สำนักพิมพ์แม่บ้าน

รวมสุดยอดภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น
ที่ครองใจผู้ชมทั่วโลก
แม้แต่ดิสนีย์ยังยกนิ้วให้

อะนิเมะ
คลาสสิก

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

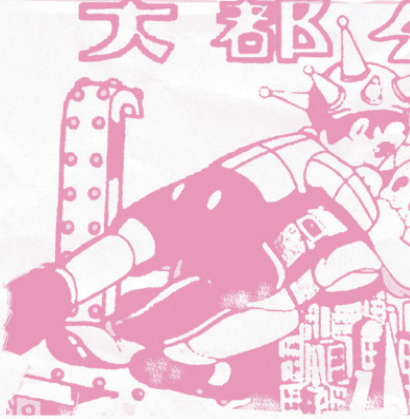
www.SE-ED.com

ตัวอย่าง

m.SE-ED.com
www.SE-ED.com

ตัวอย่าง

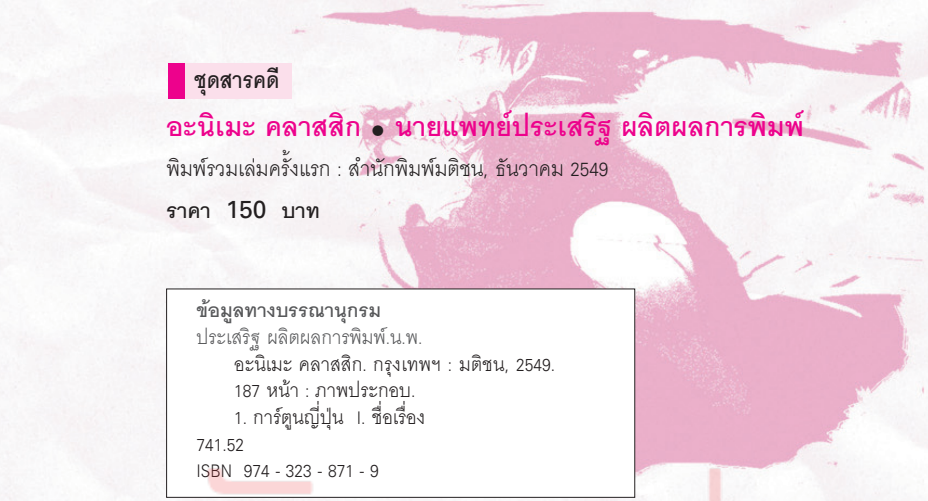
m.SE-ED.com
www.SE-ED.com



อะนิเมะคลาสสิก

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์มติชน 2549



ชุดสารคดี

อะนิเมะ คลาสสิก • นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

พิมพ์รวมเล่มครั้งแรก : สำนักพิมพ์มติชน, ธันวาคม 2549

ราคา 150 บาท

ข้อมูลทางบรรณานุกรม
ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์.น.พ.
อะนิเมะ คลาสสิก. กรุงเทพฯ : มติชน, 2549.
187 หน้า : ภาพประกอบ.
1. การ์ตูนญี่ปุ่น I. ชื่อเรื่อง
741.52
ISBN 974 - 323 - 871 - 9

ตัวอย่าง

• ผู้จัดการสำนักพิมพ์ : สุชาติ ศรีสุวรรณ • ผู้ช่วยผู้จัดการสำนักพิมพ์ : ประยงค์ คงเมือง
• บรรณาธิการบริหาร : ปานบัว บุนปาน • บรรณาธิการสำนักพิมพ์ : ศิริพงษ์ วิทยวิโรจน์
• หัวหน้ากองบรรณาธิการ : กิตติวรรณ เทิงวิเศษ • ผู้ช่วยบรรณาธิการ : พัลลภ สามสี
• พิสูจน์อักษร : ชัยรัตน์ เลิศรัตนาพร • คอมพิวต์กราฟิก : ปณพร อ่อนน้อม
• ออกแบบปก-ศิลปกรรม : ประภาพร ประเสริฐโสภา • ประชาสัมพันธ์ : จิตวิมล มาโนชญ์รัตน

สำนักพิมพ์มติชน • www.matichonbook.com

บริษัทมติชน จำกัด (มหาชน) : 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชานิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 1335 โทรสาร 0-2589-5818
แม่พิมพ์สี-ขาวดำ : กองพิมพ์สี บริษัทมติชน จำกัด (มหาชน) 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชานิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 2400-2402
พิมพ์ที่ : โรงพิมพ์มติชนปากเกร็ด 27/1 หมู่ 5 ถนนสุขาประชาสรรค์ 2 ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด นนทบุรี 11120
โทรศัพท์ 0-2584-2133, 0-2582-0596 โทรสาร 0-2582-0597
จัดจำหน่ายโดย : บริษัทงานดี จำกัด (ในเครือมติชน) 12 ถนนเทศบาลนฤมาล ประชานิเวศน์ 1 เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900
โทรศัพท์ 0-2580-0021 ต่อ 3305, 3306 โทรสาร 0-2580-0558
Matichon Publishing House a division of Matichon Public Co.,Ltd. 12 Tethsabannarueman Rd, Prachanivate 1, Chatuchak, Bangkok 10900 Thailand

