

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเค*

Concept of nature in Hayao Miyazaki's Animated Films: Case Study Princess Mononoke

ประติมล บุญประจักษ์ (Pratimol Boonprachak)**

บทคัดย่อ

มุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยมีพื้นฐานที่สำคัญมาจากศาสนาชินโตที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่เริ่มแรกของประเทศญี่ปุ่น ปฏิกิริยาความเชื่อเรื่องพระเจ้าหรือคามิ (Kami) ทำให้มนุษย์และธรรมชาติอยู่ร่วมกันในรูปแบบพึ่งพาอาศัยและเคารพซึ่งกันและกัน ฮายาโอะ มียาซากิผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันชื่อดังของประเทศญี่ปุ่นมักจะนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติตามแบบฉบับของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเล่าผ่านภาพยนตร์ของเขาในมุมมองต่าง ๆ

งานวิจัยนี้มุ่งที่จะศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในมุมมองของวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง เจ้าหญิงโมโนโนะเค (Princess Mononoke) ของผู้กำกับฮายาโอะ มียาซากิ พบว่ามีการนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติมาใช้ ทั้งแก่นของเรื่องที่พูดถึงเรื่องการอยู่ร่วมกันของมนุษย์และธรรมชาติ การออกแบบฉากและตัวละครโดยใช้แนวคิดพื้นฐานจากความเชื่อเรื่องคามิในศาสนาชินโต

คำสำคัญ: ฮายาโอะ มียาซากิ, เจ้าหญิงโมโนโนะเค, ธรรมชาติ, ชินโต

* บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ ซึ่งเป็นวิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2559 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผศ.ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

This article is compiled from a partial thesis theme study on the subject of Concept of Nature in Hayao Miyazaki's Animated films. It is the thesis of Master Degree in Art Theory, Silpakorn University, study year 2016 Thesis Advisor: Asst. Prof. Chaiyosh Isavorapant

** ประติมล บุญประจักษ์ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 0890874973, sawboo@hotmail.com

Pratimol Boonprachak, The Master Degree of Art Theory in Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, 0890874973, sawboo@hotmail.com

Abstract

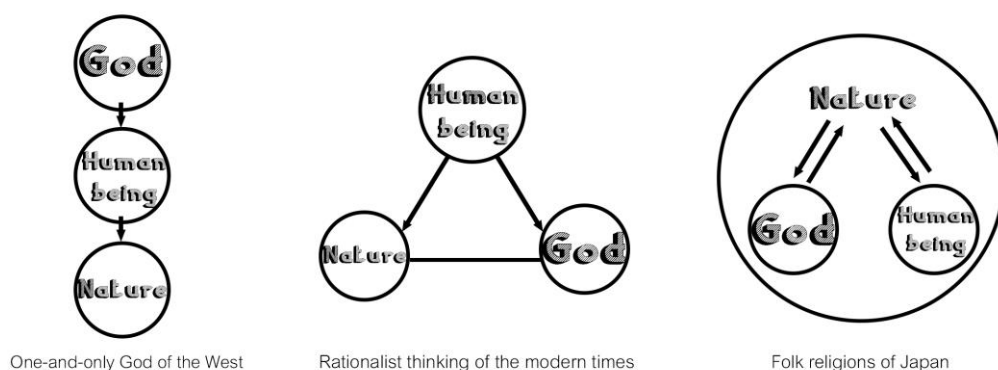
The way of thinking about nature in Japanese culture is very unique. It is based on Shintoism that occurred from the beginning of Japan. The main idea of Shinto is to believe in deities (Kami) of everything in nature that make humans and nature coexist in mutual respect and complementing. Hayao Miyazaki, 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 concept of nature in Japanese perspective that appeared in “Princess Mononoke” the animated film directed by Hayao Miyazaki. The result found that he used the concept of nature in the main theme of the film about the coexistence of human and nature, set design and character design that based on the belief of Kami in Shintoism.

Keyword: Hayao Miyazaki, Princess Mononoke, Nature, Shinto

บทนำ

มนุษย์กับธรรมชาติเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาตั้งแต่ครั้งอดีตกาล อาจกล่าวได้ว่ามนุษย์นั้นเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติไม่สามารถแยกออกจากกันได้ โดยที่ในช่วงเริ่มแรกนั้น มนุษย์มีชีวิตรอยู่ภายใต้อิทธิพลของธรรมชาติอย่างมาก ทุกสิ่งทุกอย่างที่ใช้ในการดำรงชีวิตสามารถหาได้จากธรรมชาติโดยตรง และธรรมชาติก็สามารถก่อให้เกิดหายนะความตายได้เช่นกัน ทำให้มนุษย์ทั้งรัก เคารพ และหวาดกลัวในธรรมชาติ ก่อให้เกิดเป็นความเชื่อในเรื่อง ภูตผีวิญญาณ หรือพระเจ้า แต่หลังจากที่มนุษย์มีจำนวนประชากรที่เพิ่มมากขึ้น เริ่มมีวิวัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทำให้แนวคิดต่อธรรมชาติและพระเจ้าเริ่มเปลี่ยนไป โดยแต่ละภูมิภาคของโลกก็มีชุดความเชื่อเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พระเจ้า และธรรมชาติที่แตกต่างกันออกไป โดยจะเห็นว่าทางฝั่งของโลกตะวันตกในยุคหนึ่งจะมีความเชื่อแบบพระเจ้าเป็นผู้สร้างและอยู่เหนือทุกสรรพสิ่ง ในขณะที่โลกในยุคที่มีแนวคิดเหตุผลนิยม (Rationalism) จะเชื่อว่ามนุษย์มีอำนาจอยู่เหนือทั้งพระเจ้าและธรรมชาติ แต่ในชุดความเชื่อของวัฒนธรรมญี่ปุ่นนั้นจะมองว่า ทั้งมนุษย์และพระเจ้าทั้งหลายล้วนแล้วแต่เป็นส่วนหนึ่งที่มาจากธรรมชาติ และไม่ได้มีใครมีอิทธิพลเหนือใคร ทุกส่วนต่างมีความเท่าเทียมเสมอภาคกัน



One-and-only God of the West

Rationalist thinking of the modern times

Folk religions of Japan

ภาพที่ 1 ภาพเปรียบเทียบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ พระเจ้า และธรรมชาติ ตามความเชื่อแต่ละแบบ

