



สารนิพนธ์

เรื่อง แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception

โดย

นางสาวอสมมา มะกา

รหัสนักศึกษา 05580716

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยสกลนคร

ชื่อสารนิพนธ์	แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception
ผู้เขียน	นางสาวอสมมา มะกา
อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรรเสริญ สันติธัญวงศ์
สาขาวิชา	เอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

สารนิพนธ์เรื่องแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์ลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception และความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ของทั้งสองเรื่อง แนวคิดที่ให้แรงบันดาลใจ จิตใต้สำนึกของมนุษย์ผ่านความฝัน

จากการศึกษาพบว่า แรงบันดาลใจหลักของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika ที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง Inception คือเนื้อหาเรื่องการเดินทางเข้าสู่ความฝันผู้อื่นเพื่อแก้ไขปัญหภายในจิตใจกับเนื้อหาเรื่องการเดินทางไหลโลกความฝันจนไม่ยกตื่นไปยังโลกความจริง เพราะโลกความฝันมีอิสระมากกว่า และความคิดเรื่องการใช้เทคโนโลยีในทางบวก รวมถึงฉากบางฉากในเรื่อง Inception แก่นความคิดเรื่องการอยู่กับโลกความเป็นจริงก็มีความคล้ายเรื่อง Paprika อีกด้วย แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนำเสนอมีความแตกต่างกันคือ ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika ไม่ได้นำเสนอแค่แก่นความคิดเรื่องการอยู่กับโลกความเป็นจริงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสะท้อนแก่นความคิดเรื่องการยอมรับความรู้สึก และตัวตนของตัวเองด้วย

คำสำคัญ : โลกความฝัน, โลกความจริง, เทคโนโลยี, จิตใต้สำนึก

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่มovie เรื่อง Inception” เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 450109 การศึกษาเอกเทศ (INDEPENDENT STUDY)

งานวิจัยชิ้นนี้สามารถสำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับการกรุณาอย่างสูงจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรเสริญ สันติธัญวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัย ที่กรุณาให้คำแนะนำ และให้คำปรึกษา ตลอดจนการปรับปรุงแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ จนทำให้งานวิจัยในครั้งนี้เสร็จสมบูรณ์ จึงขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เป็นอย่างสูง และขอขอบคุณครอบครัว และเพื่อน ๆ ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ตลอดจนให้กำลังใจ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัยหวังว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ หากมีข้อบกพร่องหรือ ข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้

อสมมา มะกา

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่ 1_บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	3
1.3 ขอบเขตการศึกษา	3
1.4 วิธีการศึกษา	3
1.5 นิยามศัพท์	4
1.6 ประโยชน์ของที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของภาพยนตร์	5
2.1.1 แนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจ	5
2.1.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับความฝัน	6
2.1.3 แนวความคิดเรื่องความฝันแบบ “Lucid Dream”	8
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อกับวัฒนธรรมญี่ปุ่น	9
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภาพยนตร์.....	13
2.3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika”	13

2.3.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่อง “Inception”	15
กรอบแนวความคิด	19
บทที่ 3 แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative)	20
3.1. โครงเรื่อง (Plot).....	20
3.2 ความขัดแย้ง (Conflict)	20
3.3 ตัวละคร (Character).....	21
3.4 แก่นความคิด (Theme).....	21
3.5 ฉาก (Scene).....	22
3.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View).....	22
3.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	23
บทที่ 4 การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika และเรื่อง Inception	24
4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika	24
4.1.1 โครงเรื่อง (Plot).....	24
4.1.2 ความขัดแย้ง (Conflict)	36
4.1.3 ตัวละคร (Character)	37
4.1.4 แก่นความคิด.....	41
4.1.5 ฉาก (Scene)	42
4.1.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)	47
4.1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol).....	48
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Inception.....	49
4.2.1 โครงเรื่อง (Plot).....	49
4.2.2 ความขัดแย้ง (Conflict).....	58

4.2.3 ตัวละคร (Character)	59
4.2.4 แก่นความคิด.....	64
4.2.5 ฉาก (Scene)	65
4.2.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View).....	69
4.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol).....	69
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและเสนอแนะ.....	71
5.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์.....	71
5.1.1 แนวคิดเรื่องความฝันของซิกมุนด์ ฟรอยด์.....	71
5.1.2 แนวความคิดเรื่องความฝันแบบLucid Dream.....	71
5.2 ลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception	72
5.3. ความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง	74
บรรณานุกรม.....	76
ประวัติย่อผู้วิจัย	78

สารบัญรูปภาพ

รูปที่ 1	โคนากาว่าถูกขังอยู่ในกรง.....	25
รูปที่ 2	ผู้ร้ายโดนยิงล้มลงกับพื้น.....	25
รูปที่ 3	ปาปริก้าถือเครื่องตีซิมีนิ	26
รูปที่ 4	ปาปริก้าเข้าไปในจอคอมพิวเตอร์	26
รูปที่ 5	ดร.ชิบะขับรถไปสถาบันวิจัย.....	27
รูปที่ 6	คนในทีมปรึกษากันเรื่องเครื่องตีซิมีนิถูกขโมยไป.....	27
รูปที่ 7	หัวหน้าชิมะวิ่งกระโดดลงจากตึก	28
รูปที่ 8	ขบวนพาเหรดประหลาดในฝันของหัวหน้าชิมะ.....	28
รูปที่ 9	ดร.ชิบะเกือบตกจากระเบียง.....	29
รูปที่ 10	ตุ๊กตาอิโมโระขัดขวางปาปริก้า	29
รูปที่ 11	อิโมโระถูกเครื่องตีซิมีนิดูดติดกับสมอง	30
รูปที่ 12	เกิดอุบัติเหตุมากมายในเมือง	30
รูปที่ 13	โคนากาว่าคือคนร้ายที่ถูกยิงล้มลงบนพื้น.....	31
รูปที่ 14	ปาปริก้าพยายามช่วยหุ่นยนต์ดร.โทคิตะ	31
รูปที่ 15	ปาปริก้าถูกผู้อำนวยการและโอซานาอิจับตัว	32
รูปที่ 16	โคนากาว่ากับเพื่อนสมัยมัธยม	32
รูปที่ 17	โคนากาว่ามาช่วยปาปริก้าที่โดนจับตัว.....	33
รูปที่ 18	โอซานาอิถูกโคนากาว่ายิงตาย.....	33
รูปที่ 19	โลกความฝันปนกับโลกความจริง	34
รูปที่ 20	ดร.ชิบะถูกหุ่นยนต์โทคิตะกิน	34
รูปที่ 21	ดร.ชิบะกอดหุ่นยนต์ดร.โทคิตะ	35
รูปที่ 22	ปาปริก้ากลายเป็นเด็กผู้หญิงสู้กับผู้อำนวยการอินุอิ	35
รูปที่ 23	โคนากาว่าไปดูหนังที่โรงภาพยนตร์	36
รูปที่ 24	ดร.ชิบะ	37
รูปที่ 25	ปาปริก้า	37

รูปที่ 26	ตำรวจโคนากาวา	38
รูปที่ 27	ดร.โทคิตะ	38
รูปที่ 28	หัวหน้าชิมะ	39
รูปที่ 29	ผู้อำนวยการอินุอิ	39
รูปที่ 30	ผู้ช่วยโอซานาอิ	40
รูปที่ 31	ฮิมุโระ	40
รูปที่ 32	นักวิจัยในสถาบันวิจัยทางจิตเวช	42
รูปที่ 33	ตุ๊กตาในห้องของฮิมุโระ	42
รูปที่ 34	ดร.ชิบะใช้เครื่องดีซีมินิ	43
รูปที่ 35	หนังสือในสมัยเรียน	43
รูปที่ 36	ตำรวจในสถานี	44
รูปที่ 37	การจรวจรบนถนน	44
รูปที่ 38	โถงทางเดินที่ปิดเบี้ยว	45
รูปที่ 39	รั้วที่ปิดเบี้ยว	45
รูปที่ 40	ขบวนพาเหรดความฝัน	46
รูปที่ 41	ผู้อำนวยการอินุอิมีรากต้นไม้อกเป็นขา	46
รูปที่ 42	โอซานาอิสู้กับปาปริก้าในโลกความฝัน	47
รูปที่ 43	ความฝันปนกับความจริง	47
รูปที่ 44	คอบบ์นั่งคุยกับชายชรา	49
รูปที่ 45	คอบบ์นั่งคุยกับไซโตะในห้อง	50
รูปที่ 46	คอบบ์นั่งคุยกับไซโตะในห้อง	50
รูปที่ 47	อาเธอร์โดนมอลจับตัว	51
รูปที่ 48	ไซโตะล้มลงบนพรม	51
รูปที่ 49	คอบบ์กับไซโตะบนรถไฟ	52
รูปที่ 50	คอบบ์กับไซโตะบนรถไฟ	52
รูปที่ 51	ทีมภารกิจ Inception	53

รูปที่ 52 มอลที่ถูกขังอยู่ในจิตใต้สำนึกของคอบบี้.....	53
รูปที่ 53 ไฮโดะถูกยิงในฝันชั้นแรก	54
รูปที่ 54 คอบบี้กับมอลในฝันชั้นห้วงนรก.....	54
รูปที่ 55 โรเบิร์ต พิชเซอร์โดนหลอกในฝันชั้นที่สอง	55
รูปที่ 56 กองกำลังในฝันของโรเบิร์ต.....	55
รูปที่ 57 มอลยิงโรเบิร์ต.....	56
รูปที่ 58 โรเบิร์ตกับพ่อ.....	56
รูปที่ 59 แอเรียดเน่กับอาเธอร์กลับมาถึงฝันชั้นแรก.....	57
รูปที่ 60 ไฮโดะกลายเป็นชายชราในฝันชั้นห้วงนรก.....	57
รูปที่ 61 ลูกข้างหมุนในตอนจบ	58
รูปที่ 62 คอบบี้.....	59
รูปที่ 63 มอล	59
รูปที่ 64 ไฮโดะ.....	60
รูปที่ 65 อาร์เธอร์.....	60
รูปที่ 66 แอเรียดเน่	61
รูปที่ 67 อิมส์	61
รูปที่ 68 ยูซุฟ.....	62
รูปที่ 69 โรเบิร์ต พิชเซอร์.....	62
รูปที่ 70 ศาสตราจารย์ ไมลส์	63
รูปที่ 71 ปีเตอร์ บราวน์.....	63
รูปที่ 72 แนช	64
รูปที่ 73 มอลนอนเกลยู่ที่ชายฝั่งทะเล.....	65
รูปที่ 74 ลูกๆ ของคอบบี้และมอล	65
รูปที่ 75 การใช้เครื่องแฮร์ควมฝัน.....	66
รูปที่ 76 โกดังเก็บของ	66
รูปที่ 77 ห้องพักฟื้นของมอริซ พิชเซอร์.....	66

รูปที่ 78 ห้องรับประทานอาหารของไซโตะ.....	67
รูปที่ 79 คอบบ์และมอลกำลังสร้างโลกในฝัน	67
รูปที่ 80 มอลกำลังจะกระโดดตึกฆ่าตัวตาย	67
รูปที่ 81 น้ำกำลังสาตซัดเข้ามาในห้องโถง	68
รูปที่ 82 ตึกและอาคารประกบติดกัน	68
รูปที่ 83 โถงทางเดินหมุนได้	68

สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์แอนิเมชั่นเรื่อง Paprika	48
ตารางที่ 2 สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่อง Inception.....	69
ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความเหมือนและแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง	70

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ซาโตชิ คอน เกิดเมื่อวันที่ 12 ตุลาคม ปี พ.ศ. 2506 เขาจบการศึกษาจากภาควิชาออกแบบกราฟิกของมหาวิทยาลัยศิลปะมุซาชิโนะ บางครั้งเขาจะใช้ชื่อในเครดิตว่า “วานิบุชิโย ชิอิโระ” โดยเขาเป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ญี่ปุ่น, นักสร้างแอนิเมชัน, นักเขียนบทภาพยนตร์ และนักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น อีกทั้งยังเป็นสมาชิกของสมาคมผู้สร้างแอนิเมชันญี่ปุ่น (Janica) อีกด้วย ซึ่งผลงานของผู้กำกับซาโตชิคอนนั้นมีความแตกต่างกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องอื่น ๆ ในญี่ปุ่น เพราะมีเนื้อหาเหมาะสำหรับผู้ใหญ่ทั้งความซับซ้อนในจิตใจของมนุษย์ โลกความจริง โลกความฝัน และจิตวิทยา

ช่วงชีวิตของซาโตชิ คอน มีความผูกพันกับมังงะ (การ์ตูนญี่ปุ่น) และแอนิเมชันมาตลอด แม้แต่เพื่อนสนิทของเขาในวัยเรียนก็เป็นนักเขียนการ์ตูน โดยเขามีความฝันว่าอยากเป็นนักสร้างแอนิเมชันตั้งแต่สมัยเรียน ในขณะที่เรียนที่มหาวิทยาลัย ซาโตชิ คอน ได้เริ่มต้นวาดการ์ตูนเรื่อง Toriko (2527) เป็นเรื่องแรก และได้รับรางวัลรองชนะเลิศจากงานประกวดรางวัลเทตสึยะประจำปี 10 หลังจากนั้นเขาได้ทำงานเป็นผู้ช่วยของคัตสึอิโร โอโตโมะ นักเขียนการ์ตูนชื่อดัง

หลังจากจบการศึกษาจากวิทยาลัยในปี พ.ศ.2530 ซาโตชิคอนได้เขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง “Kaikisen” (2533) หนึ่งเล่มและเขียนบทภาพยนตร์แอคชั่นของคัตสึอิโร โอโตโมะเรื่อง “Life Apartment Horror”

ต่อมาซาโตชิ คอน ได้ทำงานเป็นนักสร้างแอนิเมชัน และออกแบบฉากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Roujin Z.” และในปี พ.ศ.2543 เขาเริ่มทำงานหลากหลายมากขึ้นเขาได้เขียนสคริปต์ออกแบบฉาก และกำกับศิลป์ในเรื่อง “Magnetic Rose” ของคัตสึอิโร โอโตโมะ

ต่อมาเขาก็ได้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกคือ “Perfect Blue” ซึ่งสร้างชื่อเสียงให้กับเขาเป็นอย่างมากตามด้วยการกำกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Millennium Actress (2545), Tokyo Godfathers (2546), Paranoia Agent (2547) และ Paprika (2549) ซึ่งได้รับความสนใจไปทั่วโลก แต่

ขณะที่ผลงานชิ้นสุดท้ายของเขาคือภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “The Dreaming Machine” ยังไม่ทันเสร็จสมบูรณ์ เขาก็เสียชีวิตลงก่อนในวันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ.2553 ด้วยโรคมะเร็งตับอ่อน

ผลงานที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลกอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” ได้รับรางวัลภาพยนตร์แอนิเมชันฉายโรงยอดเยี่ยมในงานโตเกียวอินเตอร์เนชันแนลแอนิเมแฟร์ ปี พ.ศ.2550 และได้รับคำชื่นชมจากนักวิจารณ์ว่าเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันที่โดดเด่นนับจากเรื่อง Spirited Away ที่ฉายก่อนหน้านี้นี้ 5 ปี และได้รับรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์อะนิเมะกรุงบรัสเซลส์ ประเทศเบลเยียม พ.ศ.2550

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” ได้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์เรื่องอื่นด้วย โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับการเข้าไปโลกแห่งความฝัน เพื่อแก้ไขปัญหาบางอย่าง จนสุดท้ายโลกแห่งความฝันและโลกแห่งความจริงก็กลายเป็นโลกเดียวกันจนแยกไม่ออก ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มีความโดดเด่นทั้ง ฉากตัวละคร หรือแนวคิดต่าง ๆ ทำให้หนังเรื่องนี้ได้รับความนิยมทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

ภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่อง “Paprika” นั้นคือภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดชื่อ “คริสโตเฟอร์ โนแลน” เรื่อง “Inception” โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเข้าไปในโลกแห่งความฝันเช่นเดียวกับเรื่อง “Paprika” ซึ่งผู้ชมหลายคนที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่อง “Inception” แล้วเห็นว่าบางฉาก หรือเนื้อหาบางส่วน และตัวละครในเรื่องนั้นมีความคล้ายกับเรื่อง “Paprika” จึงทำให้ผู้ชมคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดัดแปลงมาจากเรื่อง “Paprika” หรือไม่แต่คริสโตเฟอร์ โนแลนได้กล่าวว่าภาพยนตร์เรื่อง “Inception” ได้รับเพียงแค่แรงบันดาลใจเท่านั้น

ทั้งนี้ในปัจจุบันวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้นำแนวความคิดจากการ์ตูน และแอนิเมชันของญี่ปุ่นหลาย ๆ เรื่อง มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของตัวเอง อาจมีสาเหตุมาจากหนังสือการ์ตูนและแอนิเมชันของญี่ปุ่นหลาย ๆ เรื่องมีความแปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และมีความละเอียด ประณีต จึงทำให้ผลงานเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายเรื่อง เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “PERFECT BLUE” สู่อำนาจเรื่อง “Black Swan” , ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “MY NEIGHBOUR TOTORO” สู่อำนาจเรื่อง “Toy Story 3” และ “Monsters, Inc” และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “AKIRA” สู่อำนาจเรื่อง “Dark City” เป็นต้น

ดังนั้น เพื่อให้ทราบถึงการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” สู่อำนาจเรื่อง “Inception” รวมถึงลักษณะต่าง ๆ และความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจกับภาพยนตร์ที่สร้างจากแรงบันดาลใจของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ผู้วิจัยจึง

สนใจศึกษาเรื่อง “แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception” โดยจะใช้แนวคิดที่เกี่ยวกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และการศึกษาลักษณะของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นเครื่องมือในการศึกษา เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง “Inception” มีความคล้ายกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” ด้านเนื้อหา ฉาก ตัวละครบางส่วน แต่ทั้งนี้ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องก็มีความแตกต่างด้วยเช่นกัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์
2. เพื่อศึกษาลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง “Inception”
3. เพื่อศึกษาความแตกต่างของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” และภาพยนตร์เรื่อง “Inception”

1.3 ขอบเขตการศึกษา

ศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ที่เกิดจากแรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจกับภาพยนตร์ที่สร้างจากแรงบันดาลใจโดยจำกัดขอบเขตการศึกษาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” และภาพยนตร์เรื่อง “Inception”

1.4 วิธีการศึกษา

1. ศึกษาแนวคิดและนิยามที่เกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์
2. ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” กับภาพยนตร์เรื่อง “Inception”
3. เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง
4. วิเคราะห์แรงบันดาลใจ ลักษณะและความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจกับภาพยนตร์ที่สร้างจากแรงบันดาลใจ
5. เรียบเรียงผลการศึกษาในรูปแบบของบทความวิจัย

1.5 นิยามศัพท์

แรงบันดาลใจ (Inspiration) หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิดและการกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ

วัฒนธรรม (Culture) หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของสังคม เป็นแบบแผนการประพุดติและการแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถเข้าใจ และซาบซึ้งร่วมกันยอมรับและใช้ปฏิบัติร่วมกัน อันจะนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ

1.6 ประโยชน์ของที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์
2. ทำให้ทราบถึงลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง “Inception”
3. ทำให้ทราบถึงศึกษาความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ที่เป็นแรงบันดาลใจกับภาพยนตร์ที่สร้างจากแรงบันดาลใจ

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาศึกษาวิจัยเรื่อง “แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของภาพยนตร์

2.1.1 แนวคิดเรื่องแรงบันดาลใจ

แรงบันดาลใจ (Inspiration) เป็นพลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่ง ที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิดและการกระทำใด ๆ ที่พึงประสงค์ เพื่อให้บรรลุผลสำเร็จได้ตามต้องการ โดยไม่ต้องอาศัยแรงจูงใจ (Motivation) ภายนอกมาทำให้เกิดแรงจูงใจขึ้นภายในจิตใจ เพื่อที่จะกระตุ้นให้เกิดการคิดและการกระทำในสิ่งที่พึงประสงค์เหมือนเช่นปกติวิสัยของมนุษย์ส่วนใหญ่ ไม่ว่าสิ่งทีตนกระทำนั้นจะยากสักเพียงใด ตนก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการให้จงได้ แม้จะต้องเสียสละบางสิ่งของตนเองไปบ้าง ก็พร้อมที่จะเสียสละได้เสมอ ถ้าจะช่วยนำมาซึ่งผลสำเร็จที่ต้องการนั้นได้จริง ๆ แรงบันดาลใจจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะแรงบันดาลใจทำให้เรามีแรงขับเคลื่อน และเป็นขุมพลังทั้งในการจุดระเบิดแรกเริ่ม และยังคงเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงประคับประคองให้เราทำสิ่งนั้นจนสำเร็จลุล่วงไปได้