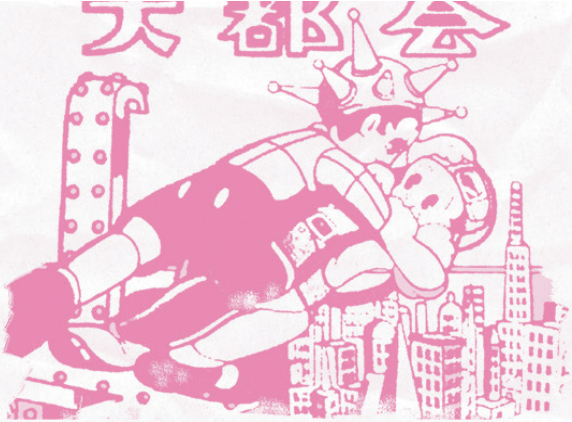
สารบัญ

ตัวอย่าง

คำนำสำนักพิมพ์ 7
คำนำผู้เขียน 9

Ghost in the Shell 2 Innocence (1)
ชีวิตและข้อมูลต่างกันอย่างไร 21
Ghost in the Shell 2 Innocence (2)
เด็ก ตุ๊กตา และหมาโคลน 27
Ghost in the Shell : Stand Alone Complex 35
APPLESEED 43
Pom Poko 49
Princess Mononoke 57
Spirited Away (1) จิตวิญญาณที่หลุดลอย 63
Spirited Away (2) อัตลักษณ์ และธรรมชาติ 69
Howl's Moving Castle (1) รูปร่างและอารมณ์ 77

Howl's Moving Castle (2) อารมณ์และเวทมนตร์	83
Howl's Moving Castle (3) ปราสาทเทพนิยาย	89
Perfect Blue	95
Millennium Actress	103
Tokyo Godfathers	109
Memories	115
Steamboy	123
Jin-Roh The Wolf Brigade (1) หมาป่า	129
Jin-Roh The Wolf Brigade (2) หนูน้อยหมวกแดง	135
Tezuka Osamu's Metropolis	143
Blood : The Last Vampire	149
Evangelion : Death and Rebirth	155
The End Evangelion	163
FINAL FANTASY VII : Advent Children	169
Fullmetal Alchemist	175
อาวุธสุดท้ายคือเธอ ไซคาโนะ	181



คำนำสำนักพิมพ์

ตัวอย่าง

ก่อนอื่นสำนักพิมพ์ขอแนะนำเป็นเบื้องต้นแก่ผู้ที่สนใจหยิบหนังสือเล่มนี้ขึ้นมา โดยที่ยังอาจไม่แน่ใจว่านี่เป็นหนังสือที่เกี่ยวกับอะไร "อะนิเมะ" คืออะไร น่าสนใจอย่างไร และคลาสสิกอย่างไร

อะนิเมะ (Anime) หมายถึงหนังการ์ตูนญี่ปุ่น ทั้งที่ปรากฏในรูปของหนังทีวี หนังโรง วีซีดี ดีวีดี หรือม้วนวิดีโอ มีชื่อเรียกเฉพาะว่า โอวะ (OVA, Original Video Animation หรือ OAV ก็เรียก) และ มังงะ (Manga) หมายถึงหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น

ญี่ปุ่นได้สร้างเอกลักษณ์ของ "มังงะ" และ "อะนิเมะ" เป็นแบบเฉพาะของตัวเอง ซึ่ง "มังงะ" ไม่ยอมเหมือน "คอมิกส์" และ "อะนิเมะ" ก็ไม่ยอมเหมือน "แอนิเมชั่น" เพราะผู้ที่ติดตามอ่านและชมต่างสรุปร่วมกันว่า การ์ตูนญี่ปุ่นและหนังแอนิเมชั่นของญี่ปุ่นไม่เหมือนการ์ตูนจากโลกตะวันตก เพราะใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ (cinematic style) มาก

กว่า

นักวิจารณ์และนักเขียนตะวันตกจำนวนมากยอมรับว่า ครั้งแรกที่ได้ดูอะนิเมะนั้น พวกเขาตื่นตาตื่นใจ สนุกสนาน และดูรู้เรื่อง แม้ว่าจะฟังภาษาญี่ปุ่นไม่ออกเลยแม้แต่คำเดียว นั่นเป็นเครื่องยืนยันว่า อะนิเมะคือหนังการ์ตูนที่มีเทคนิคพิเศษ และวัฒนธรรมของตนเองอย่างแท้จริง

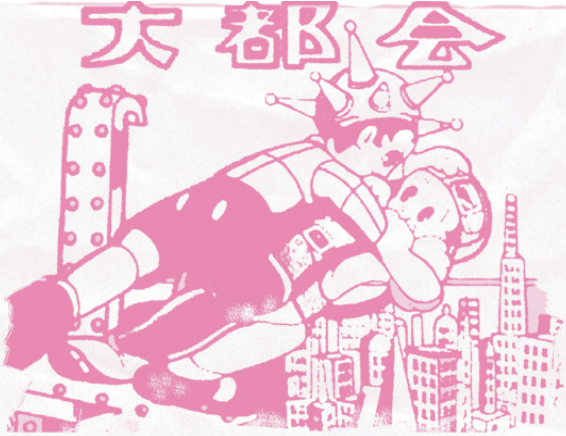
มังงะ และ อะนิเมะ จึงนับเป็นอีกตระกูลหนึ่งต่างหาก

