยงกับค่านิยมของคนในสังคม ผ่านสถานการณ์สุดโต่งของการประกอบสร้างครอบครัวปลอม ๆ ของบ้านชิบาตะ ที่เชื่อมโยงกันด้วยภาวะยากจนขาดแคลน และพึ่งพิงอาศัยกันด้วยเงินและข้าวของเครื่องใช้ที่แต่ละคนดิ้นรนหามา แม้ว่าจะด้วยวิธีที่หมิ่นเหม่ไปจนถึงขัดต่อกฎหมาย ผู้กำกับสร้างให้ทุกตัวละครเป็นคนไม่ดีตามมุมมองตัดสินของคนทั่วไป หรือผิดไปจากครรลองปกติของสังคมที่สงบสุขเรียบร้อย ไปจนถึงสวยงามในแบบญี่ปุ่น ทั้งฮัตสึเอะที่ปิดบังเรื่องความตายของสามี เพื่อไปรับเงินบำนาญของเขาอยู่เรื่อย ๆ อีกทั้งยังไปสร้างความลำบากใจจนได้รับเงินกลับมาทุกครั้งจากลูกหลานภรรยาใหม่ที่สามีทิ้งเธอไปอยู่ด้วย ก่อนจะหมดไปกับการพนัน โอซามุฝึกโชตะให้ร่วมกันลักเล็กขโมยน้อย โนบุโยะเก็บของมีค่าที่ลูกค้าลืมนไว้ในเสื้อผ้าส่งซักรีด อีกทั้งสองสามีภรรยาปลอม ๆ นี้ยังมีคติฆาตกรรมติดตัวซึ่งต้องปิดบังไว้ อากิที่ทำงานให้ความสุขทางเพศด้วยการย่วยวนผ่านกระจกกันและบริการพิเศษตามราคา เธอเป็นลูกสาวคนโตที่หนีออกมาจากบ้านที่อย่าไปหลอกเอาเงิน แม้ว่าทุกคนจะไม่มี ความเกี่ยวข้องทางสายเลือดกันเลย แต่เมื่อกลับบ้านมาอยู่ร่วมกัน ได้แสดงให้เห็นความกลมเกลียวและห่วงใยกันอย่างจริงใจ เสมือนครอบครัวจริง ๆ ที่ผูกพันกัน

อย่างไรก็ตาม ตลอดช่วงเวลาตั้งแต่รับจुरิ โฮโจ ที่บอกกับคนแปลกหน้าเมื่อแรกพบว่าเป็นเธอชื่อจुरิ มาเลี้ยงดูเป็นลูกสาวคนเล็ก สะท้อนให้เห็นการเปรียบเทียบจากการที่โคเรเอตะวางโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเธอและครอบครัวชิบาตะ ผ่านความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจ หากพิจารณาด้วยหลักโครงสร้างบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง แล้ว จะเห็นได้ว่าการที่จुरิเป็นเด็ก เสร้าหมอง ขาดความรัก และหวาดกลัวการถูกลงโทษอย่างมาก ล้วนเป็นปมที่ถูกสร้างโดยครอบครัวแท้ ๆ ของเธอเอง บ้านชิบาตะจึงกลายเป็นส่วนที่มาเติมเต็มและเยียวยาเธอ ทั้งโอซามุที่มอบสนุกสนานผ่อนคลาย โชตะสอนการใช้ชีวิตนอกบ้านให้เธอ แผลเป็นรอยไหม้จากการถูกทำร้าย กลายเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงเธอกับโนบุโยะ เมื่อข่าวประกาศการหายตัวออกมา เธอต้องเปลี่ยนไปใช้ชื่อปลอมว่าหลิน เชื่อมโยงกับอากิที่ใช้ชื่อปลอมว่าชายากะเมื่อทำงานที่ร้าน อีกทั้งฮัตสึเอะที่เย็บชุดทำอาหาร ประคบประหงมเธอด้วยอย่างเอ็นดู มาแทนที่ยายที่เธอรักก่อนจะเสียชีวิตไป ตัวตนเดิมของจुरิได้ถูกลบให้หายไปพร้อมผมที่ถูกตัดออกและเสื้อผ้าเดิมที่ถูกเผา จากนั้นเธอร่าเริงสดใสขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ผู้กำกับได้สำรวจความเป็นมนุษย์ของตัวละครอย่างเข้าอกเข้าใจและรอบด้าน ฉายภาพให้ผู้ชมจะเห็นทั้งด้านดีและไม่ดี ผ่านพฤติกรรมที่แต่ละคนแสดงออก ทั้งด้วยคำพูด และการกระทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.56 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบของตัวละครใน Shoplifters

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ทั้งนี้ ตัวละครไม่ได้แสดงออกถึงความทุกข์น่าสลดหดหู่ แต่โคโรเอตะเลือกถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์ ทั้งด้วยเนื้อหาในหนังสือที่โซตะอ่านและหยอกล้อกับโอซามุ ซึ่งเปรียบเทียบครอบครัวจูลีและบ้านชิบาตะเป็นปลาตัวเล็ก ที่ต้องมารวมฝูงกันเพื่อเอาชีวิตรอดจากปลานักล่าตัวใหญ่ ซึ่งอนุมานได้ถึงสังคมที่ตัดสินพวกเขา อีกทั้งยังเล่าเรื่องผ่านกระทำของตัวละครด้วยมุมมองภายในของความเป็นจริงที่เร้าแค้น สูสภาพแวดล้อมภายนอกที่จินตนาการถึงภาพอุดมคติ จากทั้งฉากที่โนบุโยะนิทานครอบครัวอบอุ่นตรงหน้าว่าลูกหน้าตาไม่เหมือนพ่อแม่ และฉากต่อเนื่องกันที่โอซามุเดินเข้าไปในอะพาร์ตเมนต์ที่กำลังก่อสร้าง แล้วกล่าวทักทายเสมือนว่าที่นี่เป็นบ้านของเขาเอง

ทั้งโอซามุและโนบุโยะ ยังสะท้อนให้เห็นประเด็นที่ผู้กำกับสนใจมาตลอดในระยะหลังคือ อะไรกันแน่ที่ทำให้เป็นพ่อแม่อย่างแท้จริง เขาเน้นย้ำสิ่งนี้โดยขยายจากความผูกพันที่เกิดจากการใช้ชีวิตร่วมกันและไม่เกี่ยวพันกับสายเลือด ไปเป็นการเป็นคนไม่ดีในสายตาของสังคม สามารถเป็นพ่อแม่ที่ดีได้หรือไม่ โอซามุให้เวลามากมายกับโซตะ ทั้งที่เด็กชายรู้อยู่แล้วว่าเป็นเด็กถูกเก็บมาเลี้ยง เขาอยากให้โซตะเรียกว่าพ่อมาตลอด จนกระทั่งโดนแยกจากกัน โซตะเอ่ยความรู้สึกออกมาเบา ๆ ผ่านการเรียกเขาว่าพ่อเมื่ออยู่ลับตาไปแล้วในที่สุด เช่นเดียวกับโนบุโยะที่ไม่อาจตอบเจ้าหน้าที่ได้ว่า เด็ก ๆ เรียกเธอว่าแม่เพราะมันไม่เคยเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม แม้ในทางจิตใจจะยอมรับไปแล้วก็ตาม ความผูกพันลึกซึ้งระหว่างสมาชิกครอบครัวปลอมนี้ ถูกแสดงออกอย่างเรียบง่ายเมื่อฮัตสึเอะเอ่ยขอบคุณความรักที่ทุกคนมอบให้ โดยแทบไม่มีเสียง ก่อนที่เธอจะเสียชีวิตในเวลาต่อมา

ภาพยนตร์ Shoplifter ถ่ายทอดแก่นเรื่องราวด้วย ครอบครัวย่อมถูกประกอบสร้างจากความรัก ความสุขในชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบ การถูกมองข้าม อีกทั้งยังได้สะท้อนให้เห็นความเป็นไปของสังคม ธรรมชาติของมนุษย์ ชี้นำให้ผู้ชมตระหนักและตั้งคำถามต่อการตัดสินคุณค่าผู้อื่นจากมุมมองของเราเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.13.3 สุนทรียภาพ

วิธีการถ่ายทำของโคเรเอตะในภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง การร่วมงานกับผู้กำกับภาพ ริวโตะ คนโต ทำให้งานด้านภาพกลับสู่ความเรียบง่าย เมื่อเปรียบเทียบกับความสมจริงแบบยามาซากิ หรือภาพบรรยากาศสวยงามและองค์ประกอบที่ประณีตแบบทาเคโมโตะ แล้ว คนโตไม่แสดงออกถึงสไตล์เฉพาะตัวที่เห็นได้ชัดเท่าที่ผ่านมา มีการใช้ขนาดภาพหลากหลายตามปกติ เข้ากับเทคนิคการถ่ายชัดลึกและชัดตื้นตามแต่ละช็อต ภาพขนาดใกล้ของใบหน้า มือ และสิ่งของต่าง ๆ ถูกใช้บ่อยครั้งมากขึ้น เพื่อขับเน้นทั้งเหตุการณ์ บทสนทนา และอารมณ์ในฉากนั้น ๆ ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็ลดทอนการเคลื่อนไหวของนักแสดงเท่านั้น นอกจากนี้ ยังเน้นแสดงออกถึงความสมจริงด้วยการใช้แสงธรรมชาติ และเลียนแบบธรรมชาติเป็นหลักในทุก ๆ ฉากด้วย รูปแบบเรียบง่ายด้านการถ่ายภาพดังกล่าว สอดคล้องกับการถ่ายทอดชีวิตยากลำบากของครอบครัวชิบาตะ ความสุกปรกที่มีของวางรกรอกอยู่ทุกพื้นที่ในบ้าน ซึ่งสะท้อนถึงชีวิตคนชั้นล่างในสังคมญี่ปุ่นด้วย

โคเรเอตะไม่แสดงท่าทีตัดสินด้วยการเปิดโปงหรือชี้หน้า และแสดงออกถึงการนำรูปแบบที่เขาเคยใช้มาพัฒนาต่อยอด กล่าวคือ ท่ามกลางเหตุการณ์เปลี่ยนแปลงที่ก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วขึ้น เมื่อเทียบกับผลงานก่อนหน้าเรื่องอื่น ๆ ผู้กำกับยังคงเลือกถ่ายทอดอย่างเป็นกลางเล่าเรื่องผ่านด้วยภาพชีวิตประจำวันเรียบง่าย และปัญหาที่พบเจอในชีวิตอย่างค่อยเป็นค่อยไป อีกทั้งช่วงครึ่งแรกได้ฉายภาพแสงสลัวบรรยากาศอึมครึม ก่อนจะค่อย ๆ สว่างมากขึ้นเมื่อยูริกลายเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวอย่างสมบูรณ์ นำไปสู่ฉากทะเลซึ่งสัมพันธ์กับบรรยากาศสดใสของฤดูร้อน และกลับมามืดมนอย่างถึงที่สุด หลังจากครอบครัวถูกจับตัวได้และเข้าสู่กระบวนการสืบสวน แสงเงาความสว่างมืดที่ต่างกันนี้ สื่อถึงสภาวะตัวละคร ใกล้เคียงกับวิธีใน Maborosi ในแบบที่เข้าใจง่ายขึ้น



ภาพที่ 4.57 การใช้แสงเงาและความสว่างมืด สื่อถึงสภาวะของตัวละคร คล้ายวิธีใน Maborosi
ที่มา: ภาพยนตร์ Shoplifters (2566)

นอกจากนี้ยังใช้การถ่ายภาพตัวละครหันหน้าคุยกับกล้องโดยตรง โดยมีฉากหลังเป็นผนังเรียบ ๆ เป็นวิธีเดียวกับใน After Life และ Distance เมื่อตัวละครหลักถูกสัมภาษณ์หรือสอบสวน โดยในครั้งนี้ยังเป็นการสื่อสารกับผู้ชม ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมด้วย การจัดวางเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ประกอบแบบสมมาตรในฉากเจ้าหน้าที่พูดคุยกับยูริ ใกล้เคียงกับใน Like Father, Like Son และ The Third Murder ในแบบผ่อนคลายนมากขึ้น ก่อนจะเพิ่มกดดันเมื่อเป็นฉากการพูดคุยกับอากิ รวมถึงการใช้ประโยชน์ของฉากกันห้องที่เปิดปิดได้อย่างอิสระ เส้นตรงตั้งนอนของรูปแบบภายในบ้าน แบบประเพณีญี่ปุ่น ผนวกกับการจัดวางตำแหน่งของคนจำนวนมากในพื้นที่จำกัด ในการช่วยสร้างระยะมิติให้ภาพ เต็มเต็มองค์ประกอบภาพให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และเปิดพื้นที่เชื่อมระหว่างภายในกับภายนอกบ้าน โดยใช้ร่วมกับความระเกะระกะเสื่อมโหรีม แทนที่จะเป็นความงามแบบเรียบง่าย เป็นระเบียบเรียบร้อยดังที่ปรากฏใน Still Walking และ Our Little Sister



ภาพที่ 4.58 การประยุกต์ใช้สุนทรียภาพด้านการสื่อสารด้วยภาพ จากผลงานก่อนหน้า

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ผู้กำกับใช้การตัดต่อทั้งเพื่อช่วยกระชับการเล่าเรื่อง และเรียงเหตุการณ์ต่อกัน เพื่อสร้างผลต่อเนื่องทางอารมณ์ โดยเห็นชัดที่สุดจากสร้างความรู้สึกผูกพันต่อฮัตสึเอะ หญิงชราถูกนำเสนองานฉากออกมาตั้งแต่มีเดียร์คนเดียวที่เฉลี่ยบ้าน แล้วชวนทุกคนดูดอกไม้ไฟในความมืด ต่อมาเธอนั่งอยู่ลำพังบนหาดทรายในขณะที่ครอบครัวลงไปเล่นน้ำทะเลกลางแดดจ้า ก่อนจะกล่าวขอบคุณเบา ๆ และในฉากต่อมาเธอก็เสียชีวิตในบ้านที่มีดสลัว อย่างไรก็ตาม โครเอเดะยังคงหลีกเลี่ยงการเล่าอารมณ์เศร้าโศกจากความตาย ด้วยการเผยเพียงเสียงตกใจและสะอื้นเบา ๆ จากตัวละครอื่นที่เดินออกไปหาเธอนอกเฟรมเท่านั้น และแม้จะมีการใช้ดนตรีประกอบหลายครั้ง แต่เป็นเพียงเพื่อส่งเสริมบรรยากาศพร้อมภาพขนาดใหญ่เป็นส่วนใหญ่ แต่ในฉากสำคัญผู้กำกับจะใช้การถ่ายแบบลองเทคพร้อมภาพขนาดใหญ่หรือปานกลาง โดยเน้นไปที่บทสนทนาที่ถูกเล่าอย่างเนิบช้าโดยปราศจากดนตรี

ภาพยนตร์ Shoplifters สะท้อนถึงการตกตะกอนด้านสุนทรียภาพของโครเอเดะ ที่ไม่ยึดติดกับสไตล์เฉพาะตัวของผู้กำกับภาพคนใดคนหนึ่ง แต่สามารถประยุกต์ความต้องการเข้ากับรูปแบบที่เรียนรู้มาระหว่างทางจากยามาซากิ ทาคิโมโตะ และการตีความของคันโด เพื่อสื่อสารกับผู้ชมกว้างอย่างมีประสิทธิภาพ ใช้เทคนิคตัดต่อและดนตรีประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมแบบภาพยนตร์บันเทิง แต่ยังคงให้ความสำคัญที่สุดกับความเรียบง่ายสมจริง เนิบช้า ในแบบสังคมนิยมใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.13.4 กระบวนการทำงาน

จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ Shoplifters เกิดขึ้นจากการที่โคเรเอเดะต้องการสานต่อประเด็นที่เขาสนใจใน Like Father, Like Son ซึ่งตั้งคำถามว่า ในขณะที่สังคมญี่ปุ่นมักเน้นไปที่สายเลือด แต่แท้จริงแล้ว สิ่งใดกันแน่ที่เชื่อมสายสัมพันธ์ของครอบครัวไว้ด้วยกัน (Shackleton. 2018) อีกทั้งเขายังรู้สึกไม่สบายใจนัก เมื่อแผ่นดินไหวในปี ค.ศ. 2011 ได้เกิดกระแสปลุกให้ผู้คนพูดถึงความสำคัญของสายใยครอบครัวมากขึ้นเรื่อย ๆ สิ่งแรกที่เขานึกถึงคือ จะเป็นอย่างไรถ้าครอบครัวผูกพันกันด้วยอาชญากรรม ผู้กำกับเสริมว่า กรอบความคิดและการตีความคุณค่าแบบญี่ปุ่นโบราณค่อย ๆ ถูกหรือทำลายลง และกำลังจะเปลี่ยนไป (Ehrlich. 2018) จากนั้นจึงเริ่มค้นคว้าข้อมูล รายงานข่าวเรื่องลูกหลานฉ้อโกงรับเงินบำนาญของพ่อแม่ที่เสียชีวิตไปแล้ว แต่ปิดบังไว้ไม่ยอมแจ้งกับทางการ ดึงดูดความสนใจของเขาอย่างมาก ประกอบกับการพบบทความต่าง ๆ เรื่องการหารายได้ของครอบครัวด้วยการลักเล็กขโมยน้อย ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั่วญี่ปุ่น จึงตัดสินใจใช้ทั้งสองกรณีเป็นแกนหลักของเรื่องราว (Saito. 2018) อีกทั้งยังสร้างเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นในครอบครัวยากจน ที่อาศัยอยู่ในบ้านเล็ก ๆ ใจกลางโตเกียวที่มีอาคารสูงราคาแพง และควรจะปลอดอาชญากรรม ความย้อนแย้งแปลกประหลาดนี้สัมพันธ์กับความเป็นจริงที่ญี่ปุ่นกำลังเผชิญหน้ากับสภาพเศรษฐกิจถดถอย ในอัตราเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน (Wise. 2018) โคเรเอเดะตั้งใจว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่ได้มีเจตนาวิพากษ์หรือชี้แนะวิธีแก้ไขปัญหาโดยตรงแก่ผู้ชม แต่เขามองว่าอาชญากรรมในญี่ปุ่น มักถูกตีตราว่าเป็นความผิดและความรับผิดชอบของปัจเจกบุคคลผู้ก่อเหตุ จึงลงโทษแค่คนคนนั้นเสมอ เขาจึงอยากกระตุ้นให้ไตร่ตรองอย่างถี่ถ้วนว่า สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นจากความเจ็บป่วยของสังคม เป็นความรับผิดชอบของส่วนรวม (Jacoby. 2018) เมื่อมองไปยังอาชญากรรม จึงต้องพิจารณาด้วยว่าสังคมสร้างเขาขึ้นมาอย่างไร สิ่งที่เน้นย้ำคือมุมมองของมนุษย์ที่มีต่อชีวิตและสังคมที่บิดเบี้ยว (Chang. 2018) และยอมรับว่าเขาใช้มุมมองที่พัฒนามาจาก Nobody Knows โดยไม่ใช่เพื่อฉายภาพความยากจนหรือชนชั้น แต่เป็นการสำรวจครอบครัวที่ถูกลงโทษ ดังเช่นที่มักปรากฏในข่าว พวกเขาสามารถรวมตัวในบ้านหลังเดียวกันนี้ เพื่อประคับประคองไม่ให้พังทลายลงไป (Magnolia pictures. 2018)

นอกจากการค้นหาและประยุกต์เรื่องในข่าวแล้ว โคเรเอเดะยังเขียนบทโดยอิงส่วนหนึ่งมาจากประสบการณ์วัยเด็กของเขาเอง โดยเฉพาะการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของโชตะ เด็กชายที่มีมุมมองตัวในตู้เก็บที่นอนขนาดกะทัดรัด แล้วมองดูภายนอกผ่านการแถมประตูตู้ เช่นเดียวกับที่ผู้กำกับในวัยเด็กมักทำบ่อย ๆ (Shaffer. 2018) อย่างไรก็ตาม สิ่งที่มีอบแรงบันดาลใจสำคัญเกิดขึ้นระหว่างที่ไปเยี่ยมสถานดูแลเยาวชนที่ถูกใช้ความรุนแรงในครอบครัว เขาถามเรื่องการเรียนวันนี้กับเด็กหญิงคนหนึ่งเพิ่งกลับมาจากโรงเรียนพอดิ เธอยุบ Swimmy ของ ลีโอ ลีออนนี่ ที่เป็นหนังสือเรียนภาษาญี่ปุ่นเรื่องเกี่ยวกับปลาตัวเล็กที่พี่น้องถูกกินจนหมด จนต้องดิ้นรนว่ายน้ำไปเจอฝูงใหม่และ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขออาศัยอยู่ด้วย ก่อนจะสอนให้ฝูงว่ายน้ำด้วยกันเพื่อปลอมเป็นปลาตัวใหญ่ ทำให้นักล่าหวาดกลัว และใช้ชีวิตต่อไปอย่างมีความสุขได้ เธอไม่สนใจคำทักท้วงของเจ้าหน้าที่ แล้วตั้งหน้าตั้งตาอ่านออกเสียงให้ฟังจนจบเล่ม เขาปรบมือให้และได้รอยยิ้มกว้างกลับมา โครเอเดะคิดว่าเธออยากอ่านให้พ่อแม่ที่ไม่ได้อยู่กับเธอฟัง เขาสัมผัสได้ถึงความภาคภูมิใจและปิติยินดีจากเธอ เหตุการณ์นี้ประทับใจผู้กำกับมากจนเขานำไปสร้างเป็นฉากหนึ่งของโชตะอ่านออกเสียง นำเรื่องของปลาสร้างเป็นความหมายเชิงสัญลักษณ์ในเรื่อง (Bramesco. 2018) ผู้กำกับกล่าวว่า เขาได้รับคำแนะนำมาตั้งสมัยทำงานสารคดีโทรทัศน์ว่า แม้จะมีผู้ชมวงกว้างมากขึ้นเพียงใด แต่ควรสร้างสิ่งต่าง ๆ ขึ้นเพื่อคนใดคนหนึ่งโดยเฉพาะเสมอ เขาจึงอยากสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เพื่อเด็กหญิงในวันนั้น (Adelstein and Yamamoto. 2018)

โครเอเดะพัฒนาบทภาพยนตร์เพิ่มเติม และปรับเปลี่ยนวิธีถ่ายทำตามความเหมาะสมหลายครั้งตลอดงานสร้าง เช่น การพบบ้านที่ถูกล้อมรอบด้วยอาคารสูง เหมาะสมสำหรับถ่ายทำอยู่บริเวณใกล้แม่น้ำสุมิตะ ทำให้เขาเพิ่มฉากตูดอกไม้ไฟซึ่งครอบครัวยุคนี้จะได้ยินเพียงเสียงจากแม่น้ำ และใช้บ้านนั้นสำหรับถ่ายฉากภายนอก ส่วนภายในบ้านทั้งหมด จะถูกสร้างขึ้นในสตูดิโอ (Saito. 2018) อีกทั้งยังเขียนบทโดยเลือก ลิลลี่ แฟรงก์ มาร์บบทพ้อ และ คิริโน กิชิ มาร์บบทพ้อไว้ในใจอยู่แล้ว ก่อนจะคัดเลือก มายู มัทสึโอกะ และซากุระ อันโด มาร์บบทพ้อและโนบุโยะ โดยใช้การคัดเลือกนี้จะใช้มุมมองที่ไม่เหมือนบทครอบครัวปกติ ที่ต้องมีความคล้ายกันจากการอยู่ร่วมกันมานาน ผู้กำกับตั้งใจให้แต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งวิธีพูด แต่งตัว และหน้าตาบุคลิกภาพ เพื่อสอดคล้องกับสภาวะครอบครัวปลอมในเรื่อง อันโดถามเขาเพิ่มว่าโอซามุอยากให้ลูกเรียกตัวเองว่าพ่อ แล้วโนบุโยะอยากให้ลูกเรียกว่าแม่หรือไม่ โครเอเดะจึงนำการสนทนาที่ไปตัดแปลงใช้ในฉากโนบุโยะกับโชตะขณะเดินดื่มน้ำอัดลม ก่อนจะพัฒนาไปสู่ฉากสำคัญที่เธอค่อย ๆ ร้องให้ขณะกำลังถูกเจ้าหน้าที่สอบสวน (Kaufman. 2018) ซึ่งเป็นฉากที่ผู้กำกับไม่เขียนคำบรรยายไว้ในบทเลย มีเพียงผู้รับบทเจ้าหน้าที่เท่านั้นที่ได้รับการบอกบทที่หน้ากอง ทั้งแฟรงก์และอันโดต่างไม่รู้ว่ากำลังจะถูกถามอะไร จึงต้องคิดและตอบคำถามจากจุดยืนของตัวเอง นำไปสู่การแสดงที่ทรงพลังอันเกิดจากการแลกเปลี่ยนที่ดีระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ ที่ร่วมกันสร้างและพัฒนาตัวละครขึ้นมา (Fashion Press. 2018)

สำหรับนักแสดงเด็กทั้ง โจ คาอิริ และ มิยู ซาซากิ ล้วนแทบไม่มีประสบการณ์ในงานแสดงเลย ผู้กำกับจึงไม่มอบบทให้ท่อง แต่เล่าเหตุการณ์และบทสนทนาในฉากให้ฟังหน้ากองแทน ซึ่งเขาทำประจำจนชำนาญ วิธีนี้จะช่วยพัฒนาทักษะการฟังให้เด็ก ๆ สามารถตอบสนองต่อนักแสดงคนอื่นได้อย่างเป็นธรรมชาติ (Hunt. 2018.) ในวันแรกที่ถ่ายทำฉากพบยูริที่ระเบียงอะพาร์ตเมนต์ ซาซากิพันหลุดออกมาสี่หนึ่งจริง ๆ โครเอเดะใช้โอกาสนี้เพิ่มฉากยูริพันหลุด โชตะจึงโยนมันขึ้นไปบนหลังคา ซึ่งสัมพันธ์กับเหตุการณ์ต่อมาที่ครอบครัวรู้ว่าได้สูญเสียยาผู้ไม่มีพันไปแล้ว (Saito. 2018) อย่างไรก็ตาม โครเอเดะร่วมงานกับกิชิเป็นครั้งสุดท้ายในเรื่องนี้ ก่อนที่เธอจะเสียชีวิตไปใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

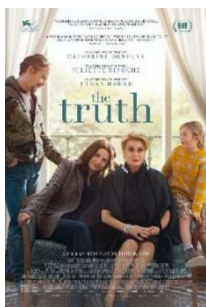
เดือนกันยายน ค.ศ. 2018 เขาบันทึกคำไว้อาลัยไว้ผ่านบันทึกส่วนตัวว่า ในการพูดคุยผ่านโทรศัพท์ครั้งหนึ่ง กิกิบอกให้เขาสัมผัสหญิงชราอย่างเธอ แล้วควรไปทำงานกับคนหนุ่มสาว แต่สำหรับเขาแล้ว กิกิเป็นนักแสดงที่เปี่ยมพรสวรรค์ ให้ความสุขแก่ผู้อื่น และทำให้ทุกอย่างสำเร็จลุล่วงอย่างสงบในช่วงสุดท้ายของชีวิต (是枝.2018) ตลอดการร่วมงานกว่า 10 ปีที่ผ่านมา เป็นมากกว่าความผูกพันระหว่างผู้กำกับและนักแสดง หลังจากนั้นคือการคิดว่าจะสร้างภาพยนตร์ที่ไม่มีเธอได้อย่างไร (Jacoby. 2018)

เมื่อต้องสร้างฉากภายในบ้านที่แสดงสภาพแร้นแค้นของครอบครัวชิบาตะขึ้นใหม่ โครเอเดะขอให้ฝ่ายศิลปกรรมทำให้บ้านเต็มไปด้วยข้าวของวางกระจัดกระจายไปทั่ว จนกว่าจะดูสกปรกกว่าปกติสามเท่า เพราะเขามองว่าความยากจนไม่ได้หมายถึงการขาดแคลน หรือมีของเพียงจำนวนน้อยนิด (Chang. 2018) ด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ ทำให้ต้องเลื่อนกำหนดการจากฤดูหนาว มาเริ่มถ่ายทำฉากริมทะเลในฤดูร้อนก่อนโดยที่บียังไม่เสร็จสมบูรณ์นัก และบันทึกภาพหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญระหว่างถ่ายทำเพิ่มเข้าไปด้วย หลังจากนั้นโครเอเดะได้ปรับบทในช่วงฤดูใบไม้ร่วง แล้วกลับมาพยายามถ่ายทำตามลำดับเวลาในเรื่องมากที่สุด (NI+KITA. 2018) นอกเหนือจากที่ทีมงานและนักแสดงที่คุ้นเคยกัน การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญเกิดขึ้นจากการที่เขาเลือกร่วมงานกับผู้กำกับภาพ ริวโตะ คนโต ในขณะที่โครเอเดะมองว่าเรื่องราวนี้เป็นเหมือนนิทานภายใต้ความเป็นจริง ด้านคนโตก็มีมุมมองถ่ายทอดภาพเชิงกวีจากวิถีชีวิตทั่ว ๆ ไปได้ และสามารถตีความเรื่องราวและตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ทำให้ผู้กำกับผ่อนคลายที่จะมุ่งความสนใจไปที่การกำกับนักแสดงได้ โดยไม่ต้องกังวลเรื่องภาพ (Magnolia pictures. 2018.) อีกทั้งยังเป็นครั้งแรกที่ร่วมงานกับ ฮารุโอมิ โฮโซโนะ นักดนตรีชื่อดังอดีตเพื่อนร่วมวงกับ ริวอิจิ ซากาโมโตะ ที่มีผลงานเพลงประกอบภาพยนตร์มากมาย ผู้กำกับมองว่าโฮโซโนะมอบด้านแฟนตาซีให้เรื่องราวผ่านดนตรี หากครอบครัวชิบาตะเป็นฝูงปลาเล็ก ๆ ที่ก้นมหาสมุทร พวกเขาจะแหงนหน้ามองผิวน้ำ เห็นแสงระยิบระยับยามค่ำคืนส่องลงมา (Saito. 2018)

