



แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ



โดย  
นายประติมล บุญประจักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต  
จิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2559  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

CONCEPT OF NATURE IN HAYAO MIYAZAKI'S ANIMATED FILMS



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements  
for Master of Fine Arts (Art Theory)  
Painting Sculpture and Graphic Arts Silpakorn University  
Academic Year 2016  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ  
โดย ประติมล บุญประจักษ์  
สาขาวิชา ทฤษฎีศิลป์ แผนก ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท  
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพันธุ์

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)  
พิจารณาเห็นชอบโดย  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์ )  
..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพันธุ์ )  
..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(รองศาสตราจารย์ กัญจนา ดำใสภี )



57005209 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : ฮายาโอะ มียาซากิ, เจ้าหญิงโมนโนเคะ, สปริต อเวย์, ธรรมชาติ, ซินโต

นาย ประติมล บุญประจักษ์: แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพพันธุ์

มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยมีพื้นฐานที่สำคัญมาจากศาสนาชินโตที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่เริ่มแรกของประเทศญี่ปุ่น ปลูกฝังความเชื่อเรื่องพระเจ้าหรือคามิ (Kami) ทำให้มนุษย์และธรรมชาติอยู่ร่วมกันในรูปแบบพึ่งพาอาศัยและเคารพซึ่งกันและกัน ฮายาโอะ มียาซากิผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดังของประเทศญี่ปุ่นมักจะนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติตามแบบฉบับของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเล่าผ่านภาพยนตร์ของเขาในมุมมองต่าง ๆ

งานวิจัยนี้มุ่งที่จะศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจ้าหญิงโมนโนเคะ (Princess Mononoke) และเรื่อง มิติวินญานมหัศจรรย์ (Spirited Away) ของผู้กำกับฮายาโอะ มียาซากิ โดยเริ่มจากการศึกษาทำความเข้าใจวิธีคิดและมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่น และวิเคราะห์หาว่าผู้กำกับท่านนี้นำเอาแนวคิดต่าง ๆ เหล่านั้นมาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาในลักษณะใด

จากการศึกษาพบว่าฮายาโอะ มียาซากิมีการนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติมาใช้ในส่วนประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ของเขา ทั้งในแก่นของเรื่องที่พูดถึงแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่น และมีการนำเอาหลักคิดของศาสนาชินโตต่าง ๆ มานำเสนออยู่ในเนื้อเรื่อง ได้แก่ แนวคิดเรื่องคามิ แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย แนวคิดเรื่องชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ และแนวความคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย นอกจากนั้นยังมีการออกแบบฉากและตัวละครโดยใช้แนวคิดพื้นฐานจากความเชื่อเรื่องคามิและหลักคิดในศาสนาชินโตต่าง ๆ เหล่านี้อีกด้วย

57005209 : Major (Art Theory)

Keyword : HAYAO MIYAZAKI, PRINCESS MONONOKE, SPIRITED AWAY, NATURE, SHINTO

MR. Pratimol BOONPRACHAK: CONCEPT OF NATURE IN HAYAO MIYAZAKI'S ANIMATED FILMS Thesis advisor : Assistant Professor Chaiyosh Isavorapant, D.Arch.

The way of thinking about nature in Japanese culture is unique. It is based on Shintoism that occurred from the beginning of Japan. The main idea of Shinto is to believe in deities (Kami) of everything in nature that make humans and nature coexist in mutual respect and complementing. Hayao Miyazaki, the most famous director of Japanese animated films always uses ideas about the concept of nature in Japanese perspective in his films.

This research aimed to study about the concept of nature in Japanese perspective that appeared in “Princess Mononoke” and “Spirited Away” animated films directed by Hayao Miyazaki. Starting from researched about the Japanese view of nature and analyzed how he applied those ideas to his animation films.

The result found that Hayao Miyazaki has adopted the concept of nature in various components of his films including the main theme of the films about the basic concepts of nature in Japanese perspective and he used many concepts of Shinto in the story such as concept of Kami, concept of Good and Evil, Purification, concept of purity and truthfulness, the state of harmony, concept of Musubi and the belief of afterlife. Moreover, his set design and character design based on the belief of Kami and those other Shintoism’s ideas.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เพราะได้รับการสนับสนุน คำแนะนำ และกำลังใจจากผู้มีพระคุณทั้งหลาย ทั้งผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือโดยตรง รวมถึงผู้ที่มีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจ ทำให้ข้าพเจ้าไม่ท้อถอยและสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ออกมาตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

ขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่แนะนำ และเปิดโอกาสให้ได้เลือกทำในสิ่งที่ชื่นชอบและสนใจ นอกจากนี้ยังสนับสนุนและให้คำปรึกษาในทุก ๆ เรื่อง ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ กันจณา คำโสภี ที่กรุณามาเป็นกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ให้คำแนะนำเพิ่มเติม ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณอาจารย์ในภาควิชาทฤษฎีศิลป์ทุกท่าน ทั้งอาจารย์ที่เคยสอนและไม่เคยสอน ข้าพเจ้า แต่ทุก ๆ ท่านเป็นแรงบันดาลใจ และเป็นผู้เปิดโลกทัศน์ มุมมองเกี่ยวกับโลกศิลปะของข้าพเจ้า ให้กว้างไกลมากขึ้น

ขอขอบคุณครอบครัวที่เข้าใจในความตั้งใจ และให้โอกาสได้ทำในสิ่งที่รัก นอกจากนี้ยังช่วยสนับสนุนในทุก ๆ ทาง

ขอขอบคุณน้อง ๆ ที่ร่วมเรียนมาด้วยกันทุกคน ทุกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นร่วมกันตลอดระยะเวลา 3 ปี จะขอเก็บเป็นความทรงจำที่งดงามตลอดไป

สุดท้ายนี้หวังว่าผลงานวิจัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์และมีส่วนช่วยให้ผู้ที่สนใจ เข้าใจวิถีคิดและแง่มุมเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเพิ่มมากขึ้น และสามารถนำความรู้ความเข้าใจนั้นไปประยุกต์ใช้กับการชมศิลปะแขนงต่าง ๆ ของญี่ปุ่นได้ดีมากขึ้น หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ประติมล บุญประจักษ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ .....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่ 1.....	1
บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา .....	3
ขอบเขตการศึกษา.....	3
ขั้นตอนของการศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	5
บทที่ 2.....	7
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง .....	7
ประวัติศาสตร์และพัฒนาการอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น .....	7
ฮายาโอะ มิยาซากิและสตูดิโอจิบลิ.....	26
แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ .....	31
มุมมองแบบความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ .....	33
มุมมองที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลและดาราศาสตร์ .....	33
มุมมองแบบเอกเทวนิยม .....	33



มุมมองแบบสมัยใหม่.....	33
มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น .....	35
อิทธิพลของสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศ ที่ส่งผลต่อมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติ .....	36
อิทธิพลจากศาสนาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น .....	36
มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบร่วมสมัย .....	37
ศาสนาชินโต .....	37
1. ความเป็นมาของศาสนาชินโต .....	37
2. ประเภทของศาสนาชินโต .....	40
2.1 ชินโตของราชสำนัก (Imperial Household Shinto).....	40
2.2 ชินโตแบบวิหาร (Shrine Shinto).....	40
2.3 ชินโตประเภทนิกายต่าง ๆ (Sectarian Shinto).....	41
2.4 ชินโตพื้นบ้าน (Folk Shinto).....	42
2.5 ชินโตโบราณ (Old Shinto).....	42
3. หลักคำสอนและแนวคิดที่สำคัญของศาสนาชินโต.....	42
3.1 ความเชื่อเรื่องพระเจ้า หรือ คะมิ (Concept of Kami).....	43
3.2 เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้งสาม (Three Regalia) .....	44
3.3 การเคารพบูชาธรรมชาติ (Reverence of Nature) .....	47
3.4 การเคารพบูชาบรรพบุรุษ (Ancestor-worship).....	47
3.5 แนวความคิดในเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil) .....	48
3.6 การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification).....	49
3.7 แนวความคิดเรื่องความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ (Concept of Purity and truthfulness).....	50
3.8 แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน (The state of Harmony).....	51
3.9 ชีวิตหลังความตาย (Afterlife) .....	52

3.10	พลังแห่งการสร้างสรรค์ (Musubi)	52
4.	วัตถุที่เกี่ยวข้องกับศาสนาชินโต	53
4.1	โทริอิ (Torii)	53
4.2	โคะมะอินุ (Koma-inu)	55
4.3	ชิมะนะวะะ (Shimenawa)	57
4.4	เอะมะ (Ema)	58
4.5	โอะมิคุจิ (O-mikuji)	59
บทที่ 3		61
	ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ	61
	เรื่องที่ 1 Princess Mononoke (1997)	62
	เนื้อเรื่องย่อ	62
ฉาก 64		
1.	หมู่บ้านเอะมิชิ (Emishi Village)	64
2.	ป่าของเทพแห่งพงไพร (Shishigami's Forest)	65
3.	โลหะนคร (Tataraba/Iron Town)	66
ตัวละคร		67
1.	อะชิทากะ (Ashitaka)	67
2.	ซัน/เจ้าหญิงโมนโนเคะ (San/Princess Mononoke)	68
3.	ท่านหญิงเอโบชิ (Lady Eboshi)	69
4.	ชิชิกามิ/เทพแห่งพงไพร (Shishigami/The Forest Spirit)	70
5.	โคตามะ (Kodama)	70
6.	นักบวชจิกะ (Jiko Bou)	71
7.	เทพหมาป่าโมโร (Moro no Kami)	72
8.	เทพหมูป่าโอคโคโตะ (Okkotonushi)	72

9. เทพหมูปานาโกะ (Nago no Mori).....	73
เรื่องที่ 2 Spirited Away (2001).....	73
เนื้อเรื่องย่อ.....	73
ฉาก 76	
1. อุโมงค์ทางเข้าสู่โลกแห่งวิญญาณ (The Tunnel) .....	76
2. ย่านร้านอาหารลึกลับ (The Strange Restaurant District).....	78
3. โรงอาบน้ำ “อะบุระยะ” (The Bath House “Aburaya”) .....	79
3.1 ห้องต้มน้ำของคามาจิ (Kamaji’s Boiler Room) .....	80
3.2 ห้องของยูบาบะ (Yubaba’s Room) .....	81
3.3 ห้องพักพนักงาน (Workers’ Quarters) .....	83
3.4 ห้องอาบน้ำร้อน (The Bath Quarters).....	84
4. รถไฟ (Train).....	85
5. บ้านของเซนิบา (Zeniba’s House) .....	86
ตัวละคร .....	87
1. มนุษย์ (Human).....	87
1.1 จิฮิโร่ โอะกิโนะ/เซ็น (Chihiro Ogino/Sen) .....	87
1.2 อะคิอิชิโร่ โอะกิโนะ (Akiichirou Ogino).....	89
1.3 อิจิยูโกะ โอะกิโนะ (Ichiyuuko Ogino) .....	90
2. แม่มด (Witches) .....	91
2.1 ยูบาบะ (Yubaba) .....	91
2.1.1 ลูกชายยูบาบะ (Bou).....	92
2.2 เซนิบา (Zeniba).....	93
3. ภูตผี วิญญาณ และเทพเจ้า (Spirits/Kami).....	94
3.1 คนของโรงอาบน้ำ.....	94

3.1.1 ฮาคุ (Haku).....	94
3.1.2 คามาจิ (Kamaji) .....	95
3.1.3 ลิน (Lin) .....	96
3.1.4 สุสุวาทาริ (Susuwatari).....	97
3.1.5 อะโอะกาเอะรุ (Aogaeru).....	97
3.1.6 บันไดคาเอะรุ (Bandaikaeru).....	98
3.1.7 อะนิยะคุ (Aniyaku) .....	99
3.1.8 ชิชิยะคุ (Chichiyaku) .....	99
3.1.9 ยูนา (Yuna).....	100
3.1.10 คาชิระ (Kashira).....	101
3.1.11 นกของยูบาบา (Yubaba’s Bird).....	101
3.2 แยกที่มาใช้บริการ .....	102
3.2.1 วิญญาณไร้หน้า (Kaonashi/The Faceless Spirit).....	102
3.2.2 เทพคาสุกะ (Kasuga-Sama).....	103
3.2.3 เทพอโตรี (Ootori-Sama).....	104
3.2.4 เทพูชิโอนิ (Ushioni-Sama).....	104
3.2.5 เทพอินามะ (Onama-Sama).....	105
3.2.6 เทพแห่งแม่น้ำ (River Spirit) .....	105
3.2.7 เทพอชิระ (Oshira-Sama/The Radish Spirit).....	106
บทที่ 4.....	108
วิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ .....	108
Princess Mononoke .....	109
1. วิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่อง.....	109
2. วิเคราะห์การนำเอาแนวคิดต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบฉากและตัวละคร .....	135

2.1 วิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่.....	136
2.1.1 หมู่บ้านอะมิชิ.....	136
2.1.2 ป่าของเทพแห่งพงไพร.....	139
2.1.3 โลหะนคร.....	141
สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่.....	142
2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร.....	143
2.2.1 ตัวละครที่เป็นมนุษย์.....	143
2.2.2 ตัวละครที่เป็นเทพสัตว์.....	147
2.2.3 ตัวละครที่เป็นวิญญาณศักดิ์สิทธิ์.....	150
สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร.....	154
Spirited Away.....	154
1. วิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่อง.....	154
2. วิเคราะห์การนำเอาแนวคิดต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบฉากและตัวละคร.....	173
2.1 วิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่.....	173
2.1.1 อุโมงค์ทางเข้าโลกแห่งวิญญาณ.....	173
2.1.2 ย่านร้านอาหารลึกลับ.....	175
2.1.3 โรงอาบน้ำอะบะบุระยะ.....	176
สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่.....	177
2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร.....	178
2.2.1 ตัวละครที่เป็นมนุษย์.....	178
2.2.2 ตัวละครที่เป็นแม่มด.....	180
2.2.3 ตัวละครที่เป็นภูตผี วิญญาณ และเทพเจ้า.....	181
สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร.....	197
บทที่ 5.....	198

สรุปผลการวิจัย .....	198
1. สรุปและอภิปรายผล .....	198
2. ข้อเสนอแนะ .....	202
3. ข้อจำกัดงานวิจัย.....	203
รายการอ้างอิง .....	204
ประวัติผู้เขียน.....	205



## สารบัญภาพ

## หน้า

ภาพที่ 1 ภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ ชื่อผลงานว่า "คะทสึโดชะชิน"	7
ภาพที่ 2 ภาพจากเรื่อง "นามาคูระกะตะนะ" (ซ้าย) ภาพจากเรื่อง "เก็งคังบังโนะมากิ" (ขวา)	7
ภาพที่ 3 ภาพจากเรื่อง "จิคะระโตะ อนนะโนะโยะโนะนะคะ"	8
ภาพที่ 4 ภาพจากเรื่อง "โมโมทาโร่ อุมิโนะชิมเป"	9
ภาพที่ 5 ภาพจากเรื่อง "ฮะคุจาเด็น"	10
ภาพที่ 6 ภาพจากเรื่อง "The Little Warrior" (ซ้าย) และ "Little Prince and the Eight-Headed Dragon" (ขวา)	11
ภาพที่ 7 ภาพจากเรื่อง "The Adventures of Sinbad the Sailor" (ซ้าย) "Gulliver's Travels Beyond the Moon" (ขวา)	11
ภาพที่ 8 ภาพจากเรื่อง "Otogi manga karenda"	12
ภาพที่ 9 ภาพจากเรื่อง "Tetsuwan Atomu" (ซ้าย) "Tetsujin 28 go" (ขวา)	12
ภาพที่ 10 ภาพจากเรื่อง "Kimba the White Lion"	13
ภาพที่ 11 ภาพจากแอนิเมชันซีรีส์ที่ออกมาในช่วงยุค 70	14
ภาพที่ 12 ภาพการ์ตูนแนวไซ-ไฟ (Sci-fi)	15
ภาพที่ 13 ภาพจากเรื่อง "Heidi, Girl of the Alps"	16
ภาพที่ 14 ภาพจากเรื่อง "Dog of Flanders" (ซ้าย) "Anne of Green Gables" (ขวา)	16
ภาพที่ 15 ภาพจากการ์ตูนที่เป็นที่นิยมในยุค 90	18
ภาพที่ 16 ภาพจากเรื่อง "Golgo 13" ซึ่งมีการใช้ CGI ในการวาดยานพาหนะ	19
ภาพที่ 17 ภาพจากเรื่อง "Nausicaä of the Valley of the Wind"	20
ภาพที่ 18 ภาพจากเรื่อง "Dragon Ball"	20
ภาพที่ 19 ภาพจากเรื่อง "Kaze to Ki no Uta"	20
ภาพที่ 20 ภาพจากเรื่อง "Akira"	21

ภาพที่ 21 ภาพจากเรื่อง “Neon Genesis Evangelion” (ซ้าย) “Ghost in the Shell” (ขวา)....	21
ภาพที่ 22 ภาพจากเรื่อง "Perfect Blue" .....	22
ภาพที่ 23 ภาพจากเรื่อง "Serial Experiments Lain" .....	22
ภาพที่ 24 ภาพจากเรื่อง "Last Exile" ที่ใช้ CGI ในการวาดยานพาหนะ .....	23
ภาพที่ 25 ภาพจากเรื่อง "Metropolis" .....	24
ภาพที่ 26 ภาพจากเรื่อง “Millennium Actress” (ซ้าย) “Tokyo Godfather”(ขวา).....	24
ภาพที่ 27 ภาพจากเรื่อง "Azumanga Daioh" ถือเป็นการ์ตูนแบบ ONA เรื่องแรก.....	25
ภาพที่ 28 ภาพจากเรื่อง "Your Name" .....	25
ภาพที่ 29 ฮายาโอะ มียาซากิ.....	26
ภาพที่ 30 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “The Snow Queen”.....	27
ภาพที่ 31 ภาพจากเรื่อง “Wanwan Chuushingura” หรือ “Doggie March” .....	28
ภาพที่ 32 ภาพจากเรื่อง “The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun”.....	28
ภาพที่ 33 ภาพจากเรื่อง “Lupin the Third: Castle of Cagliostro” .....	29
ภาพที่ 34 ผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิกับฮายาโอะ มียาซากิ.....	31
ภาพที่ 35 เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้งสาม.....	46
ภาพที่ 36 ลักษณะของ “ชิมะ โทริอิ” หรือ “ชูเร็น โทริอิ” ที่ศาลเจ้าโอมิวะ จังหวัดนาระ.....	54
ภาพที่ 37 ลักษณะของโทริอิตระกูล "ชินเม" ที่ศาลเจ้ายะสุคุนิ จังหวัดเกียวโต.....	54
ภาพที่ 38 ลักษณะของโทริอิตระกูล "เมียวจิน" ที่ศาลเจ้าฮาโกเนะ จังหวัดคานากาวา.....	55
ภาพที่ 39 ลักษณะของโคมะะอินุมีเขา ที่แกะสลักจากไม้ .....	56
ภาพที่ 40 ภาพโคมะะอินุในรูปแบบสัตว์ต่าง ๆ.....	56
ภาพที่ 41 ชิมะนะวะที่ศาลเจ้าชินเมอะ (Shinmeisha) เมืองชิโรอิชิ จังหวัดมียะจิ.....	57
ภาพที่ 42 ตัวอย่างสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า "โยริชิโระ".....	58
ภาพที่ 43 ภาพอะมะะที่เขียนคำอธิษฐานแล้วแขวนไว้ที่ศาลเจ้า.....	58
ภาพที่ 44 ภาพโอะมิคุจิที่นำมาผูกไว้ที่ต้นสน .....	59



ภาพที่ 45 ลักษณะของหมู่บ้านอะมิชิ.....	64
ภาพที่ 46 หอคอยสังเกตการณ์.....	65
ภาพที่ 47 ป่าของเทพแห่งพงไพรที่อุดมสมบูรณ์ จะเห็นโคดามะปรากฏตามความเชื่อ (ภาพขวา) .....	65
ภาพที่ 48 บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ใจกลางป่าของเทพแห่งพงไพร .....	66
ภาพที่ 49 โลหะนคร .....	66
ภาพที่ 50 คนในโลหะนครกำลังทำเหมืองแร่เหล็ก.....	67
ภาพที่ 51 องค์ชายอะชิทากะ (ซ้าย) องค์ชายอะชิทากะในชุดพร้อมเดินทาง (ขวา).....	67
ภาพที่ 52 ชันและโมโรเทพหมาป่าที่เป็นเหมือนแม่ที่เลี้ยงดูเธอมา (ซ้าย) ชันที่ใส่หน้ากาก (ขวา).....	68
ภาพที่ 53 ทานหญิงเอโบชิ .....	69
ภาพที่ 54 เทพแห่งพงไพรในร่างของกวาง (ซ้าย) เทพแห่งพงไพรในร่างของผู้สัจจรรยาในยามค่ำคืน (ขวา) .....	70
ภาพที่ 55 โคดามะที่ปรากฏตัวในป่าของเทพแห่งพงไพร .....	71
ภาพที่ 56 นักบวชลึกลับจิกะ .....	71
ภาพที่ 57 เทพหมาป่าโมโรที่มี 2 หาง (ซ้าย) เทพโมโรที่เหลือเพียงศีรษะพุ่งโจมตีเอโบชิ (ขวา) .....	72
ภาพที่ 58 เทพหมาป่าโอโคโคโตะ .....	72
ภาพที่ 59 นาโกะกำลังถูกพวกโลหะนครโจมตี (ซ้าย) นาโกะที่กลายเป็นอสูรทาทาริกามิ (ขวา).....	73
ภาพที่ 60 ภาพฉากอุโมงค์ลึกลับ ที่ครอบครัวของจิจิโร่ไปเจอในตอนต้นเรื่อง .....	76
ภาพที่ 61 ภายในอุโมงค์ที่มีมัน้ำนึ่งมากมาย แต่ไร้ผู้คน .....	77
ภาพที่ 62 ย่านที่ร้านอาหารมากมายตั้งอยู่เรียงราย .....	78
ภาพที่ 63 บรรยากาศที่วังเวงของย่านร้านอาหารลึกลับ .....	78
ภาพที่ 64 ภาพภายนอกของโรงอาบน้ำอะบุระยะ .....	79
ภาพที่ 65 ห้องต้มน้ำของฮามาจิ เพื่อส่งต่อไปยังโรงอาบน้ำที่อยู่ด้านบน .....	80
ภาพที่ 66 ชั้นเก็บยาสมุนไพร ส่วนช่องด้านล่างคือที่อยู่ของสุสุวาริ .....	80

ภาพที่ 67 บริเวณโถงหน้าห้องของยูบบา	81
ภาพที่ 68 ภายในห้องทำงานของยูบบา	81
ภาพที่ 69 ห้องของลูกชายยูบบา	82
ภาพที่ 70 ห้องพักของพนักงานหญิงโรงอาบน้ำอะบุระยะ	83
ภาพที่ 71 สภาพความเป็นอยู่ของพนักงานหญิงโรงอาบน้ำอะบุระยะ	83
ภาพที่ 72 ภาพโดยรวมของห้องอาบน้ำ	84
ภาพที่ 73 ภาพของอ่างอาบน้ำใหญ่ที่ยังไม่ได้ทำความสะอาด	85
ภาพที่ 74 ภายนอกของขบวนรถไฟ	85
ภาพที่ 75 ภายในรถไฟ	85
ภาพที่ 76 ภาพภายนอกบ้านของเซนินา	86
ภาพที่ 77 สภาพภายในบ้านของเซนินา	86
ภาพที่ 78 จิอิโระ เด็กสาวตัวเอกของเรื่อง	87
ภาพที่ 79 จิอิโระในชุดทำงานของโรงอาบน้ำอะบุระยะ	88
ภาพที่ 80 พ่อของจิอิโระ	89
ภาพที่ 81 แม่ของจิอิโระ	90
ภาพที่ 82 แม่มดยูบบา	91
ภาพที่ 83 โบ ลูกชายของยูบบา	92
ภาพที่ 84 โบที่ถูกสาปให้กลายเป็นหนู	92
ภาพที่ 85 เซนินา พี่น้องฝาแฝดของยูบบา	93
ภาพที่ 86 ฮาคู เด็กชายคนสนิทของยูบบา	94
ภาพที่ 87 ฮาคูในร่างของมังกรสีขาว	95
ภาพที่ 88 ความจี ภูตที่ทำหน้าที่ต้มน้ำร้อนให้กับโรงอาบน้ำ	95
ภาพที่ 89 ลิน พนักงานหญิงที่โรงอาบน้ำอะบุระยะ และเป็นพี่เลี้ยงให้กับจิอิโระ	96
ภาพที่ 90 สุสุวาทาริ กำลังทำงานขนถ่านหินไปใส่ในเตาไฟต้มน้ำ	97

ภาพที่ 91 อะโอะกาเอะรุ พนักงานในโรงอาบน้ำอะบุระยะที่มีลักษณะเป็นภูตกบ.....	97
ภาพที่ 92 บันไดคาเอะรุ เป็นภูตกบที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์.....	98
ภาพที่ 93 อะนิยะคุ เป็นภูตกบที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์.....	99
ภาพที่ 94 ชิชิยะคุ เป็นภูตกบที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์.....	99
ภาพที่ 95 ยูนะ เป็นพนักงานหญิงทั่วไปของโรงอาบน้ำ พวกเขาเป็นภูตหอยทาก.....	100
ภาพที่ 96 คาชิระ เป็นภูตที่มีลักษณะเป็นหัวมนุษย์ 3 หัว.....	101
ภาพที่ 97 นกของยูบาบา (ซ้าย) นกของยูบาบาถูกสาปให้กลายเป็นนกตัวเล็กน่ารัก (ขวา).....	101
ภาพที่ 98 วิญญาณไร้หน้า ตัวละครลึกลับที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง.....	102
ภาพที่ 99 วิญญาณไร้หน้ากำลังจับพนักงานของโรงอาบน้ำกิน.....	103
ภาพที่ 100 เทพคาสุกะ ที่ใส่หน้ากากรูปร่างประหลาด.....	103
ภาพที่ 101 เทพโอโทริ เป็นเทพมีลักษณะเหมือนลูกไก่หรือลูกนก.....	104
ภาพที่ 102 เทพอุชิโอนิ เป็นเทพที่มีหน้าตาเหมือนยักษ์น่ากลัว.....	104
ภาพที่ 103 เทพโอนามะ หน้าเหมือนยักษ์ใส่เสื้อคลุมใบไม้.....	105
ภาพที่ 104 เทพแห่งแม่น้ำในร่างของเทพแห่งความเหิน.....	105
ภาพที่ 105 เทพแห่งแม่น้ำในร่างที่แท้จริง.....	106
ภาพที่ 106 เทพโอชิระ มีลักษณะเหมือนหัวไซเท้.....	106
ภาพที่ 107 เทพโอชิระในชุดปกติ.....	107
ภาพที่ 108 คายะนำดินและน้ำไปรดที่แผลของอะชิทากะ.....	109
ภาพที่ 109 แม่เฒ่ากำลังทำความเคารพต่อเทพอสุรทาทาริ.....	110
ภาพที่ 110 แม่เฒ่ากำลังทำพิธีพยากรณ์โชคชะตาของอะชิทากะ.....	111
ภาพที่ 111 คายะนำเครื่องรางมาให้อะชิทากะ.....	112
ภาพที่ 112 อะชิทากะไม่สามารถควบคุมแขนของตัวเองได้ และยิงธนูไปถูกหัวของซามูไรจนขาด.....	112
ภาพที่ 113 อะชิทากะล้างแผลที่ถูกสาปด้วยน้ำจากธรรมชาติ.....	113
ภาพที่ 114 เทพหมาป่าโมโรถูกยิงโดยปืนไฟแล้วร่วงตกหน้าผาไป.....	114

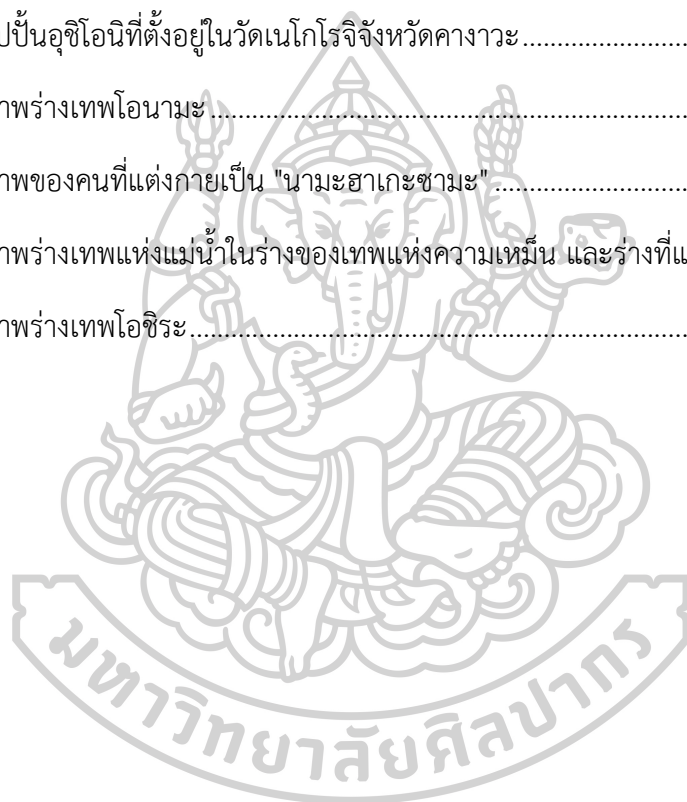
ภาพที่ 115 โคตามะปรากฏกายต่อหน้าอะชิทากะและโคโรซุ .....	115
ภาพที่ 116 ต้นไม้ใหญ่ที่อยู่ใจกลางป่าแห่งเทพซิชิกามิ .....	116
ภาพที่ 117 อะชิทากะรีบเอาแขนต้องคำสาปที่ควบคุมไม่ได้จุ่มลงไปบ่อน้ำในป่าศักดิ์สิทธิ์ .....	117
ภาพที่ 118 ด้วยพลังของเทพซิชิกามิ ทำให้อะชิทากะและโคโรซุฟื้นคืนพลังขึ้นมา .....	117
ภาพที่ 119 คนในหมู่บ้านต่างสงสัยว่าโคโรซุเป็นวิญญาณหรือไม่.....	118
ภาพที่ 120 เทพสุกรนาโกะ และเหล่าหมูป่าร่วมกันเข้าจูโจมที่มันของพวกมนุษย์ที่มาบุกทำลายป่า .....	119
ภาพที่ 121 ผู้ป่วยโรคเรื้อนที่อยู่ในส่วนลับของโลहनนคร .....	120
ภาพที่ 122 หญิงชาวโลहनนครที่ต้องการล้างแค้นให้กับสามีของตน ที่ถูกพวกหมาป่าสังหาร.....	122
ภาพที่ 123 ในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่ชั้นพาอะชิทากะมารักษาบาดแผล มีซากโครงกระดูกสัตว์อยู่ด้วย .	123
ภาพที่ 124 พี่ชพรรณงอกขึ้นมาบริเวณที่เท้าของเทพซิชิกามีย่ำลงไป และเน่าสลายไปในพริบตา..	123
ภาพที่ 125 เทพสุกรตาบอด โอคโคโตะ และพวกพ้องเผ่าพันธุ์หมูป่า .....	124
ภาพที่ 126 หญิงชาวโลहनนครร่วมใจกันปกป้องเมือง .....	125
ภาพที่ 127 โอคโคโตะที่กำลังใกล้ตายคิดว่าพวกมนุษย์ที่ปลอมตัวมาเป็นพวกพ้องของตน .....	125
ภาพที่ 128 อะชิทากะช่วยชันออกมาจากตัวโอคโคโตะและนำร่างของเธอลงไปในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ .	126
ภาพที่ 129 ซิชิกามิมอบความตายให้แก่โอคโคโตะ และโมโร .....	127
ภาพที่ 130 ซิชิกามิล้มลงแล้วกลายเป็นพายุทำลายทุกสิ่ง.....	128
ภาพที่ 131 หลังจากพายุซิชิกามิพัดผ่านไป พี่ชพรรณต่าง ๆ กิ่งอกเงยขึ้นมาปกคลุมทุกท้องที่.....	128
ภาพที่ 132 หลังจากทุกอย่างสงบลง ในป่าแห่งนี้ปรากฏให้เห็นโคตามะหลงเหลืออยู่ 1 ตน.....	130
ภาพที่ 133 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในเรื่อง Princess Mononoke ...	131
ภาพที่ 134 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่อง "คะมิ" ในเรื่อง Princess Mononoke.....	132
ภาพที่ 135 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายในเรื่อง Princess Mononoke .....	133
ภาพที่ 136 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ในเรื่อง Princess Mononoke .....	133

ภาพที่ 137 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจในเรื่อง Princess Mononoke .....	134
ภาพที่ 138 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืนในเรื่อง Princess Mononoke .....	134
ภาพที่ 139 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ในเรื่อง Princess Mononoke	134
ภาพที่ 140 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในเรื่อง Princess Mononoke.....	135
ภาพที่ 141 ภาพหมู่บ้านเอะมิชิ.....	136
ภาพที่ 142 ตัวบ้านของแม่เผ่าพยากรณ์ (A) บ้านของชาวบ้าน (B) เสาขนาดใหญ่ (C) .....	137
ภาพที่ 143 ทางเข้าหมู่บ้านที่มีลักษณะเหมือนโทโอรุ .....	138
ภาพที่ 144 จิเซะบ้านโบราณของเผ่าโอนู (ซ้าย) และทาเทอานะซิจิคุเคียวบ้านในยุคโจมงของประเทศญี่ปุ่น (ขวา).....	138
ภาพที่ 145 ธรรมชาติที่สมบูรณ์ของป่าบนเกาะยากุชิมะ .....	139
ภาพที่ 146 ตัวอย่างภาพวาดฉากป่าของเทพแห่งพงไพร .....	140
ภาพที่ 147 ภาพบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์.....	140
ภาพที่ 148 ภาพโดยรวมของโลหะนคร.....	141
ภาพที่ 149 ลักษณะประตูเมืองของโลหะนคร .....	142
ภาพที่ 150 ตัวอย่างภาพร่างของอะชิทากะ .....	143
ภาพที่ 151 ตัวอย่างภาพร่างเจ้าหญิงโมโนโนะเคะหรือซัน .....	144
ภาพที่ 152 ตัวอย่างภาพร่างของเอโบชิ .....	146
ภาพที่ 153 ตัวอย่างภาพร่างของโมโร.....	147
ภาพที่ 154 ตัวอย่างภาพของโอคโคโตะ .....	148
ภาพที่ 155 ตัวอย่างภาพนาโกะ .....	149
ภาพที่ 156 ตัวอย่างภาพร่างของชิซิกามิ.....	151
ภาพที่ 157 ภาพชิซิกามิในร่างของผู้สัจธรรมคำคีน (Didarabochi).....	152
ภาพที่ 158 ตัวอย่างภาพร่างของโคตามะ .....	153

ภาพที่ 159 ภาพโทรอิโต้ต้นไม้ใหญ่ และภาพศาลเจ้าเล็ก ๆ มากมาย.....	155
ภาพที่ 160 ภาพหินแกะสลักที่ยืนเฝ้าทางเข้าอุโมงค์ลึกลับ .....	155
ภาพที่ 161 เมื่อไฟในคอมพิวเตอร์ วิญญาณต่าง ๆ จะปรากฏกายออกมา .....	156
ภาพที่ 162 พ่อของจิสึโระที่กลายเป็นหมู.....	157
ภาพที่ 163 ทางกลับไปยังปากอุโมงค์กลายเป็นแม่น้ำที่คึกคักเต็มไปด้วยแสงไฟ .....	157
ภาพที่ 164 เหล่าภูตและเทพต่าง ๆ ททยอยเดินออกมาจากรือ .....	158
ภาพที่ 165 ฮาคูใช้พลังของตนรักษาขาให้จิสึโระ .....	159
ภาพที่ 166 เหล่าเทพต่าง ๆ กำลังแช่น้ำร้อนอย่างผ่อนคลาย .....	160
ภาพที่ 167 ฮาคูมอบข้าวปั้นรูปสามเหลี่ยมให้จิสึโระ .....	161
ภาพที่ 168 รูปของ "ฮาราอิคุชิ".....	162
ภาพที่ 169 เทพแห่งความเหินขณะกำลังอาบน้ำร้อน.....	162
ภาพที่ 170 ชยะที่อยู่ในตัวเทพแห่งความเหิน.....	163
ภาพที่ 171 ทุกคนร่วมแรงร่วมใจกันช่วยเหลือเทพแห่งความเหิน .....	163
ภาพที่ 172 จิสึโระมองเห็นเมืองกลางทะเลจากริมระเบียง .....	164
ภาพที่ 173 เชือกซิเมะนะวะะที่กั้นอยู่ที่ทางเข้าอ่างอาบน้ำ.....	165
ภาพที่ 174 จิสึโระโชว์เลือดที่เปื้อนมือให้โบคุ .....	165
ภาพที่ 175 จิสึโระนำดั่งโงะให้ฮาคูกิน และสำรอกออกมาเป็นแมลงประหลาด .....	166
ภาพที่ 176 การเล่นเกมโบราณที่เรียกว่า "เอ็นกะโงะ" .....	166
ภาพที่ 177 วิญญาณไร้หน้ากิดังโงะเทพแม่น้ำเข้าไปจึงสำรอกสิ่งที่กินเข้าไปออกมาหมด.....	167
ภาพที่ 178 ที่รัตผมซึ่งทำจากเส้นใยจากธรรมชาติ.....	168
ภาพที่ 179 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในเรื่อง Spirited Away.....	169
ภาพที่ 180 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่อง "คะมิ" ในเรื่อง Spirited Away .....	170
ภาพที่ 181 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายในเรื่อง Spirited Away.....	170

ภาพที่ 182 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ในเรื่อง Spirited Away .....	171
ภาพที่ 183 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจในเรื่อง Spirited Away .	171
ภาพที่ 184 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืนในเรื่อง Spirited Away .....	171
ภาพที่ 185 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ในเรื่อง Spirited Away .....	172
ภาพที่ 186 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในเรื่อง Spirited Away.....	172
ภาพที่ 187 ภาพร่างอุโมงค์ทางเข้าโลกแห่งวิญญาณ.....	173
ภาพที่ 188 ภาพหินแกะสลักหน้าตาเหมือนมนุษย์ ที่ยื่นอยู่หน้าทางเข้าอุโมงค์ .....	174
ภาพที่ 189 ภาพร่างของย่านร้านอาหารที่กลับเวลากติ และเวลาที่วิญญาณออกมา .....	175
ภาพที่ 190 ภาพร่างโรงอาบน้ำอะบะบุระยะ .....	176
ภาพที่ 191 ภาพการทำมิโซะในฟิธีฮารานิ.....	177
ภาพที่ 192 ตัวอย่างภาพร่างของจิจิโระ .....	178
ภาพที่ 193 ตัวอย่างภาพร่างพ่อและแม่ของจิจิโระ .....	179
ภาพที่ 194 ตัวอย่างภาพร่างยูบาบาและเซนึบา.....	180
ภาพที่ 195 ตัวอย่างภาพร่างฮาคุในร่างคนและร่างมังกร .....	181
ภาพที่ 196 ภาพวาดของคุระโอะคามิ โดยโอคาตะ เก็คโค (1895-1920).....	182
ภาพที่ 197 ภาพวาด “มิซุจิ” ในสมัยเอโดะโดยเคไซ เอเซ็น (1790-1848).....	182
ภาพที่ 198 ภาพวาดคามางิในสตอรี่บอร์ด .....	183
ภาพที่ 199 ภาพวาด “ทซึจิกุโมะ” จากส่วนหนึ่งในม้วนคัมภีร์ “ทซึจิกุโมะโซชิ” .....	184
ภาพที่ 200 ตัวอย่างภาพร่างลิน.....	184
ภาพที่ 201 ภาพจิ้งจอกเก้าหางในร่างของหญิงสาว วาดโดย “ชายูเมะ ทาจิบานะ” (1892-1970)	185
ภาพที่ 202 ภาพสุสุวาทาริได้รับอาหารเป็นขนม .....	186
ภาพที่ 203 ภาพร่างภูตกบต่าง ๆ.....	187
ภาพที่ 204 ภาพร่างภูตทากต่าง ๆ.....	188

ภาพที่ 205 ภาพร่างดั้งเดิมของวิญญานไร้หน้า .....	189
ภาพที่ 206 ภาพร่างเทพคาสุกะ .....	190
ภาพที่ 207 ภาพนักแสดงระบำสวมหน้ากากโศกเม็ง .....	190
ภาพที่ 208 ภาพร่างเทพโอโทธิ .....	191
ภาพที่ 209 ภาพเทพอุชิโอนิ .....	192
ภาพที่ 210 ภาพวาดอุชิโอนิตามความเชื่อของจังหวัดชิมาเนะ .....	192
ภาพที่ 211 รูปปั้นอุชิโอนิที่ตั้งอยู่ในวัดเนโกโรจิจังหวัดคางาวะ .....	193
ภาพที่ 212 ภาพร่างเทพโอนามะ .....	193
ภาพที่ 213 ภาพของคนที่ตั้งกายเป็น "นามะฮาเกะซามะ" .....	194
ภาพที่ 214 ภาพร่างเทพแห่งแม่น้ำในร่างของเทพแห่งความเห่หมั้น และร่างที่แท้จริง .....	195
ภาพที่ 215 ภาพร่างเทพโอชิระ .....	196





## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติเป็นอย่างมาก คนญี่ปุ่นจะมีความชื่นชมหลงใหล เกรงกลัว และให้เคารพต่อธรรมชาติ ด้วยเหตุดังกล่าวจึงมีวิถีชีวิตที่ให้ความสำคัญกับการอยู่ร่วมกับธรรมชาติ การผสมกลมกลืนกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นดูได้จากหลักฐานที่ปรากฏให้เห็นใน ศาสนา ศิลปะ วรรณกรรม และจากจารีตประเพณีต่าง ๆ เช่น แนวความคิดในศาสนาชินโต ที่ให้ความสำคัญกับเทพเจ้าต่าง ๆ (คะมิ) ที่มีรากฐานมาจากสรรพสิ่งในธรรมชาติ มีการสร้างศาลที่มีลักษณะตามแบบธรรมชาติ วัฒนธรรมการจัดดอกไม้ (อิเคบะนะ) การเลี้ยงบอนไซ พิธีการชงชาและการดื่มชา การประพันธ์บทกลอนไฮกุ การจัดสวนแบบต่าง ๆ เป็นต้น มีผู้เสนอแนวคิดเรื่องทัศนคติที่มีต่อธรรมชาติของคนญี่ปุ่นที่สำคัญไว้ 3 ประการ ได้แก่

1. ธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์ ไม่ใช่ทาสรับใช้
2. มนุษย์และธรรมชาติไม่ได้มีรากฐานที่แตกต่างกัน
3. ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาตินั้นสอดประสานกลมกลืนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน<sup>1</sup>

ดังนั้น แม้ประเทศญี่ปุ่นจะมีความเจริญทางด้านอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีมากเท่าไร แต่ก็ยังให้ความสำคัญต่อพื้นที่ของป่าไม้ ภูเขา ทะเล หรือสัดส่วนของพื้นที่ที่เป็นธรรมชาติเป็นอย่างมากเช่นกัน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน เช่น ญี่ปุ่นมีการบัญญัติให้ทุกวันที่ 20 กรกฎาคมของทุกปี เป็นวันแห่งทะเล (อุมิโนะฮิ) ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการระลึกในบุญคุณของทะเลที่มีต่อชาวญี่ปุ่นนั่นเอง

แนวความคิดทางด้านศาสนาก็นับเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้คนญี่ปุ่นมีความผูกพันกับธรรมชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศาสนาชินโตที่เป็นศาสนาเก่าแก่ และเป็นศาสนาพื้นเมืองดั้งเดิมของชนชาติญี่ปุ่นเกิดขึ้นมาควบคู่กับประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน คำว่าชินโตนั้นมาจากตัวอักษรจีน หรืออักษรคันจิ 2 ตัวรวมกัน คือ 神 ออกเสียงว่า ชิน (shin) หรือ คะมิ (kami) ที่

---

<sup>1</sup> Yuriko Saito, "The Aesthetic Appreciation of Nature: Western and Japanese Perspectives and Their Ethical Implications" (Thesis (Ph. D.), University of Wisconsin-Madison, 1983), 47.

แปลว่าพระเจ้า กับ 道 ออกเสียงว่า โต (tou) หรือ โด (dou) แปลว่าวิถีหรือศาสตร์วิชา ดังนั้น ชินโต (神道) จึงหมายถึง วิถีของพระเจ้า หลักคำสอนของศาสนาชินโตนั้นมุ่งเน้นไปที่คำสอนเรื่องเทพเจ้าต่าง ๆ ซึ่งเทพเจ้าหรือคะมินั้น ไม่ได้อยู่ในรูปแบบของคนเท่านั้น สัตว์ต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงพลังที่พิเศษและโดดเด่น ก็เรียกได้ว่าคะมิทั้งสิ้น นอกจากนั้นยังมีคะมิที่เป็นสิ่งร้ายกาจและประหลาดลึกลับที่ผู้คนทั่วไปเกรงกลัวอยู่ด้วยเช่นกัน<sup>2</sup> นอกจากนี้เรื่องการให้ความสำคัญกับเทพเจ้าแล้ว ศาสนาชินโตยังสอนเรื่องจริยธรรมต่าง ๆ ไว้ด้วย โดยมีทั้งหมด 5 ข้อ ได้แก่ ความกล้าหาญ ความขลาดเป็นความขัว ความรักดีความสะอาด และการมีชีวิตแบบธรรมชาติ<sup>3</sup> จะเห็นได้ว่าหลักคำสอนของศาสนาชินโตนั้นเป็นการปลูกฝังความคิดและทัศนคติที่มีต่อธรรมชาติให้กับคนญี่ปุ่นอย่างชัดเจน

ทัศนคติและมุมมองที่มีต่อธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแขนงต่าง ๆ ทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม ดนตรี นาฏศิลป์ รวมถึงงานภาพยนตร์อีกด้วย นอกจากนี้ปัจจุบันยังมีภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในวัฒนธรรมญี่ปุ่น นั่นคือ ภาพยนตร์แอนิเมชัน

ภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศญี่ปุ่นส่วนหนึ่งสร้างขึ้นมาเพื่อตอบสนองกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและวัยรุ่นซึ่งมักจะมีเนื้อหาที่มุ่งเน้นไปที่การผจญภัย และการต่อสู้ที่มีแอคชั่นที่รวดเร็วรุนแรง ใส่เอฟเฟกต์ที่ตระการตา เพื่อความสนุกเพลิดเพลิน มีสตูดิโอต่าง ๆ มากมายสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันออกมาอย่างต่อเนื่อง อย่างเช่นแมดเฮาส์ (MADHOUSE) ที่สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดังอย่าง Metropolis (2001) โปรดักชันไอจี (Production I.G) ที่สร้าง Ghost in the shell (1995) แต่ยังมีสตูดิโอที่นำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความโดดเด่น และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูงนั่นคือ สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ที่สร้างผลงานที่อยู่ในความทรงจำของผู้คนมากมายทั่วโลก เช่น โทโทโร่เพื่อนรัก (My Neighbor Totoro) มิติวินญานมหัศจรรย์ (Spirited Away) และปีกแห่งฝัน วันแห่งรัก (The Wind Rises) เป็นต้น

สตูดิโอจิบลิก่อตั้งขึ้นเมื่อปี ค.ศ.1985 โดยฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) ผู้ที่หลงใหลในภาพยนตร์แอนิเมชันมาตั้งแต่วัยเด็ก และเป็นผู้กำกับที่เคยทำงานอยู่กับสตูดิโอแอนิเมชันชื่อดังของญี่ปุ่นนั่นคือโตเอ (Toei Douga) ในช่วงนั้นการ์ตูนแอนิเมชันเป็นนิมอย่างมาในประเทศญี่ปุ่น ทำให้ระบบอุตสาหกรรมเข้ามามีอิทธิพลครอบงำระบบความคิดและวิธีการทำงานของคนในวงการแอนิเมชัน ส่งผลให้เขาไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นอิสระตามที่ใจต้องการ หลังจากที่ย้ายตัวออกมาก่อตั้งสตูดิโอจิบลิแล้ว ภาพยนตร์แอนิเมชันแต่ละเรื่องที่กำลังกำกับโดยฮายาโอะ มียาซากิ

<sup>2</sup> ทวีวัฒน์ ปุณศรีกรวิวัฒน์, ศาสนาและปรัชญาในจีน ทิเบตและญี่ปุ่น (กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2545), 266.

<sup>3</sup> จินดา จันทร์แก้ว, ศาสนาปัจจุบัน, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2532), 111-112.

ล้วนแล้วแต่เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพดีเยี่ยม และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเรื่อง มิติวิญญาณมหัศจรรย์ (Spirited Away, 2001) ที่ประสบความสำเร็จสูงสุดถึงขั้นชนะรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยม (Best Animated feature film) ในปี 2002 มาได้ ส่งผลให้ชื่อของเขากลายเป็นที่รู้จักกว้างขวางขึ้นในระดับโลก

จุดเด่นของภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลินั้นคือ นอกจากจะเป็นแอนิเมชันแบบสองมิติที่มีลายเส้นที่เรียบง่ายเป็นเอกลักษณ์แล้ว ทางด้านเนื้อหาของเรื่องยังมีความแตกต่าง โดยที่จะให้ความสำคัญกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาการดำรงชีวิตมากกว่าผลงานแอนิเมชันอื่น ๆ ในยุคนั้น ซึ่งมุ่งเน้นการนำเสนอเรื่องราวที่ตื่นเต้นแอคชั่นผจญภัย หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ที่ล้ำสมัย นอกจากนั้นแล้วเรื่องราวต่าง ๆ ของสตูดิโอจิบลิยังมีมิติที่เชื่อมโยงกับ ระบบความคิดหรือมุมมองตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก และมีการนำเอาแนวคิดและมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในแบบญี่ปุ่นมาใช้ ทำให้ภาพยนตร์ของพวกเขาสามารถจับใจคนร่วมสมัยในกระแสนิยมธรรมชาติได้เป็นอย่างดี

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติเป็นส่วนสำคัญที่ส่งอิทธิพลต่อมุมมองด้านความงามที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของญี่ปุ่น ดังนั้นการที่จะศึกษาหรือชื่นชมความงามของศิลปะญี่ปุ่นให้เข้าใจลึกซึ้ง จึงควรมีความเข้าใจในพื้นฐานมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นด้วย งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งที่จะศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะมิยาซากิ แสดงให้เห็นถึงกลวิธีในการนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติมาใช้ในองค์ประกอบต่าง ๆ ของงานภาพยนตร์

### ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด และมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการตีความเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และกระบวนการการนำเสนอความเชื่อนั้นออกมาเป็นภาพและเรื่องราว

### ขอบเขตการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของญี่ปุ่นในแง่มุมต่าง ๆ ทั้งด้านวัฒนธรรม ศาสนา และปรัชญา โดยจะนำผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิที่กำกับภาพยนตร์โดยฮายาโอะ มิยาซากิ ที่มีทั้งหมด 12 เรื่อง เลือกมาศึกษาและวิเคราะห์อย่างละเอียด 2 เรื่อง ได้แก่

- เจ้าหญิงโมโนโนะเคะ (Princess Mononoke, 1997)

- มิติวิญญาณมหัศจรรย์ (Spirited Away, 2001)

และที่เหลืออีก 10 เรื่องจะใช้รายละเอียดบางจุดเพื่อสนับสนุนในบางประเด็น

### ขั้นตอนของการศึกษา

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ ทั้งเรื่องแนวคิดหลักของเรื่อง การเขียนบท การออกแบบฉาก ตัวละคร และ ศึกษาเรื่องวัฒนธรรม ศาสนา ปรัชญา และเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิด ความเชื่อ ตำนาน หรือทัศนคติที่มีต่อธรรมชาติของคนญี่ปุ่น โดยจำแนกเป็นประเภทให้เห็นได้ชัดเจน

3. ชมภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิที่กำกับโดยฮายาโอะ มียาซากิ ทั้ง 12 เรื่อง

4. นำข้อมูลและความรู้จากการศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด หรือทัศนคติที่มีต่อธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์กับที่ปรากฏในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ ที่เลือกมาแล้ว 2 เรื่อง และเลือกบางประเด็นในอีก 10 เรื่องที่เหลือ

5. สรุปผลที่ได้จากการวิเคราะห์ เพื่อให้เข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

### นิยามศัพท์เฉพาะ

ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) คือ ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพ หรือวัตถุ โดยทำการวาดภาพให้ภาพหรือวัตถุเคลื่อนไหวจากนั้นจึงถ่ายภาพทีละภาพ เพื่อให้ภาพเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับ ซึ่งเมื่อนำภาพเหล่านั้นมาติดต่อกัน และฉายผ่านเครื่องฉายภาพยนตร์ จะได้ภาพเคลื่อนไหวเกิดขึ้น

แอนิเมเตอร์ (Animator) คือ ผู้ผลิตหรือวาดภาพเคลื่อนไหวในงานภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งแบ่งเป็น ผู้วาดและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) และ ผู้วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Between)

เซล (Cel) คือ แผ่นเซลลูลอยด์ใส ใช้แทนกระดาษในการวาดภาพเคลื่อนไหวแอนิเมชัน สามารถลงสีได้ โดยเรียกแอนิเมชันที่วาดลงบนแผ่นเซลว่า “เซล แอนิเมชัน” (Cel Animation)

การ์ตูนมังงะ (Manga) คือ คำใช้เรียกการ์ตูนญี่ปุ่น มาจากตัวอักษรคันจิ 漫画 อ่านว่า “มังงะ” ภายหลังกลายเป็นคำที่ใช้กันทั่วไปในหมู่นักเขียนและนักอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นทั่วโลก

ลิมิเต็ด แอนิเมชัน (Limited Animation) คือ เทคนิคการสร้างแอนิเมชันที่รวดเร็ว และผลิตได้จำนวนมาก โดยการลดจำนวนเฟรมในการวาดภาพเคลื่อนไหว ใช้แผ่นเซลลูลาร์ ทำภาพเคลื่อนไหวเฉพาะส่วน เช่น ขยับเฉพาะหัว ขยับเฉพาะแขน เป็นต้น เพื่อรองรับกับงานโปรดักชันที่มีการแข่งขันกันสูงมากในประเทศญี่ปุ่น คิดค้นโดยแอนิเมเตอร์ชื่อดัง “โอซามุ เทซูกะ” (Osamu Tezuka)

คะมิ (Kami / 神) หมายถึงพระเจ้าในความเชื่อของศาสนาชินโตในประเทศญี่ปุ่น ซึ่งจะมีความแตกต่างจากความของพระเจ้าในความเชื่อทางศาสนาตะวันตก

เคกะระ (Kegare / 汚れ) เป็นคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นหมายถึง มลทิน หรือสิ่งแปดเปื้อนสกปรก ตามความเชื่อในศาสนาชินโต โดยเราสามารถชำระล้างเคกะระได้โดยการทำพิธีทางศาสนาที่เรียกว่า “มิโซจิ” (Misogi / 禊) และ “ฮาราเอะ” (Harae / 禊)

มิโซจิ (Misogi / 禊) เป็นวิธีการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ด้วยน้ำ ตามความเชื่อของศาสนาชินโต

ฮาราเอะ (Harae / 禊) เป็นคำศัพท์ภาษาญี่ปุ่นที่หมายถึงพิธีกรรมที่จัดขึ้นเพื่อเป็นการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ โดยสิ่งทีนำมาใช้ในการชำระล้างมีได้หลายสิ่ง เช่น น้ำ เกลือ เป็นต้น

มะโกโคโระ (Magokoro / 真心) เป็นแนวคิดทางศาสนาชินโตว่าด้วยเรื่องของหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ และความเที่ยงธรรม

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถเข้าใจกลวิธีการนำเอาแนวคิดและมุมมองของฮายาโอะ มียาซากิ ที่นำมาสร้างเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก
2. เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ที่เชื่อมโยงคติความเชื่อทางศาสนาในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ผ่านการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งถือว่าเป็นศิลปะแขนงหนึ่งของญี่ปุ่น
3. สามารถนำเอาความรู้ความเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ไปใช้ประยุกต์ในการชื่นชมศิลปะในรูปแบบอื่น ๆ ของประเทศญี่ปุ่นได้

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### ประวัติศาสตร์และพัฒนาการอุตสาหกรรมภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่น

ความพยายามสร้างสรรค์งานแอนิเมชันชิ้นแรกสุดของญี่ปุ่นที่มีการค้นพบ คาดว่าถูกเขียนขึ้นตั้งแต่ปีค.ศ. 1907 ในชื่อผลงานว่า “คะทสึโดชะชิน” (Katsudou Shashin) เป็นภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ ประมาณ 3 วินาที แสดงให้เห็นเด็กชายคนหนึ่งในชุดกะลาสีเรือกำลังเขียนตัวอักษรคันจิบนกระดานด้วยคำว่า “คะทสึโดชะชิน” และหันมาทำความเคารพกับคนดู

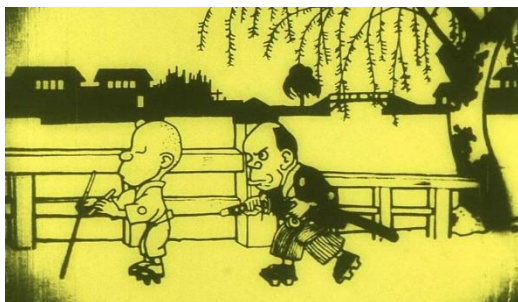


ภาพที่ 1 ภาพเคลื่อนไหวสั้น ๆ ชื่อผลงานว่า "คะทสึโดชะชิน"

ที่มา: Wikipedia, “Katsudou Shashin,” accessed March 21, 2017, available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Katsud%C5%8D\\_Shashin](https://en.wikipedia.org/wiki/Katsud%C5%8D_Shashin)

จากนั้นในปีค.ศ. 1917 จึงมีการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่องสั้นขึ้นมากมายในญี่ปุ่น โดยแกนนำหลักที่สร้างผลงานแอนิเมชันในช่วงนั้นได้แก่ โอเต็น ชิโมะคาวะ (Oten Shimokawa) (1892-1973) จุนอิชิ โคอุจิ (Jun'ichi Kou'uchi) (1886-1970) และ เซทาโร่ คิตะยะมะ (Seitarou Kitayama) (1888-1945) ซึ่งทั้ง 3 ท่านนี้ ต่อมาได้รับฉายาให้เป็น “บิดาแห่งแอนิเมชันญี่ปุ่น” ผลงานที่โดดเด่นในยุคนี้ ได้แก่ *Namakura Gatana* โดยจุนอิชิ โคอุจิ *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki, Dekobo shingacho – Meian no shippai* โดยโอเต็น ชิโมะคาวะ ส่วน เซทาโร่ คิตะยะมะ มักจะนำเอานิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นมาทำเป็นแอนิเมชัน เช่นเรื่อง *Battle of a Monkey and a Crab* เป็นต้น นอกจากนั้นในปีค.ศ. 1918 คิตะยะมะยังได้ผลิตผลงานชื่อ *Taro the*

Sentry: Submarine ซึ่งถือได้ว่าเป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของญี่ปุ่น ที่ถูกนำไปแสดงที่ยุโรปในปีค.ศ. 1921<sup>4</sup>



ภาพที่ 2 ภาพจากเรื่อง "นามาคูระกะตะนะ" (ซ้าย) ภาพจากเรื่อง "เก็งคังบังโนะมากิ" (ขวา)

ที่มา (ซ้าย): Wikipedia, “List of anime by release date (pre-1939),” accessed March 21, 2017, available from [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_anime\\_by\\_release\\_date\\_\(pre-1939\)](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_anime_by_release_date_(pre-1939))

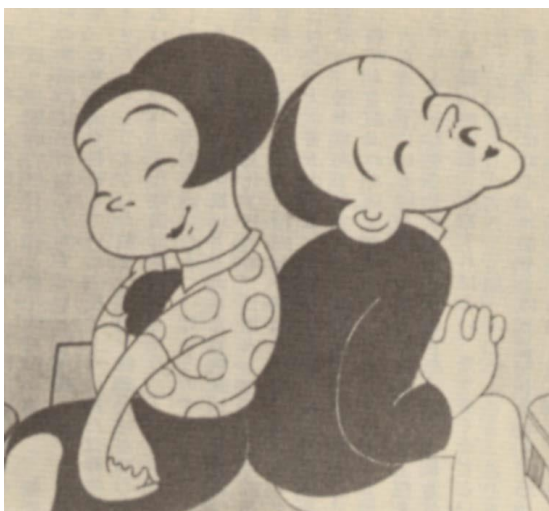
ที่มา (ขวา): “History of Anime,” accessed March 23, 2017, available from <https://www.timetoast.com/timelines/history-of-anime-2849db13-2653-4755-bdaa-ee037a8a4db7>

หลังจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวครั้งใหญ่ในแถบภูมิภาคคันโต (The Great Kanto Earthquake) ในปีค.ศ. 1923 ทำให้แวดวงแอนิเมชันของญี่ปุ่นต้องหยุดชะงักลงในช่วงเวลาสั้น ๆ หลังจากนั้นก็ค่อย ๆ เริ่มฟื้นฟู และกลับมาศึกษาค้นคว้าอีกครั้งหนึ่ง ในปีค.ศ. 1924-28 ซึ่งการผลิตงานแอนิเมชันนั้นเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างก้าวกระโดด ในช่วงนี้มีผลงานที่โดดเด่นเช่นเรื่อง *Usagi to Kame* (1924) ของคิตะยะมะ และเรื่อง *Ubasute yama* (1925) ของชานาเอะ ยามาโมโตะ (Sanae Yamamoto) (1898-1981) เรื่อง *Kirigami zaiku Saiyuki: Songoku monogatari* (1926) ของโนบุโร่ โอฟุจิ (Noburo Oofuji) (1900-1961) เรื่อง *Octopus Bone* (1927) ของยาสุจิ มุราตะ (Yasuji Murata) (1896-1966) นอกจากนี้ยังมีการผลิตงานแอนิเมชันแนวฮีโรติกขึ้นเป็นครั้งแรกโดยคิมุระ ฮะคุซัน (Kimura Hakuzan) ชื่อเรื่อง *Suzumibune* (1932)<sup>5</sup> ปีค.ศ. 1933 มีการสร้างผลงานแอนิเมชันเรื่อง *Chikara to Onna no Yo no Naka* โดยเคนโซ มาซาโอกะ (Kenzou

<sup>4</sup> Jerry Beck, *Animation Art from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & Cgi* (London: Flame Tree, 2004), 30.

<sup>5</sup> Giannalberto Bendazzi, *Animation : Volume I: Foundations - the Golden Age* (Boca Raton, FL: CRC Press, 2015), 184.

Masaoka) (1898-1988) ซึ่งเป็นแอนิเมชันเรื่องแรกที่ใช้เทคนิคการวาดภาพให้ตรงกับเสียงที่ถูกอัดไว้ก่อนล่วงหน้า หรือที่เรียกกันว่า “Talking Picture” หรือ “Talkies” และปีถัดมา มาซาโอกะสร้างผลงานเรื่อง *Chagama Ondo* (1934) ซึ่งเป็นแอนิเมชันเรื่องแรกของญี่ปุ่นที่ใช้เทคนิคเซลแอนิเมชัน (Cel Animation)<sup>6</sup> ตลอดทั้งเรื่อง



ภาพที่ 3 ภาพจากเรื่อง “จิคะระโตะ อนนะโนะโยะโนะนะคะ”

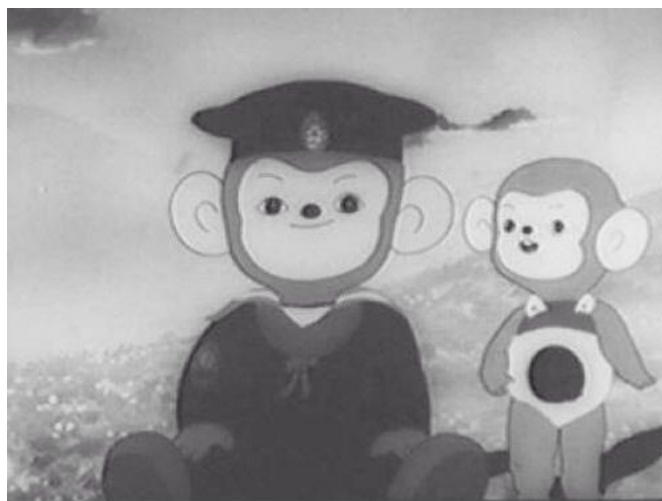
ที่มา: Wikipedia, “Chikara to Onna no Yo no Naka,” accessed March 21, 2017, available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Chikara\\_to\\_Onna\\_no\\_Yo\\_no\\_Naka](https://en.wikipedia.org/wiki/Chikara_to_Onna_no_Yo_no_Naka)

การเข้ามาของเทคนิคเซลแอนิเมชันทำให้วงการแอนิเมชันญี่ปุ่นเกิดการพัฒนารวดเร็ว แต่ต้นทุนในการผลิตจะค่อนข้างสูง ทำให้กลุ่มผู้ผลิตงานแอนิเมชันในช่วงนั้นจำเป็นต้องหาแหล่งเงินทุนใหม่ เช่น การทำแอนิเมชันเพื่อการโฆษณาทางการเมืองของรัฐบาล สื่อเพื่อการศึกษาของเด็ก และสื่อสำหรับโฆษณาสินค้า เป็นต้น เช่นเรื่อง *Momotaro: Umi no Shinpei* (1945) โดยผู้กำกับมิตสึโยะ เซโอะ (Mitsuyo Seo) (1911-2010) ที่ได้รับเงินสนับสนุนจากกองทัพเรือแห่งประเทศไทยญี่ปุ่นเพื่อใช้เป็นสื่อโฆษณาชวนเชื่อทางการเมือง สื่อถึงเรื่องความหวังและการแสวงหาความ

<sup>6</sup> Cel Animation คือ การใช้แผ่นเซลลูลอยด์ (Celluloid) ซึ่งมีลักษณะเป็นแผ่นใส วาดภาพเคลื่อนไหวด้วยมือที่ละเฟรมและซ้อนไปบนฉากหลัง (background) ซึ่งเป็นเทคนิคแบบดั้งเดิมของการทำแอนิเมชัน บางครั้งจึงเรียก Traditional Animation



สงบสุขในภาวะสงคราม ถือเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของญี่ปุ่น มีความยาว 74 นาที<sup>7</sup>



ภาพที่ 4 ภาพจากเรื่อง "โมโมทาโร่ ูมิโนะชิมเป"

ที่มา: Wikipedia, "Momotarou: Umi no Shinpei," accessed March 21, 2017, available from [https://pt.wikipedia.org/wiki/Momotar%C5%8D:\\_Umi\\_no\\_Shinpei](https://pt.wikipedia.org/wiki/Momotar%C5%8D:_Umi_no_Shinpei)

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลงในปีค.ศ. 1945 อุตสาหกรรมแอนิเมชันก็ค่อย ๆ ฟื้นฟู กลับขึ้นมามีบทบาทในญี่ปุ่นอีกครั้ง โดยมีสตูดิโอที่เป็นที่รู้จักกันดีในปัจจุบันอย่าง Toei Animation<sup>8</sup> ที่เดิมทีคือ Japan Animated Films ก่อตั้งในปีค.ศ. 1948 จากนั้นได้ควบรวมกับบริษัทภาพยนตร์ Toei ในปีค.ศ. 1956 ได้ผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องที่ 2 ของญี่ปุ่น ซึ่งเป็นเรื่องแรกที่เป็นภาพยนตร์สีอีกด้วยนั่นคือเรื่อง *Hakujaden (The Tale of the White Serpent)* ในปีค.ศ. 1958 มีความยาว 78 นาที และต่อมาอีก 3 ปีก็ได้ถูกนำไปฉายที่สหรัฐอเมริกา นับเป็นภาพยนตร์ที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักวาดแอนิเมชันรุ่นถัดมาในช่วงทศวรรษ 1960 และ 1970 เป็นอย่างมาก<sup>9</sup>

<sup>7</sup> Jonathan Clements and Helen McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917* (Stone Bridge Press, 2006), 574.