ส่วนท่านที่เป็นแฟนพันธุ์แท้ของ "อะนิเมะ" อยู่แล้ว ยิ่งไม่ควรพลาดเลยทีเดียว เพราะ "อะนิเมะ คลาสสิก" เล่มนี้ นำเสนอโดยนายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ นักวิจารณ์การ์ตูนมือหนึ่งของเมืองไทย จัดชั้นให้อะนิเมะที่ถูกเขียนถึงในหนังสือเล่มนี้ว่า นี่คือที่เป็นสุดยอดของสุดยอดเข้าขั้นคลาสสิก แม้บางเรื่องจะออกฉายได้เพียงไม่นาน แต่เพราะความสุดเจ๋งของเรื่อง จึงนับเข้าฮอลล์ ออฟ เฟรม ของอะนิเมะได้เลย

และท่านที่เป็นแฟน "มังงะ" อดใจรอไม่นาน "มังงะ คลาสสิก" ตามติดมาแน่นอน

นับเป็นสองเล่มคู่สมบูรณ์แบบที่จะนำพาท่านไปรู้จักกับสุดยอดของสุดยอดการ์ตูนญี่ปุ่นทั้งบนแผ่นกระดาษ และบนจอ อธิบายขยายความแง่มุมต่างๆ ของเรื่องว่า เหตุใดเรื่องเหล่านี้ถึงขึ้นชั้น "คลาสสิก"

สำนักพิมพ์มติชน



คำนำผู้เขียน

ตัวอย่าง

จากเจ้าหนูปรมาณู ถึง Ghost in the Shell 2 Innocence

เพราะอะไรการ์ตูนญี่ปุ่นจึงฟูมฟายกับหุ่นยนต์นักหนา นอกจากหุ่นยนต์ยังมีแอนดรอยด์ ไซบอร์ก และปัญญาประดิษฐ์ ความคลั่งไคล้และย้ำคิดย้ำทำเกี่ยวกับหุ่นยนต์ รวมทั้งอะไรที่คล้ายๆ หุ่นยนต์นี้เป็นมาตั้งแต่ยุคปรมาณู ผ่านยุคสงครามเย็น จนกระทั่งถึงยุคคอมพิวเตอร์และอินเตอร์เน็ต ปัจจุบันโลกกำลังจะเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีชีวภาพแล้ว แต่หุ่นยนต์ก็ไม่เคยจางหายไปจากการ์ตูนญี่ปุ่น กลับทวีความซับซ้อน ลึกซึ้ง และเข้าใกล้ปรัชญามากยิ่งขึ้นทุกขณะ

ทำไมต้องหุ่นยนต์ หุ่นยนต์ช่วยให้นักเสพการ์ตูนญี่ปุ่นเช่นพวกเราสบายใจได้อย่างไร หุ่นยนต์ทำหน้าที่อะไรในกระบวนการพัฒนาความคิดของพวกเรา ก่อนจะตอบคำถามนี้ เรามาทบทวนการเสพการ์ตูนหุ่นยนต์พร้อมกันไปทีละเรื่องๆ การเสพในที่นี้หมายถึงอ่านหรือดู หรือทั้งสองอย่าง บาง

คนเคยอ่านการ์ตูนที่จะพูดถึงต่อไปนี้ บางคนได้ดูหนังการ์ตูนเหล่านี้ และบางคนทั้งอ่านทั้งดู ทั้งนี้แล้วแต่วาสนาของแต่ละคน

แม้ว่าการเสพการ์ตูนจะเป็นวาสนา แต่ผลกระทบของการ์ตูนต่อพวกเราแต่ละคนมิใช่เหตุบังเอิญ บางคนได้ดูเจ้าหนูปรมาณูตั้งแต่ครั้งฉายเป็นหนังขาวดำทางช่องสี่บางขุนพรหม บางคนได้อ่านฉบับไม่มีลิขสิทธิ์ บางคนเพิ่งจะมาได้อ่านฉบับลิขสิทธิ์ของวิบูลย์กิจ และบางคนเพิ่งจะได้ดูฉบับรีเมคของโคลัมเบียทางดีวีดี ไม่ว่าจะมีวาสนาดูหนังขาวดำ หรือมีวาสนาดูดีวีดีดิจิตอล แต่คุณค่าของเจ้าหนูปรมาณูก็ไม่เคยเปลี่ยนแปลง ผลกระทบของเจ้าหนูปรมาณูที่มีต่อกลไกป้องกันตัวทางจิตและจิตวิทยาพัฒนาการของพวกเราเป็นเรื่องที่ทำนายได้

เจ้าหนูปรมาณูส่งสารให้แก่เราชัดๆ เป็นขั้นเป็นตอนว่า 1. มนุษย์สร้างหุ่นยนต์เพื่อทดแทนใครบางคนหรืออะไรบางอย่าง 2. หุ่นยนต์สามารถมีพลังงานมหาศาลได้ 3. มนุษย์ควบคุมหุ่นยนต์ได้ 4. เพราะฉะนั้น มนุษย์ควบคุมพลังงานมหาศาลได้ ถ้าหุ่นยนต์หรือพลังงานมหาศาลจะถูกใช้ไปในทางที่ชั่วร้าย ก็เป็นมนุษย์นั่นเองที่ตั้งใจให้เป็นเช่นนั้น