ภาพยนตร์ *Shoplifters* เสร็จสมบูรณ์โดยโครเอเดะรับหน้าที่เขียนบท กำกับตัดต่อ รวมไปถึงอำนวยการสร้าง และตีพิมพ์ฉบับนิยายด้วย โดยฉายรอบปฐมทัศน์ที่เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ครั้งที่ 71 พร้อมชนะเลิศรางวัลสูงสุด *Palme d'Or* แม้จะไม่ใช่ความตั้งใจรวบรวมโดยตรง แต่ผลงานนี้เต็มไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ผู้กำกับคิดและสำรวจมาตลอด 10 ปี ทั้งความหมายของครอบครัว ชายที่พยายามเป็นพ่อ เด็กชายที่กำลังโตเป็นผู้ใหญ่ (Magnolia pictures. 2018.) นอกจากนี้ สิ่งที่ขับเคลื่อนเรื่องราวคือความโกรธ มิใช่ต่อระบบหรือนักการเมืองอย่างเจาะจง แต่เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับที่ เคต บลานเชตต์ ประธานคณะกรรมการตัดสินในครั้งนั้น ได้บรรยายถึงตัวละครเหล่านี้ว่า เป็นเหล่าผู้คนที่เสมือนไร้ตัวตน ถูกมองผ่านเลยไป สวัสดิการเข้าไม่ถึง ซึ่งผู้กำกับมองว่าสังคมของเรานี้เองเป็นต้นเหตุทำให้พวกเขาถูกมองข้าม แล้วเหตุใดพวกเราทุกคนที่ใช้ชีวิตอยู่รอบ ๆ คนเหล่านี้ ถึงไม่ใช่เวลาสักนิดในการมองเห็นพวกเขาบ้างเลย (Bramesco. 2018)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.14 ภาพยนตร์เรื่อง The Truth (2019)



ภาพที่ 4.59 โปสเตอร์ภาพยนตร์ The Truth

ที่มา: imdb.com (2019)

4.2.14.1 เรื่องย่อ

นักเขียนบท ลูมีร์ (จูเลียต บิโนช) พาสามีหนุ่มนักแสดงละครโทรทัศน์ชาวอเมริกัน แองค์ (อีธาน ฮอว์ค) พร้อมลูกสาวตัวน้อย ชาร์ลอตต์ (คลีเมนไทน์ กลิเนียร์) เดินทางไปยังปารีสเพื่อร่วมงานเปิดตัวหนังสืออัตชีวประวัติของ ฟาเบียนน์ ดองซวีลล์ (แคทเธอริน เดอเนฟ) แม่ของเธอที่เป็นนักแสดงรุ่นใหญ่ชื่อดังของฝรั่งเศส ในช่วงเดียวกับที่เธอรับแสดงในภาพยนตร์ไซไฟทุนต่ำ เรื่องความทรงจำของแม่ ร่วมกับดารานำดาวรุ่งที่เธอเองแสดงทำที่ไม่ชอบหน้า มานอง เลอนัวร์ (มานอง คลาเวล) ที่ถูกขนานนามว่าซาร่าห์คนใหม่ หลังจากคนก่อนหน้าเคยเป็นเพื่อนสนิทที่เคยช่วยดูแลลูมีร์ และคู่แข่งคนสำคัญของฟาเบียนน์เมื่อยังสาว และได้เสียชีวิตไปนานแล้ว

เมื่อได้อ่านหนังสือของแม่ ลูมีร์แสดงความไม่พอใจที่แม่บิดเบือนความจริงในอดีต รวบรวมว่าความรักแม่ลูกเป็นไปอย่างแนบแน่น ทั้งที่ความจริงแม่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับงาน ทั้งชีวิตในกองถ่าย บ้าน รวมถึงในบันทึกความทรงจำ เธอแสดงความจู้จี้จุกจิกทะเลาะต่อคนรอบข้าง จนผู้ช่วยลาออกไปกลางคัน ทำให้ลูมีร์ต้องจำใจอยู่ที่นั่นต่อจนกว่าการถ่ายทำจะเสร็จสิ้น ต่อมา ปีแอร์สามีที่แยกกันอยู่กับฟาเบียนน์กลับมาหา แม้เธอจะไม่ได้สนใจเขานัก และยังเคยหยอกล้อกับหลานว่าเธอสาปเขาให้กลายเป็นเต่าในสวนหน้าบ้าน แต่ปีแอร์ก็ใจดีและสนุกสานกับครอบครัวของลูกสาว ก่อนที่ในระหว่างอาหารเย็นวันนั้นจะเกิดการปะทะอย่างรุนแรงระหว่างแม่และลูกสาว ที่กล่าวอ้างว่าแม่เป็นต้นเหตุทำให้สูญเสียซาร่าห์ที่เธอผูกพัน ฟาเบียนน์ยอมรับว่าตนเป็นแม่ที่เลวเพื่อแลกกับการเป็นนักแสดงที่ดี และไม่ใส่ใจคำกล่าวโทษของลูก

การไปถ่ายทำเรื่องความผูกพันของแม่ที่พลัดพรากจากลูกสาวในภาพยนตร์ไซไฟ สะท้อนกลับมาทำให้ทั้งฟาเบียนน์และลูมีร์ค่อย ๆ ตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างทั้งคู่ ฟาเบียนน์โอนอ่อนลง คินดีกับผู้ช่วยที่รู้ใจ ยอมรับมานอง ทำยที่สุดสองแม่ลูกปรับความเข้าใจกัน จนรู้ว่าฟาเบียนน์ใส่ใจลูกมาตลอด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.14.2 แก่นเรื่อง

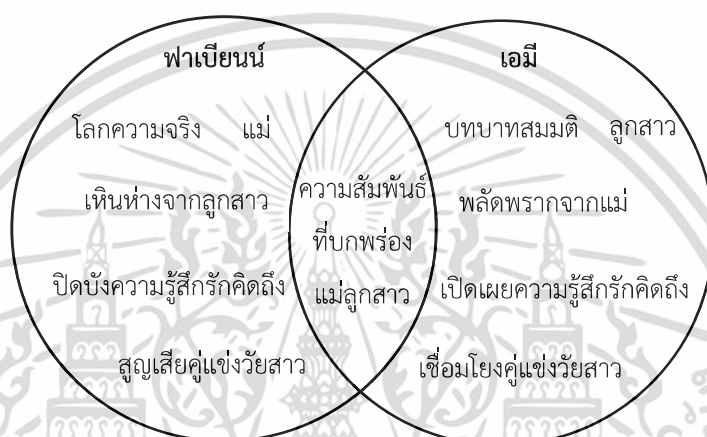
โคเรเอเดจะสร้างภาพยนตร์ The Truth ซึ่งมีตัวละครหลักเป็นนักแสดง อาวุโสและตั้งคำถามต่อความสัมพันธ์ระหว่างแม่และลูกสาว โดยใช้การแสดงและบทบาทในโลกสมมติของภาพยนตร์ ที่ซ่อนอยู่ในเรื่องอีกชั้นหนึ่งเป็นเครื่องมือ ผู้กำกับวางโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งนี้ในรูปแบบที่คล้ายคลึงกับในภาพยนตร์ Hana เหตุการณ์ทั้งสองด้านเกิดขึ้นคู่ขนานกันไป โดยมีฟาเบียนน์เคลื่อนผ่านทั้งสองด้าน เธอเป็นหญิงสูงวัยที่ได้รับการยอมรับในฐานะนักแสดงอย่างสูง เธอแสดงออกอย่างเย็นชาแม้แต่กับลูมิร์ผู้เป็นลูกสาว อีกทั้งปิดบังความรู้สึกรักและคิดถึงลูกสาวไว้ เธอแสดงบทบาทแม่ผู้ถือตนในโลกความจริง ความรู้สึกที่แท้จริงจึงปรากฏโดยอ้อม ผ่านตัวอักษรที่โกหกขึ้นในหนังสืออัตชีวประวัติ และเก็บซ่อนความจริงว่าเธอแอบไปดูลูมิร์แสดงละครเวทีเมื่อครั้งยังเด็ก

ในทางตรงข้าม โคเรเอเดตั้งใจให้ฟาเบียนน์กลายเป็นเอมี ลูกสาวที่ต้องพลัดพรากจากแม่ในภาพยนตร์ไซไฟที่เธอรับบท แม่ของเอมีป่วยเป็นโรคร้ายจึงต้องไปอวกาศและมีโอกาสกลับมาเธอทุกเจ็ดปี ฟาเบียนน์แสดงความโศกเศร้าคิดถึงแม่ที่เหินห่างกันไปตามบทที่ได้รับ แต่มันทำหน้าที่สะท้อนกลับไปยังความรู้สึกของลูมิร์ที่มีต่อเธอ และแม่ที่รับบทโดยชาร์ล็อตต์ กลายเป็นข้อเปรียบเทียบตัวฟาเบียนน์เอง ที่ดำเนินไปกับหน้าที่การงานจนละเลยลูกสาว หายหน้าไปไม่ต่างกับการไปอาศัยอยู่ในอวกาศ เธอแสดงความรู้สึกปลอม ๆ ในชีวิตจริง แต่เผยความรู้สึกที่แท้จริงในมุมกลับของลูมิร์โดยอ้อม ตามบทบาทที่ได้รับ คำโกหกทั้งโดยตั้งใจในชีวิตจริง และการแสดงตามบทบาทสมมติ จึงเชื่อมโยงไปกับเธอทั้งในฐานะแม่และนักแสดงอาวุโสในเวลาเดียวกัน อย่างไรก็ตาม บทบาทของเอมีและแม่เปิดใจเผยความรู้สึกจนถึงช่วงท้าย ๆ ของชีวิตลูกสาว ได้สร้างความตระหนักแก่ฟาเบียนน์ให้เห็นถึงระยะห่างระหว่างเธอและคนใกล้ชิด จนนำมาสู่การปรับความเข้าใจกันได้ที่สุดในผู้กำกับใช้เหตุการณ์ที่ดำเนินไปในโลกภาพยนตร์ไซไฟ สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์เกือบตลอดเรื่อง

นอกจากมุมมองดังกล่าวแล้ว การซ้อนทับระหว่างโลกทั้งสองยังทำให้ฟาเบียนน์ทบทวนตัวเอง เรื่องความสัมพันธ์ที่รักที่เกลียดที่เธอมีต่อซาราห์ นักแสดงคู่แข่งเมื่อครั้งยังสาว และสนิทสนมกับลูมิร์อย่างมา จนเป็นเหมือนญาติอีกคนหนึ่ง จนต้องแตกหักกับฟาเบียนน์จากการโดนแย่งงาน ซาราห์เสียชีวิตไปนานแล้ว แต่ภาพลักษณ์ของเธอปรากฏอีกครั้งผ่านมานองผู้เปี่ยมเสน่ห์ ทำให้ฟาเบียนน์พยายามปฏิเสธอดีตที่คอยหลอกหลอนนี้ โดยการไม่ยอมรับความสามารถและตัวตนของเธอ บทบาทสมมติข้างต้นเช่นกัน ที่กลายเป็นสิ่งที่ทำให้ฟาเบียนน์สามารถค่อย ๆ คลี่คลายสิ่งที่ติดค้างในใจออกไปได้ ในอีกด้านหนึ่ง มานองไม่สบายใจมาตลอด ที่ต้องแบกรับสมญานามซาราห์คนใหม่ แม้เหตุการณ์ทั้งหมดนี้จะเกิดขึ้นในฝรั่งเศส ภายใต้บริบทชนชั้นที่ต่างไปจากผลงานอื่น ๆ ของโคเรเอเดโดยสิ้นเชิง แต่ยังคงมีความเชื่อมโยงกับสิ่งที่โคเรเอเดมักนำเสนอเสมอคือ อิทธิพลของคนตายที่ส่งผลต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่ ผู้ชมไม่ได้เห็นตัวตนที่ชัดเจนของซาราห์เลย แต่การมีอยู่ของมานอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่งผลต่อฟาเบียนนีโดยตรง หากวิเคราะห์ด้วยแนวคิดจิตวิทยาครอบครัว ตามข้อสรุปของ อลิซาเบธ คูเบลอร์-รอสส์ ความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไปกลายเป็นทางเหิน จนรู้สึกเหมือนสูญเสียแม่ ทั้งของลูมิร์ในชีวิตจริง และสร้างให้เกิดขึ้นในจิตใจของฟาเบียนนีที่กำลังรับบทเอมี นำไปสู่สภาวะเศร้าโศกที่ทั้งโกรธและไม่ยอมรับ เสริมด้วยความทรงจำที่เลวร้ายของลูมิร์ที่มีต่อแม่ ซึ่งขัดแย้งกับสิ่งที่แม่นำเสนอต่อสาธารณชน การสะท้อนกลับไปตามดังกล่าว ทำให้การที่ลูมิร์มาใช้ชีวิตกับแม่ในระยะเวลาหนึ่งนี้ กลายเป็นการสร้างความทรงจำที่ดีขึ้นมาใหม่ กับแม่ที่ลดทอนความเป็นตัวตนเชิงก้าวร้าวลงแล้ว เพื่อกระชับความสัมพันธ์ครอบครัวให้ดีขึ้นอีกครั้ง หลังจากที่ลูมิร์ไม่เคยสัมผัสเลยตั้งแต่เด็ก



ภาพที่ 4.60 โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเปรียบเทียบตัวละครใน The Truth
ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ผู้กำกับได้สำรวจความเป็นมนุษย์ของฟาเบียนนีอย่างรอบด้านและมีพัฒนาการทางจิตวิทยาอย่างชัดเจน ในขณะที่เธอมองตัวเองเป็นศูนย์กลางในทุกเรื่อง จู้จู้จุกจิก และเอาแต่ใจกับทุกคน แม้กระทั่งผู้ช่วยคนสำคัญยังทนไม่ไหวลาออกไป แต่กลับโอบอ้อมอารีหยอกล้อกับชาร์ลือตต์ผู้เป็นหลานสาว ที่เธอรู้สึกเชื่อมโยงกับตัวเองมากกว่า เมื่อเธอยอมรับความจริงถึงด้านไม่ดีของตัวเองแล้ว จึงนำไปสู่อีกตัวตนหนึ่งที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี แม้แต่การขอคืนดีกับผู้ช่วยด้วยการพูดตามบทที่ลูกสาวเขียนให้ การแสดงของเธอจึงไม่ได้อยู่เพียงเพื่อใช้ในการถ่ายทำ แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตทุกด้าน แม้จะเต็มไปด้วยความเขอะเขินต่างจากตอนรับบทอย่างชัดเจน

ภาพยนตร์ The Truth เปลี่ยนบริบทไปเป็นฝรั่งเศส แต่โคเรเอเดซยังคงเล่าเรื่องด้วยภาพชีวิตประจำวันที่มีสีสันมากขึ้น ถ่ายทอดความสัมพันธ์ครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ โดยพัฒนาจากแนวคิดในผลงานเรื่องก่อน ๆ ที่เคยตั้งประเด็นว่าสิ่งที่สร้างครอบครัวมิใช่สายเลือดแต่เป็นความรัก ความผูกพัน ในผลงานนี้ เขาถ่ายทอดแก่นเรื่องในมุมกลับว่า แม้จะมีสายเลือดร่วมกัน กลับยังไม่เพียงพอที่จะเป็นครอบครัวที่สมบูรณ์ จึงต้องอาศัยความจริงอย่างเปิดเผย เพื่อสร้างความทรงจำที่ดีร่วมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.14.3 สุนทรียภาพ

ด้วยบริบททางสังคม วัฒนธรรม และความคุ้นเคยที่มีต่อภาษาภาพยนตร์ เปลี่ยนจากญี่ปุ่นเป็นฝรั่งเศส การถ่ายทำภาพยนตร์ The Truth จึงแสดงออกถึงสุนทรียภาพที่เปลี่ยนไปโดยสิ้นเชิง กล่าวคือ การร่วมงานกับผู้กำกับภาพชาวฝรั่งเศส เอริก โกติเยร์ ทำให้โคเรเอเดะ เข้าใจวิธีการถ่ายทออารมณ์ในแบบที่ต่างไปจากความคุ้นเคย เขาเลือกใช้ภาพขนาดไกลเพียงน้อยครั้ง ไม่ให้ความสำคัญกับการแสดงภาพบรรยากาศหรือสิ่งแวดล้อม แต่เลือกฉายภาพตัวละครด้วยภาพขนาดปานกลางเป็นหลัก และใช้ภาพขนาดใกล้เน้นใบหน้าที่กำลังโต้ตอบสนทนาหรือแสดงอารมณ์สอดคล้องการเคลื่อนไหวที่หวือหวามากขึ้น ทั้งเพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละครอย่างรวดเร็วและลื่นไหล เช่นฉากเดินร่ำกลางถนน และในฉากที่ตัวละครนั่งอยู่กับที่ เช่น ฉากที่ฟาเบียนน์ ดึ่มเหล้ากับแองค์ กล้องเคลื่อนผ่านทั้งสองในแนวครึ่งวงกลม ควบคู่ไปกับการตัดต่อมากขึ้น เพื่อแสดงสีหน้าท่าทางของแต่ละตัวละครให้ชัดเจนขึ้น วิธีการเหล่านี้สอดคล้องกับธรรมชาติของคนฝรั่งเศส ที่สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา กระชับฉับไว มากกว่าความอ้อมค้อมของชาวญี่ปุ่น

อย่างไรก็ตาม โคเรเอเดะได้รักษาเอกลักษณ์หลายประการของเขาไว้ ด้วยการถ่ายทอเหตุการณ์อย่างสมจริง เรียบง่าย เน้นช็อตค่อยเป็นค่อยไป ใช้แสงธรรมชาติหรือจัดแสงเลียนแบบธรรมชาติ ก่อนจะแสดงให้เห็นการจัดแสงแบบมีทิศทางชัดเจน ในฉากที่เกิดขึ้นในกองถ่ายหนังไซไฟ สร้างความแตกต่างระหว่างชีวิตในและนอกเวลางานของฟาเบียนน์ อีกทั้งยังไม่มีเส้นเรื่องชัดเจนนัก เหตุการณ์ส่วนใหญ่เป็นเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน ในแบบที่มีสีสันมากขึ้น ด้วยการยกระดับตัวละครเป็นชีวิตของดาราใหญ่ผู้ร่ำรวย ผู้กำกับเน้นฉากสำคัญด้วยการถ่ายลงเทค ใช้ภาพขนาดปานกลาง ปล่อยให้ตัวละครสนทนากันอย่างเนิ่นนาน โดยไม่มีเสียงดนตรีมารบกวนหรือเพิ่มระดับอารมณ์ หากมีการใช้ดนตรีประกอบจะถูกใส่มาช่วงท้ายฉากเพียงสั้น ๆ เท่านั้น แต่แทนที่จะตั้งกล้องนิ่งให้เฟรมอยู่กับที่แบบเรื่องก่อน ๆ ผู้กำกับให้โกติเยร์ปรับเปลี่ยนขนาดภาพและมุมกล้องในฉากเดียวกันได้อย่างอิสระ กับการเคลื่อนที่และอารมณ์ของตัวละคร เห็นได้จากฉากที่ลูมีร์แสดงความไม่พอใจเรื่องหนังสือ เปิดฉากด้วยภาพของฟาเบียนน์เดินท่องบทอยู่ไกล ๆ กล้องขยับมาจับภาพลูมีร์ที่เดินมาจากอีกฝั่งหนึ่ง ก่อนจะมาพูดคุยกับแม่และเดินโต้เถียงกันไปด้วย รวมไปถึงฉากที่แม่ลูกเปิดใจพูดคุยกันตอนท้าย ได้มีการใช้ล่องเทคยาวนาน คั่นด้วยการตัดต่อเล็กน้อยเพื่อเข้าใกล้ตัวละครมากขึ้น และใช้ล่องเทคอีกครั้ง แม้ว่าจะมีการเปลี่ยนขนาดภาพแต่เป็นขยับเข้าออกของกล้องและนักแสดงเท่านั้น ไม่มีการตัดต่อไปยังภาพอื่น วิธีนี้ยังเปิดเผยให้เห็นการแสดงอย่างเต็มที่อีกด้วย

นอกจากนี้ โคเรเอเดะได้รักษาความสงบนิ่ง ใช้ฉากจบที่กล้องค่อย ๆ ยกสูงขึ้น เผยภาพตัวละครหลักเดินห่างออกไปดังเช่นอีกหลายเรื่องของเธอ และคงลักษณะเดียวกับการถ่ายในสถาปัตยกรรมญี่ปุ่นทั้งสมัยใหม่และแบบประเพณี ปรากฏผ่านฉากที่ทั้งครอบครัวพูดคุยเรื่องหนังสือ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของแม่ ขนาดภาพค่อย ๆ ขยับเข้าใกล้ทีละน้อย โดยเน้นภาพขนาดไกลเป็นหลัก ตัวละครจำนวนมาก อยู่ในเฟรมเดียวกัน และเดินเข้าออกเฟรมอย่างอิสระ แทนที่จะตัดต่อให้เห็นการกระทำของแต่ละคน ชัดเจน อีกทั้งผู้กำกับพยายามหลีกเลี่ยงการรื้ออารมณ์เท่าที่จะสามารถทำได้ เขาเลือกที่จะตัดข้าม เหตุการณ์ขณะที่ฟาเบียนน์เข้าฉากกับมานอง ในบทรช่วงเวลาท้าย ๆ ของชีวิตทั้งหมดออกไป เพราะสิ่งนี้จะสะท้อนไปยังชีวิตจริงของเธอกับลูกสาว ไปฉายภาพทั้งสองพูดคุยกันเล็กน้อยก่อนเริ่มถ่าย ตาม ด้วยลูมีร์และทีมงานที่มีสีหน้าพึงพอใจ และบทรสรุปของฉากนั้น ที่ทั้งสองนั่งหันหลังกอดกันแทน



ภาพที่ 4.61 การเน้นฉากสำคัญด้วยลونغเทค ภาพปานกลาง และหลีกเลี่ยงการรื้ออารมณ์

ที่มา: ภาพยนตร์ The Truth (2566)

ผลงานนี้สะท้อนให้เห็นเห็นเอกลักษณ์ที่พัฒนามาจากภาพยนตร์ After Life ที่เชื่อมโยงกันบางส่วนทางประเด็นเรื่องการสร้างและระลึกถึงความทรงจำ และวิธีการถ่ายภาพในมุม กล้องไกลเคียงกัน แม้ว่าจะใช้ผู้กำกับภาพต่างชาติต่างภาษา ทั้งสองเรื่องโคเรเอต๊ะได้ฉายให้เห็น เบื้องหลังการสร้างฉาก การสนทนาระหว่างตัวละครสองรุ่นที่มีความเหลื่อมซ้อนกัน ภายนอก สถาปัตยกรรมที่มีเก้าอี้ตัวหนึ่งถูกเน้น และทีมงานที่เป็นมุมกล้องจากสายตานักแสดงที่กำลังเข้าฉาก



ภาพที่ 4.62 เอกลักษณ์ด้านสุนทรียภาพจาก After Life ที่ส่งต่อมายัง The Truth

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ภาพยนตร์ The Truth ได้สะท้อนให้เห็นว่า โคเรเอต๊ะรักษาสมดุลระหว่างการ ปรับเปลี่ยนรูปแบบการถ่ายภาพ สื่อสารอารมณ์ชัดเจนเพื่อให้เป็นไปตามบริบทสังคมฝรั่งเศส เข้ากับ ความสมจริงแบบสังคมนิยมใหม่ และความเรียบง่ายสงบนิ่งในแบบที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์ญี่ปุ่น เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.14.4 กระบวนการทำงาน

ก่อนที่จะได้สร้างผลงานในต่างประเทศ โคเรเอเดะมีความผูกพันกับภาพยนตร์ฝรั่งเศสในสมัยยังเด็ก เพราะแม่มักชวนเขาดูทุกครั้งเมื่อภาพยนตร์ขาวดำได้มาฉายโทรทัศน์ โดยเฉพาะผลงานของผู้กำกับ จูเลียน ดูวีวีเย (文春オンライン編集部. 2019) ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2005 โคเรเอเดะมีโอกาสพบปะกับ จูเลียต บิโนช หลายครั้ง ก่อนที่ในปี ค.ศ. 2011 เขาจะรับหน้าที่พิธีกรถามตอบเรื่องการแสดงกับบิโนช ในงาน CoFesta เธอเสนอให้เขาสร้างภาพยนตร์ด้วยกัน โดยใช้นิยายฝรั่งเศสที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นในญี่ปุ่น แต่ผู้กำกับไม่สนใจแนวคิดนั้น เขาเลือกที่จะทำหายตัวเองด้วยการร่วมงานกับทีมงานฝรั่งเศส และนักแสดงที่ไม่ใช่ชาวญี่ปุ่นทั้งหมดแทน (Ehrlich. 2021)

ในปี ค.ศ. 2015 ผู้กำกับกลับไปปรับปรุงบทละครเวทีเรื่อง *こなな雨の日* ที่เคยเขียนขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 2003 ซึ่งแต่เดิมเป็นเรื่องของนักแสดงหญิงสูงวัยผู้โดดเดี่ยวและเห็นแก่ตัวในห้องแต่งตัวหลังเวทีละครเรื่อง *Cathedral* ที่ดัดแปลงจากเรื่องสั้นของ เรย์มอนด์ คาร์เวอร์ แม้จะรู้ดีว่าพลังดาราของเธอนั้นดึงดูดผู้ชม แต่ก็ยังสงสัยว่าจะมีใครมาดูละครใหม่ในวันฝนตกแบบนี้ จนได้พบกับหญิงชราที่เปิดเผยว่า เจ้าหน้าที่รับฝากของผู้เป็นสามีของเธอเพิ่งเสียชีวิตไป และเขาเป็นผู้ส่งจดหมายลึกลับแนะนำเรื่องการแสดงให้เธอมาตลอด จึงเกิดเป็นมิตรภาพระหว่างหญิงสูงวัยสองคน ซึ่งจะให้นักแสดงอาวุโส อายาโกะ วากาโอะ และ คิริน กิกิ มารับบทดังกล่าว แต่สุดท้ายแผนสร้างถูกยกเลิกไป โคเรเอเดะจึงดัดแปลงโครงเรื่องนี้กลายเป็นบทภาพยนตร์ *The Truth* (Ehrlich. 2021) โดยตั้งใจให้บิโนชมารับบทลูกสาว และวางแผนให้ แคทเธอริน เดอเนฟ มารับบทนักแสดงรุ่นใหญ่ รวมไปถึง อีธาน ฮอว์ค รับบทลูกชาย ทั้งนี้ผู้กำกับระบุไว้ว่า หลังจากถ่ายทอดประเด็นค่อนข้างหนักมาหลายครั้ง เขาอยากสร้างผลงานที่ให้ความรื่นรมย์มากขึ้น (Couragen. 2020) มีฉากกึ่งแฟนตาซีที่สวยงามสะท้อนความเป็นฝรั่งเศส เช่น ฉากครอบครัวเดินรับบนถนนร่วมกัน ซึ่งไม่สามารถเกิดขึ้นได้ในญี่ปุ่น ความประทับใจแรกที่ชาร์ล็อตต์มีต่อบ้านคุณยายที่เหมือนเป็นปราสาท มีแม่มด สิ่งมีชีวิตมหัศจรรย์ราวกับใช้ชีวิตอยู่ในเทพนิยาย (Worthington. 2020) นอกจากนี้ โคเรเอเดะได้อ่าน *Memories of my Mother* เรื่องสั้นไซไฟความยาวสามหน้าครึ่งของ เคน หลิว ที่ถ่ายทอดชีวิตของแม่ที่ป่วยเป็นโรคร้าย จึงต้องไปอาศัยอยู่ในอวกาศทำให้เธอแก่ชรา เธอกลับมาพบกับลูกสาวที่ร่วงโรยลงเรื่อย ๆ ทุก 7 ปี เขามองว่าความสัมพันธ์ที่เห็นห่างของแม่ลูกนี้ เชื่อมโยงกับเรื่องราวหลักอย่างสมบูรณ์ จึงขอซื้อสิทธิมาทำเป็นส่วนกองถ่ายของฟาเบียนน์และมานอง (文春オンライン編集部. 2019)

หลังจากนั้น โคเรเอเดะติดต่อกลับไปหาบิโนช และทาบทามเดอเนฟมาแสดง (渡邊 . 2019) เขาเดินทางไปหาทั้งสองเพื่อขอสัมภาษณ์ โดยสังเกตและหยิบยืมบุคลิกภาพกับคำพูดที่น่าสนใจมาสร้างเป็นรายละเอียดของตัวละคร เช่น ชื่อตัวละครฟาเบียนน์ มาจากชื่อกลางของเดอเนฟ การบ่นถึงอดีตว่าเธอเกือบจะได้เป็นนักแสดงนำในผลงานของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก แต่เขาเสียชีวิตไป เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อน (長野. 2019) รวมไปถึงคำกล่าวที่ว่าในฝรั่งเศสไม่มีนักแสดงรุ่นหลังคนใด ที่ได้รับการถ่ายทอดเอกลักษณ์ตัวตนจากเธอ ทั้งหมดล้วนมาจากการสัมภาษณ์ในครั้งนั้น (Muraō. 2019) สำหรับนักแสดงหลักอีกสามคน โคเรเอเดะมักร่วมงานนักแสดงเด็กหน้าใหม่ โดยเลือก คลิเมนไทน์ กลิเนียร์ มารับบทชาร์ลอตต์ เขาประทับใจกับเสียงแหบพร่ามีเสน่ห์ของ มานอง คลาเวล จึงเปลี่ยนชื่อตัวละคร คู่แข่งฟาเบียนคนใหม่เป็นชื่อเดียวกับเธอ และมีเสียงแหบอันโดดเด่นเหมือนกัน (渡邊. 2019) อีกทั้งภายหลังเสร็จสิ้นภารกิจจาก Shoplifters ในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเมืองคานส์ เขาจึงรีบบินไปนิวยอร์กเพื่อพูดคุยกับ อีธาน ฮอว์ค ซึ่งแสดงความยินดีกับเขาและให้เหตุผลว่า ไม่อาจปฏิเสธผู้กำกับที่เพิ่งคว้ารางวัล Palme d'Or มาได้อย่างแน่นอน (Bramesco. 2018)

