

**ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ**  
Τμήμα Μέσων, Επικοινωνίας και Πολιτισμού  
ΠΜΣ «Πολιτιστική Διαχείριση»

## **ΚΑΚΟ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑ**

*Η αναπαράσταση του κακού στα ιαπωνικά  
εικονογραφημένα(manga) και anime.*



**Κατερίνα Καραταΐρη**

Αθήνα, 2007-2008

**Τριμελής Επιτροπή Καθηγητών:**

**Καβαθάς Διονύσης  
Ροζάνης Στέφανος  
Σκαρπέλος Γιάννης**

**Επιβλέπων Καθηγητής :**

**Σκαρπέλος Γιάννης**

# «Κακό και εικόνα: η αναπαράσταση του κακού στα ιαπωνικά εικονογραφημένα (manga) και anime»

## Περιεχόμενα

Προλογικό Σημείωμα .....	1
Εισαγωγή: αντικείμενο και διάρθρωση της εργασίας.....	2
<b>Κεφάλαιο 1<sup>ο</sup>: Εισαγωγικά</b> .....	4
1.1 Προβληματισμοί γύρω από το θέμα και την σκοπιμότητα της εργασίας 4	
1.2 Η μεθοδολογία.....	8
<b>Κεφάλαιο 2<sup>ο</sup>: Το ιστορικό και φιλοσοφικό πλαίσιο</b> .....	16
2.1 Ιστορική αναδρομή.....	16
2.2 Κουλτούρα και τρόμος.....	24
<b>Κεφάλαιο 3<sup>ο</sup>: Η τέχνη της αναπαράστασης στην Ιαπωνία</b> .....	30
3.1 Η αναπαράσταση του κακού στα πλαίσια της μεταμοντέρνας κοινωνίας της Ιαπωνίας.....	30
3.2 Manga: αποκωδικοποιώντας ιδεογραφήματα ή τη σύγχρονη ιαπωνική κουλτούρα.....	39
<b>Κεφάλαιο 4<sup>ο</sup>: Αντλώντας στοιχεία από την κουλτούρα της Ιαπωνίας</b> .....	44
4.1 Ανθισμένες κερασιές: Σύμβολα και Στερεότυπα στα manga .....	44
4.2 Προσεγγίζοντας το Υπερφυσικό στα manga: μύθοι και θρησκευτικές παραδόσεις.....	50
<b>Κεφάλαιο 5<sup>ο</sup>: Εξετάζοντας μερικά παραδείγματα</b> .....	56
5.1 Manga επιστημονικής φαντασίας (science fiction) .....	56
5.2 Τα manga τρόμου του Hideshi Hino.....	65
<b>Επίλογος-Συμπεράσματα</b> .....	73
<b>Βιβλιογραφία</b> .....	76
<b>Παράρτημα</b> .....	1

## Προλογικό Σημείωμα

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Πολιτιστική Διαχείριση» του τμήματος Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου, το δεύτερο εξάμηνο του ακαδημαϊκού έτους 2007-2008. Η εργασία πραγματοποιήθηκε υπό την επίβλεψη του επίκουρου καθηγητή του Παντείου Γιάννη Σκαρπέλο ενώ για την έρευνα αξιοποιήθηκαν στην πλειοψηφία τους ακαδημαϊκές δημοσιεύσεις που διερευνήθηκαν στις βιβλιοθήκες του Παντείου Πανεπιστημίου και της Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών. Σημαντική ήταν επίσης η βοήθεια που προσέφερε η «διαδικτυακή» συζήτηση με ακαδημαϊκούς-θεωρητικούς των κόμικς, μέλη της κοινότητας AMRC (Anime and Manga Research Circle), ενώ θα ήθελα να ευχαριστήσω και εκείνους που με τον δικό τους ξεχωριστό τρόπο ο καθένας, με βοήθησαν στην περιπλάνηση μου αυτή στον μαγικό κόσμο των ιαπωνικών εικονογραφημένων. Ανάμεσά τους η Μυρτώ Τσελέντη, συγγραφέας του βιβλίου «Manga : Φαντασία και Πραγματικότητα. Θραύσματα κόσμων κοντινών», ο Κώστας Λαμπρόπουλος, θεωρητικός των κόμικς, οι συμφοιτήτριες Μαριάννα Ασπρογέρακα, Χριστίνα Κοσμόγλου και Ισμήνη Γάτου, οι “manga geeks” φίλοι Βασίλης Γαβράς, Διονύσης Νικολόπουλος και φυσικά η αγαπημένη μου Εύα, που με προμήθευσαν με χρήσιμο υλικό για τη συγγραφή αυτής της εργασίας και κυρίως με βοήθησαν να εμπνευστώ όταν κοιτάζα αλλά δεν έβλεπα. Εν τέλει, εύχομαι η περάτωση αυτής της εργασίας να μην σημαίνει για την γράφουσα απλά το κλείσιμο ενός κύκλου σπουδών, αλλά περισσότερο το άνοιγμα σε ένα νέο ερευνητικό αντικείμενο και όσο για εκείνους που θα διαβάσουν, να είναι μια ευχάριστη ξενάγηση στον συναρπαστικό τόπο της φαντασίας, όπως εκφράζεται μοναδικά καθώς ξεφυλλίζουμε ένα βιβλίο κόμικς.



*“Μονάχα η φαντασία με πληροφορεί για το τι είναι δυνατό κι αυτό είναι αρκετό για να αρθεί λιγάκι η φοβερή απαγόρευση. Κι είναι αρκετό επίσης για να αφεθώ στα χέρια της χωρίς το φόβο μήπως πέσω έξω...»*

*Andre Breton*

## **Εισαγωγή: αντικείμενο και διάρθρωση της εργασίας**

Τα manga ή η ιαπωνική τέχνη των κόμικς, όχι μόνο αποτελούν σημαντικό κομμάτι της λαϊκής (pop) κουλτούρας της Ιαπωνίας, αλλά στις μέρες μας αναζητούν την δική τους θέση στη λαϊκή κουλτούρα των χωρών στις οποίες εξάγονται. Τα manga διαθέτουν χιούμορ, σατιρίζουν, υπερβάλλουν και αποκαλύπτουν την ευφυΐα τους. Αυτή η τέχνη των κόμικς περιλαμβάνει την γελοιογραφία, σκίτσα συνέχειας (strip cartoon), δημοσιογραφικά σκίτσα, περιοδικές εκδόσεις, καθημερινά χιουμοριστικά σκίτσα συνέχειας (daily humor strip), ιστορίες manga (story-manga), και κινούμενα σχέδια. Όπως συμβαίνει σε κάθε άλλη μορφή ή είδος τέχνης του οπτικού πολιτισμού (visual art), τα manga έχουν τους δικούς τους λόγους ύπαρξης και εξέλιξης. Γεννήθηκαν και αναπτύχθηκαν σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό περιβάλλον, που περιλαμβάνει πληθώρα παραμέτρων όπως η ιστορία, η γλώσσα, η κουλτούρα, η πολιτική, η οικονομία και τα δημογραφικά χαρακτηριστικά, θεσμούς όπως η οικογένεια και η θρησκεία, αλλά και κοινωνικά θέματα όπως το φύλο και ο σεξουαλικός προσανατολισμός, η εκπαίδευση, η εγκληματικότητα και η περιθωριοποίηση. Τα manga, λοιπόν, αντανakλούν την πραγματικότητα της κοινωνίας της Ιαπωνίας, παρουσιάζοντας στις ιστορίες, τους μύθους, τις αντιλήψεις, τις τελετουργίες, τις παραδόσεις, τις φαντασιώσεις και τον τρόπο ζωής των Ιαπώνων. Επιπλέον, απεικονίζουν και διάφορα άλλα κοινωνικά φαινόμενα της κάθε εποχής, όπως τις τάξεις και την κοινωνική ιεραρχία, τον σεξισμό, το ρατσισμό, τις διακρίσεις σε βάρος των ηλικιωμένων, το σωβινισμό.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ito 2005, σελ. 456

Κατά τη διάρκεια της έρευνας για τη συγγραφή αυτής της εργασίας εντοπίστηκαν κάποιοι κεντρικοί άξονες, οι οποίοι παρουσιάζονται εντός κειμένου στα πέντε κεφάλαια. Στο πρώτο και δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μια τοποθέτηση για τη σημασία της έρευνας σε αυτό το πεδίο του οπτικού πολιτισμού, μια προσέγγιση της μεθοδολογίας που θα χρησιμοποιηθεί, καθώς και μια πρώτη γνωριμία με τον «εξωτικό» για τους δυτικούς κόσμο των manga μέσα από μια σύντομη ιστορική ανασκόπηση. Στη συνέχεια προσεγγίζονται οι έννοιες της ιδεολογίας και της κουλτούρας της Ιαπωνίας με σκοπό να ενταχθεί σε αυτό το πολυδιάστατο πλέγμα-που περιλαμβάνει εκτός των άλλων την παράδοση και την σύγχρονη αντίληψη καθώς και τον τρόπο που συλλαμβάνεται το «κακό» σε αυτή την πλευρά του πλανήτη. Γι' αυτό το λόγο θεωρείται αναγκαία η αναφορά στον μεταμοντερνισμό και τον τρόπο που αυτός εκφράζεται στην κοινωνία της Ιαπωνίας, κυρίως δε, αφού τα manga και anime τα οποία εξετάζουμε αφορούν στην περίοδο από το 1960 και μετά. Στο τέταρτο κεφάλαιο καταδεικνύεται η σημασία των συμβόλων, των μύθων και των στερεοτύπων, τα οποία άλλωστε εντάσσονται στα εικονογραφικά στοιχεία και αναφέρονται αναπόφευκτα σε ένα ευρύτερο δίκτυο συμβάσεων, απαραίτητο για την επικοινωνία του αναγνώστη με το αντικείμενο. Η εργασία κλείνει με μία περιπλάνηση στον κόσμο της φαντασίας και του τρόμου, έτσι όπως εκφράζεται μέσα από παραδείγματα κλασικών πλέον στην ιστορία των ιαπωνικών εικονογραφημένων έργων, όπως τα manga τρόμου του Hideshi Hino, του Katsuhiko Otomo και άλλων-όχι λιγότερο σημαντικών-καλλιτεχνών.

## Κεφάλαιο 1<sup>ο</sup>: Εισαγωγικά

### 1.1 Προβληματισμοί γύρω από το θέμα και την σκοπιμότητα της εργασίας

Στόχος της παρούσας εργασίας αποτελεί η ανάγνωση επιλεγμένων manga στα οποία έχει ανιχνευθεί η παρουσία του «κακού», υπό το βλέμμα μιας επιστημονικής ερμηνείας, η οποία προσεγγίζει τα συγκεκριμένα κόμικς ως καλλιτεχνική έκφραση και κατ' επέκταση πολιτιστική παραγωγή. Ο τρόπος αυτός έκφρασης, επενδύεται με ένα υπό διαμόρφωση σημασιόμενο τόσο από τους δημιουργούς που τα παράγουν, όσο και από τον αναγνώστη που τα καταναλώνει έχοντας μια ερευνητική διάθεση και μια όσο το δυνατόν περισσότερο διευρυμένη κριτική σκοπιά. Το θεωρητικό ενδιαφέρον δηλαδή, εντοπίζεται σε αυτή τη φάση περισσότερο στον τρόπο με τον οποίο τα ίδια τα κόμικς επικοινωνούν το μήνυμά που φέρουν. Αντικείμενο λοιπόν της έρευνας θα αποτελέσει το φαντασιακό πεδίο της Ανατολής και συγκεκριμένα της Ιαπωνίας, ιδωμένο από μια δυτική σκοπιά, με προσπάθεια όμως κατανόησης της κουλτούρας μέσα στην οποία γεννήθηκε. Τη δυνατότητα αυτή τη δίνει το φαντασιακό, που ως εύκαμπτο, συλλογικό και ανομοιογενές, έχει την ικανότητα να διαμορφώνεται χωρίς περιορισμούς ανάλογα με τις κοινωνικές ανάγκες, τις ηλικιακές κατηγορίες, τα φύλα, τους καιρούς και τους τόπους.<sup>2</sup>

Η προσεχτική μελέτη των έργων των καλλιτεχνών που δημιουργούν manga, μας αποκαλύπτει την διαλεκτική σχέση μεταξύ εικόνας και κειμένου μέσα από την αφηγηματική δομή των έργων αυτών. Με τη βοήθεια των θεωρητικών των κόμικς που ασχολήθηκαν και με αυτό το είδος όπως ο Scott Mc Loud, ο Paul Gravett, η Kinko Ito, θα προσπαθήσουμε να ορίσουμε-όσο το δυνατόν πιο περιεκτικά στα πλαίσια μιας μεταπτυχιακής εργασίας-το ιστορικό, κοινωνικό, καλλιτεχνικό και συμβολικό πεδίο στο οποίο θα μπορούσαμε να εντάξουμε τα manga. Επιπλέον, εξαιρετικής σημασίας αποδεικνύονται οι προτεινόμενες σημειολογικές μέθοδοι των Roland Barthes και Umberto Eco, σχετικά με την

---

<sup>2</sup> Muchembled 2000, σελ. 15

ανάλυση της εικόνας, ενώ σημαντικά βοηθήματα από τα λίγα σχετικά βιβλία που διατίθενται στην ελληνική γλώσσα σχετικά με τα manga ειδικότερα και με τα κόμικς γενικότερα, αποτέλεσαν τα βιβλία από τους Σκαρπέλο Γιάννη, Ταρλαντέζο Λευτέρη και Τσελέντη Μυρτώ. Εξίσου χρήσιμες ήταν οι πληροφορίες που ήταν δυνατό να εντοπιστούν στο διαδίκτυο, κυρίως καλλιτεχνικό υλικό, όπως του Osamu Tezuka ή του Hideshi Hino, του οποίου τη δουλειά θα εξετάσουμε και αναλυτικότερα. Καθώς τα κόμικς αποτελούν ένα αρκετά νέο πεδίο έρευνας, η εργασία βασίστηκε περισσότερο σε μελέτες που έγιναν από το 2000 και μετά (με εξαίρεση τα βιβλία σημειωτικής ανάλυσης και ίσως κάποιες παλαιότερες δημοσιεύσεις) και που εντοπίστηκαν σε ξενόγλωσσα άρθρα περιοδικών εκδόσεων, με κύρια αντικείμενα αυτά της κοινωνιολογίας, του οπτικού πολιτισμού και των Ασιατικών/Ιαπωνικών σπουδών. Η χρονική περίοδος της μελέτης δε, εστιάζει στα «μεταπολεμικά» ιαπωνικά κόμικς, αυτά δηλαδή που παρήχθησαν στην Ιαπωνία από το 1950 και μετά, με το κύριο υλικό να χρονολογείται την περίοδο μεταξύ 1970 μέχρι τις μέρες μας.

Τα manga ή *anime* (που ουσιαστικά αποτελούν μεταφορά των manga στην μεγάλη οθόνη) που επιλέχθηκαν ως παραδείγματα αναφοράς στο «κακό», δεν βασίστηκαν τόσο στη δημοτικότητα που έχουν αυτά στη γενέτειρά τους ή στη Δύση, αλλά στο βαθμό που εξυπηρετούν τους σκοπούς αυτής της εργασίας. Θα μπορούσε κανείς να αναρωτηθεί «Γιατί να ασχοληθούμε με τα manga, και μάλιστα με την ερμηνεία τους ως καλλιτεχνική έκφραση;». Δεν θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε την αντίληψη ότι με την ανάλυση που θα επιχειρήσουμε, ελλοχεύει πάντοτε η πιθανότητα να σκοτώσουμε τη δυνατότητα της απόλαυσης και της ελεύθερης ερμηνείας κατά βούληση από τους αναγνώστες και ακόμη, ότι δεν θα ενδιέφερε και τόσο να καταπιαστεί κανείς με ένα φαινόμενο που ποτέ άλλωστε δεν παράχθηκε με σκοπό την εξαγωγή του στον υπόλοιπο κόσμο (εννοώντας με αυτό ότι η ιαπωνική παραγωγή σε manga ή anime δεν ενδιαφερόταν καταρχήν να καλύψει άλλες ηπείρους, σε αντίθεση με τις επεκτατικές τάσεις της αμερικανικής βιομηχανίας

παραγωγής βλ.Hollywood). Τα ιαπωνικά καλλιτεχνικά δημιουργήματα αυτού του είδους έκφρασης της λαϊκής κουλτούρας δημιουργούνται περισσότερο ως διάλογος της κουλτούρας της Ιαπωνίας με τον εαυτό της (τους Ιάπωνες αναγνώστες στη συγκεκριμένη περίπτωση), ενισχύοντας τους λαϊκούς μύθους και τις προτιμώμενες τάσεις ή συμπεριφορές.<sup>3</sup> Το πρόβλημα στις παραπάνω θέσεις είναι ότι δεν αναγνωρίζουν το γεγονός ότι η κουλτούρα αποτελεί ένα δίκτυο αόρατων αγωγών που τροφοδοτεί και τροφοδοτείται από πολλές και διαφορετικές μεταξύ τους κουλτούρες, σχεδόν τόσο εύκολα όσο εύκολη είναι σήμερα η μετάδοση της πληροφορίας. Επιπλέον, για να κατανοήσει κανείς ένα τόσο περίπλοκο σύστημα, δεν θα μπορούσε να περιορίσει την προσπάθειά του αποκλειστικά στα «κοινώς αποδεκτά προϊόντα πολιτισμού», αλλά θα ήταν παράλειψη αν δεν λάμβανε υπόψη του όλα τα μέσα αναμετάδοσης, από την έβδομη τέχνη, τις εικονογραφημένες ιστορίες, τις τηλεοπτικές σειρές, τη διαφήμιση, μέχρι τους ενδυματολογικούς κώδικες, χωρίς να ξεχνά επίσης τις αντικουλτούρες ή υποκουλτούρες που δημιουργούνται. Καθώς στο χωνευτήρι των παραδόσεων πάνω στις οποίες οικοδομείται ο πολιτισμός, τα πάντα έχουν το νόημά τους.<sup>4</sup>

Η διερεύνηση δε και η ανάλυση του αναγνωστικού κοινού, από την άλλη, δεν αποτελεί στην παρούσα φάση σκοπό αυτής της εργασίας. Η έρευνα εστιάζει στην ανάλυση των εικόνων που αφορούν στο «κακό» και στην αποκωδικοποίησή τους με τα προτεινόμενα μεθοδολογικά εργαλεία.

Η έλλειψη μεταφρασμένων από τα ιαπωνικά-και άλλοτε εύκολα προσβάσιμων συγγραμμάτων σχετικά με την ανάλυση της συγκεκριμένης κατηγορίας κόμικς, οδήγησε στην μελέτη θεωρητικών προσεγγίσεων που έχουν χρησιμοποιηθεί από δυτικούς θεωρητικούς των κόμικς. Έγινε λοιπόν αξιοποίηση της σημειολογικής μεθοδολογίας, η οποία επιλέχθηκε ως η πιο

---

<sup>3</sup> Drazen 2003, σελ. 8

<sup>4</sup> Muchembled 2000, σελ. 16

προσφιλής για την αποκωδικοποίηση των βασικών κωδικών οι οποίοι εντοπίζονται σε μια σελίδα κόμικς.

*«Αυτό που μπορεί να στοχεύει μια θεώρηση της Ανατολής, δεν είναι άλλα σύμβολα, μια άλλη μεταφυσική, μια άλλη σοφία, αλλά η δυνατότητα μιας διαφοράς, μιας μεταλλαγής, μιας επανάστασης στην ιδιοκτησία των συμβολικών συστημάτων.»*

*Μπαρτ 2001, σελ 9-10, Η επικράτεια των σημείων*

## **1.2 Η μεθοδολογία**

Η προσπάθεια ανάλυσης και τοποθέτησης ως προς την παρούσα μελέτη (και λόγω των περιορισμένων δημοσιευμένων εργασιών -τουλάχιστον μέχρι σήμερα, ως προς την ανάλυση των manga και anime) δημιουργήθηκε με την πρόθεση να κλίνει προς ένα συζητητικό τόνο και μια διάθεση προβληματισμού. Αυτό δεν αποκλείει βέβαια την προσπάθεια εφαρμογής μεθοδολογικών πεποιθήσεων που έχουν πραγματοποιηθεί από προηγούμενους μελετητές και που αφορούν τουλάχιστον σε δύο έννοιες, αυτή της κοινωνιολογίας της λογοτεχνίας και την έννοια της σημειολογίας των αφηγηματικών δομών.

Φαίνεται ότι σε αυτό που θα πρέπει να καταλήξουμε σε πρώτο επίπεδο, είναι αν τα manga μπορούν να θεωρηθούν ένα είδος λογοτεχνίας και άρα αν περιέχουν κάποια αφηγηματική δομή. Αυτός ο παραδοσιακός διαχωρισμός ωστόσο μεταξύ των «καθαρών» λογοτεχνικών έργων και των άλλων μορφών δημιουργικής επικοινωνίας (που υποβιβάζονται με τον τρόπο αυτό στο επίπεδο της παραλογοτεχνίας)-όπως μπορούν να θεωρηθούν τα κόμικς γενικά και άρα και τα manga με τα οποία θα ασχοληθούμε σε αυτή την εργασία, τείνει να καταργηθεί.<sup>5</sup> Τα manga ως κόμικς αποτελούν μια «περιπλάνηση στους παλιούς αφηγηματικούς τρόπους»<sup>6</sup> και επιπλέον δανείζουν και δανείζονται τεχνικές από τα διάφορα είδη καλλιτεχνικής δημιουργίας. Η σχέση αυτή των κόμικς με τις άλλες τέχνες, αποκαθιστά τη θέση τους ως προς

---

<sup>5</sup> Σκαρπέλος 2000, σελ. 28

<sup>6</sup> Σκαρπέλος 2000, σελ. 41

την υπόλοιπη πολιτιστική παραγωγή, καθιστώντας τα σύμφωνα με τον Σκαρπέλο «κατεξοχήν παραδείγματα δημιουργικής μίξης των ειδών, χαρακτηριστικό δε που αποτελεί κεντρικό φαινόμενο της μεταμοντέρνας καλλιτεχνικής παραγωγής».<sup>7</sup>

Σε ότι αφορά την κοινωνιολογική προσέγγιση, η ύπαρξη του στοιχείου του ιστορικού ντοκουμέντου, η αισθητική προσέγγιση, η διαλογική σχέση μεταξύ του έργου ως αισθητικού γεγονότος και της κοινωνίας ως ερμηνευτικού παράγοντα (όπου το κοινωνικό καθορίζει το αισθητικό), αποτελούν σημεία που μπορούν να στηρίξουν μια κοινωνιολογική μελέτη, αν θεωρήσουμε ότι η μελέτη αυτών των έργων μπορεί να ρίξει μια αχτίδα φωτός στην κατάσταση μιας κοινωνίας ή ενός πολιτισμού, ή τουλάχιστον σε ένα μέρος αυτών.<sup>8</sup>

Η τέχνη των κόμικς δεν προσφέρει μόνο πληροφόρηση γύρω από το σύστημα αξιών μιας κοινωνίας, αλλά επίσης σημεία εισόδου για την κατανόηση των αξιών αυτών, των πεποιθήσεων, και των συνηθειών. Καθώς η σχέση μεταξύ εικόνας και λόγου παρουσιάζει στα κόμικς έναν μεγάλο βαθμό ισορροπίας, με τρόπο ώστε ο λόγος να διασαφηνίζει και άλλοτε να διευρύνει το περιεχόμενο της εικόνας<sup>9</sup>, οι βινιέτες μιας σελίδας κόμικς, αποτελούν πρόσφορο έδαφος για δοκιμές σημειολογικής ανάλυσης. Μέσα από την συγκριτική παρουσίαση των κοινών συμβολικών συστημάτων διαφορετικών στοιχείων, η τέχνη αυτή μεταμορφώνεται και σε περιοχή εκδήλωσης των κοινωνικών εντάσεων.<sup>10</sup> Στα πλαίσια της ανάλυσης των κωδικών του σημειολογικού συστήματος της Ιαπωνίας, για παράδειγμα, δεν θα μπορούσαμε να παραβλέψουμε την επίδραση του δυτικού ιμπεριαλισμού, του καταναλωτισμού όπως αυτός εκφράζεται σε μια καπιταλιστική κοινωνία, την αποκεντρική φύση της ψηφιακής τεχνολογίας, όλα αυτά τα στοιχεία που συνθέτουν την εικόνα της μεταπολεμικής-μεταπυρηνικής περιόδου της

---

<sup>7</sup> Σκαρπέλος 2000, σελ. 44

<sup>8</sup> Έκο, 1989, σελ. 45

<sup>9</sup> Barthes 2001, σελ. 35-36

<sup>10</sup> Grigsby 1998, σελ. 64



Ιαπωνίας. Θα μπορούσαμε να πούμε λοιπόν τι τα manga αναδεικνύονται σε ένα κοινωνικό-πολιτιστικό δημιούργημα, το οποίο υπάρχει μέσα και αναφέρεται συνεχώς, στο παραστατικό σύστημα της Ιαπωνίας, την γλώσσα του οπτικού της πολιτισμού (Japanese Visual Language).<sup>11</sup>

Πολλοί συγγραφείς έχουν διαισθητικά συσχετίσει τον «comic-ό»<sup>12</sup> κώδικα με τον γλωσσικό, και η ίδια αναλογία μπορούμε να ισχυριστούμε ότι ισχύει και για τα manga (παρά το γεγονός ότι η παραδοσιακή σκέψη θεωρεί ότι η γλώσσα χρησιμοποιεί σύμβολα που αποκλείουν τις εικονογραφικές αναπαραστάσεις). Ο σπουδαίος Ιάπωνας καλλιτέχνης *Osamu Tezuka* σχετικά με τη δημιουργία των manga αναφέρει ότι δεν θεωρεί ότι δημιουργεί εικόνες με την έννοια της ζωγραφικής, αλλά ότι στην πραγματικότητα αυτό που κάνει είναι να γράφει μια ιστορία, χρησιμοποιώντας έναν μοναδικό τύπο συμβολισμού.<sup>13</sup> Και ο Barthes όμως δικαιολογεί αυτή την «κοινή» αντιμετώπιση της κυριολεκτικής με την εικονογραφική γραφή, τοποθετώντας την αιτία στην ιδιότητα και των δύο να αποτελούν αθροίσματα σημείων.<sup>14</sup>

Στην εργασία αυτή ωστόσο δεν θα επιχειρήσουμε κάποια εκτενή ανάλυση του γραπτού λόγου των manga, που θα μπορούσε βέβαια να παραπέμπει ή να υπαινίσσεται στοιχεία χρήσιμα για την ερμηνεία της εξέλιξης της πλοκής. Κάτι τέτοιο θα αποφευχθεί σε αυτή τη φάση, εξαιτίας κυρίως της αδυναμίας της γράφουσας να διαβάζει, να ερμηνεύει και να κατανοεί την ιαπωνική γλώσσα, και επιπλέον γιατί εντοπίζονται σημαντικές σημειολογικές διαφορές μεταξύ του πρωτότυπου κειμένου και του μεταφρασμένου στο οποίο βασίστηκε η ανάλυση, με αποτέλεσμα να μην θεωρείται δόκιμη μια ερμηνεία που στηρίζεται σε δευτερογενή εμπειρία της γλώσσας.

---

<sup>11</sup> Cohn 2007, σελ. 2

<sup>12</sup> για τον comic-ό κώδικα βλ. Σκαρπέλο 2000, σελ. 64-75

<sup>13</sup> Cohn 2007, σελ. 2

<sup>14</sup> Barthes στο Σκαρπέλο 2000, σελ. 87

Αυτό που χαρακτηρίζει κατά κύριο λόγο τα κόμικς γενικότερα, είναι λοιπόν η συνύπαρξη πολλών κωδικών που άλλοτε αλληλοκαλύπτονται και άλλοτε είναι διακριτοί. Σύμφωνα με τον J-B Renard, σε μια σελίδα κόμικς μπορούμε να βρούμε τους παρακάτω κώδικες:

- i. τον εικονογραφικό, που αναφέρεται στην εικόνα των κόμικς
- ii. τον κινηματογραφικό, ο οποίος στηρίζει τη αφήγηση
- iii. τον ιδεογραφικό, που δίνει την «ψευδαισθηση της ζωής», αναπαριστώντας με ποικίλους τρόπους την κίνηση, το ηχητικό περιβάλλον και την ψυχολογία των ηρώων <sup>15</sup>

Σε αυτούς τους κώδικες θα μπορούσαμε να προσθέσουμε και τον συμβολικό, που εκφράζει τη σημασία των κοινωνικών συμβάσεων μιας συγκεκριμένης κοινωνίας, και τον αναφορικό που αποδίδει τη σημασία που προέρχεται κατευθείαν από μια αιτιακή σχέση.<sup>16</sup> Και πάλι όμως αυτοί οι κώδικες, τείνουν να συνυπάρχουν περισσότερο παρά να ξεχωρίζουν.