ภูเบศร์ สมุทรจักร (2552) อธิบายถึง “Inspiration” ที่แปลว่า “แรงบันดาลใจ” มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “spirare” ออกเสียงว่า “สปิราเร่” หมายถึง “ลมหายใจ” ซึ่งเป็นรากศัพท์ของคำว่า “Spirit” ที่แปลว่า “จิตวิญญาณ” คำกริยา “To inspire” โดยรากศัพท์แปลว่า “การผ่านลมหายใจหรือการผ่านจิตใจของคนหนึ่งเข้าไปในอีกคนหนึ่ง” ลมหายใจหรือจิตใจที่ผ่านเข้าไปนี้จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้รับนั้นดำเนินชีวิตหรือดำรงอยู่ได้และเป็นลมหายใจในลักษณะเดียวกันกับผู้สร้างแรงบันดาลใจนั้น ทำให้ผู้ที่ได้รับแรงบันดาลใจคิดและทำตามอย่างด้วยความศรัทธาด้วยความมานะพยายามอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย เพื่อให้ตนเองเหมือนกับแรงบันดาลใจที่ได้รับ

เอส.เอส.อนาคามี (2555) ได้ให้ความหมายของแรงบันดาลใจว่าหมายถึงจุดเริ่มต้นของความปรารถนาพิเศษจำเพาะซึ่งอยู่เหนือกว่าความปรารถนาพื้นฐานโดยทั่วไป เพราะแรงบันดาลใจไม่อาจ

เกิดขึ้นได้บ่อย ๆ แต่มันจะต้องมีจังหวะและสิ่งที่คุณคิดว่าพิเศษ จนก่อให้เกิดเจตจำนงอันแน่วแน่ว่าจะคิดหรือการทำบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาซึ่งแอบแฝงไว้ด้วยนัยพิเศษมิใช่เป็นนัยทั่วไปความปรารถนาพื้นฐานทั่วไปนั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันตลอดเวลาหรืออาจจะเรียกว่าเกิดขึ้นได้ง่าย แต่สำหรับความปรารถนาพิเศษจำเพาะหรือแรงบันดาลใจแล้ว มันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ยากกว่าเพราะต้องใช้ศักยภาพและความพยายามอันมหาศาลกว่าที่จะก้าวไปสู่ความสำเร็จดังกล่าวได้

นอกจากนี้สาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจจนสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์เรื่องต่าง ๆ ได้อย่างมีทรงพลังมีอยู่หลายสาเหตุ ซึ่งสาเหตุหนึ่งมาจากการได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น โดยสัญชาตญาณแห่งธรรมชาติแล้วมนุษย์ปุถุชนทั่วไปไม่ได้เกิดขึ้นมาแล้วจะสามารถเป็นผู้นำในเรื่องต่าง ๆ ได้ทุกคนอย่างเท่า ๆ กัน เพราะพลังของอดีตและศักยภาพอันแท้จริงของมนุษย์มันมีแตกต่างกัน ดังนั้นบุคคลหนึ่งอาจจะมีโอกาสได้พบเห็นตัวอย่างจากคนที่เคยประสบความสำเร็จในการดำรงชีวิตหรือเคยสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ เอาไว้แก่สังคม จนเกิดแรงบันดาลใจที่ปรารถนาจะกระทำได้เช่นนั้นบ้าง แต่ว่าการกระทำตามแรงบันดาลใจนั้นจะต้องไม่ใช่การลอกเลียนแบบเพียงแต่ตัวอย่างหรือแบบอย่างจากคนอื่น อาจจะเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดความสนใจเป็นพิเศษเท่านั้น ผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริงจะต้องมีวิธีการและจุดมุ่งหมายของตนเองเป็นประการสำคัญ

จากการทบทวนแนวคิดดังกล่าว ทำให้เข้าใจว่า “แรงบันดาลใจ” เป็นพลังในการกระทำในสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้สำเร็จด้วยความพยายาม และเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้รับแรงบันดาลใจดำเนินชีวิต หรือกระทำแบบเดียวกันกับผู้สร้างแรงบันดาลใจ แต่ทั้งนี้แรงบันดาลใจก็ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นบ่อย ๆ ต้องมีสิ่งพิเศษที่ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจได้ ส่วนสาเหตุที่เกิดแรงบันดาลใจ คือ บุคคลหนึ่งเห็นแบบอย่างที่ประสบความสำเร็จ จึงอยากกระทำได้เช่นนั้นบ้าง แต่การกระทำตามแรงบันดาลใจต้องไม่ใช่การลอกเลียนแบบ ต้องเกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ด้วย

2.1.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับความฝัน

ซิกมุนด์ ฟรอยด์ บิดาแห่งทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เชื่อว่าความฝันคือการแสดงออกของจิตใต้สำนึก ถ้าบุคคล ๆ หนึ่งมีความอยากหรือความต้องการที่จะบางสิ่งบางอย่าง แต่ไม่สามารถทำตามความต้องการได้ในชีวิตจริง ความต้องการนั้นจะถูกเก็บไว้ในจิตใต้สำนึก และถูกปลดปล่อยในรูปแบบของการฝัน นอกจากนี้ความฝันยังเชื่อมโยงกับแรงขับทางเพศ ซึ่งถือเป็นการชดเชยความต้องการทางเพศอีกทางหนึ่งด้วย แต่ต่อมานักจิตวิเคราะห์ที่ชื่อคาร์ล จุงมองว่าความฝันไม่ได้จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศเพียงอย่าง

เดียว แต่ความฝันยังช่วยเติมเต็มความปรารถนาบางส่วนที่ไม่มีในชีวิตจริง เพื่อสร้างความสมดุลทางจิตใจ หรือแอดเลอร์ นักจิตวิเคราะห์ก็อีกท่านมองว่าความฝันเป็นความต่อเนื่องของอารมณ์ และความรู้สึกนึกคิด ของมนุษย์จากตอนตื่น แล้วกลายเป็นความฝันตอนนอนหลับ นอกจากนี้ทฤษฎีความฝันในยุคหลังๆ มองว่าความฝันไม่ได้เป็นเรื่องของจิตใต้สำนึก แต่เป็นผลจากการทำงานของสมองที่ดึงเอาความทรงจำตกค้าง กลับมาถ่ายทอดใหม่ในรูปแบบของการฝัน

สรุปได้ว่าความฝันคือ รูปแบบของความปรารถนาอย่างหนึ่งที่ถูกเก็บซ่อนไว้ภายใต้จิตสำนึก เนื่องด้วยสภาพสังคม ค่านิยม กฎหมาย ศีลธรรม จริยธรรม ที่ทำให้ไม่สามารถแสดงออกมาได้ เมื่อถึงเวลานอนหลับ จิตใต้สำนึกของมนุษย์จะอ่อนแรงลง ทำให้ความปรารถนาเหล่านั้นระบายออกมาผ่านการฝัน ถึงแม้จะไม่บรรลุความปรารถนา แต่ก็ช่วยบรรเทาลงชั่วคราวได้ และถ้าความปรารถนาที่ไม่ได้รับการตอบสนอง อาจกลายเป็นสิ่งที่ตกค้างในจิตใจ จนเกิดความกังวล ไม่สบายใจ และมีอาการป่วยทางจิตใจในที่สุด ยกตัวอย่างเช่น ในขณะที่นอนหลับ ร่างกายเกิดความหิว อาจทำให้ฝันว่าได้รับประทานอาหารมากมายหลายอย่าง แต่ในความเป็นจริงเมื่อตื่นขึ้นมา ร่างกายก็ยังคงมีความหิวอยู่ แต่ถ้าหากเป็นความปรารถนาที่ร่างกายสามารถตอบสนองได้แบบอัตโนมัติ ร่างกายก็จะตอบสนองออกไปโดยที่มนุษย์ไม่รู้ตัว เช่น ในขณะที่นอนหลับมนุษย์เกิดความต้องการปัสสาวะ ก็มักจะฝันว่ากำลังปัสสาวะอยู่ในห้องน้ำ หรือถ้ามนุษย์มีความอึดอัดในทางเพศ ก็อาจจะฝันว่ากำลังมีเพศสัมพันธ์กับคนอื่นอยู่

ในทางกลับกัน ฟรอยด์เชื่อว่าความฝันเป็นการระบาย และลบล้างความรู้สึกผิดบาปภายในจิตใจ อย่างหนึ่ง ซึ่งจะแสดงออกมาในรูปแบบของ ฝันร้าย (Nightmare) โดยจะเป็นกลไกการลงโทษตัวเองทางจิตใจ แต่ทั้งนี้ก็ไม่อาจลบล้างความรู้สึกผิดบาปให้หายไปจริงๆ ได้

นอกจากนี้ฟรอยด์ยังกล่าวถึงลักษณะของความฝันไว้ดังนี้

1. ลักษณะย่นย่อ (Condensation) หมายถึง การนำของสิ่งหนึ่งรวมกับสิ่งหนึ่ง กลายเป็นสิ่งแปลกใหม่ที่มีความประหลาด เหลวไหล ไร้เหตุผล ดูเหนือจริง และไม่ปะติดปะต่อ
2. ลักษณะสลับที่ (Displacement) หมายถึง การนำสิ่งหนึ่งไปวางไว้ที่อื่นที่หนึ่งเพื่อหันเหจุดสำคัญ ปลอมแปลงอำพราง หรือบิดเบือน และมักจะอยู่ผิดที่ผิดทาง
3. ลักษณะเป็นสัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง การไม่แสดงออกตรงๆ แต่แสดงออกในรูปแบบสิ่งของ กิจกรรม หรือบางสิ่งบางอย่างที่ชี้เข้าไปสู่สิ่งเหล่านั้น เช่น ฝันถึง “งู” อาจหมายถึงความปรารถนา

ทางเพศ, ฝันถึงรถไฟ อาจหมายถึงการความอภัยอาวรณ์และการจากลา และถ้าหากฝันถึงกุญแจหรือตู้เซฟ อาจหมายถึงการเก็บซ่อนความลับไว้ในใจ

4.ลักษณะเป็นภาพเรื่องราว (Dramatization) ที่ผิดแปลกไป หมายถึงอาจมีลักษณะเป็นเรื่องราวเหมือนละคร หนังสือมีการแสดงบทบาท สีหน้าที่เกินจริง และแปลกประหลาด แต่จะไม่เกินจริงมากเกินไปจนผู้ฝันตกใจ แล้วตื่นขึ้นมาก่อน

จากการทบทวนทฤษฎีดังกล่าว สรุปได้ว่าความฝันเป็นการระบายจิตใจสำนึกของตัวเองออกมา คือความปรารถนาที่ไม่สามารถเป็นไปได้ในชีวิตจริง จะปรากฏออกมาในความฝัน เพื่อบรรเทาความปรารถนานั้น นอกจากนี้ความฝันมักมีลักษณะเป็นเรื่องราว และแปลกประหลาด หรือแสดงออกมาในรูปสัญลักษณ์

2.1.3 แนวความคิดเรื่องความฝันแบบ “Lucid Dream”

คำว่า “Lucid Dream” บัญญัติโดยจิตแพทย์และนักเขียนชาวดัตช์ เฟรดเดอริก แวน เอเดน (Frederik van Eeden 1860–1932) โดยคำว่า “Lucid” มีความหมายว่า สว่าง, กระจ่าง, ชัดเจน ดังนั้นคำว่า “Lucid Dream” จึงหมายถึง ความฝันที่กระจ่างแจ้ง ชัดเจน

ความฝันแบบ “Lucid Dream” เป็นความฝันที่ผู้ฝันรู้ตัวว่ากำลังฝันอยู่ คนที่ฝันในลักษณะนี้จะรับรู้ตัวตัวเองอยู่ในความฝัน และยังสามารถมีส่วนร่วม จัดการ สร้างสรรค์ และเนรมิตสภาพแวดล้อมและเรื่องราวในความฝันที่ได้ ความฝันลักษณะนี้จะเกิดขึ้นได้อย่างสมจริงหรือแปลกประหลาดแต่ไหนนั้นขึ้นอยู่กับสภาวะการรับรู้ของคนที่ฝันอยู่

ความฝันแบบ “Lucid Dream” ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่ปรารถนาให้เกิดขึ้นในความเป็นจริง ตามทฤษฎีของซิกมุนด์ ฟรอยด์ “Lucid Dream” มักเกิดขึ้นในช่วงที่ร่างกายตกอยู่ในสภาวะหลับลึก และมักเกิดขึ้นในช่วงกลางถึงปลายของความฝัน บางคนรู้สึกตัวว่าอยู่ในสภาพ “Lucid Dream” ที่จริงแล้วอาจอยู่ในสภาวะหลายขั้นของการฝัน หรือเรียกว่า “ฝันซ้อนฝัน”

ผู้ที่ฝันลักษณะนี้ อาจรู้ว่า เรื่องราว เหตุการณ์ ผู้คน และสิ่งที่พบเจออยู่นั้น ไม่ใช่ความเป็นจริงแต่เป็นความฝัน และในขั้นสูงสุดของ “Lucid Dream” ผู้ฝันอาจสามารถควบคุมหรือเนรมิตความฝันนั้นให้ เป็นตามที่ต้องการได้

ปัจจุบัน “Lucid Dream” ได้ถูกวิเคราะห์อย่างจริงจัง โดยริเริ่มจากที่นักจิตวิทยาอเมริกันที่ชื่อ “สตีเฟน ลาเบอร์ก” (Stephen LaBerge) ที่ได้ศึกษาและก่อตั้งสถาบัน “The Lucidity Institute” เพื่อ

ค้นคว้าและพัฒนาเทคนิคที่ช่วยบำบัดอาการป่วยไข้ทางจิตผ่านความฝัน หรือที่เรียกกันว่า “ฝันบำบัด” (Lucid Dream Therapy) ในเวลาต่อมา

เทคนิคในการฝึกฝันแบบ “Lucid Dream” ของลาเบิร์กคือ ต้องทำให้ปลอดโปร่ง สบาย และคอยบอกตัวเองว่าอยากฝันเรื่องอะไร แล้วจดจำไว้จนกระทั่งหลับ ผู้ที่มีปัญหาาก็ให้ตั้งจิตถึงวิธีแก้ไขปัญหา เมื่อพบวิธีแก้ไขปัญหาแล้ว ก็ให้จดจำวิธีแก้ปัญหานั้นไว้ ก็จะได้วิธีแก้ไขปัญหาตามที่ต้องการมา การฝึกฝันแบบ “Lucid Dream” เป็นการช่วยผ่อนคลายความวิตกกังวล ความกดดัน ความขัดแย้งในชีวิต ลดความเครียด รักษาอาการนอนไม่หลับ เดินละเมอ วิตกกังวล และยังช่วยให้สนุกสนานผ่อนคลาย

จากบททวนแนวคิดดังกล่าว สรุปได้ว่า ความฝันแบบ Lucid dream เป็นความฝันที่ผู้ฝันรับรู้ว่าเป็นตัวเองฝันอยู่ และสามารถจัดการเรื่องราวต่าง ๆ ในความฝันได้ด้วย อีกทั้งการฝึกฝันวิธีการฝันแบบ Lucid dream จะช่วยผ่อนคลายความเครียดได้

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับข้อกัณฑ์วัฒนธรรมญี่ปุ่น

ชนัญ วงษ์วิภาค (2560) ได้อธิบายถึงความเป็นพวกพ้องอย่างญี่ปุ่นว่าชาวญี่ปุ่นเน้นการให้ความสำคัญกับกลุ่มทุก ๆ กลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ โดยเฉพาะกลุ่มในวัยเรียน และกลุ่มในวัยทำงาน บางที่การที่อัตราอาชญากรรมในประเทศญี่ปุ่นมีไม่มากก็อาจจะเนื่องมาจากความสำคัญของกลุ่มในสังคมญี่ปุ่น และความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะไม่นำความเสื่อมเสียมาสู่กลุ่ม ทั้งนี้อาจเห็นได้จากระบบการศึกษา โครงสร้างของการจัดระเบียบธุรกิจการงานและระบบการเมือง ณ ที่ระดับโรงเรียนนั้น เด็ก ๆ จะเป็นสมาชิกของชั้นเรียน ญี่ปุ่นจัดระดับการศึกษาจากประถมต้นใช้เวลา 6 ปี, มัธยมต้น 3 ปี, มัธยมปลาย 3 ปี และระดับมหาวิทยาลัย 4 ปี ระดับประถมต้นห้องเรียนหนึ่ง ๆ จะมีนักเรียน 30 ถึง 40 คน ในชั้นเรียนจะแบ่งออกเป็นทีมต่าง ๆ เพื่อทำกิจกรรมหลากหลาย เด็ก ๆ จะได้ศึกษาเล่าเรียนวิชาพื้นฐานทั่วไปเหมือนเช่นที่มีการเรียนการสอนในโรงเรียนระดับประถมต้นทั่วโลกแต่เด็กญี่ปุ่นยังได้เรียนศิลปะญี่ปุ่นแบบพื้นบ้าน เช่น กลอนไฮกุซึ่งเป็นรูปแบบของบทกวีที่พัฒนาขึ้นมาในดินแดนอาทิตย์อุทัยแห่งนี้เมื่อ 400 ปี ก่อน โรงเรียนหลายแห่งนอกจากจะไม่มีการเรียนการสอนวิชาการต่าง ๆ เหมือนโรงเรียนทั่ว ๆ ไปแล้ว ยังสอนภาษาอังกฤษควบคู่กันไปกับการให้เรียนรู้ และใช้เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารอย่างกว้าง ๆ อีกด้วย

ที่แล้วมาที่มีการแข่งขันกันอย่างมากเพื่อที่เข้าศึกษาในโรงเรียนที่มีชื่อเสียง ถ้าหากเรียนโรงเรียนของรัฐก็จะเรียนระดับประถม และระดับมัธยมที่โรงเรียนในตำบลละแวกบ้าน เด็ก ๆ จะสมัครเข้าสอบเพื่อกำหนดว่าโรงเรียนมัธยมปลายแห่งใดที่ตนจะเข้าไปเรียน เพราะโรงเรียนมัธยมปลายของรัฐจัดลำดับ

ตามผลคะแนนที่ได้จากการสอบ ถ้าหากจะศึกษาต่อในโรงเรียนเอกชน นักเรียนจะต้องสอบผ่านการคัดเลือกตามระดับที่สถานศึกษาแต่ละแห่งกำหนด (ทั้งระดับประถมมัธยมต้น และมัธยมปลาย) และหากสอบเข้าโรงเรียนเอกชนได้ก็มีโอกาสศึกษาต่อระดับมหาวิทยาลัย เพราะโรงเรียนเอกชนส่วนใหญ่เข้าเป็นเครือข่ายเดียวกับมหาวิทยาลัย

คนญี่ปุ่นต่างตระหนักดีว่าบุคคลจะได้รับความปลอดภัย ได้รับการยอมรับ และได้รับความรักจากกลุ่ม เด็ก ๆ ส่วนใหญ่จึงแสดงความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มอยู่เสมอ ชีวิตจะแย่มากหากไม่มีหมู่ ไม่มีพวกพ้อง และก็จะตกเป็นเบี้ยล่างให้คนอื่น ๆ กลั่นแกล้ง และค่อนข้างอย่างเลือดเย็น และสถานการณ์เช่นนั้นก็นำไปสู่ความตายซึ่งปรากฏอยู่หลายราย มีรายงานว่า การเสียชีวิตในลักษณะดังกล่าวมีอัตราเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ถ้าหากนักเรียนรายนั้นมีเพื่อนอยู่ พวกเพื่อน ๆ ก็จะรีบตีตัวจากทันที เพราะกลัวการถูกตัดขาดออกไปจากกลุ่มซึ่งเป็นชะตากรรมที่เลวร้ายที่สุดที่อาจเกิดขึ้นได้กับทั้งเด็กและหรือผู้ใหญ่ และแม้ว่าซาตาฮารุโอะ โอะห์ นักเบสบอลผู้โด่งดังชาวญี่ปุ่นจะสร้างชื่อเสียงให้กับญี่ปุ่นเป็นอย่างมาก แต่เพราะเขามีพ่อเป็นคนจีนจึงถูกรังเกียจในสนามเด็กเล่นของโรงเรียน เพราะมีบรรพบุรุษเป็นคนต่างด้าว

การได้รับการยอมรับเป็นสมาชิกของกลุ่มมีความสำคัญมากในสถานศึกษาทุกระดับ โดยเฉพาะระดับวิทยาลัย และระดับมหาวิทยาลัย สถานศึกษาเช่นนี้จะเป็นสิ่งกำหนดอนาคต อาชีพที่บุคคลคาดหวัง เพราะนักธุรกิจชั้นนำส่วนใหญ่จะจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยดัง ๆ ระดับต้น ๆ สายสัมพันธ์กับเพื่อนพ้องระหว่างศึกษาในระดับวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยจึงสำคัญมากสำหรับชีวิตชาวญี่ปุ่น และตลอดชีวิตชาวญี่ปุ่นก็จะยังคงแสดงตนโยงใยกับมหาวิทยาลัยที่ตนสำเร็จการศึกษามา