เมื่อการติดต่อประสานงานเป็นไปด้วยดี โคเรเอเดะเดินทางไปฝรั่งเศสเมื่อหาบ้านที่จะใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำหลัก จนพบบ้านหลังใหญ่ที่มีสวนกว้างขวาง อยู่ใจกลางเมืองใกล้ทางรถไฟ ซึ่งเหมาะกับตัวละครนักแสดงอาวุโสผู้ประสบความสำเร็จ ผู้กำกับเสริมว่าเอกลักษณ์ของสถานที่เป็นสิ่งที่ช่วยกำหนดบท ด้วยความที่ไม่คุ้นเคย เขาตัดสินใจพักค้างคืนที่นั่นตามลำพัง แล้วเดินไปมาผ่านห้องต่าง ๆ พร้อมอ่านบทสนทนาออกเสียงไปด้วย ทำให้รู้ว่าพื้นที่จริงกว้างกว่าที่เคยคิดไว้มาก ทำให้บทพูดจบลงก่อนจังหวะที่ต้องการ จึงเขียนบทพูดเพิ่มให้สอดคล้องกับขนาดพื้นที่ โดยคำนึงว่าสิ่งที่เขาเขียนจะยาวขึ้นอีกเมื่อถูกแปลเป็นภาษาฝรั่งเศส ส่งผลให้ต้องใช้เวลาและความละเอียดอย่างยิ่ง (渡邊. 2019) นอกจากนี้ในขั้นตอนการซ้อม โคเรเอเดะขอให้ทั้งนักแสดงและทีมงานชาวฝรั่งเศสอ่านบทอย่างละเอียด เพื่อชี้ให้เห็นจุดที่พวกเขารู้สึกผิดปกติ ก่อนจะปรับแก้จุดเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้โดยรักษาโครงเรื่องหลักไว้ เช่น การที่ลูกสาววัยเยาว์แยกตัวไปนอนอีกห้องหนึ่ง หรือสามีภรรยาอนเตียงเดียวกันเมื่อไปค้างบ้านแม่ยาย เป็นการกระทำที่แตกต่างอย่างสิ้นเชิงกับสังคมญี่ปุ่น (長野. 2019) รวมไปถึงวิธีการใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน การปะทะกันซึ่งหน้า พูดตรง โต้เถียงอย่างรุนแรงและยาวนาน ซึ่งคนญี่ปุ่นจะหลีกเลี่ยงสถานการณ์เช่นนี้เสมอ ผู้กำกับยังขอให้บิโนช ฮอว์ค และ กลิเนียร์ ที่แสดงเป็นพ่อแม่ลูก ไปเที่ยวสวนสนุกด้วยกันกับเขาหนึ่งวัน เพื่อสร้างความสนิทสนมระหว่างนักแสดง เขาใช้โอกาสนี้สังเกตความสัมพันธ์พ่อแม่ลูกแบบชาวตะวันตกว่าจะแสดงออกมาในรูปแบบใด และเขาสามารถเชื่อมโยงกับนักแสดงเด็กได้แค่นั้นแล้ว (浅野. 2019)

การถ่ายทำเริ่มขึ้นที่ปารีสในฤดูใบไม้ร่วง ใช้เวลาทั้งหมดราว 10 สัปดาห์จนเสร็จสิ้นในฤดูหนาว (山崎. 2019) เพราะโคเรเอเดะพูดได้เพียงภาษาญี่ปุ่นเท่านั้น จึงทำงานอย่างใกล้ชิดกับ เลอา ดิมนา ล่ามญี่ปุ่น-ฝรั่งเศสที่คุ้นเคยกับเขามานาน ตั้งแต่พบกันที่เทศกาลภาพยนตร์มาราเกซ (Freebury. 2019) เธอจะแปลบทและสื่อสารเรื่องต่าง ๆ ให้ทั้งกองถ่ายเข้าใจตรงกันกับเขา ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ซับซ้อน เพราะภาษาญี่ปุ่นมีความคลุมเครือ ต่างจากภาษาฝรั่งเศสที่ชัดเจนตรงไปตรงมา (Moosavi. 2020) ผู้กำกับแก้ปัญหาด้วยการเขียนจดหมายบอกว่าต้องการอะไร แล้วส่งให้เธอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ่ายทอดต่อ รวมไปถึงเขียนสตอรี่บอร์ดมากกว่าที่เคยทำ เพื่อช่วยสื่อสารได้ดีขึ้น (浅野. 2019) ระหว่างนั้นเขาต้องรับมือกับสภาพแวดล้อมการทำงานที่ต่างออกไป เขามีเวลาจำกัดเพียง 8 ชั่วโมงต่อวันในการถ่ายทำ ลดลงไปอีกเหลือเพียง 4 ชั่วโมงสำหรับนักแสดงเด็ก และมีวันหยุดทุกสุดสัปดาห์ หลังเลิกกอง ผู้กำกับจะตัดต่ออย่างหยาบวันต่อวัน และใช้วันเสาร์อาทิตย์ที่เพิ่มมาในการปรับปรุงบท รวมถึงแผนการถ่ายทำในครั้งถัดไป (山崎. 2019) เขาใช้วิธีกำกับนักแสดงเด็ก ด้วยการไม่มอบบทให้ท่อง แต่เล่าสถานการณ์ให้ฟังในแบบที่เขาชำนาญ และยังอธิบายอารมณ์การแสดงออกต่าง ๆ ที่ต้องการจากกลีเนียร์ให้ฮอว์คฟัง เมื่อเข้าฉากร่วมกันฮอว์คจึงกลายเป็นผู้ช่วยควบคุมการสนทนาตามบทและการเดินสติให้กลมกลืนเป็นธรรมชาติ (Eagan. 2020) นอกจากนี้ผู้กำกับยังต้องปรับตัวให้เข้ากับความเป็นตัวของตัวเองและวิธีทำงานของนักแสดง บิโนซมีมาตรฐานของตัวเองสูง จำบทแม่น เธอมักจะขอแสดงซ้ำอีกเทคเพื่อสิ่งที่ดีกว่า เธอไม่พอใจเล็กน้อยและขอร้องเขาไม่ให้เปลี่ยนบทบ่อยนัก แต่ไม่นานเธอก็ยอมรับมันได้ ในทางตรงข้าม เดอเนิฟจะไม่ยึดติดกับบท แต่มองภาพรวมของฉากพร้อมเสนอความเห็นต่าง ๆ เธอมักจะให้ผู้กำกับเล่าเรื่องที่จะถ่ายทำวันนั้นให้ฟังระหว่างแต่งหน้า อีกทั้งยังตัดสินใจเด็ดขาดเองว่าการแสดงของเธอสมบูรณ์แล้วเมื่อใด ฮอว์คจะเข้ามาช่วยไกล่เกลี่ยทุกฝ่าย การรักษาสมดุลจึงเป็นเรื่องท้าทายสำหรับผู้กำกับ และการมีนักแสดงเด็กในกองช่วยให้เขาอุ่นใจว่าทุกอย่างจะผ่านไปได้ด้วยดี โครเรเอเดะเสริมว่า เขาไม่มีความตั้งใจใส่สไตล์ของเขาเองลงไป หรือพยายามสร้างความรู้สึกแบบญี่ปุ่นเลย แต่สิ่งที่เขาให้ความสำคัญที่สุดคือวิธีดึงความน่าสนใจของนักแสดงออกมา การโต้ตอบที่เป็นธรรมชาติ น่าเชื่อถือ และนำเสนอสิ่งที่ดีที่สุดจากสถานที่ถ่ายทำ ซึ่งเป็นแนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายทำที่ญี่ปุ่น (渡邊. 2019)

โครเรเอเดะร่วมงานกับผู้กำกับภาพ เอริค โกติเยร์ ที่คำนึงถึงแสงธรรมชาติเป็นหลัก โดยมีผลงานของ เอริค โรห์เมอร์ ในช่วงปี 1980 เป็นต้นแบบ (齐藤. 2019) สร้างความเคลื่อนไหวของกล้องอย่างอิสระสอดคล้องกับตัวละครในบ้าน ซึ่งต่างจากบ้านแบบญี่ปุ่นที่มีเสื่อทาทามิ ทำให้ตัวละครต้องนั่งนิ่งอยู่กับที่มากกว่า (浅野. 2019) และผู้ประพันธ์เพลงชาวรัสเซีย อเล็กซี ไอกุย ที่มอบบรรยากาศเบาสบายไม่มีดราม่าให้ภาพยนตร์ได้ตามที่โครเรเอเดะต้องการ (Moosavi. 2020)

ภาพยนตร์ The Truth ได้ฉายรอบปฐมทัศน์ที่เทศกาลภาพยนตร์นานาชาติเวนิสในปี ค.ศ. 2019 อีกทั้งโครเรเอเดะยังได้เขียนหนังสือ 小さな雨の日に 映画「真実」をめぐるいくつかのこと ซึ่งรวบรวมแง่มุมต่าง ๆ เบื้องหลังการถ่ายทำ สตอรี่บอร์ด และภาพที่เขาถ่ายเองไว้ด้วย (文藝春秋 BOOKS. n.d.) โดยบันทึกไว้ในหนังสือว่า ในนัยหนึ่งเขาสร้างผลงานนี้เพื่อเป็นการเชิดชู ทำใจยอมรับกับความสูญเสีย และอยากแบ่งปันให้ คิริน กิกิ ผู้ล่วงลับได้ดูเป็นคนแรก ในฐานะเพื่อนคนสำคัญยิ่งในเส้นทางภาพยนตร์ (Ehrlich. 2021)

4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์

เมื่อทำการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 14 เรื่อง โดยใช้ข้อองค์ประกอบ 4 ด้านของทฤษฎีประพันธ์แล้ว สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในด้านประวัติชีวิตผู้กำกับจากการค้นคว้าข้อมูล โดยจัดกลุ่มข้อมูลที่เหมือนกันเป็น 10 หัวข้อ และสรุปผลด้วยวิธี coding analysis เพื่อหาจุดร่วมในด้านแก่นเรื่องสุนทรียภาพ และกระบวนการทำงาน โดยจัดกลุ่มข้อมูลที่เหมือนกันเป็น 10 หัวข้อ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านประวัติชีวิตผู้กำกับ

| ประวัติชีวิตผู้กำกับ | |
|----------------------|--|
| ลำดับ | ประเด็น |
| 1. | เกิดในครอบครัวขยายชนชั้นกลาง มีชีวิตวัยเด็กค่อนข้างลำบาก ปู่ป่วยเป็นอัลไซเมอร์ |
| 2. | ผูกพันใกล้ชิดกับแม่ เห็นการดิ้นรนหาเงิน รับอิทธิพลด้านความชื่นชอบภาพยนตร์จากแม่ |
| 3. | เห็นห่างกับพ่อผู้เคยผ่านสงคราม ติดแอลกอฮอล์และการพนัน ครอบครัวพึ่งพาไม่ได้ |
| 4. | เคยสนใจอยากเป็นนักเขียนนวนิยาย เรียนปริญญาตรีเอกวรรณกรรมที่วาเซดะ |
| 5. | ไม่เคยเข้าเรียนในสถาบันภาพยนตร์ ศึกษาจากการชมที่หลากหลาย และอ่านเพิ่มเติม |
| 6. | เริ่มงานแรกในบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์ เรียนรู้การทำงานทุกขั้นตอนด้วยตนเอง |
| 7. | มีประสบการณ์กำกับสารคดีหลายเรื่อง สนใจประเด็นความทรงจำ ความสูญเสีย และข้อถกเถียงเรื่องปัญหาสังคมในแง่มุมต่าง ๆ โดยเฉพาะกับสิ่งที่เกิดขึ้นคนที่ถูกมองข้าม |
| 8. | รับอิทธิพลสำคัญจากโทเวเซียนเซียน และ มิกิโอะ นารุเสะ |
| 9. | มักประยุกต์เทคนิคของงานสร้างสรรค์ เข้ากับภาพยนตร์บันเทิงในหลากหลายบริบท |
| 10. | แสวงหามุมมอง และทดลองวิธีการสร้างภาพยนตร์แบบใหม่ ๆ เสมอ |

ตารางที่ 4.2 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านแก่นเรื่อง

| แก่นเรื่อง | | |
|------------|---|-------|
| ลำดับ | ประเด็น | จำนวน |
| 1. | การวางโครงสร้างความสัมพันธ์กลุ่มตัวละครหลัก เพื่อแสดงการเปรียบเทียบ | 14 |
| 2. | สำรวจเรื่องการยอมรับความไม่สมบูรณ์แบบ ชีวิตที่ไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ต้องการถูกยอมรับ เพื่อก้าวต่อไปด้วยความเข้าใจ และมีความสุขเท่าที่จะทำได้ | 14 |
| 3. | สำรวจความเป็นมนุษย์อย่างรอบด้าน มีทั้งด้านดีและไม่ดี ละเอียดอ่อน | 14 |
| 4. | ตัวละครมีรายละเอียดทางบุคลิกภาพ นิสัยส่วนบุคคล และแง่มุมทางจิตวิทยา ที่แสดงออกผ่านการกระทำเล็ก ๆ น้อย ๆ สร้างความสมจริง | 14 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

| แก่นเรื่อง | | |
|------------|--|-------|
| ลำดับ | ประเด็น | จำนวน |
| 5. | การใช้สิ่งของทั่วไป ฤดูกาล และธรรมชาติต่าง ๆ เป็นสัญลักษณ์สื่อความหมาย | 14 |
| 6. | ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันสามัญ เรียบง่าย | 13 |
| 7. | สะท้อนวิถีชีวิต วัฒนธรรม และปรัชญาของความเป็นญี่ปุ่น ในหลากหลายระดับ | 13 |
| 8. | สำรวจสภาวะความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไว้หวังไม่สมบูรณ์ ความเป็นพ่อแม่ที่บกพร่อง ตั้งคำถามต่อคุณค่าและความหมายของครอบครัว | 10 |
| 9. | สำรวจอิทธิพลจากความตายหรือการสูญเสียผู้เป็นที่รัก ที่ยังส่งผลทางจิตใจต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่ ทำได้เพียงตระหนักยอมรับและมีชีวิตต่อไป | 10 |
| 10. | สะท้อนปัญหาสังคมญี่ปุ่นที่มีมุมมองข้าม ชนชั้น ภาวะดินรนของคนชายขอบ | 6 |

ตารางที่ 4.3 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านสุนทรียภาพ

| สุนทรียภาพ | | |
|------------|---|-------|
| ลำดับ | ประเด็น | จำนวน |
| 1. | หลีกเลี่ยงการเร้าอารมณ์ทั้งทางด้านภาพ ตัดต่อ และดนตรีประกอบที่หือหาว | 14 |
| 2. | ไม่มีโครงเรื่องชัดเจน เล่าเรื่องอย่างเนิบช้า แต่ละครฉากมีความยาวนาน | 14 |
| 3. | ใช้ภาษาภาพ องค์ประกอบภาพ ในการช่วยสื่อความหมายของฉากนั้น | 14 |
| 4. | ใช้ประโยชน์จากลักษณะเฉพาะของพื้นที่ และสถาปัตยกรรมทั้งแบบประเพณี และร่วมสมัย ช่วยสร้างองค์ประกอบและระยะมิติของภาพ | 14 |
| 5. | สร้างความสมจริง เรียบง่าย ใช้แสงธรรมชาติหรือเลียนแบบธรรมชาติ | 13 |
| 6. | เน้นฉากสำคัญด้วยการถ่ายแบบลองเทค กล้องมักตั้งนิ่งอยู่กับที่ ไม่มีเสียงดนตรีให้ผู้ชมซึมซับเหตุการณ์ตามเวลาและบรรยากาศจริง | 13 |
| 7. | ตัดข้ามเหตุการณ์สะท้อนใจ หลีกเลี่ยงการแสดงภาพความสูญเสียหรือความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง แต่ฉายภาพผลกระทบที่ตามมาหลังจากนั้น | 12 |
| 8. | เน้นภาพขนาดใกล้ของมือตัวละคร แสดงการกระทำทั่วไปที่สำคัญต่อเรื่อง สะท้อนบุคลิกภาพนิสัยใจคอ หรือสื่อความหมายร่วมกับการใช้สัญลักษณ์ | 11 |
| 9. | ประยุกต์เทคนิคสารคดี รักษาระยะห่างจากตัวละคร ใช้ขนาดภาพไกลและปานกลางเป็นหลัก ใช้เทคนิคมือถือถ่ายร่วมกับตั้งกล้องนิ่ง มุ่งแสดงความสมจริง | 10 |
| 10. | ใช้ขนาดภาพหลากหลาย มุ่งแสดงความสวยงามและความรู้สึกจากบรรยากาศ ชี้นำให้เห็นการกระทำและอารมณ์ของตัวละครชัดเจนขึ้น | 4 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้ใช้ไปใช้ประโยชน์ใด ๆ

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 สรุปผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ด้านกระบวนการทำงาน

| กระบวนการทำงาน | | |
|----------------|---|-------|
| ลำดับ | ประเด็น | จำนวน |
| 1. | ค้นคว้าข้อมูลอย่างละเอียด เพื่อสร้างความสมจริงให้ตัวละครและสถานการณ์ | 14 |
| 2. | ใช้ความทรงจำส่วนตัวของผู้กำกับ รวมถึงสังเกตบุคลิกและคำพูดของนักแสดงตัวจริง แล้วนำไปเพิ่มเรื่องในบท หรือสร้างเป็นลักษณะบางส่วนของตัวละคร | 14 |
| 3. | ตัดต่อด้วยตนเอง โดยส่วนมากมักเป็นการตัดอย่างหยาบทันที หลังเสร็จสิ้นการถ่ายทำทุกวัน เพื่อปรับเปลี่ยนหรือวางแผนในวันถัดไป ได้ตามความเหมาะสม | 14 |
| 4. | เขียนบทภาพยนตร์ดั้งเดิม และบทภาพยนตร์ดัดแปลงด้วยตนเอง | 13 |
| 5. | มีความยืดหยุ่นในการทำงาน สามารถแก้ไขบทหลายครั้งระหว่างการถ่ายทำ ปรับใช้สิ่งที่พบในสภาพแวดล้อมและพื้นที่ถ่ายทำโดยบังเอิญ เพื่อช่วยเล่าเรื่อง | 13 |
| 6. | ถ่ายทำในสถานที่จริงให้ได้มากที่สุด ให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับพื้นที่จริง สร้างฉากในสตูดิโอเพื่อแก้ไขข้อจำกัดบางส่วนเท่านั้น | 13 |
| 7. | เน้นเลือกร่วมงานกับนักแสดงที่คุ้นเคยกัน มากกว่าใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียง | 10 |
| 8. | มักทำงานกับนักแสดงเด็กหน้าใหม่ โดยไม่มอบบทให้ท่อง แต่เล่าสถานการณ์และอารมณ์ในฉากให้ฟังก่อนการถ่ายทำแต่ละวัน แล้วปล่อยให้เด็กแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ โดยมีนักแสดงผู้ใหญ่มีอาชีพช่วยควบคุมทิศทาง | 9 |
| 9. | มองหาประเด็นจากข่าว คดีความ หรือสถานการณ์จริงที่กำลังเกิดขึ้นในสังคม มาใช้เป็นแรงบันดาลใจตั้งต้น แล้วเปลี่ยนมุมมองในการเล่าเรื่องให้ต่างออกไป | 9 |
| 10. | มักทำงานกับผู้กำกับภาพสายสารคดี ยูทาเกะ ยามาซากิ เพื่อสร้างความสมจริง | 7 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การวิจัยเรื่อง ความเป็นประพันธกรในภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ มุ่งเน้นศึกษาความเป็นประพันธกรของผู้กำกับ โดยทำการวิจัยด้วยการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ แล้วนำข้อมูลผลการวิจัยมาตรวจสอบความถูกต้อง ด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญตามแนวทางคำถามที่กำหนดไว้ ซึ่งมีเกณฑ์การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ เป็นนักวิชาการ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ หรือผู้ที่ทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ที่เคยชมภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ อย่างน้อย 5 เรื่อง และมีความรู้ความเข้าใจในภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ หรือภาพยนตร์ญี่ปุ่น ในองค์รวม ได้แก่ กลุ่มนักวิชาการ จำนวน 3 ท่าน และกลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์จำนวน 2 ท่าน

ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ตามแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎีประพันธกร 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ประวัติชีวิตผู้กำกับ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ กระบวนการทำงาน และข้อสรุปความเป็นประพันธกรในภาพรวมจากมุมมองแต่ละท่าน ดังต่อไปนี้

5.1 ผลการสัมภาษณ์ตามแนวทางการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธกร

5.1.1 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 1 กลุ่มนักวิชาการ

พรรณศรี ชูอารยะประทีป

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะการแสดง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สัมภาษณ์วันที่ 10 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

พรรณศรี ชูอารยะประทีป ได้ชมภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ จำนวน 9 เรื่อง กล่าวถึงประวัติชีวิตของผู้กำกับว่า “โครเอเดะมาจากการทำสารคดี ซึ่งคนที่มาจากสารคดีมักจะช่างสังเกตคน จะรู้ว่าอารมณ์แบบไหนที่ดูจริง การแสดงที่ดูเป็นธรรมชาติ หลายคนเปรียบเทียบเข้ากับโหวเซียวเสียน ที่จะซ้ำและมีความเป็นสารคดีเหมือนกัน”

พรรณศรีกล่าวถึงแก่นเรื่องว่า “เขาเอาเรื่องมาจากเรื่องจริงในญี่ปุ่น Distance ก็นำมาจากข่าว หรือถ้าคนถามว่าปัญหาของประเทศญี่ปุ่นคืออะไร ให้ดูเรื่อง Nobody Knows ที่ก็มาจากคดีจริง ซึ่งเรื่องนี้สะท้อนลักษณะของสังคมญี่ปุ่นเรื่องคนในคนนอก การไม่ล่วงละเมิดหรือไม่ยุ่งกับคนอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รักษาระยะห่างแบบรุนแรง มีคนเยอะมากเห็นเด็กเหล่านี้เดินไปเดินมา แต่เพราะว่าสังคมหรือเปล่า ที่เจริญไปเรื่อย ๆ แต่ยังคงทิ้งปัญหาเหล่านี้ไว้ คนอ่อนแอที่ไม่มีคนดูแล เพราะไม่ใช่ความรับผิดชอบของฉัน ชีวิตจริง ๆ แล้วมันโดดเดี่ยวในความเจริญนั้น ด้วยความที่ญี่ปุ่นเป็นสังคมที่ไม่มีศาสนา ไม่มีที่พึ่ง เขายึดโยงกับกฎของสังคม หรือเรื่องความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นที่ถูกเปรียบเทียบให้เห็นใน Like Father, Like Son ซึ่งส่งผลไปถึงระดับความคาดหวังที่พ่อแม่มีต่อลูกที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งสะท้อนกลับไปถึง I Wish ที่แสดงความอบอุ่นของครอบครัวในชนบทต่างจังหวัด ที่พูดถึงการบรรลุเป้าหมายเล็ก ๆ โดยหลัก ๆ แล้ว ตั้งแต่ช่วงปี 2011 โคเรอะเดสนใจเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวหมดเลย ประเด็นหลักคือ dysfunctional family การไม่เป็นพ่อแม่ที่สมบูรณ์แบบ การต้องทำความเข้าใจกับพี่น้อง เขาแสดงถึงความอ่อนแอของผู้ชาย แสดงบทบาทของผู้หญิงในครอบครัวที่ต้องจัดการทุกอย่าง โดยในหนังมักจะมีตัวละครอายุเยอะด้วย ซึ่งสัมพันธ์กับที่ญี่ปุ่นเป็นสังคมผู้สูงอายุ ตัวละครอายุเยอะของเขาจะไม่ธรรมดา เป็นผู้เก็บความลับหรือพูดประโยคสำคัญที่ทำให้คนอื่นต้องฉุกละหุก ตัวละครของเขาจะมีรายละเอียดในตัวเอง ซึ่งจะเห็นชัดผ่านตัวละครแม่ใน Shoplifters ที่เป็นแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการ characterization acting ทั้งการกระทำของตัวละครและสิ่งที่ตัวละครพูด โดยเฉพาะฉากสัมภาษณ์กับเจ้าหน้าที่ ทั้งเรื่องนี้ไม่ต้องมีการอธิบายว่า ในครอบครัวนั้นความรักเป็นเรื่องจริงหรือหลอก concept ของครอบครัวคืออะไร คนไม่ดีบางคนก็เป็นพ่อแม่ที่ดี ได้ดีกว่าคนที่พ่อแม่จริง ๆ คนเราไม่ได้อยู่บนพื้นฐานของการมีชีวิตหรือความถูกต้องอย่างเดียว แต่ทุกคนต้องการเป็นส่วนหนึ่ง รู้สึกถูกยอมรับ ไม่ต้องถูกละเลยทิ้งขว้าง”

พรรณศรีกล่าวถึงสุนทรียภาพว่า “เขาใช้วิธีการถ่ายทำแบบสารคดี มันไม่ใช่ประเภทที่ไปสัมภาษณ์ แต่เป็นสารคดีในการพูดชนกันได้ พูดแล้วนิ่งนาน ๆ ได้ ไม่ ตัดไป เมื่อไม่มีอะไรมีอะไรเกิดขึ้น บางครั้งอาจทำให้นึกไปถึงยาสุจิโร โอสึ ที่มีอิทธิพลมาก เขาตั้งกล้องไว้เฉย ๆ แล้วคนเดินออกไปหยิบของ กล้องก็อยู่ที่นี้ และคนดูก็นั่งรออยู่กับกล้อง ผ่านไปสักพักคนถึงจะเดินกลับเข้ามาเอาของวางบนโต๊ะ เราไม่จำเป็นต้องรู้ว่าเขาไปทำอะไร เพราะมันไม่จำเป็นต้องการเล่าเรื่อง ถ้าเขาไปหาของชำ มันก็จะชำให้เราออกไปเรื่อย ๆ ซึ่งไม่มีในหนังอเมริกัน ที่ให้เห็นชัด ๆ ตลอดว่ากำลังไปทำอะไรที่ไหน เป็นการมองอย่างราบเรียบ แล้วก็เห็นได้ชัดในงานช่วงแรก ๆ ที่ดูเป็นการทดลองทางเทคนิคอย่าง Maborosi ที่ไม่มีตัวเนื้อเรื่องชัดเจน ซึ่งแสดงความเป็นต้นตำรับที่แตกต่างและไม่ธรรมดา After Life ที่ใช้การสัมภาษณ์ Distance ที่ใช้การเคลื่อนกล้องแบบ handheld รวมไปถึง Nobody Knows ที่ใช้โครงสร้างการถ่ายเหมือนงานสารคดี ก่อนที่ต่อมาจะทดลองเรื่องแนวแฟนตาซีอย่าง Air Doll แล้วพบว่ามันไม่ใช่ ตอนหลังพอมีชื่อเสียงแล้วหนังจะช่วยให้เราเข้าใจเยอะขึ้นอย่าง I Wish, Like Father, Like Son หรือ Our Little Sister ที่ดูสว่างขึ้น มีความหวัง ซึ่งจะต่างจากหนังแรก ๆ ของโคเรอะเดที่ไม่มีคำบรรยาย ไม่อธิบาย ไม่สอน”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พรรณศรีกล่าวถึงกระบวนการทำงานว่า “เขากำกับการแสดงเก่ง ใน Nobody Knows ที่เอาเด็กทั้งหมดมาอยู่ด้วยกัน บทพูดมีการด้นสดเยอะมาก ทุกอย่างที่เกิดขึ้นเป็น reaction ที่สด และเขารู้ว่าจะเก็บส่วนไหนไว้ หรือทิ้งอะไรไป หรือใน After Life ก็จะมีทั้งนักแสดง แล้วก็มีคนทั่วไป มาเล่น ตามประสาที่มาสารคดี เขาก็อยากได้ความสด”

พรรณศรีกล่าวถึงความเป็นประพันธ์ของโคเรเอเดว่า “ในขณะที่งานช่วงแรกอย่าง Maborosi หรือ After Life เหมือนทดลอง อัตลักษณ์ความเป็น author ของโคเรเอเดจะชัดเจนใน Nobody Knows ซึ่งเป็นอันดับสอง พอเขากลับมาตั้งคำถามสำคัญเรื่องครอบครัว ที่ไม่เล่าตรงไปตรงมาแต่บอกเพียงโดยนัย ความเป็นตัวตนของเขาแข็งแกร่งมากใน Shoplifters”

การสัมภาษณ์ พรรณศรี ชูอารยะประทีป สรุปได้ว่า ความเป็นประพันธ์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเด ที่แสดงออกผ่านภาพยนตร์คือ การประยุกต์เทคนิคทางสารคดี ทั้งการเขียนบทโดยใช้เหตุการณ์จริงเป็นแรงบันดาลใจ วิธีการกำกับ ถ่ายภาพ ที่แสดงออกชัดเจนในผลงานช่วงแรก ก่อนที่ผลงานช่วงหลังจะเข้าถึงได้ง่ายขึ้น มักนำเสนอประเด็น ครอบครัวที่บกพร่องไม่สมบูรณ์ ด้านอ่อนแอของเพศชาย ให้ความสำคัญกับรายละเอียดตัวละคร และสอดแทรกการสะท้อนปัญหาสังคมญี่ปุ่น

5.1.2 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 2 กลุ่มนักวิชาการ

คณิศร รังษีกาญจน์ส่อง

อาจารย์พิเศษด้านภาพยนตร์ศึกษา นักวิจารณ์ภาพยนตร์ นักเขียนเรื่องภาพยนตร์ วงการบันเทิงและสังคมญี่ปุ่นร่วมสมัย สัมภาษณ์วันที่ 27 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

คณิศร รังษีกาญจน์ส่อง ได้ชมภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเด จำนวน 13 เรื่อง กล่าวถึงประวัติของผู้กำกับว่า “โคเรเอเดได้อิทธิพลจากโทวเซียวเสียนเรื่องความนิ่งในหนัง เขาเป็นคนทำสารคดีมาก่อน พอทำหนังก็รักษาสมดุลระหว่างเนื้อหาและสไตล์ได้ดี”

คณิศรกล่าวถึงแก่นเรื่องว่า “เราจะเห็นเรื่องครอบครัวที่มีบาดแผล ซึ่งพล็อตจะไม่ได้หรือหาแต่บิดเปลี่ยนมุมไปเรื่อย ๆ ประเด็นครอบครัวจะอยู่ในหนังโคเรเอเดตลอดและเป็นสิ่งที่เขาทำได้ดี ซึ่งพอเป็น The Truth ก็กลายเป็นบริบทของครอบครัวที่มีหลายชาติพันธุ์ มันอาจจะประเด็นเดิม แต่ด้วยวิธีการกำกับ บทสนทนาจะเยอะขึ้น เล่าเร็วขึ้น เรารู้สึกว่าโคเรเอเดเข้าใจในบริบทที่ทำอยู่ แล้วส่วนใหญ่เรื่องครอบครัวจะเป็นเรื่องพ่อ เรื่องของตัวละครชาย ซึ่งตัว father figure นี้จะชัดในช่วงหลัง ๆ ที่เด่นสุดคือ Like Father, Like Son คือความพังของความเป็นชายญี่ปุ่น ความอ่อนแอ