Τα ιαπωνικά κόμικς χρησιμοποιούν αφηγηματικές τεχνικές που στο επίπεδο της εικονογράφησης συνδυάζουν ακίνητες εικόνες σε συνέχειες, με τη χρήση μόνο ενός χρώματος (μονοχρωματικό στυλ ζωγραφικής) και σε επίπεδο λογοτεχνικής αφήγησης, τα γνωστά για τους αναγνώστες των κόμικς «μπαλονάκια», που περιέχουν τους διαλόγους και τις σκέψεις των ηρώων, όπως επίσης και τα ιδεογραφικά σύμβολα που δηλώνουν ήχους και συναισθήματα και γενικά όλα όσα δεν λέγονται με λόγια. Η χρήση χρωμάτων δε, εντοπίζεται μόνο στα εξώφυλλα των περιοδικών και τα πρώτα φύλλα, ενώ η συνέχεια είναι σχεδόν πάντα μονόχρωμη. Η οπτική ποικιλία εξασφαλίζεται από το τύπωμα σε χαρτί διαφορετικής ποιότητας, ώστε κάθε σελίδα να έχει διαφορετικό χρώμα, ενώ πάντα το χαρτί είναι λεπτό, κυματιστό, και προέρχεται από ανακύκλωση για να μειώνεται το κόστος.<sup>17</sup> Εξαιτίας αυτής της τακτικής «μείωσης του κόστους», πολλοί καλλιτέχνες

---

<sup>15</sup> Renard στο Σκαρπέλος 2000, σελ. 64

<sup>16</sup> Cohn 2007, σελ. 3

<sup>17</sup> Ταρλαντέζος 2006, σελ. 534

ανέπτυξαν τις τεχνικές του γραμμικού σχεδίου τόσο που οδήγησαν την τέχνη του manga σε νέα επίπεδα αισθητικής, καθώς έμαθαν να αναδεικνύουν το βάθος, τα συναισθήματα και την ταχύτητα στη δράση, κάνοντας χρήση μόνο της τεχνικής της σκίασης.<sup>18</sup>

Παρακάτω αναφέρονται κάποιες από τις πιο βασικές τεχνικές σχεδίασης, που εντοπίζοντας τις, διευκολύνουν την αποκωδικοποίηση των κατά την ανάγνωση ενός περιοδικού manga ή μιας ταινίας anime.

### Το πρόσωπο και το σώμα

Κύριο χαρακτηριστικό του πιο δημοφιλούς και αναγνωρίσιμου στυλ manga, είναι αναμφίβολα ο τρόπος που σχεδιάζονται κάποια χαρακτηριστικά του προσώπου, τα οποία (πρόσωπα) αν και απλά στο σύνολό τους, διακατέχονται σχεδόν πάντα από μια συγκινησιακή φόρτιση. Το σχέδιο δηλαδή, με το απλό, στρογγυλό πρόσωπο και την κυριαρχία των υπερμεγεθών ματιών, δίνει τη δυνατότητα στο σχεδιαστή να «παίξει» με την έκφραση των συναισθημάτων, χωρίς να διστάσει να υπερβάλλει, ακόμα και παραμορφώνοντας ολόκληρο το σχήμα του χαρακτήρα. Σε πολλές περιπτώσεις έκφρασης συναισθηματικής φόρτισης, συναντάμε τα πολύ κοντινά πλάνα στο πρόσωπο ή τα μάτια, και άλλοτε μια καρτουνίστικη υπερβολή στην κίνηση συγκεκριμένων μελών του σώματος που παραπέμπει σε κίνηση καρικατούρας.



Εικ. 1: Ichigo και Rukia στο Bleach του Tite Kubo

<sup>18</sup> Chen 2002, σελ. 7

### Ο χώρος/το περιβάλλον

Όταν ο περιβάλλον χώρος εμφανίζεται λεπτομερειακά και συνδυάζεται με την απλότητα του σχεδίου των χαρακτήρων δημιουργεί το λεγόμενο “*masking effect*” (στα ελληνικά «η τεχνική της μάσκας»), που κατά τον Mc Cloud «επιτρέπει στον αναγνώστη να «ντυθεί τον χαρακτήρα και με ασφάλεια να εισαχθεί στον αισθητικά διεγερτικό κόσμο των manga». <sup>19</sup> Επιπλέον εντοπίζουμε διάφορες τεχνοτροπίες που συμβάλλουν στην αισθητική συγκίνηση, όπως είναι το εξπρεσιονιστικό φόντο, το μοντάζ και η υποκειμενική οπτική γωνία, που επιτρέπουν στον αναγνώστη να αντιληφθεί την ψυχολογία των ηρώων. <sup>20</sup>

### Καρέ και panel (σειρά εικόνων). Η απόδοση της κίνησης

Παρά την ομολογουμένως στατική φύση του κάθε καρέ, και της χρήσης μόνο δύο χρωμάτων (του άσπρου και του μαύρου) σε εικόνες συχνά όχι μεγαλύτερες σε μέγεθος από λίγα μόλις εκατοστά, η συγκινησιακή φόρτιση και η απόδοση της δράσης στα manga δεν υστερεί σε σχέση με τον πολύχρωμο κόσμο των δυτικών κόμικς. <sup>21</sup>

Ο *Osamu Tezuka* εντοπίζοντας τα δύο στοιχεία που κάνουν τα μεταπολεμικά manga να ξεχωρίζουν, ξεχώρισε (εκτός από το σχήμα των μεγάλων αφηγήσεων), και τις τεχνικές κινηματογραφικού καδραρίσματος. Στα ιαπωνικά εικονογραφημένα, όπως και σε όλα τα κόμικς, συναντάμε συχνά κοντινά πλάνα (οι Ιάπωνες έχουν ιδιαίτερη αδυναμία σε αυτά, χάρη στην έμφαση στην λεπτομέρεια που τους βοηθά στη δραματοποίηση των σκηνών και την έκφραση των συναισθημάτων των ηρώων), πανοραμικές γωνίες λήψης, και τεχνικές μοντάζ της αφήγησης, που παραπέμπουν σε κινηματογραφικές τεχνικές. <sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Mc Cloud στο Brian 2005, σελ. 377

<sup>20</sup> Mc Cloud, 2006, σελ. 216

<sup>21</sup> Adams 2000, σελ. 310

<sup>22</sup> Steinberg 2006, σελ. 196

Αγαπημένη είναι και η *fade* τεχνική, όπου ο σχεδιαστής, αλλάζοντας σκηνή, δημιουργεί απόηχους από τη μια βινιέτα στην επόμενη, με την παρουσία κοινών αντικειμένων ή με παρόμοια καδραρίσματα και την τοποθέτηση προσώπων και πραγμάτων στο χώρο. Λόγω της έλλειψης της ευχέρειας της κίνησης, μια σειρά μικρών, παρόμοιων καρέ αναλαμβάνει το ρόλο της κινηματογραφικής δράσης ή μιας διαδοχικής και γρήγορης αλληλουχίας πλάνων.<sup>23</sup> Ακόμα όμως και στις κινηματογραφικές μεταφορές των manga, η σκηνοθεσία χρησιμοποιεί σε μεγάλο μέρος τις «παύσεις» σε σκηνές δράσης, ενώ συχνά βλέπουμε σκηνές όπου το μόνο που κινείται είναι το



στόμα ή τα μάτια. Ίσως ένας λόγος για την πληθώρα της χρήσης της παύσης μέσα στην κίνηση, της ακινησίας μέσα στο εξ ορισμού κυριαρχούμενο από την κίνηση μέσο των κινουμένων σχεδίων, που κάνει αυτό το είδος τόσο μοναδικό, να είναι και μία εσκεμμένη, συνεχής παραπομπή στα manga από τα οποία προέρχονται τα anime.<sup>24</sup> Η γενική αίσθηση της έλλειψης ρευστότητας και το «πάγωμα» της κίνησης με σκοπό την δημιουργία δραματικού εφέ, μας αφήνει να συμπεράνουμε ότι είναι περισσότερο η αίσθηση της κίνηση και όχι η κίνηση αυτή καθαυτή που συμβολίζει την γενικότερη ατμόσφαιρα της δράσης.<sup>25</sup> Αυτή η αίσθηση βραδύτητας της αφήγησης παραπέμπει και σε ένα είδος «τελετουργικού ρυθμού», χαρακτηριστικού των αφηγηματικών δομών στις Ιαπωνικές τέχνες, όπου τα

<sup>23</sup> Κάουα 2002, σελ. 159-160

<sup>24</sup> Steinberg 2006, σελ. 192

<sup>25</sup> Price 2001, σελ. 158

«κενά» που δημιουργούνται είναι το ίδιο σημαντικά με τα «οργανικά» στοιχεία, καθώς αποσκοπούν στην απόδοση συγκεκριμένης ατμόσφαιρας.<sup>26</sup>

Για όλους τους παραπάνω λόγους λοιπόν, είναι πολύ συχνή η χρήση βωβών σεκάνς, ακριβώς επειδή ο σχεδιασμός των έργων στηρίζεται στην επεξεργασία του οπτικού στοιχείου που με τη σειρά του παραπέμπει και στον γραπτό ιαπωνικό λόγο που αποτελείται από ιδεογράμματα. Αυτό βέβαια, δεν σημαίνει σε καμία περίπτωση ότι ο λόγος ως φρασεολογία ή ιδεολογία <sup>27</sup> δεν αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι και συμπληρωματικό της ανάγνωσης μιας σελίδας manga. Στον λόγο (προφορικό και γραπτό) οφείλεται κατά ένα μέρος και το «πνεύμα» των manga, αφού εξαιτίας της φύσης των κινέζικων ιδεογραμμάτων που μπορούν να διαβαστούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, και αντίθετα εξαιτίας της ύπαρξης πολλαπλών νοημάτων στην ανάγνωση μιας λέξης (για παράδειγμα τα ιδεογράμματα για τη λέξη «λουλούδι» και τη λέξη «μύτη» είναι τα ίδια) , η προοπτική του χιούμορ, είναι πάντα παρούσα. <sup>28</sup>

Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι όλες οι παραπάνω τεχνικές, συμβάλλουν στη δημιουργία μιας έντονης αίσθησης συμμετοχικότητας του αναγνώστη των manga, με αποτέλεσμα να αισθάνεται ότι είναι κατά κάποιον τρόπο μέρος της ιστορίας, παρά ένας απλός παρατηρητής.

---

<sup>26</sup> Κάουα 2002, σελ. 178

<sup>27</sup> Martinec and Salway 2005, σελ 352

<sup>28</sup> Drazen 2003, σελ. 12

## Κεφάλαιο 2ο: Το ιστορικό και φιλοσοφικό πλαίσιο

### 2.1 Ιστορική αναδρομή

Η ιστορική αναδρομή θα μας βοηθήσει να καταλάβουμε τη σημασία που έχει ο οπτικός πολιτισμός στην κοινωνία της Ιαπωνίας, και να αντιληφθούμε ότι τα manga όπως τα ξέρουμε σήμερα μπορεί να αποτελούν κατά το μεγαλύτερο μέρος τους προϊόν μιας σύγχρονης κουλτούρας, ωστόσο έχουν δυνατούς καλλιτεχνικούς δεσμούς με πολύ παλαιότερα έργα, γεγονός που ενισχύει τον ισχυρισμό ότι σε αυτά μπορούμε να βρούμε αρκετά στοιχεία από τις παραδόσεις, τους μύθους, τις ιστορίες της Ιαπωνίας.

Η αρχή των ιαπωνικών κόμικς τοποθετείται τον 12<sup>ο</sup> αιώνα. Ο ιερέας της εποχής *Heian*, *Toba Sojo Kakuyū* (1053- 1140) έδωσε μορφή σε μια νέα μορφή σατιρικής τέχνης με τα *Choju Giga emaki* (πάπυροι των ζώων). Αυτές οι *gi-ga* (διασκεδαστικές/αστείες εικόνες) που διακωμωδούσαν θέματα πάνω στην πολιτική και τη θρησκεία, με τη δημιουργία χιουμοριστικών εικόνων πτηνών και ζώων, χρησιμοποιούσαν ήδη αρκετά χαρακτηριστικά γνωρίσματα του manga, όπως την έμφαση στην ιστορία και τις απλές καλλιτεχνικές γραμμές με μελάνι πάνω σε άσπρο φόντο. Οι πάπυροι αυτοί, μαζί με τους *Gaki Zoshi* («πάπυροι πεινασμένων φαντασμάτων»), και κάποιους ακόμη ονόματι *Jigoku Zoshi* («πάπυροι της κόλασης»), που σχεδιάστηκαν μέχρι το τέλος του 12<sup>ου</sup> αιώνα και που αποτελούν πλέον εθνικούς θησαυρούς της Ιαπωνίας, διατίθεντο για ανάγνωση την εποχή εκείνη αποκλειστικά σε μια πολύ μικρή μερίδα του πληθυσμού, που περιλάμβανε τους ιερωμένους, την αριστοκρατία, και τις οικογένειες των καλύτερων και δυνατότερων πολεμιστών.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Ito 2005, σελ 458 και Ταρλαντζός στην εισαγωγή Τσελέντη 2007, σελ. 9



Εικ. 3 : Λεπτομέρεια από λάπορο *Gaki-zoshi* . Τέλη 12<sup>ου</sup> αιώνα  
(περίοδος *Heian*)

Σε αντίθεση με τις δημιουργίες *Choju Giga* που είχαν ένα τόσο περιορισμένο αναγνωστικό κοινό, την περίοδο μεταξύ 1603 και 1867 που ονομάζεται *Tokugawa*, αρχίζουν να κυκλοφορούν στο ευρύτερο κοινό ξυλογραφίες που αρχικά παρουσιάζουν θρησκευτικά θέματα (όπως οι εικόνες *Otsue*), αργότερα όμως και λαογραφικά θέματα (όπως οι εικόνες *Akahon* και *Tobae*), για να εξελιχθούν με το πέρασμα του χρόνου σε εικόνες που σατιρίζουν, διακωμωδούν και ψυχαγωγούν τελικά τους αναγνώστες με το περιεχόμενό τους. Συγκεκριμένα οι εικόνες *Akahon* σήμερα, όταν αναφέρονται σε βιβλία, σημαίνουν τις εκδόσεις που παράγονται από περισσότερο εναλλακτικούς εκδοτικούς οίκους, όχι τόσο εμπορικούς, αλλά που κατά κάποιον τρόπο βρίσκονται περισσότερο στο περιθώριο.

Από τα δύο είδη που δημιουργήθηκαν, το *kibyoshi* (που από ιστορίες για παιδιά εξελίχθηκε σε ιστορίες σατιρικών σκίτσων για ενήλικους) και το *ukiyo* (ένα είδος δημοφιλών λαογραφικών εικόνων που στο τέλος του 17<sup>ου</sup> αιώνα συμπεριελάμβαναν θέματα όπως ιστορίες ηθοποιών, παλαιστών *sumo*, όπως επίσης και ιστορικά θέματα αλλά και εικόνες με τοπία) αναδείχθηκαν τελικά τα *manga*. Ενδεικτικά, κάποια άλλα στοιχεία που εντάσσονται στο πολιτιστικό πλαίσιο της ιαπωνικής παράδοσης και που επηρέασαν με τον



τρόπο τους τη δημιουργία των σημερινών manga είναι και οι εικονογραφημένες κάρτες *kamishibai*, οι προφορικές λαϊκές αφηγήσεις *kodan* και *setsuwa* και οι θεατρικές αφηγηματικές παραστάσεις *rakugo*.<sup>30</sup> Ο *Katsushika Hokusai* (1760-1849) όμως έμελε να γίνει ο «νονός» του όρου που χρησιμοποιούμε ακόμη και σήμερα για τα ιαπωνικά εικονογραφημένα. Πρόκειται για έναν από τους σημαντικότερους *ukiyo-e* καλλιτέχνες, που το 1814 χρησιμοποιώντας 2 κινέζικα ιδεογράμματα (*kanji*), το *man* που σημαίνει «χαλαρό» ή «τυχαίο» και το *ga* που σημαίνει «εικόνα», θέλησε να περιγράψει τις εικόνες που είχε σχεδιάσει στο 15 λευκωμάτων έργο του *Hokusai Manga*.<sup>31</sup>



Εικ. 4 : *Katsushika Hokusai* (1760-1849) "Rice Cake making"

Οι δυτικοί καλλιτέχνες που επισκέφθηκαν την Ιαπωνία την περίοδο που ακολούθησε και που ονομάζεται *Meiji* (1868-1912), άσκησαν μεγάλη επιρροή στους Ιάπωνες δημιουργούς κόμικ. <sup>32</sup> Από το 1862 έως το 1887, ο Βρετανός *Charles Wirgman* (1832-1891), δημοσιογράφος της *London Illustrated News*, εξέδιδε στην *Yokohama* της Ιαπωνίας το μηνιαίο εικονογραφημένο σατιρικό

<sup>30</sup> Natsume 2001, σελ. 98

<sup>31</sup> Ito 2005, σελ.459, Ταρλαντζός στην εισαγωγή Τσελέντη 2007, σελ. 10

<sup>32</sup> Grisby 1998, σελ. 64

περιοδικό *Japan Punch*. Ο Wirgman συνέβαλλε ουσιαστικά στην εξάπλωση του φαινομένου manga, σε τέτοιο βαθμό που την εποχή εκείνη ο όρος “*ronchi*” (από την αγγλική “*punch*”, δηλαδή γροθιά) να ταυτίζεται με αυτό που αποκαλούμε manga στις μέρες μας.<sup>33</sup> Επιπλέον εισήγαγε τα «μπαλονάκια» στα ιαπωνικά κόμικς και το δυτικό καλλιτεχνικό του στυλ επηρέασε αρκετούς Ιάπωνες καλλιτέχνες όπως τους *ukiyo-e* σχεδιαστές *Kyosai Kawanabe* και *Kiyochica Kobayashi*. Ένας ακόμη δυτικός που συνέβαλε στην εξέλιξη της δημοσιογραφικής γελοιογραφίας στην Ιαπωνία ήταν και ο *Georges F. Bigot* (1860-1927). Ο Bigot έφτασε στην Ιαπωνία από τη Γαλλία το 1882 και μόλις 5 χρόνια μετά, εξέδωσε το σατυρικό περιοδικό “*Tobae*”. Τόσο ο Wirgman όσο και ο Bigot, δημιούργησαν τα θεμέλια για την ανεξάρτητη ιαπωνική παραγωγή στην δημοσιογραφική εικονογράφηση από την μία και από την άλλη, έπαιξαν τον δικό τους ρόλο στην εμφύτευση της δυτικής ιμπεριαλιστικής ματιάς στην ιαπωνική κοινωνία.<sup>34</sup>

Από εκείνη τη στιγμή και έπειτα τα manga συντρόφευαν την γενέτειρά τους σε κάθε στιγμή στην ιστορία της. Αποτέλεσαν αντικείμενο λογοκρισίας της ιαπωνικής κυβέρνησης κατά την προπολεμική περίοδο μεταξύ 1920 μέχρι και την εμπλοκή της Ιαπωνίας στον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο. Ανάμεσα σε διανοούμενους, αριστερούς πολιτικούς, ηγέτες της εργατικής τάξης και φοιτητές που εξαναγκάστηκαν να ανακαλέσουν την «επικίνδυνη ιδεολογία τους» βρίσκονταν και πολλοί καλλιτέχνες manga όπως και οι εκδότες τους. Στις 7 Δεκεμβρίου 1941 με την επίθεση της Ιαπωνίας στο Pearl Harbor, και την έναρξη του πολέμου, τα manga δεν θα αποτελέσουν πεδίο εξαιρέσεως της περιόδου της αμερικανικής κατοχής. Τα χρόνια που ακολούθησαν μέχρι περίπου το 1952, υπήρξαν άλλωστε περιοριστικά για την παραγωγή και διακίνηση οποιουδήποτε λογοτεχνικού είδους.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> Ito 2005, σελ. 461

<sup>34</sup> Jung-Sun N. Han 2006, σελ. 286-287

<sup>35</sup> Ito 2005, σελ. 464

Το κόστος του Β΄ Παγκόσμιου πολέμου που μεταξύ άλλων περιλάμβανε την στρατιωτική ήττα της Ιαπωνίας και την επακόλουθη ανοικοδόμηση της χώρας με την οικονομική υποστήριξη των Ηνωμένων Πολιτειών, και ακολούθως το σύμφωνο ειρήνης που υπογράφηκε μετά τον πόλεμο, είχαν σημαντικές πολιτιστικές, οικονομικές, όπως επίσης και κοινωνικές επιπτώσεις. Καταρχήν θα έπρεπε να αναφέρουμε ότι σε όρους της παγκόσμιας οικονομίας, η Ιαπωνία διαμορφώθηκε οικονομικά και κοινωνικά από τις Ηνωμένες Πολιτείες πριν την περίοδο του πολέμου. Οι Ιάπωνες, την ίδια στιγμή που ανέπτυσαν την δική τους θεώρηση σχετικά με τον καπιταλισμό, κατάφεραν με επιτυχία να συνδυάσουν τις δυτικές ιδέες και πρακτικές με τις δικές τους παραδοσιακές προσεγγίσεις, με σκοπό να επικρατήσουν στην παγκόσμια αγορά. Η εικόνα όμως της ευμάρειας του αμερικανικού στρατού και των πολιτών της Δύσης που έζησαν στην Ιαπωνία την περίοδο της κατοχής, είχε συγκλονιστικές συνέπειες στον τρόπο σκέψης του ιαπωνικού λαού που είχε φτάσει σε επίπεδα εξαθλίωσης και εξουθένωσης:

*«τα θύματα ξεπερνούσαν τα 3.000.000.000, οι μεγάλες πόλεις ήταν ερειπωμένες, ο ένας στους τρεις Ιάπωνες ήταν άστεγος, η βιομηχανία και οι συγκοινωνίες σχεδόν παραλυμένες [...], με τις εκρήξεις των δύο ατομικών βομβών σε Χιροσίμα και Ναγκασάκι να δίνουν τη χαριστική βολή».<sup>36</sup>*

Η αποφασιστικότητά των Ιαπώνων να ανοικοδομήσουν την χώρα τους και να αποκτήσουν οικονομική ευμάρεια, διαμορφώθηκε από την πολιτιστική τους κληρονομιά και δέθηκε με τη συμβολική αξία των προϊόντων της δυτικής λαϊκής κουλτούρας και την υπόσχεση αποκατάστασης που τους δόθηκε.<sup>37</sup> Επιπλέον το τέλος του πολέμου, βρήκε τους νέους της Ιαπωνίας κουρασμένους από την υπερβολή της εθνικής προπαγάνδας και διψασμένους για πραγματική διασκέδαση.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Ταρλαντέζος 2006, σελ. 50

<sup>37</sup> Grisby 1998, σελ. 65

<sup>38</sup> Szasz F.M. and Takechi I. 2007, σελ 736

Η τέχνη των κόμικς στην Ιαπωνία γνώρισε ουσιαστικά την άνθιση κατά τα χρόνια που ακολούθησαν μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.<sup>39</sup> Εκείνη την εποχή ήταν ιδιαίτερα δημοφιλείς ιστορίες που σατίριζαν τις δυσκολίες που αντιμετώπιζε στην καθημερινότητά της η μέση ιαπωνική οικογένεια, ενώ παράλληλα σημειώθηκε και η μεγάλη άνθηση των manga επιστημονικής φαντασίας. Η περίοδος εκείνη (1952) ήταν που ο Osamu Tezuka (1928-89), γνωστός και ως «πατέρας και θεός των manga» δημιούργησε το περίφημο *Atomu Taishi* (Ambassador Atom), που αργότερα μετονομάστηκε σε *Tsetsuwan Atomu* (*Mighty Atom*), για να κατακτήσει τον κόσμο των κόμικς το 1963 σε μορφή κινουμένου σχεδίου (anime) με το όνομα *Astro Boy*.<sup>40</sup> Αυτό ήταν και το πρώτο κόμικ επιστημονικής φαντασίας στην ιστορία των manga.<sup>41</sup> Στο εν λόγω manga ο Tetsu-Wan Atom είναι ένα “cyborg” (κύβοργο) με παιδική εμφάνιση που κατασκευάστηκε από κάποιον επιστήμονα με σκοπό να υποκαταστήσει το χαμένο του γιο. Στα παιδικά του χρόνια κατά το 1930 ο Tezuka είχε έρθει σε επαφή με διάφορες ταινίες της Αμερικανικής φιλμογραφίας (ανάμεσά τους συγκαταλέγονται οι κωμωδίες του Buster Keaton και του Charlie Chaplin), όπως και διάφορα από τα πρώτα κινούμενα σχέδια του Walt Disney. Ο ίδιος αργότερα παραδέχτηκε την επιρροή που άσκησε στη δουλειά του η αμερικανική τεχντροπία κι επιπλέον ότι η εμπειρία της μεγάλης καταστροφής της ατομικής βόμβας πρόβαλλε πάντοτε με απειλητικές διαστάσεις στο μυαλό του.<sup>42</sup> Ανάμεσα στα δεκάδες έργα που εξέδωσε ο μεγάλος Ιάπωνας σκιτσογράφος είναι και το *Adolf ni Tsugu* (*Tell Adolf*) το 1983, μια επική ιστορία πάνω από 1000 σελίδες η οποία εκτυλίσσεται πριν από τον Β Παγκόσμιο Πόλεμο και που εξιστορεί τη ζωή τριών Adolf: του Adolf Camil (ενός Εβραίου που ζει στην Ιαπωνία), του Adolf Kauffmann (παιδικό φίλο του πρώτου και ναζί), και του γνωστού σε όλους Hitler.

---

<sup>39</sup> Τα αμερικανικά κόμικς πέρασαν στην Ιαπωνία γύρω το 1945 μέσω των δυνάμεων κατοχής. Η επίδραση αυτών εντύπων, των γεμάτων εικόνες και χρώματα ήταν μεγάλη κυρίως στα παιδιά που για χρόνια είχαν ζήσει κάτω από τους περιορισμούς που επέβαλλε η συνθήκη του πολέμου. Τα περιοδικά κόμικς αποδείχθηκαν λοιπόν ακαταμάχητα.

<sup>40</sup> Grisby 1998, σελ. 64

<sup>41</sup> Τσελέντη, 2007 σελ. 15

<sup>42</sup> Szasz and Takechi 2007, σελ 736

Στα χρόνια 1960-1970 ένα νέο είδος manga εμφανίστηκε στο προσκήνιο. Το *Gekiga* (δραματικό), χρησιμοποιούσε αρκετά τεχνικές ρεαλιστικής αφήγησης, ενώ χαρακτηριζόταν στο σύνολό του από δραματικό και σοβαρό ύφος και μια «σκοτεινή» αισθητική, ενώ γύρω στο 1960 έκαναν το ντεμπούτο τους και τα manga τρόμου και φρίκης, κυρίως με την καταλυτική παρουσία του *Kazuo Umezu* (που εμφανίζεται στο προσκήνιο γύρω στο 1955).