ในประเทศญี่ปุ่นการมีงานทำหมายถึง การเป็นส่วนหนึ่งของนิติบุคคล ซึ่งผู้คนได้รับความภาคภูมิใจและได้รับความรู้สึกที่เป็นส่วนหนึ่งกับบางสิ่งบางอย่างที่มีความสำคัญ ศักดิ์ศรีของปัจเจกเชื่อมโยงตรงกับศักดิ์ศรีของผู้ว่าจ้างงาน เป็นที่ทราบกันดีว่าบริษัทได้รับประโยชน์จากลูกจ้างที่เป็นกลไกก่อให้เกิดผลกำไรของบริษัทและบริษัทที่ให้ความปลอดภัย และสวัสดิการแก่ปัจเจกลูกจ้าง หากถามคนญี่ปุ่นว่าเขาผู้นั้นทำงานอะไร ปกติผู้ถูกถามก็จะตอบว่าทำงานกับบริษัทนั้นบริษัทนี้ ผู้ตอบจะไม่บอกภาระหน้าที่ของตนในบริษัทนั้นเลย

ปกติคนงานญี่ปุ่นหรือผู้จัดการที่รู้สึกกับบริษัทหรือองค์กร (สถาบัน) อย่างมั่นคง และใช้คำว่า “เรา” กับบริษัทเสมอถือเป็นอดีตที่หลงเหลือมาจากระบบเจ้าขุนมูลนายของหมู่ซามูไร “บูชิโด” ที่นักรบซามูไรมีความจงรักภักดีต่อโชกุนหรือเจ้านาย และก็เป็นหน้าที่ของนายที่จะคอยดูแลผู้ใต้บังคับบัญชา

แม้ว่าในระยะหลังสงครามโลกธุรกิจอาจจะผันผวนไปตามกระแสปกติของโลกธุรกิจ อีกทั้งตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 บรรดาคนรุ่นหนุ่มจะตั้งธุรกิจลงทุนของตนเอง ความพยายามลงทุนเช่นนั้นเพิ่มขึ้นในขณะที่เศรษฐกิจโลกก็ยังคงกลายเป็นปรากฏการณ์สากลทั่วโลก แต่การแสดงความผูกพัน และความจงรักภักดีต่อบริษัทในประเทศญี่ปุ่นก็ยังคงแข่งขันต่อไป

โครงสร้างองค์กร และการกระจายงานในบริษัทญี่ปุ่นก็เน้นความสำคัญของกลุ่มเช่นกัน ปกติจะให้กลุ่มสำนักงานได้ทำงานหลากหลาย และก็ถือว่างานเหล่านั้นคือผลความพยายามของกลุ่ม โดยทั่วไปก็มักจะไม่มีการกำหนดหน้าที่การทำงานอย่างเป็นทางการแยกออกไปจากงานของกลุ่ม บางครั้งบริษัทก็จะให้รางวัลแก่กลุ่มสำนักงาน ไม่ได้ให้รางวัลเป็นรายบุคคล แม้กระทั่งการจัดแจงพื้นที่ทำงานก็เน้นด้านจิตใจร่วมกันของกลุ่ม กล่าวคือให้ผู้จัดการนั่งหน้า คนงานอยู่ในห้องที่จัดแบบห้องเรียน และทำงานเป็นกลุ่มย่อย ๆ กับผู้ดูแล หากเป็นการทำงานกลุ่มไม่ใหญ่ ทุกคนก็จะนั่งรอบโต๊ะ โดยมีสมาชิกกลุ่มที่อาวุโสกว่านั่งใกล้ผู้จัดการ โดยทั่วไปแล้วเป็นกฎหรือธรรมเนียมปฏิบัติของญี่ปุ่นที่จะไม่ให้ผู้จัดการมีสำนักงานส่วนตัว และผู้จัดการก็ดูเหมือนจะชอบการจัดการเช่นนั้น

สังคมญี่ปุ่นก็เหมือน ๆ กับประเทศอื่น ๆ ที่จะมีกลุ่มต่าง ๆ มากมายเช่นกลุ่มแม่บ้าน กลุ่มเยาวชน สมาคมสตรี สมาคมครูและผู้ปกครอง และกลุ่มที่นิยมงานอดิเรกอย่างใดอย่างหนึ่ง ฯลฯ ในประเทศญี่ปุ่นการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในลักษณะกลุ่มมีแนวโน้มว่าจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เห็นได้จากตัวอย่างการแต่งกายชุดเสื้อผ้าลักษณะเครื่องแบบ และการมีพฤติกรรมแบบเดียวกันที่ดูราวกับว่าเป็นคนคนเดียวกัน

ตามที่มีการเปิดเผยภายหลังแผ่นดินไหว และสึนามิที่ผ่านมา ชาวญี่ปุ่นยิ่งสะท้อนความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งหรือแสดงออกซึ่งสำนึกความเป็นผู้คนในชุมชนอย่างเด่นชัด ระหว่างเกิดเหตุภัยธรรมชาติดังกล่าวผู้คนจะขนของมาไว้บนถนนมากกว่าปล่อยเก็บไว้ในบ้านซึ่งอาจจะถูกคลื่นพัดพาไปหรือข้าวของเสียหายเพราะแผ่นดินไหว ผู้คนต่างเชื่อใจเพื่อนบ้านที่จะเป็นหูเป็นตาให้กันและกัน ในปี ค.ศ.2011 สือระดับโลกประหลาดใจที่พบว่าไม่เคยปรากฏว่ามีการปล้น ลักขโมยข้าวของอันใดเลยในตอนที่เกิดคลื่นหลังจากแผ่นดินไหวและสึนามิ ซึ่งทำให้คนไร้ที่อยู่อาศัยนับแสนท่ามกลางความจนยาก

ในหมู่ชาวญี่ปุ่นปัจเจกจะมีความสำคัญก็ต่อเมื่อได้แสดงถึงกลุ่มที่คนเป็นสมาชิก หากปัจเจกไม่เห็นด้วยกับใครคนใดคนหนึ่งก็จะไม่กระทำการอันใดตามใจตน เพราะปัจเจกตระหนักดีว่าผลประโยชน์ทั้งหมดของกลุ่มต้องมาก่อน ความต้องการจำเป็นของปัจเจก ความร่วมมือ ความมีเหตุผล และความเข้าใจคนอื่นเหล่านี้คือคุณธรรมที่จะได้รับการชื่นชมที่สุดในปัจเจก ความสมดุกลมกลืนเป็นสิ่งที่ต่าง

ต้องแสวงหา และความขัดแย้งเป็นเรื่องที่ต้องหลีกเลี่ยงโดยแท้ หากเป็นไปได้ตัวอย่างต่อไปนี่คือข้อเท็จจริง ยืนยันว่าปัจเจกมีความรับผิดชอบต่อกันอย่างไร ครูชาวอเมริกันรายหนึ่งสอนอยู่ในประเทศญี่ปุ่น และต้องรับผิดชอบการเดินทางไปทัศนศึกษาของนักเรียนญี่ปุ่นระดับ 8 ที่กรุงโตเกียว ครูชาวญี่ปุ่นรายหนึ่งได้แจ้งแก่ครูชาวอเมริกันท่านนั้นว่านักเรียนจำเป็นจะต้องนั่งในหอประชุมของโรงเรียนเป็นเวลา 1 ชั่วโมง ตอนกลับมาจากทัศนศึกษาครูชาวอเมริกันสงสัย เลยถามว่าทำไมต้องเป็นเช่นนั้น ก็ได้รับคำตอบว่าตอนเข้าก่อนออกเดินทางไปทัศนศึกษาจะมีการประชุมนักเรียนก่อนแต่บังเอิญนักเรียนในกลุ่มรายหนึ่งมาสาย 10 นาทีไม่ทันประชุม ฉะนั้นจึงต้องโดนลงโทษทั้งกลุ่มโดยให้นั่งที่หอประชุมเป็นเวลา 1 ชั่วโมงหลังจากกลับจากโตเกียว อีกตัวอย่างหนึ่งเกิดขึ้นเมื่อบริษัทโตโยต้าเกิดวิกฤตต้องเรียกคืนรถยนต์จำนวนนับพันคัน เพราะพบว่าที่เหยียบให้ก๊าซเดินนั้นเกิดบกพร่อง ตอนแรกประธานบริษัทที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าแก้ไข ปัญหาช้าแต่ความเป็นจริงกลับปรากฏว่าระหว่างที่เกิดปัญหาข้างต้นทางบริษัทไม่ได้ปลดคนงานออกจากงานเลย แม้ระหว่างช่วงเศรษฐกิจถดถอยแต่บริษัทกลับเน้นการฝึกฝนคนงานของตนให้แก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้นำแนวหน้ารับผิดชอบในความผิดพลาดของตนและขออภัยอย่างมากมาต่อประชาชน ผู้จัดการใหญ่ยังได้พิสูจน์ต่อหน้าสภาพรรคองเกรสของสหรัฐอเมริกา ตัวแทนจำหน่ายให้บริการแก่ลูกค้าด้วยความห่วงใย และวิเศษอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน ผลก็คือในปี ค.ศ. 2010 โตโยต้าได้กลายเป็นบริษัทรถยนต์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก และการขายก็ขายออกได้มากกว่าตอนช่วงวิกฤตที่เรียกคืนคัน

จากการทบทวนเอกสารดังกล่าวทำให้ทราบว่า วัฒนธรรมญี่ปุ่นมีความเป็นพวกพ้องสูง เพราะชาวญี่ปุ่นจะมีกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ เช่น กลุ่มที่โรงเรียน กลุ่มที่ทำงาน ซึ่งคนญี่ปุ่นให้ความสำคัญกับการอยู่รวมเป็นกลุ่มนี้ และไม่ต้องการนำความเดือดร้อน ความเสื่อมเสียมายังกลุ่มด้วย ทั้งนี้กลุ่มวัยเรียนอาจมีพื้นฐานมาจากการจัดกลุ่มทำกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียน และการสอบเข้าเรียนของญี่ปุ่นมีการแข่งขันสูง เพราะโรงเรียนมัธยมปลายของรัฐจัดลำดับตามผลคะแนนที่ได้ทดสอบได้ ถ้าหากสอบเข้าโรงเรียนเอกชนได้ก็จะมีโอกาสเรียนต่อมหาวิทยาลัยได้ และการได้รับการยอมรับจากกลุ่มวัยเรียนมีสถานศึกษาเป็นตัวกำหนด เพราะนักธุรกิจแนวหน้าส่วนใหญ่จบจากมหาวิทยาลัยดังระดับต้น ๆ ของญี่ปุ่น ส่วนกลุ่มวัยการทำงาน การได้รับการยอมรับคือการมีงานทำ อีกทั้งวัฒนธรรมในองค์กรของคนญี่ปุ่นจะมีความเป็นพวกพ้องสูงเช่นเดียวกัน พนักงานจะทำหน้าที่ตามกลุ่มของตัวเอง ไม่ก้าวร้าวกัน นอกจากนี้ยังมีกลุ่มต่าง ๆ อย่างกลุ่มแม่บ้าน สมาคม กลุ่มเยาวชน ฯลฯ ที่จะมีพฤติกรรม และการแต่งกายแบบเดียวกัน รวมถึง

สังคมญี่ปุ่นก็มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับสังคม มิฉะนั้นจะต้องรับผิดชอบร่วมกัน และยังคงคำนึงถึงผลประโยชน์ส่วนรวมของกลุ่มโดยหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาภาพยนตร์

2.3.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika”

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “Paprika” มีชื่อภาษาไทยว่า “ปาปริก้า ลบแผนจารกรรมคนล่าฝัน” โดยสร้างมาจากนิยายของยาสุทากะ ทสึทสึอิ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2536 โดยมีเนื้อหากลุ่มนักวิทยาศาสตร์ซึ่งคิดค้นเครื่องมือควบคุมความฝันที่เรียกว่า “ดีซีมินิ” ดีซีมินิทำงานในขณะที่ผู้ป่วยกำลังหลับฝัน เครื่องมือนี้จะเปิดประตูให้ผู้บำบัดมีโอกาสเข้าไปร่วมอยู่ในความฝันนั้น ๆ เพื่อนำพาความคิดที่หลงทางกลับคืนมาสู่ภาวะปกติ

ดีซีมินิเป็นนวัตกรรมใหม่ทางการแพทย์ที่เข้าถึงต้นตอปัญหาของมนุษย์ที่ไม่ใช่แค่การผ่าตัดเนื้อหนังของร่างกาย หากแต่เป็นการผ่านเข้าไปถึงอาณาจักรแห่งจิตเพื่อสำรวจและวินิจฉัยขจัดปัญหาก่อนที่จะคลี่คลายเงื่อนไขเหล่านั้นออกด้วยความเข้าใจในที่สุด

ผู้บำบัดใช้ชื่อในโลกแห่งความฝันว่า “ปาปริก้า” สะท้อนภาพออกมาเป็นหญิงสาวตาโตผมแดงผู้สดใสร่าเริง และเข้าใจปัญหาของเพื่อนมนุษย์อย่างลึกซึ้ง ทว่าในโลกแห่งความจริงภาพลักษณ์ของเธอกลับเป็นไปในทางตรงกันข้ามภายใต้ชื่อว่า “ชิบะ” ด้วยความเงิบขริมและเคร่งเครียดอยู่ตลอดเวลาจนเห็นได้ชัดว่าเธอควบคุมตัวเองจนอาจเข้าขั้นที่เรียกว่าเก็บกด แต่ถึงกระนั้นชิบะก็มีโอกาสได้ปลดปล่อยจิตใจเป็นอิสระอยู่เสมอเมื่อยามที่ต้องเข้าไปในโลกแห่งความฝันของผู้อื่นเพื่อช่วยเหลือเขาผู้นั้น (เมื่อเข้าไปในโลกแห่งความฝันเธอจะกลายเป็น “Paprika” ผู้ร่าเริง)

การเข้าไปในความฝันของผู้อื่นคล้ายกับเป็นการเข้าไปในโลกที่มีเจ้าของความฝันนั้นเป็นเจ้าอาณาจักร ผู้บำบัดต้องหาทางแก้ไขสภาพจิตของผู้ป่วยแต่ละคนให้ได้ ซึ่งส่วนใหญ่ล้วนแต่เป็นปมมาจากอดีต จิตใต้สำนึกเหล่านี้มักปรากฏตัวออกมาเพื่อทวงถามการระลึกถึงหรือไม่ก็เป็นการเรียกร้องอะไรบางอย่างให้สติในโลกแห่งความจริงได้เหลียวมอง และให้ความสำคัญกับมันบ้างตามความสมควร

เรื่องราวเริ่มต้นจากตำรวจใหญ่ชื่อ “โคนากาวา” มีอาการฝันเรื่องเดิม ๆ อยู่ตลอดถึงเหตุการณ์ฆาตกรรมที่ยังหาตัวคนร้ายไม่ได้ สาวน้อยปาปริก้า จึงรับผิดชอบในการสืบหาต้นตอของความฝันในครั้งนี้ แต่ก่อนที่ปัญหานี้จะได้รับการสะสาง ดีซีมินิได้เกิดหายไป

หากดีซิมินิถูกใช้โดยคนชั่วมันก็จะกลายเป็นเครื่องมือควบคุมความคิดของคนอื่น การควบคุมที่อาจแผ่ขยายกลายเป็นการล้างสมอง และควบคุมโลกทั้งใบได้ในที่สุด หายนะอันใหญ่หลวงนี้อาจเกิดขึ้น หากยังตามหาตัวคนร้ายที่ซิมิโมยดีซิมินิไม่พบ

“Paprika” เล่าเรื่องระหว่างความฝันตัดสลับกับความจริงที่บางครั้งมีลักษณะเป็นฝันซ้อนฝัน (หมายถึงตื่นจากความฝันแล้วแต่ยังคงอยู่ในความฝันอีกระดับหนึ่ง)

“Paprika” กล่าวถึงพลังความฝันที่มีอยู่ในตัวมนุษย์เราทุกคนเป็นความปรารถนาบริสุทธิ์ที่เมื่อเริ่มหลุดออกจากจิตสำนึกเข้าสู่จิตใต้สำนึก ภาพฝันก็จะออกมาโลดแล่นอย่างอิสระคล้ายเป็นตัวเราอีกคนหนึ่งที่มิเสรีกว่า และมีความสุขมากกว่าตัวตนเมื่อยามตื่น แต่ตราบใดก็ตามที่ลืมนอน ความฝันนั้นก็จะหายไปในโลกแห่งความจริงประหนึ่งว่าไม่เคยมีตัวตนอยู่เลย จึงไม่แปลกที่มนุษย์จะแบ่งร่างกลายเป็นบุคคลสองบุคลิกที่คนหนึ่งอาศัยอยู่ในความฝัน และอีกคนหนึ่งนั้นอาศัยอยู่ในโลกความจริง

เมื่อความฝันถูกควบคุมมากเกินไป กระแสจิตที่อัดอั้นนั้นย่อมทะลักออกมาแปดเปื้อน และปะปนอยู่ในโลกแห่งความจริงภายนอก และนี่คือสิ่งที่ซาโตชิคอนกำลังบอกว่ามนุษย์ในปัจจุบันเก็บสะสมความฝันที่ไม่อาจปลดปล่อยออกมาได้เอาไว้มากมายมหาศาล และพฤติกรรมเหล่านี้เป็นต้นเหตุของอาการทางจิตที่ติดตามหลอกหลอนอยู่ในความฝัน

“Paprika” มีตัวร้ายเป็นผู้พิทักษ์ธรรมชาติ ที่ต่อต้านการใช้ดีซิมินิในการบำบัดรักษาผู้ป่วย การต่อต้านนวัตกรรมนี้เป็นไปอย่างรุนแรงด้วยข้ออ้างว่ามันคือเครื่องมือในการคุกคามอาณาจักรแห่งความฝัน อันศักดิ์สิทธิ์ของมนุษย์ หากแต่การต่อต้านชนิดหัวชนฝาที่มีต่อเทคโนโลยีใหม่ชนิดนี้ก็ได้กลายเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการคุกคามและควบคุมที่ไม่ต่างไปจากระบบเผด็จการณัฐรักษานิยม การควบคุมที่ปิดกั้นจินตนาการของนักคิดจึงเป็นอีกหนึ่งอุปสรรคที่สังคมแห่งเสรีจำต้องเรียกร้องการปลดปล่อย

ฉากที่เรียกได้ว่าเป็นหัวใจของ “Paprika” คือขบวนพาเหรดที่รวบรวมความฝันของมนุษยชาติทุกเผ่าพันธุ์ ทุกศาสนาซึ่งกำลังเดินไปที่ไหนซักแห่ง ไม่สามารถระบุจุดหมายปลายทางได้

ในตอนท้ายสุดปมปัญหาของนายตำรวจคลั่งคลายออก ความฝันซ้ำ ๆ ในทุกครั้ง มันคือฉากต่าง ๆ ในหนังที่เขาเคยดู “Paprika” เผยให้เห็นถึงปมในใจของเขาว่ามีเหตุมาจากการละทิ้งความฝันที่จะเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องราวในหนังสั้นที่นายตำรวจเคยทำค้างไว้ตอนยังหนุ่ม ได้เรียกร้องตอนจบจากเขาอยู่ตลอดเวลา ประกอบกับเหตุการณ์ฆาตกรรมในความฝันที่เฉลยออกมาแล้วว่าเป็นการยิงตัวตายของนายตำรวจผู้นั้นเองฆาตกรคือตัวเขา และเหยื่อที่ตายไปก็คือตัวเขาอีกเช่นกัน ความจริงในอาชีพตำรวจ

ของเขากำลังฆ่าความฝันในโลกภาพยนตร์ความฝันเมื่อครั้งอดีต เพราะการปฏิเสธของเจ้าตัวในปัจจุบันว่าเขาไม่ใช่คนที่ชอบการดูหนัง เมื่อทางเลือกของชีวิตกลับสวนทางกันเองภายในคนคนเดียว วิธีเดียวที่จะเยียวยาได้คือการประนีประนอม

“เป็นตำรวจแล้วอย่าลืมเรื่องราวของนิยายสืบสวนละ” เสียงของความฝันกล่าวอำลาเพื่อให้ความจริงได้ก้าวเดินต่อไปในทางที่ได้เลือกแล้ว นายตำรวจไม่จำเป็นต้องทิ้งอาชีพเดิมเพื่อมาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ดังที่เคยฝัน เพียงแค่เขาแวะเข้าไปดูหนังในฐานะของกิจกรรมยามว่างบ้างเป็นครั้งคราวแค่นี้ ความฝันในอดีตก็สุดแสนจะยินดี

2.3.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่อง “Inception”