การ์ตูนเจ้าหนูปรมาณูยังบอกเราอีกว่า บางทีมนุษย์อาจจะควบคุมตนเองได้ไม่ค่อยดีเท่าไรนัก หากให้เจ้าหนูปรมาณูมีคุณธรรมและจริยธรรมภายในตนเองและควบคุมตนเองยังอาจจะดีกว่าและปลอดภัยกว่า กล่าวคือเจ้าหนูปรมาณูหรือ**อะตอม**เสียอีกที่น่าจะสามารถดูแลพลังงานมหาศาลนั้นได้ดีกว่ามนุษย์

ที่เล่ามาเป็นบริบทของมังงะและอะนิเมะ เจ้าหนูปรมาณูหรืออะตอมสามารถดูแลและควบคุมการใช้พลังงานมหาศาลที่ตนเองมีได้หากพิจารณาบริบทของ**เทะซึกะ โอซามุ** (Tezuka Osamu) โอซามุเขียน Tetsuwan Atom ตอนแรกเมื่อปี 1952 คือเจ็ดปีหลังสงครามโลกครั้งที่สอง มุชิโปรดักชั่น (Mushi Production) ซึ่งเป็นบริษัทของโอซามุเองสร้างเป็นอะนิเมะฉายทาง

โทรทัศน์ในปี 1963 สถานีเอ็นบีซีในสหรัฐอเมริกานำไปพากย์เสียงภาษาอังกฤษแล้วตั้งชื่อว่า Astro Boy ช่องสี่บางขุนพรหมนำมาพากย์ไทยแล้วให้ชื่อว่า **เจ้าหนูปรมาณู**

โอซามุพยายามควบคุมพลังงานปรมาณูโดยใช้อะตอมเป็นเครื่องมือที่แท้แล้วเป็น "นักเขียนการ์ตูนญี่ปุ่น" ต่างหากที่ต้องการควบคุมพลังงานปรมาณูให้อยู่กับร่องกับรอย หนึ่งในประเด็นสำคัญของการ์ตูนหุ่นยนต์เรื่องแรกนี้จึงเป็นเรื่อง "การควบคุม"

การควบคุมจะเป็นประเด็นสำคัญของการ์ตูนหุ่นยนต์เรื่องต่อๆ มา บางเรื่องเพื่อควบคุมหุ่นยนต์กันตรงๆ บางเรื่องเพื่อควบคุมอะไรบางอย่างที่มากับหุ่นยนต์ เช่น พลังงานมหาศาล บางเรื่องเพื่อควบคุมอะไรบางอย่างที่ใช้หุ่นยนต์นั้นเป็นสัญลักษณ์ เช่น อะตอมถูกนักวิทยาศาสตร์คนหนึ่งสร้างขึ้นมาเพื่อทดแทนบุตรชายที่ตายไป และบางเรื่องเพื่อควบคุมชีวิตที่มากับหุ่นยนต์!

ก่อนหน้าเจ้าหนูปรมาณู โอซามุเขียน Metropolis เมื่อปี 1949 มหาเศรษฐีคนหนึ่งให้นักวิทยาศาสตร์สร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อควบคุมซูเปอร์คอมพิวเตอร์ที่ตั้งอยู่ในหอสูง พวกเขาสร้างปัญญาประดิษฐ์ขึ้นมาในรูปของเด็กหญิงชื่อมิจิ เมื่อมิจิรู้ว่าตนเองมิใช่มนุษย์ เธอก็หลุดจากการควบคุม

โอโตโมะ คัตซึฮิโร (Otomo Katzuhiro) นำเมโทรโปลิศมาสร้างใหม่ในชื่อว่า Tezuka Osamu's Metropolis ปี 2002 เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคตในอภิมหานครเมโทรโปลิศที่ซึ่งแรงงานหุ่นยนต์แทนที่แรงงานมนุษย์ มนุษย์ชนชั้นปกครองจำกัดเขตหุ่นยนต์ลำดับชั้นต่างๆ เอาไว้อย่างเข้มงวด หุ่นยนต์ที่ข้ามเขตจะถูกทำลาย มนุษย์ชนชั้นแรงงานที่เกลียดชังหุ่นยนต์ก็รวมตัวกันเป็นหน่วยใต้ดินคอยก่อการร้าย ณ จุดต่างๆ ของเมือง

อำนาจเผด็จการของชนชั้นปกครอง ความมหึมาของเมโทรโปลิศ และความสูงของหอซิกการ็อท (Ziggurat) คล้ายจะกดขี่มนุษย์ลงไปจนถึงจุดต่ำ

สุด กลับเป็นหุ่นยนต์ที่ลุกขึ้นตั้งคำถามถึงความขัดแย้งระหว่างความภักดีต่อมนุษย์กับเสรีภาพ ตอนกลางเรื่องหุ่นเปโรสละชีวิตเพื่อพิทักษ์มนุษย์ที่จงเกลียดจงชังเขา ขณะที่หุ่นทีม่า (คือมิจิตามเรื่องเดิม) เฝ้าเพียรถามถึงกำเนิดของตนเอง และเมื่อเธอได้คำตอบเธอก็หลุดจากการควบคุม ฉากมหานครถล่มในตอนจบเป็นฉากพลาดไม่ได้ฉากหนึ่งของโลกอะนิเมะ (ความจริงหนังควรได้ออกฉายตั้งแต่ปี 2001 แต่ถูกเลื่อนเพราะกรณีถล่มเวิร์ลด์เทรด)