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

Yuriko Saito (1983: 47) เสนอแนวคิดเรื่องทัศนคติที่มีต่อธรรมชาติของคนญี่ปุ่นที่สำคัญไว้ 3 ประการ ได้แก่ 1) ธรรมชาติเป็นเพื่อนของมนุษย์ ไม่ใช่ทาสรับใช้ 2) มนุษย์และธรรมชาติไม่ได้มีรากฐานที่แตกต่างกัน และ 3) ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาตินั้นสอดประสานกลมกลืนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ส่งผลโดยตรงต่อแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นนั้นคือ ศาสนาชินโต ซึ่งเป็นศาสนาเก่าแก่ และเป็นศาสนาพื้นเมืองดั้งเดิมของชนชาติญี่ปุ่น หลักคำสอนของศาสนาชินโตนั้นมุ่งเน้นไปที่คำสอนเรื่องเทพเจ้าต่าง ๆ ซึ่งเทพเจ้าหรือคะมินั้น ไม่ได้อยู่ในรูปแบบของคนเท่านั้น สัตว์ต่าง ๆ ที่แสดงออกถึงพลังที่พิเศษและโดดเด่น ก็เรียกว่าคะมินทั้งสิ้น นอกจากนั้นยังมีคะมินที่เป็นสิ่งร้ายกาจและประหลาดลึกลับที่ผู้คนทั่วไปเกรงกลัวอยู่ด้วยเช่นกัน (ทวิวัฒน์ ปุณทริกวิวัฒน์, 2545: 266)

ฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) ผู้ก่อตั้งสตูดิโอจิบลิ¹ และเป็นผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันชาวญี่ปุ่นที่มีชื่อเสียงโด่งดังเป็นที่รู้จักกันในระดับสากล เขามักจะนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของคนญี่ปุ่นมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ มากมาย เช่น โทโทโร่เพื่อนรัก (My Neighbor Totoro, 1988) เจ้าหญิงโมโนโนะเคะ (Princess Mononoke, 1997) โดยเฉพาะเรื่อง มิติวิญญูณ์มหัศจรรย์ (Spirited Away, 2001) นับเป็นผลงานภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวที่ประสบความสำเร็จสูงสุดของเขาและสตูดิโอจิบลิ โดยได้รับรางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องยาวยอดเยี่ยม (Best Animated feature film) ในปี 2002 อีกด้วย

ในบทความนี้จะทำการศึกษาแนวคิด และมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มียาซากิ เรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะ (Princess Mononoke) โดยจะพิจารณาจากโครงสร้างเนื้อเรื่อง การออกแบบฉาก และตัวละครที่สำคัญ โดยเหตุผลที่เลือกภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะมาวิเคราะห์ในบทความนี้ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอเนื้อหาที่ผสมผสานระหว่างโลกของความเป็นจริงกับตำนานความเชื่อโบราณของคนญี่ปุ่นอย่างแยบยล และมีการพูดถึงเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ แฝงไปด้วยแนวความคิดตามหลักของศาสนาชินโต นอกจากนั้น

¹ สตูดิโอจิบลิ (Studio Ghibli) เป็นสตูดิโอภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีชื่อเสียงมากที่สุดแห่งหนึ่งของญี่ปุ่น ก่อตั้งขึ้นโดย ฮายาโอะ มียาซากิ (Hayao Miyazaki) อิซาโอะ ทากาฮาตะ (Isao Takahata) โทชิโอะ ซูซูกิ (Toshio Suzuki) และ ยาสุโยชิ โทคุมะ (Yasuyoshi Tokuma) ในปี 1985

จากคำกล่าวของมิยาซากิที่บอกว่า เขาสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ขึ้นมาเพื่อผู้ชมชาวญี่ปุ่นเท่านั้น (Devin Gordon, 2016) ทำให้เชื่อได้ว่าจะสามารถมองเห็นแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในมุมมองของวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างชัดเจนอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิด และมุมมองเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น ที่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ เรื่อง Princess Mononoke
2. เพื่อศึกษาแนวทางการตีความเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น และกระบวนการการนำเสนอความเชื่อนั้นออกมาเป็นภาพและเรื่องราว

วิธีการศึกษา

บทความนี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Princess Mononoke โดยการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น จากการค้นคว้าข้อมูลในเอกสาร ตำรา ตำนานโบราณต่าง ๆ เพื่อมาวิเคราะห์หาแนวทางการนำแนวคิดนั้นมาสร้างเป็นงานภาพยนตร์ ทั้งด้านเนื้อหาเรื่องราว และการออกแบบฉากและตัวละครต่าง ๆ

การวิเคราะห์

หากมองในภาพรวมของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะนั้น จะเห็นได้ว่าการนำแนวคิดเรื่องธรรมชาติตามหลักคิดของวัฒนธรรมญี่ปุ่นเข้ามาใช้อย่างชัดเจน โดยมีแนวคิดที่โดดเด่นดังนี้ 1) แนวคิดพื้นฐานเรื่องธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น 2) แนวคิดเรื่อง “คามิ” 3) แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย และ 4) แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์

สรุปเนื้อเรื่อง Princess Mononoke โดยย่อ

เจ้าหญิงโมโนโนะเคเป็นภาพยนตร์ที่ดำเนินเรื่องในยุคมุโระมาชิของญี่ปุ่น เสริมแต่งด้วยองค์ประกอบจากตำนานความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติและเทพเจ้า เนื้อเรื่องกล่าวถึงเจ้าชายอะชิทากะที่ออกเดินทางเพื่อหาสาเหตุของความพยายาบทของอสูรทาทาริกามิที่มีต่อมนุษย์ สุดท้ายเขากลายมาเป็นตัวกลางระหว่างการทำสงครามของพลังเหนือธรรมชาติหรือเทพเจ้าที่ดูแลผืนป่าซึ่งนำโดยซัน (เจ้าหญิงโมโนโนะเค) เทพหมาป่าโมโรรวมถึงเทพหมาป่าโอโคโคโตะ กับผู้คนของโจหนะนครผู้รุกรานป่าเพราะความต้องการในทรัพยากรธรรมชาติซึ่งนำโดยท่านหญิงเอโบชิ

บทสรุปสุดท้ายของเรื่องไม่ได้ชี้ให้เห็นถึงชัยชนะที่ชัดเจนของฝ่ายหนึ่งฝ่ายใด แต่แสดงให้เห็นถึงความหวังที่ว่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และธรรมชาติจะดำเนินต่อไปได้อย่างสงบสุข