วิกิพีเดีย (2561) ได้อธิบายว่า “Inception” (ภาษาไทย:จิตพิฆาตโลก) เป็นภาพยนตร์อเมริกันปี พ.ศ.2553 แนวนวนิยายวิทยาศาสตร์-แอ็กชัน เขียนบทอำนวยการสร้างและกำกับโดยคริสโตเฟอร์ โนแลน นำแสดงโดยลีโอนาร์โด ดิคาปริโอ, เคน วะตะนะเบะ, โจเซฟกอร์ดอน-เลวิตต์, เอลเลน เพจ, มาริยง กอติยาร์ และคิลเลียน เมอร์ฟี ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากภาวะที่คนเราสามารถที่จะรู้สึกตัว และตระหนักได้ว่าตนเองนั้นอยู่ในความฝันโดยมีเนื้อเรื่องดังนี้ ดอมคือชายผู้ก่อตั้งทีมจารกรรมความคิดเขาและทีมงานจะเจาะเข้าไปในจิตใจของเป้าหมายผ่านทางการแฮ็คความฝันเพื่อดึงเอาข้อมูลลับที่เป้าหมายเก็บงำไว้ในจิตใต้สำนึกออกมาตามคำสั่งของผู้ว่าจ้างซึ่งโดยมากแล้วจะเป็นการล้างความลับทางธุรกิจเป้าหมายรายล่าสุดของคอบบ์ และทีมงานคือไซโตะนักธุรกิจชาวญี่ปุ่น คอบบ์ทำการล้างข้อมูลของไซโตะผ่านทางความฝันซ้อนฝันซึ่งจบลงด้วยความล้มเหลวแต่ไซโตะกลับยื่นข้อเสนอว่าจ้างทีมของคอบบ์ให้ทำการ “อินเซพชั่น” ข้อมูลลงในจิตของเป้าหมายแทน อินเซพชั่นคือกระบวนการที่ตรงข้ามกับการล้างข้อมูลโดยแทนที่จะล้างลึกไปถึงข้อมูลที่เป้าหมายเก็บซ่อนไว้กลับกลายเป็นการนำเอาข้อมูลที่ต้องการลงไปเก็บไว้ในที่ซ่อนของเป้าหมายแทนเริ่มแรก คอบบ์ปฏิเสธเนื่องจากเป็นกระบวนการที่ยากมากแต่ไซโตะก็ให้ข้อตอบแทนเป็นการล้มล้างความผิดที่คอบบ์เคยฆาตกรรมภรรยาตนเองในอดีต และจะได้สิทธิ์กลับเข้าสู่สหรัฐอเมริกา คอบบ์จึงตกลง และเริ่มต้นวางแผนการทำงานทันที

ปฏิบัติการอินเซพชั่นครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อปลุกฝังความคิดให้กับโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ ทายาทกิจการด้านพลังงานของมอริส ฟิชเชอร์ซึ่งกำลังจะเสียชีวิตจากโรคร้าย หากโรเบิร์ตได้ขึ้นครองกิจการต่อไปจะทำให้ธุรกิจของไซโตะต้องสั่นคลอน คอบบ์จึงวางแผนว่าจะปลุกฝังความคิดที่ว่า “พ่อของฉัน (โรเบิร์ต) ไม่ต้องการให้ฉันอาศัยรอยเท้าของเขาในแวดวงธุรกิจ” ลงไป ในปฏิบัติการนี้ต้องการทีมงาน

ตำแหน่งต่าง ๆ เริ่มจากอาร์เธอร์ในตำแหน่งคนขี่เป่า และเป็นผู้ประสานงานระหว่างสมาชิกแต่ละคนในตำแหน่งนักปลอมแปลงผู้สามารถแปลงโฉมตัวเองเป็นใครก็ได้ในความฝันเพื่อหลอกล่อเป่าหมายมาสู่แผน ที่วางไว้, ยูซุฟในตำแหน่งนักเคมีผู้ปรุงยาที่จะทำให้หลับลึกลงไปในระยะเวลาดำเนินการที่ต้องการ และสุดท้ายคือแอเรียดเนในตำแหน่งสถาปนิกผู้ออกแบบเส้นทางสภาพแวดล้อมในความฝัน

ในขั้นตอนการวางแผนนี้คอบบี้ได้สอนให้แอเรียดเนรู้จักกับโครงสร้างของความฝัน และคุณสมบัติของความฝัน คอบบี้ยังได้สอนให้แอเรียดเนรู้จักการใช้ “โทเทม” ซึ่งเป็นวัตถุชิ้นเล็ก ๆ ที่บ่งบอกว่าอยู่ในโลก ความฝัน หรือโลกความจริง ระหว่างนี้เองแอเรียดเนได้ค้นพบความลับในอดีตของคอบบี้ว่าเขาเคยกระทำการอันเขพช่นมาก่อนโดยกระทำกับมอล (ภรรยาของเขา) เป็นเหตุให้มอลฆ่าตัวตายแต่ด้วยเหตุผลบางประการกลับกลายเป็นว่าคอบบี้ถูกตั้งข้อหาฆาตกรรมภรรยาตนเอง และต้องหลบหนีออกนอกประเทศจนไม่ได้เจอหน้าลูก ๆ ทั้งสองอีกต่อไป ความรู้สึกผิดที่คอบบี้มีต่อมอลทำให้จิตใจสำนึกของเขาสร้างตัวตนของมอลขึ้นมาทุกครั้งที่เขาหวนระลึกถึงเธอในความฝัน ในจิตใจสำนึกนี้มอลจะคอยขัดขวางทุกการกระทำของคอบบี้

ปฏิบัติการเริ่มต้นเมื่อทุกคนอยู่ในเที่ยวบินคอบบี้วางยาพิชเซอร์รี่ให้หลับไป และเข้าร่วมฝันชั้นแรก ซึ่งเป็นฝันของยูซุฟนักเคมี ฝันชั้นนี้มีฝันตกตลอดเวลาทำให้พิชเซอร์รี่ต้องเรียกกรณแท็กซี่ และจะถูกทีมของคอบบี้ลักพาตัวไปเรียกค่าไถ่โดยอิมส์ (นักปลอมแปลง) จะแปลงโฉมเป็นปีเตอร์ บราวน์ ings ลุงของพิชเซอร์รี่ ซึ่งจะถูกจับตัวมาพร้อมกัน และจะเป็นคนบอกให้พิชเซอร์รี่ตระหนักถึงความต้องการที่แท้จริงของพิชเซอร์รี่ผู้เป็นพ่อซึ่งซ่อนอยู่ในตู้เซฟ และพิชเซอร์รี่คนลูกจะต้องนิกรหัสตู้เซฟให้ห้ออกให้ได้

แต่ปรากฏว่าพิชเซอร์รี่เคยรับการฝึกป้องกันจิตใจตนเองจากการจารกรรมซึ่งจะทำให้จิตใจสำนึกสร้างทหารขึ้นมาโจมตีผู้ที่บุกรุกเข้ามาในจิตใจของเขา ระหว่างการปะทะกันนี้เอง ไฮโดระถูกยิงเข้าที่หน้าอกและกำลังจะตาย ปกติแล้วผู้ที่ตายในความฝันจะตื่นขึ้นทันทีแต่หากอยู่ในสภาพหลับลึก (เช่นทีมงานของคอบบี้ที่ใช้สารเคมีช่วย) ก็จะตกไปสู่ “ลิมโบ” เศษซากความฝันที่อยู่ลึกที่สุดและจะไม่ตื่นขึ้นอีกหลายปีในความฝัน (ซึ่งเวลาของฝันชั้นที่อยู่ลึกลงไปจะทวีคูณขึ้นจากฝันชั้นก่อนหน้า) ผลคือแม้เวลาในโลกจริงจะผ่านไปแค่ห้านาทีแต่กับผู้ที่อยู่ในลิมโบมันคือช่วงเวลาหลายสิบปีเมื่อตื่นขึ้นมา ก็จะจำอะไรไม่ได้อีกต่อไป

เมื่อพิชเซอร์รี่นิกรหัสไม่ออกทีมงานจึงให้พิชเซอร์รี่กลับเข้าสู่ฝันชั้นที่ลึกเข้าไปอีก ซึ่งจะนำพาจิตใจของเขาเข้าไปใกล้จิตใจสำนึกมากขึ้นในฝันชั้นที่สองนี้เป็นฝันในโรงแรมของอาร์เธอร์ (คนขี่เป่า) ซึ่งเวลาจะเดินไปช้ากว่าฝันชั้นก่อนหน้า บาดแผลของไฮโดระจะทรุดลงช้ากว่า ในฝันชั้นนี้ทีมงานจะหลอกให้พิชเซอร์รี่

คิดว่าปีเตอร์วางแผนจับตัวเรียกค่าไถ่เอง เพื่อจะยึดอาณาจักรธุรกิจพันล้านมาจากฟิชเชอร์ แต่ปีเตอร์ปฏิเสธว่าจริง ๆ แล้วเขาอยากให้ฟิชเชอร์คิดให้ออกว่าแท้จริงแล้วพ่อเขาฟิชเชอร์ต้องการอะไรแน่จากประโยชน์สุดท้ายก่อนตายที่บอกว่า “ฉันผิดหวังในตัวแก (โรเบิร์ต) จริง ๆ ” วิธีจะคิดให้ออกก็คือต้องลงไปในพื้นที่ชั้นลึกกว่านี้อีก ทีมงานหลอกฟิชเชอร์ว่าฝันชั้นต่อไปเป็นของปีเตอร์แล้วทำให้ฟิชเชอร์หลับไปก่อน แต่ความจริงแล้วฝันชั้นที่สามเป็นของเขาเอง

ในฝันชั้นที่สามเป็นโลกหิมะของอิมส์ ในฝันชั้นนี้ทหารป้องกันจิตของฟิชเชอร์จะร้ายกาจขึ้นโดยออกมาไล่ตามทีมงานของคอบบ์ตั้งแต่เริ่ม สมาชิกทุกคนบุกทะลวงเข้าไปในฐานทัพกลางหิมะที่ซึ่งตู้เซฟเก็บความลับของฟิชเชอร์ตั้งอยู่ เมื่อฟิชเชอร์บุกเข้าไปได้แล้วจิตสำนึกของมอลได้ปรากฏตัวขึ้น และสั่งหารฟิชเชอร์ทำให้เขาตกลงไปอยู่ระหว่างชั้นลิโมบ หากไม่ช่วยเหลือออกมาจะต้องติดอยู่ในนั้นตลอดไป ระหว่างนี้เองบาดแผลของไซโตะก็ลามเข้ามาถึงฝันชั้นนี้ทำให้ไซโตะเสียชีวิตไปอยู่ที่ลิโมบแล้ว คอบบ์และแอเรียดเนจิงตัดสินใจลงไปตามตัวฟิชเชอร์ในฝันชั้นลึกขึ้นไปอีกของคอบบ์ และได้ทราบอดีตที่แท้จริงของคอบบ์ว่าเขาทำให้มอลสับสนว่าโลกความฝันคือ โลกจริง แต่โลกจริงคือ โลกความฝัน จนมอลฆ่าตัวตายและป้ายความผิดให้คอบบ์เพื่อให้คอบบ์ตายตามไปด้วยกัน

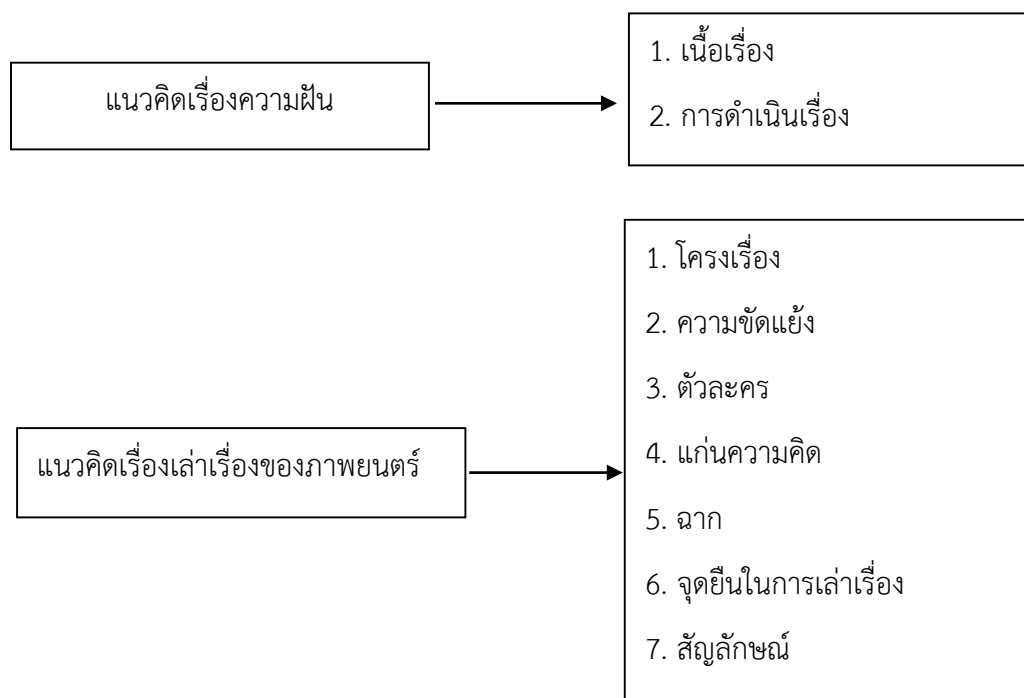
คอบบ์พบตัวฟิชเชอร์ และบอกให้แอเรียดเนจิงกลับออกมาโดยการ “ปลุก” นั่นคือตกจากที่สูงเพื่อให้ตื่นขึ้นโดยเขาจะอยู่กับมอลเพื่อให้ความรู้สึกผิดที่ผ่านมามีหายไป และเข้าไปลิโมบเพื่อตามหาตัวไซโตะ แอเรียดเนจิงพาฟิชเชอร์กลับออกมาได้ และพาเข้าไปในตู้เซฟเพื่อตระหนักว่าพ่อของฟิชเชอร์รักเขามาตลอด และไม่ต้องการให้เขาใช้รอยเท้าของพ่อในการดำเนินธุรกิจอีกต่อไป ปฏิบัติการอินเซพชั่นจึงประสบความสำเร็จทีมงานทำการ “ปลุก” ต่อเนื่องในฝันแต่ละชั้น และตื่นขึ้นมาในที่สุด ทั้งคอบบ์ให้ตามหาไซโตะในความฝันชั้นลิโมบต่อไป

เวลาในฝันผ่านไปหลายสิบปีในฝันชั้นลิโมบ ไซโตะกลายเป็นคนแก่ผู้หลงลืมทุกสิ่งจนกระทั่งคอบบ์ตามหาตัวจนเจอ และพากลับออกมาได้ ทุกคนตื่นขึ้นบนเครื่องบินอย่างปลอดภัย ฟิชเชอร์ประกาศลงจากธุรกิจพันล้านของตัวเอง และคอบบ์ก็ได้กลับบ้านที่สหรัฐอเมริกาอีกครั้ง เมื่อกลับถึงบ้านเขาลองหมุนลูกข้างโทเทมของตนดูเพื่อทดสอบว่าเป็นโลกฝันหรือโลกจริง แต่ก็ผละไปหลุก ๆ ของตนเองโดยไม่สนใจว่ามันจะหยุดหมุนหรือไม่

จากการการทบทวนเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สองเรื่อง ทำให้เห็นว่า ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีความคล้ายคลึงกันด้านเนื้อหา คือใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าไปยังโลกแห่งความฝัน เพื่อแก้ไขปัญหา

บางอย่าง ในระหว่างนั้นก็เกิดเหตุการณ์วุ่นวายจนเกิดความสับสนโลกความจริงและโลกความฝัน แต่ในที่สุดทั้งตัวละครเอก และตัวละครประกอบในเรื่องก็สามารถคลี่คลายปัญหา หรือปมในจิตใจได้

กรอบแนวความคิด



บทที่ 3

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative)

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีหลายวิธี คือ

3.1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องหรือลำดับเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาวิเคราะห์การเล่าเรื่องเสมอ การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเปิดเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

2.) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็มีลักษณะยุ่งยาก

3.) ภาวะวิกฤติ (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในภาวะที่ต้องตัดสินใจ

4.) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยและขจัดออกไป

5.) การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึง ความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดเชิงคติธรรมหรือปรัชญา

3.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งจะเป็นการผูกปมที่รวมเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน การทำความเข้าใจในส่วนนี้จะทำให้ทราบเรื่องราว และการดำเนินเรื่องที่กระจ่างยิ่งขึ้น ความขัดแย้งจำแนกได้เป็น 3 แบบ ดังนี้

1.) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์ สงคราม หรือการตามล่าด้วยความแค้นของตระกูล เป็นต้น

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำกรอย่างที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับความรับผิดชอบ และจิตสำนึก หรือความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

3.) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือการทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทาง มีเหตุผล และมีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวที่เดินเรื่องอย่างมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล จะทำให้เรื่องราวน่าเชื่อถือ

3.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครคือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา นิสัยใจคอ ตัวละครแต่ละตัวต้องมี 2 ส่วนประกอบเสมอคือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นพฤติกรรม ความคิดของตัวละคร (Conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงจนกว่าจะมีเหตุผลหรือเหตุการณ์ใดที่สำคัญเพียงพอในการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง สิ่งที่กำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษาและฐานะความเป็นอยู่ พฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร เช่น ตัวละครชื่อ กอร์ดอน เกรกซ์ ในภาพยนตร์เรื่อง Wallstreet (1987) เขามีความคิดว่าเงินคือพระเจ้า ดังนั้นพฤติกรรมของเขาเต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยมและทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง

3.4 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่ต้องผ่านการร้อยเรียงออกมาและนำเสนอและเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่องโดยจับเอาสิ่งสำคัญและสื่อออกมาให้เข้าถึงผู้ชม และผู้ชมเองสามารถเข้าใจได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ อาทิ ตัวละคร บทสนทนา หรือสัญลักษณ์พิเศษที่เข้ามามีส่วนสร้างความเข้าใจเรื่อง แก่นความคิดที่ได้รับความนิยม คือ ความดี ความชั่ว ความรัก หรือความเกลียด ส่วนของรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงลงไปจะผลักดันแก่นความคิดหลักในแนวทางที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบหรือเทคนิคอื่นๆ เช่น การแบ่งฝ่ายของฝ่ายดีและฝ่ายร้ายที่สะท้อนออกมาจากบทสนทนาและเนื้อเรื่องที่เรียกฝ่ายร้ายว่า ด้านมืด คือการหลงในด้านมืดหรือความชั่วร้ายที่มีอยู่ภายในตนเอง ซึ่งท้ายที่สุดแล้วก็ต้องพ่ายแพ้แก่ด้านสว่างหรือความดี

3.5 ฉาก (Scene)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่อง เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน ซึ่งจะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ที่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญ เพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง ฉากมีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการสร้างความหมายโดยไม่จำเป็นต้องเป็นมีบทสนทนาก็ได้ และมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่องเล่า จำแนกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

- 1.) ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ พุ่มหญ้า ลำธารหรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน
- 2.) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย
- 3.) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง
- 4.) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่
- 5.) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ยังสามารถแบ่งออกเป็นฉากภายในบ้านและฉากภายนอกบ้าน ซึ่งจะสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เล่า เช่น ถ้าเป็นฉากการผจญภัยก็จะเป็นฉากด้านนอก หากเป็นเรื่องของความรักหรือครอบครัว ฉากส่วนใหญ่จะอยู่ภายในบ้าน

3.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จุดยืนของการเล่าเรื่องจะมีมิติของอำนาจ (power) เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจการประกอบสร้างความหมายต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การมองเห็นเหตุการณ์การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอก โดยแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้คิดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้นจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม แบ่งได้เป็น 4 ประเภท คือ

- 1.) การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The first person narrator) คือการที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ข้อสังเกตคือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ มีข้อดีคือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียคือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลัก

จะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียมส่วนตัวของตัวละครไปด้วย การเล่าเรื่องแบบนี้พบได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์ประเภทนักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

2.) การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The third person narrator) คือการเล่าเรื่องถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Shawshanks Redemption* (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องโดยตลอดและเรื่องเล่าก็มีความเกี่ยวพันกับตัวผู้เล่าด้วยเพียงแต่ความสนใจทั้งหมดของเรื่องจะพุ่งไปที่ตัวละครหลักที่ผู้เล่ากำลังพูดถึง นั่นคือ ตัวพระเอกที่เป็นเพื่อนของผู้เล่า

3.) การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ แต่เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นเหมือนการสังเกตการณ์จากคนนอก โดยจะให้ผู้ชมทำการตัดสินใจและเลือกเชื่อในสิ่งที่ตนคิด ผู้สร้างจะใช้มุมมองที่ให้ความรู้สึกเหมือนจริง ไม่ใช้การปรุงแต่งหรือเทคนิคการตัดต่อที่หวือหวา เพื่อให้ความหมายที่เกิดมีความเป็นกลางมากที่สุด การเล่าเรื่องประเภทนี้พบบ่อยในภาพยนตร์สารคดีหรือภาพยนตร์แนวสมจริง (Realism)

4.) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพันข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถทำการสำรวจความคิดฝันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ขอบเขต มักจะปรากฏในภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์อิสระหรือภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอเชิงศิลปะ (Art Film) มากกว่าภาพยนตร์ในระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

3.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ และเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ โดยอาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ที่เป็นภาพในการสื่อความหมาย อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ การใช้สัญลักษณ์พิเศษนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น ซึ่งความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