<sup>8</sup> บริษัทโทเอแอนิเมชันจำกัดเป็นบริษัทผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันของญี่ปุ่นก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 23 มกราคม ค.ศ. 1948 สร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันมาแล้วมากมายหลายเรื่อง ทั้งภาพยนตร์เรื่องยาว และภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์ เช่น อิคคิวซัง เซนต์เซย์ย่า ดราก้อนบอล เป็นต้น

<sup>9</sup> Mark W. Macwilliams, *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (M.E. Sharpe, 2008), 50.



ภาพที่ 5 ภาพจากเรื่อง "ฮะคุจาเด็น"

ที่มา: Yamaguchi Yasuo, "The Evolution of the Japanese Anime Industry," accessed March 31, 2017, available from <http://www.nippon.com/en/features/h00043/>

ในช่วงแรกของการผลิตงานแอนิเมชันของบริษัทโทเอแอนิเมชัน เน้นไปที่การดัดแปลงเรื่องราวจากตำนานพื้นบ้านของญี่ปุ่น เช่น *The Littlest Warrior* (1961) และ *The Little Prince and the Eight-Headed Dragon* (1963) แต่เรื่องราวของฝั่งตะวันตกนั้นไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนักในระดับนานาชาติ ดังนั้นจึงมีการนำเอานิทานพื้นบ้านของยุโรปมาดัดแปลงทำเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อให้ชาวต่างชาติเข้าถึงเรื่องราวได้ง่ายมากขึ้น เช่นเรื่อง *The Adventures of Sinbad the Sailor* (1962), *Gulliver's Travels Beyond the Moon* (1965) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำเอาการ์ตูนมังงะ<sup>10</sup>แนวไซ-ไฟ (Sci-fi) ที่เป็นที่ยอมรับและน่าสนใจมากกว่านิทานพื้นบ้านมาสร้างเป็นแอนิเมชันอีกมากมายในเวลาถัดมา<sup>11</sup>

<sup>10</sup> มังงะ (Manga) มาจากคำภาษาญี่ปุ่น 漫画 ใช้เรียกการ์ตูนช่องของญี่ปุ่น โดยปัจจุบันมังงะได้รับความนิยมรับจากคนญี่ปุ่นว่าเป็นงานจิตรศิลป์และวรรณกรรมรูปแบบหนึ่ง และถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นอีกด้วย

<sup>11</sup> Beck, *Animation Art from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*, 236.



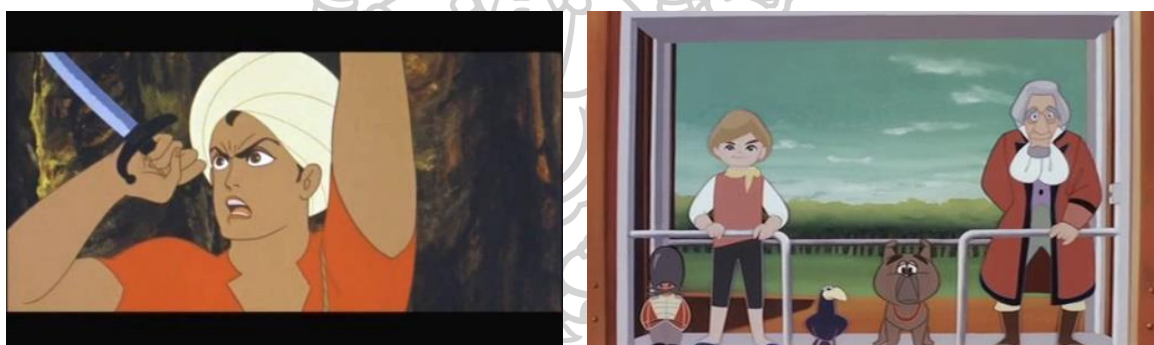
ภาพที่ 6 ภาพจากเรื่อง "The Little Warrior" (ซ้าย) และ "Little Prince and the Eight-Headed Dragon " (ขวา)

ที่มา (ซ้าย): "The Littlest Warrior," accessed March 31, 2017, available from

<https://www.themoviedb.org/movie/109715-anju-to-zushio-maru>

ที่มา (ขวา): Fred Patten, "Early Anime Features: Two 1960s Classics," accessed March 31, 2017,

available from <http://cartoonresearch.com/index.php/early-anime-features-two-1960s-classics/>



ภาพที่ 7 ภาพจากเรื่อง "The Adventures of Sinbad the Sailor" (ซ้าย) "Gulliver's Travels Beyond the Moon" (ขวา)

ที่มา: (ซ้าย): "Arabian Nights: The Adventures of Sinbad," accessed April 2, 2017, available from

<https://www.themoviedb.org/movie/85399-arabian-naito-shindobaddo-no-b-ken>

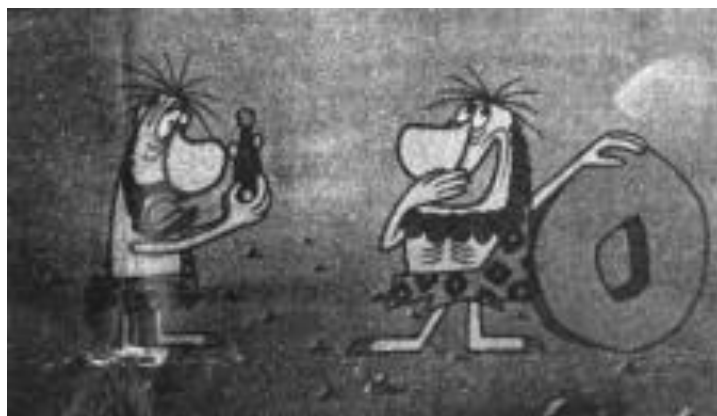
ที่มา: (ขวา): Christophe Silvey, "Gotta Watch - Calvin & Hobbes edition: Gulliver's Travels

**Beyond the Moon & Picnic Panic**" accessed April 2, 2017, available from

<http://www.tvmix.com/gotta-watch-calvin-hobbes-edition-gullivers-travels-beyond-the-moon-picnic-panic/123>

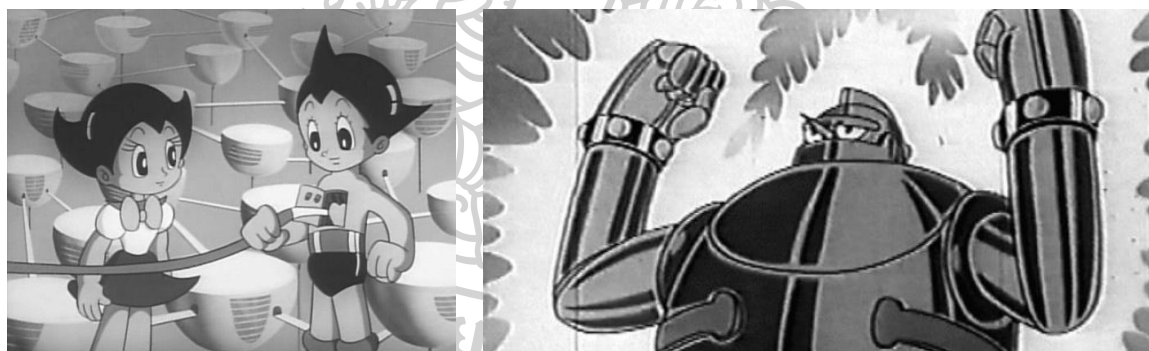
ในทศวรรษที่ 1960 แอนิเมชันเริ่มเข้ามายังพื้นที่สื่อใหม่ในช่วงนั้น นั่นคือโทรทัศน์ ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถแพร่กระจายผลงานแอนิเมชันได้อย่างแพร่หลายและรวดเร็ว โดยแอนิเมชันเรื่องแรก ที่นำมาฉายในโทรทัศน์คือเรื่อง *Otogi manga karenda* (1962) ซึ่งเป็นตอนสั้น ๆ เวลาฉาย 3 นาที มีทั้งหมด 312 ตอน และในปีถัดมา ผลงานแอนิเมชันซีรีส์ที่เป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงมากที่สุดเรื่องหนึ่ง

ของญี่ปุ่นเรื่อง *Tetsuwan Atomu*<sup>12</sup> (*Astro Boy*) ก็เริ่มฉายในปีค.ศ. 1963 นอกจากนั้นยังมีเรื่อง *Tetsujin 28 go* (*Gigantor*) และ *8 Man* เริ่มฉายในปีเดียวกัน ซึ่งแอนิเมชันเหล่านี้เป็นที่นิยมอย่างมากทั้งในญี่ปุ่น ยุโรปและอเมริกา



ภาพที่ 8 ภาพจากเรื่อง “Otogi manga karenda”

ที่มา: “Otogi Manga Calendar (1961-1964 anime series),” accessed March 31, 2017, available from [http://lostmediaarchive.wikia.com/wiki/Otogi\\_Manga\\_Calendar\\_\(1961-1964\\_anime\\_series\)](http://lostmediaarchive.wikia.com/wiki/Otogi_Manga_Calendar_(1961-1964_anime_series))



ภาพที่ 9 ภาพจากเรื่อง “Tetsuwan Atomu” (ซ้าย) “Tetsujin 28 go” (ขวา)

ที่มา: (ซ้าย): Riley Hutchins, “TV: Anime Turns 100! The Best Anime of Each Decade,” accessed March 31, 2017, available from <http://comicbook.com/anime/2017/01/06/tv-anime-turns-100-the-best-anime-of-each-decade/>

ที่มา: (ขวา): PiscesAmo, “THURSDAY CHRONICLE: Tetsujin 28,” accessed March 31, 2017, available from <http://www.crunchyroll.com/anime-feature/2016/11/24-1/chronique-du-jeudi-tetsujin-28>

<sup>12</sup> Tetsuwan Atomu หรือ Astro Boy เป็นแอนิเมชันที่สร้างมาจากซีรีส์การ์ตูนญี่ปุ่นชื่อดัง วาดโดย โอซามุ เทะซุกะ (Osamu Tezuka) ตั้งแต่ปี 1952 – 1968 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับหุ่นยนต์ชื่อ Astro boy

การที่แอนิเมชันเริ่มมาฉายในโทรทัศน์ด้วยความยาวตอนละ 30 นาที ส่งผลให้ทางสตูดิโอผู้ผลิตต้องประสบกับปัญหาด้านต้นทุนและระยะเวลาการผลิตที่จำกัด ทำให้รูปแบบของการผลิตงานแอนิเมชันต้องปรับตัวเข้าสู่ระบบอุตสาหกรรมแบบเต็มตัว มุ่งเน้นไปที่ความเร็วในการผลิตและการประหยัดต้นทุน โอซามุ เทะซุกะ เรียกวิธีการผลิตแอนิเมชันแบบนี้ว่า “Limited Animation” โดยจะลดจำนวนเฟรมในการวาดภาพเคลื่อนไหว ใช้แผ่นเซลซ้ำ ทำภาพเคลื่อนไหวเฉพาะส่วน เช่น ขยับเฉพาะหัว ขยับเฉพาะแขน เป็นต้น เพื่อประหยัดเวลาในการผลิต ส่งผลให้ Tetsuwan Atomu ประสบความสำเร็จ และสามารถสร้างผลกำไรอย่างมหาศาลให้กับ Mushi Production สตูดิโอของโอซามุ แต่อย่างไรก็ตามการใช้เทคนิค Limited Animation ก็ส่งผลทำให้ความสวยงาม ความลื่นไหลของภาพเคลื่อนไหวมีข้อจำกัด ไม่เหมือนตอนเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน<sup>13</sup>

ในปีค.ศ. 1965 Mushi production และโอซามุ ได้ผลิตแอนิเมชันซีรีส์แบบสี่เรื่องแรกที่ฉายทางโทรทัศน์ ชื่อเรื่อง *Jungle Emperor (Kimba the White Lion)* ด้วยทุนสนับสนุนจาก NBC (The National Broadcasting Company) เครือข่ายสถานีโทรทัศน์แห่งแรกของประเทศสหรัฐอเมริกา<sup>14</sup> หลังจากนั้นสตูดิโอแอนิเมชันต่าง ๆ ในญี่ปุ่น ก็มีการผลิตแอนิเมชันซีรีส์ออกมามากมาย เช่น *Sally the Witch (1966)*, *Princess Knight (1967)*, *GeGeGe no Kitarou (1968)*, *Mrs.Sazae (1969)*, *Tomorrow's Joe (1970)* เป็นต้น



ภาพที่ 10 ภาพจากเรื่อง "Kimba the White Lion"

ที่มา: “Kimba the White Lion,” accessed March 31, 2017, available from <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/c6/65/c0/c665c0850cd74423757a17f25f5aee10.jpg>

<sup>13</sup> Brigitte Koyama-Richard, *Japanese Animation : From Painted Scrolls to Pokémon* (Paris : Flammarion, 2010), 120.

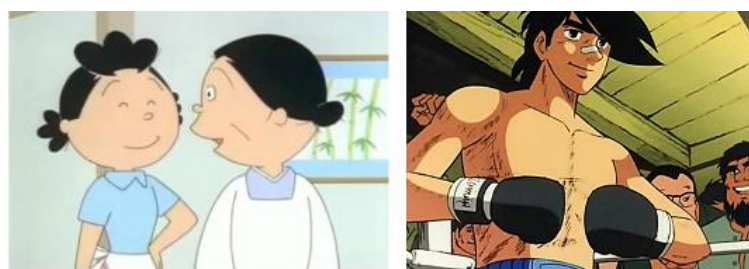
<sup>14</sup> Macwilliams, *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, 64.



(ก)

(ข)

(ค)



(ง)

(จ)

ภาพที่ 11 ภาพจากแอนิเมชันซีรีส์ที่ออกมาในช่วงยุค 70

(ก) Sally the Witch

(ข) Princess Knight

(ค) GeGeGe no Kitarou

(ง) Mrs.Sazae

(จ) Tomorrow's Joe

ที่มา (ก): “Sally the Witch,” accessed April 2, 2017, available from <https://pic.afisha.mail.ru/2192795/>

ที่มา (ข): “Princess Knight,” accessed April 2, 2017, available from <https://i.ytimg.com/vi/jd3RJMRF-vU/maxresdefault.jpg>

ที่มา (ค): “GeGeGe no Kitarou,” accessed April 2, 2017, available from <http://ddn.i.intere.st/p/10306495/image>

ที่มา (ง): “Mrs. Sazae,” accessed April 2, 2017, available from <http://sazaesan-kekeizu.up.seesaa.net/image/180879680.jpg>

ที่มา (จ): “Ashita no Joe,” accessed April 2, 2017, available from

[http://pm1.narvi.com/6318/514745781a467fc576fba3e5c24aa864673f35ec\\_hq.jpg](http://pm1.narvi.com/6318/514745781a467fc576fba3e5c24aa864673f35ec_hq.jpg)

ในทศวรรษที่ 1970 กลุ่มเป้าหมายของผู้ชมการ์ตูนแอนิเมชันเริ่มขยายมาที่นักเรียนประถมตอนปลายไปจนถึงมัธยมตอนต้น จากเดิมที่เคยเน้นไปที่เด็กเล็ก โดยเรื่องแนว Sci-fi เกี่ยวกับหุ่นยนต์ยักษ์ อวกาศและยานรบ หรือเรื่องเกี่ยวกับโลกอนาคต เป็นแนวทางหลักที่ได้รับความนิยม

อย่างมาก เช่น *Mazinger Z* (1972), *Doraemon* (1973), *Space Battleship Yamato* (1974), *Mobile Suit Gundam* (1979) เป็นต้น



(ก)



(ข)



(ค)



(ง)

ภาพที่ 12 ภาพการ์ตูนแนวไซ-ไฟ (Sci-fi)

(ก) Mazinger Z

(ข) Doraemon

(ค) Space Battleship Yamato

(ง) Mobile Suit Gundam

ที่มา (ก): “**Mazinger Z**,” accessed April 2, 2017, available from <https://pbs.twimg.com/media/CyyLcvPUUAAHy8N.jpg>

ที่มา (ข): “**Doraemon**,” accessed April 2, 2017, available from <https://i.ytimg.com/vi/KiS8QTFWnRM/hqdefault.jpg>

ที่มา (ค): “**Space Battleship Yamato**,” accessed April 2, 2017, available from <http://previously.tv/m/kotm-star-blazers-full.jpg>

ที่มา (ง): “**Mobile Suit Gundam**,” accessed April 2, 2017, available from <http://i.ytimg.com/vi/r-rCnoxo82E/mqdefault.jpg>

ในปีค.ศ. 1974 Zuiyo Eizo (Zuiyo Enterprises) ได้ผลิตแอนิเมชันเรื่อง *Heidi, Girl of the Alps* (1974) ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ต่อมา Zuiyo Eizo ได้เปลี่ยนกลายเป็น Nippon Animation ในปีค.ศ. 1975 และได้สร้างผลงานแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ นั้น

คือเรื่อง *Dog of Flanders* (1975) และ *Anne of Green Gables* (1979) ซึ่งเรื่องเหล่านี้เป็นการหยิบเอาวรรณกรรมคลาสสิกต่าง ๆ จากทั่วโลกมาดัดแปลง ทำให้คนจากประเทศต่าง ๆ สามารถเข้าถึงเนื้อหาของเรื่องได้ง่าย และสามารถส่งออกไปขายยังต่างประเทศได้ง่ายอีกด้วย



ภาพที่ 13 ภาพจากเรื่อง “Heidi, Girl of the Alps”

ที่มา: “Heidi,” accessed April 2, 2017, available from <https://franjavrost.wordpress.com/tag/heidi/>



ภาพที่ 14 ภาพจากเรื่อง “Dog of Flanders”(ซ้าย) “Anne of Green Gables” (ขวา)

ที่มา (ซ้าย): Shinaburo, “A Dog Of Flanders,” accessed April 2, 2017, available from <http://m.blog.daum.net/kmozzart/8047>

ที่มา (ขวา): “Anne of Green Gables,” accessed April 2, 2017, available from [https://i.ytimg.com/vi/Z5K\\_v0KoZ10/hqdefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/Z5K_v0KoZ10/hqdefault.jpg)

ทศวรรษที่ 1980 นับเป็นยุคทองของวงการแอนิเมชันญี่ปุ่น มีแอนิเมเตอร์ฝีมือดีเพิ่มขึ้นมามากมาย และเกิดสตูดิโออิสระขนาดเล็กขึ้นมาหลายแห่งเพื่อรองรับงานที่มีเพิ่มมากขึ้นในตลาด



อุตสาหกรรมแอนิเมชันที่กำลังเฟื่องฟูในขณะนั้น ซึ่งแอนิเมชันส่วนใหญ่จะเป็นการนำเอาเรื่องราวจากการ์ตูนมังงะที่มีชื่อเสียงมาดัดแปลงให้เป็นภาพยนตร์หรือซีรีส์ทางโทรทัศน์ โดยเป้าหมายของผู้ชมก็จะกว้างขึ้นไปถึงนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายและนักศึกษามหาวิทยาลัยด้วย ซึ่งภาพยนตร์แอนิเมชันของทางฝั่งอเมริกานั้นจะยังคงมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กเล็กมากกว่า<sup>15</sup> เรื่องที่เป็นที่นิยมในยุคนั้นได้แก่ *Urusei Yatsura* (1981), *Superdimensional Fortress Macross* (1982), *Armored Trooper Votoms* (1983), *Maison Ikkoku* (1986), *Kimagure Orange Road* (1987) เป็นต้น ในปีค.ศ. 1983 ได้เริ่มมีการนำเทคโนโลยีการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer generated imagery หรือ CGI) มาใช้ร่วมกับการทำแอนิเมชันเป็นครั้งแรกในเรื่อง *Golgo 13* (1983) โดยจะใช้ CGI เฉพาะฉากที่มีเฮลิคอปเตอร์ เนื่องจากข้อจำกัดด้านประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์สมัยนั้น<sup>16</sup> นอกจากนั้นแล้ว ในทศวรรษที่ 1980 ยังมีการพัฒนาสื่อในการเผยแพร่ผลงานแอนิเมชันอีกรูปแบบหนึ่งนั่นคือ “OVA” (Original Video Animation) หรือก็คือภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตขึ้นสำหรับเป็นวิดีโอโดยตรง ไม่ได้ฉายทางโทรทัศน์หรือโรงภาพยนตร์นั่นเอง ทำให้ในยุคนี้เริ่มมีการผลิตแอนิเมชันแบบอีโรติก หรือที่เรียกว่า Hentai เช่นเรื่อง *Lolita Anime* (1984) และ *Cream Lemon* (1984)



<sup>15</sup> Ibid., 53.

<sup>16</sup> Clements and McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, 217.



(ก)

(ข)

(ค)



(ง)



(จ)

ภาพที่ 15 ภาพจากการ์ตูนที่เป็นที่นิยมในยุค 90

(ก) Urusei Yatsura

(ข) Superdimensional Fortress Macross

(ค) Armored Trooper Votoms

(ง) Maison Ikkoku

(จ) Kimagure Orange Road

ที่มา (ก): “**Urusei Yatsura**,” accessed April 2, 2017, available from <http://imgur.com/ffNDfow>

ที่มา (ข): Guillermo Ríos, “**Macross: A parody in space**,” accessed April 2, 2017, available from <https://guillermocracia.blogspot.com/2014/05/macross-una-parodia-en-el-espacio.html>

ที่มา (ค): thedigitalpen, “**Classic Anime in Review - Armored Trooper Votoms**,” accessed April 2, 2017, available from <http://www.thechewns.com/anime/anime-reviews/anime-series-reviews/classic-anime-review-armored-trooper-votoms/>

ที่มา (ง): sexta-feira, “**Rumiko Takahashi**,” accessed April 2, 2017, available from <http://mundorumiko.blogspot.com/2014/02/rumiko-takahashi.html>

ที่มา (จ): “**Kimagure Orange Road**,” accessed April 2, 2017, available from <https://www.anisearch.de/anime/2103,kimagure-orange-road-tv/screenshots>



ภาพที่ 16 ภาพจากเรื่อง "Golgo 13" ซึ่งมีการใช้ CGI ในการวาดยานพาหนะ

ที่มา (ซ้าย): Prede, "Golgo 13: The Professional," accessed April 2, 2017, available from <https://predederva.files.wordpress.com/2010/08/golgo13-golgo2311.png>

ที่มา (ขวา): Gorkab, "Golgo 13 - Helicopter Attack (1983)," accessed April 2, 2017, available from <https://www.youtube.com/watch?v=-gcyZc3bhyM>

ในปีค.ศ. 1984 ฮายาโอะ มิยาซากิ อดีตแอนิเมเตอร์ Toei Animation ได้สร้างผลงานแอนิเมชันเรื่อง *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) ซึ่งได้รับคำชื่นชมว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดีที่สุดเรื่องหนึ่ง ณ ขณะนั้น ส่งผลให้เขาเริ่มมีชื่อเสียงในฐานะผู้กำกับและคนเขียนบทภาพยนตร์ หลังจากนั้นเขา และเพื่อนจึงก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ในปีค.ศ. 1985 และมุ่งเน้นในการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเป็นหลัก และประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก ในขณะที่ทาง Toei ได้นำผลงานการ์ตูนมังงะยอดนิยมของอาคิระ โทริยามะ (Akira Toriyama) เรื่อง *Dragon Ball* (1986) มาทำเป็นแอนิเมชันซีรีส์ ซึ่งได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม ในปีค.ศ. 1987 มีการสร้างแอนิเมชันซีรีส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายและผู้ชายขึ้นเป็นครั้งแรก นั่นคือเรื่อง *Kaze to Ki no Uta (The Poem of Wind and Trees)* ซึ่งเป็นที่นิยมในหมู่ผู้ชมที่เป็นผู้หญิง นอกจากนี้ในช่วงปลายของทศวรรษที่ 1980 ยังมีผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นการยกระดับคุณภาพของแอนิเมชันญี่ปุ่นทั้งทางด้านเนื้อหาและเทคนิคการเขียนภาพเคลื่อนไหว นั่นคือเรื่อง *Akira* (1988) โดยคัทซึโอะ โอโตะโมะ (Katsuhiro Ootomo)<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Macwilliams, *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*,



ภาพที่ 17 ภาพจากเรื่อง "Nausicaä of the Valley of the Wind"

ที่มา: "Nausicaä of the Valley of the Wind," accessed June 7, 2017, available from <http://www.tiff.net/films/nausicaa-of-the-valley-of-the-wind/>



ภาพที่ 18 ภาพจากเรื่อง "Dragon Ball"

ที่มา: Zachary David, "Dragon Ball Original 1986 Opening," accessed June 7, 2017, available from [https://www.youtube.com/watch?v=y\\_0APzy4BcU](https://www.youtube.com/watch?v=y_0APzy4BcU)



ภาพที่ 19 ภาพจากเรื่อง "Kaze to Ki no Uta"

ที่มา: "Kaze to Ki no Uta SANCTUS -Sei naru kana- (OAV)," accessed June 7, 2017, available from <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=821>



ภาพที่ 20 ภาพจากเรื่อง "Akira"

ที่มา: Plain Zero, "149: Akira," accessed June 7, 2017, available from <http://www.plainzero.com/podcast/akira>

ญี่ปุ่นประสบกับปัญหาวิกฤติเศรษฐกิจฟองสบู่แตกในปีค.ศ. 1991 ส่งผลให้สตูดิโอผลิตแอนิเมชันรายย่อยไม่สามารถดำเนินกิจการต่อได้และปิดตัวไปหลายราย แต่อย่างไรก็ตามยังมีสตูดิโอขนาดใหญ่ที่สามารถผลิตผลงานแอนิเมชันออกมาอย่างต่อเนื่อง เช่น สตูดิโอจิบลิ และโทเอแอนิเมชัน นอกจากนี้ยังมีสตูดิโอ Gainax ที่สามารถสร้างแอนิเมชันซีรีส์ที่ประสบความสำเร็จอย่างมากนั่นคือ *Neon Genesis Evangelion* (1995) และ Production I.G ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Ghost in the Shell* (1995) ที่เป็นที่ยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน บริษัท Madhouse ผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Perfect Blue* (1997) กำกับโดยซาโตชิ คง (Satoshi Kon) (1963-2010) ผู้กำกับฝีมือดีที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ ในปี 1997 มีแอนิเมชันซีรีส์ยอดนิยมสำหรับเด็กเกิดขึ้นนั่นคือเรื่อง *Pokemon* (1997) ซึ่งยังคงมีการผลิตเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ในปีค.ศ. 1998 มีแอนิเมชันซีรีส์เรื่องหนึ่งที่น่าสนใจ นั่นคือเรื่อง *Serial Experiments Lain* (1998) ซึ่งมีเนื้อหาที่ลึกซึ้งซับซ้อนมาก ๆ เกี่ยวกับปรัชญาเรื่องการมีอยู่ของตัวตน โลกของความจริง และการติดต่อสื่อสารเชื่อมโยงกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นแอนิเมชันแนวทดลองก็ว่าได้



ภาพที่ 21 ภาพจากเรื่อง "Neon Genesis Evangelion" (ซ้าย) "Ghost in the Shell" (ขวา)

ที่มา (ซ้าย): Patrick McFarland, "Evangelion: Group shot," accessed June 7, 2017, available from <http://miotd.com/2008/02/16/evangelion-group-shot/>

ที่มา (ขวา): Lorenza Negri, "NO ONE IN THE WORLD HAS EVER SEEN HIS BRAIN," accessed June 7, 2017, available from <http://www.mymovies.it/cinemanews/2017/140757/>



ภาพที่ 22 ภาพจากเรื่อง "Perfect Blue"

ที่มา: Luke Harrington, "Perfect Blue," accessed June 7, 2017, available from <http://www.moviezeal.com/review-perfect-blue/>



ภาพที่ 23 ภาพจากเรื่อง "Serial Experiments Lain"

ที่มา: "Serial Experiments Lain," accessed June 7, 2017, available from <http://aminoapps.com/page/anime/2534636/sril-xrins-lin>

เมื่อก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 การเขียนแอนิเมชันแบบดั้งเดิมที่เขียนด้วยมือทั้งหมดก็เริ่มที่จะหมดไป และหันมาใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วยมากขึ้น โดยภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกที่วาดขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์ทั้งหมดได้แก่เรื่อง *A.L.I.C.E. (1999)* ซึ่งภาพที่ออกมาจะดูแตกต่างจากแอนิเมชันญี่ปุ่นในขณะนั้นอยู่มาก สตูดิโอแอนิเมชันส่วนใหญ่มักจะใช้คอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในกระบวนการการลงสี และในส่วนของกาใส่เอฟเฟกต์ต่าง ๆ ให้กับภาพยนตร์ ซึ่งการใช้คอมพิวเตอร์มาช่วยจะสามารถควบคุมคุณภาพของผลงานได้ดีและสะดวกกว่าวิธีการดั้งเดิมเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นวิธีการที่ผสมผสานระหว่างการวาดแอนิเมชันแบบ 2 มิติ กับ 3 มิติ ก็สามารถทำออกมาได้ดี และเป็นเทคนิคที่สตูดิโอแอนิเมชันนิยมใช้กันมาจนถึงปัจจุบัน เช่นแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง *Last Exile (2003)*, *Ghost in the Shell Stand Alone Complex 1<sup>st</sup> (2002)* และ *2<sup>nd</sup> (2004)* ซึ่งจะใช้เทคนิคการวาดภาพ 3 มิติ

กับยานพาหนะต่าง ๆ เพื่อให้สามารถสร้างภาพเคลื่อนไหวของสิ่งเหล่านี้ได้ง่ายและแม่นยำกว่าวาดด้วยภาพ 2 มิติ<sup>18</sup>



ภาพที่ 24 ภาพจากเรื่อง "Last Exile" ที่ใช้ CGI ในการวาดยานพาหนะ

ที่มา: Mira, "Last Exile: Fam, the Silver Wing 01 – An Ambitious Undertaking," accessed June 7, 2017, available from <http://blog.hachimitsu.org/2011/10/18/last-exile-fam-the-silver-wing-01-an-ambitious-undertaking/>

ปี 2001 Madhouse Studio ได้นำผลงานมังงะของโอซามุ เทซูกะเรื่อง Metropolis ที่เขียนขึ้นเมื่อปีค.ศ. 1949 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เงียบปีค.ศ. 1927 ของประเทศเยอรมันชื่อเรื่องเดียวกันนี้ มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Metropolis (2001)* กำกับภาพยนตร์โดยริินทาโร่ (Rintarou) ซึ่งประสบความสำเร็จ ได้รับคำวิจารณ์ในแง่ดีโดยเฉพาะเรื่องเทคนิคการวาดภาพเคลื่อนไหวที่ยอดเยี่ยม ในปีเดียวกันนี้ซาโตชิ คง ได้ออกผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Millennium Actress (2001)* และในปีค.ศ. 2003 ออกผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Tokyo Godfather (2003)* และในปีค.ศ. 2002 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Spirited Away (2001)* ของสตูดิโอจิบลิ กำกับโดยฮายาโอะ มียาซากิ ก็ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยม (Best Animated feature film) ส่งผลให้เขาเป็นที่รู้จักมากขึ้นในระดับนานาชาติ นอกจากนี้ก็ยังมีซีรีส์ขนาดยาวที่สร้างมาจากการ์ตูนมังงะยอดนิยมเช่นเรื่อง *Onepiece (1999)*, *Naruto (2002)* และ *Bleach (2004)* ซึ่งเป็นเรื่องที่สามารถสร้างความนิยมได้อย่างไม่ยากเย็นนัก อีกแหล่งข้อมูลที่สามารถนำมาผลิตเป็นแอนิเมชันและสามารถสร้างความนิยมได้นั้นคือไลท์โนเวล (Light Novel) เช่นแอนิเมชันซีรีส์เรื่อง *The Melancholy of Haruhi Suzumiya (2006)* สร้างมาจากไลท์โนเวลของนาการุ ทานิกาวะ (Nagaru Tanigawa)

<sup>18</sup> Ibid., 59.



ภาพที่ 25 ภาพจากเรื่อง "Metropolis"

ที่มา: Rob Aldam, "Blu-Ray Review: Metropolis," accessed June 7, 2017, available from <http://www.backseatmafia.com/blu-ray-review-metropolis/>



ภาพที่ 26 ภาพจากเรื่อง "Millennium Actress" (ซ้าย) "Tokyo Godfather" (ขวา)

ที่มา (ซ้าย): Theowne, "Millenium Actress Review," accessed June 7, 2017, available from <http://omohide.com/2029/millenium-actress-review/>

ที่มา (ขวา): Ennio Pitino, "Tokyo Godfathers - The Satoshi Kon underground fairy tale," accessed June 7, 2017, available from <http://www.shivaproduzioni.com/?p=1721>

ในยุคนี้สิ่งที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในวิถีชีวิตของผู้คนนั่นคือ "อินเทอร์เน็ต" ถือเป็นช่องทางในการเข้าถึงสื่อรูปแบบใหม่ที่เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว ส่งผลทั้งแง่ดีและแง่ร้ายต่อผู้ผลิตสื่อต่าง ๆ ทั้งเพลง เกม รวมถึงแอนิเมชันด้วย ภาพยนตร์แอนิเมชันมากมายถูกนำมาปล่อยให้ชมกันทางอินเทอร์เน็ตอย่างผิดกฎหมาย ส่งผลกระทบต่อยอดขายของลิขสิทธิ์แอนิเมชัน แต่ในอีกแง่หนึ่งก็เป็นช่องทางใหม่ที่จะสร้างผลงานที่สามารถหารายได้จากทางอินเทอร์เน็ตได้ โดยญี่ปุ่นเรียกผลงานประเภทนี้ว่า "ONA" (Original Net Animation) โดย ONA เรื่องแรกคือ *Azumanga Daioh* (2000) ซึ่งเป็นตอนสั้น ๆ เพียง 2 นาที ต่อมาซีรีส์ ONA เรื่อง *Magical Play* (2002) มีทั้งหมด 22 ตอน





ภาพที่ 27 ภาพจากเรื่อง "Azumanga Daioh" ถือเป็นการ์ตูนแบบ ONA เรื่องแรก

ที่มา: David Adelheid Yagami, "Azumanga daioh," accessed June 7, 2017, available from <http://www.aminoapps.com/page/anime-es/3132821/azumanga-daioh>

ปัจจุบันญี่ปุ่นมองว่าแอนิเมชันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และมีการผลิตแอนิเมชันออกมามากมาย ทั้งแอนิเมชันทีวีซีรีส์ ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดยาว รวมทั้งแอนิเมชันรูปแบบอื่น ๆ เช่น OVA หรือ ONA มีเนื้อหาหลากหลายครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย และเนื่องด้วยเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นมากในปัจจุบัน ทำให้สตูดิโอแอนิเมชันต่าง ๆ สามารถผลิตผลงานที่มีคุณภาพสูง และสามารถสร้างรายได้จากทั่วโลกอย่างมากมายนับมหาศาล ภาพยนตร์แอนิเมชันที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดในปีค.ศ. 2016 นั่นคือ *Your Name* (2016) โดยผู้กำกับมาโคโตะ ชินไค (Makoto Shinkai) ทำรายได้รวมทั่วโลกถึงกว่า 350 ล้านดอลลาร์สหรัฐ แนวโน้มของอุตสาหกรรมแอนิเมชันก็ยังคงเจริญเติบโตต่อไป แต่จะมีการผลิตแอนิเมชันสำหรับผู้ใหญ่ที่ออกอากาศในช่วงดึกมากขึ้น และมีอัตราส่วนนำหน้าแอนิเมชันสำหรับเด็กและครอบครัวที่จะลดน้อยลงตามแนวโน้มของประชากรญี่ปุ่นที่เด็กอายุระหว่าง 1-14 ปีจะลดลงเรื่อย ๆ ทุกปี<sup>19</sup>

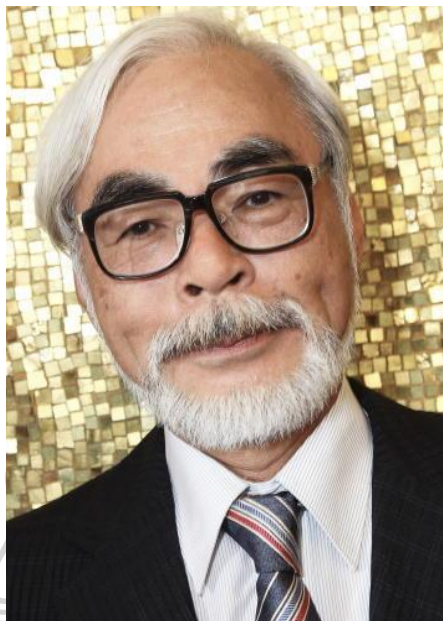


ภาพที่ 28 ภาพจากเรื่อง "Your Name"

ที่มา: Paulo Abe, "Crítica: Your name," accessed June 7, 2017, available from <http://woomagazine.com.br/critica-your-name/>

<sup>19</sup> Hiromichi Masuda et al., *Anime Industry Report 2016* (Tokyo: The Association of Japanese Animations, 2016), 3.

## ฮายาโอะ มียาซากิและสตูดิโอจิบลิ



ภาพที่ 29 ฮายาโอะ มียาซากิ

ที่มา: Wikipedia, “Hayao Miyazaki,” accessed June 7, 2017, available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao\\_Miyazaki](https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki)

ฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) เกิดเมื่อวันที่ 5 มกราคม ค.ศ. 1941 ที่กรุงโตเกียวประเทศญี่ปุ่น เขาเป็นบุคคลที่ชื่นชอบในการวาดการ์ตูนและอยากที่จะเป็นนักวาดการ์ตูนมังงะ ซึ่งเป็นที่นิยมในสมัยนั้น แต่หลังจากที่เขามีโอกาสได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Hakujaden (The Legend of White Snake)* ในปีค.ศ. 1958 ซึ่งขณะนั้นเขาอายุ 17 ปี เขาก็ค้นพบเป้าหมายใหม่ที่เขาต้องการจะทำจริง ๆ และตั้งใจว่าจะทำอาชีพเป็นนักวาดภาพยนตร์แอนิเมชัน และจะสร้างผลงานที่สามารถเข้าถึงอารมณ์และจิตวิญญาณของผู้ชมได้ เหมือนอย่างเรื่อง *Hakujaden* ที่เขาชื่นชอบ

หลังจากที่มียาซากิเรียนจบปริญญาตรีสาขาการเมืองและเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยกาคูชูอิน (Gakushuin University) ในปีค.ศ. 1963 เขาจึงสมัครเข้าทำงานที่โตเอแอนิเมชัน (Toei Animation) สตูดิโอผลิตแอนิเมชันที่มีชื่อเสียงในขณะนั้น แต่เขาไม่ได้พอใจงานที่เขาได้รับมอบหมายให้ทำเท่าใดนัก จนบางครั้งทำให้เขาเกิดความรู้สึกท้อแท้และอยากล้มเลิกความฝันที่จะเป็นแอนิเมเตอร์ จนกระทั่งได้ชมภาพยนตร์แอนิเมชันของสหภาพโซเวียตเรื่อง *The Snow Queen* ซึ่งกำกับภาพยนตร์โดย เลฟ อทามานอฟ (Lev Atamanov) ด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ที่ชัดเจนของ

ตัวละคร ผ่านการวาดภาพเคลื่อนไหวที่ละเอียดอ่อน แสดงให้เห็นถึงความใส่ใจและความรักในแอนิเมชันของแอนิเมเตอร์อย่างชัดเจน ทำให้ความรู้สึกที่อยากจะสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ดีของมียาซากิหวนกลับมาอีกครั้งหนึ่ง



ภาพที่ 30 ภาพจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “The Snow Queen”

ที่มา: screndrift, “the snow queen 1959,” accessed June 7, 2017, available from

<http://screndrift.tumblr.com/post/75989060175/the-snow-queen-1959-or-snezhnaya-koroleva-1957>

เขาเริ่มต้นทำงานที่โตเอแอนิเมชันในตำแหน่งผู้วาดภาพเคลื่อนไหว (In-Between) โดยเรื่องแรกที่เขาได้ร่วมทำคือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Wanwan Chuushingura (Doggie March)* ในปีค.ศ. 1963 และต่อมาเขาได้เลื่อนขั้นเป็นผู้วาดภาพและออกแบบภาพเคลื่อนไหวหลัก (Key Animator) และได้มีโอกาสร่วมทำภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Taiyou no Ooji Horusu no Daibouken (The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun)* ในปีค.ศ. 1968 ซึ่งกำกับภาพยนตร์โดย อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (Isao Takahata) ทำให้ทั้งคู่สนิทสนมและกลายเป็นเพื่อนรักกันในเวลาต่อมา มียาซากิและทาคาฮาตะออกจากโตเอแอนิเมชันไปอยู่กับเอ-โปร (A-Pro)<sup>20</sup> ในปีค.ศ. 1971 เขาได้รับหน้าที่เขียนบท ออกแบบตัวละคร และวาดภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง *Panda Kopanda* (1972) ซึ่งกำกับโดยทาคาฮาตะ ในปีค.ศ. 1974 พวกเขาทั้งคู่ก็ย้ายไปอยู่

<sup>20</sup> เอ-โปร (A-Pro) ชื่อเต็มคือ เอโปรดักชัน (A Production) เป็นสตูดิโอผลิตแอนิเมชัน ก่อตั้งโดยไดคิชิโร คุซึเบะ (Daikichirou Kusube) อดีตแอนิเมเตอร์ของโตเอแอนิเมชัน ภายหลังเปลี่ยนชื่อเป็นชินเอย์แอนิเมชัน (Shin-Ei Animation) ผลงานที่เป็นที่รู้จักได้แก่ *โดราเอมอน* (1979) และ *เครยอนชินจัง* (1992) เป็นต้น

บริษัท Zuiyo Eizo<sup>21</sup> (ภายหลังกลายเป็น Nippon Animation) และที่นี้เมียซากิได้มีโอกาสขึ้นมาเป็นผู้กำกับแอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์เป็นเรื่องแรกนั่นคือ *Future Boy Conan* (1978) หรือในชื่อไทยคือ โคนันเจ้าหนูล้ายุค



ภาพที่ 31 ภาพจากเรื่อง “Wanwan Chuushingura” หรือ “Doggie March”  
ที่มา: “Wanwan Chuushingura,” accessed June 7, 2017, available from  
[http://i149.photobucket.com/albums/s52/santxe/rock\\_VHS.jpg](http://i149.photobucket.com/albums/s52/santxe/rock_VHS.jpg)



ภาพที่ 32 ภาพจากเรื่อง “The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun”  
ที่มา: “The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun,” accessed June 9, 2017, available  
from <http://s2.dmcndn.net/Rh3Fn.jpg>

---

<sup>21</sup> Zuiyo-Eizo (Zuiyo Enterprises) ปัจจุบันกลายเป็นนิปปอน แอนิเมชัน (Nippon Animation) เป็นสตูดิโอแอนิเมชันชื่อดังอีกแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น โดยมีผลงานที่เป็นที่รู้จักเช่น *Future Boy Conan* (1978) และ *Chibi Maruko-chan* (1990) เป็นต้น

มियाซากิออกจาก Nippon Animation ในปีค.ศ. 1979 และย้ายไปอยู่กับ TSM Entertainment (Tokyo Movie Shinsha) และที่นี่เขาได้ขึ้นมาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวเรื่องแรกของเขา นั่นคือเรื่อง *Lupin the Third: Castle of Cagliostro* (1979) ถึงแม้ตอนนี้ออกฉายจะไม่ได้ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้เท่าไรนัก แต่ก็ได้รับการวิจารณ์ในทางที่ดีจากนักวิจารณ์ และได้รับการโหวตจากผู้อ่านนิตยสาร Animage<sup>22</sup> ว่าเป็นแอนิเมชันที่ดีที่สุดในปีค.ศ. 1979 เรื่องหนึ่งในขณะนั้น จากนั้นในปีค.ศ. 1984 มियाซากิได้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนมังงะที่ตีพิมพ์ในนิตยสาร Animage ซึ่งเขาเป็นผู้เขียนบทและออกแบบทุกอย่างด้วยตัวเอง นั่นคือเรื่อง *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) ซึ่งประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากจนทำให้ ยาสึโยชิ โทคุมะ (Yasuyoshi Tokuma) เจ้าของสำนักพิมพ์ Tokuma Shoten ผู้พิมพ์นิตยสาร Animage ได้เสนองบประมาณให้ก่อตั้งสตูดิโอ แอนิเมชันแห่งใหม่ภายใต้การดูแลของฮายาโอะ มียาซากิ ซึ่งเขาตอบรับข้อเสนอด้วยเงื่อนไขที่จะต้องให้อิซาโอะ ทาคาฮาตะ เพื่อนสนิทของเขาช่วยทำงานด้วยกันเท่านั้น<sup>23</sup> ถือเป็นจุดเริ่มต้นของสตูดิโอจิบลิ สตูดิโอผลิตภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น



ภาพที่ 33 ภาพจากเรื่อง “Lupin the Third: Castle of Cagliostro”

ที่มา: “LUPIN III: THE CASTLE OF CAGLIOSTRO,” accessed June 9, 2017, available from <https://drafthouse.com/show/lupin-iii-the-castle-of-cagliostro>

<sup>22</sup> Animage เป็นนิตยสารเกี่ยวกับแอนิเมชันและการ์ตูนมังงะเล่มแรกและมีชื่อเสียงที่สุดของญี่ปุ่น ผลิตโดยสำนักพิมพ์ Tokuma Shoten ในปี 1978

<sup>23</sup> Beck, *Animation Art from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*, 296.

สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 15 มิถุนายน ค.ศ. 1985 โดยผู้ร่วมก่อตั้ง 4 ท่านได้แก่ ฮายาโอะ มิยาซากิ (Hayao Miyazaki) อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (Isao Takahata) โทชิโอะ สุกุกิ (Toshio Suzuki) และ ยาสุโยชิ โทคุมะ (Yasuyoshi Tokuma) ชื่อ “จิบลิ” (Ghibli) มาจากชื่อของเครื่องบินรบของประเทศอิตาลีในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (Caproni Ca.309 Ghibli) ซึ่งมาจากชื่อของสายลมร้อนที่พัดผ่านทะเลทรายซาฮารา นอกจากนี้ “จิบลิ” จะเป็นชื่อของเครื่องบินที่มิยาซากิ ชื่นชอบแล้ว ชื่อนี้ยังมีนัยยะแสดงให้เห็นเจตนารมณ์ของเขาที่ต้องการให้สตูดิโอแห่งนี้เป็นเหมือนลมที่พัดเอาความมหัศจรรย์ของแอนิเมชันไปยังคนดูทั่วประเทศญี่ปุ่นอีกด้วย<sup>24</sup> โดยเป้าหมายของบริษัทจะมุ่งเน้นไปที่การผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีคุณภาพทั้งด้านเนื้อหาและกระบวนการผลิตที่ละเมียดละไมตามความมุ่งหวังของฮายาโอะ มิยาซากิ นับตั้งแต่ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิจนถึงปัจจุบัน จิบลิผลิตผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวมาแล้วทั้งหมด 20 เรื่อง และนอกจากนั้นยังมีภาพยนตร์ที่ฉายทางโทรทัศน์ แอนิเมชันซีรีส์ทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้น (Short Films) ภาพยนตร์โฆษณา วิดีโอเกมส์ และงานอื่น ๆ อีกมากมาย โดยผลงานของจิบลิส่วนใหญ่จะกำกับโดยมิยาซากิเอง เช่นเรื่อง *My Neighbor Totoro* (1988), *Princess Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001) และ *The Wind Rises* (2013) เป็นต้น รองลงมาคือ อิซาโอะ ทาคาฮาตะ กำกับทั้งหมด 5 เรื่องได้แก่ *Grave of the Fireflies* (1988), *Pom Poko* (1994), *My Neighbors the Yamadas* (1999) และ *The Tale of the Princess Kaguya* (2013) นอกจากนี้ยังมีผู้กำกับคนอื่น ๆ อีกเช่น โยชิฟุมิ คนโดะ (Yoshifumi Kondo) กำกับเรื่อง *Whisper of the Heart* (1995) ฮิโรยูกิ โมริตะ (Hiroyuki Morita) กำกับเรื่อง *The Cat Returns* (2002) โกวโร่ มิยาซากิ (Gorou Miyazaki) ลูกชายของมิยาซากิ กำกับ 2 เรื่องได้แก่ *Tales from Earthsea* (2006) และ *From Up on Poppy Hill* (2011) อีกคนหนึ่งคือ ฮิโรมาสะ โยเนะบายาชิ (Hiromasa Yonebayashi) กำกับเรื่อง *The Borrower Arrietty* (2010) และ *When Marnie Was There* (2014)

---

<sup>24</sup> นัยทอง ทองใบ, *ฉีกขนบแอนิเมชัน : เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก* (กรุงเทพฯ มุลนิธิเต็ก, 2550), 22.



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 34 ผู้ร่วมก่อตั้งสตูดิโอจิบลิกับฮายาโอะ มียาซากิ

(ก) อิซาโอะ ทาคาฮาตะ (ข) โทชิโอะ สุกุกิ (ค) ยาสุโยชิ โทคุมะ

ที่มา (ก): “Isao Takahata (biographie),” accessed June 9, 2017, available from <https://www.kanpai.fr/culture-japonaise/isao-takahata-biographie>

ที่มา (ข): Wikipedia, “Toshio Suzuki (producer filmow),” accessed June 9, 2017, available from [https://pl.wikipedia.org/wiki/Toshio\\_Suzuki\\_\(producer\\_filmow\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Toshio_Suzuki_(producer_filmow))

ที่มา (ค): “Yasuyoshi Tokuma,” accessed June 9, 2017, available from [https://cdn4.static.ovimg.com/m/0j\\_7mz/?width=150](https://cdn4.static.ovimg.com/m/0j_7mz/?width=150)

หลังจากฮายาโอะ มียาซากิประกาศอำลาวงการหลังกำกับภาพยนตร์เรื่องสุดท้าย *The Wind Rises* เมื่อปีค.ศ. 2013 ซึ่งถึงแม้จะสร้างรายได้สูงในญี่ปุ่นอย่างถล่มทลาย แต่ก็ยังถือว่าขาดทุนอยู่มาก ผนวกกับผลงานที่ 20 ของสตูดิโอจิบลิ *When Marnie Was There* ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ในปีค.ศ. 2014 ก็ไม่สร้างรายได้ตามเป้า ส่งผลให้สตูดิโอจิบลิต้องออกประกาศหยุดสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันชั่วคราว เพื่อปรับโครงสร้างขององค์กร และปรับตัวเพื่อเข้าสู่สตูดิโอจิบลิยุคต่อไป

### แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ

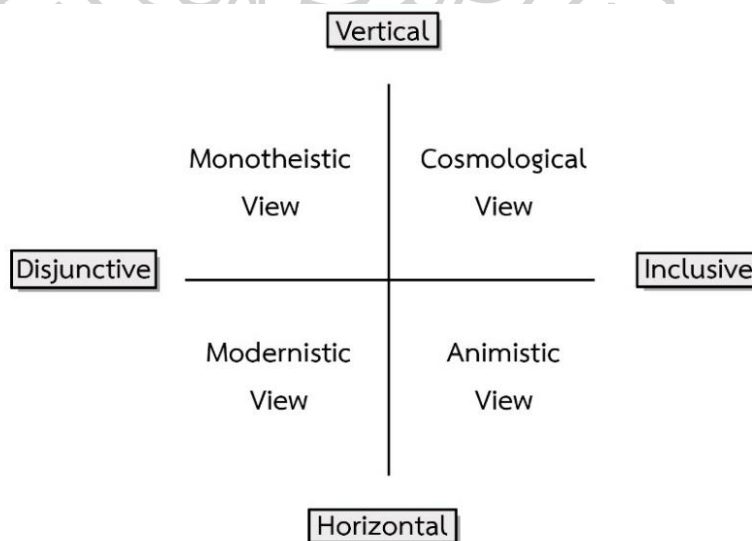
มนุษย์กับธรรมชาติเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาตั้งแต่ครั้งอดีตกาล อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์นั้นเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติไม่สามารถแยกออกจากกันได้ โดยที่ในช่วงเริ่มแรกนั้น มนุษย์มีชีวิตอยู่ภายใต้อิทธิพลของธรรมชาติอย่างมาก ทุกสิ่งทุกอย่างที่ใช้ในการดำรงชีวิตสามารถหาได้จากธรรมชาติโดยตรง และธรรมชาติก็สามารถก่อให้เกิดหายนะความตายได้เช่นกัน ทำให้มนุษย์ทั้งรัก เคารพ และหวาดกลัวในธรรมชาติ ก่อให้เกิดเป็นความเชื่อในเรื่อง ภูตผีวิญญาณ หรือพระเจ้า แต่หลังจากที่มนุษย์มีจำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น เริ่มมีวิวัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทำให้แนวคิดต่อธรรมชาติและพระเจ้าเริ่มเปลี่ยนแปลงไป โดยแต่ละภูมิภาคของโลกก็มีชุดความเชื่อเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์พระเจ้าและธรรมชาติที่แตกต่างกันออกไป

ฮาจิเมะ อาเบะ (Hajime Abe) แบ่งแนวคิดเกี่ยวกับมุมมองของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติไว้ 4 รูปแบบ กว้าง ๆ คือ

- 1) มุมมองแบบความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ (Animistic view of nature)
- 2) มุมมองที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลและดาราศาสตร์ (Cosmological view of nature)
- 3) มุมมองแบบเอกเทวนิยม (Monotheistic view of nature)
- 4) มุมมองแบบสมัยใหม่ (Modernistic view of nature)

เขาอธิบายไว้ว่า แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติเกิดจากการมองเห็นธรรมชาติ โดยการมองเห็นจะแบ่งออกเป็น 2 แง่มุม คือ จุดที่มอง (a point of view) และ ทิศทางที่มอง (a direction of view) ซึ่ง “จุดที่มอง” สามารถจำแนกความสัมพันธ์ระหว่างจุดที่มองกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติได้ 2 รูปแบบ ได้แก่ คือความสัมพันธ์แบบเชื่อมต่อกัน (Continuous) หมายถึง ผู้ดูเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และความสัมพันธ์แบบไม่เชื่อมต่อกัน (Discontinuous) หมายถึง ผู้ดูไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ เราจะเรียกรูปแบบแรกว่า “Inclusive” และแบบที่สองว่า “Disjunctive” ส่วน “ทิศทางที่มอง” ก็มี 2 รูปแบบเช่นกัน แบบที่ 1 จะเป็นทิศทางที่มองแบบแนวตั้ง คือมีการเรียงลำดับความสำคัญตั้งแต่มากที่สุดไปถึ้น้อยที่สุดเป็นลำดับขั้นตอน หรือเรียกว่า “Vertical” ส่วนแบบที่ 2 จะเป็นทิศทางแนวนอน คือไม่มีลำดับความสำคัญ ทุกอย่างอยู่ในระนาบเดียวกัน หรือเรียกว่า “Horizontal”

เราสามารถนำแนวคิดหรือมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติทั้ง 4 รูปแบบ มาเขียนเป็นแผนภูมิได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 1 มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติทั้ง 4 รูปแบบ

ที่มา: Hajime Abe. "The View of Nature in Japanese Literature." In *Area Studies (Regional Sustainable Development Review) Japan*, edited by Yukio Himiyama, (Paris, France: Eolss Publishers, 2009), 438.



### มุมมองแบบความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ

จากแผนภูมิจะเห็นได้ว่า มุมมองแบบความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณจะเป็นมุมมองที่อยู่ระหว่างจุดที่มองแบบผู้ดูเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ (Inclusive) ร่วมกับทิศทางการมองแบบไม่มีลำดับความสำคัญ (Horizontal) ซึ่งเป็นมุมมองที่มนุษย์อยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ สภาพแวดล้อมที่อยู่ในธรรมชาติต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นพระเจ้าด้วยตัวของมันเอง การเวียนว่ายตายเกิดของมนุษย์ถือเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ดังนั้นจึงไม่มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างธรรมชาติกับมนุษย์

### มุมมองที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลและดาราศาสตร์

มุมมองที่เกี่ยวข้องกับจักรวาลและดาราศาสตร์จะเป็นมุมมองที่อยู่ระหว่างจุดที่มองแบบผู้ดูเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ (Inclusive) ร่วมกับทิศทางการมองแบบแนวตั้ง (Vertical) มนุษย์มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับธรรมชาติ โดยมีทิศทางการมองแบบแนวตั้ง มีการแบ่งเป็นลำดับขั้นตอน มุมมองแบบนี้ ธรรมชาติจะถูกมองเป็น “จักรวาล” (cosmos) ที่แบ่งท้องฟ้าออกเป็นชั้น ๆ ไล่ลำดับมายังชั้นของพื้นโลก และชั้นใต้ดินตามลำดับ แต่ละชั้นเชื่อมต่อกันในแนวตั้งฉาก

### มุมมองแบบเอกเทวนิยม

มุมมองแบบเอกเทวนิยมเป็นมุมมองที่อยู่ระหว่างจุดที่มองแบบผู้ดูไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ (Disjunctive) ร่วมกับทิศทางการมองแบบแนวตั้ง (Vertical) เป็นมุมมองที่มีพระเจ้าพระองค์เดียวอยู่ในตำแหน่งสูงสุดของจักรวาล โดยมีระยะห่างระหว่างมนุษย์กับพระเจ้าที่อยู่เหนือโลกใบนี้ ขณะที่มนุษย์อยู่ใกล้ชิดกับพระเจ้ามากกว่าสรรพสัตว์และพืชพรรณต่าง ๆ ดังนั้น จึงมีช่องว่างหรือระยะห่างระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติด้วยเช่นเดียวกัน

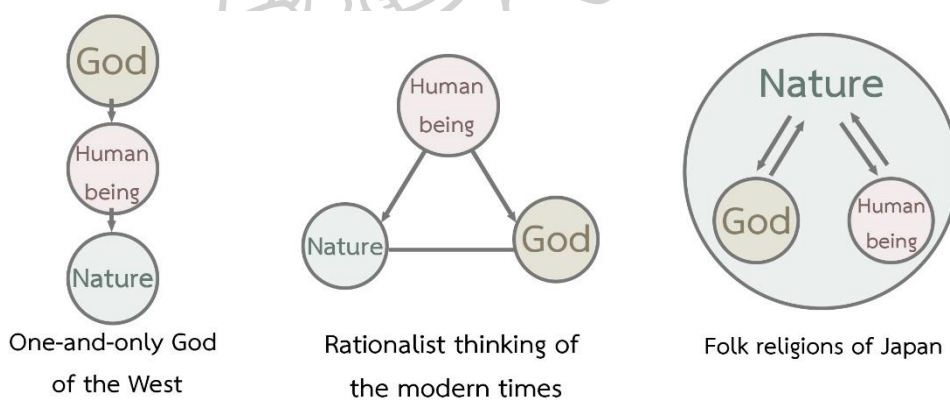
### มุมมองแบบสมัยใหม่

รูปแบบสุดท้าย มุมมองแบบสมัยใหม่ เป็นมุมมองที่อยู่ระหว่างจุดที่มองแบบผู้ดูไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ (Disjunctive) มีเส้นแบ่งที่ชัดเจนระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ร่วมกับทิศทางการมองแบบไม่มีลำดับความสำคัญ (Horizontal) กล่าวคือ มนุษย์สามารถเผชิญหน้ากับธรรมชาติได้อย่างเป็นอิสระจากอำนาจของพระเจ้า มุมมองลักษณะนี้ เกิดขึ้นในยุคสมัยใหม่ของยุโรป ซึ่งเป็นผลต่อเนื่องมาจากการแยกอาณาจักรออกจากศาสนจักรของชาวคริสเตียน<sup>25</sup>

<sup>25</sup> Hajime Abe, "The View of Nature in Japanese Literature," in *Area Studies (Regional Sustainable Development Review) Japan*, Yukio Himiyama (Paris, France: Eolss Publishers, 2009), 438-439.

จากรูปแบบแนวคิดเกี่ยวกับมุมมองของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นว่า มุมมองต่อธรรมชาติของชาวญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมนั้น จะเป็นไปในรูปแบบความเชื่อเรื่องผีและวิญญาณ คนญี่ปุ่นเชื่อว่า มนุษย์ถูกห้อมล้อมไปด้วยพลังจากธรรมชาติ และความรู้สึกหรือการรับรู้ต่าง ๆ ของพวกเขาก็ถูกเชื่อมโยงโดยตรงจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ผันเปลี่ยนไปตามฤดูกาล ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดของชาติตะวันตกอยู่มาก

ในความเชื่อของศาสนาคริสต์ มีแนวคิดที่แบ่งแยกระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และพระเจ้า ออกจากกัน โดยเชื่อว่าพระเจ้าเป็นผู้สร้างโลกและสรรพสิ่ง ทำให้มนุษย์ตกอยู่ภายใต้อำนาจของพระเจ้า เป็นเจ้า ส่วนธรรมชาติถือเป็นลำดับขั้นสุดท้ายของความเชื่อนี้ ในขณะที่แนวความคิดแบบเหตุผลนิยม (Rationalism) ที่เกิดขึ้นในช่วงยุคสมัยใหม่ของยุโรป ซึ่งถือว่าความเป็นจริงมีบรรทัดฐานอยู่ที่สติปัญญา ไม่ใช่เกิดจากความรู้สึก จึงทำให้เชื่อว่ามนุษย์สามารถมีอำนาจเหนือทั้งพระเจ้าและธรรมชาติได้ แต่สำหรับคนญี่ปุ่นนั้น กลับมองว่าทั้งมนุษย์และพระเจ้าต่างก็เป็นส่วนหนึ่งที่สอดประสานกลมเกลียวกับธรรมชาติ ไม่ได้มีใครมีอิทธิพลเหนือใคร ทุกส่วนต่างมีความเท่าเทียมเสมอภาคกัน



แผนภูมิที่ 2 แผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ระหว่าง พระเจ้า มนุษย์ และ ธรรมชาติ ของแนวคิดแต่ละแบบ

ที่มา: Mikyung Bak. Animism inside Japanese animations. (2008)

ยูริโกะ ซะไต (Yuriko Saitou) ศาสตราจารย์สาขาปรัชญาแห่งวิทยาลัย Rhode Island School of Design ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องธรรมชาติในมุมมองของคนญี่ปุ่นโดยสรุปว่ามีอยู่ 3 ประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

- 1) ธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์ ไม่ใช่ทาสรับใช้
- 2) มนุษย์และธรรมชาติไม่ได้มีรากฐานที่แตกต่างกัน

- 3) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาตินั้นสอดคล้องประสานกลมกลืนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน<sup>26</sup>

อายะ ฮายาชิ (Aya Hayashi) กล่าวไว้ว่า มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยในการพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับ “ค่านิยม” “จริยธรรม” และ “สุนทรียศาสตร์”<sup>27</sup> โดย ฮายาชิชี้ให้เห็นถึงปัจจัยที่มีผลต่อมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น แบ่งออกเป็น 4 ข้อดังนี้

- 1) มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น (The Traditional Japanese View of Nature)
- 2) อิทธิพลของสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศ ที่ส่งผลต่อมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติ (Geographic and Climatic Influence on View of Nature)
- 3) อิทธิพลจากศาสนาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น (The Effect of the Japanese Religion and Culture)
- 4) มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบร่วมสมัย (The Contemporary View of Nature)

### มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น

ในสมัยก่อน ประเทศญี่ปุ่นเองไม่ได้มีคำศัพท์ที่หมายถึง “ธรรมชาติ” อย่างเฉพาะเจาะจง เหตุผลก็เพราะว่าแนวคิดของคนญี่ปุ่นนั้นไม่ได้แบ่งแยกระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ทั้งสองอย่างต่างเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันอย่างกลมกลืน คำว่า “ธรรมชาติ” สามารถมีตัวตนอยู่ได้ด้วยตัวของมันเองโดยที่ไม่จำเป็นต้องคำที่แสดงความหมายตรงกันข้ามกับมันอยู่เลยก็ได้

คำว่า “ธรรมชาติ” ในภาษาญี่ปุ่นใช้คำว่า “ชิเซ็น” (Shizen / 自然) ซึ่งเป็นคำที่หยิบยืมมาจากประเทศจีนในช่วงศตวรรษที่ 19 แต่อย่างไรก็ตาม คำว่า “ชิเซ็น” นั้นก็มีความหมายไม่ตรงกับแนวคิดการมองธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิมเสียทีเดียว ดังนั้นการนำไปเปรียบเทียบกับแนวคิดการมองธรรมชาติแบบวัฒนธรรมตะวันตก จึงมักเป็นการทำให้เข้าใจวิธีคิดมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบญี่ปุ่นมากขึ้นนั่นเอง ซึ่งมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติสามารถอธิบายให้เข้าใจได้อย่างชัดเจน

<sup>26</sup> Saito, "The Aesthetic Appreciation of Nature: Western and Japanese Perspectives and Their Ethical Implications," 47.

<sup>27</sup> Aya Hayashi, "Finding the Voice of Japanese Wilderness," *International Journal of Wilderness* 8, no. 2 (2002): 34.