เพราะบาง ความเป็นพ่อที่ไม่ได้เรื่องได้ราว น่าสนใจนะเพราะว่าหนังญี่ปุ่นพูดถึงแม่เยอะ ความรัก เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของแม่ แต่ไม่ค่อยสำรวจความเป็นพ่อแบบจริงจัง สังคมญี่ปุ่นผู้ชายไม่ค่อยแสดงออก ในขณะที่ฉากท้าย ๆ ของ Shoplifters มีนักสังคมสงเคราะห์เข้ามา เขาต้องการสะท้อนให้ถึงความเป็นจริงในสังคมญี่ปุ่น เขาอาจไม่ได้พูดถึงระดับปัจเจกอย่างเดียว แต่พูดว่าการวางโครงสร้างมันมีข้อบกพร่องอะไรที่ทำให้เกิดครอบครัวแบบนี้ขึ้นมา รวมไปถึงฉากที่คุยกับแม่ด้วย มันเป็น social commentary ซึ่งประเด็นทางสังคมชัดมาก จะต่างจากงานช่วงแรกอย่าง Maborosi หรือ Distance ซึ่งจะเป็นเรื่องปัจเจกและสภาวะจิตใจตัวละคร แล้วเราจะเห็นในข่าวว่า ญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีวัตุถุติบในการทำหนังครอบครัวแบบนี้ ทั้ง Shoplifters และ Nobody Knows เองก็พูดถึงเรื่องชนชั้นล่าง ความเป็นคนจน การถูกกดทับในแบบค่อนข้างสมจริง อย่างเรื่อง Like Father, Like Son นอกจากเรื่องสายเลือด จะเป็นลักษณะการเปรียบเทียบชนชั้นให้เห็นเลย ซึ่งสำหรับชาวต่างชาติแล้ว จะไม่ค่อยมีภาพจำของญี่ปุ่นในเรื่องปัญหาแบบนี้”

คันฉัตรกล่าวถึงสุนทรียภาพว่า “หนังโคเรเอตะในช่วงแรกอย่าง Maborosi และ Distance จะมีความคลุมเครือทั้งทางอารมณ์และพล็อต ซึ่งมีเสน่ห์มาก หลังจากนั้นจึงเริ่มไปหนังที่เล่าเรื่องอะไรชัดเจนมากขึ้น แต่ยังคงคลุมเครือทางอารมณ์อยู่ ซึ่งพอเราดูภาพรวมจะเห็นเป็นยุคได้ เฟสที่ 1 ช่วงแรกหนังจะมีความเป็นสารคดีค่อนข้างมาก ตั้งแต่ Maborosi โดยเฉพาะ After Life จะชัดเจนว่ามีการผสมผสาน รวมไปถึง Distance และ Nobody Knows ด้วย หลังจากนั้นเขาจะเริ่มมีความเป็น fiction มากขึ้น อาจจะมีหลุดจากปกติไปบ้างใน Air Doll เฟสที่ 2 คือหลังจาก I Wish เป็นต้นมาถึง Shoplifters นับรวม The Truth ด้วยก็ได้ จะมีความเป็นหนังเล่าเรื่องที่สื่อสารกับคนดูมากขึ้น พูดถึงเรื่องครอบครัว และการที่ไปทำหนังเกาหลีก็จะเป็นเฟสที่ 3 ของเขา”

คันฉัตรกล่าวถึงกระบวนการทำงานว่า “อย่างหนึ่งที่โคเรเอตะเก่งมากคือการเลือกตากล้อง ซึ่งไม่ได้ใช้คนเดียวตลอด เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ แต่ต้องเป็นแนวเดียวกับเขา เราารู้สึกการถ่ายภาพในหนังเขาก็เด่นมาก ในยุคแรก ๆ เขาจะคล้าย ยาสุจิโร โอสุ พอสมควร โดยเฉพาะเรื่องแรกอย่าง Maborosi และ Still Walking ที่มีการตั้งกล้องแบบ tatami shot แต่ว่าหลัง ๆ ก็มีการคลี่คลายไปในตัวมันเอง Air Doll ที่ ก็เอา หลีปังบิน ซึ่งจัดแสงและใช้สีเก่งมาก และเป็นตากล้องให้หวเซียวเสียนมาถ่าย มันเหมาะกับหนังที่ค่อนข้างมีความหิวหาด้านภาพ ที่เห็นเด่นชัดคือ The Truth ที่ไปถ่ายที่ยุโรป เขาก็ใช้ตากล้องฝรั่งเศสชื่อดังด้วย โคเรเอตะก็ทำงานเกี่ยวกับเด็กได้ดีและบ่อยพอสมควร ใน Nobody Knows ปกติเด็กจะกำกับให้แสดงแบบมืออาชีพไม่ได้ เขาจะมีการ workshop พยายามให้ชื่อเด็กเป็นชื่อตัวละครไปเลย พาไปเที่ยวด้วยกันเพื่อให้อยู่ในตัวละครด้วยกัน โคเรเอตะบอกว่าบางทีเด็กพูดตามบทไม่ได้ เลยใช้วิธีเล่าสถานการณ์ให้ฟังว่า เกิดเหตุการณ์แบบนี้ ถ้าเป็นหนู หนูจะพูดยังไง แล้วเขาก็ปรับบทให้มันเข้าปากเด็กตรงนั้น พอมาถึง I Wish ทำให้เห็นชัดขึ้นอีกว่าเขากำกับเด็กเก่ง ซึ่งทั้งสองเรื่องมีเด็กเยอะ ใน Like Father, Like Son หรือ After the Storm ก็มีเด็ก แต่เราว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shoplifters เด็กสำคัญ และน่าสนใจมากเพราะมีนักแสดงที่ช่วงอายุกว้างมาก มีตั้งแต่คนแก่ วัยกลางคน รุ่นหนุ่มสาว ไปจนถึงเด็ก แล้วเขามีการใช้ star power อย่างไร Our Little Sister ที่หนึ่ง จะมีความนิ่งกว่าหนังญี่ปุ่นทั่วไป แต่นักแสดงอยู่ในกระแสหลักมาก ซึ่งดีในแง่การกำกับนักแสดง เช่นกัน เขาไม่ได้กำกับแต่แค่เด็กหรือคนแก่ และเขาค่อนข้างเลือกนักแสดงดั่งพอสสมควร ซึ่งสำหรับนักแสดงแล้ว การมาเล่นหนังโคเรเอเดะเป็นการพิสูจน์ฝีมือว่า คุณสามารถปรับลงมาบ้าง ๆ น้อย ๆ ได้”

คณิศตรกล่าวถึงความเป็นประพันธ์กรของโคเรเอเดะว่า “หนังโคเรเอเดะจะมีความ minimal ทั้งด้านเนื้อหา วิธีการเล่าเรื่อง พล็อตบาง ไม่หวือหวา ไม่ได้มีฉากรุนแรง รวมไปถึงวิธีการแสดงด้วย นักแสดงทุกคนในหนังเขาจะลดเบอร์ลง รวมไปถึงเรื่องสไตล์ด้านภาพ วิธีการถ่ายทำ และตัดต่อด้วย ความเป็นประพันธ์กรของเขาจะไม่ได้ชัด ๆ ไปเลยข้อเดียว แต่ผลงานจะเห็นเป็นช่วง ซึ่งลายเซ็นของเขาที่ค่อนข้างชัด ก็คือหนังชุดครอบครัว”

การสัมภาษณ์ คณิศตร รัชชีกาญจน์ส่อง สรุปได้ว่า ความเป็นประพันธ์กรของ อิโรคาสุ โคเรเอเดะ ที่แสดงออกผ่านภาพยนตร์คือ การมีพัฒนาการทางผลงานที่ชัดเจน งานช่วงแรกมีความคลุมเครือทางพล็อตและอารมณ์ งานช่วงหลังเข้าถึงง่ายมากขึ้น ใช้วิธีการเล่าเรื่องเรียบง่าย ผ่านพล็อต การถ่ายทำ และการแสดง ถ่ายทอดเรื่องราวของครอบครัว ความอ่อนแอของเพศชาย มีการสะท้อนปัญหาสังคมญี่ปุ่น มีการใช้พลังดารา มีความเชี่ยวชาญด้านการกำกับแสดงในแบบสมจริง โดยเฉพาะการทำงานกับนักแสดงเด็ก และปรับเปลี่ยนผู้กำกับภาพตามความเหมาะสม

5.1.3 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 3 กลุ่มนักวิชาการ

อรณนพ ชินตะวัน

อาจารย์ประจำคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร
สัมภาษณ์วันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2565 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

อรณนพ ชินตะวัน ได้ชมภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โคเรเอเดะ จำนวน 11 เรื่อง กล่าวถึงประวัติชีวิตผู้กำกับว่า “ตัวงานของโคเรเอเดะมีพัฒนาการและเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ จากตอนแรกมีสไตล์สารคดีค่อนข้างสูง เขาชอบงานของโทวเซียวเสียนกับนารุเสะมาก แล้วเขาเป็นผู้กำกับจากสายสารคดีก่อน โคเรเอเดะพูดชัดเจนว่า fiction กับ documentary ไม่ควรแบ่งกัน เขาเอาวิธีการที่อยู่ในสายสารคดีไม่ว่าจะเป็นการเฝ้ามอง การไม่เข้าไปแทรกแซง ซึ่งมีอิทธิพลค่อนข้างเยอะเข้าไปใช้ในการทำงาน ดังนั้นเราจะเห็นว่าตัวงานของเขาจะมีลักษณะของการไม่ใช้ความคิดทางสังคมหรือศีลธรรมเข้าไปตัดสิน แต่แสดงให้เห็นภาพ capture moment เป็นการสังเกตการณ์”

อรณนพกล่าวถึงแก่นเรื่องว่า “Maborosi แสดงให้เห็นว่าบางอย่างที่เกิดขึ้นและนำไปสู่ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดเปลี่ยนตัวละคร ไม่ใช่เรื่องระดับใหญ่โต ดังนั้นการตามหาเหตุผลบางทีมันจะหาค่อนข้างยาก งานช่วงแรกเนื้อเรื่องจึงจะไม่ได้มีความชัดเจน และไม่สามารถตัดสินหรือได้คำตอบว่าเกิดอะไรขึ้น แม้แต่ฉาก flashback ใน Distance เองก็เป็นภาพที่ไม่ได้บอกว่าเป็นความจริง ต่อมาใน Still Walking แม้ว่าจะงานช่วงหลังมีความเป็นสารคดีน้อยลง วิธีการนำเสนอจะเปลี่ยนแปลงไป แต่สิ่งที่โคเรเอเดะยังคงทำอยู่คือการมองหาประเด็น เนื้อเรื่องจะอยู่ในระดับที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน เอาเรื่องที่ธรรมดาสามัญมาเล่าให้มีชีวิตชีวา และตั้งคำถามถึงสิ่งที่เกิดขึ้นว่าสามารถตัดสินเหตุการณ์อย่างนั้นได้หรือเปล่า ประกอบกับฉากกิจกรรมประจำวันทั่วไป อย่างการทานข้าวร่วมกัน ซึ่งแสดงความเป็นครอบครัวเอเชีย หรือการอาบน้ำร่วมกับสมาชิกครอบครัว ซึ่งเป็นวัฒนธรรมเฉพาะของญี่ปุ่น ตัวละครของโคเรเอเดะจะมีความเป็นคน บางการกระทำก็ไม่ได้เป็นไปตามตรรกะเหตุผล ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ ใน Nobody Knows แสดงความใสซื่อบริสุทธิ์ของเด็ก ที่ไม่รู้ว่าตัวเองต้องเศร้า ในขณะที่ผู้ใหญ่ไร้ทางออกกับสิ่งที่เกิดขึ้น ตัวละครแม่ใน Still Walking ที่มีอิทธิพลในครอบครัว มีความเจ้ากี้เจ้าการทุกสิ่งในบ้าน แต่ในขณะที่เดียวกันก็ค่อนข้างแค้นกับสายตาและวิถีปฏิบัติของสังคมด้วย ซึ่งแสดงถึงลักษณะของการมีหน้าฉากหลังฉาก นอกจากนั้น อิทธิพลของลูกชายคนโตใน Still Walking ที่เสียชีวิตไปแล้ว และเป็นตัวแทนของเรื่องดี ๆ ทั้งหมด ซึ่งเรื่องร้าย ๆ จะถูกกล่าวโทษไปที่น้องชายที่ยังมีชีวิตอยู่ ก็แสดงถึงความที่คนตายมีตัวตน แต่คนเป็นไม่มีตัวตน”

อรธณพกล่าวถึงสุนทรียภาพว่า “ใน Maborosi ที่ใช้การเว้นระยะห่างจากตัวละคร ไม่เข้าไปอธิบายว่าเกิดอะไรขึ้น โดยการใช้เทคนิค fly on the wall ตั้งกล้องนิ่งไม่เคลื่อนไหวตามตัวละคร แม้ว่าจะหลุดเฟรมไปแล้ว ซึ่งเป็นนัยยะว่ามีอีกหลายสิ่งที่ไม่ปรากฏในเนื้อเรื่อง และตัวภาพยนตร์เองก็ไม่สามารถเก็บภาพทุกสิ่งได้ ความเป็นสารคดีใน After Life แสดงออกถึงการที่เขาเป็นคนชอบตั้งกล้องสัมภาษณ์ ไม่ขึ้นนำ เป็นการทดลองหาสไตล์ตัวเองด้วย และมาถึงจุดสูงสุดใน Distance ด้วยกล้องเหมือนมีความรู้สึกนึกคิด เคลื่อนไหวตลอดเวลา ให้ความรู้สึกเหมือนกำลังลงภาคสนาม ไปตามหาความจริงในเหตุการณ์ด้วย ใน Nobody Knows เองก็ยิ่งใช้การตั้งกล้องนิ่งแล้วมองดูเฉย ๆ ไม่ขึ้นนำตัดสิน แต่เริ่มมีความเป็น narrative มีการถ่ายภาพหลายขนาด เริ่มดูการแสดง ทำให้เห็นพัฒนาการของเขาด้วย พองานช่วงหลัง ๆ จะมีความเป็น drama มากขึ้น ตกผลึกแล้วตั้งแต่ Like Father, Like Son ที่เริ่มมีความอึมอึม แตกต่างไปจากช่วงแรก ๆ ที่ค่อนข้างดิบ ประหลาด และเชิงทดลอง และโคเรเอเดะมีวิธีใช้การเล่าเรื่องแบบ ellipses narrative หรือการเล่าข้ามเหตุการณ์ โดยเฉพาะโศกนาฏกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นวิธีที่อยู่ในความคุ้นเคยของคนญี่ปุ่น ที่มักจะเลี่ยงการพูด โดยเฉพาะคำว่าไม่ดีหรือไม่ชอบ ซึ่งเป็นเรื่องในชีวิตประจำวัน วิธีนี้ทำให้เราจะรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นในพื้นที่ว่างนั้น ผู้ชมจะเอาตัวเองเข้าไปในพื้นที่บริเวณนั้น และสร้างเรื่องราวขึ้นมาเอง ดังนั้นความเศร้าของแต่ละคนจะไม่เท่ากัน ทำให้เกิดความรู้สึกทางอารมณ์ และการข้ามนาฏกรรม ละทอนการเร้าอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ให้ผลซึ่งอาจจะไม่ได้ฟูมฟายแต่รู้สึกมวน ๆ เราในฐานะมันเกิดขึ้น แต่มองไม่เห็น และทำอะไรไม่ได้”

อรธณพกล่าวถึงกระบวนการทำงานว่า “เพราะเขามาจากสายสารคดี ประเด็นปัญหาทั้งหลายก็เป็นการสะท้อนความรู้สึกนึกคิดบางอย่างของเขาเหมือนกัน ตัวงานเก่า ๆ จะชัดเจนว่าเขาเป็นผู้กำกับที่ต้องเข้าไปในพื้นที่ หาประเด็น หาอะไรมาเล่า แล้วก็มีการวางเกิดขึ้น ซึ่งงานตอนหลังเราอาจจะลืมนี่ไปแล้ว น่าสังเกตว่าโคเรเอเดะมักจะตั้งเพราะเด็ก แม้จะไม่ได้เป็นปัจจัยหลัก แต่มันก็ส่งผลตามมา รวมไปถึงการเปลี่ยนตากล้องจากยามาซากิที่แยกย้ายกันไป ก็ทำให้เกิดความต่างมาก กลายเป็นแนว dramatic เลย ก็จะเห็นว่าหนังเขาเริ่มที่จะวาง position แตกต่างไปจากเรื่องอื่น”

อรธณพกล่าวถึงความเป็นประพันธ์ของโคเรเอเดะว่า “เราไม่สามารถพูดได้ว่าผู้กำกับคนหนึ่งจะคงเส้นคงวา เพราะเขาสามารถมีความสนใจที่หลากหลายได้ จากในช่วงแรกที่มีการวางตัวเป็นกลาง ตั้งคำถามว่าเราจะตัดสินใจได้ไหม ในช่วงหลังเขาค่อนข้างมีประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ตั้งคำถามว่าเราควรเป็นแบบนี้ไหม หรือเราควรทำแบบนี้ไหม ซึ่งมีความเป็น fiction และ narrative มากขึ้น”

การสัมภาษณ์ อรธณพ ชินตะวัน สรุปได้ว่า ความเป็นประพันธ์ของ อิโรคาสุ โคเรเอเดะที่แสดงออกผ่านภาพยนตร์คือ การประยุกต์เทคนิคทางสารคดี โดยเห็นได้ชัดจากวิธีการถ่ายภาพที่ใช้มุมมองสังเกตการณ์ ไม่ตัดสินการกระทำหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ก่อนที่ผลงานช่วงหลังจะนำเสนออย่างเข้าถึงง่ายและมีประเด็นชัดเจนมากขึ้น มักใช้การเล่าข้ามเหตุการณ์ หลีกเลี่ยงการรื้ออารมณ์ตัวละครมีความสมจริง รวมไปถึงสะท้อนให้เห็นภาพชีวิตประจำวันในครอบครัว และสังคมญี่ปุ่น

5.1.4 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 4 กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ณัฐพล บุญประกอบ

ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดี ผู้เขียนบทภาพยนตร์บันเทิง และผู้ก่อตั้งบริษัท underDoc Film สัมภาษณ์วันที่ 1 ธันวาคม พ.ศ. 2564 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

ณัฐพล บุญประกอบ ได้ชมภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โคเรเอเดะ จำนวน 8 เรื่อง กล่าวถึงประวัติชีวิตของผู้กำกับว่า “โคเรเอเดะมีพื้นฐานการทำสารคดีมาก่อน ทำให้รู้สึกว่ามันบีบบังคับคนดู เราจะรู้สึกเหมือนได้อยู่ในโลกของตัวละครจริง ๆ ค่อย ๆ พาคนดูไปสู่ประเด็นที่หนังต้องการจะพูดใจความแต่ละฉากที่หนังต้องการนำเสนอ”

ณัฐพลกล่าวถึงแก่นเรื่องของ “โคเรเอเดะเทียบตัวเขาเหมือน มิชิโอะ นารุเสะ โดยพยายามถ่ายทอดการไม่ตัดสินใจตัวละครที่ล้มเหลวในการเติบโต หรือ helplessness of life ความช่วยไม่ได้ของชีวิตในการเผชิญสิ่งที่เกินกว่าการควบคุม แล้วหนังของนารุเสะถ่ายทอดอย่างจริงจัง คำนี้ควบแน่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่โคเรเอเดะเป็น หนังสือตัดสินตัวละคร อย่าง Nobody Knows ทำให้เห็นว่าการตัดสินใจของแม่โหดร้าย แต่อีกทางหนึ่งก็เข้าใจ ลูกที่ต้องดิ้นรนเอง แม่ที่หย่อยความรัก มันมีความเป็นชีวิตที่แตกต่างจากหนังสืออื่น หรือทั้งใน Still Walking ที่มีมุมมืดของตัวละคร การที่แม่ต้องเชิญคนนี้มาทุกปี After Life มีคนที่ไม่มีความทรงจำใด ๆ ที่มีความหมายในชีวิตเลย มันโหดเดี่ยวนะแม้ว่าตัวละครจะไม่รู้สึกโหดเดี่ยวนะ Maborosi คือการสูญเสียคนรักที่ไม่มีคำตอบ มันอัดอั้น มุมมืดพวกนี้มันเจ็บแต่มันจริง แล้วก็ไม่ใช่ไร ความไม่เป็นไรที่เขาบอกในความ helplessness of life โฟกัสหนังเขาลึกพอที่จะทะลุวัฒนธรรม กำแพงภาษา เช่นความผูกใจเจ็บ ความรู้สึกร่วมของการที่แม่สูญเสียลูก และอื่น ๆ ความรู้สึกแบบนี้ถ้าคนทำหนังเขียนได้อย่างเข้าอกเข้าใจตัวละครมากพอ มันจริงมากพอ มันทะลุไปสู่คนที่มีความแตกต่างในแง่ความเชื่อ วัฒนธรรม เรารับรู้ได้ สุดท้ายมนุษย์มันก็มีจุดร่วมเดียวกัน หนังสือโคเรเอเดะเป็นตัวอย่งที่ดีในการที่เราจะเห็นความเป็นไปได้อื่น ๆ ในหนัง มันทำอะไรได้อีก มันมีคนทำแบบไหนมาแล้วบ้าง แล้วเราลองหยิบยืมมาใช้ในแบบไหน”

ณัฐพลกล่าวถึงสุนทรียภาพว่า “เขามีวิธีการคลีบทสนทนาออกมา แล้วเผยตัวตนคนเหล่านั้น หรือความสัมพันธ์ ความขัดแย้งที่ตัวละครมีต่อกัน มันละเอียด ซับซ้อน และเป็นธรรมชาติโดยไม่บีบบังคับคนดู แต่ทำให้เรารู้สึกเหมือนกับได้อยู่ในโลกของตัวละครจริง ๆ เพราะมีลำดับขั้นตอนในการที่จะค่อย ๆ พาคนดูไปสู่ประเด็นที่หนังต้องการจะพูด ใจความแต่ละฉากที่หนังต้องการนำเสนอ ในขณะที่เรารู้สึกว่า Maborosi นำทิ้งในความ craft แต่โคเรเอเดะรู้สึกว่าได้เรียนรู้อะไรเพราะทุกอย่างมันไปตามที่เขียนไว้ เขารู้สึกสนใจ process การทำงานมากกว่า ต่อมาก็เลยกลายเป็น After Life ที่เป็นกระบวนการทดลองที่มีความยืดหยุ่นในการทำงาน วิธีการถ่ายทอดที่ผสม subject ที่เป็นคนจริงผสมกับนักแสดง ทำให้บทสนทนา detail ที่คาดไม่ถึงและละเอียดอ่อน รวมถึงฉากที่ถูกสร้างขึ้นมีความ realistic มากกว่าหนัง ซึ่งเป็นครั้งแรกที่เขาร่วมงานกับยูทาเกะ ช่างภาพหลักของเขาที่ทำงานกันมาถึงทุกวันนี้ด้วย ส่วน Distance ก็ดูเหมือนสารคดี ด้วยการถ่าย long take และ handheld เยอะมาก หลัง ๆ จะเสียความทดลองแบบนี้ไป หนังช่วงแรก ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องโลกหลังความตายหรือชีวิตของญาติผู้สูญเสีย วิธีการค่อนข้าง art house พอเป็นช่วงหลังจะเป็นการคลีคลายในแง่ความเข้าถึงง่าย โคเรเอเดะอาจมีเรื่องการมองโลกแง่ดี และด้านสว่างชัดเจนเรื่อย ๆ ”

ณัฐพลกล่าวถึงกระบวนการทำงานว่า “วิธีการทำงานของโคเรเอเดะใน After Life ใช้การสัมภาษณ์คนกว่า 500 คน ด้วยคำถามที่แข็งแรงเรื่องการเลือกความทรงจำ สุดท้ายเลือกมาอยู่ในหนัง 11 คน กระบวนการ casting นั้นได้มาทั้งเนื้อเรื่องและ cast ที่น่าสนใจ แล้วเอามาประกอบกับ fiction ที่เขาเขียน พอเขาวางตัวละครให้เป็นเจ้าหน้าที่ ให้เป็นคนที่ต้องมาตอบรับต่อคนจริง ๆ ที่เล่าเรื่องตัวเอง เลยทำให้ภาระหน้าที่ตกไปอยู่ที่ตัวละครที่เป็น fiction สองโลกนี้ผสมกันได้อย่างพอดี ทำให้ผลลัพธ์ดีมาก แล้วเขาจะชอบหายไปจากหน้าเซท ชอบเดินไปเรื่อย ๆ รอบ ๆ เพื่อหาอะไรที่อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกเหนือจากที่เขาคิดไว้ แล้วมันน่าจะกลับมาตอบโจทย์บางอย่างในหนัง เหมือนเขาอยู่ในโลกของตัวละคร อย่างไร Still Walking ที่ detail บางอย่างและ symbolic ดูสอดคล้องไปกับสิ่งที่หนังจะเล่า ทั้งดอกไม้ในแจกันหรือเรือล่องที่ชายหาด เป็นสิ่งที่เขาบังเอิญเดินไปเจอ สิ่งที่ใหญ่กว่าตัวละครในหนัง คือสภาพแวดล้อมของตัวละคร พอมันมีโลกภายนอกเหล่านี้แทรกเข้ามา มันทำให้หนังดูจริง เขากล้าที่จะโอบรับธรรมชาติที่เกิดขึ้นใน location ที่เขาถ่าย ในเรื่องรายละเอียดของตัวละครก็ด้วย ในเรื่องนี้ การที่ตัวละครแม่รักใหม่พรมตลอดเวลา ก็เป็นสิ่งที่กึกก้องที่รับบทนี้เสนอขึ้นมา มันเลยกลายเป็น habit ของตัวละคร ในแบบที่กึกก้องเองอยู่แล้วด้วย จนมันกลายเป็น motive หลักของตัวละคร ถ้าเรามองว่า fiction คือสิ่งที่เขาสร้างขึ้น มันคือการเปิดรับสิ่งรอบข้าง สภาพแวดล้อมจริง ๆ ภายนอกหนัง ไหลเข้ามาอยู่ในสิ่งที่เขาสร้างขึ้น แล้วหลอมรวมเป็นก้อนเดียวกัน”

ณัฐพลกล่าวถึงความสัมพันธ์ของโคเรเอเดะไว้ว่า “โคเรเอเดะมี spectrum การเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงที่กว้าง ความ author ของเขาเข้มข้นใน 4 - 5 เรื่องแรก หลัง ๆ เขามองโลกในแง่ดีขึ้น หนังมีความเป็น plot driven ที่หนักกว่าหนังยุคก่อนที่มันคือ character driven เดินเรื่องด้วยตัวละคร การตัดสินใจของตัวละครเป็นหลัก”

การสัมภาษณ์ ณัฐพล บุญประกอบ สรุปได้ว่า ความเป็นประพันธ์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ ที่แสดงออกผ่านภาพยนตร์คือ การประยุกต์วิธีการแบบสารคดี ทั้งในการคัดเลือกนักแสดง การถ่ายภาพ โดยเฉพาะการเปิดรับสภาพแวดล้อมและตัวตนของนักแสดง มาประยุกต์เข้ากับเรื่องแต่ง และรายละเอียดตัวละคร ถ่ายทอดประเด็นความล้มเหลวและเกินควบคุมที่เกิดขึ้นในชีวิต โดยไม่แสดงท่าทีตัดสิน ผลงานมีการคลี่คลายจากการเน้นไปที่ตัวละคร สู่การให้ความสำคัญกับเรื่องราวเป็นหลัก

5.1.5 ผู้เชี่ยวชาญท่านที่ 5 กลุ่มอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ภาณุ อารี

ผู้กำกับภาพยนตร์สารคดี ผู้จัดการทั่วไป บริษัท เนรมิตหนัง ฟิล์ม จำกัด และอดีตนายกสมาคมผู้จัดซื้อภาพยนตร์ต่างประเทศ บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล สัมภาษณ์ วันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2565 ผ่านโปรแกรม ZOOM Meeting

ภาณุ อารี ได้ชมภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสุ โคเรเอเดะ จำนวน 7 เรื่อง กล่าวถึงประวัติชีวิตของผู้กำกับว่า “โคเรเอเดะมีประสบการณ์ในการทำสารคดี ซึ่งจะพูดถึงเรื่องทางสังคมที่เกิดขึ้นกับคนตัวเล็ก ๆ ไม่ใช่ประเด็นใหญ่ ทำให้เขาได้พบคนหลายประเภท หลายรูปแบบ เขาหยิบคนเหล่านี้มาผสม แล้วสร้างเป็นตัวละครที่ทุกคนสัมผัสได้ เหมือนอยู่ในชีวิตจริง ความเป็นสารคดีจะเห็นในรูปแบบการถ่ายหนังชุดแรก ๆ ของเขา ที่มีความแตกต่างพอสมควร อีกอันคือการใช้นักแสดง ในรูปแบบ

Neo-Realism เป็นนักแสดงหน้าใหม่ ไม่ก็สมัครเล่น”

ภาณุกล่าวถึงแก่นเรื่องว่า “หนังโคเรอเดะมีความแตกต่างจากหนังญี่ปุ่นส่วนใหญ่ ที่ประโลมโลกหน่อย ๆ แต่หนังเขาจะมีความสมจริง แต่ประเด็นทางสังคม เหมือนดึงคนดูกลับมาในความเป็นจริง แล้วสัมผัสกับสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญ Nobody Knows หรือ Shoplifters พูดถึงระบบสังคมที่มีความเหลื่อมล้ำ The Third Murder ก็สะท้อนให้เห็นว่าไม่มีอะไรสมบูรณ์แบบ แม้กระทั่งระบบศาลยุติธรรม ทั้งหมดทั้งมวลพูดถึงปัญหาเชิงโครงสร้าง จะเรียกโคเรอเดะว่าเป็นนักทำหนังสะท้อนสังคมก็ได้ เขาสามารถหยิบจับประเด็นต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสังคม แล้วถ่ายทอดออกมา อาจเล่าผ่านตัวละครชนชั้นล่างของสังคมไปเลย ไม่ก็ชนชั้นกลาง เห็นได้ในหนังหลายเรื่องว่า สังคมญี่ปุ่นไม่ได้สมบูรณ์แบบ ถ้ามองลึก ๆ ลงไปในทุกซอกมุมมีปัญหาให้เห็น เขาพยายามกระตุ้นให้คนได้รับรู้ และตระหนักว่ามันมีปัญหา มันมีมุมแบบนี้อยู่ในสังคม แล้วที่เหลือก็เป็นหน้าที่ของคนดูว่าจะทำยังไงต่อ จะใส่ใจคนเหล่านี้มากขึ้น จะเปลี่ยนแปลงสังคมที่เป็นแบบนี้ยังไง แต่ไม่ได้เป็นการสั่งสอนหรือเรียกร้องให้ต้องเปลี่ยน เพียงแต่สะท้อนให้เห็นว่ามันมีอยู่อย่างนี้”