บทที่ 4

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika และเรื่อง Inception

ในบทนี้ ผู้ศึกษาจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตามที่ได้ศึกษาจากแต่ละองค์ประกอบที่พบในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika และภาพยนตร์เรื่อง Inception มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้พูดถึงการใช้เทคโนโลยีจิตบำบัด (Psychotherapy) ที่สามารถอ่านคลื่นสมองของผู้ป่วย และสามารถมองเห็นความฝันของผู้ป่วยผ่านอุปกรณ์ที่ชื่อ “ดีซีมินิ” โดยดร.ชิบะ นักวิจัยและนักบำบัดของสถาบันวิจัยทางจิตเวช ได้ใช้เครื่องมือนี้เข้าไปในความฝันของผู้ป่วยเสมือนถอดจิตเข้าไปในความฝันของผู้ป่วย และพูดคุยกับผู้ป่วยเพื่อปลดล็อกปัญหาที่กอดอยู่ภายใต้จิตสำนึก โดยตั้งชื่อของจิตนั้นว่า “Paprika” แต่ได้เกิดปัญหาขึ้นเมื่อมีคนขโมยอุปกรณ์ DC Mini ใช้เครื่องมือนี้ครอบงำความฝันของผู้อื่น เกิดการแชร์ความฝันร่วมกันของผู้คนจำนวนมาก และโลกความฝันยังรวมเข้ากับโลกความจริง โดยยากที่จะหยุดยั้ง ดร.ชิบะ หรือ Paprika จึงต้องพยายามหยุดยั้งปัญหานี้

4.1.1 โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้พูดถึงการเข้าไปในโลกความฝันเพื่อแก้ปมปัญหาจิตใจของผู้ป่วย แต่ก็เกิดปัญหาที่มีคนโลภอยากเป็นผู้ครองโลกความฝัน และพยายามให้ความฝันกลืนกินความจริง ตัวเอกของเรื่องจึงต้องต่อสู้กับตัวร้าย และยังต้องปลดปล่อยความรู้สึกที่ถูกกดไว้ของตัวเอง จนในที่สุดก็ทำสำเร็จได้ โดยสามารถสรุปลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เหตุการณ์ที่ 1 คณะละครสัตว์กำลังแสดงอยู่ในโรงละคร มีตำรวจชื่อ “โคนากาวา” ผังตัวอยู่ในโรงละคร และพยายามจับผู้ร้ายที่อยู่ในโรงละคร แต่กลับถูกจับขังอยู่ในกรงบนเวที แล้วผู้ชมข้างล่างเวทีก็วิ่งมาหาเขา แต่ที่น่าแปลกใจคือผู้ชมที่วิ่งมา ทุกคนมีหน้าตาเหมือนเขา



รูปที่ 1 โคนากาวาถูกขังอยู่ในกรง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 2 มีเด็กผู้หญิงหน้าตาน่ารักชื่อว่า “ปาปริก้า” มาช่วยเขาไว้ จากนั้นโคนากาวากับปาปริก้าก็กลายเป็นดาราในภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ ทั้งเรื่องซาร์แทน หนังสือลับ และหนังรัก และตอนสุดท้ายกลายเป็นฉากที่โคนากาวาวิ่งไล่จับผู้ร้ายในโถงทางเดิน



รูปที่ 2 ผู้ร้ายโดนยิงล้มลงกับพื้น
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 3 โคนากาวาและปาปริก้าตื่นขึ้นมา ทำให้รู้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นความฝันของโคนากาวา และมีปาปริก้าเป็นคนที่เข้าไปในฝันของเขาด้วยเครื่องมือที่มีชื่อว่า “ดีซีมินิ” ทั้งสองนั่งดูภาพความฝันที่บันทึกไว้ผ่านคอมพิวเตอร์ และสงสัยว่าทำไมความฝันของโคนากาวาจึงเป็นแบบนี้



รูปที่ 3 ปาปริก้าถือเครื่องดีซีมินิ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 4 ปาปริก้าบอกลาโคนากาวาและให้นามบัตรทิ้ง เธอแวะตามทีต่างๆ ในเมือง แต่ดูเหมือนว่าทุกอย่างที่เธอก็ยังอยู่ในความฝัน เพราะเธอสามารถยืนบนถนนโดยที่รถวิ่งผ่านตัวเธอไปได้บ้าง เข้าไปอยู่ในบนจอคอมพิวเตอร์หรือภาพสกรีนบนเสื้อของคนอื่นบ้าง



รูปที่ 4 ปาปริก้าเข้าไปในจอคอมพิวเตอร์
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 5 ดร.ชิบะกำลังขับรถไปสถาบันวิจัยทางจิตเวชที่เธอทำงานอยู่ ทำให้รู้ว่าปาปริก้าเป็นจิตของดร.ชิบะ ที่อยู่ในโลกความฝัน เธอเป็นนักบำบัดจิตที่ใช้เครื่องดีซีมินิช่วยให้เข้าไปร่วมฝันกับผู้ป่วยเพื่อวิเคราะห์ความฝัน โดยเมื่ออยู่ในโลกความฝันเธอมีอีกตัวตนหนึ่งซึ่งก็คือปาปริก้า



รูปที่ 5 ดร.ชิบะขับรถไปสถาบันวิจัย
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 6 ดร.โทคิตะที่เป็นผู้ประดิษฐ์เครื่องดีซีมินิบอกกับดร.ชิบะว่าเครื่องดีซีมินิถูกขโมยไป ทั้งสองคนจึงไปปรึกษากับหัวหน้าชิมะ และพบปัญหาว่าคนที่ขโมยไปสามารถเชื่อมกับเครื่องบำบัดจิตได้ทุกที่ และเข้าไปในฝันของคนที่ใช้เครื่องดีซีมินิได้ตลอดเวลาด้วย



รูปที่ 6 คนในทีมปรึกษากันเรื่องเครื่องดีซีมินิถูกขโมยไป
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

2.) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

เหตุการณ์ที่ 1 ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยชื่อว่า “อินุอิ” ที่พิการไม่สามารถเดินได้ บอกดร.ชิบะ ดร.โทคิตะ และหัวหน้าชิมะว่าไม่ควรสร้างเครื่องดีซีมินิขึ้นมา แล้วจู่ ๆ หัวหน้าชิมะก็พุดจาประหลาด แล้ว วังกระโดดจากตึกไป



รูปที่ 7 หัวหน้าชิมะวังกะโดดลงจากตึก

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 2 ในความฝันของหัวหน้าชิมะมีขบวนพาเหรดที่มีกบเป่าปี่ เครื่องใช้ไฟฟ้า เฟอร์นิเจอร์ เทพีเสรีภาพ พระพุทธรูป เสือโทริอิ หุ่นยนต์ ไฟจรวดร่วมเดินอยู่ในขบวน และยังมีขบวน ตึกตึกลานานาชาติ ที่มีราชาตึกตังอยู่บนบัลลังก์ขนาดใหญ่ และหัวหน้าชิมะกลายเป็นแบบนี้เพราะว่าเขา ใช้เครื่องดีซีมินิรักษาคนไข้ ความฝันของคนไข้เลยแทรกเข้าไปจิตสำนึกของเขาโดยไม่รู้ตัว



รูปที่ 8 ขบวนพาเหรดประหลาดในฝันของหัวหน้าชิมะ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 3 ดร.ชิบะกับดร.โทคิตะ และผู้ช่วยโอซานาอิ ไปตามหาผู้ช่วยฮิมูโระที่บ้าน แล้วดร.ชิบะก็เจอตุ๊กตาดาวหนึ่งนำทางเธอไปยังสวนสนุก ในขณะที่เธอกำลังจะกระโดดข้ามรั้วไปหาตุ๊กตาที่อยู่อีกฝั่ง กลับกลายเป็นว่าที่จริงแล้วเธอกำลังจะกระโดดลงจากระเบียงห้อง แต่โอซานาอิมาช่วยไว้ได้ทัน จึงพบปัญหาว่าแม้ไม่ได้เชื่อมต่อดีซีมินิ หรือไม่ได้นอนหลับก็เชื่อมโยงกับโลกความฝันได้



รูปที่ 9 ดร.ชิบะเกือบตกจากระเบียง

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 4 ปาปริก้าเข้าไปช่วยหัวหน้าชิมะที่ติดอยู่ในโลกความฝัน แต่เจอฮิมูโระที่กลายเป็นตุ๊กตาเข้ามาขัดขวาง แต่สุดท้ายก็สามารถช่วยให้หัวหน้าฟื้นจากความฝันได้สำเร็จ ทำให้พวกเขาคิดว่าว่าฮิมูโระเป็นคนร้ายที่ขโมยดีซีมินิไป



รูปที่ 10 ตุ๊กตาฮิมูโระขัดขวางปาปริก้า

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 5 ผู้อำนวยการสั่งระงับการใช้งานดีซีมินิเพราะมีนักวิจัยบางคนถูกแทรกแซงจิต ดร.โทคิตะกับดร.ชิบะพยายามแก้ไขปัญหาก็ไปตามหาอิมูโระที่สวนสนุกดรีมแลนด์ แต่กลับเจอร่างของอิมูโระตกลงมาจากข้างบน และมีเครื่องดีซีมินิติดติดกับหัวของอิมูโระ



รูปที่ 11 อิมีโระถูกเครื่องดีซีมินิติดติดกับสมอง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 6 ผู้คนในเมืองบางคนเริ่มสติหลุดด้วยผลกระทบของดีซีมินิ จึงเกิดความโกลาหลและอุบัติเหตุมากมาย



รูปที่ 12 เกิดอุบัติเหตุมากมายในเมือง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 7 ปาปริก้าไปช่วยโคนากาว่าที่ติดอยู่ในความฝันเดิม ๆ จนถึงฉากที่เขาวิ่งตามจับผู้ร้าย เขากลับพบว่าคนที่เขายังคือตัวเองอีกคนหนึ่ง จึงเกิดความสงสัยว่าทำไมเป็นเช่นนั้น



รูปที่ 13 โคนากาว่าคือคนร้ายที่ถูกยิงล้มลงบนพื้น
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

3.) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เหตุการณ์ที่ 1 ดร.โทคิตะแอบเข้าไปในความฝันของฮิมุโระเพื่อพยายามช่วย พบว่าความฝันของคนหลายคนรวมกันแล้ว และไม่มีเจ้าของฝันที่แท้จริง สุดท้ายดร.โทคิตะกลายเป็นหุ่นยนต์ติดอยู่ในขบวนและขบวนพาเหรดได้รวมเข้ากับความฝันของโคนากาว่าที่มีปาปริก้าอยู่ด้วย ปาปริก้าจึงพยายามช่วยดร.โทคิตะแต่ทำไม่ได้



รูปที่ 14 ปาปริก้าพยายามช่วยหุ่นยนต์ดร.โทคิตะ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 2 ดร.ชิบะกลับไปสถาบันวิจัย และเข้าไปในฝันฮิมุโระเพื่อช่วยดร.โทคิตะ เธอกลายเป็นปาปริก้าในโลกความฝัน เธอพบว่าคนร้ายที่แท้จริงคือผู้อำนวยการอินุอิกับผู้ช่วยโอซานาอิ และพวกเขาได้จับตัวเธอไว้



รูปที่ 15 ปาปริก้าถูกผู้อำนวยการและโอซานาอิจับตัว

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 3 ตำรวจโคนากาว่ายังติดอยู่ในโลกความฝัน และเผยความจริงที่ว่าตัวเองชอบดูหนัง อีกทั้งเคยทำหนังเล่นกับเพื่อน เกี่ยวกับตำรวจวิงส์ลับใจ แต่โคนากาว่าถอดใจและทิ้งหนังให้เพื่อนทำต่อคนเดียว ต่อมาเพื่อนของเขาก็เสียชีวิต เลยเป็นปมในใจที่ตัวเองไม่สามารถสานต่อความฝันที่อยากทำหนังเองได้



รูปที่ 16 โคนากาว่ากับเพื่อนสมัยมัธยม

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 4 ผู้ช่วยโศซานาอื่บอกว่ารักปาปริก้า แต่ชอบร่างดร.ชิบะมากกว่า จึงดึงร่างปาปริก้า ออกจากร่างของดร.ชิบะ แต่ผู้อำนวยการอินุอึมาห้ามเขาไม่ให้ทำตามใจตัวเอง แล้วโคนากาวากึ่เข้ามาช่วย ปาปริก้าออกไป



รูปที่ 17 โคนากาวามาช่วยปาปริก้าที่โดนจับตัว

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 5 โคนากาวาพยายามหนีโศซานาอึไปยังความฝันตัวเอง แต่กลับเจอความฝันเดิมที่ตัวเองวิ่งไล่ผู้ร้าย ครั้งนี้โศซานาอึเป็นผู้ร้ายที่กำลังวิ่งหนี โคนากาวาได้ยิงปืนออกไป และโศซาอึก็ตกใจที่ตัวเองรู้สึกเจ็บ เลยรู้ว่านี่ไม่ใช่ความฝัน แต่โลกความจริงรวมอยู่กับโลกความฝันแล้ว



รูปที่ 18 โศซานาอึถูกโคนากาวายิงตาย

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 6 โอลิมเปียอียูโร และตัวตนในโลกความฝันก็หายไปด้วย ส่วนดร.ชิบะสามารถฟื้นขึ้นมาได้แต่เกิดปัญหาใหม่คือความฝันกับความจริงเสียแล้ว ผู้คนจำนวนมากสติหลุด และกลายเป็นสิ่งของต่าง ๆ เข้าร่วมขบวนพาเหรดแห่งความฝัน



รูปที่ 19 โลกความฝันปนกับโลกความจริง

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

4.) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

เหตุการณ์ที่ 1 ดร.ชิบะถูกไล่ล่า แต่ปาปริก้าที่เป็นจิตในความฝันของดร.ชิบะกลับมาช่วยไว้ได้ ปาปริก้าจะไปหยุดผู้อำนวยการที่ทำให้เกิดความโกลาหลนี้ ส่วนดร.ชิบะพยายามช่วยดร.โทคิตะที่กลายเป็นหุ่นยนต์ตัวใหญ่แต่กลับถูกจับกิน



รูปที่ 20 ดร.ชิบะถูกหุ่นยนต์โทคิตะกิน

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 2 หุ่นยนต์โทคิตะพยายามจับปาปริก้ามากิน แต่กลับติดอยู่ในชอกติก จิตใต้สำนึกของดร.ชิบะจึงมาไว้ เธอได้แสดงความรู้สึกที่แท้จริงที่มีต่อดร.โทคิตะออกมา คือเธอชอบดร.โทคิตะ



รูปที่ 21 ดร.ชิบะกอดหุ่นยนต์ดร.โทคิตะ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

เหตุการณ์ที่ 3 มีหลุมขนาดใหญ่กำลังกลืนกินเมือง ผู้อำนวยการกลายเป็นร่างสีดำขนาดยักษ์ และมีขาเดินได้แล้วจากอำนาจที่ควบคุมความฝัน ปาปริก้าจึงกลายเป็นเด็กผู้หญิงกินความฝันเข้าไปเอง จนทำให้ความฝันที่ปนกับโลกความจริงหายไป



รูปที่ 22 ปาปริก้ากลายเป็นเด็กผู้หญิงสู้กับผู้อำนวยการอินุอิ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

5.) การยุติของเรื่องราว (Ending)

เหตุการณ์ที่ 1 ทุกคนตื่นขึ้นมาจากโลกความฝัน และใช้ชีวิตอย่างปกติ ดร.ชิบะแต่งงานกับ ดร.โทคิตะ ส่วนโคนากาวาก็ออมรับตัวเองว่าเป็นคนชอบดูหนัง จึงไปดูหนังที่โรงภาพยนตร์



รูปที่ 23 โคนากาว่าไปดูหนังที่โรงภาพยนตร์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

4.1.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Paprika พบข้อขัดแย้งต่าง ๆ ดังนี้

1.) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนของภาพยนตร์เรื่อง Paprika

- ดร.ชิบะหรือปาปริก้าต่อสู้กับผู้อำนวยการอินุอิกกับผู้ช่วยโอซานาอิที่ขโมยเครื่องดีซีมินิไป เพราะต้องการมีอิสระ และมีอำนาจในโลกความฝัน

- ดร.ชิบะถูกฮิมุโระหลอกในโลกความฝัน และไล่ตามเธอ เพราะไม่ยอมให้ดร.ชิบะแก้ปัญหาที่โลกความฝันปนกับโลกความจริงได้ เพราะตัวเองอยากมีอิสระในโลกความฝันตลอดไป

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง Paprika

- โคนากาว่ามักจะฝันถึงสิ่งเกี่ยวกับภาพยนตร์ เพราะตัวเองมีความฝันอยากเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ และชอบดูภาพยนตร์ แต่ในชีวิตจริงไม่ยอมรับว่าตัวเองชอบ เพราะไม่มั่นใจในตัวเอง

- ดร.ชิบะไม่ยอมแสดงความรู้สึกที่แท้จริงออกมาว่าตัวเองรักดร.โทคิตะ เพราะดร.โทคิตะเป็นผู้ชายร่างท้วม และมีนิสัยเหมือนกับเด็ก เธอจึงไม่ยอมรักใคร่ความรู้สึกนี้

3.) ความขัดแย้งกับพลังภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง Paprika

- ผู้อำนวยการโอซานาอิต่อต้านเทคโนโลยีอย่างเครื่องดีซีมินิที่ใช้บำบัดจิตใจผู้ป่วย เพราะคิดว่าเครื่องมือนี้จะทำลายอิสระในความฝัน อยากให้ความฝันเป็นไปตามธรรมชาติ

4.1.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครที่ 1 ดร.ชิบะ



รูปที่ 24 ดร.ชิบะ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ดร.ชิบะเป็นนักวิจัยและนักบำบัดจิตใจของผู้ป่วยผ่านความฝัน เธอมีบุคลิกที่เซื่องซึม เย็นชาและจึงพูดจาตรงไปตรงมา และไม่ค่อยแสดงความรู้สึกที่แท้จริง จึงไม่มีใครรู้ว่าเธอชอบดร.โทคิตะ

ตัวละครที่ 2 ปาปริก้า



รูปที่ 25 ปาปริก้า

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ปาปริก้าเป็นอีกตัวตนของดร.ชิบะ ที่อยู่ในโลกความฝัน เธอฉลาด มีบุคลิกกล้าแรงสดใส และขี้เล่น แตกต่างจากดร.ชิบะโดยสิ้นเชิง เพราะเธอมีหน้าที่ช่วยผู้ป่วยทางจิตใจในโลกความฝัน จึงต้องมีบุคลิกที่เข้าถึงง่ายให้จิตใจได้สำนึกของผู้ป่วยชื่นชอบและรู้สึกสบายใจที่จะคุยด้วย

ตัวละครที่ 3 โคนากาว่า



รูปที่ 26 ตำรวจโคนากาว่า

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

โคนากาว่าเป็นตำรวจ ในอดีตเขามีความฝันร่วมกับเพื่อนว่าอยากเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ แต่เขาทิ้งความฝันนั้นเพราะอิจฉาเพื่อนที่เก่งกว่า และไม่มั่นใจในตัวเอง ส่งผลให้เขาปฏิเสธตัวเองว่าไม่ชอบภาพยนตร์

ตัวละครที่ 4 ดร.โทคิตะ



รูปที่ 27 ดร.โทคิตะ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ดร.โทคิตะเป็นนักประดิษฐ์อัจฉริยะ ร่างกายอ้วนท้วม และมีจิตใจที่ใสซื่อเหมือนกับเด็ก เขามีความคิดว่าเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ยอดเยี่ยม ส่งผลให้เขาหลงใหลเทคโนโลยีมาก และหมกมุ่นอยู่กับการประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ จนไม่สนใจสิ่งรอบข้างและปัญหา

ตัวละครที่ 5 ชิมะ



รูปที่ 28 หัวหน้าชิมะ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ชิมะเป็นหัวหน้าของทีมวิจัยเครื่องดีซีมินิ เป็นคนตัวเล็กมาก มีนิสัยร่าเริงสนุกสนาน แต่กลับฟังพาดไม่ค่อยได้

ตัวละครที่ 6 อินุอิ



รูปที่ 29 ผู้อำนวยการอินุอิ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

อินุอิเป็นผู้อำนวยการของสถาบันวิจัย พิการทางเขา ไม่สามารถเดินได้ เขามีความคิดว่าความทันสมัยของเทคโนโลยีจะทำลายธรรมชาติของความฝันที่มีเขามีอิสระแตกต่างจากชีวิตจริงได้ จึงพยายามยับยั้งการใช้เครื่องดีซีมินิที่ช่วยบำบัดจิตใจผ่านความฝันของผู้ป่วย

ตัวละครที่ 7 โอซานาอิ



รูปที่ 30 ผู้ช่วยโอซานาอิ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

โอซานาอิเป็นผู้ช่วยของดร.ชิบะ และแอบรักเธอ แต่ว่าเขาเป็นคนที่ไม่ค่อยมั่นใจในตัวเอง จึงร่วมมือกับผู้อำนวยการอินุอียิตครองโลกความฝัน เพราะจะได้มีอิสระ และสมหวังในสิ่งที่ตัวเองต้องการ