ประเด็นสำคัญของเมโทรโปลิศยังคงเป็นเรื่องการควบคุม มนุษย์พยายามจะควบคุมหุ่นยนต์เอาไว้เสมอไม่ว่าจะเป็นหุ่นแรงงานขั้นต่ำหรือหุ่นปัญญาประดิษฐ์ขั้นสูง

เหตุผลของการควบคุมหุ่นยนต์เปลี่ยนไปเมื่อโลกเปลี่ยนไป โอซามุเขียน Magma Taishi ในปี 1965 อันเป็นยุคสงครามเย็น ถูกสร้างเป็นหนังสัตว์ประหลาดฉายทางสถานีโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 สมัยเป็นขาวดำในชื่อว่า **หุ่นอภินิหาร** เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวหุ่นยนต์คือหุ่นอภินิหารโกลด้าเป็นพ่อ หุ่นซิลเวอร์เป็นแม่ และหุ่นที่เป็นลูกชื่อคัม ทั้งสามต่อสู้กับวายร้ายต่างดาวหน้าตาน่าเกลียดชื่อโรด็ก ผู้ซึ่งจะส่งอมนุษย์และสัตว์ประหลาดมาอาละวาดทำลายโลกทีละตัว ๆ

ครอบครัวหุ่นยนต์ถูกสร้างและดูแลโดยผู้เฒ่าท่านหนึ่งที่อาศัยอยู่ในดินแดนภูเขาไฟ ภารกิจของโกลด้านั้นชัดเจนคือปกป้องมนุษย์ด้วยชีวิต ถ้าเราจะหลงเชื่อว่าโกลด้าและครอบครัวนั้นมีชีวิต จะเห็นว่าท่านผู้เฒ่าสร้างและควบคุมครอบครัวหุ่นอภินิหารเอาไว้ใช้งาน ใช้พวกเขาต่อต้านผู้บุกรุก ซึ่งในกรณีนี้หากโรด็กและพวกมิใช่ตัวแทนของคอมมิวนิสต์ก็ต้องเป็นตัวแทนของเทคโนโลยีที่รุกล้ำทำลายธรรมชาติอย่างไม่ต้องสงสัย

ปี 1967 โอซามุเขียน Hinotori:Future หรือ **ฮิโนโทริ วิหคเพลิง ภาคอนาคต** อันเป็นตอนที่ 3 ของชุดวิหคเพลิงซึ่งเป็นการ์ตูนแนวปรัชญาที่ดีที่สุดเรื่องหนึ่ง เรื่องราวเกี่ยวกับมหานครเมกาโลโปลิศ 5 แห่งที่ปกครองด้วย

ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ วิถีชีวิตหลากหลายรูปแบบในมหานครไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ หุ่นยนต์ เด็กหลอดแก้ว หรือเอเลี่ยนล้วนถูกดูแลด้วยปัญญาประดิษฐ์ขนาดยักษ์ทั้งสิ้น แต่ยังมีนักวิทยาศาสตร์ผู้หนึ่งซ่อนตัวอยู่นอกมหานครใดๆ กำลังเพียรพยายามสร้างสัตว์ที่สูญพันธุ์ไปแล้วขึ้นมาใหม่ เป็นชีวิตที่อยู่นอกมหานครซึ่งก็คืออยู่นอกการควบคุมของซูเปอร์คอมพิวเตอร์ทั้ง 5 นั้น ประเด็นคือนักเขียนการ์ตูนไม่ยอมสูญเสียอำนาจการควบคุมหุ่นยนต์ไปอย่างสิ้นเชิง แม้ว่ามนุษย์ส่วนใหญ่จะถูกควบคุมไปแล้วแต่ก็ยังคงเหลือเจตจำนงเสรีที่จะไม่ยอมให้ถูกควบคุมเสมอ ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ทั้ง 5 จะทำสงครามล้างพิภพกันเองในตอนกลางเรื่อง ทำให้โอซามุสามารถตั้งคำถามได้อีกครั้งหนึ่งว่า ระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ใครมีความชอบธรรมในการควบคุมพลังงานมหาศาลมากกว่ากัน

การ์ตูนญี่ปุ่นแนวปรัชญาชั้นดีนอกจากจะมีเรื่องฮิโนโทริ วิหคเพลิงเรื่องหนึ่งแล้ว ยังมีหนังทีวีปี 1995 เรื่อง Neon Genesis Evangelion หรือ**มหาสงครามวันพิพากษา** ของ Hideaki Anno ตามด้วยตอนพิเศษอีก 2 ตอนในปี 1997 คือ Death and Rebirth และ The End of Evangelion การดำเนินเรื่องของเอวานเกเลียนซับซ้อนชวนเวียนหัวมากกว่าฮิโนโทริมาก แต่เนื้อหาค่อนข้างจะคล้ายคลึงกัน นั่นคือพูดถึงชีวิตในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นมนุษย์ หุ่นยนต์ หุ่นชีวภาพ และเอเลี่ยน แม้กระทั่งดาวโลกที่พวกเราอาศัยอยู่นี้ก็เป็นสิ่งมีชีวิตชนิดหนึ่ง มากกว่านั้นคือเป็นจิตสำนึกรวมหมู่ (collective mind) ของสรรพสิ่ง เหนือสิ่งอื่นใดคือทั้งหมดนี้ล้วนหนีไม่พ้นกฎแห่งกรรม นั่นคือไม่ว่ามนุษย์จะพยายามควบคุมหุ่นยนต์หรือหุ่นชีวภาพหรือแม้กระทั่งสิ่งแวดล้อมหรือโลกอย่างใดก็มิอาจทำอะไรได้