Εικ. 5, 6, 7 : Εξώφυλλα έργων του Umezu

Ο Umezu που ενέτασσε τις ιστορίες του σε μια τρομακτική κοινωνία, και ένα εφιαλτικό κλίμα κατακτώντας επάξια τον τίτλο του «βασιλιά των manga τρόμου», έδωσε πραγματική ώθηση στην παραγωγή αυτού του είδους manga. Στη συνέχεια όλα κύλησαν με ταχύτατους ρυθμούς :

«Από το 1980 και μετά, η παραγωγή των manga και anime αυξήθηκε με ταχύτατους ρυθμούς. Το 1983 το ¼ της εκδοτικής παραγωγής της Ιαπωνίας ήταν manga. Το 1985 στα ράφια των βιβλιοπωλείων υπήρχαν περισσότεροι από 165 διαφορετικοί τίτλοι, που ο καθένας τους ξεπερνούσε τις 300 σελίδες, ενώ τα ¾ της παραγωγής απευθύνονταν σε ενηλίκους»<sup>43</sup>

<sup>43</sup> Ταρλαντέζος 2006, σελ. 514

Από την δεκαετία του '90 και μετά, οι Ιάπωνες εκδότες άνοιξαν τα σύνορα και άρχισαν να αναθέτουν τόσο σε Ευρωπαίους όσο και σε Αμερικανούς, τη δημιουργία manga για το ιαπωνικό κοινό.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> Ταρλαντέζος 2006, σελ.523

*Jigoku gokuraku wa kono yo ni ari*  
(Ο παράδεισος και η κόλαση είναι μέρος αυτού του κόσμου)  
Βουδιστικό γνωμικό

## 2.2 Κουλτούρα και τρόμος

Ένα από τα ερωτήματα τα οποία θέτει η παρούσα εργασία είναι κατά πόσο μια διαφορετική θεώρηση και προσπάθεια κατανόησης των αναπαραστάσεων του κακού (στην περίπτωση της εργασίας οι εικόνες της Ιαπωνίας που παρουσιάζουν το κακό), στο πλαίσιο μιας μεταμοντέρνας παγκόσμιας οικονομίας και κοινωνίας, μπορούν να δείξουν το δρόμο σε μια ηθική που αποδέχεται, μαθαίνει να αγαπά, και αναλαμβάνει ευθύνη για το τερατώδες, το αποκρουστικό, αλλά όχι και απαραίτητα «κακό» Άλλο. Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει μια προσπάθεια κατανόησης της φιλοσοφικής σημασίας του «κακού» μέσα στο πλαίσιο κατά κύριο λόγο μιας αισθητικής αντίληψης.

Η σύγχρονη κουλτούρα τείνει να αντιλαμβάνεται ως κακό εκείνο το οποίο προκαλεί τρόμο και φρίκη επειδή αποκλίνει από τους κοινά αποδεκτούς κανόνες και νόρμες και από τις αρχές τις λογικής. Όπως έχει σημειώσει ο Andrew Gibson «το τερατώδες παραβιάζει τη μεταφυσική που υποκρύπτεται στα όρια του συμβολικού, τα οποία όρια καθορίζουν την κατηγοριοποίηση και την συστημική κατάταξη των ειδών».<sup>45</sup> Αυτή η άποψη αντανακλάται και στον Richard Kearney, κατά τον οποίο, «τα τέρατα, στοιχειώνουν τα όρια της νόμιμης σκέψης και λόγου... Εξ ορισμού μη αναγνωρίσιμα, προκαλούν τις διαπιστευμένες νόρμες προσδιορισμού της ταυτότητας».<sup>46</sup> Ωστόσο αυτός ο ανείπωτος τρόμος, τον οποίο η κουλτούρα προσπαθεί να αποκλείσει από την περιοχή του συμβολικού, δεν είναι εντελώς απών. Στοιχειώνει τις παρυφές της, σαν μια ακαθόριστη απειλή και μια εν δυνάμει παραβίαση των εγκαθιδρυμένων θέσμιων. Ο Misha' Alani παρατηρεί ότι «κάθε ανθρώπινη

<sup>45</sup> footnote : Gibson στον Santilli, σελ 174

<sup>46</sup> footnote: Kearney in Santilly, σελ 175

κοινωνία στο μέτρο που εμπεριέχει μια κατανόηση του εαυτού της, κατατρέχεται από μορφές και σχήματα με τα οποία προσπαθεί να κατανοήσει την ετερότητα. Υποφέρει από τα φαντάσματα της σφαίρας του ακατανόητου, άγνωστες μορφές, αόριστες, ασαφείς και επικίνδυνες, άθλιοι κάτοικοι εκείνων των άμορφων περιοχών που καθορίζονται μόνο από της δικές της πρωταρχικές αποσιωπήσεις, εξαιρέσεις και απορρίψεις». <sup>47</sup>

Εάν θεωρήσουμε ότι το αντίθετο του πολιτισμού δεν είναι η φύση ή οι αρχέγονες ενορμήσεις, τότε θα μπορούσε να εκπροσωπείται από το τρομακτικό, το μη φυσικό, το τερατώδες, το οποίο δεν χωρά σε καμία κατηγορία ή ονοματολογία. Φαίνεται επιπλέον ότι το τερατώδες, το ανώμαλο, είναι παρόν, υπάρχει αλλά δεν εκπροσωπείται από κανένα πολιτιστικό σχήμα, κάποια οικεία μορφή. Κι αυτό γιατί αυτό που στέκει εκτός πολιτισμού, δεν θα μπορούσε να είναι απλώς ένα ακόμη αντιτιθέμενο ζεύγος (αν σκεφτούμε τον πολιτισμό ως σύνολο αντιτιθέμενων ζευγών, για παράδειγμα ζωή-θάνατος, αρσενικό - θηλυκό, ανθρώπινο- μη ανθρώπινο), αλλά πολύ περισσότερο κάποια είδος «τρίτης» μη καθορισμένης έννοιας ή γεγονότος. <sup>48</sup>

Θα έπρεπε στο σημείο αυτό, να λάβουμε υπόψη μας την διαφορετική αντίληψη που υπάρχει μεταξύ ανατολικής και δυτικής φιλοσοφίας για τον δυϊσμό. Η Μυρτώ Τσελέντη σημειώνει στο βιβλίο της για τα manga ότι «Ιδιαίτερο ενδιαφέρον, έχει η συχνή απουσία του μανιχαϊστικού προτύπου στα manga, καθώς μεγάλο ποσοστό χαρακτήρων, άσχετα αν ενσαρκώνουν το «καλό» ή το «κακό», κινούνται μακριά από τα απόλυτα της δυαδικής αυτής θεώρησης, σε γκριζες περιοχές του άσπρου και του μαύρου». <sup>49</sup> Ενώ στη Δύση η σύλληψη της ύπαρξης του «καλού» και του «κακού» γίνεται στα πλαίσια μιας «μάχης για την επικράτηση», στην ανατολική φιλοσοφία αναδεικνύεται ως συνύπαρξη σε μια κατάσταση ισορροπίας, όπου τα αντίθετα υπάρχουν μαζί σε αρμονία. Και ενώ η έννοια της ηθικής σχετίζεται με την διάκριση του

---

<sup>47</sup> Mish' Alani στον Santilly 2007, σελ. 176

<sup>48</sup> Santilli 2007, σελ. 175

<sup>49</sup> Τσελέντη 2007, σελ. 16



σωστού από το λάθος, το κακό εκφράζει τη διάλυση του νοήματος και των γνωστικών ορίων. Κατά αυτή την έννοια το κακό αποτελεί πρόκληση για την ίδια την ύπαρξη της ηθικής κατηγοριοποίησης. Κι επειδή μία έννοια όπως το κακό, μπορεί να εννοηθεί πιο εύκολα σαν «εμπειρία» ενός κόσμου που δεν είναι ακριβώς χωρισμένος στα δύο, αλλά περισσότερο σαν μέρος ενός κόσμου όπου τα ζεύγη αντιθέτων συναντιούνται σχεδόν καθημερινά, είναι τόσο δύσκολο για τους δυτικούς να αντιληφθούν το κακό σαν ηθική έννοια. Συνηθισμένοι όπως είμαστε να δίνουμε στην έννοια του κακού-με σκοπό να βγάλουμε κάποιο συμπέρασμα και να εξηγήσουμε τον παραλογισμό, τον τρόμο, τη φρίκη και τον πόνο που βιώνουμε στον κόσμο-κάποια συγκεκριμένη υπόσταση και ποιότητα, μια θεολογική πολλές φορές ερμηνεία, μας είναι δύσκολο να καταλάβουμε όχι μόνο τον τρόπο με τον οποίο υπήρχε το κακό πριν από τις συμβατικές νομοθετικές ρυθμίσεις, αλλά και να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο ο άλλος μισός πλανήτη δομεί τον κόσμο, ώστε η έννοια του κακού σχεδόν να μην μπορεί να υπάρξει. Το «κακό» για τους λαούς της Ανατολής είναι αυτό το οποίο δεν είναι δυνατόν να κατονομαστεί, γιατί με το να το ονομάζουν είναι σαν να το γνωρίζουν. Αυτή η θεώρηση οδηγεί στη συσχέτιση του «κακού» με τον τρόμο, τον φόβο, την παρουσίαση ενός πράγματος, ενός συναισθήματος που όμως δεν είναι κάτι συγκεκριμένο. Στη Δύση, μετατρέπουμε αυτό το «τίποτα» σε «κάτι»: του δίνουμε ένα όνομα, ακόμα και υπόσταση μερικές φορές (ο Διάβολος ή Σατανάς, η Σοβιετική Ένωση, ο Hannibal Lecter...) και με αυτόν τον τρόπο βρίσκουμε κάποια ανακούφιση. Στην Ανατολή, με το να χαρακτηρίσουμε κάποιον ή κάτι «κακό», τον τοποθετούμε σε μια περιοχή πέρα από την σφαίρα της ανθρώπινης υπόστασης, μια πράξη τόσο τρομακτική που ελάχιστα μπορεί να γίνει αντιληπτή.<sup>50</sup>

Στην Ιαπωνία, όπως και στην Κίνα και την Κορέα, η ύπαρξη του κακού αποτελεί λοιπόν μια έννοια επικίνδυνη ως προς τον ορισμό της, και γι' αυτό το λόγο βλέπουν με καχυποψία την τάση των δυτικών προς τον δυισμό, και

---

<sup>50</sup> Alford 2006, σελ. 313, 322,323

τον διαχωρισμό του κόσμου στα δύο, που φαίνεται να κάνει αδύνατη την περίπτωση του συγκερασμού.<sup>51</sup> Στην Ιαπωνία δεν φαίνεται να είναι διακριτή μια ενιαία και καθολική ιδέα για την ηθική, στην οποία όλοι οι άνθρωποι θα έπρεπε να υποταγούν και να ακολουθήσουν, και ακόμα και η ίδια η ιαπωνική θρησκευτική παράδοση δεν εμπεριέχει κάποιο είδος κώδικα που να αναφέρεται στην ηθική. Το ζήτημα της ορθότητας μιας πράξης και του ακόλουθου χαρακτηρισμού της ως σωστού ή λάθους, αποτελεί θέμα των κοινωνικών σχέσεων παρά κάποιου καθολικού θρησκευτικού δόγματος. Οι φαντασιώσεις με αντικείμενο τη βία και τον άγριο ερωτισμό δεν θεωρούνται καν κάτι το ανήθικο, όπως συμβαίνει στη Δύση, και δεν υπάρχει κάποια έννοια πανανθρώπινης ηθικής κρίσης από ανώτερες θεϊκές δυνάμεις.<sup>52</sup> Ιστορικά άλλωστε, οι παραδόσεις που περιείχαν ιστορίες σεξουαλικού περιεχομένου με έμφαση στη βία, όπως αυτές καταγράφονταν στα βιβλία της *Shinto* (ένα είδος συνόλου θρησκευτικών παραδόσεων) και που χρονολογούνται στο δεύτερο μισό του 19<sup>ου</sup> αιώνα, αναγνωρίζονται ως ένας τρόπος διεξόδου σε συνθήκες λογοκρισίας λόγω της καταπίεσης που ασκούσαν τα απολυταρχικά καθεστώτα.<sup>53</sup> Αυτό μπορεί να εξηγήσει και τα ασαφή όρια στο διαχωρισμό ανάμεσα στους «καλούς» και «κακούς» ήρωες των ιστοριών.

Τόσο οι Ιάπωνες όσο και οι Κορεάτες διατείνονται ότι εάν αναγνωρίσουμε την ύπαρξη αληθινά «κακών κινήτρων», δυσχεραίνουμε την δυνατότητα κατανόησης και δεσμού μεταξύ των ανθρώπων, καθώς δημιουργούμε έναν κόσμο στον οποίο οι άλλοι είναι τελικά όπως ο εαυτός μας γνωρίζουμε ενδόμυχα ότι είναι: γεμάτοι με μοχθηρά και καταστροφικά ένστικτα. Αυτή η αντίληψη ωστόσο δεν συνεπάγεται ότι οι λαοί αυτοί έχουν την ικανότητα να δείξουν κατανόηση μόνο με το να δαιμονοποιούν την ετερότητα, καθώς με αυτόν τον τρόπο, θα έπρεπε να αντιμετωπίσουν έναν κόσμο όπου η ετερότητα θα ήταν τόσο ανοίκεια, τρομαχτική και απάνθρωπη που μάλλον θα προμήνυε

---

<sup>51</sup> Alford, 2006, σελ. 320

<sup>52</sup> Price 2001, σελ. 159-160

<sup>53</sup> Greenwood 2004, σελ. 11

το τέλος του κόσμου. Είναι ενδιαφέρον ο τρόπος με τον οποίο διατυπώνεται η διαφορετικότητα της Ανατολής στα κείμενα της ιστορικής συλλογή *Shan-hai ching* (σε μετάφραση: «Βιβλία των Βουνών και των Θαλασσών»), που χρονικά τοποθετούνται πριν από τουλάχιστον 2000 χρόνια (ίσως το 3100 π.Χ.) ως προς τον εντοπισμό της παραμόρφωσης, του αφύσικου και τρομακτικού : «... το πράγμα καθεαυτό δεν το διακρίνει καμία ανωμαλία. Ο,τιδήποτε το ασύνηθες, θα εμφανιστεί αφού Εγώ ο ίδιος το δω: η ανωμαλία δεν ανήκει στο πράγμα αυτό καθεαυτό αλλά στον ίδιο τον εαυτό μου».<sup>54</sup>

Συνολικά, η απεικόνιση της αποσύνθεσης του ανθρωπίνου σώματος και οι γκροτέσκες καρικατούρες έχουν τη δική τους θέση στην παράδοση του οπτικού πολιτισμού της Ιαπωνίας. Από τις μεσαιωνικές περγαμηνές και τις ξυλογραφίες του 17<sup>ου</sup> και 18<sup>ου</sup> αιώνα, μέχρι τα σημερινά ιαπωνικά κόμικς, εικόνες αποσύνθεσης του σώματος, αίματος, ξεχυμένων σωθικών που παραπέμπουν και σε τελετουργικά αυτοκτονίας των samurai (γνωστά ως *hara-kiri* ή *seppuku*) έχουν αφήσει τη δική τους σφραγίδα στην ιαπωνική εικονογράφηση. Το είδος κόμικ που απεικονίζει κατά κύριο λόγο τον τρόπο και την φρίκη της μεσαιωνικής φαντασίας, με τον δικό του σύγχρονο τρόπο είναι τα «manga τρόμου», χωρίς αυτό να σημαίνει ότι η αναπαράσταση του τρόμου εξαντλείται σε αυτό το είδος.<sup>55</sup> Στο σημείο αυτό, καλό θα ήταν να σημειώσουμε ότι μία από τις βασικές διαφορές της «σκοπιμότητας της αναπαράστασης της κάθε εποχής, είναι ότι στον μεσαιωνικό κόσμο στόχευαν καθαρά σε διδακτικούς σκοπούς σε αντίθεση με τα σύγχρονα manga που εκ πρώτης όψεως τουλάχιστον, αποσκοπούν στην ψυχαγωγία.<sup>56</sup>

Δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε ωστόσο την επίδραση που δέχτηκε το είδος αυτό manga από την δυτική αισθητική, κυρίως δε από τις ταινίες τρόμου και ακόμη-όπως ήδη αναφέρθηκε- από την μοντέρνα αισθητική

---

<sup>54</sup> Kuo P'u (276-324) στο Sato 1996, σελ. 119

<sup>55</sup> στα σύγχρονα manga τέτοιες εικόνες συναντάμε στα περισσότερα shonen (τύπος manga που απευθύνεται σε έφηβα αγόρια) περιοδικά

<sup>56</sup> Pandey 2000, σελ. 19

αντίληψη, που και αυτή δεν μπορεί να εννοηθεί χωρίς να λάβουμε υπόψη την επιρροή της δυτικής σκέψης.<sup>57</sup> Ιστορικά άλλωστε, η Ιαπωνία πάντοτε αναζητούσε τη γνώση και σε άλλες κουλτούρες. Αναμφισβήτητα δέχθηκε την επιρροή της Κίνας και της Κορέας, σε διάφορους τομείς μεταξύ των οποίων η τεχνολογία, η θρησκεία και η βεβαίως τέχνη. Καθώς οι δυτικές δυνάμεις εφορούσαν στην Ιαπωνία, η άμυνα της χώρας απέναντι στην επιρροή κράτησε μόλις μέχρι το 1853, την ιστορική περίοδο Edo ή αλλιώς γνωστή ως Tokuwaba (1603-1868). Ως χώρα που είχε μάθει να αφομοιώνει, η Ιαπωνία βρήκε τον μοναδικό τρόπο για να αντισταθεί στις ιμπεριαλιστικές τάσεις της Δύσης : την κατάκτηση της γνώσης προς όφελός της.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Pandey 2000, σελ. 19

<sup>58</sup> Gravett 2004, σελ. 10

## Κεφάλαιο 3<sup>ο</sup>: Η τέχνη της αναπαράστασης στην Ιαπωνία

### 3.1 Η αναπαράσταση του κακού στα πλαίσια της μεταμοντέρνας κοινωνίας της Ιαπωνίας

Η ανθρώπινη φαντασία αγωνίζεται να αναπαραστήσει αυτό που καταρχήν είναι αδύνατο για έναν πολιτισμό να παρουσιάσει στον εαυτό του, τις πρωτογενείς οντολογικές ποιότητες της ύπαρξης (το Είναι και το Μηδέν) που φαίνονται να είναι έξω από τα όρια της ικανότητας προσδιορισμού του και που απομακρύνονται αμέσως μόλις δημιουργηθεί μια πολιτιστική δομή.<sup>59</sup> Ένας από τους τρόπους με τον οποίο η μοντέρνα κουλτούρα προσπαθεί να επιτύχει αυτή την αναπαράσταση, είναι η τέχνη, και συγκεκριμένα την προσπάθεια αυτή την συναντάμε και μέσω ενός είδους που θα εξετάσουμε, που συνηθίζεται να λέγεται “art-horror” ή αν θέλετε μια πιθανή μετάφραση θα ήταν «τέχνη του τρόμου» που συνίσταται σε λογοτεχνία φαντασίας (fiction) και ταινίες. Τα είδη στα οποία ανήκουν τα manga που θα αναφερθούν στην εργασία αυτή ανήκουν στην κατηγορία τρόμου και science-fiction αντίστοιχα (με ανάμεικτα στοιχεία δράσης, κτλ.). Σε αυτά τα είδη manga, ο τρόπος με τον οποίο συλλαμβάνεται η ύπαρξη του κακού, γίνεται με διαφορετικό τρόπο από τα κομικς των δυτικών, διαφορά που οφείλεται κυρίως στο θρησκευτικό και πολιτιστικό πλαίσιο της Ιαπωνίας.

Οι θεωρητικοί που μελετούν την Ιαπωνία και τα φαινόμενα που ασπάζονται την κουλτούρα της Ανατολής, είναι ήδη εξοικειωμένοι με τη συζήτηση γύρω από την Ιαπωνία ως «περιοχή του μεταμοντέρνου». Κατά μία εκδοχή, η Ιαπωνία πάντοτε είχε την τάση να επιδεικνύει χαρακτηριστικά της μετανεωτερικότητας. Η αποκέντρωση και η διασπορά του νεωτερικού υποκειμένου, η απουσία του λογοκεντρισμού και η ίδια η Ιαπωνία ως

---

<sup>59</sup> Santilli, σελ. 176

«επικράτεια των σημείων»,<sup>60</sup> καταδεικνύουν μια Ιαπωνία μετανεωτερική πριν δημιουργηθεί η διαμάχη γύρω από τη νεωτερικότητα.<sup>61</sup> Είναι άλλωστε άξιο προσοχής ότι ακριβώς τη στιγμή που η Δύση περνούσε σε μια φάση φιλοσοφικής-καλλιτεχνικής-κοινωνιολογικής κρίσης γύρω από την έννοια και το περιεχόμενο του μοντερνισμού, η Ιαπωνία γινόταν το έμβλημα του μεταμοντέρνου. Εκείνοι που βλέπουνε την Ιαπωνία ως μεταμοντέρνα «πριν από το γεγονός», (βλ. παραπάνω), εντοπίζουν κάτι ιδιαίτερο και μοναδικό στον ιαπωνικό πολιτισμό που τον καθιστά μεταμοντέρνο. Προσφεύγουν στην αποδομητική παράδοση της Ιαπωνίας, η οποία, ισχυρίζονται, προέρχεται από ένα βουδιστικό και κυρίως ένα φιλοσοφικό πλαίσιο που προσδίδει το Ζεν. Η βουδιστική σκέψη θεωρείται ότι έχει ασκήσει μια μορφή ριζικής αποδόμησης για αιώνες πριν από την εμφάνισή της στη Δύση.<sup>62</sup>

Κατά μια άλλη εκδοχή ο μεταμοντερνισμός στην Ιαπωνία θεωρείται ότι συγγενεύει πολιτιστικά με την πρόσφατη κεφαλαιοκρατία κι επιπλέον ότι η ίδια η Ιαπωνία ικανοποιεί πολλούς από τους όρους που αποτελούν συμπτώματα του μεταμοντέρνου κόσμου - η πλήρης εμπορευματοποίηση των πολιτιστικών αγαθών όπου η διάκριση μεταξύ των υψηλών και χαμηλών παραλλαγών της ποιότητας καταρρέει, ο πολλαπλασιασμός των υβριδικών

---

<sup>60</sup> αν εννοούμε ότι «τα σημεία αυτά είναι κενά και το τελετουργικό είναι χωρίς θεό» (Μπαρτ 2001,σελ 137)

<sup>61</sup> Αυτή η πιθανότητα του από «καταβολής» αποδομητικού χαρακτήρα της Ιαπωνίας ( με άλλα λόγια, το κατά πόσο παραδοσιακά η Ιαπωνία παρουσίαζε μια τάση προς την αποδόμηση ή όχι)- της αποδόμησης «πριν από το γεγονός»- έγινε ένα από τα κύρια θέματα συζήτησης ανάμεσα στους Asada Akira, Karatani Kōjin και Jacques Derrida, με την ευκαιρία της επίσκεψης του Derrida στην Ιαπωνία το 1984, (Ivy in Miyoshi , Harootunian, 1989, σελ. 40)

<sup>62</sup>. Ο ιάπωνας κριτικός της λογοτεχνίας Karatani Kōjin φτάνει στο σημείο να υποστηρίξει ότι στην Ιαπωνία δεν υπάρχει καμία εφαρμογή της θεωρίας της αποδόμησης, δεδομένου ότι δεν υπάρχει τίποτα στην Ιαπωνία που να έχει ουσιαστικά δομή, αφού η Ιαπωνία δεν είχε υιοθετήσει ποτέ κάποια λογοκεντρική δομή. Η αποδομητική πρόθεση, αποροφάται τελικά από την «αντι-δομημένη δόμηση» της Ιαπωνίας. (Marilyn Ivy, "Critical Texts, Mass Artifacts : The Consumption of Knowledge in Postmodern Japan" in Miyoshi M., Harootunian H. D (Eds) 1989 Postmodernism and JapanDuke, Durham North Carolina University Press), σελ. 40. Ο Derrida από την άλλη υποστηρίζει ότι κάτι που θεωρείται δομημένο την ίδια στιγμή πρέπει να αποδομείται. Δεν υπάρχει κάποιο καθολικό, κοινωνικό σύστημα αποδόμησης που μπορεί να εφαρμοστεί σε κάθε κοινωνία, αλλά οι ιστορικές και κοινωνικές συνθήκες επιτάσσουν κάθε φορά και διαφορετικό είδος αποδόμησης. Άλλωστε είναι ( για την σύγχρονη Ιαπωνία θα λέγαμε ακόμη περισσότερο από ότι την εποχή που χρονολογείται η συζήτηση ) γεγονός ότι η Ιαπωνία δεν αποτελεί μονοδιάστατο πολιτιστικό φαινόμενο, αλλά οι δυτικές επιρροές έχουν βαθιά τις ρίζες τους σε σημείο που να έχουν ενσωματωθεί με την ιαπωνική κουλτούρα, (Ivy in Miyoshi, Harootunian, 1989, σελ. 41).