ตัวละครที่ 8 ฮิมุโระ



รูปที่ 31 ฮิมุโระ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฮิมุโระเป็นผู้ช่วยของดร.โทคิตะ เขาเป็นคนที่ยึดติดอยู่กับชีวิตวัยเด็ก เพราะเขาติดอยู่ในสถานที่แห่งความทรงจำในวัยเด็กอย่างสนุกสนาน (ในโลกความฝัน) และเขายังชื่นชอบตุ๊กตามาก ๆ ทำให้ห้องเขามีตุ๊กตาจำนวนมาก และเมื่ออยู่ในโลกความฝันก็กลายเป็นตุ๊กตาด้วย

4.1.4 แก่นความคิด

จากเหตุการณ์หลักในภาพยนตร์ พบว่าแก่นความคิดของภาพยนตร์คือ การยอมรับความจริง และตัวตนของตัวเอง โดยมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สะท้อนแก่นความคิดดังนี้

1.) โคนากาว่ามักจะฝันถึงสิ่งที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ แต่ในชีวิตจริงกลับไม่ยอมรับว่าตัวเองชอบภาพยนตร์ เพราะในอดีตเคยมีความฝันร่วมกับเพื่อนว่าอยากเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ แต่ก็ได้ทิ้งความฝันนี้ไปก่อน เพราะอิฉาที่เพื่อนเก่งกว่าจนไม่มั่นใจในตัวเอง แต่สุดท้ายได้รับการบำบัดจากปาปริก้า ทำให้เขาสามารถมีความสุขจากการไปดูภาพยนตร์ที่ตัวเองชอบ ถึงแม้จะไม่ได้เป็นผู้กำกับอย่างที่ฝันไว้ก็ตาม จากเหตุการณ์นี้สะท้อนแก่นความคิดที่ว่า ถึงแม้ตัวเองจะไม่สมหวังในสิ่งที่ฝัน ก็ไม่จำเป็นต้องเกลียดความฝันนั้น เพียงแค่ยอมรับความจริง ยอมรับตนของตัวเอง และหาทางที่ทำให้ตัวเองมีความสุขก็พอแล้ว

2.) ผู้อำนวยการอิโนอิชิโมยเครื่องตีซิมินิมาใช้ครอบงำคนอื่น ๆ เพราะต้องการมีอำนาจ และอิสระในโลกความฝัน เพราะชีวิตจริงตัวเองไม่สามารถเดินได้ ถ้าได้อยู่ในโลกความฝันตลอดไปก็จะมีอิสระในการทำอะไรต่าง ๆ เขาจึงทำให้โลกความจริงปนกับโลกความฝัน ผู้คนขาดสติจนเกิดอุบัติเหตุมากมาย และยังสูญเสียตัวตนของตัวเองอีกด้วย จากเหตุการณ์นี้สะท้อนให้เห็นแก่นความคิดที่ว่า คนเราควรอยู่กับโลกความจริง และยอมรับในสิ่งที่ตัวเองเป็น ดีกว่าการทำให้คนอื่นเดือดร้อน เพราะสุดท้ายแล้วการยึดติดกับโลกที่ไม่สามารถอยู่ตลอดไปได้อย่างโลกความฝันดังในภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็ไม่สามารถมีความสุขที่แท้จริงได้

3.) ผู้ช่วยโอสานาอิจับตัวดร.ชิบะให้มาอยู่กับตัวเองในโลกความฝัน เพราะตัวเองแอบรักดร.ชิบะ แต่ไม่สามารถสมหวังได้ในชีวิตจริง สุดท้ายแล้วก็ไม่สามารถสมหวังและโดนโคนากาว่ายิงตาย จากเหตุการณ์นี้สะท้อนแก่นความคิดที่ว่า คนเราควรยอมรับความจริงดีกว่าการพยายามทำให้ความหวังเป็นจริงโดยการบังคับคนอื่น

4.) ภายนอกดร.ชิบะเป็นคนที่เซ่ร่งขริ่ม ไม่ค่อยแสดงอารมณ์และความรู้สึกของตัวเองออกมา แต่ในที่สุดก็แสดงออกมาว่าที่จริงแล้วเธอรักดร.โทคิตะมาโดยตลอด จึงรู้สึกสบายใจที่ยอมรับความจริงและปลดปล่อยจิตใจของตัวเอง จากเหตุการณ์นี้สะท้อนแก่นความคิดที่ว่า การยอมรับความรู้สึกที่แท้จริงตัวเองย่อมมีความสุขกว่าการปกปิดความรู้สึกเอาไว้

5.) ผู้ช่วยอิโมโระติดอยู่ในโลกความฝัน เพราะสามารถมีความสุขได้ในสวนสนุกดริมแลนด์ที่เป็นสถานที่แห่งความทรงจำในวัยเด็ก และยังเป็นตุ๊กตาที่ตัวเองชื่นชอบได้ ทำให้สุดท้ายสูญเสียตัวตนของตัวเองไป จากเหตุการณ์นี้สะท้อนแก่นความคิดที่ว่า คนเราไม่ควรยึดติดกับสิ่งที่ไม่จริง แต่ควรยอมรับโลกความจริงให้ได้

4.1.5 ฉาก (Scene)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika พบฉากต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

1.) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์

ฉากที่ 1 นักวิจัยในสถาบันวิจัยทางจิตเวชที่รักษาอาการทางจิตใจ และพัฒนาเทคโนโลยีที่ช่วยบำบัดจิตใจของผู้ป่วย



รูปที่ 32 นักวิจัยในสถาบันวิจัยทางจิตเวช

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 2 ดร.ชิบะ ดร.โทคิตะ และผู้ช่วยโอซานาอิไปตามหาฮิมุโระที่หายตัวไปที่ห้องของพบว่าภายในห้องเต็มไปด้วยตุ๊กตาจำนวนมาก และไม่ได้ทำความสะอาดจนทำให้ห้องสกปรกมาก



รูปที่ 33 ตุ๊กตาในห้องของฮิมุโระ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 3 ดร.ชิบะใช้เครื่องดีซีมินิเข้าสู่ความฝันเพื่อไปช่วยดร.โทคะที่ติดอยู่ในฝันของฮิมุโระ



รูปที่ 34 ดร.ชิบะใช้เครื่องดีซีมินิ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

2.) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย

ฉากที่ 1 โคนากากว่ากับเพื่อนในสมัยเรียนช่วยกันทำภาพยนตร์สั้น โดยพวกเขาถ่ายทำและแสดงเป็นตำรวจวิ่งไล่จับโจรเอง



รูปที่ 35 หนังสั้นในสมัยเรียน
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

3.) ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร

ฉากที่ 1 โคนากว่าและตำรวจคนอื่น ๆ กำลังงานอยู่ในสถานีตำรวจ



รูปที่ 36 ตำรวจในสถานี

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 2 โคนากว่ากำลังขับรถกลับบ้านอยู่บนถนนที่รถติดมาก



รูปที่ 37 การจราจรบนถนน

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

4.) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม

ฉากที่ 1 โถงทางเดินในความฝันของโคนากาว่ามีการบิดเบี้ยว และผิดปกติ



รูปที่ 38 โถงทางเดินที่บิดเบี้ยว

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 2 รั้วในสวนสนุกที่บิดเบี้ยวในความฝันของผู้ช่วยฮิมูโระ



รูปที่ 39 รั้วที่บิดเบี้ยว

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 3 ขบวนพาเหรดในโลกความฝันที่สิ่งไม่มีชีวิตสามารถร่วมเดินในขบวนได้



รูปที่ 40 ขบวนพาเหรดความฝัน
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 4 ผู้อำนวยการอินุอิมิรากต้นไม้กอกอกเป็นขาเดินได้



รูปที่ 41 ผู้อำนวยการอินุอิมิรากต้นไม้กอกอกเป็นขา
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 5 โอซานาอิแปลงร่างเป็นเทพสู้กับปาปริก้าที่แปลงร่างเป็นสฟิงซ์



รูปที่ 42 โอซานาอิสู้กับปาปริก้าในโลกความฝัน

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

ฉากที่ 6 ความฝันปนกับโลกความจริง ผู้คนในเมืองสูญเสียตัวตน และถูกความฝันครอบงำจิตใจ



รูปที่ 43 ความฝันปนกับความจริง

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Paprika

4.1.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika พบว่าจุดยืนในการเล่าเรื่องมีหนึ่งประเภท คือการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ดังนี้

ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika เล่าเรื่องโดยการรับรู้ความเป็นไปของทุกตัวละคร มีการย้ายเหตุการณ์ของตัวละครหนึ่งไปยังอีกตัวละครหนึ่งเสมอ เช่น ฉากที่ปาปริก้ากำลังโดนจับตัว ภาพยนตร์ก็ย้ายไปยังฉากของโคนากาว่าที่อยู่ในฝันของตัวเอง เพื่อให้ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ของตัวละครทั้งสองไปพร้อมกัน อีกทั้งฉากสำคัญของเรื่องคือฉากโลกความฝันที่เรื่องอะไรก็เกิดขึ้นได้ จึงมีการย้อนเวลาปรากฏอยู่ในเรื่อง เช่น ฉากที่ย้อนอดีตไปสมัยเรียนของโคนากาว่าและเพื่อน หรือฉากที่ปาปริก้าอยู่ในขบวนพาเหรด

ความฝันได้เตือนตัวเองในอดีตถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้น และในภาพยนตร์ยังสำรวจจิตใจของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต เช่น ดร.ชิบะเข้าสู่ความฝันของโคนากาวาเพื่อค้นพบปัญหาภายในจิตใจ

4.1.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika พบสัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

ตารางที่ 1 สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika

สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์	ความหมาย
นิตยสาร Hard Boys ในห้องของฮิมุโระ	นิตยสารเล่มนี้เป็นนิตยสารประเภทชายรักชาย บ่งบอกว่าฮิมุโระอาจเป็นคนรักเพศเดียวกัน
ตุ๊กตาจำนวนมากในห้องของฮิมุโระ	ตุ๊กตาเหล่านี้บ่งบอกว่าฮิมุโระหลงใหลและชื่นชอบตุ๊กตา
สวนสนุกดริมแลนด์ในฝันของฮิมุโระ	สวนสนุกเป็นสถานที่ในความทรงจำของฮิมุโระ บ่งบอกว่าเขายึดติดกับชีวิตวัยเด็ก
อุปกรณ์เทคโนโลยีจำนวนมากในห้องของดร.โทคิตะ	อุปกรณ์จำนวนมากบ่งบอกว่าดร.โทคิตะหลงใหลในเทคโนโลยีมาก เลยไม่ได้สนใจปัญหาที่เกิดขึ้นจากสิ่งประดิษฐ์ของตัวเอง
เว็บไซต์ Radio Club.JP	โคนากาวาใช้เว็บไซต์นี้เข้าไปในโลกความฝัน บ่งบอกว่าความทันสมัยของเทคโนโลยีทำให้การเข้าถึงความฝันง่ายเหมือนการใช้อินเทอร์เน็ต
ขบวนพาเหรดความฝัน	ผู้คนที่เข้าร่วมขบวนความฝันขาดสติ และเดินไปในทิศทางเดียวกันอย่างไร้จุดหมาย บ่งบอกว่าหากถูกความฝันครอบงำก็จะสูญเสียตัวตนของตัวเอง
ลิฟต์ 17 ชั้น	ลิฟต์แทนความหมายระดับจิตใจของโคนากาวา ยิ่งลึกลงไป ก็จะปรากฏจิตใต้สำนึกที่แท้จริงออกมาเกี่ยวกับเรื่องในสมัยเรียน
ต้นไม้ในห้องของผู้อำนวยการอินูอิ	ต้นไม้บ่งบอกว่าเขารักธรรมชาติ จึงใช้เป็นข้ออ้างต่อต้านเทคโนโลยีอย่างเครื่องดีซีมินิ
ผีเสื้อสต๊าฟในฝันของโอซานาอิ	ผีเสื้อสต๊าฟบ่งบอกว่าโอซานาอิต้องการเก็บบางสิ่งบางอย่างไว้กับตัวเองตลอดไป เหมือนกับการที่เขาอยากยึดดร.ชิบะไว้ในโลกความฝัน
กระจกแตกร้าว	กระจกที่แตกร้าวบ่งบอกว่าความฝันได้ปนเข้าสู่ความจริงแล้ว

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับคอม คอบบ์ที่มีความสามารถในการเข้าไปในความฝันของคนอื่นเพื่อขโมยข้อมูล ความสามารถนี้ทำให้คอบบ์กลายเป็นอาชญากรและต้องหลบหนี รวมทั้งสูญเสียทุกอย่าง แต่เขาก็ได้รับข้อเสนอจากไซโตะในการที่จะได้กลับไปอยู่กับครอบครัวเหมือนเดิม คือเขาต้องปฏิบัติภารกิจปลุกฝังความคิดของลงไปในความฝันของโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ กระบวนในการปลุกฝังนี้เรียกว่า “Inception” เขาจึงได้รวบรวมทีมมาปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จ แต่ระหว่างที่ทำภารกิจนี้ก็พบปัญหาจากเป้าหมายที่เคยฝึกฝนการป้องกันความฝันมา ทำให้พวกเขาโดนโจมตีตลอดที่ทำภารกิจ และคอบบ์ยังเจอปัญหาจากภรรยาของเขาที่ตายไปปรากฏตัวในความฝัน และคอยขัดขวางภารกิจ ทีมของคอบบ์จึงพยายามอย่างมากเพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ

4.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงเรื่องเกี่ยวกับทีมของคอม คอบบ์ที่ต้องปฏิบัติภารกิจหนึ่งให้สำเร็จคือ การปลุกฝังความคิดให้กับนักธุรกิจโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ ทายาทกิจการด้านพลังงาน โดยต้องเข้าไปในความฝันของฟิชเชอร์ และพยายามปลุกฝังความคิดที่ว่าจะเขาไม่สืบทอดธุรกิจของพ่อ เพราะอยากสร้างความสำเร็จด้วยตัวเอง ซึ่งภารกิจนี้เต็มไปด้วยความยากลำบาก ทำให้ทีมของคอบบ์ต้องใช้ความพยายามมาก จนภารกิจนี้สำเร็จ โดยสามารถสรุปลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1.) การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เหตุการณ์ที่ 1 คอบบ์นอนสลบอยู่ที่ชายฝั่งของทะเล และถูกพาตัวมายังห้องที่มีชายชราคนหนึ่งนั่งอยู่ ชายชราคนนี้ให้คอบบ์กินข้าว และหยิบลูกข้างขึ้นมาให้คอบบ์ดูแล้วบอกลูกข้างนี้เป็นของชายผู้มีความคิดสุดโต่งที่เขาพบในฝัน



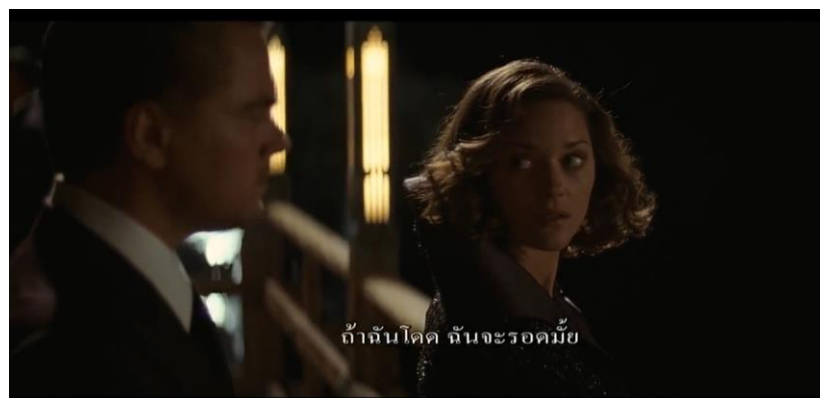
รูปที่ 44 คอบบ์นั่งคุยกับชายชรา
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 2 คอบบ์นั่งคุยกับไซโตะเกี่ยวกับเรื่องการฝึกจิตใจที่สำคัญให้ป้องกันตัวเองจากการถูกขโมยความคิด ซึ่งควรฝึกกับนักจารกรรมที่เก่งกาจอย่างคอบบ์ และคอบบ์ก็บอกให้ไซโตะเปิดเผยข้อมูลเพื่อฝึกจิตใจ



รูปที่ 45 คอบบ์นั่งคุยกับไซโตะในห้อง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 3 คอบบ์คุยกับอาเธอร์อยู่ในงานเลี้ยงเรื่องการขโมยความลับในตู้เซฟของไซโตะแล้วมอล ภรรยาของคอบบ์ก็ปรากฏตัวขึ้น คอบบ์จึงเข้าไปคุยด้วย



รูปที่ 46 คอบบ์นั่งคุยกับไซโตะในห้อง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 4 คอบบ์แอบเข้าไปในห้องของไซโตะ และขโมยเอกสารออกมาจากตู้เซฟ แต่โดนไซโตะจับได้ เพราะมอลเป็นคนบอก และเธอก็จับตัวอาเธอร์ไว้ด้วย สุดท้ายไซโตะรู้ว่าตอนนี้พวกเขากำลังหลับฝันอยู่



รูปที่ 47 อาเธอร์โดนมอลจับตัว
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 5 คอบบ์ อาเธอร์และไซโตะตื่นขึ้นมาจากความฝันมายังอพาร์ทเมนต์ของไซโตะ คอบบ์ขู่ฆ่าไซโตะ เพื่อให้เขาบอกความลับ แต่เกิดข้อผิดพลาดทำให้ไซโตะรู้ว่าพวกเขายังคงฝันอยู่



รูปที่ 48 ไซโตะล้มลงบนพรม
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 6 คอบบ์และอาร์เธอร์ถูกปลุกขึ้นมาบนรถไฟ หนีจากไซโตะและหนีจากโคบอล เอ็นจีเนียริ่งที่จ้างให้พวกเขาขโมยแผนธุรกิจของไซโตะ เพราะพวกเขาไม่สามารถขโมยข้อมูลได้สำเร็จ



รูปที่ 49 คอบบ์กับไซโตะบนรถไฟ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

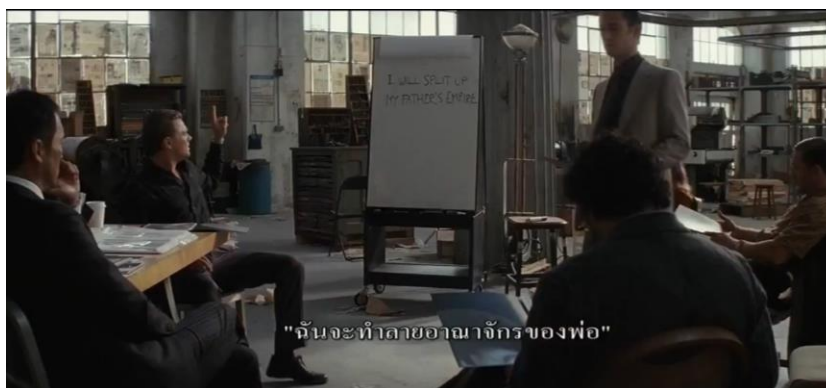
เหตุการณ์ที่ 7 ในขณะที่คอบบ์และอาร์เธอร์กำลังจะหลบหนี ไซโตะก็ยื่นข้อเสนอให้คอบบ์ฝังความคิดให้กับโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ ทายาทนักธุรกิจที่เป็นคู่แข่งของไซโตะว่า ตัวเองต้องการสลายอาณาจักรธุรกิจของพ่อ คอบบ์ยอมรับข้อเสนอนี้ เพราะถ้าหากทำสำเร็จ ไซโตะจะช่วยให้คอบบ์กลับบ้านได้ ไม่ต้องหลบหนีอีกต่อไป



รูปที่ 50 คอบบ์กับไซโตะบนรถไฟ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

2.) การพัฒนาเหตุการณ์

เหตุการณ์ที่ 1 คอบบ์รวบรวมทีมในการปฏิบัติการกิจครั้งนี้ คือ แอเรียดเน่ สถาปนิกผู้ออกแบบความฝัน อิมส์ นักปลอมแปลง และยูซุฟ นักเคมีที่วางยานอนหลับ รวมถึงอาร์เธอร์และไซโตะด้วย พวกเขา ร่วมกันวางแผนที่จะเข้าไปในความฝันของโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ด้วยกัน



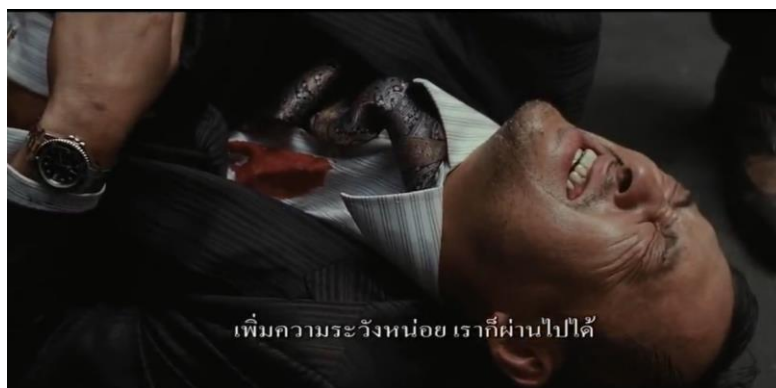
รูปที่ 51 ทีมภารกิจ Inception
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 2 แอเรียดเน่ก็ได้แอบเข้าไปในฝันของคอบบ์ตอนที่เขาหลับอยู่ ทำให้รู้ว่าคอบบ์เสพติดความฝัน เพราะในฝันมีภรรยา และลูก ๆ อยู่ และเขายังขังมอลไว้ในจิตใจได้สำนึกที่พร้อมจะออกมาอาละวาดในความฝันได้ทุกเมื่อ