ฉาก

เรื่องราวในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะนั้น ถูกสร้างให้เกิดขึ้นในช่วงยุคโมโรมาชิในประเทศญี่ปุ่น ถึงแม้ยุคนั้นจะเต็มไปด้วยการทำสงครามต่าง ๆ แต่สถานที่ส่วนใหญ่ในยุคนั้นยังคงมีธรรมชาติที่ค่อนข้างอุดมสมบูรณ์ หมู่บ้านต่าง ๆ ก็จะรายล้อมไปด้วยธรรมชาติ แต่เราจะสามารถสังเกตเห็นความแตกต่างได้ชัดเจนในส่วนของธรรมชาติที่อยู่รายล้อมมนุษย์ และธรรมชาติที่เป็นที่สิงสถิตของเหล่าทวยเทพ โดยจะแบ่งเป็น 3 ฉากใหญ่ ๆ ดังนี้

1. หมู่บ้านเอมิชิ (Emishi Village)



ภาพที่ 2 ลักษณะการวางผังของหมู่บ้านเอมิชิ

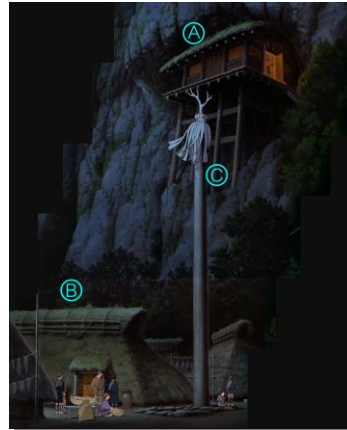
หมู่บ้านเอมิชิเป็นหมู่บ้านเล็ก ๆ ที่อยู่ใจกลางป่าลึก โอบล้อมด้วยแมกไม้และขุนเขา แสดงให้เห็นความกลมกลืนของวัฒนธรรมมนุษย์และธรรมชาติ โดยหมู่บ้านเอมิชิ (Emishi) นั้นอ้างอิงมาจากคำว่าเอโซะ (Ezo) ซึ่งเป็นชื่อเรียกเก่าของดินแดนทางตอนเหนือของเกาะฮอนชูประเทศญี่ปุ่น ปัจจุบันคือเกาะฮอกไกโด รวมถึงเกาะซาฮาลิน (Sakhalin Island) และหมู่เกาะคูริล (Kuril Islands)

ลักษณะของการวางผังหมู่บ้านเป็นรูปแบบที่เรียบง่าย มีอาคารใหญ่อยู่ตรงกลางใช้เป็นที่พักอาศัยทำกิจกรรมต่าง ๆ รายล้อมไปด้วยบ้านหลังเล็กที่เป็นที่อยู่อาศัยของคนในหมู่บ้านเรียงกันเป็นรูปวงรี เหนือขึ้นไปมีบ้านของแม่เผ่าพยากรณ์สร้างไว้แบบขีดยึดติดกับหน้าผา ไกลออกไปจากหมู่บ้านขึ้นไปบนภูเขามีสถูปก่อสร้างลักษณะคล้ายหอสังเกตการณ์อยู่ นอกจากนั้นยังมีคอกสัตว์ เสาขนาดใหญ่ประดับด้วยเขากวางและฟูกะดาศที่เป็นเหมือนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือที่บูชาภูตผี เทพเจ้า รวมไปถึงประตูทางเข้าหมู่บ้านที่มีลักษณะคล้ายเสาโทริอิของศาสนาชินโตอีกด้วย

รูปแบบของอาคารสิ่งปลูกสร้างรวมถึงเครื่องใช้ไม้สอยต่าง ๆ ในหมู่บ้านก็มีการอ้างอิงมาจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เช่นตัวอาคารนั้นมีการออกแบบมาจากบ้านทรงโบราณของชนเผ่าไอนุที่เรียกว่าจิสะ (cise) ซึ่งใช้วัสดุจากธรรมชาติทั้งหมดในการก่อสร้าง โดยจะใช้ไม้จากต้นไลแลคญี่ปุ่น (Japanese Tree Lilac) และต้นทาโมเอช (Tamo Ash) เป็นโครงสร้างตัวอาคาร ผนังและหลังคาจะใช้กอกหรือไผ่ หรือไม้ก็เปลือกของต้นชวนหวงป้อ (Cork Tree) หรือต้นเบิร์ชสีขาวญี่ปุ่น (Silver Birch) (アイヌの人達とともに, 2016) ผสมผสานกับรูปแบบบ้านในยุคโจมง (Jomon period) ที่เรียกว่า ทาเทอานะชิคิยูเกียว (tateanashikijyuukyo/pit-house) มีลักษณะของบ้านที่มีหลังคาปกคลุมมาจนถึงพื้น



ภาพที่ 3 หอสั่งเกตการณ์ที่ตั้งอยู่ไกลจากหมู่บ้านขึ้นไปบนภูเขา



ภาพที่ 4 ตัวบ้านของแม่เผ่าพยากรณ์ (A)
บ้านของชาวบ้าน (B)
และลักษณะของเสาขนาดใหญ่ (C)



ภาพที่ 5 จิเซ (cise) บ้านโบราณของเผ่าไอโนะ (ซาย) และทาเทอานะซิจิคุเคียว (pit-house) บ้านในยุคโจมงของประเทศญี่ปุ่น (ชาว)
ที่มา: <http://www.wikiwand.com/ja/%E3%83%81%E3%82%BB> และ
http://blogs.yahoo.co.jp/orion_chelsea/59152811.html เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2559

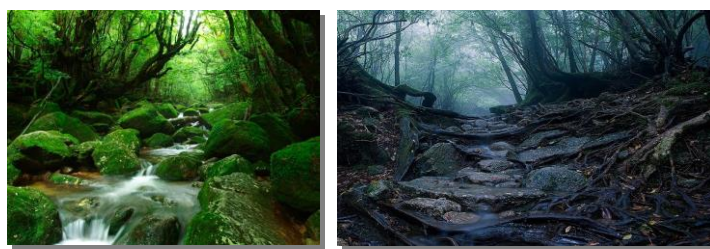
การที่ออกแบบให้หมู่บ้านเอมิชิมีลักษณะดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้น เนื่องจากมีการอ้างอิงมาจากเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของพวกอะโอะซะที่ถูกอาณาจักรยามาโตะ (ญี่ปุ่น) รุกราน จนสุดท้ายก็ถูกรวมประเทศไป ในเรื่องเจ้าหญิงโมโนโนะเคะนั้นแล้วเอมิชินั้นหลังจากถูกยามาโตะโจมตีจนแพ่พ่ายก็เลยหนีมาซ่อนตัวในป่าลึกและอยู่กันมาเป็นเวลา 500 ปีแล้ว ดังนั้นอาจิระกะที่ได้อะเอมิชิเป็นเหมือนกับตัวแทนของมนุษย์ที่ถูกรุกรานโดยมนุษย์ด้วยกันเอง และหนีมาฝังฝังกับธรรมชาติ และเทพอสูรทาทาริที่มากบุกหมู่บ้านก็เหมือนเป็นดังสัญญาณเตือนว่าธรรมชาติกำลังเสียสมดุลโดยฝีมือของพวกมนุษย์