ผ่านรูปแบบความสัมพันธ์ของมนุษย์กับธรรมชาติได้ 2 รูปแบบ คือ 1) มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ซึ่งเป็นลักษณะโดยทั่วไปของแนวคิดแบบตะวันตก รวมถึงของญี่ปุ่นด้วย และ 2) มนุษย์แยกออกจากธรรมชาติ เป็นแนวคิดหลักของประเทศแถบตะวันตก สรุปคือมุมมองแบบญี่ปุ่นนั้นจะมองว่า มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาตินั่นเอง

### **อิทธิพลของสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศ ที่ส่งผลต่อมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติ**

มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้น ถูกพัฒนาขึ้นมาในสภาพแวดล้อมที่ไม่เลวร้าย ปัจจุบันญี่ปุ่นมีพื้นที่ของป่าไม้และภูเขาอยู่ถึง 68.5%<sup>28</sup> และสภาพภูมิอากาศก็ได้รับอิทธิพลมาจากลมมรสุมตามฤดูกาล สำหรับคนพื้นเมืองของเกาะญี่ปุ่นที่อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบนี้ มองว่าธรรมชาติเป็นสิ่งที่ลึกลับ และมีพลัง ผู้คนจึงเรียนรู้และพัฒนาวิธีการที่จะอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ และตระหนักอยู่เสมอว่าทุกอย่างเป็นเพียงวงจรของชีวิตที่ไม่ยั่งยืนถาวร พวกเขามุ่งเน้นไปที่การรวมตัวกันและดำเนินชีวิตอย่างมีชีวิตชีวา และไม่มีแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการหรือควบคุมธรรมชาติเลย คนญี่ปุ่นมีความเกรงกลัวในธรรมชาติ และมองทุกสิ่งในธรรมชาติเป็นเหมือนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และเชื่อว่าหากไม่ปฏิบัติกับธรรมชาติด้วยความเคารพอ่อนน้อม จะถูกธรรมชาติตอบโต้กลับและสร้างความเสียหายให้แก่มนุษย์ได้ ซึ่งความเชื่อแบบนี้ยังคงมีอยู่ในโครงสร้างทางศาสนาของญี่ปุ่นมาจนถึงยุคปัจจุบัน

### **อิทธิพลจากศาสนาและวัฒนธรรมญี่ปุ่น**

มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติรูปแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น สามารถพบได้จากศาสนาโบราณและจารีตประเพณีของญี่ปุ่น ศาสนาชินโตถือเป็นศาสนาเก่าแก่ดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น มีรากฐานมาจากหลักคิดความเชื่อของชาติพันธุ์ที่นับถือภูตผี ผนวกกับอิทธิพลของศาสนาพุทธและลัทธิขงจื้อ โดยหลักคำสอนหลักของศาสนาชินโตคือการบูชาธรรมชาติและบูชาบรรพบุรุษ ในความเชื่อของศาสนาชินโต จะเชื่อว่ามีพระเจ้าที่เรียกว่า “คามิ” สิ่งสถิตอยู่ทั่วทุกหนแห่งในธรรมชาติ มนุษย์ดำรงชีวิตอยู่โดยการรับพรจากธรรมชาติ ซึ่งหลักความเชื่อที่ว่าพระเจ้าอยู่ทุกหนแห่งนั้น เป็นการพัฒนามาจากวิธีการคิด หรือมุมมองขั้นพื้นฐานของคนญี่ปุ่นที่มีมาตั้งแต่ดั้งเดิม มากกว่าที่จะเป็นหลักคำสอนทางศาสนา

<sup>28</sup> The World Bank, **Forest Area (% of Land Area)**, accessed 4 July, 2017, available from <http://data.worldbank.org/indicator/AG.LND.FRST.ZS>

## มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติแบบร่วมสมัย

ประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบัน มีการรับเอาอิทธิพลทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จากวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาปรับใช้ ส่งผลให้ผู้คนเริ่มแยกตัวออกจากธรรมชาติมากขึ้น และมองเห็นคุณค่าของธรรมชาติ จากประโยชน์ที่จะได้รับจากธรรมชาติเพียงแค่นั้น การเกรงกลัวต่อธรรมชาติตามแนวคิดแบบญี่ปุ่นดั้งเดิมเริ่มลดน้อยลง กลายเป็นการมองธรรมชาติในรูปแบบร่วมสมัยมากขึ้น คือ มีแนวความคิดที่อยู่เหนือและเป็นอิสระออกจากธรรมชาติ ปัจจุบันชาวญี่ปุ่นหลายคน พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติโดยที่ไม่อาศัยประสบการณ์โดยตรงต่อความสัมพันธ์กับธรรมชาติในแง่ภูมิของประวัติศาสตร์ และประเพณีดั้งเดิม คนญี่ปุ่นบางคนกล่าวว่า จิตวิญญาณของคนญี่ปุ่นตกอยู่ในสภาวะน่าเป็นห่วง พวกเขาตระหนักว่า แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติรูปแบบใหม่จะนำไปสู่การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ที่มองธรรมชาติแค่เพียงในฐานะทรัพยากรที่จะนำไปใช้ประโยชน์เท่านั้น<sup>29</sup>

จากที่ได้กล่าวไปข้างแล้วในข้างต้นว่า สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งผลโดยตรงต่อแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นนั้นก็คือ ศาสนาชินโต ซึ่งเป็นศาสนาเก่าแก่ และเป็นศาสนาพื้นเมืองดั้งเดิมของชนชาติญี่ปุ่น เมื่อกล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น จึงไม่อาจหลีกเลี่ยงในการกล่าวอ้างถึงศาสนาชินโตได้เลย ดังนั้น ต่อไปจะเป็นการอธิบายในส่วนของศาสนาชินโตอย่างละเอียดให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

## ศาสนาชินโต

### 1. ความเป็นมาของศาสนาชินโต

ชินโตเป็นลัทธิความเชื่อดั้งเดิมของชาวญี่ปุ่นพื้นเมืองดั้งเดิม ตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยมีที่มาจากพิธีกรรมที่ผู้คนในยุคหนึ่งต่างอาศัยพึ่งพิงธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ในการดำรงชีวิต ทำให้เกิดความรักและเคารพในธรรมชาติ ในขณะที่เดียวกันภูมิภาคบริเวณนั้นก็เกิดภัยพิบัติทางธรรมชาติ ทั้งภูเขาไฟระเบิด แผ่นดินไหว สึนามิ หรือลมพายุต่าง ๆ อยู่เสมอ ทำให้ผู้คนต่างก็เกรงกลัวธรรมชาติมากด้วยเช่นกัน ก่อเกิดเป็นความเชื่อในพระเจ้าที่สิงสถิตอยู่ในทุกสิ่งทุกอย่างในธรรมชาติ และหล่อหลอมให้เกิดประเพณีความเชื่อ พิธีกรรมต่าง ๆ จนกลายเป็นศาสนาชินโตขึ้นมา

<sup>29</sup> Hayashi, "Finding the Voice of Japanese Wilderness," 34-36.

เดิมทีแล้วไม่มีการเรียกลัทธิการนับถือบูชาเทพเจ้าและธรรมชาตินี้ว่าเป็นศาสนาชินโต จนกระทั่งพุทธศาสนาและศาสนาขงจื้อ ได้แพร่หลายเข้าไปในประเทศญี่ปุ่นผ่านการติดต่อกับประเทศเกาหลี จึงได้มีการเรียกศาสนาชินโตเพื่อจะให้เกิดความแตกต่างจากพุทธศาสนาและศาสนาขงจื้อ

ในช่วงนั้นประเทศญี่ปุ่นยังมีความคิดที่จะสร้างความสามัคคีในรัฐ และเผยแพร่ความพิเศษของจักรพรรดิและราชวงศ์<sup>30</sup> ดังนั้นจึงจัดให้มีการปฏิรูปประเทศครั้งใหญ่ในศตวรรษที่ 7 ภายใต้การนำของเจ้าชายโชโตคุ (Prince Shoutoku) (574-622) พิธีกรรมและตำนานเทพของศาสนาชินโต จึงได้มีการบันทึกเป็นครั้งแรกในคัมภีร์ “โคะจิกิ” (Kojiki) ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่เก่าแก่ที่สุดของญี่ปุ่น เป็นการรวบรวมเอาตำนานเรื่องเล่าต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเทพเจ้าและราชวงศ์ และความเป็นมาของประเทศญี่ปุ่น เริ่มต้นจากคำสั่งขององค์จักรพรรดิเท็นมุ (Emperor Tenmu)<sup>31</sup> (631-686) และมีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรได้สำเร็จโดยโอโนะยะสุมะโระ (Oo no Yasumaro)<sup>32</sup> ในสมัยของจักรพรรดินีเก็นเม (Empress Genmei)<sup>33</sup> ตอนต้นศตวรรษที่ 8 (ค.ศ. 711-712)<sup>34</sup> หลังจากนั้นก็มีคัมภีร์อื่น ๆ ที่สำคัญ เช่น นิฮอนงิ (Nihongi) หรือ นิฮอนโชคิ (Nihonshoki) เป็นจดหมายเหตุประวัติศาสตร์ญี่ปุ่น เรียบเรียงโดยข้าราชการสำนักญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 720 และ มันิโยชู (Manyoshuu) เป็นหนังสือที่รวบรวมโคลงกลอนต่าง ๆ ประมาณ 4,500 บท โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับการกำเนิดสวรรค์และโลกมนุษย์ การขมขมเทพเจ้า เรื่องของเทวีสุริยา และเรื่องเทพผู้สร้างเกาะญี่ปุ่น โดยรวบรวมขึ้นมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 5-8<sup>35</sup>

ในสมัยคามากูระ (Kamakura Period) (1185-1333) ประเทศญี่ปุ่นตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของศาสนาพุทธ และลัทธิขงจื้อ อยู่เป็นเวลานาน จนกระทั่งมาถึงสมัยเอโดะ มีนักนิรุกติศาสตร์ที่สำคัญคนหนึ่งคือ โมโตโอรุ โนรินางะ (Motoori Norinaga) (1730-1801) เขาเป็นคนที่ศึกษา และชื่นชมหนังสือโคะจิกิเป็นอย่างมาก งานเขียนของโมโตโอรุ ทำให้เกิดกระแสการหันกลับมา

<sup>30</sup> เพ็ญศรี กาญจนมัย, **ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น** (กรุงเทพฯ: วรวิจิตรพิมพ์, 2524), 5.

<sup>31</sup> จักรพรรดิเท็นมุ (Emperor Tenmu) คือจักรพรรดิองค์ที่ 40 ของญี่ปุ่น ครองราชย์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 673-686

<sup>32</sup> โอโนะยะสุมะโระ (Oo no Yasumaro) เป็นชนชั้นสูงและข้าราชการชาวญี่ปุ่น มีหน้าที่คอยบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยผลงานที่สำคัญคือการบันทึกคัมภีร์โคะจิกิ (Kojiki) ในปีค.ศ. 711-712 ตามคำสั่งของจักรพรรดินีเก็นเม (Empress Genmei)

<sup>33</sup> จักรพรรดินีเก็นเม (Empress Genmei) คือราชวงศ์ลำดับที่ 43 ของญี่ปุ่น ครองราชย์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 707-715

<sup>34</sup> อรรถยา สุวรรณระดา, **เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ** (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553), 1.

<sup>35</sup> มนต์ ทองซึ้ง, **ศาสนาสากล Universal Religion** (กรุงเทพฯ โอเดียนส์ไตร์, 2556), 55.

ศึกษาลัทธิชินโตในหมู่นักศึกษาและปัญญาชนในสมัยนั้น นอกจากนั้นยังมีความพยายามที่จะสถาปนา ลัทธิชินโตให้ขึ้นมาเป็นศาสนาประจำชาติอย่างเป็นทางการ ในช่วงศตวรรษที่ 19 มีการฟื้นฟูชินโต โบราณขึ้นมาใหม่ (Restoration Shinto) ซึ่งทำให้ผู้ที่ศึกษาเกิดความรู้สึกรักชาติ และเชื่อเรื่องเทพ เจ้าหรือคะมิ<sup>36</sup>

ในสมัยเมจิมีการมุ่งเน้นให้การศึกษาเกี่ยวกับชินโตแก่ประชาชน มีการก่อตั้งกระทรวงว่า ด้วยกิจการของศาสนาชินโตขึ้น แต่ความพยายามนั้นกลับไม่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากการบังคับให้ ประชาชนศึกษาศาสนาชินโตอย่างคลั่งไคล้ในระยะเวลาอันสั้น ขัดกับการพยายามสร้างประเทศให้ ทันสมัยทัดเทียมกับประเทศทางตะวันตก การที่รัฐเข้ามาควบคุมในเรื่องการนับถือศาสนาจึงเป็นเรื่อง ที่ทำได้ยาก คนที่มีหัวทันสมัยก็เข้าร่วมกับชาวคริสต์เรียกร้องให้ศาสนาแยกตัวออกมาจากรัฐ เพราะ ต้องการเสรีภาพในการนับถือศาสนา

ในปีค.ศ. 1890 มีการออกพระบรมราชโองการเรื่องของการศึกษาซึ่งเน้นหนักในเรื่องคำ สอนของขงจื้อว่าด้วยเรื่องความสามัคคีของประชาชาติและการเทอดทูนสถาบันจักรพรรดิ และศาสนา ชินโตแห่งรัฐ (State Shinto) ยังประกาศว่าควรควรจะสอนศาสนาชินโตให้เด็ก ๆ ทุกคนเพราะชินโต เป็นหลักธรรมประจำชาติ และส่งเสริมเรื่องความสามัคคีของคนในชาติ

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ญี่ปุ่นที่แพ้สงคราม ถูกกองทัพสหรัฐเข้ามาแทรกแซง และมี นโยบายที่จะให้ญี่ปุ่นยกเลิกศาสนาชินโตจากการเป็นศาสนาประจำชาติ ในวันที่ 15 ธันวาคม ค.ศ. 1945 ต่อมาภายหลังจึงก่อตั้งเป็นสมาคมทางศาสนาในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1964 โดยใช้ชื่อว่า ชินโตแบบวิหาร (Shinto Shrine) เป็นสมาคมอิสระ มีหน้าที่รวบรวมหลักสำคัญของความเชื่อใน ศาสนาชินโต<sup>37</sup>

จะเห็นว่าชินโตในปัจจุบันมีความแตกต่างจากชินโตดั้งเดิมอยู่ในหลายด้าน นั้นเป็นเพราะ ลักษณะความเชื่อในศาสนาชินโตจะยอมให้มีการเพิ่มหรือเสริมสร้างความเชื่อใหม่ ๆ ที่เป็นสิ่งที่ดีและมีประโยชน์ ลักษณะดังกล่าวนี้ทำให้ชินโตสามารถอยู่คู่กับสังคมญี่ปุ่นมาได้จนถึงปัจจุบัน และจะยังคง อยู่ภายในจิตวิญญาณของคนญี่ปุ่นอย่างลึกซึ้งสืบต่อไปในอนาคต<sup>38</sup>

<sup>36</sup> เพ็ญศรี กาญจนมัย, ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น, 6.

<sup>37</sup> Ibid., 7.

<sup>38</sup> Ibid., 9.

## 2. ประเภทของศาสนาชินโต

ศาสนาชินโตแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ทั้งหมด 5 ประเภท ได้แก่

### 2.1 ชินโตของราชสำนัก (Imperial Household Shinto)

เป็นการดำเนินไปตามพิธีกรรมทางศาสนาที่เกี่ยวข้องกับราชตระกูลจักรพรรดิผู้เป็นบรรพบุรุษแห่งเทพ กระทำกันในวิหารหลวงหรือที่เรียกว่าวิหารศักดิ์สิทธิ์ทั้ง 3 ของพระราชวัง (Three Palace Sanctuaries) ซึ่งประกอบด้วย

- คะชิโคะ โดโคโระ (Kashiko-dokoro) คือ วิหารศักดิ์สิทธิ์ตรงกลางภายในประดิษฐานแบบจำลองของกระจก “ยาตะ โนะ คะกะมิ” (Yata no Kagami) ตัวแทนของสุริยเทวี อามาเทราสึ (Amaterasu) และ อัญมณี “ยาสะคานิ โนะ มากะตามะ” (Yasakani no Magatama) ซึ่งเป็นหนึ่งในราชกกุธภัณฑ์ของราชวงศ์ญี่ปุ่น

- โคเร เต็น (Kourei-den) คือ วิหารศักดิ์สิทธิ์ของวิญญาณบรรพบุรุษ ตั้งอยู่ทางทิศตะวันตกของคะชิโคะ โดโคโระ เชื่อว่าภายในจะมีวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ของบรรพบุรุษจักรพรรดิสืบสถิตอยู่

- ชิน เต็น (Shin-den) คือ วิหารของเทพคะมิ ตั้งอยู่ทิศตะวันออกของคะชิโคะโดโคโระ เชื่อว่าเป็นที่ประดิษฐานของ “อะมะทสึคะมิ” (Amatsukami) แห่ง “ทาคามะ กะ ฮาระ” (Takama-ga-hara) ซึ่งเป็นสรวงสวรรค์ในตำนานเทพชินโต และ “คุนิทสึคะมิ” (Kunitsukami) แห่ง ผืนแผ่นดินญี่ปุ่นในตำนานเทพชินโต<sup>39</sup>

พิธีกรรมของชินโตของราชสำนักนั้นจะต้องทำโดยองค์จักรพรรดิเอง ทำให้ไม่เป็นที่แพร่หลายในหมู่ประชาชนทั่วไป

### 2.2 ชินโตแบบวิหาร (Shrine Shinto)

เป็นประเภทของศาสนาชินโตที่เก่าแก่และเป็นที่แพร่หลายมากที่สุด เชื่อว่ามีอายุมากกว่า 2,000 ปี วิหารหรือศาลชินโตเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ มีอยู่มากมายทั่วไปทุกหนแห่ง ใช้เป็นสถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ในตอนต้นของศตวรรษที่ 20 มีศาลชินโตจำนวนเกือบ 2 แสนแห่งทั่วประเทศ หลังจากการปฏิรูปเมจิ (Meiji Restoration) ศาลเจ้าเหล่านี้ถูกผนวกให้เป็นส่วนหนึ่งขององค์กรของรัฐบาล และค่อย ๆ ลดจำนวนลงเรื่อย ๆ จนสิ้นสุดสงครามโลกครั้งที่ 2 ศาลเจ้า

<sup>39</sup> Motonori Ono, *Shinto : The Kami Way* (Rutland: Vt. : Charles E. Tuttle, 1962), 13.



เหล่านี้ถูกปลดออกจากการเป็นส่วนหนึ่งของทางรัฐ และกลายเป็นองค์กรอิสระ ทำให้ปัจจุบันเหลือศาลเหล่านี้เพียงประมาณ 8,000 แห่งทั่วญี่ปุ่น<sup>40</sup>

วิหารชินโตเป็นประเภทของศาสนาชินโตที่มีลักษณะของความศรัทธาในแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น มีความเชื่อในเทพแห่งธรรมชาติ และมีความเชื่อในเรื่องสถาบันจักรพรรดิว่ามีเชื้อสายสืบทอดมาจากเทพเจ้าอีกด้วย ชินโตประเภทนี้มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงโดยตรงกับวิถีชีวิตของประชาชน ทั้งในแง่ของการทำเกษตรกรรม และอุตสาหกรรมเป็นต้น<sup>41</sup>

### 2.3 ชินโตประเภทนิกายต่าง ๆ (Sectarian Shinto)

เกิดขึ้นเมื่อประมาณศตวรรษที่ 19 มีกลุ่มผู้ที่นับถือศาสนาชินโตที่มีแนวคิดและความเห็นที่แตกต่างกันไป จะแยกออกเป็นนิกายต่าง ๆ ซึ่งมีด้วยกันทั้งหมด 13 นิกาย แบ่งเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่<sup>42</sup>

#### 1) ชินโตบริสุทธิ์ (Pure Shinto Sects) ประกอบด้วย

- นิกายฮอนเคียวกุ หรือไทเคียว (Taikyō)
- นิกายชินริกียว (Shinrikyō)
- นิกายไทซาเคียว (Taishakyō)

#### 2) ชินโตผสมขงจื้อ (Confucian Sects) ประกอบด้วย

- นิกายชูเซฮะ (Shūsei-ha)
- นิกายไทเซฮะ (Taisei-ha)

#### 3) ชินโตที่นับถือภูเขาเป็นเทพเจ้า (Mountain-Worship Sects)

ประกอบด้วย

- นิกายจิกโคเคียว (Jikkōkyō)
- นิกายฟูโซเคียว (Fūsōkyō)
- นิกายมิตาเกะเคียว (Mitakekyō) หรือ งบตาเกะเคียว

(Ontakekyō)

<sup>40</sup> Ibid., 14.

<sup>41</sup> เพ็ญศรี กาญจนมัย, *ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น*, 4.

<sup>42</sup>The Editors of Encyclopædia Britannica, **Sect Shinto**, accessed May 12, 2017, available from <https://www.britannica.com/topic/Kyoha-Shinto>

#### 4) ชินโตที่นับถือการชำระบาป (Purification Sects) ประกอบด้วย

- ชินชูเคียว (Shinshuukyō)
- มิโซจิเคียว (Misogikyō)

#### 5) ชินโตประเภทอื่น ๆ ได้แก่

- โคโรซุมิเคียว (Korozumikyō)
- คองโคเคียว (Konkōukyō)
- เทนริเคียว (Tenrikyō)

### 2.4 ชินโตพื้นบ้าน (Folk Shinto)

รวมไปถึงความเชื่อพื้นบ้านเกี่ยวกับเทพเจ้าและภูตผีวิญญาณต่าง ๆ นอกจากนั้นยังมีความเชื่อเรื่องการทำนายโชคชะตา เชื่อเรื่องการถูกวิญญาณเข้าสิง การรักษาโรคโดยหมอผี หลักปฏิบัติบางอย่างได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาอื่น เช่น ศาสนาพุทธ ลัทธิเต๋า และลัทธิขงจื้อ โดยส่วนใหญ่เป็นประเพณีที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่นตั้งแต่สมัยโบราณ ถือว่าชินโตประเภทนี้มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก

### 2.5 ชินโตโบราณ (Old Shinto)

เป็นการนำเอาชินโตในสมัยก่อนที่ศาสนาพุทธจะเข้ามามีอิทธิพลครอบคลุมประเทศญี่ปุ่น กลับขึ้นมาใหม่ ซึ่งปัจจุบันพบชินโตรูปแบบนี้ในศาสนาของชนเผ่าไอนุ (Ainu) และ ชาวเกาะริวกิว (Ryukyuan) โดยผู้ริเริ่มการบูรณะศาสนาชินโตโบราณขึ้นมาใหม่คือ ฮิราตะ อะทสึทานะ (Hirata Atsutane) (1776-1843) นักปราชญ์และนักศาสนศาสตร์ที่สำคัญที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น

### 3. หลักคำสอนและแนวคิดที่สำคัญของศาสนาชินโต

ชินโตจัดเป็นศาสนาพหุเทวนิยม (Polytheism) คือ บูชาเทพเจ้าหลายองค์ และเป็นลัทธิบูชาภูตผี (Animism) มีการเคารพบูชาเทพเจ้าหรือพระเจ้า ซึ่งเรียกว่า “คามิ” (Kami) และบูชาวิญญาณบรรพบุรุษ จุดที่น่าสนใจคือ ศาสนาชินโตดั้งเดิมไม่มีศาสดาหรือ ผู้ก่อตั้งศาสนา แต่เกิดมาจากขนบธรรมเนียมประเพณีที่ถือสืบทอดกันมาตามแต่ละท้องถิ่น ดังนั้นศาสนาชินโตจึงไม่มีคำสอนที่แน่นอน เพราะแต่ละพื้นที่แต่ละยุคสมัยก็มีความเชื่อแตกต่างกันไป เราสามารถประมวลหลักคำสอนและแนวคิดที่สำคัญของศาสนาชินโตได้ดังต่อไปนี้

### 3.1 ความเชื่อเรื่องพระเจ้า หรือ คะมิ (Concept of Kami)

คนญี่ปุ่นมีความเชื่อเรื่องคะมิมาตั้งแต่ยุคโบราณ เนื่องจากวิถีการดำเนินชีวิตที่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ จึงรู้สึกผูกพันและรู้สึกซาบซึ้งชอบคุณธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ที่มอบปัจจัยในการดำรงชีวิตให้กับมนุษย์ จึงก่อให้เกิดเป็นความเชื่อในเทพคะมิที่สถิตอยู่ในทุกสรรพสิ่งในธรรมชาติ ทั้งภูเขา แม่น้ำ ต้นไม้ ก้อนหิน หรือแม้กระทั่งสรรพสัตว์ทั้งหลายก็เป็นคะมิด้วยเช่นกัน คะมินั้นไม่ได้มีความหมายตรงกับพระเจ้าหรือ Gods ในความเชื่อทางตะวันตกเสียทีเดียว ศาสนาชินโตนั้นไม่ได้มีแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างโลกของพระเจ้า (แต่มีตำนานการสร้างเกาะญี่ปุ่น) แนวคิดเรื่องคะมิของชินโตนั้น ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างพระเจ้ากับมนุษย์ และคะมิก็ไม่ได้มีร่างกายปรากฏให้เห็นได้ ทำให้เป็นสิ่งเร้นลับและทำให้รู้สึกหวาดกลัว ในสมัยโบราณ อะไรที่เป็นสิ่งน่าเลื่อมใส มีคุณสมบัติพิเศษ หรือเป็นสิ่งที่ทำให้รู้สึกเกรงขาม จะถูกเรียกเป็นคะมิได้ทั้งหมด<sup>43</sup>

เราสามารถแบ่ง “คะมิ” ออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้<sup>44</sup>

1) เทพผู้สร้างในตำนานเทพชินโต (Mythological creators) ในคัมภีร์โคจิจิกิ (Kojiki) กล่าวถึงการสร้างประเทศญี่ปุ่น เริ่มจากเทพอิซานางิ (Izanagi) และเทพอิซานามิ (Izanami) ได้รับคำสั่งจากเหล่าเทพทั้ง 7 รุ่น<sup>45</sup> อื่น ๆ ให้เป็นผู้สร้างแผ่นดิน หรือเกาะที่เป็นประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบันนี้ขึ้นมา โดยมอบหอกศักดิ์สิทธิ์ให้แก่เทพทั้ง 2 ใ้ขวานลงไปในทะเล พอยกหอกขึ้นมาหยดน้ำที่ติดมากับปลายหอกก็หยดลงไปยังพื้นผิวทะเล ก่อเกิดเป็นเกาะขึ้นมา หลังจากนั้นเทพอิซานางิและเทพอิซานามิก็เข้าพิธีแต่งงานกัน และได้ให้กำเนิดบุตรและธิดาเป็นเกาะต่าง ๆ รวมทั้งหมด 8 เกาะ ทำให้เรียกดินแดนแห่งนี้ว่า “โอยะชิมะกุนิ” (Oya-shima-guni) แปลว่า “ประเทศแห่งเกาะทั้ง 8”

หลังจากนั้นเทพอิซานางิและเทพอิซานามิก็ให้กำเนิดบุตรธิดามากมาย เป็นเทพเจ้าต่าง ๆ ในบรรดาเทพเหล่านั้นที่มีความสำคัญมากที่สุดองค์หนึ่งคือ สุริยเทวี “อามาเทราสึ” (Amaterasu-Oomi-kami) เป็นเทพแห่งแสงสว่างและดวงอาทิตย์ เป็นที่มาของ ดินแดนอาทิตย์อุทัย หรือประเทศญี่ปุ่นในปัจจุบัน

<sup>43</sup> เท่ญศรี กาญจนมัย, ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น, 10.

<sup>44</sup> Randall Laird Nadeau, *Asian Religions: A Cultural Perspective* (West Sussex, UK: John Wiley & Sons, Ltd, 2014), 209-215.

<sup>45</sup> หวยเทพ 7 รุ่น เป็นเหล่าเทพยุคที่ 2 ที่จุติขึ้นมา ถัดจากเทพพิเศษบนสวรรค์ 5 องค์ มีทั้งหมด 12 องค์ รวมอิซานางิและอิซานามิด้วย

โดยสรุป คะมิประเภทแรกก็คือ เหล่าเทพทั้งหลายที่ปรากฏอยู่ในตำนาน การสร้างประเทศญี่ปุ่นตามความเชื่อของศาสนาชินโตนั่นเอง

2) บุคคลที่มีสถานะเทียบเท่ากะมิ (Exceptional persons) ในศาสนา ชินโตถือว่าบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว ดวงวิญญาณจะเป็นกะมิที่คอยปกป้องครอบครัวลูกหลาน ใน แต่ละบ้านจะมีศาลเจ้าขนาดเล็กอยู่ใช้เป็นสถานที่บูชาดวงวิญญาณของคนในครอบครัวที่เสียชีวิต ซึ่ง ในความเชื่อของศาสนาชินโต คำว่าบรรพบุรุษไม่ได้มีความแตกต่างจากเทพเจ้าหรือกะมิแต่อย่างใด

หลังจากที่มีการประกาศให้ชินโตเป็นศาสนาประจำชาติและเป็นส่วนหนึ่งของรัฐในศตวรรษที่ 18 จักรพรรดิก็มีฐานะเทียบเท่ากับเทพเจ้า เป็นบรรพบุรุษของชาติ และเชื่อว่า สืบเชื้อสายมาจากเทพีอามาเทราสี ดังนั้นเชื้อสายบรรพบุรุษของราชวงศ์จึงนับเป็นกะมิด้วยทั้งหมด เริ่มมาตั้งแต่จักรพรรดิจินมุ (Emperor Jinmu) จนไปถึงราชวงศ์ลำดับที่ 124 องค์จักรพรรดิ ฮิโรฮิโตะ (Hirohito) ในการขึ้นครองราชย์ของจักรพรรดิจะต้องมีการเข้าร่วมพิธี “ไหว้พระอาทิตย์” (Daijosai) เพื่อเป็นสัญลักษณ์แทนการสืบเชื้อสายจากเทพีอามาเทราสีไปสู่ราชวงศ์ลำดับต่อไป

3) สิ่งพิเศษที่นับถือว่าเป็นกะมิ (Extraordinary things) คะมิประเภทนี้คือ สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในธรรมชาติซึ่งเกี่ยวข้องกับภูมิประเทศของญี่ปุ่น ก้อนหินใหญ่ที่ตั้งอยู่ในกระแสน้ำไหล แนวต้นไม้ที่ตั้งเรียงรายในป่าผลัดใบ สุนัขจิ้งจอกหรือแก๊งกวางที่ปรากฏตัวมา และหายตัวไปอย่างไร ร่องรอยตามสุ่มทุมฟูมไม้ ล้วนแล้วแต่เป็นกะมิทั้งสิ้น สิ่งพิเศษที่เป็นที่รู้จักกันมากที่สุดนั่นคือ ภูเขาไฟฟูจิ (Mt. Fuji) นับเป็นภูเขาศักดิ์สิทธิ์ที่สำคัญที่สุดของญี่ปุ่น

4) สิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ และเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ที่นับว่าเป็นกะมิ (Natural objects and implements) คะมิประเภทนี้คือสิ่งทั่วไปที่อยู่ในธรรมชาติ รวมถึงเครื่องใช้ไม้สอยต่าง ๆ ที่ใช้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่น เช่น น้ำ (o-mizu) ชา (o-cha) เหล้าสาเก (o-sake) ข้าว (go-han) อ่างอาบน้ำ (o-furo) กีฬาซูโม่ (o-sumo) หรือแม้กระทั่ง ตะเกียบ (o-hashhi) ก็นับเป็นกะมิด้วยเช่นกัน โดยคนญี่ปุ่นจะมีการเติมคำว่า o หรือ go ไว้หน้าคำที่ถือว่าเป็นกะมิ และมีคุณประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของผู้คน เพื่อเป็นการแสดงความเคารพยกย่องต่อกะมิเหล่านั้น

### 3.2 เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้งสาม (Three Regalia)

เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้ง 3 ถือเป็นของวิเศษที่เทพีอามาเทราสีทรงประทานให้แก่ “นินิจิโนะมิโคโตะ” (Ninigi-no-Mikoto) ผู้เป็นพระนัดดาเพื่อให้ลงมาปราบดาภิเษกเป็น

กษัตริย์แห่งแผ่นดินยามาโตะ (ญี่ปุ่น) ถือว่าเป็นพระจักรพรรดิพระองค์แรกแห่งยุคตำนาน เป็นพระ  
 ปิตามหัยยิกา หรือปู่ทวดขององค์จักรพรรดิจินมุ (Emperor Jinmu) เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้งสาม  
 ได้แก่

ดาบวิเศษคุซานางิ (Kusanagi-no-Tsurugi) เป็นดาบที่เทพวายุสุซาโนะโอะ  
 โนะ มิโกโตะ (Susanoo-no-Mikoto) พบในซากของงูยักษ์แปดเศียรยามาตะ โนะ โอโรจิ (Yamata-  
 no-Orochi) หลังจากที่สังหารมันเพื่อช่วยเจ้าหญิงคุชินาดะ (Kushinada-Hime) สุซาโนะโอะก็ได้ถวาย  
 ดาบคุซานางิ ให้กับองค์เทพีอามาเทราสเพื่อเป็นการไถ่โทษที่ตนเองก่อการกบฏ องค์อามาเทราสจึงได้  
 ประทานให้ นินิจิ โนะ มิโคโตะ เป็นดาบประจำพระองค์เพื่อปราบดาภิเษกครองราชย์สมบัติถือเป็น  
 หนึ่งในไตรราชกกุธภัณฑ์ ภายหลังจากดาบวิเศษคุซานางิหายสาบสูญไปพร้อมการกระโดดน้ำตายของพระ  
 ขยายตระกูลโทะระ ผู้ซึ่งครอบครองดาบอยู่ในขณะนั้น ปัจจุบันดาบ คุซานางิจำลองประดิษฐานอยู่ที่  
 ศาลเจ้าอัตสึตะ (Atsuta Shrine) จังหวัดนาโงยา ดาบวิเศษนี้ถือเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงคุณธรรมของ  
 กษัตริย์ คือ ความกล้าหาญ และเป็นสัญลักษณ์แทนองค์เทพสุซาโนะโอะอีกด้วย

กระจกวิเศษยามาตะ (Yata-no-kagami) เป็นกระจกที่ทำจากโลหะสำริด  
 ตำนานกล่าวว่าเป็นกระจกที่เหล่าทวยเทพร่วมมือกันสร้างขึ้นเพื่อหลอกล่อให้องค์เทพีอามาเทราส  
 ออกมา หลังจากหลบหนีเข้าไปซ่อนตัวในถ้ำหินแห่งสวรรค์อิwayะ (Iwaya) ทำให้ทั้งสวรรค์และพื้น  
 พิภพเข้าสู่ความมืดมิด เทพต่าง ๆ ใช้อุบาย สร้างบรรยากาศของงานเฉลิมฉลองรื่นเริง มีเสียงไก่ขัน  
 เสียงหัวเราะดังของเหล่าทวยเทพ ทำให้เทพีอามาเทราสเกิดความสงสัย เมื่อพระองค์ทรงแง้มปาก  
 ประตูด้าออกมาก็เห็นการร้ายร้ายของเทพแห่งสายฝน อามา โนะ อุซุเมะ (Ama-no-Uzume-no-  
 Mikoto) จากนั้นเทพอะเมะโนะโกะยะเนะ (Ame-no-koyane) และเทพฟูโตะตะมะ (Futodama)  
 ก็หันกระจกนี้สะท้อนพระพักตร์ของเทพีอามาเทราส ทำให้พระองค์ทรงประหลาดพระทัยจึงก้าว  
 ออกมาทอดพระเนตรมองดูในกระจกนั้น เป็นโอกาสให้เทพอะเมะโนะตะจิกะระโอะ (Ame-no-  
 Tajikarao) อดกระซอกพระองค์ออกมาและเทพฟูโตะตามะก็ชิงเชือกชิมะนะวะ (Shimenawa) ที่  
 ด้านหลังพระองค์ ทำให้ไม่สามารถเปิดเข้าไปในถ้ำได้อีก โลกและสวรรค์ก็กลับมาสว่างไสวเช่นเดิม<sup>46</sup>

คาดว่ากระจกวิเศษยามาตะนี้ผลิตขึ้นบนแผ่นดินใหญ่ แล้วจึงมาถึงญี่ปุ่น  
 ทางการค้าผ่านราชสำนักราชวงศ์ถังของจีน หรือได้มาจากดินแดนเกาหลีโบราณ ปัจจุบันกระจกยามาตะ

<sup>46</sup> อรรถยา สุวรรณระดา, เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ, 39-41.

ประดิษฐาน ณ ศาลเจ้าอิเซะ (Ise Grand Shrine) เป็นสัญลักษณ์แทนคุณธรรมของกษัตริย์อีกข้อ คือ ปัญญา และเป็นสัญลักษณ์แทนแสงอาทิตย์และองค์อามาเทราสีเอง

สร้อยลูกปัดยาซากานิ (Yasakani-no-Magatama) เป็นลูกปัดอัญมณี รูปทรงโค้งคล้ายหยดน้ำ หรือตัวอักษรคอมมาในภาษาอังกฤษ รูปแบบของลูกปัดมากาตามะนี้นั้น คาดว่ามีมาตั้งแต่สมัยยุคก่อนประวัติศาสตร์ช่วงปลายยุคโจมอน (Jomon period) จนไปถึงยุคโคฟุน (Kofun period) โดยลูกปัดมากาตามะมีปรากฏในตำนานเทพชินโตอยู่หลายครั้ง ทั้งในโคะจิคิและนิฮอนโชคิ เช่นตอนที่กล่าวไว้ว่าวายุเทพสุชาโนะโอะ ได้รับลูกปัดมากาตามะ 500 ชิ้น มาจากเทพผู้สร้างอัญมณี อะเมะโนะฟูโตะดามะ (Ame-no-Futodama) แล้วจึงมอบต่อให้กับเทพีอามาเทราสีพี่สาวของเขา จากนั้นจึงก่อกำเนิดเป็นเทพอื่น ๆ อีกมากมายจากเศษของมากาตามะเหล่านั้น เป็นต้น

ปัจจุบันสร้อยลูกปัดยาซากานิ ประดิษฐานอยู่ในคะชิโกะ โตโคโระ ศาลเจ้าคักเค็สึทธี ณ พระบรมมหาราชวังของพระราชวงศ์ญี่ปุ่นกลางกรุงโตเกียว สร้อยลูกปัดนี้เป็นสัญลักษณ์แทนคุณธรรมของกษัตริย์ข้อสุดท้าย คือ ความเมตตากรุณา เป็นเครื่องหมายแทนความอุดมสมบูรณ์ ความเจริญงอกงาม ความสงบเย็น และเทพแห่งดวงจันทร์ ทสึคุโยมิ (Tsukuyomi-no-Mikoto)



ภาพที่ 35 เครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้งสาม

(ก) ดาบวิเศษคุซานางิ

(ข) สร้อยลูกปัดยาซากานิ

(ค) กระจกวิเศษยามาตะ

ที่มา: “Searching for the Imperial Regalia of Japan,” accessed June 9, 2017, available from <https://allabout-japan.com/en/article/1362/>

### 3.3 การเคารพบูชาธรรมชาติ (Reverence of Nature)

ในประเทศที่มีภูมิประเทศเป็นเกาะและซึ่งมีภูเขาป่าไม้มากมายอย่างประเทศญี่ปุ่นนั้น ผู้คนดั้งเดิมที่อาศัยอยู่ในพื้นที่แห่งนี้จะดำรงชีพด้วยการทำเกษตรกรรมอยู่ภายในชุมชนที่ใดที่หนึ่ง ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เลวร้าย สร้างผลกระทบเสียหายให้กับการเก็บเกี่ยวผลผลิตของพวกเขา ผู้คนต่างรู้สึกถึงพลังเหนือธรรมชาติในสภาพภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลงไปตามฤดูกาล เมื่อใดที่เขาสามารถเก็บเกี่ยวผลผลิตได้ดี เขามักจะคิดว่าเป็นเพราะพรจากคะมิ แต่เมื่อใดที่พวกเขาต้องเผชิญกับพลังของภัยธรรมชาติต่าง ๆ เช่น พายุฝน แผ่นดินไหว ภัยแล้ง น้ำท่วม และหิมะหรือดินถล่ม พวกเขามักจะคิดว่าเป็นเพราะความโกรธเกรี้ยวของคะมิ ในความรู้สึกแบบนี้ คะมิจึงไม่จำเป็นต้องออกมาปรากฏร่างให้ผู้คนเห็นก็ได้ แต่เมื่อผู้คนกำหนดความหมายของธรรมชาติ และเชื่อว่าคะมิมิตัวตนอยู่ร่วมกับพวกเขา จึงเกิดเป็นความเชื่อเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์หรือ “มุสึบิ” (Musubi / 結ぶ) ขึ้นมา ในความเชื่อแบบโบราณดั้งเดิมจะมองว่า ตัวธรรมชาติเองถูกมองว่าเป็นคะมิ และเมื่อเวลาผ่านไปความเชื่อก็ค่อย ๆ เริ่มเปลี่ยนไปเป็น คะมิอาศัยอยู่ในธรรมชาติ และท้ายที่สุดจึงเกิดความเชื่อที่ว่า คะมิมิพลังหรืออำนาจที่จะสามารถควบคุมธรรมชาติได้

ในความเชื่อของศาสนาชินโตมองว่า ธรรมชาติมีชีวิตและจิตวิญญาณในตัวของมัน คนญี่ปุ่นมักจะมอง ต้นไม้ ก้อนหิน แม่น้ำ หรือสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติในรูปแบบของสิ่งมีชีวิต ดังนั้นผู้คนจึงมีความรู้สึกเคารพต่อสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติเหล่านั้น และบูชาสิ่งเหล่านั้นในฐานะสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่คะมิอาศัยอยู่ ดังนั้นสมมติฐานที่สอดคล้องกับมุมมองต่อธรรมชาติของคนญี่ปุ่นก็คือ คนญี่ปุ่นรู้สึกว่าเขาไม่ได้อาศัยอยู่ในธรรมชาติ แต่อาศัยภายใต้ธรรมชาติ และอยู่ภายใต้ความคุ้มครองของพระเจ้า<sup>47</sup>

### 3.4 การเคารพบูชาบรรพบุรุษ (Ancestor-worship)

นอกจากศาสนาชินโตจะสอนให้เคารพบูชาเทพเจ้าคะมิแล้ว จะเห็นได้ว่าการบูชาบรรพบุรุษนั้นถือเป็นสิ่งสำคัญมากในแนวคิดแบบชินโตอีกด้วย มนุษย์ต้องมีความผูกพันกับแนวความคิดในเรื่องความสัมพันธ์ของบรรพบุรุษและลูกหลานอย่างเหนียวแน่น เมื่อลัทธิขงจื้อเข้ามาในญี่ปุ่นและเผยแพร่ความเชื่อเรื่องการบูชาเคารพบรรพบุรุษ (Ancestor-worship) ยิ่งเป็นการสนับสนุนแนวคิดนี้ให้เข้มแข็งมากขึ้น และหล่อหลอมกลมกลืนเข้าเป็นส่วนหนึ่งของลักษณะนิสัยของ

<sup>47</sup> Kazuya Hara, "Aspects of Shinto in Japanese Communication," *Intercultural Communication Studies* 12, no. 4 (2003): 88-89.

คนญี่ปุ่น โดยเฉพาะเรื่องของการมีความสามัคคีต่อกันอย่างแน่นแฟ้น การอาศัยอยู่ร่วมกันในสังคมทำให้คนเราต้องกระทำในสิ่งที่สอดคล้องกับสังคม การทำตัวแตกแยก หรือการทรยศหลังหลังผู้อื่นเป็นเรื่องน่ารังเกียจ และไม่ควรกระทำอย่างยิ่ง นอกจากนั้นยังเกิดค่านิยมการเสียสละตนเพื่อผู้อื่นอีกด้วย<sup>48</sup>

### 3.5 แนวความคิดในเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil)

ตามแนวคิดของศาสนาชินโตเชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้ว มนุษย์เกิดมาเป็นคนดี เป็นสิ่งดี บริสุทธิ์ มิได้มีบาปติดตัวมาแต่กำเนิดเหมือนแนวคิดของศาสนาทางตะวันตก สิ่งที่ชั่วร้ายนั้น หรือการกระทำที่เลวร้ายนั้น เกิดขึ้นจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมภายนอกเท่านั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากภายในจิตใจที่แท้จริง ดังนั้นสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ จึงสามารถที่จะเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งดีได้อย่างแน่นอน ในศาสนาชินโตดั้งเดิมนั้นมีแนวคิดเกี่ยวกับการชำระล้าง (Purification) กล่าวคือ เราจะสามารถกำหนดสิ่งดีหรือสิ่งร้ายได้ด้วยจิตวิญญาณ (the soul) ของเรา แต่อย่างไรก็ดี การกำหนดว่าสิ่งใดดีสิ่งใดร้ายนั้นก็มิได้มีกฎเกณฑ์แต่อย่างใด เพราะการกระทำของคนในสังคม ย่อมเปลี่ยนแปลงไปได้ตามสภาพแวดล้อม และยุคสมัย ด้วยแนวคิดแบบนี้เองทำให้คนญี่ปุ่นมีลักษณะนิสัยที่โดดเด่นอีกประการหนึ่งนั่นคือ การเป็นผู้ที่มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งใหม่ ๆ ที่จะเข้ามาในชีวิตได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดเรื่องสิ่งดีและร้ายตามความเชื่อของศาสนาชินโตโบราณ ทำให้คนญี่ปุ่นมักจะหลีกเลี่ยงการเรียกสิ่งหนึ่งสิ่งใดว่าเป็นสิ่งชั่วร้าย เพราะถือว่าความชั่วร้ายเป็นสิ่งที่เกิดมาเพียงชั่วคราวเท่านั้น อย่างเช่นเทพายุสุซาโนะโอะที่ดูเหมือนเป็นเทพที่ชั่วร้ายนั้น ก็ยังคงได้รับการบูชายกย่องในพิธีกรรมทางศาสนา และยกย่องพระองค์ในฐานะผู้คุ้มครองมวลมนุษยชน แสดงให้เห็นว่าที่จริงแล้วคะมิทั้งหมดล้วนแล้วแต่มีจิตใจที่เมตตากรุณาเป็นพื้นฐาน ชินโตโบราณเชื่อว่าทั้งความดีและความชั่วร้ายต่างก็เป็นสิ่งที่ให้ความหมายของการกำเนิดและการเจริญเติบโต ซึ่งเป็นธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตทั้งหลายทั่วไป หากชีวิตพบเจอเรื่องร้ายก็จะทำให้เราดำเนินชีวิตอย่างอดทนบากบั่น ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่จะทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิตได้ นั่นก็หมายถึงว่า สิ่งดีและสิ่งร้ายจะทำงานควบคู่กันไป และก่อให้เกิดการพัฒนาขึ้น ส่วนความชั่วร้ายก็จะถูกกำจัดไปได้ในไม่ช้า ทุกสิ่งอย่างก็จะกลับมาเข้าที่เข้าทางได้อีกครั้งหนึ่ง<sup>49</sup>

<sup>48</sup> เพ็ญศรี กาญจนมัย, ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น, 11.

<sup>49</sup> Ibid., 12.



### 3.6 การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification)

จากแนวคิดเรื่องทุกคนเกิดมาด้วยความดีบริสุทธิ์ ความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นมาเป็นเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นมาชั่วคราวเท่านั้น ทำให้เกิดความเชื่อเรื่องการชำระล้างจิตใจหรือจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ โดยจะมีการทำพิธีกรรมเพื่อปัดเป่าจิตวิญญาณชั่วร้ายออกไป และจิตวิญญาณของเราก็จะกลับมาบริสุทธิ์อีกครั้งหนึ่ง เป็นความเชื่อที่แสดงถึงการมีความหวังต่อชีวิต

ในตำนานเทพชินโตมีการพูดถึงเรื่องการชำระล้างร่างกายและจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ เช่น ในเรื่องของเทพอิซานางิที่ได้ทรงชำระล้างร่างกายของพระองค์ให้บริสุทธิ์ ณ ปากแม่น้ำหลังจากเสด็จไปยังดินแดนแห่งความตายซึ่งถือว่าเป็นสกปรกและมีมลทิน

พิธีกรรมการชำระล้างให้บริสุทธิ์นั้นมีด้วยกันหลายวิธี เช่น ใช้ น้ำ เกลือ เหล้า สาเก ทราย หรือไฟ แต่วิธีที่ง่ายที่สุดก็คือชำระล้างด้วยน้ำบริสุทธิ์ การใช้เกลือก็เป็นการชำระล้างที่ทำกันทั่วไปตามบ้านเรือนของคนญี่ปุ่น<sup>50</sup> เช่นการใช้เกลือปัดเป่าสิ่งร้ายในบ้านหลังจากทำพิธีงานศพ (มีความเชื่อว่าความตายจะทำให้จิตวิญญาณของคนแปดเปื้อนมลทิน) โดยจะนำเกลือไปกองไว้ที่หน้าทางเข้าบ้าน

ตัวอย่างการใช้ไฟในการชำระล้างให้บริสุทธิ์นั้น เช่น ในอดีตผู้หญิงจะให้กำเนิดบุตรในบ้านหลังเล็กที่อยู่แยกออกจากบ้านหลังหลัก ซึ่งการให้กำเนิดบุตรก็ถือว่าเป็นมลทินประเภทหนึ่ง ดังนั้นจะมีพิธีการชำระล้างมลทินโดยการเผาบ้านหลังเล็กนั้นเสีย ถือเป็นการชำระล้างให้บริสุทธิ์ด้วยไฟ<sup>51</sup>

นอกจากนี้ยังมีวิธีการชำระล้างให้บริสุทธิ์อีกหลายวิธี เช่น

- การรินไวน์ศักดิ์สิทธิ์ที่หมักจากข้าวลงไปใต้น้ำต้มเดือด แล้วประพรมน้ำนั้นให้แก่ผู้คนโดยใช้ไม้ “โกเฮ”<sup>52</sup>

<sup>50</sup> คนญี่ปุ่นเชื่อว่าเกลือเป็นสิ่งที่สะอาด และสามารถรักษาความบริสุทธิ์ได้ ในพิธีมิโซจิเกลือจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการชำระล้างจิตวิญญาณที่แปดเปื้อน

<sup>51</sup> Eyjólfur Eyfells, "Shinto's Spiritual Value to the Ancient and Modern Japanese" (Thesis (B.A.), University of Iceland, 2008), 13.

<sup>52</sup> “โกเฮ” (Gohei) หรือ “ออนเบะ” (Onbe) หรือ “เฮโซคุ” (Heisoku) เป็นไม้เวทมนตร์ศักดิ์สิทธิ์ประดับด้วย “ชิเดะ” กระจดาขรุขระขิกแซกสีขาว 2 ชั้น ใช้ในการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ในศาสนาชินโต

- การตัดผมของผู้เจ็บป่วยห่อใส่กระดาษให้เรียบร้อยแล้วเอาไปลอยน้ำ โดยเชื่อว่าความเจ็บป่วยต่าง ๆ จะลอยหายไปกับน้ำ

- การแห้วหรือแห้วไปตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อความบริสุทธิ์และเป็นมงคล

- การชำระล้างมือและบ้วนปากให้สะอาดก่อนเข้าไปในเขตของศาล

ในความเชื่อของศาสนาชินโตนั้น มีสิ่งที่ชั่วร้ายหรือเป็นมลทิน (Tsumi หรือ Kegare) แปรเป็นจนเราได้อยู่ แบ่งเป็น 2 ประเภทคือ มลทินทางสวรรค์ และ มลทินทางโลก

มลทินทางสวรรค์ ได้แก่ การทำลายเส้นแบ่งเขตการณบุคคลองต่าง ๆ การทำลายเขื่อนหรือประตูระบายน้ำ การทำนาแทรกซ้อนที่นาของคนอื่น การสร้างหรือตอกเสาไม้เกะกะไปทั่ว การถลกหนังสัตว์ขณะที่ยังมีชีวิตอยู่ และถลกหนังไปด้านหลัง

มลทินทางโลก ได้แก่ ตัดเนื้อสัตว์เป็น ๆ และตัดเนื้อสัตว์ที่ตายแล้ว การเป็นโรคเรื้อนขาว การเป็นโรคผิวหนัง บาบที่ได้ล่วงเกินมารดาตัวเอง บาบที่ทำร้ายสัตว์เลี้ยง ความทุกข์ร้อนจากแมลง ความทุกข์ร้อนจากคะมิ ความทุกข์ร้อนจากนก การฆ่าสัตว์ บาบของเวทมนตร์<sup>53</sup> นอกจากนั้น การเจ็บไข้ได้ป่วย การบาดเจ็บหรือตาย เลือดที่ออกมาจากบาดแผล การร่วมประเวณี การมีประจำเดือนของสตรี การให้กำเนิดบุตร การแสดงพฤติกรรมที่ขัดต่อระเบียบสังคม เช่น การฆาตกรรม หรือการคบชู้ ล้วนแล้วแต่เป็นมลทินแปรเป็นทั้งสิ้น<sup>54</sup>

จะสังเกตเห็นได้ว่า อย่างไรก็ตามเสียคนเราทุกคนย่อมต้องแปรเป็นด้วยมลทินไม่ประการใดก็ประการหนึ่ง ดังนั้นการชำระล้างวิญญาณให้บริสุทธิ์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ทุกคนจะต้องปฏิบัติ ถือเป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่งของหลักธรรมคำสอนของศาสนาชินโต

### 3.7 แนวความคิดเรื่องความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ (Concept of Purity and truthfulness)

ศาสนาชินโตมีหลักธรรมคำสอนพื้นฐานในการดำเนินชีวิตอยู่อย่างหนึ่งที่สำคัญ นั่นคือ “หัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ” (Makoto-no-Kokoro/Magokoro) หมายถึงความจริงใจ หรือความซื่อตรง เทียงธรรม นักนิรุกติศาสตร์ผู้ศึกษาชินโตอย่างจริงจัง โมโตโอรุ โนรินางะ (Motoori Norinaga) ได้หยิบยกเอาประเด็นแนวคิดนี้ของชินโตออกมาอธิบายอย่างชัดเจนว่า มะโกโค

<sup>53</sup> เพ็ญศรี กาญจนมัย, ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น, 14-15.

<sup>54</sup> Robert J.J. Wargo, Japanese Ethics: Beyond Good and Evil, accessed November 15, 2016, available from <http://buddhism.lib.ntu.edu.tw/FULLTEXT/JR-PHIL/wargo.htm>

โระ (ความจริงใจ) เป็นแก่นแท้ของเทพคะมิทั้งหลาย รวมถึงเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ภายในใจมนุษย์ด้วยเช่นกัน เขายังอธิบายต่อว่า แนวคิดเรื่อง มะโกโคโระ ไม่ได้เป็นแนวคิดที่เป็นเพียงแค่ความเชื่อเท่านั้น แต่เป็นเรื่องของประสบการณ์ในชีวิตจริง<sup>55</sup>

การมีจิตใจที่ใสสว่างบริสุทธิ์นั้นเปรียบได้กับจิตใจของคามิ ดังนั้นคนญี่ปุ่นจึงยึดมั่นในหลักคุณธรรมนี้ ส่งเสริมให้มินิสัยจริงใจและจริงจังต่อภาระหน้าที่ หรือต่อผู้อื่น

### 3.8 แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน (The state of Harmony)

แนวคิดด้านจริยธรรมที่สำคัญที่สุดประการของศาสนาชินโตก็คือ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของส่วนรวม หรือคนในชาติ สำคัญมากกว่าพฤติกรรมส่วนบุคคล แก่นแท้ที่สำคัญของศาสนาชินโตนั้น เชื่อว่า “วะ” (Wa) หรือ “ความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน” มีอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและสังคมมนุษย์มาตั้งแต่ดั้งเดิม ซึ่งความเชื่อนี้มีมาตั้งแต่ก่อนที่พุทธศาสนาจะเข้ามายังประเทศญี่ปุ่น นักวิชาการบางคนมองว่าแนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืนนี้ นั้น เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมทางการเกษตรกรรม เช่น การทำนาปลูกข้าว ที่รับการถ่ายทอดมาจากแผ่นดินใหญ่ ตั้งแต่สมัยยาโยอิ ความช่วยเหลือซึ่งกันและกันความสามัคคีกันภายในชุมชนเป็นสิ่งสำคัญมากในการเพาะปลูกข้าวให้สำเร็จ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับเรื่องพฤติกรรมของส่วนรวมจึงส่งผลโดยตรงต่อการอยู่รอดของชุมชนเกษตรกรรม

ในสังคมเกษตรกรรมของญี่ปุ่นนั้น มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับพิธีกรรมทางศาสนา ความเชื่อเรื่อง “คะมิ” เกิดขึ้นในสังคมเกษตรกรรมของญี่ปุ่นจากความต้องการการปกป้อง และการส่งเสริมความเจริญรุ่งเรืองจากเทพเจ้า ประวัติศาสตร์ญี่ปุ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พิธีกรรมทางศาสนาชินโตมักจะเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการปลูกข้าว โดยพิธีที่สำคัญที่สุดคือ เทศกาลเก็บเกี่ยวข้าว “นิอานาเมะ” (Niiname Rice Harvest Festival) ในคัมภีร์นิฮอนโชกิเขียนไว้ว่า พิธีนิอานาเมะถูกจัดขึ้นโดยองค์จักรพรรดิจินมุ ในปัจจุบันพิธีการนี้ก็ถูกจัดขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปีโดยราชวงศ์ของญี่ปุ่น<sup>56</sup> อาจเปรียบเทียบกับพระราชพิธีจรดพระนังคัลแรกนาขวัญของประเทศไทย

<sup>55</sup> Robert Ellwood and Richard Pilgrim, *Japanese Religion: A Cultural Perspective* (Taylor & Francis, 2016), 106.

<sup>56</sup> New World Encyclopedia contributors, *Shinto*, accessed May 24, 2017, available from <http://www.newworldencyclopedia.org/p/index.php?title=Shinto&oldid=990679>

### 3.9 ชีวิตหลังความตาย (Afterlife)

แนวคิดของศาสนาชินโตเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีจิตวิญญาณที่เป็นนิรันดร์ หลังจากที่เราเสียชีวิตลงดวงวิญญาณนั้นจะไปอาศัยอยู่อีกโลกหนึ่ง ซึ่งเป็นโลกที่เทพเจ้าอาศัยอยู่เช่นกัน นอกจากนั้นยังเชื่อว่าโลกอีกโลกไม่ได้มีเพียงที่เดียว มีโลกอื่นอีกมากมาย ในความเชื่อของชินโตโบราณ แบ่งการมองจักรวาลของชีวิตและความตายเป็น 2 รูปแบบ คือ แบบแรกจะเป็นการมองจักรวาลในแนวตั้ง และมี 3 มิติ โดยมี ทะคะมะกะ กะ ฮะระ (Takama ga hara) เป็นดินแดนแห่งสรวงสวรรค์ นะคะทสึคุนิ (Nakatsu-kuni) เป็นดินแดนที่อยู่ตรงกลาง เป็นที่อยู่ของมนุษย์ และโยมิ (Yomi) โลกใต้พื้นพิภพที่เต็มไปด้วยสิ่งสกปรก เป็นดินแดนแห่งความตาย แบบที่สองจะมองจักรวาลในแนวนอน และมีเพียง 2 โลก คือ โตโคโยะ (Tokoyo) เป็นโลกที่วิญญาณบริสุทธิ์อาศัยอยู่ เชื่อกันว่าโตโคโยะนั้น เป็นโลกที่อยู่เหนือพื้นมหาสมุทรที่ไกลออกไป และอีกโลกหนึ่งก็คือโลกของมนุษย์เรานั้นเอง<sup>57</sup>

ในศาสนาชินโตไม่ได้มีความเชื่อว่าโลกอื่น ๆ เหล่านี้เป็นสรวงสวรรค์ที่คนทำความดีจะได้ไปอยู่ หรือเป็นนรกสำหรับคนทำชั่ว แต่เป็นเหมือนกับโลกธรรมดาที่เราอยู่ทุกวันนี้<sup>58</sup>

### 3.10 พลังแห่งการสร้างสรรค์ (Musubi)

ศาสนาชินโตเกิดขึ้นในสังคมเกษตรกรรมที่ถือว่าการสร้างผลิตผลคือชีวิต และเป็นสิ่งที่สำคัญสูงสุด นอกจากนั้นยังเชื่อมั่นในพลังในการสร้างสรรค์ชีวิตของธรรมชาติที่มีอยู่อย่างมหาศาล ซึ่งพลังแห่งการสร้างสรรค์นั้นคือ “มุสึบิ” หมายถึง การเกิด เจริญเติบโตของชีวิตและจิตวิญญาณ นอกจากนั้นยังรวมไปถึงความหมายของการกำเนิดของพลังงาน พลังของการสืบเผ่าพันธุ์ ความสามัคคีของผู้คน ความอุดมสมบูรณ์ และความเจริญรุ่งเรืองมั่งคั่ง ในภาษาญี่ปุ่นมีคำหลายคำที่มีที่มาจากคำว่ามุสึบิ เช่น คนญี่ปุ่นจะเรียกลูกชายกับลูกสาวว่า “มุสึโกะ” และ “มุสึเมะ” ซึ่งหมายถึงผู้ที่ถือกำเนิดมาจากพลังของ “มุสึบิ” นั้นเอง<sup>59</sup>

<sup>57</sup> Hara, "Aspects of Shinto in Japanese Communication," 88.

<sup>58</sup> Charles Infosino, *After Death Beliefs of Japanese People*, accessed June 6, 2017, available from <http://classroom.synonym.com/after-death-beliefs-japanese-people-17439.html>

<sup>59</sup> Hara, "Aspects of Shinto in Japanese Communication," 91.

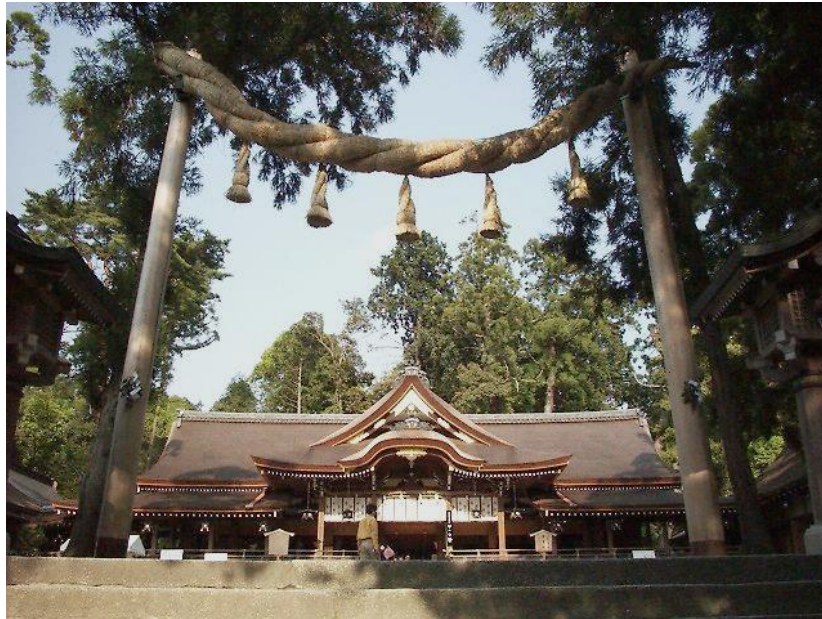
#### 4. วัตถุที่เกี่ยวข้องกับศาสนาชินโต

##### 4.1 โทริอิ (Torii)

เป็นซุ้มประตูทางเข้าของศาลเจ้าชินโตทำจากหินหรือไม้ เป็นสัญลักษณ์เพื่อแบ่งแยกระหว่างอาณาเขตของโลกมนุษย์กับโลกของคะมิ ที่มาของซุ้มประตูโทริอินั้น สันนิษฐานว่าน่าจะมาจากซุ้ม “โตรณะ” (Torana) ของประเทศอินเดีย ประตู “ไฟฟาง” (Paifang) ของประเทศจีน หรือซุ้มประตู “ฮงซาลมุน” (Hongsalmun) ประเทศเกาหลี โดยโทริอิหินที่เก่าแก่ที่สุดที่ถูกค้นพบในปัจจุบัน สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 12 ตั้งอยู่ที่ศาลฮะจิมัน (Hachiman Shrine) ในจังหวัดยามาغاتะ (Yamagata Prefecture) และโทริอิไม้ที่เก่าแก่ที่สุดตั้งอยู่ที่ศาลเจ้าคุโบฮะจิมัน (Kubou Hachiman Shrine) จังหวัดยามานาชิ (Yamanashi Prefecture) ในสมัยโบราณเราจะใช้โทริอิเป็นซุ้มประตูทั่วไป แต่ปัจจุบันจะพบเห็นได้เฉพาะซุ้มทางเข้าศาลเจ้าชินโต สุสานหลวง และหลุมฝังศพบางที่ นอกจากนี้ยังสามารถพบได้ตามต้นไม้ใหญ่ ก้อนหินใหญ่ หรือบ่อน้ำที่เก่าแก่อีกด้วย

โทริอิมีหลายประเภท ประเภทที่เรียบง่ายและเก่าแก่ที่สุดเรียกว่า “ชิมะโทริอิ” (Shime Torii) หรือ “ชูเร็น โทริอิ” (Chuuren Torii) โดยจะประกอบขึ้นด้วยเสาไม้ 2 ข้างประดับด้วยเชือกศักดิ์สิทธิ์ “ชิมะนาวะ” (Shimenawa) พาดโยงระหว่างเสาทั้งสอง โทริอิประเภทอื่น ๆ จะถูกแบ่งออกเป็น 2 ตระกูล ได้แก่ ตระกูล “ชินเม” (Shinmei) ที่คานด้านบนจะมีลักษณะตรง และตระกูล “เมียวจิน” (Myoujin) ที่คานด้านบนจะมีลักษณะโค้งขึ้นเล็กน้อย<sup>60</sup>

<sup>60</sup> JAPANREFERENCE, Torii, accessed June 6, 2017, available from <https://www.jref.com/articles/torii.33/>



ภาพที่ 36 ลักษณะของ “ชิมะ โทริอิ” หรือ “ซูเร็น โทริอิ” ที่ศาลเจ้าโอมิมาะ จังหวัดนาระ  
ที่มา: “大神神社,” accessed June 9, 2017, available from  
<https://matome.naver.jp/odai/2138984296244224701/2142142751850440603>



ภาพที่ 37 ลักษณะของโทริอิตระกูล “ชินเม” ที่ศาลเจ้ายะสุคุนิ จังหวัดเกียวโต  
ที่มา: Sanne van Oosten, “The war from a Japanese perspective: Yasukuni-jinja,” accessed  
June 9, 2017, available from  
<https://bloggerswithoutbordersdotcom.wordpress.com/2012/12/03/the-war-from-a-japanese-perspective-yasukuni-jinja/>



ภาพที่ 38 ลักษณะของโทริอิตระกูล "เมียวจิน" ที่ศาลเจ้าฮาโกเนะ จังหวัดคานากาว่า  
ที่มา: "Japanese spiritual architecture - Myojin torii," accessed June 9, 2017, available from  
<http://muza-chan.net/japan/index.php/blog/tag/torii>

#### 4.2 โคะมะอินุ (Koma-inu)

เป็นรูปปั้นแกะสลักทำจากไม้หรือหินรูปสัตว์คู่ มักจะเป็นสัตว์ที่เชื่อว่าเป็นเทพ เช่น สุนัขจิ้งจอก หมูป่า เสือ หรือ สิงโต เป็นต้น ยืนเฝ้าประตูทางเข้าหรือด้านในศาลเจ้าชินโตหรือบางที่จะเก็บซ่อนไว้ไม่ให้ผู้คนทั่วไปเห็นได้ โคะมะอินุน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อทางศาสนาพุทธของประเทศอินเดียและจีน ซึ่งตัวสิงโตนั้นมีความหมายถึงผู้พิทักษ์ปกป้องพระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า โคะมะอินุเข้ามายังญี่ปุ่นในสมัยนารา (710-794) โดยในช่วงแรกมักจะเป็นไม้แกะสลัก และใช้ยืนเฝ้าแต่ภายในเท่านั้น ในช่วงศตวรรษที่ 9 จะนิยมทำโคะมะอินุที่ตัวหนึ่งยืนอ้าปาก ส่วนอีกตัวหุบปาก และรูปร่างจะเหมือนหมาป่า ภายหลังในช่วงศตวรรษที่ 14 เขาของโคะมะอินุจะหายไป แล้วกลายเป็นลักษณะของโคะมะอินุที่พบได้ทั่วไปในปัจจุบัน ซึ่งทำจากหินแกะสลักและใช้งานกลางแจ้ง<sup>61</sup>

<sup>61</sup> Adam Ledford, *Komainu: The History of Japan's Mythical Lion Dogs*, accessed June 6, 2017, available from <https://www.tofugu.com/japan/komainu/>



ภาพที่ 39 ลักษณะของโคมะอินุมีเขา ที่แกะสลักจากไม้

ที่มา: <https://files.tofugu.com/articles/japan/2014-09-11-komainu/kyoto-koma-inu.jpg>

(ก)



(ข)



(ค)



ภาพที่ 40 ภาพโคมะอินุในรูปแบบสัตว์ต่าง ๆ

(ก) โคมะอินุที่เป็นสุนัขจิ้งจอกที่ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ จังหวัดเกียวโต

(ข) โคมะอินุที่เป็นหมูป่าที่ศาลเจ้าวาเคะ จังหวัดโอคายะมะ

(ค) โคมะอินุที่เป็นเสือที่วัดทามงอิน จังหวัดโทโคะโระซะวะ

ที่มา (ก): “Fushimi-Inari Taisha shrine,” accessed June 9, 2017, available from

[http://kyoto.asanoxn.com/places/fushimi\\_inari/fushimiinari/phfit160.htm](http://kyoto.asanoxn.com/places/fushimi_inari/fushimiinari/phfit160.htm)

ที่มา (ข): “A guardian wild boar,” accessed June 9, 2017, available from

<http://www.wikiwand.com/en/Komainu>

ที่มา (ค): “A guardian komainu,” accessed June 9, 2017, available from

<http://www.wikiwand.com/en/Komainu>



### 4.3 ชิเมนะวะ (Shimenawa)

ชิเมนะวะเป็นเกลียวเชือกทำมาเส้นใยจากธรรมชาติที่เหลือจากการเก็บเกี่ยว เช่น ฟางข้าว สลับกับแผ่นกระดาษสีขาวรูปซิกแซกที่เรียกว่า “ชิเดะ” (Shi-de) ใช้แขวนไว้หน้าศาลเจ้า โทริอิ หรือ สถานที่ทำพิธีทางศาสนา เช่น พิธีกรรมก่อนก่อสร้างสิ่งปลูกสร้างใหม่ หรือแขวนไว้ตาม “โยริชิโระ” (Yorishiro) คือสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่มีเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ เช่น ต้นไม้หรือก้อนหินใหญ่ เพื่อป้องกันสิ่งชั่วร้ายไม่ให้เข้ามาในเขตของเทพเจ้าได้ เปรียบเสมือนจุดชี้เขตแดนที่ศักดิ์สิทธิ์และบริสุทธิ์ก็ว่าได้ นอกจากนั้นเรายังสามารถเห็นชิเมนะวะแขวนอยู่ที่ตัวนักกีฬาซูโม่ชั้นโยะโคะซุนะ<sup>62</sup> (Yokozuna) ได้อีกด้วย เพราะในความเชื่อของศาสนาชินโตถือว่ากีฬาซูโม่เป็นรูปแบบหนึ่งของพิธีกรรมของชินโตที่เน้นความสะอาด บริสุทธิ์<sup>63</sup>



ภาพที่ 41 ชิเมนะวะที่ศาลเจ้าชินเมชะ (Shinmeisha) เมืองชิโระอิชิ จังหวัดมียะจิ

ที่มา: Servant\_H, “Shinto Shrine: History, Architecture, and Shrine Crest,” accessed June 9, 2017, available from <http://www.johnnytimes.com/shinto-shrine-history-architecture-functions/>

<sup>62</sup> โยะโคะซุนะ เป็นลำดับขั้นสูงสุดในกีฬาซูโม่ ภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Grand Champion”

<sup>63</sup> Shumon Miura, “Items About Shimenawa,” *The Daily Yomiuri*, April 29 1992.