μορφών που στερούνται βάθους, ιστορικότητας, ιδιαιτερότητας ή αφηγηματικής περάτωσης, ο κατακερματισμός και η αποκέντρωση του υποκειμένου κτλ. Από αυτή την άποψη θα μπορούσαμε να πούμε ότι δεν φαίνεται να υπάρχει κάτι το έντονα «ιαπωνικό» στη μετανεωτερική Ιαπωνία, επειδή ένα από τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της μετανεωτερικότητας – είναι ακριβώς να εξαλείφει ή αν θέλετε να ξεριζώνει την εθνική ιδιαιτερότητα και τους μύθους εθνικής προέλευσης και μοναδικότητας. Με άλλα λόγια, ο λόγος που το Τόκιο, το Χόνγκ Κόνγκ και η Νέα Υόρκη μπορούν όλες να είναι μεταμοντέρνες πόλεις, είναι επειδή έχουν πάψει οι πόλεις αυτές να είναι ευδιακρίτως ιαπωνικές, κινεζικές, ή αμερικανικές, με άλλα λόγια έχουν απωλέσει ως έναν βαθμό την εθνική τους ταυτότητα.<sup>63</sup>

Ενισχύοντας τη άποψη που θέλει τον μεταμοντερνισμό ως ένα πεδίο αμφιβολίας και παραδοξότητας, με αρκετά φευγαλέα και νεφελώδη φύση<sup>64</sup>, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι για την περίπτωση της Ιαπωνίας, όσον αφορά το πεδίο της σύγχρονης λαϊκής κουλτούρας, ο μοντερνισμός και η περίοδος πριν από αυτόν μοιάζουν να συνυφαίνονται με τα όρια του μεταμοντερνισμού.<sup>65</sup> Τα σύγχρονα ιαπωνικά κόμικς αποτελούν ένα εκπληκτικό μωσαϊκό από στοιχεία παράδοσης και φουτουριστικών πολυφυλετικών κόσμων, ρεαλισμού και απίθανων φανταστικών καταστάσεων, ανατρεπτικής φιλοσοφίας και αυτοσαρκαστικής διάθεσης, χαρακτηριστικά που τα εντάσσουν αναπόφευκτα στα μεταμοντέρνα αφηγηματικά έργα. Δύο υποδειγματικά έργα της μεταμοντέρνας κατηγορίας επιστημονικής φαντασίας που ονομάζεται «κυβερνοπανκ», αποτελούν το ιαπωνικό manga *Akira* (1988) του *Katsuhiro Otomo*, όπως και στο *Ghost in the Shell* (1989), του *Masamune Shirow* - όπως και οι κινηματογραφικές μεταφορές τους (τα αντίστοιχα anime). Στο *Akira*, από τη μία παρουσιάζονται στοιχεία εμβληματικά του μεταμοντέρνου, όπως το μέρος που διαδραματίζεται η ιστορία -το *Neo Tokyo*, μια φουτουριστική πόλη, που πολύ απέχει από το

---

<sup>63</sup> Pandey, 2001, σελ. 261

<sup>64</sup> Κάουα 2002, σελ.9-12

<sup>65</sup> Pandey 2000 σελ. 19

ιστορικό Τόκιο, με αποτέλεσμα η πόλη αυτή εύκολα να μπορεί να συσχετισθεί με άλλες δυτικές μεγαλουπόλεις όπως η Νέα Υόρκη ή το Λονδίνο, δημιουργώντας παράλληλα μια αίσθηση σχιζοφρενούς επεξεργασίας του χρόνου ως «διαρκές παρόν».<sup>66</sup> Από την άλλη, η μουσική, που αποτελεί ένα από τα στοιχεία που επενδύει καλλιτεχνικά την ταινία στην τελευταία σκηνή της, έχει θρησκευτικό χαρακτήρα, ενώ η αφήγηση κατά την τρομαχτική μεταμόρφωση του κεντρικού ήρωα *Tetsuo* που οδηγεί και στην αυτοκαταστροφή του, πλαισιώνεται από την φιλοσοφία της μετενσάρκωσης, καθώς αφήνεται να εννοηθεί η αναγέννηση του ήρωα με μία άλλη μορφή.<sup>67</sup> Επιπλέον το *Akira* διαθέτει κλειστοφοβικούς κόσμους τόσο αυτόνομους, και εκπληκτικό εύρος λεπτομέρειας, απεικονίζοντας στην εντέλεια τεράστια κτίρια, περίπλοκα οχήματα, ενδύματα και πρόσωπα με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, σε σημείο που να επιδέχεται σύγκρισης με ταινίες όπως το *Blade Runner*. Από την άλλη το *Ghost in the Shell*, καταφέρνει μια εκπληκτική για την εποχή του κατάδυση του αμφιβληστροειδούς του θεατή στα πολλαπλά επίπεδα ενός πλανήτη, που κυριαρχείται από την τεχνολογία των υπολογιστών. Στο εν λόγω *manga/anime*, τα όρια μεταξύ των επιπέδων/οντολογικών διαστάσεων συγχέονται, απεικονίζοντας έναν κόσμο, του οποίου η αρχιτεκτονική θυμίζει περισσότερο τη δομή μιας μηχανής και το δαιδαλώδες μηχανικό μυαλό ενός κύβωργου (*cyborg*) παρά μιας πραγματικής πόλης.<sup>68</sup>

Μια άλλη ενδιαφέρουσα άποψη είναι αυτή που εκφράζει ο Alan Wolf σύμφωνα με την οποία στην Ιαπωνία ο μεταμοντερνισμός συνδέεται αναπόφευκτα με την έννοια της μετα-πυρηνικής εποχής :

*«...στην Ιαπωνία χαρακτηριστικό στοιχείο της μοντέρνας αφηγηματικής τέχνης, είναι ο μύθος της κυκλικής αναγέννησης, της ατέρμονης επιθυμίας και πόνου. Το γεγονός ότι αυτή η εντόπωση έχει χρεωθεί στην προ-μοντέρνα περίοδο από τους βουδιστικούς*

---

<sup>66</sup> Pandey 2001, σελ. 262

<sup>67</sup> Pandey 2000, σελ. 19

<sup>68</sup> Κάουα 2002, σελ.177



κύκλους, είναι δευτερεύον μπροστά στην ακόμα έντονη αίσθηση ότι ο μοντερνισμός στην Ιαπωνία έχει σηματοδοτεί από έναν κύκλο θανάτου και αναγέννησης.»<sup>69</sup>

Η Ιαπωνία (που επέμεινε στην αναπαράσταση του τερατώδους ως αποτέλεσμα της ατομικής ακτινοβολίας)<sup>70</sup>, αντιλαμβάνεται τον τρόπο περισσότερο ως αισθητική κίνηση και ως συγκαλυμμένη διαμαρτυρία εναντίον των προκαταλήψεων του καθωσπρεπισμού.<sup>71</sup> Μετά την έκρηξη της βόμβας στη Χιροσίμα, το μη ορθολογικό δεν αποτελεί πλέον θέμα του μύθου, αλλά μια λανθάνουσα παράνοια που πρέπει να φτάσει στο στάδιο της συνειδητοποίησης. Το τερατώδες -παρά το γεγονός ότι συνεχίζει να εκπροσωπεί την παραβίαση των φυσικών νόμων, το μη έλλογο που δεν μπορούμε πια να ελέγξουμε -δεν αποτελεί δημιούργημα πλέον μιας «υπέρ-άνθρωπης» δύναμης, αλλά κάτι που δημιούργησε ο ίδιος ο άνθρωπος.<sup>72</sup> Η φρίκη και ο τρόμος του πολέμου αποτυπώθηκε και από διάφορους καλλιτέχνες manga, οι οποίοι βασίσανε την οπτική και λογοτεχνική αφήγηση των έργων τους περισσότερο στις ψυχολογικές και κοινωνικές προσεγγίσεις των φρικτών γεγονότων και των επιπτώσεων που είχαν αυτά στον πληθυσμό, παρά στην ιστορική αποτύπωση της σύγκρουσης των στρατιωτικών δυνάμεων. Στο manga *Barefoot Gen* (1973-1974), του *Keiji Nakazawa*, η υπόθεση στον πρώτο τόμο εκτυλίσσεται στη Hiroshima κατά την εποχή που πέφτει η πρώτη ατομική βόμβα και ο δεύτερος αναφέρεται στα χρόνια που ακολούθησαν μετά την καταστροφή. Ο κόσμος του βασικού ήρωα *Gen*, μοιάζει να έχει βυθιστεί στην απόλυτη καταστροφή, με το χάος, τις αρρώστιες εξαιτίας της ακτινοβολίας και τον αργό θάνατο να στοιχειώνουν τη ζωή των άτυχων κατοίκων της Hiroshima.<sup>73</sup> Στο συγκλονιστικό anime *Grave of the Fireflies* (1988) σε σενάριο και σκηνοθεσία του *Isao Takahata*, (που ανήκει

---

<sup>69</sup> Wolf in Pandey, 2000, σελ. 19

<sup>70</sup> Έκο 1994, σελ. 469

<sup>71</sup> Έκο 1994, σελ. 467

<sup>72</sup> Έκο 1994, σελ. 469

<sup>73</sup> Adams 1999, σελ. 74



Εικ. 8: *Grave of the Fireflies*

περισσότερο στην κατηγορία του ιστορικού δράματος), παρακολουθούμε τις επιπτώσεις του πολέμου στη ζωή δύο παιδιών και τον αγώνα τους για επιβίωση. Με ελάχιστες χαρούμενες σκηνές, το anime επικεντρώνεται στην σκληρότητα και τη βία, στην αδιαφορία την εγκατάλειψη και την περιφρόνηση ως συμπτώματα της συμπεριφοράς των ανθρώπων, που στην προσπάθειά τους να επιβιώσουν, μετέχουν στην παράνοια του πολέμου.

Ως προϊόν μαζικής παραγωγής, τα manga και anime διαφέρουν αρκετά ως προς το είδος, και αντίστοιχα το κοινό στο οποίο απευθύνονται, καθώς επίσης και ως προς την ποιότητα. Είναι γεγονός όμως ότι σε αντίθεση με τα περισσότερα αμερικανικά κόμικς, (τουλάχιστον μέχρι την πρόσφατη επιτυχία των σειρών *Simpsons* και *Southpark*) το περιεχόμενο των ιαπωνικών κόμικς προσφέρει μια σύνθετη και «σκοτεινή» θέα του κόσμου, τοποθετώντας συχνά τη δράση, σε έναν επικίνδυνο και φανταστικό κόσμο, όπου αγαπημένοι ήρωες πεθαίνουν και οι πρωταγωνιστές συχνά διαθέτουν τον εαυτό τους σε αποστολές αυτοκτονίας.<sup>74</sup> Ο τρόπος με τον οποίο η Ιαπωνία «αντικρίζει» την κουλτούρα του έθνους και ορίζει την ταυτότητα της, μοιάζει να

---

<sup>74</sup> Κάτι που θα πρέπει να γίνει σαφές, είναι ότι η εργασία αυτή δεν υποκόπτει (εσκεμμένα τουλάχιστον) σε καμία επιθυμία αναγωγής των ιαπωνικών κόμικς σε ανώτερα δημιουργήματα, σε σχέση με την αντίστοιχη δυτική καλλιτεχνική παραγωγή

απομακρύνεται από ξεκάθαρους διαχωρισμούς και να πλησιάζει περισσότερο στην έννοια της αλληλοσυμπλήρωσης, παρουσιάζοντας όλο και περισσότερο μια διεθνιστική θεώρηση του μεταμοντέρνου κόσμου για τη μαζική κουλτούρα, όπου ο «άλλος» μπορεί ολοένα και πιο συχνά να εντοπιστεί μέσα στον εαυτό.<sup>75</sup> Στα πλαίσια μιας κοινωνίας που παίζει με τους όρους της παγκοσμιοποίησης, η διαμόρφωση της ταυτότητας της ομάδας σε σχέση με την ετερότητα, διαδραματίζεται πλέον όχι απλά σε επίπεδο σχέσεων κοινοτήτων ή γειτνιαζόμενων κρατών, ούτε μόνο από τις σχέσεις της κυρίαρχης κουλτούρας σε σχέση με τις θεωρούμενες υποκουλτούρες, αλλά σε μια πραγματικά παγκόσμια κλίμακα, όπου η ταχύτητα της ανταλλαγής πολιτισμικών στοιχείων και ανάμειξης, διευκολύνεται από παράγοντες όπως η τεχνολογική υποδομή και ανάπτυξη. Ταυτόχρονα όμως, αυτή η τάση της κουλτούρας να ενταχθεί στην παγκοσμιοποιημένη πραγματικότητα, δημιουργεί ένα παράδοξο : την συνεχώς και μεγαλύτερη ανάγκη να αναδειχθεί η σημαντικότητα, η αξία και η μοναδικότητα της κάθε μιας κουλτούρας, καθώς τα μέλη της δέχονται την απειλή των δυνάμεων, της παγκόσμιας καπιταλιστικής αγοράς, που τείνουν να αφομοιώνουν, να εξαλείφουν τη διαφορετικότητα και να ομογενοποιούν.<sup>76</sup>

Η Susan Napier γράφοντας για το ιαπωνικό manga *Akira* καταδεικνύει «τη συνολική σχεδόν έλλειψη ενός ηθικού κέντρου στην ιστορία, την πανηγυρική έλευση της καταστροφής «έτσι απλά, για διασκέδαση», την ολοσχερή άρνηση ή ακόμη και την εξάλειψή του παρελθόντος και της καθιερωμένης συνθήκης της συλλογικότητας, και τη μεταμοντέρνα τάση της απόρριψης της παραδοσιακής αφηγηματικής περάτωσής ...»<sup>77</sup> Όπως αναφέρθηκε, υπάρχουν και άλλα στοιχεία που κάνουν το συγκεκριμένο manga να ταιριάζει στην ανάγνωση των μεταμοντέρνων κειμένων, στα οποία το παρελθόν λειτουργεί ως μωσαϊκό διαφορετικών πολιτιστικών παραδόσεων από διαφορετικές ιστορικές περιόδους, αλλά εμφανίζεται κενό πλέον από την αίσθηση

---

<sup>75</sup> Napier 2001, σελ.470

<sup>76</sup> Adams 2007, σελ.128, 129,131

<sup>77</sup> Napier 1993, σελ. 347-350

ιστορικότητας. Οι αναφορές στο παρελθόν, γίνονται έτσι μέρος ενός «εντός του κειμένου» παιχνιδιού, στο οποίο η ιστορία των αισθητικών στυλ, αντικαθιστά την «πραγματική» ιστορία.

Ιδιαίτερη σημασία έχει και ο τρόπος όμως με τον οποίο η θρησκευτική παράδοση της Ιαπωνίας λειτουργεί σε αυτά τα κείμενα, καθώς αποτελεί κρίσιμο στοιχείο για την κατανόησή των ιδιαίτερων τρόπων με τους οποίους ο μεταμοντερνισμός αρθρώνεται στην Ιαπωνία. Όπως θα μπορούσαμε να διαβάσουμε στην « Επικράτεια των σημείων» του Roland Barthes, είναι συχνά ο βουδισμός όπως εκφράζεται από το Zen που αντέχει το βάρος ολόκληρης της ιαπωνικής βουδιστικής παράδοσης. Η φιλοσοφία του Zen, που αφαιρείται από το πλαίσιο της φιλοσοφίας *Mahayana* μέσα στο οποίο βρίσκεται, πάρα πολύ συχνά προκύπτει ως αμετάβλητη και κύρια αισθητική. Η δυαδική διάκριση που γίνεται συχνά μέσα στη δυτική σκέψη μεταξύ της αισθητικής και της ηθικής και που απορρίπτεται στα πλαίσια της ιαπωνικής θρησκευτικής φιλοσοφίας, χρησιμεύει για να ενισχύσει την άποψη που θεωρεί το Zen ως κατεξοχήν αισθητική έκφραση. Εδώ θα πρέπει να αναγνωρίσουμε και τις ηθικές και αισθητικές διαστάσεις του Βουδισμού στις αναγνώσεις των manga. Ωστόσο, δεν θα έπρεπε να παραβλέψουμε ότι αυτός ο τρόπος αναπαράστασης του τρόμου στην ιαπωνική κουλτούρα, ως σύγχρονη εκδοχή της αναπαράστασης του ανείπωτου, εισάγει κάποια στοιχεία της μεταμοντέρνας προβληματικής. Ο Robert Magliola υποστηρίζει ότι η βουδιστική έννοια του *sunyata*, όπως εκφράζεται στην φιλοσοφία *Madhyamika*, αποτελεί τη μέση οδό μεταξύ του «είναι» της φιλοσοφίας της αιωνιότητας – “*Eternalism*” (σύμφωνα με την οποία το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον είναι εξίσου αληθινό) και του «μη είναι» του μηδενισμού, και ως εκ τούτου ότι το *sunyata* της φιλοσοφίας της «στέρησης» του *Nagarjuna* (μια πιθανή μετάφραση της λέξης “*devoidness*” ) είναι αυτό που ο Derrida ονομάζει «*διαφορά*» (difference).<sup>78,79</sup>

---

<sup>78</sup> Dissanayake 2007, σελ. 37

Και ο Magliola και ο Derrida μιλούν για την αποδομηση της αρχής της ταυτότητας του εαυτού, ενώ στην επικράτεια των σημείων ο Barthes στρέφεται στο Ζεν προκειμένου να εκφράσει αυτό το «τράνταγμα» που του δημιουργείται από την επαφή με την Ιαπωνία, για να εκφράσει την κενότητα και τη δύναμη του Ιαπωνικού σημείου.<sup>80</sup>

Ο τρόπος με τον οποίο αρθρώνονται η ανθρώπινη ζωή και ο θάνατος, η σχέση μεταξύ ανθρώπινου και μη ανθρώπινου, η έννοια του εαυτού και του σώματος σε αυτά τα δημοφιλή κείμενα-με άλλα λόγια, οι φιλοσοφικές και ηθικές βάσεις στις οποίες στηρίζονται αυτά τα έργα, είναι πολύ διαφορετικές από εκείνες που προκύπτουν μέσα από την ανάγνωση έργων που ανήκουν σε μια χριστιανοϊουδαϊκή παράδοση. Τα manga συνεχίζουν σαν άλλοτε, να ζωντανεύουν τα σύγχρονα δημοφιλή κείμενα ( ιστορίες, μύθους, πραγματικά γεγονότα) με τον πιο απροσδόκητο τρόπο και επιλέγοντας τον πιο απροσδόκητο τόπο. Η παρουσίαση, σε αυτά τα κείμενα, ενός διαφορετικού τρόπου θέασης του εαυτού, του σώματος, του ζωικού κόσμου, του θανάτου κ.ο.κ., ο τρόπος που εμφανίζεται η έννοια της ύπαρξης, συνδυαζόμενος με τη σύγχρονη μεταμοντέρνα στιγμή στην οποία συλλαμβάνεται το νόημα των κειμένων, είναι τελικά μια κληρονομιά της ιδιαίτερης ιστορίας της Ιαπωνίας.

---

<sup>79</sup> Η «διαφορά» (difference-differance, διαφορά και αναβολή) σημαίνει ότι **το ίδιο δεν είναι το ίδιο, παρά μόνο εάν προσδιορίζεται από το άλλο**. Η ολότητα δεν θα επιτευχθεί ποτέ, το παρόν είναι ένα αναβληθέν παρόν. Η συνείδηση (σε αντίθεση με τον υποκειμενισμό της φαινομενολογίας) δεν είναι ποτέ κάτι ολοκληρωμένο ως εσωτερικότητα, αλλά συμπληρώνεται από το έξω που εσωτερικεύει.

<sup>80</sup> Pandey 2001, σελ. 261



### 3.2 Manga: αποκωδικοποιώντας ιδεογραφήματα ή την σύγχρονη ιαπωνική κουλτούρα

Εικ. 9 :Τα δύο κινέζικα ιδεογράμματα “man” και “ga”

Αν ψάξουμε τον όρο “*manga*” στο Oxford English Dictionary, ο ορισμός που θα πάρουμε είναι ο εξής: ιαπωνικά cartoon, βιβλία κόμικς και κινούμενα σχέδια με θέμα την επιστημονική φαντασία. Η παρεξήγηση εντοπίζεται τόσο στη έννοια του κινουμένου σχεδίου, όσο και στην θεματολογία. Τα manga δεν είναι κινούμενα σχέδια (αν και έχουν στενή σχέση, αλλά τότε πρέπει να μιλάμε για “*anime*” που είναι ο δόκιμος όρος για τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια) και επιπλέον η θεματολογία τους δεν εξαντλείται στο αντικείμενο της επιστημονικής φαντασίας (το λεγόμενο *science fiction*). Η σωστή ερμηνεία θα ήταν ότι τα manga αποτελούν τα ιαπωνικά κόμικς.

Η λέξη manga εισήχθη στην αγγλική γλώσσα κάτω από το βάρος ενός σχετικά αρνητικού φορτίου. Η ευθύνη της αρνητικής αυτής επιρροής/επίδρασης ανήκει (παρά την καλή του πρόθεση) στην μελέτη του 1983 του *Frederic Schodt* με τον τίτλο “*Manga!Manga!*”. Στο εν λόγω βιβλίο ο Schodt εξηγώντας και αναλύοντας τις σημασίες των δύο ιδεογραμμάτων που απαρτίζουν την λέξη manga αναφέρει ότι “*man*” σημαίνει «unvoluntary /χωρίς τη θέληση» ή “*inspite of oneself*” και ότι “*ka*” σημαίνει «εικόνες». Ο ιάπωνας καλλιτέχνης Hokusai είχε ήδη ταυτίσει τον όρο το 1814 στα βιβλία του με «παιχνιδιάρικα σκίτσα». Το ιδεόγραμμα *man*, προσθέτει ο Schodt «έχει μια δευτερεύουσα σημασία ηθικής διαστρέβλωσης» που παρήγαγε μια μετάφραση «ανεύθυνων εικόνων».<sup>81</sup> Άλλωστε τα κόμικς στη Ιαπωνία δεν έχουν ιδιαίτερη σχέση με τον γλυκερό κόσμο του Disney, παρά το γεγονός ότι αυτές οι εικόνες αποτέλεσαν ως έναν βαθμό επιρροή για τους Ιάπωνες δημιουργούς.<sup>82</sup> Δεν προκαλεί έκπληξη λοιπόν που αυτή η ηθικά αρνητικά επιφορτισμένη ερμηνεία της λέξης “*manga*” χρησιμοποιήθηκε από τα Μέσα

<sup>81</sup> Gravett 2004, σελ. 9

<sup>82</sup> Ταρλαντζός 2006, σελ. 534

και τους θεωρητικούς κριτικούς της φόρμας, ενδυναμώνοντας τον στιγματισμό των manga στη Δύση. Ακόμη και το 2002 σε άρθρο στους *New York Times* αναφερόταν ότι η Ιαπωνία έχει χαμηλό μορφωτικό επίπεδο εξαιτίας της προτίμησης των ανθρώπων να διαβάζουν manga (που στο άρθρο αναφέρονταν ως προϊόντα χαμηλής λογοτεχνικής ποιότητας) αντί να απομνημονεύουν τους χιλιάδες χαρακτήρες που χρειάζονται για την αποκωδικοποίηση της ιαπωνικής γλώσσας. Ο συγγραφέας του άρθρου αυτού αναγκάστηκε εκ των υστέρων να ανακαλέσει, αναγνωρίζοντας ακολούθως το υψηλό επίπεδο της ιαπωνικής λογοτεχνίας και της παιδείας των Ιαπώνων δίνοντας το προβάδισμα σε σχέση με τους Αμερικανούς.<sup>83</sup> Αλλά και σε πολλές άλλες περιπτώσεις, τα manga και anime έγιναν αντικείμενο σφοδρής κριτικής, από εκείνους που παρεξηγώντας τα, έμειναν μόνο στην επιφάνεια και τα στερεότυπα. Σε άρθρο στο περιοδικό *Forbes* το 1999, διαβάζουμε : «...τα anime είναι γεμάτα από γυμνασιοκόριτσα με κοντές φούστες που χειρίζονται ξίφη με επιδεξιότητα, σαδομαζοχιστική πορνογραφία, γκροτέσκο τρόμο, και επιστημονική φαντασία με αναφορές στην αποκάλυψη».<sup>84</sup> Αν εξετάσουμε όμως και την παραγωγή στην άλλη πλευρά του πλανήτη, σε ότι αφορά την τέχνη των κόμικς τουλάχιστον, παρά το γεγονός ότι κάποιες από τις ιστορίες - κυρίως οι ιστορίες που περιλάμβαναν τον Captain Marvel στα τέλη του 1940 - των αμερικανικών μεταπολεμικών κόμικς περιείχαν κάποιο βάθος, στην πλειοψηφία τους παρέμεναν κάπως επιφανειακές και απλοϊκές. Αντιθέτως στην Ιαπωνία, οι καλλιτέχνες του manga έβαζαν τους χαρακτήρες τους να αντιμετωπίζουν εκτός από τους εχθρούς τους, τον πόνο, τις συμφορές και τελικά τον ίδιο τους τον εαυτό, θίγοντας ταυτόχρονα και το ζήτημα της ευθύνης.<sup>85</sup> Η γεωγραφική απόσταση της Δύσης από την Ανατολή, ήταν ο «φυσικός» λόγος που η Ιαπωνία θεωρείτο ως ο «αντίποδας» σε κάθε επίπεδο, και παρά το γεγονός ότι κανείς ποτέ δεν αρνήθηκε την ύπαρξη του ιαπωνικού

---

<sup>83</sup> Gravett 2004, σελ. 9

<sup>84</sup> Fulford 1999

<sup>85</sup> Szasz F.M. and Takechi I. 2007, σελ 734

πολιτισμού, η Δύση πολλές φορές τον αντιμετώπιζε με καχυποψία, μια συνηθισμένη αντιμετώπιση των ανθρώπων για κάθε τι «ξένο» και ανοίκειο.<sup>86</sup>

Τα σημερινά manga αποτελούν ένα μείγμα επιρροής της δυτικής τέχνης και του κινέζικου σχεδίου σε συνδυασμό με το ιαπωνικό καλλιτεχνικό περιβάλλον. Ωστόσο το έντονα ιαπωνικό στοιχείο που κάνει το είδος αυτό των κόμικ να ξεχωρίζει, έγκειται, κατά τον *Paul Gravett*, στην οπτική φύση του γραπτού ιαπωνικού λόγου (που έλκει την καταγωγή του από την Κίνα), που χρησιμοποιεί τα κινέζικα ιδεογράμματα *kanji*. Τα ιδεογράμματα αυτά δεν απεικονίζουν αντικείμενα όπως είναι στην πραγματικότητα αλλά τοποθετημένα με τρόπο αφηρημένο μέσα σε σύμβολα<sup>87</sup>, εκφέρουν-όχι διαπιστώσεις, αλλά «εντυπώσεις», με τρόπο που να διατηρούν την ιδιότητα των όντων ως σημείων ξεκομμένων από το κατεξοχήν αναφορικό τους άλλοθι, αυτό του έμβιου όντος.<sup>88</sup> Ίσως ο μοναδικός αυτός τρόπος γραφής (που περιλαμβάνει την δημιουργία συμβόλων) και ανάγνωσης (που προϋποθέτει την από-κωδικοποίηση αυτών των συμβόλων) της ιαπωνικής γλώσσας, προδιαθέτει τον αναγνώστη για την αποδοχή του συμβολικού που αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο μιας σελίδας κόμικ. Ένα ακόμη ξεχωριστό στοιχείο που μπορεί να βοηθήσει την κατανόηση της υπερβολικής κατανάλωσης manga στην Ιαπωνία (σε σημείο που να ξεπερνά το 30% των πωλήσεων της εγχώριας παραγωγής σε βιβλία και περιοδικές εκδόσεις και με ετήσιο τζίρο πάνω από 450 δισεκατομμύρια γιεν (4,3 δις δολάρια)<sup>89</sup>, μπορεί να είναι το πάθος που χαρακτηρίζει τον ιαπωνικό λαό για τις παραστατικές τέχνες, που – όπως διατυπώθηκε από το Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού της Ιαπωνίας – πολλές φορές πλησιάζει το πνεύμα των manga.<sup>90</sup> Είναι αλήθεια (όπως είδαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο στην ιστορική αναδρομή) ότι η τέχνη του manga έχει βαθιά τις ρίζες της στην ιστορία της Ιαπωνίας, η οποία παραδοσιακά έδινε έμφαση στην οπτική αναπαράσταση, γεγονός που

---

<sup>86</sup> Jahoda 2001, σελ. 188

<sup>87</sup> Gravett, 2004, σελ.18

<sup>88</sup> Μπαρτ 2001, σελ. 16

<sup>89</sup> Ταρλαντζός 2006, σελ. 534

<sup>90</sup> Gravett 2004, σελ. 18



φαίνεται τόσο στους ζωγραφισμένους παπύρους όσο και σε έργα της φανταστικής εικονικής αναπαράστασης καλλιτεχνών όπως ο *Hokusai*. Υπάρχει λοιπόν -και όχι λανθασμένα-η αντίληψη ότι η κοινωνία της Ιαπωνίας είναι περισσότερο «εικονοκεντρική» σε σχέση με κοινωνίες της Δύσης.<sup>91</sup>

Τα σύμβολα των manga χρησιμοποιούνται σήμερα στις διάφορες διαστάσεις της ζωής, σε ότι αφορά το επίπεδο του οπτικού πολιτισμού της Ιαπωνίας, ως μέσο μετάδοσης μηνυμάτων και πληροφοριών: σε προσωπικά μηνύματα, σε οδικές πληροφορίες, σε διαφημιστικούς καταλόγους καταστημάτων ή εταιρειών, σε λογαριασμούς ηλεκτρικού ή τηλεφώνου και βεβαίως στα *kaomoji*, τα αντίστοιχα “*emoticons*” της Δύσης, που χρησιμοποιούν γραφικά προκειμένου να αναπαραστήσουν μη λεκτικά συναισθήματα και εκφράσεις στο διαδίκτυο ή τα κινητά τηλέφωνα.<sup>92</sup> (Τόσο μεγάλη είναι η συμβολή τους στη διάδοση των νέων συνηθειών, σε σημείο που όπως χαρακτηριστικά γράφει ο Schodt, είναι αδύνατο για έναν ξένο να καταλάβει την σημερινή Ιαπωνία, εάν δεν έχει αντιληφθεί έστω και ελάχιστα τη σημασία που έχουν τα manga για τη ζωή των Ιαπώνων.<sup>93</sup>

*«Για τους νεαρούς Ιάπωνες, τα κόμικς είναι το βασικό σημείο επαφής και επικοινωνίας. Νέες ενδυματολογικές τάσεις και τρόποι συμπεριφοράς πετούν μέσα από τα συννεφάκια των περιοδικών και ταξιδεύουν σε ολόκληρο το ιαπωνικό έθνος, γίνονται σύμβολα και τρόπος ζωής των εφήβων, και πολύ συχνά σοκάρουν τους μεγαλύτερους».*<sup>94</sup>

Οι νέοι στην Ιαπωνία βιώνουν τον κόσμο της εικόνας και του οπτικού πολιτισμού. Η αγάπη τους για τα manga και anime είναι η κοινή τους ιδεολογία, η κοινή τους ταυτότητα. Μαζί με τους ξέφρενους ρυθμούς της εποχής βαδίζουν όμως και τα κόμικς. Με το πέρασμα του χρόνου, η

---

<sup>91</sup> Szasz F.M. and Takechi I. 2007, σελ 735

<sup>92</sup> Cohn 2007, σελ. 8

<sup>93</sup> Szasz F.M. and Takechi I. 2007, σελ 736

<sup>94</sup> Ταρλαντέζος 2006, σελ 534

επιστημονική φαντασία, το υπερφυσικό, οι νέοι ηθικοί κανόνες βρήκαν τη θέση τους και στον κόσμο των manga.