2. ป่าของเทพแห่งพงไพร (Shishigami's Forest)



ภาพที่ 6 ป่าของเทพแห่งพงไพรที่อุดมสมบูรณ์ จะเห็นเทพโคตามะปรากฏกายตามความเชื่อ (ภาพขวา)

ป่าของเทพแห่งพงไพรเป็นป่าที่อุดมสมบูรณ์ เต็มไปด้วยพืชพรรณและสรรพสัตว์น้อยใหญ่ เป็นสถานที่ที่มนุษย์ยังไม่สามารถเข้าไปถึงได้ เนื่องจากมนุษย์ยังเกรงกลัวต่อเทพเจ้าแห่งพงไพรที่คอยปกป้องและรักษาสมดุลธรรมชาติของป่าแห่งนี้เอาไว้ นอกจากนั้นยังมีเทพโคดามะซึ่งเป็นจิตวิญญาณแห่งป่าไม้ จะปรากฏตัวต่อเมื่อบ้านมีความอุดมสมบูรณ์ โดยฉากของป่านั้นมีการนำต้นแบบมาจากป่าบนเกาะยากุชิมะ (Yakushima Island) ซึ่งเป็นป่าที่ยังคงสภาพความเป็นธรรมชาติได้อย่างสมบูรณ์ เป็นแหล่งกำเนิดของพืชพรรณที่หายากกว่า 1900 สายพันธุ์ หนึ่งในนั้นคือต้นสุงิ (สนญี่ปุ่น) บางต้นมีอายุหลายพันปี เช่น โคมงสุงิขนาดใหญ่มีอายุมากกว่า 3000 ปี และเกาะแห่งนี้ยังได้รับการลงทะเบียนให้เป็นมรดกโลกเมื่อปี พ.ศ.2536 อีกด้วย



ภาพที่ 7 ธรรมชาติที่สมบูรณ์ของป่าบนเกาะยากุชิมะ

ที่มา: <http://anngle.org/th/j-journer/kagoshima-ken/yakushima.html> เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2559

ใจกลางของป่าของเทพแห่งพงไพรนั้นมีบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์อยู่ เป็นที่ที่อะชิทากะได้เจอกับชิซึกามิเป็นครั้งแรก และเป็นที่ที่ชิซึกามิถูกท่านหญิงเอโบชิยิงศรระฆังจนขาดเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง ซึ่งบ่อน้ำนั้นก็มี ความหมายในแง่ของความเชื่อทางศาสนาชินโตด้วย นั่นคือเป็นสัญลักษณ์ของการชำระล้างความสกปรก ชั่วร้าย เป็นการชำระล้างร่างกายและจิตใจให้บริสุทธิ์ เช่นเดียวกับที่อะชิทากะได้รับการชำระล้างคำสาปร้ายออกจากตัว ได้จากการแช่ในน้ำในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์แห่งนี้



ภาพที่ 8 บ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ใจกลางป่าของเทพแห่งพงไพร

แนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติที่สำคัญที่นำมาใช้ในการออกแบบป่าแห่งนี้ก็คือ การที่มนุษย์มีความเชื่อเรื่องเทพแห่งพงไพรคอยคุ้มครองป่าไม้แห่งนี้อยู่ และรู้สึกกลัวเกรงจนไม่กล้าที่จะย่างกรายเข้าไป ทำให้เกิดความสมดุลของธรรมชาติ เพราะเทพแห่งพงไพรในเรื่องนั้นเป็นเทพที่ให้ชีวิตแก่สรรพสิ่งได้ ในขณะเดียวกันก็มอบความตายได้เช่นกัน ความเชื่อเรื่องป่าไม้มีเทพคุ้มครองนั้นทำให้บางท้องที่ของประเทศญี่ปุ่นจะไม่มีการตัดต้นไม้เลย เพราะเชื่อว่าจะนำความโชคร้ายมาให้กับคนตัด ซึ่งถือเป็นความสัมพันธ์กับธรรมชาติอีกรูปแบบหนึ่ง

3. โลหะนคร (Tataraba/Iron Town)



ภาพที่ 9 โลหะนคร

โลหะนครเป็นเมืองที่มีการทำอุตสาหกรรมเหมืองเหล็ก เพื่อมาใช้ในการผลิตอาวุธขายให้กับรัฐบาล ซึ่งจำเป็นต้องตัดไม้มากมายเพื่อนำมาแปรรูปเป็นเชื้อเพลิงในการถลุงแร่เหล็ก ทำให้เกิดความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ที่อยู่ในโลหะนคร กับเหล่าเทพสรรพสัตว์ต่าง ๆ เช่นเทพหมาป่าโมโร โลหะนครเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของความเจริญก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรมของอารยธรรมมนุษย์ซึ่งก่อให้เกิดการเบียดเบียนธรรมชาติ นอกจากนั้นยังส่งผลกระทบต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเองอีกด้วย ดูได้จากที่โลหะนครมักจะเกิดความขัดแย้งกับพวกชาวนาหรือชาวมูไรที่อาศัยอยู่บริเวณใกล้เคียง เนื่องจากการทำเหมืองแร่ย่อมก่อให้เกิดมลภาวะทางน้ำ ส่งผลเสียหายให้กับชาวนาที่ปลูกข้าว

ต้นแบบของโลหะนครน่าจะมาจากแหล่งแร่เหล็กที่ใหญ่ที่สุดของญี่ปุ่นมาตั้งแต่สมัยโบราณ นั่นก็คือบริเวณอิซุโมะ (Izumo) ปัจจุบันอยู่ในจังหวัดชิมานะ (Shimane) เนื่องจากเป็นประเทศที่ตั้งบนเขตภูเขาไฟ ทำให้มีแร่เหล็กที่มีคุณภาพดี คนแถบนั้นได้คิดค้นวิธีการถลุงแร่เหล็กขึ้นมาและเรียกวิธีการนั้นว่า “ทาฮาระเซเทส” และเป็นที่มาของชื่อเมืองโลหะนคร หรือ ทาฮาระบะ (Tataraba) นั่นเอง (Seiji Kano, 2016)