หากพิจารณาเจ้าหนูปรมาณู หุ่นอภินิหาร เมโทรโปลิศ และเอวานเกเลียน เราจะพบความเหมือนประการหนึ่งว่า ทุกเรื่องมีเด็กเป็นตัวเอก เจ้าหนูปรมาณูนั้นตรงไปตรงมาว่าใช้เด็กเป็นพลังงานมหาศาลนั่นเอง หุ่นอภินิหาร

มีเด็กสองคน หนึ่งเป็นมนุษย์ หนึ่งเป็นหุ่น เด็กทั้งสองช่วยกันควบคุมหุ่นยักษ์โกลด้า เมโทรโปลิศก็มีเด็กสองคน หนึ่งเป็นมนุษย์ หนึ่งเป็นหุ่นและพยายามที่จะใช้เด็กในการควบคุมมหานคร สำหรับเอวานเกเลียนพบว่าตัวเอกทั้งสามที่ควบคุมหุ่นขีวภาพขนาดยักษ์ล้วนเป็นเด็กทั้งสิ้น (ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นเด็กมีปัญหาเสียด้วย)

เรื่องหุ่นและเด็กไม่น่าจะใช่เรื่องบังเอิญ ระหว่างเจ้าหนูปรมาณูและเอวานเกเลียนพบว่า มีการ์ตูนหุ่นยักษ์ที่ถูกควบคุมโดยเด็กเกิดขึ้นจำนวนมาก เฉพาะที่ขึ้นหิ้งคลาสสิกพูดถึงเมื่อไรก็ถวิลหากันเมื่อนั้นมีถึง 4 เรื่อง นั่นคือ **หุ่นยักษ์โรโบะ หุ่นเหล็กหมายเลข 28 โมบิลสูทกันดัม** และ**หุ่นเก็ตเตอร์**

หุ่นยักษ์โรโบะ (Giant Robot) และ**หุ่นเหล็กหมายเลข 28** (Tesujin 28) เป็นผลงานในยุค 60 ของ Yokoyama Mitsuteru ทั้งสองเรื่องเป็นเด็กเล็กที่ควบคุมหุ่นยักษ์ **โมบิลสูทกันดัม** (Mobile Suit Gundam) ตอนแรกปี 1979 ถูกควบคุมโดยเด็กโต ส่วน**หุ่นเก็ตเตอร์** (Getter Robo) ผลงานของ Go Nagai และ Ken Ishigawa ปี 1974 ค่อนไปทางวัยรุ่นถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ถึงแม้นักบินที่ควบคุมบังคับหุ่นเก็ตเตอร์จะเลยวัยเด็กโตไปแล้วก็ตาม แต่หุ่นเก็ตเตอร์มีลักษณะเฉพาะตัวคือเกิดจากการประสานรวมกันของจรวดสามลำเสมอ การทำงานประสานกันเป็นหนึ่งคือจิตวิทยาพัฒนาการที่สำคัญที่สุดของวัยเด็กโตโดยเฉพาะ (เรียกว่า Industry ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการย่อยจำนวนหนึ่ง สามในนั้นคือ competition, compromising และ coordination แปลว่า การแข่งขัน การประนีประนอม และการร่วมมือ)

ประเด็นของการ์ตูนหุ่นเมื่อมาถึงตรงนี้จึงมิใช่เพียงมนุษย์ที่ต้องการควบคุมหุ่น แต่ต้องเป็นเด็กหรือคนรุ่นใหม่ที่จะเป็นคนควบคุมหุ่นด้วย หรือว่าพวกผู้ใหญ่ไม่เป็นที่ไว้วางใจได้อีกต่อไปแล้ว

เฉพาะเรื่อง Patlabor ผลงานปี 1988 ของ Masami Yuuki ที่มิได้

ใช้เด็กควบคุมหุ่นยนต์ แต่เป็นกลุ่มตำรวจหนุ่มสาวที่เพิ่งจบโรงเรียนตำรวจมาหมาดๆ ทำหน้าที่ควบคุมหุ่นยนต์มือปราบขนาดยักษ์ อย่างไรก็ตามหุ่นยักษ์ตัวร้ายสีดำมะเมื่อมนั้นก็ถูกควบคุมด้วยเด็ก ทำนองว่าขณะที่กลุ่มตำรวจหนุ่มสาวมีวุฒิภาวะมากพอจะเป็นตำรวจหุ่นยักษ์มือปราบกันแล้ว แต่ก็ยังคงมีเด็กที่ทำกับหุ่นอันตรายเช่นนั้นเสมือนหนึ่งเล่นตุ๊กตา หรือว่าที่แท้แล้วหุ่นยนต์ไม่ว่าจะยักษ์เพียงใดก็ไม่พ้นความเป็นตุ๊กตาไปได้ เมื่อคิดถึงยอดขายตุ๊กตาหุ่นยนต์ยักษ์เหล่านี้ตามห้างสรรพสินค้าทั่วโลกร่วมด้วยแล้วก็จะเห็นจริงว่าหุ่นยักษ์ที่เด็กควบคุมในการ์ตูนญี่ปุ่นหลายเรื่องที่จริงก็คือตุ๊กตานั่นเอง