## Κεφάλαιο 4<sup>ο</sup>: Αντλώντας στοιχεία από την κουλτούρα της Ιαπωνίας

### 4.1 Ανθισμένες κερασιές: Σύμβολα και Στερεότυπα στα manga

Πέρα από την αναπαράσταση εκείνων των χαρακτηριστικών που στοιχειοθετούν την ετερότητα, τον «Άλλο» στον οποίο θα θέλαμε να μοιάσουμε, αρκετά σημεία στις εικόνες των manga ορίζουν το «ξένο» το οποίο φοβόμαστε, και τον εαυτό που δεν θα θέλαμε να είμαστε, ή φοβόμαστε ότι οι άλλοι μπορεί να δουν σε εμάς τους ίδιους. Την ίδια στιγμή η κατηγοριοποίηση των χαρακτήρων από τη μία, και η συνύπαρξη των αντικρουόμενων και αντιφατικών σημείων σε έναν μόνο χαρακτήρα από την άλλη, ενισχύει την άποψη της συσχέτισης τους με την ποικιλία των ρόλων που καλείται να αναλάβει το άτομο στην κοινωνία της Ιαπωνίας. Με άλλα λόγια οι χαρακτήρες που ενσαρκώνουν τα manga θα έπρεπε να θεωρηθούν συνολικά και όχι μεμονωμένα, παρά τις άλλοτε κραυγαλέες και άλλοτε υποδεέστερες διαφορές τους, χωρίς να παραβλέπουμε την ύπαρξη επιφανειακών και κοινότυπων στοιχείων, που μπορεί να οδηγήσει τον αναγνώστη σε αναγωγή συμπερασμάτων για κατάχρηση του στερεοτυπικού τύπου.<sup>95</sup>

Η τέχνη του manga χαρακτηρίζεται από συμβολισμούς και κάποια στερεότυπα, όπως οι φιγούρες με τα πλούσια μαλλιά και τα τεράστια μάτια, αν και υπάρχουν αρκετές διαφοροποιήσεις ανάμεσα στους καλλιτέχνες. Οι διάφοροι ήρωες σχεδιάζονται με ένα τρόπο που μπορεί να θεωρηθεί αναγνωρίσιμος από τους αναγνώστες, που μεταξύ άλλων περιλαμβάνει και το μικρού μεγέθους στόμα, το πιγούνι που προεξέχει ελαφρά, σε σημείο που να μην διακρίνονται σημαντικές διαφορές ανάμεσα τους. Αυτή η τεχνοτροπία είναι τόσο σχηματοποιημένη, που οδηγεί τους δημιουργούς anime στη χρήση άλλων στοιχείων όπως τα διαφορετικά και ασυνήθιστα χρώματα στα μαλλιά

---

<sup>95</sup> Wilson 2002, σελ52-54

των χαρακτήρων, προκειμένου το κοινό να μπορεί να αναγνωρίζει τις διαφορές. Στα αντίστοιχα manga βέβαια αυτή η ποικιλία εκφράζεται με την πυκνότητα των γραμμών στο σχέδιο που καταλήγει στις διάφορες διαβαθμίσεις του μαύρου-γκρι ή απλώς άσπρου.<sup>96</sup> Στα πλαίσια αυτά, υπάρχουν διάφοροι στερεοτυπικοί τύποι, που χρησιμοποιούνται από τους καλλιτέχνες, προκειμένου να αποδώσουν τα βασικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των χαρακτήρων. Για παράδειγμα «ο δυνατός μεγαλόσωμος άντρας» διαφοροποιείται από τις συμπαθητικές συνηθισμένες φιγούρες με τα μεγάλα μάτια και το θεληματικό πιγούνι. Σε γενικές γραμμές, το κυρίαρχο στυλ manga, διατηρεί θα λέγαμε την εικονικότητα που το κάνει προσβάσιμο και εύκολα αποκωδικοποιήσιμο και την συμβατικότητα που δηλώνει ότι συγκεκριμένα σχήματα χρησιμοποιούνται από πολλούς δημιουργούς ως κοινό λεξιλόγιο για την αναπαράσταση. Αυτή η τάση αντικατοπτρίζεται ακόμη και στην έμπνευση που αντλούν κάποιοι από το στυλ συγκεκριμένων ηρώων manga όπως του Akira του δημιουργού Katsuhiko Ōtomo, (ο οποίος ακολούθως έχει δεχτεί επιρροές κυρίως από τους Γάλλους δημιουργούς κόμικς) ή ακόμα και από την τεχνοτροπία που χαρακτηρίζει κάποιους καλλιτέχνες στο σύνολο της δουλειάς τους, όπως του Osamu Tezuka (στον οποίο άσκησε μεγάλη επίδραση το δυτικό σχέδιο, κυρίως το στυλ του Walt Disney). Για τον τελευταίο ωστόσο, η σχεδιαστική επιλογή της υπερβολής στα μάτια, εκτός από σημάδι επιρροής, πηγάζει και από την ανάγκη έκφρασης των συναισθημάτων που στα manga καταπιέζεται από τη χρήση μόνο δύο χρωμάτων: του άσπρου και του μαύρου.<sup>97</sup>

Ο *Λευτέρης Ταρλαντέζος* στο βιβλίο του «*Ιστορία των κόμικς*» μας περιγράφει περιεκτικά τα στοιχεία που συνιστούν τις ιστορίες manga στις μέρες μας :

*«Σκληροτράχηλοι ήρωες με δερμάτινα, νέο hip λεξιλόγιο, χαρακτήρες με νέο ψυχισμό, αλλοιωμένες συνειδήσεις και σατανικές ιδέες, με κοινά χαρακτηριστικά την νεανική ηλικία, την αγάπη τους για τη βία και τη μανία της εξέγερσης, γίνονται οι νέοι*

---

<sup>96</sup> Price 2001, σελ. 155

<sup>97</sup> Price 2001, σελ. 155

*πρωταγωνιστές. Σε κάθε ιστορία, τα συστατικά είναι δεδομένα. Τεράστιοι, μεταλλαγμένοι δαίμονες, μεταμορφωμένες μετα-ανθρώπινες υπάρξεις, απίθανες ενώσεις εντόμων με γήινες υπάρξεις, άγνωστοι κατεστραμμένοι πλανήτες, υπερ-τεχνολογικές ανακαλύψεις, φουτουριστικά διαστημόπλοια, γενναίοι πιτσιρικάδες [...], απίθανες μονομαχίες, πολεμικές τέχνες, γυμνασιοκόριτσα με ναυτικές σχολικές στολές και φανταστικά μεταμοντέρνα σκηνικά επιστημονικής φαντασίας».<sup>98</sup>*

Αυτό που χαρακτηρίζει όμως τους περισσότερους δημιουργούς manga, είναι η μειωμένη έμφαση στο πρότυπο του υπερ-ήρωα, με τάση για δημιουργία αντι-ηρώων, ενώ πολλές φορές οι χαρακτήρες συνδυάζουν τις υπερφυσικές δυνάμεις με τις ανθρώπινες αδυναμίες.

Το Astro Boy για παράδειγμα του Osamu Tezuka, εξωτερικά είναι ένα ρομπότ που διαθέτει υπεράνθρωπες δυνάμεις. Έχει όπλα τα οποία αποτελούν μέρος του σώματός του, διαθέτει δύναμη ίση με 100.000 ίππους, έχει υπέρ-ακοή και μπορεί να μετατρέψει τα μάτια του σε φακούς αναζήτησης, ενώ η πηγή όλης αυτής της δυνάμης του είναι η ατομική ενέργεια. Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι είναι μια «μηχανή» μπορεί και διαισθάνεται εάν οι άνθρωποι έχουν καλές ή κακές διαθέσεις, πηγαίνει στο σχολείο όπως ένα φυσιολογικό παιδί, και γενικά μπορεί να αισθάνεται όλα τα ανθρώπινα συναισθήματα. Όπως και άλλοι ήρωες του Tezuka, νιώθει συμπόνοια για τους «άλλους», όπως για παράδειγμα για τα εξωγήινα όντα, τα άλλα ρομπότ, και τις διάφορες ανθρώπινες φυλές. Το έργο στο σύνολό του διακρίνεται για τις ιδέες που εκφράζει όπως την προειδοποίηση για τους κινδύνους στη χρήση των νέων τεχνολογιών, την ιδέα της ειρηνικής συνύπαρξης ανάμεσα σε διαφορετικές ομάδες.

Τα ρομπότ στις ιστορίες του μεγάλου Ιάπωνα καλλιτέχνη, παρουσιάζονται πολλές φορές να έχουν περισσότερη «ανθρωπιά» από τους ίδιους τους ανθρώπους, καθώς συχνά έρχονται αντιμέτωπα με τη λύπη, τον φόβο, την

---

<sup>98</sup> Ταρλαντέζος 2006, σελ. 535

οδύνη, ακόμη και με τις τύψεις, ενώ αυτοί που προκαλούν τα περισσότερα προβλήματα είναι οι ίδιοι οι άνθρωποι. Ακόμη και σε περιπτώσεις που τα ρομπότ επιτίθενται κατά της ανθρωπότητας, ο λόγος είναι ότι έχουν γίνει θύματα των καταστάσεων.<sup>99</sup> Σε αντίθεση με το στερεότυπο του κακού δυτικού ήρωα που ποτέ δεν μετανιώνει για τις πράξεις του, στα ιαπωνικά manga το θέμα της συγγνώμης/συγχώρεσης αποτελεί βασικό προβληματισμό των χαρακτήρων. Ποτέ δεν θα φανταζόμασταν τον Joker ή τον Lex Luthor να απολογούνται στον Batman ή στον Superman αντίστοιχα, ωστόσο στο Astro Boy όχι μόνο συναντάμε «κακούς» να ζητάνε ειλικρινή συγχώρεση, αλλά υπάρχει και συχνά η αναγνώριση ψηγημάτων καλοσύνης ακόμα και στους πιο σατανικούς αντιπάλους. Επιπλέον, η εναλλακτική της μετενσάρκωσης φαίνεται να αντικαθιστά την λύση της τιμωρίας που εκφράζεται με την τακτική της αποστολής των περισσότερων δυτικών «κακών» στη φυλακή.

Για τους Ιάπωνες, η έννοια της δικαιοσύνης και της νίκης σε έναν κόσμο που δεν δείχνει να νοιάζεται ιδιαίτερα, έχουν λιγότερη σημασία σε σχέση με την ύπαρξη των κινήτρων και την αίσθηση του καθήκοντος.<sup>100</sup> Σπάνια συναντάμε την ύπαρξη κακών χαρακτήρων που πράττουν στο «όνομα του κακού». Οι «κακοί» στα manga τις περισσότερες φορές είναι σύνθετοι χαρακτήρες που έχουν τους δικούς τους προσωπικούς λόγους που τους κάνουν να συμπεριφέρονται με σκληρότητα, έχουν αρχές και κάποιες ευαισθησίες. Αντίστοιχα οι «καλοί», είναι συχνά υποκείμενοι σε σφάλματα χαρακτήρες, που μπορούν να κάνουν λάθη και συχνά περνάνε σε σκοτεινές περιοχές.<sup>101</sup>

Συνολικά, το ζήτημα της τιμής, που συνδέεται με την ιαπωνική παραδοσιακή αντίληψη *seishinshugi*, και που πραγματεύεται τον εξαγνισμό της ψυχής μέσα από τον σωματικό πόνο και στέρηση, οδηγεί συχνά τους ήρωες στην αυτοθυσία στο όνομα αυτής.<sup>102</sup> Στο σύνολο των ιαπωνικών κόμικς, συναντάμε

---

<sup>99</sup> Szasz F.M. and Takechi I. 2007, σελ. 738

<sup>100</sup> Price 2001, σελ. 157

<sup>101</sup> Price 2001, σελ. 160

<sup>102</sup> Greenwood 2004, σελ. 13

λοιπόν συχνά διάφορους ήρωες που συγκεντρώνουν τα χαρακτηριστικά του αντιήρωα και που είναι έντονα εγωκεντρικοί, βίαιοι και κυνικοί – πολλές φορές και εξαιτίας του τραυματικού παρελθόντος τους, αλλά με βαθιά συναισθησι ενός καθήκοντος από όπου αντλούν τεράστια ψυχική δύναμη (στοιχείο που εντοπίζουμε και στους συμβατικούς ήρωες). Παραδείγματα τέτοιων ηρώων είναι ενδεικτικά ο *Guts* από το “*Berserk*” (1989) του *Kentaro Miura*, ο *Zaraki Kenpachi* από το “*Bleach*” (2001) του *Tite Kubo*, ο *Light Yagami* από το “*Deathnote*” (2005), του *Tsugumi Ohba* και *Takeshi Obata*.



Εικ. 10 : *Light Yagami*



Εικ. 11 : *Guts*

Συχνά, η χρήση συμβολισμών, αναφέρεται στο συγκεκριμένο πολιτιστικό πλαίσιο της κοινωνίας της Ιαπωνίας. Οι ανθισμένες κερασιές για παράδειγμα ή τα άνθη που μπορεί να κατακλύζουν μια εικόνα κόμικς, συχνά αναφέρονται στο θάνατο κάποιου ήρωα, συμβολισμός που προέρχεται από το γεγονός ότι η κερασιά είναι ένα δέντρο με πολύ μικρή περίοδο ανθοφορίας, περίπου τρεις με τέσσερις ημέρες το χρόνο. Αλλά και οι αρχαίοι θρύλοι και μύθοι που προέρχονται από την παραδοσιακή ιαπωνική θρησκεία *shinto* (που περισσότερο σωστό θα ήταν να τη θεωρήσουμε τρόπο ζωής ή σύνολο παραδόσεων παρά «θρησκεία» με την παραδοσιακή έννοια) σε συνδυασμό με διάφορες παραδοσιακές ιστορίες, αποτελούν πλούσιο υλικό για την έμπνευση των Ιαπώνων δημιουργών. Διάφοροι χαρακτήρες αποτελούν παραλλαγές αρχαίων δαιμονικών μορφών, όπως των *oni* (μυθολογικά πλάσματα γνωστά για την δίψα τους για ανθρώπινο αίμα), ενώ ακριβώς το γεγονός ότι η μυθολογία της *Shinto* βριθεί σε περιεχόμενο από άγριες μυθικές φιγούρες δαιμονικών πλασμάτων, θεοτήτων και πνευμάτων, αποτελεί μάλλον βασικό

λόγο για την παρουσία χαρακτήρων που συγκεντρώνουν τέτοιου είδους χαρακτηριστικά.<sup>103</sup> Είναι χαρακτηριστικό, παραδείγματος χάριν ότι ακόμα και μέχρι τα μέσα του 19<sup>ου</sup> αιώνα, οι παραδόσεις ήθελαν 21 διαφορετικούς «τύπους ανθρωπίνων πλασμάτων» να κατοικούν διάσπαρτοι σε διάφορες γεωγραφικές περιοχές διαμορφώνοντας την εικόνα της ανθρωπότητας για την Ανατολική Ασία.<sup>104</sup>

Για παράδειγμα, σε ένα από τα πιο περιβόητα για τις σκηνές βίας anime φαντασίας, το *Legend of the Overfriend* (1989(*Urotsukidoji*) -), του *Hideki Takayama*, η υπόθεση εκτυλίσσεται ανάμεσα σε τρεις παράλληλους κόσμους, οι οποίοι κατοικούνται από ανθρώπους, δαίμονες- ή "*makai*", και μια άλλη φυλή, τους "*jukinkai*", οι οποίοι είναι μισοί δαίμονες και μισοί άνθρωποι. Η ιστορία θέλει αυτούς τους κόσμους να έχουν δημιουργηθεί πριν από 3.000 χρόνια από τον *Chojin*, που σύμφωνα με την αρχαία προφητεία θα επιστρέψει για να επαναφέρει την τάξη στον κόσμο. Όταν πράγματι επιστρέφει, ωστόσο, ο *Chojin* δεν επαναφέρει την τάξη και την αρμονία, αλλά ξεκινάει ένα όργιο καταστροφής. Και όμως οι αναφορές, σε αυτό το κατά τα άλλα υπερβολικό για πολλούς anime, στο πολιτιστικό πεδίο της Ιαπωνίας είναι αρκετές, και κάποιες ανάγονται ακόμα και σε κείμενα φαντασίας και τρόμου της ιστορικής περιόδου Edo, του δεύτερου μισού του 19<sup>ου</sup> αιώνα. Εκείνη την περίοδο, η χώρα υπέφερε από κοινωνικές αναταραχές και την εισβολή ξένων δυνάμεων, αλλά παράλληλα ήταν η εποχή που το ιαπωνικό χοροθέατρο *Kabuki* και οι *ukiyo-e* καλλιτέχνες (όπως ο *Hokusai* και ο *Kuniyoshi*) άρχισαν να απεικονίζουν στα έργα τους στοιχεία από τις θεματικές της παραμόρφωσης, της παραβατικότητας, της καταστροφής.

---

<sup>103</sup> Price 2001, σελ. 157

<sup>104</sup> Sato 1996, σελ. 126 –βλ. παράρτημα



## 4.2 Προσεγγίζοντας το Υπερφυσικό στα manga: μύθοι και θρησκευτικές παραδόσεις

Οι δαιμονικές μορφές φαίνεται να καταλαμβάνουν λοιπόν ένα μεγάλο μέρος των εικονογραφημένων του είδους που εξετάζουμε, ως ενσάρκωση του «κακού». Αν και οι ιστορίες βρικόλακων έχουν αποτελέσει αγαπημένο θέμα λογοτεχνικής και εικονογραφικής αναπαράστασης πολλών πολιτισμών, η θεματολογία αυτή με πρωταγωνιστές όπως την έχουμε φανταστεί οι δυτικοί, φαίνεται να άρχισε να ασκεί ουσιαστική επιρροή από το 1950 και μετά.

Η ιαπωνική κουλτούρα έχει μια μακρά παράδοση σε μυθολογία όπως επίσης και στις πολεμικές τέχνες. Ακόμη και μέχρι πρόσφατα, πολλοί Ιάπωνες πίστευαν στην ύπαρξη των πνευμάτων και των δαιμόνων, αποτέλεσμα της επιρροής του Σιντοϊσμού και συγκεκριμένων βουδιστικών παραδόσεων, καθώς επίσης και εξαιτίας της πίστης στην μετενσάρκωση, και την ύπαρξη της «Κόλασης» (*Jikoku*) και του «Παράδεισου» (*Tengokou*). Επιπλέον, κάθε παιδί στην Ιαπωνία, μεγαλώνει ακούγοντας παραδοσιακές ιστορίες με φαντάσματα, όπως αυτή για την γυναίκα χωρίς πρόσωπο γνωστή ως “*nopperabo*”, ή το παραμύθι για την “*Okiku*”-το φάντασμα που εκδικήθηκε τον φόνο της με το να μετράει ασταμάτητα τα δέκα πιάτα της συλλογής του αφέντη της-σαμουραΐ. Επιπλέον στο σχολείο, οι μαθητές μαθαίνουν για τις αρχαίες κινεζικές δοξασίες και μύθους όπως για τους 108 θρυλικούς ήρωες με υπερφυσικές δυνάμεις, της ιστορίας “*Suikoden*”. Ακόμη, οι πολεμικές τέχνες της Ανατολής, με την επιρροή της ινδικής yoga, δίνουν έμφαση στο “*Ki*”, (την ενέργεια που περιβάλλει τον κόσμο και που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για καλό ή κακό σκοπό), ενώ η ίδια η ιαπωνική γλώσσα, χρησιμοποιεί τη λέξη “*ki*” σε τέτοιο βαθμό, ώστε είναι σχεδόν αδύνατον να αποφευχθεί στη ροή του λόγου, καθώς μπορεί να εκφράζει την «θλιψη», την «υγεία» ή τη «χαρά» και πολλές άλλες έννοιες.<sup>105</sup>

---

<sup>105</sup> Eri Izawa, 2001

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, σημαντικό ρόλο έπαιξαν και οι μύθοι και οι δοξασίες που έλκουν την καταγωγή τους από την Κίνα. Στην αρχαία συλλογή κειμένων "*Shan-hai ching*", ο χάρτης του κόσμου παρουσιάζεται χωρισμένος σε τρεις περιοχές : την περιοχή «μέσα στη θάλασσα», την περιοχή «πέρα από την θάλασσα» και τις «αλλόκοτες/παράξενες περιοχές». <sup>106</sup> Στις τελευταίες σύμφωνα με το βιβλίο, βρίσκονται τα ιερά βουνά, οι σωροί των νεκρών βασιλιάδων, νεκρές θεότητες, μυστηριώδη και μυθικά πλάσματα, και ανθρωποφάγα υβριδικά τέρατα. Η τάξη του κόσμου κατά τα βιβλία αυτά, οριζόταν από τις διαθέσεις των μάγων και από άλλες, ανεξήγητες και μυστηριώδεις δυνάμεις. <sup>107</sup> Δεν θα έπρεπε να παραβλέψουμε όμως και την επίδραση (στην σκέψη και στην καλλιτεχνική έκφραση, με την έννοια της αναφοράς και της έμπνευσης) της βουδιστικής παράδοσης ως προς τον τρόπο που αντιλαμβάνεται το σύμπαν -με όρους δηλαδή ενός είδους ταξινόμησης, που ονομάζεται *rokudou*, και περιλαμβάνει 6 βασιλεία/φανταστικούς κόσμους. Αυτά τα βασιλεία, σε σειρά ιεραρχίας είναι:

1. *Ο κόσμος των θεών (deva)*, που ακόμα και αυτοί γίνονται μέτοχοι της οδύνης του κόσμου της σχετικότητας "*samsara*", καθώς συχνά η μεγάλη δύναμη που διαθέτουν τους «τυφλώνει».
2. *Ο κόσμος των ανθρώπων*, που μπορεί να είναι καλοί και κακοί ταυτόχρονα, ενώ η κατάκτηση της φώτισης είναι στα πλαίσια των δυνατοτήτων τους. Πολλές φορές όμως αναλώνονται, δυσκολεύονται να ελέγξουν τις επιθυμίες τους και αποπροσανατολίζονται από τους στόχους τους εξαιτίας των αδυναμιών τους.
3. *Ο κόσμος των asura*. Περιγράφεται ως ο κόσμος όπου κυριαρχεί ο φθόνος, ο θυμός και η αντιπαλότητα. Τα πλάσματα αυτά είναι μισοί θεοί και μισοί γήινοι, δαιμονικές μορφές γεμάτες εριστικότητα.

---

<sup>106</sup> Sato 1996, σελ. 121

<sup>107</sup> Nakagawa 2003, σελ. 53

Βρίσκονται σε μια συνεχή κατάσταση πολέμου και μπορούν όπως και οι άνθρωποι να κρύβουν μέσα τους το καλό και το κακό.

4. Ο κόσμος των πεινασμένων φαντασμάτων, που είναι πνεύματα καταδικασμένα σε άβεστη και αιώνια δίψα.
5. Ο κόσμος των κολασμένων(οι κάτοικοι της κόλασης), που αποτελεί την κατώτερη σε ιεραρχία τάξη, στην οποία ανήκουν πλάσματα με ιδιαίτερα εχθρικές διαθέσεις, καταδικασμένα στα συνεχή βασανιστήρια της κόλασης.<sup>108</sup>

Σύμφωνα με τη φιλοσοφία του Βουδισμού, ο άνθρωπος είναι καταδικασμένος σε μια συνεχή και κυκλική κατάσταση γέννησης και θανάτου (η έννοια της *samsara*, του αιώνιου κύκλου ζωής και θανάτου, των συνεχών μεταπτώσεων, που οδηγεί την ανθρώπινη ψυχή όχι μόνο σε μια ανθρώπινη επαναγέννηση αλλά και σε μια μετεμψύχωση που ζωοποιεί τη μορφή ενός ζώου, φυτού ή ορυκτού), που τον οδηγεί κάθε φορά σε έναν από τους έξι διαφορετικούς κόσμους, μέχρι να φτάσει τελικά στην κατάσταση του «φωτισμού» και της απελευθέρωσης, ενώ κάθε επαναγέννηση καθορίζεται από τον καρμικό νόμο.<sup>109</sup>

Αυτό που χαρακτηρίζει αυτή την φιλοσοφία της ταξινόμησης είναι λοιπόν η μεγάλη ρευστότητα, η συνεχής κίνηση, η πάντοτε παρούσα πιθανότητα κύλισης ή προόδου σε κάποιο άλλο επίπεδο της ταξινόμησης, αλλά και διαφυγής από τα όρια των έξι κόσμων.<sup>110</sup> Στον βουδιστικό κόσμο, είναι αξιοσημείωτη η απουσία ξεκάθαρα διαχωρισμού ανάμεσα στον κόσμο των ανθρώπων και του ζωικού βασιλείου, κάτι που πιστοποιούν και οι ιστορίες με το όνομα *Jataka* (της γραφής *Pali*). Σε αυτές, ο Βούδας εξιστορεί τις διάφορες ζωικές μορφές από τις οποίες είχε περάσει στις προηγούμενες ζωές του. Σε όλη

---

<sup>108</sup> Schumacher, 2007

<sup>109</sup> Shingu and Funaki 2008, σελ. 254

<sup>110</sup> LaFleur 1986, σελ. 29

αυτή τη διαδικασία τα ζώα ως όντα, αποτελούν μέρος μιας συνεχόμενης αμοιβαίας εναλλαγής μορφών με τον άνθρωπο, σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές, χωρίς να αποτελούν απλά παραδείγματα ηθικής διδασχής όπως γίνεται στους μεσαιωνικούς και μεταγενέστερους ζωοκεντρικούς δυτικούς μύθους, αλλά αποτελούν κατά έναν ιδιαίτερο τρόπο μέρος του ανθρώπινου κόσμου. Η κυρίαρχη στην Ιαπωνία σχολή *Tendai* του Mahayana Βουδισμού, πηγαίνει ακόμη παραπέρα, ενστερνιζόμενη το δόγμα της ριζοσπαστικής άρνησης του δυαδισμού, προσφέροντας την θέαση ενός κόσμου όπου τα διαφορετικά επίπεδα εισδύουν το ένα στο άλλο.<sup>111</sup>

Σε μια κουλτούρα όπου οι μύθοι, οι εμπειρίες και η φιλομάθεια έχουν ξεχωριστή θέση, δεν αποτελεί έκπληξη λοιπόν που οι Ιάπωνες εκφράζουν τέτοιου είδους μεταφυσικές ανησυχίες και σε ένα είδος που ενδείκνυται για την αναπαράσταση του φανταστικού. Η επιρροή της Δύσης επιπλέον με θεματικές όπως την αναζήτηση ζωής εκτός των ορίων του πλανήτη μας, οι δοξασίες με πλάσματα της φαντασίας όπως βρικόλακες, γοργόνες ή διάφορα άλλα μυθικά τέρατα, η «γέννηση» των cyborgs καθώς και οι τάσεις της εποχής στην αρχιτεκτονική ή ακόμα και στην ένδυση, έχουν αφήσει την δική της σφραγίδα στην «έκρηξη» του φαινομένου των υβριδικών ηρώων με υπερφυσικές δυνάμεις.

Αξιζει να παρατηρήσουμε όμως ότι οι Ιάπωνες, αντί να αντιμετωπίζουν το υπερφυσικό με δυσπιστία, ως μια κατάσταση άλλοτε τρομακτική, μυστηριώδη ή γελοία, τουλάχιστον στα κόμικς το καλωσορίζουν και το αποδέχονται σαν κάτι το οποίο μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμο ή όχι ανάλογα με τη χρήση της δύναμης -όπως όλες οι ικανότητες άλλωστε, κάτι το οποίο μπορεί να εμπνεύσει σεβασμό ή άλλοτε τον προβληματισμό.

Ακόμη μία φορά, ήταν ο Osamu Tezuka με το Manga "*Vampire*" (1968), που χρησιμοποίησε για πρώτη φορά τον όρο, αν και οι χαρακτήρες που

---

<sup>111</sup> Pandey 2000, σελ.23, 25

ενσαρκώνουν τους υποτιθέμενους «βρικόλακες» απέχουν πολύ από το στερεότυπο που έχουμε στη Δύση για τα χαρακτηριστικά αυτών των πλασμάτων. Η παραδόσεις και οι αντιλήψεις της Ιαπωνίας διαδραμάτισαν και πάλι τον δικό τους καταλυτικό ρόλο στην αντίληψη του δαιμονικού. Οι θρησκευτικές παραδόσεις της Ιαπωνίας όπως εκφράζονται από τον Βουδισμό και την παραδοσιακή θρησκεία Shinto, αναγνωρίζουν το αναπόφευκτο του θανάτου, ωστόσο η ύλη ως έννοια, -σύμφωνα και με τους νόμους της φυσικής, θεωρείται ότι ούτε μπορεί να δημιουργηθεί ούτε και να καταστραφεί, και επιπλέον ότι το σώμα επιστρέφει στη φύση.