การออกแบบเมืองโลหะนครนั้นแฝงแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องการปฏิวัติอุตสาหกรรมซึ่งเกิดขึ้นในทุกภูมิภาคของโลกรวมถึงที่ประเทศญี่ปุ่นด้วย การทำอุตสาหกรรมย่อมต้องส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ อีกทั้งยังจำเป็นต้องนำทรัพยากรธรรมชาติ ทั้งแร่ธาตุ หรือต้นไม้มาใช้อย่างมหาศาล ตรงจุดนี้มิยาซากิได้ทำให้เราได้ตระหนักถึงว่า หากเราเอาแต่ใช้ประโยชน์จากธรรมชาติโดยที่หลงลืมแนวคิดที่ว่าธรรมชาติและมนุษย์เป็นอันหนึ่งอันเดียว มีความเท่าเทียมไม่ได้เป็นทาสรับใช้ของมนุษย์ จะก่อให้เกิดผลเสียร้ายแรงตามมาเหมือนในภาพยนตร์นั่นเอง

ตัวละคร

3. อะชิทาเกะ (Ashitaka)



ภาพที่ 10 องค์ชายอะชิทาเกะ (ซ้าย) องค์ชายอะชิทาเกะใส่ผ้าคลุมหน้าสีแดงและเสื้อคลุมมิโนะ ซึยัคคุล (ขวา)

อะชิทาเกะเป็นองค์ชายองค์สุดท้ายแห่งหมู่บ้านเอมิชิ (Emishi Village) และเป็นตัวเอกของเรื่อง บางครั้งเขาใส่ Mino (蓑) เสื้อคลุมที่ทำจากฟาง ซึ่งเป็นเสื้อใช้สำหรับกันฝนแบบดั้งเดิมของญี่ปุ่น และใส่ผ้าคลุม ศีรษะสีแดงปิดบังใบหน้า และเขาจะเดินทางกับสัตว์พาหนะคู่ใจชื่อยัคคุล (Yakul) เป็นกวางแดงแต่มีลักษณะ คล้ายตัว Lechwe

ในช่วงต้นเรื่องอะชิทาเกะถูกคำสาปที่แขนขวาจากการฆ่าเทพอสูรทาทาริ ซึ่งก็คือเทพหมาป่าที่ถูกความ มีดเข่าครอบงำ ทำให้บริเวณแขนขวาของอะชิทาเกะมีลักษณะซ้ำเป็นสีดำและม่วง ทำให้มีบางจังหวะที่ไม่สามารถ ควบคุมแขนข้างนั้นได้ ในศาสนาชินโตมีแนวคิดหนึ่งที่ว่า “เคกาเระ” (Kegare/Pollution) ซึ่งคือความสกปรกหรือมีมลทิน นอกจากนั้นยังถือว่า การป่วยเป็นโรค การบาดเจ็บหรือตาย เลือดที่ออกมาจากบาดแผล การร่วมประเวณี การมีประจำเดือนของสตรี การให้กำเนิดบุตร และการแสดงพฤติกรรมที่ขัดต่อระเบียบสังคม เช่นการฆาตกรรม หรือการคบชู้ ล้วนแล้วแต่เป็นเคกาเระทั้งสิ้น (Robert J.J. Wargo, 2016) เช่นเดียวกับอะชิทาเกะที่ถูกคำสาปที่แขนก็ถือเป็นเคกาเระ ดังนั้นเขาจึงต้องออกเดินทางเพื่อลบล้างคำสาป โดยแนวคิดทางศาสนา ชินโตเชื่อว่าหากใครที่ถูกปนเปื้อนจากเคกาเระ สิ่งที่จะชำระล้างสิ่งชั่วร้ายออกไปได้ก็คือ “น้ำ” นั่นเอง ซึ่งในตอนท้ายอะชิทาเกะก็ได้ชำระล้างคำสาปโดยการแช่ตัวในบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ของเทพชิซึกามิ

อะชิทาเกะเป็นเหมือนตัวกลางเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เขาเป็นคนที่อยู่ในหมู่บ้านที่ซ่อนตัวอยู่ในป่าลึก ทำให้เขามีความรักและเคารพในธรรมชาติเป็นอย่างมาก ด้วยความจริงใจที่มีต่อธรรมชาติ ทำให้เขาสามารถสื่อสารกับเทพต่าง ๆ ได้ หรือแม้กระทั่งสามารถเดินผ่านป่าของเทพแห่งพงไพรได้โดยมีโคดามะช่วยนำทางให้อีกด้วย สะท้อนให้เห็นแนวคิดที่ว่า เราสามารถใกล้ชิดกับเทพเจ้าได้หากเรามีจิตใจที่เชื่อมั่นในพระเจ้าและธรรมชาติ

4. ซาน/เจ้าหญิงโมโนโนะเค (San/Princess Mononoke)



ภาพที่ 11 ซานและโมโรเทพหมาป่าที่เป็นเหมือนแม่ที่เลี้ยงดูเธอมา (ซ้าย) ซานที่ใส่หน้ากาก (ขวา)

ซานเป็นหญิงสาวที่เติบโตขึ้นมาโดยการเลี้ยงดูเทพหมาป่าโมโรที่อาศัยอยู่ในป่าของเทพแห่งพงไพร ซานมีนิสัยเกลียดชังมนุษย์ที่มาทำลายป่าและธรรมชาติ เธอจึงร่วมกับฝ่ายของเทพเข้าโจมตีมนุษย์ในเมืองโคโนนคร เพื่อที่จะหยุดการคุกคามของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ

ซานมักจะใส่หน้ากากสีแดงที่มีลักษณะเหมือนตุ๊กตาโดกู (Dogu) ใส่เครื่องประดับที่ทำจากเขี้ยวและกระดูกของสัตว์ ทาหน้าด้วยสีแดง ซึ่งเป็นลักษณะของการแต่งกายที่พบได้มากในสมัยโจมง (Jomon Period) จากทัศนคติของมิยาซากิที่มีต่อยุคโจมงที่มองว่า เป็นยุคสมัยที่เต็มไปด้วยความสุข ดำรงชีวิตอยู่บนพื้นฐานความเชื่อของลัทธิบูชาภูตผีที่เรียบง่าย ทำให้เข้าใจได้ว่าเขานำแนวคิดของคนยุคนั้นมาใช้ในการออกแบบตัวละคร