“อีกสิ่งสำคัญในหนังคือ ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว ที่มักจะไม่สมบูรณ์แบบ ทั้งรักทั้งชัง ครอบครัวที่บกพร่อง แต่มีบางอย่างที่ผลักดันให้ตัวละครต้องมีชีวิตต่อไป หลาย ๆ ครั้ง หนังของเขาสะท้อนให้เห็นถึงความอ่อนแอของตัวละครพ่อ วิพากษ์สังคมญี่ปุ่นที่พ่อต้องมีบทบาทสำคัญ ผิดพลาดไม่ได้ เป็น stereotype อย่าง Like Father, Like Son แสดงให้เห็นการที่ต้องแสดงความ เป็นพ่อ กับลูกที่ไม่ใช่ของเราเองมันเป็นยังไง มันเจ็บปวด แต่ต้องรักษาความรู้สึกของความเป็นชายไว้ ที่เห็นได้ชัดคือ After the Storm คือความล้มเหลวของพ่อ แต่จริง ๆ ผมว่าแม่ด้วย อย่าง Nobody Knows พ่อแม่ในหนังโคเรอเดะส่วนใหญ่จะมีความใช้ไม่ค่อยได้เท่าไร บกพร่อง ไม่ perfect เขา วิพากษ์ความสัมพันธ์ลักษณะนี้ใน Shoplifters การเป็นพ่อแม่ปลอม ๆ กลับดูมีความสมบูรณ์กว่า ทุกคนมีคิตี เทา ๆ แต่กลายเป็นว่าพอมารวมกัน กลับมีความเป็นมนุษย์มากกว่าครอบครัวแบบจริง ๆ และองค์ประกอบของความเป็นโคเรอเดะคือตัวละครเด็ก ที่มักต้องเผชิญกับอุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อการสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้ใหญ่พอสมควร เด็กในหนังคือตัวแทนของความบริสุทธิ์ ความหวัง สิ่งดีงาม ความสดใส ไม่มีจริตอะไรมากมาย แต่ถูกกระทำหรือทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโดยโลกของผู้ใหญ่ เด็กจะก้าวข้ามบางอย่างไป เต็มโต จากโลกที่สดใสอาจได้เรียนรู้ความเป็นจริงมากขึ้น อย่างใน I Wish ที่เราไม่เห็นความขัดแย้งอะไรในเด็ก แต่ก็มีความสะเทือนใจอยู่ ในขณะที่ Nobody Knows จะเห็นชัดว่าเด็กเป็นผู้ถูกกระทำ แม้กระทั่งใน Shoplifters ก็เหมือนกัน ผู้ใหญ่จะเลวร้ายแค่ไหน เด็กก็ต้องมีชีวิตต่อไป หลายครั้งก็ถ่ายทอดผ่านมุมมองเด็ก แม้แต่ตัวละครผู้ใหญ่ของเขาก็ยังมีความเป็นเด็ก ไม่โตแบบผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์แบบจริง ๆ อย่างพ่อใน After the Storm”

ภาณุกล่าวถึงสุนทรียภาพว่า “ใน Nobody Knows เป็นงานชิ้นหนึ่งที่มีเอกลักษณ์มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้ชัดว่าเอสโตลล์ถ่ายภาพแบบสารคดีมาใช้ มี handheld เยอะ เหมือนกับไม่มีเส้นแบ่งระหว่าง fiction ที่แต่งใหม่ กับหนังที่อิงความจริงแบบสารคดี การทำงานระหว่างกล้องกับการแสดงมีความสอดคล้องกัน โครเอเดจอาจจะให้นักแสดงสามารถแสดงเป็นตัวเองได้เต็มที่ แล้วกล้องจะเป็นตัวจับช่วงเวลาทีเลือก ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้กำกับสารคดีจะต้อง capture moment ที่น่าสนใจของ subject ให้มากที่สุด และมีความหมายมากที่สุด เพราะสารคดีถ่ายทอดความจริงไม่ได้ตลอดเวลา จึงขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้กำกับที่จะ capture แล้วถ่ายทอดออกมาในแบบที่มีพลังมากที่สุด โครเอเดจใช้กล้องพาคนดูเข้าไปอยู่ในชีวิตตัวละคร ซึ่งถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างสมบูรณ์ และทำให้การแสดงดูเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นเสน่ห์สำคัญ ขณะที่ในหนังช่วงหลังของเขา เราจะได้เห็นรูปแบบการถ่ายแบบสมจริงเหมือนงานชิ้นก่อน ๆ แต่กล้องจะมีความนิ่งมากขึ้น ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องและประเด็นมากขึ้น มีงาน production ที่เนียบขึ้น ทำให้คนดูสนุก แต่ยังมีอิทธิพลแบบสารคดีอยู่”

ภาณุกล่าวถึงกระบวนการทำงานว่า “ใน Like Father, Like Son, Our Little Sister, The Third Murder หรือ The Truth จะมีความเป็น commercial มากขึ้น และทำให้เห็นว่า แม้จะเชิญดาราเบอร์ใหญ่มาเล่น แต่ยังรักษาความเป็นหนังโครเอเดจไว้อยู่ ดาราต้องแสดงให้ดูมีความเป็นมนุษย์ที่สุด อะไรที่เวอร์ไปต้องดึงออกไป จะเล่นในแบบที่คุ้นเคยไม่ได้”

ภาณุกล่าวถึงความสัมพันธ์ของโครเอเดจไว้ว่า “เรื่องครอบครัวเป็น theme หลักของเขา ความเปราะบางของตัวละครผู้ใหญ่ในหนัง ตัวละครที่เป็นเด็ก ส่วนหนึ่งที่โครเอเดจได้รับการยอมรับเพราะการนำเสนอภาพสังคมญี่ปุ่นที่เราไม่ค่อยเห็น ปัญหาที่เกิดขึ้นกับคนตัวเล็ก ๆ ที่ไม่ได้เป็นที่สนใจ แต่เขาหยิบเอาเรื่องนี้มาเล่า มาทำเป็นเรื่องแต่ง ทำให้ปัญหานี้มันถูกพูดถึง ซึ่งสอดคล้องกับการที่เขาเคยทำสารคดีด้วย”

การสัมภาษณ์ ภาณุ อารี สรุปได้ว่า ความเป็นประพันธ์ของ อิโรคาสุ โครเอเดจ ที่แสดงออกผ่านภาพยนตร์คือ การใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบสารคดี มาประยุกต์ในการถ่ายภาพยนตร์ในแนวทางสมจริง ทั้งวิธีการถ่ายภาพแบบ handheld การเลือกจับช่วงเวลาที่น่าสนใจ การกำกับการแสดงให้มีความเป็นธรรมชาติ ผู้กำกับให้ความสำคัญกับประเด็นครอบครัว พ่อแม่ที่ไม่สมบูรณ์แบบตัวละครเด็กที่กลายเป็นผู้ถูกระงับ และสะท้อนให้ผู้ชมตระหนักรับรู้ถึงปัญหาในสังคมญี่ปุ่น

5.2 สรุปผลการสัมภาษณ์

เมื่อทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญครบทั้ง 5 ท่านแล้ว ผู้วิจัยทำการสรุปผลการสัมภาษณ์ด้วยวิธี coding analysis เพื่อหาจุดร่วมทางประเด็นที่มีความเห็นตรงกันมากที่สุด 10 หัวข้อ เกี่ยวกับความเป็นประพันธ์ของ อิโรคาสุ โครเอเดจ ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 5.1 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธี coding analysis

| ลำดับ | ประเด็น | จำนวน |
|-------|---|-------|
| 1. | รับอิทธิพลจากการเคยทำสารคดี นำเทคนิคสารคดีมาปรับใช้ในการสร้างภาพยนตร์บันเทิง | 5 |
| 2. | หาประเด็นจากข่าว คดีความ หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในญี่ปุ่น | 5 |
| 3. | สะท้อนปัญหาสังคมญี่ปุ่น ชนชั้น เรื่องราวที่ถูกคนในประเทศมองข้าม และไม่ใช้ภาพจำของประเทศญี่ปุ่นในสายตาทั่วไป ชี้ให้เห็น ทำให้ผู้ชมตระหนักรู้ แต่ไม่มีท่าทีเรียกร้องหรือสั่งสอน | 5 |
| 4. | ถ่ายทอดเรื่องราวในชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น เรื่องราวไม่หวือหวา | 5 |
| 5. | ครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ บกพร่อง ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกครอบครัว | 5 |
| 6. | มีความเข้าใจในธรรมชาติของมนุษย์ ตัวละครมีความเป็นคนที่ไม่สมบูรณ์พร้อม | 5 |
| 7. | ใช้สไตล์การเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย เนิบช้า หลีกเลี่ยงการเร้าอารมณ์ ลดทอนเทคนิคด้านกล้องและการตัดต่อ | 4 |
| 8. | นำส่วนหนึ่งของความทรงจำในชีวิต มาใช้สร้างเรื่องราวและบุคลิกภาพตัวละคร | 4 |
| 9. | เชี่ยวชาญในการกำกับนักแสดงเด็ก ตัวละครเด็กมีเสน่ห์ สมจริง แสดงความไร้เดียงสา | 4 |
| 10. | วิพากษ์ความเป็นพ่อและผู้ชายญี่ปุ่น บทบาททางเพศ บทบาทในครอบครัว และสถานะทางสังคม | 4 |

การสรุปผลการสัมภาษณ์ สามารถแบ่งความเห็นจากผู้เชี่ยวชาญเป็นองค์ประกอบ 4 ด้านตามแนวทางการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5.2 สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ตามแนวทางการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีประพันธ์กร

| องค์ประกอบ | ประเด็น |
|----------------------|--|
| ประวัติชีวิตผู้กำกับ | มีประสบการณ์ทำสารคดี ประยุกต์มุมมองและเทคนิคในภาพยนตร์บันเทิง |
| แก่นเรื่อง | ภาพชีวิตประจำวัน สะท้อนปัญหาสังคม ครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ ความบกพร่องของพ่อแม่ ชีวิตที่มีบาดแผล ธรรมชาติของมนุษย์ |
| สุนทรียภาพ | เรียบง่าย เนิบช้า หลีกเลี่ยงเทคนิคหวือหวา และการเร้าอารมณ์ |
| กระบวนการทำงาน | หาประเด็นจากเหตุการณ์จริง เชี่ยวชาญการกำกับนักแสดงเด็ก นำความทรงจำมาสร้างรายละเอียดตัวละคร |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การอภิปรายผล สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

จากการค้นคว้าข้อมูล วิเคราะห์ภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ จำนวน 14 เรื่อง และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ตามกรอบแนวคิดหลักของทฤษฎีประพันธ์กร ที่มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ประวัติชีวิตผู้กำกับ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการถ่ายทำ นำไปสู่การสรุปข้อมูล 2 ส่วน ได้แก่

1. การสรุปผลตามองค์ประกอบของทฤษฎีประพันธ์กร 4 ด้าน จากบทที่ 4 ด้วยการวิเคราะห์ภาพยนตร์ 14 เรื่อง ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

2. การสรุปผลตามองค์ประกอบของทฤษฎีประพันธ์กร 4 ด้าน จากบทที่ 5 ด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เมื่อยืนยันความถูกต้องของข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลทั้งสองส่วนมาทำการสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อหาจุดร่วมทางประเด็น ประกอบกับการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อทำการอภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ
2. เพื่อสร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิด ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสู โครเรเอตะ

โดยการอภิปรายผล สรุปผลการวิจัย ประกอบไปด้วย

6.1 อภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 สรุปผลตามองค์ประกอบ 4 ด้านของทฤษฎีประพันธ์กร ได้แก่ ประวัติชีวิตผู้กำกับ แก่นเรื่อง สุนทรียภาพ และกระบวนการทำงาน

6.2 อภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 โดยนำข้อสรุปในส่วน 6.1 มาจัดหมวดหมู่อีกครั้งหนึ่ง โดยประยุกต์เข้ากับกระบวนการสร้างภาพยนตร์ เพื่อสามารถนำไปใช้ต่อยอดได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นขั้นเป็นตอน

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.4 ข้อจำกัดในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1 อภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1

เมื่อสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยพบว่า ความเป็นประพันธกร ในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โคเรเอเดะ ประกอบไปด้วย

6.1.1 องค์ประกอบด้านประวัติชีวิตผู้กำกับ

6.1.1.1 ความสัมพันธ์ในครอบครัวขยาย

มุมมองที่โคเรเอเดะมีต่อสมาชิกครอบครัว โดยเฉพาะความผูกพันใกล้ชิดกับแม่ที่สะท้อนผ่านโทชิโกะในภาพยนตร์ Still Walking และความห่างเหินกับพ่อที่บกพร่อง ถูกสะท้อนผ่านเรียตะในภาพยนตร์ After the Storm การเติบโตมาในครอบครัวขยาย ยังส่งผลให้ผู้กำกับมักสร้างตัวละครให้อยู่ในครอบครัวที่มีสมาชิกหลายช่วงวัย อาศัยอยู่ร่วมกัน คนชราผูกพันกับหลาน และสะท้อนลักษณะนิสัยของปู่ในชีวิตจริง ผ่านพฤติกรรมเล็ก ๆ น้อย ๆ ของตัวละครสูงวัยเหล่านี้

6.1.1.2 ความรู้ด้านวรรณกรรม และการเขียนอ่าน

โคเรเอเดะมีโครงเรื่องที่สนใจอยู่เสมอ เขาเป็นผู้กำกับที่เขียนบทด้วยตนเอง ให้ความสำคัญเหตุการณ์ที่สมจริง มีเหตุมีผล สร้างความรู้สึกร่วมผ่านรายละเอียดตัวละครที่เกิดขึ้นระหว่างกิจวัตรประจำวันทั่วไป และสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมทั้งหมดในพื้นที่ของตัวละคร ณ ขณะนั้นด้วย และมักจะเขียนหนังสือนิยายหรือรวบรวมเกร็ดเบื้องหลังสรุปความคิด หลังงานสร้างเสร็จสิ้น

6.1.1.3 ประสบการณ์ในงานสารคดี

การตั้งคำถาม หาประเด็นด้วยการมองไปยังสิ่งที่สังคมเป็นอยู่ เผชิญหน้ากับเหตุการณ์ตรงหน้า ปรับตัวอย่างรวดเร็วเพื่อให้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด และเปิดโอกาสให้เกิดการใช้สิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมเพื่อเกิดประโยชน์ต่อการเล่าเรื่อง โดยไม่มีการเตรียมวางแผนล่วงหน้า ความยืดหยุ่นในการทำงานที่พร้อมปรับเปลี่ยนแก้ไขตลอดเวลา ทักษะในการสังเกต พูดคุยสัมภาษณ์กับผู้คน และหยิบฉวยพฤติกรรมเล็ก ๆ น้อย ๆ มาช่วยสร้างความสมจริง ล้วนเป็นสิ่งที่ได้มาจากการกำกับสารคดี สิ่งที่โคเรเอเดะให้ความสำคัญอย่างมากทุกครั้งคือ การแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ราวกับว่าตัวละครเหล่านั้นเป็นคนจริง ๆ ที่เขาทำหน้าที่เพียงเข้าไปบันทึกภาพช่วงเวลานั้น

6.1.1.4 อิทธิพลจากผู้กำกับโหวเซียวเสียน

หลังจากภาพยนตร์ Maborosi ที่โคเรเอเดะพยายามควบคุมทุกอย่างให้เป็นไปตามที่วางแผนไว้ ความเห็นจากโหวทำให้เขาเลือกเปิดให้การทำงานมีอิสระมากขึ้น เน้นสังเกตและปรับตัวขณะอยู่ในกองถ่ายเมื่อมีนักแสดง สิ่งแวดล้อม และทุกอย่างรอบตัว สัมพันธ์กับประสบการณ์เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานสารคดีที่เขาถืออยู่ก่อนหน้า รวมไปถึงการเล่าเรื่องอย่างเนิบช้าค่อยเป็นค่อยไป ล้วนเป็นสิ่งที่เขา
รับมาประยุกต์ใช้จนถึงปัจจุบัน

6.1.1.5 การเปลี่ยนผ่านของช่วงวัย และแสวงหาแนวทางใหม่

ความเป็นประพันธ์ของโคเรเอเดะ มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงตามวัยที่เพิ่มขึ้น
และเหตุการณ์ที่มากกระทบใจในแต่ละช่วง จากลูกชายที่สนใจเรื่องความทรงจำ ความเจ็บปวด การ
สูญเสีย การทำใจต่อความตายของพ่อและแม่ เมื่อเติบโตขึ้นกลายเป็นพ่อคน จึงเปลี่ยนมาสำรวจ
มุมมองของพ่อ มองโลกในแง่ดี มีความหวัง อีกทั้งประสบการณ์ยาวนานทำให้เขาสามารถรักษาสมดุล
ระหว่างความเนิบช้าสมจริง ประเด็นหนักแน่น การเข้าถึงผู้ชมได้ดียิ่งขึ้น และไม่หยุดที่จะทดลองสิ่ง
ใหม่เมื่อมีโอกาส ทั้งในทางประเด็นและการทำงาน ดังที่เกิดขึ้นใน Hana, Air Doll และ The Truth

6.1.2 องค์ประกอบด้านแก่นเรื่อง

6.1.2.1 ยอมรับชีวิตไม่สมหวัง สายสัมพันธ์ครอบครัวไม่สมบูรณ์แบบ

ตัวละครในภาพยนตร์ของโคเรเอเดะ มักตกอยู่ในความผิดหวังในเรื่องใดเรื่อง
หนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความต้องการเป็นที่ยอมรับในบทบาทของพ่อหรือแม่ที่บกพร่อง ขาดความ
เอาใจใส่ดูแล ลูกที่ไม่สามารถทำตามความคาดหวังของครอบครัว นำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ห่างเหินกันที่
เกิดขึ้นในพลวัตของครอบครัว ตลอดเวลาที่เรื่องราวดำเนินไป พวกเขาจะแสวงหาหนทางแก้ไขเพื่อมุ่ง
ไปสู่อุดมคติ แต่ไม่เคยทำได้สำเร็จ โคเรเอเดะชี้ให้เห็นว่า หนทางที่ดีที่สุดคือตระหนักว่าชีวิตของมนุษย์
ย่อมไม่สมบูรณ์แบบ ต้องก้าวข้ามความเศร้าโศก เจ็บปวด นำไปสู่การปรับความเข้าใจทั้งต่อความคิด
ของตนเองและความสัมพันธ์ต่อคนใกล้ชิด ซึ่งไม่ได้นำไปสู่จุดที่ดีกว่าที่เป็นอยู่มากนัก ความไม่สมบูรณ์
แบบยังคงอยู่ต่อไป แต่ไม่มีทางเลือกอื่นใด นอกเสียจากพยายามมีความสุขกับเท่าที่จะทำได้ มุมมอง
ดังกล่าวปรากฏผ่านภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น Still Walking, Hana, I Wish และ After the Storm

6.1.2.2 อิทธิพลคนตาย ไม่สลายไปจากคนเป็น

ความตายส่งผลหลากหลายระดับต่อคนที่ยังมีชีวิตอยู่ในเรื่องราวของ
โคเรเอเดะ ทั้งรุนแรงจนทำให้ตกอยู่ในความโศกเศร้าและติดค้างในจิตใจ ต้องพยายามหาการหนทาง
เยียวยาใน Maborosi, Distance และ Still Walking กับอิทธิพลที่ยังคงอยู่ในเชิงระลึกถึง มรดกตก
ทอดทางกายภาพและจิตใจใน After Life, Our Little Sister, After the Storm และ The Truth ที่
มักปรากฏผ่านบทสนทนา และการไหว้รูปถ่ายบริเวณแท่นบูชา หรือแม้แต่ความตายของสุนัขใน I
Wish ยังเป็นแรงผลักดันให้เด็กชายต้องเปลี่ยนคำอธิษฐานที่เคยตั้งใจไว้ เพราะอยากให้มันฟื้นคืนชีพ

6.1.2.3 รายละเอียดการกระทำ ธรรมชาติมนุษย์ แง่มุมจิตวิทยา

โคเรเอเดะมักไม่จัดวางตัวละครในสถานการณ์แปลกประหลาด แต่เน้นการใส่
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใจรายละเอียดต่าง ๆ ทางบุคลิกภาพ นิสัย และการแสดงออกผ่านการกระทำธรรมดาทั่วไป ที่อาจไม่มีผลต่อเรื่องโดยตรง เช่น อาหารที่ชอบกิน เสื้อผ้าที่ชอบใส่ สิ่งที่ทำเป็นประจำ เพื่อสร้างความสมจริงอย่างมีตัวตนชัดเจนมากขึ้น ในเรื่องราวที่กำลังดำเนินไป มีการเผยทั้งด้านดีและไม่ดีของตัวละครให้เห็นในสัดส่วนที่ต่างกันไปตามแต่บริบท ซึ่งสะท้อนการสำรวจความเป็นมนุษย์อย่างรอบด้าน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ส่งผลไปถึงแง่มุมทางจิตวิทยาของตัวละครด้วย เมื่อพวกเขาเข้าสู่กระบวนการคลี่คลายปมในจิตใจไปได้ พฤติกรรมเล็ก ๆ น้อย ๆ นี้ก็จะค่อย ๆ เปลี่ยนไปด้วยอย่างสัมพันธ์กันทั้งภายนอกและภายใน ดังที่จะเห็นได้ชัดจาก ซิสี่ ใน Our Little Sister และยูริ ใน Shoplifters

6.1.2.4 ภาพชีวิตประจำวันธรรมดาสามัญ วัฒนธรรม ประเพณีญี่ปุ่น

ลักษณะเด่นของโคเรเอเดคือการฉายภาพวิถีชีวิตประจำวันของชาวญี่ปุ่น โดยส่วนมากมักเป็นกิจกรรมทั่วไปที่เกิดขึ้นในครัวเรือน เขาให้ความสำคัญกับช่วงเวลาของการเตรียมอาหาร รับประทานอาหารร่วมกัน ไปจนถึงเก็บล้าง บทสนทนาสำคัญของสมาชิกครอบครัวมักเกิดขึ้นระหว่างนี้ ไปจนถึงการอาบน้ำร่วมกันและลำดับก่อนหลัง รวมไปถึงธรรมชาติของคนญี่ปุ่นซึ่งมีความอ่อนค้อม มักกล่าวโทษตนเอง และรักษามารยาท สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะเฉพาะตัวของสังคมญี่ปุ่น โคเรเอเดถ่ายทอดทั้งบุคลิกภาพ พัฒนาการทางจิตใจ และความสัมพันธ์ของตัวละครผ่านความเรียบง่ายเหล่านี้ และสอดแทรกภาพวัฒนธรรม ประเพณี และการละเล่นต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาล ไปจนถึงการกล่าวถึงซากุระในภาพยนตร์หลายเรื่อง ในความหมายเชิงปรัชญาของความงามชั่วคราว ความไม่จีรังยั่งยืน และเผ่าร์กลับมาแบ่งบานใหม่ ซึ่งมักใช้สื่อสารเชิงสัญลักษณ์ควบคู่ไปกับการตายและการเริ่มต้นใหม่ของตัวละครในเรื่อง ดังที่ปรากฏชัดใน Hana, Our Little Sister และ The Third Murder

6.1.2.5 กระจกสะท้อนปัญหาสังคม ตัวตนที่ถูกมองข้าม

โคเรเอเดมักนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม โดยเลือกแง่มุมที่คนทั่วไปมักเลือกที่จะมองข้ามหรือทำเสมือนว่ามองไม่เห็น เขาฉายภาพให้เห็นว่าในสังคมญี่ปุ่นที่มีการพัฒนาและเติบโตอย่างมาก ได้ทิ้งคนเหล่านี้ไว้เบื้องหลังโดยไม่รู้ตัว การถ่ายทอดเป็นไปอย่างที่ไม่มีการทำที่ตัดสินถูกผิด ซึ่งนำไปสู่เกิดการเลือกข้าง เร้าอารมณ์โศกเศร้า หรือกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรม แต่เลือกที่จะมองอย่างเป็นกลางและสงบนิ่งในรูปแบบคล้ายคลึงสารคดี ชวนให้ผู้ชมตระหนักมองเห็นสิ่งเหล่านี้ว่ามีอยู่จริง โดยปรากฏชัดอย่างเป็นรูปธรรมผ่านสภาวะดิ้นรนอย่างยากลำบากของคนยากจน และปัญหาการละทิ้งเด็กอย่างเข้มข้น ใน Nobody Knows และ Shoplifters สอดแทรกทัศนคติของการปะทะกันระหว่างชนชั้นใน Like Father, Like Son ความโดดเดี่ยวไร้ที่พึ่งของคนเมืองใน Air Doll ไปจนถึงการตั้งคำถามการตัดสินของอำนาจตุลาการและอคติที่มนุษย์มีต่อกันใน The Third Murder

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.2.6 โครงสร้างความสัมพันธ์ตัวละคร ขาดหายและเติมเต็ม

ภาพยนตร์ของโคเรเอตะทุกเรื่อง มีการออกแบบรายละเอียดของกลุ่มตัวละครหลักในด้านบุคลิกภาพ บทบาททางครอบครัวและสังคม ปมปัญหาภายใน ความต้องการในชีวิต หรือลักษณะของตัวตนที่ถูกถ่ายทอดในเรื่องราว โดยมีความทับซ้อนร่วมกันในบางประเด็น และข้ามตรงข้ามในอีกหลายประเด็นอยู่เสมอ เมื่อฝ่ายหนึ่งมีสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิต สิ่งนี้จะได้รับการเติมเต็มจากอีกฝ่าย ในขณะที่เดียวกันก็เป็นภาพสะท้อนกลับไปตาม เพื่อให้สามารถพิจารณาความเป็นมนุษย์ สภาพจิตใจและสถานการณ์ที่กำลังเผชิญหน้าอยู่ในขณะนั้น ของแต่ละตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น กลวิธีข้างต้นถูกใช้หลายรูปแบบ แบ่งได้เป็น

- การเปรียบเทียบบุคคลต่อบุคคล ที่เป็นสมาชิกครอบครัวหรือคนใกล้ชิดที่มีผลโดยตรงต่อชีวิต ได้แก่ ยูมิโกะและทามิโอะใน Maborosi อากิระ เคโกะและซากิใน Nobody Knows เรียวเฮ เรียวตะ และอัทสึชิใน Still Walking โนโซมิ ฮิเดโอะ และจุนอิจิใน Air Doll โคอิจิ และริวโนะสุเกะใน I Wish ซากิและซึสึใน Our Little Sister เรียวตะและชินโกะใน After the Storm จูริและสมาชิกบ้านชิบาตะใน Shoplifters

- การเปรียบเทียบบุคคลต่อบุคคล ที่มีช่วงเวลาและเหตุการณ์ที่ต้องเกี่ยวข้องกัน ได้แก่ โมชิสุกิและวาตานาเบะใน After Life อัทสึชิและซากากาตะใน Distance เรียวตะและยูดาอิใน Like Father, Like Son ซากิเอะ ชิเงโมริและมิสึมิใน The Third Murder

- การเปรียบเทียบบุคคลต่อเหตุการณ์ภายนอก ที่เข้าไปมีส่วนร่วมกึ่งหนึ่ง ได้แก่ โซซาเอมอนและกลุ่มซามูไร 47 โรนินใน Hana ฟาเบียนน์และเอมิใน The Truth

กลวิธีการวางโครงสร้างเชิงทับซ้อนและขัดแย้งลักษณะนี้ จะทำให้ทั้งเรื่องราวหลัก ทุกตัวละครหรือเหตุการณ์ต่างกลมกลืนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จากมิติทางจิตใจภายในบุคลิกภาพการแสดงออกภายนอกที่เชื่อมโยงกันไปมาตลอดเรื่อง

6.1.3 องค์ประกอบด้านสุนทรียภาพ

6.1.3.1 โครงเรื่องเรียบง่าย เนิบช้า สงบนิ่ง

โคเรเอตะมักใช้การวางโครงเรื่องอย่างหลวม ๆ ตัวละครจะไม่มีเหตุการณ์เผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่สุดุดัง แม้ว่าจะมีเหตุการณ์ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสำคัญ ในช่วงแรกของเรื่องราว เช่น การที่แม่ทิ้งไปใน Nobody Knows การที่โนโซมิเริ่มกลายเป็นมนุษย์ใน Air Doll และการรับยูริมาเลี้ยงดูใน Shoplifters แต่หลังจากนั้นโคเรเอตะจะถ่ายทอดการเรียนรู้ชีวิต พัฒนาการทางจิตใจและความสัมพันธ์ตัวละครด้วยท่าทีสงบนิ่ง เนิบช้าค่อยเป็นค่อยไป ให้ความแต่ละฉากอย่างยาวนาน การอยู่ร่วมกันในพื้นที่และเวลาเดียวกันของตัวละคร จะนำไปสู่บทสนทนาที่สมจริง ทำให้ผู้ชมค่อย ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทีละน้อย ผ่านสถานการณ์และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันทั่ว ๆ ไป โดยแทบไม่มีเหตุการณ์ใหญ่ที่เป็นจุดพลิกผันเกิดขึ้นอีกเลย จนกระทั่งถึงบทสรุปของเรื่อง เอกลักษณะดังกล่าวปรากฏผ่านภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง ในระดับที่มากน้อยต่างกันไป โดยไม่ยึดโยงกับโครงสร้างของเรื่องราว 3 องค์ หรือวิธีการเพิ่มระดับอารมณ์ในแบบทั่วไป