Εικ. 12: Ο Alucard από το "Hellsing"

Για τους Ιάπωνες συνεπώς, η επιθυμία ενός βρικόλακα για αθανασία δεν αποτελεί ένα είδος παραλλαγής της προσφοράς της «αιωνιότητας» που φέρει η πίστη στον Ιησού (όπως δηλαδή το αντιλαμβάνεται η χριστιανική Δύση). Η επιθυμία της εξαπάτησης του θανάτου, εκλαμβάνεται στην ουσία σαν κάτι απλά το αφύσικο και ο χαρακτήρας που ενσαρκώνει έναν βρικόλακα, μπορεί να αντιμετωπισθεί συχνά με κάποιο βαθμό συμπάθειας.<sup>112</sup> Παραδείγματα τέτοιων ηρώων μπορούμε να συναντήσουμε ενδεικτικά στο "Don Dracula" (1968) του Osamu Tezouka σε μια περισσότερο χιουμοριστική εκδοχή, αλλά αυτή η σκοτεινή ατμόσφαιρα του κόσμου των ζωντανών νεκρών είναι πολύ δημοφιλής κυρίως σε νεότερα manga και anime όπως το "Angel Sanctuary"

<sup>112</sup> Drazen, 2007

(1994) της *Kaori Yuki* ή το *"Hellsing"* (2001 και 2006) του *Kohta Hirano*. Στο τελευταία μάλιστα, το οποίο βασίζεται κατά πολύ στη δυτική γοτθική μυθιστοριογραφία, το όνομα του βασικού «ήρωα» *Alucard*, προέρχεται από τον αναγραμματισμό του ονόματος του μυθικού κόμη.



**Εικ. 13 :** Ο *Lucifer* από το *"Angel Sanctuary"*

## Κεφάλαιο 5ο: Εξετάζοντας μερικά παραδείγματα

### 5.1 Manga επιστημονικής φαντασίας (science fiction)

Στο προηγούμενο κεφάλαιο είδαμε συνοπτικά την σημασία που έχουν οι παραδοσιακές ιστορίες, οι θρύλοι, το υπερφυσικό, για την κοινωνία της Ιαπωνίας, με αποτέλεσμα να αποτελεί το φαντασιακό, ένα πεδίο στο οποίο γίνονται συνεχώς αναφορές και από τον χώρο της τέχνης. Στο είδος της φαντασίας όμως ανήκουν και τα manga που αναφέρονται κυρίως σε ασύλληπτες τεχνολογικές και επιστημονικές απεικονίσεις. Καθώς υπάρχει μια ιδιαίτερη εμμονή των Ιαπώνων δημιουργών με την τεχνολογία, τη ρομποτική και τον κυβερνοχώρο, το στοιχείο του φανταστικού ως αναπαράσταση ενός «τεχνολογικού οργασμού» διατρέχει σημαντικό ποσοστό της συνολικής παραγωγής των manga ιστοριών. Οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν το πεδίο του φανταστικού, καθώς αυτός είναι ο κατεξοχήν χώρος όπου μπορούν να απελευθερώσουν τα καταπιεσμένα πάθη που ζητούν διέξοδο, και ακόμα επειδή μπορούν με τον τρόπο αυτό να έρθουν αντιμέτωποι με «καυτά» ζητήματα που απασχολούν την ανθρώπινη συνείδηση και κοινωνία. Τα manga αποτελούν έναν άλλο τρόπο διαφυγής, ένα μέσον για τους «ευγενικούς» Ιάπωνες, να γευτούν αναίσιχυντες διονυσιακές υπερβολές, μέσα από την ωμή αναπαράσταση της βίας και μια εκτός πραγματικότητας διαφυγή.<sup>113</sup> Σε αυτό το είδος εντοπίζουμε την αναπαράσταση του «κακού» στο αστικό τοπίο του μέλλοντος μέσα από τις διάφορες έννοιες της μετάλλαξης που οφείλονται σε φανταστικές (;) εξελίξεις στην βιοτεχνολογία και των συνεπειών που έχουν αυτές στο ανθρώπινο είδος.

Όπως αναφέρει η Μυρτώ Τσελέντη :

*«Το υπερφυσικό στοιχείο είναι άλλωστε άρρηκτα συνδεδεμένο με την κουλτούρα, τη φιλοσοφία και τον χαρακτήρα της Ιαπωνίας και της Ασίας γενικότερα. Οι ιστορίες φαντασμάτων αποτελούν παιδικές αναμνήσεις κάθε Ιάπωνα που μεγάλωσε ακούγοντάς τες, οι*

---

<sup>113</sup> Price 2001, σελ. 159

μύθοι και τα πιστεύω της αρχαίας Κίνας αποτελούν διδακτέα ύλη στα πανεπιστήμια, ενώ στις παραδοσιακές πολεμικές τέχνες, η ψυχική ενέργεια γνωστή ως *chi* αποτελεί θεμελιώδη λίθο στην εκπαίδευση σε αυτές.[...] Αντίστοιχα, η επιστημονική φαντασία αντικατοπτρίζει την σύγχρονη ζωή στην Ιαπωνία. Όπως λέει και η ιστορικός Helen McCarthy : «Είναι η πρώτη χώρα που χρησιμοποίησε σε μεγάλη έκταση τα βιομηχανικά ρομπότ, και σήμερα εξακολουθεί να στηρίζεται στη ρομποτική τεχνολογία περισσότερο από οποιαδήποτε άλλη χώρα του κόσμου. Έτσι η λαϊκή ψυχαγωγία στην Ιαπωνία αποτελεί μια έκφραση του γενικού ενθουσιασμού των Ιαπώνων για τον “τενεκεδένιο άνθρωπο”»<sup>114</sup>

Κάτω από την περιβολή της φαντασίας και της αλληγορίας, τα manga επιστημονικής φαντασίας αποτέλεσαν- στην αρχή τουλάχιστον της εμφάνισής τους (μεταξύ 1945- 1970), τη διέξοδο των δημιουργών στην αναπαράσταση εικόνων και προβληματισμών που πολύ δύσκολα θα δημοσιεύονταν σε κάποια στήλη ή έκδοση του περιοδικού τύπου, όπως τα θέματα που σχετιζόνταν με την πυρηνική ενέργεια. Παραδείγματα manga που τοποθετούνται στην αρχή της εποχής των science fiction manga, αποτελούν εκτός από το περίφημο “*Astro Boy*”, το “*Akira*” (1988) και το “*The legend of Mother Sarah*” (1995) του Katsuhiko Otomo, καθώς και διάφορα άλλα.<sup>115</sup> Σε ένα από τα πρώτα manga που σχεδίασε ο Tezuka, το *Metropolis* (1949), ο επιστήμονας *Dr. Lorton*, δημιουργεί ένα ανδρόγυνο σούπερ ήρωα τον/την *Michi*, ο οποίος πιστεύοντας ότι είναι άνθρωπος, προσπαθεί να βρει τους «ανόπαρκτους» γονείς του. Όταν μαθαίνει από κάποιον αντίπαλό του ότι είναι δημιούργημα του εργαστηρίου και ότι στην πραγματικότητα δεν έχει γονείς, κυριεύεται από θυμό και απόγνωση και προσπαθεί να καταστρέψει την *Metropolis*. Την κρίσιμη στιγμή, χάνει τις υπερφυσικές δυνάμεις του και καταστρέφεται. <sup>116</sup>

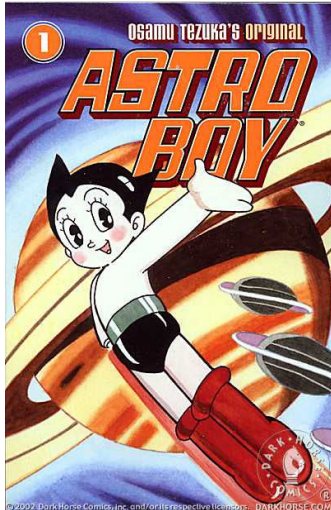
---

<sup>114</sup> Τσελέντη 2007, σελ. 16

<sup>115</sup>Szasz F.M. and Takechi I. 2007, σελ 740, 752

<sup>116</sup> Το συγκεκριμένο Manga τελειώνει με το εξής μήνυμα: «Η ζωή του/της Michi έφτασε στο τέλος της. Η δυνατότητα δημιουργίας τεχνητής ζωής ως αποτέλεσμα των τεχνολογικών εξελίξεων έχει δημιουργήσει μόνο προβλήματα στην κοινωνία μας. Η τεχνολογία είναι πιθανό να τεθεί κάποια μέρα εκτός ελέγχου και να χρησιμοποιηθεί ενάντια στο ανθρώπινο γένος.»





Εικ. 14: Εξώφυλλο από το Astro Boy

Το manga όμως που αποτελεί ορόσημο στην ιστορία των manga φαντασίας, είναι το Astro Boy (1951). Έχει αναφερθεί ότι το αρχικό όνομα του manga “Ambassador Atom”, ίσως να αποτελεί αναφορά και στο σύμφωνο ειρήνης που είχε υπογράψει εκείνη την εποχή η Ιαπωνία με τις Ηνωμένες Πολιτείες (Treaty of Peace with Japan ή San Francisco Peace Treaty, 1952)<sup>117</sup> και που επίσης εγκαινίασε την στρατηγική συμμαχία των δύο χωρών.<sup>118</sup>

Κατά μια έννοια, ο Ambassador Atom ήταν προϊόν της κοινωνικοπολιτικής εξέλιξης: στο εν λόγω manga, οι «εξωγήνιοι» (πιθανή αναφορά στις Η.Π.Α.) που επισκέπτονται τη γη (μάλλον την Ιαπωνία), δεν είναι εχθροί με την κυριολεκτική σημασία του όρου, αλλά περισσότερο μπορούν να θεωρηθούν εξωτερικευμένες μορφές του εσωτερικού κόσμου των ανθρώπων.

Στο Akira (το οποίο αναφέρθηκε και προηγουμένως) του Otomo Katsuhiro, ένα από τα κομψοτεχνήματα του είδους επιστημονικής φαντασίας, υπάρχει έντονα μια αίσθηση έκφρασης του κακού που συνδέεται με το μεταπολεμικό τραύμα της Ιαπωνίας, καθώς το έργο είναι μεστό σε απεικονίσεις πολεμικών συρράξεων και την συνεχόμενη αίσθηση απειλής ενός πυρηνικού αφανισμού. Η αλλαγή στα πρόσωπα και το τοπίο, γίνεται με τέτοιο ρυθμό που φτάνει τα όρια του παραλογοισμού-όπως η τελευταία σκηνή με την τερατώδη μετάλλαξη του ήρωα Tetsuo, που σε συνδυασμό με την Αποκαλυπτική ατομική έκρηξη, κορυφώνει την δράση και φθάνει σε επίπεδο παροξυσμού. Η συνέχεια που παραπέμπει στη δημιουργία μιας νέας τάξης πραγμάτων, δεν αποκαλύπτεται στον αναγνώστη, καθώς υπονοεί μια τέτοιου μεγέθους οντολογική υπέρβαση που είναι μάλλον αδύνατον να παρασταθεί μέσω της εικονογραφικής

<sup>117</sup> Kimie, H. 2001

<sup>118</sup> Otsuka στο Szasz F.M and Takechi I. 2007, σελ 737

τεχνικής. Είναι ενδιαφέρον ο τρόπος που εκφράζει τη σημασία της αναπαράστασης της πυρηνικής έκρηξης ο Αβραάμ Κάουα :

*«Το λευκό κόμα ωστικής και πυρηνικής ενέργειας που εξαλείφει τα πάντα στο διάβα του, είναι στην κυριολεξία η πιο επίφοβη απειλή για πρόσωπα μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων φτιαγμένα από μελάνι και χρώμα, καθώς σημαίνει διαγραφή, σβήσιμο της οντότητας τους, επιστροφή στο κενό του λευκού χαρτιού που προηγείται της δημιουργίας τους, ανυπαρξία τόσο πλήρης που είναι σαν να μην υπήρξαν ποτέ.»<sup>119</sup>*

Η τραυματική μεταμόρφωση του Tetsuo, σε συνδυασμό με την αίσθηση της μηχανικής-και άλλοτε μη προσδιορίσιμης υπόστασης του ως μια ύπαρξη μεταξύ τέρατος και cyborg πλαισιωμένη από γραφικά εφέ, μπορεί επιπλέον να θεωρηθεί ως ένα είδος γραφήματος του συλλογικού ιαπωνικού ψυχισμού.

Υπάρχει κατά τον Lamarre στο Akira μια αντίθεση μεταξύ των τρόπων που παρουσιάζεται η τραυματική εμπειρία. Από τη μία η ιδρωτική μορφή του, που σχετίζεται με την εθνική ταυτότητα, την ανάπτυξη του κράτους και της βιομηχανίας της Ιαπωνίας και από την άλλη η παραγωγική μορφή, που σχετίζεται με την παγκοσμιοποιημένη πόλη, την κοινωνία της πληροφορίας και τα δεινά της κεφαλαιοκρατίας.<sup>120</sup>

Την ίδια αίσθηση συναντάμε και στο επικό *Ghost in the Shell* (1989), με τις προικισμένες με Τεχνητή Νοημοσύνη οντότητες να στοιχειώνουν τον κόσμο παραμένοντας ταυτόχρονα αόρατα και αμετάβλητα στοιχεία που δημιουργούν μια διαφορετικού είδους υβριδική αναπαραστατική λογική. Ο Schodt στο βιβλίο του *“Robot Kingdom”* γράφει σχετικά με τη σχέση της Ιαπωνίας με την τεχνολογία, ότι οι Ιάπωνες, έχουν την πολιτισμική προδιάθεση για την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών. Αυτό άλλωστε μπορεί να φανεί και σήμερα, από τον υψηλό βαθμό συγκέντρωσης επιτευγμάτων στην

---

<sup>119</sup> Κάουα 2002, σελ. 179

<sup>120</sup> Lamarre 2008 σελ. 131-156

ρομποτική στη χώρα του ανατέλλοντος ηλίου, αλλά ταυτόχρονα απεικονίζεται και στον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνει η κοινωνία την τεχνολογία ως φαινόμενο και τα θέματα τα σχετικά με την επιστημονική φαντασία: ως κάτι το (εκτός των άλλων) διασκεδαστικό! Ωστόσο, παρά την πρόοδο και την εξέλιξη στις τεχνολογίες, η επιστήμη των υπολογιστών, δεν έχει καταφέρει ακόμα να δώσει απαντήσεις ή έχει καταφέρει να αποκωδικοποιήσει πλήρως τη λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου και ακολούθως δεν έχει επιτύχει την πλήρη εύρεση των δυνατοτήτων που μπορούν να υπάρχουν στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης και συνείδησης (κυρίως αφού ακόμη και για τη λειτουργία και την ύπαρξη της φυσικής συνείδησης του ανθρώπου υπάρχουν τόσα ερωτηματικά). Μέχρι στιγμής λοιπόν, και πάλι η φαντασία, όπως εκφράζεται μέσα από τη λογοτεχνία και γενικά μέσα από την τέχνη, φαίνεται πως προσφέρει γόνιμο έδαφος γι' αυτό του είδους τους προβληματισμούς.<sup>121</sup>

Στο εν λόγω manga (και το πιο δημοφιλές αντίστοιχο anime) η υπόθεση εξελίσσεται κατά το έτος 2032. Ο *Batou*, ένας cyborg πράκτορας της αντιτρομοκρατικής υπηρεσίας *Section 9*, ερευνά μια υπόθεση φόνων από θηλυκά ρομπότ, κατασκευασμένα ώστε να εξυπηρετούν ερωτικούς σκοπούς από την εταιρεία παραγωγής cyborg, *LOCUS SOLUS*. Χαρακτηριστικά αυτής της νέας βάσης στην οποία στηρίζονται οι ιστορίες, είναι πλέον η αμφιταλάντευση μεταξύ λογικής, παραλόγου και υπερρεαλισμού.<sup>122</sup> Στην ιστορία αυτή του *Masamune Shirow* παρακολουθούμε το θηλυκό cyborg-δολοφόνο *Ταγματάρχη Motoko Kusanagi* να μπορεί να συνδέεται καλωδιακά με άλλους ανθρώπους, υπολογιστές και βάσεις δεδομένων. Όπως συμβαίνει με τα κύβοργα, σώμα και μηχανή γίνονται ένα, και καθώς η συμβατική υποκειμενική φόρμα (σώματος-ψυχής) μετατρέπεται σε αντικειμενική (τεχνητή δημιουργία), σπάνε οι καθιερωμένοι κώδικες συμβολισμού. Τα μηχανικά μέρη γίνονται μέρος του σώματος της ή προέκτασή του, προσφέροντας δύναμη πέρα από τα φυσικά

---

<sup>121</sup> Schodt και McMurdo 1995, σελ. 65

<sup>122</sup> Κάουα 2002, σελ. 180-181)

όρια του ανθρώπινου. Έτσι, παρακολουθούμε την Motoko να καταδιώκεται από τον δαιμονικής μορφής “Puppet Master” του οποίου τα ίχνη εμφανίζονται μόνο στον εικονικό κόσμο, και ποτέ στον πραγματικό. Τελικά ο δαίμονας αποπλανά την Motoko, και σαν αποτέλεσμα, το φυσικό σώμα της τελευταίας έχει τη δυνατότητα να κινείται στον πραγματικό χώρο, ενώ το εικονικό της σώμα εγγυάται την απεριόριστη πρόσβαση στο δίκτυο. Αυτή η διπλή σωματική υπόσταση της επιτρέπει να κυκλοφορεί τα δύο σώματά της με ένα είδος τεχνάσματος που θυμίζει το *mise en abyme* της εικονογράφησης, καθώς της προσφέρει μια κινητικότητα που συνίσταται στην εναλλασσόμενη διείσδυση από τον εικονικό στον πραγματικό κόσμο. Κι εδώ εντοπίζουμε τις έννοιες της μετενσάρκωσης και αναγέννησης ενώ η βία εκφράζεται με έναν τρόπο που ενέχει έναν αμοραλιστικό τόνο και την αίσθηση του μεταβιομηχανικού μηδενισμού. Επιπλέον, όταν οι χαρακτήρες συνίστανται σε ολοκληρωτικά τεχνητές μορφές ζωής, (όπως ο Puppet Master), θέτουν σε αμφισβήτηση το θέμα της ύπαρξης της ψυχής και προβληματίζουν ως προς την έννοια και τον ορισμό της ύπαρξης.<sup>123</sup> Κάτι τέτοιο θυμίζει και τον προβληματισμό του Eco ως προς τον ορισμό της σημειωτικής, κατά τον οποίο, εφόσον το σημείο υπάρχει για να συμβολίσει κάτι άλλο από αυτό που είναι, δεν έχει και τόσο σημασία, αν αυτό το κάτι υπάρχει ή όχι:

*«Η σημειωτική είναι η κατεξοχήν επιστήμη που μελετά όλα αυτά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, προκειμένου να πούμε ένα ψέμα».*<sup>124</sup>

Στο “*Neon Genesis Evangelion*” (1994-...) του *Yoshiyuki Sadamoto*, οι άνθρωποι συνίστανται περισσότερο σε κενά «δοχεία» που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την μεταφορά διαφορετικών ψυχών, αναμνήσεων και εμπειριών. Αυτό είναι προφανές όχι μόνο από τον χαρακτήρα της Rei που παρουσιάζεται ως κλώνος με κενά μνήμης ύστερα από πολλαπλές «αντικαταστάσεις» της στη μέση και το τέλος της σειράς, αλλά και από τον

---

<sup>123</sup> Tobias 2006, σελ. 169-171

<sup>124</sup> Eco 1997, σελ. 6-8

τρόπο που λειτουργούν τα EVA. Αυτά τα τεράστια “mecha” (ο όρος χρησιμοποιείται για να δηλώσει τα κύβοργα-μηχανήματα με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά), μόνο μηχανικά δεν είναι, αφού αποτελούνται από αίμα και σάρκα, ενώ έχουν μια περίεργη υποδοχή όπου τοποθετείται ένα «εμφύτευμα» (*Entry Plug*) για να ενεργοποιηθούν και να λειτουργήσουν. Το εμφύτευμα αυτό είναι γεμάτο *LCL*, ένα ειδικό υγρό που επιτρέπει στον πιλότο που είναι μέσα να ελέγχει το εξωτερικό περίβλημα. Το ονομαζόμενο *First Impact* που λαμβάνει χώρα στη γη 4.000.000.000 χρόνια περίπου πριν από την τρέχουσα ημερομηνία του NGE (2014 μ.Χ.), περιγράφει τη στιγμή που δύο γιγαντιαία πλάσματα, ο *Adam* και η *Lilith*, ήρθαν σε πρόσκρουση με την γη. Με την πρόσκρουση αυτή, πραγματοποιήθηκε και η αποκόλληση μεγάλου τμήματος της Γης με αποτέλεσμα την μετατροπή του σε δορυφόρο (Σελήνη). Από τον *Adam* και τη *Lilith* γεννήθηκαν οι άνθρωποι, οι Άγγελοι και οι Λίλιμ άνθρωποι που έχουν κατά 98,9% την ίδια δομή στον γενετικό τους κώδικα, κι αυτό γιατί είναι στην ουσία άνθρωποι που απέρριψαν την ανθρώπινη μορφή (είναι δηλαδή διαφορετικές εκδοχές). Οι Άγγελοι ωστόσο απέχουν πολύ από τη βιβλική μορφή που έχουμε στο μυαλό μας. Είναι περισσότερο όντα μηχανικά, τεράστια cyborgs που ποικίλλουν στη μορφή και την εμφάνιση, και έχουν στην κατοχή τους ένα πελώριο οπλοστάσιο που χρησιμοποιούν με σκοπό να τρομοκρατούν την ανθρώπινη φυλή.



Εικ. 14, 15 :“Σκηνές από τα τελευταία επεισόδια του anime Neon Genesis Evangelion, με τον ήρωα Shinji σε ένα παραλήρημα εσωτερικής αναζήτησης

Για πολλούς, το anime του Neon Genesis Evangelion (NGE) παραμένει στην κορυφή των ιαπωνικών κινουμένων σχεδίων, χάρη στην εξαιρετικά λεπτομερειακή και σύνθετη υπόθεση του, τον αλληγορικό του χαρακτήρα και το εξαιρετικό του σχέδιο. Κατά τα άλλα, στο σύνολό του μπορεί να θεωρηθεί αρκετά «κλειστό», με την έννοια της αίσθησης της έλλειψης κοινωνικοποίησης που το διατρέχει, κάτι που θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως έκφραση της «παθολογικής κοινωνικής απομόνωσης» της εποχής μας (κάτι τέτοιο για παράδειγμα, εκφράζεται έντονα στα δύο τελευταία επεισόδια του anime με τον εσωτερικό μονόλογο του ήρωα Shinji).<sup>125</sup> Και αυτή η ιστορία, τοποθετεί την δράση σε μια τροχιά «Αποκάλυψης» και την ενδύει με μια φόρμα μεταμοντέρνα. Συνδυάζει τις ευαιθησίες της μεταμοντέρνας μεταπολεμικής ιαπωνικής κοινωνίας με την ιδέα της καταστροφής και το σχέδιο ενός μέλλοντος επιστημονικής φαντασίας, συνθέτει τον μύθο, τα μηχανικά ανδρείκελα και το χάος με μία πανταχού παρούσα αίσθηση απειλής, μοναξιάς, ενδοσκόπησης, προφητείας και τελεολογίας.<sup>126</sup> Στα δύο τελευταία επεισόδια και μετά την καταστροφή του τελευταίου Angel, ο Shinji αρχίζει να χάνει την ανθρώπινη υπόστασή του και μετατρέπεται ουσιαστικά σε μια αφαιρετική εικόνα, ενώ ακούγεται μόνο η φωνή της συνείδησής του, καθώς έρχεται σε αντιπαράθεση με άλλους χαρακτήρες του NGE, και κυρίως με τον ίδιο τον εαυτό του, σε ένα παραλήρημα εικόνας και λόγου:

*“Where am I?  
What the hell am I?  
So, you need the barrier of the mind.  
What? It's me. The shape that I show to others. The symbol representing me.  
This, and this, and this, all these are representations of me. Nothing but the things that make others recognise me.  
What am I? Is this me? The true me? The false me”*

---

<sup>125</sup> Tsuribe 1999

<sup>126</sup> Broderick 2002



Εικ. 16, 17 : Σκηνές από τα τελευταία επεισόδια του anime "Neon Genesis Evangelion"

Τελικά ο μεγαλύτερος εχθρός φαίνεται να είναι οι δικές του επιθυμίες, οι αδυναμίες και τα πάθη του. Καταφέρνει όμως και απελευθερώνεται από την αυτό-απορρόφηση/εξουδετέρωση, τον ηθικό υποβιβασμό του εαυτού του και το μίσος που νιώθει. Καθώς αναδύεται από τον υποσυνείδητο διάλογο της ψυχής του με τους άλλους, τον ακούμε να λέει :

*"I hate myself ...  
But, I might be able to love myself.  
I might be allowed to stay here.  
Yes. I am nothing but I.  
I am I. I wish to be I.  
I want to stay here!  
I can stay here! "*

Το *Neon Genesis Evangelion* ανακεφαλαιώνει κατά κάποιον τρόπο τις μεταμορφώσεις της κοινωνίας της Ιαπωνίας, κατά τη χρονική διάρκεια των δύο τελευταίων γενεών, αναπλάθοντας τους σύγχρονους προβληματισμούς στην αφήγηση σαν ιστορικές προβλέψεις. Τελικά το αισιόδοξο τέλος έρχεται να ισορροπήσει την εικόνα χάους, επικείμενης απειλής και αφανισμού που επικρατεί στο μεγαλύτερο μέρος του έργου.

## 5.2 Τα manga τρόμου του Hideshi Hino

Τα επόμενα manga που θα εξετάσουμε ανήκουν στο είδος “horror manga” ή αλλιώς «manga τρόμου» του δημιουργού Hino Hideshi, τα οποία φιλοτέχνησε κατά την περίοδο μεταξύ 1970 και 1990. Η Ιαπωνία όπως είδαμε, έχει μια μακροχρόνια παράδοση στη χρήση της μονοχρωματικής γραφικής τέχνης που ήταν ένα σημαντικό συμπλήρωμα σε χιουμοριστικές, ερωτικές, γκροτέσκες ή υπερφυσικές ιστορίες. Τα manga του Hino Hideshi αντλούν εκτενώς φορμαλιστικά στοιχεία από την παραδοσιακή ιαπωνική τέχνη ωστόσο, πηγαίνουν περαιτέρω χρησιμοποιώντας όχι μόνο τυπικά στοιχεία από το παρελθόν, αλλά και από τους παραδοσιακούς τρόπους σκέψης για τον προσδιορισμό του απειλητικού και καταστροφικού, που συνθέτουν την έννοια της φρίκης. Παρά την τοποθέτηση αυτή που παραπέμπει σε μια άλλη (παλαιών χρόνων) καταγωγή του είδους αυτού manga, δεν θα έπρεπε να παραβλέψουμε το γεγονός ότι το είδος αυτό, είναι σε έναν πολύ μεγάλο βαθμό προϊόν μιας σύγχρονης αισθητικής και ότι έχει στενή σχέση με τις ταινίες τρόμου που παράγονται στη Δύση.<sup>127</sup> Η ίδια η έννοια ενός είδους στο οποίο δίνει όνομα η ίδια η λέξη «φρίκη» και του οποίου ο σκοπός, φαινομενικά, είναι καθαρά για να ψυχαγωγήσει είναι μια σύγχρονη εκδοχή.