ซัน ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ซันเป็นเหมือนการถ่ายทอดลักษณะการใช้ชีวิตของคนในยุคโจมงที่มีวิถีผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติ และรักต่อธรรมชาติด้วยความบริสุทธิ์ใจ (Kumiko Yagi, 2010: 13)



ภาพที่ 12 หน้ากากของซันที่มีลักษณะเหมือนหน้าของตุ๊กตาโดกู

ที่มา: http://realhistorywww.com/world_history/ancient/Misc/Japan/The_Jomon.htm

5. ท่านหญิงเอโบชิ (Lady Eboshi)

ท่านหญิงเอโบชิเป็นผู้นำของโลหะนคร เป็นคนที่ฉลาดและกล้าหาญ เป็นผู้หญิงที่มีความมุ่งมั่นที่จะทำให้เมืองโลหะนครมีความมั่งคั่งจากการทำอุตสาหกรรมเหมืองเหล็ก และผลิตเป็นอาวุธขายให้กับรัฐบาล ในตอนท้ายเธอยังเป็นคนลงมือสังหารชิซึกามิโดยการยิงปืนไปที่คอจนคอขาด เกิดเป็นจุดไคลแมกซ์ของเรื่อง



ภาพที่ 13 ท่านหญิงเอโบชิ

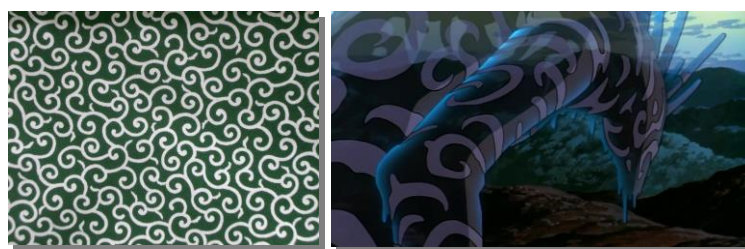
จากแนวคิดเรื่องเคการะ (Kegare/Pollution) การรุกรานธรรมชาติอย่างที่ท่านหญิงเอโบชิทำนั้นเป็นความชั่วร้ายถือเป็นเคการะในชินโต ในขณะที่เดียวกันชินโตก็มองว่าทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีทั้งด้านที่ดีและไม่ดีเสมอ แต่โดยหลักแล้วจะเชื่อว่ามนุษย์ พระเจ้า และธรรมชาติล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่บริสุทธิ์ สิ่งที่ทำให้สิ่งเหล่านั้นดีหรือไม่ดีจริง ๆ แล้วขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่สิ่งเหล่านั้นอยู่ต่างหาก (Robert J.J. Wargo, 2016) เช่นเดียวกับท่านหญิงเอโบชิที่สร้างเมืองโลหะนครนี้ขึ้นมาเพื่อที่จะช่วยเหลือมนุษย์ระดับล่าง เช่นพวกที่ป่วยเป็นโรคเรื้อน อดีตโสเภณี คนเลี้ยงวัว ให้ได้ใช้ชีวิตอย่างเป็นปกติได้ มีงานทำ มีข้าวกิน มีที่อยู่อาศัย ถึงแม้จะขัดแย้งกับธรรมชาติ แต่เป็นที่รักของชาวบ้านในเมืองอย่างมาก และไม่ได้ถูกตัดสินว่าเป็นคนชั่ว

6. ชิซิกามิ/เทพแห่งพงไพร (Shishigami/The Forest Spirit)



ภาพที่ 14 เทพแห่งพงไพรในร่างของสัตว์คล้ายกวาง (ซ้าย) เทพแห่งพงไพรในร่างของผู้สัญจรในยามค่ำคืน (ขวา)

ชิซิกามิเป็นเทพดึกดำบรรพ์ที่คอยรักษาสมดุลของธรรมชาติของป่า มีพลังที่จะมอบชีวิตให้กับสรรพสิ่ง และในขณะเดียวกันก็สามารถมอบความตายให้ได้เช่นกัน ชิซิกามิมี 2 ร่างโดยที่กลางวันจะเป็นเทพที่อยู่ในร่างของสัตว์ลักษณะคล้ายกวางมีเขาหลายกิ่ง เท้าเหมือนนก และมีใบหน้าคล้ายลิงหรือมนุษย์ ในเวลากลางคืนจะกลายร่างเป็นผู้สัญจรยามค่ำคืน (Nightwalker) มีลักษณะเป็นยักษ์ตัวใหญ่ ร่างกายถึงโปรงใสเหมือนมีจุดแสงระยิบระยับอยู่ภายในตัว และทั่วตัวจะมีลายพีชพรรณที่คล้ายกับลาย “คาราคุสะ” (Karakusa Pattern)



ภาพที่ 15 ลายคาราคุสะ (Karakusa Pattern) (ซ้าย) ลายคาราคุสะที่ปรากฏบนตัวของผู้สัญจรยามค่ำคืน (ขวา)

ที่มา (ภาพซ้าย): <http://asante.sunnyday.jp/sample/karakusa.html> เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2559

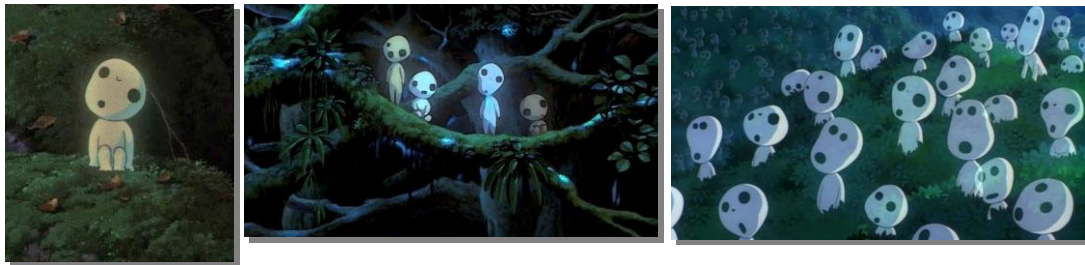
นอกจากนั้นการที่ออกแบบให้ชิซิกามิมีลักษณะก้ำกึ่ง ระหว่างสัตว์ มนุษย์ และพีช (เวลาเหยียบไปที่ใดจะเกิดเป็นพีชพรรณงอกขึ้นมา) แสดงให้เห็นถึงการอยู่เหนือทุกสรรพสิ่ง และการที่เทพแห่งพงไพรไม่สามารถพูดภาษามนุษย์ได้แบบเทพสัตว์อื่นๆเช่นเทพหมาป่าโมโร เทพหมีป่า หรือเทพวานร ทำให้การทำทางการแสดงออกของเทพแห่งพงไพรดูเหนือความเข้าใจของมนุษย์ ทำให้รับรู้ได้ถึงความศักดิ์สิทธิ์ของเทพเจ้า (Kumiko Yagi, 2010: 14)