6.1.3.2 ประยุกต์เทคนิคสารคดี หลีกเลี่ยงเร้าอารมณ์ เน้นด้วยความเงียบ

การเลือกวิธีถ่ายภาพในผลงานส่วนใหญ่ โครเอเดะมักนำเทคนิคที่เขาเรียนรู้จากงานสารคดีมาประยุกต์ใช้อย่างเป็นรูปธรรม ผ่านการตั้งกล้องนิ่งอยู่กับที่ หรือเคลื่อนกล้องด้วยเทคนิคมือถือ ถ่ายด้วยระยะชัดลึกเป็นหลัก สร้างความรู้สึกสมจริง เป็นธรรมชาติ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สังเกตการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ โดยเห็นได้ชัดในผลงานช่วงแรกตั้งแต่ Maborosi จนถึง Still Walking เมื่อเขาสู่การทดลองทางเทคนิค โครเอเดะเปิดรับการถ่ายภาพเพื่อมุ่งเน้นความสวยงามมากขึ้น มีการใช้ขนาดภาพหลากหลาย และการถ่ายด้วยระยะชัดตื้น ดังที่ปรากฏใน Air Doll, Like Father, Like Son, Our Little Sister และ The Third Murder แต่ยังคงให้ความสำคัญกับการหลีกเลี่ยงการเร้าอารมณ์ ทั้งลดการตัดต่อให้น้อยลงกว่าภาพยนตร์ทั่วไป ใช้ดนตรีเท่าที่จำเป็น หากต้องการเน้นฉากสำคัญ ที่เกือบทั้งหมดเป็นการสนทนาอย่างเรียบง่ายระหว่างตัวละครหลัก เขาจะใช้เทคนิคการถ่ายแบบลองเทค ปราศจากเสียงดนตรี ถ่ายด้วยภาพขนาดใกล้เคียงตัวละครเกือบเต็มตัวเป็นหลัก ตั้งกล้องนิ่งหรือเคลื่อนเข้าหาอย่างเชื่องช้า เพื่อนำไปสู่ภาพขนาดปานกลาง ชับเน้นบทสนทนาให้คมชัดไปกับเสียงบรรยากาศด้วยความเรียบง่าย วิธีการนี้เป็นเอกลักษณ์อีกประการหนึ่งของโครเอเดะ ที่แตกต่างอย่างชัดเจนจากวิธีเน้นความสำคัญในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป

6.1.3.3 ภาพขนาดใกล้ของมือที่หยิบจับ สัมผัสความรู้สึกของตัวละคร

โดยปกติแล้ว โครเอเดะมักจะหลีกเลี่ยงภาพขนาดใกล้ของใบหน้าเท่าที่เป็นไปได้ เพื่อลดทอนการขับเน้นอารมณ์ของตัวละคร เขาแสดงเอกลักษณ์สำคัญที่เกิดขึ้นตั้งแต่ Nobody Knows เป็นต้นมา คือการถ่ายภาพขนาดใกล้ของมือที่กำลังทำบางสิ่งบางอย่างอยู่ ทั้งหยิบจับสิ่งของในบ้าน ทำอาหาร เอื้อมไปเด็ดดอกไม้หรือสัมผัสองค์ประกอบทางธรรมชาติอื่น ๆ รวมไปถึงเอื้อมมือออกไปในอากาศว่างเปล่า วิธีการนี้ไม่ขับเน้นอารมณ์อย่างชัดเจน เป็นการทำทั่ว ๆ ไปที่มีส่วนช่วยสื่อสารให้เห็นบุคลิกภาพของตัวละคร ระดับความสัมพันธ์ บรรยากาศโดยรวมในฉากนั้น สถานการณ์ที่ตัวละครกำลังเผชิญหน้า รวมไปถึงสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในลักษณะต่าง ๆ ด้วย

6.1.3.4 ตัดข้ามเหตุการณ์สะท้อนใจของความตาย

ความตายของคนที่ถูกพันทั้งระดับครอบครัวหรือคนในสังคมใกล้ชิด มีส่วนสำคัญยิ่งในภาพยนตร์ของโครเอเดะ แต่เขาให้ความสนใจเพียงอิทธิพลของมันมากกว่าอารมณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะท้อนใจ ในเรื่องใดก็ตามที่มีผู้เสียชีวิต จะถูกถ่ายทอดโดยตัดข้ามเหตุการณ์ที่นำเสนอความตาย หรือห้วงขณะก่อนตายอย่างโจ่งแจ้งนั้นออกไปจากเรื่อง โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ

- แสดงภาพก่อนหน้านั้น ที่ตัวละครยังคงยิ้มแย้ม มีปฏิสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน เพื่อสร้างความรู้สึกผูกพันให้เกิดขึ้นกับผู้ชม ก่อนจะปรากฏเค้าลางเล็กน้อย และข้ามไปสู่การตอบสนองของคนเป็น หลังจากความตายเพิ่งผ่านพ้นไป เช่น Maborosi และ Our Little Sister
- แสดงเฉพาะภาพของอิทธิพลที่ยังตกค้างอยู่ในชีวิตคนเป็น หลังจากที่มีความตายผ่านพ้นไปในเวลาหนึ่งแล้ว และปรากฏหลงเหลือเพียงรูปถ่ายหรือการกล่าวถึง เช่น Maborosi, Distance, Hana, Still Walking และ After the Storm

6.1.3.5 ใช้ประโยชน์จากพื้นที่ถ่ายทำ สถาปัตยกรรมญี่ปุ่น

โคเรเอเดะมักมองหาโอกาสใช้ประโยชน์จากลักษณะเฉพาะของพื้นที่ถ่ายทำเสมอ ทั้งในแง่ความสวยงาม ในการช่วยเพิ่มระยะมิติและจัดองค์ประกอบภาพ ที่ปรากฏชัดเจนผ่านการเปิดปิดกรอบประตูเลื่อน กำหนดขอบเขตเฟรม ตำแหน่งของตัวละคร ด้วยเปิดปิดการเชื่อมต่อกันที่ภายในและภายนอกของบ้านแบบประเพณีญี่ปุ่น และสร้างความรู้สึกอึดอัดคับแคบในพื้นที่ถ่ายทำที่เป็นห้องในอะพาร์ตเมนต์ร่วมสมัย รวมไปถึงแสดงบรรยากาศของเมืองและธรรมชาติเมื่อตัวละครอยู่ภายนอกอาคารด้วย วิธีการเหล่านี้ถูกใช้ร่วมกับภาษาภาพเพื่อสื่อความหมาย และแสดงสภาพอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ณ ขณะนั้น

6.1.4 องค์ประกอบด้านกระบวนการทำงาน

6.1.4.1 สังเกต ค้นคว้า มองหาเรื่องจริงในสังคม ผสมมุมมองที่เปลี่ยนไป

ด้วยพื้นฐานจากประสบการณ์ทำงานสารคดี โคเรเอเดะมักเริ่มต้นภาพยนตร์ของเขาจากการสังเกตความเป็นไปของสังคมรอบตัว คติความต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริง และประเด็นที่กำลังเป็นข้อถกเถียงในญี่ปุ่น ทั้งจากการติดตามข่าวผ่านสื่อ และพูดคุยกับกับผู้คนหลากหลาย เมื่อได้ประเด็นที่สนใจแล้ว โคเรเอเดะจะลงมือค้นคว้าอย่างละเอียดรอบด้าน เพื่อสร้างความสมจริงที่สุดในภาพยนตร์ และปรับใช้มุมมองต่อเหตุการณ์ที่ต่างออกไปจากที่สังคมมอง เขาจะไม่แสดงการตัดสินหรือรายงานอย่างตรงไปตรงมาจากมุมมองคนภายนอก แต่เป็นการเข้าไปสำรวจสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างใกล้ชิด ด้วยมุมมองภายในมองออกมาแทน เห็นได้จากทั้งความยากลำบากของสี่พี่น้องที่ถูกแม่ทิ้งไปใน Nobody Knows ครอบครัวยากจนแต่อบอุ่น ที่ดิ้นรนหาเงินด้วยการลักเล็กขโมยน้อยใน Shoplifters รวมไปถึงการสำรวจสภาพจิตใจของญาติสมาชิกลัทธิก่อการร้าย ใน Distance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.4.2 ดัดแปลงความทรงจำและบุคลิกภาพจริง ให้กลายเป็นตัวละคร

ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ทุกเรื่อง ตั้งแต่ขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดงไปจนถึงระหว่างการทำ โคเรเอเตอร์มักจะชวนนักแสดงคุยเรื่องทั่ว ๆ ไป นอกเหนือจากบทบาทในภาพยนตร์ แล้วจดบันทึกวิธีแสดงออกทางร่างกายที่สังเกตเห็น เรื่องที่พวกเขาชอบเล่า หรือตอบคำถามถึงเรื่องในชีวิตจริง แม้จะเป็นเพียงเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เพียงใดก็ตาม ก่อนจะนำสิ่งเหล่านี้ไปสร้างเป็นบุคลิกภาพของตัวละครที่พวกเขาได้รับบท หลายครั้งกลายเป็นฉากเสริมที่ถูกเพิ่มเข้ามาในบท โดยฉากเหล่านี้มักไม่มีผลต่อเนื้อเรื่องหลักโดยตรง แต่ทำให้ตัวละครมีมิติอย่างสมจริงและเป็นธรรมชาติมากขึ้น กระบวนการข้างต้นมีความสำคัญอย่างยิ่งโดยเฉพาะเมื่อทำงานกับนักแสดงเด็ก และอยากให้เด็ก ๆ แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติตามวัยของพวกเขาจริง ๆ เช่นใน Nobody Knows และ I Wish หลายครั้งข้อมูลเหล่านี้มาจากความทรงจำของโคเรเอเตอร์ที่มีต่อครอบครัว เช่นใน Still Walking, After the Storm และ Shoplifters รวมไปถึงมาจากการสัมภาษณ์ผู้คนที่ไม่ใช่นักแสดง แต่มีความใกล้เคียงกับตัวละครเรื่องในแง่ใดแง่หนึ่ง เช่น การสัมภาษณ์พี่สาวน้องสาวหลายกลุ่ม เพื่อเขียนบท Our Little Sister และการนำคนทั่วไปที่ไม่ใช่มืออาชีพ มาแสดงเป็นตัวเองใน After Life

6.1.4.3 ไม่ต้องท่องจำ แต่ฟังให้มาก วิธีกำกับนักแสดงเด็ก

ในตอนการสร้าง Distance โคเรเอเตอร์เคยทดลองใช้วิธีกำกับที่แปลกออกไปจากปกติ ก่อนจะพัฒนามาจนลงตัว กลายเป็นวิธีเฉพาะตัวที่เขาใช้กำกับนักแสดงเด็ก ในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่มีตัวละครลูกหลานวัยเยาว์ โคเรเอเตอร์มักจะเลือกทำงานกับนักแสดงเด็กที่เป็นหน้าใหม่ หรือมีประสบการณ์การแสดงน้อยมากเสมอ ก่อนการถ่ายทำจะเริ่มขึ้น เขาจะพาเด็ก ๆ ร่วมกับนักแสดงผู้ใหญ่ที่รับบทพ่อแม่ ไปทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันเพื่อสร้างความสนิทสนม ตั้งชื่อตัวละครตามชื่อเด็กจริง ๆ ในขณะที่ผู้ใหญ่ที่เป็นนักแสดงมืออาชีพ สามารถจำบทได้แม่นยำ โคเรเอเตอร์ไม่มอบบทภาพยนตร์ให้เด็กเหล่านี้เลย เมื่อถึงวันถ่ายทำ เขาจะเล่าเหตุการณ์ และอารมณ์ในภาพรวมของฉากที่จะถ่ายวันนั้นให้เด็กฟังแทน แล้วให้พวกเขาทำความเข้าใจเอง เมื่อเข้าฉาก เด็กจะให้ความสำคัญกับการฟังสิ่งที่ผู้ใหญ่พูดมากขึ้น เขาจะเปิดโอกาสให้เด็กสามารถเดินสดไปตามมุมมองของตนเองอย่างอิสระ โดยมีผู้ใหญ่ที่เข้าฉากร่วมกัน คอยช่วยรักษาทิศทางของบทสนทนาและการกระทำให้เป็นตามบทภาพยนตร์ วิธีการนี้ทำให้เด็ก ๆ มีความเป็นธรรมชาติสูงมาก แม้ที่กำลังอยู่ในบทบาทก็ตาม

6.1.4.4 ร่วมงานกับคนคุ้นเคย ทั้งหน้าและหลังกล้อง แต่พร้อมปรับเปลี่ยน

โคเรเอเตอร์มักเลือกร่วมงานกับนักแสดงที่เคยแสดงภาพยนตร์ของเขามาแล้วหลายเรื่อง จนเข้าใจวิธีการทำงานในภาพรวม มากกว่าจะคำนึงถึงระดับของชื่อเสียงเพื่อใช้เป็นจุดขาย โดยเฉพาะ คิริน กิกิ ที่โคเรเอเตอร์ผูกพัน มองว่าเธอที่ปรึกษาที่ดีและเสมือนภาพลักษณ์ตัวแทนแม่ของเขาในบางมุม ในหลายครั้ง เขาจะเขียนบทโดยคิดถึงนักแสดงในกลุ่มนี้ แทนตัวละครในเรื่องไปด้วย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อความสมจริง ในขณะที่เดียวกันเขาเปิดโอกาสให้นักแสดงคนใหม่ร่วมงานเสมอ และไม่ปฏิเสธนักแสดงชื่อดัง หากมีความเหมาะสมกับบทบาทพอดังที่เห็นชัดใน Our Little Sister อย่างไรก็ตาม โครเอเดะยังคงเน้นเรื่องการแสดงออกอย่างสมจริงเป็นธรรมชาติ นักแสดงทุกคนต้องลดระดับวิธีการแสดงลงมาจากปกติเสมอ นอกจากนี้ ยังทำงานกับทีมงานสร้างหลายฝ่าย ที่ล้วนแต่คุ้นเคยกับเขาเป็นอย่างดี ตำแหน่งที่มีผลอย่างมากคือผู้กำกับภาพ ยูทาเกะ ยามาซากิ ที่ถ่ายทอดความสมจริงแบบสารคดีตามที่โครเอเดะต้องการได้ แต่เมื่อเขาต้องการให้ผลงานมีความเป็นภาพยนตร์บันเทิงมากขึ้น เน้นความสวยงามและบรรยากาศมากขึ้น เขาจะเปลี่ยนไปทำงานกับ มิคิยะ ทาคิโมโตะ ที่มีสไตล์เฉพาะตัว แทน ก่อนที่เปลี่ยนมาทำงาน ริวโตะ คนโต ที่รักษาสมดุลได้ดี

6.1.4.5 โครเอเดะยึดไว้เป็นหลัก ระหว่างทางมักเพิ่มเติมด้วยสภาพแวดล้อม

โครเอเดะสร้างภาพยนตร์ด้วยการให้ความยืดหยุ่นอย่างสูง เขาจะยึดโครงเรื่องหลักไว้เป็นแกนของเรื่องราวที่ไม่เปลี่ยนแปลงในภาพรวม แต่รายละเอียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างทางที่เหตุการณ์ดำเนินไปนั้น สามารถเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา ในระหว่างถ่ายทำโครเอเดะมักสำรวจและมองหาสิ่งที่น่าสนใจต่าง ๆ ทั้งจากนักแสดงเอง รวมไปถึงบริเวณใกล้เคียงพื้นที่ถ่ายทำ หากพบสิ่งใดที่สามารถนำมาช่วยเล่าเรื่องได้ทั้งทางตรง เชิงสัญลักษณ์ หรือแม้แต่เพิ่มความสมจริงทางบุคลิกภาพเล็ก ๆ น้อย ๆ ให้ตัวละครได้ เขาจะปรับใช้สิ่งเหล่านั้นลงในบท ภาพยนตร์ของโครเอเดะจึงมีความคาบเกี่ยวระหว่างเรื่องแต่งซึ่งเกิดขึ้นจากบทที่กำลังถ่ายทำ และเรื่องจริงที่มีอยู่แล้วในสภาพแวดล้อม ซึ่งการผสมผสานนี้ช่วยส่งเสริมความสมจริง และโลกของตัวละครให้แข็งแกร่งขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ทีมงานทุกฝ่ายและนักแสดงที่ทำงานกับเขา จึงต้องพร้อมปรับตัวไปตามความยืดหยุ่นนี้ด้วย

6.1.4.6 เขียนบท กำกับ ตัดต่อ ด้วยตนเองทั้งหมด

โครเอเดะใช้ประสบการณ์จากการทำงานบริษัทผลิตรายการโทรทัศน์และสารคดี ผักผ่อนให้เขาสามารถรับหน้าที่หลัก ๆ ด้านการกำหนดทิศทางของเรื่องราวเองทั้งหมด เขาสังเกต ค้นคว้า และจดบันทึกความคิดที่เกิดขึ้นไว้ ก่อนจะนำไปสู่การพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ กำกับนักแสดงและดูแลองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างยืดหยุ่น เมื่อการถ่ายทำแต่ละวันเสร็จ จะตัดต่อฟุตเทจที่ได้ทันทีในวันเดียวกัน เพื่อที่จะเห็นภาพรวมของภาพยนตร์ และสามารถปรับบทที่จะถ่ายทำในวันถัด ๆ ไปอย่างเหมาะสมได้ หรือมีการเพิ่มลดฉากตามแต่โอกาส หากไม่มีเวลามากพอ เขาจะตัดต่อในวันหยุดที่ไม่มีกรถ่ายทำ กลวิธีนี้มีผลอย่างมากในภาพยนตร์ทุกเรื่อง โดยเห็นชัดจาก Our Little Sister ที่ถ่ายทำตลอดทั้งปี จึงมีเวลาในแต่ละปลายฤดูกาล เพื่อปรับบทในฤดูถัดไปได้อย่างละเอียด

การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 สามารถสรุปเป็นแผนภาพตามองค์ประกอบ 4 ด้านของทฤษฎีประพันธกร ได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 6.1 องค์ประกอบ 4 ด้านของความเป็นประพันธกร ในภาพยนตร์ของ ฮีโรคาสุ โครเรเอเดะ

ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 อภิปรายผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้การอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อนำไปใช้สร้างเป็นองค์ความรู้ ข้อเสนอแนะความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานของ ฮีโรคาสุ โครเอเดะ ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นรูปธรรมในการสร้างภาพยนตร์ โดยจำแนกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

6.2.1 แรงบันดาลใจ

การเริ่มต้นคิดเรื่องราวสำหรับพัฒนาต่อยอดเป็นบทภาพยนตร์ สามารถค้นหาแรงบันดาลใจได้ทั้งจากภายในผู้เขียนบทหรือผู้กำกับเอง จากทั้งชีวิตในวัยเด็ก ความทรงจำหรือความประทับใจที่มีต่อเหตุการณ์ในชีวิต ลักษณะท่าทางบุคลิกภาพของสมาชิกครอบครัว ประสบการณ์ที่เคยประสบพบเจอในอดีตที่ผ่านมา ซึ่งส่งผลต่อมุมมองที่เปลี่ยนไปตามช่วงวัย และแรงบันดาลใจภายนอกด้วยการอ่านวรรณกรรมที่หลากหลาย ติดตามการรายงานข่าว สถานการณ์บ้านเมืองในปัจจุบัน ประเด็นที่กำลังถูกพูดถึงหรือเป็นที่ถกเถียงในสังคม รวมไปถึงการสังเกตพลวัตของสังคมที่ขับเคลื่อนไป จากสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว การผนวกแรงบันดาลใจทั้งสองส่วน จะกลายเป็นจุดตั้งต้นของเรื่องราว โดยสามารถเน้นไปที่ประเด็นครอบครัว สังคม หรือผนวกเข้าด้วยกัน

6.2.2 การเขียนบทภาพยนตร์

เมื่อมีแรงบันดาลใจตั้งต้นแล้ว การเขียนบทภาพยนตร์จะไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรื่องราวที่ดำเนินไปข้างหน้าอย่างชัดเจน แต่เป็นการทำความเข้าใจตัวละครและความสัมพันธ์ที่มีต่อกันในฐานะปัจเจกและสังคมอย่างใกล้ชิด มุ่งเน้นการเล่าเรื่องจากมุมมองภายในของตัวละคร ที่แสดงออกถึงโลกทัศน์ที่มีต่อสถานการณ์ขณะนั้น ผ่านรายละเอียดการกระทำเล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งเป็นเรื่องธรรมดาสามัญที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เหตุการณ์หรือหาวหรือมีความสุดโต่ง เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ค่อย ๆ ซึมซับพัฒนาการของตัวละครผ่านความเรียบง่าย โดยมีการซ่อนโครงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มตัวละครหลักเข้าด้วยกัน ในลักษณะที่ซ่อนทับในบางประเด็น และแสดงการเปรียบเทียบ ในขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งมีสิ่งที่ขาดหายไปทั้งทางกายภาพหรือจิตใจ อีกฝ่ายจะเป็นผู้เติมเต็มในส่วนเดียวกันนั้นทั้งในทางตรงและทางอ้อม การสะท้อนกลับไปมานี้ ทำให้กลุ่มตัวละครทุกคนเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความสัมพันธ์ทางจิตใจที่อยู่ลึกกว่าการกระทำภายนอก ตัวละครเหล่านี้จะมีส่วนร่วมในการประกอบสร้างความเป็นครอบครัวที่บกพร่อง ยังตกอยู่ใต้อิทธิพลจากความตายของคนใกล้ชิด แสดงออกถึงชีวิตที่ไม่สมบูรณ์แบบซึ่งจะนำไปสู่การยอมรับอย่างเข้าใจถึงสัจธรรม ก่อนจะก้าวต่อไป รวมไปถึงการสะท้อนภาพปัญหาสังคมอย่างเป็นกลาง เข้าอกเข้าใจ ไม่ตัดสินถูกผิด หรือชี้้นำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ระหว่างเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดนี้ จะสอดแทรกภาพวิถีชีวิต วัฒนธรรม หรือปรัชญาต่าง ๆ อันเป็นเอกลักษณ์ของสังคมและประเทศเข้าไปอย่างเป็นเนื้อเดียวกันกับกิจกรรมทั่วไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มิใช่การเรียกร้องความสนใจให้เห็นเด่นชัดใหญ่โต บทภาพยนตร์ที่ได้จะยังเป็นเพียงฉบับเบื้องต้น ไม่ได้ลงลึกรายละเอียดทุกส่วนอย่างครบถ้วน เพื่อนำไปพัฒนาต่อในระหว่างเตรียมงานสร้างต่อไป

6.2.3 การเตรียมงานสร้างภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ที่ผ่านการพัฒนาแล้วจะยังไม่สมบูรณ์ แต่ควรพร้อมที่จะปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมรายละเอียดต่าง ๆ เข้าไประหว่างขั้นตอนการเตรียมงานสร้าง ทั้งจากกระบวนการคัดเลือกนักแสดง ที่นอกจากมุ่งเน้นหานักแสดงที่เหมาะสมกับตัวละครในบทแล้ว การพูดคุยเรื่องจิตปาดต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือบท เปิดโอกาสให้เล่าเรื่องประสบการณ์ส่วนตัวที่แบ่งปันได้ และสังเกตพฤติกรรมเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว สิ่งเหล่านี้สามารถหยิบจับไปประยุกต์เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพตัวละคร ที่ไม่ได้มีรายละเอียดมากนักในบทเบื้องต้น รวมไปถึงเพิ่มหรือปรับเปลี่ยนเหตุการณ์เข้าไปในบทภาพยนตร์ โดยไม่ทำลายโครงสร้างของเรื่องราวในภาพรวมหรือประเด็นหลักที่ต้องการสื่อสาร แต่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงความเป็นมนุษย์ของตัวละครอย่างรอบด้าน เพิ่มความสมจริง และเป็นธรรมชาติ การสำรวจพื้นที่ถ่ายทำในสถานที่จริงยังมีส่วนในการสร้างเรื่องราวเพิ่มเติมด้วย โดยให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ที่มีต่อพื้นที่และบรรยากาศจริง นอกจากนี้ ก่อนการถ่ายทำจะเริ่มขึ้น นอกจากการฝึกซ้อมนักแสดงตามบทแล้ว ควรจัดเวลาให้นักแสดงได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันร่วมกัน โดยเฉพาะผู้ที่มารับบทสมาชิกในครอบครัวเดียวกัน เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างกันอย่างใกล้ชิด เมื่อการถ่ายทำเริ่มขึ้น นักแสดงจะสามารถแสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้นักแสดงเด็กหน้าใหม่ เพื่อให้พวกเขาแสดงตัวตนและความเป็นธรรมชาติได้อย่างเต็มที่ด้วย ซึ่งจะสอดคล้องไปกับวิธีการถ่ายทำและกำกับการแสดง

6.2.4 การถ่ายทำภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ที่พัฒนาหลังจากกระบวนการเตรียมงานสร้าง จะถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำจริง โดยการถ่ายทำต้องอาศัยความยืดหยุ่นในการทำงาน สามารถประยุกต์สิ่งที่พบโดยบังเอิญในพื้นที่และสภาพแวดล้อม มาแทรกเพิ่มเติมเพื่อช่วยเล่าเรื่องได้อย่างประสิทธิภาพและกลมกล่อมมากขึ้น เมื่อต้องกำกับนักแสดงเด็กที่มีประสบการณ์น้อย ไม่จำเป็นต้องมอบบทภาพยนตร์ให้ท่องล่อหน้าเพราะเด็ก ๆ จะพูดตามที่จำได้อย่างไม่มีชีวิตชีวา แต่ใช้การเล่าเรื่องเหตุการณ์ อารมณ์ และภาพรวมของฉากที่จะถ่ายทำในวันนั้น ๆ ให้เด็ก ๆ ฟังก่อนเข้าฉากแทน โดยเปิดโอกาสให้ค้นสตอรี่ไลน์ไปตามอารมณ์ของฉากนั้น ๆ ซึ่งจะมีนักแสดงผู้ใหญ่มีอาชีพ คอยช่วยกำกับทิศทางให้ตรงกับที่ต้องการในบท นักแสดงทุกคนจะแสดงออกอย่างสมจริงเช่นเดียวกับการกระทำในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์และบทสนทนาในฉากเป็นไปอย่างเนิบช้า โดยประยุกต์เทคนิคภาพยนตร์แบบสารคดี รักษาระยะห่างจากตัวละคร ลดทอนเทคนิคที่หวือหวาออกไป จนเหลือเพียงการสังเกตการณ์อย่างเรียบง่าย และหลีกเลี่ยงการขึ้นนำหรือเร้าอารมณ์ที่เกินพอดีด้วยภาพ เสียง และระดับการแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

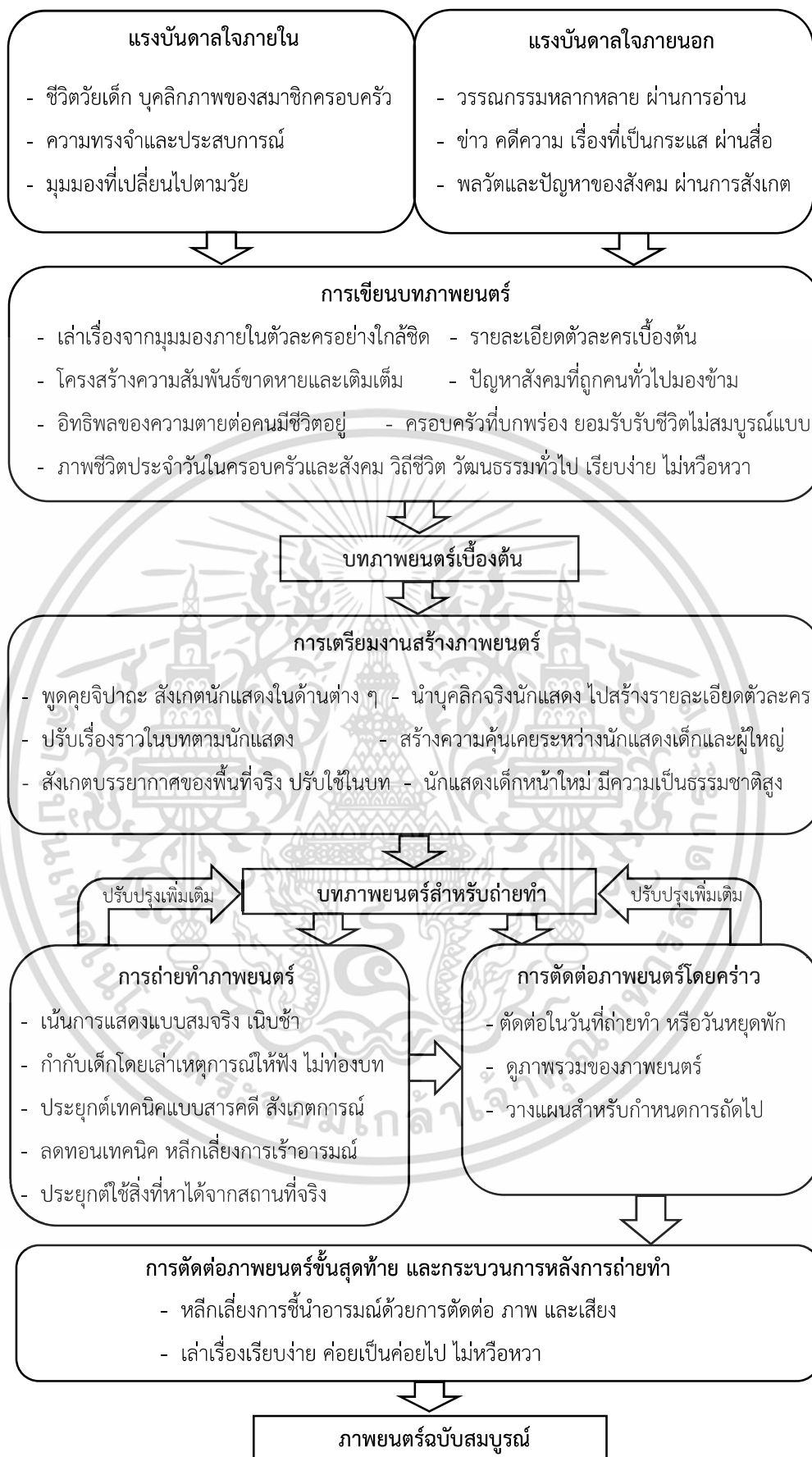
6.2.5 การตัดต่อภาพยนตร์โดยคร่าว (Rough Cut)

เมื่อการถ่ายทำในแต่ละวันเสร็จสิ้น ควรหาเวลาว่างสำหรับนำฟุตเทจที่ได้มาตัดต่อโดยคร่าวในทุก ๆ วันหรือในระหว่างหยุดพักจากการถ่ายทำ เมื่อมองเห็นภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งหมด และสามารถปรับเปลี่ยนทั้งรายละเอียดในบทภาพยนตร์ แผนการถ่ายทำในวันถัด ๆ ไป รวมไปถึงปรับปรุงหรือเพิ่มเติมเรื่องราวเพื่อช่วยเล่าเรื่อง สะท้อนสภาวะของตัวละคร และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างสิ้นไหลเป็นธรรมชาติมากขึ้น กระบวนการนี้จึงเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการถ่ายทำเสมอ