รูปที่ 52 มอลที่ถูกขังอยู่ในจิตใจสำนึกของคอบบ์
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 3 พวกเขาเริ่มทำตามแผน โดยเข้าสู่ฝันชั้นแรกที่เป็นของยูซุฟ แต่พวกเขากลับพบปัญหาว่าโรเบิร์ตฝึกฝนการป้องกันจิตใจได้สำนึกมา จึงโดนกองกำลังไล่ล่า จนไซโตะโดนยิงได้รับบาดเจ็บสาหัส หากไซโตะตายจะติดอยู่ในห้วงนรกซึ่งก็คือ ฝันที่ร่างในความฝัน ไม่สามารถตื่นกลับไปได้ พวกเขาจึงรีบปฏิบัติการกิจให้สำเนาฝันชั้นนี้ให้สำเร็จ ก่อนลงลึกไปฝันชั้นต่อไป



รูปที่ 53 ไซโตะถูกยิงในฝันชั้นแรก
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 4 คอบบ์เคยสร้างโลกในฝันชั้นห้วงนรกกับมอล และใช้ชีวิตอยู่ในนั้น 50 ปี (เวลาบนโลกผ่านไปไม่กี่ชั่วโมง) มอลไม่อยากจะกลับไปโลกความจริง เมื่อเธอตื่นขึ้นก็หลอกตัวเองว่านี่ไม่ใช่โลกจริง จึงฆ่าตัวตายเพื่อที่จะได้ตื่นไปโลกความจริง และใส่ร้ายคอบบ์ว่าเป็นคนฆ่า จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้คอบบ์ไม่สามารถอยู่กับครอบครัวได้



รูปที่ 54 คอบบ์กับมอลในฝันชั้นห้วงนรก
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 5 ทีมภารกิจเริ่มเข้าสู่ความฝันชั้นที่สองซึ่งเป็นฝันของอาร์เธอร์ ในฝันชั้นนี้พวกเขา หลอกโรเบิร์ตว่า พ่ออยากให้เขาสร้างความสำเร็จด้วยตัวเอง ไม่ต้องเดินตามรอยเท้าพ่อ



รูปที่ 55 โรเบิร์ต ฟิชเชอร์โดนหลอกในฝันชั้นที่สอง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 6 พวกเขาเข้าไปในฝันสุดท้ายซึ่งเป็นฝันของโรเบิร์ต พวกเขาต้องต่อสู้กับกองกำลังมากมายของโรเบิร์ต ขณะเดียวกันในฝันชั้นแรกและในฝันชั้นที่สอง ยูซุฟกับอาร์เธอร์ก็เริ่มทำการปลุกพวกเขา



รูปที่ 56 กองกำลังในฝันของโรเบิร์ต
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

3.) ภาวะวิกฤติ (Climax)

เหตุการณ์ที่ 1 มอลบุกเข้ามาในจิตใจได่สำนึกของคอบบ์ และฆ่าฟิสเซอร์ตาย คอบบ์และแอเรียดเน่ จึงไปตามหาฟิสเซอร์กลับมาจากมอล ทำให้แอเรียดเน่รู้ความจริงว่าที่มอลสับสนว่าโลกความจริงเป็นโลก ความฝัน เพราะคอบบ์อยากให้มอลตื่นจากความฝัน จึงปลุกฝังความคิดว่าโลกที่อยู่ไม่ใช่ความจริง กลายเป็นว่าไม่ว่ามอลจะอยู่โลกไหน ก็คิดว่าไม่ใช่ความจริง



รูปที่ 57 มอลยิงโรเบิร์ต

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 2 แอเรียดเน่ช่วยฟิสเซอร์กลับมาฝันชั้นที่ 3 ได้ และสุดท้ายเขาก็ถูกปลุกฝัง ความคิดว่าอยากสลายอาณาจักรธุรกิจของพ่อได้สำเร็จ แต่ไซโตะกลับตายจากการโดนยิงในฝันชั้นแรก และ ดิ่งลงสู่ฝันชั้นหัวนรก ทำให้คอบบ์ตัดสินใจไปตามหาไซโตะ



รูปที่ 58 โรเบิร์ตกับพ่อ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

4.) ภาวะคลี่คลาย

เหตุการณ์ที่ 1 ทีมภารกิจทุกคนกับฟิชเชอร์ ยกเว้นคอบบ์ตื่นกลับมายังฝันชั้นแรกได้สำเร็จ



รูปที่ 59 แอเรียดเน่กับอาเธอร์กลับมายังฝันชั้นแรก

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

เหตุการณ์ที่ 2 คอบบ์ตามหาตัวไซโตะที่กลายเป็นชายชราจนเจอ และพาเขากลับไป



รูปที่ 60 ไซโตะกลายเป็นชายชราในฝันชั้นห้วงนรก

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

5.) การยุติของเรื่องราว (Ending)

เหตุการณ์ที่ 1 ทุกคนตื่นกลับมาบนเครื่องบิน และคอบบ์สามารถกลับบ้านได้แล้วเพราะทำภารกิจสำเร็จ คอบบ์ได้ลองหมนลูกข้างดู ถ้าเป็นโลกความจริงลูกข้างจะหยุดหมน แต่ถ้าเป็นโลกความฝันลูกข้างจะหมุนไปเรื่อย ๆ แต่เขาก็ไม่ได้หันกลับไปดูว่าลูกข้างหยุดหมนหรือไม่ เพราะเขาหันไปหาลูก ๆ ที่เขาคิดถึงแทน



รูปที่ 61 ลูกข้างหมนในตอนจบ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

4.2.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Inception พบข้อขัดแย้งต่าง ๆ ดังนี้

1.) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนของภาพยนตร์เรื่อง Inception

- คอบบ์ถูกโคบอล เอ็นจีเนียร์ริงตามไล่ล่าเพราะปฏิบัติการที่ทำให้ไปไม่สำเร็จ
- โซโตะต้องการให้ธุรกิจของตระกูลฟิชเชอร์ล่มสลาย เพราะเป็นบริษัทคู่แข่งของตัวเอง

2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง Inception

- คอบบ์รู้สึกผิดต่อภรรยาที่เป็นสาเหตุให้เธอตาย แต่ก็อยากหลุดพ้นจากจิตใจที่สำนึกของเธอที่ปรากฏตัวในความฝัน และทำร้ายคนอื่น ๆ

- ฟิชเชอร์รู้สึกกดดันจากความคาดหวังของพ่อ และรู้สึกน้อยใจที่พ่อไม่เคยแสดงออกถึงความรักที่มีต่อลูกเลย แต่เขาก็ยังรักพ่อ และหวังที่จะทำให้พ่อภูมิใจ

3.) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก

- มอลรู้สึกว่โลกที่ตนเองอยู่เป็นความฝัน ทั้ง ๆ ที่เธออยู่ในโลกความจริง แต่เมื่ออยู่ในโลกความฝัน เธอก็สับสนว่าเป็นโลกความจริง

4.2.3 ตัวละคร (Character)

ตัวละครที่ 1 คอบบ์



รูปที่ 62 คอบบ์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

คอบบ์เป็นนักโจรกรรมความคิดผ่านความฝันที่เก่งมาก เขามีทักษะการโน้มน้าว และทักษะการพูดที่ช่วยล้วงความลับของเป้าหมายได้ เขาถูกเข้าใจผิดว่าฆ่าภรรยา จึงต้องคอยหลบหนี ไม่สามารถอยู่กับลูก ๆ ที่บ้านได้

ตัวละครที่ 2 มอล



รูปที่ 63 มอล

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

มอลเป็นภรรยาของคอบบ์ที่ตายไปแล้ว แต่ยังคงสะท้อนออกมาจากจิตใต้สำนึกของคอบบ์ผ่านความฝัน และคอยขัดขวางภารกิจของคอบบ์อยู่เสมอ

ตัวละครที่ 3 ไซโตะ

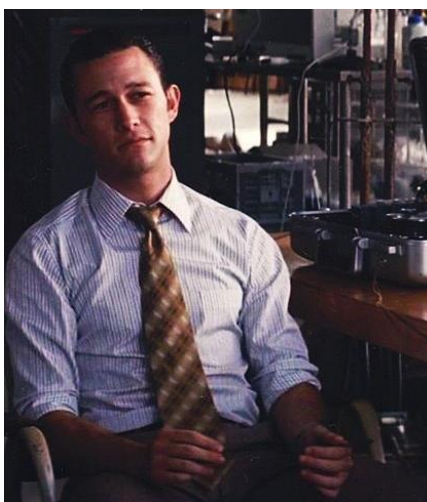


รูปที่ 64 ไซโตะ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ไซโตะเป็นนักธุรกิจชาวญี่ปุ่นที่ร่ำรวย และทรงอิทธิพลมาก เขาเป็นคนจ้างให้คอบบ์และทีมฝังความคิดที่จะทำให้ลายธุรกิจของคู่แข่ง เขาเป็นคนที่รักษาคำพูด และน่าเชื่อถือ

ตัวละครที่ 4 อาร์เธอร์



รูปที่ 65 อาร์เธอร์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

อาร์เธอร์ เป็นเพื่อนร่วมกันโครงการความคิดกับคอบบ์ เขาเป็นคนเจ้าระเบียบ จึงคอยดูแลเรื่องราวละเอียดของแผนการในภารกิจต่าง ๆ ที่เขาทำ

ตัวละครที่ 5 แอเรียดเน่



รูปที่ 66 แอเรียดเน่

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

แอเรียดเน่เป็นสถาปนิกที่เก่งมาก เรียนรูไว เธอจึงได้มาเป็นผู้ออกแบบโครงสร้างความฝันให้ออกมาสมจริงมากที่สุด เธอเป็นคนที่ช่างสงสัย พยายามถามสิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอ

ตัวละครที่ 6 อิมส์



รูปที่ 67 อิมส์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

อิมส์เป็นนักปลอมแปลงที่เก่งมาก เขาสามารถปลอมสิ่งต่าง ๆ ได้เหมือนมาก เมื่อร่วมกับทีมของคอบบ์ เขาก็ปลอมเป็นปีเตอร์ บราวน์ ลุงของโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ หลอกโรเบิร์ตให้เชื่อเขาได้

ตัวละครที่ 7 ยูซุฟ

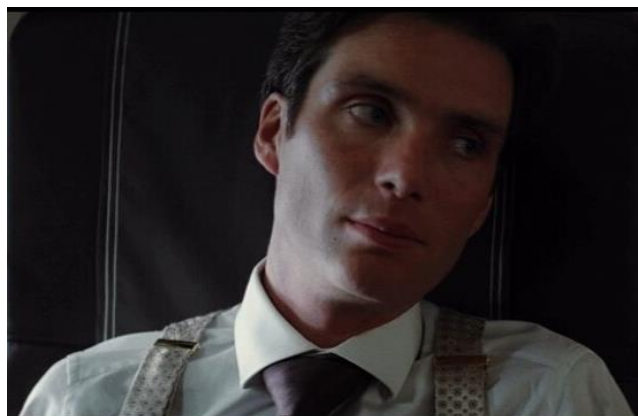


รูปที่ 68 ยูซุฟ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

นักเคมีที่สามารถผสมยานอนหลับชนิดแรงได้ เขาจึงได้เข้าร่วมภารกิจของทีมคอบบ์ สร้างยานอนหลับที่ช่วยให้หลับลึกมาก ๆ เขายอมเสี่ยงภารกิจที่อันตรายมาก ๆ เพราะเงินส่วนแบ่งที่คอบบ์ให้

ตัวละครที่ 8 โรเบิร์ต ฟิชเชอร์



รูปที่ 69 โรเบิร์ต ฟิชเชอร์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ทายาทนักธุรกิจด้านพลังงานที่รอสืบทอดธุรกิจต่อจากพ่อ แต่เขาไม่ค่อยมีความสัมพันธ์ที่ดีกับพ่อเลย และเขายังรู้เสียใจที่พ่อผิดหวังในตัวเองด้วย

ตัวละครที่ 9 ศาสตราจารย์ ไมลส์



รูปที่ 70 ศาสตราจารย์ ไมลส์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ศาสตราจารย์ไมลส์เป็นพ่อของคobb เขาเป็นคนแนะนำคobbให้รู้จักกับแอเรียดเนซึ่งเป็นสถาปนิกที่เก่งมาก เขาไม่ยอมให้คobbทำเรื่องผิดกฎหมายอย่างการโจรกรรมความคิด ความฝันของอื่นอยากให้กลับสู่โลกความจริงได้แล้ว

ตัวละครที่ 10 ปีเตอร์ บราวน์



รูปที่ 71 ปีเตอร์ บราวน์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ปีเตอร์ บราวน์เป็นลุงของโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ เขาเป็นคนสนิทของมอริซ ฟิชเชอร์ ซึ่งก็คือพ่อของโรเบิร์ต และมีอำนาจในธุรกิจของตระกูลมาก

ตัวละครที่ 11 แนช



รูปที่ 72 แนช

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

แนช เป็นสถาปนิกที่เคยอยู่กับคอบบ์ แต่ว่าตัวเองออกแบบฝันพลาด จนทำให้ภารกิจล้มเหลว จึงต้องออกจากทีมของคอบบ์ไป

4.2.4 แก่นความคิด

จากเหตุการณ์หลักในภาพยนตร์ พบว่าแก่นความคิดของภาพยนตร์คือ การอยู่กับโลกความจริง โดยมีเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สะท้อนแก่นความคิดดังนี้

1.) มอลได้เข้าไปใช้ชีวิตในความฝันชั้นห้วงนรกกับคอบบ์จนเสพติด และไม่อยากจะกลับสู่ความเป็นจริง เพราะในฝันสามารถมีอิสระ และสร้างสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาได้ตามใจต้องการ พวกเขาใช้เวลาในโลกนี้ไปทั้งหมดประมาณ 50 ปี จนหลงลืมโลกความจริง รวมถึงลูก ๆ ที่อยู่ในชีวิตจริงด้วย แต่สุดท้ายเธอก็ต้องตื่นขึ้นจากความฝัน และพบกับความเศร้า จนคิดไปว่าโลกที่อยู่ตอนนี้ไม่ใช่โลกจริง จึงฆ่าตัวตายเพื่อกลับไปอีกโลกหนึ่ง จากเหตุการณ์นี้สะท้อนแก่นความคิดที่ว่า คนเราควรอยู่กับโลกความเป็นจริง ไม่ยึดติดกับสิ่งที่เป็นความสุขแค่ชั่วคราว จนลืมความเป็นจริงในชีวิตไป

2.) คอบบ์ชอบฝันถึงตอนใช้ชีวิตกับภรรยาอย่างมีความสุข เพราะในชีวิตจริงไม่สามารถทำแบบนี้ได้แล้ว เนื่องจากภรรยาเขาตายไปแล้ว โดยมีต้นเหตุมาจากคอบบ์เอง ทำให้คอบบ์หรือรู้สึกผิด และรักเธอมากจนไม่สามารถปล่อยเธอไป ยังเก็บเธอไว้ความฝันอยู่เสมอ เมื่อตื่นขึ้นมาเขาก็ต้องรู้สึกเศร้า และเสียใจเรื่องที่เกิดขึ้นในอดีต สุดท้ายแล้วแอเรียดเน่ได้ช่วยพูดให้คอบบ์ตัดสินใจปล่อยเธอไป จนคอบบ์สามารถหลุดพ้นจากความทุกข์ และกลับไปโลกความจริงได้ จากเหตุการณ์นี้สะท้อนแก่นความคิดที่ว่า คนเราควร

อยู่กับความเป็นจริงมากกว่ายึดติดกับสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง เพราะสุดท้ายแล้วสิ่งนั้นก็ไม่ได้สร้างความสุขที่แท้จริงขึ้นมาเลย

4.2.5 ฉาก (Scene)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Inception พบฉากต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ดังนี้

1.) ฉากที่เป็นธรรมชาติ

ฉากที่ 1 มอลถูกคลื่นของทะเลซัดมาเกยอยู่ตรงชายฝั่งของทะเล



รูปที่ 73 มอลนอนเกยอยู่ที่ชายฝั่งทะเล
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

2.) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์

ฉากที่ 1 ฉากบ้านของมอลล์และคอบบ์ ที่มีลูก ๆ เล่นอยู่หน้าบ้าน



รูปที่ 74 ลูกๆ ของคอบบ์และมอล
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 2 การวางยานอนหลับ และใช้เครื่องร่วมแชร์ความฝัน



รูปที่ 75 การใช้เครื่องแชร์ความฝัน

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 3 ทีมคอบบี้ใช้โกดังเก็บของเป็นสถานที่ที่วางแผนร่วมกัน



เพื่อให้ทหารฝึกยิง ทาง บิลลอคกินตาย

รูปที่ 76 โกดังเก็บของ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 4 พ่อของฟิชเชอร์นอนอยู่ห้องพักฟื้น



รูปที่ 77 ห้องพักฟื้นของมอริช ฟิชเชอร์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 5 ไชโตะและคอบบี้รับประทานอาหารในห้องที่ตกแต่งแบบญี่ปุ่น



รูปที่ 78 ห้องรับประทานอาหารของไชโตะ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

3.) ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย

ฉากที่ 1 ช่วงเวลาที่คอบบี้กับมอลเคยใช้ชีวิตด้วยกันในโลกความฝัน



รูปที่ 79 คอบบี้และมอลกำลังสร้างโลกในฝัน
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 2 คอบบี้ไปถึงตอนที่มอลฆ่าตัวตาย



รูปที่ 80 มอลกำลังจะกระโดดตึกฆ่าตัวตาย
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

4.) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม

ฉากที่ 1 ฉากที่น้ำจำนวนมากซัดเข้ามาในห้องโถง



รูปที่ 81 นำกำลังสาดซัดเข้ามาในห้องโถง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 2 ฉากที่ตึก และอาคารประกบติดกันอยู่บนท้องฟ้า



รูปที่ 82 ตึกและอาคารประกบติดกัน
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

ฉากที่ 3 ฉากในโถงทางเดินของโรงแรมที่หมุนไปมา



รูปที่ 83 โถงทางเดินหมุนได้
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Inception

4.2.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Inception พบจุดยืนในการเล่าเรื่องดังนี้

1.) การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง

- จากภาพยนตร์เรื่องนี้มีการถ่ายทอดเรื่องราวของภรรยา และลูกของคอบบ์ ผ่านสายตาของคอบบ์ โดยเล่าถึงเหตุการณ์ในอดีตตอนที่คอบบ์ยังอยู่กับภรรยาและลูกของเขา และจะเล่าเรื่องผ่านความฝันของคอบบ์

2.) การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient)

จากภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการถ่ายทอดเรื่องราวที่เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านอยู่หลายตอนด้วยกัน ทั้งการย้ายเหตุการณ์จากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง เช่น ฉากที่ย้ายเหตุการณ์ของตัวละครต่าง ๆ ที่อยู่ในฝันทั้ง 3 ชั้น ไปมาเพื่อให้รับรู้เรื่องราวไปพร้อม ๆ กัน และยังข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนไปตอนที่มอล ภรรยาของคอบบ์ยังไม่ตาย หรือตอนที่คอบบ์อยู่กับลูกด้วย

4.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Inception พบสัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวตามตารางดังนี้

ตารางที่ 2 สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์เรื่อง Inception

สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์	ความหมาย
ลูกช่าง	ลูกช่างเป็นโทเท็มที่ใช้พิสูจน์ว่าโลกที่อยู่ตอนนี้เป็นโลกความจริงหรือโลกความฝัน หากลูกช่างหมุนแล้วหยุดแสดงว่าอยู่ในโลกความจริง แต่ถ้าหากหมุนไม่ยอมหยุดแสดงว่าเป็นโลกความจริง
บ้านของเล่นในความฝันชั้นห้วงนรก	บ้านของเล่นนี้แสดงถึงที่ที่ลึกลงในจิตใจของมอล เธอจึงเก็บลูกช่างไว้ในบ้านของเล่นเหมือนการเก็บไว้ในส่วนลึกของจิตใจ เพื่อต้องการลืมว่านี่คือความฝัน
ลิฟต์ในฝันของคอบบ์	ลิฟต์ในฝันสื่อถึงจิตใจของคอบบ์ ลิฟต์ชั้นที่ลึกที่สุด เปรียบเหมือนส่วนลึกภายในจิตใจที่อยากเก็บเอาไว้ เพราะลิฟต์ชั้นนี้มีภรรยาของเขาที่โกรธแค้นและพร้อมจะอาละวาด เขาจึงขังภรรยาที่อารมณ์ร้ายนี้ไว้ส่วนลึกของจิตใจ
ชายฝั่งทะเล	ชายฝั่งทะเลนี้แทนจิตใต้สำนึกชั้นที่ลึกมาก ๆ เมื่อคอบบ์ มอล หรือแอรียดเน่ได้มาเกยที่ฝั่งแบบนี้ถือว่าได้เข้าความฝันชั้นห้วงนรกแล้ว