การเลือกใช้กวางมาเป็นต้นแบบหลักของการออกแบบชิซิกามินั้นก็ตรงกับความเชื่อโบราณของญี่ปุ่น โดยทางศาสนาพุทธเชื่อว่า พระพุทธเจ้าตอนขึ้นเขาจะสวมใส่ชุดหนังกวาง และใช้ไม้เท้าเขากวาง อีกความเชื่อคือเรื่องของพระญี่ปุ่นรูปหนึ่งชื่อคุยะ โชนิน (903-972) ในระหว่างที่เขาฝึกตน กวางที่เขาคุ้นเคยถูกชาวประมงฆ่าตาย ด้วยความเวทนาเขาจึงรับเอาเขาและหนังของกวางมาสวมใส่ร่างกาย หลังจากนั้นการใช้ไม้เท้าเขากวางและชุดหนังกวางก็เป็นที่แพร่หลาย นอกจากนั้นบางท้องที่ก็มีการนับถือกวางในฐานะที่เป็นเทพเจ้าอยู่ เช่น เกาะชิคะชิมะ (Shikashima) ที่อยู่บริเวณเมืองฟุคุโอกะ ชื่อดั้งเดิมของเกาะจะมีความหมายว่า “เกาะกวาง” ในศาลเจ้าชิ

คะอุมิจินจะ (Shikaumijinja) จะมีเขากวางหนึ่งหมื่นกิ่งถูกเก็บรักษาไว้ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับกวางที่แฝงความเชื่อเรื่องเทพเจ้าอย่างชัดเจน (Seiji Kano, 2016)

7. โคดามะ (Kodama)

โคดามะเป็นจิตวิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในต้นไม้ และเป็นเหมือนพลังชีวิตของป่าไม้ โดยที่โคดามะจะปรากฏให้เห็นเฉพาะในป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์เท่านั้น เรื่องเล่าเกี่ยวกับเทพหรือวิญญาณที่สิงอยู่ในต้นไม้มีปรากฏในหนังสือต่าง ๆ ที่ถูกรวบรวมในสมัยคามาคูระ (Kamakura) เช่น เทนจิเรคิชิ (Tenchireikiki) หรือ คงจาคุโมโนกาตาริ (Konjaku Monogatari) และในหลายท้องที่เช่น เกาะฮะจิโจจิมะ (Hachijoujima) หรือ เกาะอะโอะกะจิมะ (Aogajima) แม้แต่ในปัจจุบันนี้ก็ยังมีความเชื่อเรื่องการตัดต้นไม้ที่มีโคดามะสิงสถิตอยู่จะนำพาความโชคร้ายมาสู่ตัวหลงเหลืออยู่



ภาพที่ 16 โคดามะที่ปรากฏตัวในป่าของเทพแห่งพงไพร

รูปร่างของโคดามะนั้นมีการออกแบบที่เรียบง่ายมาก มีลักษณะเป็นตัวเล็ก ๆ สีขาว รูปร่างคล้ายมนุษย์ มี 2 แขน 2 ขา และมีใบหน้าที่มีจุดดำ 3 จุด เป็นตาและปาก โดยที่โคดามะแต่ละตัวจะมีรูปร่างความสูงหรือรูปทรงของลำตัวและหัวที่แตกต่างกันออกไป ต้นแบบของโคดามะนั้นคาดว่านำมาจากตุ๊กตาดินปั้นยุคโจมงที่เรียกว่า “โดกู” (Dogu) แต่ลวดลายละเอียดลงมา ซึ่งวัตถุประสงค์ของการสร้างตุ๊กตาโดกูขึ้นมานั้นอาจยังไม่มีหลักฐานแน่ชัด แต่ก็มีทฤษฎีหนึ่งที่เชื่อว่าคนในยุคโจมงจะใช้ตุ๊กตาโดกูฝังไว้ในดินตามจุดต่าง ๆ เพื่อเป็นการขอพรให้การเพาะปลูกอุดมสมบูรณ์เป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมทางศาสนา (Seiji Kano, 2016) ดังนั้นพลังที่ก่อให้เกิดความอุดมสมบูรณ์นั้นก็สามารถนำไปเชื่อมโยงกับโคดามะที่เป็นเหมือนพลังแห่งชีวิตของป่าไม้ที่อุดมสมบูรณ์ได้



ภาพที่ 17 ตุ๊กตาโดกู (Dogu)

ที่มา: http://agarijab.blogspot.com/2015/09/blog-post_17.html เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2559

ผลสรุปการวิจัย

จากการวิเคราะห์การดำเนินเรื่อง การออกแบบฉากและตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “เจ้าหญิงโนโนโนเคะ” พบว่ามีการนำแนวคิดเกี่ยวกับธรรมชาติตามมุมมองของวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาใช้ โดยจะเชื่อมโยงกับแนวคิดทางศาสนาชินโตเสียเป็นส่วนใหญ่ สรุปได้ดังนี้

1. แนวคิดพื้นฐานเรื่องธรรมชาติในวัฒนธรรมญี่ปุ่น จากแนวคิดของศาสนาชินโต มนุษย์ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากฝีมือของเทพเจ้า แต่มนุษย์ถูกมองในฐานะลูกหลานของเทพเจ้า ถึงแม้เทพเจ้าจะเป็นที่เคารพยำเกรงของมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกันก็ถูกมองในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวมนุษย์ ดังนั้นธรรมชาติก็ถูกมองว่าเป็นครอบครัวเดียวกันกับมนุษย์ด้วยเช่นกัน สะท้อนให้เห็นแนวคิดเรื่องที่ว่า มนุษย์และธรรมชาติไม่ได้มีรากฐานที่แตกต่างกัน และสอดคล้องประสาณกลมกลืนและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดังเช่นการออกแบบตัวละคร “ซัน” ที่ถูกเลี้ยงดูมาโดยเทพหมาป่าโมโรก็แสดงให้เห็นถึงแนวความคิดนี้ได้อย่างชัดเจน