(ก)

(ข)

(ค)

ภาพที่ 42 ตัวอย่างสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า "โยริจิโระ"

(ก) "เมะโอะโตะอิวะ" หรือ "หินคู่แต่งงาน" ที่จังหวัดมิเอะ

(ข) ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์บนภูเขาทาคาโอะจังหวัดโตเกียว

(ค) หินศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า "อิวะคุระ" ที่ศาลเจ้าชิโมกาโมะ จังหวัดเกียวโต

ที่มา (ก): Kaushik, "Meoto Iwa, the Wedded Rocks," accessed June 9, 2017, available from <http://www.amusingplanet.com/2014/02/meoto-iwa-wedded-rocks.html>

ที่มา (ข): "Sacred Tree, Mount Takao," accessed June 9, 2017, available from <http://skyehohmann.photoshelter.com/image/I000019Yyx5l0Xhk>

ที่มา (ค): "Iwakura," accessed June 9, 2017, available from <http://www.minden.jp/clover/wp-content/uploads/2017/01/iwa.jpg>

#### 4.4 เอะมะ (Ema)

เอะมะเป็นแผ่นป้ายเล็ก ๆ ทำจากไม้ ใช้สำหรับในผู้ที่ศรัทธาในศาสนาชินโต หรือปัจจุบันรวมถึงนักท่องเที่ยว เขียนสิ่งที่ตนเองปรารถนาลงไปแล้วนำไปแขวนไว้ยังจุดที่ศาลเจ้าเตรียมไว้ เพื่อเป็นการขอพรจากพระเจ้า



ภาพที่ 43 ภาพเอะมะที่เขียนคำอธิษฐานแล้วแขวนไว้ที่ศาลเจ้า

ที่มา: "Japan - a Shinto Shrine in Fukuoka 04," accessed June 9, 2017, available from <http://www.travelphotogallery.net/17208-2/japan-a-shinto-shrine-in-fukuoka-photo-04.jpg>

#### 4.5 โอะมิคุจิ (O-mikuji)

เป็นกระดาษที่เขียนคำพยากรณ์เอาไว้แบบสุ่ม ให้ผู้ที่ศรัทธามาเสี่ยงดวง เลือกรูดกัน หรือพูดให้เข้าใจโดยง่ายก็คือ มีลักษณะแบบเดียวกับเซียมซีที่มีอยู่ทั่วไปในวัดไทยนั่นเอง ในใบพยากรณ์จะมีการทำนายเรื่องทั่วไป เช่นเรื่อง สุขภาพ การเงิน อนาคต ความรัก เป็นต้น ถ้าคำทำนายออกมาไม่ดี จะมีธรรมเนียมที่นำเอาใบพยากรณ์พับแล้วเอาไปผูกไว้ที่ต้นสน หรือรั้วเหล็กที่อยู่ ในศาลเจ้า ถ้าคำทำนายออกมาดี ก็จะสามารถทำได้ 2 ทาง คือผูกไว้ที่ต้นไม้หรือรั้วเหล็กก็ได้ หรือไม่ก็ เก็บไว้เพื่อเป็นสิริมงคล



ภาพที่ 44 ภาพโอะมิคุจิที่นำมาผูกไว้ที่ต้นสน

ที่มา: lina, “Omikuji - The Fortune Paper,” accessed June 9, 2017, available from <http://urutoranohihi.blogspot.com/2011/03/omikuji-fortune-paper.html>

ศาสนาจีนโตเป็นศาสนาที่อยู่คู่กับคนญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ บางครั้งคนญี่ปุ่นเองอาจมองว่าจีนโตไม่ได้เป็นศาสนา แต่เป็นเหมือนวิถีชีวิต เป็นความเชื่อที่ถูกปลูกฝังอยู่ในจิตวิญญาณที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับมุมมองแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ และพัฒนาแนวความคิดต่าง ๆ ออกมาในรูปแบบของคำสอนทางศาสนา โดยแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นจะมีลักษณะโดยรวมคือ คนญี่ปุ่นจะมองว่ามนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ ซึ่งแตกต่างจากแนวความคิดของประเทศทางตะวันตกที่จะดึงตัวเองแยกออกมาจากธรรมชาติ ทำให้สามารถสรุปแนวความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติได้ว่า มนุษย์และธรรมชาติอยู่ร่วมกันในฐานะเพื่อน มนุษย์และธรรมชาติมีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาตินั้นสอดประสานกลมกลืนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

จะเห็นได้ว่าหลักความคิดของศาสนาซินโตนั้น มีที่มาจากมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นเกือบทั้งสิ้น ทั้งความเชื่อเรื่อง “คะมิ” ที่เกิดขึ้นจากความรักและซาบซึ้งในสิ่งที่ธรรมชาติรังสรรค์และให้คุณประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตของพวกเขา และยังเกิดจากความหวาดกลัวต่อความลึกลับ และพลังของธรรมชาติที่ก่อให้เกิดภัยพิบัติต่าง ๆ นอกจากนั้นแนวคิดอื่น ๆ ของศาสนาซินโตก็มีที่มาจากธรรมชาติทั้งสิ้น เช่น แนวความคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ ก็จะใช้ “น้ำ” ที่เชื่อว่ามีพลังให้การชำระล้างจิตวิญญาณได้ หรือหลักคิดเรื่อง “วะ” หรือความสมัคสมานสามัคคีของหมู่คณะ ก็มีที่มาจากการทำงานเกษตรกรรม ที่ต้องร่วมแรงร่วมใจกันจึงจะสามารถทำให้ได้ผลผลิตเพียงพอต่อความต้องการของทุกคนในชุมชน เป็นต้น

ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาฮาโอะ มียาซากิมีความโดดเด่นและแตกต่างจากแอนิเมชันกระแสหลัก หรือแอนิเมชันซีรีส์อื่น ๆ ที่เน้นแอคชั่นที่รวดเร็วรุนแรง ใส่เอฟเฟคที่ตระการตา เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมุ่งเน้นไปที่กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก แต่มียาซากิจะมีความละเอียดละไมในการสื่อสารต่อผู้ชม เขามีความคิดว่าการ์ตูนแอนิเมชันก็เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่เหมาะกับภาพยนตร์ ดังนั้นจึงสามารถใส่แง่มุม แนวคิด หรือนัยยะแฝงที่เข้มข้น และส่งสารให้กับผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ซึ่งมียาซากิจะเน้นเป็นพิเศษ และหยิบเอาเรื่องนี้มาเป็นประเด็นในการสื่อสารกับผู้ชมอยู่เสมอ



### บทที่ 3

#### ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ

จนถึงปัจจุบัน ฮายาโอะ มียาซากิ กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวมาแล้วทั้งหมด 11 เรื่อง และมีกำหนดเข้าฉายเพิ่มอีก 1 เรื่องในปีค.ศ. 2019 รวมเป็น 12 เรื่องดังนี้

1. The Castle of Cagliostro (1979)
2. Nausicaä of the Valley of the Wind (1984)
3. Castle in the Sky (1986)
4. My Neighbor Totoro (1988)
5. Kiki's Delivery Service (1989)
6. Porco Rosso (1992)
7. Princess Mononoke (1997)
8. Spirited Away (2001)
9. Howl's Moving Castle (2004)
10. Ponyo (2008)
11. The Wind Rises (2013)
12. Boro the Caterpillar (2019)

ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะทำการเลือกเรื่องที่จะศึกษามา 2 เรื่อง นั่นคือ *Princess Mononoke (1997)* และ *Spirited Away (2001)* เพราะทั้ง 2 เรื่องมีความน่าสนใจทั้งด้านแนวคิดที่แทรกอยู่ในเนื้อหา และการออกแบบฉากและตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าจะสามารถวิเคราะห์ออกมาให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจน โดยจะเล่าเรื่องโดยย่อ แสดงให้เห็นถึงแนวคิดหลักหรือแก่นของเรื่อง และแยกแยะองค์ประกอบของเรื่อง ทั้งฉาก และตัวละครต่าง ๆ ให้เห็นอย่างชัดเจน ส่วนเรื่องอื่น ๆ จะนำมาใช้อธิบายประกอบในบางประเด็น

## เรื่องที่ 1 Princess Mononoke (1997)

### เนื้อเรื่องย่อ

เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นในยุคมุโระมาจิในประเทศญี่ปุ่น หมู่บ้านเอะมิชิ (Emishi Village) ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่แยกตัวอยู่ในป่าลึกอย่างสันโดศมาเนิ่นนาน อยู่มาวันหนึ่งมีอสูรตนหนึ่งบุกเข้าโจมตีหมู่บ้าน ทำให้เจ้าชาย อะชิทากะ (Ashitaka) รัชทายาทของเอะมิชิต้องออกมาปกป้องหมู่บ้านและได้ลงมือสังหารอสูรร้ายลงได้สำเร็จ แต่ตัวเองกลับถูกคำสาปร้ายแรงที่แขนข้างขวาเข้า แท้จริงแล้วอสูรร้ายตนนั้นคือ เทพหุบป่านาโกะ (Nago) ที่ถูกทำร้ายโดยกระสุนตะกั่วทำให้เกิดความแค้นจนกลายเป็นอสูร ทำให้อะชิทากะต้องออกเดินทางออกจากหมู่บ้านไปทางตะวันตกตามคำทำนายของแม่เฒ่าพยากรณ์ เพื่อพิสูจน์หาที่มาของเหตุการณ์ประหลาดนี้

อะชิทากะออกเดินทางจากหมู่บ้านพร้อมกับสัตว์พาหนะคู่ใจชื่อ ยัคคุล (Yakul) มีลักษณะคล้ายกวาง จนไปถึงหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เขาได้พบกับนักบวชจิโกะ (Jiko Bou) ซึ่งเล่าเรื่องราวของป่าทางตะวันตกและเทพแห่งพงไพร (Shishigami) ที่จะสามารถลบล้างคำสาปที่แขนของเขาได้ให้ฟัง หลังจากแยกทางกับจิโกะแล้ว เขาได้ไปพบชาย 2 คนได้รับบาดเจ็บอยู่ตรงบริเวณริมน้ำ จึงได้เข้าไปช่วยเหลือ ที่นั่นเองเขาได้พบกับเทพหมาป่าโมโร (Moro) และ ซัน (San) เด็กสาวที่ถูกเลี้ยงดูมาโดยเทพหมาป่า เป็นครั้งแรกในช่วงเวลาสั้น ๆ ซัน เทพหมาป่าโมโรและบรรดาหมาป่าตัวอื่น ๆ ก็แยกย้ายหายไป

อะชิทากะพาชายบาดเจ็บทั้ง 2 คนกลับสู่เมืองโลहनนคร (Tataraba) โดยเดินทางผ่านป่าของเทพแห่งพงไพร เพื่อให้ถึงโลहनนครได้โดยเร็ว ซึ่งคนเจ็บทั้ง 2 ต่างหวาดกลัวอย่างมาก เพราะเขาเห็นตัว โคดามะ (Kodama) หรือจิตวิญญาณแห่งป่าไม้ และเชื่อว่าโคดามะจะพาเทพแห่งพงไพรมาคร่าชีวิตของพวกเขาได้ แต่ในที่สุดอะชิทากะก็พาทั้งคู่กลับถึงโลहनนครอย่างปลอดภัย

เมืองโลहनนครเป็นเมืองที่ปกครองตนเองโดยการทำอุตสาหกรรมเหมืองเหล็ก เพื่อนำมาใช้ในการผลิตอาวุธขายให้กับรัฐบาล ที่นี่เองอะชิทากะได้พบกับท่านหญิงเอโบชิ (Lady Eboshi) ที่เป็นผู้นำสูงสุดของเมืองนี้ เขาได้รับการต้อนรับขับสู้อย่างดีจากทุก ๆ คน เมื่อได้พูดคุยกับคนที่นี่ทำให้เขารู้ถึงสาเหตุการตายของเทพหุบป่านาโกะว่าแท้จริงแล้วเป็นฝีมือของท่านหญิงเอโบชิ ซึ่งพยายามจะเข้าไปขุดแร่เหล็กในป่าจนเกิดเป็นความขัดแย้งกับบรรดาเทพแห่งสรรพสัตว์ทั้งหลาย และต้องใช้ปืนไฟในการสู้รบกับเทพเหล่านั้น เอโบชิชวนอะชิทากะให้อยู่ช่วยงานที่โลहनนครโดยการชักจูงว่าหากกำจัดเทพแห่งพงไพรได้แล้ว จะเป็นการปลดปล่อยอิมโนโนเคะ หรือก็คือซัน ให้กลับกลายเป็นมนุษย์อีกครั้ง และเลือดของเทพแห่งพงไพรยังอาจรักษาคำสาปที่แขนของอะชิทากะได้อีกด้วย ทำให้เขารู้สึกถึงเล่ห์เหลี่ยม

ในขณะที่อะซิทากะตัดสินใจจะลาจากเมืองโทะนะนคร เจ้าหญิงโมโนโนเคะหรือซัน ก็ได้บุกเข้ามาในเมืองเพื่อหวังสังหารท่านหญิงเอโบชิ แต่ซันเองกลับเป็นฝ่ายเปลี่ยงพล้ำเพราะโดนปืนของเอโบชิ อะซิทากะเข้าช่วยเหลือซันและยุติการสู้รบครั้งนี้ไว้ได้ และพาซันออกมาจากเมืองได้สำเร็จ แต่ทว่าตัวเขาเองก็ได้รับบาดเจ็บจากกระสุนปืนเช่นกัน ซันและเทพหมาป่าโมโรจึงนำตัวอะซิทากะไปยังบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ใจกลางป่าของเทพแห่งพงไพร ในที่สุดเทพแห่งพงไพรหรือชิซิกามิ (Shishigami) ก็ปรากฏกายออกมาและช่วยรักษาบาดแผลของอะซิทากะ แต่ก็ไม่อาจลบล้างคำสาปที่แขนของเขาได้

ณ ตอนนั้นเอง เทพหมาป่า โอคโคโตะนูชิ (Okotonushi) เทพหมาป่าตาดบอดซึ่งมีอายุกว่า 500 ปี ก็นำกองทัพหมาป่าออกมาเพื่อทำสงครามต่อสู้กับพวกมนุษย์อย่างเต็มกำลัง อีกด้านหนึ่ง จิโกะนักบวชลึกลับก็ปรากฏตัวที่โทะนะนคร และบอกกับเอโบชิว่าเขาได้รับคำสั่งจากจักรพรรดิให้ร่วมมือกับเอโบชินำเอาศิระชะของเทพชิซิกามิกลับไปถวายให้เพื่อใช้เป็นยาอายุวัฒนะ ขณะที่ซันก็ตัดสินใจช่วยฝั่งของเทพหมาป่าโดยการยอมเป็นดวงตาให้เพื่อนำกองทัพหมาป่าเข้าโจมตีพวกมนุษย์ ในขณะที่เดียวกันทางโทะนะนครเองก็ถูกโจมตีจากพวกซามูไรที่หวังทรัพย์สินของโทะนะนคร อะซิทากะจึงอาสาไปแจ้งข่าวให้ท่านหญิงเอโบชิที่ออกไปตามล่าศิระชะของเทพชิซิกามิกับจิโกะ

ทั้งคนของอะมิชิและกองทัพหมาป่าต่างถูกกับดักระเบิดที่พวกของจิโกะวางเอาไว้จนได้รับบาดเจ็บล้มตายเป็นจำนวนมาก ตัวเทพโอคโคโตะเองก็บาดเจ็บสาหัส จนสุดท้ายก็ถูกความมืดเข้าครอบงำจนกลายเป็นอสูร และดุคกลิ่นซันเข้าไปในร่างกาย อะซิทากะพยายามแจ้งข่าวเรื่องโทะนะนครถูกพวกซามูไรโจมตีแก่ท่านหญิงเอโบชิแต่ก็ไม่เป็นผล นางไม่เชื่อคำของอะซิทากะ เขาจึงมุ่งหน้าไปสู่บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์เพื่อตามหาซัน

อะซิทากะพยายามช่วยเหลือซันที่กำลังถูกเทพหมาป่าโอคโคโตะที่กลายเป็นอสูรดุคกลิ่นเข้าสู่ร่างกาย แต่ก็ไม่สามารถช่วยออกมาได้ และแล้วเทพชิซิกามิก็ปรากฏกายขึ้นเพื่อมาปลดปล่อยเทพหมาป่าให้พ้นจากความเจ็บปวด ทันใดนั้นเองพวกของเอโบชิที่แอบซุ่มรออยู่ก็ทำการยิงปืนไปยังศิระชะของเทพชิซิกามิ ถึงแม้ว่าอะซิทากะจะพยายามห้ามนางเท่าไรแต่ก็ไม่เป็นผล สุดท้ายนางสามารถยิงปืนไปที่ศิระชะของเทพชิซิกามิจนขาดกระเด็น และนำศิระชะนั้นให้แก่จิโกะไป แต่นางเองก็ถูกโมโรที่เหลือแต่หัวพุ่งเข้ากัดแขนจนขาดเช่นกัน ชิซิกามิที่ไร้ศิระชะจึงกลายเป็นผู้สัจธรรมราตรี (Didarabochi) ซึ่งเป็นอีกร่างของเทพชิซิกามิที่ทำหน้าที่มอบความตายให้กับทุกสิ่งที่มีสัมผัส

ขณะที่ชิซิกามิในร่างของผู้สัจธรรมราตรีกำลังตามหาศิระชะของตัวเองคืนนั้น ก็ได้สร้างความเสียหายไปทั่วผืนป่า จนในที่สุดอะซิทากะและซันก็สามารถแย่งชิงศิระชะเทพชิซิกามิกลับมาได้ และมอบมันคืนยังเจ้าของ ทันใดนั้นเทพชิซิกามิที่ได้ศิระชะคืนมาก็ได้กลายเป็นสายลมและพัดไปทำลายสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์ และสร้างพืชพรรณไม้ต่าง ๆ ปกคลุมไปทั่วพื้นที่ พร้อมทั้งคำสาปที่แขนของอะซิทากะก็สลายหายไปด้วย

เมื่อเหตุการณ์เข้าสู่สภาวะปกติ เอโบชิและผู้คนของโคโนนครรู้สึกซาบซึ้งที่พวกหมาป่าช่วยชีวิตทุกคนเอาไว้ และตัดสินใจช่วยกันสร้างเมืองขึ้นมาใหม่ และตั้งใจจะทำให้เป็นเมืองที่ดีไม่เบียดเบียนธรรมชาติ ส่วนอะชิทากะและซันที่ต่างก็รู้สึกดีต่อกันแต่ก็ตัดสินใจที่จะแยกย้ายกันไปตามวิถีทางของแต่ละคน โดยซันเลือกที่จะกลับไปอาศัยอยู่ในป่ากับครอบครัวหมาป่าตามเดิม ส่วนอะชิทากะเลือกที่จะอยู่กับพวกโคโนนครและสัญญากับซันว่าจะไปเยี่ยมเธอบ่อย ๆ

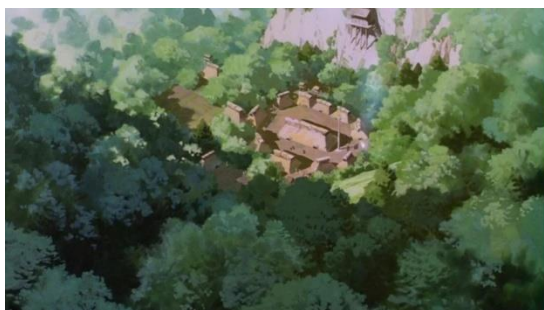
## ฉาก

เรื่องราวในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะนั้น ถูกสร้างให้เกิดขึ้นในช่วงยุคโมโรมาจิ (1336-1573) ในประเทศญี่ปุ่น ถึงแม้ยุคนั้นจะเต็มไปด้วยการทำสงครามต่าง ๆ แต่สถานที่ส่วนใหญ่ในยุคนั้นยังคงมีธรรมชาติที่ค่อนข้างอุดมสมบูรณ์ หมู่บ้านต่าง ๆ ก็กระจายล้อมไปด้วยธรรมชาติ แต่เราจะสามารถสังเกตเห็นความแตกต่างได้ชัดเจนในส่วนของธรรมชาติที่อยู่รายล้อมมนุษย์ และธรรมชาติที่เป็นที่สถิตของเหล่าทวยเทพ โดยจะแบ่งเป็น 3 ฉากใหญ่ ๆ ดังนี้

### 1. หมู่บ้านเอะมิชิ (Emishi Village)

หมู่บ้านเอะมิชิเป็นสถานที่แรกสุดที่เราจะพบเห็นตั้งแต่ตอนเปิดเรื่อง เป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่ตั้งอยู่ภายในป่าลึก ค่อนข้างเป็นหมู่บ้านที่เร่ร่อน และแยกตัวจากเมืองอื่น ๆ เนื่องจากพวกเอะมิชิถูกพวกยามาโตะ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มารุกราน ขับไล่โจมตีจนต้องหลบหนีมาอาศัยอยู่ในป่าที่มีธรรมชาติอุดมสมบูรณ์

เอะมิชิเป็นหมู่บ้านขนาดเล็ก ภายในหมู่บ้านมีอาคารขนาดเล็กและขนาดกลางอยู่เพียง 14-15 หลัง ห้อมล้อมอาคารใหญ่ที่อยู่ตรงกลาง เลยกออกไปมีหอสังเกตการณ์ที่สูงมากอยู่เพื่อใช้สอดส่องป้องกันอันตรายจากศัตรูที่มารุกราน และที่ได้ชะง่อนผาใกล้ ๆ มีบ้านของแม่เผ่าพยากรณ์อยู่ด้วย



ภาพที่ 45 ลักษณะของหมู่บ้านเอะมิชิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD], Burbank, CA: Walt Disney Home Entertainment, 2010.

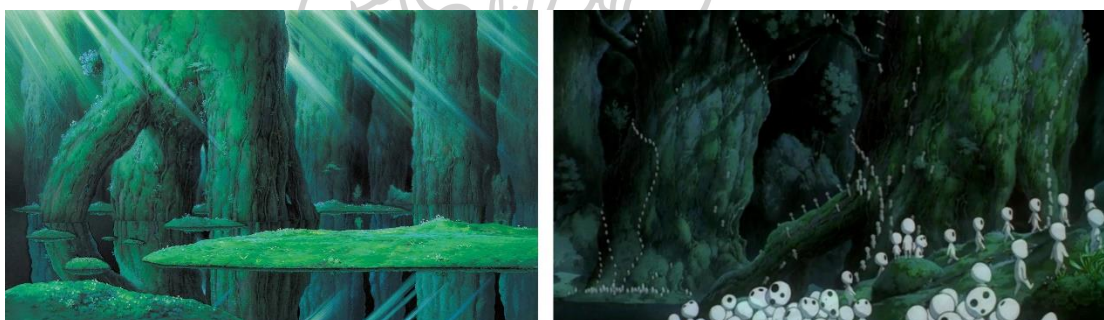




ภาพที่ 46 หอคอยสังเกตการณ์

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 21.

## 2. ป่าของเทพแห่งพงไพร (Shishigami's Forest)



ภาพที่ 47 ป่าของเทพแห่งพงไพรที่อุดมสมบูรณ์ จะเห็นโคดามะปรากฏตามความเชื่อ (ภาพขวา)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

ป่าของเทพแห่งพงไพรเป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์มากเพราะสามารถรักษาสมดุลของระบบนิเวศน์ไว้ได้อย่างสมบูรณ์โดยเทพชิซิกามิ ที่คอยมอบชีวิตให้แก่สัตว์และพืชพรรณต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็มอบความตายให้แก่สรรพสิ่งเมื่อถึงเวลาที่เหมาะสม ทำให้วัฏจักรแห่งชีวิตในป่าแห่งนี้ดำเนินไปอย่างถูกต้องตามกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ

ที่ใจกลางป่าของเทพแห่งพงไพรมีต้นไม้ใหญ่ที่มีอายุนับพันปี เปรียบเสมือนเป็นแม่ของเหล่าวิญญาณแห่งป่าไม้ “โคดามะ” นอกจากนี้ยังมีบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ซึ่งเป็นจุดที่จะสามารถพบเทพแห่งพงไพรได้ อยู่บริเวณนั้นอีกด้วย



ภาพที่ 48 บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ใจกลางป่าของเทพแห่งพงไพร  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

### 3. โลหะนคร (Tataraba/Iron Town)



ภาพที่ 49 โลหะนคร

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

โลหะนครเป็นเมืองที่ก่อตั้งขึ้นมาโดยท่านหญิงเอโบชิ ซึ่งรวบรวมคนระดับล่างมากมาย เพื่อมาช่วยกันสร้างเมืองโลหะนครโดยการทำอุตสาหกรรมเหมืองเหล็ก และผลิตเป็นอาวุธให้แก่รัฐบาล

ตัวเมืองโลหะนคร ตั้งอยู่ในพื้นที่ที่เป็นเกาะแยกตัวออกมาจากฝั่งเล็กน้อย มีรั้วรอบขอบชิดทำจากท่อนไม้ขนาดใหญ่ เพราะต้องคอยป้องกันตัวเองจากพวกมนุษย์ด้วยกันเองที่ต้องการแร่เหล็กที่มีค่าของเมือง และป้องกันพวกสัตว์ที่บุกเข้ามาโจมตีเมืองแห่งนี้เพื่อขับไล่ไม่ให้พวกโลหะนคร

มาบุงกรุกป่า ภายในเมืองจะแบ่งสัดส่วนพื้นที่ทำงานอย่างมีระบบ และมีพื้นที่ส่วนลับที่ใช้เป็นสถานที่ให้พวกคนที่ป่วยเป็นโรคเรื้อนใช้ผลิตอาวุธปืน



ภาพที่ 50 คนในโลโชนครกำลังทำเหมืองแร่เหล็ก

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 67.

## ตัวละคร

ในเรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคมีตัวละครที่น่าสนใจดังนี้

### 1. อะชิทาเกะ (Ashitaka)



ภาพที่ 51 องค์ชายอะชิทาเกะ (ซ้าย) องค์ชายอะชิทาเกะในชุดพร้อมเดินทาง (ขวา)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

อะชิทาเกะเป็นองค์ชายองค์สุดท้ายแห่งหมู่บ้านเอมิชิ (Emishi Village) อายุ 18 ปี และเป็นตัวเอกของเรื่อง เขาเป็นคนกล้าหาญ ไม่เกรงกลัวต่อภัยอันตรายใด ๆ เขาเป็นคนมีคุณธรรมและ

เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และอยากที่จะเห็นทางออกที่ดีที่สุดสำหรับทุกฝ่าย นอกจากนั้นเขายังเป็นนักรบที่มีทักษะทางด้านกรยิงธนูเป็นเลิศอีกด้วย และเขาจะเดินทางกับสัตว์พาหนะคู่ใจชื่อยักษ์คูล (Yakul) เป็นกวางแดงแต่มีลักษณะคล้ายตัว Lechwe<sup>64</sup>

อะซิทากะสวมชุดสีน้ำเงิน กางเกงสีขาว เวลาเดินทางจะใส่ผ้าคลุมหัวสีแดงมีผ้าปิดปาก และสวมกางเกงหนังสัตว์ไว้ด้านบนอีกชั้น บางครั้งจะใส่มิโนะ (Mino) เสื้อคลุมที่ทำจากฟาง ซึ่งเป็นเสื้อใช้สำหรับกันฝนแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น มีอาวุธเป็นธนูและดาบ

## 2. ซัน/เจ้าหญิงโมโนโนะเคะ (San/Princess Mononoke)

ซันเป็นหญิงสาวอายุ 17 ปี ที่เติบโตขึ้นมาโดยการเลี้ยงดูเทพหมาป่าโมโรที่อาศัยอยู่ในป่าของเทพแห่งพงไพร เธอมีนิสัยดื้อรั้น เอาแต่ใจ แต่มีความรักอย่างสุดซึ้งในพวกพ้องหมาป่า และธรรมชาติ นอกจากนั้นเธอยังเกลียดชังมนุษย์ที่มาทำลายป่าและธรรมชาติ เธอจึงร่วมกับฝ่ายของเทพเข้าโจมตีมนุษย์ในเมืองโคโนนคร เพื่อที่จะหยุดการคุกคามของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ และเนื่องจากที่เธอไปก่อความเสียหายอยู่เสมอ จึงได้รับฉายาว่า “โมโนโนะเคะ” ซึ่งหมายถึง ปีศาจที่สร้างความรำคาญหรือ ผีร้ายที่คอยก่อความ



ภาพที่ 52 ซันและโมโรเทพหมาป่าที่เป็นเหมือนแม่ที่เลี้ยงดูเธอมา (ซ้าย) ซันที่ใส่หน้ากาก (ขวา)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

ซันสวมใส่เสื้อผ้าเรียบง่าย เป็นชุดเดรสสีน้ำเงินเข้ม สวมเสื้อมอกเป็นผ้าชิ้นเดียวสีขาว และใส่ผ้าคลุมหนังหมาป่า เธอมักจะใส่หน้ากากสีแดงที่มีลักษณะเหมือนตุ๊กตาโดกู (Dogu) ใส่เครื่องประดับที่ทำจากเขี้ยวและกระดูกของสัตว์ ศีรษะสวมรัดเกล้าประดับด้วยอัญมณี 1 ชิ้นตรงกลาง

<sup>64</sup> สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมชนิดหนึ่ง ลักษณะคล้ายกวาง มีเขาแหลมยาว

และมีการทาทนด้วยสีแดง ซึ่งเป็นลักษณะของการแต่งกายที่พบได้มากในสมัยโจมง (Jomon Period)<sup>65</sup>

### 3. ท่านหญิงเอโบชิ (Lady Eboshi)



ภาพที่ 53 ท่านหญิงเอโบชิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ท่านหญิงเอโบชิเป็นผู้นำของโลหนคร เป็นคนที่ฉลาดและกล้าหาญ เป็นผู้หญิงที่มีความมุ่งมั่นที่จะทำให้เมืองโลหนครมีความมั่นคงจากการทำอุตสาหกรรมเหมืองเหล็ก และผลิตเป็นอาวุธขายให้กับรัฐบาล ถึงแม้ตัวเธอดูเหมือนจะเป็นคนโลภที่จะกอบโกยผลประโยชน์จากการเบียดเบียนธรรมชาติ แต่ในมุมมองของชาวเมืองโลหนครแล้วเธอเปรียบเสมือนแม่พระที่ให้ความช่วยเหลือกับคนในทุกระดับชนชั้น ทั้งหญิงโสเภณีที่เธอไปไถ่ตัวมาจากสถานนางโลมต่าง ๆ พวกคนเลี้ยงวัวซึ่งมีฐานะต่ำต้อย หรือแม้กระทั่งคนที่ป่วยเป็นโรคเรื้อนซึ่งแทบจะไม่มีที่ยืนในสังคม

เอโบชิมีเครื่องแต่งกายคล้ายกับชิราเบียวชิ (Shirabyoushi) ซึ่งเป็นนางรำในชุดเครื่องแต่งกายแบบชาย ด้านในเป็นเสื้อแบบญี่ปุ่นสีแดงลายพุด สวมกางเกงฮาคามา (Hakama) สีนํ้าตาลอมม่วง และมีเสื้อนอกสีน้ำเงินเข้มคลุมอยู่เสมอ ขณะออกรบชุดของเธอจะดูทะมัดทะแมงขึ้น โดยจะมีปลอกแขนปลอกขา มีการใช้ผ้าคลุมศีรษะรวบมัดผมไว้ ใส่หมวกซึ่งมีลักษณะเหมือนอะมิกาสะ (Amigasa) หรือโอเคสะกาสะ (Okesagasa) หมวกโบราณของญี่ปุ่นสำหรับนางรำ สีแดงสด และมีผ้าคลุมสีม่วงเข้ม

<sup>65</sup> ยุคโจมง (Jomon period) หมายถึงช่วงเวลาในยุคก่อนประวัติศาสตร์ของญี่ปุ่น ประมาณ 14,000 ปีก่อนคริสต์ศักราชถึง 300 ปีก่อนคริสต์ศักราช ดำรงชีวิตด้วยการหาของป่า-ล่าสัตว์ และใช้เครื่องมือหิน โดยคำว่า โจมง ในภาษาญี่ปุ่นแปลว่า ลายเชือก ซึ่งสื่อถึงลวดลายบนภาชนะหรือตุ๊กตาดินเผาในยุคนี้ซึ่งทำโดยใช้เชือกพันรอบกิ่งไม้แล้วกดทาบลงบนวัสดุ

#### 4. ชิซิกามิ/เทพแห่งพงไพร (Shishigami/The Forest Spirit)

ชิซิกามิเป็นเทพดึกดำบรรพ์ที่คอยรักษาสมดุลของธรรมชาติของป่า มีพลังที่จะมอบชีวิตให้กับสรรพสิ่งและในขณะเดียวกันก็สามารถมอบความตายให้ได้เช่นกัน เมื่อเทพชิซิกามิย่างก้าวไปที่ใดจะเกิดต้นไม้งอกงามขึ้นมา แต่ลมหายใจของเขาจะทำให้หญ้าและต้นไม้เหี่ยวเฉา และสัตว์ต่าง ๆ ก็จะมีชีวิตสั้นลง

ชิซิกามิมิ 2 ร่างโดยที่กลางวันจะเป็นเทพที่อยู่ในร่างของสัตว์ลักษณะคล้ายกวางมีเขาหลายกิ่ง เท้าเหมือนนก และมีใบหน้าคล้ายลิงหรือมนุษย์ ในเวลากลางคืนจะกลายร่างเป็นผู้สัจธรรมยามค่ำคืน (Didarabochi) มีลักษณะเป็นยักษ์ตัวใหญ่ ร่างกายกึ่งโปร่งใสเหมือนมีจุดแสงระยิบระยับอยู่ภายในตัว และหัวตัวจะมีลายเป็นขดม้วนสีดาอยู่ด้วย



ภาพที่ 54 เทพแห่งพงไพรในร่างของกวาง (ซ้าย) เทพแห่งพงไพรในร่างของผู้สัจธรรมในยามค่ำคืน (ขวา)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

#### 5. โคดามะ (Kodama)

โคดามะเป็นจิตวิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในต้นไม้ และเป็นเหมือนพลังชีวิตของป่าไม้ โดยที่โคดามะจะปรากฏให้เห็นเฉพาะในป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์เท่านั้น

ลักษณะของโคดามะจะเป็นตัวเล็ก ๆ สีขาว รูปร่างคล้ายมนุษย์ มี 2 แขน 2 ขา และมีใบหน้าที่มีจุดดำ 3 จุด เป็นตาและปาก โดยที่โคดามะแต่ละตัวจะมีรูปร่างความสูง หรือรูปทรงของลำตัวและหัวที่แตกต่างกันออกไป



ภาพที่ 55 โคดามะที่ปรากฏตัวในป่าของเทพแห่งพงไพร

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

## 6. นักบวชจิโกะ (Jiko Bou)

จิโกะเป็นพระที่มีท่าทางลึกลับ เขาพบกับอะชิทากะระหว่างทางและเป็นคนเล่าเรื่องเกี่ยวกับชิซิกามิและป่าของเทพแห่งพงไพรในอะชิทากะฟัง ในตอนท้ายจะพบว่าเขาไม่ได้เป็นผู้ที่หวังดี แต่มีแผนชั่วที่จะครอบครองศิรัษะของเทพชิซิกามิเพื่อนำไปให้องค์จักรพรรดิโดยไม่ต้องออกแรงมาก ถือว่าเป็นคนที่ฉลาดแต่เจ้าเล่ห์เป็นอย่างมาก

ลักษณะของจิโกะเป็นพระที่มีรูปร่างอ้วนเตี้ย ใบหน้ากลม จมูกแดง ไร้หนวด บริเวณหว่างคิ้วมีไผ่ขนาดใหญ่ เขาแต่งชุดแบบญี่ปุ่นสีขาวโดยมีเสื้อด้านนอกเป็นสีแดง มีผ้าโพกสีแดงสวมทับไปบนผ้าคลุมศิรัษะสีขาวอีกทีหนึ่ง ที่มีมือและแขนมีการพันผ้าสีม่วงไว้ และสวมรองเท้าเกี้ยวไม้ที่ค่อนข้างสูง

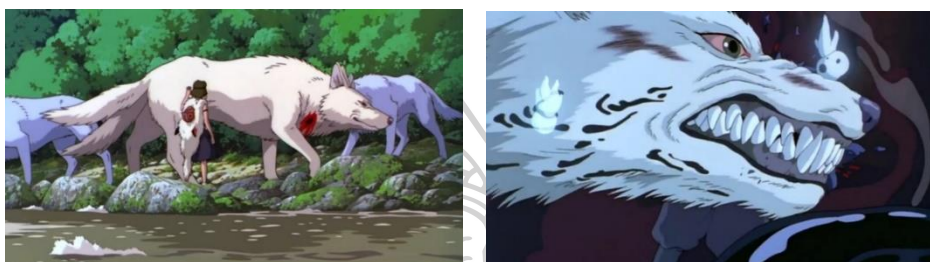


ภาพที่ 56 นักบวชลึกลับจิโกะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

## 7. เทพหมาป่าโมโร (Moro no Kami)

เทพหมาป่าเพศเมียอายุหลายร้อยปี ร่างกายใหญ่โต ขนสีขาวและมี 2 หาง โมโรมีสติปัญญาที่เฉลียวฉลาด สามารถเข้าใจภาษามนุษย์ได้ และมีความแข็งแกร่งในการต่อสู้ นางเจซันที่ถูกทิ้งไว้ในป่าและรับเลี้ยงเธอเสมือนเป็นลูกแท้ ๆ โมโรเกลียดมนุษย์มาก เพราะมนุษย์มารุกล้ำและทำลายป่าของเทพแห่งพงไพร สุดท้ายแม้นางจะเหลือเพียงแต่หัว แต่ก็ยังสามารถพุ่งไปกัดแขนของเอโบจินขาดได้



ภาพที่ 57 เทพหมาป่าโมโรที่มี 2 หาง (ซ้าย) เทพโมโรที่เหลือเพียงศีรษะพุ่งโจมตีเอโบจิน (ขวา)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

## 8. เทพหมูป่าโอคโคโตะ (Okkotonushi)

โอคโคโตะเป็นเทพหมูป่าเผือกตาบอดที่อายุไล่ที่สุด มีอายุกว่า 500 ปี มาจากเกาะทางใต้ของญี่ปุ่น หลังจากที่เทพหมูป่ารุ่นน้อง “นาโกะ” ถูกสังหารโดยเอโบจิน เขาก็ยกกองทัพหมูป่าว่ายนน้ำข้ามเกาะมาเพื่อทำสงครามครั้งสุดท้าย

โอคโคโตะมีร่างกายใหญ่โตแต่ก็ดูค่อนข้างผอม เห็นเป็นรอยซี่โครงขึ้นมาอย่างชัดเจน มีเขี้ยวขนาดใหญ่โผล่ออกมาเด่นชัด 4 เขี้ยว ดวงตาที่บอดสนิทมีสีขาวขุ่น ขี้ตาเกาะอกรัง บริเวณปลายจมูกขนหลุดร่วงเห็นเป็นผิวหนังมีลักษณะตะปุ่มตะป่ำ มีขนสีขาวยาวขึ้นมาเป็นพุ่มตลอดแนวสันหลัง



ภาพที่ 58 เทพหมูป่าโอคโคโตะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].



## 9. เทพหมูปานาโกะ (Nago no Mori)

นาโกะเป็นเทพหมูป่าที่พยายามปกป้องผืนป่าของเทพแห่งพงไพรเอาไว้จากการรุกรานของพวกชาวโลหะนคร แต่สุดท้ายก็ต้องแพ้พ่ายให้กับปืนไฟของเอโบชิ ด้วยความเคียดแค้นในตัวมนุษย์ นาโกะจึงกลายร่างเป็นอสูรทาทาริกามิ (Tatarigami)



ภาพที่ 59 นาโกะกำลังถูกพวกโลหะนครโจมตี (ซ้าย) นาโกะที่กลายเป็นอสูรทาทาริกามิ (ขวา)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

นาโกะเป็นเทพหมูป่าที่มีลักษณะเหมือนหมูป่าทั่วไปแต่จะตัวใหญ่กว่ามาก ขนสีน้ำตาลปกคลุมทั่วตัว มีเขี้ยวแหลมคม 2 เขี้ยว หลังจากกลายเป็นอสูรทาทาริกามิแล้ว ตัวนาโกะจะมีลักษณะเหมือนงูจำนวนมากห้อมล้อมตัวมันอยู่และเคลื่อนไหวอย่างอิสระเป็นเหมือนแขนขาให้กับตัวอสูรดวงตาของทาทาริกามิมีสีแดงฉาน และเคลื่อนไหวที่ได้ว่องไวเป็นอย่างมาก

## เรื่องที่ 2 Spirited Away (2001)

### เนื้อเรื่องย่อ

ระหว่างการเดินทางย้ายบ้านไปยังเมืองใหม่ที่ห่างไกลจากความเจริญ เด็กหญิงจิจิโระ (Chihiro) และครอบครัวเกิดหลงทาง และบังเอิญไปเจอกับอุโมงค์ลึกลับ พ่อของจิจิโระจึงตัดสินใจชวนกันเดินเข้าไปสำรวจภายใน พอเดินทะลุอุโมงค์ออกไปด้านนอกก็เจอกับเมืองประหลาดที่ไร้ผู้คน ที่นั่นเอง พ่อและแม่ของจิจิโระได้เจอกับร้านอาหารที่มีแต่อาหารน่ากินมากมายแต่ไม่มีคนขายอยู่ เลยตัดสินใจกินกันโดยไม่ได้รับอนุญาต จิจิโระเดินแยกตัวออกมาเดินสำรวจเมือง และได้เจอกับเด็กชายแปลกหน้าคนหนึ่ง ซึ่งเขาบอกให้จิจิโระรีบหนีออกไปจากที่นั่นโดยเร็ว

จิสึโระรีบวิ่งกลับมาหาพ่อและแม่ แต่กลับพบว่าพ่อแม่ของเธอกลายเป็นหมูตัวอ้วนใหญ่กำลังกินอาหารอย่างตะกละตะกลาม ด้วยความตกใจเธอจึงวิ่งหนีออกมาอย่างไม่คิดชีวิต และพบว่าทางที่เธอเข้ามากลายเป็นแม่น้ำ ร่างของเธอที่กำลังซีดจางและค่อย ๆ โปรงใสขึ้นเรื่อย ๆ ที่ริมหน้านั้นเธอเห็นเหล่าเทพเจ้าหรือภูตผีต่าง ๆ เดินออกมาจากเรือ

จิสึโระที่ร่างกายกำลังจะหายไปนั่งกอดเข้าด้วยความกลัว และแล้วเด็กชายแปลกหน้าคนเดิมก็วิ่งตามมาและให้ความช่วยเหลือเธอ เขาพาเธอแอบเข้าไปในโรงอาบน้ำและบอกให้เธอไปขอทำงานกับ “คามาจิ” (Kamaji) ที่ห้องต้มน้ำ เพราะคนที่ไม่ทำงานจะถูก “ยูบาบ่า” (Yubaba) แม่มดที่มีอำนาจสูงสุดในโลกแห่งนี้ สาปให้กลายเป็นสัตว์ แล้วชายคนนั้นก็จากไปพร้อมบอกว่าเขาชื่อ “ฮาคุ” (Haku)

จิสึโระไปขอร้องจากคามาจิตามคำแนะนำของฮาคุ แต่คามาจิบอกให้เธอไปคุยกับยูบาบ่าเอง โดยให้ “ลิน” (Lin) พนักงานของโรงอาบน้ำเป็นผู้พาเธอไป หลังจากพูดคุยต่อรองกับยูบาบ่า สุดท้ายเธอก็ได้ทำงานในโรงอาบน้ำ โดยแลกกับการถูกเปลี่ยนชื่อกลายเป็น “เซ็น” (Sen)

เซ็นเข้ามาทำงานในโรงอาบน้ำโดยมีลินเป็นผู้ดูแลและสอนงานให้ หลังจากคืนแรกผ่านไปเธอยังคงรู้สึกสับสนและวิตกกังวล ฮาคุแอบเข้ามาหาเธอและนัดให้เธอไปเจอที่สะพานเพื่อจะพาเธอไปหาพ่อและแม่ ระหว่างทางเธอเห็น “วิญญาณไร้หน้า” (Kaonashi/The Faceless Spirit) ยืนอยู่คนเดียวและก็หายตัวไป จากนั้นฮาคุจึงพาเธอไปหาพ่อและแม่ที่เล่าหมู แล้วเล่าเรื่องที่ตนเองก็ถูกยูบาบ่าขโมยชื่อจริงไปเช่นกัน ทำให้ไม่สามารถจำตัวตนที่แท้จริงของตัวเองได้ และต้องทำงานอยู่ที่นี้เรื่อยมา ระหว่างทางที่กลับไปยังโรงอาบน้ำ เธอมีโอกาสดูเห็นฮาคุในร่างของมังกรตัวสีเขียวบินจากไป

วันหนึ่งขณะที่จิสึโระและลินกำลังทำความสะอาดโรงอาบน้ำอยู่นั้น ก็ได้รับคำสั่งให้ทั้งคู่ไปทำงานที่อ่างน้ำร้อน และวันนั้นเองก็มีเทพแห่งความเหม็น (Okusare-sama/Stink Spirit) เดินเข้ามาต้องการที่จะแช่น้ำร้อน ทำให้ที่โรงอาบน้ำเกิดความวุ่นวาย เซ็นจึงได้รับมอบหมายงานชิ้นแรกจากยูบาบ่า นั่นคือการพาเทพแห่งความเหม็นตนนี้ไปยังอ่างน้ำร้อนใหญ่ สุดท้ายเธอสามารถทำให้รู้ว่าแท้จริงแล้วเทพตนนี้ไม่ใช่เทพแห่งความเน่าเหม็น แต่เป็นเทพแม่น้ำที่ถูกมนุษย์ทิ้งสิ่งปฏิกูลมากมายทับถมจนร่างกายเน่าเหม็นต่างหาก เธอจึงได้รับคำชื่นชมจากยูบาบ่าเป็นอย่างมาก ทุกคนต่างดีใจที่เทพแม่น้ำได้ทิ้งเศษทองเอาไว้จำนวนหนึ่ง โดยมีวิญญาณไร้หน้าคอยสังเกตการณ์อยู่ห่าง ๆ ตลอดเวลา

กลางดึกคืนหนึ่ง เมื่อวิญญาณไร้หน้ารู้ว่าทุกคนหลงไหลในทองคำ เขาจึงใช้ทองหล่อเจ้ากบคนงานโรงอาบน้ำให้ตามมา แล้วจึงจัดการจับกิน ทำให้ร่างกายของเขาขยายใหญ่โตขึ้น วันต่อมาที่โรงอาบน้ำก็ดุคึกคักวุ่นวาย เพราะวิญญาณไร้หน้าใช้ทองเพื่อซื้อทุกอย่าง ทุกคนจึงต่างเอาใจเขา แต่ดูเหมือนเขินจะไม่สนใจทองเหล่านั้นเลย

ขณะที่เขินกำลังเหม่อลอยมองออกไปนอกหน้าต่าง เธอก็เห็นฮาคุในร่างของมังกรขาวกำลังต่อสู้ดิ้นรนอยู่กับฝูงนกกระดาศและได้รับบาดเจ็บ เธอช่วยฮาคุโดยการให้เขาเข้ามาหลบในห้อง แล้วฮาคุก็พุ่งตัวบินไปยังห้องของยูบาบ่า ด้วยความเป็นห่วงเขินจึงรีบวิ่งตามไป เธอแอบลักลอบเข้าไปในห้องนอนของลูกชายยูบาบ่าโดยมีนกกระดาศตัวหนึ่งแอบตามมาด้วย ทันใดนั้นร่างจำแลงของ “เซนิบา” (Zeniba) พี่น้องฝาแฝดของยูบาบ่าก็ปรากฏออกมาจากนกกระดาศตัวนั้น และบอกว่าทำร้ายฮาคุเพราะเขาขโมยตราประทับที่สำคัญไปจากบ้านเธอ ฮาคุที่บาดเจ็บสาหัสอยู่จึงจัดการทำลายนกกระดาศตัวนั้นจนร่างจำแลงของเซนิบาสลายหายไป แล้วฮาคุและเขินก็ตกลงไปในหลุมลึกที่อยู่ที่พื้นห้องนั้น และไปโผล่ยังห้องของคามากิ เขินมอบขนมเทพที่ได้มาจากเทพแม่น้ำให้กับฮาคุครึ่งหนึ่งเพื่อช่วยชีวิตเขา

เขินตัดสินใจจะนำเอาตราแม่มดของเซนิบาไปคืนที่บ้าน โดยได้ตัวรถไฟมาจากคามากิ ขณะเดียวกันวิญญาณไร้หน้าที่ตามเขินมาก็กลายเป็นปีศาจไร้หน้าที่น่าเกลียดน่ากลัวและอาละวาดอย่างหนัก เขินช่วยเขาด้วยการมอบขนมเทพอีกครั้งหนึ่งแก่เขา หลังจากหายคลั่งแล้วเขาจึงขอติดตามเธอนั่งรถไฟไปด้วยกัน

ฮาคุฟื้นขึ้นมาและไปหายูบาบ่า โดยบอกเธอว่าลูกของเธอได้หายไปอยู่กับเซนิบา และยื่นข้อเสนอว่าจะตามตัวเจ้าหนูน้อยคืนมาให้ แต่ยูบาบ่าจะต้องปล่อยตัวเขินและพ่อแม่ของเธอกลับไปยังโลกมนุษย์อย่างปลอดภัย ในขณะที่เขินก็ไปถึงบ้านของเซนิบา และพบว่าบ้านของเซนิบาเป็นบ้านที่เรียบง่ายและเธอก็ใจดีต่างจากยูบาบ่ามาก และได้มอบเชือกผูกผมแก่เขินเพื่อเป็นเครื่องรางปกป้องตัวเธอ จากนั้นฮาคุก็ตามมาจนถึงบ้านของเซนิบาและรับเขินกลับไปยังโรงอาบน้ำ

ระหว่างการเดินทางกลับ ความทรงจำในอดีตของเขินก็หวนคืนมา เธอจำได้ว่าตอนเด็ก ๆ เธอเคยตกไปในแม่น้ำแห่งหนึ่งแต่เหมือนมีคนมาช่วยพาขึ้นฝั่งทำให้รอดชีวิตมาได้ ชื่อของแม่น้ำนั้นคือ “โคฮาคุ” (Kohaku) ซึ่งนั่นคือชื่อจริงของฮาคุที่ถูกยูบาบ่าขโมยไปนั่นเอง ทันใดนั้นคำสาปของยูบาบ่าก็สลายหายไป ปลดปล่อยฮาคุให้เป็นอิสระ

หลังจากกลับมายังหน้าโรงอาบน้ำ ยูบามาจำต้องปล่อยเซ็นและพ่อแม่ไปเพราะเจ้าหนูน้อยลูกของเธอชอบเซ็นมากและร้องขอยูบามา แต่มีเงื่อนไขคือให้เซ็นเลือกให้ถูกว่าในบรรดาหมูหลายตัวที่ยืนเรียงแถวกันอยู่ ตัวไหนกันแน่ที่เป็นพ่อและแม่ของเธอ สุดท้ายเซ็นสามารถตอบได้ถูกว่าพ่อแม่ของเธอไม่ได้อยู่ในบรรดาหมูเหล่านั้น เซ็นและครอบครัวจึงสามารถจากที่นี่ไปได้อย่างปลอดภัย เซ็นหรือจิโระและฮาคูกกล่าวคำอำลาจากกันและสัญญาว่าจะได้พบกันใหม่สักวันหนึ่งอย่างแน่นอน

## ฉาก

ในเรื่อง *Spirited Away* เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน (ประมาณปลายยุค 90) แต่ดำเนินเรื่องทั้งหมดในโลกของวิญญาณ ที่มีทั้งภูตผี วิญญาณ แม่มด รวมถึงเทพต่าง ๆ โดยจะแบ่งเป็นฉากหลัก ๆ ได้ดังนี้

### 1. อุโมงค์ทางเข้าสู่โลกแห่งวิญญาณ (The Tunnel)



ภาพที่ 60 ภาพฉากอุโมงค์ลึกลับ ที่ครอบครัวของจิโระไปเจอในตอนต้นเรื่อง

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD], Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2002.



ภาพที่ 61 ภายในอุโมงค์ที่มีม่านงมมากมาย แต่ไร้ผู้คน

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

อุโมงค์นี้เป็นเหมือนทางเชื่อมต่อระหว่างโลกมนุษย์กับโลกของวิญญาณ บริเวณรอบ ๆ เป็นป่าไม้ร่มรื่น แต่มีบรรยากาศวังเวงแปลกประหลาด เมื่อครอบครัวของ จิฮิโระมาถึงที่แห่งนี้ก็รู้สึกประหลาดใจ และเกิดความสงสัย อยากรู้อยากเห็น จึงตัดสินใจเดินเข้าไปดูด้านใน

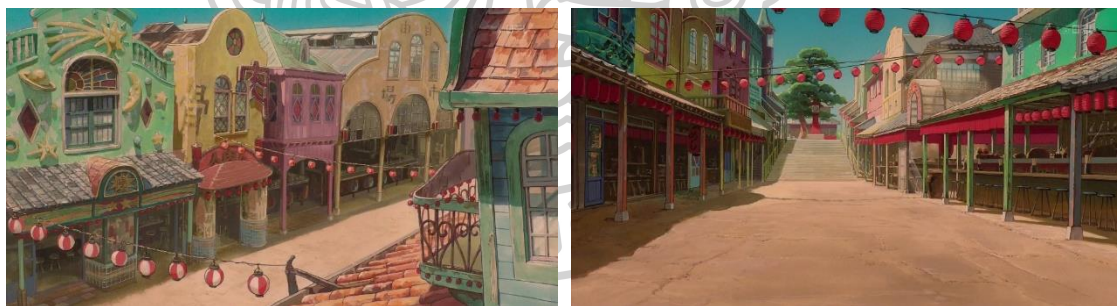
ภายนอกของอุโมงค์เป็นสถาปัตยกรรมในรูปแบบของประเทศทางตะวันออก คล้ายจีน หรือญี่ปุ่น ผนังของกำแพงหนาทาสีแดงอิฐสภาพเก่ามีสีลอกอยู่ทั่วไปหลายจุด ชั้น 2 เป็นห้องมีหน้าต่างกระจกแบบเลื่อนบานใหญ่เรียงติดกันเป็นแนวและมีระเบียงไม้ หลังคาเป็นกระเบื้องเรียกว่า “คาวาระยานะ” (Kawarayane) ตรงกลางเหนือประตูทางเข้าขึ้นไปมีป้ายไม้เก่าแก่มาก เขียนคำว่า “อะบุระ ยูยะ” (Abura-yuya) ซึ่งเป็นชื่อของโรงอาบน้ำแห่งนี้ เรียกโดยย่อว่า “อะบุระยะ” ด้านหน้าทางเข้าอุโมงค์มีก้อนหินแกะสลักเป็นลักษณะของหน้าสิ่งมีชีวิตซึ่งมี 2 หน้า หันเข้าไปที่อุโมงค์ทางเข้า 1 หน้า และหันไปยังป่า 1 หน้า ตัวหินก้อนนั้นปกคลุมไปด้วยตะไคร่น้ำ ทำหน้าที่เหมือนเป็นผู้ยืนเฝ้าประตู

เมื่อเข้าไปด้านในจะพบห้องโถงใหญ่ คล้ายโถงในโบสถ์ผสมกับที่นั่งรอรถไฟในสถานีรถไฟ บรรยากาศในนี้ดูวังเวงมาก มีม่านงมอยู่มากมาย แต่ไร้ผู้คน

## 2. ย่านร้านอาหารลึกลับ (The Strange Restaurant District)



ภาพที่ 62 ย่านที่ร้านอาหารมากมายตั้งอยู่เรียงราย  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 63 บรรยากาศที่วังเวงของย่านร้านอาหารลึกลับ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

เมื่อผ่านอุโมงค์ทางออกมาแล้วเดินมาสักพักจะเจอย่านของร้านค้า ร้านอาหารมากมาย เรียงราย 2 ฝั่งทางที่มุ่งตรงไปสู่อาคารโรงอาบน้ำ ร้านค้าต่าง ๆ มีลักษณะของสิ่งปลูกสร้างที่มีหน้าร้านสีฉูดฉาดและหลากหลาย มีป้ายโฆษณาแปะอยู่ทั่วไป และมีการห้อยประดับโคมไฟสีแดงโยงพาดระหว่างอาคารฝั่งซ้ายและขวา

### 3. โรงอาบน้ำ “อะบุระยะ” (The Bath House “Aburaya”)



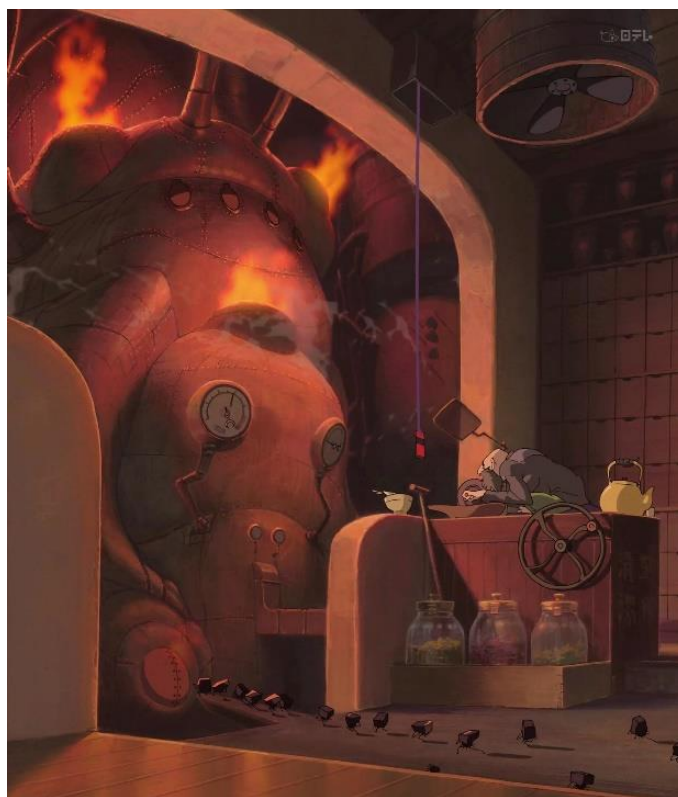
ภาพที่ 64 ภาพภายนอกของโรงอาบน้ำอะบุระยะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

โรงอาบน้ำอะบุระยะถือเป็นฉากหลักของการดำเนินเรื่อง Spirited Away ก็ว่าได้ เป็นโรงอาบน้ำที่เหล่าเทพหรือวิญญาณภูตต่าง ๆ มาใช้บริการอาบน้ำ จากลักษณะภายนอกเห็นเป็นอาคารที่คล้ายกับปราสาทรูปแบบญี่ปุ่นตั้งอยู่กลางทะเล ด้านข้างเป็นปล่องระบายควันขนาดใหญ่ ตัวผนังอาคารทาสีแดงสด ตัดกับหลังคาที่เป็นกระเบื้องสีเขียว ตรงกลางมีมุขยื่นออกมา ห้องต่าง ๆ จะมีระเบียงไม้ยื่นออกมาจากตัวอาคารและติดด้วยบานกระຈก ชั้นบนสุดของอาคารมีระเบียงสีแดงวนได้รอบ ด้านบนสุดของหลังคาประดับด้วย “โอนิงาวาระ” (Oni-gawara) หรือกระเบื้องรูปยักษ์สีทอง ทั้ง 4 มุมของหลังคาประดับด้วย “ชะจิโฮโกะ” (Shachihoko) คือรูปปั้นปลาคราฟหัวเสือสีทอง ตรงทางเข้ามีป้ายไม้ เขียนชื่อ “อะบุระยะ” และตรงประตูมีผ้าสีน้ำเงินเขียนคำว่า “ยู” หรือ “น้ำร้อน” ห้อยอยู่ เมื่อออกจากโรงอาบน้ำมาจะเจอกับสะพานไม้ที่มีราวจับด้านข้างสีแดง

ข้างในโรงอาบน้ำอะบุระยะยังประกอบไปด้วยอีกหลายส่วนที่เป็นฉากที่สำคัญ ดังนี้

### 3.1 ห้องต้มน้ำของคามากิจิ (Kamaji's Boiler Room)



ภาพที่ 65 ห้องต้มน้ำของคามากิจิ เพื่อส่งต่อไปยังโรงอาบน้ำที่อยู่ด้านบน  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 66 ชั้นเก็บยาสมุนไพร ส่วนช่องด้านล่างคือที่อยู่ของสึสุวาทาริ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ห้องต้มน้ำของคามากิจิ เป็นห้องที่ใช้สำหรับต้มน้ำเพื่อส่งไปใช้ในอ่างอาบน้ำที่อยู่ด้านบน โดยมีคนที่ควบคุมทุกอย่างคือคามากิจิ ลักษณะของห้องต้มน้ำจะตั้งอยู่ที่ส่วนล่างสุดของ



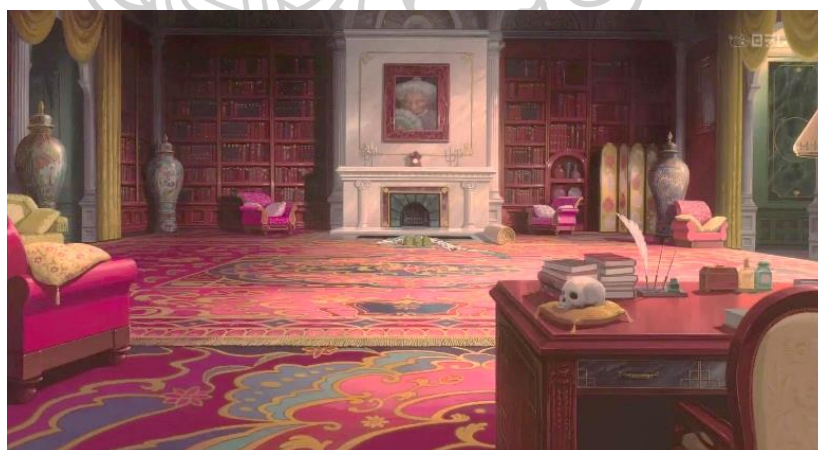
โรงอาบน้ำ มีองค์ประกอบหลักคือเตาไฟต้มน้ำที่ใช้พลังงานจากการเผาก้อนถ่านหินที่สุสุวาทาริ (ก้อนเขม่าที่เกิดจากเวทมนตร์ของคามากิ) ลำเลียงออกมาจากช่องที่อยู่ใต้ลิ้นชักใส่สมุนไพรที่เรียงอยู่เต็มผนังอีกด้านหนึ่ง และมีพื้นที่เล็ก ๆ ส่วนหนึ่ง ใช้เป็นที่นอนของคามากิ

### 3.2 ห้องของยูบาบ่า (Yubaba's Room)



ภาพที่ 67 บริเวณโถงหน้าห้องของยูบาบ่า

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 68 ภายในห้องทำงานของยูบาบ่า

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ห้องของยูบาบ่าตั้งอยู่ชั้นบนสุดของโรงอาบน้ำอะบุระยะ เป็นส่วนที่ดูหรูหรามากที่สุด เป็นที่อยู่และที่ทำงานของยูบาบ่า โดยเราจะเห็นการตกแต่งในรูปแบบเอเชียตะวันออกอย่างหรูหราตั้งแต่ส่วนของโถงทางเข้า ตกแต่งด้วยแจกันแบบจีนใบใหญ่ และประดับด้วย

ตราโล่ห์รูปนก ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของโรงอาบน้ำ ทางที่จะเข้าสู่ห้องทำงานยังตกแต่งด้วยคอมพิวเตอร์ ห้อยระย้าสวยงามหลายอัน และยังมีแจกันเงินใบใหญ่ตั้งเรียงรายตลอดทางเข้า ในห้องทำงานมีโต๊ะทำงานตั้งอยู่ในสุดของห้อง ตรงข้ามกับโต๊ะทำงานเป็นเตาผิงอันใหญ่ ที่ผนังฝั่งเตาผิงเป็นชั้นหนังสือเต็มผนัง พื้นปูด้วยพรม

นอกจากนั้นด้านในยังมีห้องของลูกชายยูบาบ่าอยู่ด้วย ลักษณะห้องเป็นโถงโดมรูปวงกลม รายล้อมด้วยเสากรีกแบบไอออนิก ได้หลังคาโดมระบายสีเป็นรูปท้องฟ้า ก้อนเมฆและพระอาทิตย์ ผนังโดยรอบก็วาดเป็นรูปวิวัฒนาการแบบยุโรป เป็นเทือกเขาสูง หุ่นหญา เห็นรูปปราสาทในเทพนิยายอยู่ไกล ๆ ในห้องมีกระโຈມเป็นที่นั่งนอนของโบ ลูกชายยูบาบ่า กลางห้องมีโต๊ะเล็ก ๆ อยู่ นอกจากนั้นยังมีชั้นหนังสือที่มีภาพฉากหลังเป็นรูปโบสถ์คริสต์หลังคาโดมอีกด้วย พื้นทั้งหมดปูด้วยนวม และมีของเล่น ตุ๊กตาอยู่เต็มห้อง



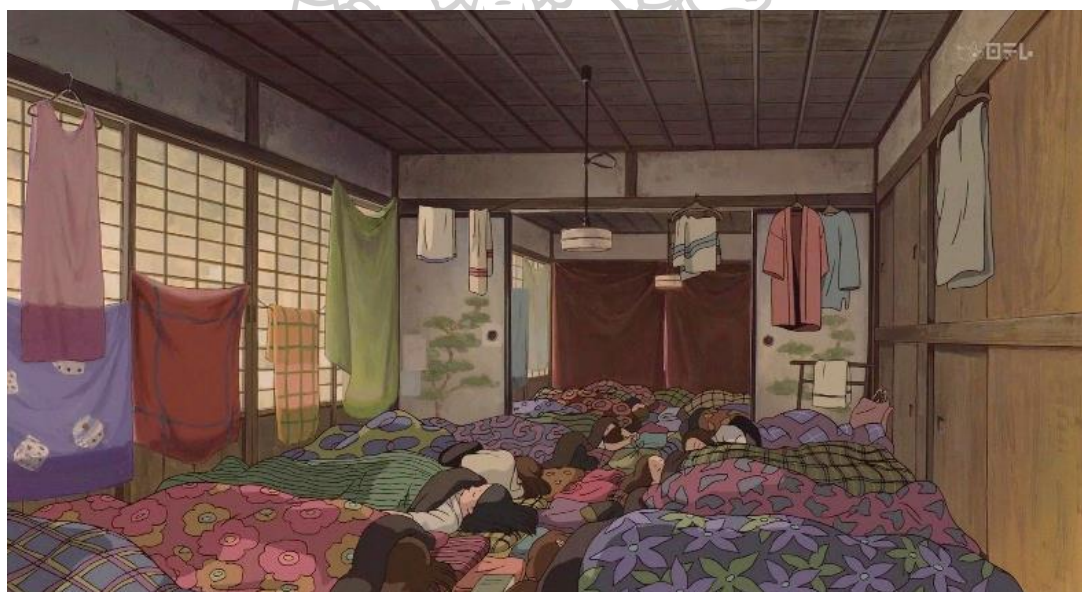
ภาพที่ 69 ห้องของลูกชายยูบาบ่า

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

### 3.3 ห้องพักพนักงาน (Workers' Quarters)



ภาพที่ 70 ห้องพักของพนักงานหญิงโรงอาบน้ำอะบะบุระยะ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 71 สภาพความเป็นอยู่ของพนักงานหญิงโรงอาบน้ำอะบะบุระยะ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ในโรงอาบน้ำมีพื้นที่สำหรับให้คนงานพักอาศัยอยู่ด้วย โดยจะมีสภาพเป็นห้องนอนรวมเก่า ๆ โดยพนักงานจะนอนบนฟูกเรียงกันไปเป็นแถวจนเต็มห้อง ลักษณะห้องเป็นรูปแบบญี่ปุ่น มีประตูบานเลื่อนแบบญี่ปุ่นที่เรียกว่า “โชจิ” อยู่รอบห้อง ด้านนอกเป็นระเบียงไม้ โดยประตูกันระเบียงเป็นกระฉากใสสามารถมองเห็นทิวทัศน์ออกไปข้างนอกได้

### 3.4 ห้องอาบน้ำร้อน (The Bath Quarters)

ส่วนที่สำคัญของโรงอาบน้ำนั่นก็คือห้องอาบน้ำร้อน ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้ต้อนรับลูกค้า ดังนั้นจึงมีความกว้างขวาง ใหญ่โต สวยงาม หรรษา เป็นอย่างมาก ห้องอาบน้ำจะอยู่โถงใหญ่ กลางโรงอาบน้ำแห่งนี้ โดยจะมีการใช้ผนังเล็ก ๆ แบ่งเป็นห้องย่อย ๆ อีกหลายห้อง แต่ละห้องจะมีอ่างอาบน้ำรูปวงกลมอยู่ ตรงกลางจะเว้นช่องไว้เป็นทางเดินได้ นอกจากนั้นแล้วยังมีอ่างอาบน้ำขนาดใหญ่พิเศษอยู่อีกอ่างหนึ่ง นั่นคืออ่างอาบน้ำเก่า ที่ใช้ต้อนรับเทพเน่าเหม็นนั่นเอง



ภาพที่ 72 ภาพโดยรวมของห้องอาบน้ำ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 73 ภาพของอ่างอาบน้ำใหญ่ที่ยังไม่ได้ทำความสะอาด  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

#### 4. รถไฟ (Train)



ภาพที่ 74 ภายนอกของขบวนรถไฟ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 75 ภายในรถไฟ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

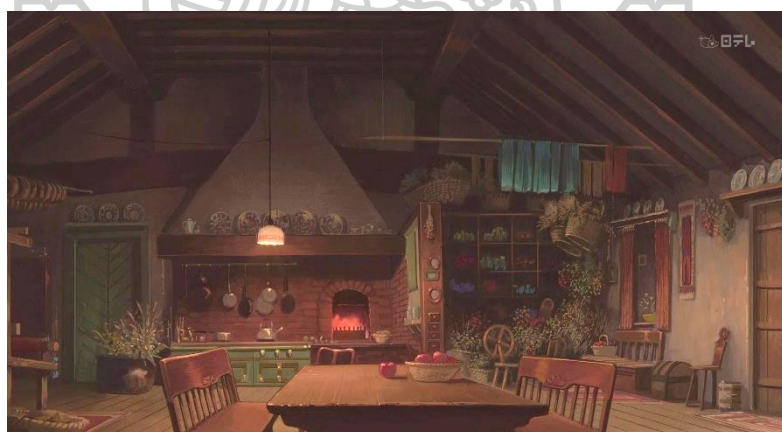
จิอิระนั่งรถไฟนี้เพื่อจะไปยังบ้านของเซนิบา ที่อยู่ห่างออกไป โดยรถไฟขบวนนี้เป็นรถไฟสำหรับเทพทั้งหลาย และพวกภูตผี วิญญาณต่าง ๆ บรรยากาศภายในรถไฟมีลักษณะเหมือนกับรถไฟปกติทุกอย่าง ด้านหน้ารถไฟมีคำภาษาญี่ปุ่นว่า “จูโด” (Chuudou / 中道) ที่แปลว่า “ทางสายกลาง” อยู่ รถไฟขบวนนี้วิ่งไปบนทางรถไฟที่ลอยอยู่ในระดับผิวน้ำทะเล

## 5. บ้านของเซนิบา (Zeniba's House)



ภาพที่ 76 ภาพภายนอกบ้านของเซนิบา

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].