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความเหมือนและแตกต่างระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง

	ความเหมือน	ความแตกต่าง
โครงเรื่อง	ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ มีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่า เรื่อง 5 ขั้นตอน และเริ่มด้วยด้วยความฝัน จบลงด้วยโลกความเป็นจริง	ใน Paprika มีการเล่าเหตุการณ์ของหลายตัวละคร และทุกเหตุการณ์มักสะท้อนแก่นความคิดของเรื่อง ออกมา ส่วนเรื่อง Inception มักจะเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นผ่านตัวละครหลักเป็นส่วนใหญ่ และมีเหตุการณ์ที่น่าตื่นเต้น เช่น ฉากการต่อสู้กัน เป็นต้น
ความขัดแย้ง	ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีความขัดแย้งเหมือนกันทั้งด้านคนกับคน จิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งกับพลังภายนอก	ไม่มีความแตกต่าง
ตัวละคร	ภาพยนตร์เรื่องนี้ มีตัวละครเอกที่ฉลาด และพูดจาโน้มน้าวเก่ง	Paprika ตัวละครหลักเป็นผู้หญิง และตัวละครรองอื่น ๆ สร้างปัญหาส่งผลกระทบต่อเรื่อง ส่วน Inception ตัวละครหลักเป็นผู้ชาย และเน้นปัญหาที่เกิดจากตัวละครหลัก
แก่นความคิด	ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีแก่นความคิดคล้ายกันคือการอยู่กับโลกความเป็นจริง	ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีแก่นความคิดเกี่ยวกับการอยู่ในโลกความเป็นจริง แต่ใน Paprika เน้นปัญหาเสียดิตความฝันที่มีอิสระ และมีอำนาจในโลกความฝัน รวมถึงเรื่องยอมรับตัวตนของตัวเอง ส่วน Inception เน้นการเสียดิตความฝันกับเรื่องราวที่ผ่านมาแล้วในอดีต
ฉาก	ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นฉากในโลกความฝันสลับโลกความจริงจนทำให้สับสนว่าเป็นโลกไหน	Paprika เน้นฉากความฝันที่มีความบิดเบี้ยว และผิดปกติ ส่วน Inception เน้นฉากความฝันที่มีความสมจริงเพราะต้องการหลอกเป้าหมายให้คิดว่าเป็นความจริง
จุดยืนในการเล่าเรื่อง	ภาพยนตร์ทั้งสองมีจุดยืนในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านที่ตัดฉากสลับไปมาให้รู้เหตุการณ์ของตัวละครอื่น ๆ ไปด้วย	Inception มีจุดยืนในการเล่าเรื่องแบบมุมมองบุคคลที่หนึ่งอยู่ด้วย

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและเสนอแนะ

สารนิพนธ์เรื่อง “แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์ลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception และความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง โดยศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และการนำเสนอภาพยนตร์ของทั้งสองเรื่อง แนวคิดที่ให้แรงบันดาลใจ สังคมญี่ปุ่น และการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ผลการศึกษาสรุปตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อได้ดังนี้

5.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการให้แรงบันดาลใจระหว่างกันของภาพยนตร์

5.1.1 แนวคิดเรื่องความฝันของซิกมุนด์ ฟรอยด์

จากภาพยนตร์เรื่อง Paprika เป็นเรื่องราวเกี่ยวโลกความฝันที่ตรงกับแนวคิดของซิกมุนด์ ฟรอยด์ คือ ความปรารถนาที่เป็นไปไม่ได้ในชีวิตจริงจะระบายผ่านการฝัน ถึงแม้จะไม่บรรลุความปรารถนา แต่ก็ช่วยบรรเทาลงชั่วคราวได้ และถ้าความปรารถนานั้นไม่ได้รับการตอบสนอง อาจกลายเป็นสิ่งที่ตกค้างในจิตใจ จนเกิดความกังวล ไม่สบายใจ และมีอาการป่วยทางจิตใจ เช่น โคนากาว่าที่ไม่สามารถเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ตามที่ฝันไว้ ก็เก็บไปฝันว่าตัวเองกำลังแสดงหนังหรือกำกับภาพยนตร์ จากแนวคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception ที่คอบบ์มักจะฝันถึงภรรยา และลูก ๆ ของเขาที่ไม่สามารถอยู่ด้วยได้ในชีวิตจริง จึงเก็บไปฝันถึงอยู่เสมอ

5.1.2 แนวความคิดเรื่องความฝันแบบLucid Dream

จากภาพยนตร์เรื่อง Paprika มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับความฝันแบบ Lucid dream คือผู้ที่ฝันแบบนี้ จะรับรู้ตัวเองอยู่ในความฝัน และยังสามารถมีส่วนร่วม จัดการ สร้างสรรค์ และเนรมิตสภาพแวดล้อม และเรื่องราวในความฝันได้ ความฝันลักษณะนี้จะเกิดขึ้นได้อย่างสมจริงหรือแปลกประหลาดแค่ไหนนั้น ขึ้นอยู่กับสภาวะการรับรู้ของคนที่ฝันอยู่ และมักเกิดขึ้นในช่วงที่ร่างกายตกอยู่ในสภาวะหลับลึก บางคนก็รู้สึกตัวว่าอยู่ในสภาพ “Lucid Dream” ที่จริงแล้วอาจอยู่ในสภาวะหลายขั้นของการฝัน หรือเรียกว่า “ฝันซ้อนฝัน” ผู้ที่ฝันลักษณะนี้ อาจรู้ว่า เรื่องราว เหตุการณ์ ผู้คน และสิ่งทีพบเจออยู่นั้น ไม่ใช่ความเป็นจริงแต่เป็นความฝัน และในขั้นสูงสุดของ “Lucid Dream” ผู้ฝันอาจสามารถควบคุมหรือเนรมิตความฝัน

นั่นให้เป็นตามที่ใจต้องการได้ ดังเช่นในภาพยนตร์ ที่ผู้อำนวยการอินุอิรับรู้ว่าจะตัวเองอยู่ในฝัน และยังสามารถควบคุมความฝันได้ให้เป็นไปตามใจต้องการได้ แนวคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจให้ภาพยนตร์เรื่อง Inception คือคอบบ์และมอลเข้าไปในฝันชั้นสูงสุดของ Lucid dream และสามารถเนรมิตสิ่งก่อสร้างอาคารให้เป็นไปตามใจต้องการได้

5.2 ลักษณะต่าง ๆ ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika ที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception

5.2.1 โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีโครงเรื่องเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีจิตบำบัด เข้าไปในความฝันของผู้ป่วยทางจิตใจ เพื่อให้นักบำบัดจิตช่วยรักษา แต่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้โลกความฝันปนกับโลกความจริง จนเกิดการสับสนว่าโลกไหนคือโลกความจริง โลกไหนคือโลกความฝัน จากโครงเรื่องลักษณะนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์ Inception ที่มีโครงเรื่องเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีแฮ็คความฝันกับผู้อื่นเช่นเดียวกัน และเกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ตัวเองของเรื่องสับสนว่าสุดท้ายตัวเองอยู่ในโลกความจริง หรือโลกความฝัน

5.2.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika เน้นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเป็นหลัก คือ ดร.ชิบะรักดร.โทคิตะ แต่กลับไม่แสดงออกเลย และโคนากาว่าที่ชอบภาพยนตร์ แต่กลับปฏิเสธว่าไม่ชอบดูภาพยนตร์ :ซึ่งลักษณะความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception คือ คอบบ์อยากเก็บความทรงจำเกี่ยวกับภรรยาของเขาที่ตายไปแล้วไว้ในจิตใต้สำนึก เพราะยังรักเธอ แต่ก็อยากปลดปล่อยออกไปด้วยเช่นกัน เพราะความทรงจำนี้ทำให้เขาเป็นทุกข์ เพราะต้องรู้สึกจมอยู่กับความผิดที่ตัวเองเป็นสาเหตุ ทำให้เธอฆ่าตัวตาย

5.2.3 ตัวละคร (Character)

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีตัวละครหลักคือ ปาปริก้าที่คอยบำบัดรักษาอาการทางจิตใจให้กับคนอื่น เธอจึงมีความเฉลียวฉลาด พุดจาโน้มน้าวเก่ง และทำให้ทุกคนที่คุยกับเธอ รู้สึกสบายใจ และไว้วางใจที่จะพุดคุยด้วย ซึ่งตัวละครลักษณะนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception ที่คอบบ์เป็นนักโจรกรรมความคิดจึงต้องมีความฉลาด และพุดจาโน้มน้าวเก่ง จึงสามารถหลอกตัวละครอย่างโรเบิร์ต ฟิชเชอร์ให้เชื่อตามที่เขายกได้

5.2.4 แก่นความคิด

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับความจริงและยอมรับตัวตนของตัวเอง จากตัวละครในเรื่องที่ไม่ยอมรับตัวตนของตัวเอง จึงต้องการอยู่ในความฝันตลอดไป เพราะโลกความฝันสามารถสร้างตัวตนแบบที่ตนเองต้องการขึ้นได้อย่างอิสระ แต่ความต้องการนี้ส่งผลกระทบต่อคนอื่น ๆ คือ ผู้คนในเมืองขาดสติ และสูญเสียความเป็นตัวตนจนเกิดความวุ่นวายไปทั่วทั้งเมือง ซึ่งแก่นความคิดนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception ที่ตัวเอกของเรื่องยึดติดกับโลกความฝันที่ตัวเองมีความสุข จึงต้องการอยู่ในความฝันให้นานที่สุด แต่ไม่สามารถเป็นอย่างนั้นได้ เมื่อตื่นขึ้นมาก็ต้องรู้สึกเป็นทุกข์ และเศร้าอยู่ดี ฉะนั้นจึงควรอยู่กับโลกความเป็นจริง และสร้างความสุขที่แท้จริงขึ้นมา

5.2.5 ฉาก (Scene)

จากภาพยนตร์เรื่อง Paprika ไม่ค่อยมีฉากธรรมชาติ แต่จะมีฉากที่นำเสนอการใช้เทคโนโลยีที่สามารถร่วมแชร์ความฝันของผู้อื่นได้ ซึ่งก็เครื่องดีซีมินิ อีกทั้งภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นฉากที่มีสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม เพราะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความฝัน ทั้งฉากโถงทางเดินและรั้วที่เกิดการบิดเบี้ยว และยังมีฉากขบวนพาเหรดที่มีแต่สิ่งของ ตุ๊กตา สิ่งไม่มีชีวิตเดินอยู่ในขบวน ฉากที่ตัวละครมีขาเป็นรากต้นไม้ หรือแปลงร่างเป็นสัตว์ได้ และยังมีฉากที่เล่าถึงเรื่องราวในอดีตด้วย ซึ่งฉากลักษณะต่าง ๆ นี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception คือฉากที่ใช้เทคโนโลยีแชร์ความฝันกันร่วมกัน และฉากที่มีสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม ทั้งฉากโถงทางเดินในโรงแรมที่หมุนไปมา ฉากที่ตึกและอาคารประกบติดกันอยู่บนท้องฟ้า รวมถึงฉากที่มีน้ำสาดซัดเข้ามาในอาคารด้วย

5.2.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากภาพยนตร์เรื่อง Paprika มีจุดยืนในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน มีการย้ายฉากจากเหตุการณ์ของตัวละครหนึ่งไปอีกเหตุการณ์ของตัวละครอื่น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้เหตุการณ์ของตัวละครทั้งสองไปพร้อมกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง Inception ที่มีจุดยืนในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านเหมือนกัน

5.2.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นลึฟต์ 17 ชั้น แทนความหมายของระดับความลึกในจิตใจของโคนากาว่า ซึ่งชั้นที่ 17 เป็นชั้นที่ลึกที่สุด ในฝันชั้นนี้มีความทรงจำเกี่ยวกับชีวิตสมัยเรียนของโคนากาว่าที่เคยฝันอยากทำภาพยนตร์ แต่ได้ละทิ้งความฝันนั้นไป เพราะไม่มั่นใจในตัวเอง จึงเก็บความฝันนี้ไว้ส่วนลึกของจิตใจ ซึ่งสัญลักษณ์พิเศษนี้เป็นแรงบันดาลใจให้กับภาพยนตร์เรื่อง Inception ที่ปรากฏลึฟต์ในฝันของคอบบ์ ชั้นที่ลึกที่สุดมีภรรยาของคอบบ์ที่ตายไปแล้วอยู่ เธอเต็มไปด้วยอารมณ์โกรธ และพร้อมจะอาละวาด เขาจึงเก็บเธอไว้ในจิตใจส่วนลึกที่สุดนี้

5.3. ความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง

5.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีโครงเรื่องเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีเข้าไปในความฝันของผู้ป่วยเพื่อช่วยบำบัดจิตใจ มีจุดประสงค์หลักเพื่อช่วยเหลือคนอื่น แต่ในเรื่อง Inception เทคโนโลยีแฮ็คความฝันร่วมกันนี้ คอบบ์นำมาใช้โจกรรมความคิดของคนอื่น และภารกิจในหนังก็ใช้เปลี่ยนความคิดของเป้าหมายเพื่อผลประโยชน์ของตัวเอง และปัญหาที่เกิดในเรื่อง Paprika อย่างการเสพติดความฝันส่งผลกระทบต่อคนภายนอกที่ไม่ได้ใช้เทคโนโลยีนี้ด้วย แต่ใน Inception ปัญหาการเสพติดความฝันส่งผลกระทบต่อตัวเอง และคนที่ร่วมแฮ็คความฝันด้วยเท่านั้น

5.3.2 ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ด้านความขัดแย้งไม่แตกต่างกัน เพราะทั้งสองมีทั้งความขัดแย้งกันเหมือนกัน 3 ด้าน คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเอง และความขัดแย้งกับพลังภายนอก

5.3.3 ตัวละคร (Character)

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีตัวละครหลักเป็นผู้หญิงคือปาปริก้า และมีตัวละครอื่น ๆ ที่สร้างปัญหากระทบต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ แต่เรื่อง Inception มีตัวละครหลักเป็นผู้ชาย และปมปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเรื่อง ส่วนใหญ่มาจากตัวละครหลักเอง ตัวละครรองอื่น ๆ จะทำตามหน้าที่ของตัวเองที่ได้รับในภารกิจ ไม่ได้มีปมปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเรื่อง

5.3.4 แก่นความคิด

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika นอกจากจะมีแก่นความคิดเกี่ยวกับการยอมรับความจริง คล้ายกับแก่นความคิดของเรื่อง Inception ยังมีแก่นความคิดอีกอย่างหนึ่งเกี่ยวกับการยอมรับตัวตนของตัวเองด้วย แตกต่างจากเรื่อง Inception ที่เน้นแก่นความคิดเรื่องอยู่กับโลกความเป็นจริง

5.3.5 ฉาก (Scene)

จากภาพยนตร์เรื่อง Paprika ฉากที่เป็นความฝันจะมีความบิดเบี้ยว และผิดปกติ ส่วนในเรื่อง Inception เน้นฉากความฝันที่มีความสมจริงเพราะต้องการหลอกเป้าหมายให้คิดว่าเป็นนี้เป็นเรื่องจริง ไม่ใช่ความฝัน

5.3.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากภาพยนตร์เรื่อง Paprika มีจุดยืนในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านเพียงอย่าง แต่ในภาพยนตร์เรื่อง Inception จุดยืนในการเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่งอยู่ด้วยคือเล่าเรื่องเกี่ยวกับภรรยา และลูก ๆ ของคอบบ์ผ่านการถ่ายทอดของคอบบ์เอง

5.3.7 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika มีการใช้สัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงนิสัย และความคิดของของตัวละครอยู่หลายสิ่ง เช่น ต้นไม้ สวนสนุก ตุ๊กตา ผีเสื้อสีดำ เป็นต้น ส่วนภาพยนตร์เรื่อง Inception เน้นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับโลกความฝัน เช่น ลูกช่าง ชายฝั่งทะเล เป็นต้น

5.4 ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่อง Paprika เพื่อศึกษาสิ่งที่ภาพยนตร์สะท้อนออกมาในแง่มุมอื่น ๆ
2. ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโลกความฝัน เพื่อให้ทราบถึงโครงสร้างของภาพยนตร์ให้มากขึ้น
3. ควรศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวคิดการวิเคราะห์ภาพยนตร์ เพื่อศึกษาองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ให้มากขึ้น

บรรณานุกรม

บทความจากหนังสือ

- เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ. (2549). แนวคิด บริบททางสังคม และบริบททางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ปรากฏ
ในภาพยนตร์ของการ์ตูนจิบลิ” วิทยานิพนธ์บัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เอสเอสอนาคามี. (2552). พลังสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจ = Creativeness power of an
inspiration. กรุงเทพฯ: สยามมิสพัลลิซซิ่งเฮ้าส์

บทความจากนิตยสาร

- นัทธ ตั้งพรพิพัฒน์. ซาโตซึกงกับแอนิเมชันและเส้นแบ่งความฝัน (ที่ไม่มีอยู่จริง). BIOSCOPE,
2550(69), 150-162.

บทความจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

- ชนัญ วงษ์วิภาค. (2560). ถอดรหัสวัฒนธรรม. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561. เข้าถึงได้จาก
http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/ebook/Chanan_Vongvipak/culture_decoder.pdf
- ชนัญ วงษ์วิภาค. (2560). มานุษยวิทยาเพื่อการจัดการวัฒนธรรม. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561.
เข้าถึงได้จาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/ebook/Chanan_Vongvipak/Anthropology_for_Cultural_Management.pdf
- ภูเบศร์ สมุทรจักร. (2552). พลังแห่งลมหายใจ ไฟในการทำงาน. เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม 2561.
เข้าถึงได้จาก http://www.dpu.ac.th/laic/upload/content/file/article_instructor/ta57/14_79_2552.pdf
- มหาวิทยาลัยยอนเรศวร. (2557). แรงบันดาลใจ (Inspiration). เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้
จาก <http://student.nu.ac.th/Sirapha/56341633/Mean.html>

- วิกิพีเดียสารานุกรมเสรี. (2560). **จิตพิฆาตโลก**. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/จิตพิฆาตโลก>
- Beerled [นามแฝง]. (2550). **Paprika: ฝันฝั่งลึก**. เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.tairomdham.net/index.php?topic=6619.0>
- canjamm[นามแฝง]. (2553). **วงการแอนิเมชันเศร้าผู้กำกับตั้ง “ซาโตชิ คง” (Satoshi Kon) เสียชีวิตแล้ว**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.blike.net/node/14591>
- Jarm. (2558). **ลิบแอนิเมชันสุดคลาสสิกของญี่ปุ่น ที่จุดประกายสู่หนัง-การ์ตูนดังฮอลลีวู้ด**. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก [https://news.jarm.com/view/36416Karen Sparks](https://news.jarm.com/view/36416Karen%20Sparks).
- (2561). **Satochi Kon**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://www.britannica.com/biography/Satoshi-Kon>
- Prepanod Nainapat. (2560). **A Brief History of** **หนังคนแสดงจากแอนิเมชัน**. เข้าถึงเมื่อ 2 พฤษภาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/rave/when-us-film-meet-japanese-cartoons/21153>

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล	นางสาวอสมมา มะกา
วัน เดือน ปี เกิด	15 มกราคม 2541
สถานที่เกิด	ราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	2 หมู่ที่ 10 ตำบลสวนกล้วย อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี 70110
ประวัติการศึกษา	
2558 - ปัจจุบัน	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ คณะอักษรศาสตร์ สาขาเอเชียศึกษา ภาษาลือกฏีปุ่
2552 - 2557	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้นถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนรัตนราษฎร์บำรุง จังหวัดราชบุรี สายวิทย์-คณิต

แบบโอนค่าลิขสิทธิ์ภาคนิพนธ์

สาขาเอเชียศึกษา คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้าพเจ้า	นางสาวอสมมา มะกา
นักศึกษาชั้นปีที่ 4	วิชาเอกเอเชียศึกษา ภาาษาเลือกภาษาญี่ปุ่น
ภาคนิพนธ์	แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Paprika สู่ภาพยนตร์เรื่อง Inception
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาภาคนิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สรสรเสริญ สันติชญะวงศ์
ที่อยู่ติดต่อได้ภายหลังสำเร็จการศึกษา	2 หมู่ที่ 10 ตำบลสวนกล้วย อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี 70110
หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อได้	0851850097

ลิขสิทธิ์ของภาคนิพนธ์อันเป็นผลจากการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรระดับปริญญาบัณฑิต ข้าพเจ้ายินดีโอนลิขสิทธิ์ตามมาตรา 17 วรรค 2 แห่ง พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 เป็นของคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยมีกำหนดตลอดอายุคุ้มครองสิทธิ์

ลงนามผู้โอน.....

(นางสาวอสมมา มะกา)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงนามผู้รับโอน.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....