2. ความเชื่อเรื่องพระเจ้าหรือ “คามิ” (Concept of Kami) ในศาสนาชินโต ถือได้ว่าเป็นหลักใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้เลยทีเดียว มิยาซากิใช้มุมมองเกี่ยวกับความเชื่อที่ว่า ทุกสิ่งในธรรมชาติล้วนแล้วแต่มีพระเจ้าสิงสถิตอยู่ และได้สร้างความเชื่อนั้นผสมผสานปนเปกับยุคสมัยหรือฉากที่อ้างอิงมาจากประวัติศาสตร์ สะท้อนให้เห็นความเชื่อเรื่องพระเจ้าของคนญี่ปุ่นและวิถีคิดที่มีต่อธรรมชาติได้ชัดเจนมากขึ้น เช่น เรื่องเทพแห่งพงไพรชิซึกามิ ที่คอยปกป้องคุ้มครองป่าศักดิ์สิทธิ์สามารถมอบชีวิตหรือความตายให้แก่สรรพสิ่งได้

3. แนวคิดเรื่องสิ่งดีและสิ่งร้าย (Concept of Good and Evil) ในระบบความเชื่อของชินโตจะไม่มี ความชั่วร้ายแบบสมบูรณ์ ความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นมาจะเป็นเพียงชั่วคราว และเกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเรา สิ่งชั่วร้ายหรือมลทินจะเรียกว่า “เคกะระ” (Pollution) ดังเช่นการออกแบบตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ มิยาซากิไม่ได้สร้างให้ตัวละครดีหรือชั่วจนสุดขีด แต่การกระทำชั่วของแต่ละคนล้วนแล้วแต่อยู่ในบริบทที่คนคนนั้นยืนอยู่ เช่น ท่านหญิงเอโบชิที่ดูเหมือนจะชั่วร้ายบุกทำลายป่าไม้ เอาทรัพยากรมาใช้อย่างสิ้นเปลือง แต่เธอทำเพื่อความอยู่รอดของเมืองโลหะนครที่เต็มไปด้วยคนระดับล่างที่อยู่ใต้ความดูแลของเธอ หรืออย่างฝั่งของเทพหมาป่าเอง เพื่อปกป้องป่าจึงได้สังหารสามีของหญิงที่อยู่ในโลหะนครไป นอกจากนั้นเรื่องเคกะระยังรวมไปถึงการที่อะชิทากะถูกสาปจากเทพอสูรทาทารอีกด้วย

4. แนวคิดเรื่องการชำระล้างจิตวิญญาณให้บริสุทธิ์ (Purification) แนวคิดนี้ถือเป็นหลักใหญ่ที่สำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่นดังนั้นมิยาซากิจึงดึงมาใช้ในภาพยนตร์ของเขาอย่างชัดเจน โดยใช้วิธีแสดงผ่านความเชื่อของตัวละคร และพลังพิเศษของบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถปัดเป่าคำสาปร้ายได้ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2555). *GhibliStory: Everything about Studio Ghibli*. กรุงเทพฯ: สตาร์พิกส์.

ชัยยศ อิชฎักพันธ์. (2557). *หิมะ พระจันทร์ ดอกไม้: สวนญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: สารคดีภาพ.

ทวิวัฒน์ ปุณทริกวิวัฒน์. (2545). *ศาสนาและปรัชญาในจีน ทิเบตและญี่ปุ่น*. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.

นับทอง ทองใบ. (2550). *ฉีกขนบแอนิเมชัน: เอกลักษณะของ ฮายาโอะ มิยาซากิ นักฝันแห่ง*

ตะวันออก. กรุงเทพฯ: มูลินนิธิเด็ก.

สุริรัตน์ อุปพงศ์. (2559) “อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep*.” Veridian E-Journal ปีที่ 9, ฉบับที่ 4 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2559): 2332 – 2347.

อรรธยา สุวรรณระดา. (2553). *เรียนรู้ตำนานเทพญี่ปุ่นจากวรรณกรรมโคะจิกิ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาต่างประเทศ

Book:

Stuart D.B.Picken. (1980). *Shinto Japan's Spiritual Roots*. Tokyo: Kodansha International.

Thesis:

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, Arabic major, South/West Asian course, Foreign Language Department, Tokyo University of Foreign Studies, 2010.

Terumi Kayano. *The World of Spirituality: Princess Mononoke interpreted through Shinto*. Master of Art in Communication thesis, the faculty of the College of Communication, Hawai'i Pacific University, 2009.

Yuriko Saito. “The aesthetic appreciation of nature: Western and Japanese **perspectives and their ethical implications.**” Ph.D.thesis, University of Wisconsin, University Microfilms, Ann Arbor, Michigan, 1983.

Online:

Devin Gordon. (2005). A ‘**positive pessimist**’. *Newsweek*. accessed November 15, 2016, available from <http://www.newsweek.com/id/50163>

Ian Martin. **A deeper look at Hayao Miyazaki's nature**. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.japantimes.co.jp/culture/2014/08/02/books/book-reviews/deeper-look-hayao-miyazakis-nature/#.WCsKpCSFLOQ>

Robert J.J. Wargo. (1990). *Japanese Ethics: Beyond Good and Evil*. accessed November 15, 2016, available from <http://buddhism.lib.ntu.edu.tw/FULLTEXT/JR-PHIL/wargo.htm>

Ryoko Toyama. **Interview: Miyazaki on Mononoke-hime**. เข้าถึงเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2559. เข้าถึงได้จาก http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_on_mh.html

Seiji Kano. 「**もののけ姫を読み解く**」 (โมโนโนเคะฮิเมะโอะโยมิโอะโดคุ). เข้าถึงเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2559, เข้าถึงได้จาก http://www.yk.rim.or.jp/~rst/rabo/miyazaki/m_yomitoku.html

Sittichoke Nuamcharoen. (2015). “**The Relationship of Nature’s Spirits**”

Veridian E-Journal Volume 8, Number 4 (January - June 2015): 217 – 235.

The Foundation for Research and Promotion of Ainu Culture. アイヌの人達とともに(ไอนุโนะอิโตะดาจิ
โตะโทะโมะนิ), accessed November 15, 2016, available from
<http://www.frpac.or.jp/together/details/post-2.html>