ภาพที่ 77 สภาพภายในบ้านของเซนิบา

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

บ้านของเซนิบาอยู่ห่างออกไปจากโรงอาบน้ำ อยู่ในพื้นที่ชนบทที่ค่อนข้างเงียบสงบ แตกต่างจากที่อยู่ของยูบะบาเป็นอย่างมาก ลักษณะภายนอกของบ้านเป็นบ้านเดี่ยวชั้นเดียวแบบเรียบง่าย

ง่าย หลังไม้ใหญ่มาก ผนังก่อจากอิฐฉาบปูน โครงสร้างรับน้ำหนักเป็นไม้ และหลังคาเป็นฟางจากธรรมชาติ ภายในมีเตาผิงก่อจากอิฐก้อนอยู่ ต่อปล่องควันทะลุหลังคาขึ้นไป ช่าง ๆ เตาผิงแขวนพวกเครื่องครัวไว้ ถัดไปด้านข้างเป็นชั้นวางของ กลางบ้านมีโต๊ะกินข้าวอยู่ ภายในบ้านมีการประดับประดาด้วยดอกไม้ และรูปภาพ

## ตัวละคร

ในเรื่อง Spirited Away สามารถแบ่งตัวละครออกตามประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

### 1. มนุษย์ (Human)

#### 1.1 จิอิโระ โอกิโนะ/เซ็น (Chihiro Ogino/Sen)



ภาพที่ 78 จิอิโระ เด็กสาวตัวเอกของเรื่อง

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

จิอิโระเป็นตัวเอกของเรื่องที่เป็นเพียงเด็กสาววัย 10 ขวบ ที่ไม่ได้มีลักษณะพิเศษที่โดดเด่น เป็นเหมือนเด็กหญิงธรรมดาอื่น ๆ ทั่วไป เธอมีผมยาวสีน้ำตาลและมักจะรวบมัดเป็นหางม้า ช่วงแรกเธอจะแต่งกายในชุดเสื้อยืดตัวใหญ่พื้นขาวมีลายสีเขียวอ่อนขนาดใหญ่พาดขวาง คู่กับกางเกงขาสั้นสีชมพู และสวมรองเท้าผ้าใบสีเหลือง

เธอเริ่มต้นด้วยการเป็นเด็กที่ค่อนข้างขี้แยะ ขี้กลัว ตกใจง่าย หลังจากหลงเข้าไปในโลกของวิญญาณ เธอรู้สึกสับสน และตกใจกลัวสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น แต่โชคดีที่เธอได้พบกับ “ฮาคุ” และได้รับการช่วยเหลือจากเขา เธอต้องไปของานทำที่โรงอาบน้ำตามคำแนะนำของฮาคุ โดยถูกเปลี่ยนชื่อเป็น “เซ็น” หลังจากนั้นเธอก็ค่อย ๆ เรียนรู้วิธีการปรับตัว และทำในสิ่งที่เธอไม่เคยทำมาก่อน

ตอนมาทำงานที่โรงอาบน้ำ เธอใส่เครื่องแบบพนักงานที่มีกางเกงแบบฮาคามะ (Hakama) ขาสวมส่วนสีชมพูอมส้ม และเสื้อเป็นกิโมโนชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “ซุยคัง” (Suikan) ซึ่งจริง ๆ แล้วเป็นชุดของผู้ชายสมัยเอโดะ เวลาทำงานจะมีการผูกแขนเสื้อด้วยเชือก “ทะสุคิ” (Tasuki) เพื่อให้ทะมัดทะแมง



ภาพที่ 79 จิฮิโระในชุดทำงานของโรงอาบน้ำอะบุระยะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ถึงแม้จิฮิโระจะดูเป็นเด็กไม่เอาไหนในตอนแรก แต่หลังจากผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่โรงอาบน้ำ เราจะเห็นพัฒนาการของเธอ เธอสามารถจัดการกับเหตุการณ์ที่ยากลำบากได้ดีมากขึ้น เธอกล้าที่จะเข้าช่วยเหลือคนที่เธอรักเมื่อเขาตกที่นั่งลำบาก ไม่กลัวแม้กระทั่งแม่มดที่น่ากลัวอย่างยูกาบา



## 1.2 อะคิอิจิโร่ โอะกิโนะ (Akiichirou Ogino)



ภาพที่ 80 พ่อของจิจิโร่

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

อะคิอิจิโร่เป็นพ่อของจิจิโร่ เขาเป็นผู้ชายร่างกายสูงใหญ่ ผมสั้นสีน้ำตาล ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม สีผิวไม่ขาวมากนัก และมีหนวดนิดหน่อยเหนือริมฝีปากบน เขาใส่เสื้อโปโลสีเทาอมม่วง มีเส้นสีขาวขนาดเล็กพาดตรงช่วงหน้าอกเป็นลายขวาง กางเกงเป็นกางเกงสแล็กสีเทา คาดเข็มขัดหนัง และสวมรองเท้าหนังสีน้ำตาล นอกจากนั้นยังใส่นาฬิกาโลหะที่ข้อมือข้างซ้ายด้วย

อะคิอิจิโร่เป็นคนที่ค่อนข้างมั่นใจในตัวเอง และมีความกล้าหาญ ไม่เกรงกลัวต่อสิ่งใด และชอบที่จะค้นพบและสำรวจสิ่งใหม่ สิ่งเกิดจากตอนที่เขาขับรถพาครอบครัวมายังเมืองใหม่ที่ห่างไกลและเกิดมาผิดทาง เขาตัดสินใจที่จะขับรถตรงเข้าไปในป่าซึ่งเขาคาดว่าจะเป็นทางลัดไปสู่จุดหมายได้ โดยที่ไม่กลัวหลงทาง และเมื่อพบกับอุโมงค์ประหลาด เขายังเลือกที่จะเดินเข้าไปสำรวจภายในโดยไม่ลังเล นอกจากนั้นเขายังกล้าที่จะกินอาหารที่พบที่ร้านอาหารทั้งที่ไม่มีคนขายอีกด้วย

### 1.3 อิจิยูโกะ โอะเกิโนะ (Ichiyuuko Ogino)



ภาพที่ 81 แม่ของจิจิโระ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

อิจิยูโกะเป็นภรรยาของอะคิอิโระและเป็นแม่ของจิจิโระ เธอไว้ผมสั้นสีน้ำตาล จัดทรงอย่างดี ดวงตาสีดำเข้ม และทาลิปสติกสีชมพู เธอใส่ต่างหูและสร้อยคอทองคำแบบเรียบง่าย สวมเสื้อแขนสามส่วนสีชมพู และกางเกงขายาวเข้ารูปสีครีม และสวมรองเท้าหนังสีน้ำตาล

ในขณะที่สามีของเธอเป็นคนกล้าบ้าบิ่น ไม่เกรงกลัวอะไร แต่ตัวอิจิยูโกะกลับเป็นคนขี้กังวลและขี้กลัว เช่น ตอนที่สามีเธอบรรณาผิดเส้นทางและต้องการจะเดินทางต่อในเส้นทางที่คิดว่าเป็นทางลัด เธอรีบห้ามในทันทีเพราะกลัวจะหลงทาง และตอนที่สามีเธอจะเดินเข้าไปสำรวจในอุโมงค์ลึกลับ เธอก็รีบเรียกให้กลับเพราะกังวลว่าจะไม่ทันรถขนของที่จะมาส่งของที่บ้าน แต่สุดท้ายเธอก็ต้องเดินตามผู้นำครอบครัวอยู่เสมอ

## 2. แม่มด (Witches)

### 2.1 ยูบาบ่า (Yubaba)



ภาพที่ 82 แม่มดยูบาบ่า

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ยูบาบ่าเป็นแม่มดแก่ชรา เป็นหัวหน้าปกครองโรงอาบน้ำ “อะบุระยะ” ที่ซึ่งเหล่าเทพเจ้าทั้งหลายมาใช้บริการอาบน้ำผ่อนคลาย รูปร่างของเธอดูผิดปกติกจากมนุษย์ทั่วไป ตัวเตี้ยป้อม ศีรษะมีขนาดใหญ่มาก จมูกแหลมยาว ดวงตาสีน้ำตาลเข้ม ทาอายแชโดว์สีม่วง ผมหงอกขาว โพลนั้ตรวบเป็นมวยพุ่มกลัดด้วยปิ่นปักผมสีชมพู ใส่ต่างหูทองรูปทรงกลมขนาดใหญ่ทั้งสองข้าง และเธอมีตุ่มสีแดงอ่อน ๆ ลักษณะคล้ายไฟอยู่บริเวณหว่างคิ้ว เธอสวมชุดเดรสแบบตะวันตกสีน้ำเงินประดับด้วยอัญมณีสีแดงบริเวณหน้าอก และใส่รองเท้าหนังสีม่วงเข้มมีส้นสูงเล็กน้อย เธอไว้เล็บยาวแหลมคมทาสีแดงสด และใส่แหวนอัญมณีหลากสีเกือบทุกนิ้วของเธอ นอกจากนั้นเธอยังชอบสูบบุหรี่แท่งยาวอีกด้วย

ยูบาบ่าเป็นเจ้าของโรงอาบน้ำอะบุระยะ เธอจึงเป็นคนที่ม้อ่านใจเด็ดขาดสูงสุด และชอบข่มขู่คุกคามเมื่อไม่ได้สิ่งที่ใจต้องการ เธอจะเป็นคนเจ้าเล่ห์ขโมยชื่อของคนที่จะมาทำงานที่โรงอาบน้ำเพื่อให้พวกเขาลืมตัวตนที่แท้จริงและเป็นคนงานของที่นี่น้ตลอดไป อย่างเช่น ฮาคุและเซ็น แต่ในทางกลับกัน เธอเป็นคนที่พูดคำไหนคำนั้นและยึดมั่นในกฎกติกา เมื่อจิจิโระสามารถควบคุมสถานการณ์เรื่องเทพแห่งความเหิมให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี เธอชื่นชมจิจิโระเป็นอย่างมากโดยไม่ถือคติเอนเอียง หรือในตอนท้ายที่เธอก็ยอมทำตามสัญญาที่จะปล่อยจิจิโระและครอบครัวกลับไปสู่โลกแห่งความเป็นจริงเมื่อสามารถตอบคำถามเธอได้ นอกจากนั้นเธอยังเป็นคนที่รักลูกชายของเธอมากอีกด้วย

### 2.1.1 ลูกชายของยูบามา (Bou)



ภาพที่ 83 โบ ลูกชายของยูบามา

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

โบ (Bou) เป็นลูกชายของยูบามา เขาเป็นเด็กทารกที่มีขนาดตัวใหญ่กว่าปกติมาก และยังสามารถพูดจาได้เหมือนกับเด็กโตหรือพวกผู้ใหญ่ เขาไม่มีผม ตัวอ้วนจ้ำม่ำ และใส่เครื่องแต่งกายเป็นผ้าสีแดงมีตัวอักษรภาษาญี่ปุ่นคำว่า “โบ” สีขาวอยู่ตรงกลาง



ภาพที่ 84 โบที่ถูกสาปให้กลายเป็นหมู

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

โบเป็นเด็กเอาแต่ใจ ขี้แยะ เมื่อโบเริ่มร้องไห้ ยุกาบาบจะละทิ้งทุกอย่างแล้วรีบมาปลอบโบในทันที โบถูกยูกาบาบเลี้ยงดูแบบประคบประหงมให้อยู่แต่ในห้องของตัวเองโดยหลอกว่าถ้าออกไปข้างนอกจะติดเชื้อโรคและป่วยตาย ตอนหลังโบถูก “เซนิบา” พี่น้องฝาแฝดของยูกาบาบสาปให้กลายเป็นหนู และได้ออกเดินทางไปข้างนอกกับเซ็นิน ทำให้โบชื่นชอบเซ็นินมาก

## 2.2 เซนิบา (Zeniba)



ภาพที่ 85 เซนิบา พี่น้องฝาแฝดของยูกาบาบ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

เซนิบาเป็นพี่น้องฝาแฝดกับยูกาบาบ ซึ่งทั้ง 2 คนมีรูปร่างหน้าตาที่เหมือนกันมากแม้กระทั่งการแต่งกาย เครื่องประดับที่สวมใส่ หรือการแต่งหน้าก็เหมือนกันทุกอย่างจนแยกแทบไม่ออก แต่สิ่งเดียวที่เซนิบาต่างกับยูกาบาบคือ เวลาอยู่ที่บ้าน เซนิบามักจะใส่แว่นตาสำหรับอ่านหนังสือขนาดเล็กอยู่เสมอ

เซนิบามีนิสัยที่ตรงกันข้ามกับยูกาบาบ ขณะที่ยูกาบาบอาศัยอยู่ในห้องหรรหารูปแบบตะวันตก เต็มไปด้วยของประดับฟุ่มเฟือยราคาแพง เซนิบากลับอาศัยอยู่ในบ้านหลังเล็กที่มีลักษณะเรียบง่ายตั้งอยู่ลึกเข้าไปในป่า ตอนจิจิโระมาที่บ้านของเธอเพื่อนำเอาตราประทับแม่มดมาคืน

เธอก็ต้อนรับขับสู้จิโระเป็นอย่างดี และยังมอบที่มัดผมที่ทำจากด้ายที่เพื่อน ๆ ช่วยกันทำให้กับจิโระ เพื่อเป็นเครื่องรางป้องกันอันตราย เธอดูเป็นแม่คนที่ใจดีมาก ๆ

### 3. ภูตผี วิญญาณ และเทพเจ้า (Spirits/Kami)

#### 3.1 คนของโรงอาบน้ำ

##### 3.1.1 ฮาคู (Haku)



ภาพที่ 86 ฮาคู เด็กชายคนสนิทของยูบาวา

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ฮาคูเป็นเด็กผู้ชายอายุประมาณ 12 ปี เขาคนรับใช้ใกล้ชิดกับ ยูบาวา คอยทำงานตามคำสั่งเธอโดยตรง เขาสามารถในการแปลงกายเป็นมังกรและบินไปไหนมาไหน ได้

ฮาคูมีดวงตาสีเขียว และไว้ผมบ๊อบหน้าม้าสีดำอมเขียว สวม ชุด “ซุยคัง” (Suikan) สีขาว มีเสื่อด้านในสีฟ้า กางเกงสีฟ้าสามส่วนผูกปลายขาคลุมหัวเข่า และผูก ผ้าคาดเอวสีม่วง เมื่อกลายร่างเป็นมังกรจะมีร่างกายสีขาวหรือเงิน มีขนสีเขียวขึ้นตลอดแนวสันหลัง และมีขนเป็นพู่ที่หาง มีขา 4 ขา ลักษณะเหมือนขานกหรือไก่ เขาค้ำยเขากว้าง 2 ข้าง และมีหนวด ยาวเหมือนหนวดปลาตุ๊ก



ภาพที่ 87 ฮาคูในร่างของมังกรสีขาว

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ฮาคูต้องมาทำงานให้ยูบะบาเพราะถูกขโมยชื่อจริงไป ทำให้เขาไม่สามารถจดจำเรื่องราวในอดีต และต้องติดอยู่ที่โรงอาบน้ำอะบะบุระยะตลอดมา ในตอนท้ายที่จิอิโระบอกชื่อจริงของฮาคูว่าเขาคือแม่น้ำ “โคฮาคู” ทำให้คำสาปสลาย และความทรงจำของเขาจึงได้กลับคืนมา และรู้ว่าจริง ๆ แล้วเขาเป็นเทพชื่อว่า “นิกิฮายามะ โคฮาคุนุชิ” (Nigihayama Kohakunushi)

### 3.1.2 คามาจิ (Kamaji)



ภาพที่ 88 คามาจิ ภูตที่ทำหน้าที่ต้มน้ำร้อนให้กับโรงอาบน้ำ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

คามาคิเป็นพนักงานคนหนึ่งของโรงอาบน้ำอะบุระยะ มีหน้าที่ควบคุมห้องต้มน้ำร้อน โดยจะรับคำสั่งผ่านป้ายไม้ที่ห้อยลงมาจากห้องอาบน้ำ และจัดน้ำร้อนต้มสมุนไพรตามป้ายคำสั่งนั้น เขามีลูกน้องเป็น “สุสุวาทาริ” หรือตัวเขม่า คอยช่วยลำเลียงถ่านหินไปใส่ยังเครื่องต้มน้ำ

คามาคิเป็นภูตวัยกลางคน โดยมีลักษณะเด่นคือมี 6 แขน และแขนแต่ละข้างจะมีนิ้วเพียง 3 นิ้ว และสามารถยืดหดแขนได้ตามใจชอบ ศิระชะลำน ไว้หนวดยาวฟูเหนือริมฝีปากบน และใส่แว่นดำรูปวงกลม เขาใส่เสื้อแขนยาวสีน้ำตาลเข้ม กางเกงขายาวสีเขียวซีด

ในช่วงแรก คามาคิจึงเป็นคนทำงานยุ่งอยู่ตลอดเวลา และเหมือนจะไม่ใส่ใจคนอื่นรอบข้าง แต่จริง ๆ แล้วเขาเป็นคนใจดี ตอนที่จิฮิโระเผลอหลับที่ห้องต้มน้ำเขายังนำเบาะรองนั่งมาห่มให้เธอ และเขาก็เป็นคนที่ช่วยดูแลหาคูตอนที่ได้รับบาดเจ็บหนักอีกด้วย

### 3.1.3 ลิน (Lin)



ภาพที่ 89 ลิน พนักงานหญิงที่โรงอาบน้ำอะบุระยะ และเป็นพี่เลี้ยงให้กับจิฮิโระ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ลินเป็นพนักงานหญิงที่โรงอาบน้ำอะบุระยะแห่งหนึ่งที่ค่อนข้างมีบทบาท เพราะเป็นคนที่ช่วยดูแล และสอนงานคอยเป็นพี่เลี้ยงให้กับเซ็นที่เข้ามาทำงานใหม่ ลักษณะของลินเป็นหญิงสาวอายุประมาณ 14 ปี ผมยาวสีน้ำตาลแสดกลางมัดรวบปลายผม ดวงตาสีน้ำตาล ทาลิปสติกสีชมพู ใส่เครื่องแบบพนักงานโรงอาบน้ำสีชมพูอมส้ม



### 3.1.4 สุสุวาทาริ (Susuwatari)



ภาพที่ 90 สุสุวาทาริ กำลังทำงานขนถ่านหินไปใส่ในเตาไฟต้มน้ำ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

สุสุวาทาริเกิดจากเวทมนตร์ของคามาริจิที่เสกให้ฝุ่นเขม่ามีชีวิต  
ขึ้นมาเพื่อใช้ให้ช่วยงานขนถ่านหินใส่เตาหม้อต้มน้ำ สุสุวาทาริมีลักษณะเป็นก้อนฝุ่นหรือเขม่าสีดำ  
มองเห็นเป็นเหมือนตัวมีขนฟู มีแขนขาเล็กยาว และมีดวงตากกลมโต

### 3.1.5 อะโอะกาเอะรุ (Aogaeru)



ภาพที่ 91 อะโอะกาเอะรุ พนักงานในโรงอาบน้ำอะบุระยะที่มีลักษณะเป็นกูดกบ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

กูดกบอะโอะกาเอะรุเป็นพนักงานทั่วไปในโรงอาบน้ำ มี  
ลักษณะเหมือนกบตัวสีเขียวทั่วไป แต่จะสวมชุดกิโมโนประเภทหนึ่งที่เรียกว่า “ซะมุเอะ” (Samue) สี

ฟ้า ซึ่งเป็นชุดที่ทำจากผ้าฝ้าย สวมใส่สบาย มักใส่ตอนทำงาน และใส่ผ้าเตี่ยวสีขาว อะโอะกาเอะรุมีนิสัยละโมภโลภมาก เขาจึงถูกวิญญาณไร้หน้าใช้เศษทองคำมาล่อ แล้วจัดการกินเขาเข้าไปรวมอยู่ในร่างได้

### 3.1.6 บันไดคาเอะรุ (Bandaikaeru)



ภาพที่ 92 บันไดคาเอะรุ เป็นภูตกบที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

บันไดคาเอะรุ เป็นภูตกบตนหนึ่งที่มีหน้าที่คอยจัดการเกี่ยวกับการเบิกจ่ายน้ำยาสมุนไพรที่โรงอาบน้ำอะบุระยะ โดยจะเป็นคนตัดสินใจว่าจะให้แผ่นป้ายไม้เบิกยาสมุนไพรชนิดไหนกับแขกคนไหน เขามีหน้าตาเหมือนกบ แต่มีผิวสีเนื้อเหมือนคน แก้มแดงเป็นวง มีหนวดแหลม คิ้วเป็นรูปร่างกลม สวมชุดที่มีลักษณะเหมือนชุด “คะริกินุ” (Kariginu) สีเหลืองทอง ซึ่งเป็นชุดที่ใส่กันทั่วไปในสมัยเฮอัน และสวมหมวกทรงสูงที่เรียกว่า “เอโบชิ” (Eboshi)

### 3.1.7 อะนิยะคุ (Aniyaku)



ภาพที่ 93 อะนิยะคุ เป็นภูตกบที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

อะนิยะคุทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยผู้จัดการในโรงอาบน้ำอะบุระยะ มีลักษณะเป็นภูตกบ แต่มีรูปร่างค่อนข้างไปทางมนุษย์ รูปร่างหน้าตาเหมือนลุงวัยกลางคน แต่ตาจะกลมโตและห่างกันมาก คิ้วสั้น มีหนวดสั้น ๆ เป็นแผงอยู่ใต้จมูก เขาสวมชุด “คะริกิคุ” สีฟ้าอ่อน กางเกง “ฮาคามะ” สีขาว และสวมหมวกที่มีลักษณะเหมือนกับ “โมมิเอโบชิ” (Momieboshi) สีแดงเลือดหมู ซึ่งเป็นหมวก เอโบชิชนิดหนึ่งที่มีความอ่อนนุ่ม

### 3.1.8 ชิชิยะคุ (Chichiyaku)



ภาพที่ 94 ชิชิยะคุ เป็นภูตกบที่มีลักษณะคล้ายมนุษย์  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

ชิซึยะคุเป็นภูตกบที่ทำงานเป็นผู้จัดการของโรงอาบน้ำ  
อะบุระยะ คอยต้อนรับขับสู้แขกที่มาใช้บริการ เขามีผิวสีเนื้อเหมือนมนุษย์ หน้าตามีลักษณะเหมือน  
กบ ดวงตาสีส้ม มีหนวดและคิ้วสีน้ำตาลอ่อน แต่งกายในชุด“คะริกินุ” สีเหลือง กางเกง “ฮาคามะ” สี  
ขาว ผ้าคาดเอวสีม่วง และสวมหมวก“โมมิเอโอบิ” สีเขียว

### 3.1.9 ยูนะ (Yuna)



ภาพที่ 95 ยูนะ เป็นพนักงานหญิงทั่วไปของโรงอาบน้ำ พวกเขาเป็นภูตหอยทาก  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ยูนะเป็นประเภทหนึ่งของภูตที่เป็นพนักงานหญิงของโรง  
อาบน้ำ อะบุระยะ ซึ่งเป็นภูตหอยทาก (Namekuji)<sup>66</sup> ทำหน้าที่ทั่วไป ทั้งทำอาหาร ทำความ  
สะอาด หรือเสิร์ฟอาหารให้ลูกค้า พวกเขาจะมีผมยาวสีดำ หรือสีเข้ม คิ้วจะเป็นรูปทรงรี และจะใส่ชุด  
กิโมโน หรือบางคนก็จะใส่ชุด “จิฮายะ” (Jihaya) เป็นชุดของ “มิโกะ” (Miko) หญิงสาวที่ทำงานใน  
ศาลเจ้าชินโต

<sup>66</sup> Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 23.

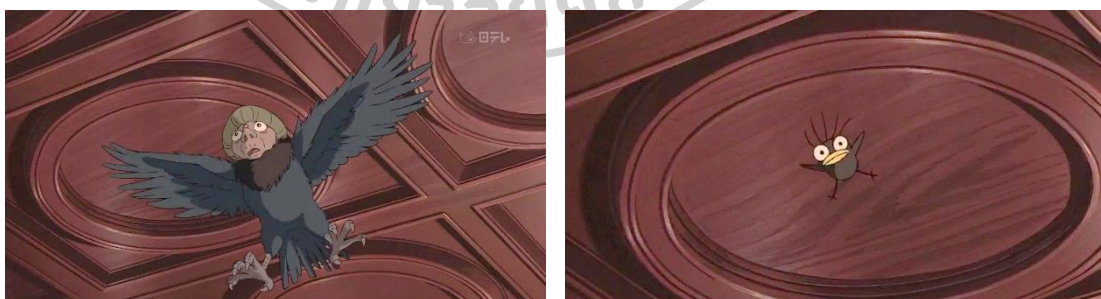
### 3.1.10 คาชิระ (Kashira)



ภาพที่ 96 คาชิระ เป็นภูตที่มีลักษณะเป็นหัวมนุษย์ 3 หัว  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

คาชิระเป็นลูกสมุน หรือจะเรียกว่าสัตว์เลื้อยของยુบาบาก็ว่าได้ ไม่ได้ทำหน้าที่ใด ๆ กระโดดไปมาอยู่บริเวณห้องทำงานของยુบาบ่า มีลักษณะเป็นหัวของมนุษย์ หัวไหล่ที่ไม่มีส่วนของลำตัว 3 หัวแยกจากกัน แต่ก็ไปไหนมาไหนด้วยกันตลอด โดยสีผิวของคาชิระจะออกไปทางเขียวขี้ม้า หน้าตาของคาชิระดูเหมือนคนขี้ขัง ตาโปนโตตาซ้ายและตาขวามองชี้ไปคนละทิศทางการัน หัวทั้ง 3 จะมีความแตกต่างกันเล็กน้อยที่ลักษณะของหนวด ในตอนท้ายคาชิระถูกเซนึบาเสกให้กลายเป็นโบ ลูกของยુบาบ่า

### 3.1.11 นกของยુบาบ่า (Yubaba's Bird)



ภาพที่ 97 นกของยુบาบ่า (ซ้าย) นกของยુบาบ่าถูกสาบให้กลายเป็นนกตัวเล็กน่ารัก (ขวา)  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

นกของยูบาบบา หรือที่เรียกกันว่า “ยูเบิร์ด” (Yu-Bird) เป็นลูกสมุนอีกตัวหนึ่งที่มีหน้าที่สังเกตการณ์ สอดส่องดูแลความเรียบร้อยของโลกแห่งวิญญาณ และรายงานสิ่งผิดปกติให้ยูบาบบารับรู้ ร่างกายของมันเป็นเหมือนนกอีกา แต่ส่วนหัวเป็นหัวของยูบาบบา ภายหลังถูกเซนิบาเสกให้กลายเป็นนกตัวเล็กสีดำ จะงอยปากสีเหลือง ตากลมโต และมีขนที่หัวเป็นเส้นบาง ๆ 4 – 5 เส้น

### 3.2 แยกที่มาใช้บริการ

#### 3.2.1 วิญญาณไร้หน้า (Kaonashi/The Faceless Spirit)



ภาพที่ 98 วิญญาณไร้หน้า ตัวละครที่กลับที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

วิญญาณไร้หน้าเป็นตัวละครที่ลึกลับมาก เขาไม่มีที่ไป ไม่รู้ด้วยซ้ำว่าตัวเองเป็นใคร ได้แต่ยืนอย่างโดดเดี่ยวลำพังไม่มีใครสังเกตเห็น เมื่อเจอกับจิจิโระครั้งแรกที่สะพานสีแดง จิจิโระหันไปมองเห็นเขา ทำให้เขาสนใจในตัวจิจิโระเป็นพิเศษ และพยายามเอาใจจิจิโระด้วยการช่วยเอาแผ่นป้ายแลกน้ำสมุนไพรมาให้เธอมากมาย แต่จิจิโระไม่ใช่คนละโมภจึงรับไว้เท่าที่จำเป็น ภายหลังเมื่อรู้ว่าคนในโรงอาบน้ำหลงไหลในทองคำ เขาจึงเสกทองขึ้นมาแจกให้คนอื่น ๆ เพื่อให้คนเหล่านั้นหันมาสนใจ ยอมรับ และมองเห็นตัวตนของเขา วิญญาณไร้หน้าไม่มีตัวตนที่เป็นของตัวเอง เมื่อเขากลับคืนใคร เขาก็จะได้รับเอาบุคลิกหรือลักษณะของคนนั้นมาเป็นของตัวเอง



ภาพที่ 99 วิญญาณไร้หน้ากำลังจับพนักงานของโรงอาบน้ำกิน

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ลักษณะของวิญญาณไร้หน้าคือเป็นวิญญาณที่ร่างกายสีดำกึ่งโปรงใส ใส่น้ำค้างสีขาว มีเขี้ยวรูปดาและปากสีดำ และมีเขี้ยวแต่้มกลายเป็นแถบแนวตั้งสีม่วง 4 แถบเหนือตา และใต้ตา เขาจะสามารถอ้าปากจริงที่อยู่ใต้หน้ากากได้เมื่อต้องการที่จะกินอาหาร หลังจากที่จะกินภูติกินเข้าไป ตัวของเขาก็มีขาเหมือนกบงอกออกมา

### 3.2.2 เทพคาสูกะ (Kasuga-Sama)



ภาพที่ 100 เทพคาสูกะ ที่ใส่น้ำภากรูปร่างประหลาด

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

เทพคาสูกะเป็นแขกทั่วไปที่มาใช้บริการโรงอาบน้ำ พวกเขาสวมผ้าคลุมยาวสีแดง สวมหมวกที่มีลักษณะเหมือนหมวก “คันมูริ” (Kanmuri) ซึ่งเป็นหมวกที่ใช้ใส่กับชุด “โซคุไต” (Sokutai) ชุดสำหรับชนชั้นสูงในญี่ปุ่นยุคโบราณ และสวมหน้ากากที่มีสัญลักษณ์แปลกประหลาด

### 3.2.3 เทพโอโตรี (Ootori-Sama)



ภาพที่ 101 เทพโอโตรี เป็นเทพมีลักษณะเหมือนลูกไก่หรือลูกนก  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

เทพโอโตรีมีลักษณะคล้ายนก ลูกเปิดหรือลูกไก่ตัวใหญ่ ตัวสี  
เหลืองจะงอยปากสีเหลืองเข้ม ตากลมโต ในตอนแรกจะเห็นว่าเทพโอโตรีจะมีการนำเอาใบบัวมาสวม  
หัวคล้ายเป็นหมวก

### 3.2.4 เทพอุชิโอนิ (Ushioni-Sama)



ภาพที่ 102 เทพอุชิโอนิ เป็นเทพที่มีหน้าตาเหมือนยักษ์น่ากลัว  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

อุชิโอนิเป็นเทพที่รูปร่างหน้าตาเหมือนปีศาจหรือยักษ์ ที่  
ร่างกายเป็นสีแดงหรือส้ม หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว ปากกว้าง มีเขี้ยวยาว ตากลมโต มีเขาเหมือนกวาง  
หรือวัว เส้นผมและเคราเป็นเส้นหนาเหมือนผมทรงเดรดล็อก (Dreadlocks) พวกเทพอุชิโอนิเป็นกลุ่ม  
ลูกค้าที่มาใช้บริการที่โรงอาบน้ำอะบะบุระยะ



### 3.2.5 เทพโอนามะ (Onama-Sama)



ภาพที่ 103 เทพโอนามะ หน้าเหมือนยักษ์ใส่เสื้อคลุมใบไม้  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

เทพโอนามะก็เป็นกลุ่มลูกค้าที่มาใช้บริการโรงอาบน้ำเช่นกัน พวกเขาเป็นเทพที่มีหน้าตาเป็นยักษ์ ผมหสีเขียวโพลง ตากลมโต มีเขี้ยวยาวงอกขึ้นมาจากปากล่าง 2 ซี่ และมีเขาแบบกว้างหรือว้าว สวมเสื้อคลุมทำจากใบไม้ ในมือจะถืออาวุธที่เหมือนมีดทำครัว

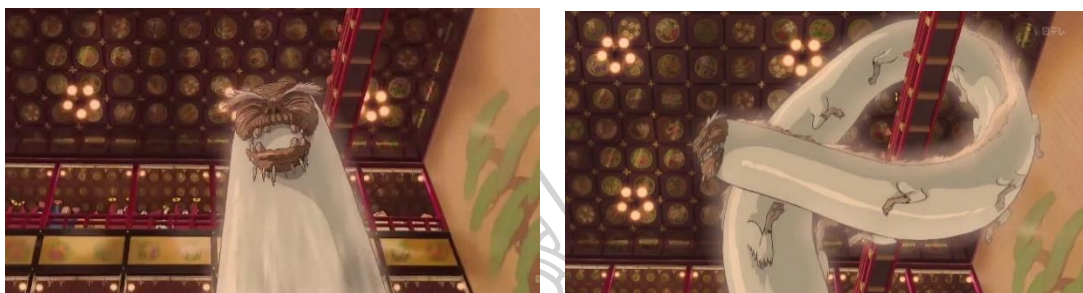
### 3.2.6 เทพแห่งแม่น้ำ (River Spirit)



ภาพที่ 104 เทพแห่งแม่น้ำในร่างของเทพแห่งความเหนียว  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ในตอนแรกเทพแห่งแม่น้ำปรากฏกายเป็น “โอคุซาเรซา มะ” หรือเทพแห่งความเหนียว มีลักษณะเป็นก้อนโคลนเหนียวเหนียว มีตาและปาก เคลื่อนที่ด้วยการคลานอย่างเชื่องช้า และจะปล่อยน้ำเมือกเหนียวสีม่วงใส่ออกมาจากร่างกายตลอดเวลา

หลังจากที่เซ็นจัดการดึงเอาขยะมากมายที่อยู่ในร่างกายของ เทพแห่งความเหินออกมาได้ ก็พบว่าแท้จริงแล้วท่านเป็นเทพแห่งแม่น้ำที่ถูกมนุษย์ทิ้งขยะลงมาจน ทำให้ร่างกายเน่าเหินและกลายเป็นเทพแห่งความเหินไปในที่สุด เทพแห่งแม่น้ำมีรูปร่างเป็นเหมือน มังกรตัวสีขาวที่มีขามากมาย และมีใบหน้าเหมือนหน้ากากไม้รูปชายชราที่มีคิ้วสีขาว และมีเคราสีขาว อยู่หรือมแห้ว



ภาพที่ 105 เทพแห่งแม่น้ำในร่างที่แท้จริง

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

### 3.2.7 เทพโอชิระ (Oshira-Sama/The Radish Spirit)



ภาพที่ 106 เทพโอชิระ มีลักษณะเหมือนหัวไชเท้า

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

เทพโอชิระเป็นเทพที่มีลักษณะรูปร่างเหมือนหัวไชเท้าที่ตัว อ้วนจ้ำม่ำตัวขาวซีด สวมหมวกลักษณะเหมือนขามคว่ำสีแดง นุ่งผ้าเตี่ยวสีแดง และถือผ้าเช็ดตัวสีขาว

เป็นชุดที่พร้อมจะอาบน้ำ ในตอนท้ายจะให้เห็นเทพโอชิระแต่งกายปกติในชุดสีน้ำตาลคาดเชือกผูกเอว สีม่วง และห้อยสร้อยคอที่ทำจากเปลือกหอย



ภาพที่ 107 เทพโอชิระในชุดปกติ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

อันที่จริงแล้ว องค์ประกอบของภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีส่วนอีกที่น่าสนใจอยู่อีกมาก เช่น เรื่องการกำกับศิลป์ หรือดนตรีประกอบ แต่เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ มุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่ปรากฏในภาพยนตร์ ดังนั้นจึงเลือกที่จะชี้แจงในส่วนของเนื้อเรื่อง และการออกแบบฉากและตัวละครเป็นหลัก ซึ่งจะสามารถอธิบายถึงแนวคิดเหล่านั้นได้ชัดเจน โดยจะทำการวิเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติที่ปรากฏในภาพยนตร์อย่างละเอียดต่อไปในบทที่ 4

## บทที่ 4

### วิเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ

ภาพยนตร์แอนิเมชันของผู้กำกับฮายาโอะ มียาซากิทั้ง 12 เรื่องนั้น มีเรื่องที่แฝงแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติอยู่หลายเรื่องดังต่อไปนี้

- Nausicaä of the Valley of the Wind (1984) สงครามระหว่างเผ่าพันธุ์มนุษย์กับพวกแมลงยักษ์ ในบรรยากาศของโลกที่สูญเสียมวลทางธรรมชาติ
- Castle in the Sky (1986) พุดถึง “ลาพิวต้า” (Laputa) เมืองลอยฟ้าที่ยิ่งใหญ่ มีเทคโนโลยีขั้นสูง ทำให้มนุษย์ และธรรมชาติสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างกลมกลืน
- My Neighbor Totoro (1988) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความผูกพันของเด็กผู้หญิง 2 คนพี่น้อง กับภูตหรือเทพผู้คุ้มครองป่าที่ชื่อว่า “โตโตโระ” (Totoro)
- Princess Mononoke (1997) พุดถึงสงครามระหว่างมนุษย์กับเทพแห่งสรรพสัตว์ และการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติอย่างสมดุล
- Spirited Away (2001) เล่าถึงเรื่องของเด็กหญิงที่หลงเข้าไปในโลกของวิญญาณ ที่มีทั้งภูตผี เทพเจ้า และแม่มด
- Ponyo (2008) เรื่องราวของลูกปลาน้อยประหลาดที่กลายร่างเป็นเด็กผู้หญิง กับเพื่อนชายที่เป็นมนุษย์ แฝงแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมทางทะเล และภัยธรรมชาติ

ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ 2 เรื่องคือ Princess Mononoke (1997) และ Spirited Away (2001) มาวิเคราะห์หาหลักคิดที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น พบว่าหลักคิดเรื่องธรรมชาติส่วนใหญ่มักจะเชื่อมโยงกับหลักคิดและความเชื่อทางศาสนา โดยเฉพาะศาสนาชินโต และมีบางส่วนที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพุทธบ้าง ซึ่งในการนำเสนอภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากินั้น ได้มีการนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติต่าง ๆ เหล่านี้มาใช้อยู่หลายส่วน โดยจะขอแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 แนวทางดังนี้

1. วิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับชนชาติมาที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่อง

- 1.1 แนวคิดพื้นฐานเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างชนชาติและมนุษย์
- 1.2 แนวคิดเรื่องพระเจ้า “คะมิ”
- 1.3 แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย
- 1.4 แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์
- 1.5 แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ (Magokoro)
- 1.6 แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน
- 1.7 แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ (Musubi)
- 1.8 แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย

2. วิเคราะห์การนำเอาแนวคิดต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบฉากและตัวละคร

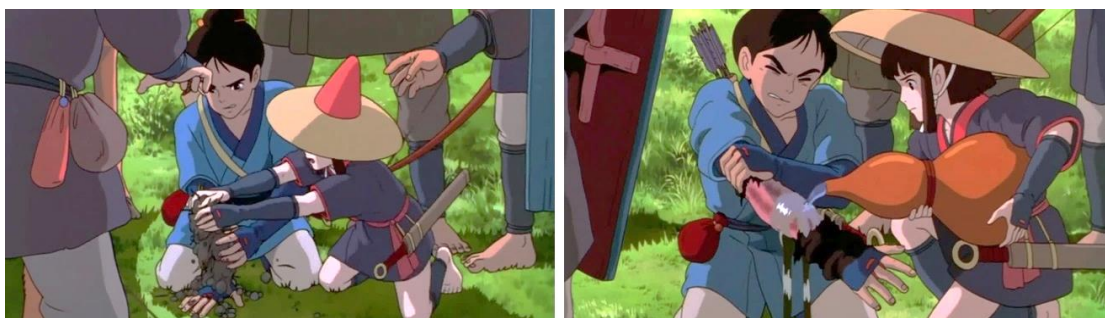
- 2.1 ออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่อง “คะมิ”
- 2.2 ออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย
- 2.3 ออกแบบโดยใช้แนวคิดหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ (Magokoro)
- 2.4 ออกแบบโดยใช้วัตถุที่เกี่ยวข้องกับชนชาติและศาสนาชินโต

Princess Mononoke

1. วิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับชนชาติที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่อง

ในขั้นตอนนี้จะทำการดึงเอาเนื้อหาหรือบทสนทนาที่อยู่ในเรื่อง Princess Mononoke มาวิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับชนชาติตามหัวข้อที่กล่าวไปข้างต้น โดยจะไล่ลำดับของส่วนต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนถึงตอนจบ ดังนี้

- อะชิทากะโดนคำสาปจากอสูรทาทาริที่เขน คายะจึงช่วยเหลือเบื้องต้นโดยการใช้ดินไปปะบริเวณแผล จากนั้นจึงใช้น้ำจากแม่เต่ารอดไปบริเวณที่ถูกคำสาป



ภาพที่ 108 คายะนำดินและน้ำไปรดที่แผลของอะชิทากะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

จากเหตุการณ์ตอนนี้แสดงให้เห็นแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) ในศาสนาชินโต ที่เชื่อว่าการต้องคำสาปเวทมนตร์เป็นหนึ่งในมลทินทางโลก ทำให้จิตวิญญาณแปดเปื้อน และ “น้ำ” เปรียบเสมือนสิ่งที่สามารถชำระล้างมลทินได้ ส่วนดินก็เป็นสิ่งบริสุทธิ์ที่อยู่ในธรรมชาติ จึงสามารถช่วยชำระล้างมลทินได้ด้วย ดังนั้นคายนะจึงรีบนำดินไปปะบริเวณที่โดนคำสาป แล้วจึงนำเอาน้ำจากแม่เฒ่าไปรดตรงนั้นเพื่อเป็นการชำระล้างมลทินนั่นเอง

- แม่เฒ่าทำความเคารพต่อสุรทาทาริกามิที่ถูกระงับและเผยให้เห็นร่างที่แท้จริงว่าเป็นเทพสุกรตัวใหญ่



ภาพที่ 109 แม่เฒ่ากำลังทำความเคารพต่อเทพสุรทาทาริกามิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

เหตุการณ์ตอนนี้แสดงแนวคิด 2 ข้อ นั่นคือ แนวคิดเรื่องคะมิ และแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย กล่าวคือ ในศาสนาชินโตจะเชื่อว่า ทุกสิ่งในธรรมชาติมีเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ ในที่นี้ก็คือเทพสุกรที่คอยปกป้องรักษาผืนป่า โดยรูปร่างของตัวเทพสุกรเองก็เหมือนหมูป่าทั่วไป แต่ตัวใหญ่กว่าและดูน่าเกรงขาม ส่วนแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย เชื่อว่าสิ่งที่ชั่วร้ายนั้น หรือการกระทำที่เลวร้ายนั้น เกิดขึ้นจากอิทธิพลของสภาพแวดล้อมภายนอกเท่านั้น ไม่ได้เกิดขึ้นจากภายในจิตใจที่แท้จริง ดังนั้นสิ่งเลวร้ายต่าง ๆ จึงสามารถที่จะเปลี่ยนให้กลายเป็นสิ่งดีได้อย่างแน่นอน ดังนั้นถึงแม้เทพสุกรจะกลายร่างเป็นอสุรทาทาริกามิ แต่ทุกคนก็ยังคงให้ความเคารพอยู่เสมอ

- แม่เต่าทำการพยากรณ์ด้วยการใช้วัสดุจากธรรมชาติต่าง ๆ เช่น ก้อนหิน เขาสัตว์ ไม้ และ กิ่งไม้



ภาพที่ 110 แม่เต่ากำลังทำพิธีพยากรณ์โชคชะตาของอะชิทากะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ในความเชื่อโบราณมักมองสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติมีจิตวิญญาณสิงสถิตอยู่ กล่าวคือ คนญี่ปุ่นจะมองทุกสิ่งเป็นสิ่งมีชีวิต มีวิญญาณเหมือน ๆ กับมนุษย์เราทุกคน และเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นมีพลังวิเศษที่จะสามารถให้พรแก่มนุษย์ให้ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข หรืออาจสาปให้มนุษย์เจอแต่ความโชคร้ายได้ ดังนั้นจึงมีการทำพิธีเสียดวงหรือทำนายโชคชะตาโดยใช้ก้อนหิน กิ่งไม้ หรือเขาสัตว์ขึ้น เพื่อให้วิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในสิ่งเหล่านั้นทำนายชะตาชีวิตให้เรา

- คำพยากรณ์บอกให้เจ้าชายอะชิทากะ เดินทางไปยังทิศประจิมเพื่อหาสาเหตุที่ทำให้เทพสุกรกลายร่างเป็นอสูรทาทาริกามิ และให้มองทุกอย่างโดยดวงตาที่เป็นธรรม จึงจะสามารถถอนคำสาปได้

ในตอนนี้แสดงแนวคิด 2 ประการคือ การชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ และแนวคิดเรื่องความซื่อสัตย์จริงใจ กล่าวคือ อะชิทากะที่แปดเปื้อนด้วยมลทินจากคำสาปของเทพอสูรทาทาริกามิ จำต้อง เดินทางออกไปหาสาเหตุที่ทำให้เทพสุกรกลายเป็นอสูร คำสาปจึงจะถูกชำระล้าง แต่มีเงื่อนไขอีกอย่างนั่นคือ ต้องมองทุกสิ่งด้วยดวงตาที่เป็นธรรม ซึ่งในศาสนาชินโตมีแนวคิดหนึ่งที่เรียกว่า “มะโกโคโระ” ซึ่งหมายถึงความจริงใจ ความซื่อตรง และเที่ยงธรรม ซึ่งเป็นบุคลิกของอะชิทากะอย่างชัดเจน

- คายะนำเครื่องประดับลักษณะคล้ายมีดทำจากหินอัญมณี ให้กับอะชิทากะเพื่อเป็นเครื่องรางคุ้มกันภัยก่อนออกเดินทาง



ภาพที่ 111 คายะนำเครื่องรางมาให้อะชิทากะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

เครื่องประดับที่คายะให้อะชิทากะเพื่อใช้เป็นเครื่องรางคุ้มกันภัยอันตรายต่าง ๆ เทียบได้กับเครื่องประดับสร้อยลูกปัดยาชาคานิ ลูกปัดอัญมณีรูปทรงโค้งคล้ายหยดน้ำ ในความเชื่อของตำนานเทพชินโต และยังถือเป็นหนึ่งในเครื่องราชกกุธภัณฑ์ทั้งสามของราชวงศ์ญี่ปุ่นอีกด้วย

- อะชิทากะไม่สามารถควบคุมแขนข้างที่ถูกคำสาปได้ แล้วยิงธนูไปถูกแขนของชามูไรคนหนึ่งจนขาด ทั้งที่เขาต้องการเพียงจะหยุดการกระทำอันทารุณของชามูไรต่อหญิงชาวบ้านเท่านั้น หลังจากนั้นก็ยิงธนูไปถูกศีรษะของชามูไรอีกรายจนขาดสะบั้น ทำให้พวกชามูไรต่างเรียกอะชิทากะว่า “ปีศาจ”



ภาพที่ 112 อะชิทากะไม่สามารถควบคุมแขนของตัวเองได้ แล้วยิงธนูไปถูกหัวของชามูไรจนขาด

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ในเหตุการณ์ตอนนี้แสดงถึงแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย แม้อะชิทากะตั้งใจด้วยจิตใจที่ดีงามเพื่อที่จะช่วยเหลือหญิงชาวบ้านที่ถูกพวกชามูไรรังแก แต่เนื่องจากคำสาปที่แขนซึ่งเปรียบเสมือน



ความชั่วร้ายที่เข้าครอบงำจิตใจ ทำให้พลังมือฆ่าชาวมูโระไปถึง 2 คน แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าอะซิทากะจะเป็นคนที่โหดเหี้ยมทารุณแต่อย่างใด เขาเพียงต้องการชำระมลทินที่แปดเปื้อนออกไปเท่านั้น

- อะซิทากะแหวะพักระหว่างทางแล้วล้างแผลที่โดนสาบด้วยน้ำจากธรรมชาติ



ภาพที่ 113 อะซิทากะล้างแผลที่ถูกสาบด้วยน้ำจากธรรมชาติ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ตอนนี้ก็ชัดเจนว่าแสดงแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ การใช้ น้ำที่บริสุทธิ์จากธรรมชาติ นับเป็นวิธีการชำระล้างที่ทำได้ง่ายที่สุด เหมือนกับตอนที่เทพอิซานางิที่ได้ทรงชำระล้างร่างกายของพระองค์ให้บริสุทธิ์ ณ ปากแม่น้ำหลังจากเสด็จไปยังดินแดนแห่งความตายซึ่งถือว่าสกปรกและมีมลทินมา

- จิโกะพูดว่า “เมื่อก่อนที่นี่เคยเป็นหมู่บ้านที่น่าอยู่ แต่พอเกิดเหตุภัยพิบัติ แผ่นดินถล่ม ไฟไหม้ สิ่งเดียวที่เหลือคือความตาย” และ “โลกใบนี้นะแหละ คือคำสาปในตัวของมันเอง”

สิ่งที่จิโกะพูดนั้นแสดงถึงแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติเรื่อง ความเกรงกลัวต่อพลังของภัยพิบัติทางธรรมชาติของมนุษย์ พวกเขาจะเชื่อว่าภัยธรรมชาติต่าง ๆ เกิดขึ้นจากพลังของเทพเจ้าที่โกรธเกรี้ยว ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงพระเจ้าที่มีตัวตนปรากฏให้เห็นเหมือนพวกเทพสัตว์ต่าง ๆ แต่เป็นพระเจ้าในแง่ของพลังลึกลับเหนือธรรมชาติ

- อะซิทากะรู้สึกงุนงงว่าตัวเองทำผิดที่สังหารคนไปถึง 2 คน แต่จิโกะกลับพูดว่า “เป็นเพราะเจ้า ข้าถึงได้รอดมาได้”

จากคำพูดของจิโกะแสดงให้เห็นถึงเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย เหมือนอย่างที่เคยกล่าวไปแล้วว่า ความเชื่อของศาสนาชินโตมองว่าสิ่งชั่วร้ายเกิดขึ้นจากปัจจัยภายนอก หาได้เป็นลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ไม่ ดังนั้นการที่อะชิทากะสังหารซาโมไรไป 2 คนนั้นจึงถือเป็นสิ่งชั่วร้ายที่เกิดขึ้นมาเพียงชั่วคราวเท่านั้น จิโกะมองเห็นถึงจิตใจที่แท้จริงของอะชิทากะ ว่าเขาทำเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น

- ตอนที่กลุ่มของเอโบชิปะทะกับเทพหมาป่าโมโรบนภูเขา ขณะกำลังขนเสบียงอาหารขึ้นไป เมื่อสามารถยิงหมาป่าจนร่วงลงมาจากภูเขาได้ กอนโซจึงพูดขึ้นมาว่า “ฆ่าได้แล้ว” แต่เอโบชิแย้งขึ้นมาว่า “นางเป็นเทพนะ โดนแค่นั้นยังไม่ตายหรอก”



ภาพที่ 114 เทพหมาป่าโมโรถูกยิงโดยปืนไฟแล้วร่วงตกหน้าผาไป  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

จุดนี้แสดงความเชื่อเรื่องคะมิ ในแง่มุมของความเท่าเทียมกัน ไม่มีการแบ่งแยกระหว่างมนุษย์กับพระเจ้าเหมือนกับความเชื่อเรื่องพระเจ้าของศาสนาทางตะวันตกที่เชื่อว่าพระผู้เป็นเจ้าเป็นผู้ที่อยู่ในจุดสูงสุดของจักรวาล เป็นผู้สร้างโลก สร้างมนุษย์ และสร้างสรรพสิ่งต่าง ๆ ทั้งหลาย มนุษย์อย่างพวกของเอโบชิทำลายอำนาจของธรรมชาติและพระเจ้าเพราะความโลภจึงคิดจะกำจัดเทพหมาป่าโมโรเสีย แต่เอโบชิก็รู้ดีว่าการทำลายอำนาจของเทพเจ้าไม่ใช่เรื่องที่จะทำได้โดยง่าย

- อะชิทากะเจอกับโคดามะครั้งแรกและพูดว่า “โคดามะ! ที่นี่มีโคดามะอยู่ด้วยหรือนี่” และยังอธิบายต่อไปอีกว่า “เขาเป็นจิตวิญญาณของป่า นำพาซึ่งวาสนาโชคลาภ เป็นเครื่องบ่งชี้ว่าป่าแถบนี้อุดมสมบูรณ์” ส่วนโคโรซุบอกด้วยความหวาดกลัวว่า “แต่พวกมันจะพาเจ้านายมันมา และหัวหน้ของมันจะจัดการกับเรา”



ภาพที่ 115 โคตามะปรากฏกายต่อหน้าอะชิทากะและโคโรซุ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

เหตุการณ์ตอนนี้แสดงให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ 2 อย่างได้แก่ เรื่องความรู้สึกพื้นฐานของคนญี่ปุ่นที่มีต่อธรรมชาติ และเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับคะมิ กล่าวคือ คนญี่ปุ่นดั้งเดิมจะอาศัยอยู่ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ป่า เขา แม่น้ำที่อุดมสมบูรณ์ จึงเกิดความผูกพันและเคารพรักต่อธรรมชาติเป็นอย่างมาก ในขณะเดียวกัน ในส่วนลึกของป่าที่มีความลึกลับซ่อนเร้นก็ทำให้ผู้คนเกิดความหวาดกลัวได้เช่นเดียวกัน จนทำให้เกิดความเชื่อโยงไปถึงเรื่องของความคิดว่ามีวิญญาณหรือเทพเจ้าสิงสถิตอยู่ในธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ ถ้าเราใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติด้วยความเคารพยำเกรง พระเจ้าก็จะอวยพรต่อเรา แต่ถ้าเราทำให้ธรรมชาติเกิดความเสียหาย พระเจ้าก็จะโกรธ และลงโทษเราด้วยพลังที่มากแล้ว ในปัจจุบันก็ยังมีหลายท้องที่ในญี่ปุ่นที่ยึดถือความเชื่อนี้อย่างเคร่งครัด โดยจะเชื่อว่าป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์จะมีโคตามะสิงสถิตอยู่ ถ้าเราไปตัดต้นไม้ นั่นก็จะพบเจอแต่เรื่องที่เราร้าย

- โคโรซุเชื่อว่า มนุษย์ทั่วไปไม่สามารถผ่านป่าแห่งเทพชิซิกามินี้ไปได้อย่างแน่นอน

ตอนนี้ก็เช่นเดียวกัน โคโรซุรู้สึกเกรงกลัวต่อพลังแห่งความลึกลับของธรรมชาติ รวมถึงกลัวเทพแห่งพงไพรชิซิกามิอีกด้วย ผู้คนเชื่อกันว่าป่าแห่งนี้และระบบนิเวศน์ทั้งหมดถูกปกครองโดยเทพชิซิกามิ ซึ่งเป็นทั้งผู้มอบชีวิตให้กับสิ่งต่าง ๆ และยังสามารถมอบความตายให้กับสิ่งเหล่านั้นได้อีกด้วย ดังนั้นโคโรซุซึ่งเป็นคนของโลหะนครที่เป็นปรปักษ์ต่อฝ่ายของเทพเจ้าและธรรมชาติ จึงรู้สึกหวาดกลัวเป็นธรรมดา นอกจากนั้นโคโรซุและชาวบ้านโลหะนครยังมีความเชื่ออีกว่าสถานที่ศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้เป็นโลกอีกโลกหนึ่งซึ่งเป็นที่อยู่ของดวงวิญญาณ

- เมื่อเดินทางเข้ามาถึงใจกลางป่า อะซิทากะพบกับต้นไม้โบราณ จึงเอ่ยขึ้นมว่า “ดูนั่นสิ คงเป็นแม่ของสหายน้อย (โคดามะ) ต้นไม้โบราณ สถานที่นี้ดูเหลือเชื่อจริง ๆ”



ภาพที่ 116 ต้นไม้ใหญ่ที่อยู่ใจกลางป่าแห่งเทพซิกามิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

จุดนี้แสดงถึงความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติในเรื่องของสถานที่ในธรรมชาติที่ดูเก่าแก่และยิ่งใหญ่ จะเป็นสถานที่ที่เป็นที่อยู่ของคะมิ เราจะเรียกที่เหล่านั้นว่า “โยริชิโระ” เช่น ต้นไม้ใหญ่ ก้อนหินใหญ่ เป็นต้น โดยมากที่ไหนที่ถูกเชื่อว่าเป็นโยริชิโระ คนญี่ปุ่นมักจะสร้างสิ่งบ่งบอกอาณาเขตของพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์เอาไว้ที่บริเวณนั้นด้วย นั่นก็คือ “ชิเมนะวะ” ที่มีลักษณะเป็นเชือกพันเป็นเกลียวประดับด้วยกระดาษรูปทรงซิกแซ็กที่เรียกว่า “ชิเดะ” ซึ่งในปัจจุบันก็สามารถเห็นโยริชิโระอยู่ทั่วไปในธรรมชาติของประเทศญี่ปุ่น

- เมื่อเข้ามาในป่าลึกขึ้นเรื่อย ๆ โคโรซุเกิดความกลัวจึงพูดขึ้นมว่า “นายท่าน ข้าว่าเรากำลังจะเข้าไปลึกขึ้นเรื่อย ๆ เส้นทางนี้จะนำเราไปสู่โลกหน้าเป็นแน่”

โคโรซุยังคงรู้สึกเกรงกลัวต่อซิกามิอยู่ เพราะยังเข้าเดินทางลึกเข้ามาในป่ามากเท่าใด ก็ยิ่งเห็นความลึกกลับและความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติมากเท่านั้น ทำให้คิดไปว่าถ้ายังเดินลึกเข้าไป จะนำพวกเขาไปสู่โลกอีกโลกหนึ่งซึ่งเป็นที่อยู่ของดวงวิญญาณเป็นแน่ แสดงให้เห็นถึงว่าคนญี่ปุ่นมีความเชื่อว่าโลกมนุษย์เราสามารถเชื่อมต่อกับโลกอื่นได้ ดังนั้นไม่ว่าเทพเจ้าหรือดวงวิญญาณจึงสามารถไปมาได้ระหว่างโลกต่าง ๆ ที่มีอยู่คู่ขนานกันได้ ทั้งโลกสวรรค์ “ทาคามะ กะ ฮาระ” โลกมนุษย์ “นะคะทสึคุนิ” หรือโลกแห่งความตาย “โยมิ”

- ขณะที่อะชิทากะพบกับเทพซิชิกามิในร่างของกวางประหลาด แขนของเขาที่ถูกคำสาปก็เกิดควบคุมไม่ได้ขึ้นมา เขาจึงรีบนำแขนข้างนั้นจุ่มลงไปใบบ่อน้ำที่อยู่ใจกลางป่าทันที เพื่อควบคุมอาการ



ภาพที่ 117 อะชิทากะรีบเอาแขนที่ถูกคำสาปที่ควบคุมไม่ได้จุ่มลงไปใบบ่อน้ำในป่าศักดิ์สิทธิ์  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ข้อนี้แสดงความเชื่อเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์อีกครั้งหนึ่ง โดยการใช้น้ำในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์เพื่อยับยั้งไม่ให้คำสาปเกิดอาการกำเริบ

- หลังจากที่ซิชิกามิเดินผ่านอะชิทากะ โคโรซุ และเพื่อนอีกคนหนึ่งไป อะชิทากะกลับมีพลังกำลังขึ้นมา และสามารถแบกเพื่อนที่บาดเจ็บได้อย่างสบาย ๆ และอาการบาดเจ็บของโคโรซุก็ดูเหมือนจะดีขึ้นมาก อย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 118 ด้วยพลังของเทพซิชิกามิ ทำให้อะชิทากะและโคโรซุฟื้นคืนพลังขึ้นมา  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

คนมักเชื่อว่าคะมิมิพลังที่จะสามารถรักษาบาดแผลหรือทำให้มีพลังขึ้นมาได้ อันที่จริงแล้วในความเชื่อเรื่องคะมินั้นมีหลากหลายมากมาย โดยเฉพาะในยุคสมัยหลัง ที่มีการสร้างคะมิในรูปแบบที่ตัวเองปรารถนา และยังสร้างคุณสมบัติของคะมินั้น ๆ ตามที่ต้องการอีกด้วย มีคะมิแปลก ๆ เกิดขึ้นมากมาย เช่น คะมิแห่งห้องครัว คะมิของไฟ และคะมิของน้ำที่อยู่ในบ้านของคนทั่วไป ซึ่งถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ช่วยคุ้มครองให้พวกเขาเหล่านั้นรอดพ้นจากอันตรายทั้งปวง<sup>67</sup>

- เมื่อคนในโลहनครเห็นโคโรซุโผล่ออกมาจากป่าแห่งเทพซิกามิ ก็ต่างพากันตกใจและคิดว่าโคโรซุกลับมาจากโลกแห่งความตาย และคิดว่าโคโรซุเป็นวิญญาณไปเสียแล้ว



ภาพที่ 119 คนในหมู่บ้านต่างสงสัยว่าโคโรซุเป็นวิญญาณหรือไม่  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ความเชื่อเรื่องโลกอีกโลกหนึ่ง ในยุคโบราณคนญี่ปุ่นเชื่อว่า เมื่อคนเราตายไป วิญญาณของพวกเขาจะไปยังอีกโลกหนึ่ง และกลายเป็นคะมิหรือวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ วิญญาณเหล่านั้นจะไปอยู่กับบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปก่อนหน้า ส่วนใครที่ทำเรื่องร้ายแรงหรือยังมีบางสิ่งที่ยังค้างคาใจกับโลกใบนี้ จะไม่สามารถไปยังโลกอีกโลกหนึ่งได้ แต่เราสามารถส่งวิญญาณเหล่านั้นไปยังที่นั่นได้โดยการใช้ หมอผี (Shaman) เพื่อทำพิธีการส่งวิญญาณที่เหมาะสม พวกเขาจึงจะสามารถไปโลกอีกโลกหนึ่งได้ หลังจากที่วิญญาณได้ไปอยู่ในอีกโลกหนึ่งสักพักหนึ่ง ก็จะกลับลงมาเกิดยังโลกเดิม โดยไม่เพียงแต่มนุษย์เท่านั้นที่มีวัฏจักรชีวิตหมุนเวียนไปแบบนี้ แต่สิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ก็เช่นเดียวกัน

<sup>67</sup> Hara, "Aspects of Shinto in Japanese Communication," 87.