แต่มนุษย์ไม่เคยพอใจสิ่งที่ตนมีอยู่ เด็กๆ ก็ไม่เคยพอใจตุ๊กตาหุ่นยักษ์ทำด้วยเหล็กแข็งปั๋งที่ครอบครอง กระบวนการเปลี่ยนหุ่นกระป๋องให้เป็นหุ่นชีวภาพ เช่น เอวานเกเลียน จึงดำเนินมาอย่างต่อเนื่อง ระหว่างกระบวนการที่ว่าคือไซบอร์กและมนุษย์แปลงร่าง

ไซบอร์กที่คลาสสิกกว่าเพื่อนน่าจะเป็น Cyborg 009 ผลงานปี 1966 ของ**อิชิโนโมริ โชทาโร่** (Ishinomori Shotaro) Cyborg 009 ครองความนิยมอยู่นานหลายปี แต่ก็ดูเหมือนว่าจะติดขัดอะไรบางอย่างอยู่กระมัง อิชิโนโมริ โชทาโร่จึงได้หลบจากเรื่องราวของไซบอร์กไปสู่กลุ่มมนุษย์แปลงร่างเต็มรูปแบบ เริ่มตั้งแต่ Skull Man ในปี 1970 Mask Rider หรือ Kamen Rider หรือ**ไอ้มดแดง** ในปี 1971 และ Kikaider ในปี 1972

ไซบอร์ก 009 เป็นไซบอร์กอยู่เช่นนั้นชั่วนาตาปี แต่กลุ่มมนุษย์แปลงร่างนั้นมิใช่ กลุ่มมนุษย์แปลงร่างเป็นมนุษย์ปกติก่อนที่จะเหลืออดแปลงร่างเตะเหล่าร้ายระเบิดกระจุยไป สกัลแมนเป็นมนุษย์หน้ากากชนิดหนึ่ง มาส์กไรเดอร์มีความซับซ้อนของหน้ากากมากยิ่งขึ้น คิไคเดอร์นั้นแทบจะเป็นร่างจักรกลเกือบตลอดร่าง ก่อนจะเป็นมนุษย์แปลงร่างพวกเขาเป็นมนุษย์ที่ถูกจับไปผ่าตัด ผลของการผ่าตัดใส่จักรกลโน่นนี่บางประการเข้าไปทำให้

พวกเขากลายเป็นมนุษย์แปลงร่างในที่สุด นัยว่าเป็นไซบอร์กรุ่นก้าวหน้าก็คงจะได้

ไซบอร์ก 009 ก็ตาม สกัลแมนก็ตาม คิไคเดอร์ก็ตาม มาส์กไรเดอร์ก็ตาม มีแก่นเรื่องที่เหมือนกันอยู่ประการหนึ่ง นั่นคือภายใต้หน้ากากพิกลหรือร่างพิการที่เห็นๆ กันนั้น มีจิตใจของมนุษย์ซ่อนตัวอยู่ที่ใดที่หนึ่ง ไม่ในสมองก็ในความทรงจำ ไม่ในจิตสำนึกรวมหมู่ก็ในวงจรคอมพิวเตอร์ พวกเขาไม่พอใจร่างแปลงของตนเอง พวกเขาสงสัยความมีชีวิตของตนเอง สงสัยความเป็นมนุษย์ของตนเอง ที่พวกเขามองเห็นชัดๆ คือเปลือกนอก ที่พวกเขามองเห็นไม่ชัดคือจิตใจของตนเองว่าอยู่ที่ใด หนักกว่านั้นคือมีหรือไม่

นี่คือคำถามเดียวกับที่ไซบอร์กเมเจอร์ หรือโมโคโตะ คีนาซากิ เฝ้าถามตนเองใน Ghost in the Shell และเป็นคำถามที่ไซบอร์กบาโตะต้องเผชิญใน Ghost in the Shell 2 Innocence หนังการ์ตูนสองเรื่องที่จะสรุปให้เห็นว่ามนุษย์นั้นย้ำคิดย้ำทำกับเรื่องหุ่นยนต์มาแต่โบราณเพียงเพราะต้องการตุ๊กตาที่สมบูรณ์แบบสักตัวเท่านั้น แต่มีข้อแม้ว่าตุ๊กตาที่สมบูรณ์แบบนั้นต้องมีชีวิต