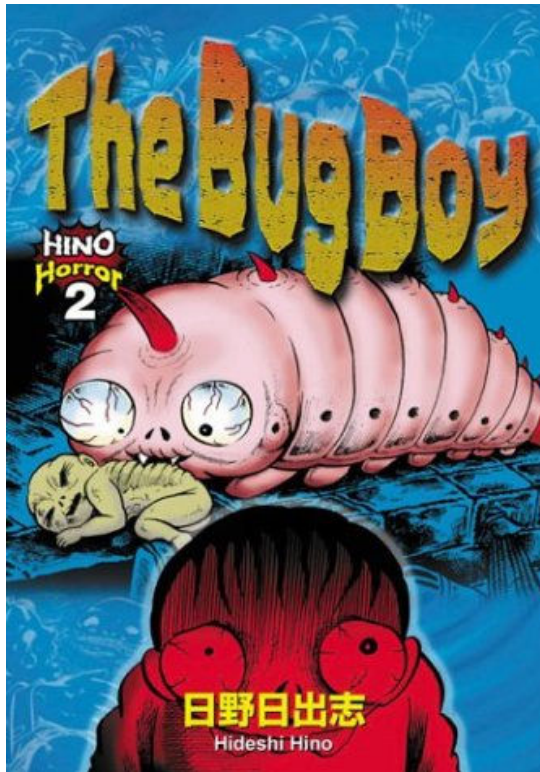
Στο μεσαιωνικό κόσμο οι εικόνες φρίκης και τρόμου είχαν ένα σαφές διδακτικό σκοπό και ήταν στενά συνδεδεμένες με θρησκευτικά θέματα και ιδέες. Στη Δύση η έκφραση τέτοιου είδους προβληματισμών στις παραστατικές τέχνες στηρίζεται σε πολύ διαφορετικές θρησκευτικές και πολιτισμικές παραδοχές. Είναι τα θέματα της μετενσάρκωσης, της μεταμόρφωσης, της ρευστότητας και οι διαφορετικοί τρόποι του ορισμού του εαυτού και της ετερότητας σε αυτές τις αφηγήσεις που κινούν την περιέργεια για μελέτη. Το περιεχόμενο αυτών των αφηγήσεων, καταδεικνύει μια μεγάλου βαθμού σχεσιακή ρευστότητα ανάμεσα στην μορφή του ανθρώπου και αυτή του κτήνους, που μετριάξει την εικόνα της θεώρησης του τερατώδους

---

<sup>127</sup> Pandey 2001, σελ. 263



αποκλειστικά ως εκπροσώπηση της ετερότητας. Η ανάλυση θα προχωρήσει θέτοντας ως βάση το πολιτιστικό-φιλοσοφικό-θρησκευτικό πλαίσιο της Ιαπωνίας που εξετάστηκε σε προηγούμενες ενότητες σχετικά με την αντίληψη του κακού.



Εικ. 16 : Εξώφυλλο από το Bug Boy του Hideshi Hino

Με πάνω από 400 ιστορίες τρόμου στο καλλιτεχνικό ενεργητικό του και πρωτότυπο στυλ, ο Hideshi Hino αποτελεί έναν από τους αναγνωρισμένους καλλιτέχνες στο είδος αυτό. Στις εικονογραφημένες ιστορίες φρίκης που παράγει, η εικόνα, γίνεται ο φορέας του κοινωνικού σχολίου του δημιουργού. Στο καρέ του Hino, παρουσιάζεται μια στοιχειωμένη ανάμειξη του τερατώδους και της συναισθηματικής βιαιότητας, σε ρεαλιστικές εικόνες που συλλέγουν στοιχεία από τις παραδοσιακές ιστορίες της Ιαπωνίας.

Κυρίαρχο ρόλο παίζουν τα έντομα, ενώ οι ήρωες του είναι διαστρεβλωμένοι και παρανοϊκοί, αγκιστρωμένοι σε έναν κόσμο παραμορφωμένο, γεμάτο ερείπια και αίμα. Ακόμα όμως και αυτοί οι αποκρουστικοί χαρακτήρες έχουν μια ζωή να ζήσουν και αυτών τη ζωή παρακολουθούμε, αφού ο Hino τους μετατρέπει σε βασικούς πρωταγωνιστές στις ιστορίες του. Ο Hino σχεδιάζει παιδιά-τέρατα, με αλλοιωμένα τα χαρακτηριστικά τους, ή σακατεμένα τα άκρα, για να παρουσιάσει τον αποκλεισμό που τους επιβάλλεται από τον κοινωνικό περίγυρο. Προσπαθεί να αντλήσει ωστόσο την ομορφιά μέσα από την παραμόρφωση, τονίζοντας παράλληλα πόσο σκληροί και χυδαίοι μπορούν να γίνουν οι άνθρωποι. Αγαπώντας τις αντιθέσεις, ενσκήπτει στην ανθρώπινη ύπαρξη και ανασύρει την σκοτεινή πλευρά του ψυχισμού και

αντίστροφα ακόμη και στην πιο τερατώδη ύπαρξη αναδεικνύει την τρυφερότητα και την ανθρωπιά, μετατρέποντας όλα αυτά σε τέχνη των κόμικς.<sup>128</sup>

Στο *Bug Boy* (*Dokumushi Kozo*, 1975), που αντλεί αναφορές από τον κόσμο της «Μεταμόρφωσης» (1915) του Franz Kafka,<sup>129</sup> ένα μοναχικό αγόρι (ο *Sanpei*) βρίσκει περισσότερη στοργή στα περίεργα κατοικίδια του (αφού πρόκειται για έντομα και ερπετά) παρά στην ανθρώπινη συντροφιά. Όταν μια μέρα ένα απαίσιο κόκκινο έντομο τον τσιμπάει, ο *Sanpei* αρχίζει να βιώνει μια τρομαχτική αλλαγή : το σώμα του σταδιακά καταστρέφεται μέχρι να φτάσει να γίνει ένα κουκούλι εντόμου που τον τυλίγει ολόκληρο.



Εικ. 17: Ο *Sanpei* μεταμορφώνεται σε έντομο



Εικ. 18: Ο *Sanpei* τρέφεται με πτώματα

<sup>128</sup> Yajushiji, 2006

<sup>129</sup> McNeil, 2004

Όταν η οικογένειά του αντιλαμβάνεται το τραγικό συμβάν, για να αντιμετωπίσει την κατάσταση τον κλειδώνει στο δωμάτιό του. Ακόμη και η λύπη που νιώθει η αδερφή του δεν ξεπερνά τον φόβο και την αηδία που της δημιουργεί η εμφάνιση του, μέχρι και οι υποτιθέμενοι φίλοι του (τα άλλα έντομα) τον φοβούνται και τον καταδιώκουν, ενώ σαν τελική λύση στο πρόβλημα, η οικογένεια επιχειρεί να τον σκοτώσει και πιστεύοντας τον νεκρό τον θάβει.

Ο Σαπρεί καταλήγει σε έναν υπόνομο όπου σταδιακά καταφέρνει να ξυπνήσει ως έντομο πλέον. Ανακάμποντας τις δυνάμεις του και συνειδητοποιώντας την τρομερή ικανότητα του να σκοτώνει με το δηλητηριώδες δάγκωμά του, μετατρέπει τον οχető στο τρομερό του βασίλειο, ένα βασίλειο της σήψης, όπου συλλέγει πτώματα ανθρώπων που σκοτώνει, από τα οποία τρέφεται ακρωτηριάζοντας τα.

Αποτελώντας ένα σύμβολο της περιθωριοποίησης - αποβλημένος από το σχολείο, περιφρονημένος και κακοποιημένος από την οικογένεια και τους συμμαθητές του, λόγω της κακής σχολικής του επίδοσης και της περίεργης συμπεριφοράς του, ο Σαπρεί υπόκειται μια διπλή μεταμόρφωση: από τη μία σωματική, καθώς μετατρέπεται σε ένα τεράστιο δηλητηριώδες ζώο, αλλά σταδιακά η σημαντικότερη αλλαγή συντελείται στον ψυχισμό του, αφού βιώνει για ακόμη μία φορά την ολοκληρωτική απόρριψη, με αποτέλεσμα την επιστροφή του ως εκδικητή, με τη δύναμη που του δίνει η νέα του μορφή.<sup>130</sup>

Μέσα από τα μάτια του αφηγητή καθώς παρακολουθούμε τους χαρακτήρες να βυθίζονται σε μια σκοτεινή κόλαση αναγνωρίζουμε την φρίκη που κρύβεται στον ανθρώπινο νου. Η απόρριψη, ο κοινωνικός αποκλεισμός, η τραγική εκδίκηση, πλαισιωμένα με πινελιές ευαισθησίας και παράταιρης γλυκύτητας, δεν αφήνουν τον θεατή να παρασυρθεί σε κάποια διαδικασία

---

<sup>130</sup> Τσελέντη 2007, σελ. 48

άρνησης και σκληρής κριτικής, αλλά περισσότερο τον εντάσσουν σε μια κατάσταση κατανόησης και εντοπισμού των στοιχείων που συνθέτουν τον ίδιο τον εαυτό του. Υπονοούν άραγε η ψυχολογική και η σωματική μεταμόρφωση του μικρού Sanpei, την κοινωνική και βιομηχανική ανάγκη για αναδόμηση της μεταπολεμικής Ιαπωνίας; Κατά μια άποψη, οι ιστορίες του Hino με τα σκυλιά που φέρουν ασθένειες, τα ποντίκια-φορείς μόλυνσης, την φτώχεια και το θάνατο που κυριαρχούν, ίσως και να αντανakλούν τον πόνο και την απώλεια ενός ολόκληρου έθνους που αναγκάστηκε να γνωρίσει με τον πιο επώδυνο και διεστραμμένο τρόπο την ανατομία της ανθρώπινης ύπαρξης. Από αυτή την άποψη το θέμα θυμίζει τις τραγικές και καταστροφικές μεταμορφώσεις άλλων ηρώων των ιαπωνικών εικονογραφημένων, όπως για παράδειγμα του Akira, συγκλίνοντας ως προς αυτό το στοιχείο στην εμμονή των Ιαπώνων δημιουργών στην απεικόνιση του «ανατομικού βιασμού».<sup>131</sup>

Ως προς το σχέδιο, απλό για τους χαρακτήρες και λεπτομερές όταν περιγράφει το περιβάλλον, αντανakλά την αποδομητική διάθεση του καλλιτέχνη, ως λύση στην προσπάθειά του να αλλάξει το αρχικό «παιδικό-κωμικό» στυλ σχεδίασης, (αφού ο Hino στην αρχή της καριέρας του σχεδίαζε χιουμοριστικές και παιδικές ιστορίες) σε κάτι το τρομαχτικό. Έτσι το απλό καρτούνιστικο σχέδιο παραμορφώνεται συνεχώς για να γεννήσει το τρομαχτικό και το τερατώδες (μάτια με διαφορετικό μέγεθος, ή άνισα άκρα του σώματος).

Ο Hideshi Hino μεταθέτει τελικά με την ιστορία αυτή τον τρόπο σε ένα νέο επίπεδο, καθώς χρησιμοποιεί ένα παιδί (που στη συνείδηση των περισσότερων εκπροσωπεί την αγνότητα και την αθωότητα), το οποίο σταδιακά μεταμορφώνει σε τραγικό πρωταγωνιστή- εκπρόσωπο της φρίκης, του τρόμου και της ασχήμιας.

---

<sup>131</sup> Philbin 2007

Στο manga με τίτλο *“Hell Baby”* (*Kyofu Zigoku-shojo*, 1989), τα όρια μεταξύ ανθρώπινου και μη ανθρώπινου «Άλλου», περιπλέκονται ξανά. Η ιστορία

εξελίσσεται ως εξής: Δύο δίδυμα γεννιούνται μια άγρια και θυελλώδη νύχτα στο Τόκυο. Μόνο που το ένα μωρό είναι ένα όμορφο υγιές κοριτσάκι, ενώ η δίδυμη αδελφή της είναι ένα παιδί με μορφή δαίμονα (ένα «διαβολικό μωρό»), λόγω της τρομαχτικής εμφάνισής της και της μακάβριας όρεξης που δείχνει για αίμα. Εγκαταλειμμένο σε μια σακούλα σκουπιδιών, το μωρό αυτό πεθαίνει αλλά επανέρχεται στη ζωή, χάρη σε μια παράξενη αστραπή φωτός. Το μωρό-τέρας, αναπτύσσει σταδιακά κνηρητικές



ικανότητες άγριου ζώου και επιβιώνει τρεφόμενο αποκλειστικά με την ωμή σάρκα

Εικ. 19: Το εξώφυλλο από το τεύχος *“Hell Baby”* του Hideshi Hino

άλλων ζώων. Τίποτε σε αυτή την ύπαρξη δεν θυμίζει πια την ανθρώπινη καταγωγή της. Ωστόσο η τυχαία ανακάλυψή μιας πεταμένης κούκλας ραιπτικής στα σκουπίδια, ξυπνά μέσα της απροσδιόριστα συναισθήματα επιθυμίας και νοσταλγίας. Τότε έρχεται η στιγμή που κάποιο ακαθόριστο ένστικτο την οδηγεί πίσω στην πόλη του Τόκυο όπου περιπλανάται για επτά ολόκληρα χρόνια, ώσπου τελικά συναντά την οικογένειά της και η ιστορία τελειώνει κάπου εκεί. Η αστυνομία την εντοπίζει και την πυροβολεί, και εκείνη σύρει το πληγωμένο σώμα της στο μοναδικό μέρος που μπορεί να της προσφέρει την ασφάλεια και τη γαλήνη για τις τελευταίες στιγμές της ζωής της: μια σκοτεινή υπόγεια τρύπα - που στον αναγνώστη θυμίζει την μήτρα της μάνας.

Στην ιστορία αυτή, το παιδί με την τερατώδη μορφή, ενώ εκπροσωπεί τον τρόμο και την φρίκη, ωστόσο η ταυτόχρονη ανάγκη του για την μητρική αγάπη και την αποδοχή συνθέτουν μια εικόνα που γεννά ταυτόχρονα αποστροφή και συμπάθεια. Όπως και στο manga *Bug Boy*, εντοπίζουμε αναφορές σε παραδοσιακές αφηγήσεις, όπως οι ιστορίες που καταγράφονται στις περγαμηνές του 12<sup>ου</sup> αιώνα Gaki Zoshi. Σε αυτές, ανθρώπινα πλάσματα που έζησαν με αθεράπευτη απληστία και φθόνο, έρχονται ξανά στη ζωή, ως μέλη της τάξης των «πεινασμένων φαντασμάτων», καταραμένα να βιώνουν ακόρεστη πείνα και δίψα, τρέφονται με κουφάρια και περιπτώματα ενώ καταδιώκονται διαρκώς από δαίμονες και όρνεα. Η περιπλάνηση τους όμως στον κόσμο των ανθρώπων, τα μαρτύριά τους που γεννούν οίκτο, και η έκπτωσή τους από τον κόσμο των ανθρώπων που μαρτυρά ότι κάποτε δεν ήταν αυτά τα τέρατα, εμποδίζουν την θεώρησή τους ως την «απόλυτη» ετερότητα, τον απόλυτα «ξένο» και «κακό Άλλο». Με τον ίδιο τρόπο και οι ήρωες του Hino, ακροβατούν στα όρια διαφορετικών κόσμων, χωρίς να ανήκουν απόλυτα στον έναν ή τον άλλον, δημιουργώντας την αίσθηση ότι η κόλαση δεν αποτελεί ένα συγκεκριμένο σημείο, αλλά μπορεί να υπάρξει ακόμα και στον κόσμο που ζούμε και πολύ περισσότερο, ακόμα και μέσα στον ίδιο τον εαυτό μας.

Παρόμοια θέματα πραγματεύονται και πολλές άλλες ιστορίες του Hino, όπως το *Panorama of Hell (Jigoku hen, 1982)*, το *Red Snake (1975)*, ή το *White Mouse (1980)*. Με γενικά απλούς διαλόγους και έμφαση στο σχέδιο ο Hino καταφέρνει να ενσταλάξει ένα βαθύ συναισθηματικό στον αναγνώστη το οποίο ενισχύει μέσα από τη χρήση τεχνικών, όπως η επιδέξια προβολή της αντίθεσης άσπρου με μαύρο, κάνοντας χώρο για «ανήσυχες» σκιάσεις που απεικονίζουν τις δραματικές αλληλουχίες, και άλλοτε εντυπωσιάζοντας με την μονοτονία του μαύρου χρώματος (που πολλές φορές χύνεται στις σελίδες ως αίμα). Όσο για τους ήρωές του, συχνά τους ακινητοποιεί, τοποθετώντας τους σε «χοντρά» κάδρα, που ολοένα και έρχονται κοντύτερα στο μαύρο-σημάδι του κακού και της σήψης, για να τους καλύψει εν τέλει σχεδόν ολόκληρους.

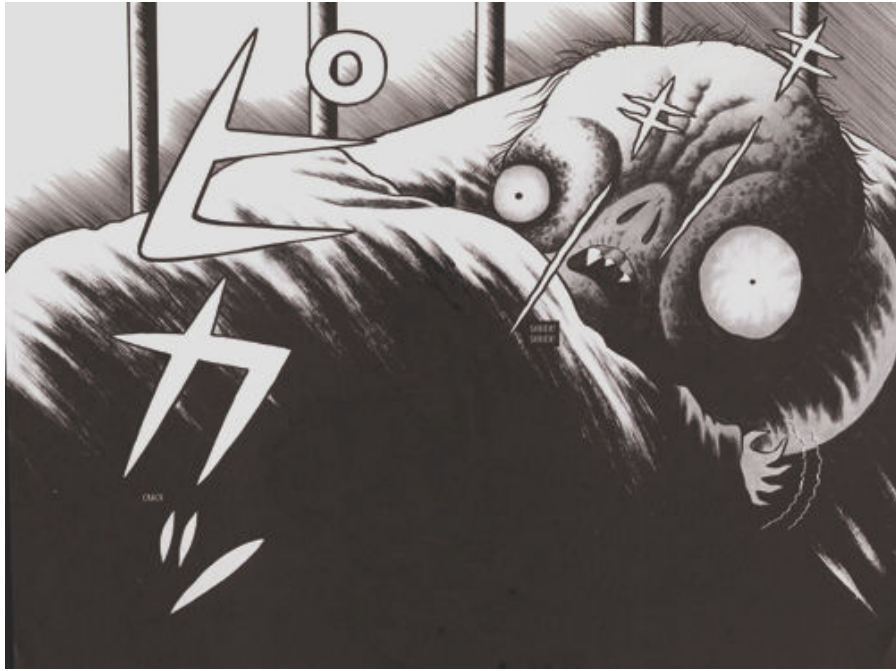


Fig. 20 :Hell Baby

## Επίλογος - Συμπεράσματα

Ο δυτικός επισκέπτης που θα βρεθεί στην Ιαπωνία, αμέσως συνεπαίρνεται από την πληθώρα σημείων και συμβολισμών (αυτό που ο Barthes ονομάζει «επικράτεια των σημείων»). Τα ιαπωνικά κόμικς, εικονογραφημένα και κινούμενα σχέδια, αποτελούν μια ευχάριστη περιπλάνηση στον κόσμο των Ιαπωνικών συμβόλων, αποτελώντας μια δεξαμενή στοιχείων από τη λαϊκή ιαπωνική παράδοση, τη θρησκεία, την ιστορία, τον κοινωνικό στοχασμό και προβληματισμό και την αισθητική παράδοση.

Καθώς η σύνθεση του κοινού που διαβάζει manga και παρακολουθεί anime δεν αποτελείται αποκλειστικά πλέον από τους Ιάπωνες, τα δύο αυτά είδη αναπαράστασης μετατρέπονται αναπάντεχα σε όχημα μιας διαπολιτισμικής επικοινωνίας. Εξετάζοντας την ιστορία της διανομής και αποδοχής τους- ή μη-από τον δυτικό κόσμο, μπορούμε να στοχαστούμε τη διαφορετικότητα της Δύσης και τις καλλιτεχνικές της προτιμήσεις, όπως επίσης και τον τρόπο με τον οποίο η τέχνη μπορεί να περάσει τα εθνικά σύνορα και να ενώσει διαφορετικής καταγωγής θεατές.

Στην μελέτη μας για την ιαπωνική εικονογράφηση φαίνεται ότι η παραγωγή της εικόνας των Ιαπώνων για τον κόσμο αποτελεί σύνθεση στοιχείων τριών διαφορετικών πολιτιστικών πηγών: του Κινεζικού πολιτισμού, της Βουδιστικής παράδοσης και της Δυτικής κουλτούρας. Η Ιαπωνία έχει «χτίσει» την κουλτούρα της σε μεγάλη κλίμακα με την επιλογή, υιοθέτηση, διαμόρφωση και ενσωμάτωση αυτών των στοιχείων από την εποχή τουλάχιστον της εμφάνισης του γραπτού λόγου. Με εργαλεία τις σημειολογικές προσεγγίσεις θεωρητικών της 9ης τέχνης, τα τεκμήρια της ιστορίας, μια κοινωνιολογική προσέγγιση του τρόπου με τον οποίο εμφανίζεται ο τρόμος ως αναπαράσταση του κακού στην ιαπωνική τέχνη των manga και anime την εποχή του μεταμοντερνισμού, έγινε μια απόπειρα



ένταξης συγκεκριμένων έργων για την καλύτερη κατανόηση αυτών των οποίων ειπώθηκαν στη μελέτη αυτή.

Οι θεματικές οι οποίες αναλύθηκαν οδηγούν ωστόσο την έρευνα και σε άλλα πεδία, όπως αυτό της συγκριτικής μελέτης της σύλληψης των φιλοσοφικών εννοιών στα πλαίσια του οπτικού πολιτισμού, ανάμεσα σε Δύση και Ανατολή, την διεξοδικότερη αντιστοίχιση των μύθων με τις σύγχρονες εικόνες όπως αυτές παρουσιάζονται στα διάφορα μέσα της μαζικής κουλτούρας, ακόμα και τη συσχέτιση της γλώσσας με την δυνατότητα αναπαράστασης των εννοιών. Αλλά όλα αυτά, θα μπορούσαν να αποτελέσουν αντικείμενο μελέτης μιας ακόμα εργασίας. Αντικείμενο της παρούσας έρευνας, αποτέλεσε το φαντασιακό πεδίο το οποίο απορρέει από τα ποικίλα πολιτισμικά ρεύματα που αρδεύουν την κοινωνία. Σε αυτό εντοπίστηκαν κάποιες μεταμορφώσεις της εικόνας του κακού στη σύγχρονη κουλτούρα και συγκεκριμένα σε μία από τις εκφράσεις της τέχνη του φανταστικού, τα κόμικς.

Αυτό που κάνει τα manga τόσο σημαντικά είναι τελικά το ότι μας βοηθούν να κατανοήσουμε την κουλτούρα της Ιαπωνίας, συμβάλλοντας με τον δικό τους ιδιαίτερο και μοναδικό τρόπο στην ικανοποίηση της ανάγκης του σημερινού ανθρώπου να γνωρίσει και να καταλάβει τις διαφορετικές κουλτούρες και πολιτισμούς ανά τον κόσμο. Τα manga άλλωστε ως τέχνη όπως τα γνωρίζουμε σήμερα, αποτελούν ένα αμάλγαμα ανατολικής και δυτικής αισθητικής, μια συνάντηση των εποχών και των τεχνοτροπιών. Κάτω από την επιφάνεια των στερεοτύπων των «μεγάλων ματιών» και του «ανάποδου διαβάσματος», το είδος αυτό των κόμικς αποτελεί ένα έξοχο παράδειγμα για την κατανόηση της γλώσσας του οπτικού πολιτισμού.

Καθώς λοιπόν το ποτάμι της δυτικής κουλτούρας διακλαδώνεται στις μέρες μας ολοένα και με μεγαλύτερη ορμή με εκείνο της Ανατολής, έγινε μια προσπάθεια να εντοπίσουμε τον τρόπο με τον οποίο ο καλλιτέχνης των manga φωτίζει το δαιμονικό φαντασιακό μέσα από τον θεματικό κύκλο του

κακού, μετατρέποντας το σε ένα δημιούργημα που σαγηνεύει τον αναγνώστη, προβληματίζοντας τον ή απλά προσφέροντας του απόλαυση.