- พวกผู้ชายในโลหะนครเล่าถึงเมื่อตอนที่พวกเขาไม่สามารถเข้าใกล้เขตภูเขาลำและป่าได้เลย เนื่องจากมีเทพสุกรนาโกะ ปกครองเขตป่าทั้งหมด



ภาพที่ 120 เทพสุกรนาโกะ และเหล่าหมูป่าร่วมกันเข้าโจมตีมันของพวกมนุษย์ที่มาบุกทำลายป่า  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

แสดงให้เห็นความเชื่อเรื่องคะมิ ซึ่งคือเทพสุกรนาโกะ ป่าไม้ในธรรมชาติย่อมมีเทพคอยปกป้องคุ้มครองอยู่ เมื่อมนุษย์เข้ามาบุกรุกพื้นที่ป่า เทพเจ้าจึงมีอำนาจเฉยอยู่ได้ บุกรุกเข้าโจมตีพวกของเอโอบิจินราบคาบ

- ชาวบ้านบอกว่า “ปัญหาคือ ก่อนทำการขุดแร่ เราต้องโค่นต้นไม้ใหญ่ทิ้ง ทำให้พวกหมูป่าโกรธเอา”

แนวความคิดเรื่องคะมิเช่นกัน การโค่นต้นไม้ใหญ่เป็นเรื่องต้องห้ามในหลายพื้นที่ของประเทศญี่ปุ่น เพราะมีความเชื่อเรื่องคะมิที่สิงสถิตอยู่ นอกจากนั้นในปัจจุบันยังสามารถเห็นการหาวิธีอยู่ร่วมกันกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นในเมืองใหญ่ ๆ ได้ด้วย เช่น ที่จังหวัดโอซาก้า มีการสร้างสถานีรถไฟโดยออกแบบให้สามารถสร้างครอบต้นไม้ใหญ่อายุกว่า 700 ปีได้อย่างลงตัว

- เอโอบิจินถามจุดประสงค์ของอะชิทากะว่ามาที่โลหะนครเพื่ออะไร อะชิทากะจึงตอบไปว่า “เข้ามาเพื่อจ้องมองทุกสิ่งโดยปราศจากม่านหมอกแห่งความเกลียดชัง”

อะชิทากะเป็นตัวแทนของแนวความคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจก็ว่าได้ เขาเป็นคนที่ มีลักษณะนิสัยเป็นคนซื่อตรงและมีคุณธรรมเป็นอย่างมาก แต่การที่คำทำนายบอกให้อะชิทากะ จ้องมองทุกสิ่งโดยปราศจากม่านหมอกแห่งความเกลียดชัง นั้นอาจเชื่อมโยงเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งดีและสิ่งร้ายของคนญี่ปุ่นได้อีกด้วย เนื่องจากคำว่าให้มองทุกอย่างโดยปราศจากม่านหมอกแห่งความเกลียดชัง

ซึ่งย่อหมายถึงการให้มองทุกสิ่งด้วยความเป็นกลาง ในที่นี้หมายถึงความขัดแย้งของฝ่ายมนุษย์และธรรมชาติ อะชิทากะ ต้องมองด้วยใจที่เป็นธรรม ไม่ตัดสินใจเข้าร่วมกับฝ่ายเทพเจ้าเพียงเพราะตัวเองหลงรักชั้นและมองว่าพวกของเอโบชิเป็นมนุษย์ที่ร้ายกาจ แต่หากลองพิจารณาจุดยืนของเอโบชิกับสิ่งที่นางทำลงไปเพื่อพวกพ้องที่น่าสงสารแล้ว นางก็อาจจะมีความชอบธรรมได้เพียงแต่นางใช้วิธีที่ไม่ถูกต้องเท่าใดนัก นั่นเท่ากับว่า เอโบชิไม่ได้เป็นคนที่มีจิตใจชั่วร้ายโดยพื้นฐาน แต่สิ่งชั่วร้ายเกิดขึ้นจากสภาพปัจจัยภายนอก และจะเกิดขึ้นเพียงชั่วครวเท่านั้น ส่วนฝ่ายเทพที่โกรธเกรี้ยวและเข้าโจมตีพวกมนุษย์ก็เกิดจากความจำเป็นต้องปกป้องพวกพ้องเช่นเดียวกัน

- เมื่ออะชิทากะเข้ามายังส่วนลับของโลหะนคร ที่ซึ่งผู้ป่วยโรคเรื้อนที่เอโบชิดูแลอยู่ใช้เป็นที่ผลิตอาวุธปืนไฟ ผู้ป่วยโรคเรื้อนคนหนึ่งบอกกับอะชิทากะว่า “พ่อหนุ่มเอ๊ย ข้าเองก็ต้องคำสาปเช่นเจ้า ข้ารู้ดีซึ่งความโกรธแค้นและทุกข์ทรมานของเจ้า”



ภาพที่ 121 ผู้ป่วยโรคเรื้อนที่อยู่ในส่วนลับของโลหะนคร

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ส่วนนี้ก็แสดงให้เห็นแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายเช่นเดียวกัน กล่าวคือ โรคเรื้อนถือเป็นมลทินทางโลกอย่างหนึ่ง ซึ่งในความเชื่อนั้นสิ่งที่เป็นมลทินทางโลกมีหลายอย่างมาก เช่น การเป็นโรคผิวหนัง การล่วงเกินมารดาตัวเอง การทารุณสัตว์เลี้ยง การฆ่าสัตว์ เป็นต้น ดังนั้นพวกที่เป็นโรคเรื้อนเหล่านี้จึงเปรียบเสมือนต้องคำสาป แล้วต้องทนทุกข์ทรมานอย่างที่เราเห็น การที่เอโบชิเห็นใจและรับคนเหล่านี้มาดูแลจึงนับเป็นบุญคุณอันยิ่งใหญ่สำหรับพวกเขา

- เอโบชิกล่าวว่า “หากไร้ซึ่งเทพดึกดำบรรพ์ พวกปีศาจต่าง ๆ ก็จะไม่ต่างอะไรกับสัตว์หน้าคน”



ตรงจุดนี้สามารถวิเคราะห์ถึงสิ่งที่เอโบซิกำลังหว่านล้อมให้อะชิทาเกะเข้าร่วมกับฝ่ายตนได้ว่า ถ้าชิซิกามิตายไป สัตว์ทุกตัวที่เป็นเทพเจ้าคุ้มครองธรรมชาติ ก็จะสูญสิ้นอำนาจลงไปด้วย ชั้นเองที่เป็นเหมือนลูกสาวของเทพหมาป่าโมโรก็จะกลับคืนความเป็นมนุษย์ได้อีกครั้ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่ว่า แท้จริงแล้วเทพต่าง ๆ ก็ไม่ได้มีที่มาแตกต่างจากมนุษย์ ต่างฝ่ายต่างมีสถานะเท่าเทียมกัน อยู่ภายใต้อิทธิพลของธรรมชาติ ซึ่งบทสรุปในตอนท้ายก็แสดงให้เห็นว่า เมื่อเทพชิซิกามิตายลงไปแล้ว มนุษย์และธรรมชาติก็ยังคงดำเนินชีวิตกันต่อไป

- *เอโบซิเล่าถึงเจ้าหญิงโมโนโนเคะว่าเป็น มนุษย์ที่ถูกพวกหมาป่าขโมยวิญญาณไป*

ข้อนี้แสดงถึงความเท่าเทียมกันของมนุษย์และพระเจ้า มนุษย์ถูกมองในฐานะลูกหลานของเทพเจ้า ส่วนเทพเจ้าก็ถูกมองในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวมนุษย์เช่นเดียวกัน ดังจะเห็นว่าในราชวงศ์ของญี่ปุ่นยังมีความคิดที่ว่า “จักรพรรดิจินมุ” เป็นผู้ที่สืบเชื้อสายมาจากเทพีอามาเทราส จุดนี้สะท้อนให้เห็นแนวคิดเรื่องที่ว่า มนุษย์และธรรมชาติหรือพระเจ้าไม่ได้มีรากฐานที่แตกต่างกัน ดังนั้นการที่ “ชั้น” ไปอยู่อาศัยกับเทพหมาป่าโมโรในฐานะลูกสาว จึงไม่ได้เป็นการโดนขโมยวิญญาณไปแต่อย่างใด แต่เป็นการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่สอดคล้องประสานกลมเกลียวของมนุษย์และเทพเจ้านั่นเอง

- *เอโบซิเชื่อว่าโลหิตของเทพชิซิกามิสามารถรักษาโรคอะไรก็ได้ อาจจะสามารถรักษาโรคเรื้อนของพวกที่อยู่ใกล้หะนครได้ และอาจช่วยถอนคำสาปให้อะชิทาเกะได้อีกด้วย*

เป็นความเชื่อเรื่องคะมิ ที่มีพลังที่สามารถช่วยรักษาอาการเจ็บป่วยต่าง ๆ ได้ จากที่เคยกล่าวไปแล้วว่า ในสมัยใหม่ความเชื่อเรื่องคะมิพัฒนาไปสู่คะมิในรูปแบบที่ผู้คนเป็นผู้สร้างสรรค์เทพเจ้าที่มีความสามารถตามที่ต้องการขึ้นมาเอง คะมิที่ช่วยเหลือผู้คนในด้านสุขภาพ เช่น คะมิแห่งโรคฝีดาษ (Kami of Small pox) ที่มีหน้าที่ช่วยเหลือผู้ป่วยโรคฝีดาษ รวมไปถึงโรคติดต่ออื่น ๆ ด้วย หรือ คะมิแห่งการเป็นหนองพุพองและการลุกลาม (Kami of Boils and Growths) ที่มีหน้าที่รักษาเกี่ยวกับโรคมะเร็ง เป็นต้น<sup>68</sup>

<sup>68</sup> Emiko Ohnuki-Tierney, "The Emperor of Japan as Deity (Kami)," *Ethnology* 30, no. 3 (1991):

- เจ้าหญิงโมโนโนะเคะบุกเข้ามาโจมตีโลหะนครเพื่อหวังจะปลิดชีวิตเอโบชิเพื่อเป็นการล้างแค้นให้กับพวกสัตว์ที่ถูกเอโบชิและพวกสังหารไป ในทางกลับกัน หญิงสาว 2 คนในโลหะนครก็ต้องการล้างแค้นให้กับสามีของพวกนางที่ถูกสังหารโดยพวกหมาป่าเช่นกัน



ภาพที่ 122 หญิงชาวโลหะนครที่ต้องการล้างแค้นให้กับสามีของตน ที่ถูกพวกหมาป่าสังหาร  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ตรงจุดนี้สามารถอธิบายถึงแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายได้ กล่าวคือ ทั้ง 2 ฝ่ายได้แก่ฝ่ายของซันและเทพหมาป่าโมโร และฝ่ายของเอโบชิและชาวโลหะนคร ต่างฝ่ายต่างก็ทำสิ่งร้ายด้วยกันทั้งคู่ ซันบุกเข้ามาเพื่อจะแก้แค้นให้กับพวกหมาป่าที่บาดเจ็บล้มตายจากการบุกรุกของพวกมนุษย์ ส่วนหญิงสาว 2 คนของโลหะนครก็ต้องการล้างแค้นให้กับสามีของพวกนางที่ถูกสังหารโดยพวกหมาป่าเช่นกัน ดังนั้น เมื่อมองจากจุดของนางทั้งสอง จึงคิดว่าคนผิดคือพวกหมาป่าที่พรากเอาชีวิตของสามีพวกเธอไป ดังนั้นจิตใจชั่วร้ายของเธอจึงเกิดขึ้นมาเพราะสภาพแวดล้อมภายนอกเท่านั้น

- อะซิทากะอธิบายให้คนในโลหะนครเข้าใจว่า ความอาฆาตมาดร้ายเปรียบเสมือนคำสาปร้ายที่ทำลายตัวเรา

จุดนี้ก็ชี้ให้เห็นเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายเช่นเดียวกัน ความอาฆาตมาดร้ายเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากผลของการกระทำของผู้อื่นต่อเราก่อน ดังนั้นจึงถือเป็นปัจจัยภายนอกที่เกิดขึ้นในจิตใจ ทำให้จิตใจของเราซุ่นหมอง และหาทางที่จะแก้แค้นอีกฝ่ายอยู่ตลอด เลยเปรียบเสมือนกับคำสาปร้ายที่กัดกินจิตใจของเรา

- ชนพาอะชิทาเกะที่บาดเจ็บหนักจากการถูกยิงมายังบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ เพื่อรักษาบาดแผล



ภาพที่ 123 ในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่ชนพาอะชิทาเกะมารักษาบาดแผล มีซากโครงกระดูกสัตว์อยู่ด้วย  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Princess Mononoke** [DVD].

ในตอนนี้จะเห็นแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์สามารถรักษาบาดแผลของอะชิทาเกะได้ และจะสังเกตเห็นได้ว่า ในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์มีโครงกระดูกของพวกสัตว์อยู่ด้วย แสดงให้เห็นถึงพลังของเทพที่สามารถมอบชีวิต หรือในขณะเดียวกันก็มอบความตายให้กับสรรพสิ่งได้เช่นเดียวกัน

- ย่างก้าวของเทพชิซิกามิ เมื่อเหยียบลงไปทีใด ที่นั้นจะเกิดพืชพรรณงอกขึ้นมา และเน่าเปื่อยลงในชั่วขณะ



ภาพที่ 124 พืชพรรณงอกขึ้นมาบริเวณที่เท้าของเทพชิซิกามิย่างลงไป และเน่าสลายไปในพริบตา  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Princess Mononoke** [DVD].

จุดนี้แสดงให้เห็นถึงพลังของเทพชิซิกามิ เป็นพลังที่มอบชีวิตและพรากชีวิตได้ด้วยเช่นกัน หากลองพิจารณาดูจะพบว่า แท้จริงแล้วการงอกขึ้นมาและเหี่ยวเฉาไปของพืชพรรณนั้นเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของวัฏจักรแห่งชีวิต ซึ่งชิซิกามิก็เป็นเหมือนตัวแทนของผู้ควบคุมวัฏจักรนั้นเพื่อให้เกิด

สมดุลงของระบบนิเวศน์ ดังนั้นในตอนกลางคืน เทพซิกิยามิจะกลายร่างกลายเป็นผู้สัจธรรมาค่าคืน (Didarabochi) เพื่อมอบความตายให้กับสิ่งต่าง ๆ

- โอคโคโตะและเผ่าพันธุ์หมูป่ารวมตัวกันอุทิศชีวิตเข้าร่วมสงครามต่อต้านพวกมนุษย์



ภาพที่ 125 เทพสุกรตาบอด โอคโคโตะ และพวกพ้องเผ่าพันธุ์หมูป่า

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

จุดนี้แสดงให้เห็นแนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน หรือก็คือ ความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันนั่นเอง เทพโอคโคโตะพอรู้เรื่องที่น่าโศกฏกมนุษย์ฆ่าตายและเห็นว่าป่าไม้สถานที่อันศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นที่อยู่ของเหล่าเทพสรรพสัตว์ทั้งหลายถูกรุกราน ถึงแม้โอคโคโตะจะเป็นเทพที่อยู่ต่างถิ่น แต่ก็ทำการรวบรวมพวกพ้องแล้วว่ายน้ำข้ามมายังป่าแห่งนี้ เพื่อทำสงครามกับพวกมนุษย์ และหวังจะทวงคืนผืนป่ากลับมาให้ได้ ซึ่งความสามัคคีในหมู่คณะแบบนี้ ในความเชื่อทางศาสนาชินโตเรียกว่า “วะ” นั่นเอง

- เทพหมูป่าตาบอด โอคโคโตะกล่าวว่า “ดูเผ่าพันธุ์ซาลิโมโร พวกเขาเริ่มตัวเล็กลงและโง่ขึ้น หากเป็นเช่นนี้ต่อไป สุดท้ายพวกเรา ก็จะกลายเป็นเพียงส่วนของการละเล่นให้พวกมนุษย์มาล่าเอาเนื้อ”

แสดงถึงแนวคิดพื้นฐานต่อธรรมชาติของคนญี่ปุ่นซึ่งมีความเคารพรัก และเกรงกลัวต่อธรรมชาติ ซึ่งก็คือคะมิ แต่ถ้าเมื่อใดที่คนหมดความศรัทธาต่อธรรมชาติ เทพที่เป็นสัตว์ทั้งหลายก็คงไม่ต่างอะไรกับสัตว์ทั่ว ๆ ไป และมนุษย์คงมองเห็นธรรมชาติเป็นเพียงแหล่งของทรัพยากรที่ใช้เพื่อตัดดวงผลประโยชน์ วงจรชีวิตที่อยู่ในธรรมชาติก็จะเสียสมดุล และเกิดผลเสียต่อทุกฝ่ายในที่สุด

- อะชิทากะถามโมโรว่า “ไม่มีหนทางใดที่มนุษย์จะสามารถอยู่ร่วมกับผืนป่าได้เลยหรือ”

อะชิทากะพยายามหาวิธีที่มนุษย์และธรรมชาติจะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบ ซึ่งเป็นแนวคิดที่คนญี่ปุ่นใช้มองธรรมชาติมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าปัจจุบันประเทศญี่ปุ่นเป็นผู้นำทางด้านเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมแห่งหนึ่งของโลก แต่สัดส่วนของพื้นที่ป่าไม้ในประเทศญี่ปุ่นนั้น ถือว่าอยู่ในอันดับต้น ๆ ของโลกเช่นกัน โดยจากผลสำรวจของ World Bank Group ปี 2015 ประเทศญี่ปุ่นมีพื้นที่ของป่าไม้และภูเขาอยู่ถึง 68.5% แสดงให้เห็นว่าคนญี่ปุ่นสามารถหาวิธีการอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างดี ตรงกับคำตอบของคำถามที่อะชิทากะถามกับโมโรในเรื่อง

- พวกผู้หญิงในหมู่บ้านโลหะนครร่วมแรงร่วมใจกันปกป้องโลหะนครให้รอดพ้นจากพวกซามูไร ที่ฉวยโอกาสตอนเอโบชิและพวกผู้ชายไม่อยู่ เข้าบุกโจมตีเพื่อหวังเหล็กที่มีค่าของโลหะนคร



ภาพที่ 126 หญิงชาวโลหะนครร่วมใจกันปกป้องเมือง

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ข้อนี้แสดงถึงแนวคิดเรื่อง “วะ” หรือความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของหมู่คณะ ในที่นี้คือพวกผู้หญิงของโลหะนคร ที่ร่วมใจกันปกป้องหมู่บ้าน ถึงแม้จะเป็นเพียงผู้หญิงชาวบ้านแต่ด้วยความสามัคคีของทุกคน จึงสามารถป้องกันไม่ให้พวกซามูไรเข้ามาในหมู่บ้านได้

- โอคโคโตะพูดว่า “ไพร่พลของข้า กลับมาหาข้าจากดินแดนแห่งความตาย”



ภาพที่ 127 โอคโคโตะที่กำลังใกล้ตายคิดว่าพวกมนุษย์ที่ปลอมตัวมาเป็นพวกพ้องของตน

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ข้อนี้แสดงให้เห็นแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย หรือเรื่องโลกอีกโลกหนึ่ง โอโคโคโตะในสภาพใกล้ตายเมื่อได้กลิ่นของพวกหมูป่า จึงคิดไปว่าเป็นพวกพ้องที่กลับมาจากดินแดนแห่งความตาย ซึ่งความเป็นจริงแล้วเป็นภายใต้ร่างของหมูป่าทั้งหลายนั้นคือพวกของจิกะที่ปลอมตัวแล้วตามโอโคโคโตะมาเพื่อหวังจะพบกับเทพซิกิยามิ ตามแนวคิดเรื่องโลกอีกโลกหนึ่งที่ได้กล่าวไปข้างแล้ว ไม่ใช่แค่มนุษย์เท่านั้นที่ดวงวิญญาณจะไปยังอีกโลกหนึ่ง แต่รวมถึงสิ่งมีชีวิตทั้งหมดด้วย ดังนั้นเมื่อพวกหมูป่าตายไป ดวงวิญญาณเหล่านั้นจึงเดินทางไปยังดินแดนแห่งความตาย

- อะชิทากะพูดว่า “ข้าต้องการให้ทุกฝ่ายใช้ชีวิตร่วมกันอย่างสันติ”

ประโยคนี้แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกอันหนักแน่นของอะชิทากะ ที่ต้องการให้มนุษย์สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างสันติ จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าแนวคิดแบบนี้เป็นหลักคิดขั้นพื้นฐานของคณูญี่ปุ่นที่มีต่อธรรมชาติ ดังนั้นสุดท้ายแล้วมนุษย์จะสามารถหาวิธีอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างแน่นอน

- เมื่ออะชิทากะช่วยชันออกมาจากโอโคโคโตะที่กำลังจะกลายร่างเป็นอสูรได้ ก็รับนำร่างของชันลงไปชำระล้างในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ทันที



ภาพที่ 128 อะชิทากะช่วยชันออกมาจากตัวโอโคโคโตะและนำร่างของเธอลงไปในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].

ข้อนี้แสดงแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ ชันที่เข้าไปอยู่ในตัวของโอโคโคโตะที่กลายร่างเป็นอสูร จึงถือว่าถูกแปดเปื้อนไปด้วยมลทิน เช่นเดียวกับในตำนานเทพญี่ปุ่น หลังจากเทพ อิซานางิตามเทพอิซานามิลงไปยัง “โยมิ” โลกใต้พิภพ เมื่อกลับขึ้นมายังโลกมนุษย์ จึงเอ่ยขึ้นว่า “ข้าไปยังดินแดนอันสกปรกมีมลทินมัวหมอง สมควรที่จะทำพิธีชำระล้างร่างกายให้สะอาด”<sup>69</sup>

<sup>69</sup> อรรถยา สุวรรณระดา, *เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ*, 17.

จากนั้นจึงลงไปชำระล้างร่างกายในลำธาร “น้ำ” จึงกลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้สำหรับชำระล้างจิตวิญญาณ เมื่ออะชิทากะช่วยชันออกมาได้จึงรับน้ำร่างของเธอลงไปบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ทันที

- เทพชิซิกามีปรากฏตัวออกมาแล้วแทนที่จะช่วยเหลือชีวิตของโอคโคโคโตะ แต่กลับเอาชีวิตของเขาไป



ภาพที่ 129 ชิซิกามีมอบความตายให้แก่โอคโคโคโตะ และโมโร  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

อย่างที่กล่าวไปแล้วข้างต้นว่า ไม่ว่าจะเป็มนมนุษย์หรือเทพเจ้า ทุกฝ่ายล้วนมีความเสมอภาคกัน โอคโคโคโตะคาดหวังว่าเทพชิซิกามีต้องรักษาชีวิตให้ตนเนื่องจากเป็นเผ่าพันธุ์เทพเหมือนกัน แต่เทพชิซิกามีกลับพรากเอาชีวิตของเขาไป แสดงให้เห็นถึงเทพชิซิกามี นอกจากจะมีพลังที่ยิ่งใหญ่ยังมีความจิตใจที่เป็นธรรมอีกด้วย หากท่านรักษาโอคโคโคโตะสงครามก็จะไม่มีทางสิ้นสุด นอกจากนั้นการมอบความตายให้กับสรรพสิ่งยังถือเป็นเรื่องของการรักษาวัฏจักรของชีวิตอีกด้วย

- จิโกะบอกว่า “อยากครอบครองทุกสิ่งแม้สวรรค์และนรก นั่นแหละคือธาตุแท้ของมนุษย์”

ข้อนี้แสดงความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตาย หรือโลกอีกโลกหนึ่ง ตามความเชื่อคือนอกจากโลกมนุษย์ ยังมีสวรรค์ (ทาคามะ กะ ฮาระ) และนรก (โยมิ) อยู่ จากคำพูดของจิโกะแสดงให้เห็นว่ามนุษย์มีความละโมภ และมองว่าตนสามารถเอาชนะได้ทั้งสวรรค์และนรก

- เมื่อชิซิกามิได้ศีรษะคืนแล้ว ร่างของเขาก็สลายกลายเป็นลมที่พัดทำลายสิ่งปลูกสร้างของมนุษย์จนหมดสิ้น และคืนชีวิตให้กับผืนป่าขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 130 ชิซิกามิล้มลงแล้วกลายเป็นพายุทำลายทุกสิ่ง

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].



ภาพที่ 131 หลังจากพายุชิซิกามิพัดผ่านไป พืชพรรณต่าง ๆ ก็งอกเงยขึ้นมาปกคลุมทุกท้องที่

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

เหตุการณ์นี้แสดงแนวคิดหนึ่งของญี่ปุ่นที่เชื่อมโยงกับตำนานเทพชินโต มีความเชื่อว่า เมื่อ คะมิตายลง ศพของท่านจะกลายเป็นพืชพรรณ หรือผลผลิตต่าง ๆ ซึ่งเรียกแนวคิดนี้ว่า “การฆาตกรรมพระเจ้า” (Kami-goroshi) เช่น ในคัมภีร์โคะจิกิ กล่าวถึงวายุเทพสุซาโนะโอะ ได้ทำการสังหารเจ้าหญิง โอเกะทสึ จากนั้นส่วนต่าง ๆ ของศพเธอจึงได้กลายเป็นผลผลิตต่าง ๆ โดยส่วนหัวกลายเป็น “ไหม” ตากลายเป็น “ข้าว” หูกลายเป็น “ข้าวฟ่าง” จมูกกลายเป็น “ถั่วแดง” อวัยวะเพศกลายเป็น “ข้าวสาลี” และก้นกลายเป็น “ถั่วเหลือง” ส่วนในคัมภีร์นิฮอนโชคิกกล่าวถึง การสังหารเทพอุเคะโมจิโนะคามิ (Ukemochi-no-kami) โดยเทพจันทราทสึคุโยมิ (Tsukuyomi-no-Mikoto) ชิ้นส่วนของศพกลายเป็นผลผลิตต่าง ๆ ดังนี้ ส่วนหัวกลายเป็น “ข้าว” และ “ม้า” หน้าผากกลายเป็น



“ข้าวฟ่าง” คั่วกลายเป็น “ไหม” ตากกลายเป็น “หญ้าปล้องละมาน”<sup>70</sup> ท้องกลายเป็น “ข้าว” และ อวัยวะเพศกลายเป็น “ข้าวสาลี” “ถั่วเหลือง” และ “ถั่วแดง”<sup>71</sup> ดังนั้นการตายของเทพชิซึกามิที่ทำให้เกิดพืชพรรณมากมายขึ้นปกคลุมทุกพื้นที่จึงใกล้เคียงกับแนวคิดเรื่องการฆาตกรรมพระเจ้านี้

- ชันพูดว่า “แม้ผีป่ากลับคืนมา แต่มันก็ไม่ใช่ป่าของเขาอีกต่อไป เทพชิซึกามิได้สิ้นไปแล้ว” ส่วน อะชิทาเกะพูดว่า “เทพชิซึกามิไม่ได้หรอก เพราะตัวของท่านก็คือชีวิต” “ท่านเป็นผู้กำหนด ความเป็นความตาย เป็นผู้กำหนดซึ่งการมีชีวิตทั้งหลาย” “ท่านกำลังบอกว่า เราควรมีชีวิตต่อไป”

จากคำพูดของทั้งสองคนข้างต้น จะเห็นได้ถึงหลักคิดหลายประการ ทั้งแนวคิดพื้นฐาน เรื่องมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติ แนวคิดเรื่องกะมิ รวมไปถึงเรื่องของพลังแห่งการสร้างสรรค จากคำพูดของชัน แสดงความเป็นห่วงต่ออนาคตของธรรมชาติและระบบนิเวศน์ เมื่อขาดผู้คุ้มครอง และผู้รักษาสมดุล จะเกิดอะไรขึ้นในอนาคต แต่คำพูดของอะชิทาเกะแสดงให้เห็นว่า เขาเชื่อว่าชิซึกามิไม่ได้ตายไปไหน ชิซึกามิคือชีวิต เป็นดังพลังแห่งการก่อกำเนิดชีวิตทั้งหลาย และเป็นดังความตายของสรรพสิ่งดังเช่นเดิม ซึ่งพลังแห่งการสร้างสรรค การก่อกำเนิด การเจริญเติบโตของสิ่งมีชีวิตก็คือ “มุสึบิ” นั่นเอง หลังจากนั้นต่อไปทุกชีวิตบนโลกก็ยังคงต้องหาทางที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสงบ และอยู่ในวัฏจักรแห่งการเวียนว่ายตายเกิดแบบนี้ดังเช่นเดิม

<sup>70</sup> หญ้าปล้องละมาน เป็นธัญพืชชนิดหนึ่ง ในญี่ปุ่นนิยมนำไปหุงหรือคั่วใช้เป็นอาหารยามขาดแคลน ใช้หมักเบียร์ และใช้เป็นอาหารสัตว์

<sup>71</sup> Seiji Kano, *Mononoke Hime O Yomitoku*, vol. 2, Comic Box Jr. (Tokyo: Fusion Product, 1997), 166-167.

- โคดามะที่หลงเหลือรอดอยู่คนเดียว



ภาพที่ 132 หลังจากทุกอย่างสงบลง ในป่าแห่งนี้ปรากฏให้เห็นโคดามะหลงเหลืออยู่ 1 คน  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

ข้อสุดท้ายนี้เป็นภาพทิ้งท้ายของเรื่องที่ทำให้รู้สึกถึงความหวัง และพลังที่จะให้ธรรมชาติสามารถดำเนินชีวิตอยู่คู่กับโลกเราได้ต่อไปในอนาคต ภาพต้นอ่อนที่เพิ่งขึ้นมาใหม่ เผยให้เห็นโคดามะที่หลงเหลืออยู่ 1 คน เป็นการแสดงถึงพลังแห่งการสร้างสรรค์ที่จะมอบชีวิต การเจริญเติบโต ความอุดมสมบูรณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ถ้าทุกสิ่งสามารถรักษาสมดุลแห่งธรรมชาติได้ ป่าแห่งนี้ก็จะกลับมาเป็นป่าที่ยิ่งใหญ่ อุดมสมบูรณ์และเต็มไปด้วยโคดามะ เทพตัวน้อยอีกครั้งหนึ่ง

จากการวิเคราะห์แนวคิดต่าง ๆ ของเรื่อง Princess Mononoke ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่องแล้ว ได้ข้อสรุปดังตารางต่อไปนี้

	แนวคิด	จำนวนครั้งที่พบ
1	แนวคิดพื้นฐานเรื่องธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น	17
2	แนวคิดเรื่อง “คะมิ”	14
3	แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย	7
4	แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์	6
5	แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ	2
6	แนวคิดเรื่องการประสานกลมกลืน	2
7	แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์	5
8	แนวความคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย	5

ตารางที่ 1 ตารางแสดงจำนวนครั้งของแนวคิดต่าง ๆ ที่พบในเรื่อง Princess Mononoke

1. แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น



ภาพที่ 133 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

## 2. แนวคิดเรื่อง “คะมิ”



ภาพที่ 134 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่อง “คะมิ” ในเรื่อง Princess Mononoke

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

### 3. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย



ภาพที่ 135 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

### 4. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์



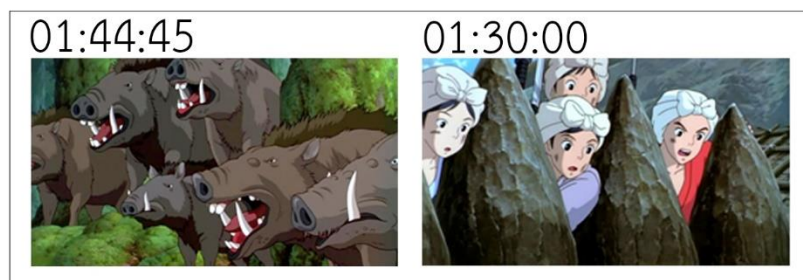
ภาพที่ 136 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

### 5. แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ



ภาพที่ 137 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

### 6. แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน



ภาพที่ 138 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืนในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

### 7. แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์



ภาพที่ 139 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

## 8. แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย



ภาพที่ 140 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในเรื่อง Princess Mononoke  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Princess Mononoke [DVD].

จะเห็นได้ว่าการพูดถึงเรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นถึง 17 ครั้ง รวมถึงตัวแก่นหลักของเรื่องเองก็พูดถึงเรื่อง การอนุรักษ์ธรรมชาติและที่อยู่ร่วมกันกับธรรมชาติ โดยจะมีการแทรกแนวคิดความเชื่อของศาสนาชินโตไว้อีกหลายข้อ โดยเฉพาะแนวคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับ “คะมิ” ซึ่งเป็นความเชื่อที่ฝังรากลึกอยู่ในจิตวิญญาณของคนญี่ปุ่นไปแล้วก็ว่าได้ แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายที่เป็นพื้นฐานการมองโลกและชีวิตของคนญี่ปุ่น นอกจากนั้นยังมีเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) ที่หล่อหลอมให้คนญี่ปุ่นเป็นคนรักความสะอาด และชอบการอาบน้ำเป็นอย่างมาก

การที่ซาฮาโอะ มียาซากินำแนวคิดต่าง ๆ มาใช้ในภาพยนตร์แอนิเมชันของเขา ทำให้คนญี่ปุ่นเองเข้าถึงเรื่องที่เขาต้องการจะสื่อได้ง่าย เพราะเป็นเรื่องใกล้ตัวและเป็นความเชื่อที่ถูกปลูกฝังกันมาตั้งแต่อดีต อีกทั้งยังสามารถสร้างความตื่นเต้นในความแตกต่างทางวัฒนธรรมให้กับคนดูที่เป็นชาวต่างชาติได้อีกด้วย

## 2. วิเคราะห์การนำเอาแนวคิดต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบฉากและตัวละคร

การออกแบบฉากและตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวเป็นอย่างมาก ฉากจะถูกวาดอย่างพิถีพิถันและลงสีด้วยสีน้ำอย่างสวยงาม ส่วนตัวละครก็จะแตกต่างจากแอนิเมชันส่วนมากในแวดวงแอนิเมชันญี่ปุ่นรวมถึงทางฝั่งยุโรปและอเมริกาด้วย เมื่อผู้ชมเห็นตัวละครเหล่านั้นก็จะสามารถรู้ได้ทันทีว่าเป็นภาพยนตร์ของสตูดิโอจิบลิ เพราะโดยส่วนใหญ่ตัวละครหลักของเรื่องจะมีหน้าตาที่คล้ายคลึงกันมาก นอกจากนั้นยังมีการนำตัวละครเดิมกลับมาใช้ใน

อีกเรื่องหนึ่งก็สามารถพบได้ เช่น ภูตฝุ่น “มัคคุโระ คุโระสุเกะ” ในเรื่อง My Neighbor Totoro (1988) ก็มาปรากฏตัวเป็น “สุสุวาทาริ” ใน Spirited Away (2001) เป็นต้น

ขั้นตอนนี้จะทำการเลือกเอาฉาก หรือสิ่งของประกอบฉากต่าง ๆ และตัวละคร มาวิเคราะห์หาที่มาที่เชื่อมโยงกับแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ และศาสนาชินโต

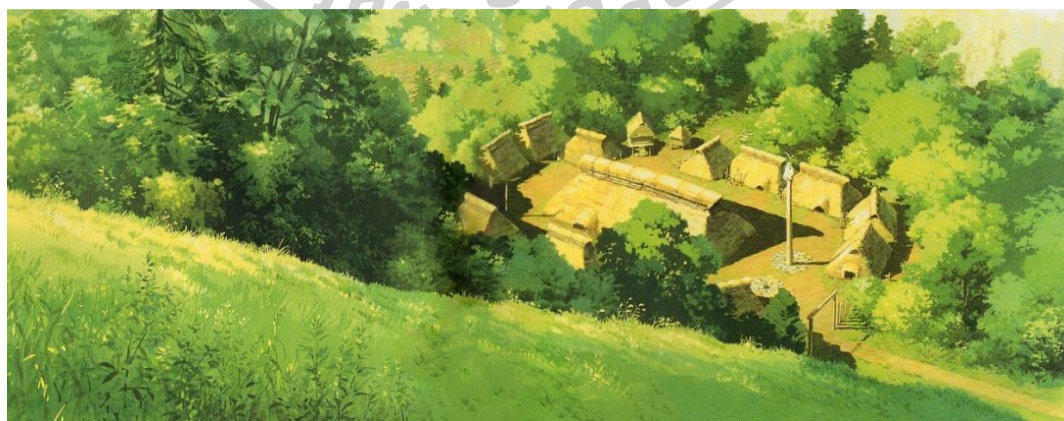
## 2.1 วิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่

การวิเคราะห์ฉากและสถานที่ จะเน้นไปที่การหาแนวคิดที่แฝงอยู่ในการออกแบบ ทั้งแนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติและแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือที่มาของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ โดยฉากในเรื่อง Princess Mononoke จะมีฉากที่สำคัญ 3 ที่ ได้แก่ หมู่บ้านเอะมิชิ ป่าของเทพแห่งพงไพร และโลहनคร

### 2.1.1 หมู่บ้านเอะมิชิ

หมู่บ้านเอะมิชิเป็นหมู่บ้านของอะชิทากะ ที่เป็นจุดกำเนิดของเรื่องราวทั้งหมด การออกแบบให้หมู่บ้านเอะมิชิตั้งอยู่ท่ามกลางป่าไม้ทางทิศตะวันออก สามารถวิเคราะห์ได้ว่ามีชาวกิโตะต้องการให้หมู่บ้านเอะมิชิเปรียบเสมือนตัวแทนของประเทศญี่ปุ่นยุคโบราณ หรือกลุ่มชนพื้นเมืองดั้งเดิม เช่นพวกไอนุ ซึ่งที่นั่นเป็นสถานที่ที่อุดมสมบูรณ์เต็มไปด้วยทรัพยากรทางธรรมชาติ และยังไม่มีเทคโนโลยีหรือสิ่งอำนวยความสะดวกเข้ามาเลย

หมู่บ้านเอะมิชิ (Emishi) นั้นอ้างอิงมาจากคำว่าเอะโซะ (Ezo) ซึ่งเป็นชื่อเรียกเก่าของดินแดนทางตอนเหนือของเกาะฮอนชูประเทศญี่ปุ่น ปัจจุบันคือเกาะฮอกไกโด รวมถึงเกาะซาฮาลิน (Sakhalin Island) และหมู่เกาะคูริล (Kuril Islands)

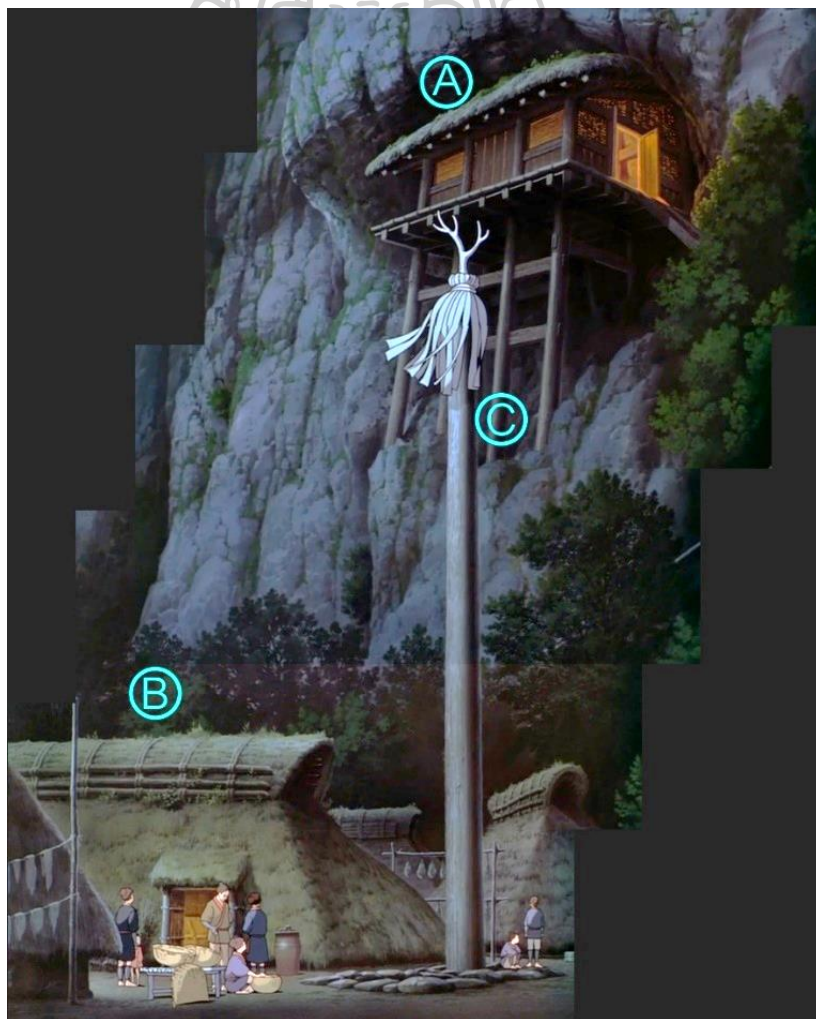


ภาพที่ 141 ภาพหมู่บ้านเอะมิชิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 32-33.

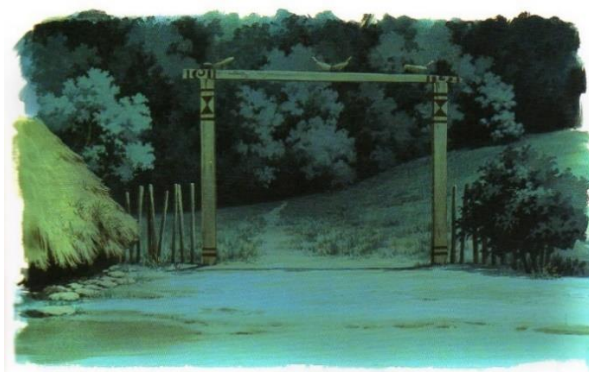


ลักษณะของการวางผังหมู่บ้านเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย มีอาคารใหญ่อยู่ตรงกลางใช้เป็นเวทีรวมตัวทำกิจกรรมต่าง ๆ รายล้อมไปด้วยบ้านหลังเล็กที่เป็นที่อยู่อาศัยของคนในหมู่บ้านเรียงกันเป็นรูปวงรี ลักษณะของสิ่งปลูกสร้างภายในหมู่บ้านก็จะออกแบบโดยใช้วัสดุจากธรรมชาติทั้งหมด และมีบ้านของแม่เฒ่าพยากรณ์ที่มีลักษณะเหมือนวิหารหรือสถานที่ไว้ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาที่ออกแบบให้เป็นลักษณะของการกลมกลืนกับธรรมชาติโดยจะใช้ไม้สร้างเป็นตัวอาคารติดอยู่กับบริเวณใต้ชะง่อนผาสูงขึ้นไปจากพื้น นอกจากนี้ยังสามารถเห็นส่วนประกอบของฉากที่ออกแบบมาจากความเชื่อของศาสนาชินโตอีกด้วย เช่น ชุ้มประตูทางเข้าหมู่บ้านที่มีลักษณะเหมือนโทริอิแบบโบราณ หรือเสาต้นใหญ่ประดับด้วยเขากวางและฟูกะดาษที่เป็นเหมือนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเป็นจุดแสดงอาณาเขตอันศักดิ์สิทธิ์คล้ายกับหน้าที่ของ “ซิเมนะวะะ” ในความเชื่อแบบชินโต



ภาพที่ 142 ตัวบ้านของแม่เฒ่าพยากรณ์ (A) บ้านของชาวบ้าน (B) เสาขนาดใหญ่ (C)

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Princess Mononoke* [DVD].



ภาพที่ 143 ทางเข้าหมู่บ้านที่มีลักษณะเหมือนโทโอริ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 33.

รูปแบบของอาคารสิ่งปลูกสร้างรวมถึงเครื่องใช้ไม้สอยต่าง ๆ ในหมู่บ้านก็มีการอ้างอิงมาจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เช่นตัวอาคารนั้นมีการออกแบบมาจากบ้านทรงโบราณของชนเผ่าไอนุที่เรียกว่าจิสะ (Cise) ซึ่งใช้วัสดุจากธรรมชาติทั้งหมดในการก่อสร้าง โดยจะใช้ไม้จากต้นไลแลคญี่ปุ่น (Japanese Tree Lilac) และต้นทาโมแอช (Tamo Ash) เป็นโครงสร้างตัวอาคาร ผนังและหลังคาจะใช้กกหรือไผ่ หรือไม้ก๊อกเปลือกของต้นชวนหวงป้อ (Cork Tree) หรือต้นเบิร์ชสีขาวญี่ปุ่น (Silver Birch)<sup>72</sup> ผสมผสานกับรูปแบบบ้านในยุคโจมง (Jomon period) ที่เรียกว่า ทาเทอานะชิคิคุเคียว (Tateanashikijyuukyo/pit-house) มีลักษณะของบ้านที่มีหลังคาปกคลุมมาจนถึงพื้น



ภาพที่ 144 จิสะบ้านโบราณของเผ่าไอนุ (ซ้าย) และทาเทอานะชิคิคุเคียวบ้านในยุคโจมงของประเทศญี่ปุ่น (ขวา)

(ซ้าย): “**チセ**,” accessed November 15, 2016, available from

<http://www.wikiwand.com/ja/%E3%83%81%E3%82%BB>

ที่มา: (ขวา): “**竪穴式住居**,” accessed November 15, 2016, available from

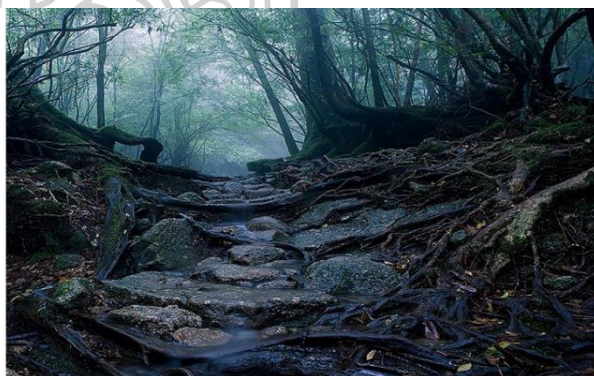
[http://blogs.yahoo.co.jp/orion\\_chelsea/59152811.html](http://blogs.yahoo.co.jp/orion_chelsea/59152811.html)

<sup>72</sup> The Foundation for Research and Promotion of Ainu Culture, *Ainu No Hitotachi Totomoni*, accessed November 15, 2016, available from <http://www.frpac.or.jp/together/details/post-2.html>

### 2.1.2 ป่าของเทพแห่งพงไพร

ป่าของเทพแห่งพงไพรเป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์ เต็มไปด้วยพืชพรรณและสรรพสัตว์น้อยใหญ่ เป็นสถานที่ที่มนุษย์ยังไม่สามารถเข้าไปถึงได้ เนื่องจากมนุษย์ยังเกรงกลัวต่อเทพเจ้าแห่งพงไพรที่คอยปกป้องและรักษาสมดุลธรรมชาติของป่าแห่งนี้เอาไว้ นอกจากนี้ยังมีเทพโคดามะซึ่งเป็นจิตวิญญาณแห่งป่าไม้ จะปรากฏตัวต่อเมื่อบ้านนั้นมีความอุดมสมบูรณ์ โดยฉากของป่านี้มีการนำต้นแบบมาจากป่าบนเกาะยากุชิมะ (Yakushima Island) ซึ่งเป็นป่าที่ยังคงสภาพความเป็นธรรมชาติได้อย่างสมบูรณ์ เป็นแหล่งกำเนิดของพืชพรรณที่หายากกว่า 1900 สายพันธุ์ หนึ่งในนั้นคือต้นสุงิ (สนญี่ปุ่น) บางต้นมีอายุหลายพันปี เช่น โจงมสุงิขนาดใหญ่มีอายุมากกว่า 3000 ปี และเกาะแห่งนี้ยังได้รับการลงทะเบียนให้เป็นมรดกโลกเมื่อปี พ.ศ. 2536 อีกด้วย

การออกแบบป่าของเทพแห่งพงไพรนั้น แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ และแสดงแนวคิดเรื่องการเคารพรักในธรรมชาติ และการเกรงกลัวในความลึกลับของธรรมชาติของคนญี่ปุ่น นอกจากนี้ยังแฝงความเชื่อเรื่องคะมิที่สิงสถิตอยู่ในธรรมชาติอีกด้วย



ภาพที่ 145 ธรรมชาติที่สมบูรณ์ของป่าบนเกาะยากุชิมะ

ที่มา: Ki\_Sama, “ไปท่องป่าศักดิ์บรรพ์ของญี่ปุ่นกัน!!,” accessed November 15, 2016, available from <http://anngle.org/th/j-journer/kagoshima-ken/yakushima.html>

ใจกลางของป่าของเทพแห่งพงไพรนั้นมีบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์อยู่ ซึ่งสามารถชำระล้างสิ่งชั่วร้ายหรืออาการบาดเจ็บได้ ตามความเชื่อเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ของศาสนาชินโต



ภาพที่ 146 ตัวอย่างภาพวาดฉากป่าของเทพแห่งพงไพร

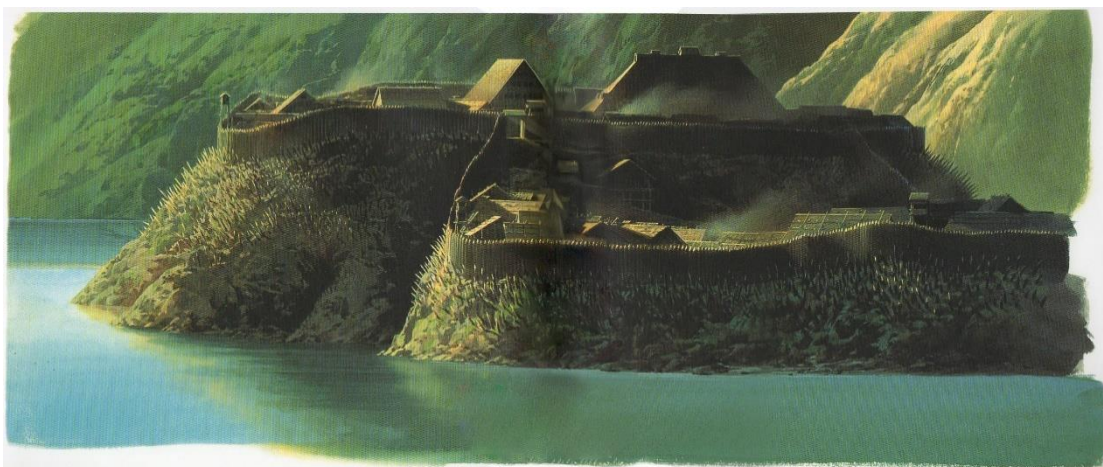
ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 87.



ภาพที่ 147 ภาพบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 94.

### 2.1.3 โลหะนคร



ภาพที่ 148 ภาพโดยรวมของโลหะนคร

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 62-63.

โลหะนครเป็นเมืองที่มีการทำอุตสาหกรรมเหมืองเหล็ก เพื่อใช้ในการผลิตอาวุธขายให้กับรัฐบาล ซึ่งจำเป็นต้องตัดไม้มากมายเพื่อนำมาแปรรูปเป็นเชื้อเพลิงในการถลุงแร่เหล็ก ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ที่อยู่ในโลหะนคร กับเหล่าเทพสรรพสัตว์ต่าง ๆ เช่น เทพหมาป่าโมโร

การออกแบบโลหะนครมีนัยยะแฝงถึงการเข้ามาของระบบอุตสาหกรรมหรือ เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ช่วยให้การใช้ชีวิตของมนุษย์สะดวกสบายมากขึ้น แต่ก็ส่งผลกระทบต่อธรรมชาติอย่างมาก

ต้นแบบของโลหะนครน่าจะมาจากแหล่งแร่เหล็กที่ใหญ่ที่สุดของญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ นั่นก็คือบริเวณอิซุโมะ (Izumo) ปัจจุบันอยู่ในจังหวัดชิมานะ (Shimaneken) เนื่องจากเป็นประเทศที่ตั้งบนเขตภูเขาไฟ ทำให้มีแร่เหล็กที่มีคุณภาพดี คนแถบนั้นได้คิดค้นวิธีการถลุงแร่เหล็กขึ้นมาและเรียกวิธีการนั้นว่า “ทาหาระเซเททสึ” และเป็นที่มาของชื่อเมืองโลหะนคร หรือ ทาหาราเบะ (Tataraba) นั่นเอง<sup>73</sup>

<sup>73</sup> Kano, *Mononoke Hime O Yomitoku*, 2, 36.



ภาพที่ 149 ลักษณะประตูเมืองของโคโนนคร

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 67.

### สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่

สรุปแล้วฉากภายในเรื่อง Princess Mononoke จะมีการออกแบบมาจากสถานที่ที่มีอยู่จริงในประเทศญี่ปุ่น โดยสามารถเลือกสถานที่ที่เป็นตัวแทนของฉากที่ต้องการนำเสนอให้แก่คนดูได้อย่างเหมาะสมชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเมืองเอะมิชิที่นำต้นแบบมาจากกลุ่มชนเผ่าพื้นเมืองของเกาะญี่ปุ่น ป่าของเทพแห่งพงไพรที่นำต้นแบบมาจากป่าบนเกาะฮาคูชิมะที่อุดมสมบูรณ์อย่างมาก หรือเมืองโคโนนครที่มีต้นแบบมาจากแหล่งแร่เหล็กที่จังหวัดชิมาเนะ

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่พบได้ชัดเจนในการออกแบบฉากและสถานที่ต่าง ๆ ได้แก่ แนวคิดเรื่องธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์ ไม่ใช่ทาสรับใช้ เห็นได้จากการออกแบบป่าของเทพแห่งพงไพรที่มีโคดะมะคอยช่วยเหลือมนุษย์เป็นเหมือนเพื่อนตัวน้อย นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ โดยการออกแบบบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ใจกลางป่าของเทพแห่งพงไพรที่สามารถชำระล้างสิ่งชั่วร้ายและรักษาบาดแผลหรืออาการบาดเจ็บได้

ส่วนโคโนนครถูกออกแบบมาให้แสดงถึงแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายในความเชื่อแบบชินโต เพราะการทำอุตสาหกรรมเหมืองของโคโนนคร ถึงแม้จะส่งผลกระทบต่อธรรมชาติมากมาย แต่ก็เป็นการทำเพื่อความอยู่รอดของคนภายในเมือง เปรียบเหมือนกับเทคโนโลยีและระบบอุตสาหกรรมที่มีในยุคปัจจุบัน ที่ช่วยให้ชีวิตของมนุษย์สะดวกสบายมากขึ้น ถึงจะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม แต่เราก็สามารถหาวิธีที่จะทำให้เทคโนโลยีสามารถอยู่ร่วมกับธรรมชาติได้อย่างสมดุล

## 2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครของเรื่อง Princess Mononoke แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ ตัวละครที่เป็นมนุษย์ ตัวละครที่เป็นเทพสัตว์ และ ตัวละครที่เป็นวิญญาณศักดิ์สิทธิ์

### 2.2.1 ตัวละครที่เป็นมนุษย์

การออกแบบตัวละครที่เป็นมนุษย์ในเรื่อง Princess Mononoke ยังคงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของสตูดิโอจิบลิ กว่าคือ ใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย สัดส่วนสมจริงเหมือนมนุษย์ซึ่งต่างจากการออกแบบตัวละครของทางสตูดิโอฝั่งตะวันตก เช่น ดิสนีย์ ที่เน้นการออกแบบสัดส่วนที่เกินจริงและเน้นความสวยงามแบบตัวการ์ตูน ทำให้ตัวละครของทางจิบลิสื่อถึงความเป็นมนุษย์ หรือเหมือนนักแสดงภาพยนตร์ที่เป็นคนได้มากกว่า นอกจากนี้ ลักษณะของเครื่องแต่งกายของตัวละครก็ออกแบบประยุกต์มาจากการศึกษาจากเครื่องแต่งกายที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ นอกจากนี้สิ่งที่ทำให้ตัวละครของจิบลิมีความน่าสนใจเป็นอย่างมากก็คือ การออกแบบลักษณะนิสัยของตัวละครแต่ละตัวที่แฝงแนวคิดหลาย ๆ อย่างลงไปในตัวตัวละครแต่ละตัว

#### อะชิทากะ



ภาพที่ 150 ตัวอย่างภาพร่างของอะชิทากะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 30-31.

อะชิทากะเป็นตัวละครเอกของเรื่อง และเรื่องราวทั้งหมดจะถูกเล่าผ่านมุมมองของการออกแบปลักษณ์หน้าตาของอะชิทากะก็ค่อนข้างเรียบง่าย และมีใบหน้าเหมือนกับตัวละครเอกที่เป็นผู้ชายในเรื่องอื่น ๆ ของจิบลิ แต่งกายด้วยชุดแบบญี่ปุ่นโบราณ เครื่องแต่งกายของอะชิทากะโดยรวมจะเป็นชุดสีฟ้า โดยเราสามารถวิเคราะห์ถึงความเชื่อมโยงกับสีของน้ำได้ เพราะน้ำถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ชำระล้างความสกปรกหรือมลทินที่แปดเปื้อนจิตวิญญาณของมนุษย์ได้ และพบหลักความเชื่อนี้อยู่หลายจุดในเรื่อง นอกจากนั้นยังมีชุดตอนออกเดินทางที่จะใส่กางเกงที่ทำจากหนังสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายหนังหมาป่าหรือกวาง ซึ่งมีความเชื่อเรื่องการนับถือกวางว่าเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์อยู่ด้วย

ด้านลักษณะนิสัย อะชิทากะถูกออกแบบให้เป็นรัชทายาทของหมู่บ้านอะมิชิที่ตั้งอยู่ในป่าลึกเนื่องจากหลบซ่อนตัวจากพวกยามาโตะที่มารุกราน ทำให้ลักษณะนิสัยของเขาเป็นคนที่มีความกล้าหาญ คือก่อกำจในเรื่องการสู้รบโดยถนัดการใช้ธนูและดาบ ที่สำคัญคือการออกแบบให้เขาเป็นคนที่ซื่อตรงและมีจิตใจที่เป็นธรรม เพราะอะชิทากะเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างฝ่ายของมนุษย์และฝ่ายของเทพ ดังนั้นเงื่อนไขของการแก้คำสาปที่ให้อะชิทากะออกเดินทางไปมองทุกอย่างด้วยจิตใจที่ปราศจากเมฆหมอกแห่งความเกลียดชังจึงช่วยสนับสนุนบุคลิกนิสัยที่มีความซื่อตรงจริงใจกับเขาเป็นอย่างดี

ชั้น



ภาพที่ 151 ตัวอย่างภาพร่างเจ้าหญิงโมโนโนะเคหรือซัน

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 51-53.



ซันเป็นตัวละครเอกฝ่ายหญิงที่ถูกสร้างให้เป็นตัวแทนของมนุษย์ที่อยู่ฝ่ายเดียวกับเทพเจ้าและธรรมชาติ เธอเติบโตมาจากการเลี้ยงดูของเทพหมาป่าโมโร จึงถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งครอบครัวหมาป่า ลักษณะภายนอกของซันเป็นหญิงสาวตัวเล็ก แต่มีพลังกำลังและทักษะในการต่อสู้ที่ดี ชุดของเธอเป็นชุดที่เรียบง่าย และใช้วัสดุที่ทำจากหนังหมาป่า เป็นการออกแบบที่ทำให้เธอเป็นหนึ่งในเดียวกับพวกพ้อง นอกจากนั้นก็ยังมีความประดัดที่มาจากเขี้ยวหรือกระดูกสัตว์ ถือเป็นการเพิ่มบุคลิกให้เธอดูเป็นพวกหมาป่ามากยิ่งขึ้น สิ่งที่ดูโดดเด่นอีกอย่างหนึ่งของซันก็คือ หน้ากากสีแดงที่มีลักษณะเหมือนตุ๊กตาโดกุที่เป็นตุ๊กตาดินโบราณที่ถูกพบตั้งแต่สมัยโจมง ในกรณีของหน้ากากของซันจะเป็นหน้ากากโดกุที่ผสมกับความเป็นสัตว์ด้วยโดยการเติมส่วนที่เป็นเหมือนหูสุนัขเข้าไป

ลักษณะนิสัยของซันที่ถูกออกแบบมาให้เห็นชัดเจนคือเป็นคนคนที่ไม่มีความเชื่อใจในมนุษย์เลย เนื่องจากคิดว่าตัวเองเป็นหมาป่ามาตลอด และยินดีสละชีวิตตัวเองเพื่อช่วยเหลือพรรคพวกของตน อย่างเช่นตอนที่เธอตัดสินใจเป็นดวงตาให้กับโอโคโตะ ถึงแม้ว่าจะรู้ว่าเสี่ยงอันตรายมากแต่เธอก็ยังยินดีช่วยเหลือโดยไม่ลังเล

จากทัศนคติของมियाซากิที่มีต่อยุคโจมงที่มองว่า เป็นยุคสมัยที่เต็มไปด้วยความสุข ดำรงชีวิตอยู่บนพื้นฐานความเชื่อของลัทธิบูชาภูตผีที่เรียบง่าย ทำให้เข้าใจได้ว่าเขานำแนวคิดของคนยุคนั้นมาใช้ในการออกแบบตัวละครซัน ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ซันเป็นเหมือนการถ่ายทอดลักษณะการใช้ชีวิตของคนในยุคโจมงที่มีวิถีผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติ และภาคีต่อธรรมชาติด้วยความบริสุทธิ์ใจ<sup>74</sup>

## เอโบชิ

เอโบชิเป็นตัวแทนของฝ่ายมนุษย์ที่มองธรรมชาติในฐานะเป็นทรัพยากรที่นำมาใช้เพื่อผลประโยชน์ของฝ่ายตนเพียงเท่านั้น เทียบได้กับมนุษย์บางคนบางกลุ่มในปัจจุบัน ที่ตัดวงผลประโยชน์จากธรรมชาติโดยที่ไม่ได้มีจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์ธรรมชาติอย่างยั่งยืนเลย

ลักษณะภายนอกของเอโบชิเป็นหญิงแกร่งที่ปกครองเมืองโลหะนครโดยต้องดูแลคนหลากหลายประเภท ทั้งพวกผู้ชายคนเลี้ยงวัว อติโตไฮเมชิ หรือแม้กระทั่งผู้ป่วยเป็นโรคเรื้อน เธอแต่งกายด้วยชุดที่ทะมัดทะแมง เป็นชุดกิโมโนที่เป็นแบบของผู้ชาย สามารถวิเคราะห์ได้ว่าการที่ออกแบบให้เธอแต่งกายแบบชายสื่อให้เห็นถึงความคิดของมियाซากิในเรื่องสถานภาพความเท่าเทียมกันระหว่าง

<sup>74</sup> Kumiko Yagi, "アニメに現れる日本の宗教: アニメにおいて宗教的要素が果たす役割 (Religion in Japan Appearing in Animation: Role of Religious Elements in Animation)" (Graduation thesis, Tokyo University of Foreign Studies, 2010), 13.

ชายหญิงของสังคมญี่ปุ่น ที่ปกติแล้วผู้ชายมักจะได้รับหน้าที่และบทบาททางสังคมที่เหนือกว่าหญิง การที่ผู้หญิงสวมบทบาทเป็นชายแล้วอยู่ในตำแหน่งผู้ปกครองจึงสะท้อนแนวคิดนี้อย่างชัดเจน

นอกจากนั้นประเด็นที่สามารถพบได้ในการออกแบบตัวละครเอโโบซิก็คือ มีการนำแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายมาใช้ กล่าวคือ การรุกรานธรรมชาติอย่างที่เอโโบซิทำนั้นเป็นความชั่วร้าย ถือเป็นเคกะการะในชินโต ในขณะที่เดียวกันชินโตก็มองว่าทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีเสมอ แต่โดยหลักแล้วจะเชื่อว่ามนุษย์ พระเจ้า และธรรมชาติล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่บริสุทธิ์ สิ่งที่ทำให้สิ่งเหล่านั้นดีหรือไม่ดีจริง ๆ แล้วขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่สิ่งเหล่านั้นอยู่ต่างหาก เอโโบซีสรางเมืองโลหะนครนี้ขึ้นมาเพื่อที่จะช่วยเหลือมนุษย์ระดับล่างให้ได้ใช้ชีวิตอย่างเป็นปกติได้ มีงานทำ มีข้าวกิน มีที่อยู่อาศัย ถึงแม้จะขัดแย้งกับธรรมชาติ แต่เป็นที่รักของชาวบ้านในเมืองอย่างมาก และไม่ได้ถูกตัดสินว่าเป็นคนชั่ว



ภาพที่ 152 ตัวอย่างภาพร่างของเอโโบซิกิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 69.

ลายของชุดที่เอโบชิใส่เป็นรูปพัด ตามความเชื่อที่ได้รับถ่ายทอดมาจากวัฒนธรรมจีน เชื่อว่าพัดเป็นสัญลักษณ์แสดงถึง สังคมชนชั้นสูง และยังหมายถึงการเดินทางของชีวิต ส่วนท้ายของด้ามพัดเป็นสัญลักษณ์แทนการเกิด และซี่ของโครงสร้างพัดจะหมายถึงหนทางที่หลากหลายในการเดินทางของชีวิต<sup>75</sup>

## 2.2.2 ตัวละครที่เป็นเทพสัตว์

ในเรื่อง Princess Mononoke มีเหล่าเทพสัตว์อยู่หลายองค์ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วก็ล้วนแล้วแต่มีการออกแบบที่เรียบง่ายมาจากสัตว์ที่มีอยู่จริงบนโลก และมีการวาดสัดส่วนที่สมจริง แต่จะทำให้ตัวใหญ่และมีมีบางอย่างที่ดูลึกลับ น่าเกรงขาม เช่น มีเขี้ยวที่ใหญ่กว่าปกติ หรือมีหางมากกว่าปกติ และที่สำคัญคือ สามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้

โมโร



ภาพที่ 153 ตัวอย่างภาพร่างของโมโร

ที่มา: “Princess Mononoke by Masashi Ando,” accessed June 9, 2017, available from <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/60/93/48/609348d3df64dfaa0966f2a8edda08c6.jpg>

Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 75.

Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 112.

<sup>75</sup> Stevenson Aung, *Motifs in Japanese Design*, accessed June 20, 2017, available from <https://nalatanalata.com/journal/motifs-in-japanese-design/>

โมโรเป็นเทพหมาป่าที่เป็นเหมือนแม่ของซัน ลักษณะของโมโรเหมือนหมาป่าทั่วไป แต่มีการออกแบบให้เห็นถึงความเป็นเทพโดยโมโรจะมีสองหาง และมีขนาดใหญ่กว่าปกติมาก ขนสีขาวเงิน อาจสื่อได้ถึงความบริสุทธิ์และความซื่อสัตย์ที่มีต่อพวกพ้อง นอกจากนี้เธอยังสามารถสื่อสารกับมนุษย์ได้อีกด้วย

โมโรเป็นเทพที่คอยปกป้องผืนป่าจากการรุกรานของพวกมนุษย์ ลักษณะนิสัยโดยรวมของเธอจะค่อนข้างดุร้าย และพร้อมโจมตีมนุษย์ทุกคนที่เป็นภัยคุกคามต่อธรรมชาติ แต่เธอยังมีปมขัดแย้งหนึ่ง นั่นคือการที่เธอนำซันซึ่งเป็นมนุษย์มาเลี้ยงดูในฐานะลูกสาวของตน ทำให้เหล่าสัตว์อื่น ๆ เกิดความเคลือบแคลง และไม่พอใจ แต่จุดนี้เองก็เป็นการยืนยันแนวคิดเรื่องความเป็นหนึ่งเดียวกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้น

### โอคโคโตะ

โอคโคโตะเป็นเทพหมาป่าตาบอด ที่ถูกออกแบบให้เป็นหมาป่าสีขาวตัวใหญ่ ดุร้ายเกรงขาม ลักษณะของสัตว์ส่วนร่างกายดูสมจริงตามหลักกายวิภาค และวาดภาพออกมามีรายละเอียดค่อนข้างเยอะ เช่น ขนที่ยาวออกมาจากตัว หรือผิวหนังที่เป็นตะปุ่มตะป่ำ แม้แต่รายละเอียดของซี้ดาก็เขียนออกมาได้สมจริง ทำให้ตัวโอคโคโตะดูน่ากลัวและเป็นเทพหมาป่าที่มีชีวิตอยู่มานาน



ภาพที่ 154 ตัวอย่างภาพของโอคโคโตะ

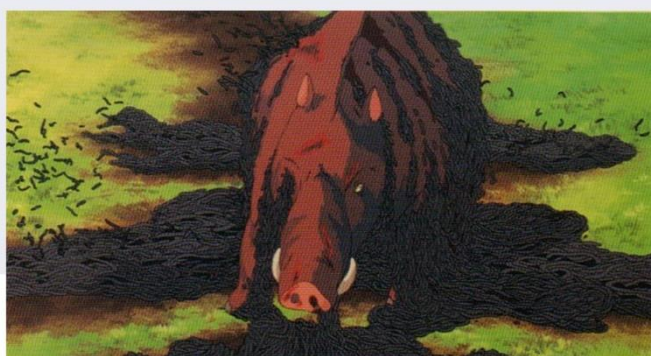
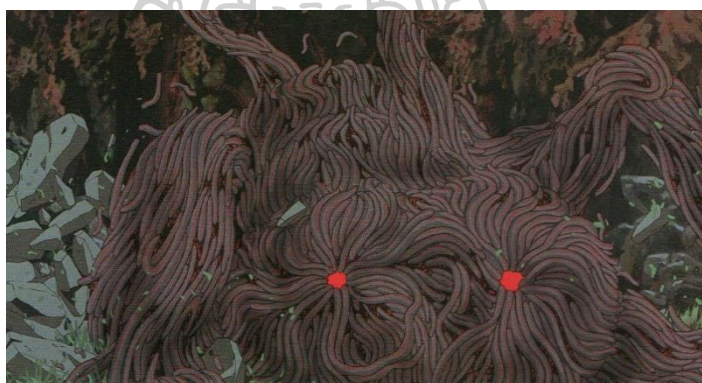
ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 106.

Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 109.

การที่ออกแบบให้โอคโคโตะตาบอดสื่อให้เห็นถึงความมืดบอดทางด้านจิตใจที่สั่งสมความแค้นที่มีต่อมนุษย์จนไม่สามารถระงับความโกรธลงได้ จึงหลงกลพวกมนุษย์พาพวกพ้องไปโดนกับดักระเบิดจนตายหมดสิ้น สุดท้ายยังถูกมนุษย์ปลอมตัวเป็นพวกหมูป่าหลอกให้พาไปพบกับชิซิกามิอีกด้วย จุดนี้แสดงให้เห็นว่า แม้เป็นเทพแต่ก็ยังสามารถมีข้อบกพร่องได้เช่นเดียวกับมนุษย์ สุดท้ายโอคโคโตะก็ถูกจิตใจที่แปรป้อนด้วยความเคียดแค้นเข้าครอบงำจนเกือบกลายเป็นอสูรทาทาริ

## นาโกะ

ในตอนต้นเรื่องนาโกะปรากฏตัวออกมาในรูปของเทพอสูรทาทาริกามิที่มีลักษณะเหมือนงูจำนวนมากมายืดพันไปมาสร้างรูปทรงให้กลายเป็นร่างกายที่ดูน่าขยะแขยง สื่อให้เห็นถึงความชั่วร้าย ดวงตาสีแดงก็ยิ่งทำให้เห็นถึงความอาฆาตแค้นของทาทาริกามิที่มีต่อมนุษย์



ภาพที่ 155 ตัวอย่างภาพนาโกะ

นาโกะที่กลายเป็นเทพอสูรทาทาริกามิ (ภาพบน) อสูรทาทาริกามิกำลังคืนร่างเป็นนาโกะ (ภาพล่าง)

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 24-25.

สำหรับการออกแบบให้ทาทาริกามิมีลักษณะเหมือนงูจำนวนมากนั้น ในความเชื่อของญี่ปุ่นจะถือว่างูเป็นสัญลักษณ์ของความตายและโลกใต้พิภพ แต่ในขณะเดียวกันก็ยังเป็นสัญลักษณ์

แห่งความอุดมสมบูรณ์ด้วยเช่นกัน ในนิทานพื้นบ้านของญี่ปุ่นมีเรื่องเล่าว่า มนุษย์ที่ชั่วร้ายและโลกมาก เมื่อตายไปร่างของพวกเขาจะกลายเป็นงู ผู้ชายที่ชีวิตไม่สมปรารถนาก็จะกลายเป็นงูเช่นกัน งูตัวเมียที่แปลงกายมาในรูปแบบของหญิงงาม เมื่อเขาถูกปฏิเสธในความรัก ความริษยาอาฆาตแค้นจะก่อให้เกิดภัยพิบัติ<sup>76</sup> แต่ในทางตรงกันข้ามงูก็ถูกมองว่าเป็นเทพแห่งแม่น้ำ และน้ำ ที่ให้ความอุดมสมบูรณ์ได้อีกด้วย

ส่วนร่างที่แท้จริงของนาโกะนั้นเป็นหมูป่าตัวใหญ่ที่คอยป้องกันคุ้มครองป่า โดยนาโกะจะถูกออกแบบด้วยความเรียบง่ายอย่างมากและไม่มีลักษณะที่โดดเด่นแตกต่างจากหมูป่าทั่วไปเลย สิ่งเดียวที่ทำให้นาโกะดูน่าเกรงขามและมีความเป็นเทพเจ้าอยู่นั้นก็คือ ขนาดตัวที่ใหญ่มากและพลังกำลังที่มีอยู่อย่างมหาศาล

### 2.2.3 ตัวละครที่เป็นวิญญาณศักดิ์สิทธิ์

วิญญาณศักดิ์สิทธิ์ในที่นี้หมายถึงเทพเจ้าที่มีรูปลักษณะเฉพาะตัว ต่างจากเทพสัตว์ที่มีลักษณะเหมือนสัตว์ทุกประการ ทำให้การออกแบบวิญญาณศักดิ์สิทธิ์สามารถทำได้อย่างอิสระและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ในเรื่อง Princess Mononoke จะมีตัวละครประเภทนี้อยู่ 2 ตัว นั่นคือ เทพแห่งพงไพรชิซิกามิ และ วิญญาณแห่งป่าไม้โคดามะ

#### ชิซิกามิ

ชิซิกามิเป็นเทพดึกดำบรรพ์ที่คอยดูแลปกป้องผืนป่าและรักษาสมดุลของระบบนิเวศน์ทั้งหมดของป่าไม้ศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้ เขาสามารถมอบชีวิตและพรากชีวิตสิ่งต่าง ๆ ได้ ชิซิกามิถูกออกแบบให้มี 2 ร่างคือ ร่างที่มีลักษณะคล้ายสัตว์จำพวกกวาง และร่างที่เป็นเหมือนยักษ์ตัวใหญ่ที่เดินทางยามค่ำคืน

การออกแบบชิซิกามิในร่างของสัตว์คล้ายกวางนั้น จะใช้การผสมผสานของสิ่งมีชีวิตหลายอย่างรวมกัน หากมองภาพรวมจะรู้สึกว่าเป็นกวางที่มีเขาหลายกิ่งมาก เขามีลักษณะเหมือนเท้านก ไบหน้าเหมือนมนุษย์ และมีคุณสมบัติอย่างหนึ่งที่พิเศษคือ เมื่อเหยียบไปที่ใดก็จะมีพืชพรรณงอกขึ้นมาแล้วเหี่ยวเฉาลงในทันที การที่ออกแบบให้ชิซิกามิมีลักษณะก้ำกึ่ง ระหว่างสัตว์ มนุษย์ และพืช (เวลาเหยียบไปที่ใดจะเกิดเป็นพืชพรรณงอกขึ้นมา) แสดงให้เห็นถึงการอยู่เหนือทุกสรรพสิ่งของเทพชิซิกามิ และการที่ท่านไม่สามารถพูดคุยสื่อสารกับมนุษย์ได้แบบเทพสัตว์ อื่น ๆ เช่น เทพหมาป่าโมโร

<sup>76</sup> Norman A. Rubin, *Ghosts, Demons and Spirits in Japanese Lore*, accessed June 18, 2017, available from <http://www.asianart.com/articles/rubin/>

เทพหมู่ป่า หรือเทพวานร ทำให้การทำทางการแสดงออกของเทพแห่งพงไพรดูเหนือความเข้าใจของมนุษย์ ทำให้รับรู้ได้ถึงความศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้ามากยิ่งขึ้น<sup>77</sup>

การเลือกใช้กวางมาเป็นต้นแบบหลักของการออกแบบชิชิคามินั้นก็ตรงกับความเชื่อโบราณของญี่ปุ่น โดยทางศาสนาพุทธเชื่อว่า พระพุทธเจ้าตอนขึ้นเขาจะสวมใส่ชุดหนังกวาง และใช้ไม้เท้าเขากวาง อีกความเชื่อคือเรื่องของพระญี่ปุ่นรูปหนึ่งชื่อคุยะ โชนิน (903-972) ในระหว่างที่เขาฝึกตน กวางที่เขาคุ้นเคยถูกชาวประมงฆ่าตาย ด้วยความเวทนาเขาจึงรับเอาเขาและหนังของกวางมาสวมใส่ร่างกาย หลังจากนั้นการใช้ไม้เท้าเขากวางและชุดหนังกวางก็เป็นที่แพร่หลาย นอกจากนั้นบางท้องถิ่นก็มีการนับถือกวางในฐานะที่เป็นเทพเจ้าอยู่ เช่น เกาะชิคะชิมะ (Shikashima) ที่อยู่บริเวณเมืองฟุคุโอกะ ชื่อดั้งเดิมของเกาะจะมีความหมายว่า “เกาะกวาง” ในศาลเจ้าชิคะอุมิจินจะ (Shikaumijinja) จะมีเขากวางหนึ่งหมื่นกิ่งถูกเก็บรักษาไว้ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับกวางที่แฝงความเชื่อเรื่องเทพเจ้าอยู่อย่างชัดเจน<sup>78</sup>



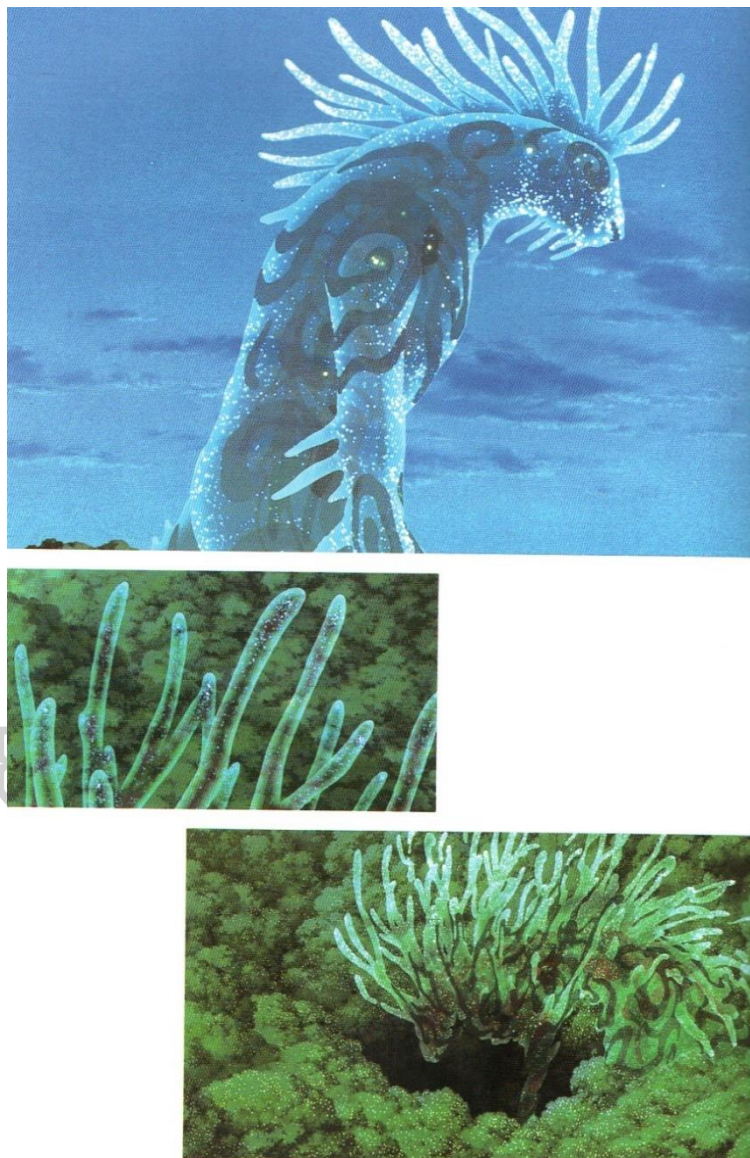
ภาพที่ 156 ตัวอย่างภาพร่างของชิชิคามิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 100-103.

<sup>77</sup> Yagi, "アニメに現れる日本の宗教: アニメにおいて宗教的要素が果たす役割 (Religion in Japan Appearing in Animation: Role of Religious Elements in Animation)," 14.

<sup>78</sup> Kano, *Mononoke Hime O Yomitoku*, 2, 31.

ส่วนซิกิยามิในร่างของผู้สัจธรรมาค่าคืนจะออกแบบให้เป็นยักษ์ตัวใหญ่ร่างกายโปร่งใสเหมือนกลุ่มก้อนของน้ำหรืออากาศที่มารวมตัวกันเป็นรูปร่าง รอบร่างกายมีระยงยื่นออกมาเหมือนเขาสัตว์หลายอัน และมีจุดระยิบระยับและลวดลายคล้ายเมฆหรือลายพืชพรรณคล้ายกับลาย “คาราคุสะ” (Karakusa Pattern)<sup>79</sup> อยู่ภายในร่างกาย



ภาพที่ 157 ภาพซิกิยามิในร่างของผู้สัจธรรมาค่าคืน (Didarabochi)

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 98.

<sup>79</sup> ลวดลายคาราคุสะ เป็นลายที่ออกแบบมาจากใบหรือกิ่งก้านของพืช หรือลายของเถาวัลย์ที่มีลักษณะมันวาวเป็นขด ได้อิทธิพลมาจากลวดลายในศิลปะของศาสนาอิสลาม มักนำมาใช้เป็นลวดลายประดับภาชนะ หรือลายผ้าห่อของ



## โคดามะ

โคดามะเป็นจิตวิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในต้นไม้ และเป็นเหมือนพลังชีวิตของป่าไม้ โดยที่โคดามะจะปรากฏให้เห็นเฉพาะในป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์เท่านั้น เรื่องเล่าเกี่ยวกับเทพหรือวิญญาณที่สิงอยู่ในต้นไม้มีปรากฏในหนังสือต่าง ๆ ที่ถูกรวบรวมในสมัยคามาคุระ (Kamakura) เช่น เทนจิเรคิ (Tenchireikiki) หรือ คงจาคูโมนogatari (Konjaku Monogatari) และในหลายท้องที่เช่น เกาะฮะจิโจจิมะ (Hachijoujima) หรือ เกาะอะโอะกะจิมะ (Aogajima) แม้แต่ในปัจจุบันนี้ก็ยังคงมีความเชื่อเรื่องการตัดต้นไม้ที่มีโคดามะสิงสถิตอยู่จะนำพาความโชคร้ายมาสู่ตัวหลงเหลืออยู่



ภาพที่ 158 ตัวอย่างภาพร่างของโคดามะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Princess Mononoke* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 92-93.

รูปร่างของโคดามะนั้นมีการออกแบบที่เรียบง่ายมาก มีลักษณะเป็นตัวเล็ก ๆ สีขาว รูปร่างคล้ายมนุษย์ มี 2 แขน 2 ขา และมีใบหน้าที่มีจุดดำ 3 จุด เป็นตาและปาก โดยที่โคดามะแต่ละตัวจะมีรูปร่างความสูง หรือรูปทรงของลำตัวและหัวที่แตกต่างกันออกไป ต้นแบบของโคดามะนั้นคาดว่านำมาจากตุ๊กตาดินปั้นยุคโจมงที่เรียกว่า “โดกู” (Dogu) แต่ลวดลายละเอียดลงมา ซึ่งวัตถุประสงค์ของการสร้างตุ๊กตาโดกูขึ้นมานั้นอาจยังไม่มีหลักฐานแน่ชัด แต่ก็มีทฤษฎีหนึ่งที่ว่าคน

ในยุคโจมงจะใช้ตุ๊กตาโดกุฝังไว้ในดินตามจุดต่าง ๆ เพื่อเป็นการขอพรให้การเพาะปลูกอุดมสมบูรณ์ เป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมทางศาสนา<sup>80</sup> ดังนั้นพลังที่ก่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์นั้นก็สามารถนำไป เชื่อมโยงกับโคตามะที่เป็นเหมือนพลังแห่งชีวิตของป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์ได้

### สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครในเรื่อง Princess Mononoke นั้น เน้นการใช้ลายเส้นเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน โดยเฉพาะลักษณะของใบหน้าจะลดทอนรายละเอียดลงจนเป็นรูปแบบเฉพาะตัวของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิ แต่จะมีการเน้นรายละเอียดที่มากในตัวละครที่ต้องการให้เห็นถึงความน่ากลัว น่าเกรงขาม เช่นรายละเอียดในการวาดเทพหมีป่าโอโคโคโตะ และสัดส่วนของตัวละครจะเป็นแบบสมจริงตามหลักกายวิภาค ทั้งตัวของคนหรือสัตว์

เครื่องแต่งกายของตัวละครต่าง ๆ ก็มีการออกแบบได้อย่างเหมาะสม สามารถแสดง ความหมายแฝงถึงบุคลิกของแต่ละคนได้เป็นอย่างดี และยังสะท้อนถึงความเป็นญี่ปุ่นได้ชัดเจนอีกด้วย

ส่วนเรื่องแนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติและเชื่อทางศาสนาชินโตที่นำมาใช้ในการ ออกแบบก็พอมิให้เห็นได้หลายจุด เช่นการออกแบบตัวของเอโบชิให้มีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างความดี และความชั่วร้าย ตรงกับความเชื่อเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายในศาสนาชินโต คือจะเชื่อว่า การที่เอโบชิ ตัดสินใจบุกรุกป่าไม้เพราะมีปัจจัยอื่นภายนอกที่ทำให้เกิดความคิดไม่ดีขึ้นชั่วคราว สุดท้ายพอเรื่องราว ทั้งหมดจบลง เอโบชิก็สามารถกลับมาเป็นคนดีได้อีกครั้งหนึ่ง หรือการออกแบบชั้นให้เป็นลูกสาวของ โมโร ก็เป็นการใช้แนวคิดเรื่องมนุษย์และธรรมชาติมีพื้นฐานที่เท่าเทียมกัน มนุษย์ถือเป็นครอบครัวเดียวกับพระเจ้า ส่วนตัวของอะชิทากะก็ถูกออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่อง “มะโกโคโระ” หรือ “หัวใจ แห่งความซื่อสัตย์จริงใจ” นอกจากนั้นพวกเทพสัตว์ต่าง ๆ รวมถึงชิซิกามิ และโคตามะ ก็ถูกออกแบบ มาจากแนวคิดเรื่อง “คะมิ” ของศาสนาชินโตอีกด้วย

### Spirited Away

#### 1. วิเคราะห์หาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่อง

ในขั้นตอนนี้จะทำการดึงเอาเนื้อหาหรือบทสนทนาที่อยู่ในเรื่อง Spirited Away มา วิเคราะห์หาแนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติในประเด็นต่าง ๆ โดยจะไล่ลำดับของส่วนต่าง ๆ ตั้งแต่ต้น เรื่องไปจนถึงตอนจบ ดังนี้

<sup>80</sup> Kano, Mononoke Hime O Yomitoku, 2, 32.

- ครอบครัวของจิฮิโระขับรถมายังชานเมืองเพื่อย้ายมาอยู่บ้านใหม่ แต่เกิดหลงทาง ระหว่างทางพบโทริอิที่ตั้งอยู่ตรงต้นไม้ใหญ่ และพบศาลเจ้าเล็ก ๆ ซึ่งแม่บอกกับจิฮิโระว่า ศาลเจ้าเหล่านั้นเป็นเหมือนบ้านของเทพเจ้า



ภาพที่ 159 ภาพโทริอิใต้ต้นไม้ใหญ่ และภาพศาลเจ้าเล็ก ๆ มากมาย  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

สิ่งที่เห็นได้ชัดเจนในตอนนี้คือแนวคิดทางศาสนาชินโตเกี่ยวกับเรื่อง “คะมิ” เพราะคนญี่ปุ่นเชื่อว่าในธรรมชาติจะมีคะมิสิงสถิตอยู่ จึงมีการสร้างโทริอิเพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่แบ่งแยกระหว่างอาณาเขตของโลกมนุษย์กับโลกของคะมิ ส่วนศาลเจ้าขนาดเล็กก็เปรียบเสมือนที่อยู่ของคะมิ ในเรื่องนี้จึงสื่อให้เห็นเป็นนัยยะว่าครอบครัวของจิฮิโระกำลังจะก้าวเข้าสู่โลกของคะมิ หรือโลกของวิญญาณนั่นเอง

- เมื่อทะเลาะออกมาครอบครัวของจิฮิโระก็พบกับอุโมงค์ลึกลับที่ด้านหน้ามีหินรูปร่างหน้าตาเหมือนสิ่งมีชีวิตยืนอยู่คล้ายกับเป็นผู้เฝ้าดูแลทางเข้าอุโมงค์



ภาพที่ 160 ภาพหินแกะสลักที่ยืนเฝ้าทางเข้าอุโมงค์ลึกลับ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ตอนนี้แสดงความเชื่อเรื่อง “คะมิ” เช่นกัน หินที่มีลักษณะเหมือนสิ่งมีชีวิตเปรียบเสมือนเทพที่คอยปกป้องทางเข้าอุโมงค์ ลักษณะเดียวกับทวารบาล ซึ่งในญี่ปุ่นมีความเชื่อเกี่ยวกับผู้คอยเฝ้า

คุ้มครองสถานที่ เช่น “โคมะะฮินุ” ที่เป็นเทพสัตว์ที่คอยยืนเฝ้าสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ ทั้งศาลเจ้าชินโต และวัดทางพุทธศาสนา นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเกี่ยวกับเทพ “นิโอ” (Niou) หรือ “คองโกรีคิชิ” (Kongourikishi) ที่เป็นทวารบาลในวัดทางพุทธศาสนา

นอกจากนั้นทางเข้าอุโมงค์ยังเปรียบเสมือนจุดเชื่อมต่อโยงระหว่างโลกมนุษย์และโลกแห่งจิตวิญญาณ แสดงให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับโลกหลังความตาย หรือโลกอีกโลกหนึ่ง

- ขณะที่จิฮิโระพบกับฮาคูเป็นครั้งแรกในช่วงเวลาพลบค่ำ เมื่อมีการจุดโคมไฟภายในเมือง โลกใบนี้ก็จะเชื่อมต่อเข้ากับโลกของวิญญาณ จากเมืองที่ตุรกร้างจะปรากฏเห็นวิญญาณต่าง ๆ มากมายเดินไปมาในย่านร้านค้า



ภาพที่ 161 เมื่อไฟในโคมไฟติด วิญญาณต่าง ๆ จะปรากฏกายออกมา  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

โคมไฟเป็นสัญลักษณ์ของการชี้ทางให้แก่ดวงวิญญาณที่จากไปสู่โลกแห่งวิญญาณ แสดงแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย หรือโลกอีกโลกหนึ่ง หลังพระอาทิตย์ตกดินและมีการจุดโคมไฟ ทำให้โลกมนุษย์เชื่อมต่อเข้ากับโลกแห่งวิญญาณ ทำให้สามารถเห็นภูตและวิญญาณต่าง ๆ มากมายภายในเมือง

- เมื่อจิฮิโระวิ่งกลับมาหาพ่อและแม่ กลับพบว่าพวกเขากลายเป็นหมูไปเสียแล้ว และถูกวิญญาณที่เป็นเจ้าของร้านอาหารที่พวกเขาแอบกินเข้าไปทุบตีเพื่อเป็นการลงโทษ



ภาพที่ 162 พ่อของจิฮิโระที่กลายเป็นหมู

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

การที่พ่อและแม่ของจิฮิโระกลายเป็นหมูนั้นก็เพราะไปกินอาหารที่จัดเตรียมไว้สำหรับเทพเจ้า ด้วยความละโมภและหลงยึดติดอยู่กับความคิดแบบทุนนิยม คิดว่ามีเงินแล้วจะสามารถซื้ออะไรก็ได้ ทำให้เผลอไปล่วงเกินเหล่าเทพ จึงทำให้ถูกสาปกลายเป็นหมูและถูกทุบตีเพื่อเป็นการสั่งสอน ดังนั้นจึงสะท้อนแนวคิดเรื่อง “คะมิ” ที่หากเราไปล่วงเกินเทพเจ้าก็จะถูกลงโทษ นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเรื่อง “เคะการะ” แผงอยู่ด้วย เพราะการถูกสาปด้วยเวทมนตร์ถือเป็นมลทินทางโลกอย่างหนึ่ง

- เมื่อจิฮิโระหนีออกมาจากย่านร้านอาหาร กลับพบว่าทางที่จะกลับออกไปยังทางเข้าอุโมงค์ที่รถของเธอจอดอยู่ กลายเป็นแม่น้ำและเมื่อมองไปที่อุโมงค์ก็กลายเป็นสถานที่ที่ตึกคึกคักเต็มไปด้วยแสงไฟ



ภาพที่ 163 ทางกลับไปยังปากอุโมงค์กลายเป็นแม่น้ำที่คึกคักเต็มไปด้วยแสงไฟ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

จะเห็นว่าเมื่อโลกมนุษย์เชื่อมต่อกับโลกของวิญญาณพื้นที่ส่วนหนึ่งจะกลายเป็นพื้นน้ำ ซึ่งในความเชื่อแบบชินโตมีแนวคิดที่ว่า คะมีต่าง ๆ จิตวิญญาณของธรรมชาติ และจิตวิญญาณของผู้ล่วงลับ จะอาศัยอยู่ในภูเขา หรือบนโลกอีกโลกหนึ่งที่อยู่บนพื้นทะเล (โตโคโยะ)<sup>81</sup>

- จิอิโระพบกับเรือลำใหญ่ที่มีแต่ผู้โดยสารที่เป็นภูตและเทพต่าง ๆ มากมายทยอยเดินออกมาจากเรือ



ภาพที่ 164 เหล่าภูตและเทพต่าง ๆ ทยอยเดินออกมาจากเรือ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

จุดนี้แสดงแนวคิดเรื่อง “กะมี” อย่างชัดเจน ในฉากนี้เราจะเห็นกะมีมากมายที่ออกมาจากเรือ ซึ่งในความเชื่อทางศาสนาชินโตจะมีการนับถือเทพกะมีมากมาย เกือบทุกอย่างที่อยู่ในธรรมชาติ จะมีกะมีประจำอยู่ รวมถึงในความเชื่อสมัยใหม่ก็มีการสร้างกะมีในรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นมาโดยคนเฉพาะกลุ่ม หรือตามแต่ละท้องถิ่น เพื่อตอบสนองความปรารถนาของพวกเขา

<sup>81</sup> Ellwood and Pilgrim, *Japanese Religion: A Cultural Perspective*, 101.

- ฮาคุใช้พลังของตนรักษาขาของจิฮิโระให้สามารถลุกขึ้นยืนได้อีกครั้ง โดยเขาท่องคาถาว่า “ในนามสายลมและสายน้ำ โปรดมอบพลังให้เธอ”



ภาพที่ 165 ฮาคุใช้พลังของตนรักษาขาให้จิฮิโระ

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

การใช้พลังของฮาคุแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องพลังจากธรรมชาติ สามารถเยียวยา รักษาอาการบาดเจ็บ หรือขับไล่สิ่งชั่วร้ายได้ สืบเนื่องจากคาถาที่เขาท่องโดยขอพลังจากสายลมและสายน้ำ ดังนั้นจึงสะท้อนแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติ แนวคิดเรื่องพลังของคะมิ

- ฮามาจิบอกกับลินว่าจิฮิโระเป็นหลานสาวของเขาเอง

จุดนี้สามารถวิเคราะห์ได้ถึงแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติคือ มนุษย์กับธรรมชาติมีพื้นฐานที่ไม่แตกต่างกัน และมนุษย์เป็นลูกหลานของเทพเจ้า ถึงแม้การที่คามาจิบอกว่าจิฮิโระเป็นหลานสาวของเขาจะเป็นเพียงเรื่องที่ถูกขึ้นมา แต่การที่ลินเชื่อคำพูดของเขา ก็สามารถสะท้อนให้เห็นแนวคิดนี้ได้เช่นกัน

- เหล่าภูตและเทพเจ้าต่าง ๆ มาใช้บริการอาบน้ำร้อนกันอย่างเนืองแน่น



ภาพที่ 166 เหล่าเทพต่าง ๆ กำลังแช่น้ำร้อนอย่างผ่อนคลาย

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ข้อนี้แสดงถึงแนวคิดที่เป็นหลักใหญ่อย่างหนึ่งในความเชื่อของศาสนาชินโต นั่นคือการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ แม้แต่พวกเทพคะมิกิก็ต้องมาอาบน้ำร้อนเพื่อผ่อนคลาย และเป็นการชำระล้างสิ่งสกปรกต่าง ๆ

ในเรื่อง Spirited Away ยกเอาแนวความคิดเรื่องนี้มาเป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่นและชัดเจนเป็นอย่างมาก

- ยูบาบอบอกว่าที่นี่เป็นโรงอาบน้ำที่มีเทพกว่า 8 ล้านองค์มาผ่อนคลายความเหนื่อยล้าที่นี่

คำพูดของยูบาบานี้แสดงความเชื่อเกี่ยวกับคะมิกิ ในความเชื่อแบบชินโตมักจะพูดว่ามีเทพคะมิกิอยู่ 8 ล้านองค์ หรือ “ยะโอะโยะโระสุ โนะ คะมิกิ” (Yaoyorozu no Kami) แปลตรงตัวว่า เทพ 8 ล้านองค์ ซึ่งความจริงแล้วไม่ได้มีความหมายว่ามีเทพ 8 ล้านองค์จริง ๆ แต่จะมีนัยยะถึงความมากมายแบบเป็นอนันต์ ไม่สามารถนับได้ โดยความแบบชินโตนั้น คะมิกิสามารถเป็นได้ทั้งคะมิกิที่ดีหรือคะมิกิที่ชั่วร้าย และมีบุคลิกและความสามารถที่หลากหลายแตกต่างกันไป<sup>82</sup>

<sup>82</sup> JAPANREFERENCE, **Kami**, accessed June 24, 2017, available from <https://www.jref.com/articles/kami.34/>



- จิอิโระยืนกรานด้วยท่าทีจริงจังว่าจะทำงานที่โรงอาบน้ำแห่งนี้ จนสุดท้ายยู่บาบาต้องยอมรับ “หัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ” หรือ “มะโกโคโระ” เป็นแก่นแท้ของเทพทั้งหลาย รวมถึงเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ภายในใจมนุษย์ด้วยเช่นกัน คนญี่ปุ่นจึงยึดมั่นในหลักคุณธรรมนี้ และทำให้พวกเขามีนิสัยจริงใจและจริงจังต่อภาระหน้าที่ หรือต่อผู้อื่น

การที่จิอิโระยืนกรานอย่างหนักแน่นว่าต้องการที่จะทำงานที่โรงอาบน้ำอะบะบุระยะแห่งนี้ เป็นการแสดงความจริงใจและจริงจัง สะท้อนแนวคิดเรื่อง “มะโกโคโระ” อย่างชัดเจน

- ฮาคูมอบข้าวปั้นรูปสามเหลี่ยมให้จิอิโระและบอกว่าถ้ากินแล้วจะสามารถฟื้นคืนกำลังได้



ภาพที่ 167 ฮาคูมอบข้าวปั้นรูปสามเหลี่ยมให้จิอิโระ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ในความเชื่อของศาสนาชินโตมีแนวความคิดอย่างหนึ่งคือพลังแห่งการสร้างสรรค์ที่เรียกว่า “มุสุบิ” ซึ่งหมายถึง การเกิด การเจริญเติบโตของชีวิตและจิตวิญญาณ นอกจากนั้นยังรวมไปถึงความหมายของการกำเนิดของพลังงานอีกด้วย

ข้าวปั้นรูปสามเหลี่ยมที่ฮาคูมอบให้แก่เซ็นนั้น ในภาษาญี่ปุ่นจะเรียกว่า “โอะนิจิริ” หรือเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “โอะมุสุบิ” นั่นก็เพราะรูปร่างของข้าวปั้นรูปสามเหลี่ยมเปรียบเสมือนกับรูปร่างของภูเขา ซึ่งคนญี่ปุ่นสมัยโบราณพยายามที่จะใส่พลังแห่งการสร้างสรรค์ของภูเขาใหญ่ในธรรมชาติ เข้าไปในตัวของข้าวปั้นที่มีลักษณะเหมือนภูเขา พวกเขาจึงเรียกชื่อข้าวปั้นรูปแบบนี้ว่า “โอะมุสุบิ”<sup>83</sup> ดังนั้นจึงเชื่อว่าเมื่อกินข้าวปั้นโอะมุสุบิเข้าไปจะสามารถทำให้ฟื้นพลังได้นั่นเอง

<sup>83</sup> Hara, "Aspects of Shinto in Japanese Communication," 91.

- ส่วนผสมที่ใส่น้ำร้อนให้เทพแห่งความเหินคือ “เกลือหนอนแห้ง”

เกลือเป็นสิ่งบริสุทธิ์ ในความเชื่อของศาสนาจีนโตจะใช้เกลือในการทำพิธีชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ เมื่อร่างกายและจิตใจของเราแปดเปื้อนสิ่งสกปรกหรือมลทินต่าง ๆ จะมีการทำพิธีชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ซึ่งเรียกว่าพิธี “ฮาราเอะ” (Harae) โดยส่วนมากจะใช้ “น้ำ” หรือ “เกลือ” ในการทำพิธี นอกจากนั้นยังมีการใช้ไม้คทาศักดิ์สิทธิ์ที่เรียกว่า “ฮาราอิกุชิ” (Harai-gushi) ที่เป็นคทาส่วนปลายผูกติดด้วยกระดาษ “ชิเดะ” เป็นพู่ ร่วมใช้ในการประกอบพิธีฮาราเอะอีกด้วย

ดังนั้นการที่ผสมเกลือหนอนแห้งลงไปใต้น้ำที่จะใช้ชำระล้างร่างกายให้กับเทพแห่งความเหินจึงอาจเป็นการเสริมพลังในการชำระล้างมลทินต่าง ๆ ให้ได้ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 168 รูปของ "ฮาราอิกุชิ"

ที่มา: “Harai-gushi,” accessed June 9, 2017, available from [http://www.printsofjapan.com/Image2/Nikko\\_haraigushi\\_Fg2\\_cropped.jpg](http://www.printsofjapan.com/Image2/Nikko_haraigushi_Fg2_cropped.jpg)

- เทพแห่งความเหินมาใช้บริการอาบน้ำที่โรงอาบน้ำอะบะบุระยะ



ภาพที่ 169 เทพแห่งความเหินขณะกำลังอาบน้ำร้อน

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

เทพแห่งความเห่หมื่น แสดงถึงสิ่งสกปรกและการแปดเปื้อนมลทิน ดังนั้นท่านจึงจำเป็นต้องมาอาบน้ำร้อนเพื่อเป็นการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์นั่นเอง

- ยูบาบารูด้รู้ว่าแท้จริงแล้วเทพแห่งความเห่หมื่นนั้นคือเทพแห่งแม่น้ำที่ต้องกลายมาเป็นเทพแห่งความเห่หมื่นเพราะขยะที่มนุษย์ทิ้งลงไปแม่น้ำ



ภาพที่ 170 ขยะที่อยู่ในตัวเทพแห่งความเห่หมื่น

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ข้อนี้แสดงให้เห็นถึงความตระหนักถึงเรื่องการอนุรักษ์ธรรมชาติที่ชัดเจนของมิยาซากิ มนุษย์ที่ไม่มีจิตสำนึกเกี่ยวกับการปกป้องรักษาสิ่งแวดล้อมทิ้งขยะมากมายลงไปในแหล่งน้ำ ทำให้แม่น้ำที่บริสุทธิ์ที่เคยหล่อเลี้ยงทุกชีวิตในระบบนิเวศน์บริเวณนั้นกลายเปลี่ยนไปเป็นน้ำเน่าเห่หมื่น ไม่สามารถมีสิ่งมีชีวิตใดสามารถดำรงชีพอยู่ได้ เปรียบได้กับเทพแห่งแม่น้ำที่สะอาดบริสุทธิ์ต้องมา กลายเป็นเทพแห่งความเห่หมื่นด้วยน้ำมือของพวกมนุษย์

- ขณะที่เซ็น (จิฮิโระ) พยายามดึงเศษขยะออกจากตัวเทพแห่งความเห่หมื่น ทุกคนที่อยู่ในโรงอาบน้ำต่างก็ช่วยเหลือกันอย่างพร้อมเพรียง ไม่ว่าจะเป็นพนักงานในโรงอาบน้ำที่ไม่ค่อยชอบหน้าเซ็นที่เป็นมนุษย์ หรือแม้แต่ว่าพวกเทพต่าง ๆ ที่มาใช้บริการโรงอาบน้ำ ก็ลุกขึ้นมาให้ กำลังใจเซ็นกันถ้วนหน้า



ภาพที่ 171 ทุกคนร่วมแรงร่วมใจกันช่วยเหลือเทพแห่งความเห่หมื่น

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ในประเทศญี่ปุ่นมีแนวความคิดที่เรียกว่า “วะ” หรือการสอดประสานกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนส่วนรวม สำคัญมากกว่าพฤติกรรมส่วนบุคคล ดังนั้นเมื่อมีเหตุการณ์ที่จะต้องร่วมมือกันแก้ไขปัญหา คนส่วนใหญ่ในญี่ปุ่นมักจะร่วมแรงร่วมใจสามัคคีกันแก้ไขวิกฤติต่าง ๆ ให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยดีเสมอ เช่นเดียวกับในเรื่องนี้ที่ทุกคนร่วมใจกันช่วยเหลือเทพแห่งความเหินให้กลับกลายมาเป็นเทพแห่งแม่น้ำที่สะอาดบริสุทธิ์เหมือนเดิมอีกครั้ง

- จิอิโระมองออกไปนอกระเบียงเห็นเมืองอยู่กลางทะเล ลินจึงบอกว่าซักวันหนึ่งจะย้ายไปอยู่เมืองนั้นให้ได้



ภาพที่ 172 จิอิโระมองเห็นเมืองกลางทะเลจากกริมระเบียง  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ในจุดนี้ เมืองที่จิอิโระมองเห็นนั้นอาจหมายถึงดินแดนโตโคโยะ ซึ่งเป็นสถานที่ที่คะมิต่าง ๆ และจิตวิญญาณของบรรพบุรุษอาศัยอยู่ ในสมัยโบราณคนญี่ปุ่นจะมองว่าโตโคโยะเป็นดินแดนแห่งความเยาว์ที่เป็นนิรันดร์ อายุที่ยืนนาน และดินแดนแห่งความมั่งคั่งร่ำรวย ที่อยู่เหนือพื้นทะเล นอกจากนี้โตโคโยะยังแสดงนัยยะถึงดินแดนแห่งความตาย โมโตโอรุ โนรินางะ (Motoori Norinaga) นักนิรุกติศาสตร์ที่สำคัญคนหนึ่งของญี่ปุ่นให้ความเห็นว่า ดินแดนโตโคโยะมีความหมายกว้าง ๆ แสดงถึงสถานที่ที่อยู่ห่างไกลและไม่สามารถเดินทางไปได้ง่าย ๆ และเขายังแบ่งโตโคโยะออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1) โตโคโยะที่เป็นโลกแห่งความมืด (a dark world Tokoyo) 2) ดินแดนโตโคโยะที่ผู้ที่อยู่จะไม่มีวันแก่ และ 3) โตโคโยะที่อยู่ไกลออกไปในท้องทะเล<sup>84</sup>

<sup>84</sup> Nishioka Kazuhiko, **Tokoyo**, accessed June 24, 2017, available from <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=1465>

- ในส่วนของทางเข้าอ่างอาบน้ำจะมีการใช้เชือก “ซิเมนะวะะ” กั้นไว้



ภาพที่ 173 เชือกซิเมนะวะะที่กั้นอยู่ที่ทางเข้าอ่างอาบน้ำ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ซิเมนะวะะเป็นเกลียวเชือกทำมาจากเส้นใยธรรมชาติ เปรียบเสมือนจุดชี้เขตแดนที่ศักดิ์สิทธิ์และบริสุทธิ์ ในที่นี้ก็คือส่วนของห้องอาบน้ำของเหล่าเทพนั่นเอง

- โบถูกยวบวาเบาเลี้ยงไว้แต่ในห้องเพราะกลัวว่าถ้าให้ออกไปข้างนอกจะติดเชื้อโรคและป่วย เมื่อเห็นเลือดที่เปื้อนมือของจิฮิโระ จึงตกใจกลัวและร้องให้ออกมาทันที



ภาพที่ 174 จิฮิโระโชว์เลือดที่เปื้อนมือให้โบดู  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ข้อนี้แสดงแนวคิดเรื่องสิ่งแปดเปื้อนหรือมลทิน (Kegare) ในความเชื่อของศาสนาชินโต ซึ่งเลือดถือเป็นมลทินทางโลกประเภทหนึ่ง ดังนั้นโบที่ถูกเลี้ยงให้อยู่แต่ในห้องและกลัวสิ่งสกปรก กลัวป่วย เมื่อเห็นเลือดจึงร้องให้ตกใจกลัว

- จิอิโระเอาดั่งโงะที่ได้มาจากเทพแม่น้ำให้ฮาคูกินเพื่อรักษาอาการบาดเจ็บ และเมื่อกินเข้าไปแล้วฮาคูจึงได้สำรอกบางอย่างออกมานั้นคือตราประทับของเซนนิบา และตัวแมลงคำสาปร้ายของยુบาบาวที่เสกเข้าไปในตัวฮาคูเพื่อใช้ควบคุมเขาให้ทำตามคำสั่งของยુบาบาว



ภาพที่ 175 จิอิโระนำดั่งโงะให้ฮาคูกิน และสำรอกออกมาเป็นแมลงประหลาด  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ดั่งโงะที่จิอิโระให้ฮาคูกินนั้นเป็นดั่งโงะที่ได้มาจากเทพแห่งแม่น้ำ ทำให้มีพลังของเทพอยู่ สามารถช่วยรักษาอาการบาดเจ็บให้กับฮาคูได้ แสดงความเชื่อเรื่องพลังของคิเมอิ นอกจากนี้จะเห็นว่าตัวแมลงที่ฮาคูสำรอกออกมาก็ถือเป็นการชำระล้างเอามลทินที่แปดเปื้อนจิตใจเขาออกมาได้ด้วย พลังของเทพแม่น้ำนั่นเอง แสดงแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ได้อีกด้วย

- เมื่อจิอิโระจัดการเหยียบแมลงคำสาปร้ายของยુบาบาวจนตาย คามาจิรีบบอกกับจิอิโระว่า “เจ้านั้นมันเป็นลิงชั่วร้าย ประสานมือสิ เซ็น!” แล้วเขาก็ทำการเอามือมาฝ่าให้มือที่ประสานกันอยู่ของจิอิโระให้แยกออกจากกัน



ภาพที่ 176 การเล่นเกมโบราณที่เรียกว่า "เอ็นกะโจะ"

ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ท่าทางที่จิจิโระและคามาคิจิทำเรียกว่า “เอ็นกะโจะ” เป็นประเพณีพื้นบ้านโบราณของญี่ปุ่นอย่างหนึ่งคล้ายการละเล่น โดยฝ่ายหนึ่งจะประสานนิ้วชี้และนิ้วโป้งของทั้ง 2 มือเข้าด้วยกัน และให้อีกฝ่ายหนึ่งใช้มือฝ่าให้นิ้วที่ประสานกันอยู่แยกออกจากกัน โดยเอ็นกะโจะจะทำเพื่อช่วยในการป้องกันสิ่งสกปรก ชั่วร้ายที่มาแปดเปื้อนร่างกายของเรา ถือเป็นความเชื่อหนึ่งที่เชื่อมโยงกับแนวคิดการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์

- จิจิโระนำดั่งโงะเทพแม่น้ำส่วนที่เหลือให้กับวิญญาณไร้หน้ากิน จากนั้นเขาจึงสำรองเอาสิ่งสกปรกออกมาแล้วอาละวาด สุดท้ายก็สำรองเอาทุกคนที่กินเข้าไปออกมาจนหมด และเหลือเพียงร่างดั้งเดิมของเขาเอง



ภาพที่ 177 วิญญาณไร้หน้ากินดั่งโงะเทพแม่น้ำเข้าไปจึงสำรองสิ่งที่กินเข้าไปออกมาหมด  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

แน่นอนว่าจุดนี้ก็แสดงเรื่องเกี่ยวกับพลังของดั่งโงะเทพคะมิ และเรื่องการชำระล้างสิ่งสกปรกหรือมลทินต่าง ๆ ให้จิตวิญญาณสะอาดบริสุทธิ์เช่นเดียวกัน วิญญาณไร้หน้าที่ดูเหมือนจะไร้ตัวตนไม่มีใครเหลียวแล ต้องการจะสร้างตัวตนให้กับตัวเองโดยการใช้ของมาล่อเหล่าพนักงานโรงอาบน้ำ และสุดท้ายก็จับพวกนั้นกินและกลายร่างสร้างเป็นอัตลักษณ์ใหม่ให้กับตัวเอง พอได้รับพลังจากดั่งโงะของเทพแห่งแม่น้ำบริสุทธิ์ จึงได้สำรองเอาสิ่งปฏิกูลมัวหมองต่าง ๆ ออกมาหมด รวมถึงร่างของพวกที่เขากินเข้าไปออกมาด้วย จนสุดท้ายเหลือเพียงร่างเดิมของตนเองที่ไม่มีพิษภัย

- เซนนิบามอบที่รัดผมซึ่งทำจากเส้นใยจากธรรมชาติให้แก่จิจิโระเพื่อเป็นเครื่องรางปกป้องอันตรายต่าง ๆ



ภาพที่ 178 ที่รัดผมซึ่งทำจากเส้นใยจากธรรมชาติ  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, **Spirited Away** [DVD].

ข้อนี้สามารถเชื่อมโยงได้กับแนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ (Musubi) ที่รัดผมอันนี้ ถูกถักทอขึ้นมาจากเส้นใยจากธรรมชาติที่มีเหล่าผองเพื่อนตัวน้อยของจิจิโระช่วยกันทำขึ้นมาให้ มุสุบิ นั้นมีความหมายรวมถึงการถักทอ การเชื่อมโยง บิดร้อยเป็นปม ขาดออกจากกัน และต่อเข้าด้วยกัน ใหม่ นอกจากนั้นมุสึบิยังเป็นความผูกพันระหว่างกันของทุกสรรพสิ่ง ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ สิ่งของ ธรรมชาติ น้ำ อาหาร ทุกสิ่งที่กินเข้าไปสลายสู่ร่างกาย เข้าไปเกี่ยวพันกันและกัน

- จิจิโระนึกขึ้นได้ถึงอดีตว่าตัวเองเคยตกลงไปในแม่น้ำ แต่เหมือนมีคนมาช่วยชีวิตพาขึ้นฝั่ง ขึ้นมาได้ เธอจึงบอกว่าคนที่ช่วยเธอไว้ก็คือฮาคุ ซึ่งที่จริงแล้วฮาคุก็คือเทพแม่น้ำ “โคฮาคุ” หรือ “นิกิฮายามะ โคฮาคุนุชิ”

ข้อนี้แสดงแนวความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติรวมไปถึงความเชื่อเรื่องคะมิ คนญี่ปุ่นเชื่อว่าในธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ล้วนแล้วแต่มีเทพคะมิสิงสถิตอยู่ หรือบางความเชื่อก็คิดว่าธรรมชาติเหล่านั้นเป็นเทพเจ้าในตัวของมันเอง เช่น ฮาคุ ที่ายที่สุดก็สามารถระลึกถึงตัวตนที่แท้จริงว่าตัวเองคือเทพ “นิกิฮายามะ โคฮาคุนุชิ” หรือคือแม่น้ำโคฮาคุที่จิจิโระเคยพลัดตกลงไปเมื่อสมัยเป็นเด็กเล็ก และเคยช่วยชีวิตเธอไว้



จากการวิเคราะห์แนวคิดต่าง ๆ ของเรื่อง Spirited Away ในเนื้อเรื่อง และแก่นของเรื่องแล้ว ได้ข้อสรุปดังตารางต่อไปนี้

	แนวคิด	จำนวนครั้งที่พบ
1	แนวคิดพื้นฐานเรื่องธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น	4
2	แนวคิดเรื่อง “คะมิ”	9
3	แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย	2
4	แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์	6
5	แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ	1
6	แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน	1
7	แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์	2
8	แนวความคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย	4

ตารางที่ 2 ตารางแสดงจำนวนครั้งที่พบแนวคิดต่าง ๆ ที่พบในเรื่อง Spirited Away

### 1. แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น



ภาพที่ 179 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติในเรื่อง Spirited Away

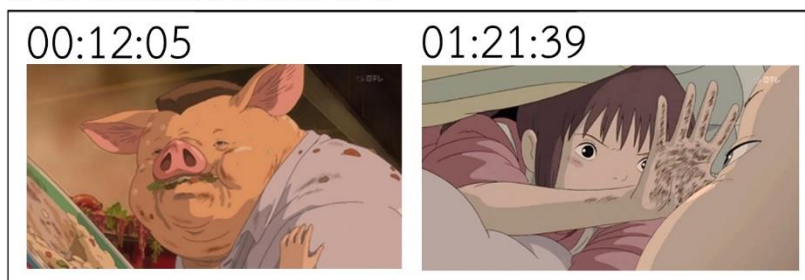
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Spirited Away [DVD].

## 2. แนวคิดเรื่อง “คะมิ”



ภาพที่ 180 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่อง “คะมิ” ในเรื่อง *Spirited Away*  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

## 3. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย



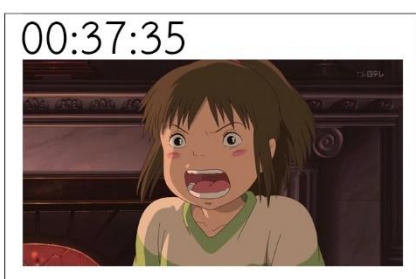
ภาพที่ 181 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายในเรื่อง *Spirited Away*  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

#### 4. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์



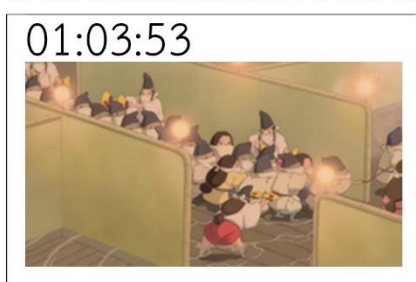
ภาพที่ 182 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ในเรื่อง *Spirited Away*  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

#### 5. แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ



ภาพที่ 183 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจในเรื่อง *Spirited Away*  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

#### 6. แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน



ภาพที่ 184 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืนในเรื่อง *Spirited Away*  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, *Spirited Away* [DVD].

### 7. แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์



ภาพที่ 185 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ในเรื่อง Spirited Away  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Spirited Away [DVD].

### 8. แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย



ภาพที่ 186 ภาพแสดงจุดที่พบแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในเรื่อง Spirited Away  
ที่มา: Hayao Miyazaki, director, Spirited Away [DVD].

ในเรื่อง Spirited Away หากลองวิเคราะห์หุ้ดูแล้ว แก่นความคิดหลักของเรื่องจะไม่ได้พูดถึงแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติโดยตรง แต่จะพูดถึงเรื่องการค้นหาอัตลักษณ์หรือตัวตนที่หายไปในโลกที่เปลี่ยนแปลงเป็นสังคมแบบทุนนิยมและบริโภคนิยม ทุกคนต่างเข้าสู่ระบบการทำงานเพื่อแลกกับเงินมาใช้จ่ายในชีวิตประจำวันจนบางทีก็สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองไป แต่มีมิยาซากิจะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผูกพันใกล้ชิดกับคณญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก นั่นคือใช้เรื่องของความเชื่อเกี่ยวกับเทพเจ้าและภูตผีวิญญานต่าง ๆ ในศาสนาชินโต โดยสร้างโลกแห่งวิญญานแทนการเข้าสู่ระบบโลกแบบทุนนิยมของจิอิโระซึ่งเดิมทีเป็นเพียงเด็กน้อยที่ไม่ค่อยเอาไหน ต้องมาเจอกับสิ่งที่ไม่คุ้นเคย จนเกือบสูญเสียตัวตนของเธอไป

นอกจากนั้นยังมีการนำเอาแนวคิดอื่น ๆ มาใช้ภายในเรื่องอีก จากผลการวิเคราะห์จะเห็นว่า เรื่องแนวคิดเกี่ยวกับคะมีจะถูกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบหลัก มีการใช้มากที่สุดถึง 9 ครั้ง และ

อีกประเด็นหนึ่งที่ถูกหยิบยกมาใช้มากไม่แพ้กันก็คือ แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ ซึ่งจะพบเห็นได้ 8 ครั้ง มีการสอดแทรกแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาติให้เห็นพอสมควร และยังมีการพูดถึงโลกอีกโลกหนึ่งอยู่ด้วย

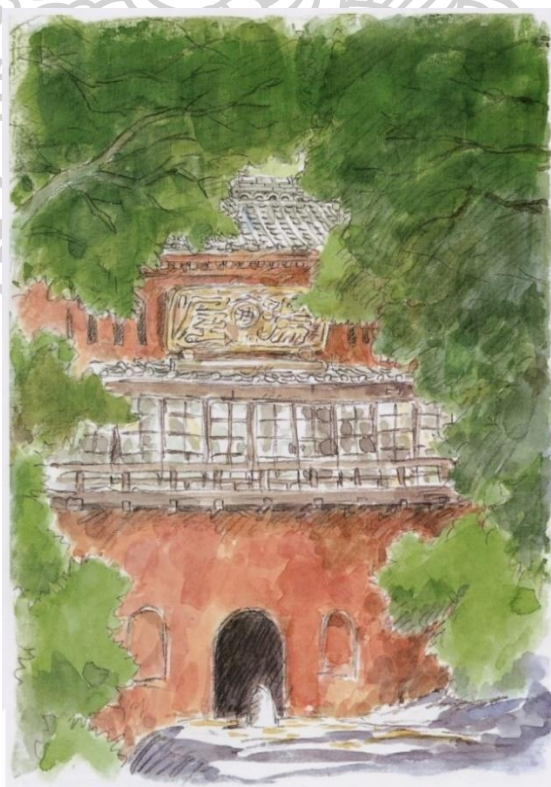
โดยสรุปแล้วในเรื่อง Spirited Away มีการนำแนวคิดเรื่องคิเมซึ่งเป็นสิ่งคุ้นเคยของคนญี่ปุ่น มาใช้ในการเล่าเรื่องเพื่อเป็นการเปรียบเปรยสะท้อนให้เห็นแก่นความคิดหลักของเรื่องที่มีซาซากิต้องการนำเสนอให้ผู้ชมเข้าถึงได้ง่ายและแยบยล นอกจากนั้นยังมีการสอดแทรกประเด็นเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมเอาไว้อีกด้วย

## 2. วิเคราะห์การนำเอาแนวคิดต่าง ๆ มาใช้ในการออกแบบฉากและตัวละคร

### 2.1 วิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่

การวิเคราะห์ฉากและสถานที่ จะเน้นไปที่การหาแนวคิดที่แฝงอยู่ในการออกแบบ ทั้งแนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติและแนวคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง หรือที่มาของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในฉากนั้น ๆ โดยฉากในเรื่อง Spirited Away จะมีฉากที่สำคัญ 4 ที่ได้แก่ อุโมงค์ทางเข้าโลกแห่งวิญญาณ ย่านร้านอาหารลิ้มรส โรงอาบน้ำอะบะบุระยะ และ บ้านของเซนนิบา

#### 2.1.1 อุโมงค์ทางเข้าโลกแห่งวิญญาณ



ภาพที่ 187 ภาพร่างอุโมงค์ทางเข้าโลกแห่งวิญญาณ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 26.



ภาพที่ 188 ภาพหินแกะสลักหน้าตาเหมือนมนุษย์ ที่ยื่นอยู่หน้าทางเข้าอุโมงค์

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 27.

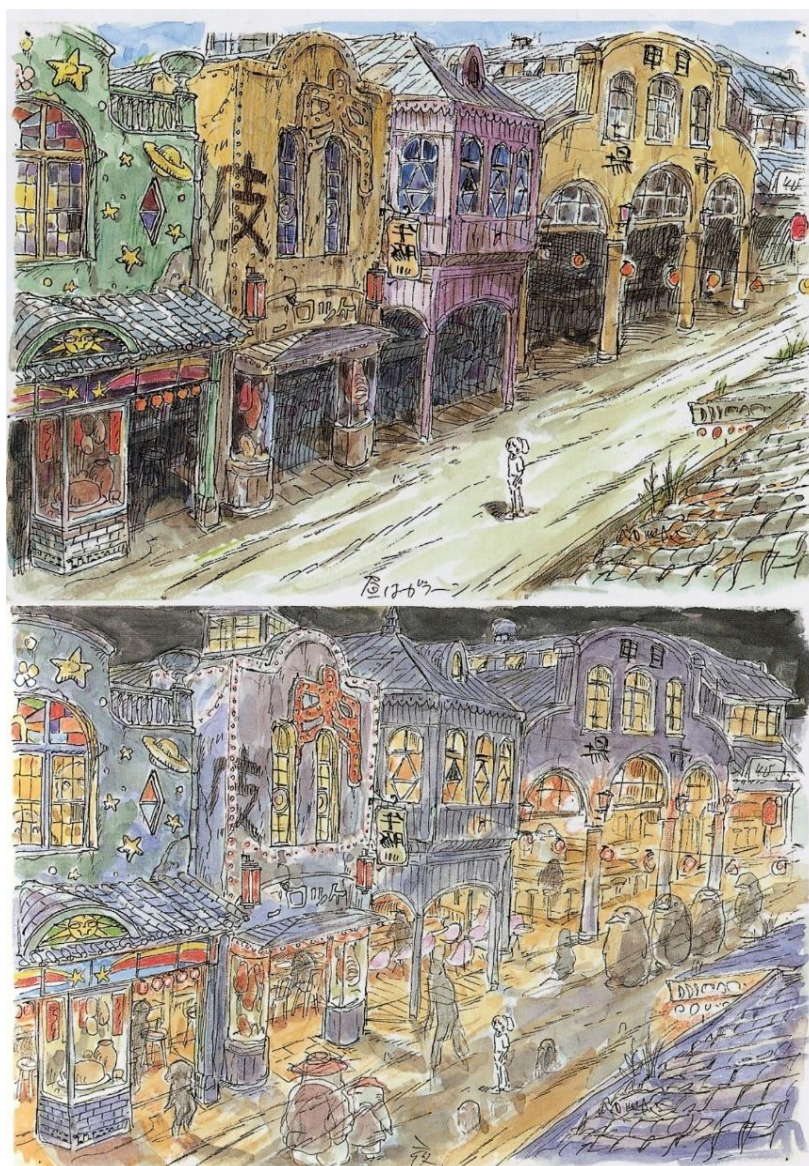
ตรงส่วนของอุโมงค์ทางเข้าโลกแห่งวิญญาณนี้ ถูกออกแบบให้เป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างโลกมนุษย์กับโลกแห่งวิญญาณ โดยก่อนที่ครอบครัวของจิจิโระจะมาถึงที่หน้าทางเข้าอุโมงค์นี้จะพบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่บ่งบอกว่ากำลังจะเข้าถึงเขตแดนศักดิ์สิทธิ์ เช่น โทริอิโบราณที่อยู่ใต้ต้นไม้ใหญ่ และศาลเจ้าเล็ก ๆ ที่เรียงรายอยู่ริมทาง จนมาถึงหน้าอุโมงค์ที่มีหินแกะสลักรูปคล้ายคนยื่นฝ่าประตูอุโมงค์อยู่

หากลองวิเคราะห์ตรงส่วนของหินแกะสลักรูปคนนี้ดู จะพบว่าหินนี้จะมีลักษณะของหน้าที่คล้ายคลึงกับ “โคมะอิโนะ” ที่ยื่นฝ่าเขตแดนศักดิ์สิทธิ์เช่น เขตของศาลเจ้าชินโตหรือเขตของวัดทางพุทธศาสนา แต่หินรูปคนนี้จะยื่นออกมา 2 ด้านคือ หน้าที่ยื่นเข้าหาป่าซึ่งเป็นทางที่ครอบครัวของจิจิโระเดินทางเข้ามา และอีกด้านคือหน้าที่ยื่นเข้าหาตัวอุโมงค์ จากในแบบร่างของหินนี้ (ภาพที่ 172) ถูกเขียนไว้ว่า ความจริงแล้วไม่ใช่หินรูปคนแต่เป็นรูปมนุษย์กบ ทำให้สามารถวิเคราะห์ได้ถึงความเชื่อหนึ่งเกี่ยวกับกบที่ว่า กบเป็นสัตว์ที่มีพลังเชื่อมโยงระหว่างโลกมนุษย์กับโลกของวิญญาณได้ ซึ่งตรงกับจุดที่หินนี้ยื่นอยู่พอดี นอกจากนั้นยังสื่อเป็นนัยยะถึงพวกพนักงานโรงอาบน้ำที่เป็นมนุษย์กบได้อีกด้วย

ตัวอาคารทางเข้าอุโมงค์ออกแบบมาให้ไปในทิศทางเดียวกับตัวของโรงอาบน้ำ โดยดึงเอาองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ของโรงอาบน้ำ ทั้งผนังทาสีแดง หน้าต่างกระจกแบบเลื่อนบานใหญ่เรียงติดกันเป็นแนว ระเบียงไม้ และหลังคากระเบื้อง มาประกอบเข้ากันใหม่ให้เป็นตัวอาคารทางเข้านี้ ส่วนด้านในเป็นลักษณะของสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก ลักษณะเหมือนโบสถ์คริสต์ผสมกับสถานีรถไฟ ตรงจุดนี้อาจวิเคราะห์ได้ว่ามิยาซากิต้องการให้จุดเชื่อมต่อระหว่างโลกมนุษย์กับโลกของวิญญาณเป็นเหมือนจุดเชื่อมระหว่างวัฒนธรรม 2 ฝั่ง โดยแทนด้วยลักษณะรูปแบบ

ของสถาปัตยกรรมที่ผสมผสานกัน และเมื่อเข้ามาแล้วก็เปรียบเหมือนกับเป็นการเริ่มต้นการเดินทาง  
ครั้งใหม่จึงออกแบบให้เป็นเหมือนสถานีรถไฟนั่นเอง

### 2.1.2 ย่านร้านอาหารลึกลับ



ภาพที่ 189 ภาพร่างของย่านร้านอาหารลึกลับเวลาปกติ และเวลาที่วิญญาณออกมา

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 36-37.

ในย่านร้านอาหารลึกลับนี้นั้นจะเห็นร้านอาหารมากมายประดับประดาไปด้วยป้ายไฟ และคอมไฟลีแสงสวยงาม แสดงให้เห็นว่าโลกของวิญญาณ เหล่าเทพและวิญญาณต่าง ๆ ใช้ชีวิตไม่แตกต่างจากมนุษย์ปกติทั่วไปจากภาพร่างของย่านร้านอาหารลึกลับ (ภาพที่ 173) จะเห็นว่า

ในเวลากลางวันย่านนี้จะดูร้างและไร้ผู้คน แต่พอตกกลางคืนมีการจุดโคมไฟ ย่านนี้ก็จะคึกคักเต็มไปด้วยด้วยภูตผี เทพเจ้า และวิญญาณต่าง ๆ มากมายเดินหาซื้อของกินกัน

จุดหนึ่งที่น่าสนใจของการออกแบบย่านร้านอาหารนี้ก็คือ โคมไฟกระดาษที่ใช้ตกแต่งตลอดทางเดินของย่านร้านอาหารนี้ แสดงให้เห็นแนวคิดเกี่ยวกับโคมไฟ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการชี้ทางให้แก่ดวงวิญญาณที่จากไปสู่โลกแห่งวิญญาณ สะท้อนความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายของคนญี่ปุ่น เมื่อจุดโคมไฟหลังเวลาพระอาทิตย์ลับขอบฟ้า จะทำให้โลกมนุษย์เชื่อมโยงเข้าสู่โลกแห่งวิญญาณ และจะทำให้สามารถเห็นภูตและวิญญาณต่าง ๆ มากมายภายในเมืองได้

### 2.1.3 โรงอาบน้ำอะบะบุระยะ



ภาพที่ 190 ภาพร่างโรงอาบน้ำอะบะบุระยะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 28-29.

โรงอาบน้ำอะบะบุระยะเป็นสถานที่หลักของเรื่อง Spirited Away นี้ ด้านตัวอาคารถูกออกแบบให้เป็นสถาปัตยกรรมแบบญี่ปุ่น แต่มีการประยุกต์ให้เหมาะสมกับรูปแบบการใช้งาน เพราะภายในโรงอาบน้ำแห่งนี้จะแบ่งเป็นส่วนต่าง ๆ อยู่หลายส่วน เช่น ห้องอาบน้ำซึ่งเป็นส่วนหลักของอาคารนี้ ห้องต้มน้ำของคามางิจิซึ่งจะอยู่ด้านล่างสุด ห้องพักของพนักงานต่าง ๆ จะอยู่ในส่วนของระเบียงไม้ติดกระจกที่มีอยู่โดยรอบของอาคาร และส่วนของห้องทำงานของ



ยูบาบาที่จะอยู่ชั้นบนสุดของอาคารหลังนี้ จะเห็นว่าทุกอย่างจะเป็นระบบปิด ทำงานหมุนเวียนกันเป็นระบบภายในตัวอาคารหลังเดียว และสามารถระบายของเสียลงในทะเล และทางปล่องควัน

การออกแบบโรงอาบน้ำนี้สะท้อนให้เห็นถึงระบบการทำงานในรูปแบบบริษัทหรือโรงงานในสังคมยุคปัจจุบัน ที่เมื่อถึงเวลาพนักงานก็ต้องมาตอกบัตรเข้าทำงานไปวัน ๆ บางคนก็ใช้ชีวิตอย่างไร้จุดหมายภายในกรอบนี้ แต่บางคนก็มีเป้าหมายว่าจะไปในจุดที่ดีกว่า เช่น ลิน ที่มีความใฝ่ฝันว่าสักวันหนึ่งจะย้ายไปอยู่เมืองที่อยู่ไกลออกไปในทะเล

แต่โรงอาบน้ำแห่งนี้ก็สามารถแสดงถึงแนวความคิดที่เป็นหลักใหญ่อย่างหนึ่งของศาสนาชินโตได้เช่นเดียวกัน นั่นคือ เรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) ซึ่งการอาบน้ำเป็นการชำระล้างร่างกายที่สกปรก เป็นสัญลักษณ์เปรียบเสมือนการชำระล้างมลทินที่แปดเปื้อนจิตใจของเรา จิตวิญญาณของคนญี่ปุ่นนั้นสามารถแปดเปื้อนมลทินต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดาย ดังนั้นพวกเขาจึงเคร่งครัดในเรื่องของการทำพิธีชำระล้างสิ่งสกปรกหรือมลทินต่าง ๆ เป็นอย่างมาก เขาเชื่อว่าชีวิตทุกชีวิตในจักรวาลแห่งนี้ล้วนแล้วแต่ถือกำเนิดมาจากน้ำ และเราสามารถใช้น้ำในการชำระล้างสิ่งชั่วร้ายและบาปต่าง ๆ ได้ สำหรับพิธีกรรมที่ใช้ชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์จะเรียกว่า “ฮารายิ” (Harai) และการชำระล้างด้วยน้ำจะเรียกว่า “มิโซจิ” (Misogi)<sup>85</sup>



ภาพที่ 191 ภาพการทำมิโซจิในพิธีฮารายิ

ที่มา: “Misogi 禊: The Purification of Okinawa Kenpo,” accessed June 10, 2017, available from <https://kenpo97219.files.wordpress.com/2013/12/shinto-misogi.jpg>

### สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบฉากและสถานที่

ในการออกแบบฉากเรื่อง Spirited Away นั้นจะเน้นไปที่ตึกและอาคารที่มีรูปลักษณะแปลกตา แต่ดูคุ้นเคย กล่าวคือเป็นการออกแบบสถาปัตยกรรมรูปแบบใหม่แต่จะดึงเอาองค์ประกอบของ

<sup>85</sup> Hara, "Aspects of Shinto in Japanese Communication," 91.