ความต้องการของมนุษย์ที่จะได้ตุ๊กตาตัวเล็กๆ น่ารักและมีชีวิตนั้นปรากฏขึ้นในการ์ตูนเด็กผู้หญิงและการ์ตูนสำหรับคนรัก "เด็ก" อยู่ก่อนแล้ว เรื่องสำคัญ 2 เรื่อง คือ Saikano หรือ She The Ultimate Weapon ของ Shin Takahashi ที่ซึ่งนักเรียนมัธยมหญิงหน้าตาน่ารักมีหูกระต่ายช่วยทวีความน่าร้ากถูกนำไปทำเป็นไซบอร์กอาวุธสงคราม แม้ว่าเธอจะมีความสามารถทำลายล้างเมืองทั้งเมืองและคนนับล้านในพริบตา แต่เธอก็ยังอ่อนวัยใสบริสุทธิ์ได้เสมอๆ เช่นกัน อีกเรื่องจะเป็นอะไรไปไม่ได้นอกจาก Chobits ของ CLAMP ที่ซึ่งพีซีและโน้ตบุ๊กกลายเป็นสาวน้อยวัยใสที่มีอวัยวะทุกอย่างครบย้ำว่า ทุกอย่างครบจริงๆ

การ์ตูนที่ว่าด้วยการตามหาผีที่ซ่อนอยู่ในเปลือกทั้ง 2 ภาคของ Mamoru Oshii รวมทั้งซีรีย์สุด Ghost in the Shell:Stand Alone

Complex จะตีแผ่ความต้องการนี้และโน้มน้าวให้ผู้เสพเห็นจริงโดยผ่านการเปรียบเทียบเป็นขั้นเป็นตอนระหว่างหุ่นกับไซบอร์ก หุ่นกับตุ๊กตา หุ่นกับหมาโคลนนิ่ง และหุ่นกับผี

Ghost in the Shell ภาคแรก ไซบอร์กเมเจอร์ตามล่าอาชญากรที่มีชื่อว่า นักเชิดหุ่น (Muppet Master) นักเชิดหุ่นคือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาตนเองเป็นปัญญาประดิษฐ์และหลบซ่อนในเครือข่ายอินเตอร์เน็ต ในตอนท้ายเธอทลายข้อจำกัดของร่างไซบอร์กทรงพลังและหายไปเข้าไปในเครือข่ายอินเตอร์เน็ตนั้น Ghost in the Shell ภาคสอง เมเจอร์ยังคงอยู่ในเครือข่ายใยแมงมุมโลก ครั้งนี้เธอกลับมาช่วยเหลือไซบอร์กบาโตะในการสืบสวนสอบสวนคดีฆาตกรรมกัยนอยด์ (Gynoid) กัยนอยด์คือแอนดรอยด์หญิงที่มีทุกอย่างของหญิงครบถ้วน ภาคสองนี้กลายเป็นการ์ตูนที่โดดเด่นอย่างมากในงานด้านภาพ อีกทั้งมีเนื้อเรื่องซับซ้อนอย่างยิ่ง

อย่างไรก็ตาม ภายใต้ความซับซ้อนของเนื้อเรื่อง **โอชิอิ**ได้จับคู่เปรียบเทียบจำนวนหนึ่งเพื่อให้เห็นความเหมือนและความต่าง ตอนต้นเรื่องเปรียบเทียบหุ่นยนต์ทั่วไปกับกัยนอยด์เพื่อให้เห็นว่า ที่แท้แล้วมนุษย์จะเอาแอนดรอยด์หญิงไปทดแทนตุ๊กตายางอย่างไร ตอนกลางเรื่องเปรียบเทียบกัยนอยด์กับสัตว์เลี้ยงโดยใช้คำศัพท์ว่า pet เรียกหากัยนอยด์โดยตรง ตอนท้ายเรื่องเปรียบเทียบร่างไซบอร์กขนาดยักษ์ของบาโตะกับร่างโคลนนิ่งของหมาที่บาโตะเลี้ยงเอาไว้ ทั้งหมดนี้ทำให้ประมวลได้ว่า ที่แท้แล้วมนุษย์ต้องการหุ่นสักตัวที่น่ารักสุดๆ มาเป็นสัตว์เลี้ยง ข้อแม้ที่สำคัญคือหุ่นนั้นต้องมีชีวิต

จะเห็นว่าเมื่อถึงที่สุดมนุษย์มิได้ต้องการเพียงควบคุมหุ่นยนต์ แต่ต้องการหุ่นที่มีชีวิต และเมื่อโลกมนุษย์ก้าวมาถึงจุดที่พรมแดนระหว่างข้อมูลดิจิตอลในตัวหุ่นยนต์แยกไม่ออกจากข้อมูลดีเอ็นเอในตัวสิ่งมีชีวิต ที่มนุษย์ต้องการคือการควบคุมชีวิตนั่นเอง

ยุคหุ่นยนต์ในการ์ตูนญี่ปุ่นใกล้จะสิ้นสุดลง เป็นไปได้ว่าหลังจากนี้จะเป็นยุคของเทคโนโลยีชีวภาพ แต่ประเด็นหลักยังไม่น่าจะแตกต่างกัน มนุษย์เพียรพยายามจะควบคุมหุ่นยนต์อย่างไร มนุษย์ก็จะเพียรพยายามควบคุมเทคโนโลยีชีวภาพเช่นนั้น มนุษย์ต้องการให้หุ่นยนต์กลายเป็นตุ๊กตาของตนเองอย่างไร มนุษย์ก็คงจะแปรเปลี่ยนการเรียงลำดับเบสของดีเอ็นเอตามใจนึกเช่นกัน

ซึ่งทั้งหมดนี้ ฮิโนโทริ วิหคเพลิงได้บอกไว้ก่อนแล้วว่าเป็นไปไม่ได้

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

ตัวอย่าง