6.2.6 การตัดต่อภาพยนตร์ขั้นสุดท้าย (Final Cut) และกระบวนการหลังการถ่ายทำ

เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้นทั้งหมด จะมีภาพยนตร์ที่ถูกตัดต่อในภาพรวมมาแล้วส่วนหนึ่ง ซึ่งจะถูกนำไปตัดต่ออย่างละเอียดขั้นสุดท้าย ซึ่งใช้วิธีเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย สมจริง เหตุการณ์ดำเนินไปอย่างค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งสอดคล้องกับวิธีถ่ายทำ การแสดงและลำดับเรื่องราวทั้งหมด โดยหลีกเลี่ยงการชี้นำด้วยการใช้ดนตรีประกอบ การตัดต่อที่หิวหาวหรือเร้าอารมณ์อย่างชัดเจน แต่เปิดโอกาสให้ผู้ชมค่อย ๆ สำรวจความเป็นไปในแต่ละฉากอย่างเนิบช้าและเป็นธรรมชาติมากที่สุด

ทั้งนี้ การสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่จำแนกข้อมูล ตามขั้นตอนการสร้างภาพยนตร์ข้างต้น สามารถอภิปรายผลในรูปแบบแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 6.2 องค์ความรู้ ชุดความคิดในการสร้างภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานที่ **วารสารวิจัย** เท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ที่มา: ผู้วิจัย (2566)

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 ข้อเสนอแนะ

1. ฮิโรคาสึ โคะเรเอตะ เป็นผู้กำกับที่สร้างผลงานอย่างต่อเนื่อง และมีผลงานในอนาคตซึ่งอยู่นอกเหนือขอบเขตงานวิจัยนี้ ทั้งภาพยนตร์ Broker (2022) ที่สร้างในประเทศเกาหลีใต้ ซีรีส์ A Day-Off of Kasumi Arimura (有村架純の撮休) The Makanai: Cooking for the Maiko House (舞妓さんちのまかないさん) จึงสามารถต่อยอดองค์ความรู้ชุดนี้ เพื่อนำไปศึกษาเอกลักษณ์พัฒนาการ และความเปลี่ยนแปลงทางผลงานของโคเรเอตะต่อไปได้

2. งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาภาพยนตร์ของ ฮิโรคาสึ โคะเรเอตะ ด้วยการใช้องค์ประกอบของทฤษฎีประพันธ์กรเป็นกรอบคิดหลัก ไม่ได้ครอบคลุมมิติอื่น ๆ ทางผลงาน เช่น การดัดแปลงวรรณกรรมและมังงะเป็นภาพยนตร์ ผลตอบรับทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มุมมองเชิงสังคมวิทยา จึงเป็นโอกาสให้ศึกษาวิจัยต่อไป

6.4 ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. ผู้วิจัยไม่สามารถติดต่อขอสัมภาษณ์ ฮิโรคาสึ โคะเรเอตะ โดยตรงได้ ผลการวิจัยจึงเกิดจากวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์อย่างละเอียด สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเรื่องภาพยนตร์ของโคเรเอตะจำนวน 5 ท่าน และการค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ รวมถึงบทสัมภาษณ์ของโคเรเอตะทั้งในภาษาไทย อังกฤษ และญี่ปุ่น

บรรณานุกรม

- กฤษดา เกิดดี. 2557. **ทฤษฎีภาพยนตร์แนวสัจนิยม. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น**
หน่วยที่ 1-8. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กฤษดา เกิดดี. 2557. **การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวประพันธ์กร. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์**
เบื้องต้น หน่วยที่ 9-15. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- กัญญ์ฐิตา ศรีภา. 2563. **จิตวิทยาอาชญากรรม : การวิเคราะห์พฤติกรรมอาชญากรรม ความ**
ผิดปกติทางจิตและฆาตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ภูมิการพิมพ์.
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. 2558. **ศิลปะสมัยใหม่**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิติภูมิ สุวรรณทีป. 2554. “การนำเสนอความรุนแรงผ่านรูปแบบภาพยนตร์ของ ทาคาชิ มิอิเกะ.”
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. 2555. **Starpics Special Ghibli Story everything about Studio**
Ghibli 2nd edition. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : หสน. ห้องภาพสุวรรณ.
- เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์. 2559. “ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย.” คุชฌ์นิพนธ์
ปรัชญาคุชฌ์บัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- คันฉัตร รังษีกาญจน์ส่อง. ให้สัมภาษณ์, 27 ธันวาคม 2564. พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล ผู้สัมภาษณ์.
ความเป็นประพันธ์กรและภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โคะเรเอดะ ภาพยนตร์และสังคมญี่ปุ่นร่วม
สมัย. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. **ทฤษฎีภาพยนตร์เบื้องต้น. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น**
หน่วยที่ 1-8. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2555. **สัณวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยม กับการศึกษา**
รัฐศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : วิชา
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. 2562. **เขียนบทหนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด**. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี. Geek Book.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

นับทอง ทองใบ. 2548. “นวลักษณ์ในการเล่าเรื่องและเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวาริชวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บดินทร์ เทพรัตน์. 2018. ย้อนสำรวจผลงานของ อิโรคาสุ โคริเอตะ ผู้กำกับหนังรางวัลปาล์มทองคำ คนล่าสุด. [Online]. Available : <https://www.plotter.in.th/?p=8981>.

บรรจง โกศลวัฒน์. เรื่องเล่าในภาพยนตร์. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. 2533. ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : เม็ดทราย.

พรรณศรี ซูอารยะประทีป. ให้สัมภาษณ์, 10 พฤษภาคม 2564. พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล ผู้สัมภาษณ์. ความเป็นประพันธ์และภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โคริเอตะ ภาพยนตร์ สังคมและวัฒนธรรม ญี่ปุ่น. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

พิสนธ์ สุวรรณภักดี. 2555. “ความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพล บุญประกอบ. ให้สัมภาษณ์, 1 ธันวาคม 2564. พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล ผู้สัมภาษณ์. ความเป็นประพันธ์และภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โคริเอตะ อิทธิพลและกระบวนการทำงานสารคดี. สถาบัน เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

ภาณุ อารี. ให้สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2565. พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล ผู้สัมภาษณ์. ความเป็นประพันธ์ และภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โคริเอตะ อิทธิพลและการตอบรับจากผู้ชม. สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

รอรอง วงศ์โอบอ้อม. 2562. ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 2. ทอร์ช. กรุงเทพมหานคร.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. 2558. การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วาจิวมล เดชเกตู. 2559. สารระภาพยนตร์ "หน้าที่ผู้กำกับภาพยนตร์" โดย อาจารย์วาจิวมล เดชเกตู วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ ม.รังสิต. [Online]. Available : https://www.youtube.com/watch?v=_X-KWETiDQQ&t=400s.
- ศักดิ์ บวร, ผู้แปล. 2559. **พื้นฐานจิตวิเคราะห์ของจุง**. กรุงเทพฯ : แก่นจันทร์.
- ศิลป์สิริ ประภาวงศ์. 2552. “การสร้างสรรค์เรื่องแนวนาฏกรรมระทึกขวัญของ เอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน.” วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารการแสดง บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สนธยา ทรัพย์เย็น. 2550. **ฟิล์มไวรัส 5 ปฏิบัติการหนังทุนน้อย**. กรุงเทพฯ : เอาตัวเป็นหนัง.
- สุวรรณณี สุรเชษฐคมสัน. 2564. **การเขียนบทและพัฒนากล่องเรื่อง. เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 1-7**. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อรณนพ ชินตะวัน. 2553. “สุนทรียภาพในภาพยนตร์ญี่ปุ่นร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรณนพ ชินตะวัน. ให้สัมภาษณ์, 1 เมษายน 2565. พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล ผู้สัมภาษณ์. **ความเป็นประพันธ์และภาพยนตร์ของ อิโรคาซุ โครเอเดะ สังคมและสุนทรียภาพแห่งญี่ปุ่น**. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- อริสา พิสิฐโสธรานนท์. 2560. **เข้าใจจิต**. กรุงเทพฯ : สวนเงินมีมา.
- อัญชลี ชัยวรพร. 2557. **เรื่องเล่าในภาพยนตร์. ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8**. พิมพ์ครั้งที่ 5. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล และคณะ. 2564. **การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 1-7 ฉบับปรับปรุงครั้งที่ 2**. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- A.E. Hunt. 2018. “Infusion Of New Blood Is Necessary To Remain Viable”: Kore-eda Hirokazu Expands his Palette for Shoplifters. [Online]. Available : <https://filmma kermagazine.com/106340-infusion-of-new-blood-is-necessary-to-remain-viable-kore-eda-hirokazu-expands-his-palette-for-shoplifters/>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- AIR DOLL Production Committee. 2009. **Air Doll A very “human” story by Kore-eda Hirokazu, Director statement.** [Online]. Available : <https://cdn-media.festival-cannes.com/pdf/0001/45/1b54c09f0924c7277100a1abb150b1e8c326f7d1.pdf>.
- Alexander Jacoby. 2018. **“Is blood enough?” Koreeda Hirokazu on makeshift families and Shoplifters.** [Online]. Available : <https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/interviews/koreeda-hirokazu-shoplifters-families-crime-politics-japan-palme-d-or>.
- Ali Chappell. 2017. **Interview: Hirokazu Koreeda Talks The Third Murder.** [Online]. Available : <https://www.comingsoon.net/horror/features/889413-interview-hirokazu-koreeda-talks-the-third-murder>.
- Ali Moosavi. 2020. **“Found” in Translation: An Interview with Hirokazu Kore-eda on The Truth.** [Online]. Available : filmint.nu/interview-with-hirokazu-kore-eda-on-the-truth-moosavi/.
- Amazon. n.d. **幻の光 [DVD].** [Online]. Available : <https://www.amazon.co.jp/%E5%B9%BB%E3%81%AE%E5%85%89DVD-%E6%B1%9F%E8%A7%92%E3%83%9E%E3%82%AD%E3%82%B3/dp/B00008NWZH>.
- Asianwiki. n.d. **Maborosi.** [Online]. Available : <https://asianwiki.com/Maborosi>.
- Andrew Heskins. 2017. **Hirokazu Kore-eda interview: “I don’t want to be typecast as a director of family dramas”.** [Online]. Available : <https://www.easternkicks.com/features/hirokazu-kore-eda-interview/>.
- BFI. 2019. **Hirokazu Kore-eda on Still Walking | BFI Q&A.** [Online]. Available : https://www.youtube.com/watch?v=dqVj7x1gMYk&t=1606s&ab_channel=BFI.
- Beverly

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Berning. 2009. **A Conversation with Hirokazu Kore-eda, Director of Still Walking.** [Online]. available. <https://culturevulture.net/film/hirokazu-kore-eda-interview/>.
Bilge

Brandon Wee. 2017. **TIFF 2016 Dispatch: Interview with Kore-eda Hirokazu on After the Storm (Japan 2016).** [Online]. Available : <https://ricepapermagazine.ca/2017/01/tiff-dispatch-interview-with-kore-eda-hirokazu-on-after-the-storm/>.

BUN-BUKU . n.d. **是枝裕和 Profile.** [Online]. Available : http://www.bunbukubun.com/profile_1.html.

Brogen Hayes. 2013. **BEHIND THE SCENES OF LIKE FATHER, LIKE SON.** [Online]. Available : www.movies.ie/behind-the-scenes-of-like-father-like-son/.

Buntaro Saito and Hiroshi Sasaki. 2022. **事件がわかる地下鉄サリン事件.** [Online]. Available : <https://mainichi.jp/articles/20220418/osg/00m/040/004000d>.

Bramesco. 2018. **Shoplifters’ Hirokazu Kore-eda on Avoiding the ‘Trap’ of Poverty Porn.** [Online]. Available : <https://www.vulture.com/2018/11/shoplifters-hirokazu-kore-eda-interview.html>.

Carrie Courogen. 2020. **In Conversation: Director Hirokazu Kore-eda on Border Crossing with “The Truth”.** [Online]. Available : <https://floodmagazine.com/79469/in-conversation-director-hirokazu-kore-eda-on-border-crossing-with-the-truth/>.

Carson Touch. 2019. **A Controversial Concept of the Structure of the Psyche.** [Online]. Available : <https://community.thriveglobal.com/a-controversial-concept-of-the-structure-of-the-psyche/>.

Charles Bramesco. 2018. **Shoplifters’ Hirokazu Kore-eda on Avoiding the ‘Trap’ of Poverty Porn.** [Online]. Available : <https://www.vulture.com/2018/11/shoplifters-hirokazu-kore-eda-interview.html>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Cinemien. 2016. **After the Storm. Press Kit.** [Online]. Available : <https://cinemien.nl/downloads/movie/11734/AFTER-THE-STORM-Press-Kit-NL.pdf>.
- Cinephoric. 2022. **The Making of 'After the Storm' || Hirokazu Koreeda || Behind the Scenes.** [Online]. Available : https://www.youtube.com/watch?v=DCSqvjgqS_c&t=265s&ab_channel=Cinephoric.
- Clint Worthington. 2020. **Poetry is Necessary in Film: Hirokazu Kore-eda on The Truth.** [Online]. Available : <https://www.rogerebert.com/interviews/poetry-is-necessary-in-film-hirokazu-kore-eda-on-the-truth>.
- CREATIVE VILLAGE 編集部. 2015. **映画『海街 diary』監督・脚本・編集 是枝裕和さん.** [Online]. Available : <https://www.creativevillage.ne.jp/category/topcreators/visual-creators/film-director/1437/>.
- creators-station. 2006. **『花よりもなほ』制作秘話を語る～あだ討ちを笑いで包んで届け たかった～.** [Online]. Available : <https://www.creators-station.jp/interview/seehim/11007>.
- Damon Wise. 2018. **Japanese Director Hirokazu Kore-eda Returns to Exploring Family Dynamics in Surprise Palme D'Or Winner 'Shoplifters' – Cannes Studio.** [Online]. Available : <https://deadline.com/2018/05/shoplifters-hirokazu-kore-eda-palme-dor-cannes-video-interview-1202394721/>.
- Daniel Eagan. 2020. **Hirokazu Kore-eda on the Lightness of Catherine Deneuve, Long Takes and Shooting The Truth.** [Online]. Available : <https://filmmakermagazine.com/109865-hirokazu-kore-eda-on-the-lightness-of-catherine-deneuve-long-takes-and-shooting-the-truth/#.YozBxO7P02x>.
- David Ehrlich. 2014. **Director's Cut: Hirokazu Kore-eda ('Like Father, Like Son').** [Online]. Available : <https://www.mtv.com/news/5so9yr/hirokazu-koreeda-interview-like-father-like-son>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- David Ehrlich. 2018. **Kore-eda Hirokazu's Masterpiece 'Shoplifters' Is the Culmination of His Career.** [Online]. Available : <https://www.indiewire.com/awards/consider-this/shoplifters-hirokazu-kore-eda-interview-palme-d-or-ethan-hawke-1202022396/>.
- Dennis Lim. 2009. **Familial Loss and Proustian Tempura.** [Online]. Available : <https://www.nytimes.com/2009/08/16/movies/16denn.html>. Donald Richie. 2001.
- Donald Richie. 2001. **MOVIE GUIDE : Distance.** [Online]. Available : <https://www.nytimes.com/2001/06/15/style/IHT-movie-guide-distance.html>.
- Doughty, R. and Etherington-Wright C. 2018. **Understanding film theory.** second edition. London. Red Globe Press.
- Ebiri. 2016. **A Q&A With 'Our Little Sister' Director Hirokazu Kore-eda on His Latest Family Drama.** [Online]. Available : <https://www.villagevoice.com/2016/07/05/aqa-with-our-little-sister-director-hirokazu-kore-eda-on-his-latest-family-drama/>.
- Fashion Press. 2018. **映画『万引き家族』是枝裕和監督が犯罪で繋がる家族を描く、リリーフランキー×安藤サクラ×松岡茉優.** [Online]. Available : <https://www.fashion-press.net/news/36215>.
- festival-cannes.com. 2015. **Our Little Sister Director's Statement.** [Online]. Available : <https://cdn-medias.festival-cannes.com/uploads/2023/03/38012.pdf> Film4. 2017.
- Hirokazu Kore-eda: **"I've learned to value ordinary life. And I still have a wish to portray that."** [Online]. Available : <https://medium.com/@Film4/hiro-kazu-kore-eda-on-like-father-like-son-455c0c14c4c3>.
- Filmmovement. n.d. **The Third Murder Press Kit.** [Online]. Available : https://www.filmmovement.com/userFiles/uploads/films/the-third-murder/the-third-murder_presskit.pdf.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Gaga. 2016 原案、脚本が生まれるまで. [Online]. Available : <https://gaga.ne.jp/umiyorimo/sp/index.html>.

Hideki Fujiki and Alastair Phillips. 2020. **The Japanese Cinema Book**. London. Bloomsbury.

Hirokazu Kore-eda. 2021. **On the Novelistic Afterlife of After Life**. [Online]. Available : <https://www.criterion.com/current/posts/7515-on-the-novelistic-afterlife-of-after-life>.

imdb. n.d. **Hirokazu Koreeda**. [Online]. Available : <https://www.imdb.com/name/nm0466153/>.

imdb. 2011. **Kiseki (2011) Full Cast & Crew**. [Online]. Available : https://www.imdb.com/title/tt1650453/fullcredits?ref_=tt_cl_sm.

imdb.com. 2019. **La vérité**. [Online]. Available : <https://www.imdb.com/title/tt8323120/>.

imdb. n.d. Sandome no satsujin Filming & production. [Online]. Available: https://www.imdb.com/title/tt6410564/locations?ref_=ttfc_ql_5.

imdb.com. 2015. **Umimachi Diary (2015) Trivia**. [Online]. Available : https://www.imdb.com/title/tt3756788/trivia?ref_=tt_trv_trv.

Jake Adelstein and Mari Yamamoto. 2018. **Prize-Winning ‘Shoplifters’: Japan’s PM Hates This Movie Because It’s Just Too True**. [Online]. Available : <https://www.thedailybeast.com/prize-winning-shoplifters-japans-pm-hates-this-movie-because-its-just-too-true>.

James A. Powell. 2013. **จิตวิทยาครอบครัว**. พรชรัตน์ พลสุวรรณา แปล. กรุงเทพฯ: ดำรง พิณคุณ จำกัด.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Jane Freebury. 2019. In Truth, Japanese director Hirokazu Kore-eda explores issues of family and the stories we tell ourselves. [Online]. Available : <https://www.canberratimes.com.au/story/6526976/playing-with-the-truth-on-screen/>.
- Jason Guerrasio. 2009. Hirokazu Kore-eda on Still Walking. [Online]. Available : <https://filmmakermagazine.com/4737-hirokazu-kore-edas-still-walking-by-damon-smith/#.ZDe0KlrP02x>.
- Jason Hellerman. 2019. Explore the Drama Genre in Film and Television. [Online]. Available : <https://nofilmschool.com/drama-genre-film-and-television>.
- Jean Noh. 2013. Hirokazu Kore-eda, Like Father, Like Son. [Online]. Available : <https://www.screendaily.com/features/hirokazu-kore-eda-like-father-like-son/5056194.article>.
- Jessica Kiang. 2014. Interview: Kore-eda Hirokazu Talks Steven Spielberg's Remake Of 'Like Father Like Son,' Directing Children & More. [Online]. Available : <https://www.indiewire.com/features/general/interview-kore-eda-hirokazu-talks-steven-spielbergs-remake-of-like-father-like-son-directing-children-more-248597/>.
- Justin Chang. 2018. Hirokazu Kore-eda carries on through success and sadness with the release of his Palme d'Or winner, 'Shoplifters'. [Online]. Available : <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-shoplifters-hirokazu-koreeda-20181123-story.html>.
- KORE-EDA.com. n.d. Distance. [Online]. Available : <http://www.kore-eda.com/distance/>.
- KORE-EDA.com. n.d. PROFILE & WORKS. [Online]. Available : <http://www.kore-eda.com/works.html>. Kuriko Sato. 2004.
- Kuriko Sato. 2004. Hirokazu Kore-eda. [Online]. Available : <http://www.midnighteye.com/interviews/hirokazu-kore-eda/>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Letterboxd. n.d. **This World (A Correspondence Between Naomi Kawase and Hirokazu Koreeda)**. [Online]. Available : <https://letterboxd.com/film/this-world-a-correspondence-between-naomi-kawase-and-hirokazu-koreeda/>
- Linda C. Ehrlich. 2019. **The Films of Kore-eda Hirokazu An Elemental Cinema**. Springer Nature Switzerland AG.
- Linda Ehrlich. 2021. **Relative Truth: The Truth and Invented Memories**. [Online]. Available : www.sensesofcinema.com/2021/feature-articles/relative-truth-the-truth-and-invented-memories/.
- Little Thoughts. 2558. **COOL JAPAN Vol.2 ความงาม ความฝัน การแบ่งกัน โลกแห่งการล่องลอย**. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- Liz Shackleton. 2018. **Palme d'Or winner Hirokazu Kore-eda on the family ties that inspired 'Shoplifters'**. [Online]. Available : <https://www.screendaily.com/features/palme-dor-winner-hirokazu-kore-eda-on-the-family-ties-that-inspired-shoplifters/5129549.article>.
- Liza Bear. 2005. **Talking About “Nobody Knows” with A Magician of the Cinema, Hirokazu Kore-Eda**. [Online]. Available : <https://www.indiewire.com/2005/02/talking-about-nobody-knows-with-a-magician-of-the-cinema-hirokazu-kore-eda-78418/>.
- Liz Shackleton. 2018. **Palme d'Or winner Hirokazu Kore-eda on the family ties that inspired 'Shoplifters'**. [Online]. Available : <https://www.screendaily.com/features/palme-dor-winner-hirokazu-kore-eda-on-the-family-ties-that-inspired-shoplifters/5129549.article>.
- Magnolia pictures. 2018. **Shoplifters Press Kit**. [Online]. Available : www.magpictures.com/shoplifters/press-kit.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Mark L. Feinsod. 1996. A Conversation With "Maborosi" Director, Hirokazu Kore-Eda – Part I. [Online]. Available : <https://www.indiewire.com/1996/09/a-conversation-with-maborosi-director-hirokazu-kore-eda-part-i-83630/>.
- Marshall Shaffer. 2018. Interview: Kore-eda Hirokazu on the Invisible People of Shoplifters. [Online]. Available : <https://www.slantmagazine.com/film/interview-hirokazu-kore-eda-on-the-invisible-people-of-shoplifters/>.
- Michael Guillen. 2009. Regrets & Memories: A Conversation With Hirokazu Kore-Eda. [Online]. Available : <https://mubi.com/notebook/posts/regrets-memories-a-conversation-with-hirokazu-kore-eda...>
- Movie Walker Press. 2011. 子供の頃は保健室が好きだった!? 『奇跡』に隠された是枝監督の思い. [Online]. Available : <https://moviewalker.jp/news/article/22504/>.
- Naoki Kurozu. 2011. まえだまえだインタビュー 素で魅せる! 是枝監督を唸らせた奇跡の主演デビュー. [Online]. Available : <https://www.cinemacafe.net/article/2011/06/07/10710.html>.
- NI+KITA. 2018. 万引きでつながる者たちは「家族」と言えるのか—「万引き家族」是枝裕和監督インタビュー. [Online]. Available : <https://cinema.ne.jp/article/detail/41757>.
- Noelle Buffam. 2011. Drama. [Online]. Available : <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/952-drama/>.
- Nordström, J. (2011). Laughter and Tears: The Social Critiques of Kore-eda's "Hana" and Yamanaka Sadao's "Humanity and Paper Balloons.". Film Criticism, 35(2/3), 84–109. <http://www.jstor.org/stable/44019321>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Patrick Frater. 2020. 'Parasite's' Song Kang-ho to Star in 'Baby, Box, Broker,' Korean Debut of 'Shoplifters' Director Hirokazu Kore-eda. [Online]. Available : <https://variety.com/2020/film/asia/hirokazu-kore-eda-broker-song-kang-ho-1234749096/>.

Paletz, Gabriel M.; Saito, Ayako. CineAction. 2003. **The halfway house of memory: an interview with Hirokazu Kore-eda.** [Online]. Available : <https://www.thefreelibrary.com/The+halfway+house+of+memory%3a+an+interview+with+Hirokazu+Kore+eda.-a099288843>.

Paletz, Gabriel M.; Saito, Ayako. CineAction. 2003. **The halfway house of memory: an interview with Hirokazu Kore-eda.** [Online]. Available : <https://www.thefreelibrary.com/The+halfway+house+of+memory%3a+an+interview+with+Hirokazu+Kore+eda.-a099288843>.

Peter Bradshaw. 2015. **Hirokazu Kore-eda: 'They compare me to Ozu. But I'm more like Ken Loach'.** [Online]. Available : <https://www.theguardian.com/film/2015/may/21/hirokazu-kore-director-our-little-sister-interview>.

Schilling, M., & Hirokazu, K. 2011. **Kore-eda Hirokazu Interview.** *Film Criticism*, 35(2/3), 11–20. [Online] Available : <http://www.jstor.org/stable/44019316>.

Shin Sakurai. 2013. 「そして父になる」公開記念インタビューそして映画になる 是枝裕和のクリエイション. [Online]. Available : <https://www.houyhnhnm.jp/culture/feature/soshitechichininaru.html>.

Shamy. 2015. 『海街 diary』 是枝裕和監督インタビュー. [Online]. Available : https://www.tst-movie.jp/special01/sp91_umimachidiary_Director_151214001.html.

Shimon Tanaka. 2009. **THE RUMPUS INTERVIEW WITH HIROKAZU KOREEDA.** [Online]. Available : <https://therumpus.net/2009/06/11/the-rumpus-interview-with-hirokazu-koreeda/>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- SHOCHIKU. n.d. **花よりもなほ**. [Online]: Available : <https://movies.shochiku.co.jp/100th/hanayorimonao/>.
- Sophie Monks Kaufman. 2018. **Hirokazu Koreeda: 'I want to make visible the people the government ignores'**. [Online]. Available : <https://lwlies.com/interviews/hirokazu-koreeda-shoplifters/>.
- Stephen Saito. 2018. **Hirokazu Kore-eda Talks About Life After Death in His [Directorial Debut "Maborosi"]**. [Online]. Available : <https://moveablefest.com/hirokazu-kore-eda-maborosi/>.
- Stephen Saito. 2018. **Interview: Hirokazu Kore-eda on the Stolen Moments of "Shoplifters"**. [Online]. Available : <https://moveablefest.com/hirokazu-kore-eda-shoplifters/>.
- Steve Macfarlane. 2017. **Interview: Kore-eda Hirokazu on After the Storm**. [Online]. Available : <https://www.slantmagazine.com/film/interview-hirokazu-kore-eda-on-after-the-storm/>.
- Still Walking Production Committee. 2008. **Director's Statement**. [Online]. Available : www.aruitemo.com/e_pnote.html.
- spepp. 2021. **A Making of "Nobody Knows" (2004)**. [Online]. Available : https://www.youtube.com/watch?v=7217Pym1ihU&ab_channel=spepp.
- Steve Macfarlane. 2017. **Interview: Kore-eda Hirokazu on After the Storm**. [Online]. Available : <https://www.slantmagazine.com/film/interview-hirokazu-kore-eda-on-after-the-storm/>.
- Susan King. 2005. **Hidden neglect brought to light**. [Online]. Available : <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2005-feb-09-et-nobody9-story.html>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

Themoviedb. n.d. **奇跡 (2011)**. [Online]. Available : <https://www.themovie.db.org/movie/79382/images/posters?language=ja-JP>.

themoviedb. n.d.. **誰も知らない (2004)**. [Online]. Available : <https://www.themovie.db.org/t/p/original/d51pDJcztLEoVSNxknyD7n0K6Xh.jpg>.

The Sankei News. 2019. **映画監督・是枝裕和 (57) (3) 押し入れ好きの少年**. [Online]. Available : <https://www.sankei.com/article/20191016-QGX3ONLA2NM7RB4OJ7Q54TW2BY/>.

TIFF Originals. 2018. **Palme d'Or Winner Hirokazu Kore-eda's Autopsy of Courtroom Filmmaking | THE THIRD MURDER | TIFF 2018**. [Online]. Available : https://www.youtube.com/watch?v=eRD8Zw4Ar3U&ab_channel=TIFFOriginals.

TMDB. n.d. **ワンダフルライフ**. [Online]. Available : <https://www.themoviedb.org/movie/17962/images/posters?language=ja-JP>.

UCLA Film & Television Archive. 2019. **Still Walking | Hirokazu Kore-eda**. [Online]. Available : [https://www.youtube.com/watch?v=Q4nFlFizRRc&ab_channel=UCLA Film%26TelevisionArchive](https://www.youtube.com/watch?v=Q4nFlFizRRc&ab_channel=UCLA%20Film%26TelevisionArchive).

Viet Thanh Nguyen. 2021. **After Life: In Memoriam**. [Online]. Available : <https://www.criterion.com/current/posts/7492-after-life-in-memoriam>.

Wada-Marciano, M. 2011. **A Dialogue Through Memories: "Still Walking."** Film Criticism, 35(2/3), 110–126. <http://www.jstor.org/stable/44019322>.

Waseda University. 2019. **Special interview with alumnus and director Hirokazu Kore-eda, 2018 Cannes Golden Palm Award winner**. [Online]. Available: <https://www.waseda.jp/top/en/news/72858>.