สิ่งที่คุ้นเคยอยู่แล้วมาใช้ และมีการผสมผสานรูปแบบที่เป็นตะวันตกและตะวันออกเข้าด้วยกันอย่างลงตัว และยังสามารถสะท้อนการผสมผสานเชื่อมโยงกันระหว่างโลก 2 โลกเข้าหากันได้อีกด้วย

แนวคิดแฝงที่ปรากฏให้เห็นจากออกแบบสถานที่ก็แสดงให้เห็นได้ชัดเจนถึงหลักความเชื่อของศาสนาชินโต โดยเฉพาะเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์และเรื่องชีวิตหลังความตายหรือโลกแห่งวิญญาณ ซึ่งเป็นเรื่องคุ้นเคยของคนญี่ปุ่น

## 2.2 วิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครของเรื่อง Spirited Away แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่

### 2.2.1 ตัวละครที่เป็นมนุษย์

ในเรื่อง Spirited Away จะมีตัวละครที่เป็นมนุษย์อยู่เพียง 3 คนเท่านั้น นั่นคือจิจิโระ ตัวเอกของเรื่อง และพ่อกับแม่ของเธอ โดยการวาดจะเน้นเอกลักษณ์ของลายเส้นแบบเรียบง่าย และคุ้นเคย เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของฮายาโอะ มิยาซากิ และสตูดิโอจิบลิ การออกแบบบุคลิกท่าทางของตัวละครก็สะท้อนตัวตนของแต่ละคนออกมาได้เป็นอย่างดี

#### จิจิโระ



ภาพที่ 192 ตัวอย่างภาพร่างของจิจิโระ

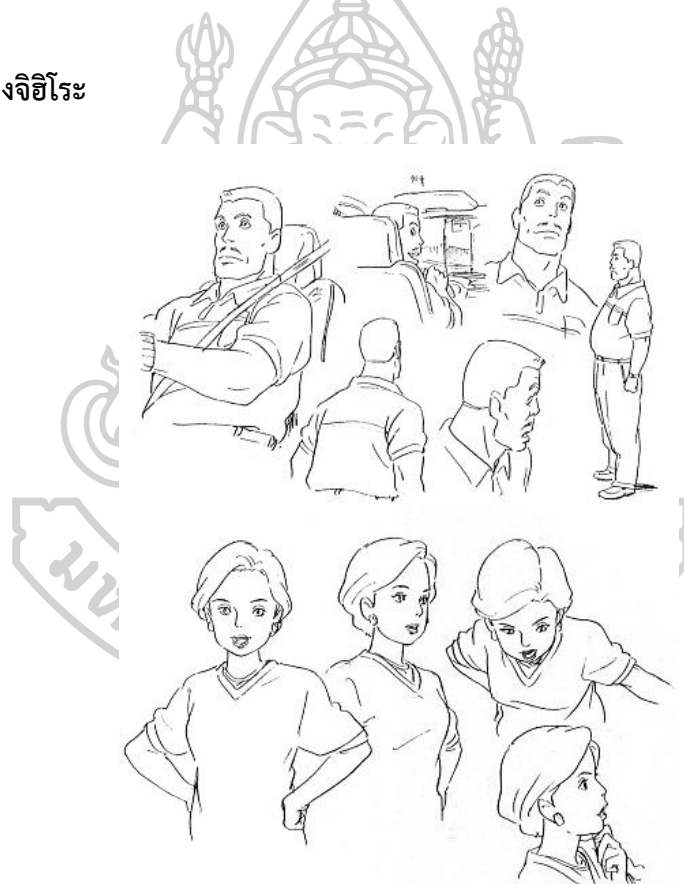
ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 53.

Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 118.

ฮายาโอะ มียาซากิจึงใจออกแบบให้จิจิโระเป็นเด็กผู้หญิงที่ธรรมดา ไม่ได้มีหน้าตาสะสวย และมีบุคลิกที่ขี้แยไม่มั่นใจในตัวเอง นั่นเป็นเพราะเธอเป็นตัวแทนของคนธรรมดา ที่จะค่อย ๆ ปรับตัวให้เข้ากับสังคมใหม่ที่ต้องเผชิญ และแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ด้วยตัวของเธอเอง จนเธอเติบโตใหญ่

แนวคิดสำคัญที่สะท้อนให้เห็นในตัวของจิจิโระก็คือเรื่อง “หัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ” หรือ “มะโกโโคโระ” ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนว่า จิจิโระมีความมุ่งมั่นที่จะปรับตัวใช้ชีวิตในดินแดนที่แปลกประหลาดและไม่คุ้นเคย เพื่อหวังว่าสักวันหนึ่งต้องช่วยพ่อและแม่ที่ถูกสาปเป็นหมูออกมาให้ได้ โดยเธอทำงานด้วยความขยันหมั่นเพียรและซื่อสัตย์ สืบเนื่องจากตอนที่วิญญาณไร้หน้าเสกทองซึ่งเป็นของมีค่ามากให้เธอ แต่เธอกลับปฏิเสธ เพราะไม่ใช่สิ่งที่คุณควรจะได้ ถือเป็นการทำลายความเชื่อมั่นในความคิดแบบทุนนิยมของวิญญาณไร้หน้าที่คิดว่าเงินทองจะสามารถซื้อทุกอย่างได้

### พ่อและแม่ของจิจิโระ



ภาพที่ 193 ตัวอย่างภาพร่างพ่อและแม่ของจิจิโระ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 56-57.

พ่อและแม่ของจิจิโระมีบทบาทน้อยแต่ถือว่ามีผลสำคัญในระดับหนึ่ง เพราะถูกออกแบบมาให้เป็นผู้คนที่มีทัศนคติที่มองโลกในแง่ลบไปกับระบอบทุนนิยม เขาทั้งคู่หลงเข้ามายัง

ดินแดนต่างถิ่น เห็นอาหารน่าอร่อยจึงตรงเข้าไปกินด้วยความไม่ลังเล นึกเพียงแต่ว่ามีเงินแล้วสามารถทำอะไรก็ได้ สุดท้ายเงินก็ไม่สามารถช่วยเหลือเขาได้ในเหตุการณ์นี้ เขาทั้งคู่ถูกสาปกลายเป็นหมูที่ตะกละตะกลามตามนิสัยของพวกเขาเอง

## 2.2.2 ตัวละครที่เป็นแม่มด

ในเรื่อง Spirited Away มีตัวละครที่เป็นแม่มดอยู่ด้วย ซึ่งแม่มดอาจเป็นลักษณะของตัวละครที่ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดทางตะวันตก แต่หากเทียบให้ใกล้เคียงกับความเชื่อทางศาสนาชินโตอาจเชื่อมโยงถึงแม่มดหมอผี หรือผู้ที่สามารถสื่อสารกับวิญญาณได้ (Shaman)

### ยูกาบาและเซนิบา



ภาพที่ 194 ตัวอย่างภาพร่างยูกาบาและเซนิบา

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 21.

Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 104-105.

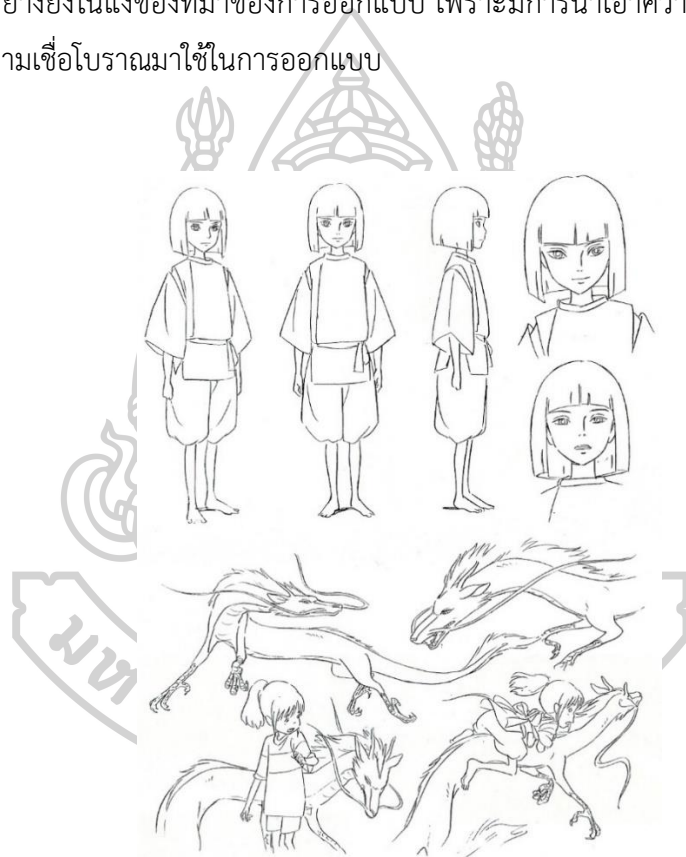
ยูกาบาและเซนิบาถูกออกแบบมาให้เป็นบุคลิกที่เป็นคู่ตรงข้ามกัน โดยยูกาบาจะเป็นฝั่งด้านความชั่วร้าย เธอบ้าอำนาจ มีความโลภ และวัตถุนิยม สืบเกิดจากห้องของเธอที่เต็มไปด้วยข้าวของเครื่องใช้ และของตกแต่งราคาแพง ส่วนเซนิบาอยู่ฝั่งของความดีงาม เธอใช้ชีวิตเรียบง่าย เป็นคนมีเหตุมีผล และใจดี มีเมตตาต่อผู้อื่น

การที่ออกแบบทั้ง 2 คนนี้ให้มีลักษณะที่ตรงข้ามกันแบบนี้ สามารถมองได้ว่ามีวิชาชีพที่ต้องการให้ผู้ชมเกิดการเปรียบเทียบให้เห็นถึงรูปแบบการใช้ชีวิตทั้ง 2 แบบที่ตรงกันข้ามกันอย่างชัดเจน และสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกของเขาต่อระบอบทุนนิยมที่เข้ามาเติบโตที่ญี่ปุ่นจนทำให้คนส่วนใหญ่หลงลืมรากเหง้าและตัวตนดั้งเดิมที่เคยมีชีวิตที่เรียบง่ายอยู่กับธรรมชาติ

### 2.2.3 ตัวละครที่เป็นภูตผี วิญญาณ และเทพเจ้า

กลุ่มของตัวละครที่เป็นภูตผี วิญญาณ และเทพเจ้านั้น มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งในแง่ของที่มาของการออกแบบ เพราะมีการนำเอาความเชื่อเรื่องคะมิและภูตผีจากตำนานความเชื่อโบราณมาใช้ในการออกแบบ

ฮาคู



ภาพที่ 195 ตัวอย่างภาพร่างฮาคูในร่างคนและร่างมังกร

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 86.

Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 148.

ฮาคูเป็นตัวละครที่โดดเด่นอีกตัวหนึ่ง เป็นเด็กหนุ่มที่คอยช่วยเหลือจิโระในขณะที่อยู่โลกของวิญญาณ แต่ที่จริงแล้วเขาเป็นเทพแห่งแม่น้ำ “โคฮาคู” ที่ชื่อ “นิกิฮายามะ โคฮาคุนุชิ”

การออกแบบตัวละครฮาคุนั้น มีวิชาชีพใช้แนวความคิดเรื่อง “คะมิ” ที่เป็นเรื่องคุ่นเคยดีของคนญี่ปุ่น เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และมักถูกนำมาใช้ในศิลปะทุกแขนงของญี่ปุ่น ในที่นี้เขา

ออกแบบให้ฮาคูเป็นเทพแห่งแม่น้ำ โดยมีรูปลักษณ์เป็นมังกรขาว ซึ่งในตำนานเทพญี่ปุ่นก็มีพูดถึงเทพแห่งแม่น้ำอยู่หลายองค์ เช่น “คุระโอะคามิ” (Kuraokami) เป็นเทพแห่งลำธารในหุบเขา ที่มีลักษณะเป็นมังกรตัวสีขาว เป็นหนึ่งในเทพที่เกิดจากโลหิตของเทพแห่งไฟที่ติดอยู่บนดาบของเทพอิซานางิ<sup>86</sup> หรือ “มิซุจิ” (Mizuchi) ซึ่งเป็นเทพแห่งแม่น้ำ ที่มีลักษณะเป็นมังกรเช่นเดียวกัน คาดว่าการออกแบบตัวฮาคูในร่างมังกรน่าจะได้รับแรงบันดาลใจมาจากเทพ 2 องค์นี้



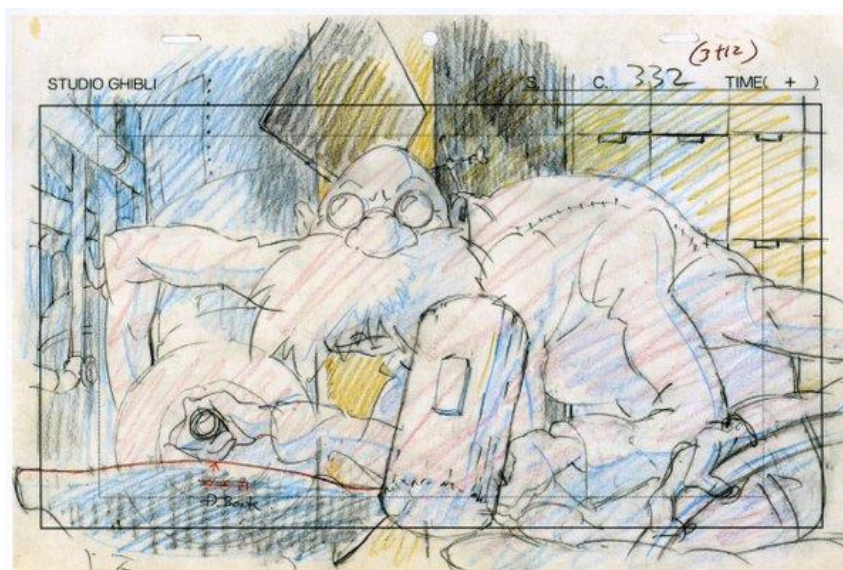
ภาพที่ 196 ภาพวาดของคุระโอะคามิ โดยโอกาตะ เก็คโค (1895-1920)  
ที่มา: “Japanese dragon,” accessed June 10, 2017, available from <https://www.revolvy.com/main/index.php?s=Japanese%20dragon>



ภาพที่ 197 ภาพวาด “มิซุจิ” ในสมัยเอโดะโดยเคไซ เอเซ็น (1790-1848)  
ที่มา: “Mizuchi,” accessed June 10, 2017, available from <https://ukiyo-e.org/image/mfa/sc222501>

<sup>86</sup> อรรถยา สุวรรณระดา, เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ, 29.

## คามาจิ



ภาพที่ 198 ภาพวาดคามาจิในสตอรี่บอร์ด

ที่มา: “Kamaji,” accessed June 10, 2017, available from

<https://pbs.twimg.com/media/ChKMneyWYAEH47n.jpg:large>

คามาจิเป็นภูตที่ออกแบบมาจากแมงมุมชนิดหนึ่ง นั่นคือแมงมุม โดยคามาจิจะมี 6 แขน และขา 2 ข้าง ซึ่งเท่ากับจำนวนขาของแมงมุมที่มี 8 ขาพอดี ส่วนหนวดที่ดูรุงรังของเขามีลักษณะคล้ายปากของแมงมุม และแว่นดำรูปทรงกลมก็เป็นเหมือนตาของแมงมุมนั่นเอง

ในความเชื่อโบราณของญี่ปุ่นมักมองแมงมุมเป็นปีศาจชั่วร้าย เช่น ตำนานของ “ทซึจิกูโมะ” (Tsuchigumo) ที่เป็นปีศาจแมงมุม หน้าเป็นยักษ์ ร่างกายเป็นเสื้อ มีแขนขาเหมือนแมงมุม และสวมชุดของยักษ์อีกด้วย มันอาศัยอยู่ในภูเขา และจับผู้ที่เดินทางผ่านบริเวณนั้นกินเป็นอาหาร

แต่ยังมีความเชื่ออื่นอีกที่ว่าแมงมุมเป็นทั้งสิ่งดีและสิ่งร้ายในตัวเอง โดยจะเชื่อว่าหากเห็นแมงมุมในตอนเช้าจะถือว่าโชคดี และห้ามฆ่ามัน ในทางตรงกันข้ามหากพบแมงมุมในตอนกลางคืนจะถือว่าเป็นกลางร้ายและให้รีบกำจัดมันในทันที

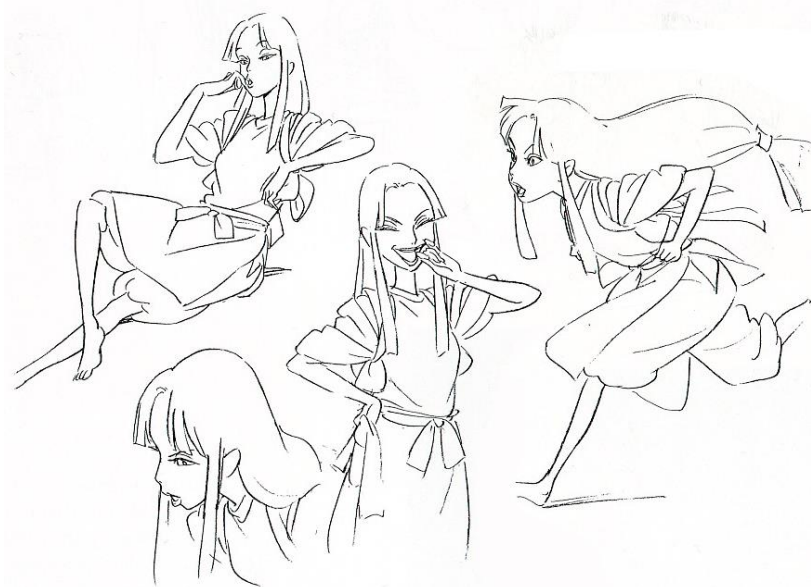
ดังนั้นการออกแบบคามาจิอาจเป็นการดึงเอาความเชื่อส่วนที่ดีของแมงมุมมาใช้ เพราะคามาจิถือเป็นอีกหนึ่งคนสำคัญที่ให้ความช่วยเหลือแก่วิธีโรมาตั้งแต่ตอนต้นเรื่องจนถึงตอนสุดท้าย



ภาพที่ 199 ภาพวาด“ทซึจิโมะ” จากส่วนหนึ่งในม้วนคัมภีร์ “ทซึจิโมะโซชิ”

ที่มา: Meredith Hale, “Japanese Monster Art and the Magical World of Harry Potter,” accessed June 10, 2017, available from <http://meredithhaleart.blogspot.com/2011/04/japanese-monster-art-and-magical-world.html>

## ลิน



ภาพที่ 200 ตัวอย่างภาพร่างลิน

ที่มา: Hayao Miyazaki, **The Art of Spirited Away** (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 120.



ลินเป็นพนักงานสาวที่ทำงานที่โรงอบน้ำอะบุระยะ ภายนอกเธอดูไม่ค่อยแตกต่างจากพวกภูตทากสักเท่าไร แต่ลินจะดูปราดเปรียว และคล่องแคล่วมากกว่า โดย มียาซากิ ออกแบบให้ลินเป็นภูตจิ้งจอกขาว (shirogitsune)<sup>87</sup> ซึ่งเป็นสุนัขจิ้งจอกแบบที่อยู่ในศาลเจ้าอินาริ<sup>88</sup> ดังนั้นหน้าตาของลินจึงดูโฉบเฉี่ยวคล้ายสุนัขจิ้งจอก และหน้าที่ของลินอย่างหนึ่งก็คือการเป็นพี่เลี้ยงคอยดูแลและสอนงานให้กับจิอิโระ ก็เปรียบเสมือนเทพสุนัขจิ้งจอกที่ศาลเจ้าอินาริ ที่คอยปกป้องดูแลความอุดมสมบูรณ์ของพืชผลไร่นาให้เหล่าเกษตรกร และเป็นเหมือนผู้ส่งสารของเทพเจ้า อินาริอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีความเชื่อว่ายิ่งภูตจิ้งจอกมีหางมากเท่าไร ก็จะฉลาดหลักแหลมและทรงอำนาจมากเท่านั้น ดังนั้น จึงมีผู้นับบูชาปีศาจจิ้งจอกเสมือนเทพ



ภาพที่ 201 ภาพจิ้งจอกเก้าหางในร่างของหญิงสาว วาดโดย “ซาซุเมะ ทาจิบานะ” (1892-1970)

ที่มา: “Shirogitsune,” accessed June 10, 2017, available from

[http://blogimg.goo.ne.jp/user\\_image/02/32/f63c7e7f87517838511df183baa71676.jpg](http://blogimg.goo.ne.jp/user_image/02/32/f63c7e7f87517838511df183baa71676.jpg)

<sup>87</sup> Miyazaki, *The Art of Spirited Away*, 23.

<sup>88</sup> ศาลเจ้าฟูชิมิ อินาริ เป็นศาลเจ้าชินโตของเทพอินาริ ซึ่งเป็นเทพแห่งการกลีกรรรม ตั้งอยู่ในเขตฟูชิมิ นครเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์คือโทริอิสึแดงที่เรียงรายต่อกันเป็นอุโมงค์ และมีโคมะอินุเป็นเทพสุนัขจิ้งจอก

## สุสுவาทาริ



ภาพที่ 202 ภาพสุสுவาทาริได้รับอาหารเป็นขนม

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 95.

สุสுவาทาริเป็นตัวละครที่เคยปรากฏมาแล้วในเรื่อง *My Neighbor Totoro* ในฐานะ “มัคคุโระ คุโระสุเกะ” ซึ่งในเรื่องโตโตโร่ นั้น มัคคุโระ คุโระสุเกะจะเป็นภูตตัวเล็ก ๆ สีดำ ที่จะเข้ามาสิงสถิตในบ้านเมื่อเราไม่ทำความสะอาดบ้านอย่างสม่ำเสมอ แต่คราวนี้ในเรื่อง *Spirited Away* สุสுவาทาริจะเป็นเวทมนตร์ของคามาลิที่เสกเข้ามาของถ่านหินเพื่อให้มาช่วยงาน

การออกแบบสุสுவาทาริเป็นแบบที่เรียบง่ายแต่ได้ประสิทธิภาพ กล่าวคือสุสுவาทาริเป็นตัวละครยอดนิยมตัวหนึ่งของสตูดิโอจิบลิก็ว่าได้ ลักษณะของเจ้าตัวกลม ๆ ดำ ๆ ขนปุย ๆ ตากลมโตสี่ขา มีความน่ารักในความเรียบง่ายทำให้ถูกใจคนดูเป็นอย่างมาก

## ภูตกบ



ภาพที่ 203 ภาพร่างภูตกบต่าง ๆ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 22.

การออกแบบภูตกบนั้น แต่ละตัวจะมีความแตกต่างกันอยู่บ้าง เช่น อะโอะกาเอะรุ จะมีรูปลักษณ์เหมือนกบทั่วไปตัวสีเขียว เพียงแต่จะเดิน 2 ขาเหมือนคน ส่วนอะนิยะคุ ชิซึยะคุ และบันไดกาเอะรุ จะมีการผสมผสานลักษณะของมนุษย์เข้าไปด้วยจนเกิดเป็นครึ่งคนครึ่งกบ

การที่นำกบมาใช้เป็นต้นแบบของพนักงานชายโรงอาบน้ำแห่งนี้ก็เป็นเพราะ กบเป็นสัตว์ที่สามารถพบได้ทั่วไปตามแหล่งน้ำที่อุดมสมบูรณ์ และยังมีความเชื่อเกี่ยวกับกบอีกมากมาย เช่น เชื่อว่ากบมีพลังที่เชื่อมโยงระหว่างโลกมนุษย์และโลกหลังความตาย คนเอเชียโบราณมักจะนำหยกรูปกบไปใส่ไว้ในปากผู้ล่วงลับ เพื่อให้เขาสามารถผ่านไปยังโลกแห่งวิญญาณได้อย่างปลอดภัย ประเพณีนี้เชื่อว่าจะทำให้วิญญาณผู้ตายสามารถสื่อสารกับผู้เป็นที่รักที่ยังมีชีวิตอยู่ได้ด้วย นอกจากนี้ในประเทศญี่ปุ่น กบยังเป็นสัญลักษณ์แทนความโชคดี โดยเฉพาะนักเดินทาง เพราะคำว่า “กบ” ออกเสียงว่า “คาเอะรุ” ซึ่งไปพ้องเสียงกับคำว่า “กลับ” ซึ่งออกเสียงว่า “คาเอะรุ” เช่นเดียวกัน ดังนั้นจึงสื่อความหมายถึงเดินทางแล้วสามารถกลับมาได้อย่างปลอดภัยนั่นเอง<sup>89</sup>

<sup>89</sup> Avia, *Animal Symbolism: Symbolic Meaning of the Frog*, accessed June 26, 2017, available from <http://www.whats-your-sign.com/animal-symbolism-frog.html>

## ภูตทาก



ภาพที่ 204 ภาพร่างภูตทากต่าง ๆ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 23.

การออกแบบพนักงานหญิงของโรงอาบน้ำให้เป็นภูตหอยทากนั้น อาจเป็นเพราะทากเป็นสัตว์ที่พบได้มากในพื้นที่เปียกชื้น ท่าทางที่เซื่องช้าและดูใจเย็น น่าจะเหมาะกับการบริการและดูแลลูกค้า นอกจากนี้ทากหรือหอยทากยังนิยมนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ และการเยียวยารักษาอีกด้วย ในเมืองทาคายามะ (Takayama) เชื่อว่าหากกินทากหรือกบเขียวสด ๆ จะช่วยรักษาโรคที่ติดขอบได้

## วิญญาณไร้หน้า



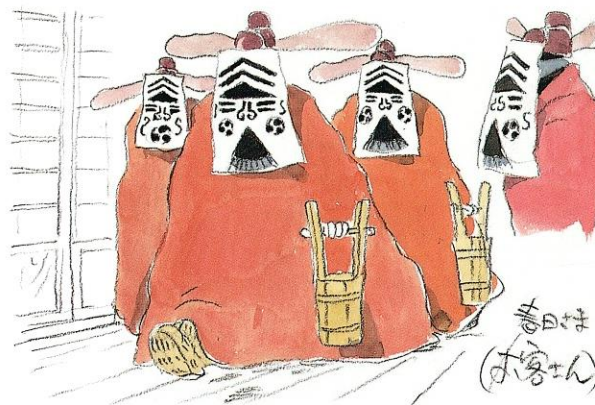
ภาพที่ 205 ภาพร่างดั้งเดิมของวิญญาณไร้หน้า

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 47.

วิญญาณไร้หน้าเป็นตัวละครที่แสดงถึงตัวตนของคนประเภทหนึ่งในสังคมที่โดดเดี่ยว เดียวดายท่ามกลางกระแสการดำเนินชีวิตในระบบทุนนิยม การที่เขาเสกทองให้กับพวกพนักงานโรงอาบน้ำก็เป็นการแสดงถึงการสร้างตัวตนให้เป็นที่สนใจและยอมรับจากผู้อื่นโดยการใช้เงินนั่นเอง สุดท้ายเขาก็กลืนกินคนอื่นเข้าไปและได้รับเอาบุคลิกท่าทางของคนเหล่านั้นมาก็คือเปรียบเสมือนการไหลไปตามกระแสสังคม ไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง แต่เมื่อมาเจอกับจิฮิโระที่เป็นเพียงคนเดียวที่มีความจริงจังและไม่สนใจสมบัติจอมปลอมเหล่านั้น ทำให้วิญญาณไร้หน้าเกิดการเรียนรู้ใหม่ และเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ในที่สุด

ส่วนที่เป็นหน้ากากถูกออกแบบมาให้แทนการไม่มีตัวตนที่เป็นปัจเจก คือภายใต้หน้ากากจะเป็นอย่างไรก็ได้ แสดงถึงการไร้อัตลักษณ์ส่วนบุคคล ส่วนร่างที่มีลักษณะกิ่งโปรงใสไร้รูปทรงที่แน่นอนก็สื่อถึงการพร้อมที่เปลี่ยนตัวเองเป็นอะไรก็ได้ตามกระแสสังคม

## เทพคาสุกะ



ภาพที่ 206 ภาพร่างเทพคาสุกะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 25.

ชื่อ “คาสุกะ” เป็นชื่อของศาลเจ้าชินโตที่มีชื่อเสียงมากแห่งหนึ่งในจังหวัดนารา ประเทศญี่ปุ่น ซึ่งที่นั่นมีประเพณีการเต้นระบำที่มีมาตั้งแต่สมัยเอโดะ (1603-1868) ซึ่งนางรำจะใส่หน้ากากผ้าที่เขียนสัญลักษณ์รูปทรงเรียบง่ายต่าง ๆ ที่เรียกว่า “โซเม็ง” (Zoumen)<sup>90</sup> ซึ่งเป็นต้นแบบให้กับตัวเทพคาสุกะในเรื่องนี้



ภาพที่ 207 ภาพนักแสดงระบำสวมหน้ากากโซเม็ง

ที่มา: Fernando Cid Lucas, “The old and "mysterious" Anma mask of Bugaku,” accessed June 10, 2017, available from <http://www.la-ratonera.net/?p=1770>

<sup>90</sup> Hayao Miyazaki, *Turning Point : 1997-2008*, trans. Beth Cary and Frederik L. Schodt (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2014), 318.

## เทพโอโทริ

オトリさま



ภาพที่ 208 ภาพร่างเทพโอโทริ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: MZ Media LLC, 2002), 24.

เทพโอโทริเป็นตัวละครที่ถูกออกแบบมาอย่างเรียบง่าย กล่าวคือรูปลักษณ์เป็นเหมือนนก ไก่หรือเป็ดตัวใหญ่ธรรมดา ๆ แต่วาดออกมาได้น่ารักมาก นับเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างสูงแม้จะเป็นเพียงตัวประกอบเท่านั้น

นกหรือไก่ถือเป็นสัตว์ที่มีบทบาทในความเชื่อของศาสนาจีนโตอยู่ไม่น้อย ที่เห็นชัดเจนก็คือ ตัวโตรีอิซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของศาสนาจีนโตอย่างหนึ่งที่สำคัญ ชื่อ “โตรีอิ” นั้นมีความหมายว่า “ที่ที่มีนกออยู่” ซึ่งมาจากความเชื่อที่ว่านกเป็นสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับโลกหลังความตาย ตามบันทึกในคัมภีร์ โคะจิคิและนิฮอนโชคิ ที่กล่าวถึงพิธีศพของ ยามาโตะ ทาเครุ โอรสในจักรพรรดิ เคโกในตำนานว่า เมื่อทาเครุสิ้นชีพิตักษัยแล้ว ได้ปรากฏร่างนกสีขาวและบินไปเลือกสถานที่ฝังศพของตนเอง ด้วยเหตุนี้สถานที่ฝังศพของเขาจึงถูกเรียกว่า ชิระโทะริ มิชะซะงิ ซึ่งมีความหมายว่า สุสานนกสีขาว<sup>91</sup>

<sup>91</sup> Wikipedia, **Yamato Takeru**, accessed June 26, 2017, available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Yamato\\_Takeru](https://en.wikipedia.org/wiki/Yamato_Takeru)

## เทพอุชิโอนิ



ภาพที่ 209 ภาพเทพอุชิโอนิ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 98.

อุชิโอนิในความเชื่อของญี่ปุ่นเป็นอสูรที่มีส่วนหัวคล้ายวัว มีเขา ซึ่งจะมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ปีกางที่มีหัวเป็นวัวแต่ตัวคล้ายแมงมุมหรือปูที่ปรากฏตัวตามชายหาดและคอยดักทำร้ายชาวประมง ตามความเชื่อของจังหวัดชิมาเนะ (Shimane Prefecture) นอกจากนั้นยังสามารถพบอุชิโอนิที่เป็นรูปปั้นในวัด “เนโกโรจิ” (Negoroji Temple) ในเมืองทาคามัตสึ (Takamatsu) จังหวัดคางาวะ (Kagawa Prefecture) ที่มีลักษณะเป็นสัตว์ประหลาดยืนสองขา ตากลมโต มีเขี้ยวยาวใหญ่ มีพังผืดที่ใต้แขนเหมือนกระรอกบิน และตัวเป็นเกร็ดคล้ายปลา ซึ่งถูกอธิบายว่าปีศาจตนนี้เข้ามารุกรานโจมตีที่นี่เมื่อประมาณ 400 ปีก่อน และถูกกำจัดโดยนักยิงธนูฝีมือดีนามว่า “ยามาดะ คุรันโดะ ทาคากิโยะ” (Yamada Kurando Takakiyo) และมอบเขาของมันให้แก่วัดแห่งนี้

เทพอุชิโอนิก็ได้นำเอาองค์ประกอบหลักของตัวอุชิโอนิในตำนานมาใช้ในการออกแบบรูปลักษณะที่เหมือนปีศาจน่ากลัว ตากลมโต มีเขี้ยวแหลมยาว และมีเขาที่โดดเด่น



ภาพที่ 210 ภาพวาดอุชิโอนิตามความเชื่อของจังหวัดชิมาเนะ

ที่มา: Wikipedia, “**Suuhi Ushioni**,” accessed June 10, 2017, available from [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/51/Suuhi\\_Ushioni.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/51/Suuhi_Ushioni.jpg)





ภาพที่ 211 รูปปั้นอุชิโอนิที่ตั้งอยู่ในวัดเนโกโรจิจังหวัดคางาวะ  
ที่มา: “Ushi-Oni,” accessed June 10, 2017, available from [http://img-cdn.jg.jugem.jp/72b/1381135/20110817\\_2216405.jpg](http://img-cdn.jg.jugem.jp/72b/1381135/20110817_2216405.jpg)

### เทพโอนามะ



ภาพที่ 212 ภาพร่างเทพโอนามะ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 25.

เทพโอนามะดูจากลักษณะแล้วน่าจะได้นับแบบมาจาก “นามะฮาเกะซามะ” (Namahage-sama) ยักษ์ที่เป็นสัญลักษณ์ประจำจังหวัดอาคิตะ (Akita Prefecture) คนในสมัยก่อนเชื่อว่านามะฮาเกะหรือยักษ์พวกนี้จะถูกเทพเจ้าป่าเจ้าเขาส่งลงมาเพื่อให้ปีศาจกำจัดสิ่งชั่วร้ายให้กับ

คนในหมู่บ้าน ซึ่งในปัจจุบันจะมีเทศกาลนามะฮาเกะที่จะให้ชายหนุ่มในหมู่บ้านสวมหน้ากากยักษ์และคลุมตัวด้วยเสื้อผ้า (มิโนะ) ถือนิดกับกระบองแล้ววิ่งไปตามหมู่บ้านเพื่อหลอกเด็กที่ไม่เชื่อฟังพ่อแม่ แต่เมื่อพวกเขาได้รับการต้อนรับที่อบอุ่น พวกเขาจะออกจากบ้านไปและจะอวยพรให้คนในบ้านมีสุขภาพดี และมีผลผลิตทางการเกษตรที่อุดมสมบูรณ์<sup>92</sup>

ในการออกแบบเทพโอะนะมานั้น จะมีการปรับเปลี่ยนจากต้นแบบนามะฮาเกะชามะอยู่บ้างตรงที่เสื้อผ้าคลุมของพวกเขาก็ไม่ใช่เป็นเสื้อผ้าคลุมฟาง แต่จะเป็นเสื้อผ้าที่ทำจากใบไม้แทน แต่ลักษณะโดยรวมยังคงเห็นเป็นเทพยักษ์นามะฮาเกะอย่างชัดเจน



ภาพที่ 213 ภาพของคนที่ตั้งกายเป็น "นามะฮาเกะชามะ"

ที่มา: Yagi Usui, "Legend of the Namahage," accessed June 10, 2017, available from <http://hauntedjapan.blogspot.com/>

<sup>92</sup> Japan National Tourism Organization, **On New Year's Eve, Strange Deities Holding Cooking Knives Go around Visiting Homes in Oga**, accessed June 26, 2017, available from <https://www.jnto.go.jp/eng/spot/festival/oganamahage.html>

## เทพแห่งแม่น้ำ



ภาพที่ 214 ภาพร่างเทพแห่งแม่น้ำในร่างของเทพแห่งความเห่หมื่น และร่างที่แท้จริง

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 44.

Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 46.

การออกแบบเทพแม่น้ำในร่างของเทพแห่งความเห่หมื่นจะใช้วิธีสื่อให้เห็นในรูปลักษณะของก้อนโคลนตมเน่าเห่หมื่น มีน้ำเน่าผุดออกมาจากตัวตลอดเวลา เป็นภาพลักษณะที่ชวนสะอิดสะเอียนอย่างแท้จริง การเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้าด้วยวิธีการกลานแบบหนอนทำให้ยิ่งดูน่ารังเกียจมากยิ่งขึ้น แต่ถึงรูปลักษณะภายนอกจะน่าเกลียดสักเพียงใด แต่เมื่อเห็นจิตโอรุโระติดอยู่ในโคลนตมเขาก็รีบช่วยดึงเธอออกมาทันที แสดงให้เห็นถึงจิตใจที่ดีงาม

ส่วนร่างที่แท้จริงของเทพแห่งแม่น้ำจะออกแบบให้เป็นเทพมังกรเช่นเดียวกับฮาคู แต่จะเพิ่มความแตกต่างเข้าไปโดยวาดให้มีส่วนหัวเป็นเหมือนหน้ากากไม้ลักษณะคล้ายคนแก่ แสดงถึงการเป็นเทพที่อยู่คู่กับโลกใบนี้มานาน และปรากฏกายออกมาพร้อมสายฝน

## เทพโอชิระ



ภาพที่ 215 ภาพร่างเทพโอชิระ

ที่มา: Hayao Miyazaki, *The Art of Spirited Away* (San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2002), 24.

เทพโอชิระเป็นเทพที่ออกแบบมาจากหัวไชเท้าซึ่งส่วนหัวของท่านจะเห็นได้ชัดเจนว่าเป็นหัวไชเท้าที่มีรากแยกออกเป็น 2 ทาง ชื่อโอชิระแปลว่า “สีขาว” ซึ่งหมายถึงตัวท่านที่มีสีขาวซีดทั้งตัว ทำให้หมวกรูปขามคว่ำสีแดงดูโดดเด่นขึ้นมา

หัวไชเท้าเป็นพืชที่มีต้นกำเนิดจากพื้นที่บริเวณเมดิเตอร์เรเนียน และเข้ามาสู่ประเทศญี่ปุ่นราว ๆ ศตวรรษที่ 3 หรือ 4 และได้รับความนิยมอย่างมากในสมัยเอโดะจนได้จัดให้เป็น 1 ใน “อาหารสีขาว 3 อย่าง” ซึ่งประกอบด้วย ข้าว เต้าหู้ และหัวไชเท้า ซึ่งอาหารญี่ปุ่นมักจะมีของ 3 อย่างนี้ประกอบอยู่เสมอ

หัวไชเท้าสามารถนำมารับประทานได้ทุกส่วน ถือว่าเป็นพืชผักที่มีประโยชน์มาก นอกจากนั้นยังมีคุณสมบัติเป็นยา ช่วยลดกรดในกระเพาะอาหาร และยังช่วยเสริมสร้างภูมิคุ้มกันต้านโรคร และช่วยต่อต้านมะเร็งอีกด้วย ดังนั้นหัวไชเท้าจึงนับว่าเป็นพืชที่มีความผูกพันกับคนญี่ปุ่นมาก เราสามารถเห็นพิธีกรรมทางศาสนาที่เกี่ยวข้องกับหัวไชเท้าได้ เช่นที่วัด “ซันโบจิ” (Sanbou-ji Temple) จังหวัดเกียวโต ซึ่งเป็นวัดทางพุทธศาสนา จะมีพิธีที่เรียกว่า “ยะคุ โอโตชิ โนะ ไคคองดาคิ” (Yaku Otoshi no Daikondaki) ซึ่งเป็นการปรุงหัวไชเท้าเป็นอาหารเพื่อใช้ชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์

### สรุปผลวิเคราะห์การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครในเรื่อง Spirited Away นั้น เน้นการใช้ลายเส้นเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน โดยเฉพาะลักษณะของใบหน้าของตัวละครจะลดทอนรายละเอียดลงจนเป็นรูปแบบเฉพาะตัวของตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันของสตูดิโอจิบลิที่มีความน่ารักและลงตัว นอกจากนั้นในเรื่องยังมีตัวละครที่เป็นตัวประกอบมากมายทำให้เราเห็นการออกแบบที่หลากหลาย และน่าสนใจมาก ตัวละครที่เป็นมนุษย์จะมีการวาดที่ใช้สัดส่วนสมจริงหรือใกล้เคียงตามกายวิภาคมนุษย์ ยกเว้นยูบาบา และเซนิบาที่จะเป็นสัดส่วนที่เกินจริง โดยส่วนของศีรษะจะโตกว่าปกติมาก ส่วนเหล่าเทพและภูตต่าง ๆ จะเป็นสัดส่วนแบบการ์ตูนตามการออกแบบของแต่ละตัว แต่จะเน้นไปที่ความน่ารัก เช่นวาดตาให้กลมโตกว่าปกติ หรือทำให้ส่วนของลำตัวอ้วนกลมน่ารัก เป็นต้น

แนวคิดที่ใช้ในการออกแบบตัวละครนั้นจะเน้นไปที่การดึงเอาตัวละครที่ปรากฏในความเชื่อเรื่อง “คะมิ” ของศาสนาชินโตมาใช้ นอกจากนั้นก็มีการนำความเชื่อหรือนิทานพื้นบ้านของแต่ละท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้อีกด้วย เช่น ยักษ์ของจังหวัดอาคิตะ หรือพวกปีศาจในตำนานอย่างเช่น อุชิโอนิ เป็นต้น

ในส่วนของตัวเองของเรื่องอย่างจิอิโรก็ถูกออกแบบให้มีหลักธรรมคำสอนพื้นฐานในการดำเนินชีวิตของศาสนาชินโตที่สำคัญนั่นคือ “หัวใจแห่งความเชื่อสัตย์จริงใจ” หรือ “มะโกโคโระ” นั่นเอง



## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย

ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งด้านการออกแบบฉากและตัวละคร และเนื้อหาที่มักจะมีการแฝงแนวคิดที่ทำให้ผู้ชม โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นคนญี่ปุ่นรู้สึกซาบซึ้งและเข้าถึงสิ่งที่เขาต้องการสื่อสารได้ง่าย โดยเฉพาะแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติ ที่เป็นสิ่งที่ผูกพันกับคนญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นแนวคิดของศาสนาชินโตก็ถือว่าฝังรากลึกอยู่ในชีวิตประจำวันของคนญี่ปุ่นอีกด้วย

การที่ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องหนึ่งจะประสบความสำเร็จได้นั้น อาจต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง ทั้งการเขียนบท เนื้อหา แนวคิด เทคนิคการดำเนินเรื่อง การออกแบบฉากและตัวละคร และดนตรีประกอบ เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์ของมียาซากิ สามารถทำในส่วนต่าง ๆ เหล่านี้ออกมาได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะแนวคิดที่แฝงอยู่ในเรื่อง และการออกแบบฉากและตัวละคร

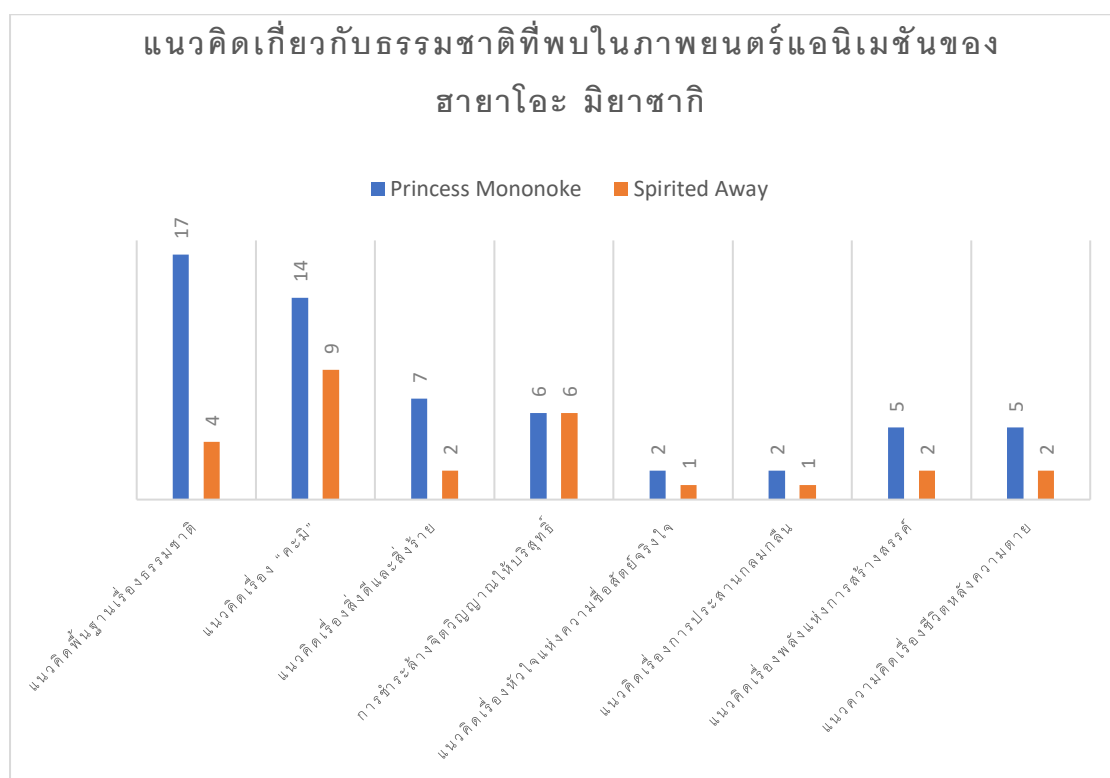
การวิจัยนี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ โดยผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด และมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ
2. เพื่อศึกษาแนวทางการตีความเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และกระบวนการการนำเสนอความเชื่อที่ออกมาเป็นภาพและเรื่องราว

#### 1. สรุปและอภิปรายผล

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นจะมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงเข้ากับศาสนาชินโตอย่างแนบชิด กล่าวคือ หลักคิดและความเชื่อต่าง ๆ ของศาสนาชินโตล้วนแล้วแต่มีที่มาจากวิถีคิดและมุมมองของคนญี่ปุ่นที่มีต่อธรรมชาติที่ยิ่งใหญ่ ทั้งความเชื่อเรื่อง “คามิ” ซึ่งเป็นหลักคิดใหญ่ของศาสนาชินโต ก็เกิดจากความรัก ชื่นชม หรือแม้แต่ความเกรงกลัวต่อพลังของธรรมชาติ ที่ให้ทั้งคุณและโทษแก่มนุษย์ได้ หรือหลักคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ ก็เป็นการใช้พลังจากธรรมชาติเพื่อการขัดเกลาจิตใจ นอกจากนั้นแนวความคิดที่ทำให้ชาติญี่ปุ่นรวมใจกันเป็นหนึ่งเดียว

หรือที่เรียกว่า “วะ” ก็มีที่มาจากความร่วมมือร่วมใจกันในการทำการเกษตรกรรม ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการยกแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติและหลักคิดความเชื่อของศาสนาชินโตที่สำคัญมาเป็นหลักในการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ ว่ามีการนำแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้มาใช้ภายในเรื่องมากน้อยเท่าใด และได้ข้อสรุปตามแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 3 แผนภูมิเปรียบเทียบจำนวนครั้งของแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ

จากแผนภูมิจะเห็นว่าโดยรวมแล้ว ภาพยนตร์เรื่อง Princess Mononoke จะมีการนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติมาใช้เยอะกว่าเรื่อง Spirited Away นั้นเป็นเพราะแก่นหลักของเรื่อง Princess Mononoke จะพูดเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติอย่างเข้มข้นชัดเจน เน้นให้เห็นถึงแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการมองธรรมชาติของคนญี่ปุ่น ว่าธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์ ไม่ใช่ทาสรับใช้ มนุษย์และธรรมชาติไม่ได้มีรากฐานที่แตกต่างกัน และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาตินั้นสอดประสานกลมกลืนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นอกจากนั้นยังเน้นเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับ “คะมิ” โดยจะนำเสนอผ่านรูปแบบของสงครามระหว่างเหล่าคะมิกับพวกมนุษย์ แนวความคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายก็

ปรากฏให้เห็นหลายจุดในเรื่องนี้ แสดงให้เห็นทัศนคติของคนญี่ปุ่นที่เชื่อว่าสิ่งร้ายจะเกิดขึ้นมาเพียงชั่วคราว และทั้งสิ่งดีและสิ่งร้ายที่เกิดขึ้นมาจะทำให้ชีวิตของเราเจริญเติบโตและก้าวไปข้างหน้า

ส่วนเรื่อง Spirited Away ถึงแม้แก่นหลักของเรื่องจะไม่ได้พูดถึงเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติโดยตรง แต่ก็มีการแฝงแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติภายในเรื่องอยู่หลายส่วนโดยเฉพาะเรื่องการออกแบบตัวละครที่จะดึงเอาความเชื่อเรื่องคิเมิของศาสนาชินโตมาใช้ และตัวสถานที่โรงอาบน้ำก็ออกแบบโดยใช้แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์อีกด้วย

ต่อจากนี้จะเป็นการสรุปเทคนิคการนำเอาแนวคิดแต่ละข้อ มาใช้นำเสนอในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ

### 1. แนวคิดพื้นฐานเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างธรรมชาติและมนุษย์

เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับธรรมชาตินั้นมียาซากิจะนำเสนอผ่านรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เป็นมนุษย์และคิเมิที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติ จะเห็นทั้งความรัก ความเคารพในธรรมชาติ และความเกรงกลัวธรรมชาติด้วยเช่นกัน นอกจากนั้นแนวคิดเหล่านั้นยังสะท้อนออกมาจากแก่นหลักของเรื่องทีพูดถึงเรื่องการหาวิธีที่มนุษย์และธรรมชาติจะสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติ

### 2. แนวคิดเรื่องพระเจ้า “คิเมิ”

ในส่วนของแนวคิดเรื่องคิเมิ มียาซากินำเสนอออกมาในภาพยนตร์ของเขาผ่านรูปแบบของสิ่งที่มีอยู่จริงบนโลก ไม่ได้เป็นเพียงแค่ความเชื่อ อย่างเช่นในเรื่อง Princess Mononoke นั้น เรื่องราวจะดำเนินอยู่ในโลกที่มีเทพต่าง ๆ ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันกับมนุษย์ หรือในเรื่อง Spirited Away ก็มีโลกของวิญญาณที่มีเทพต่าง ๆ อยู่จริง นอกจากนั้นในเรื่อง Spirited Away ยังโดดเด่นเรื่องการออกแบบตัวละครที่มีที่มาจากความเชื่อเรื่องคิเมิ มียาซากินำความเชื่อหรือตำนานในแต่ละท้องถิ่นมาใช้ออกแบบตัวละครที่เป็นเทพต่าง ๆ นอกจากจะทำให้ตัวละครมีความน่าสนใจ ยังทำให้เข้าถึงผู้ชมได้ง่ายมากขึ้นอีกด้วย

### 3. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย

แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้ายจะนำมาใช้กับบุคลิกของตัวละคร ที่สะท้อนให้เห็นทัศนคติของคนญี่ปุ่นว่า การที่คนคนหนึ่งมีกระทำที่ชั่วร้าย นั้นเกิดจากสภาพแวดล้อมหรือปัจจัยภายนอกเท่านั้น จิตใจเบื้องลึกของเขาที่แท้จริงแล้วเป็นคนดีและบริสุทธิ์ อย่างเช่นตัวละครเอโบชิที่ดูเหมือนเป็นคนชั่วร้าย แต่ก็ทำเพื่อความอยู่รอดของพวกเขาเอง เป็นต้น



#### 4. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์

แนวคิดนี้ถือเป็นหลักใหญ่ที่สำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นตั้งนั้นมิยาซากิจึงดึงมาใช้ในภาพยนตร์ของเขาอย่างชัดเจน โดยใช้วิธีแสดงผ่านความเชื่อของตัวละคร และพลังพิเศษของน้ำที่สามารถปัดเป่าคำสาปร้ายได้ นอกจากนั้นยังใช้การออกแบบสถานที่ที่สื่อถึงการชำระล้างได้เป็นอย่างดีในเชิงสัญลักษณ์นั่นก็คือโรงอาบน้ำนั่นเอง

#### 5. แนวคิดเรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจ (Magokoro)

เรื่องหัวใจแห่งความซื่อสัตย์จริงใจหรือ “มะโกโคโระ” นั้นมิยาซากินำมาใช้ในการออกแบบลักษณะนิสัยของตัวละครหลักของทั้ง 2 เรื่อง คือ ตัวของอะซิทากะ และตัวของจิจิโระ ซึ่งคนญี่ปุ่นถือว่า “มะโกโคโระ” เป็นแก่นแท้ของเทพคิเมอิทั้งหลาย รวมถึงเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ภายในใจมนุษย์ด้วย ดังนั้นตัวเอกทั้ง 2 จึงมีบุคลิกที่ซื่อตรงและจริงใจกับทุกคน

#### 6. แนวคิดเรื่องการสอดประสานกลมกลืน

เรื่องการสอดประสานกลมกลืนหรือ “วะ” จะถูกนำมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามัคคีกลมเกลียวในหมู่พวกพ้อง หรือการร่วมแรงร่วมใจกันทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้ประสบความสำเร็จจุลวงภายในภาพยนตร์ของมิยาซากิก็จะพบเห็นอยู่หลายจุดเพราะเรื่องความสามัคคีกลมเกลียวจะสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความฮึกเหิมในใจและลุ่มไปกับสถานการณ์นั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี เช่นตอนที่ทุกคนในโรงอาบน้ำร่วมใจกันดึงเอาชยะออกมาจากตัวเทพแห่งความหมั่นจนท่านสามารถคืนร่างกลายเป็นเทพแม่น้ำได้ในที่สุด

#### 7. แนวคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์ (Musubi)

แนวความคิดเรื่องพลังแห่งการสร้างสรรค์หรือ “มุสึบิ” เป็นแนวคิดที่ใหญ่และมีความหมายที่กว้างมาก หมายถึงพลังของการเกิด เจริญเติบโตของชีวิตและจิตวิญญาณ การกำเนิดของพลังงาน พลังของการสืบเผ่าพันธุ์ ความสามัคคีของผู้คน ความอุดมสมบูรณ์ และความเจริญรุ่งเรืองมั่งคั่ง และยังมีความหมายรวมถึงการถักทอ การเชื่อมโยง บิดร้อยเป็นปม ขาดออกจากกัน และต่อเข้าด้วยกันใหม่ นอกจากนั้นมุสึบิยังเป็นความผูกพันระหว่างกันของทุกสรรพสิ่ง ระหว่างเทพเจ้า มนุษย์ สิ่งของ ธรรมชาติ น้ำ อาหาร ทุกสิ่งที่กินเข้าไปสลายสู่ร่างกาย เข้าไปเกี่ยวพันกันและกัน ทำให้เมื่อวิเคราะห์จากในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แล้ว อาจกล่าวได้ว่าเกือบทุกสิ่งมีแนวคิดเกี่ยวกับมุสึบิแฝงอยู่

## 8. แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตาย

ในแนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายนั้นจะเชื่อว่ามีโลกอีกโลกหนึ่งอยู่ ซึ่งจะพุดง่าย ๆ ว่าเป็นโลกแห่งวิญญาณและเหล่าเทพก็ว่าได้ (Tokoyo) มิยาซากิใช้ความเชื่อนี้มาสร้างฉากในภาพยนตร์ของเขาโดยทำให้เชื่อได้ว่าความเชื่อเกี่ยวกับโลกแห่งวิญญาณนั้นมีอยู่จริงบนโลก ทั้งในเรื่อง Princess Mononoke และ Spirited Away ผู้ชมจะสามารถคล้อยตามและเข้าถึงแนวความคิดนี้ได้ อย่างง่ายดายเพราะเป็นเรื่องที่คุ้นเคยและเป็นความเชื่อที่มีอยู่ในทุกวัฒนธรรมอยู่แล้ว

โดยสรุปแล้วฮาโยะ มิยาซากินำเอาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติต่าง ๆ รวมทั้งความเชื่อ และหลักคิดในศาสนาชินโตมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันของเขาอยู่เสมอ โดยเรื่องที่ถูกวิจัยนำมาใช้วิเคราะห์ 2 เรื่อง คือ Princess Mononoke และ Spirited Away ก็เป็นเรื่องราวที่แสดงให้เห็นแนวคิดต่าง ๆ เหล่านั้นได้อย่างชัดเจน โดยมิยาซากิใช้หลักความเชื่อและแนวคิดเหล่านั้น มาตีความหมายและปรับเปลี่ยนให้เป็นองค์ประกอบในส่วนต่าง ๆ ของภาพยนตร์ของเขา ทั้งในส่วน ของแก่นของเรื่อง บทสนทนา การออกแบบตัวละคร หรือการออกแบบฉากและสถานที่ รวมไปถึง นัยยะหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในเรื่อง

ในวัฒนธรรมของญี่ปุ่นนั้น ผู้คนจะมีความผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติเป็นอย่างมาก หลักคิดของศาสนาชินโตเองก็ฝังรากลึกอยู่ในจิตวิญญาณและอยู่ในวิถีชีวิตของพวกเขาอยู่แล้ว จึงทำให้ ภาพยนตร์ของมิยาซากิสามารถสื่อสารกับผู้ชมชาวญี่ปุ่นได้อย่างง่ายดาย นอกจากนั้นสำหรับผู้ชมที่เป็นคนต่างชาตินั้น เมื่อได้สัมผัสกับแนวคิดหรือวัฒนธรรมที่แตกต่างก็จะรู้สึกตื่นตาตื่นใจ ถือเป็นเรื่องที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง

## 2. ข้อเสนอแนะ

ในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการวิเคราะห์หาแนวคิดที่เกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮาโยะ มิยาซากิ ผู้กำกับที่เป็นผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ แต่ความจริงแล้วในสตูดิโอจิบลียังมีผู้กำกับที่มากฝีมือท่านอื่นอยู่อีก เช่น อิซาโอะ ทาคาฮาตะ ซึ่งกำกับ ภาพยนตร์เอาไว้อยู่หลายเรื่อง และมีบางเรื่องที่น่าสนใจสามารถนำมาวิเคราะห์หาแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้ได้เช่นกัน ดังนั้นหากมีผู้ที่มีความสนใจในประเด็นที่กำลังศึกษาอยู่นี้ ก็สามารถนำเอารูปแบบ และวิธีวิจัยนี้ไปศึกษาเพิ่มเติม เพื่อเป็นการต่อยอดความรู้ และจะได้เห็นมุมมองที่กว้างมากยิ่งขึ้น

### 3. ข้อจำกัดงานวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาถึงแนวความคิดของวัฒนธรรมญี่ปุ่น ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัว และมีความแตกต่างจากวัฒนธรรมของไทยเป็นอย่างมาก ดังนั้นวิถีคิดและมุมมองบางอย่างจะสามารถเข้าใจอย่างถ่องแท้ได้ยาก เช่นเรื่องความเชื่อทางศาสนา เป็นต้น ดังนั้นการวิจัยนี้จึงมีข้อจำกัดตรงที่แนวคิดบางอย่างเราอาจไม่ได้เข้าใจได้สมบูรณ์ร้อยเปอร์เซ็นต์ และก่อให้เกิดข้อผิดพลาดในการวิจัยได้

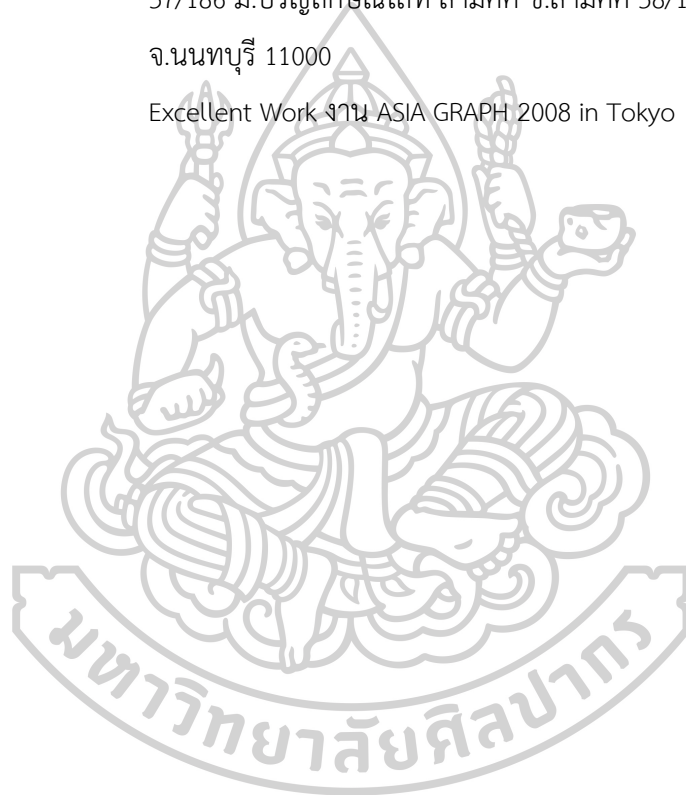


รายการอ้างอิง



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ประติมล บุญประจักษ์
วัน เดือน ปี เกิด	8 มิถุนายน 2526
สถานที่เกิด	พระนครศรีอยุธยา
วุฒิการศึกษา	อักษรศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาญี่ปุ่น คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (2548)
ที่อยู่ปัจจุบัน	37/186 ม.ปริญญลักษณ์ไโล่ สามัคคี ซ.สามัคคี 58/10 ต.ท่าทราย อ.เมือง จ.นนทบุรี 11000
รางวัลที่ได้รับ	Excellent Work งาน ASIA GRAPH 2008 in Tokyo



## ภาษาไทย

จินดา จันทร์แก้ว. **ศาสนาปัจจุบัน**. พิมพ์ครั้งที่ 2 ed. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, 2532.

ชัยยศ อิชฎิวรรพพันธุ์. **หิมะ พระจันทร์ ดอกไม้ : สนวนญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: สารคดีภาพ, 2557.

ทวีวัฒน์ ปุณฺทริกวิวัฒน์. **ศาสนาและปรัชญาในจีน ทิเบตและญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ, 2545.

นับทอง ทองใบ. **ฝึกขนบแอนิเมชัน : เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มียาซากิ นักฝันแห่งตะวันออก**.

กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก, 2550.

เพ็ญศรี กาญจนมัย. **ชินโตจิตวิญญาณของญี่ปุ่น**. กรุงเทพฯ: วรวิจิตรพิมพ์, 2524.

มนต์ ทองซัช. **ศาสนาสากล Universal Religion**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2556.

อรรธยา สุวรรณระดา. **เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

## ภาษาต่างประเทศ

Abe, Hajime. "The View of Nature in Japanese Literature." In *Area Studies (Regional Sustainable Development Review) Japan*, edited by Yukio Himiyama, 582. Paris, France: Eolss Publishers, 2009.

Aung, Stevenson. **Motifs in Japanese Design**. Accessed June 20, 2017. Available from <https://nalatanalata.com/journal/motifs-in-japanese-design/>

Avia. **Animal Symbolism: Symbolic Meaning of the Frog**. Accessed June 26, 2017. Available from <http://www.whats-your-sign.com/animal-symbolism-frog.html>

Bank, The World. **Forest Area (% of Land Area)**. Accessed 4 July, 2017. Available from <http://data.worldbank.org/indicator/AG.LND.FRST.ZS>

Beck, Jerry. **Animation Art from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & Cgi**. London: Flame Tree, 2004.

Bendazzi, Giannalberto. **Animation : Volume I: Foundations - the Golden Age**. [in English] Boca Raton, FL: CRC Press, 2015.

Clements, Jonathan, and Helen McCarthy. **The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917**. Stone Bridge Press, 2006.

Culture, The Foundation for Research and Promotion of Ainu. **Ainu No Hitotachi Totomoni**. Accessed November 15, 2016. Available from <http://www.frpac.or.jp/together/details/post-2.html>

- Ellwood, Robert, and Richard Pilgrim. **Japanese Religion: A Cultural Perspective.** Taylor & Francis, 2016.
- Eyfell, Eyjólfur "Shinto's Spiritual Value to the Ancient and Modern Japanese." Thesis (B.A.), University of Iceland, 2008.
- Hara, Kazuya. "Aspects of Shinto in Japanese Communication." *Intercultural Communication Studies* 12, no. 4 (2003): 81-104.
- Hayashi, Aya. "Finding the Voice of Japanese Wilderness." *International Journal of Wilderness* 8, no. 2 (2002).
- Infosino, Charles. **After Death Beliefs of Japanese People.** Accessed June 6, 2017. Available from <http://classroom.synonym.com/after-death-beliefs-japanese-people-17439.html>
- JAPANREFERENCE. **Kami.** Accessed June 24, 2017. Available from <https://www.jref.com/articles/kami.34/>
- . **Torii.** Accessed June 6, 2017. Available from <https://www.jref.com/articles/torii.33/>
- Kano, Seiji. **Mononoke Hime O Yomitoku.** Comic Box Jr. Vol. 2, Tokyo: Fusion Product, 1997.
- Kazuhiko, Nishioka. **Tokoyo.** Accessed June 24, 2017. Available from <http://eos.kokugakuin.ac.jp/modules/xwords/entry.php?entryID=1465>
- Koyama-Richard, Brigitte. **Japanese Animation : From Painted Scrolls to Pokémon.** Paris : Flammarion, 2010.
- Ledford, Adam. **Komainu: The History of Japan's Mythical Lion Dogs.** Accessed June 6, 2017. Available from <https://www.tofugu.com/japan/komainu/>
- Macwilliams, Mark W. **Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime.** M.E. Sharpe, 2008.
- Masuda, Hiromichi, Ryusuke Hikawa, Tadashi Sudo, Kazuo Rikukawa, Yuji Mori, and Masahiro Hasegawa. "Anime Industry Report 2016." In *Anime Industry Report*, edited by Hiromichi Masuda and Masahiro Hasegawa. Tokyo: The Association of Japanese Animations, 2016.
- Miura, Shumon. "Items About Shimenawa." *The Daily Yomiuri*, April 29 1992, 3.
- Miyazaki, Hayao. **The Art of Princess Mononoke.** VIZ Media LLC, 2014.

- . **The Art of Spirited Away**. Sanfrancisco, CA: VIZ Media LLC, 2002.
- . **Turning Point : 1997-2008**. [in English] Translated by Beth Cary and Frederik L. Schodt. Sanfrancisco, CA: VIZ Media LLC, 2014.
- Nadeau, Randall Laird. **Asian Religions: A Cultural Perspective**. West Sussex, UK: John Wiley & Sons, Ltd, 2014.
- New World Encyclopedia contributors. **Shinto**. Accessed May 24, 2017. Available from <http://www.newworldencyclopedia.org/p/index.php?title=Shinto&oldid=990679>
- Ohnuki-Tierney, Emiko. "The Emperor of Japan as Deity (Kami)." *Ethnology* 30, no. 3 (1991): 199-215.
- Ono, Motonori. **Shinto : The Kami Way**. Rutland: Vt. : Charles E. Tuttle, 1962.
- Organization, Japan National Tourism. **On New Year's Eve, Strange Deities Holding Cooking Knives Go around Visiting Homes in Oga**. Accessed June 26, 2017. Available from <https://www.jnto.go.jp/eng/spot/festival/oganamahage.html>
- Rubin, Norman A. **Ghosts, Demons and Spirits in Japanese Lore**. Accessed June 18, 2017. Available from <http://www.asianart.com/articles/rubin/>
- Saito, Yuriko. "The Aesthetic Appreciation of Nature: Western and Japanese Perspectives and Their Ethical Implications." Thesis (Ph. D.), University of Wisconsin-Madison, 1983.
- The Editors of Encyclopædia Britannica. **Sect Shinto**. Accessed May 12, 2017. Available from <https://www.britannica.com/topic/Kyoha-Shinto>
- Wargo, Robert J.J. **Japanese Ethics: Beyond Good and Evil**. Accessed November 15, 2016. Available from <http://buddhism.lib.ntu.edu.tw/FULLTEXT/JR-PHIL/wargo.htm>
- Wikipedia. **Yamato Takeru**. Accessed June 26, 2017. Available from [https://en.wikipedia.org/wiki/Yamato\\_Takeru](https://en.wikipedia.org/wiki/Yamato_Takeru)
- Yagi, Kumiko. "アニメに現れる日本の宗教: アニメにおいて宗教的要素が果たす役割 (Religion in Japan Appearing in Animation: Role of Religious Elements in Animation)." Graduation thesis, Tokyo University of Foreign Studies, 2010.



### Motion Pictures

Miyazaki, Hayao, director. **Castle in the Sky** [DVD]. Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2003.

———, director. **Howl's Moving Castle** [DVD]. Burbank, CA: Walt Disney Home Entertainment, 2006.

———, director. **My Neighbor Totoro** [DVD]. Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2001.

———, director. **Nausicaä of the Valley of the Wind** [DVD]. Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2005.

———, director. **Ponyo** [DVD]. Burbank, CA: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2010.

———, director. **Princess Mononoke** [DVD]. Burbank, CA: Walt Disney Home Entertainment, 2010.

———, director. **Spirited Away** [DVD]. Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2002.