Εικ. 21 : Σελίδες από το manga "Hellsing"

## Βιβλιογραφία

### Βιβλία

- Έκο, Ο.** 1989, *Ο Υπεράνθρωπος των μαζών. Ρητορική και ιδεολογία του λαϊκού μυθιστορήματος*, μετ. Ε. Καλλιφατιδη, Αθήνα, Γνώση
- Έκο, Ο.** 1994, *Κήνσορες και θεράποντες*, μετ. Ε. Καλλιφατιδη, Αθήνα, Γνώση
- Κάουα, Α.** 2002, *Εικονικά βλέμματα. Μεταμοντέρνα αφήγηση στον κινηματογράφο, τα κόμικς και τη λογοτεχνία*, Αθήνα, Futura
- Μπαρτ, Ρ.** 2001, *Η επικράτεια των σημείων*, μετ. Κ. Παπαϊακώβου, Αθήνα, Κέδρος
- Σκαρπέλος, Γ.** 2000, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, Αθήνα, Κριτική
- Ταρλαντζός, Λ.** 2006, *Ιστορία των κόμικς. Εισαγωγή στα κόμικς: ένας οδηγός της 9<sup>ης</sup> τέχνης*, Αθήνα, Αιγόκερως
- Τσελέντη, Μ.** 2007, «*Manga: Φαντασία και Πραγματικότητα {Θραύσματα κόσμων κοντινών}*», Αθήνα, Αιγόκερως
- Barthes, R.** 2001, *Εικόνα-Μουσική-Κείμενο*, μετ. Γ. Σπανός, Αθήνα, Πλέθρον
- Drazen, P.** 2003, *Anime Explosion! : The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*, Berkley California, Stone Bridge Press
- Eco, U.** 1979, *A Theory of Semiotics*, Bloom-ington and London, Indiana University Press
- Gravett, P.** 2004, *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*, London, Laurence King Publishing
- LaFleur, W.R.** 1986, *The Karma of Words : Buddhism and the Literary Arts in Medieval Japan*, Berkley and Los Angeles, University of California Press
- Mc Cloud, S.** 2006, *Making Comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*, New York, HarperCollins Publishers
- Muchembled, R.** 2000, *Μια ιστορία του διαβόλου 12<sup>ος</sup> – 20<sup>ος</sup> αιώνας*, Αθήνα, Μεταίχμιο

## Αρθρα

**Adams, J.** 1999, "Of Mice and Manga: Comics and Graphic Novels in Art Education", *The International Journal of Art & Design Education*, 18/1, 65-75

**Adams, J.** 2000, "Working Out Comics", *The International Journal of Art & Design Education*, 19/3, 304- 312

**Adams, L. L.** 2007, "Globalization of Culture and the Arts", *Sociology Compass*, 1/1, 127-142

**Alford, C. F.** 2006, "Talking About Evil, Even When It Is Not Supposed to Exist" in T. Mason *Forensic Psychiatry: Influences of Evil*, Totowa N.J., Humana Press Inc., 313-325

**Brian R.** 2005, "Creating "Amateur" Manga in the USA: Pedagogy, Professionalism and Authenticity", *International Journal of Comic Art*, 7/2, 375-394

**Dissanayake W.** 2007, "Nagarjuna and Modern Communication Theory", *China Media Research*, 3/4, 34-41

**Grigsby, M.** 1998, "Sailormoon: Manga (Comics) and Anime (Cartoon) Superheroine Meets Barbie:Global Entertainment Commodity Comes to the United States", *The Journal of Popular Culture*, 32, 59-80

**Han, Jung-Sun N.** 2006, "Empire of Comic Visions: Japanese Cartoon Journalism and its pictorial Statements on Korea, 1876-1910", *Japanese Studies*, 26/3, 283-302

**Ito, K.** 2005, "A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society", *The Journal of Popular Culture*, 38/3, 456-475

**Ivy, M.** 1989, "Critical Texts, Mass Artifacts : The Consumption of Knowledge in Postmodern Japan" in M. Miyoshi, H. D Harootunian (Eds) *Postmodernism and Japan*, Durham North Carolina, Duke University Press, 21-47

**Jahoda, G.** 2001," Beyond Stereotypes", *Culture and Psychology*, 7/2, 181-197

**Lamarre, T.** 2008, "Born of Trauma: Akira and capitalist modes of destruction", *Positions: East Asia Cultures Critique*, 16/1, 131-156

- Martinec, R. and Salway, A.** 2005, "A system for image-text relations in new (and old) media", *Visual Communication*, 4/3, 337-371
- McMurdo, G.** 1995, "Electric Writing. Stone Age babies in cyberspace", *Journal of Information Science*, 22/1, 63-67
- Nakagawa, M.** 2003, "The Shan-hai ching and Wo: A Japanese connection", *Sino-Japanese Studies*, 15, 45-53
- Napier, S. J.** 1993, "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira", *Journal of Japanese Studies*, 19/2, 327-351
- Napier, S. J.** 2001, "Confronting Master Narratives: History in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance", *East Asia Cultures Critique*, 9/2, 467-493
- Natsume, F.** 2001, "East Asia and Manga Culture: Examining manga-comic culture in East Asia", in R. G. Abad *The Asian face of Globalization: Reconstructing Identities, Institutions, and Resources. The Papers of the 2001 API Fellows*, Tokyo, The Nippon Foundation, 95-114
- Pandey, R.** 2000, "The medieval in manga", *Postcolonial studies*, 3/1, 19-23
- Pandey, R.** 2001, "The Pre in the Postmodern: The Horror Manga of Hino Hideshi", *Japanese Studies*, 21/3, 261-274
- Price, S.** 2001, "Cartoons from another planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication", *The journal of American Culture*, 24/1-2, 153-169
- Santilli, P.** 2007, "Culture, Evil, and Horror", *American Journal of Economics and Sociology*, 66/1, 173-193
- Sato, M.** 1996, "Imagined Peripheries. The world and its Peoples in Japanese Cartographic Imagination", *Diogenes*, 173/44, 119-145
- Shingu K. and Funaki T.** 2008, "Between Two Deaths: The Intersection of Psychoanalysis and Japanese Buddhism", *Theory & Psychology*, 18/2, 253-267
- Steinberg, M.** 2006, "Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime", *Animation*, 1/2, 190-206
- Szasz F. M. and Takechi I.** 2007, "Atomic Heroes And Atomic Monsters: American And Japanese Cartoonists Confront The Onset Of The Nuclear Age, 1945-80", *The Historian*, 69, 734-752

**Tobias, J.** 2006, "The Vampire and the Cyborg Embrace: Affect Beyond Fantasy in Virtual Materialism", in P. Day (Ed) *Vampires: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Amsterdam/New York, Rodopi, 159-177

**Wilson, B.** 2002 "Becoming Japanese: Manga, children's drawings, and the construction of national character", in L. Bresler, C.M. Thompson (Eds) *The Arts in Children's Lives*, Springer Netherlands, 43-55

## Ηλεκτρονική αρθρογραφία

**Broderic, M.** 2002, Anime's Apocalypse: Neon Genesis Evangelion as Millenarian Mecha, On line στη διεύθυνση :

[http://intersections.anu.edu.au/issue7/broderick\\_review.html](http://intersections.anu.edu.au/issue7/broderick_review.html)

(τελευταία επίσκεψη 11/06/2008)

**Chen, C.** 2002, Comic Studio: Research Paper, On-line στη διεύθυνση:

<http://a.parsons.edu/~cwchen/Thesis2003/PDF/researchpaper.pdf>

(τελευταία επίσκεψη 08/02/2008)

**Cohn, N.** 2007, Japanese Visual Language. The Structure of Manga, On-line στη διεύθυνση:

[http://www.emaki.net/essays/japanese\\_vl.pdf](http://www.emaki.net/essays/japanese_vl.pdf)

(τελευταία επίσκεψη 23/05/2008)

**Drazen, P.** 2007, Anime Vampires. A look at popular anime which feature vampires, and speculation about how fans in the West and East have different views of the vampire, On-line στη διεύθυνση:

[http://anime.suite101.com/article.cfm/anime\\_vampires](http://anime.suite101.com/article.cfm/anime_vampires)

(τελευταία επίσκεψη 24/05/2008)

**Fulford, B.** 1999, Anime opens on Main Street, On-line στη διεύθυνση:

<http://www.forbes.com/global/1999/1018/0221023a.html>

(τελευταία επίσκεψη 22/05/2008)

**Greenwood, A.** 2004, The common misconceptions about anime, On line στη διεύθυνση:

[http://www.corneredangel.com/amwess/anime\\_dissertation.doc](http://www.corneredangel.com/amwess/anime_dissertation.doc)

(τελευταία επίσκεψη 17/04/2008)

**Izawa, E.** 2007, Use of the Psychic in Manga and Anime. Overview and Critic, On-line στη διεύθυνση: <http://www.mit.edu/~rei/manga-psychic.html>  
(τελευταία επίσκεψη 10/04/2008)

**Kimie, H.** 2001, 50 Years from San Francisco: Re-examining the peace treaty and Japan's territorial problems, On-line στη διεύθυνση: <http://www.thefreelibrary.com/50+Years+from+San+Francisco:+Re-examining+the+peace+treaty+and...-a081005664>  
(τελευταία επίσκεψη 27/05/2008)

**Mc Neil, S.** 2004, Hino Horror #2: The Bug Boy, On-line στη διεύθυνση: <http://www.sequentialtart.com/reports.php?ID=3252&issue=2008-05-19>  
(τελευταία επίσκεψη 15/05/2008)

**Philbin, P.** 2007, The Bug Boy, Post War Psyche Drawn Large, On-line στη διεύθυνση: <http://www.theopencritic.com/?p=83>  
(τελευταία επίσκεψη 10/06/2008)

**Schumacher, M.** 2007, CYCLE OF SUFFERING, On-line στη διεύθυνση : <http://www.onmarkproductions.com/html/sixstates.shtml#hungryghost>  
(τελευταία επίσκεψη 06/06/2008)

**Tsuribe, M.** 1999, Prison of Self-Consciousness: an Essay on Evangelion, On-line στη διεύθυνση: [http://www.evamonkey.com/writings\\_tsuribe01.php](http://www.evamonkey.com/writings_tsuribe01.php)  
(τελευταία επίσκεψη 05/06/2008)

**Yakushiji, S.** Made in Japan 2005: After years of living in obscurity, a horror cartoonist finally finds acceptance\_but mostly outside of Japan, On-line στη διεύθυνση : <http://www.asahi.com/english/arts/TKY200501070142.html>  
(τελευταία επίσκεψη : 28/03/2008)



## Ευρετήριο εικόνων

**Εικ. 1: Πηγή:** <http://manga.bleachexile.com/bleach-chapter-2-page-13.html>

**Εικ. 2: Πηγή:** <http://manga.bleachexile.com/berserk-chapter-8-page-34.html>

**Εικ. 3: Πηγή:**  
<http://www.kyohaku.go.jp/eng/syuzou/meihin/kaiga/emaki/item03fl.html>

«Μέσα από εικόνες και λέξεις, αυτή η περγαμινή αφηγείται ένα μέρος από την ιστορία *gaki* («ή πεινασμένων φαντασμάτων»), που ολοκληρώνεται σε 7 ακόμη κομμάτια. Τα κάτιοχνα φαντάσματα, με τα αποσκελετωμένα άκρα τους και τις πρησμένες κοιλιές, είναι αόρατα στο ανθρώπινο μάτι. Βρίσκονται σε μια κατάσταση ακατάπαυστης δίψας και γι' αυτό απεικονίζονται να γλύφουν τις σταγόνες του νερού που χύνεται στο ναό ενός νεκροταφείου. Σε αντίθεση με την ζωτικότητα και ενέργεια των ανθρώπων που συνωστίζονται στο ναό, η αίσθηση της μιξέριας των φαντασμάτων σημειώνεται στο ρευστό τους περιγράμμα και στις ελαφριές πινελιές χρώματος». (Kyoto National Museum

**Εικ. 4: Πηγή:** <http://www.artelino.com/articles/hokusai.asp>

**Εικ. 5 - 7: Πηγή:** <http://umezz.com/works/>

**Εικ. 8: Πηγή:** [http://www.ebertfest.com/two/grave\\_rev.htm](http://www.ebertfest.com/two/grave_rev.htm)

**Εικ. 9: Πηγή:** <http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

**Εικ. 10: Πηγή:** <http://www.myanimezone.com/wp-content/uploads/2008/01/010108-1743-deathnoteth2.png>

**Εικ. 11: Πηγή:** <http://manga.animea.net/berserk-chapter-6-page-21.html>

**Εικ. 12: Πηγή:** <http://www.mangavolume.com/hellsing/chapter-hellsing-1/>

**Εικ. 13: Πηγή:** [http://www.geocities.com/organic\\_angel/kira/lucifer01.JPG](http://www.geocities.com/organic_angel/kira/lucifer01.JPG)

**Εικ. 13: Πηγή:** <http://images.darkhorse.com/covers/11/11526.jpg>

**Εικ. 14-17: Πηγή:** <http://watchanimenow.com/video/neon-genesis-evangelion-episode-25/>



**Εικ. 16: Πηγή:** <http://www.senseofview.de/forum/viewtopic.php?id=1388>

**Εικ. 17-18: Πηγή:** <http://www.theopencritic.com/?p=83>

**Εικ. 19: Πηγή:** <http://www.animeland.com/image.php?articles&630&1&1>

**Εικ. 20: Πηγή:** Hino, H. 2007, *The Art of Hideshi Hino*, Y.Minegishi (Ed), Tokyo, Japan, Presspop Gallery Publications

**Εικ. 21: Πηγή:** <http://manga.bleachexile.com/hellsing>

## Παράρτημα

Οι 21 διαφορετικοί «τύποι ανθρώπινων πλασμάτων» που σύμφωνα με τις παραδόσεις κατοικούσαν διάσπαρτοι σε διάφορες γεωγραφικές περιοχές, διαμορφώνοντας την εικόνα της ανθρωπότητας για την Ανατολική Ασία.

*η χώρα των φτερωτών ανθρώπων*

*η χώρα των ανθρώπων που φέρουν ράμφος αντί για στόμα (που είναι επίσης φτερωτοί και μπορούν και πιάνουν ψάρια με το ράμφος τους)*

*ην χώρα των ανθρώπων με σώμα μαύρου θηρίου, που βγάζουν φλόγες από το στόμα τους*

*η χώρα των ανθρώπων που φέρουν μια τρύπα στο στήθος*

*η χώρα των ανθρώπων με τα παραμορφωμένα (σταυρωτά) πόδια*

*ην χώρα των ανθρώπων με τα τρία κεφάλια*

*η χώρα των ανθρώπων με τα μακριά χέρια*

*η χώρα των ανθρώπων με το ένα κεφάλι και τα τρία σώματα*

*η χώρα των ανθρώπων με τον έναν αγκώνα και τα τρία μάτια, που μπορούν να ταξιδεύουν με εναέρια οχήματα*

*η χώρα των ανθρώπων με τα μακριά πόδια*

*η χώρα των ανθρώπων χωρίς σπλάχνα*

*η χώρα των μονόφθαλμων ανθρώπων*

*η χώρα των ανθρώπων με ένα χέρι και ένα πόδι*

*η χώρα των ανθρώπων με παραμορφωμένα, «ξεχειλωμένα» αυτιά*

*η χώρα των καλυμμένων με τρίχωμα ανθρώπων*

*η χώρα των ανθρώπων- κουκουβάγιες*

*η χώρα των ανθρώπων με σώμα ψαριού*

*η χώρα των ανθρώπων-ανδρείκελα*

*οι μονόφθαλμοι με το ένα πόδι και το ένα ρουθούνι*

*οι άνθρωποι με τα τρία πρόσωπα*

*οι άνθρωποι που φέρουν οπλές ζώου.*

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

Για τα μάτια και το διαφορετικό σχέδιο



Akira του Katsuhiro Otomo (1982)  
Πηγή:<http://manga.bleachexile.com/akira-chapter-1-page-3.html>



Neon Genesis Evangelion (1994) του Yoshiyuki Sadamoto  
Πηγή:[http://www.onemanga.com/Neon\\_Genesis\\_Evangelion/19/20/](http://www.onemanga.com/Neon_Genesis_Evangelion/19/20/)



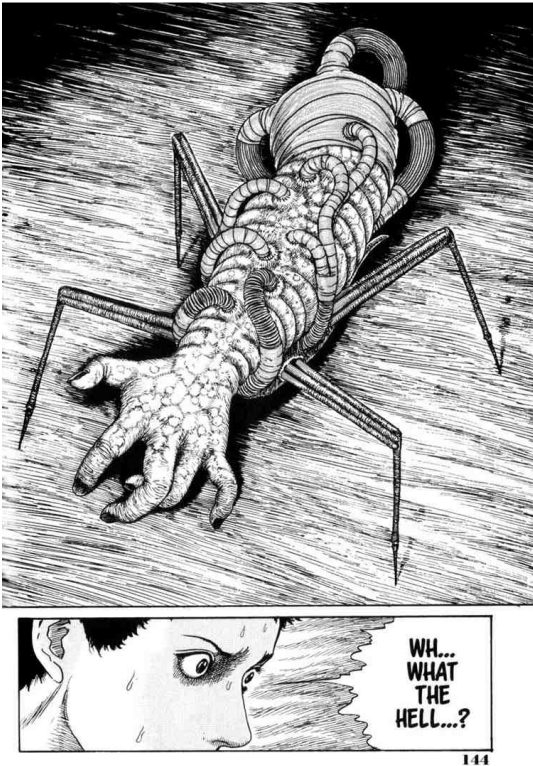
Berserk, του Kentarou Miura (1989) και Fujisaki Ryu



Από το manga Hellsing,  
Πηγή:<http://manga.bleachexile.com/hellsing-chapter-66-page-11.html>



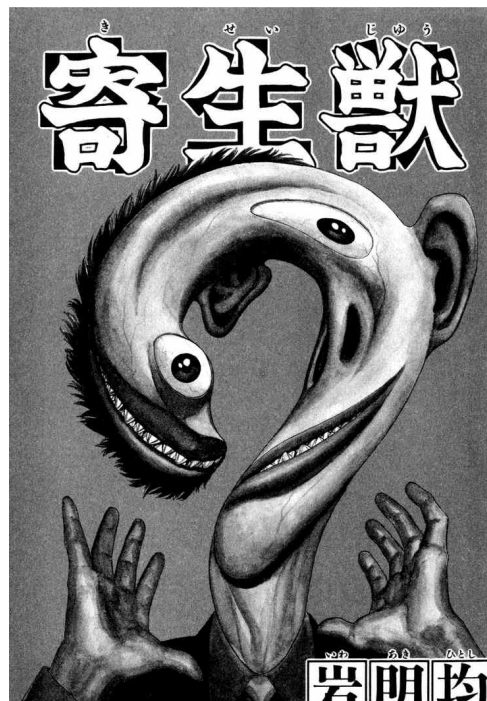
Για την αναπαράσταση του κακού μέσα από την παραμόρφωση



Από το Artbook του Hideshi Hino, "Hell Baby"



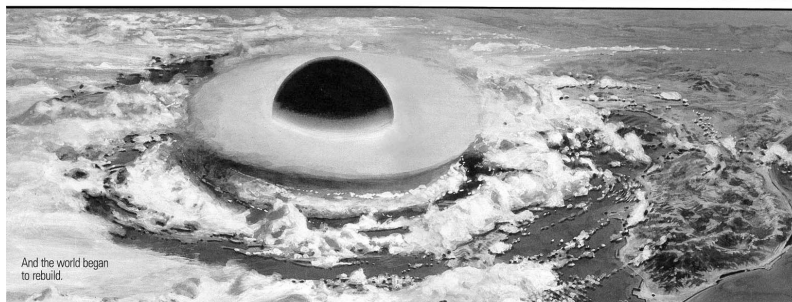
Από το manga "Gyo" του Junji Ito (2002)  
Πηγή: <http://www.onemanga.com/Gyo>



Parasyte του Hitoshi Iwaaki (1990)  
Πηγή: <http://www.onemanga.com/Parasyte/59/>

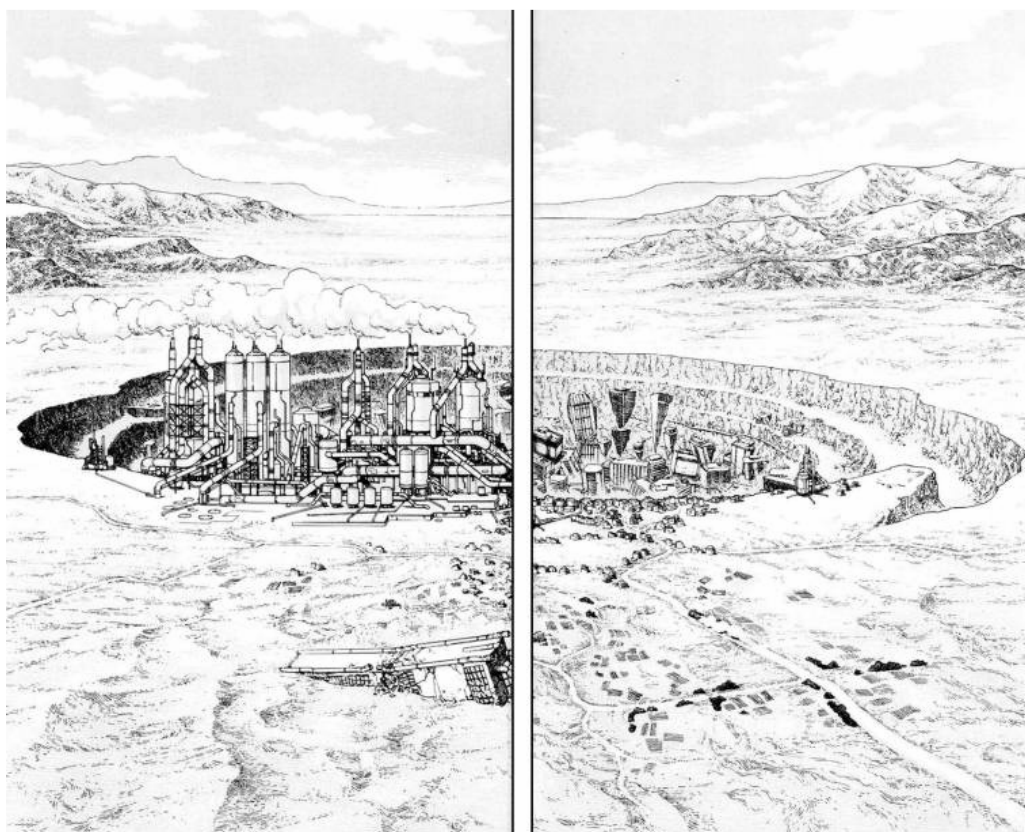
# Η αναπαράσταση του κακού μέσα από την εμπειρία της ατομικής έκρηξης ή... της μεγαλειώδους μετάλλαξης και καταστροφής

:



Akira του Katsuhiro Otomo (1982)  
Πηγή <http://manga.bleachexile.com/akira>

339



The legend of Mother Sarah (1995) του Katsuhiro Otomo  
Πηγή <http://manga.animea.net/mother-sarah-chapter-2-page-7.html>



Για τον χώρο και τη σκίαση



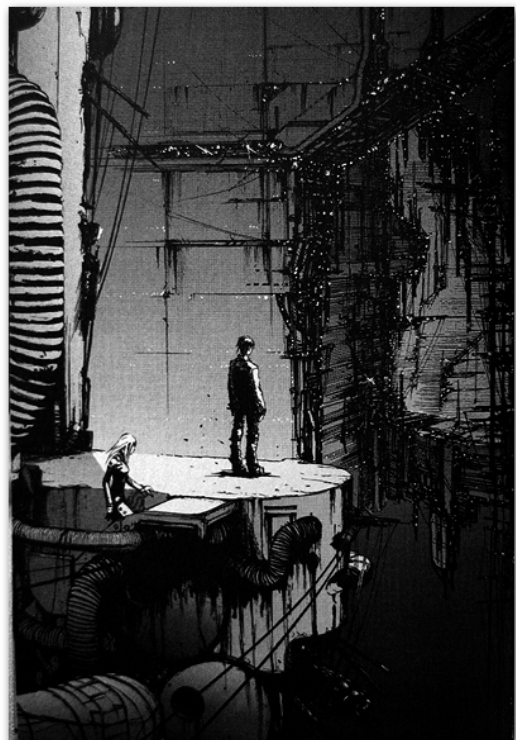
Από το manga Shiki, των Ono Fuyumi και Fujisaki Ryu



Berserk, του Kentarou Miura (1989) και Fujisaki Ryu



114  
Angel Sanctuary της Kaori Yuki (1994)  
Πηγή: [http://www.onemanga.com/Angel\\_Sanctuary/28/20/](http://www.onemanga.com/Angel_Sanctuary/28/20/)



Blame! του Tsutomu Nihei (1998)  
Πηγή: [http://i176.photobucket.com/albums/w168/extra\\_1/ife/blame1.jpg](http://i176.photobucket.com/albums/w168/extra_1/ife/blame1.jpg)

## Δαίμονες, δράκοι, φαντάσματα ...



Ο Alucard από το manga "Hellsing" του Kouta Hirano (1997)  
Πηγή: <http://manga.bleachexile.com/hellsing-chapter-2-page-2.html>



3x3 eyes του Yuzo Takada, (1987-2002). Ο Yakumo σε δοκιμασία από την Suikai., Πηγή: <http://manga.bleachexile.com/3x3-eyes-chapter-430-page-10.html>



Bleach, του Tite Kubo  
Πηγή: <http://www.mangafox.com/page/manga/read/9/bleach/chapter.3735/page.7/>



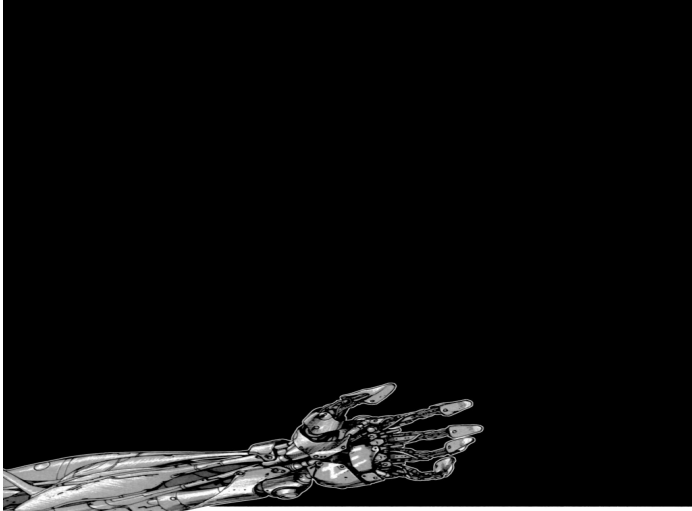
Berserk, του Kentarou Miura (1989),  
Πηγή : <http://manga.bleachexile.com/berserk-chapter-222-page-23.html>



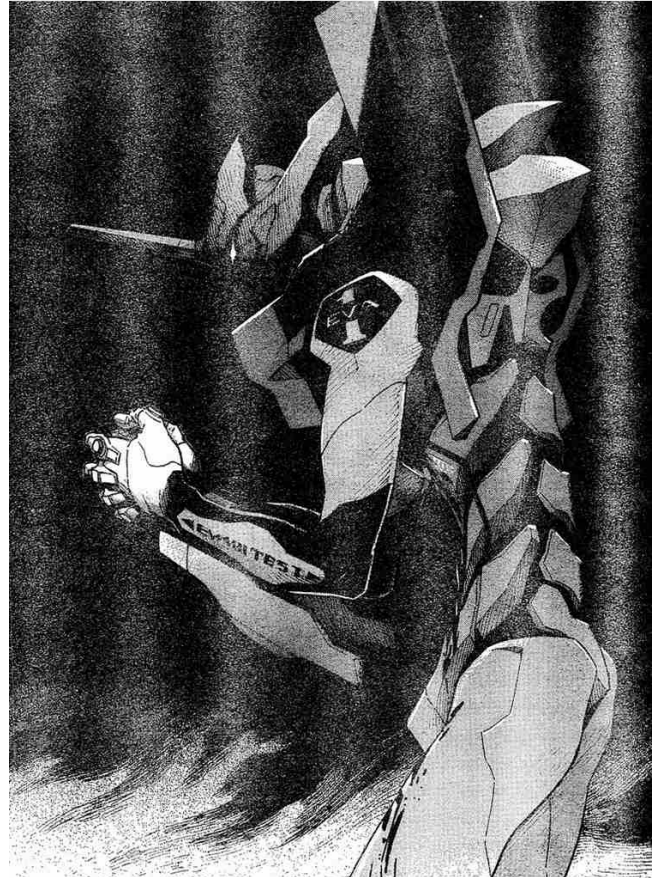
Άγγελοι και δαίμονες στο Angel Sanctuary της Kaori Yuki (1994)  
Πηγή : [http://www.onemanga.com/Angel\\_Sanctuary/82/04/](http://www.onemanga.com/Angel_Sanctuary/82/04/)



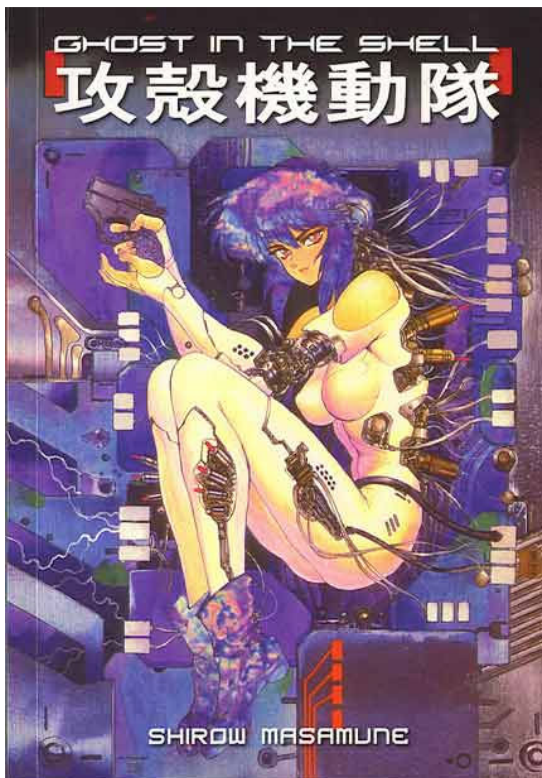
## Cyborgs



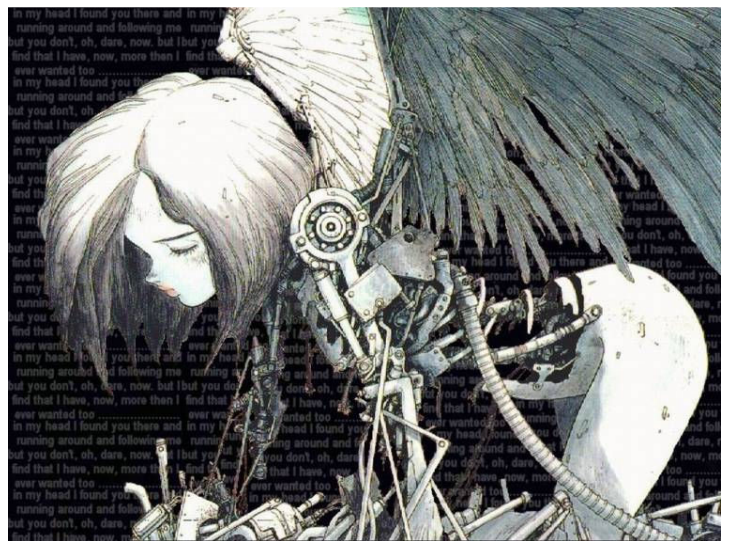
Akira του Katsuhiro Otomo (1982)



EVA από το Neon Genesis Evangelion του Yoshiyuki Sadamoto (1994)  
Πηγή:[http://www.onemanga.com/Neon\\_Genesis\\_Evangelion/74/15/](http://www.onemanga.com/Neon_Genesis_Evangelion/74/15/)



Cyborgs ... από το Ghost in the Shell  
Πηγή:<http://cyberpunk.thegentlemanloser.com/cyberpunk101/GITS/GitSCover.jpg>



Battle Angel Alita του Yikito Kishiro (1991)  
<http://manga.animea.net/battle-angel-alita-chapter-Artwork-page-1.html>