Yama Rahimi. 2022. **Interview: Hirokazu Kore-eda (Air Doll)**. [Online]. Available : <https://www.ioncinema.com/interviews/interview-hirokazu-kore-eda-air-doll>.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Yasuo Murao. 2019. 『誰も知らない』から『真実』まで、是枝裕和監督が見てきた「女優」のあり方. [Online]. Available : <https://rollingstonejapan.com/articles/detail/32228>.
- 浅野素女. 2019. 『真実』是枝裕和監督が語る、初めて挑んだ日仏共同制作の舞台裏. [Online]. Available : <https://globe.asahi.com/article/12754510>.
- 阿部民子. 2016. 未来を照らす (8) 映画監督 是枝裕和さん. [Online]. Available : <https://www.ur-net.go.jp/aboutus/publication/web-urpress45/interview.html>.
- 内田涼. 2009. 『空気人形』ペ・ドゥナ、是枝裕和監督、板尾創路 単独インタビュー. [Online]. Available : <https://www.cinematoday.jp/interview/A0002356>.
- 映画.com. n.d. 大丈夫であるように Cocco 終らない旅. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/54040/>.
- 映画.com. n.d. いしぶみ. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/84477/>.
- 映画.com. n.d. 原点に立ち返った是枝裕和監督、見据える先にあるもの. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/83901/interview/>.
- 映画.com. 2008. 歩いても 歩いても : ポスター画像. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/53384/photo/>.
- 映画.com. 2009. 空気人形 : ポスター画像. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/54423/photo/>.
- 映画.com. 2011. 「奇跡」外国人記者向けティーチインで是枝監督に質問殺到. [Online]. Available : <https://eiga.com/news/20110609/13/>.
- 映画.com. 2011. 是枝監督「この子たちを撮れたことが奇跡」「まえだまえだ」主演作を語る. [Online]. Available : <https://eiga.com/news/20110610/17/>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- 映画. 2013. **そして父になる作品情報**. [Online]. Available: <https://movies.yahoo.co.jp/movie/345678/>.
- 映画.com. 2013. **そして父になる : インタビュー**. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/58060/interview/>.
- 映画.com. 2015. **海街 diary : ポスター画像**. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/80446/photo/>
- 映画ナタリー. 2016. **「海よりもまだ深く」ポスタービジュアル**. [Online]. Available : <https://natalie.mu/eiga/news/179717>.
- 映画.com 編集部. 2017. **三度目の殺人 : インタビュー**. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/86261/interview/2/>.
- 映画.com. 2017. **三度目の殺人 : ポスター画像**. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/86261/photo/>.
- 映画.com. 2018. **万引き家族 : ポスター画像**. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/88449/photo/>.
- 小川里菜. 2022. **1988年 巣鴨子ども置き去り事件ネグレクト**. [Online]. Available : <https://ameblo.jp/rinaogawa1994/entry-12773376821.html>
- 大橋 希. 2016. **『海よりもまだ深く』是枝裕和監督に聞く**. [Online]. Available : https://www.newsweekjapan.jp/stories/world/2016/05/post-5104_1.php.
- 大谷和美. 2015. **映画『海街 Diary』に感じるかつての日本映画の空気感とは?**. [Online]. Available : <https://cinema.ne.jp/article/detail/35194?page=1>.
- 大谷隆之. 2015. **是枝裕和×菅野よう子『海街 diary』インタビュー**. [Online]. Available : <https://www.neol.jp/movie-2/27608/4/>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- 大橋 希. 2016. 『海よりもまだ深く』是枝裕和監督に聞く. [Online]. Available : https://www.newsweekjapan.jp/stories/world/2016/05/post-5104_1.php.
- 河田 真喜子. 2017. 『三度目の殺人』是枝裕和監督インタビュー. [Online]. Available : cineref.com/report/2017/09/post-266.html.
- 是枝裕和. 2005. 危険. [Online]. Available : www.kore-eda.com/message/20050728.html.
- 是枝裕和. 2006. もなほ. [Online]. Available : <http://www.koreeda.com/message/20060323.html>.
- 是枝裕和. 2007. 再始動・・・しています. [Online]. Available : www.kore-eda.com/message/20070613.html.
- 是枝裕和. 2007. あぶったのが好き. [Online]. Available : <http://www.koreeda.com/message/20070706.html>.
- 是枝裕和. 2007. キャスト4. [Online]. Available : www.kore-eda.com/message/20070926.html.
- 是枝裕和. 2009. 『空気人形』もうすぐ完成です. [Online]. Available : <http://www.kore-eda.com/message/20090226.html>.
- 是枝裕和. 2010. 映画『奇跡』間もなくクランクインです. [Online]. Available : www.kore-eda.com/message/20100916.html.
- 是枝裕和. 2010. よいおとしを。 . [Online]. Available : www.kore-eda.com/message/20101228.html.
- 是枝裕和. 2018. 希林さん. [Online]. Available : www.kore-eda.com/message/20180918.html.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- 那須千里. 2015. 『海街 diary』綾瀬はるか&長澤まさみ&夏帆&広瀬すず 単独インタビュー. Online. Available : <https://www.cinematoday.jp/interview/A0004575>.
- 斉藤博昭. 2019. ヴェネチア、トロント、そして日本公開へ。新作『真実』は「筆記具を変えた感覚」是枝裕和監督インタビュー. [Online]. Available : <https://news.yahoo.co.jp/byline/saitohiroaki/20190923-00143608>.
- シネマズニュース編集部. 2017. 『三度目の殺人』是枝監督が参考にした、3本の名作. [Online]. Available : <https://cinema.ne.jp/article/detail/40199>.
- 杉浦太一. 2009. 映画『空気人形』是枝裕和監督インタビュー. [Online]. Available : <https://www.cinra.net/article/interview-2009-09-18-000000-php>.
- ツイナビ編集部. n.d. 是枝裕和 インタビュー 映画『海街 diary』 ツイナビインタビュー Vol.39 受け継がれてきたものと、これから受け継がれていくもの. [Online]. Available: <https://twinavi.jp/interview/koreeda>.
- 戸津井康之. 2006. 映画「花よりもなほ」“弱い侍”に託したメッセージ. [Online]. Available : www.sankei.co.jp/enak/2006/glance/jun/kiji/09hanayorimoNaho.html#top
- 長澤玲美. 2012. 『奇跡』 是枝裕和監督 インタビュー. [Online]. Available : <https://www.hmv.co.jp/news/article/1109270098/>.
- 長野辰次. 2017. 是枝監督が挑んだ心理サスペンス『三度目の殺人』、かつてない法廷劇 を生み出した斬新な創作術とは!?. [Online]. Available : <https://otocoto.jp/interview/sandome/>.
- 長野辰次. 2019. 是枝裕和が明かす『真実』舞台裏と印象に残るドヌーブからの言葉、母と観た思い出の映画. [Online]. Available : <https://otocoto.jp/interview/shinjitsu/>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- 藤本エリ. 2014. 『そして父になる』是枝監督インタビュー「家族というのは血なのか 時間なのか」娘の一言がきっかけに. [Online]. Available : <https://getnews.jp/archives/559783>.
- 文春オンライン編集部. 2019. 樹木希林さんはこの映画を観たら何て言うだろう——是枝 裕和 監督『真実』インタビュー. [Online]. Available : <https://bunshun.jp/articles/-/14486>.
- 文藝春秋 BOOKS. n.d. こんな雨の日に映画「真実」をめぐるいくつかのこと. [Online]. Available : <https://books.bunshun.jp/ud/book/num/9784163911014>.
- 村上健一. 2009. 空気人形:特集. [Online]. Available : <https://eiga.com/movie/54423/special/>.
- 和栗 恵. 2017. 「男と男の対決を見てほしい」【是枝裕和監督インタビュー後編】映画『三度目の殺人』. [Online]. Available : <https://oggi.jp/20610>.
- 渡邊 玲子. 2019. 是枝裕和監督、フランス二大女優出演の最新作『真実』について語る：日本語版吹替は宮本信子と宮崎あおい. [Online]. Available : <https://www.nippon.com/ja/japan-topics/c03056/>.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก

เอกสารชุดคำถามและข้อมูลส่งให้ผู้เชี่ยวชาญล่วงหน้า ก่อนการสัมภาษณ์

หัวข้อวิจัย ความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ

ผู้วิจัย พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา

การออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โทรศัพท์: 089-9206405 e-mail: 63602043@kmitl.ac.th

LINE ID: littlefhai Facebook: Pornthep Fhai Pongpiboonphol

จุดประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของอิโรคาสุ โครเอเดะ
2. เพื่อศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ของอิโรคาสุ โครเอเดะ
3. เพื่อสร้างองค์ความรู้ ข้อเสนอแนะความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของอิโรคาสุ โครเอเดะ

| คำถามที่ | คำถามในการสัมภาษณ์ |
|----------|--|
| 1. | ท่านเคยชมภาพยนตร์ของ อิโรคาสุ โครเอเดะ มาแล้วกี่เรื่อง เรื่องอะไรบ้าง |
| 2. | ท่านคิดว่าภาพยนตร์เรื่องใด ที่แสดงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของ อิโรคาสุ โครเอเดะ มากที่สุด เพราะเหตุใด |
| 3. | ท่านคิดว่าภาพยนตร์ของโครเอเดะ มีความโดดเด่นเฉพาะตัวต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปอย่างไร |
| 4. | ท่านคิดว่าสไตล์ภาพยนตร์ดังกล่าว มีความพิเศษอย่างไร และส่งผลต่อเอกลักษณ์ทางภาพยนตร์อย่างไร |
| 5. | ท่านคิดว่าสิ่งใดบ้าง ที่ส่งอิทธิพลและแรงบันดาลใจให้เกิดเป็นสไตล์ภาพยนตร์ดังกล่าว |
| 6. | ท่านคิดว่าเรื่องราวในภาพยนตร์ของโครเอเดะ มักถ่ายทอดประเด็นใดแก่ผู้ชม |
| 7. | ท่านคิดว่า สิ่งใดคือเอกลักษณ์ในการสร้างตัวละครในแบบของโครเอเดะ |
| 8. | ท่านคิดว่าภาพยนตร์ของโครเอเดะ สะท้อนสภาพสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น ในปัจจุบันอย่างไร |
| 9. | ท่านคิดว่า อิโรคาสุ โครเอเดะ มีวิธีการทำงานที่แตกต่างจากผู้กำกับทั่วไปอย่างไร |
| 10. | ท่านคิดว่า เพราะเหตุใดภาพยนตร์ของโครเอเดะ จึงได้รับการยอมรับในระดับสากล |
| 11. | ท่านคิดว่าสไตล์เฉพาะตัวของอิโรคาสุ โครเอเดะ สามารถนำไปปรับใช้ในการทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้อย่างไรบ้าง |
| 12. | ท่านคิดว่า อิโรคาสุ โครเอเดะ จัดเป็นผู้กำกับประพันธ์หรือไม่ เพราะเหตุใด |
| 13. | ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานวิจัย |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก (ต่อ)

เอกสารชุดคำถามและข้อมูลส่งให้ผู้เชี่ยวชาญล่วงหน้า ก่อนการสัมภาษณ์

รายชื่อภาพยนตร์ที่กำกับโดย ฮิโรคาซุ โคะเรเอดะ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1995 – 2019

จำนวนทั้งหมด 14 เรื่อง แบ่งเป็นภาพยนตร์ญี่ปุ่น 13 เรื่อง และภาพยนตร์ฝรั่งเศส 1 เรื่อง

1. Maborosi (幻の光, 1995)



เรื่องย่อ: ยูมิโกะ หญิงสาวที่สามีฆ่าตัวตายโดยไม่รู้สาเหตุ แม้เธอจะพยายามเริ่มต้นชีวิตใหม่ด้วยการพาตัวเองและลูกชาย ย้ายไปอยู่กับสามีใหม่ที่เมืองอื่น แต่ความโศกเศร้าและรู้สึกผิดก็ยังคงกัดกินจิตใจเธออยู่ไม่จบจางหาย

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=n0mDpUpI76Y&ab_channel=BFI

2. After Life (ワンダフルライフ, 1998)



เรื่องย่อ: สถานที่แรกรับวิญญาณผู้เสียชีวิต เมื่อมาถึงจะต้องอยู่ที่นี้ 1 สัปดาห์ เพื่อเลือกช่วงเวลาในชีวิตที่ตนประทับใจที่สุด มา 1 เหตุการณ์ ซึ่งเจ้าหน้าที่จะนำไปจำลองแล้วถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ ก่อนที่วิญญาณเหล่านั้นจะเดินทางต่อไป โดยลืมทุกอย่างในชีวิต เหลือเพียงความทรงจำที่เลือกไว้

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=DN9sr5wVjk&ab_channel=okaimae

3. Distance (デイスタンス, 2001)



เรื่องย่อ: ชายหญิง 4 คนผู้เป็นญาติของสมาชิกลัทธิ มารวมตัวกันเพื่อรำลึกถึงญาติที่จากไป การพบกันครั้งนี้ทำให้พวกเขาพบหนทาง ในการทำความเข้าใจญาติผู้คลั่งลัทธิอีกครั้ง

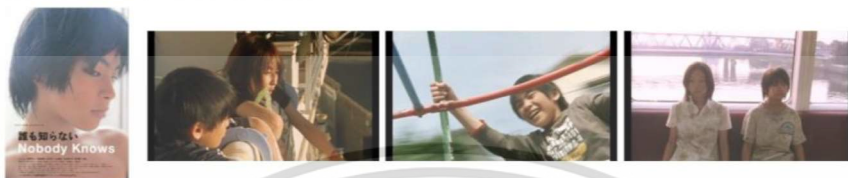
ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=8P7--YGED0I&ab_channel=factoryworker1968

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก (ต่อ)

เอกสารชุดคำถามและข้อมูลส่งให้ผู้เชี่ยวชาญล่วงหน้า ก่อนการสัมภาษณ์

4. Nobody Knows (誰も知らない, 2004)



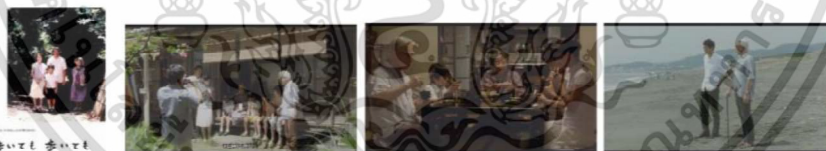
เรื่องย่อ: แม่และลูกทั้ง 4 ได้ย้ายเข้าห้องเช่าเล็ก ๆ วันหนึ่งเธอหายตัวไปพร้อมทั้งจดหมายและเงินก้อนหนึ่งไว้ แล้วไม่กลับมาอีกเลย อากิระ ลูกชายคนโตจึงจำเป็นต้องดูแลน้อง ๆ แต่คุณภาพชีวิตที่ตกต่ำวิกฤต นำไปสู่การสูญเสียน้องสาวคนเล็กในที่สุด
ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=ThksKmlMGAM&ab_channel=JapanTV

5. Hana yori mo naho (花よりもなほ, 2006)



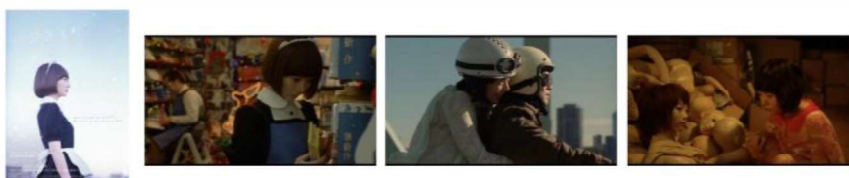
เรื่องย่อ: ซามูไรที่ต้องล้างแค้นให้พ่อตามวิถีกรบ ทั้งที่ตนเองเป็นคนรักสงบและไม่เคยฆ่าใครมาก่อน เขาได้พบความขัดแย้งในจิตใจ เมื่อมาตกรที่เขาคดกกลับกลายเป็นชายที่ถอนตัวจากวงการนักฆ่ามาใช้ชีวิตอย่างสงบสุขแล้ว
ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=MNc710N1BYU&ab_channel=06c1169

6. Still Walking (歩いてる, 2008)



เรื่องย่อ: หลังแต่งงานแล้วย้ายออกไป เรียวตะ ลูกชายคนรอง ได้พาภรรยาและลูกชาย กลับมารวมตัวกับสมาชิกครอบครัว ในวันครบรอบการเสียชีวิตของลูกชายคนโต ซึ่งการพบกันครั้งนี้ก็เป็นการเยียวยาบาดแผลในใจ ที่มีค้างคามานาน
ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=ld7tXouypEE&ab_channel=IFCFirstTake

7. Air Doll (空気人形, 2009)



เรื่องย่อ: โนโซมิ ตุ๊กตาทายที่เกิดมีชีวิตจิตใจขึ้นมา และได้ทดลองใช้ชีวิตแบบมนุษย์ในตอนกลางวัน ควบคู่กับการทำหน้าที่บำบัดความใคร่ในยามค่ำคืนให้เจ้าของ ก่อนที่จะพบรัก เรียนรู้วิถีของความเป็นมนุษย์ และลงเอยด้วยการถูกทิ้งอย่างน่าเศร้า
ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=OeMfPUOZuy8&ab_channel=matchboxfilmsuk

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก (ต่อ)

เอกสารชุดคำถามและข้อมูลส่งให้ผู้เชี่ยวชาญล่วงหน้า ก่อนการสัมภาษณ์

8. I Wish (奇迹, 2011)



เรื่องย่อ: เด็กชายสองคน หาทางทำให้พ่อแม่ที่แยกทางกันไปกลับมาอยู่ด้วยกัน โดยเชื่อว่าหากอธิษฐานตอนที่รถไฟซิงกันเขนวิ้งสวนกัน คำขอนั้นจะเป็นจริง ทั้งสองจึงร่วมมือกับเพื่อนสนิท เดินทางไปยังคิวเพื่อขอพร ก่อนที่จะตระหนักถึงความจริงของชีวิต

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=M63wEJBzupF&ab_channel=MovieclipsComingSoon

9. Like Father, Like Son (そして父になる, 2013)



เรื่องย่อ: เรียวตะ ชายหน้าที่การงานดี วันหนึ่งเขาและภรรยาได้รับแจ้งว่าลูกชายวัย 6 ขวบ เคตะ ไม่ใช่ลูกแท้ ๆ ของพวกเขา โดยถูกสลับตัวกับอีกครอบครัวหนึ่งที่ฐานะดียกมา นำไปสู่บททดสอบหัวใจของคนเป็นพ่อ ที่ได้เรียนรู้ว่าความผูกพันนั้นมีค่ากว่าสายเลือด

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=3OGykcJlOdk&ab_channel=MongkolMajorMongkolCinema

10. Our Little Sister (海街 diary, 2015)



เรื่องย่อ: สามสาวพี่น้องที่คามาคูระ เดินทางมาร่วมงานศพของพ่อที่ไม่ได้พบกว่า 15 ปี พวกเขาได้พบกับ ซึสึ น้องสาวต่างแม่ท่าทางเศร้าสorrow ด้วยความถูกชะตาพวกเขาจึงชวนน้องคนสุดท้ายมาอยู่ด้วยกัน นำไปสู่ชีวิตใหม่ และการเรียนรู้เติมเต็มกันและกัน

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=6bpPFsFeWJ8&ab_channel=MongkolMajorMongkolCinema

11. After the Storm (海よりもまだ深く, 2016)



เรื่องย่อ: เรียวตะ อดีตนักเขียนมือรางวัล ที่ปัจจุบันเป็นนักสืบที่ชีวิตล้มเหลว หย่ากับภรรยา ติดพนัน ไม่มีเงินจ่ายค่าเลี้ยงดูลูก คินทึนนี่เมื่อพายุฝนถล่มโตเกียว ทำให้สามพ่อแม่ลูกติดฝนที่แพลตฟอร์มสาธารณะ เปิดโอกาสให้ทุกคนได้ใช้เวลาร่วมกันอีกครั้ง

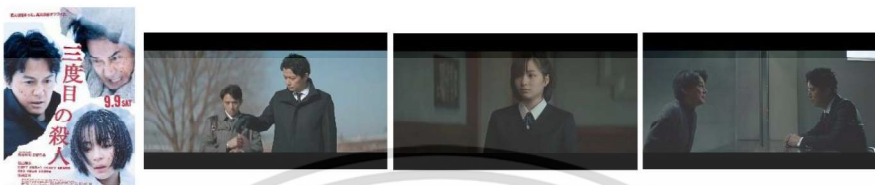
ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=xVE-H8Ta1q8&ab_channel=MongkolMajorMongkolCinema

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ก (ต่อ)

เอกสารชุดคำถามและข้อมูลส่งให้ผู้เชี่ยวชาญล่วงหน้า ก่อนการสัมภาษณ์

12. The Third Murder (三度目の殺人, 2017)



เรื่องย่อ: ชิเกโมริ หนายความของมิซึมิ ผู้ต้องหาติดฆาตกรรมปล้นชิงทรัพย์ ซึ่งติดคุกจากข้อหาฆาตกรรมเมื่อ 30 ปีก่อน เขามีโอกาสชนะคดีต่ำมาก เพราะมิซึมียอมรับผิดแม้จะต้องโทษประหาร แต่เมื่อเขาขุดลึกลงไปก็พบกับความลับของคดีที่เกินคาดคิด

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=pY26PIIYbO&ab_channel=MongkolMajorMongkolCinema

13. Shoplifters (万引き家族, 2018)



เรื่องย่อ: ครอบครัวยากจนที่ลี้ภัยขโมยน้อยเลียงชีพ วันหนึ่งพวกเขาได้พบกับ ยูริ เด็กหญิงที่ถูกทิ้งขว้าง จึงนำมาเธอดูแลที่บ้าน ในขณะที่รีนได้รับความรักจากบ้านใหม่ แต่แล้วความลับของสมาชิกครอบครัวก็ถูกเปิดเผยว่า ทุกคนต่างทำเรื่องผิดกฎหมาย และมาอาศัยอยู่ร่วมกัน จนลงเอยด้วยความสูญเสีย ทำให้ยูริต้องกลับสู่ครอบครัวที่ทำร้ายเธอเช่นเดิม

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=Drk0HI-f4Cns&ab_channel=MongkolMajorMongkolCinema

14. The Truth (La vérité, 2019)



เรื่องย่อ: ฟาเบียน นักแสดงรุ่นใหญ่ของวงการหนังฝรั่งเศส ไม่ค่อยลงรอยกับลูกสาว ลูมีร์ นักเขียนบทผู้แต่งงานกับนักแสดงโทรทัศน์ และมีลูกสาวหนึ่งคน สามคนพ่อแม่ลูกใช้ชีวิตในนิวยอร์ก แต่แล้วก็มีเหตุให้ลูมีร์เดินทางกลับมายังฝรั่งเศส และพบกับแม่อีกครั้ง คู่แม่ลูกที่ห่างเหินกันจึงต้องกลับมากระชับความสัมพันธ์ พร้อมรับรู้ความจริงที่ไม่คาดคิด

ตัวอย่างภาพยนตร์: https://www.youtube.com/watch?v=hHNI2NT1bk&ab_channel=SF Cinema

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข

เอกสารขอความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์

สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ

The Study of Authorship in Film of Hirokazu Koreeda

มีจุดประสงค์เพื่อ..... เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร และองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ

ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ ผู้สร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ โคะเรเอเดะ

ผู้ทำวิจัย/ เบอร์/อีเมล..... พรเทพ พงศ์พิมูลย์ผล / 089-9206405 / 63602043@kmitl.ac.th


ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมในงานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ


 ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 (อาจารย์ พรณศรี ชูอารยะประทีป)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่..... 10เดือน..... พฤศจิกายน พ.ศ..... 2564


 ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
 (.....พรเทพ พงศ์พิมูลย์ผล.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข (ต่อ)
เอกสารขอความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์

สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ
.....
THE AUTHORSHIP IN HIROKAZU KOREEDA'S FILMS
.....
มีจุดประสงค์เพื่อ...เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร และองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ
.....
ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ ผู้สร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ โคะเรเอเดะ
.....
ผู้ทำวิจัย/ เบอร์/ อีเมล.....พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล / 089-9206405 / 63602043@kmitl.ac.th

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมในงานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....*คณิศร รังษีกาญจนส่อง*.....ผู้ยินยอม
(.....*คณิศร รังษีกาญจนส่อง*.....)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....27.....เดือน.....*ธันวาคม*.....พ.ศ.....2564.....

ลงนาม.....*พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล*.....ผู้ทำวิจัย
(.....*พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล*.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข (ต่อ)

เอกสารขอความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์

สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ

THE AUTHORSHIP IN HIROKAZU KOREEDA'S FILMS

มีจุดประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร และองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ

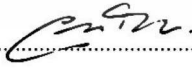
..... ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ ผู้สร้างองค์ความรู้ ข้อเสนอชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ โคะเรเอเดะ

ผู้ทำวิจัย/ เบอร์/อีเมล..... พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล / 089-9206405 / 63602043@kmitl.ac.th

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมในงานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าแล้วจะกระทำมิได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม..... ผู้ยินยอม
(..... อรณนพ ชินตะวัน)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่..... 1เดือน..... เมษายน..... พ.ศ..... 2565.....

ลงนาม..... ผู้ทำวิจัย
(..... พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข (ต่อ)

เอกสารขอความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์

สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ

The Authorship in Hirokazu Koreeda's Films

มีจุดประสงค์เพื่อ..... เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร และองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ

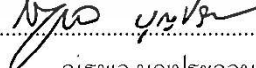
ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ สู่การสร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ โคะเรเอเดะ

ผู้ทำวิจัย/ เบอร์/อีเมล..... พรเทพ พงศ์พิชญ์ผล / 089-9206405 / 63602043@kmitl.ac.th


ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมในงานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม..... ผู้ยินยอม
(..... ณัฐพล บุญประกอบ.....)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....1.....เดือน..... ธันวาคม..... พ.ศ. 2564

ลงนาม..... ผู้ทำวิจัย
(.....พรเทพ พงศ์พิชญ์ผล.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ข (ต่อ)

เอกสารขอความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ
.....
THE AUTHORSHIP IN HIROKAZU KOREEDA'S FILMS

มีจุดประสงค์เพื่อ..... เพื่อศึกษาถึงความเป็นประพันธ์กร และองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของ
..... ฮิโรคาซุ โคะเรเอเดะ ผู้สร้างองค์ความรู้ ข้อสรุปชุดความคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของ โคะเรเอเดะ

ผู้ทำวิจัย/ เบอร์/อีเมล..... พรเทพ พงศ์พิชญ์ผล / 089-9206405 / 63602043@kmitl.ac.th

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม..... .....ผู้ยินยอม
(..... ภาณุ อารี.....)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่..... 31.....เดือน..... มีนาคม..... พ.ศ. 2565

ลงนาม..... .....ผู้ทำวิจัย
(..... พรเทพ พงศ์พิชญ์ผล.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ค

เอกสารรับรองการเผยแพร่บทความวิจัย
ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 13



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ค (ต่อ)

เอกสารรับรองการเผยแพร่บทความวิจัย
ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 13



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร. 3532

ที่ อว 7003(1)/ 0308

วันที่ 24 พฤษภาคม 2565

เรื่อง แจ้งผลการตอบรับบทความเพื่อตีพิมพ์ "ในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 13"

เรียน นายพรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิชาการและวิจัย เรื่อง ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โคเรเอเดะ (The Authorship in Hirokazu Koreeda's Films) เพื่อนำเสนอบทความวิชาการและวิจัยในผลงานวิจัย "โครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 13" (GRADUATE INTEGRITY: GI 13) ในวันศุกร์ที่ 22 เมษายน 2565 ในรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบ Zoom cloud Meeting นั้น

ทั้งนี้ เนื่องจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีประกาศคณะกรรมการป้องกันและติดตามการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ฉบับที่ 35 เรื่อง แนวทางและมาตรการป้องกันในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรค COVID-19 ในปัจจุบัน ตั้งแต่วันที่ 10 มกราคม 2565 ให้ดำเนินตามมาตรการ นั้น บัณฑิตบทความของท่านได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิเรียบร้อยแล้ว จะได้ตีพิมพ์เผยแพร่ในหนังสือ "ผลงานวิจัยในโครงการประชุมวิชาการระดับบัณฑิตศึกษา" คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ ฉบับที่ 13 ปีที่ 13 พ.ศ. 2565 ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณิชาญ ชุมสาย ณ อยุธยา)

รองคณบดีฝ่ายบริหารวิชาการปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาคผนวก ง

เอกสารรับรองผลการตรวจสอบการคัดลอกทางวิชาการด้วยอักษราวิสุทธิ์

Plagiarism Checking Report

Created on Jun 9, 2023 at 17:09 PM

Submission Information

| ID | SUBMISSION DATE | SUBMITTED BY | ORGANIZATION | FILENAME | STATUS | SIMILARITY INDEX |
|---------|-------------------------|----------------------|--|--|-----------|------------------|
| 3210602 | Jun 9, 2023 at 17:09 PM | 63602043@kmitl.ac.th | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง | 63602043 พรเทพ วิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์-2023-06-09.pdf | Completed | 0.18 % |

Match Overview

| NO. | TITLE | AUTHOR(S) | SOURCE | SIMILARITY INDEX |
|-----|--|--|---|------------------|
| 1 | ภาพยนตร์สัจนิยมเสมือนเรื่อง "บทพิพาทหายไป": Virtual Realism Film "The Lost Leader" | พันทวีชัย, เขมพัทธ์ | วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. | 0.06 % |
| 2 | ผู้กำกับภาพยนตร์ | วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี | Wikipedia | 0.06 % |
| 3 | Creation of Drama-Thriller of M. Night Shyamalan, การสร้างสรรคเรื่องแนวทฤษฎีสมมติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน, Creation of Drama-Thriller of M. Night Shyamalan, การสร้างสรรคเรื่องแนวทฤษฎีสมมติของเอ็ม. ไนท์ ชยามาลาน | นางสาว ศิลป์ สิริ ประภาวงศ์, Miss Synsiri Prapawong, นางสาว ศิลป์ สิริ ประภาวงศ์, Miss Synsiri Prapawong | จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย | 0.05 % |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

| | |
|---------------------------|---|
| ชื่อสกุล | นาย พรเทพ พงศ์พิบูลย์ผล |
| วันเดือนปีเกิด | 17 สิงหาคม พ.ศ. 2533 |
| ที่อยู่ | 5 ซอยนวมินทร์ 74 แยก3-8-17 แขวงรามอินทรา เขตคันนายาว กรุงเทพมหานคร 10230 |
| ประวัติการศึกษา | |
| 2557 | ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาศิลปะ สาขาการถ่ายภาพ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 2563 | หลักสูตรภาษาญี่ปุ่นระดับกลาง 2 และระดับสูง 1 Kyoto Institute of Culture and Language (京都文化日本語学校) |
| 2566 | ปริญญาโท ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการออกแบบสื่อดิจิทัล และการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| ประสบการณ์การทำงาน | |
| 2558 - 2560 | Content Specialist ภาพยนตร์ บริษัท โมโน เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) |
| 2560 - 2563 | ช่างภาพอิสระ |
| 2564 - ปัจจุบัน | อาจารย์พิเศษระดับปริญญาตรี สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย ภาควิชาศิลปะ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| ผลงานวิจัย | |
| 2566 | ความเป็นประพันธ์ในภาพยนตร์ของ ฮิโรคาซุ โครเอเดะ (The Authorship in Hirokazu Koreeda's Films) |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้